**PROPOSAL**

**Perancangan Destinasi Wisata Alam**

(Kota Mamuju)

****

Di Susun Oleh

**KURNIATI**

NIM / NIRM : 200250501035

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

**2021**

**BAB 1  
  
  
PENDAHULUAN**

* 1. **LATAR BELAKANG**Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dan semakin banyak diminati. Salah satu sistem operasi mobile yang sangat diminati adalah sistem oerasi android. Kita ketahui bahwa android saat ini sangat bekembang pesat dan semakin banyak peminatnya dan penggunannya Berbagai keunggulan dari sistem informasi android adalah aplikasi aplikasi sistem operasi didalamnya dapat diubah sesuai keinginan kita sendiri.

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat diperoleh dengan cepat, akurat, dan tidak terbatas dengan waktu dan tempat.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya bahwa perkembangan teknologi yang semakin meningkat dapat kita manfaatk-an untuk membuat bagaimana merancang desain yang tepat.

* 1. **Batasan Masalah**

Adapun masalah yang saat ini hanya menyangkut dalam efisiensi menyimpan data maka dari itu masalah yang akan di bahas mencakup tentang mempermudah mengakses wisata alam kota mamuju agar perencangan padaproduksi ini lebih terarah dan lebih optimal.

* 1. **Tujuan dan Manfaat penelitan**
     1. **Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil analisa kebutuhan pengembangan aplikasi destinasi Wisata Alam Kota Mamuju
2. Untuk mengetahui proses perancangan pengembangan aplikasi destinasi Wisata Alam Kota Mamuju
3. Untuk mengetahui hasil pengimplementasian pengembangan aplikasi destinasi Wisata Alam Kota Mamuju

**1.4.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat perancangan aplikasi destinasi Wisata Alam Kota Mamuju yaitu mempermudah masyarakat dalam mengakss wisata alam di Mamuju dan menjadi salah satu pilihan refer-ensi destinasi wisata di Kabupaten Mamuju

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

* 1. **Alat Perancangan Sistem**
     1. Peralatan Utama  
        Perancangan aplikasi ini membutuhkan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) dalam sebuah computer. Adapun peralatan utama dalam perancangan ini t-erdiri dari:

1. Perangkat keras  
   Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi desain yaitu leptop, mouse, dan handphone
2. Perangkat lunak  
   perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi desain yaitu geeogle Chrome sebagai previe-w koding dan android studio sebagai mengkompile ko-ding
   1. **Sistem Basis Data**Sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record/record menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi /perusaha-n sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan. Berikut pengertian sistem basis data menurut para ahli   
      ROGAYAH, dalam modulnya mengenai sistem basis data, mengatakan bahwa yang dimaksud dengan sistem basis data merupakan suatu sistem yang dapat menyusun dan mengelola record-record menggunakan computer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan.  
      WILIYANTO, dalam Muiz (2007) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan sistem basis data merupakan suatu gabungan dan juga perpaduan antara basis data (database) dengan suatu sistem manajemen basis data (SMBD) atau yang juga lebih sering dikenal dengan istilah DBMS (Database Management System)  
      C.J DATE (dalam Muiz, 2007) mengatakan bahwa sistem basis data pada dasarnya dapat dianggap sebagai tempat atau lokasi untuk sekumpulan berkas data yang sudah terkomputerisasi dengan tujuan untuk memelihara informasi, dan juga memuat informasi tersebut, terutama apabila informasi tersebut sedang dibutuhkan.
      1. Devenisi Basis Data  
         Basis data atau database merupakan koleksi atau kumpulan data yang dikelola secara sistematik dengan aturan tertentu yang masing-masing terintegrasi sehingga pengelolaanya pun mudah. Dengan adanya basis data, semua pekerjaan bisa berjalan lebih mudah dan cepat
      2. Devenisi Normalisasi  
         Normalisasi Basis Data adalah cara pendekatan dalam mebangun desain logika basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar untuk menghasilkan struktur tabel yang normal. Secara garis besar tujuan proses pembentukan relasi atau tabel basis data ke bentuk normal ini memungkinkan ambigu bisa diminimalisir maupun dihilangkan
      3. Devenisi ERD  
         ERD adalah pemodelan data atau sistem dalam database yang sudah sering digunakan oleh banyak lembaga.
      4. Devenisi Struktur Tabel  
         Perancangan struktur tabel adalah salah satu hal yang paling utama dalam merancang sebuah program. Hal ini dikarenakan tabel-tabel tersebut yang akan menyimpan data-data yang diolah di dalam program. Sehingga dalam pembuatannya diperlukan perancangan struktur tabel yang tepat agar tidak terjadi kesalahan yang berdampak kepada jalannya program.
   2. **Adobe XD**Adobe XD adalah alat desain berbasis vektor untuk membuat desain situs website dan aplikasi. Alat ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Inc untuk pengguna Mac dan Windows. Dengan Adobe XD, Anda dapat membuat prototype, mockup, atau full design untuk situs website serta aplikasi seluler

