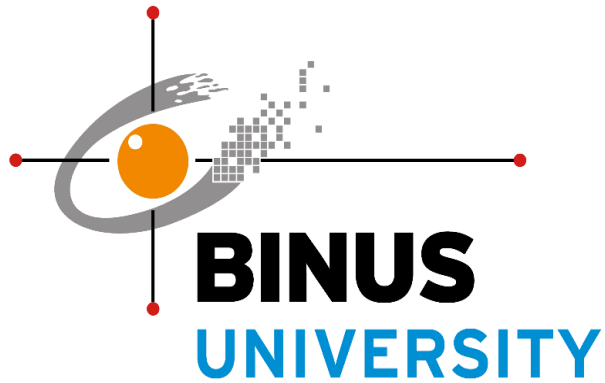


# **Laporan Proyek Software Engineering**



**Keliling.com**

## **Website Rekomendasi Traveling Berbasis Forum**

Disusun Oleh:

<b>NIM</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
2201836936	Annisa Octaviana Nurshanty	Ketua
2201813825	Farhan Rifanto Harjanro	Anggota
2201843153	Muhammad Bio Franklyn	Anggota
2201762225	Aldo Saputra	Anggota
2201740565	Derick Yudanegara	Anggota

**Bina Nusantara University**

**Jakarta**

**2020**

## BAB 1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sudah maju dengan sangat pesat. Teknologi di zaman saat ini sudah menjadi salah satu bagian penting dalam hidup kita yang rasanya sulit untuk dilepaskan. Teknologi dapat memberikan informasi yang kita butuhkan dengan mudah, membantu menangani masalah sehari-hari dan sebagainya. Dengan adanya bantuan teknologi, kehidupan kita sebagai umat manusia menjadi sangat mudah.

Selain teknologi, perkembangan pariwisata di Indonesia ini juga sangat pesat. Banyaknya daerah-daerah pariwisata baru yang belum dapat dijelajahi ataupun diekspos oleh masyarakat Indonesia sendiri. Sebagai masyarakat Indonesia seharusnya kita lebih memahami pariwisata di negara kita sendiri dibanding negara lain. Hal ini harusnya ditingkatkan dengan memberikan informasi terkini mengenai pariwisata yang ada.

Maka dari itu kami ingin menciptakan sebuah website yang dapat membantu memberikan informasi tentang rekomendasi liburan. Dengan aplikasi ini informasi mengenai perjalanan, tempat-tempat yang dituju, berbagai macam media seperti foto dan video sangat mudah didapatkan. Aplikasi yang ingin kami ciptakan diperuntukkan khususnya bagi para masyarakat yang menyukai *travelling* dan juga untuk para instansi maupun keluarga yang hendak melaksanakan liburan.

Keliling.com merupakan sebuah website yang berfungsi berbagi pengalaman liburan atau *travelling* di berbagai wilayah Indonesia secara detail. Keliling.com diciptakan untuk memberikan rekomendasi liburan kepada user lain atau melihat rekomendasi yang cocok untuk ide liburan kita. Manfaat utama dari website ini yaitu kita dapat menambah informasi wisata di Indonesia yang lebih mendalam serta memberikan kemudahan dalam menentukan perjalanan liburan.

Website kami memberikan informasi yang jelas mengenai perjalanan serta bukti foto dan video dari tempat wisata yang dikunjungi oleh user. Dengan menggunakan sistem forum user lain dapat memberikan komentar atau pun mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan perjalanan liburan yang sudah diunggah tersebut. Dengan begitu user satu sama lain akan mendapatkan saran ataupun kritik masing-masing.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam berbagai referensi yang saya temukan dengan pembahasan pembuatan design aplikasi, yang saya kutip sebagai berikut :

