

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi di berbagai bidang, menyebabkan adanya peningkatan kebutuhan terhadap informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Untuk memenuhi tuntutan efektivitas dan efisiensi kerja, hal ini disertai dengan kemajuan dibidang teknologi dan informasi yang semakin canggih. Maka tidak dapat dipungkiri lagi apabila peranan komputer sangat dibutuhkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sistem informasi. Yang bertujuan mengelolah data dan kemudian menyajikannya kedalam bentuk informasi dengan mudah, cepat dan akurat. Sebab informasi yang baik merupakan hasil dari rangkaian pengolahan data yang terlaksana dengan baik pula.

Kota Semarang merupakan ibu kota dari Provinsi Jawa Tengah yang terletak di pesisir pantai utara Pulau Jawa. Kota Semarang dihuni oleh 3 penduduk mayoritas yakni penduduk keturunan Jawa, penduduk keturunan Tiongkok, dan penduduk keturunan Arab sehingga menyebabkan beragamnya kuliner yang berada di kawasan Kota Semarang. Oleh sebab itu, salah satu ikon wisata yang ditawarkan oleh Kota Semarang adalah wisata kuliner. Ada beragam kuliner yang terdapat di Kota Semarang, mulai dari yang murah sampai yang bisa dibilang mahal. Seiring dengan perkembangan waktu, banyak bermunculan tempat makan, restoran, atau kafe baru yang yang menawarkan beragam kuliner yang menggugah selera. Atas dasar penasaran

itu terkadang orang rela mencari-cari informasi tentang keberadaan tempat makan, restoran, atau kafe tersebut demi memuaskan rasa penasaran mereka. Namun, terkadang orang bingung untuk menemukan lokasi tempat makan yang akan mereka tuju, terutama bagi wisatawan domestik yang bukan berasal dari Kota Semarang.

Untuk mempermudah wisatawan mencari tempat yang dituju, maka penulis mencoba untuk merancang sebuah aplikasi yang bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai tempat makan, restoran, atau kafe yang berada di Kota Semarang. Aplikasi ini bermanfaat untuk memberikan informasi berupa nama tempat, alamat, waktu operasional, review tempat, dan letak tempat berbasis Google Maps sehingga mempermudah wisatawan yang ingin mengunjungi tempat tersebut. Aplikasi yang penulis rancang ini merupakan sebuah aplikasi yang hanya dioperasikan di perangkat *smartphone* berbasis Android. Namun, aplikasi yang akan penulis rancang memiliki kekurangan. Diantaranya adalah tampilan antar muka yang kurang menarik dan masih menggunakan bahasa Indonesia sehingga wisatawan mancanegara yang belum paham bahasa Indonesia masih kesulitan dalam memakai aplikasi tersebut.

Dengan dicangangnya aplikasi ini akan membantu wisatawan untuk menikmati jajanan yang berada di Kota Semarang dan menambah presentase wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang tiap tahunnya. Kedepannya, penulis akan berusaha untuk terus menambah data tempat makan, restoran, dan kafe sehingga semakin banyak referensi tempat wisata kuliner di kawasan

Kota Semarang dan penulis akan berusaha menyajikannya dalam bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah, yaitu :

- Bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis Android yang memberikan informasi tentang wisata kuliner seputar Kota Semarang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis ambil adalah :

- Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi yang hanya bisa dioperasikan melalui sistem operasi Android.
- Aplikasi ini hanya mereview tempat makan, restoran, dan kafe.
- Aplikasi ini hanya menyediakan informasi berupa nama tempat, jam operasional, alamat, review tempat, dan peta lokasi yang terintegrasi dengan Google Maps.
- Aplikasi ini hanya tersedia dalam bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

- Merancang aplikasi yang berguna bagi wisatawan domestik, yang bukan berasal dari Kota Semarang, dalam mencari tempat makan, restoran, atau kafe yang berada di kawasan Kota Semarang.
- Membantu wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang untuk mencari tempat makan, restoran, atau kafe.

- Membantu program Visit Semarang dan Visit Jawa Tengah yang digagas oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

- a. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer di jenjang Strata-1 STMIK Amikom Yogyakarta.
- b. Sebagai sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di STMIK Amikom Yogyakarta khususnya dalam bidang pemrograman aplikasi.

1.5.2 Bagi Pengguna

- a. Memberikan kemudahan pada wisatawan dalam mencari tempat makan, restoran, atau kafe yang berada di kawasan Kota Semarang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

A. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer karena data yang dikumpulkan/didapat langsung dari sumbernya yaitu beberapa restoran dan kafe yang berada di kawasan Kota Semarang dan sekitarnya.

B. Metode Pengumpulan Data

Agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka peneliti mengambil beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Survei

Survei merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti. Dalam hal ini, penulis akan memastikan beberapa tempat makan, restoran, atau kafe yang ada di dalam aplikasi hanya untuk memastikan data yang berada di dalam aplikasi akurat.

2. Studi Pustaka

Dilakukan dengan membaca buku yang berkaitan dengan obyek penelitian dan mencari referensi dari internet untuk mendapatkan bahan tambahan.

C. Jumlah Data yang Dibutuhkan

Pengumpulan data tersebut membutuhkan banyak data yang relevan dan akurat. Dalam penelitian ini data yang dibutuhkan antara lain : nama restoran, alamat, jam operasional, gambar restoran, koordinat, dan informasi lain yang berguna bagi penelitian.

1.6.2 Langkah Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode pengembangan sistem yakni *Waterfall* yang merupakan salah satu metode dari *Systems Development Life Cycle* atau SDLC yang memiliki beberapa tahap, yaitu :

1. Tahap analisis

Pada tahap ini berlangsung proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan didefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibuat.

2. Tahap desain

Proses ini melibatkan empat atribut sebuah program yaitu struktur data, arsitektur, perangkat lunak, representasi antar-muka, dan algoritma prosedural.

3. Tahap pengkodean

Proses penerjemahan desain ke dalam bentuk bahasa mesin yang dapat dilakukan secara mekanis.

4. Tahap pengujian

Proses ini dikerjakan setelah kode dirancang dan difokuskan pada fungsi dan jumlah kesalahan untuk diperbaiki.

5. Tahap pemeliharaan

Meliputi penyesuaian atau perubahan yang berkembang seiring dengan adaptasi perangkat lunak dengan kondisi atau situasi sebenarnya setelah disampaikan kepada konsumen atau pelanggan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat kerja praktek, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail, dapat berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti dan penjelasan software yang akan digunakan untuk membuat aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum pada objek yang akan dituju, analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah-masalah dan, kelayakan sistem yang akan dibangun. Serta Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran atau kritik terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku – buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.