Kelebihan Adobe XD yaitu :

### Prototyping tools

Dengan tools ini, maka para desainer aplikasi mobile bisa membuat alur kerja yang lebih baik dan terperinci sekaligus teratur sehingga ketika ada proyek desain lainnya, tidak akan saling mengganggu dan tetap pada jalurnya sendiri.

Dengan tools ini, maka para desainer aplikasi mobile membuat membuat kerangka kerja, mockup hingga screen layouts and production untuk desain yang lainnya.

### Asset design from Photoshop, Sketch, Illustrator

Seperti yang sudah diketahui, Adobe memiliki beberapa perangkat lunak lainnya yang juga digunakan untuk desain seperti Photoshop, Sketch dan Illustrator.Untungnya, platform ini bisa memasukkan aset desain dari perangkat lunak tersebut ke dalam proyek kamu sehingga memudahkan pekerjaan.

### Built-in sharing

Tools ini bisa membuat kamu merekam video selama proses pengerjaan desain sehingga bisa dicek oleh desainer lainnya lewat fitur CreativeCloud.

### Fast perfomance

Tentu saja performa yang cepat ditawarkan, sehingga berapa banyak pengerjaan yang kamu lakukan bisa berjalan dengan lancar tanpa lagging

Kelemahan Adobe XD yaitu :

### Difficult animating UI

Dengan membuat prototype maka kamu bisa menunjukkan apa yang akan ditampilkan dari aplikasi mobile tersebut, namun dengan Adobe SD, tidak ada tools animasi yang support dengan Adobe XD sehingga bisa menyulitkan.

### No CSS export

CSS export bisa membuat desainer bekerja lebih simpel lagi dan membuat pengerjaan lebih cepat juga. Namun, di dalamnya belum ada fitur ini. Padahal di dalam platform Photoshop sendiri sudah ada menggunakan plugin Zeplin.

### Copy/Paste feature

Tentu saja di dalam perangkat lunak buatan Adobe memiliki fitur copy paste untuk desain yang sudah dibuat. Ada modifikasi yang bisa dilakukan juga di sana sehingga lebih mudah. Namun Adobe XD malah membuat fitur copy paste yang tidak mumpuni sehingga menyulitkan kinerja desainer nantinya.

### Prototype live preview

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, kamu bisa memberikan live preview protoype dari aplikasi mobil yang dibuat. Sayangnya, live preview prototype ini baru bisa bekerja di Mac, tidak dengan OS Windows. Hal ini cukup merugikan juga.

Fitur-fitur Adobe XD yaitu :

1. **Offline support untuk coediting**

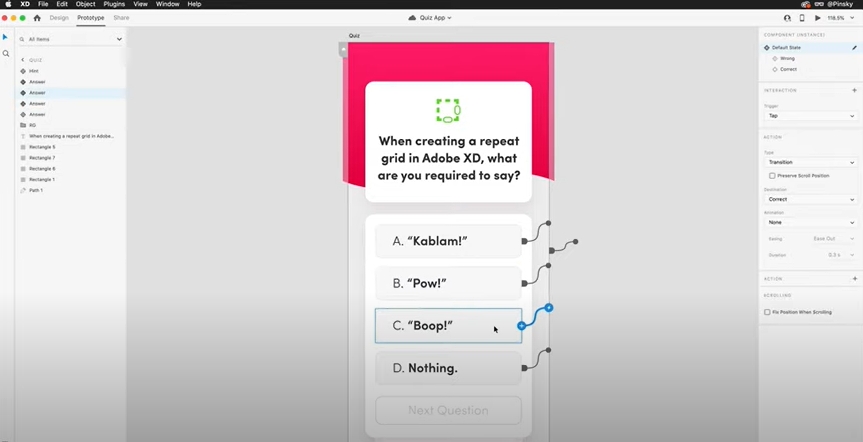
Saat ini sudah banyak perusahaan yang memberlakukan sistem remote, sehingga kemampuan untuk bisa berkolaborasi bersama dalam waktu real time akan sangat diperlukan. Oleh karena itu, Adobe XD mengeluarkan fitur yaitu offline support untuk Coediting.

