

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta menawarkan beragam kuliner yang menggiurkan dari tradisional, nusantara, hingga internasional. Posisi Yogyakarta sebagai pusat pendidikan dan Kota budaya, juga membuat varian harga makanan cukup beragam, sesuai dengan target pasar kuliner Yogyakarta yakni Mahasiswa dan Wisatawan. Namun informasi yang bisa ditemukan untuk mencari lokasi kuliner yang cocok masih sangatlah kurang, bahkan di situs resmi Dinas Pariwisata Pemerintah Kota Yogyakarta hanya ada data sebanyak tiga restoran dan kafe dengan informasi yang kurang lengkap[1]

Salah satu media yang dapat membantu memberikan informasi mengenai ragam kuliner di Yogyakarta adalah, sebuah aplikasi *mobile* pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android. Android dipilih karena sifatnya yang *open source*. Sifat *open source* ini juga yang membuat android digemari oleh banyak pengembang aplikasi seluler [2]. Aplikasi android dibuat dengan basis bahasa Java, dibantu oleh sebuah *Integrated Development Environment (IDE)* yang banyak digunakan yakni Eclipse. Selain itu diperlukan juga *Software Development Kit (SDK)* Android.

Banyaknya pengguna *smartphone* ber-*platform* android [2] mendorong aplikasi ini dibuat untuk *smartphone* yang menggunakan *operation system* android, aplikasi ini akan menampilkan informasi seperti, jenis kuliner, harga dan

juga lokasi dari tiap restoran. Selain itu aplikasi ini juga bersifat sadar lokasi dengan bantuan *Location Based Service* dari android, yang diharapkan dapat membantu pengguna untuk menjelajahi ragam wisata kuliner di Yogyakarta dengan lebih mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diketahui bahwa pokok permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana membangun aplikasi seluler berbasis android dengan bantuan *Location Based Service* yang dapat membantu memudahkan pengguna untuk menjelajahi ragam kuliner di Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang di bahas tidak keluar dari ruang lingkup yang ditentukan, maka perlu adanya batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan pada *platform* android.
2. Aplikasi ini bersifat sadar lokasi menerapkan *Location Based Service* dari android.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai media informasi yang akan menampilkan informasi tentang harga, dan jenis makanan dari setiap lokasi kuliner di Yogyakarta.
4. Aplikasi ini bisa dijalankan di android versi 4,0 ke atas.
5. Peta dan rute yang dimiliki aplikasi ini menggunakan aplikasi *google map*.

6. Aplikasi ini dibuat menggunakan Eclipse, *Java Development Kit* (JDK), *Software Development Kit* (SDK Android), *Android Development Tools* (ADT)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari Skripsi ini adalah:

1. Merancang aplikasi *Jogja Culinary Guide* berbasis Android.
2. Memanfaatkan fitur *Location Based Service* yang dimiliki Android.
3. Membantu pengguna mendapatkan informasi tentang lokasi, harga, dan jenis makanan dari ragam wisata kuliner di Yogyakarta

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai target pengguna aplikasi, yakni Mahasiswa dan Wisatawan, guna mencari data yang akan diinputkan dalam rancangan sistem, juga *interface* sistem.

1.5.1.2 Metode Internet

Penggunaan internet dalam rancangan sistem ditujukan untuk mengambil data peta D.I Yogyakarta menggunakan *google map*.

1.5.1.3 Metode Observasi

Melakukan observasi ke restoran dan warung makan di Yogyakarta, guna mengumpulkan data yang diperlukan dalam rancangan sistem, seperti kisaran harga, dan ketersediaan fasilitas.

1.5.1.4 Metode Studi Pustaka

Mencari kumpulan data yang diperlukan untuk perancangan sistem lewat artikel dari berbagai majalah, juga buku-buku yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk membantu perancangan sistem ini, adalah SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat), beserta analisis kebutuhan, dan kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan untuk aplikasi ini menggunakan diagram *use case*, *activity*, *class*, dan *sequence* dari *Unified Modeling Language* (UML) sebagai *modeling language* untuk menggambarkan desain sistem, juga ERD untuk perancangan *database*.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing yang dipilih untuk pengujian aplikasi ini adalah white-box testing dan Black-box testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah supaya penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, berikut adalah rincian penulisan laporan skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi garis besar dari keseluruhan isi skripsi dengan menyertakan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori dari referensi penunjang dan penjelasan permasalahan dalam membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, ERD, dan rancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas hasil dari tahapan analisis, dengan implementasi desain, uji coba aplikasi, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup ini berisikan kesimpulan-kesimpulan, dan beberapa saran untuk perbaikan aplikasi yang diperlukan kedepannya.