**PROPOSAL**

**PERANCANGAN APLIKASI PROFIL WISATA**

**KABUPATEN PASANGKAYU**



**NAMA : MUTMAINNAH**

**NIM : 200250501056**

UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pariwisata Merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam. Objek dan daya tarik wisata merupakan salah satu unsur penting dalam dunia kepariwisataan. Dimana objek dan daya tarik wisata dapat menyukseskan program pemerintah dalam melestarikan adat dan budaya bangsa sebagai asset yang dapat dijual kepada wisatawan. Objek dan daya tarik wisata dapat berupa alam, budaya, tata hidup dan sebagainya yang memiliki daya tarik dan nilai jual untuk dikunjungi ataupun dinikmati oleh wisatawan. Dalam arti luas, apa saja yang mempunyai daya tarik wisata atau menarik wisatawan dapat disebut sebagai objek dan daya tarik wisata

perlu direncanakan agar dapat memenuhi tujuan dan sasaran pembangunan kepariwisataan perlu direncanakan agar dapat memenuhi tujuan dan Pembangunan kepariwisataan jelas merupakan bagian dari pembangunan nasional yang utuh, pembangunan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang tak terbatas kepada pembangunan fisik saja. Dalam Barat, tersurat bahwa pembangunan dan pengembangan sektor pariwisata memegang peranan penting untuk pengembangan wilayah, melalui pengembangan kawasan

**1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa saja alat dan perancanan sistem ?

2. Apa itu sistem basis data ?

3. Pengertian data ?

4. Apa itu Natbeans ?

5. Apa itu Waterfall ?

6. Apa itu teknik pengumpulan data ?

**1.3 Batasan Masalah**

1. Mengetahui Alat dan Perancangan Sistem

2. Mengetahui Sistem Basis Data

3. Mengetahui Pengertian Java

4. Mengetahui Tentang Natebeans

5. Mengetahui Tentang Waterfall

6. Mengetahui Teknik Pengumpulan Data

**1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Tujuan

* Memudahkan untuk mengakses lokasi wisata yang diinginkan
* Dapat membuat suasana hati seseorang senang

Manfaat

Dengan adanya aplikasi ini bisa lebih memudahkan pengguna untuk mengkases sebuah wisata

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

2.1. Alat Perancangan Sistem

Sistem Informasi adalah kombinasi dari [teknologi informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi) dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi [teknologi informasi dan komunikasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi_dan_komunikasi) tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, dan komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK.Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis. Dan dalam rancangan aplikasi yang akan saya buat untuk rancangan aplikasi saya menggunakan XD untuk perancangannya

1. Adobe XD

Program ini memang dibawakan khusus untuk kemudahan desain UX dengan fitur yang lebih responsif dan menakjubkan. Membuat prototipe aplikasi dan juga situs web menjadi lebih mudah dan cepat. Cobalah mempelajari Adobe XD jika Anda seorang perancang UI/UX, karena keunggulan fitur yang lebih mudah untuk digunakan. Untuk mengenal lebih jauh mengenai *software* Adobe XD, simak ulasannya berikut ini

2.2. Sistem Basis Data

Jadi arti dari basis data merupakan kumpulan terorganisasi dari data-data yang saling berhubungan sedemikian rupa sehingga dapat mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh penggunanya. Atau Definisi Basis data juga dapat diartikan sebagai kumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang terintegrasi satu sama lain, dimana setiap user diberi wewenang untuk dapat mengakses ( seperti mengubah,menghapus dll.) data dalam tabel-tabel tersebut.

Kegunaan atau Fungsi Sistem Basis Data, mengatasi masalah-masalah pemrosesan data yang sering ditemui dengan menggunakan metode konvensional, permasalah yang diatasi diantaranya:

1. Redudansi data dan juga inkonsistensi data.
2. Kesuliatan dalam pengaksesan data.
3. Data Isolation.
4. Konkurensi pengaksesan.
5. Masalah keamanan.
6. Masalah Integritas.

**2.3. Java**

Java adalah bahasa pemograman yang biasa digunakan untuk mengembangkan bagian back-end dari software, aplikasi Android, dan juga website. Java juga dikenal memiliki moto “Write Once, Run Anywhere”. Artinya, Java mampu dijalankan di berbagai platform tanpa perlu disusun ulang menyesuaikan platformnya. Misalnya, berjalan di Android, Linux, Windows, dan lainnya.