Dengan fitur ini, Anda dapat mengatur desain dengan tim Zsecara online atau pun offline. Setiap perubahan yang Anda lakukan secara offline akan diketahui oleh semua anggota tim setelah koneksi Anda kembali stabil. Fitur offline support ini juga memungkinkan Anda untuk tetap bekerja ketika tidak ada koneksi sama sekali seperti ketika berada di dalam pesawat.

1. **Memperbesar dan memperkecil link prototype**

Design prototype harus bisa dipahami dengan baik oleh para klien. Dengan fitur ini, Anda dapat memperbesar atau memperkecil bagian tertentu pada suatu design sehingga klien dapat mengetahui gambaran dari design yang Anda buat. Fitur ini tersedia untuk browser desktop atau pun mobile.

1. **Audio Playback**



Suara menjadi salah satu komponen yang dapat mempengaruhi user experience. Dengan fitur ini Anda dapat menambahkan sound effect atau earcons pada design seperti bunyi lonceng ketika user berhasil mengirimkan formulir, bunyi “beep” ketika tombol ditekan, atau yang lain. Suara-suara tersebut dapat bertindak sebagai informasi atau feedback terhadap tindakan user di website atau aplikasi yang Anda design.

* 1. **Android Studio**Android studio adalah sebuah software atau perangat lunak resmi yang dikeluarkan oleh geogle yang di khususkan untuk para developer aplikasi android. Melalui software yang satu ini, seorang developer dapat membuat berbagai macam aplikasi untuk android tanpa menggunakan banyak aplikasi lain karena android studio mencakup semuanya

Kegunaan Android Studio

1. Sebagai pengembangan bagi aplikasi android
2. Menciptakan, mengedit, dan mengembangkan aplikasi android
3. Android studio juga dapat digunakan untuk mengedit kode sumber dari aplikasi android
4. Menciptakan dan mengembangkan game baru yang sederhana.  
   1. **Waterfal**Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.  
      Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut waterfall (Air Terjun).
   2. **Teknik Pengumpulan Data**Teknik pengumpulan data merupakan salah satu hal yang krusial dan penting untuk ditentukan agar penelitian yang dilakukan lebih lancar dan terkendali. Menentukan teknik pengumpulan data juga dilakukan untuk meminimalisir hambatan dan kesalahan dalam penelitian yang dilakukan. Untuk mengetahui apa saja teknik pengumpulan data, Anda dapat mengetahuinya dalam artikel ini.

**BAB III  
PERANCANGAN SISTEM**

* 1. **Waktu dan Tempat Penelitian**Penelitian perancangan ini dilakukan pada bulan Oktober sampai bulan November 2021. Perancangan ini dilakukan dengan cara langsung terjun kelapangan tersebut.

## 3.2 Metode Penelitian (Waterfall / Air Terjun) metode waterfall

**Tahap-Tahap Metode Waterfall**

1. **Requirement Analysis**

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengemba-ng harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan penggguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1. **System and Software Design**

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangandesain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambar lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hard-ware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan

1. **Implementation and Unit Testing**

Tahap implementation and unit testingmerupakan tahap pemrograman perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

1. **Integration and System Testing**

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

1. **Operation and Maintenance**

Pada tahap teakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan

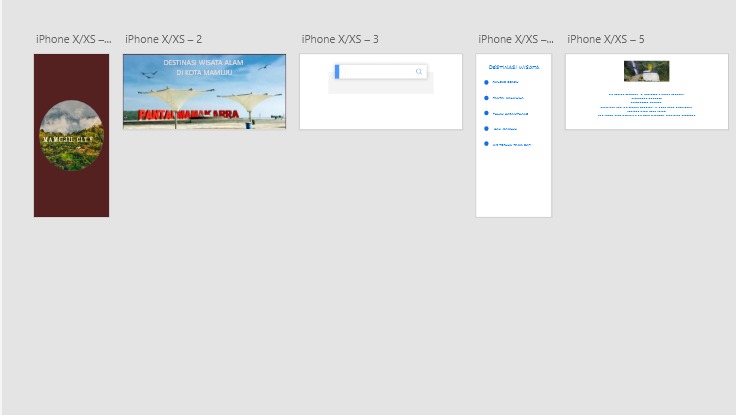
* 1. **Teknik Pengumpulan Data**Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri dari beberapa cara yaitu:

