

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masakan Indonesia adalah salah satu tradisi kuliner yang paling kaya di dunia, dan penuh dengan cita rasa yang kuat. Pada dasarnya tidak ada satu bentuk tunggal "masakan Indonesia", tetapi lebih kepada, keanekaragaman masakan daerah yang dipengaruhi secara lokal oleh kebudayaan Indonesia serta pengaruh asing. Pesatnya perkembangan teknologi sehingga wisata kuliner saat ini menjadi wisata yang paling banyak dampaknya terhadap sebuah daerah. Wisata kuliner boleh saja menjadi suatu daya pikat yang dapat menyebabkan orang-orang untuk berkunjung ke suatu daerah, yang memiliki ciri khas kuliner dan banyak terdapat tempat kuliner di daerah tersebut.

Perkembangan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi, khususnya internet, mengambil peran penting dalam memudahkan para konsumen mendapatkan informasi mengenai dunia kuliner. Selain itu, internet juga dapat memberikan kesempatan kepada para pengusaha kuliner memasarkan produk, serta mengembangkan pasar yang lebih luas.

Perkembangan teknologi juga diiringi dengan kebutuhan mobilitas yang sangat tinggi. Salah satu pendukung mobilitas dalam kehidupan sehari-hari manusia adalah kehadiran smartphone. Dengan kehadiran smartphone dan internet, kini para konsumen dapat semakin mudah dalam mencari berbagai tempat makan yang diinginkan, serta dapat mengetahui

berbagi informasi lainnya, seperti nama tempat makan, lokasi tempat makan, menu makanan, hingga berbagai harga yang ditawarkan oleh pemilik tempat makan tersebut. Kendala yang sering uncul ketika konsumen tidak mengetahui kata kunci yang tepat untuk mencari tempat makan, atau tempat makan yang ada belum memenuhi kriteria yang diinginkan, misalnya seperti lokasi yang terlalu jauh untuk dijangkau, atau harga yang terlalu mahal untuk konsumen.

Teknologi GPS telah digunakan untuk beberapa aplikasi pencarian lokasi. Beberapa diantaranya adalah aplikasi pencarian layanan taxi terdekat dengan memanfaatkan teknologi Blackberry Push. Tidak hanya smartphone Blackberry, aplikasi pencarian objek wisata berbasis semantik juga pernah di buat untuk Windows Phone dengan bantuan Bing Map API, dan pencarian masjid/ mushola di Yogyakarta yang dapat di akses melalui Web dan Mobile. Pada tahun 2012, aplikasi pencarian lokasi juga pernah di buat dengan memanfaatkan Google Map dan database mySQL untuk pencarian kota wisata di wilayah Bandung. Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi pencarian lokasi juga bisa dikembangkan menggunakan GPS dengan metode radius dan rating seperti aplikasi pencarian tempat wisata indonesia yang dikembangkan pada smarphone android di tahun 2015.

Oleh karena itu, saya membuat Aplikasi yang memiliki tujuan untuk memudahkan para pencinta kuliner memilih tempat makan yang berada di Yogyakarta, sehingga mereka dapat mengetahui informasi tersebut dan sudah siap dengan biaya yang akan dikeluarkan. Aplikasi

yang dikembangkan ini memungkinkan pengguna untuk melihat beberapa pilihan menu masakan, memberikan penilaian, serta komentar atas pengalamannya saat berkunjung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang di jabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan di bahas adalah: “Bagaimana cara mengembangkan Aplikasi Foodelicious pada perangkat berbasis Android?”

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan media interaktif ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menggunakan *platform* Android, sehingga hanya dapat di jalankan pada perangkat bergerak berbasis Android dengan versi minimal Lollipop karena smartphone sekarang tidak ada yang memakai versi awal Android.
2. Pengembangan aplikasi Foodelicious menggunakan aplikasi Android Studio dengan bahasa pemrograman java dan JSON sebagai jembatan untuk parsing data yang menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Aplikasi ini juga akan terintegrasi ke google maps yang akan memberikan petunjuk arah tempat kuliner pada pengguna.
4. Aplikasi ini memiliki user sebagai pengguna aplikasi, dan admin sebagai pengelola data pada aplikasi server.

