

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Solo adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Tengah. Beraneka ragam corak dan budaya dapat dijumpai di kota ini. Berbagai tempat wisata juga terdapat di Kota Solo. Begitu pula pada sektor kuliner yang beraneka ragam menjadi daya tarik wisatawan untuk mengunjungi Kota Solo. Baik itu makanan khas, maupun oleh-oleh. Karena keaneka-ragaman itulah, tidak heran bila Kota Solo mempunyai slogan "Solo, The Spirit Of Java".

Berbagai macam kuliner tersebar di penjuru Kota Solo. Tidak jarang wisatawan yang datang tertarik untuk langsung ke lokasi kuliner dan mencicipi kuliner khas dari tiap lokasi. Namun terkadang wisatawan kesulitan saat mendatangi lokasi kuliner yang rawan akan tersasar. Masalah lain adalah wisatawan tidak tahu harga dari kuliner yang ditawarkan sehingga tidak jarang pikiran "takut tertipu" muncul. Hal tersebut kurang efektif jika waktu yang digunakan untuk berlibur tidaklah banyak. Biasanya wisatawan menggunakan Google Maps sebagai panduan untuk mengunjungi suatu tempat. Namun Google Maps lebih menekankan pada petunjuk untuk sampai ke tempat tersebut.

Di sisi lain, teknologi berkembang sangat pesat. Khususnya di teknologi *mobile*. Hampir setiap orang memiliki *smartphone* di dalam genggamannya. Salah satu contoh teknologi *mobile* yang umum dimiliki adalah Android. Kelebihan Android sendiri jika dibandingkan dengan *operating system* lainnya adalah Android bersifat *opensource*, sehingga pengguna bisa mengembangkan fitur yang belum ada sesuai keinginan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana agar wisatawan khususnya wisatawan Kota Solo dalam mencari rekomendasi kuliner menggunakan *smartphone* dapat diwujudkan dengan baik?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dijalankan dalam dua *platform*, yaitu *platform* android dan *platform website*.
- b. *Platform website* dapat diakses oleh pemilik rumah makan, sedangkan *platform* android dapat diakses oleh *user* atau disebut pengguna juga wisatawan.
- c. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet dan perijinan GPS.
- d. Aplikasi ini menampilkan list daftar kuliner di Surakarta.
- e. Pemilik rumah makan dapat mendaftarkan kuliner mereka yang mencakup nama tempat, lokasi, jam buka dan tutup, daftar menu beserta harga melalui *platform website*. Data kuliner akan muncul di *platform* android setelah diverifikasi oleh admin.
- f. Lingkup area kuliner berada di Surakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai panduan kuliner di Kota Solo.
- b. Mempermudah wisatawan yang berkunjung ke Kota Solo untuk memperoleh referensi kuliner yang berada di Kota Solo.
- c. Membantu pemilik kuliner untuk menyebarkan informasi tentang kuliner yang dimilikinya

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk wisatawan yang akan berkunjung ke Surakarta dan pemilik usaha kuliner yang berada di Solo. Di sisi pengguna diharapkan terbantu dengan kemudahan untuk mencari rekomendasi kuliner di Kota Solo. Sedangkan di sisi pemilik usaha, terbantu dalam menyebarkan informasi tentang usaha kuliner yang dimiliki.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengumpulkan informasi tentang data kuliner kota Solo serta mengumpulkan data-data terkait seperti nama tempat, lokasi kuliner, nomor telepon, deskripsi kuliner, jam buka, jam tutup, dan daftar harga.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara kepada pemilik terkait informasi dari tempat kuliner.

1.6.2 Metode Analisis

Pada metode ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna melalui survei lapangan. Hasil analisis kebutuhan perangkat lunak kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perancangan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Didalam metode perancangan dilakukan perancangan struktur basis data yang digunakan oleh sistem informasi. Selain itu juga dilakukan pembuatan *use case*, *class diagram*, dan pembuatan sistem informasi. *Source code* program dibuat dengan menggunakan *software sublime text 3*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi dengan judul "Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android" ini, terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori

Landasan teori memuat tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam Pembuatan Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android.

BAB III Analisa Kebutuhan dan Perancangan Sistem

Analisis dan perancangan Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android memuat tentang analisa kebutuhan beserta rancangan dari sistem.

BAB IV Implementasi dan Analisa

Implementasi memuat hasil analisa dan perancangan Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android yang akan ditampilkan dalam bentuk activity diagram, use case diagram, class diagram, desain interface dan penjelasan dari masing-masing bagian.

BAB V Penutup

Penutup memuat kesimpulan dari hasil penelitian atau implementasi Sistem Informasi Pencarian Kuliner Kota Solo Berbasis Android dan saran yang diperoleh dari kesimpulan tersebut.