(Yefta Andrea 2014) Informasi Seputar Traveling Adalah Hal Yang Sangat Penting, Maka Dari Itu Informasi Tersebut Harus Bersifat Akurat Dan Lengkap. Selain Itu, Aktivitas Traveling Menguntungkan Bagi Para Pihak-Pihak Terkait Dalam Menjual Produk/Jasa Mereka. Aplikasi Ini Dirancang Dan Dikembangkan Menggunakan Metode Spiral Development Model Meliputi Tahapan Liaison Untuk Menjawab Rumusan Masalah Dengan Batasan Masalah Yang Disusun Melalui Hubungan Komunikasi Yang Baik Dalam Pengumpulan Data, Penelitian, Wawancara Dan Kepustakaan. Tahapan Planning Untuk Menentukan Sumber Daya, Informasi Yang Dibutuhkan Dan Estimasi Waktu Pengerjaan. Tahapan Risk Analysis Untuk Membuat Analisa Resiko Yang Terjadi. Tahapan Engineering Menerapkan Perancangan Sistem Ke Aplikasi Dan Tahapan Construction And Release Untuk Melakukan Pembuatan Dan Uji Coba Hasil Pembuatan Aplikasi Dengan Metode Black Box Testing. Tahapan System Evaluation Adalah Tahapan Terakhir Untuk Melakukan Evaluasi Sistem Dengan Cara Menarik Kesimpulan Hasil Kuisioner Yang Telah Dibagikan.

(Christina, S., Hariandja, J. R. O., & Nainggolan, M. 2014). Teknik yang digunakan untuk merancang aplikasi travelling bagi paruh baya adalah cooperative prototyping dimana partisipan terlibat dalam proses pembuatan prototipe. Penelitian ini melibatkan delapan orang partisipan paruh baya dengan hobi travelling dalam tiap tahap desain dimulai dari identifikasi kebutuhan, pembuatan daftar kebutuhan, persona, dan skenario, dilanjutkan dengan proses desain, pengembangan konsep desain terpilih, pembuatan prototipe, dan evaluasi prototipe. Hasil dari proses desain adalah empat buah konsep desain dari kegiatan design workshop dan diperoleh sebuah konsep terpilih yaitu My Agenda. . Prototipe yang dibuat adalah low-fidelity prototype yang selanjutnya diuji coba dalam suatu prototype workshop dan dilakukan perbaikan sehingga didapatkan prototipe final yang dievaluasi kembali dengan partisipan paruh baya.

Dari referensi tersebut saya berkesimpulan bahwa metode pembuatan dan pengembangan sebuah website dan setiap tahapan dari pengumpulan data, penelitian, wawancara, tahapan planning, risk analysis, tahapan engineering dan tahapan lainnya merupakan hal yang penting untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat. Serta Teknik seperti apa yang digunakan untuk merancang sebuah website yang memudahkan user menggunakannya di berbagai kalangan.

### BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

Proses pembuatan aplikasi ini dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, Perancangan system serta design prototype.

#### 1. Pengambilan data

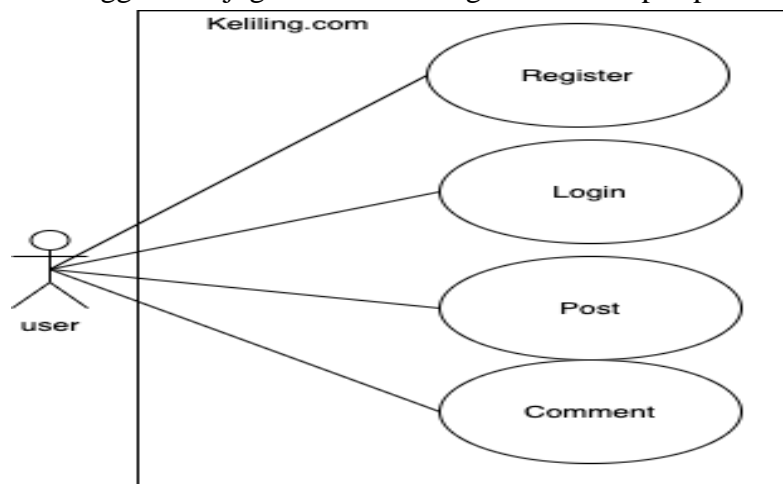
Pengambilan data dilakukan guna mengembangkan ide perancangan sistem website dengan mengolah data hasil survey dan studi literatur. Survey disebarakan melalui kuesioner online dengan Google docs. data hasil survey berisikan informasi tentang rekomendasi liburan di Indonesia.

#### 2. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan menentukan fungsi utama maupun fungsi pendukung aplikasi ini. Analisis tersebut berdasarkan pengambilan data yang telah diolah .

