

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta adalah Ibukota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia. Kota ini akrab disebut sebagai kota gudeg, karena Gudeg merupakan makanan khas dari Yogyakarta yang berbahan baku dari buah nangka. Kota Yogyakarta sebagai salah satu kota tujuan wisata mengalami pergeseran yang pesat. Selain dikenal dengan daerah pariwisatanya, Yogyakarta juga dikenal dengan wisata kulinernya.

Kuliner yang ditawarkan di setiap kota di Indonesia semakin berkembang dan bervariasi. Kuliner yang ditawarkan mulai dari makanan khas daerah yang bersifat tradisional sampai makanan cepat saji. Aneka menu kuliner yang ditawarkan dari setiap kota tersebut dapat menarik perhatian para wisatawan yang sedang berkunjung ke kota tersebut. Selain menu yang bermacam-macam, faktor suasana dan pelayanan dari restoran atau rumah makan tersebut juga sangat berpengaruh. Akan tetapi, karena kurangnya informasi tentang daftar lokasi wisata kuliner membuat wisatawan mengalami kesulitan untuk menentukan kuliner pilihan mereka.

Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan berbagai macam kuliner yang semakin variatif, perkembangan *smartphone* juga berkembang dengan sangat pesat. Saat ini *smartphone* telah menjadi perangkat yang banyak dimiliki. Salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada *smartphone* adalah *android*. Pada sistem operasi *android* tersebut menyediakan berbagai macam teknologi dari

Google, salah satu contohnya adalah *Google Maps*. Seperti yang dikatakan Edy Irwansyah (2013:211) *Google Maps* merupakan layanan pemetaan yang dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan dan bersifat *opensource*.

Berdasarkan Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Hana Andiana Maulida (2014) dengan judul "Aplikasi Pencarian Lokasi Wisata Kuliner Berbasis Android" dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam pencarian lokasi wisata kuliner menggunakan *keyword* nama makanan, lokasi terdekat, kategori kuliner, dan *rating* kuliner, petunjuk jalan kepada pengguna untuk menuju ke lokasi wisata kuliner, menambahkan data lokasi wisata kuliner baru, memberikan penilaian pada setiap lokasi wisata kuliner yang tersedia, dan menghubungi langsung nomor telepon lokasi wisata kuliner.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuatlah aplikasi yang diharapkan dapat membantu wisatawan yang berkunjung ke suatu kota dalam pencarian lokasi wisata kuliner. Dengan memanfaatkan fitur *GPS* yang disediakan pada *smartphone android*, sehingga wisatawan cukup mengaksesnya melalui *smartphone* yang dimiliki.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan, antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi pencarian wisata kuliner di kota yogyakarta pada *smartphone android* yang terintegrasi *Google Maps*?

2. Bagaimana menghitung jarak antara pengguna dengan lokasi wisata kuliner?
3. Bagaimana aplikasi dapat menunjukkan rute menuju wisata kuliner?
4. Bagaimana pengguna bisa mengetahui apakah wisata kuliner buka atau tidak?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan-batasan masalah pada perancangan aplikasi pencarian lokasi wisata kuliner pada perangkat *android* adalah sebagai berikut :

1. Data lokasi wisata kuliner yang ada didalam sistem ini berasal dari hasil survei atau observasi penulis.
2. Aplikasi ini menampilkan informasi tempat makan dan lokasinya.
3. Aplikasi ini tidak membahas tentang pemesanan dan pengiriman kuliner.
4. Aplikasi hanya berjalan pada *platform Android* dengan versi minimal *Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan Membangun aplikasi pencarian wisata kuliner dikota yogyakarta pada *smartphone android* yang terintegrasi *Google Maps*.
2. Aplikasi dapat menunjukkan rute menuju wisata kuliner.
3. Aplikasi menyediakan informasi dan kontak untuk dihubungi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini, yaitu :

1. Metode Pustaka

Membaca Informasi yang berasal dari jurnal ilmiah, buku, atau paper pada perpustakaan atau file di internet.

2. Metode Observasi/Survei

Mengumpulkan data, informasi wisata kuliner secara langsung di kota Yogyakarta untuk keperluan pembuatan aplikasi.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis

Proses ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

2. Perancangan

Merancang desain basis data, desain proses yang dapat dikerjakan oleh sistem, dan desain antarmuka *user* sistem.

3. Implementasi

Proses perubahan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk kode pemrograman hingga menjadi sebuah aplikasi.

4. Pengujian

Merupakan tahap akhir dari proses, digunakan untuk menguji sistem yang dibangun.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II ini dijelaskan tentang tinjauan pustaka, teori-teori yang digunakan, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menganalisa permasalahan yang ada.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, rancangan proses, rancangan basis data, dan rancangan antarmuka pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisikan tentang penerapan sistem yang terdiri dari pembentukan program aplikasi, pengujian program, implementasi program, manual program, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang mengemukakan hasil analisa atau kesimpulan dan masukan atau saran terhadap penelitian yang dibuat agar dapat disempurnakan.

