

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ – ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ****Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών****«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες»****Μεταπτυχιακή Διατριβή**

Τίτλος Διατριβής	Τουριστική Εφαρμογή MyTour App
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Μέντη Μαρία
Πατρώνυμο	Βασίλειος
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ21035
Επιβλέπων	Δρ. Σκόνδρας Εμμανουήλ, Διδάσκων ΠΜΣ

Ημερομηνία Παράδοσης **Δεκέμβριος 2024**

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Δρ. Σκόνδρας Εμμανουήλ
Διδάσκων ΠΜΣ

Δημήτριος Δ. Βέργαδος
Καθηγητής

Δημήτριος Ι. Βέργαδος
Διδάσκων ΠΜΣ

Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνω υπεύθυνα και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί πνευματικής ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα μεταπτυχιακή εργασία είναι εξ' ολοκλήρου αποτέλεσμα δικής μου ερευνητικής εργασίας, δεν αποτελεί προϊόν αντιγραφής ούτε προέρχεται από ανάθεση σε τρίτους. Όλες οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν (κάθε είδους, μορφής και προέλευσης) για τη συγγραφή της περιλαμβάνονται στη βιβλιογραφία.

Μέντη Μαρία

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια των μεταπτυχιακών μου σπουδών IoT and Advanced Digital Technologies στο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών του Τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέπων καθηγητή μου κύριο Εμμανουήλ Σκόνδρα για την καθοδήγηση και τις συμβουλές του, καθώς και για τη στήριξη και το αμέριστο ενδιαφέρον καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας.

Επίσης είμαι ευγνώμων στον σύντροφό μου, στους γονείς μου και στον αδερφό μου για τη στήριξη και την προτροπή τους να συνεχίσω τις σπουδές μου.

Θα ήθελα να αφιερώσω την παρούσα εργασία στην μνήμη της θείας μου Ζαχαρούλας Μέντη, είμαι σίγουρη ότι θα ήσουν υπερήφανη για εμένα.

Περίληψη

Στη σημερινή εποχή είναι πολύ εύκολο για τον άνθρωπο να διαλέξει τον προορισμό που θέλει να επισκεφτεί. Αναζητώντας στις διάφορες πλατφόρμες περιήγησης έχει την δυνατότητα να ανακαλύψει όλες εκείνες τις πληροφορίες που χρειάζεται να συλλέξει για να επισκεφτεί το μέρος που επιθυμεί δηλαδή διαμονή, αξιοθέατα, μέρη διασκέδασης κλπ. Ωστόσο, κάποιες φορές είναι πολύ πιο βοηθητικό όλη η πληροφορία να είναι μαζεμένη σε μία εφαρμογή, ώστε η πρόσβαση να είναι πιο άμεση και ο χρήστης να μπορεί έχει όσα χρειάζεται συγκεντρωμένα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη μείωση του χρόνου αναζήτησης. Για το λόγο αυτό, παρακάτω θα δούμε αναλυτικά μία τέτοια εφαρμογή στην οποία εκτός των παραπάνω θα δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να μπορούν να αξιολογούν και την εμπειρία τους τόσο σε επίπεδο εφαρμογής αλλά και γενικότερα σε επίπεδο ταξιδιών.

Abstract

In today's era, it is very easy for people to choose the destination they want to visit. By exploring various navigation platforms, one has the ability to discover all the information needed to gather for visiting a place, including accommodation, attractions, entertainment venues, and more. However, sometimes it is much more helpful for all the information to be consolidated in one application, so that access is more immediate, and users can have everything they need in one place. This results in a reduction in search time. For this reason, below we will examine in detail such an application, in which users will be given the opportunity to evaluate their experience both at the application level and more generally in terms of travel.

Περιεχόμενα

<i>Περίληψη</i>	6
<i>Abstract</i>	6
<i>Κεφάλαιο 1ο: Εισαγωγικό Κεφάλαιο</i>	10
1.1 <i>Εισαγωγή</i>	10
1.2 <i>Ο ρόλος της τεχνολογίας στον τουρισμό</i>	10
1.3 <i>Σκοπός και Όραμα για την Εφαρμογή</i>	12
1.4 <i>Δομή</i>	13
<i>Κεφάλαιο 2ο: Θεωρητικό Υπόβαθρο</i>	14
2.1 <i>Βασικές Έννοιες</i>	14
2.1.1 <i>Πλεονεκτήματα Δημιουργίας Ιστοσελίδας</i>	14
2.1.2 <i>Πλεονεκτήματα Δημιουργίας Εφαρμογής</i>	16
2.1.3 <i>Περίπτωση Χρήσης Ιστοσελίδας και Εφαρμογής</i>	18
2.2 <i>Παρουσίαση Εφαρμογής</i>	19
2.2.1 <i>Θετικά Δημιουργίας Τουριστικής Εφαρμογής</i>	19
2.2.2 <i>Αρνητικά Δημιουργίας Τουριστικής Εφαρμογής</i>	21
2.3 <i>Περισσότερες Πληροφορίες</i>	23
<i>Κεφάλαιο 3ο: Ανάλυση Απαιτήσεων</i>	24
3.1 <i>Ορισμός Απαιτήσεων</i>	24
3.2 <i>Διαχωρισμός Απαιτήσεων</i>	24
3.3 <i>Οι Απαιτήσεις του Πελάτη</i>	25
3.4 <i>Λειτουργικές Απαιτήσεις</i>	27
3.5 <i>Μη Λειτουργικές Απαιτήσεις</i>	29
3.6 <i>Τεχνικές Απαιτήσεις</i>	31
3.7 <i>Ανάλυση και Σχεδίαση Λειτουργιών</i>	34
3.8 <i>Στρατηγική Υλοποίησης</i>	36
3.9 <i>Μερικές Επιπλέον Πληροφορίες</i>	37

Κεφάλαιο 4ο: Σχεδιασμός Συστήματος	37
4.1 UML Διάγραμματα	37
4.2 Διάγραμμα Χρήσης (Use Case Diagram)	38
4.3 Διάγραμμα Ακολουθίας (Sequence Diagram)	40
4.3.1 Διάγραμμα Ακολουθίας Create an Account.....	40
4.3.2 Διάγραμμα Ακολουθίας Log In.....	41
4.3.3 Διάγραμμα Ακολουθίας Change Email/Password	42
4.3.4 Διάγραμμα Ακολουθίας Discover	43
4.3.5 Διάγραμμα Ακολουθίας Book now.....	44
4.3.6 Διάγραμμα Ακολουθίας Evaluation.....	45
Κεφάλαιο 5ο: Υλοποίηση & Αξιολόγηση	46
5.1 Log in Page (Σελίδα Σύνδεσης)	46
5.2 Create An Account (Δημιουργία Λογαριασμού)	47
5.3 Main Menu (Βασική Σελίδα Περιήγησης).....	48
5.4 Settings (Ρυθμίσεις)	49
5.5 My Evaluations (Οι Αξιολογήσεις Μου)	50
5.6 Evaluation (Αξιολόγηση Προορισμού)	51
5.7 Categories (Κατηγορίες).....	52
5.8 Destination (Προορισμός)	54
5.9 Book Now (Κράτηση Προορισμού).....	55
Κεφάλαιο 6ο: Επίλογος - Συμπεράσματα	56
Αναφορές	59
Ελληνικές Πηγές	59
Ξενόγλωσσες Πηγές.....	60

ΕΙΚΟΝΕΣ

<u>Εικόνα 1: Use Case Diagram</u>	39
<u>Εικόνα 2: Create an Account Diagram</u>	41
<u>Εικόνα 3: Log In Diagram</u>	42
<u>Εικόνα 4: Change Email/Password Diagram</u>	43
<u>Εικόνα 5: Search Diagram</u>	44
<u>Εικόνα 6: Book Diagram</u>	45
<u>Εικόνα 7: Evaluation Diagram</u>	46
<u>Εικόνα 8: Log In Page</u>	47
<u>Εικόνα 9: Create an Account Page</u>	48
<u>Εικόνα 10: Main Menu Page</u>	49
<u>Εικόνα 11: Settings Page</u>	50
<u>Εικόνα 12: My Evaluations Page</u>	51
<u>Εικόνα 13: Evaluation Page</u>	52
<u>Εικόνα 14: Category Sight Page</u>	53
<u>Εικόνα 15: Category Mountain Page</u>	54
<u>Εικόνα 16: Destination Page</u>	55
<u>Εικόνα 17: Book Now Page</u>	56
<u>Εικόνα 18: Confirmation Email</u>	56

Κεφάλαιο 1ο: Εισαγωγικό Κεφάλαιο

1.1 Εισαγωγή

Οι άνθρωποι στο πέρασμα των χρόνων είχαν πολύ βαθιά μέσα τους το γονίδιο της ανακάλυψης. Μεγάλη τους ανάγκη αποτελούσε η εξερεύνηση νέων περιοχών και πολιτισμών, καθώς και η επιθυμία να δουν καινούργια μέρη. Αυτή η φυσική παρόρμηση της περιέργειας και της αναζήτησης επέτρεψε στον άνθρωπο να εξελίξει πολιτισμούς, να διαδώσει ιδέες και να προάγει την πολιτιστική ανταλλαγή. Μέσα στα χρόνια, αυτή η ανάγκη εξελίχθηκε και ενσωματώθηκε σε πιο οργανωμένες μορφές, αποτελώντας όχι μόνο έναν τρόπο γνωριμίας με νέες περιοχές αλλά και ένα μέσο διασκέδασης, ξεκούρασης και προσωπικής ανάπτυξης. Σε αυτή την προσπάθεια ο άνθρωπος απέκτησε τη δυνατότητα να ικανοποιήσει την περιέργειά του για το άγνωστο αλλά και να συνδεθεί με νέες κουλτούρες. Η έννοια που περιγράφει αυτές τις δραστηριότητες συνοψίζεται στη λέξη τουρισμός.

Ο τουρισμός δεν είναι απλά η διαδικασία ταξιδιού. Σύμφωνα με τον ορισμό, αποτελεί τη δραστηριότητα του ανθρώπου να ταξιδεύει και να διαμένει σε τόπους εκτός του συνήθους περιβάλλοντός του για αναψυχή, εργασία ή άλλους λόγους, με ελάχιστη διάρκεια διαμονής μίας νύχτας και έως ένα έτος. Επιπλέον, περιλαμβάνει τη βιομηχανία ή τον τομέα που σχετίζεται με αυτές τις δραστηριότητες, από υπηρεσίες φιλοξενίας, όπως ξενοδοχεία και εστιατόρια, μέχρι μεταφορές, αξιοθέατα και δραστηριότητες αναψυχής. Πρόκειται για ένα πολυδιάστατο φαινόμενο, που επηρεάζει άμεσα τόσο τις κοινωνίες όσο και τις οικονομίες.

Ο τουρισμός επηρεάζει σημαντικά την εκάστοτε χώρα με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους. Στον οικονομικό τομέα, δημιουργεί νέες θέσεις εργασίας, υποστηρίζοντας ολόκληρες κοινότητες που βασίζονται σε αυτόν για εισόδημα. Παράλληλα, αυξάνει τη ροή συναλλάγματος και την ανάπτυξη της τοπικής οικονομίας. Στον κοινωνικό τομέα, προάγει τη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς και την ανταλλαγή ιδεών και απόψεων μεταξύ διαφορετικών λαών. Ωστόσο, δεν λείπουν και οι προκλήσεις, όπως η υπερβολική τουριστική ανάπτυξη, που μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την ποιότητα ζωής των κατοίκων.

1.2 Ο ρόλος της τεχνολογίας στον τουρισμό

Η τεχνολογία, όπως γνωρίζουμε, τα τελευταία χρόνια έχει συμβάλει σημαντικά στην βελτίωση του βιοτικού επιπέδου του ανθρώπου. Αυτό που παρατηρούμε είναι ότι η ανάπτυξή της δίνει όλο και περισσότερες δυνατότητες στον άνθρωπο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ανάπτυξής της αποτελεί η βιντεοκλήση. Κάποτε η επικοινωνία γινόταν αποκλειστικά με το τηλέφωνο, ενώ η ανάπτυξη της τεχνολογίας μας έχει δώσει την δυνατότητα να επικοινωνούμε με κάποιον, όχι μόνο ακούγοντας την φωνή του, αλλά βλέποντάς τον μέσα από την κάμερα.

Κατανοούμε, λοιπόν, ότι η ανάπτυξή της έχει φέρει επανάσταση στον τομέα του τουρισμού, δημιουργώντας νέες ευκαιρίες και λύνοντας παλιές δυσκολίες. Μερικές από τις σημαντικότερες εξελίξεις περιλαμβάνουν:

1. Κράτηση Καταλυμάτων και Μεταφορών:

Οι ταξιδιώτες πλέον βασίζονται σε διαδικτυακές πλατφόρμες για την οργάνωση του ταξιδιού τους. Από ιστοσελίδες κρατήσεων μέχρι εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα, η διαδικασία έχει απλοποιηθεί σημαντικά, μειώνοντας τον χρόνο και το κόστος που απαιτούνταν παλαιότερα. Για παράδειγμα, η σύγκριση τιμών σε πραγματικό χρόνο επιτρέπει την εύρεση της πιο συμφέρουσας επιλογής. Φυσικά, οι δυνατότητες που δίνονται από κάθε εφαρμογή ενδέχεται να διαφέρουν, ωστόσο, οι επιλογές που δίνονται είναι πολλές και ο χρήστης μπορεί να προηγηθεί προκειμένου να ανακαλύψει αυτό που ταιριάζει στις δικές του ανάγκες.

2. Εφαρμογές Ταξιδιωτικού Οδηγού:

Οι εφαρμογές αυτές παρέχουν αναλυτικές πληροφορίες για αξιοθέατα, εστιατόρια, εκδηλώσεις και δραστηριότητες. Οι χρήστες μπορούν να διαμορφώσουν εξατομικευμένα δρομολόγια με βάση τα ενδιαφέροντά τους, ενώ μπορούν να διαβάσουν και αξιολογήσεις άλλων ταξιδιωτών. Με αυτόν τον τρόπο, η τεχνολογία εμπλουτίζει την ταξιδιωτική εμπειρία, προσφέροντας προστιθέμενη αξία στον τουρίστα.

3. Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα (VR και AR):

Αυτές οι τεχνολογίες αλλάζουν ριζικά τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουμε την τουριστική εμπειρία. Με την εικονική πραγματικότητα, οι χρήστες μπορούν να "επισκεφθούν" έναν προορισμό ψηφιακά πριν αποφασίσουν να τον επισκεφθούν. Αυτό ενισχύει την εμπιστοσύνη στις επιλογές τους και αυξάνει τη συνολική ικανοποίηση από την εμπειρία.

4. Ψηφιακή Επικοινωνία και Κοινωνικά Δίκτυα:

Μέσω κοινωνικών μέσων, όπως το Instagram, το Facebook και το TikTok, οι ταξιδιώτες μοιράζονται τις εμπειρίες τους, επηρεάζοντας άλλους χρήστες. Παράλληλα, οι επιχειρήσεις του τουρισμού αξιοποιούν αυτά τα μέσα για την προώθηση των υπηρεσιών τους, αναπτύσσοντας νέες στρατηγικές μάρκετινγκ. Επιπλέον, η δυνατότητα επικοινωνίας με άλλους χρήστες, αναζητώντας κριτικές επιτρέπει στον ίδιο να αποφύγει πιθανά μέρη που πιθανόν δεν θα του άρεσαν αλλά και να ανακαλύψει όλα εκείνα που ταιριάζουν σε εκείνον και τα προσωπικά του γούστα.

5. Βιώσιμος Τουρισμός και Τεχνολογία:

Η τεχνολογία προσφέρει εργαλεία για τη διατήρηση της βιωσιμότητας. Πρωτοβουλίες, όπως οι έξυπνες πόλεις, η διαχείριση φυσικών πόρων και η μείωση του περιβαλλοντικού αποτυπώματος, έξυπνες λύσεις όπως η ψηφιακή διαχείριση σκουπιδιών και η βελτιστοποίηση των μέσων συμβάλλουν σε ένα πιο υπεύθυνο τουριστικό μέλλον. Ειδικές εφαρμογές προτείνουν οικολογικές επιλογές διαμονής και μετακίνησης.

Από όλα τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό πως πλέον ο χρήστης έχει όλες αυτές τις δυνατότητες που χρειάζεται σε μία συγκεντρωμένη πηγή. Μπορεί να περιηγηθεί και να βρει όλα εκείνα που ψάχνει προκειμένου να κανονίσει το ταξίδι του, κάτι το οποίο στο παρελθόν χρειαζόταν τον διπλάσιο και παραπάνω χρόνο για να πραγματοποιηθεί.

1.3 Σκοπός και Όραμα για την Εφαρμογή

Η Ελλάδα θεωρείται ένας από τους πλέον τουριστικούς προορισμούς και αποτελεί πόλο έλξης για τους εκατομμύρια τουρίστες που την επισκέπτονται κάθε χρόνο, λόγω της πλούσιας ιστορίας της αλλά της φυσικής της ομορφιάς. Πέρα από τα όσα ήδη αναφέραμε, όμως, η Ελλάδα αποτελεί ένα αγαπητό μέρος για τους επισκέπτες της λόγω των διαφορετικών γεύσεων, γνώση για την γευστική της κουζίνα, τις όμορφες παραλίες που μπορείς να επισκεφτείς κατά τους καλοκαιρινούς μήνες αλλά και τα πολλά μουσεία που μπορούν να σε ταξιδέψουν στο παρελθόν και να σε κάνουν να γνωρίσεις τον πολιτισμό της. Ο τουρισμός αποτελεί σημαντικό μέρος της ελληνικής οικονομίας και προσφέρει μια ποικιλία εμπειριών για τους επισκέπτες. Σε αυτό το σημείο θα έπρεπε να αναφέρουμε πως ο τουρισμός αποτελεί ένα σημαντικό μέρος της ελληνικής οικονομίας της.

Για το λόγο αυτό παρακάτω θα δημιουργήσουμε μία νέα τουριστική εφαρμογή από το 0. Σκοπός μας στην παρούσα εργασία θα αποτελέσει η δημιουργία μίας τουριστικής εφαρμογής, η οποία θα μπορέσει να αποτελέσει έναν πλήρη οδηγό για το χρήστη δίνοντάς του όλες εκείνες τις δυνατότητες που χρειάζεται προκειμένου να οργανώσει το ταξίδι του, συγκεντρωμένες σε ένα application. Για αρχή θα αφορά μόνο όσους ταξιδεύουν στην Ελλάδα, ενώ το μόνο που δεν θα περιλαμβάνει είναι την κράτηση στα μέσα μαζικής μεταφοράς.

Κατά την χρήση της ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα:

- Να ανακαλύψει περιοχές της Ελλάδας με πληροφορίες για αξιοθέατα, μουσεία και πολιτιστικά δρώμενα.
- Να βλέπει φωτογραφίες, να διαβάζει αξιολογήσεις και να κλείνει τη διαμονή του.
- Να οργανώνει το ταξίδι του σύμφωνα με τις προτιμήσεις του, με βάση αξιόπιστα δεδομένα.
- Να προχωρήσει σε κράτηση για τις ημέρες που θα ήθελε να ταξιδέψει και να του παρουσιάζεται η διαθεσιμότητα.
- Να μοιραστεί την εμπειρία του ταξιδιού του με τους υπόλοιπους χρήστες κάνοντας την δική του κριτική σύμφωνα με την εμπειρία του ταξιδιού του.

Η εφαρμογή αυτή στοχεύει να αναδείξει τον ελληνικό τουρισμό, κάνοντάς τον πιο προσίτο, λειτουργικό και ελκυστικό για ταξιδιώτες από όλο τον κόσμο και φυσικά να προσπαθήσει να δώσει στον χρήστη μία πλήρη εμπειρία του ταξιδιού του, χωρίς να χρειάζεται να περιηγηθεί σε διαφορετικές εφαρμογές για να καλύψει τις λεπτομέρειες πριν την αναχώρησή του.

1.4 Δομή

Σε αυτήν την ενότητα θα αναφέρουμε την δομή της εργασίας που θα ακολουθήσει παρακάτω.

Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας αποτελεί ένα εισαγωγικό κεφάλαιο, όπου παρουσιάζεται εν συντομία μερικές πληροφορίες αναφορικά με τον τουρισμό σε διεθνές και εγχώριο επίπεδο. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να δούμε τις ανάγκες που δημιουργούνται αλλά ταυτόχρονα γίνεται και μία αναφορά στο τι θα παρουσιαστεί παρακάτω.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται το βασικό θεωρητικό υπόβαθρο πάνω στο οποίο θα βασιστεί η εργασία. Πιο συγκεκριμένα, τι είδους εφαρμογή θα αναπτυχθεί στη συνέχεια, τι τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν κτλ.

Το τρίτο κεφάλαιο αποτελεί την ανάλυση των απαιτήσεων, δηλαδή τι απαιτήσεις πρέπει να πληροί το σύστημα που θα αναπτυχθεί, καθώς και τις δυνατότητες που θα πρέπει να έχει ένα τέτοιο σύστημα.

Το τέταρτο κεφάλαιο αποτελεί τον σχεδιασμό του συστήματος. Σε αυτό το κεφάλαιο δείχνονται-περιγράφονται τα συστατικά που θα πρέπει να έχει το σύστημα για να μπορεί να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις που καθορίστηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Σε αυτή την ενότητα θα χρησιμοποιήσουμε, για την σωστότερη απεικόνιση, διαγράμματα.

Το πέμπτο κεφάλαιο αποτελεί την υλοποίηση και αξιολόγηση της εφαρμογής. Πιο συγκεκριμένα στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα περιγράψουμε την εφαρμογή που δημιουργήσαμε με λεπτομέρεια, αναλύοντας τις δυνατότητες που μας δίνει κατά την χρήση της.

Κατά το έκτο κεφάλαιο θα αναλύσουμε τα συμπεράσματα που προέκυψαν κατά την παρουσίαση της συγκεκριμένης εφαρμογής, αλλά και φυσικά θα αναφερθεί εν συντομία πως θα μπορούσε να εξελιχθεί η συγκεκριμένη εφαρμογή και μελλοντικά.