#### 3. Perancangan system aplikasi

Aplikasi ini memerlukan informasi user, yang akan disimpan ke dalam database dan dijadikan sumber oleh database sistem. Database system ini berisikan informasi tentang account yang dimiliki user serta rekomendasi yang perjalanany yang telah di unggah dan juga data data mnegenai liburan per-provinsi .



#### 4. Design prototype

Proses desain terdiri atas dua tahap. Tahap pertama adalah desain database, sedangkan pada tahap kedua adalah desain User interface aplikasi. Spesifikasi sistem hasil analisis dibuat menjadi Entity Relationship Diagram (ERD) yang nantinya akan diperlukan untuk desain tabel pada database dan desain User interface.

## BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Format Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1	Perlengkapan yang diperlukan	Rp. 1.500.000
2	Bahan Habis Pakai	Rp. 1.000.000
3	Perjalanan	Rp. 3.000.000
4	Lain-lain	Rp. 2.000.000
Jumlah		Rp. 5.000.000

### 4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Format Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan Awal	x				
2	Refisi Rancangan	x				
3	Penetapan Rancangan		x			
4	Pembuatan Laporan Awal		x			
5	Penyusunan Laporan Awal			x		
6	Penyusunan Laporan Kemajuan			x		
7	Penyusunan dan Publikasi Karya Ilmiah				x	
8	Penyusunan Laporan Akhir					x

## DAFTAR PUSTAKA

Andrea, Y. (2014). Aplikasi Travel Berbasis Android.

URL : <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/40990/Aplikasi-Travel-Berbasis-Android> . Diakses tanggal 6 Juni 2020

Christina, S., Hariandja, J. R. O., & Nainggolan, M. (2014). Perancangan Aplikasi Penunjang Aktivitas Travelling yang Interaktif dan Mobile untuk Paruh baya Menggunakan Teknik Cooperative Prototyping. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 3(1), 27-35.

**Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pendamping****Biodata Ketua****A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Annisa Octaviana Nurshanty
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2201836936
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Mataram, 13 Oktober 2000
6	Alamat E-mail	annisaoctaviana.ns@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	087782555016

**B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-

**C. Penghargaan Yang Pernah Diterima**

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 30 – 05 - 2020

Ketua Tim



Annisa Octaviana Nurshanty

## Biodata Anggota 1

**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Farhan Rifanto Hardjanto
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2201813825
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 2 Maret 1999
6	Alamat E-mail	farhan.hardjanto@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	087880328778

**B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-

**C. Penghargaan Yang Pernah Diterima**

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 30 – 05 - 2020

Anggota Tim 1



Farhan Rifanto Hardjanto



## Biodata Anggota 2

**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Muhammad Bio Franklyn
2	Jenis Kelamin	Laki laki
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIM	2201843153
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Yogyakarta, 04-05-2000
6	Alamat E-mail	Biovanklyn@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	08129359960

**B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Klifonara	Staff inventaris klifonara	-
2	-	-	-
3	-	-	-

**C. Penghargaan Yang Pernah Diterima**

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 30 – 05 - 2020

Anggota Tim 2



Muhammad Bio Franklyn

## Biodata Dosen Pendamping

**A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Irma Kartika Wairooy, S.Kom., M.T.I
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Teknik Informatika
4	NIP/NIDN	D5158
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya, 4 Desember 1985
6	<i>E-mail</i>	irmakartikaa@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081519088222

**B. Riwayat Pendidikan**

Gelar Akademik	Sarjana	S2/Magister	S3/Doktor
Nama Instansi	Universitas Bina Nusantara	Universitas Bina Nusantara	
Jurusan	Teknik Informatika	Magister Teknik Informatika	
Tahun Masuk – Tahun Lulus	2004-2008	2014-2018	

**C. Rekam Jejak Tri Dharma PT****C.1. Pendidikan/Pengajaran**

No.	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1.	Human and Computer Interaction	Wajib	2
2.	Program Design Method	Wajib	4
3.	Software Engineering	Wajib	4
4.	Multimedia System	Wajib	2

**C.2. Penelitian**

No.	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1.	Pengembangan Aplikasi Pada Smartphone Android untuk Membantu Mendapatkan Berat Badan Ideal	Hibah Universitas Bina Nusantara	2017

