**Proposal Final Project .NET Kelas (E)**

**Semester Genap 2013/2014**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Dosen: Abdul Munif**

**“SHEMO”**

***Surabaya Heritage in Mobile***

# Kelompok 4

Rosalina Eka Dianty (5111 100 011)

Nafi Laksmana Dirgayusa (5111 100 046)

Friska Ajeng Rizki (5111 100 135)

Astari Larasati (5111 100 186)

# Latar Belakang

Salah satu penyumbang devisa yang cukup besar di Indonesia adalah sektor pariwisata. Hal ini disebabkan karena banyak terdapat tempat-tempat wisata yang terkenal di Indonesia, khususnya di Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Belum lagi, perkembangan mengenai tempat wisata di Surabaya dalam beberapa tahun terakhir pun semakin meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya pembangunan tempat-tempat wisata baru oleh pemerintah setempat guna memikat perhatian dari para wisatawan lokal maupun mancanegara.

Namun yang terjadi di saat ini, dalam mempromosikan dan memajukan pariwisata, strategi yang digunakan oleh Dinas Pariwisata di Kota Surabaya masih tergolong menggunakan cara manual, yakni dengan pemberian booklet hanya bagi para wisatawan yang mengunjungi tempat-tempat wisata tersebut. Sehingga masyarakat luas tidak bisa secara leluasa mendapatkan informasi tentang kepariwisataan di Surabaya, karena informasi tersebut masih bersifat terbatas. Selain itu, para wisatawan juga sering kesulitan untuk menuju tempat wisata Surabaya yang diinginkan, karena banyak ditemukan lokasi-lokasi wisata yang tidak memiliki alamat yang lengkap atau kurangnya informasi mengenai rute untuk menuju lokasi wisata tersebut.

Untuk meningkatkan minat dan pengetahuan para wisatawan, peningkatan keamanan dan pembangunan infrastruktur saja tidaklah cukup. Kemajuan teknologi di bidang komputer yang begitu pesat telah mendorong semakin berkembangnya sebuah informasi yang tentunya harus mendukung peningkatan sektor pariwisata. Hal ini terkait dengan kemudahan wisatawan dalam memperoleh informasi tempat-tempat wisata di Surabaya. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah fasilitator untuk memperkenalkan berbagai tempat wisata di sekitar Kota Surabaya.

Adapun permasalahan lain yang muncul, yakni ketika seorang turis (baik domestik maupun mancanegara) datang ke Surabaya dan belum mengetahui lokasi obyek wisata yang ada di Surabaya. Satu-satunya tempat untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang ada di Surabaya adalah di kompleks Gedung Balai Pemuda, tepatnya di Surabaya Tourism Information Center (Surabaya TIC). Surabaya TIC terletak di Jalan Gubernur Suryo 15 Surabaya. Di Surabaya TIC, turis juga dapat bertanya tentang penginapan, transportasi, peta wisata dan lain-lain. Apabila turis tersebut harus datang ke Surabaya TIC, maka akan memakan banyak waktu dan sangat tidak efisien.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dirancang aplikasi yang menarik dalam bidang kepariwisataan di Surabaya. Aplikasi ini mampu memberikan informasi secara praktis dan cepat bagi masyarakat luas akan lokasi dan mampu menunjukkan jenis wisata maupun pencarian seputar kendaraan, penginapan, tempat hiburan, *restaurant*, ataupun informasi lainya seputar Kota Surabaya. Dari permasalahan yang muncul di atas, kami mengusulkan suatu pengembangan aplikasi yang berjudul “SHEMO *Surabaya Heritage In Mobile, City Guide* Untuk Wilayah Surabaya Sebagai Sarana Pengembangan Pariwisata dan Edukasi”. Aplikasi SHEMO merupakan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan dan memperluas penyampaian informasi penting mengenai Kota Surabaya kepada pengguna SHEMO. Selain itu, SHEMO juga dapat menunjukkan lokasi-lokasi yang ada di Surabaya denga menggunakan bantuan *Google Maps*.

# Rumusan Masalah

Permasalahan utama yang akan diselesaikan dengan menggunakan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

* Kebutuhan atau keperluan dari masyarakan yang ingin mengetahui apa saja nama, jenis, maupun lokasi dari tempat wisata yang ada di Kota Surabaya. Contohnya seperti wisata kuliner Bebek Tugu Pahlawan, yang berlokasi di daerah sekitar Tugu Pahlawan dengan menu makanan utama berupa bebek.
* Kebutuhan atau keperluan dari masyarakat akan informasi berupa transportasi apa saja yang bisa ditumpangi, penginapan dimana saja yang terdapat di Surabaya, rumah makan/*restaurant* apa yang bisa ditemui di Surabaya, maupun tempat hiburan atau taman dimana saja yang terkenal di Surabaya.
* Pengetahuan mengenai seluk beluk tentang Kota Surabaya.

# Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan-batasan yang dianut oleh aplikasi ini:

***Teknologi yang dipakai***

* + Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Microsoft Visual Studio 2010/2012/2013 atau Eclipse.*
  + Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk membangun aplikasi adalah C#.
  + Database menggunakan MySQL atau oracle dan akan ditaruh pada server.

***Data uji yang digunakan***

* + Berupa *keyword* dari tempat yang akan dipilih di dalam aplikasi.
  + *Keyword* nama tempat untuk dilakukan pencarian di dalam aplikasi.

***Fitur-fitur yang mungkin akan dikembangkan***

* + Fitur Top Wisata, untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang paling sering dicari pengguna SHEMO.
  + Fitur Recommended Wisata, untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang paling sering dikunjungi wisatawan di Kota Surabaya.
  + Fitur *Diary*, untuk mencatat lokasi mana saja yang sudah dikunjungi oleh pengguna aplikasi dan dapat melakukan *sharing* ke media social seperti *facebook.*
  + Fitur *Login*, untuk melakukan pendataan user SHEMO.