1. Observasi (pengmatan) pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung ke wisata mamuju
2. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggandalkan dokumen sebagai salah satu sumber daya yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupah sumber tertulis, dan gambar atau foto. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini dapat dipilih penelti sesuai dengan kebutuhan penelitian dan juga berdasarkan metedologi penelitian yang dipilih.  
   1. **Analisa Sistem Berjalan**

Pada tahap Analisis Sistem dilakukan pengumpulan data dan mengan-alis segalah dokumen-dokumen yang digunakan pada sistem yang sedang berjalan.Dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terajdi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan pada sistem tersebut.

* 1. **Rancangan Sistem yang diusulkan**

Rancangan aplikasi yang saya usulkan yaitu rancangan aplikasi Destinasi Wisata Alam Kota Mamuju seperti gambar dibawa ini



Rancangan design Apliksinya yaitu:

1. Pertama kita masuk di aplikasinya
2. Kemudian didalam aplikasi hal yang paling pertama muncul itu logo nya
3. Setelah itu kita masuk dipencarian wisata apa saja yang akan dicari
4. Kemudian kita tekan wisata apa yang akan kita cari, disitu akan muncul gambar beserta penjelasan wisata tersebut.

Manfaat Aplikasinya yaitu :

1. Mempermudah untuk mengakses atau memelihat gambaran wisata yang ada dikota mamuju
2. Mempermudah pengguna atau para wisata diluar kota mamuju untuk melihat gambar wisata yang ingi dikunjungi.
   1. **Instrumen Penelitan**
      1. **Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian perancangan aplikasi saya adalah leptop dan mause

* + 1. **Perangkat Lunak**

Perangkat Lunak yang digunakan dalam perancangan yaitu Adobe XD dan Android Studio

* 1. **Jadwal Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATAN | BULAN | | | | | | | | | | | |
| OKTOBER | | | | NOVEMBER | | | | DESEMBER | | | |
| 1 | PEMBUATAN  JUDUL |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | PERANCANGAN  DESIGN |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | PEMBUATAN  PROPOSAL |  |  |  |  |  | | | |  |  |  |  |

.

**DAFTAR PUSTAKA**

[**https://blog.dinamika.ac.id/arya/2020/03/02/android-studio-pengertian-kegunaan/**](https://blog.dinamika.ac.id/arya/2020/03/02/android-studio-pengertian-kegunaan/)

[**https://dosenit.com/kuliah-it/database/pengertian-sistem-basis-data-menurut-para-ahli**](https://dosenit.com/kuliah-it/database/pengertian-sistem-basis-data-menurut-para-ahli)

[**https://id.scribd.com/document/336877633/Jurnal-Sistem-Basis-Data**](https://id.scribd.com/document/336877633/Jurnal-Sistem-Basis-Data)

[**https://kumparan.com/berita-update/teknik-pengumpulan-data-dan-jenis-jenisnya-untuk-penelitian-1usMO2uuF4O/full**](https://kumparan.com/berita-update/teknik-pengumpulan-data-dan-jenis-jenisnya-untuk-penelitian-1usMO2uuF4O/full)

[**https://mamikos.com/info/pengertian-basis-data-mhs/**](https://mamikos.com/info/pengertian-basis-data-mhs/)

[**https://ranahresearch.com/metode-waterfall/**](https://ranahresearch.com/metode-waterfall/)

[**https://www.bakhel.com/2020/11/definisi-pengertian-tahapan-normalisasi-basis-data.html#:~:text=Definisi%20Normalisasi%20Basis%20Data%20Dasarnya%20definisi%20normalisasi%20berarti,Data%20disini%20menjadi%20landasan%20atau%20objek%20dari%20normalisasi**](https://www.bakhel.com/2020/11/definisi-pengertian-tahapan-normalisasi-basis-data.html#:~:text=Definisi%20Normalisasi%20Basis%20Data%20Dasarnya%20definisi%20normalisasi%20berarti,Data%20disini%20menjadi%20landasan%20atau%20objek%20dari%20normalisasi)