2.	Pengembangan Aplikasi “Tanya Meow” Untuk Mendeteksi Penyakit Pada Kucing Berbasis Android	Hibah Universitas Bina Nusantara	2018
3.	The Use of Role Playing Game for Japanese Language Learning	Hibah Universitas Bina Nusantara	2019

### C.3. Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1.	Pelatihan Sosial Media yang Tepat Untuk Usaha Anda	Universitas Bina Nusantara	2016
2.	Pelatihan MsWord Untuk Insert Coloumn, Picture, Table Clipart	Universitas Bina Nusantara	2017
3.	Pelatihan Komputer MsExcel Untuk Insert Table, Insert Grafik	Universitas Bina Nusantara	2018
4	Pelatihan Ms Excel Penggunaan Excel Formula	Universitas Bina Nusantara	2018
5	Pelatihan Komputer Ms. Power Point Untuk Insert Header Footer, Insert Table, Animation	Universitas Bina Nusantara	2019
6	Pelatihan Ketentuan Penggunaan Sosial Media	Universitas Bina Nusantara	2019
7	Pelatihan Business Intelligence	Universitas Bina Nusantara	2020
8	Pelatihan Kembangkan Bisnis Anda Dengan Google Ads	Universitas Bina Nusantara	2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 2 Juni 2020  
Dosen Pendamping,

(Irma Kartika Wairooy, S.Kom.,  
MTI)

**Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan**

1. Perlengkapan yang dibutuhkan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
Aplikasi/Software	3	350.000	1.050.000
Hardisk	2 tb	1.085.000	1.085.000
-			
SUBTOTAL (Rp)			2.135.000
2. Bahan Habis Pakai	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
-Kuota Internet	100 gb	12.500	1.250.000
-Listrik	150 kwh	1.000	150.000
-	-	-	-
SUBTOTAL (Rp)			1.400.000
3. Perjalanan	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
- Kendaraan (Bensin)	1 x 30 Hari	25.000	750.000
- Konsumsi	3 x 30 Hari	25.000	2.250.000
-	-	-	-
SUBTOTAL (Rp)			3.000.000
4. Lain - Lain	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
Pembuatan Aplikasi	1	1.000.000	1.000.000
-	-	-	-
SUBTOTAL (Rp)			1.000.000
TOTAL (1+2+3+4) (Rp)			7.575.000
Tujuh Juta Lima Ratus Tujuh Puluh Lima Ribu Rupiah			

**Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas**

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/ minggu)	Uraian Tugas
1	Annisa Octaviana Nurshanty 2201836936	Teknik Informatika	Computer Science	5 jam	Membuat BAB 1, Mengisi Lampiran 1, 3 dan 4
2	Muhammad Bio Franklyn 2201843153	Teknik Informatika	Computer Science	3 jam	Membuat BAB 2, Mengisi Lampiran 1, 2, 3, dan 5
3	Farhan Rifanto Hardjanto 2201813825	Teknik Informatika	Computer Science	5 jam	Membuat BAB 3,4 Lampiran 1, 2, 3, dan 5

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

##### SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Octaviana Nurshanty  
 NIM : 2201836936  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Fakultas : Computer Science

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul Keliling.com yang diusulkan untuk tahun anggaran 2021 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

