



# **BAB I**

## **PERSYARATAN PRODUK**

Bab I berisi pembahasan garis besar sistem yang akan dikembangkan.

### **I.1 PENDAHULUAN**

Kegiatan berwisata ke daerah lain sudah merupakan salah satu gaya hidup masyarakat saat ini. Wisatawan memerlukan informasi tempat yang dikunjungi. Solusi yang sering diambil untuk mendapatkan informasi ialah buku panduan wisata. Penggunaan buku panduan wisata memiliki kekurangan yaitu sifat informasi yang statis dan terbatas.

Kondisi ini memberikan peluang yang baik untuk mengaplikasikan teknologi dalam industri wisata untuk memudahkan pencarian informasi oleh wisatawan dan penyebaran informasi oleh dinas pariwisata dan pengelola tempat wisata. Salah satu solusi yang dapat dikemukakan yaitu, pemanfaatan perangkat *PDA* yang mengakses sebuah *web service*, melalui jaringan internet, untuk mendapatkan informasi. Perangkat *PDA* yang diperuntukkan bagi pengguna yang memiliki mobilitas cukup tinggi, cocok sebagai media pengakses informasi.

#### **I.1.1 Tujuan**

Merancang suatu aplikasi mobile untuk *PDA*, yang dapat mengakses informasi kota dari sebuah *web service*. Kota yang disimulasikan adalah Kota Bandung. Aplikasi dirancang untuk memberikan alternatif solusi untuk mengakses informasi khususnya wisata di Kota Bandung.

#### **I.1.2 Ruang Lingkup Proyek**

Software utama berupa aplikasi *mobile* yang dirancang untuk mengakses sebuah *web service* yang memiliki data tertentu mengenai Kota Bandung. Data berupa pusat perbelanjaan, restoran, hotel, tempat hiburan. Aplikasi ditujukan pada pengguna *PDA* (*Pocket PC*). Data bersifat dinamis di mana administrator dan setiap tempat wisata

dimungkinkan meng-update informasi tempat, seperti mengenai program-program tertentu seperti diskon ataupun acara tertentu. Aplikasi yang digunakan tempat-tempat tersebut berupa aplikasi sampingan berbasis *desktop PC*.

### **I.1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan**

1. *PDA – Personal Digital Assistant*, sebuah perangkat bergerak yang memiliki fungsi-fungsi sebuah komputer.
2. *Pocket PC – PDA* yang memiliki Sistem Operasi berbasis Windows CE.
3. *Desktop PC – Komputer Personal* yang ditujukan untuk digunakan di rumah atau kantor, di atas sebuah meja.
4. *WS – Web Service*, sebuah sistem yang didesain untuk mendukung interoperabilitas komunikasi dari mesin ke mesin melalui sebuah jaringan.
5. *SRS – Software Requirement Specification*, sebuah metode penulisan terstruktur untuk pengembangan perangkat lunak
6. *Windows Mobile 5.0 –* Sebuah sistem operasi dari *Microsoft* yang dikhususkan untuk perangkat PDA
7. *emulator –* Sebuah perangkat lunak yang mengemulasikan kemampuan dan sifat dari sistem lain.
8. *IIS – Web server* dari *Microsoft*
9. *Object Relational Mapping –* Pemetaan obyek ke dalam tabel-tabel database relasional
10. *Tap and Hold –* Metode *input* pada perangkat *PDA* dengan menekan tombol dalam rentang waktu tertentu, umum digunakan untuk memunculkan *context menu*
11. *Context Menu –* Menu yang disesuaikan dengan konteks komponen yang dipilih.

### **I.1.4 Overview**

Laporan bagian bab I dan bab II disusun dengan menggunakan pendekatan *Software Requirement Specification* yaitu sebuah metode penulisan terstruktur untuk pengembangan perangkat lunak. Bab – Bab selanjutnya menggunakan pendekatan Rekayasa Perangkat Lunak.

Organisasi penulisan laporan dari awal adalah sebagai berikut:

- **BAB I Persyaratan Produk**

Bagian ini berisi pendahuluan, tujuan pengembangan perangkat lunak, ruang lingkup dan penjelasan produk. Bagian ini juga memuat gambaran keseluruhan laporan. Bagian ini ditulis dengan menggunakan bahasa teknis seminimal mungkin agar mudah dimengerti orang awam.

- **BAB II Spesifikasi Produk**

Bagian ini merupakan pendalaman dari penjelasan pada BAB I. Bagian ini memuat fitur-fitur yang akan dikembangkan pada perangkat lunak, sehingga semua persyaratan, fungsionalitas dan kemampuan perangkat lunak dapat dipaparkan dengan jelas.

- **BAB III Desain Perangkat Lunak**

Bagian ini menggambarkan tahap desain produk yang disertai penjelasan.

Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya yaitu:

- Rancangan diagram *UML*
- Rancangan Basis Data
- Rancangan antarmuka

- **BAB IV Pengembangan Sistem**

Bagian ini menjelaskan implementasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah produk. Bagian ini juga berisi *screenshot* dari aplikasi yang disertai keterangan.

- **BAB V Pengujian dan Evaluasi**

Pengujian *blackbox* dengan mengujicobakan aplikasi dan webservice untuk mendapatkan hasil dari implementasi

- **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Kesimpulan berisi uraian singkat produk yang dihasilkan berdasarkan tujuan pembuatan

Saran berisi saran pengembangan untuk memberikan nilai lebih kepada produk dan pengguna secara teknis dan dokumentasi