Hal itu dapat terjadi karena Java memiliki sistem syntax atau kode pemrograman level tinggi. Di mana ketika dijalankan, syntax akan di-compile dengan Java Virtual Machine (JVM)menjadikode numeric (bytescode) platform. Sehingga aplikasi Java bisa dijalankan di berbagai perangkat.

**Sejarah Singkat Bahasa Pemrograman Java**

Bahasa pemrograman Java pertama kali muncul dari sebuah project “TheGreen Project” di Sun Microsystem, sebuah perusahaan perangkat lunak di Amerika.

Proyek itu dimotori oleh James Gosling, Patrick Naughton, MikeSheridan, dan Bill Joy.  Awalnya, proyek bertujuan untuk menciptakan sebuah peralatan pintar. Namun, karena tak puas dengan hasil dari bahasa pemrograman [C++](https://www.niagahoster.co.id/blog/bahasa-pemrograman-cpp/) dan C, mereka memutuskan untuk membuat bahasa pemrograman sendiri yang lebih canggih lagi.

Setelah 18 bulan proyek berjalan,James Gosling akhirnya berhasil menciptakan bahasa pemrograman baru yang dinamai Oak.

Sayangnya, nama Oak ternyata telah digunakan perusahaan Oak Technology. Sehingga, tahun 1995 Oak diganti menjadi Java yang dikabarkan terinspirasi oleh kopi Jawa. Oleh sebab itu, logo bahasa pemrograman Java berupa secangkir kopi.

**2.4. Netbeans**

Netbeans merupakan sebuah open source lingkungan pengembangan terpadu (IDE) untuk mengembangkan dengan Java, PHP, C + +, dan bahasa pemrograman lainnya. NetBeans adalah juga disebut sebagai platform komponen modular digunakan untuk mengembangkan aplikasi Java desktop.

NetBeans menggunakan komponen, juga dikenal sebagai modul, untuk memungkinkan pengembangan perangkat lunak. NetBeans menginstal modul secara dinamis dan memungkinkan pengguna untuk men-download fitur update dan upgrade digital dikonfirmasi.

NetBeans IDE NetBeans Profiler termasuk modul, Graphical User Interface (GUI) alat desain, dan NetBeans JavaScript Editor.

NetBeans menyederhanakan kerangka usabilitas Java swing pengembangan aplikasi desktop yang, yang menyediakan kemampuan platform yang ekstensi untuk pengembang pihak ketiga

1. **Waterfall**

Model waterfall atau sering kali disebut sebagai classic life cycle adalah model pengembangan perangkat lunak yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis,[1] dimulai dari spesifikasi kebutuhan konsumen dan berkembang melalui proses perencanaan (planning), pemodelan (modelling), pembangunan (construction), dan penyebaran (deployment), yang berujung pada dukungan terus menerus untuk sebuah perangkat lunak yang utuh. Model ini dapat digunakan pada saat kebutuhan untuk sebuah masalah telah dipahami dengan baik, dan pekerjaan dapat mengalir secara linear dari proses komunikasi hingga penyebaran (deployment).

Dengan demikian model waterfall menyatakan bahwa tim proyek harus pindah ke fase lainnya hanya ketika fase sebelumnya ditinjau dan diverifikasi. Namun, berbagai model waterfall yang dimodifikasi (termasuk model akhir Royce) dapat mencakup sedikit variasi utama dalam proses ini. Variasi ini termasuk kembali ke siklus sebelumnya setelah cacat ditemukan di hilir, atau kembali ke fase desain jika fase hilir dianggap tidak cukup.[1] Adapun di dalam buku Software Engineering: A practitioners approach, fase model waterfall terbagi menjadi Communication, planning, modeling, construction, dan deployment

Requirement analysis adalah tahap interaksi intensif antara analis sistem dengan komunitas pemakai sistem (end-user), dimana team pengembangan sistem menunjukkan keahliannya untuk mendapatkan tanggapan dan kepercayaan pemakai, sehingga mendapat partisipasi yang baik.

**Requirement Analysis**

.

**Development**

Menurut Hasibuan (2011:68) Pengembangan (Development) adalah fungsi operasional kedua dari manajemen Personalia, pengembangan pegawai perlu dilakukan secara terencana dan berkesinambungan agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik,harus lebih dahulu ditetapkan suatu program pengembangan pegawai.

**Testing**

Testing atau pengujian adalah proses untuk mengecek atau mencari tau jangkauan kemampuan suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalakan sesuai dengan jangkauan normal atau tidak.