Dosen Pendamping,

Jakarta, 30 – 05 - 2020

Yang menyatakan,

(Irma Kartika Wairooy, S.Kom., M.T.I)  
 D5158

  
 Meterai Rp. 6.000  
 Tanda tangan  
Annisa Octaviana Nurshanty  
 2201836936

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan

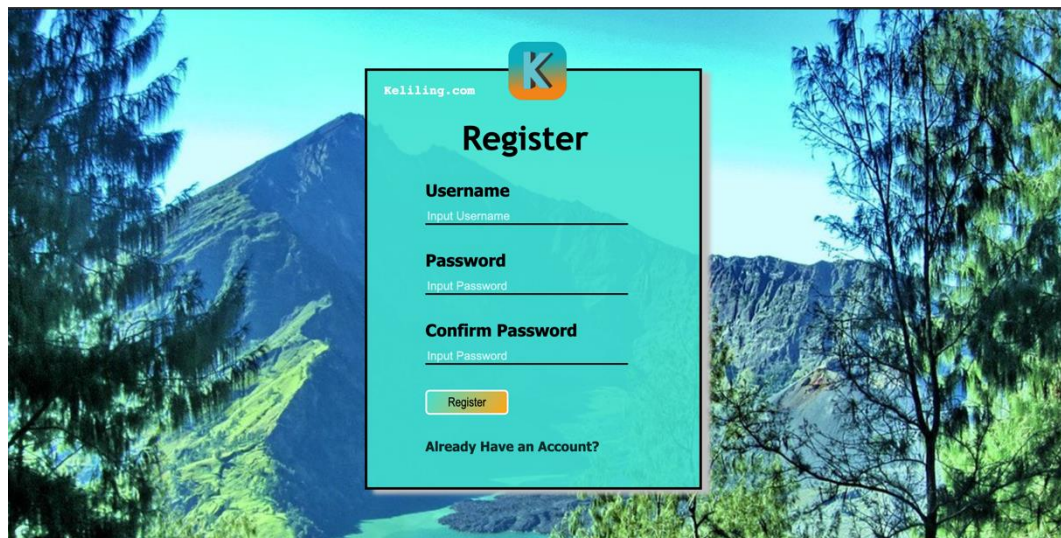
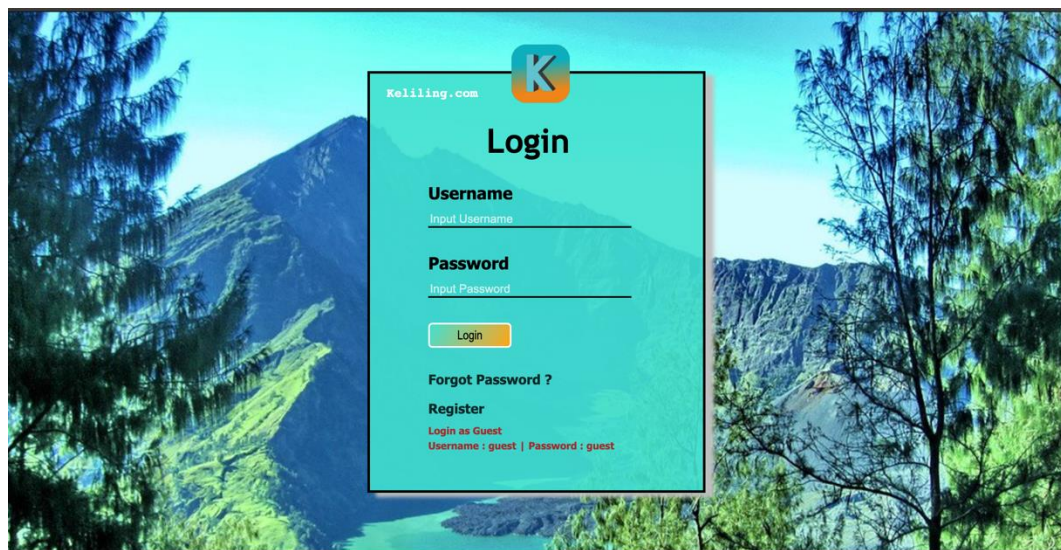
CAP + Tanda tangan  
(Fredy Purnomo, S.Kom., M.Kom.)  
 D1892

## Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang Akan Diterapkembangkan