Κεφάλαιο 2ο: Θεωρητικό Υπόβαθρο

2.1 Βασικές Έννοιες

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναφερθούμε σε κάποιες βασικές έννοιες. Αρχικά, σε αυτή τη φάση είναι σημαντικό να αναφέρουμε στα πλεονεκτήματα από την δημιουργία μίας εφαρμογής και μίας ιστοσελίδας, προκειμένου να αναφέρουμε τους λόγους που επιλέχθηκε το app. Παρόλα αυτά, σημαντικό είναι να αναφέρουμε πως η επιλογή μεταξύ της δημιουργίας μιας τουριστικής εφαρμογής και ενός τουριστικού ιστότοπου εξαρτάται από διάφορους παράγοντες, και οι δύο επιλογές μπορούν να έχουν τα πλεονεκτήματά τους, ανάλογα με τους στόχους και τις ανάγκες του κοινού στο οποίο απευθύνεται. Σε πολλές περιπτώσεις μπορεί να ενδείκνυται η δημιουργία και των δύο ενώ σε άλλες ή δημιουργία μίας από τις δύο επιλογές.

2.1.1 Πλεονεκτήματα Δημιουργίας Ιστοσελίδας

Θα ξεκινήσουμε αναλύοντας τα πλεονεκτήματα που μπορούν να προκύψουν όταν κάποιος επιλέξει να δημιουργήσει μία ιστοσελίδα. Πιο συγκεκριμένα, οι δυνατότητες είναι:

1. Προσβασιμότητα:

Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα μιας ιστοσελίδας είναι η ευκολία προσβασιμότητας από οποιονδήποτε χρήστη, ανεξαρτήτως της συσκευής ή της πλατφόρμας που χρησιμοποιεί. Για να αποκτήσει κανείς πρόσβαση σε μια ιστοσελίδα, αρκεί να έχει διαθέσιμη σύνδεση στο Internet. Στην πράξη, αυτό σημαίνει ότι η ιστοσελίδα μπορεί να προσπελαστεί από υπολογιστές, φορητούς υπολογιστές, smartphones, tablets, και άλλες συσκευές που διαθέτουν έναν web browser. Επιπλέον, σε πολλές περιπτώσεις, η πρόσβαση μπορεί να γίνει ακόμα και από διαφορετικά λειτουργικά συστήματα χωρίς καμία διαφοροποίηση, καθώς η ιστοσελίδα προσαρμόζεται αυτόματα ανάλογα με την πλατφόρμα του χρήστη (μέσω responsive design).

Αντίθετα, για να χρησιμοποιήσει κανείς μια εφαρμογή, απαιτείται η λήψη και εγκατάσταση της εφαρμογής στη συσκευή του. Αυτό δημιουργεί εμπόδιο για χρήστες που δεν είναι εξοικειωμένοι με τις τεχνολογίες ή δεν θέλουν να καταναλώσουν χρόνο για τη λήψη και εγκατάσταση της εφαρμογής. Επίσης, ενώ η ιστοσελίδα είναι προσβάσιμη από οποιονδήποτε υπολογιστή ή κινητό, η εφαρμογή απαιτεί την ανάπτυξη ξεχωριστών εκδόσεων για διαφορετικά λειτουργικά συστήματα (Android και iOS). Αυτό σημαίνει ότι απαιτείται επιπλέον κόστος και χρόνος για την ανάπτυξη και υποστήριξη διαφορετικών εκδόσεων της εφαρμογής.

2. Εύκολη Συντήρηση:

Η συντήρηση μιας ιστοσελίδας είναι σαφώς πιο απλή και εύκολη σε σχέση με μια εφαρμογή. Ο όρος συντήρηση περιλαμβάνει την αναβάθμιση, την ανανέωση περιεχομένου και τη βελτίωση των τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται για την ιστοσελίδα. Ειδικότερα, κάθε αλλαγή ή προσθήκη περιεχομένου σε μια ιστοσελίδα μπορεί να γίνει άμεσα και να γίνει διαθέσιμη στους χρήστες χωρίς να χρειάζεται κάποια διαδικασία αναβάθμισης ή εγκατάστασης εκ μέρους του χρήστη. Έτσι, ο διαχειριστής του ιστότοπου μπορεί να διαχειριστεί τα πάντα από έναν κεντρικό πίνακα ελέγχου (admin panel) και να εφαρμόσει άμεσα διορθώσεις ή νέες λειτουργίες.

Αντίθετα, η συντήρηση μιας εφαρμογής απαιτεί από το χρήστη να κατεβάσει και να εγκαταστήσει τις τελευταίες εκδόσεις της εφαρμογής. Κάθε φορά που μια νέα αναβάθμιση ή βελτίωση κυκλοφορεί, οι χρήστες πρέπει να πραγματοποιήσουν την αναβάθμιση για να τη χρησιμοποιήσουν. Αυτό μπορεί να προκαλέσει καθυστερήσεις και να δημιουργήσει προκλήσεις στη διαχείριση των εκδόσεων. Επιπλέον, κάθε αναβάθμιση απαιτεί συνήθως τη χρήση διαφορετικών εργαλείων και προγραμμάτων για να εξασφαλιστεί ότι η εφαρμογή λειτουργεί σωστά σε διαφορετικές συσκευές και λειτουργικά συστήματα.

3. Ευρύτερη Ορατότητα:

Ένα άλλο σημαντικό πλεονέκτημα της δημιουργίας ιστοσελίδας είναι ότι είναι ευκολότερη η αναζήτηση και η πρόσβαση μέσω των μηχανών αναζήτησης (όπως Google, Bing κλπ). Καθώς οι ιστοσελίδες είναι προσβάσιμες μέσω διαδικτυακών προγραμμάτων περιήγησης (browsers), είναι πιο εύκολο για έναν χρήστη να βρει την ιστοσελίδα μέσω αναζητήσεων και να την επισκεφτεί χωρίς να απαιτείται καμία επιπλέον ενέργεια εκ μέρους του.

Αντιθέτως, οι εφαρμογές περιορίζονται συχνά από τα καταστήματα εφαρμογών (App Store, Google Play) και τη δυνατότητα ανεύρεσης τους εκεί. Ενώ οι καταναλωτές μπορούν να αναζητούν εφαρμογές, η εύκολη πρόσβαση μέσω ενός απλού browser και χωρίς την ανάγκη λήψης δεν υφίσταται στην περίπτωση των εφαρμογών. Επιπλέον, οι χρήστες που δεν γνωρίζουν την ύπαρξη μιας εφαρμογής ενδέχεται να μην τη βρουν ποτέ, σε αντίθεση με τις ιστοσελίδες, οι οποίες μπορούν να βρεθούν εύκολα μέσω αναζητήσεων στο διαδίκτυο.

4. Ανταγωνισμός:

Η ανταγωνιστικότητα στον τομέα των ιστοσελίδων είναι μικρότερη σε σχέση με τον τομέα των εφαρμογών. Στη σημερινή εποχή, ο ανταγωνισμός στο πεδίο των εφαρμογών είναι ιδιαίτερα υψηλός, καθώς όλο και περισσότερες εφαρμογές δημιουργούνται καθημερινά και εισέρχονται στην αγορά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να είναι πιο δύσκολο για μια νέα εφαρμογή να ξεχωρίσει και να καταφέρει να προσελκύσει χρήστες.

Αντίθετα, στην περίπτωση των ιστοσελίδων, ο ανταγωνισμός μπορεί να είναι μικρότερος, καθώς υπάρχουν λιγότερες επιχειρήσεις που αναπτύσσουν ιστοσελίδες για κάθε είδους δραστηριότητα. Επιπλέον, η ανάπτυξη μιας ιστοσελίδας συχνά δεν απαιτεί τις ίδιες τεχνικές γνώσεις ή επενδύσεις όπως η δημιουργία μιας εφαρμογής για κινητά. Οι ιδιοκτήτες ιστοσελίδων, έχοντας λιγότερη τεχνική εξάρτηση, μπορεί να εισέλθουν στην αγορά πιο εύκολα και να ανταγωνιστούν άλλους στην ίδια κατηγορία.

Αν και πολλές φορές η ιστοσελίδα είναι το πρώτο βήμα, μόλις η χρήση της αυξηθεί σημαντικά, μπορεί να αποφασιστεί η δημιουργία μιας εφαρμογής για την ενίσχυση της εμπειρίας του

χρήστη. Όμως, η δημιουργία μιας ιστοσελίδας, λόγω του χαμηλότερου κόστους και της ευκολότερης προσβασιμότητας, παραμένει μία πολύ καλή επιλογή για την αρχική φάση κάθε επιχείρησης ή προσωπικού project.

2.1.2 Πλεονεκτήματα Δημιουργίας Εφαρμογής

Στον αντίποδα των παραπάνω η δημιουργία μίας εφαρμογής έχει άλλα πλεονεκτήματα τα οποία μπορεί υπό περιπτώσεις να αποτελούν μία καλύτερη επιλογή τόσο για τους δημιουργούς όσο και για τους χρήστες. Η δημιουργία εφαρμογής για κινητές συσκευές ή υπολογιστές μπορεί να προσφέρει πλεονεκτήματα που καθιστούν τη λύση αυτή την καλύτερη επιλογή για συγκεκριμένες περιπτώσεις. Αν και οι ιστοσελίδες διαθέτουν σημαντικά πλεονεκτήματα, υπάρχουν περιπτώσεις όπου μια εφαρμογή μπορεί να προσφέρει πιο εξελιγμένες δυνατότητες και βελτιωμένη εμπειρία τόσο για τους δημιουργούς όσο και για τους χρήστες. Παρακάτω αναλύουμε τα πλεονεκτήματα που προκύπτουν από τη δημιουργία και χρήση μίας εφαρμογής.

1. Εξειδικευμένες εμπειρίες:

Ένα από τα πιο ισχυρά πλεονεκτήματα μιας εφαρμογής είναι η δυνατότητά της να προσφέρει εξειδικευμένες λειτουργίες και προσωποποιημένες εμπειρίες στους χρήστες της. Οι εφαρμογές μπορούν να συλλέγουν και να αξιοποιούν δεδομένα, όπως το ιστορικό χρήσης και τις προσωπικές προτιμήσεις του χρήστη, για να παρέχουν πιο στοχευμένες και εξατομικευμένες υπηρεσίες. Για παράδειγμα, σε μια εφαρμογή για αγορές, ο χρήστης μπορεί να λαμβάνει προτάσεις προϊόντων με βάση τις προηγούμενες αγορές ή τις προτιμήσεις του, κάτι που είναι πιο δύσκολο να γίνει με τον ίδιο τρόπο και την ίδια ακρίβεια μέσω μιας ιστοσελίδας. Επίσης, η δυνατότητα να αποθηκεύει και να οργανώνει αγαπημένα προϊόντα ή υπηρεσίες γίνεται πιο εύκολη και άμεση στην εφαρμογή, με συχνά μόνο ένα άγγιγμα στην οθόνη του κινητού ή του tablet.

2. Αλληλεπίδραση και Εμπειρία Χρήστη:

Οι εφαρμογές προσφέρουν μια πιο ενεργητική αλληλεπίδραση με τον χρήστη και συνήθως παρέχουν μια βελτιωμένη εμπειρία χρήστη. Σε αντίθεση με τις ιστοσελίδες, οι εφαρμογές εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες των κινητών συσκευών, όπως η οθόνη αφής και οι διάφοροι αισθητήρες, για να δημιουργήσουν μια πιο άμεση και φυσική αλληλεπίδραση. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι οι ειδοποιήσεις push που μπορούν να αποστέλλονται από την εφαρμογή απευθείας στην κινητή συσκευή του χρήστη. Αυτές οι ειδοποιήσεις επιτρέπουν στους χρήστες να ενημερώνονται για νέες προτάσεις, προσφορές ή μειώσεις τιμών σε πραγματικό χρόνο, κάτι που καθιστά την εφαρμογή πολύ πιο δραστική και άμεση σε σχέση με την αδυναμία των ιστοσελίδων να στείλουν παρόμοιες ειδοποιήσεις χωρίς επιπλέον ρυθμίσεις.

3. Πρόσβαση σε Χαρακτηριστικά Συσκευής:

Ένα άλλο μεγάλο πλεονέκτημα μιας εφαρμογής είναι η δυνατότητά της να αξιοποιεί πλήρως τα χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης συσκευής στην οποία εγκαθίσταται. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει χαρακτηριστικά όπως η κάμερα, οι αισθητήρες GPS, το μικρόφωνο, οι αισθητήρες κίνησης και πολλά άλλα. Αυτή η αξιοποίηση των χαρακτηριστικών του κινητού επιτρέπει στην εφαρμογή να προσφέρει πιο προσωποποιημένες και πιο ακριβείς υπηρεσίες.

Για παράδειγμα, μια εφαρμογή πλοήγησης μπορεί να χρησιμοποιήσει το GPS για να καθοδηγήσει τον χρήστη στον πιο γρήγορο ή αποτελεσματικό δρόμο, ή μια εφαρμογή φωτογραφίας μπορεί να προσφέρει δυνατότητες επεξεργασίας φωτογραφιών χρησιμοποιώντας την κάμερα της συσκευής. Αυτή η στενή ολοκλήρωση με τη συσκευή μπορεί να προσφέρει έναν επίπεδο ενσωμάτωσης και ακρίβειας που οι ιστοσελίδες δεν μπορούν να προσφέρουν, περιοριζόμενες στην πλατφόρμα του browser.

4. Προσβασιμότητα:

Αν και η αναζήτηση και η πρόσβαση σε μια ιστοσελίδα είναι πολύ εύκολη μέσω ενός browser, η πρόσβαση σε μια εφαρμογή είναι συνήθως πιο γρήγορη και πιο άμεση μετά την πρώτη εγκατάσταση. Οι χρήστες δεν χρειάζεται να επαναλαμβάνουν τη διαδικασία αναζήτησης στο διαδίκτυο κάθε φορά που θέλουν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή. Απλά ανοίγουν την εφαρμογή από την αρχική οθόνη της συσκευής τους, εξοικονομώντας χρόνο. Σε μια εποχή που σχεδόν όλοι οι χρήστες διαθέτουν ένα smartphone ή tablet, η παρουσία μιας εφαρμογής για συχνή χρήση μπορεί να είναι απαραίτητη, ειδικά αν η υπηρεσία ή το προϊόν απαιτεί συνεχή αλληλεπίδραση και άμεση πρόσβαση.

5. Επιπλέον Δυνατότητες:

Οι εφαρμογές έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν επιπλέον δυνατότητες που ενισχύουν τη χρηστικότητα και την εμπειρία του χρήστη. Για παράδειγμα, οι εφαρμογές μπορούν να λειτουργούν offline, επιτρέποντας στους χρήστες να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν τη λειτουργικότητά τους χωρίς να απαιτείται συνεχής σύνδεση στο Διαδίκτυο. Αυτό μπορεί να είναι εξαιρετικά χρήσιμο σε καταστάσεις όπου ο χρήστης δεν έχει πρόσβαση σε σύνδεση Wi-Fi ή όταν βρίσκεται σε περιοχή με αδύναμο σήμα. Επίσης, η δυνατότητα αποστολής ειδοποιήσεων push ή η ενσωμάτωσή τους σε άλλες εφαρμογές και συσκευές (π.χ. συνδεσιμότητα με smartwatches) προσφέρει ένα επιπλέον επίπεδο αλληλεπίδρασης που μπορεί να ενισχύσει τη χρηστικότητα και την άνεση του χρήστη.

Συνολικά, η επιλογή μεταξύ μιας ιστοσελίδας και μιας εφαρμογής εξαρτάται από τους στόχους, το κοινό που στοχεύει κανείς και τις λειτουργίες που επιθυμεί να προσφέρει. Η ιστοσελίδα είναι ιδανική για πιο γενικές ανάγκες και προσφέρει εύκολη πρόσβαση σε ένα ευρύ κοινό χωρίς να απαιτεί εγκατάσταση, ενώ η εφαρμογή παρέχει πιο εξειδικευμένες, προσωποποιημένες και ισχυρές δυνατότητες, κυρίως για χρήστες που επιθυμούν να αλληλεπιδρούν συχνά με την υπηρεσία μέσω των συσκευών τους. Συχνά, η συνδυαστική προσέγγιση, δηλαδή η ύπαρξη τόσο ιστοσελίδας όσο και εφαρμογής, μπορεί να προσφέρει τον καλύτερο συνδυασμό ευελιξίας και λειτουργικότητας, καλύπτοντας τις ανάγκες ενός μεγαλύτερου φάσματος χρηστών.

2.1.3 Περίπτωση Χρήσης Ιστοσελίδας και Εφαρμογής

Παρακάτω θα αναλύσουμε ένα παράδειγμα από την χρήση ιστοσελίδας και ένα από την χρήση εφαρμογής. Στόχος είναι να γίνει αντιληπτό τα οφέλη που δίνει η εκάστοτε επιλογή στον χρήστη. Για να μπορέσουμε να λάβουμε την πληροφορία που χρειαζόμαστε θα χρησιμοποιηθούν μία τουριστική ιστοσελίδα και μία τουριστική εφαρμογή.

Παράδειγμα Πλεονεκτημάτων Ιστοσελίδων

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα που αναδεικνύει τα πλεονεκτήματα της δημιουργίας μίας ιστοσελίδας είναι η πλατφόρμα Booking.com. Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα είναι παγκοσμίως γνωστή και παρέχει στους χρήστες τη δυνατότητα εύκολης αναζήτησης ξενοδοχείων, ενοικιαζόμενων δωματίων και άλλων καταλυμάτων από οποιαδήποτε συσκευή με πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Χάρη στην ευρύτερη ορατότητά της, η ιστοσελίδα αυτή έχει προσελκύσει εκατομμύρια χρήστες. Επιπλέον, η συντήρησή της είναι εύκολη και οι αλλαγές ενημερώνονται άμεσα για όλους τους χρήστες, χωρίς να απαιτείται επιπλέον ενέργεια από την πλευρά τους.

Παράδειγμα Πλεονεκτημάτων Εφαρμογών

Αντίστοιχα, η εφαρμογή Airbnb αναδεικνύει τα οφέλη της δημιουργίας μιας εξειδικευμένης εφαρμογής. Η πλατφόρμα αυτή αξιοποιεί τη δυνατότητα ενσωμάτωσης χαρακτηριστικών της συσκευής, όπως το GPS, για την αναζήτηση καταλυμάτων κοντά στην τοποθεσία του χρήστη. Επιπλέον, μέσω προσωποποιημένων ειδοποιήσεων, ενημερώνει τους χρήστες για ειδικές προσφορές ή νέες καταχωρήσεις που ταιριάζουν στις προτιμήσεις τους. Αυτή η δυνατότητα αλληλεπίδρασης ενισχύει την εμπειρία του χρήστη και καθιστά την εφαρμογή απαραίτητη για την καθημερινή χρήση.

Η επιλογή μεταξύ ιστοσελίδας και εφαρμογής εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την περίπτωση χρήσης. Για παράδειγμα, ένας τουρίστας που βρίσκεται σε φάση σχεδιασμού του ταξιδιού του είναι πιθανότερο να χρησιμοποιήσει μια ιστοσελίδα, καθώς μπορεί εύκολα να συγκρίνει τιμές και επιλογές μέσα από ένα περιβάλλον με ευρύτερη προσβασιμότητα. Αντίθετα, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, μια εφαρμογή μπορεί να αποδειχθεί πιο χρήσιμη, καθώς παρέχει offline λειτουργίες και δυνατότητα πλοήγησης μέσω GPS. Έτσι, οι δύο πλατφόρμες λειτουργούν συμπληρωματικά σε πολλές περιπτώσεις, καλύπτοντας διαφορετικές ανάγκες του χρήστη.

Σύμφωνα με έρευνες της τουριστικής βιομηχανίας, το 70% των ταξιδιωτών προτιμούν να χρησιμοποιούν εφαρμογές για τη διαχείριση των κρατήσεών τους, ενώ ένα μεγάλο ποσοστό εξακολουθεί να επισκέπτεται ιστοσελίδες για τη λήψη πληροφοριών πριν το ταξίδι τους. Επιπλέον, οι προβλέψεις δείχνουν ότι οι εφαρμογές θα συνεχίσουν να εξελίσσονται, με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης και άλλων σύγχρονων τεχνολογιών για τη δημιουργία ακόμα πιο προσωποποιημένων εμπειριών. Από την άλλη πλευρά, οι ιστοσελίδες πιθανόν να επικεντρωθούν σε βελτιώσεις στη φιλικότητα προς τον χρήστη και στην ταχύτητα φόρτωσης, για να διατηρήσουν τη δημοτικότητά τους.

2.2 Παρουσίαση Εφαρμογής

Στην παρούσα εργασία θα αναλύσουμε μία τουριστική εφαρμογή και αυτό γιατί, όπως αναφέρθηκε από την παραπάνω ιδέα, ο στόχος αυτό που θα δημιουργηθεί να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όσο το δυνατόν περισσότερους χρήστες, αλλά και να δίνεται πρόσβαση σε αυτήν με το πάτημα ενός κουμπιού. Η τουριστική εφαρμογή που σχεδιάζεται έχει ως βασικό στόχο να ενσωματώσει πολλαπλές λειτουργίες σε ένα ενιαίο περιβάλλον, καθιστώντας την ιδανική επιλογή για χρήστες που επιθυμούν ευκολία και αποτελεσματικότητα. Η ανάγκη για τη δημιουργία της προέκυψε από τις ελλείψεις που εντοπίστηκαν στις υφιστάμενες πλατφόρμες. Οι υπάρχουσες λύσεις είτε εστιάζουν αποκλειστικά σε πληροφορίες για καταλύματα είτε παρέχουν γενικές πληροφορίες για τα αξιοθέατα, χωρίς να δίνουν τη δυνατότητα εξατομίκευσης ή συνδυασμού υπηρεσιών. Πιο συγκεκριμένα, διαφορετική πηγή σου δίνει την δυνατότητα να αναζητήσεις μέρη, μουσεία, εστιατόρια που θα επισκεφτείς ενώ από άλλη πηγή αναζήτησης μπορείς να προχωρήσεις σε κράτηση καταλύματος.

Μια καινοτόμος πτυχή της εφαρμογής είναι η ενσωμάτωση λειτουργιών τεχνητής νοημοσύνης, όπως προτάσεις βάσει του ιστορικού του χρήστη, αλλά και η δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας με τοπικούς οδηγούς ή επιχειρήσεις μέσω της πλατφόρμας. Αυτό αναμένεται να προσδώσει στην εφαρμογή έναν μοναδικό χαρακτήρα, καθώς συνδυάζει τη χρησιμότητα με την προσωποποιημένη εμπειρία.

Παρακάτω θα αναλύσουμε τα θετικά και τα αρνητικά από την δημιουργία μίας τουριστικής εφαρμογής. Σκοπός είναι να εμβαθύνουμε παραπάνω σε όσα μπορεί ο χρήστης να κερδίζει χρησιμοποιώντας μία εφαρμογή, μελετώντας πάντα και τα μείον που έχει η χρήση της.

