

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah. Salah satu nilai terpentingnya adalah menumbuhkan perkembangan potensi masakan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser dengan produk-produk asing ataupun makanan yang berorientasi asing. Untuk itu perlu dibuat usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik para wisatawan untuk menikmati kuliner asli daerah.

Kuliner Khas Solo yang dahulunya banyak diminati oleh para wisatawan, perlahan lahan mulai terabaikan. Karena semakin hari semakin banyak restoran-restoran cepat saji yang menghadirkan makanan-makanan ala ala Barat dan Eropa, Coffe Shop, cafe dan kedai-kedai penyedia makanan khas daerah lain yang mulai menjamur. Bukan tidak mungkin Masyarakat Solo akan lebih memilih kuliner pendatang dari pada kuliner lokal karena keunikan makanan tersebut yang tidak bisa ditemukan pada Kuliner khas Solo[1].

Tempat makanan yang strategis, murah dan nyaman menentukan para wisatawan untuk menentukan lokasi kuliner yang diinginkan. Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana pusat kuliner berada, sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut

berada tidak terpetakan secara baik. Bagi para wisata lokal maupun asing jelas kurang efektif karena akan menghabiskan banyak waktu[2].

Berdasarkan masalah diatas penulis berusaha untuk membuat sebuah aplikasi yang mampu menampilkan dan menyajikan informasi tentang lokasi tempat wisata kuliner yang dilengkapi dengan informasi lokasi dengan jarak terpendek dari pengguna Android di Kota Surakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi wisata kuliner di surakarta berbasis android yang dapat mencari lokasi kuliner terdekat berdasarkan nama makanan dan tempat sehingga dapat membantu user dalam menemukan lokasi kuliner.

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
2. Aplikasi ini menggunakan Software Android Studio, Notepad++, dan XAMPP.
3. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, Java, dan JSON,.
4. Proses yang dilakukan sebagai berikut:
 - a. Pencarian Wisata Kuliner terdekat, terbaru dan terpopuler.

- b. Menampilkan informasi Wisata Kuliner Terdekat, Terbaru Dan Terpopuler.
 - c. Menampilkan peta jalan dari lokasi user ke lokasi Wisata Kuliner
5. Cakupan wilayah yang dibuat meliputi Kota Surakarta.
 6. Cakupan jarak dari user ke lokasi wisata kuliner kurang dari 1000KM.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk memudahkan pengguna aplikasi untuk mendapatkan informasi wisata kuliner yang ada di Surakarta. Sedangkan tujuan Penelitian ini adalah :

1. Mempermudah para wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai kuliner khas daerah Kota Surakarta tanpa mengunjungi tempat kuliner langsung (efisien waktu).
2. Memperkenalkan masakan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser dengan produk-produk asing ataupun makanan yang berorientasi asing kepada wisata lokal maupun asing.
3. Sebagai panduan wisata kuliner di Surakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan fakta untuk penyusunan laporan tugas akhir ini yaitu :

1.5.1.1 Pengumpulan Data

Yaitu melakukan pengumpulan bahan referensi yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat dan data yang diperlukan untuk perancangan sistem.

1.5.1.2 Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap makanan kuliner yang diteliti.

1.5.2 Metode Analisis

Pada bagian analisis ini, peneliti menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui *Strength* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (hambatan) pada program yang dibuat.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah model UML (*Unified Modeling Language*) dan *User Interface*.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing digunakan untuk menguji apakah sistem yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan konsep yang dirancang. Metode yang digunakan adalah *Black Box Testing* dan *White Box Testing* serta Penerapan Aplikasi pada beberapa Perangkat Android.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan,

dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang tinjauan umum penelitian yaitu Kota Surakarta, analisis masalah, dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari tahapan penelitian, meliputi implementasi basis data, implementasi sistem dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan tugas akhir, yang berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan.