### 1) Login/Create profile :

Berikut adalah link prototype website Keliling.com

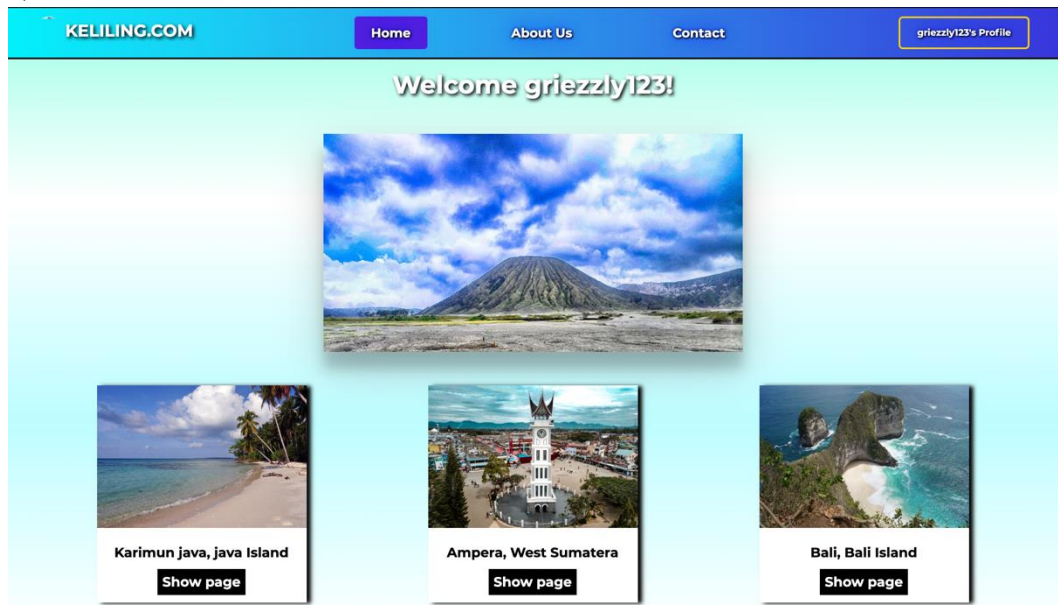
<http://kelilingcomproyek.epizy.com/>



Kalian dapat log in jika sudah memiliki akun, dan register jika belum memiliki akun.