2.2.1 Θετικά Δημιουργίας Τουριστικής Εφαρμογής

Για αρχή θα αναλύσουμε τα θετικά που αφορούν στην δημιουργία μίας τουριστικής εφαρμογής. Πιο συγκεκριμένα:

1. Ευκολία Πρόσβασης σε Πληροφορίες:

Οι χρήστες μπορούν να έχουν άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με καταλύματα, αξιοθέατα, εστιατόρια και δραστηριότητες, βοηθώντας τους να σχεδιάσουν το ταξίδι τους. Μην ξεχνάμε πως πολλοί είναι εκείνοι που επιθυμούν να έχουν οργανωμένο το ταξίδι τους μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια, έτσι οι πληροφορίες που μπορεί να λάβει ένας εν δυνάμει τουρίστας θα τον κάνουν όχι μόνο να σχεδιάσει το ταξίδι του, αλλά και να αποκλείσει κάποια αστοχία στο ταξίδι του και φυσικά το πιο σημαντικό είναι ότι θα έχει ενημερωθεί πλήρως για όλες τις δραστηριότητες που μπορεί να κάνει κατά τη διάρκεια παραμονής του σε ένα μέρος. Η δυνατότητα συγκέντρωσης όλων των αναγκαίων πληροφοριών σε μία πλατφόρμα εξοικονομεί χρόνο για τους χρήστες, προσφέροντας επιπλέον χρησιμότητα. Για παράδειγμα, ένας χρήστης που σχεδιάζει ταξίδι σε έναν δημοφιλή προορισμό μπορεί να βρει άμεσα επιλογές διαμονής, δραστηριότητες και μέρη εστίασης χωρίς να χρειάζεται να ανατρέξει σε

διαφορετικές ιστοσελίδες. Επιπλέον, η προσθήκη φίλτρων αναζήτησης (π.χ., τιμή, απόσταση, τύπος δραστηριότητας) διευκολύνει ακόμα περισσότερο τη χρήση.

2. Εξατομικευμένες Εμπειρίες:

Οι εφαρμογές μπορούν να παρέχουν εξατομικευμένες συστάσεις βάσει των προτιμήσεων του χρήστη, βοηθώντας τους να ανακαλύψουν μοναδικά μέρη και δραστηριότητες που ταιριάζουν στο δικό τους προφίλ και στον δικό τους τρόπο διασκέδασης. Η δυνατότητα προσωποποιημένων επιλογών είναι καθοριστική. Χρησιμοποιώντας δεδομένα όπως οι προτιμήσεις του χρήστη, η εφαρμογή μπορεί να προσφέρει εξατομικευμένες συστάσεις. Για παράδειγμα, εάν ένας χρήστης δείχνει ενδιαφέρον για δραστηριότητες στη φύση, η εφαρμογή μπορεί να προτείνει μονοπάτια πεζοπορίας ή πάρκα στον προορισμό του. Αυτές οι δυνατότητες βοηθούν τους ταξιδιώτες να μεγιστοποιήσουν την απόλαυση του ταξιδιού τους, ενώ παράλληλα ενισχύουν τη συνολική ικανοποίησή τους.

3. Ενίσχυση της Τοπικής Οικονομίας:

Η προώθηση τοπικών επιχειρήσεων, εστιατορίων, και δραστηριοτήτων μέσω της εφαρμογής μπορεί να συμβάλει στην οικονομική ανάπτυξη της περιοχής και ιδιαίτερα στην ενίσχυση των τοπικών επιχειρήσεων. Μην ξεχνάμε ότι μία μεγάλη συνήθεια των τουριστών αποτελεί η δοκιμή τοπικών γεύσεων και πολλές οι αγορά τους για φίλους και συγγενείς.

4. Επικοινωνία και Κοινωνική Δικτύωση:

Στην εποχή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης οι δυνατότητες πολλαπλασιάζονται. Πλέον η ανταλλαγή απόψεων, εμπειριών, σχολιασμό των περιοχών επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται να συστήνουν, μέρη, και να επικοινωνούν με άλλους ταξιδιώτες, πριν ακόμα επισκεφτούν το συγκεκριμένο τόπο. Η ενσωμάτωση στοιχείων κοινωνικής δικτύωσης, όπως η δυνατότητα διαμοιρασμού εμπειριών ή σχολίων, ενισχύει τη διαδραστικότητα της εφαρμογής. Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να δημιουργούν κοινότητες εντός της εφαρμογής, ανταλλάσσοντας συμβουλές και ιδέες. Αυτό όχι μόνο προωθεί την αίσθηση συμμετοχής αλλά και καθιστά την εφαρμογή πολύτιμη για τους ταξιδιώτες.

5. Ανάπτυξη Τουριστικής Ευαισθητοποίησης:

Οι εφαρμογές μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της τουριστικής ευαισθητοποίησης, ενσωματώνοντας πληροφορίες που προάγουν τον βιώσιμο τουρισμό και υποστηρίζουν οικολογικές πρωτοβουλίες. Μέσω της χρήσης μιας εφαρμογής, οι ταξιδιώτες μπορούν να αποκτούν άμεση πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό, συμβουλές και προτάσεις για υπεύθυνη συμπεριφορά κατά τη διάρκεια των ταξιδιών τους.

Για παράδειγμα, μια εφαρμογή τουριστικού περιεχομένου μπορεί να παρέχει πληροφορίες για οικολογικά καταλύματα που λειτουργούν με ανανεώσιμες πηγές ενέργειας ή περιορίζουν το περιβαλλοντικό τους αποτύπωμα. Προτάσεις δραστηριοτήτων που σέβονται το φυσικό περιβάλλον, όπως οικολογικές περιηγήσεις, πεζοπορίες και επισκέψεις σε φυσικά πάρκα.

Επιπλέον, οι εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιούν διαδραστικά χαρακτηριστικά, όπως, χάρτες με eco-friendly επιλογές, όπως σταθμοί ανακύκλωσης, δημόσιες μεταφορές χαμηλού άνθρακα, ή εστιατόρια με τοπικά προϊόντα.

Αυτές οι δυνατότητες ενισχύουν την ευαισθητοποίηση του χρήστη σχετικά με τον αντίκτυπο των ταξιδιών του στο περιβάλλον, ενώ παράλληλα του δίνουν τη δυνατότητα να λαμβάνει αποφάσεις που ευνοούν τη βιωσιμότητα. Μέσα από τις λειτουργίες αυτές, οι εφαρμογές μπορούν να λειτουργήσουν ως ένας σύντροφος ευθύνης και ενημέρωσης για τον ταξιδιώτη, ενισχύοντας τη συνειδητοποίησή του για τις επιπτώσεις που έχει ο τουρισμός τόσο στο φυσικό όσο και στο πολιτιστικό περιβάλλον.

Επιπλέον, η διάχυση γνώσεων γύρω από τον βιώσιμο τουρισμό μέσω εφαρμογών μπορεί να ενισχύσει την τουριστική εμπειρία του χρήστη, προσδίδοντας μεγαλύτερη αξία και νόημα στα ταξίδια του. Έτσι, μια καλά σχεδιασμένη εφαρμογή δεν είναι μόνο ένα εργαλείο, αλλά και ένας καταλύτης για υπεύθυνη τουριστική συμπεριφορά.

2.2.2 Αρνητικά Δημιουργίας Τουριστικής Εφαρμογής

Σε αυτήν την υποενότητα θα παρουσιαστούν τα αρνητικά που αφορούν την δημιουργία μίας τουριστικής εφαρμογής και τους λόγους που μπορεί να είναι απωθητική χρήση της.

1. Ανταγωνισμός και Υπερβολική Πληροφόρηση:

Η υπερβολική πληροφόρηση μπορεί να οδηγήσει σε σύγχυση για τους χρήστες, ενώ ο αυξανόμενος ανταγωνισμός με άλλες εφαρμογές μπορεί να δυσκολέψει τον εντοπισμό της βέλτιστης επιλογής, που θα μπορεί να καλύψει τις ανάγκες του και να περιέχει όλες οι εκείνες τις πληροφορίες που ο χρήστης χρειάζεται. Η πληθώρα διαθέσιμων τουριστικών εφαρμογών καθιστά δύσκολη τη διαφοροποίηση μιας νέας εφαρμογής στην αγορά. Επιπλέον, η μεγάλη ποσότητα πληροφορίας μπορεί να προκαλέσει υπερφόρτωση στους χρήστες, μειώνοντας τη χρηστικότητα της εφαρμογής. Ένα παράδειγμα τέτοιας περίπτωσης είναι η αδυναμία του χρήστη να εντοπίσει γρήγορα αυτό που χρειάζεται λόγω πληθώρας επιλογών.

2. Εξάρτηση από την Τεχνολογία:

Η εξάρτηση από την τεχνολογία μπορεί να καθιστά την εφαρμογή ευαίσθητη σε προβλήματα τεχνικής φύσης, ενώ η έλλειψη διαδικασιών χωρίς τεχνολογία μπορεί να δυσκολεύει την προσφορά υπηρεσιών. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα αντιληπτό εάν σκεφτούμε πως τη σημερινή εποχή οι περισσότερες εφαρμογές για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χρειάζεται πρόσβαση στα δεδομένα κινητής τηλεφωνίας.

3. Ασφάλεια και Προστασία Δεδομένων:

Η συλλογή και διαχείριση προσωπικών δεδομένων είναι ευαίσθητα θέματα. Οι παραβιάσεις ασφάλειας μπορούν να έχουν σοβαρές επιπτώσεις στη φήμη της εφαρμογής. Επιπλέον, μία καταγγελία από χρήστη που αφορά σε παραβίαση προσωπικών δεδομένων μπορεί να κοστίζει 10 εκατομύρια ή 2% του ετήσιου κύκλου εργασιών της επιχείρησης, ανάλογα με το ποιο είναι υψηλότερο. Η διασφάλιση των δεδομένων των χρηστών αποτελεί κορυφαία πρόκληση. Η δημιουργία συστημάτων προστασίας δεδομένων, όπως η κρυπτογράφηση, είναι απαραίτητη για να διατηρηθεί η εμπιστοσύνη των χρηστών. Επιπλέον, η συμμόρφωση με τους κανονισμούς όπως ο GDPR είναι ζωτικής σημασίας για να αποφευχθούν νομικές κυρώσεις και κακή φήμη.

4. Ανεπιθύμητη Εξάρτηση:

Η υπερβολική εξάρτηση των χρηστών από μια εφαρμογή μπορεί να περιορίσει την αυθεντικότητα των ταξιδιωτικών εμπειριών. Όταν οι χρήστες βασίζονται υπερβολικά σε προτάσεις ή πληροφορίες που προσφέρει η εφαρμογή, υπάρχει κίνδυνος να περιορίσουν τον αυθορμητισμό τους και να χάσουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν νέες ή μη αναμενόμενες πτυχές ενός προορισμού.

Για παράδειγμα, ένας ταξιδιώτης που ακολουθεί αυστηρά τα προτεινόμενα δρομολόγια μιας εφαρμογής μπορεί να χάσει τη μαγεία της αυθόρμητης εξερεύνησης και της αλληλεπίδρασης με ντόπιους, με αποτέλεσμα η εμπειρία του να είναι πιο «κατασκευασμένη» και λιγότερο αυθεντική.

5. Εκτίμηση Φήμης:

Η φήμη μιας τουριστικής εφαρμογής μπορεί να επηρεαστεί άμεσα από τις κριτικές και τα σχόλια των χρηστών. Ακόμη και μια μεμονωμένη αρνητική εμπειρία μπορεί να προκαλέσει σημαντική ζημιά στη φήμη της εφαρμογής, ειδικά όταν δημοσιεύεται σε δημόσιες πλατφόρμες αξιολόγησης ή μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Επιπλέον, ο ανταγωνισμός μπορεί να οδηγήσει σε πλασματικές κακές κριτικές, οι οποίες έχουν στόχο τη δυσφήμιση της εφαρμογής. Αυτές οι κριτικές, ακόμα και αν είναι αβάσιμες, επηρεάζουν την ψυχολογία του χρήστη, καθιστώντας δύσκολη την προσέλκυση νέων χρηστών. Η διαχείριση της φήμης απαιτεί συνεχή παρακολούθηση και αποτελεσματική στρατηγική για την αντιμετώπιση τέτοιων περιστατικών.

Παρότι η δημιουργία μιας τουριστικής εφαρμογής μπορεί να προσφέρει σημαντικά πλεονεκτήματα, οι παραπάνω προκλήσεις δείχνουν ότι δεν αποτελεί πάντα την ιδανική επιλογή. Για να ξεπεραστούν τα αρνητικά, οι δημιουργοί πρέπει να επενδύσουν σε καινοτόμο σχεδιασμό, υψηλά πρότυπα ασφαλείας, και στρατηγικές διαφοροποίησης, εξασφαλίζοντας έτσι μια θετική εμπειρία για τους χρήστες και μια βιώσιμη θέση στην αγορά.

2.3 Περισσότερες Πληροφορίες

Η τουριστική εφαρμογή που αναπτύσσεται στο πλαίσιο αυτής της εργασίας δεν θα περιλαμβάνει δυνατότητες που υποστηρίζουν την offline χρήση. Η σύνδεση στο διαδίκτυο θα είναι απαραίτητη για τη λήψη δεδομένων, αλλά και τη χρήση της εφαρμογής. Ο λόγος που επιλέχθηκε αυτό είναι προκειμένου ο χρήστης να είναι άμεσα ενημερωμένος για οποιοδήποτε νέα ενημέρωση, νέα κριτική, εισαγωγή νέων σημείων επίσκεψης.

Τέλος, για την υλοποίηση της εφαρμογής, το Android Studio επιλέχθηκε ως βασική πλατφόρμα ανάπτυξης, διότι υποστηρίζει προηγμένες λειτουργίες και επιτρέπει τη δημιουργία επαγγελματικών εφαρμογών υψηλής ποιότητας. Στόχος είναι η εφαρμογή να είναι προσιτή και λειτουργική σε κάθε τύπο συσκευής, ενώ ταυτόχρονα να επιτρέπει μελλοντική αναβάθμιση με νέες δυνατότητες.

Κεφάλαιο 3ο: Ανάλυση Απαιτήσεων

3.1 Ορισμός Απαιτήσεων

Στο παρών κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με την ανάλυση απαιτήσεων, όπως προκύπτουν από τη δημιουργία της εφαρμογής. Αρχικά, πρέπει να κατανοήσουμε τι εννοούμε με τον όρο απαίτηση ενός πληροφοριακού συστήματος. Ως «απαίτηση» νοείται μία προδιαγραφή ή μία δήλωση που περιγράφει μία επιθυμητή λειτουργία ή χαρακτηριστικό του συστήματος. Συχνά, αυτές οι απαιτήσεις διαπιστώνονται κατά τον σχεδιασμό ή την ανάπτυξη ενός πληροφοριακού συστήματος για να οριστούν οι λειτουργίες που πρέπει να εκτελεί το σύστημα. Ο συνολικός σκοπός των απαιτήσεων είναι να οριστούν με σαφήνεια οι λειτουργίες και οι προδιαγραφές του συστήματος, ώστε να επιτευχθεί η ανάπτυξη ενός πληροφοριακού συστήματος που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών και να λειτουργεί αποτελεσματικά.

Από τα παραπάνω, κατανοούμε ότι η διαδικασία αυτή είναι κρίσιμη για την επιτυχημένη ανάπτυξη και υλοποίηση της εφαρμογής, αφού θα αποτελέσει και τον οδηγό στην κατανόηση των αναγκών και των απαιτήσεων του πελάτη. Στόχος μας, λοιπόν, είναι να κατατάξουμε σε κατηγορίες τις απαιτήσεις ενός πληροφοριακού συστήματος.

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφερθεί πως οι απαιτήσεις που θα αναφερθούν παρακάτω αφορούν την δημιουργία μίας εφαρμογής στα πλαίσια ενός πρότυπου συστήματος.

3.2 Διαχωρισμός Απαιτήσεων

Η ανάλυση των απαιτήσεων μιας τουριστικής εφαρμογής αποτελεί τη διαδικασία καθορισμού, καταγραφής και κατανόησης των λειτουργικών, μη λειτουργικών, τεχνικών απαιτήσεων και απαιτήσεων του πελάτη, που πρέπει να πληροί η εφαρμογή για να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών και να επιτυγχάνει τους στόχους της. Επομένως, κατανοούμε πως για να εξετάσουμε τις απαιτήσεις ενός πληροφοριακού συστήματος θα τις χωρίσουμε σε επιμέρους κατηγορίες.

Πρώτα από όλα θα ξεκινήσουμε από τις απαιτήσεις του πελάτη. Οι συγκεκριμένες απαιτήσεις αφορούν τις προσδοκίες, τις επιθυμίες και τις ανάγκες του πελάτη από την εφαρμογή. Περιλαμβάνουν τα χαρακτηριστικά που ο πελάτης θέλει να βρίσκονται στην εφαρμογή για να του παράσχουν τις υπηρεσίες που χρειάζεται. Για παράδειγμα, ένας πελάτης μπορεί να επιθυμεί ένα εύχρηστο σύστημα κρατήσεων και ακριβείς πληροφορίες για τα τοπικά αξιοθέατα.

Στη συνέχεια, έχουμε τις λειτουργικές απαιτήσεις. Αναλύοντας τον ορισμό των λειτουργικών απαιτήσεων γίνεται αντιληπτό πως αναφέρονται στις βασικές λειτουργίες και στα χαρακτηριστικά που πρέπει να παρέχει η εφαρμογή. Αυτές οι απαιτήσεις περιγράφουν τις συγκεκριμένες λειτουργίες και επιδόσεις που πρέπει να παρέχει το σύστημα. Από τα παραπάνω, συνειδητοποιούμε πως αποτελούν το "τι" ένα πληροφοριακό σύστημα πρέπει να κάνει.

Έπειτα, υπάρχουν οι μη λειτουργικές απαιτήσεις ενός πληροφοριακού συστήματος. Οι μη λειτουργικές απαιτήσεις αναφέρονται στη απόδοση, στην ασφάλεια, στη διαθεσιμότητα αλλά και σε άλλα χαρακτηριστικά που δεν συνδέονται άμεσα με τις λειτουργίες του συστήματος. Θα

λέγαμε πως επηρεάζουν τη συνολική εμπειρία των χρηστών και την αποτελεσματικότητα του συστήματος. Οι μη λειτουργικές απαιτήσεις αποτελούν το "πώς" πρέπει να λειτουργεί ένα πληροφοριακό σύστημα.

Τέλος, έχουμε τις τεχνικές απαιτήσεις που αφορούν το λογισμικό ενός πληροφοριακού συστήματος. Οι τεχνικές απαιτήσεις αναφέρονται στις προδιαγραφές και τις προϋποθέσεις που αφορούν το υλικό, το λογισμικό, τις δικτυακές συνδέσεις και άλλες τεχνικές που απαιτούνται για την υλοποίηση και τη λειτουργία ενός συστήματος. Οι τεχνικές απαιτήσεις αποτελούν έναν πυλώνα του πληροφοριακού συστήματος, αφού συμβάλλουν στη δημιουργία ενός αξιόπιστου και αποδοτικού περιβάλλοντος για το σύστημα.

Παρακάτω, θα αναλύσουμε τις παραπάνω απαιτήσεις, προκειμένου να μπορέσουμε να τις μελετήσουμε ως προς την τουριστική εφαρμογή.

3.3 Οι Απαιτήσεις του Πελάτη

Οι απαιτήσεις του πελάτη σε μια τουριστική εφαρμογή μπορεί να ποικίλουν ανάλογα με τις εκάστοτε ανάγκες και προτιμήσεις του. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες κοινές απαιτήσεις που ο πελάτης μπορεί να έχει για μια τουριστική εφαρμογή:

1. Εύκολη Χρήση:

Ο χρήστης αυτό που αναζητά είναι μία εφαρμογή που θα καλύπτει τις ανάγκες του, αλλά και θα είναι εύκολη η χρήση της. Οι άνθρωποι που θα θελήσουν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή θεωρούμε πως δεν διαθέτουν τεχνικές γνώσεις, οπότε και το περιβάλλον της θα πρέπει να έχει δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από εκείνους. Πιο συγκεκριμένα, θα πρέπει να μπορούν να περιηγούνται εύκολα μεταξύ των διαφορετικών σελίδων και να μπορούν να βρουν την πληροφορία που αναζητούν γρήγορα.

2. Αναζήτηση και Κράτηση:

Ο λόγος δημιουργίας μίας τουριστικής εφαρμογής είναι για να μπορέσει ο χρήστης-πελάτης να ανακαλύψει τον προορισμό του αλλά και να του δοθούν πολλές και διαφορετικές επιλογές ως προς τις κρατήσεις. Οι κρατήσεις αφορούν τα ξενοδοχεία, τα εισιτήρια και πολλές ακόμα τουριστικές υπηρεσίες που μπορεί να διαθέτει ο εκάστοτε προορισμός.

3. Εξατομικευμένες Συστάσεις:

Στόχος μας αποτελεί η δημιουργία μίας εφαρμογής που θα μπορεί να βοηθήσει τον πελάτη. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την δημιουργία ενός συστήματος που θα μπορεί να λαμβάνει τις προτιμήσεις του πελάτη και βάση αυτών να του δίνει κάποιες επιλογές. Οι εξατομικευμένες

επιλογές του χρήστη θα προέρχονται κυρίως από το ιστορικό του, δηλαδή όχι μόνο από τις επιλογές που μπορεί να έχει αποθηκεύσει, αλλά κυρίως από τα ταξίδια που έχει ήδη πραγματοποιήσει.

4. Πληροφορίες για Αξιοθέατα:

Ο πελάτης στην οργάνωση ενός ταξιδιού μία βασική πληροφορία που αποζητά αφορά τα αξιοθέατα, που θα μπορούσε να θαυμάσει, αλλά και γενικότερα τα μέρη που θα μπορούσε να επισκεφτεί. Σε μία οργάνωση ταξιδιού ο τουρίστας επιθυμεί να γνωρίζει πληροφορίες αναφορικά με τις δραστηριότητες και τα μέρη εκ των οποίων μπορεί να επιλέξει για να ψυχαγωγηθεί, κατά την διάρκεια αυτού.

5. Αξιολογήσεις και Κριτικές:

Ο χρήστης προκειμένου να μπορέσει να λάβει το απαιτούμενο για αυτόν feedback για τον προορισμό που θα επισκεφτεί, επιζητά πληροφορίες από άλλους χρήστες που θα τον βοηθήσουν τόσο στην οργάνωση του ταξιδιού, όσο και μέρη που θα μπορούσε να επισκεφτεί, τέτοια όπως αρχαιολογικούς χώρους, εστιατόρια κλπ. Η αξιολόγηση και η κριτική από άλλους χρήστες βοηθάει στη δημιουργία εντυπώσεων, αλλά και στην ανακάλυψη πληροφοριών για τις καλύτερες επιλογές που θα μπορούσε να κάνει στο ταξίδι του.

