

Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android

Harya Gusdevi¹⁾, Sri Kuswayati²⁾, Yossi Nazifah³⁾

Sekolah Tinggi Teknologi Bandung

Jl. Soekarno Hatta No. 378, Bandung Devi.sttbandung.ac.id, srikuswayati5@gmail.com,

Yossinazifah@gmail.com

Abstrak

Taman merupakan suatu tempat yang sederhana namun kesan yang dilihat pada suatu taman terletak pada keindahannya, baik dari segi kebersihan, hijau dan dipenuhi bunga-bunga yang indah, sehingga membuat pandangan mata tertarik. Taman selain berfungsi secara ekologis juga menjadi sarana sosial, budaya, rekreasi, edukasi, olahraga, estetika, juga menjadi tempat warga atau komunitas berkreasi. Beberapa Taman di Kota Bandung, telah mengalami revitalisasi yang tidak hanya sebatas fisik, melainkan juga bertema. Taman Kota dijadikan sebagai ruang terbuka hijau yang dapat membentuk budaya sehat bagi masyarakat perkotaan yang ada di Indonesia. Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android ini merupakan inovasi baru dalam cara mengenalkan Taman Kota yang ada khususnya di Kota Bandung. Pembuatan dan desain pada aplikasi ini dengan menggunakan Android Studio, MySQL sebagai basis data. Aplikasi ini dapat memperkenalkan taman yang ada di Kota Bandung dengan teknologi dalam bentuk aplikasi yang canggih, dan lebih praktis. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat serta wisatawan dalam dan luar negeri untuk mengetahui taman apa saja yang ada di Kota Bandung beserta fasilitas yang ada sesuai temanya.

Kata kunci: *Aplikas, Android, Taman Kota, MySQL.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi semakin canggih dan modern. TIK berfungsi sebagai alat yang dapat membantu segala aktivitas manusia dan mempermudah dalam menyelesaikannya. Teknologi informasi pun sudah mulai diterapkan di berbagai bidang, baik dari bidang pendidikan, pekerjaan, kesehatan, pemerintahan, dan lain sebagainya. Banyak informasi yang bisa diakses dengan mudah hanya dengan barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus yang disebut dengan *gadget*. Taman merupakan suatu tempat yang sederhana namun kesan yang dilihat pada suatu taman terletak pada keindahannya, baik dari segi kebersihan, hijau dan dipenuhi bunga-bunga yang indah, sehingga membuat pandangan mata tertarik. Taman selain berfungsi secara ekologis juga menjadi sarana sosial, budaya, rekreasi, edukasi, olahraga, estetika, juga menjadi tempat warga atau komunitas berkreasi. Taman dipilih menjadi tempat yang tepat untuk melepas penat saat letih bekerja.

Artikel yang dimuat oleh Kompas.com juga mengemukakan bahwa beberapa taman di Kota Bandung, Jawa Barat, telah mengalami revitalisasi yang tidak hanya sebatas fisik, melainkan juga bertema. Wali Kota Bandung, Ridwan Kamil, mengatakan bahwa ada dua alasan taman-taman kota direvitalisasi. Pertama, ciri kota yang bahagia bila warganya banyak berinteraksi di ruang publik. Hal ini dapat diimplementasikan lewat taman. Kedua, proporsi kota yang baik, 30 persennya terdiri dari Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan sisanya untuk bangunan dan jalan, sehingga kuantitas RTH harus diperjuangkan. Saat ini Kota Bandung menjadi pusat perhatian masyarakat hingga mancanegara karena Kota Bandung selain menjadi tempat kuliner, tempat wisata, kota ini pun memiliki puluhan taman kota yang telah direvitalisasi dengan baik dan juga dapat dinikmati oleh pengunjung dari manapun dan juga terdapat taman khusus untuk manusia yang memiliki kebutuhan khusus. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi yang berjudul “**Aplikasi Pencarian Lokasi Taman Di Kota Bandung Berbasis Android**”. Dengan adanya aplikasi diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui taman apa saja yang ada di Kota Bandung dengan fasilitas yang ada di dalamnya sesuai temanya, untuk memudahkan para wisatawan dalam dan luar negeri yang ingin berkunjung.

2. Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dua bagian yaitu :

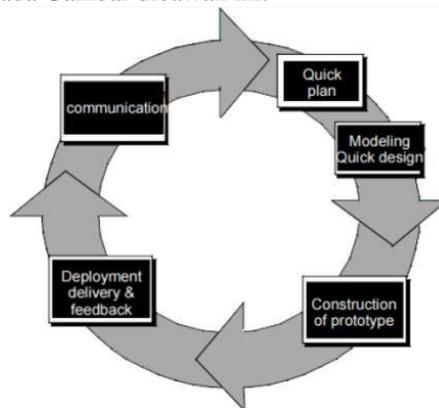
2.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang mengarah pada pembuatan penelitian ini, maka metodologi penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Studi Literatur
Penggunaan literatur dalam proses ini dilakukan dengan cara mempelajari konsep, pengumpulan data berupa teori serta materi, bersumber dari buku maupun jurnal yang berhubungan dengan aplikasi pencarian lokasi taman di Kota Bandung.
- b. Observasi
Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan[1]. Observasi menjadi metode paling dasar dan paling tua dari ilmu-ilmu sosial, karena dalam cara-cara tertentu kita selalu terlibat dalam proses mengamati. Semua bentuk penelitian psikologis, baik itu kualitatif maupun kuantitatif mengandung aspek observasi di dalamnya.[2]
- c. Kuesioner
Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pernyataan kepada *user*, lalu dijawab oleh *user* yang mencoba menggunakan aplikasi tersebut.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *prototype*. Model ini dipilih berdasarkan desain fungsionalitas yang didapatkan, juga untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, sehingga spesifikasi kebutuhan pengembangan sistem lebih disinkronkan dengan keinginan pengguna, selain itu juga mampu mempercepat pengembangan sistem. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu, *communication*, *quick plan and modelling quick design*, *construction*, dan *deployment delivery & feedback*[19]. Tahapan pengembangan sistem pada model *prototype* dapat diilustrasikan pada Gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan *Prototype*

(Sumber : <https://www.angon.co.id/news/uncategorized/model-model-pengembangan-perangkat-lunak-beserta-contoh-penerapannya>)

Proses pada gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

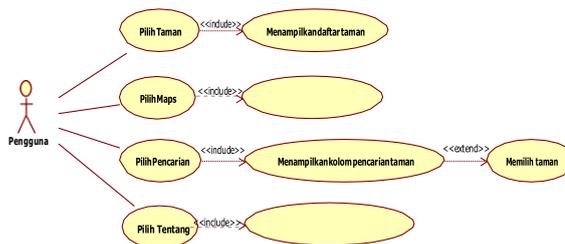
- a. *Communication*
Tahap *communication* digunakan untuk mendefinisikan sasaran keseluruhan untuk perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan apapun yang saat ini diketahui. Pada tahap ini, dilakukan observasi untuk menganalisa kebutuhan terkait dengan pengembangan sistem.
- b. *Quick Plan and Modelling Quick Design*
Setelah mendapatkan informasi dari tahap komunikasi, berupa desain fungsionalitas sistem yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dibuat perancangan sistem, yang meliputi penggambaran dalam bentuk *Use Case*, *Scenario Use*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan rancangan tampilan aplikasi.

- c. *Construction of Prototype*
Pada tahap pembentukan *prototype*, dilakukan penggabungan dari beberapa tahapan sebelumnya. Yakni dari tahap komunikasi, dan perancangan pemodelan secara cepat.
- d. *Deployment Delivery and Feedback*
Pada tahap ini, sistem berupa *prototype* diserahkan kepada ahli sistem informasi dan pengguna untuk diuji kelayakannya. Pengujian sistem digunakan untuk menemukan kekurangan yang ada pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian yang digunakan adalah *black-box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Desain Sistem

Sistem yang akan dikembangkan adalah sebuah Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android. *Use case diagram* menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Pemodelan ini dimaksudkan untuk menggambarkan proses-proses dan hubungan yang terjadi antara *actor* dan *use case* di dalam sistem. *Diagram use case* sistem yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 3.1**



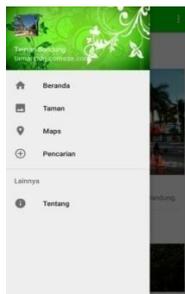
Gambar 3.1 *Use Case* Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android

3.2 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai implementasi program.

1. Tampilan Menu Utama

Tampilan Antarmuka untuk tampilan menu utama berdasarkan perancangan yang telah dibuat dalam Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android terdapat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tampilan Menu Utama

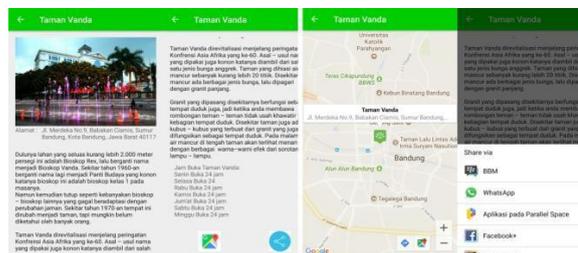
2. Tampilan Menu Beranda

Tampilan Antarmuka untuk tampilan menu beranda berdasarkan perancangan yang telah dibuat dalam Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android terdapat pada gambar 3.3.