# Tujuan Pembuatan Aplikasi

Tujuan dari pembuatan aplikasi *SHEMO* adalah sebagai berikut:

* Memberikan kemudahan wisatawan untuk mengakses informasi mengenai fasilitas umum yang ada di tempat-tempat wisata di Kota Surabaya.
* Memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk melakukan perencanaan berwisata berdasarkan lokasi yang ingin dikunjungi oleh wisatawan.
* Memberikan kemudahan informasi alamat dan rute perjalanan dari tempat wisata yang dipilih.
* Mengoptimalkan potensi wisata Kota Surabaya.
* Memperkuat rasa cinta masyarakat terhadap Kota Surabaya.
* Mempertahankan nilai-nilai dan mengembangkan seni budaya daerah.

# Alamat Repository Kode

Tautan/*link repository* kode yang akan dipakai di dalam aplikasi ini adalah GitHub.

https://github.com/enelde/dotNetSHEMO

# Deskripsi Aplikasi

Deskripsi aplikasi yang akan dijelaskan di dalam proposal meliputi deskripsi singkat aplikasi, *platform* aplikasi, *Library* aplikasi, dan fitur-fitur utama aplikasi.

***Deskripsi singkat aplikasi***

*Surabaya Heritage in Mobile* (SHEMO) merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja fasilitas atau tempat-tempat yang dapat dikunjungi dan dinikmati di Surabaya. Di dalam aplikasi ini, pengguna aplikasi dapat menemukan beberapa menu utama, seperti menu Wisata, menu List, dan menu *About Surabaya*.

Banyak yang bisa didapatkan di dalam menu aplikasi ini. Untuk dapat menemukan berbagai macam lokasi wisata, pengguna dapat menemukannya berdasarkan jenis wisata yang ingin dipilih. Selain itu, di dalam aplikasi SHEMO, pengguna juga dapat mencari tempat-tempat dimana saja yang bisa dijadikan tempat bersantai beserta alat transportasi apa saja yang dapat digunakan.

Kelebihan dari sistem ini yaitu memandu wisatawan agar dapat berwisata secara mandiri tanpa adanya bantuan dari seorang *guide*. Selain itu, aplikasi ini dapat menginformasikan rute perjalanan dari tempat asal wisatawan untuk menuju lokasi wisata yang diinginkan di Kota Surabaya, apa saja pengetahuan mengenai Kota Surabaya, dan masih banyak informasi bermanfaat lain yang bisa diperoleh di sistem ini. Secara tidak langsung, wisatawan juga dapat memperkirakan biaya yang akan dikeluarkan untuk berwisata ke tempat yang diinginkan.

***Platform aplikasi***

Aplikasi ini menggunakan *mobile apps* (dengan xamarin) sebagai platform aplikasi.

***Library aplikasi***

Library/pustaka yang akan digunakan di dalam aplikasi ini adalan .NET Framework , Xamarin atau MonoDroid.

***Fitur-fitur utama aplikasi***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1. | Wisata | Pengguna dapat mencari lokasi/tempat wisata apa saja yang ada di Surabaya berdasarkan jenis wisata. Jenis wisata yang tersedia di dalam fitur ini adalah sebagai berikut:   * Alam * Religi * Kuliner * Museum * Bersejarah * dll. |
| 2. | *List* | Pengguna dapat mengetahui informasi mengenai transportasi, penginapan, restaurant, tempat hiburan, dan taman yang ada di Surabaya. |
| 3. | *Event Today* | Pengguna dapat menemukan berita dan informasi mengenai *event-event* yang sedang berlangsung di Surabaya. |
| 4. | *About* Surabaya | Pengguna dapat mengetahui fakta, informasi, dan seluk beluk seputar tentang Kota Surabaya. |

# Jadwal Pengerjaan

Berikut ini table perencanaan dari kegiatan pembuatan aplikasi:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan | Waktu (minggu ke-) | | | | | | | | |
| **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** |
| 1. | *Pembuatan proposal dan pendefinisian kebutuhan/fitur* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | *Pengumpulan data yang dibutuhkan untuk fitur* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | *Pembuatan desain basis data dan antarmuka* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | *Implementasi basis data* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | *Implementasi antar muka* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | *Implementasi kode untuk fitur-fitur.* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | *Testing aplikasi* |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. | *Demo aplikasi* |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Potensi untuk dilombakan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Nama Lomba | Waktu Pelaksanaan |
| 1. | *Gemastik 2014* | *Agustus - Oktober 2014* |
| 2. | *PKM – KC 2015* | *Akhir 2014 - pertengahan 2015* |
| 3. | *Imagine Cup 2015* | *2015* |

# Potensi pengembangan aplikasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Fitur | Keterangan |
| 1. | Top Wisata | Pengguna dapat melihat daftar mengenai sepuluh besar tempat wisata yang paling banyak diminati oleh pengunjung di dalam satu tahun terakhir |
| 2. | Diary | Pengguna dapat menyimpan artikel beserta foto mengenai tempat wisata yang telah di kunjungi, dan kemudian dapat melakukan *sharing* ke media sosial seperti *Facebook*, Twitter, atau Google Account. |
| 3. | *Upcoming Event* | Pengguna dapat mengetahui acara-acara apa saja yang akan hadir di Surabaya. |
| 4. | *Social sign in* | Pengguna dapat melakukan sign in dengan Facebook. |
| 5. | *Track location* | Penguna dapat mengetahui rute mulai dari lokasi tempat pengguna itu sendiri berada hingga lokasi yang dituju *via Google Maps* |