6. Ενσωματωμένο GPS:

Μια επιπλέον λειτουργία που θα ήταν πολύ βοηθητική για τον χρήστη είναι η εφαρμογή να διαθέτει ένα ενσωματωμένο GPS, το οποίο θα μπορεί να τους εξυπηρετήσει στην περιήγηση στο μέρος που θα επισκεφτούν, στον εντοπισμό των κοντινών αξιοθέατων αλλά και μπορεί να προσφέρει ασφάλεια στους χρήστες, αφού σε περίπτωση που παραστεί ανάγκη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον εντοπισμό του χρήστη και την αποστολή βοήθειας.

7. Προσφορές και Εκπτώσεις:

Ο χρήστης επιθυμεί να ενημερώνεται αναφορικά με προσφορές, εκπτώσεις και γενικά ειδικές τιμές. Ο πελάτης μπορεί να ενημερωθεί για αυτές είτε απευθείας μέσω της εφαρμογής με δική του αναζήτηση είτε μέσω pop up μηνύματος, που θα εμφανιστεί στο κινητό του χρήστη για να τον ενημερώσει.

8. Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης:

Σημαντικό κομμάτι στην αύξηση του δικτύου της εφαρμογής, των χρηστών, δηλαδή, που την χρησιμοποιούν, ένας εύκολος τρόπος είναι μέσω των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης. Πέρα, όμως, από το γεγονός ότι ο πελάτης μπορεί να γνωρίσει το προϊόν, μπορεί να μοιράζεται τις εμπειρίες του, να ανταλλάσσει απόψεις, αλλά και να λαμβάνει προτάσεις.

9. Ασφάλεια και Απόρρητο:

Από τις πιο σημαντικές απαιτήσεις του πελάτη είναι τα υψηλά πρότυπα ασφαλείας. Οι πελάτες επιθυμούν την προστασία των προσωπικών τους δεδομένων, κάτι που αποτελεί αναφαίρετα ένα νομικό τους δικαίωμα, η παραβίαση του οποίου διώκεται ποινικά, με την ποινή που επιβάλλεται να είναι χρηματική.

10. Πολυγλωσσία:

Οι χρήστες επιθυμούν για να χρησιμοποιήσουν μία εφαρμογή να μπορεί να υποστηρίξει πολλές και διαφορετικές γλώσσες για χρήση από τουρίστες που θα επισκεφτούν την Ελλάδα ή και σε μελλοντική ανάπτυξη της να μπορεί να περιλαμβάνει και άλλες περιοχές σε ευρωπαϊκό ή και διεθνή επίπεδο. Είναι πολλοί χρήστες που δεν γνωρίζουν ξένες γλώσσες και επιθυμούν την χρήση της εφαρμογής στην γλώσσα τους για μεγαλύτερη ευκολία και καλύτερη κατανόηση. Σημαντική απαίτηση για τον χρήστη που, ωστόσο, μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό πλεονέκτημα που θα οδηγήσει και στην ανάπτυξη της.

Η καλή κατανόηση και αντίληψη των αναγκών του πελάτη είναι κρίσιμη για την ανάπτυξη μιας επιτυχημένης τουριστικής εφαρμογής που θα ικανοποιεί τους χρήστες.

3.4 Λειτουργικές Απαιτήσεις

Οι λειτουργικές απαιτήσεις, όπως ήδη αναφέραμε, αφορούν την περιγραφή των βασικών λειτουργιών που πρέπει να εκτελεί το σύστημα, προκειμένου να ικανοποιήσει τις ανάγκες των χρηστών της και να επιτύχει τους στόχους που έχουν τεθεί κατά την δημιουργία της. Σε μία τουριστική εφαρμογή οι λειτουργικές απαιτήσεις αφορούν:

1. Κράτηση Ξενοδοχείων:

Η τουριστική εφαρμογή πρέπει να επιτρέπει στους χρήστες που την χρησιμοποιούν να μπορούν να αναζητούν τα διαθέσιμα καταλύματα, να μπορούν να συγκρίνουν τις τιμές αυτών και να μπορούν να πραγματοποιούν την κράτησή τους μέσα από τη χρήση της. Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορεί να κάνει κράτηση σε αυτό το ξενοδοχείο που είναι πιο κοντά στις δικές του προτιμήσεις.

2. Αναζήτηση Τουριστικών Αξιοθέατων:

Μία βασική επιθυμία των ταξιδιωτών αποτελεί το ότι θέλουν, πριν οργανώσουν το ταξίδι τους, να γνωρίζουν τα αξιοθέατα που θα μπορούσαν να επισκεφτούν, αλλά και τον λόγο που αποτελούν πόλο έλξης. Ακόμα, επιθυμούν να γνωρίζουν γενικότερα σημεία-μέρη που μπορούν να επισκεφτούν, προκειμένου να ψυχαγωγηθούν, να φωτογραφήσουν κλπ. Οι χρήστες μπορούν να αναζητούν από την εφαρμογή πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να οργανώσουν καλύτερα το ταξίδι τους και να έχουν από πριν ένα πλάνο το που θα περιηγηθούν.

3. Κράτηση Πτήσεων, Λεωφορείων και Πλοίων:

Σε αυτό το περιβάλλον, ο χρήστης θα πρέπει να έχει την δυνατότητα παράλληλα με την κράτηση που θα πραγματοποιεί στον τόπο διαμονής, να μπορεί να σχεδιάσει και τον τρόπο μεταφοράς του από και προς τον συγκεκριμένο προορισμό, αλλά και την μεταφορά του εντός της περιοχής που θα ταξιδέψει. Η υποστήριξη, αυτή, εντός της ίδιας εφαρμογής θα μπορούσε να διευκολύνει τον χρήστη, αφού το σύνηθες είναι σε άλλη σελίδα να γίνεται η κράτηση στο ξενοδοχείο και σε άλλη ότι έχει σχέση με την μεταφορά του ταξιδιώτη.

4. Διαχείριση Προφίλ Χρηστών:

Οι χρήστες πρέπει να μπορούν να έχουν πρόσβαση στα προσωπικά τους στοιχεία στο προφίλ τους στην εφαρμογή. Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορούν να βλέπουν τα στοιχεία όπου επεξεργάζονται και φυσικά να μπορούν να αποθηκεύουν προτιμήσεις και το ιστορικό των ταξιδιών τους. Ακόμα, θα τους δίνετε η δυνατότητα να μπορούν αν επέμβουν σε αυτά και να τα αλλάξουν εάν αυτό χρειάζεται, για παράδειγμα αλλαγή κωδικού πρόσβασης κλπ.

5. Κριτικές και Αξιολογήσεις:

Οι χρήστες μέσα από την εφαρμογή θα πρέπει να μπορούν να έχουν την δυνατότητα να κάνουν την δική τους αξιολόγηση που θα αφορά όχι μόνο την διαμονή αλλά και την εμπειρία γενικότερα από την χρήση της. Αυτό αφορά, ακόμα, και τις πληροφορίες που δίνει η συγκεκριμένη εφαρμογή για να μπορέσει να οργανώσει το ταξίδι του. Με αυτόν τον τρόπο, ο εκάστοτε χρήστης θα μπορεί να ανατρέχει σε αυτές τις πληροφορίες να βρίσκει ό,τι χρειάζεται, από προτάσεις για τα μέρη που θα επισκεφτεί μέχρι το τι θα έπρεπε να αποφύγει.

6. Ύπαρξη Φωτογραφικού Υλικού:

Μία επιπλέον απαίτηση του χρήστη αποτελεί το να μπορεί να δει την περιοχή που θα επισκεφτεί. Αυτό θα του δημιουργήσει εικόνες αναφορικά με τα σημεία που θα επισκεφτεί, θα μπορεί να οραματιστεί την διαδρομή του και επομένως να γνωρίσει καλύτερα το μέρος που πρόκειται να επισκεφτεί, και φυσικά να δει κατά πόσο ταιριάζει στις δικές του προτιμήσεις και στον τρόπο ζωής.

Οι λειτουργικές απαιτήσεις διαμορφώνουν το σύνολο των δυνατοτήτων που προσφέρει ένα πληροφοριακό σύστημα και είναι κρίσιμες για την κατανόηση του τι μπορεί να επιτύχει και πώς θα ανταποκριθεί στις ανάγκες των χρηστών.

3.5 Μη Λειτουργικές Απαιτήσεις

Οι μη λειτουργικές απαιτήσεις αφορούν την κυρίως το κομμάτι της απόδοσης, της ασφάλειας και της διαθεσιμότητας. Γίνεται, λοιπόν, αντιληπτό πως δεν συνδέονται άμεσα με την χρήση που κάνει ο πελάτης στην εφαρμογή αλλά με τις λειτουργίες της, που κατ' επέκταση επηρεάζουν την εμπειρία του πελάτη. Οι μη λειτουργικές απαιτήσεις καθορίζουν πώς πρέπει να λειτουργεί το σύστημα. Στα πλαίσια δημιουργίας της τουριστικής εφαρμογής οι μη λειτουργικές απαιτήσεις αποτελούνται από την:

1. Ασφάλεια:

Η ασφάλεια μίας εφαρμογής αφορά το κομμάτι της πρόσβασης των χρηστών σε αυτή. Για την πρόσβαση των χρηστών στην εφαρμογή, η ασφάλεια μπορεί να εξασφαλισθεί για τον χρήστη εάν ο ίδιος έχει τους δικούς του προσωπικούς κωδικούς, το username και το password. Σε ό,τι αφορά το password πρέπει να το έχει επιλέξει ο ίδιος και να μην δίνεται κάποια πρόταση από την ίδια την εφαρμογή, προκειμένου να αποφευχθεί κάθε μορφή υποκλοπής των στοιχείων του. Έτσι, ο ίδιος θα νιώθει πιο ασφαλής και θα εμπιστευτεί το app για χρήση.

2. Απόδοση:

Η απόδοση αφορά στο ότι οφείλει να ανταποκρίνεται άμεσα στις εντολές των χρηστών, χωρίς να κολλάει προκειμένου ο ίδιος να μπορεί να περιηγηθεί χωρίς να αντιμετωπίζει προβλήματα στην χρήση. Ακόμα είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη η μεγάλη εισροή κοινού που μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα στην χρήση της εφαρμογής με διάφορα κολλήματα που δεν επιτρέπουν στον χρήστη να περιηγηθεί ή ακόμα και να την χρησιμοποιήσει. Άρα, πρέπει και οι servers, να είναι κατάλληλοι προκειμένου να έχουν την κατάλληλη απόδοση. Αυτό αποτελεί σημαντικό κομμάτι για τον δημιουργό, οπότε πρέπει να επιλεγθεί το κατάλληλο περιβάλλον που θα φιλοξενήσει την εφαρμογή.

3. Διαθεσιμότητα:

Το σύστημα πρέπει να είναι διαθέσιμο προς τους χρήστες κάτω από τους προϋποθέσεις που έχουν τεθεί κατά τη χρήση της εφαρμογής π.χ. χρήση ίντερνετ, και στους χρόνους που έχουν τεθεί, στη συγκεκριμένη περίπτωση, που μιλάμε για παροχή υπηρεσιών οι ώρες ενδέχεται να διαφέρουν από το 24ώρες το 24ωρο σε ό,τι αφορά το κομμάτι της αποδοχής των κρατήσεων από τα ξενοδοχεία. Φυσικά, αυτό είναι κάτι που μπορεί να διευθετηθεί με μία άμεση ενημέρωση του συστήματος των διαθέσιμων ημερών κράτησης, παράλα αυτά, τα τουριστικά

application μπορούν ακόμα και σε δεύτερο χρόνο να ακυρώσουν μία κράτηση, σε συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο που δίνεται, είτε από την πλευρά του ο πελάτης είτε και το ίδιο το ξενοδοχείο.

4. Αξιοπιστία:

Η εφαρμογή που θα σχεδιαστεί θα πρέπει να παρέχει αξιοπιστία στους χρήστες της. Αυτό και θα αποτελέσει διαφήμιση για την ίδια, αφού οι χρήστες θα είναι ικανοποιημένοι από την χρήση της. Άρα, κατά την δημιουργία της σημαντική είναι η μελέτη γύρω από πιθανές βλάβες ή «πτώσεις» του συστήματος, αλλά και τρόπους αντιμετώπισης, ακόμα και αν αυτό συμβεί. Ακόμα, η αξιοπιστία υπάγεται και στο περιεχόμενο των όσων καταγράφονται ως πληροφορίες στην εφαρμογή, εάν εμπίπτουν με την πραγματικότητα οι χρήστες θα δυσαρεστηθούν ενώ αυτό μπορεί να επιφέρει αρνητικά αποτελέσματα στην φήμη της και στην μείωση των χρηστών.

5. Συμβατότητα:

Η συμβατότητα που αναφέρεται εδώ αφορά στο κομμάτι της συμβατότητας με τις υπόλοιπες συσκευές. Στη συγκεκριμένη, λοιπόν, περίπτωση που αναφερόμαστε στην εφαρμογή αυτή, η συμβατότητα αφορά τόσο το λογισμικό όσο και τον τρόπο εμφάνισής της στην εκάστοτε εφαρμογή. Πιο συγκεκριμένα το λογισμικό έχει σχέση με την εκάστοτε συσκευή παράδειγμα εάν υποστηρίζεται για παράδειγμα από android συσκευές ή iOS, ενώ ο τρόπος εμφάνισης αφορά την ίδια την συσκευή εάν είναι smartphone ή tablet για να ληφθούν υπόψιν και οι αντίστοιχες διαστάσεις. Είναι σημαντικό να καλυφθούν οι χρήστες που χρησιμοποιούν διαφορετικές συσκευές, διότι, έτσι θα υπάρχει και μεγαλύτερο κοινό που θα μπορεί να την χρησιμοποιήσει.

6. Επεκτασιμότητα:

Με τον επεκτασιμότητα εννοούμε το πως μπορεί η εφαρμογή να εξελιχθεί και να αναπτυχθεί μελλοντικά. Είναι σημαντικό, λοιπόν, ο δημιουργός να σκεφτεί, ή ακόμα και να καταγράψει, τα μελλοντικά βήματα που θα ήθελε να ακολουθήσει στη συνέχεια, προκειμένου να εξελιχθεί η εφαρμογή. Στην περίπτωση της τουριστικής εφαρμογής, για παράδειγμα, όπως έχει ήδη αναφερθεί στα πλαίσια της εργασίας, η εφαρμογή θα δημιουργηθεί και θα περιλαμβάνει αποκλειστικά ταξίδια εντός Ελλάδας, ενώ δεν θα μπορεί να γίνει κράτηση στα μέσα μαζικής μεταφοράς. Στον φυσικό κόσμο, μελλοντικά, θα μπορούσαν να προστεθούν τα ταξίδια του εξωτερικού, και φυσικά οι κρατήσεις σε πλοία, αεροπλάνα και λεωφορεία.

7. Συντήρηση:

Η εφαρμογή μόλις θα έχει πλέον ολοκληρωθεί θα πρέπει κάθε τόσο να συντηρείτε. Η συντήρηση μπορεί να αφορά την πληροφορία την οποία θα περιέχει, νέες δυνατότητες που θα μπορούσε να δώσει στον χρήστη, ακόμα και αλλαγή σε λειτουργίες και απεικόνιση. Οι τιμές, για παράδειγμα, είναι κάτι μεταβαλλόμενο, αλλάζουν ανάλογα με την εποχή, την προσφορά και την ζήτηση. Ειδικά, λοιπόν, σε μία τουριστική εφαρμογή είναι από τις πρώτες πληροφορίες που θα πρέπει να είναι σωστά και άμεσα ενημερωμένο.

8. Χρηστικότητα:

Σε κάθε περίπτωση, όμως, ίσως η πιο σημαντική απαίτηση που πρέπει να υπάρχει στη δημιουργία της εφαρμογής είναι το πόσο χρηστική θα είναι ως προς τον άνθρωπο που την χρησιμοποιεί. Με τον όρο χρηστικότητα, όμως, δεν εννοούμε μόνο το πόσο χρήσιμη θα είναι για τον χρήστη, αλλά και το πόσο εύκολη είναι στη χρήση της, βοηθητική, αλλά και πόσο απλά είναι η χρήση της. Όλα αυτά είναι συνθήκες που θα πρέπει να ικανοποιούνται σε μία εφαρμογή. Φυσικά, σημαντικό είναι να ληφθεί υπόψιν και το feedback του ίδιου του χρήστη, οπότε και πολλές φορές οι αλλαγές που θα πραγματοποιηθούν στην εφαρμογή να έχουν ως στόχο να ικανοποιήσουν ανάγκες με βάση τις προτάσεις που έχουν γίνει από τον ίδιο.

Αυτές οι απαιτήσεις είναι κρίσιμες για την ορθή λειτουργία και την αποδοτικότητα ενός πληροφοριακού συστήματος.

3.6 Τεχνικές Απαιτήσεις

Οι τεχνικές απαιτήσεις μιας τουριστικής εφαρμογής μπορεί να περιλαμβάνουν πολλά στοιχεία που εξασφαλίζουν τη σωστή λειτουργία και την αποδοτικότητα του συστήματος. Ανάλογα με τις συγκεκριμένες λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά της εφαρμογής, οι τεχνικές απαιτήσεις μπορεί να διαφέρουν. Αυτές οι απαιτήσεις καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο το λογισμικό πρέπει να είναι υλοποιημένο, συμπεριλαμβανομένων των γλωσσών προγραμματισμού, των πλατφορμών, και άλλων τεχνικών λεπτομερειών. Στο πλαίσιο δημιουργίας της εφαρμογής μας σε ένα ιδανικό περιβάλλον, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, οι τεχνικές απαιτήσεις που την απαρτίζουν είναι:

1. Πλατφόρμα και Γλώσσα Ανάπτυξης:

Καθορισμός της πλατφόρμας (π.χ., iOS, Android) και της γλώσσας προγραμματισμού (π.χ., Java, Swift) που θα χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη της εφαρμογής. Με τον όρο πλατφόρμες εννοούμε την υποστήριξη που λαμβάνει ο χρήστης στη συσκευή που χρησιμοποιεί ανάλογα με το λογισμικό της, δηλαδή iOS, Android. Σημαντικό είναι να αναφέρουμε σε αυτό το σημείο, ότι για τα παραπάνω διαφορετικά λογισμικά αναπτύσσετε μία διαφορετική εφαρμογή, προκειμένου να είναι συμβατή στις εκάστοτε συσκευές. Από την άλλη πλευρά, το περιβάλλον προγραμματισμού διαφέρει. Ο προγραμματιστής θα πρέπει να διαλέξει το περιβάλλον στο οποίο θα δημιουργήσει την εφαρμογή του. Η εφαρμογή που θα παρουσιαστεί, όπως έχει αναφερθεί, έχει δημιουργηθεί σε περιβάλλον Android Studio με γλώσσα προγραμματισμού την Java.

2. Συμβατότητα Συσκευών:

Η τουριστική εφαρμογή που θα δημιουργηθεί θα πρέπει να αναπτυχθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι συμβατή με διάφορες συσκευές. Διαφορετικές συσκευές σημαίνει διαφορετικός τρόπος δημιουργίας της εφαρμογής, δηλαδή μία εφαρμογή που έχει κατασκευαστεί για κινητά δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε tablet, και αυτό λόγω των διαφορετικών inch της εκάστοτε οθόνης. Η εφαρμογή που θα δούμε στη συνέχεια, έχει κατασκευαστεί για mobile συσκευές, ωστόσο, εάν χρειαζόταν θα έπρεπε να δημιουργηθεί μία διαφορετική σε χαρακτηριστικά εφαρμογή για συσκευές tablet.

3. Σχεδιασμός Βάσης Δεδομένων:

Η εφαρμογή που θα δημιουργηθεί θα πρέπει να έχει δημιουργήσει μία αποτελεσματική βάση δεδομένων για την αποθήκευση και ανάκτηση πληροφοριών σχετικά με ξενοδοχεία, αξιοθέατα, κρατήσεις κλπ. Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορεί ο χρήστης να έχει όλες εκείνες τις δυνατότητες που αναφέραμε και παραπάνω, δηλαδή αποθήκευση πιθανών προορισμών, να του εμφανίζει το ιστορικό κλπ.

4. Ασφάλεια Δεδομένων:

Έχουμε αναφερθεί στο κομμάτι της ασφάλειας από την πλευρά του πελάτη και για το κομμάτι της νομοθεσίας που οφείλει να ακολουθεί η εφαρμογή. Από την πλευρά του συστήματος, όμως, δεν έχουμε αναφέρει για την υλοποίηση των μέτρων ασφαλείας για την προστασία των προσωπικών δεδομένων των χρηστών, μέσω των οποίων θα οχυρωθεί η εφαρμογή, προκειμένου να αποφευχθεί η παραβίαση των στοιχείων του πελάτη. Τέτοιοι τρόποι διασφάλισης της ασφάλειας των προσωπικών δεδομένων μπορεί να είναι η κρυπτογράφηση δεδομένων, αυθεντικοποίηση χρηστών, περιορισμός πρόσβασης, ανωνυμοποίηση δεδομένων, ασφαλείς συνδέσεις (πρωτόκολλο επικοινωνίας HTTPS), ανίχνευση και αντιμετώπιση παραβιάσεων μέσω μηχανισμών ασφάλειας και συνεχείς εκπαίδευση προσωπικού σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές ασφαλείας.

5. Συνδεσιμότητα με APIs:

Με τον όρο συνδεσιμότητα με APIs (Διεπαφές Προγραμματισμού Εφαρμογών), για μία τουριστική εφαρμογή, εννοούμε την αποκτήση πρόσβασης σε δεδομένα και υπηρεσίες από εξωτερικές πηγές, όπως τρίτα συστήματα ή παρόχους υπηρεσιών. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω διαδικτυακών API που παρέχονται από τρίτους, όπως πλατφόρμες κράτησης ξενοδοχείων, πληροφορίες για αξιοθέατα, χάρτες και προσφορές ταξιδιών και πληροφορίες μεταφορών.

6. Χρήση Τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας (VR) ή Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR):

Η χρήση τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας (VR) ή Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) σε τουριστικές εφαρμογές μπορεί να προσφέρει μια εντελώς νέα διάσταση στην εμπειρία

των ταξιδιωτών. Αυτές οι τεχνολογίες επιτρέπουν στους χρήστες να αλληλοεπιδρούν με το περιβάλλον τους σε πρωτόγνωρο επίπεδο, ενισχύοντας την ανάληψη ταξιδιωτικών εμπειριών. Κάποιες από τις υπηρεσίες που μπορούν να προσφέρουν είναι εικονικές επισκέψεις, αυξημένη πραγματικότητα, προώθηση τουριστικών υπηρεσιών, προσαρμοσμένες εμπειρίες χρήστη, όπως επίσκεψη σε ιδιαίτερα αξιοθέατα ή περιοχές, που δεν είναι εύκολα προσβάσιμες στον πραγματικό κόσμο.

