

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah bangsa Indonesia yang sejak dulu terkenal keanekaragaman rempah-rempahnya sebagai bumbu masakan, menunjukkan kekayaan sekaligus potensi yang layak untuk dikaji oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya tayangan kuliner di televisi beberapa tahun terakhir juga semakin memperjelas wacana keragaman kuliner tersebut. Tiap kawasan hingga tiap daerah bahkan kota juga memiliki kekhasan pada tiap rasa maupun penyajiannya.

Salah satu kota yang memiliki keragaman kuliner adalah kota Bandung. Bandung sebagai salah satu kota tujuan wisata favorit di Indonesia, menjadi tempat berkumpulnya penduduk dari berbagai daerah. Karena berkumpulnya itulah, maka secara langsung maupun tidak langsung, membawa keanekaragaman kuliner tiap-tiap daerah juga di Bandung.

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. Sedangkan kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik. Karena itu diperlukanlah sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan kuliner tersebut.

Suatu informasi kuliner harus dapat memberikan keterangan yang lengkap dan terperinci mengenai segala hal yang berkaitan dengan sarana prasarana

tentang objek kuliner yang dituju. Diantaranya adalah deskripsi singkat tentang objek kuliner (tempat atau masakan), kategori masakan (Internasional, *Special Categories*, asli Indonesia beserta minumannya). Sciring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, baik *hardware* maupun *software*, yang salah satunya adalah sistem informasi berbasis web, dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan yang menyangkut keruangan.

Sistem informasi berbasis web ini sendiri bisa menjadi pilihan terbaik dalam menentukan objek kuliner yang akan dikunjungi. Kemampuan sistem informasi berbasis web dengan memanfaatkan teknologi internet dalam mengkombinasikan segala macam data diharapkan dapat membantu dalam menyediakan informasi yang aktual dan lengkap tentang objek-objek wisata (kuliner) yang ada di Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem informasi kuliner yang ada di Kota Bandung?
2. Bagaimana menyampaikan berbagai informasi yang terdapat di dalam sistem kuliner tersebut secara lengkap, baik dan benar?
3. Bagaimana menjadikan objek kuliner sebagai bagian dari objek wisata Kota Bandung?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan sebuah layanan sistem informasi berbasis web untuk informasi kuliner kota Bandung. Batasan masalah penekanannya lebih spesifik :

1. Membuat database tentang objek kuliner.
2. Jenis kuliner yang dijadikan bahan penelitian adalah kuliner Eropa, Masakan Indonesia, Roti dan Kue, Restoran MI serta Chinese Food.
3. Studi kasus yang digunakan adalah Kota Bandung.
4. Untuk merancang paket informasi kuliner digunakan software XAMPP 1.6.8; Macromedia Dreamweaver 8.
5. Layanan sistem informasi ini berbasis web.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem informasi kuliner Kota Bandung yang interaktif dengan visualisasi yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung tujuan wisata (kuliner) di Kota Bandung.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA-1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian adalah

1. Memberikan informasi tentang kuliner yang lengkap serta *user friendly* di wilayah Kota Bandung.
2. Membantu penikmat kuliner dalam menentukan pilihan secara tepat kapan dan kemana harus pergi.
3. Memberikan informasi tentang peluang usaha kuliner.
4. Memberikan referensi informasi tambahan bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi yang berkaitan dengan kuliner. Terutama bagi pihak-pihak atau instansi yang dapat membantu mengembangkan wisata kuliner Bandung khususnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipping, jurnal) yang berkaitan perancangan sistem informasi kuliner ini.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung dalam hal ini mencoba beberapa pilihan kuliner yang ada di kota Bandung.

3. Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada narasumber/penikmat kuliner terkait informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. **BAB II : DASAR TEORI**

Menguraikan mengenai dasar teori dari sistem informasi, software yang digunakan dalam pengembangan layanan ini dan deskripsi singkat terkait kuliner kota Bandung.

3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Merupakan bagian yang menjelaskan teknis analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.

4. BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang membangun sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan tentang pembahasan output dari layanan sistem informasi kuliner yang dihasilkan.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan sistem informasi kuliner tersebut untuk tujuan pengembangan kedepan.

