**PROPOSAL**

**D’TRAVEL**

**Darma Kurniawan Harefa (13.111.2764)**

**Nipe Setiawan Harefa (13.111.0011)**

## Daftar Isi

[Daftar Isi i](#_Toc420372168)

[Tabel Gambar ii](#_Toc420372169)

[1.1. Latar Belakang 1](#_Toc420372170)

[1.2. Rumusan dan Batasan Masalah 2](#_Toc420372171)

[1.3. Tujuan dan Manfaat 2](#_Toc420372172)

[1.4. Metodologi Pengembangan Sistem 2](#_Toc420372173)

## Tabel Gambar

[Gambar 1 v](#_Toc420372085)

## Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu bidang pada industri yang saat ini berkembang pesat. Perkembangan dunia pariwisata suatu daerah maupun negara dapat dinilai dari banyaknya kunjungan Para Pengunjung baik dari Luar Negeri (Mancanegara) maupun dalam Negeri (Domestik).

Industri pariwisata juga berdampak positif pada daerahnya seperti daerah tersebut di kenal, lapangan kerja terbuka, dan bisa memperbaiki ekonomi masyarakat. Sebelum mengunjungi Tempat wisata biasa para Pengunjung (Tuorist) akan mencari info tentang tujuannya misalnya Danau Toba. Pengunjung ingin mengetahui secara detail tentang informasi Danau Toba mulai dari Cuaca Lokasi dari Pusat Kota, Penginapam (Hotel) dan Fasilitas lainnya. Minimnya kunjungan ke suatu object wisata akibat kurangnya informasi tentang tempat tersebut. Apalagi jika tempat tersebut merupakan daerah yang jauh dari yang namanya internet. Tentu ini sangat mengurangi minat para pengunjung seperti yang di jelaskan di atas bahwa mereka butuh informasi sebelum berkunjung.

D’Travel adalah aplikasi yang di rancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut, mulai dari Lokasi object wisata yang terintegrasi dengan Google Map. Deskripsi lengkap tentang tempat wisata, fasilitas dan Event yang sedang atau akan berlangsung di tempat tersebut. Serta, aplikasi ini menampilkan Foto lengkap dari Object tersebut agar pengunjung semakin tergiur ingin datang dan menikmati keindahannya.

Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan industri pariwisata yang ada di Indonesia, khususnya untuk daerah tertinggal. Agar mampu bersaing dengan daerah yang lain. Di aplikasi ini semua tempat wisata baru akan di tampilkan pada kategori New Places.

## Rumusan dan Batasan Masalah

* Apa yang menjadi penyebab utama tidak stabilnya wisatawan baik domestik maupub mancanegara?
* Apa peranan Aplikasi ini terhadap kemjuan industri Pariwisata?
* Apakah pariwisata dapat meningkatkan pendapatan daerah?

Berdasarkan rumusan-rumusan maslah tersebut, yang yang menjadi prioritas utama adalah masalah tersedianya informasi apa saja tentang objek wisata yang ada di Indonesia. Oleh karena itu aplikasi ini di batasi pada penyedia informasi Objeck Wisata yang ada di Indonesia dengan detail, mudah di gunakan.

## Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari Aplikasi ini ialah memberikan informasi lengkap berupa lokasi, Fasilitas, keindahan tempat wisata maupun event atau kegiatan yang akan dilaksanakan. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan informasi yang sangat berguna bagi para pengunjung untuk mengetahui lebih detail tentang tempat tersebut. Dan pengunjung dapat mengeksplorasi semua tempat yang ada di lokasi tersebut. Hasilnya pengunjung merasa puas dengan kunjungannya tersebut, kepuasan tersebut bisa di ungkapkan dengan berbagi pengalama dengan orang banyak melalui media sosial atau pun media lainnya. Sehingga makin banyak yang mengetahui informasi tersebut maka peminat (pengunjung) pun semakin banyak.

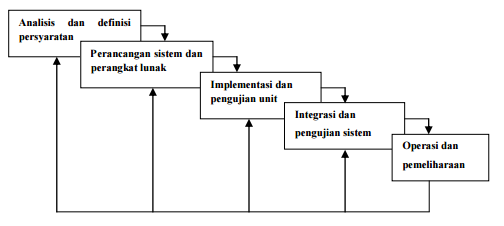
## Metodologi Pengembangan Sistem

Langkah penyelesaian masalah tugas akhir ini sesuai dengan tahapan pengembangan perangkat lunak menggunakan model proses atau paradigma waterfall. Waterfall model merupakan salah satu model proses perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi.

Adapun tahapan-tahapan utama dari *waterfall model*, sebagai berikut:

1. Analisis dan Defenisi Persyaratan

Proses mengumpulkan infromasi sesuai dengan kebutuhan sistem/perangkat lunak. Proses ini mendefenisikan secara rinci mengenai fungsi-fungsi dan batasan serta tujuan dari perangkat lunak.



Gambar

1. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Perancangan ini difokuskan pada struktur data, representasi antar muka (interface), user experience (UX).

1. Impleentasi dan Pengujian

Perangkat lunak atau program akan di uji dengan melibatkan verifikasi bahwa setiap unit / persyaratan telah memenuhi spesifikasinya.

1. Inttegrasi

Pada Proses ini pengujian di tujukan untuk menguji keterhubungan dari tiap-tiap fungsi perangkat lunak untuk menjamin bahwa persyaratan (tahap 1) telah terpenuhi.

1. Operasi / Pemeliharaan

Pada bagian ini mencakup koreksi dari beberapa kesalahan yang tdak ditemukan pada tahapan sebelumnya.