7. Διαδικασίες Ανάπτυξης:

Για την δημιουργία μίας επιτυχημένης εφαρμογής σημαντικό είναι να οριστούν οι διαδικασίες που θα ακολουθηθούν προσεκτικά προκειμένου να αναπτυχθεί. Μερικές βασικές διαδικασίες ανάπτυξης είναι η ανάλυση και ο σχεδιασμός, οι δοκιμές για την βελτιστοποίηση της και η κυκλοφορία της σε καταστήματα εφαρμογών και η υποστήριξή της, με ενημερώσεις λογισμικού και αντιμετώπιση των εκάστοτε προβλημάτων.

8. Απόδοση και Σκληροκοπητικά Χαρακτηριστικά:

Η απόδοση και τα σκληροκοπητικά χαρακτηριστικά της εφαρμογής αφορούν την ικανότητά της να λειτουργεί αποτελεσματικά και αξιόπιστα. Αυτό μπορεί να συμβάλει προσφέροντας μία ευχάριστη εμπειρία στους χρήστες. Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι κρίσιμα για την επιτυχία της εφαρμογής και πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά την δημιουργία της και εξέλιξή της. Τέτοια χαρακτηριστικά μπορεί να είναι η ταχύτητα φόρτωσης, η αντοχή και η σταθερότητα, η ευκολία χρήσης, η συμβατότητα πλατφόρμας και η αντοχή σε αυξημένο φόρτο εργασίας.

9. Διαχείριση Χρηστών:

Σημαντικό μέρος στη δημιουργία της εφαρμογής αποτελεί και η διαχείριση χρηστών. Επομένως, η εφαρμογή που θα δημιουργήσουμε θα πρέπει να διαχειρίζεται τους χρήστες που θα είναι μέλος αυτής. Αυτό αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της δημιουργίας της και θα πρέπει να τους παρέχει ασφαλείς μεθόδους αυθεντικοποίησης και εξουσιοδότησης, επομένως να δημιουργήσει ένα τέτοιο περιβάλλον ασφάλειας στους χρήστες που δεν θα είναι εφικτή η διαρροή των στοιχείων τους και θα ακολουθεί τα πλαίσια της νομοθεσίας.

10. Επεκτασιμότητα:

Η επεκτασιμότητα μιας τουριστικής εφαρμογής αναφέρεται στη δυνατότητά της να αναπτύσσεται και να εξελίσσεται με την πάροδο του χρόνου, προσαρμόζοντας τις λειτουργίες και τις δυνατότητές της για να ανταποκριθεί στις μεταβαλλόμενες ανάγκες των χρηστών και του περιβάλλοντος. Μερικά στοιχεία που αφορούν την επέκταση μίας τουριστικής εφαρμογής είναι η ευελιξία στον κώδικα, δηλαδή να είναι κατασκευασμένος με τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι εύκολα μετατρέψιμος, και η αρχιτεκτονικής της να είναι ευέλικτη και κλιμακούμενη, με σκοπό να μπορούν να προστεθούν νέες λειτουργίες, αλλά και να μπορεί να γίνει καλύτερη διαχείριση μεγαλύτερου όγκου δεδομένων.

11. Συνδεσιμότητα:

Η συνδεσιμότητα μιας τουριστικής εφαρμογής αναφέρεται στη δυνατότητά της να συνδεθεί και να αλληλεπιδράσει με διάφορα συστήματα, πλατφόρμες. Αυτό επιτρέπει στην εφαρμογή να παρέχει ολοκληρωμένη εμπειρία στους χρήστες και να αξιοποιεί τα διάφορα διαθέσιμα δεδομένα και υπηρεσίες. Μερικά στοιχεία συνδεσιμότητας μπορεί να είναι υπηρεσίας τοποθεσίας, εσωτερικά δίκτυα και υπηρεσίες, όπως π.χ. συστήματα πληρωμών.

Οι παραπάνω τεχνικές απαιτήσεις συμβάλλουν στην ορθή λειτουργία και απόδοση της τουριστικής εφαρμογής, εξασφαλίζοντας παράλληλα την ικανοποίηση των χρηστών και την αξιοπιστία του λογισμικού.

3.7 Ανάλυση και Σχεδίαση Λειτουργιών

Στην προηγούμενη ενότητα έχουμε αναφέρει τις απαιτήσεις που προκύπτουν από τις ανάγκες του πελάτη, τις λειτουργικές, μη λειτουργικές και τεχνικές απαιτήσεις, ωστόσο, η ανάλυση των απαιτήσεων θα πρέπει να επεκταθεί σε μια πιο αναλυτική σχεδίαση των λειτουργιών της εφαρμογής, προκειμένου να ανταποκριθεί στις ανάγκες των χρηστών και να λειτουργήσει αποτελεσματικά. Αυτή η διαδικασία περιλαμβάνει την ακριβή περιγραφή των λειτουργιών και των δυνατοτήτων που πρέπει να ενσωματώνονται στην εφαρμογή, οι οποίες συνάδουν με τις απαιτήσεις που έχουν τεθεί για το σύστημα.

1. Κράτηση Διαμονής:

Η εφαρμογή πρέπει να παρέχει στον χρήστη τη δυνατότητα να αναζητήσει καταλύματα, να συγκρίνει τιμές και να επιλέξει την κατάλληλη διαμονή για την περίσταση και εν τέλη να προχωρήσει στην κράτηση του μέρους που επέλεξε. Η λειτουργία αυτή θα πρέπει να είναι εύχρηστη και να δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να μπορεί να ανατρέχει σε προγενέστερες αναζητήσεις του. Τέλος, για να γίνει η κράτηση μέσω της εφαρμογής, θα πρέπει να γίνει αποδοχή των όρων του app, και στη συνέχεια να ολοκληρώνονται άμεσα οι διαδικασίες χωρίς την ανάγκη μετάβασης σε εξωτερικές πλατφόρμες.

2. Αναζήτηση Αξιοθέατων και Δραστηριοτήτων:

Το σύστημα θα πρέπει να επιτρέπει στους χρήστες να αναζητούν αξιοθέατα, δραστηριότητες και προορισμούς στον τόπο που επιθυμούν να επισκεφτούν. Παράλληλα, η ύπαρξη και προβολή φωτογραφικού υλικού και πληροφοριών για τα αξιοθέατα θα δώσει στον χρήστη μια πλήρη εικόνα για το μέρος, ενώ παράλληλα θα οραματιστεί, εκ των προτέρων, όλες εκείνες τις εμπειρίες που θα ζήσει, δημιουργώντας του συναισθήματα προσμονής και αδημονίας.

3. Προσωπικά Στοιχεία και Ιστορικό Κρατήσεων:

Η εφαρμογή θα πρέπει να παρέχει την δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργούν προσωπικά προφίλ όπου θα αποθηκεύονται οι πληροφορίες τους, οι κρατήσεις τους και το ιστορικό ταξιδιών τους. Φυσικά, ο χρήστης θα μπορεί να προχωρήσει σε αλλαγή των στοιχείων του, ενώ με την αποθήκευση των προτιμήσεών του και των αγαπημένων του προορισμών θα γίνεται η εξατομίκευση της εμπειρίας του χρήστη.

4. Κριτικές και Αξιολογήσεις:

Κάθε χρήστης πρέπει να έχει την δυνατότητα να αξιολογήσει την εμπειρία του, είτε πρόκειται για διαμονή σε ξενοδοχείο, είτε για την επίσκεψη σε αξιοθέατο, είτε, ακόμα, και από την χρήση της ίδιας της εφαρμογής. Οι αξιολογήσεις και κριτικές θα παρέχουν χρήσιμες πληροφορίες για άλλους χρήστες και θα ενισχύσουν την αίσθηση της εμπιστοσύνης και της αξιοπιστίας του app, ενώ η καταγραφή της γνώμης του χρήστη ως προς την χρήση και την διευκόλυνση της εφαρμογής θα συμβάλει στην βελτίωσή της.

5. Εξατομικευμένες Προτάσεις:

Η εφαρμογή θα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να προτείνει προορισμούς, καταλύματα και δραστηριότητες, με βάση τις προτιμήσεις του χρήστη και το ιστορικό του. Αυτή η δυνατότητα θα βασίζεται σε αλγόριθμους μηχανικής μάθησης που αναλύουν τα δεδομένα του χρήστη για να προσφέρουν τις καλύτερες επιλογές.

6. Ενσωματωμένο GPS και Χάρτες:

Η εφαρμογή πρέπει να ενσωματώνει χάρτες και GPS, έτσι ώστε οι χρήστες να μπορούν να πλοηγηθούν στον προορισμό τους και να εντοπίσουν κοντινά αξιοθέατα και εστιατόρια. Η δυνατότητα αυτής της λειτουργίας μπορεί να συμβάλει στην καλύτερη εξυπηρέτηση του χρήστη, προσφέροντας έναν ακόμα λόγο για την προτίμηση της εφαρμογής σε σχέση με άλλες. Η συγκεκριμένη δυνατότητα μπορεί να συμβάλει και σε περιπτώσεις που παραστεί έκτακτη ανάγκη και να χρησιμοποιηθεί από τον χρήστη προκειμένου να ζητήσει βοήθεια.

7. Ενημέρωση για Προσφορές και Εκπτώσεις:

Η εφαρμογή θα πρέπει να ειδοποιεί τους χρήστες για ειδικές προσφορές και εκπτώσεις μέσω, για παράδειγμα, push notifications, email ή ακόμα και μέσω της ίδιας της εφαρμογής όταν ο χρήστης περιηγείται στις σελίδες της. Είναι σημαντική η ενημέρωση προς τον χρήστη γιατί ειδικά στις περιπτώσεις αυτές μπορεί να ανέβει και η επισκεψιμότητα του app αυτές τις περιόδους.

3.8 Στρατηγική Υλοποίησης

Η στρατηγική υλοποίησης της τουριστικής εφαρμογής είναι καθοριστική για την επίτευξη των στόχων της. Η διαδικασία ανάπτυξης πρέπει να περιλαμβάνει τη χρήση σύγχρονων τεχνολογιών, την αξιολόγηση της σκοπιμότητας του έργου, τη διαχείριση των απαιτήσεων και τη συνεχιζόμενη ανατροφοδότηση από τους χρήστες. Τα παρακάτω βήματα αποτελούν τη στρατηγική για την υλοποίηση της εφαρμογής:

1. Σχεδίαση του Συστήματος:

Η διαδικασία σχεδίασης της εφαρμογής θα περιλαμβάνει τη χαρτογράφηση των βασικών λειτουργιών, την ανάπτυξη της αρχιτεκτονικής της εφαρμογής, καθώς και τη δημιουργία wireframes για την οπτική παρουσίαση των σελίδων της εφαρμογής. Η δημιουργία αυτών των στοιχείων θα διασφαλίσει την σωστή κατανόηση των απαιτήσεων από την ομάδα ανάπτυξης.

2. Επιλογή Τεχνολογιών:

Θα πρέπει να επιλεγούν οι κατάλληλες τεχνολογίες για την ανάπτυξη της εφαρμογής, περιλαμβανομένων των γλωσσών προγραμματισμού, των βάσεων δεδομένων, των πλατφορμών και των εργαλείων ανάπτυξης. Είναι σημαντικό η εφαρμογή να αναπτυχθεί με ευέλικτο και επεκτάσιμο τρόπο, ώστε να είναι σε θέση να προσαρμοστεί σε νέες ανάγκες και λειτουργίες με το πέρασμα του χρόνου.

3. Εφαρμογή των Απαιτήσεων Ασφαλείας και Ιδιωτικότητας:

Η εφαρμογή πρέπει να ενσωματώνει ισχυρές λειτουργίες ασφαλείας και προστασίας προσωπικών δεδομένων. Η εφαρμογή θα χρησιμοποιεί κρυπτογράφηση για τη διαχείριση των ευαίσθητων δεδομένων του χρήστη, όπως οι προσωπικές πληροφορίες και οι οικονομικές συναλλαγές.

4. Ανάπτυξη και Δοκιμές:

Η ανάπτυξη της εφαρμογής θα γίνει σε βήματα, με κάθε βήμα να περιλαμβάνει την ανάπτυξη, την ενσωμάτωση και τη δοκιμή της εκάστοτε λειτουργικότητας. Η εφαρμογή θα πρέπει να δοκιμαστεί για να διασφαλιστεί ότι πληροί όλες τις λειτουργικές, μη λειτουργικές και τεχνικές απαιτήσεις.

5. Εκπαίδευση Χρηστών και Υποστήριξη:

Η τελική φάση της υλοποίησης περιλαμβάνει την εκπαίδευση των χρηστών στην χρήση της εφαρμογής, την υποστήριξη για την επίλυση προβλημάτων, και την συνεχιζόμενη παρακολούθηση της απόδοσης της εφαρμογής μετά την κυκλοφορία της στην αγορά.

Η στρατηγική υλοποίησης θα πρέπει να είναι ευέλικτη και να επιτρέπει συνεχείς βελτιώσεις στην εφαρμογή, προκειμένου να ανταποκριθεί στις μεταβαλλόμενες ανάγκες των χρηστών και στην αναπτυσσόμενη αγορά του τουρισμού.

3.9 Μερικές Επιπλέον Πληροφορίες

Παραπάνω παρατηρούμε πως υπάρχουν μερικές απαιτήσεις που επαναλαμβάνονται. Για παράδειγμα η ασφάλεια παρουσιάζεται σαν απαίτηση από την πλευρά του πελάτη, σαν μη λειτουργική απαίτηση, αλλά και σαν τεχνική απαίτηση, δηλαδή, απαίτηση του συστήματος, και αυτό συναντάται και σε άλλες απαιτήσεις. Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό πως μία απαίτηση μπορεί να επαναλαμβάνεται, γιατί για να ικανοποιηθεί εν τέλη η απαίτηση του πελάτη πρέπει το να έχει ληφθεί υπόψη κατά την δημιουργία του συστήματος. Επίσης, το γεγονός ότι μία απαίτηση εμφανίζεται σε διαφορετικές κατηγορίες δεν σημαίνει ότι οι λόγοι είναι οι ίδιοι. Πιο συγκεκριμένα, στο παράδειγμα με την ασφάλεια που αναφέρθηκε παραπάνω, ο χρήστης επιθυμεί να αισθάνεται ασφαλής για να χρησιμοποιήσει μία εφαρμογή, ενώ από την άλλη πλευρά μία εφαρμογή για να μπορεί να λειτουργήσει πρέπει να παρέχει ασφάλεια προσωπικών δεδομένων, γιατί διαφορετικά μπορεί να υπάρξουν και ποινικές κυρώσεις.

Κεφάλαιο 4ο: Σχεδιασμός Συστήματος

Στο κεφάλαιο αυτό που θα ασχοληθούμε με τον σχεδιασμό της εφαρμογής, θα περιγράψουμε τα συστατικά που θα πρέπει να έχει το σύστημα για να μπορεί να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις που καθορίστηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Για το σκοπό αυτό θα χρησιμοποιηθούν και διαγράμματα προκειμένου να υπάρξει μία πιο σωστή απεικόνιση του σχεδιασμού. Παρακάτω τα διαγράμματα που θα χρησιμοποιηθούν είναι δύο περιπτώσεων τα διαγράμματα χρήσης και τα διαγράμματα ακολουθίας.

4.1 UML Διάγραμματα

Στην ενότητα, αυτή, θα αναφέρουμε εν συντομία μερικές πληροφορίες για τα uml διαγράμματα. Τα UML διαγράμματα αναφέρονται στα διαγράμματα που χρησιμοποιούνται στην Unified Modeling Language (UML), η οποία είναι ένα πρότυπο σημείωσης που χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη και τον σχεδιασμό λογισμικού. Τα UML διαγράμματα αποτελούνται από γραφικές αναπαραστάσεις για διάφορα στοιχεία του συστήματος που πρόκειται να αναπτυχθεί, καθώς και για τις σχέσεις μεταξύ αυτών.

Τα διαγράμματα, αυτά, είναι 14 και παρακάτω παρουσιάζονται ονομαστικά:

1. Διαγράμματα Δομής (Structural Diagrams):

- Κλάσεων (Class Diagrams)
- Αντικειμένων (Object Diagrams)
- Συσχέτισης (Component Diagrams)
- Διαγράμματα Διανομής (Deployment Diagrams)
- Πακέτων (Package Diagrams)

2. Διαγράμματα Δράσης (Behavioral Diagrams):

- Σεναρίων Χρήσης (Use Case Diagrams)
- Ακολουθίας (Sequence Diagrams)
- Δραστηριοτήτων (Activity Diagrams)
- Καταστάσεων (State Diagrams)
- Χρονισμού (Timing Diagrams)

3. Διαγράμματα Επέκτασης (Interaction Diagrams):

- Επικοινωνίας (Communication Diagrams)
- Συνιστών (Interaction Overview Diagrams)

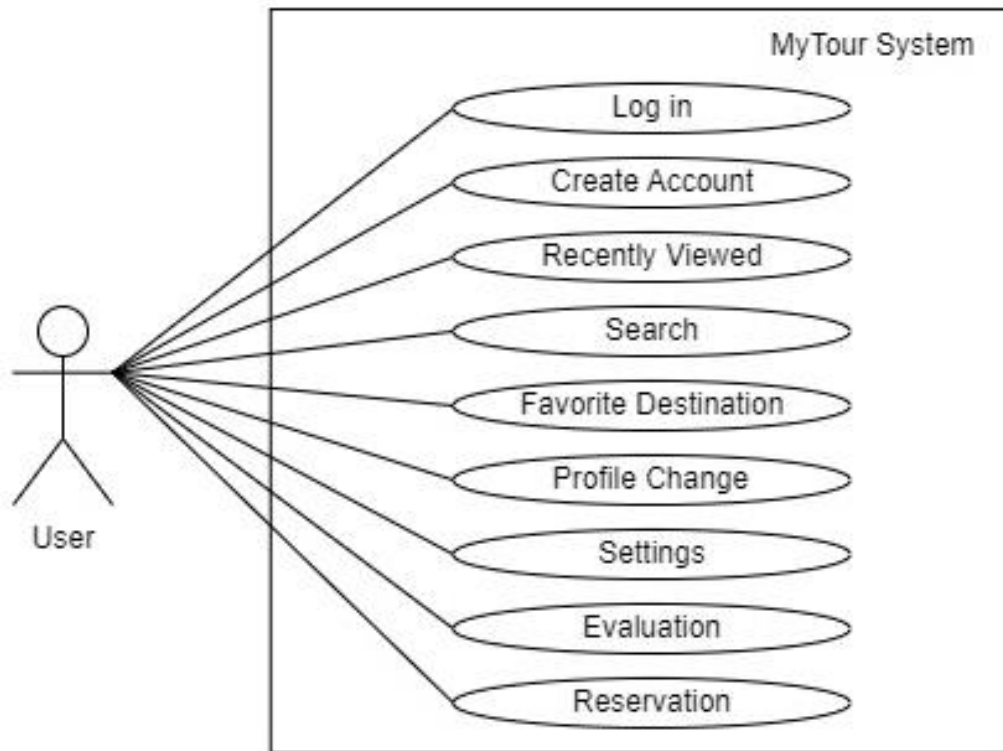
Κάθε ένα από αυτά τα διαγράμματα έχει τον δικό του ρόλο και σκοπό στην περιγραφή του συστήματος λογισμικού, καθιστώντας τα ιδανικά για διαφορετικά στάδια της ανάπτυξης και την επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας ανάπτυξης.

Στο παρών κεφάλαιο, για να αποτυπωθεί η εφαρμογή, η οποία θα δημιουργηθεί στη συνέχεια, θα χρησιμοποιήσουμε διαγράμματα χρήσης (Use Case Diagram) και ακολουθίας (Sequence Diagrams).

4.2 Διάγραμμα Χρήσης (Use Case Diagram)

Τα διαγράμματα χρήσης αποτελούν πρακτικά ένας εύκολος τρόπος παρουσίασης ενός συστήματος, προκειμένου να γίνει αντιληπτό από κάποιον εξωτερικό παρατηρητή. Το διάγραμμα, αυτή της μορφής, παρουσιάζουν τις ενέργειες που πραγματοποιούν οι χρήστες ή άλλα εξωτερικά συστήματα και τις ανταπαντήσεις του συστήματος.

Το παρακάτω διάγραμμα παρουσιάζει την τουριστική εφαρμογή που θα δημιουργηθεί. Πιο συγκεκριμένα:



Εικόνα 1: Use Case Diagram

Τα διαγράμματα χρήσης αποτελούν πρακτικά έναν εύκολο τρόπο παρουσίασης της εφαρμογής που θα δημιουργηθεί. Το παραπάνω διάγραμμα παρουσιάζει όλες τις δυνατότητες που θα έχει ο χρήστης όταν θα χρησιμοποιεί την τουριστική εφαρμογή.

Πιο συγκεκριμένα, οι βασικές δυνατότητες που εμφανίζονται:

- Login: Ο χρήστης εισέρχεται στο σύστημα χρησιμοποιώντας τα προσωπικά του στοιχεία.
- Create an Account: Ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει τον προσωπικό του λογαριασμό και να εισάγει τα στοιχεία του, όπως όνομα, τηλέφωνο, email και κωδικό πρόσβασης.
- Recently Viewed: Ο χρήστης μπορεί να βρίσκει τους πρόσφατους προορισμούς που έχει δει.
- Search: Ο χρήστης αναζητά τουριστικούς προορισμούς μέσω της εφαρμογής.
- Favorite Destination: Ο χρήστης μπορεί να αποθηκεύσει τους προορισμούς που τον ενδιαφέρουν.

- **Profile Change:** Ο χρήστης μπορεί να προχωρήσει σε οποιαδήποτε αλλαγή αφορά τις πληροφορίες που ο ίδιος έχει εισάγει στην εφαρμογή.
- **Settings:** Ο χρήστης μπορεί να προχωρήσει σε ρυθμίσεις της εφαρμογής, να μάθει τις πληροφορίες που συλλέγονται και να μπορέσει να προχωρήσει σε αξιολογήσεις.
- **Evaluation:** Ο χρήστης μπορεί να αξιολογήσει την εμπειρία του από τους προορισμούς και την εφαρμογή.
- **Reservation:** Ο χρήστης μπορεί να πραγματοποιήσει κρατήσεις για ταξίδια και να επιλέξει τον αριθμό των ατόμων.