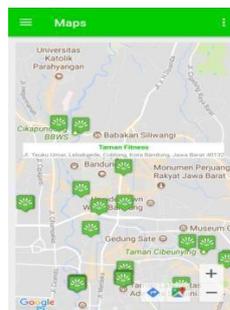
Gambar 3.3 Tampilan Menu Beranda

3. Tampilan Menu Taman
 Tampilan Antarmuka untuk tampilan menu taman berdasarkan perancangan yang telah dibuat dalam Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android terdapat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Tampilan Menu Taman

4. Tampilan Menu Maps
 Tampilan Antarmuka untuk tampilan menu Maps berdasarkan perancangan yang telah dibuat dalam Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di Kota Bandung Berbasis Android terdapat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Tampilan Menu Maps

4. Simpulan

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil-hasil pengujian fungsional yang telah dilakukan, Aplikasi Pencarian Lokasi Taman Di Kota Bandung Berbasis Android ini memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Aplikasi taman Kota Bandung dibuat untuk mempermudah masyarakat dan wisatawan dalam serta luar negeri dalam mendapatkan informasi mengenai taman kota melalui Android *smartphone*.
2. Aplikasi ini menyediakan informasi mengenai sejarah dibangunnya taman, keterangan taman yang berisi jadwal buka taman beserta fasilitas yang disediakan pada seluruh taman tematik yang ada di kota Bandung.

3. Aplikasi ini pun disertakan menu pencarian (*search*) agar *user* dapat mencari taman dengan mudah tanpa harus mencarinya satu persatu, dan adanya menu *shared* agar *user* dapat membagikannya ke publik.
4. Aplikasi ini pun terdapat *back end* untuk mengedit data pada aplikasi, misal *create* untuk menambahkan data taman, dan *delete* untuk menghapus data pada taman secara otomatis *terupdate*.

4.2 Saran

Untuk pengembangan kedepannya yang lebih baik pada Aplikasi Pencarian Lokasi Taman di kota Bandung Berbasis Android ini, ada beberapa saran yang dapat digunakan yaitu:

1. Aplikasi yang telah dibangun ini lebih dikembangkan lagi dengan adanya fitur video, *restaurant*, hotel dan *rating*.
2. Tambahkan menu *login* pada aplikasi agar *user* yang menggunakan aplikasi ini dapat memberi penilaian (*rating*) pada aplikasi.
3. Tambahkan gambar pada aplikasi dengan *slider* dan ubah menu pencarian dengan menggunakan *search view*.

Daftar Pustaka

- [1] Sulistyono-Basuki. 2006. Metode Penelitian. Jakarta: Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- [2] Poerwandari, Kristi. (2001). Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia. Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia : Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- [3] HM, Jogiyanto, 1999, Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, ANDI Yogyakarta, Yogyakarta.
- [4] Hendrayudi, 2009. Pengertian Aplikasi. Andi. Yogyakarta
- [5] Hengky W. Pramana, (2012). Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003.PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [6] Yuhefizar, (2012). CMM Website Interaktif MCMS Joomla (CMS). Jakarta.Gramedia.
- [7] Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. Bandung
- [8] Nazruddin Safaat H, 2011, Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android). Informatika, Bandung
- [9] Arbie. 2004. Manajemen Database dengan MySQL. Andi. Yogyakarta. A.S, Rosa, M.Shalahudin.2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.
- [10] Havaludin. 2011. *Memahami Penggunaan UML (Unified Modeling Language)*. Ilmu Komputer. Uniersitas Mulawarman. Samarinda.
- [11] Satzinger, J. W., et al. 2010. Systems Analysis and Design in a Changing World. Boston: Course Technology.
- [12] Bentley, Lonnie D, dan Jeffrey L Whiten. (2007). *Systems Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition*, New York: McGraw-Hill.
- [13] Satzinger, Jackson, Burd. 2010. "System Analisis and Design with the Unified Process". USA: Course Technology, Cengage Learning.
- [14] Chaffey, Dave. 2007. E-Business and E-Commerce 3rd Edition.London: Prentice Hall.
- [15] Satzinger, J. W., et al. 2010. Systems Analysis and Design in a Changing World. Boston: Course Technology.
- [16] Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta
- [17] <https://www.diedit.com/skala-likert/>. tanggal akses terakhir : 20 September 2017
- [18] Nazir, Moh. 2005. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- [19] Anwar Sutoyo. 2009. Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interviu, Kuesioner dan Sosiometri. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [20] Gantina Komalasari, dkk. 2011. Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif. Jakarta: PT. Indeks