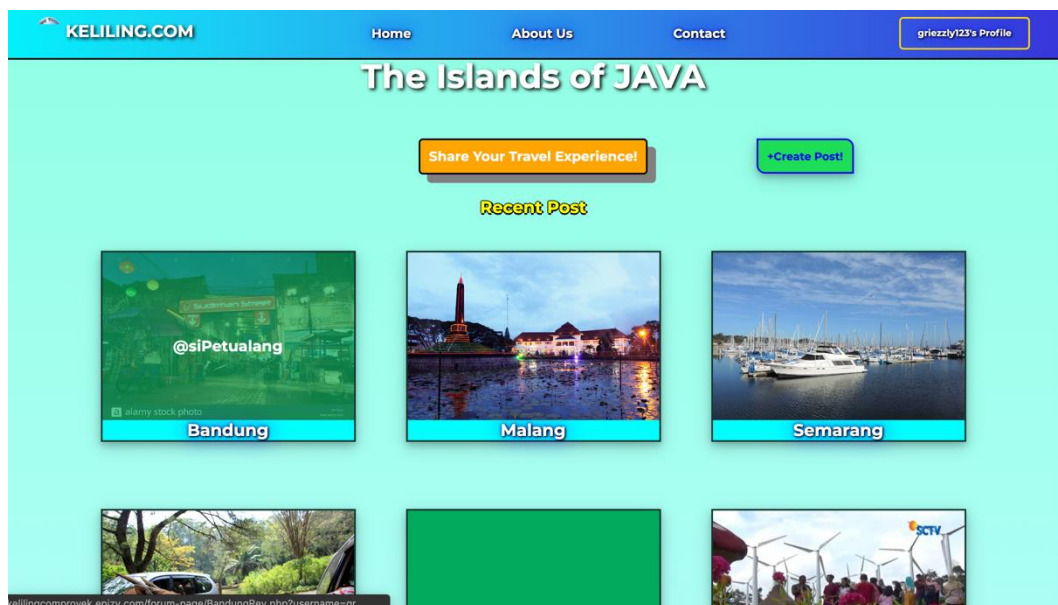


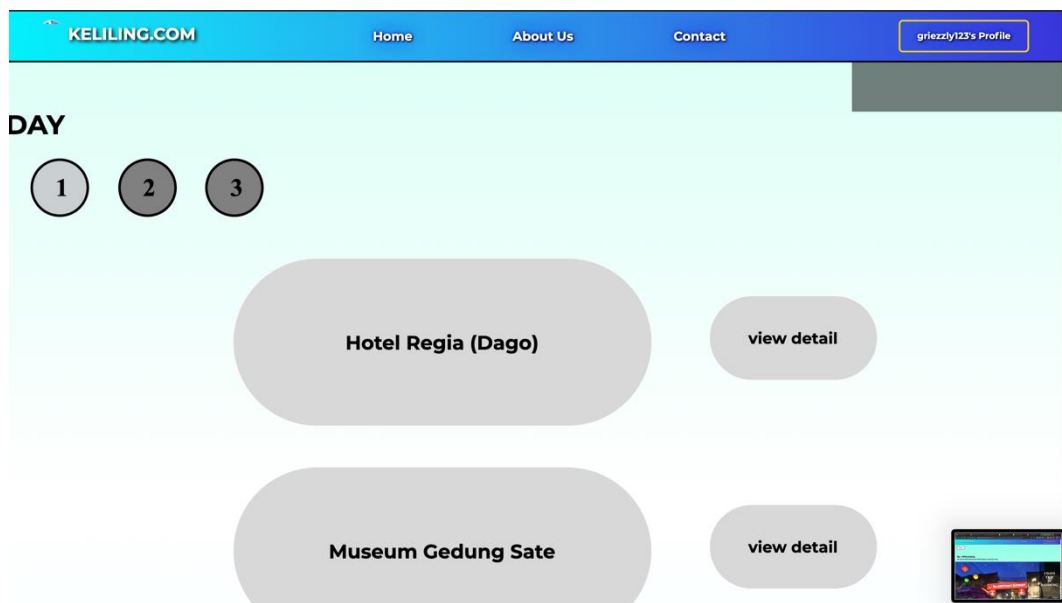
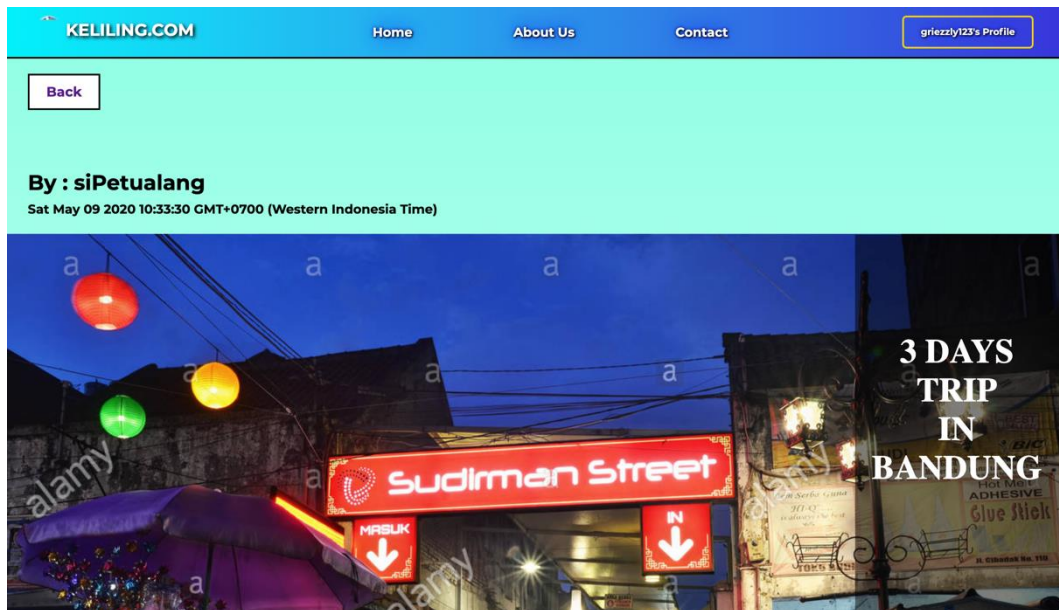
## 2) Home & Menu :