Πρώτα από όλα, ο χρήστης, όπως και σε κάθε εφαρμογή, θα μπορεί να δημιουργήσει έναν λογαριασμό, μέσω του οποίου θα μπορεί να συνδεθεί στην συνέχεια στην εφαρμογή. Στόχος είναι ο κάθε χρήστης να μπορεί να δημιουργήσει ένα δικό του προσωπικό προφίλ που θα λειτουργεί με βάση τις δικές του προτιμήσεις και το οποίο θα έχει την δυνατότητα να το επεξεργαστεί. Επομένως, δημιουργώντας τον δικό του λογαριασμό θα μπορεί να αναζητήσει προορισμούς, να αποθηκεύσει τις επιλογές του ως αγαπημένες, να βρει εύκολα τις πιο πρόσφατες αναζητήσεις του.

Τέλος, η εφαρμογή θα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να πραγματοποιήσει κρατήσεις για ένα ή και περισσότερα άτομα και φυσικά να δώσει το feedback του τόσο για την χρήση της εφαρμογής, όσο και για την οργάνωση του ταξιδιού που του παρέχει.

4.3 Διάγραμμα Ακολουθίας (Sequence Diagram)

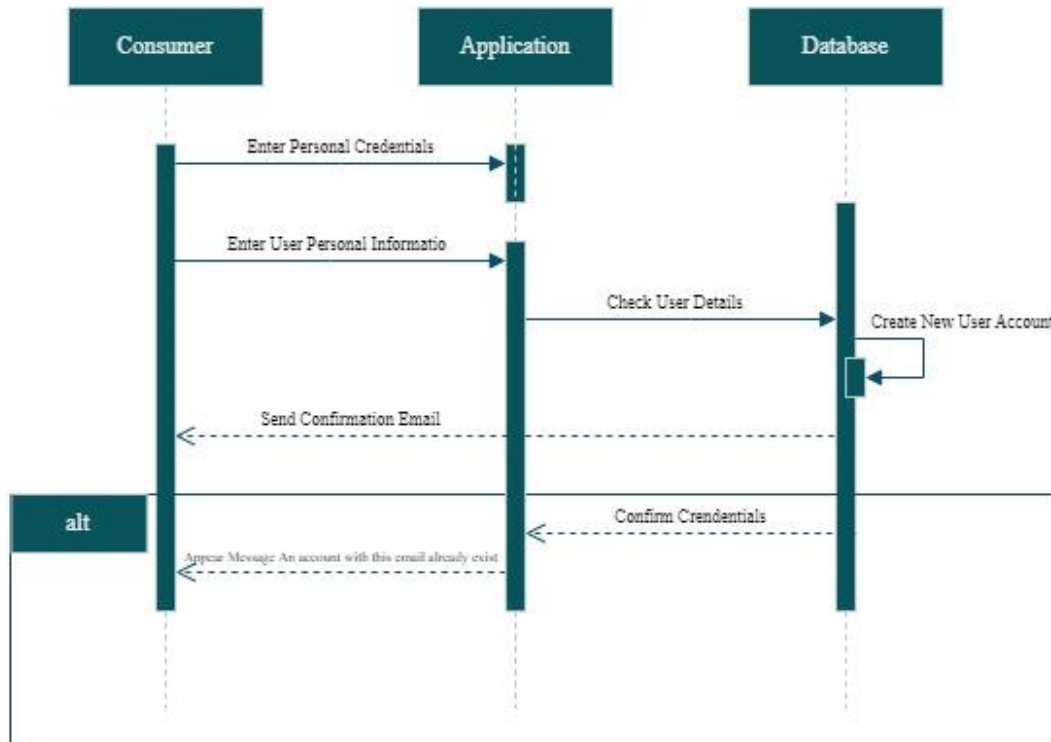
Το διάγραμμα ακολουθίας είναι ένα γραφικό εργαλείο μοντελοποίησης που χρησιμοποιείται στον τομέα του λογισμικού για να απεικονίσει την αλληλεπίδραση μεταξύ διαφορετικών αντικειμένων ή κλάσεων ενός συστήματος. Συγκεκριμένα, το διάγραμμα ακολουθίας παρουσιάζει τη σειρά των μηνυμάτων που ανταλλάσσονται μεταξύ των διαφορετικών αντικειμένων και τη χρονική σειρά εκτέλεσής τους κατά τη διάρκεια μιας διαδικασίας ή μιας κατάστασης εφαρμογής. Με τη χρήση αυτού του διαγράμματος, μπορούμε να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι διάφορες κλάσεις ή αντικείμενα συνεργάζονται για την εκτέλεση συγκεκριμένων λειτουργιών ή εργασιών.

Σε αυτή την ενότητα θα δημιουργήσουμε διαγράμματα ακολουθίας για την κάθε μία από τις δυνατότητες του χρήστη, το οποίο θα περιγράφει την ροή των ενεργειών που ακολουθούνται σε κάθε περίπτωση.

4.3.1 Διάγραμμα Ακολουθίας Create an Account

Ο χρήστης για να μπορέσει να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή θα πρέπει πρώτα από όλα να συνδεθεί σε αυτή. Πατώντας, λοιπόν, το εικονίδιο της εφαρμογής εμφανίζει την δυνατότητα

δημιουργίας λογαριασμού ή σύνδεση στον υπάρχοντα λογαριασμό. Στην συγκεκριμένη περίπτωση θα εξετάσουμε την λειτουργία του συστήματος από την πλευρά της δημιουργίας του λογαριασμού.



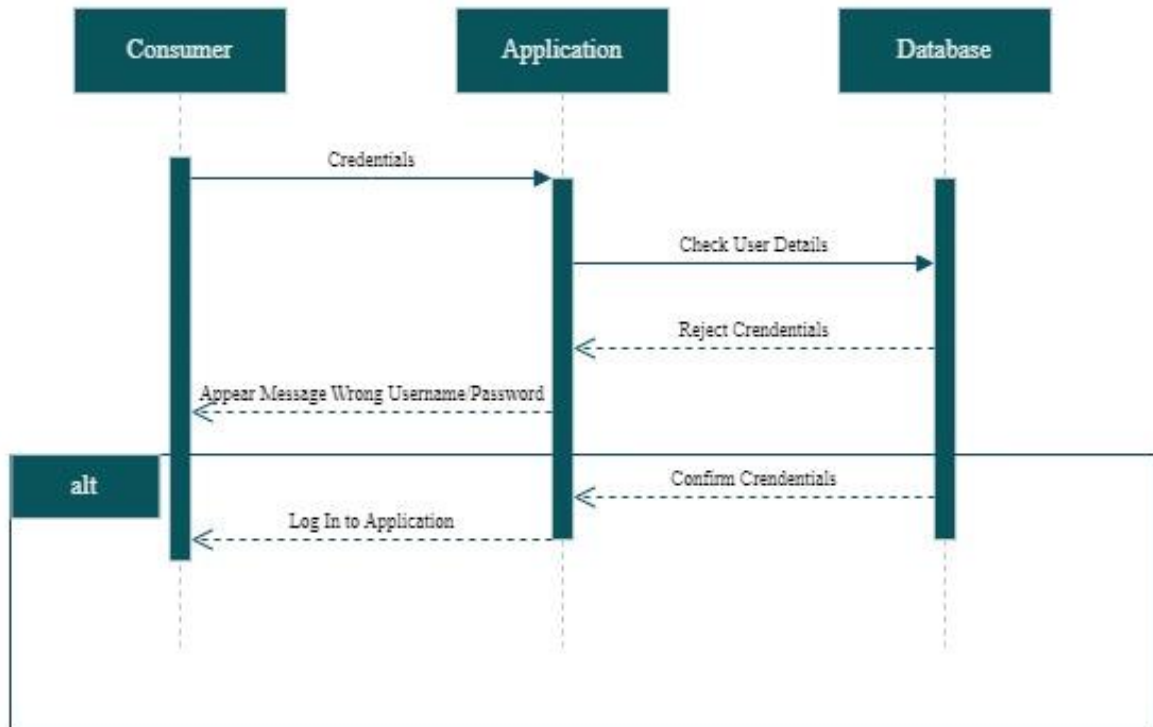
Εικόνα 2: Create an Account Diagram

Σύμφωνα με το παραπάνω διάγραμμα, βλέπουμε ότι ο χρήστης κάνει εισαγωγή των προσωπικών του στοιχείων (ονοματεπώνυμο, τηλέφωνο κλπ.) και εισάγει ένα Username (που τις περισσότερες φορές είναι το ίδιο του το email) και Password, που θα χρησιμοποιεί κατά την σύνδεσή του στο account του. Στη συνέχεια η βάση θα ελέγξει τα στοιχεία αυτά εάν υπάρχουν ήδη και θα δημιουργήσει τον λογαριασμό. Τέλος, από την Database θα φύγει προς το email του χρήστη ένα επιβεβαιωτικό email.

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφέρουμε πως στην περίπτωση που κατά τον έλεγχο των στοιχείων του πελάτη βρεθεί με το ίδιο email στη βάση χρήστη επιστρέφεται το μήνυμα: An account with this email already exist.

4.3.2 Διάγραμμα Ακολουθίας Log In

Στο παρακάτω διάγραμμα παρουσιάζονται οι διαδικασίες που ακολουθούνται προκειμένου ο χρήστης να προχωρήσει σε log in.



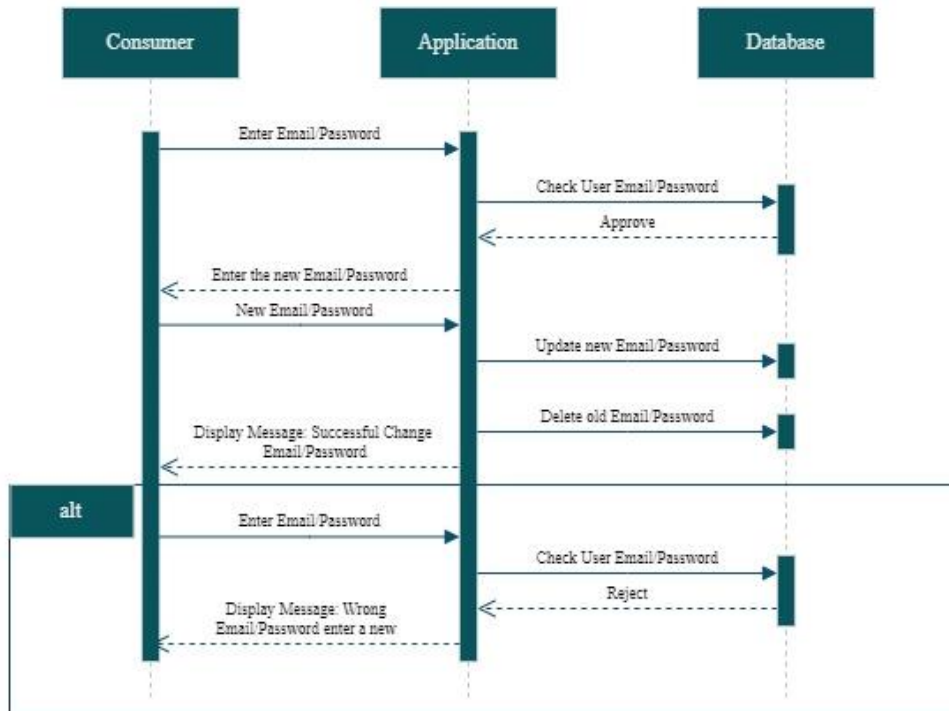
Εικόνα 3: Log In Diagram

Το παραπάνω διάγραμμα παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης πραγματοποιεί την σύνδεση στην εφαρμογή. Αρχικά, ο χρήστης μόλις πατήσει το εικονίδιο και μπει στην εφαρμογή για να πραγματοποιήσει το log in, του εμφανίζει πεδία εισαγωγής username και password. Τα credentials εισάγονται στην εφαρμογή και στη συνέχεια η βάση ελέγχει τα συγκεκριμένα κριτήρια.

Σε αυτήν την περίπτωση έχουμε δύο διαφορετικές εναλλακτικές που μπορούν να πραγματοποιηθούν. Η πρώτη είναι τα στοιχεία του χρήστη να είναι λανθασμένα. Σε αυτήν την περίπτωση η βάση αρνείται στον χρήστη την σύνδεση και του επιστρέφει το μήνυμα: Wrong Username or Password. Από την άλλη πλευρά σε περίπτωση που η Database κατά τον έλεγχο των προσωπικών στοιχείων του πελάτη επιβεβαιώσει ότι υπάρχει εγγεγραμμένος ο χρήστης του επιτρέπει να συνδεθεί στην εφαρμογή.

4.3.3 Διάγραμμα Ακολουθίας Change Email/Password

Στο παρακάτω διάγραμμα απεικονίζονται οι λειτουργίες που ακολουθεί το σύστημα, προκειμένου να επιτρέψει στον χρήστη να προχωρήσει σε αλλαγή είτε του email του είτε του κωδικού πρόσβασης του στην εφαρμογή.



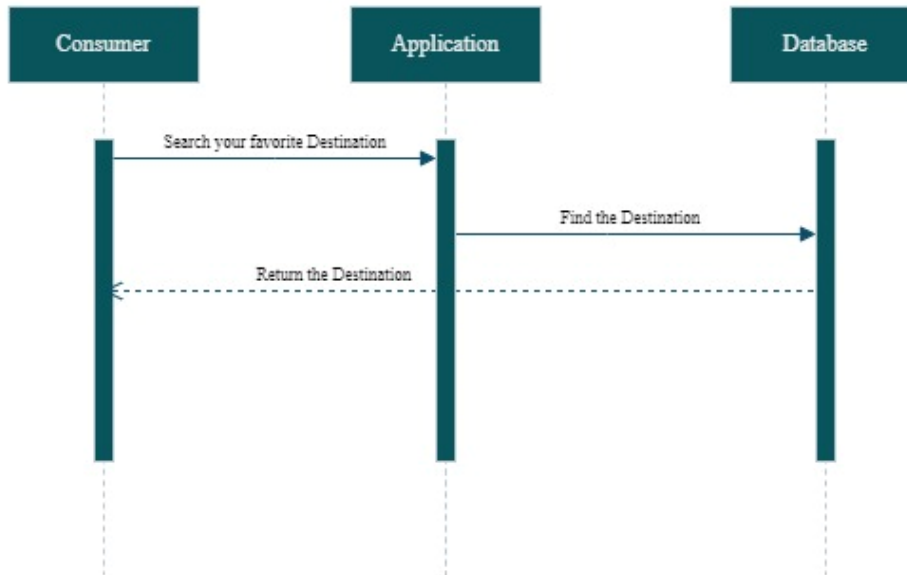
Εικόνα 4: Change Email/Password Diagram

Αρχικά, ο χρήστης όταν θα προχωρήσει στην αλλαγή των credential του πατώντας αλλαγή email/password, το σύστημα θα του ζητήσει τα ήδη υπάρχοντα καταχωρημένα στοιχεία του. Αυτό γίνεται για έναν ακόμα έλεγχο ότι πρόκειται για τον ίδιο τον χρήστη και για να αποφευχθούν τυχόν υποκλοπές δεδομένων. Αφού γίνει ο έλεγχος των κριτηρίων το σύστημα και γίνει αποδοχή, ανοίγει μία νέα σελίδα στο χρήστη που του ζητάει να εισάγει το νέο email/password. Αυτό περνάει από την εφαρμογή στη βάση όπου γίνεται η ενημέρωσή της με τα νέα στοιχεία του χρήστη και τον ενημερώνει πως έγινε η αλλαγή των στοιχείων του.

Από την άλλη πλευρά, στην περίπτωση που ο χρήστης στο πρώτο βήμα δεν εισάγει τα σωστά υπάρχοντα στοιχεία του το σύστημα δεν θα τον αφήσει να προχωρήσει στην αλλαγή αυτών, οπότε και θα του επιστρέψει αντίστοιχο μήνυμα λάθος στοιχείων και να εισάγει τα σωστά.

4.3.4 Διάγραμμα Ακολουθίας Discover

Μία από τις πλέον βασικές δυνατότητες που προσφέρει η εφαρμογή στον χρήστη είναι το να αναζητήσει τον επόμενο πιθανό προορισμό που θέλει να ταξιδέψει ή χρειάζεται να ταξιδέψει λόγω εργασίας. Στο παρακάτω διάγραμμα ακολουθίας βλέπουμε τις ενέργειες που πραγματοποιούνται από την πλευρά του συστήματος προκειμένου ο χρήστης να μπορέσει να πραγματοποιήσει την αναζήτηση σε έναν προορισμό.

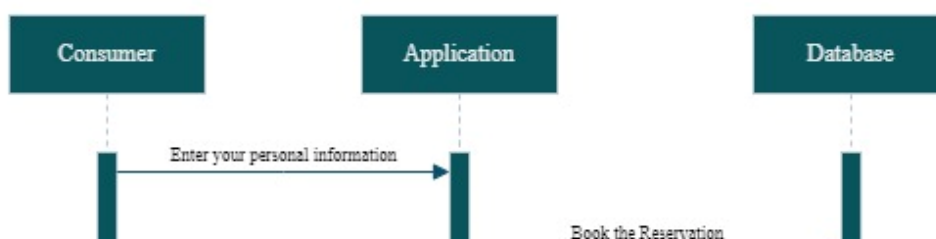


Εικόνα 5: Search Diagram

Αρχικά, αφού έχει πραγματοποιήσει την είσοδό του στην εφαρμογή με τους κωδικούς του το πρώτο πράγμα που βλέπει είναι το βασικό menu. Σε αυτό δίνεται απευθείας η δυνατότητα αναζήτησης συγκεκριμένου προορισμού. Ο χρήστης, λοιπόν, εισάγει τον προορισμό που επιθυμεί να επισκεφτεί στην αναζήτηση και μετά από έλεγχο στη βάση, του επιστρέφεται ως αποτέλεσμα ο προορισμός.

4.3.5 Διάγραμμα Ακολουθίας Book now

Ο χρήστης της τουριστικής εφαρμογής θα έχει ακόμα την δυνατότητα να προχωρήσει σε κράτηση μέσα από την ίδια την εφαρμογή. Στο παρακάτω διάγραμμα απεικονίζονται οι ενέργειες που ακολουθούνται στο σύστημα προκειμένου να μπορέσει ο χρήστης να πραγματοποιήσει την κράτησή του.

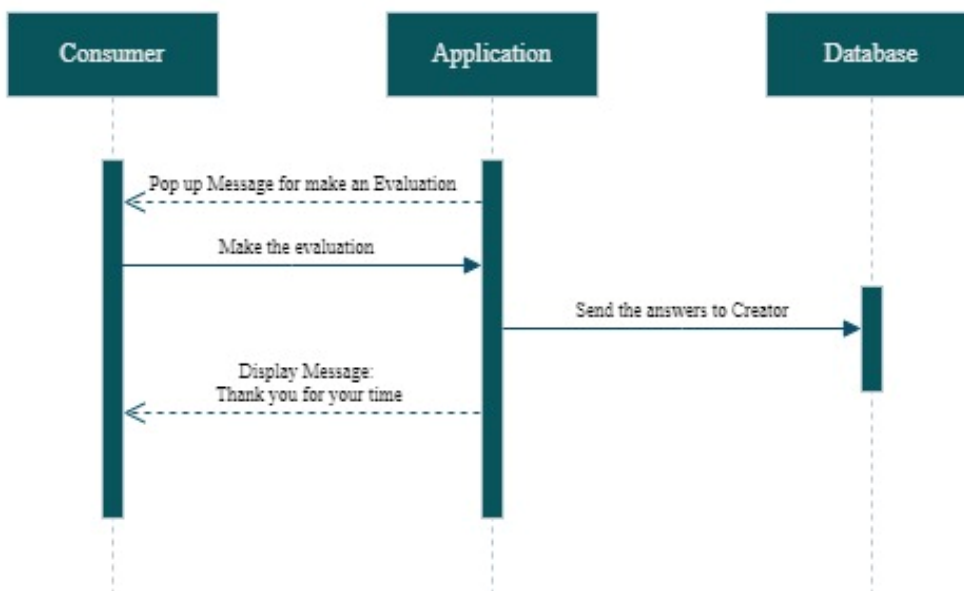


Εικόνα 6: Book Diagram

Αφού, λοιπόν, ο χρήστης έχει καταλήξει στον προορισμό που θέλει να επισκεφτεί πατάει το BOOK NOW και μεταβαίνει στη σελίδα κράτησης. Σε αυτό το σημείο, ο χρήστης εισάγει τα προσωπικά του στοιχεία προκειμένου να πραγματοποιηθεί η κράτηση και επιλέγει το Reserve. Από τη Database επιστρέφεται στον χρήστη το email επιβεβαίωσης της κράτησης.

4.3.6 Διάγραμμα Ακολουθίας Evaluation

Το παρακάτω διάγραμμα παρουσιάζει την διαδικασία η οποία ακολουθείτε προκειμένου να προχωρήσει ο χρήστης στην αξιολόγηση του προορισμού που έχει κλείσει μέσω της εφαρμογής και έχεις ήδη επισκεφτεί.



Εικόνα 7: Evaluation Diagram

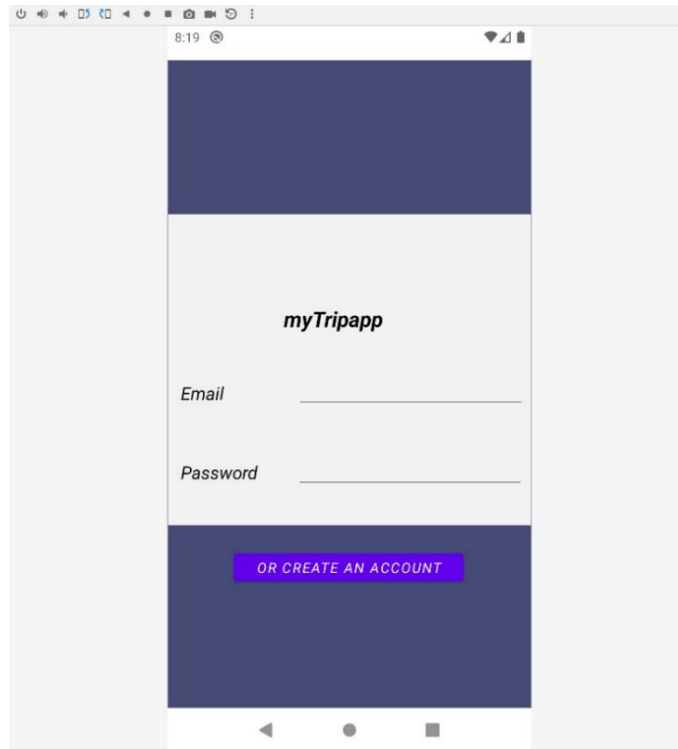
Από την εφαρμογή εμφανίζεται στο τηλέφωνο του χρήστη ένα pop up μήνυμα για να προχωρήσει σε αξιολόγηση. Ο χρήστης πατώντας στο μήνυμα περνάει στη σελίδα όπου βρίσκονται οι ερωτήσεις. Όταν ολοκληρώσει τις ερωτήσεις η εφαρμογή στέλνει τις απαντήσεις και επιστρέφει στον χρήστη το μήνυμα: Thank you for your time!