Menurut (Benjamin S. Blanchard, Dinesh Verma dan Elmer L. Peterson: 1994,1) perawatan atau maintenance merupakan serangkaian kebijakan yang diperlukan untuk mempertahankan atau mengembalikan suatu barang dalam keadaan operasional yang efektif.

**Maintenance**

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi serta fakta pendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data tentu sangat ditentukan oleh metodologi penelitian yang diambil atau dipilih oleh peneliti.

Dengan kata lain, kegiatan pengumpulan dan analisis data merupakan tahap pelaksanaan dalam proses melakukan penelitian. Pengumpulan dan analisis data penelitian didasarkan pada suatu metode atau prosedur agar data yang diinginkan dapat terkumpul secara lengkap dari lapangan. Berikut ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data dan pengolahan data penelitian.

**Jenis Data Menurut Cara Memperolehnya**

Jenis-jenis data dapat dikategorikan sebagai berikut menurut cara memperolehnya diantaranya:

1. Data primer, yaitu data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian.
2. Data sekunder, yaitu data yang didapatkan tidak secara langsung dari objek atau subjek penelitian.

**BAB III**

**PERANCANGAN SISTEM**

1. **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di wilayah Mamuju tepatnya di Kec. Mamuju, Kab. Mamuju, Sulawesi Barat (di rumah). Waktu penelitian ini dilakukan kurang lebih 2(dua) bulan dari September 2021.

1. **Metode Penelitian (Waterfall/Air Terjun)**

Penulis memilih metode ini dikarenakan hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak.

Dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall yang dijelaskan dibawah ini:\\

**Analisa Kebutuhan**

**Desain**

**Kode Program**

**Pengujian Program**

**Penerapan Program**

Keterangan:

1. Analisa Kebutuhan Sistem, untuk mengetahui bagaimana *System Requirement* aplikasi yang akan dirancang.
2. Desain, menentukan bagaimana tampilan dari aplikasi yang dirancang.
3. Kode Program, untuk merealisasikan desain dalam bahasa program yang ditentukan.
4. Pengujian Program, melakukan uji coba program. Hal ini untuk mencari *error* atau *bug* dalam program yang ditulis.
5. Penerapan Program, yaitu menguji langsung atau menjalankan program aplikasi anda.
6. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. **Observasi**

**Metode** penelitian pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka temukan selama penelitian yang merupakan

suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan

1. . **Study dokumen**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengandalkan dokumen sebagai salah satu sumber uang digunakan untuk melengkapi penelitian dokumen yang dapat digunakan biasanya berupa sumber tertulis ,film, dan gambar atau foto.

1. **Analisis Sistem Berjalan**

Adapun sistem yang sedang berjalan dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat ,Adapun hasil Analisa dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

**Menampilkan halaman data**

**Mencari menu data yang akan ditampilkan**

**Start**

**Close**

1. **Rancangan Sistem Yang Diusulkan**

Rancangan sistem yang di usulkan pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa tahapaan berikut ini :

1. **Rancangan Use Diagram**

Use case Diagram digunakan untuk menjelaskan entitas yang ada pada aplikasi atau sistem yang akan dibentuk.