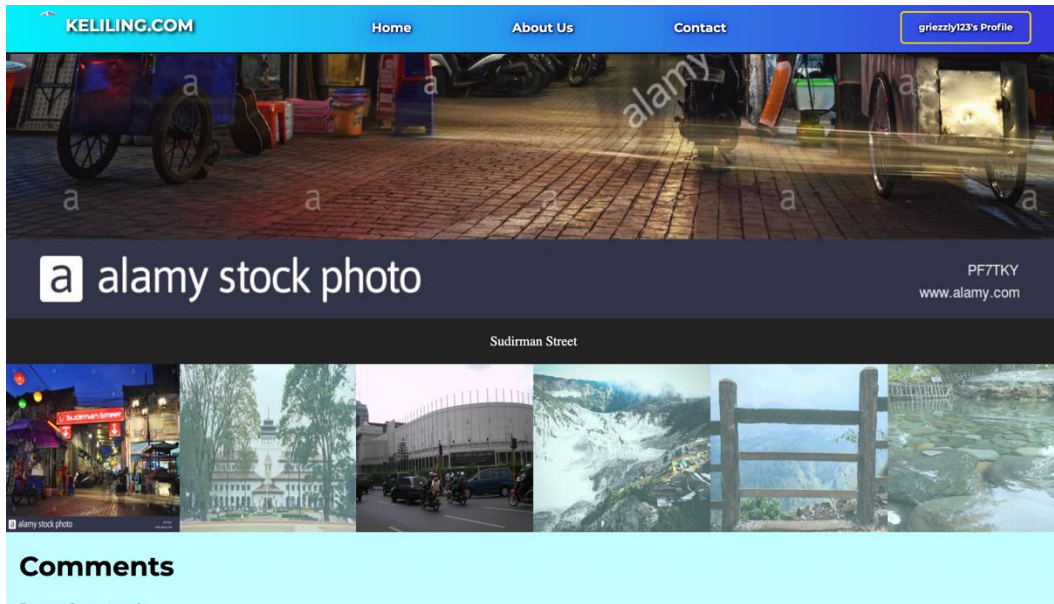


Dalam tampilan home terdapat terdapat pembagian pulau dari rekomendasi perjalanan yang sudah di post

## 3)Lihat rekomendasi!

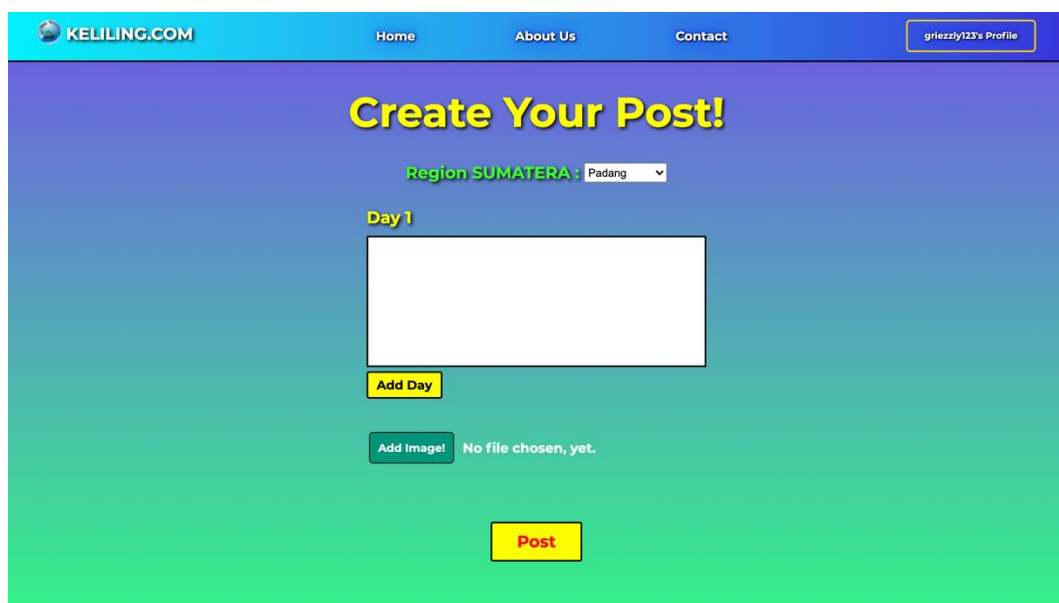






Dalam tampilan ini kita dapat melihat kumpulan post rekomendari dari berbagai macam user. Setelah itu kita juga dapat melihat detail foto dan video yang di unggah. Kemudian terdapat comment section di bawah.

#### 4) Create Post



Kalian dapat membuat post kalian sendiri mengenai rekomendasi perjalanan kalian.