Κεφάλαιο 5ο: Υλοποίηση & Αξιολόγηση

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιαστεί αναλυτικά η τουριστική εφαρμογή που έχει δημιουργηθεί. Με σκοπό την καλύτερη ανάλυσή της θα χρησιμοποιηθούν screenshots, μέσω των οποίων θα αναλύσουμε και θα αξιολογήσουμε το συγκεκριμένο app. Κάθε screenshot θα παρουσιάζει μία από τις σελίδες της εφαρμογής που θα συναντάνε οι χρήστες όταν περιηγούνται σε αυτή. Για να είναι πιο εύκολο να περιγράψουμε την εφαρμογή θα αναλύσουμε την κάθε σελίδα ξεχωριστά και σε σειρά, σύμφωνα με το πως θα εμφανίζονται και στον χρήστη ανάλογα με την επιλογή του.

5.1 Log in Page (Σελίδα Σύνδεσης)

Μόλις ανοίξει η εφαρμογή η πρώτη σελίδα που συναντάει ο χρήστης είναι η σελίδα του login, όπως φαίνεται και στο πρώτο screenshot παρακάτω, προκειμένου να συνδεθεί στο app. Το συγκεκριμένο βήμα είναι υποχρεωτικό, καθώς εάν ο χρήστης εάν συνδεθεί δεν θα μπορέσει να χρησιμοποιήσει το app. Φυσικά, οι νέοι χρήστες θα μπορούν να δημιουργήσουν από την αρχή τον λογαριασμό τους.



Εικόνα 8: Log In Page

5.2 Create An Account (Δημιουργία Λογαριασμού)

Στην δεύτερη εικόνα μπορούμε να δούμε τα βασικά στοιχεία που πρέπει να βάλει ο user προκειμένου να μπορέσει να δημιουργήσει το account του. Κάποια τα στοιχεία που ζητάει είναι το ονοματεπώνυμο, τηλέφωνο, email, κωδικό πρόσβασης και μία φωτογραφία.

Από τα πιο σημαντικά κριτήρια είναι η ημερομηνία γέννησης, αφού εάν ο χρήστης είναι ανήλικος δεν του επιτρέπει να δημιουργήσει λογαριασμό. Αυτό γίνεται ως εξής ο χρήστης εισάγει την ημερομηνία γέννησης του, η εφαρμογή έχει τη δυνατότητα να διαβάσει εάν είναι ενήλικος, σε περίπτωση ανηλικότητας δεν τον αφήνει να δημιουργήσει λογαριασμό και του εμφανίζει ένα μήνυμα: Οι προϋποθέσεις δεν πληρούνται.

Η προσθήκη φωτογραφίας, ακόμα, είναι προαιρετική, σε περίπτωση που ο ίδιος δεν θέλει να εισάγει κάποια το app παίρνει αυτόματα την φωτογραφία που φαίνεται παρακάτω, και οποιαδήποτε στιγμή ο ίδιος μπορεί να την αλλάξει από τις ρυθμίσεις προφίλ που θα δούμε παρακάτω.

Τέλος, ο χρήστης θα πρέπει να πατήσει αποδοχή στους Όρους και στις Προϋποθέσεις χρήσης του app για να μπορέσει να δημιουργήσει τον λογαριασμό του.

Η ύπαρξη λογαριασμού για την χρήση του app είναι απαραίτητη, διότι με αυτόν τον τρόπο, θα αποθηκεύονται οι προτιμήσεις του user. Έτσι, η εφαρμογή θα επιστρέφει με προτάσεις, οι οποίες θα είναι προσωποποιημένες. Επιπλέον, όπως θα δούμε και παρακάτω, εφαρμογή έχει την δυνατότητα να αποθηκεύει, μέσω προσωρινής μνήμης, προηγούμενες αναζητήσεις που έχει κάνει ο χρήστης για να μπορεί να ανατρέξει σε αυτές εάν το επιθυμεί. Μία, ακόμα, σημαντική δυνατότητα της εφαρμογής είναι ότι ο κάθε χρήστης θα μπορεί να βαθμολογεί τους προορισμούς που ο ίδιος έχει επισκεφτεί, κάτι το οποίο είναι αρκετά χρήσιμο και για επόμενους user.

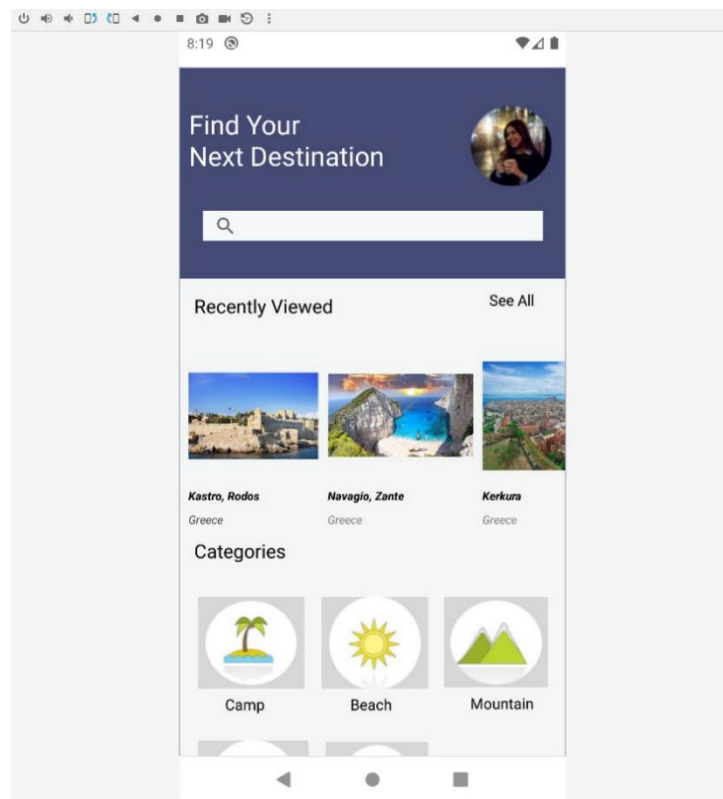
Εικόνα 9: Create an Account Page

5.3 Main Menu (Βασική Σελίδα Περιήγησης)

Αφού έχει πραγματοποιήσει σύνδεση ο χρήστης το app τον παραπέμπει στο *Main Menu*. Όπως φαίνεται και από την παρακάτω εικόνα το menu του δίνει αρκετές δυνατότητες. Αρχικά, ο user εάν πατήσει στο εικονίδιο με την φωτογραφία του θα μεταβεί στις ρυθμίσεις του προφίλ του. Ακριβώς, δίπλα υπάρχει μία μπάρα αναζήτησης, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην περίπτωση που ο χρήστης έχει ήδη αποφασίσει τον τελικό του προορισμό του και θέλει να μάθει πληροφορίες αποκλειστικά για αυτόν.

Ακόμα, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η εφαρμογή έχει την δυνατότητα να αποθηκεύει τις προηγούμενες αναζητήσεις - click που έχει κάνει ο user, προκειμένου να μπορεί να ανατρέξει σε αυτές άμεσα. Στο πεδίο, λοιπόν, *Recently Viewed*, αποθηκεύονται οι τελευταίες έξι επιλογές του, δηλαδή τους τελευταίους έξι προορισμούς, τους οποίους έχει πατήσει για να δει αναλυτικά την περιγραφή τους.

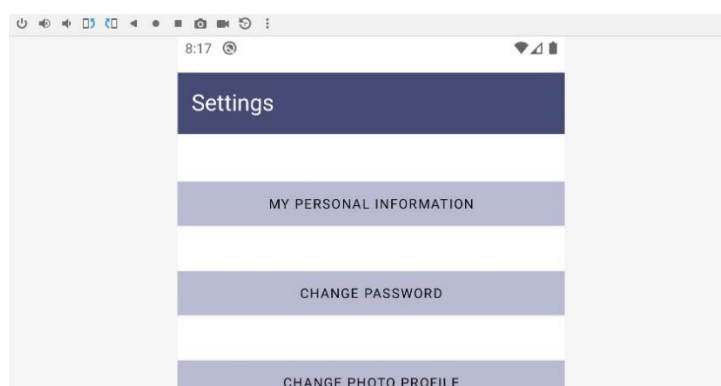
Τέλος, στο κάτω μέρος της σελίδας υπάρχει το πεδίο *Categories*, εδώ ο χρήστης ανάλογα με την προτίμηση του και τον λόγο για τον οποίο επιθυμεί να ταξιδέψει μπορεί πολύ εύκολα να ανατρέξει εκεί. Στο σημείο, αυτό, μπορεί να ανακαλύψει νέους προορισμούς που δεν είχε σκεφτεί να επισκεφτεί, εάν, δηλαδή, δεν έχει καταλήξει ήδη σε κάποιο προορισμό.



Εικόνα 10: Main Menu Page

5.4 Settings (Ρυθμίσεις)

Στη σελίδα του *Προφίλ* ο χρήστης μπορεί να μεταβεί εάν επιλέξει το εικονίδιο του στο *Main Menu*. Από εδώ μπορεί να ανατρέξει σε περίπτωση που επιθυμεί να αλλάξει κάποιες από τις βασικές πληροφορίες στο προφίλ του, όπως email, τηλέφωνο, κωδικό πρόσβασης, φωτογραφία και ονοματεπώνυμο. Όπως φαίνεται, όμως, στην παρακάτω εικόνα υπάρχει και το πεδίο *MY EVALUATIONS*, όπου θα μπορεί να αξιολογήσει τους προορισμούς που έχει επισκεφθεί με τη μορφή έρευνας. Ακόμα, ο χρήστης έχει την δυνατότητα πατώντας το *HELP* να επικοινωνήσει με τους διαχειριστές προκειμένου να τον βοηθήσουν με τυχόν απορίες που προέκυψαν. Η επιλογή *INFORMATION* περιλαμβάνει όλους τους Όρους και τις Προϋποθέσεις στις οποίες μπορεί να ανατρέξει ο χρήστης για να τις διαβάσει και να ενημερωθεί.

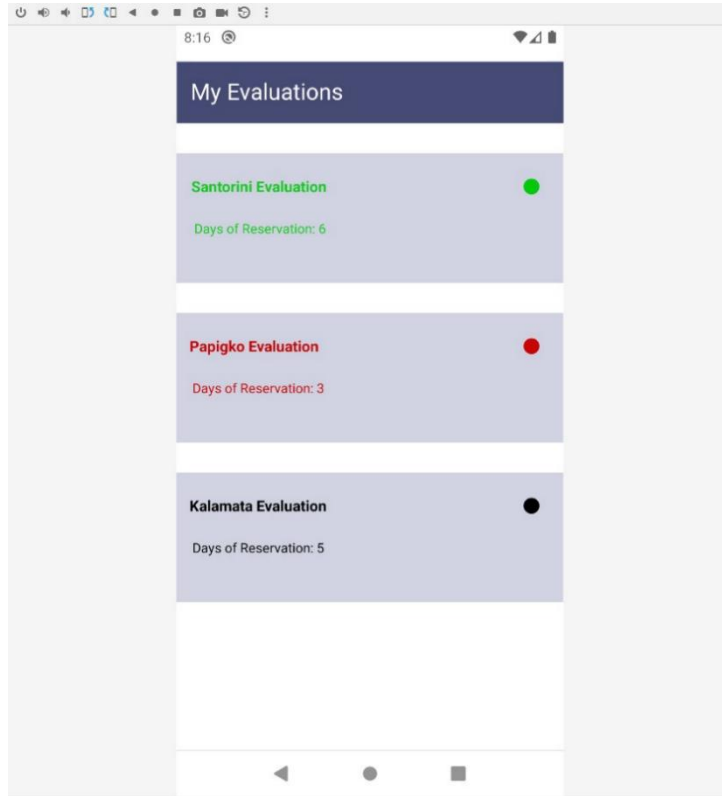


Εικόνα 11: Settings Page

5.5 My Evaluations (Οι Αξιολογήσεις Μου)

Ο χρήστης όταν θα κλείνει έναν προορισμό θα επιλέγει τις ημερομηνίες που θα βρίσκεται εκεί, μετά το πέρας των ημερών θα του στέλνεται ειδοποίηση προκειμένου να αξιολογήσει τον προορισμό του. Η αξιολόγηση παραμένει ενεργή για διάστημα ενός μήνα. Στο παρακάτω screenshot απεικονίζονται τρεις αξιολογήσεις μία που είναι ενεργή, μία που έχει περάσει το χρονικό περιθώριο συμπλήρωσής της και μία που έχει ήδη συμπληρωθεί. Πιο συγκεκριμένα:

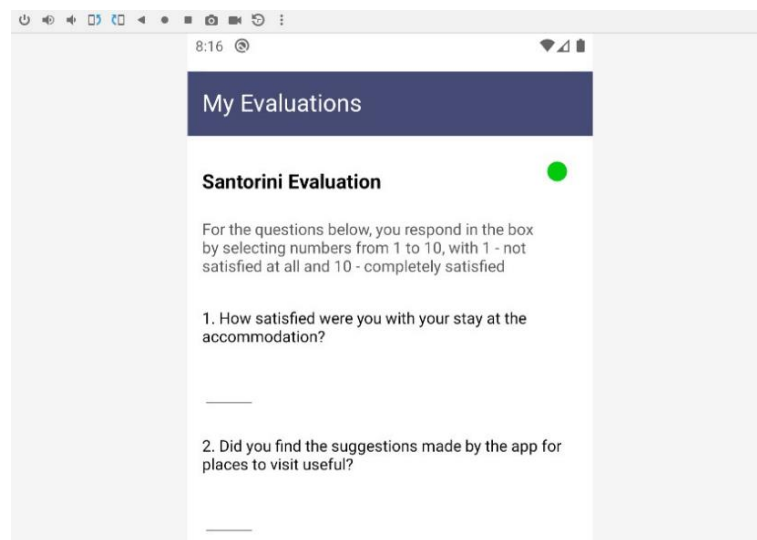
- Με πράσινο χρώμα εμφανίζονται οι ενεργές αξιολογήσεις, αυτές που δεν έχει παρέλθει ο ένας μήνας.
- Με κόκκινο χρώμα παρουσιάζονται οι αξιολογήσεις όπου ο χρήστης δεν πρόλαβε να συμπληρώσει στο διάστημα του ενός μήνα
- Με μαύρο χρώμα, οι αξιολογήσεις που έχουν ήδη ολοκληρωθεί από τον χρήστη. Ο χρήστης μάλιστα έχει την δυνατότητα πατώντας πάνω σε αυτές να δει τις ερωτήσεις που έχει απαντήσει, ωστόσο δεν μπορεί να παρέμβει σε αυτές για να κάνει κάποια αλλαγή στις απαντήσεις.



Εικόνα 12: My Evaluations Page

5.6 Evaluation (Αξιολόγηση Προορισμού)

Στην σελίδα αυτή θα υπάρχουν κάποιες ερωτήσεις για να απαντηθούν ανάλογα με τον προορισμό. Παρακάτω, υπάρχει ένα παράδειγμα αξιολόγησης με προορισμό την Σαντορίνη. Οι ερωτήσεις θα απαντηθούν εισάγοντας ο χρήστης έναν αριθμό από το 1 έως το 10, με 1 – καθόλου ικανοποιημένος και 10 – απόλυτα ικανοποιημένος. Ακόμα, η τελευταία ερώτηση είναι η μόνη που ο χρήστης μπορεί ελεύθερα να γράψει το δικό του προσωπικό σχόλιο, στο οποίο μπορεί να τεκμηριώνει τις απαντήσεις που έδωσε, να προσθέσει κάποιες επιπλέον πληροφορίες αναφορικά με τον προορισμό, ή και να προχωρήσει σε προτάσεις αναφορικά με την εφαρμογή, και γενικότερα σχόλια για την χρήση της.

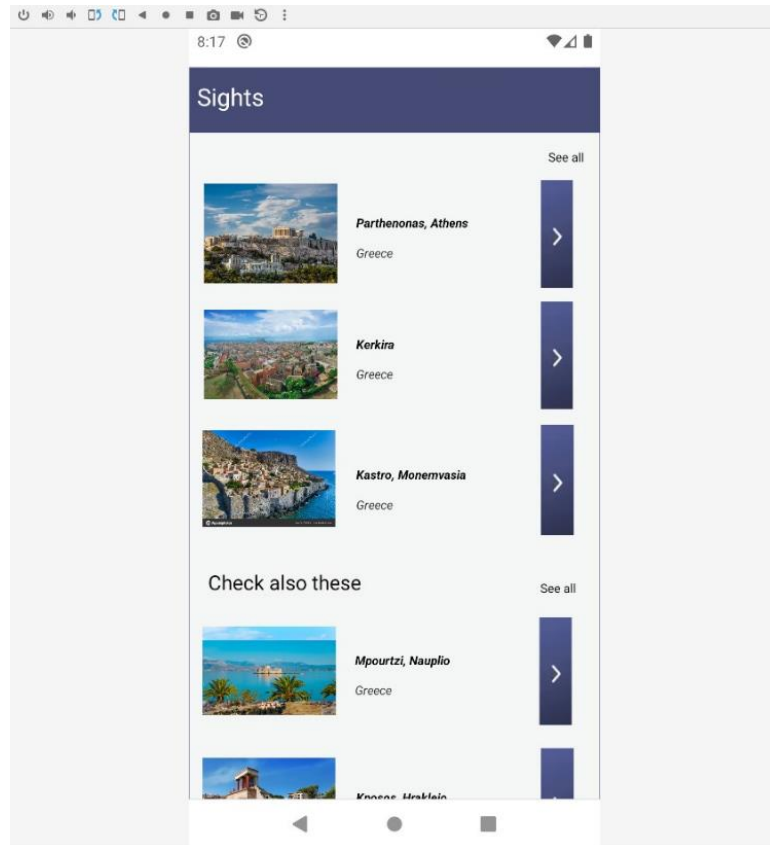


Εικόνα 13: Evaluation Page

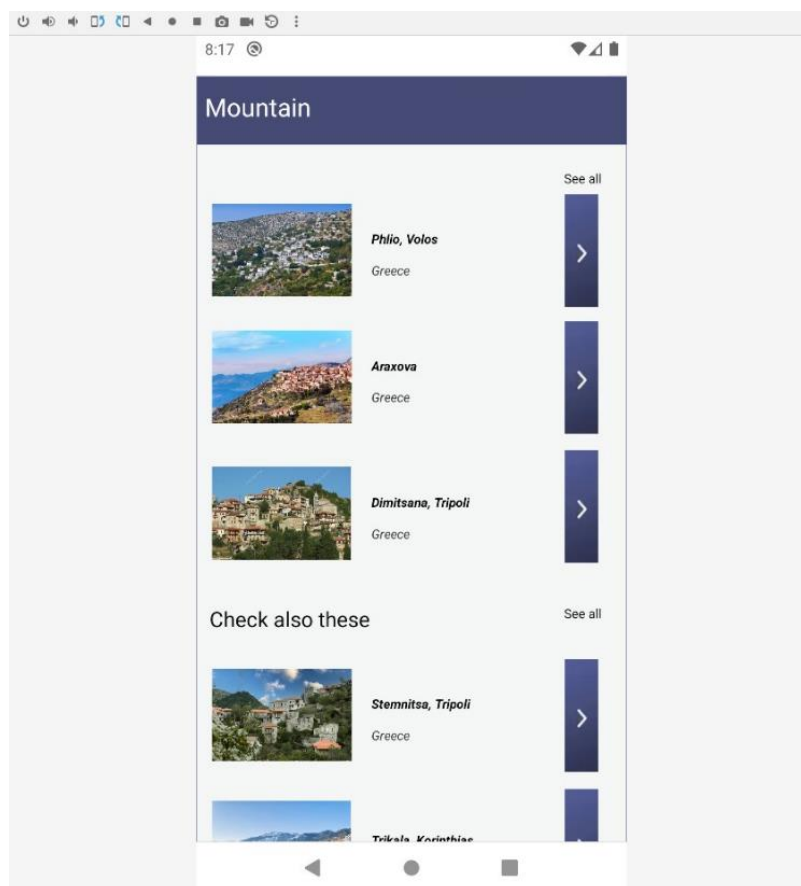
5.7 Categories (Κατηγορίες)

Από το *Main Menu*, ακόμα, δίνετε τη δυνατότητα στο χρήστη να περιηγηθεί σε κάποια από τις βασικές κατηγορίες, όταν δεν έχει καταλήξει σε κάποιο τελικό προορισμό, και έχει κάποιες πιο γενικές προτιμήσεις που θα ήθελε να ικανοποιούνται, για παράδειγμα να πρόκειται για χειμερινό προορισμό.

Στα screenshot παρακάτω απεικονίζονται δύο από τις βασικές κατηγορίες που αφορούν τους χειμερινούς προορισμούς και τα αξιοθέατα. Όπως βλέπουμε στο πάνω μισό της σελίδας εμφανίζονται όλοι οι προορισμοί, εντός Ελλάδας, που πληρούν την συγκεκριμένη προϋπόθεση που έχει θέσει ο χρήστης. Επιλέγοντας, πάνω δεξιά, το *See all* ο user μπορεί να επιλέξει να ψάξει από εκεί την επόμενη επιλογή του. Ωστόσο, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, το συγκεκριμένο app έχει την δυνατότητα να αποθηκεύει τις προτιμήσεις του user για να μπορεί να του προτείνει προορισμούς που τον αφορούν και που θα μπορούσαν να αποτελέσουν επιλογές του. Στο δεύτερο μέρος της σελίδας, επομένως, μπορούμε να βρούμε τις προτάσεις της εφαρμογής και ο χρήστης να κινηθεί σε κάτι που να είναι μέσα στα ενδιαφέροντά του, και σε αυτή την περίπτωση, επιλέγοντας το *See all* μπορεί να δει περισσότερες επιλογές ανάμεσα στις οποίες μπορεί να επιλέξει αυτό που ο ίδιος προτιμάει.