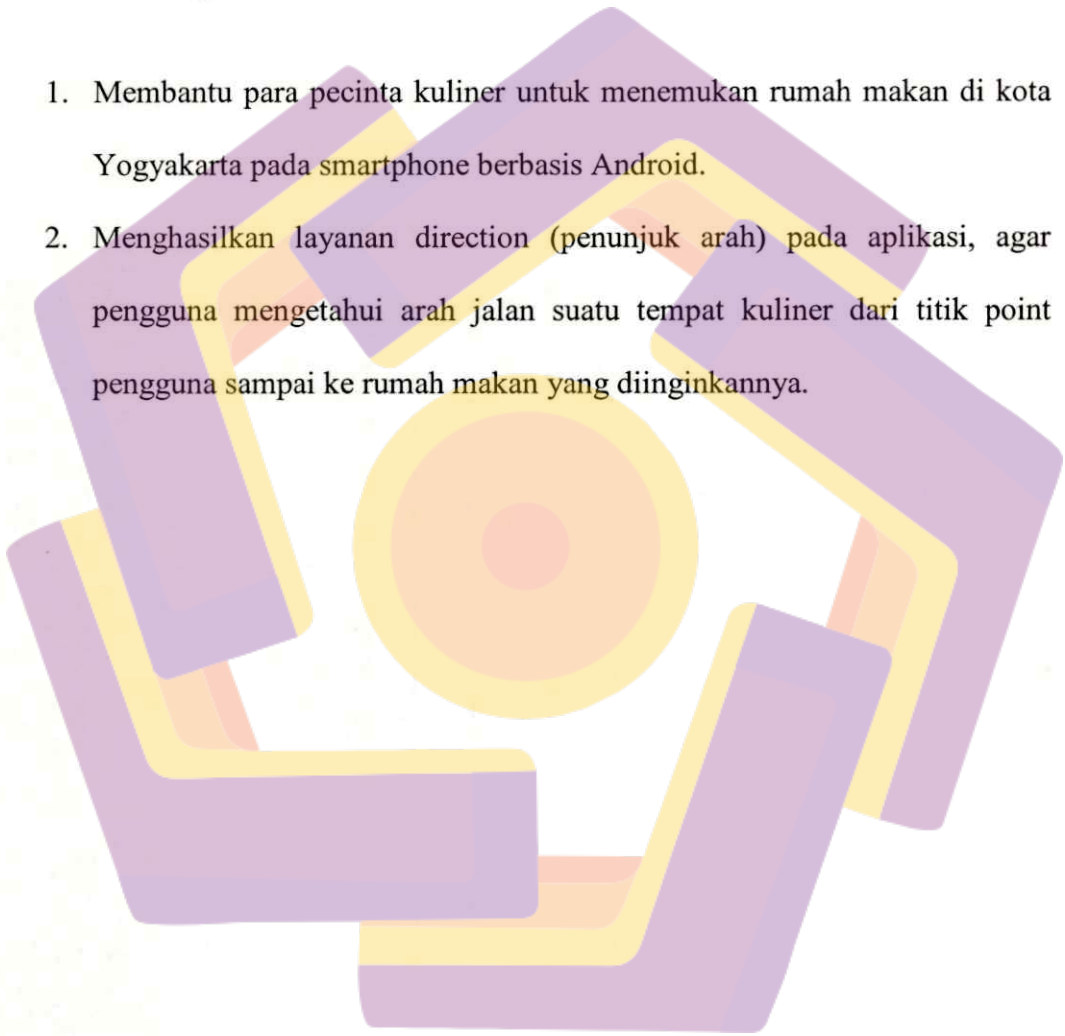


5. Penggunaan aplikasi saat ini hanya di kota Yogyakarta.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan Aplikasi Foodelicious berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu para pecinta kuliner untuk menemukan rumah makan di kota Yogyakarta pada **smartphone** berbasis Android.
2. Menghasilkan layanan **direction** (penunjuk arah) pada aplikasi, agar pengguna mengetahui arah jalan suatu tempat kuliner dari titik point pengguna sampai ke rumah makan yang diinginkannya.



## 1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang di buat yaitu “Sistem Informasi Lokasi Kuliner Fooddelicious Berbasis Aplikasi Mobile” terdapat beberapa manfaat bagi pengguna yaitu:

1. Membantu pengguna dengan mudah menemukan lokasi rumah makan di kota Yogyakarta melalui layanan direction (penuunjuk arah) pada aplikasi.
2. Dapat mengetahui deskripsi rumah makan dan informasi rumah makan melalui ulasan/ komentar pada aplikasi, dengan akun yang ter-integrasi ke e-mail/ facebook pengguna.

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka peneliti melakukan beberapa langkah analisis dan metode dalam pengumpulan informasi. Langkah langkah untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem aplikasi ini adalah :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Studi pustaka (*Library*) merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang peneliti (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, jurnal) yang berkaitan dengan perancangan aplikasi foodelicious berbasis android ini.

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung lokasi rumah makan di kota Yogyakarta.

### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Melakukan tanya jawab atau wawancara pada pemilik rumah makan di Yogyakarta terkait informasi yang dibutuhkan seperti informasi tentang deskripsi lokasi kuliner (alamat, jam operasional, dan hal unik lainnya), informasi menu, harga, baik makanan maupun minuman serta panduan peta untuk menuju ke lokasi tersebut.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah metode analisis PIECES.

### **1.6.3 Metode Pengembangan**

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi adalah waterfall.

### **1.6.4 Metode Pengujian**

Pada tahap pengujian akan dilakukan black box testing.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut.

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan

basis data yang diperoleh dari berbagai buku, *literature*, perpustakaan, dan internet.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan implementasi atau hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian beserta pembahasannya.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.