1. **Rancangan Activity Diagram**

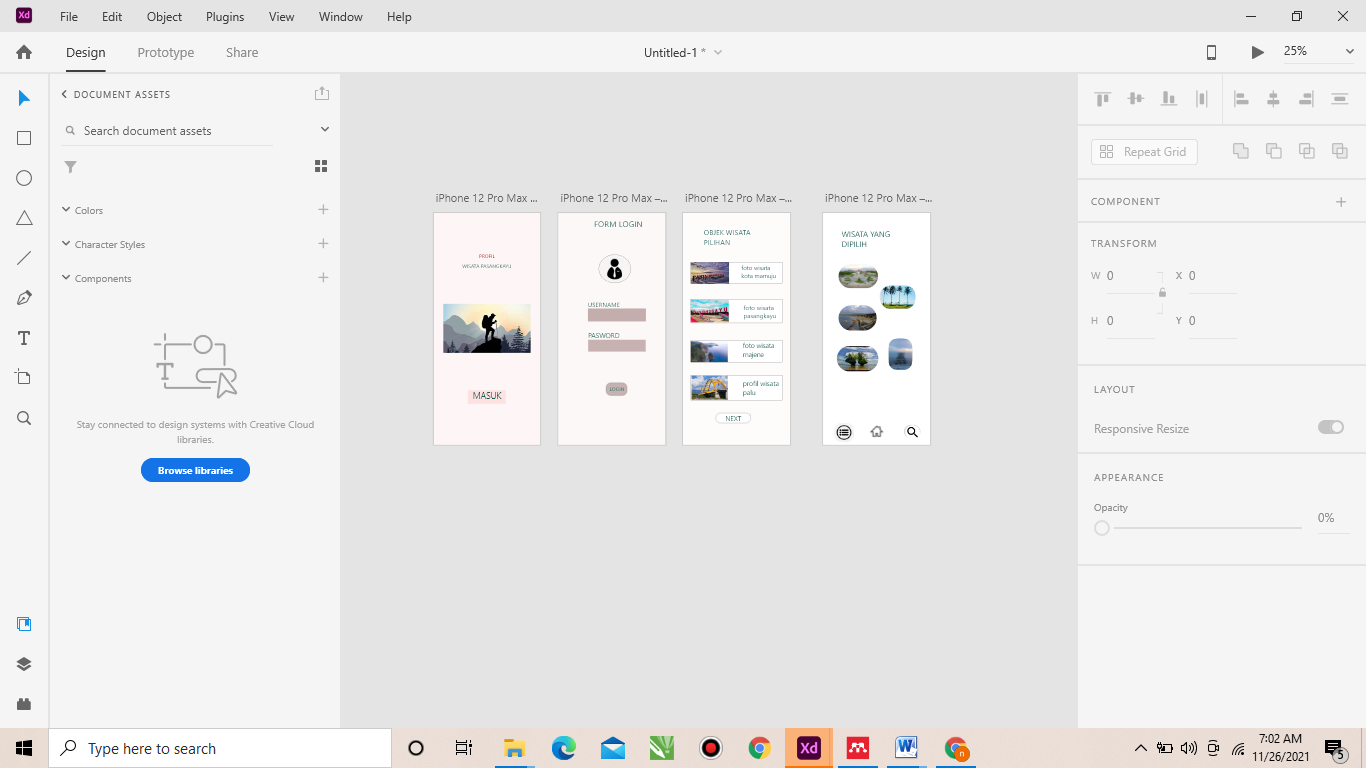
Activity Diagram digunakan untuk menjelaskan alur kegiatan tiap usecase yang ada. Activity menjabarkan keseluruhan proses alur kegiatan entitas yang telah dikemukakan pada usecase diagram. Adapun activity diagram pada penelitian sebagai berikut

* pengumpulan data melalui wawancara yang berfungsi untuk memberikan atau membuat pertanyaan untuk ditujukan kepada narasumber yang terkait pada penelitian.

## 3.4 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem ini sangat penting karena fungsi dari analisis itu sendiri yaitu untuk mengetahui bagaimana sistem itu berjalan agar sistem yang dibuat dapat menghasilkan output yang diinginkan dan dapat mencapai tujuan yang direncanakan.

## 3.5 Rancangan sistem yang di usulkan

****

Gambar ini merupakan analisis rancangan

1. **Perancangan Data Flow Diagram yang Diusulkan**

* Menampilkan halama awal
* Tampilan form login
* Tampilan pilihan wisata
* Tampilan wisata yang dipilih

1. **Relasi Database**

Relasi Database adalah kumpulan item data dengan hubungan yang telah ditentukan sebelumnya. Berbagai item ini di susun menjai satu set table dengan kolom dan baris,Tabel digunakan untuk menyimpan informasi tentang objek yang akan dipresentasikan dalam database.

1. **Instrumen Penelitian**
2. **Perangkat Keras (Hardware)**
3. Laptop Spesifikasi Processor Intel 1.10Ghz dan RAM 2 Gb membawa sistem operasi windows 10
4. Smarphone Android dengan spesifikasi android Ram 3 Gb, dan Processor Mediatek MT6765 Helio P35 (12nm) snapdragon 632.
5. **Perangkat Lunak (Software)**
6. Sistem Operasi windows 10
7. Android Studio
8. 3.Adobe xd
9. **Jadwal Penelitian**

Dalam tahapan ini mengenai jadwal penelitian itu kurang lebih satu sampai dua bulan sesuai dengan waktu yang diberikan, kemudian dalam tahap ini jadwal penelitiannya di awali dengan observasi, sistem analisis data, usulan rancangan, waktu memulai rancangan, membuat rancangan sesuai dengan aplikasi yang akan kita rancang