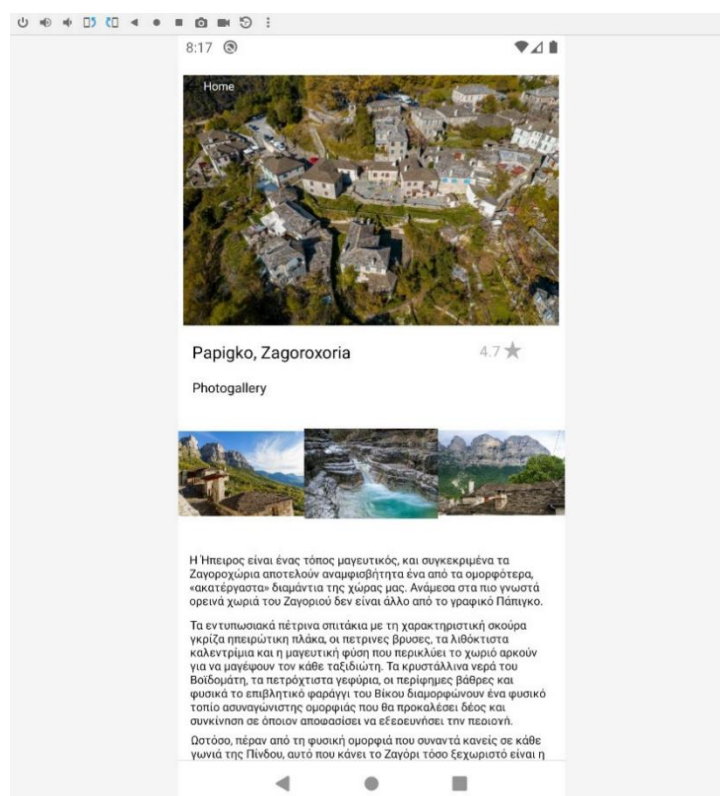
Εικόνα 14: Category Sight Page



Εικόνα 15: Category Mountain Page

5.8 Destination (Προορισμός)

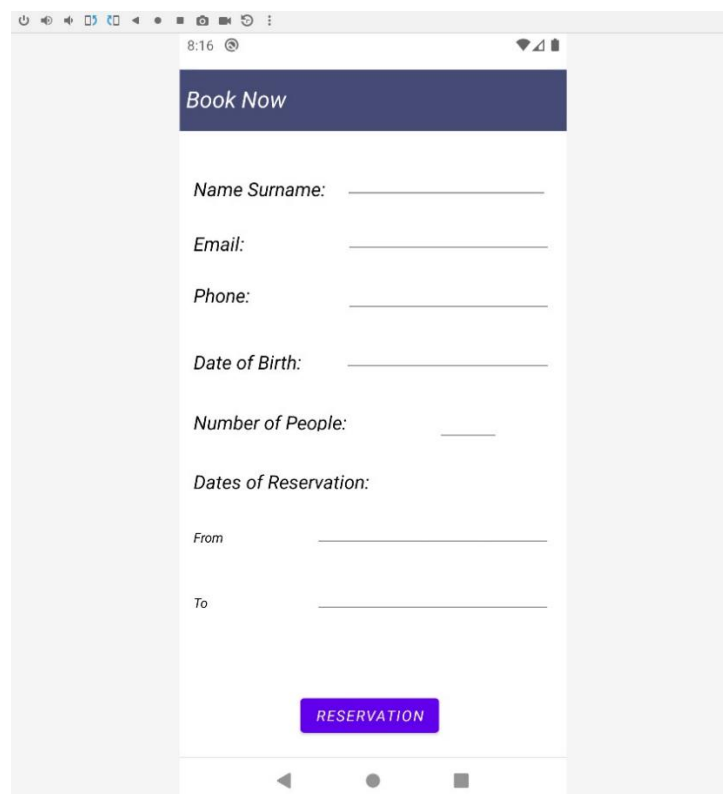
Όταν ο χρήστης επιλέξει ανάμεσα στους πιθανούς προορισμούς ποιον θα ήθελε να επισκεφθεί θα επιλέξει πάνω σε αυτόν, προκειμένου να μάθει κάποιες επιπλέον πληροφορίες. Επιλέγοντας πάνω στον προορισμό και πριν ακόμα προχωρήσει σε κράτηση θα του εμφανιστεί η παρακάτω σελίδα. Στην σελίδα, αυτή, ο χρήστης μπορεί να βρει φωτογραφίες του τόπου που πρόκειται να επισκεφθεί, ενώ στη συνέχεια υπάρχει μία περιγραφή του μέρους, καθώς και κάποιες γενικές πληροφορίες του τόπου. Τέλος, στο κάτω μέρος της σελίδας υπάρχει η τιμή ανά ημέρα διαμονής και φυσικά η επιλογή BOOK NOW για να μπορέσει να προχωρήσει στην κράτηση του.



Εικόνα 16: Destination Page

5.9 Book Now (Κράτηση Προορισμού)

Η τελευταία σελίδα που θα χρησιμοποιήσει ο χρήστης στην εφαρμογή είναι αυτή στην οποία μεταφέρεται όταν πατήσει το BOOK NOW. Αυτό σημαίνει πως ο user έχει ήδη επιλέξει τον προορισμό του και επιθυμεί να προχωρήσει σε κράτηση, οπότε και μεταφέρεται στη σελίδα αυτή προκειμένου να συμπληρώσει κάποια βασικά στοιχεία του για να ολοκληρωθεί η κράτηση. Όπως φαίνεται και παρακάτω, τα στοιχεία που χρειάζεται να δοθούν είναι οι ημέρες της κράτησης, τα άτομα, το ονοματεπώνυμό του, η ημερομηνία γέννησης, το τηλέφωνο και το email του. Ο λόγος που χρειάζεται να ξαναβάλει ο χρήστης τα στοιχεία του είναι για να μπορέσουν να καλυφθούν και οι περιπτώσεις ταξιδιών που προορίζεται για επαγγελματικούς λόγους ή χρειάζεται η κράτηση να γίνει στο όνομα 3^{ου} προσώπου. Φυσικά, και στην συγκεκριμένη περίπτωση εάν η ηλικία οριστεί κάτω των 18 η κράτηση δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί. Μόλις ολοκληρωθεί η κράτηση θα στέλνεται ένα επιβεβαιωτικό email που θα του αναφέρει ότι το δωμάτιο έχει κρατηθεί, τα στοιχεία επικοινωνίας με το ξενοδοχείο και φυσικά το χρονικό περιθώριο που είναι καλό να ενημερώσει το κατάλυμα σε περίπτωση που χρειαστεί ακύρωση, όπως φαίνεται και παρακάτω.



8:16

Book Now

Name Surname: _____

Email: _____

Phone: _____

Date of Birth: _____

Number of People: _____

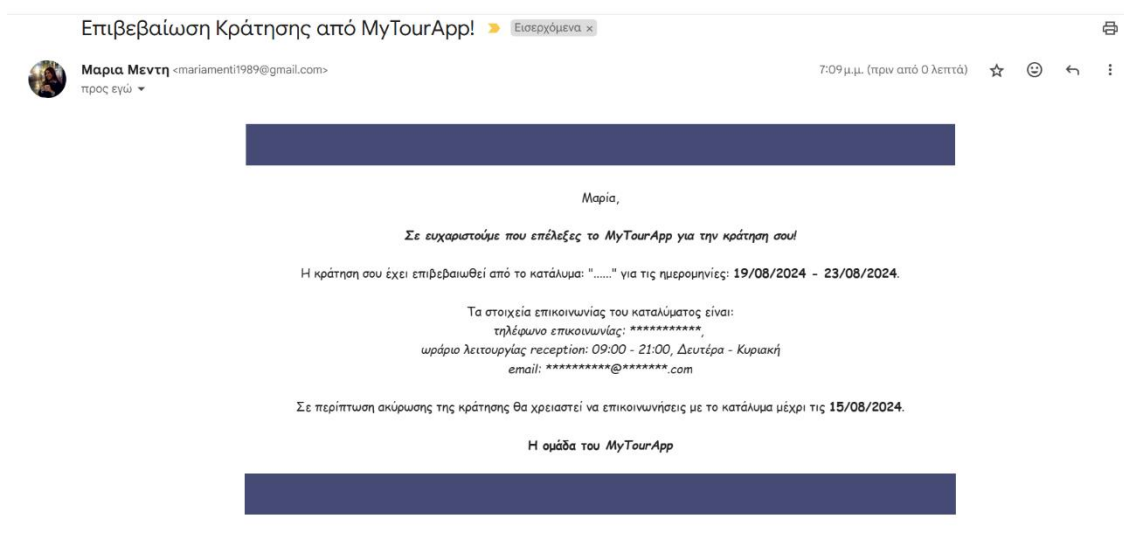
Dates of Reservation:

From _____

To _____

RESERVATION

Εικόνα 17: Book Now Page



Εικόνα 18: Confirmation Email

Κεφάλαιο 6ο: Επίλογος - Συμπεράσματα

Στο κεφάλαιο, αυτό, θα παρουσιαστούν τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την δημιουργία της παραπάνω τουριστικής εφαρμογής. Ένα από τα πιο σημαντικά σημεία είναι η αναγνώριση του «κενού» στην αγορά, το οποίο επηρεάζει την επιλογή του είδους της εφαρμογής που θα δημιουργηθεί. Προτού αναπτύξουμε την εφαρμογή, είναι ουσιώδες να κατανοήσουμε τις ανάγκες του κοινού και να διερευνήσουμε κατά πόσο οι υπάρχουσες εφαρμογές καλύπτουν αυτές τις ανάγκες. Εδώ, η βασική πρόκληση ήταν να εντοπιστεί ποιοι τομείς της τουριστικής αγοράς δεν καλύπτονται ικανοποιητικά και πώς μπορούμε να προσφέρουμε κάτι διαφορετικό και καινοτόμο.

Σημαντικό κομμάτι, όμως, που πρέπει να αναλογιστούμε, κατά την έρευνα που γίνεται, είναι η απόφαση που πρέπει να ληφθεί για το εάν θα κατασκευαστεί site ή εφαρμογή ή και τα δύο. Σε αυτό το πλαίσιο, παραπάνω αναλύθηκαν οι λόγοι που επιλέχθηκε η δημιουργία μίας τουριστικής εφαρμογής έναντι μίας ιστοσελίδας. Σε αυτό το σημείο, καλό είναι να αναφερθεί πως για την δημιουργία και των δύο, από μία νεοσύστατη εταιρεία, το κόστος συντήρησης είναι σημαντικό και μπορεί να δημιουργήσει ζημιά στην εταιρεία. Καταλαβαίνουμε, λοιπόν, πως εφόσον η αγορά δεν επιβάλλει την δημιουργία και των δύο από την αρχή για λόγους ανταγωνισμού, είναι σημαντικό να επιλεγεί αυτό που θα είναι πιο λειτουργικό για το χρήστη. Στο πλαίσιο αυτό επιλέχθηκε η δημιουργία της εφαρμογής, με την σκέψη ότι η χρήση της θα βοηθήσει τον χρήστη και θα του είναι πιο λειτουργική, φυσικά για την οριστική επιλογή λήφθηκαν υπόψιν πέρα από

την ευχρηστία της, το γεγονός ότι η δημιουργία μίας εφαρμογής έχει πολύ περισσότερα θετικά συγκριτικά με την ύπαρξη ενός site. Μερικά από αυτά είναι η πιο εύκολη πρόσβαση σε αυτήν από τον χρήστη, οι εξατομικευμένες εμπειρίες που μπορούν να του παρέχει και φυσικά στην ανάπτυξη της τοπικής οικονομίας.

Καταλαβαίνουμε, λοιπόν, πως η δημιουργία μίας οποιαδήποτε εφαρμογής πρέπει να ληφθούν υπόψη συγκεκριμένες παραμέτρους. Φυσικά, αυτό ενδέχεται να διαφέρει ανάλογα την αγορά στην οποία θα απευθύνεται η εφαρμογή. Για παράδειγμα, σε μία εφαρμογή που πρόκειται για ένα παιχνίδι ολοκλήρωσης ruzzle, η έρευνα που πρέπει να γίνει και οι παράμετροι που πρέπει να ληφθούν υπόψη θα διαφέρουν από την τουριστική εφαρμογή που δημιουργήσαμε, παραπάνω.

Στη συνέχεια, αναλύσαμε τις απαιτήσεις που προκύπτουν από την κατασκευή του τουριστικού app. Οι απαιτήσεις χωρίζονται σε κάποιες επιμέρους κατηγορίες και πιο συγκεκριμένα, τις απαιτήσεις του πελάτη, τις λειτουργικές, τις μη λειτουργικές και τις τεχνικές. Καταλαβαίνουμε, πως η κάθε μία από τις παραπάνω κατηγορίες αφορούν ένα διαφορετικό κομμάτι απαίτησης, δηλαδή, οι απαιτήσεις του πελάτη έχουν σχέση με το τι περιμένει ο χρήστης από την εφαρμογή. Ο χρήστης επιθυμεί να λάβει κάποια οφέλη από την χρήση του app. Τα οφέλη αυτά, στην προκειμένη περίπτωση της τουριστικής εφαρμογής, θα πρέπει να του παρέχουν τέτοιες υπηρεσίες που να τον διευκολύνουν και να του παρέχουν επιπλέον δυνατότητες.

Οι λειτουργικές απαιτήσεις, είναι ίσως από τις πλέον βασικές απαιτήσεις της εφαρμογής. Πιο συγκεκριμένα, οι λειτουργικές απαιτήσεις περιλαμβάνουν τις βασικές λειτουργίες του app, όλες εκείνες τις δυνατότητες που θα δώσει στον χρήστη το app. Από την άλλη πλευρά, οι μη λειτουργικές απαιτήσεις αφορούν τις λειτουργίες εκείνες τις εφαρμογές, που μπορεί σε πρώτη φάση να μην είναι άμεσα ορατές στον χρήστη, ωστόσο με έναν τρόπο θεωρούνται δεδομένες, όπως γίνεται αντιληπτό. Φυσικά, αφορούν την απόδοση, την ασφάλεια. Τέλος, μία ακόμα κατηγορία απαιτήσεων είναι οι τεχνικές, που έχει σχέση με την δημιουργία της εφαρμογής, δηλαδή το λογισμικό της, όλα εκείνα τα στοιχεία που την περιβάλλουν.

Στην επόμενη φάση, σημαντικό είναι να απεικονιστεί να σχεδιαστεί το σύστημα που θα δημιουργηθεί. Οι γραφικές παραστάσεις, που δημιουργήθηκαν, για τα διάφορα στοιχεία του συστήματος βοήθησαν προκειμένου να αναπτυχθεί και τις σχέσεις μεταξύ αυτών.

Όλες οι ενέργειες που αναφέραμε παραπάνω, η έρευνα, οι απαιτήσεις αλλά και οι γραφικές παραστάσεις θα βοηθήσουν προκειμένου να δημιουργηθεί σωστά το app. Με αυτόν τον τρόπο, έχουμε λάβει όλες εκείνες τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε, έχουμε δημιουργήσει και το βασικό πλαίσιο στο οποίο θα κινηθούμε για την κατασκευή της εφαρμογής. Ωστόσο, παραπάνω δημιουργήθηκε ένα πρότυπο εφαρμογής, η οποία δεν περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία που θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν σε αυτή. Πρόκειται για μία εφαρμογή που δημιουργήθηκε σε αρχικό στάδιο με δυνατότητες εξέλιξης, όπως ακριβώς θα συνέβαινε και στον πραγματικό κόσμο. Οι startup εταιρίες που κατασκευάζουν τέτοια app δεν δίνουν αμέσως όλες τις δυνατότητες, διότι αυτό είναι εμπεριέχει μεγάλο κόστος, οπότε και οι δυνατότητες αναπτύσσονται όσο εξελίσσεται η εφαρμογή. Στο πλαίσιο αυτό, αποτυπώθηκε και αυτή η εφαρμογή.

Το συγκεκριμένο app, που έχει ως στόχο να αποτελέσει έναν πλήρη οδηγό ταξιδιού, δίνει όλη την εμπειρία ακριβώς, όπως αναφέρθηκε και στην αρχή. Πιο συγκεκριμένα, ο χρήστης αφού δημιουργήσει τον δικό του προσωπικό λογαριασμό, μπορεί να περιηγηθεί σε αυτή. Οι προορισμοί είναι χωρισμένοι σε κατηγορίες, για να δώσει την δυνατότητα αναζήτησης σε όσους δεν έχουν επιλέξει τον τελικό προορισμό τους, ενώ ακόμα μπορεί να γίνει και αναζήτηση σε συγκεκριμένο μέρος. Ο χρήστης μπορεί να ανακαλύψει μέσα από αυτή μέρη που μπορεί να επισκεφτεί να κάνει την κράτησή του και φυσικά να δώσει το δικό του feedback αναφορικά με το μέρος και την εφαρμογή.

Γίνεται αντιληπτό πως για να ολοκληρωθεί ένα app, ο δημιουργός δεν πρέπει μόνο να έχει την ιδέα, αλλά το πως εν τέλη θα υλοποιηθεί αυτό χρειάζεται μελέτη. Η μελέτη αυτή περιλαμβάνει όλες εκείνες τις πληροφορίες που είναι απαραίτητες προκειμένου να σχεδιαστεί, όπως ήδη αναφέρθηκε.

Φυσικά, σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφέρουμε, συνοπτικά, κάποιες επιπλέον πληροφορίες που θα λαμβάνονταν υπόψη εάν δημιουργούταν το app από μία εταιρεία. Αρχικά, θα γινόταν μελέτη στην αγορά που θα εντασσόταν η εφαρμογή, να συγκριθεί με υπάρχουσες, να ελεγχθεί εάν υπάρχουν παρόμοιες που μπορεί να προσφέρουν ακριβώς τις ίδιες υπηρεσίες, προκειμένου να γνωρίζουν τον ανταγωνισμό. Επίσης, σημαντικό είναι όσα αναφέρθηκαν παραπάνω να αποτυπωθούν και οικονομικά. Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα οικονομικό πλάνο, όπου, φυσικά, θα περιλαμβάνονται τα κόστη, το ρίσκο αλλά και το πλάνο ανάπτυξης. Όλα αυτά τα στοιχεία θα έπρεπε να περιλαμβάνονται στον πραγματικό κόσμο που θα χρειαζόταν να δημιουργηθεί μία εταιρεία προκειμένου να μπορέσει να κυκλοφορήσει το app.

Αναφορές

Ελληνικές Πηγές

- [1] “Τουρισμός: 32,7 εκατ. τουρίστες ήρθαν στην Ελλάδα το 2023 – Ποιοι «απογείωσαν» τα έσοδα”: <https://www.naftemporiki.gr/finance/economy/1596661/toyrismos-327-ekat-toyristes-irthan-stin-ellada-to-2023-poioi-apogeiosan-ta-esoda/>, Naftemporiki.gr Ημερομηνία πρόσβασης: Φεβρουάριος 2024
- [2] “Πλήρης κατανόηση του διαγράμματος συνιστωσών UML με εύκολη μέθοδο”: <https://www.mindonmap.com/el/blog/uml-component-diagram/>, Mindonmap.com, Ημερομηνία πρόσβασης: Ιούλιος 2024
- [3] UML: <https://tutor.edu.gr/uml>, Tutor.edu, Ημερομηνία πρόσβασης: Ιούλιος 2024
- [4] “Τι είναι οι μη λειτουργικές απαιτήσεις: Παραδείγματα, Ορισμός, Πλήρης οδηγός”: <https://visuresolutions.com/el/blog/non-functional-requirements/>, VirusResolutions, Ημερομηνία πρόσβασης: Μάρτιος 2024
- [5] Mobile Site vs Mobile App: <https://goldensites.gr/mobile-site-vs-mobile-app/>, GoldenSites, Ημερομηνία πρόσβασης: Φεβρουάριος 2024
- [6] “Κατασκευή Ιστοσελίδων VS Mobile Application : Επιλέγοντας σωστά για την επιχείρησή σας 2024”: <https://quadraweb.gr/%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B5%CF%85%CE%AE-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%83%CE%B5%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CF%89%CE%BD-vs-mobile-application/>, QuadraWeb, Ημερομηνία πρόσβασης: Φεβρουάριος 2024
- [7] Ανάλυση και σχεδίαση με UML: <https://www2.dmst.aueb.gr/dds/ism/oo/indexw.htm>, Athens University of Economics and Business (AUEB) Ημερομηνία πρόσβασης: Ιούλιος 2024
- [8] Αποτελέσματα & οφέλη ιστοσελίδων: <https://www.ellasanweb.gr/kataskevi-istoselidas-ofeli>, Ellasan Web, Ημερομηνία πρόσβασης: Μάρτιος 2024
- [9] “Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του επανασχεδιασμού της ιστοσελίδας”: <https://premiumweb.gr/web-design/redesign-website-2/>, Premium Web, Ημερομηνία πρόσβασης: Ιανουάριος 2024
- [10] “Mobile app η ιστοσελίδα, επιλέξτε την αρχή της online παρουσίας σας” : <https://www.appgene.net/blog/blog-mobile-applications/mobile-app-istoselida/>, AppGene, Ημερομηνία πρόσβασης: Ιανουάριος 2024
- [11] “Τι είναι οι Λειτουργικές Απαιτήσεις: Παραδείγματα, Ορισμός, Πλήρης οδηγός”: <https://visuresolutions.com/el/blog/functional-requirements/>, VisuResolutions, Ημερομηνία πρόσβασης: Μάρτιος 2024
- [12] Απαιτήσεις για εφαρμογές: <https://el.itpedia.nl/2011/01/12/eisen-aan-applicaties/>, ITpedia, Ημερομηνία πρόσβασης: Μάρτιος 2024

Ξερόγλωσσες Πηγές

- [13] “UML Sequence Diagram Tutorial”: <https://www.lucidchart.com/pages/uml-sequence-diagram>, LucidChart, Ημερομηνία πρόσβασης: Ιούλιος 2024
- [14] “Mobile Website vs. Mobile App: Which is Best for Your Organization?": <https://www.hswsolutions.com/services/mobile-web-development/mobile-website-vs-apps/>, Human Service Solutions, Ημερομηνία πρόσβασης: Φεβρουάριος 2024
- [15] “Mobile website vs. app: What's the difference?": <https://www.techtarget.com/whatis/feature/Mobile-website-vs-app-Whats-the-difference>, TechTarget, Ημερομηνία πρόσβασης: Φεβρουάριος 2024
- [16] DepositPhotos: <https://depositphotos.com/gr/photos/travel.html>, Ημερομηνία πρόσβασης: Απρίλιος 2024
- [17] “Create Tourist Guide Android Project”: <https://data-flair.training/blogs/android-tourist-guide-app/>, Data Flair, Ημερομηνία πρόσβασης: Δεκέμβριος 2023