

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kota Bandung merupakan kota yang dikenal dengan kulinernya, hal tersebut dibuktikan dengan hasil survey Dinas Koperasi dan Usaha Kecil Menengah, bahwa pada tahun 2023[1] jumlah kuliner Bandung mencapai 557 usaha. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil Atlantaste Award[2] 2023/2024, yang menobatkan kota Bandung menjadi peringkat 10 besar pada kategori “*Best Food Cities & Regions in the World*”.

Disisi lain, pada tahun 2023 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata[3] mencatat terdapat 7,7 juta wisatawan domestik dan 38 ribu wisatawan mancanegara yang berlibur ke kota Bandung. Dengan kedua fakta tersebut, kota Bandung memiliki potensi untuk meningkatkan perekonomian daerah dari sektor kulinernya. Namun, masih ada wisatawan yang kebingungan untuk mencari destinasi kuliner yang sesuai dengan selera mereka ketika berlibur di Bandung.

Sebagian besar aplikasi kuliner yang ada saat ini masih hanya sebatas menampilkan nama tempat kuliner saja, tanpa mempertimbangkan preferensi pengguna. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi rekomendasi kuliner dengan preferensi user untuk menambah pengalaman wisatawan ketika mencari destinasi kuliner Bandung. Aplikasi rekomendasi kuliner Culinarix hadir untuk memberi pengalaman tersebut, serta membantu para pelaku usaha kuliner di Bandung yang memiliki keterbatasan teknologi untuk memasarkan usaha mereka.

Aplikasi Culinarix dirancang khusus untuk sistem operasi Android dengan menggunakan metode *waterfall* [4]. Aplikasi Culinarix memanfaatkan API sistem rekomendasi dengan arsitektur MVVM untuk memudahkan perancangan dan pemeliharaan aplikasi[5][6]. Aplikasi ini, dapat menjadi platform untuk memberikan rekomendasi kuliner kepada wisatawan. Serta dapat membantu memperkenalkan kuliner Bandung kepada dunia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dibahas adalah implementasi API untuk perancangan aplikasi rekomendasi kuliner berbasis sistem operasi Android.

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan aplikasi Culinarix hanya berfokus untuk merancang tampilan end-user. Berikut beberapa poin mengenai batasan masalah, antara lain:

1. Perancangan tampilan *end-user* menggunakan metode *waterfall*
2. Implementasi API dengan bantuan *library Retrofit*
3. Penulisan sintaks menggunakan arsitektur MVVM
4. Aplikasi Culinarix dirancang khusus untuk sistem operasi Android

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi *mobile* dengan implementasi sistem rekomendasi pada sistem operasi Android dan merancang tampilan *end-user* yang mudah dipahami oleh semua orang.

## 1.5 Profil

### 1.5.1 Profil Mitra Magang IT



Gambar 1.1 Logo Bangkit Academy

Bangkit Academy adalah sebuah program pengembangan *skill* yang dipimpin Google dengan dukungan GoTo dan Traveloka [7]. Dengan kolaborasi bersama Kampus Merdeka, Bangkit memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa berupa tempat belajar teknologi dengan menerapkan kurikulum sesuai dengan standar kebutuhan perusahaan. Program ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan sertifikasi skala internasional secara gratis.

Bangkit Academy menyediakan 3 (tiga) alur belajar, yaitu *Machine Learning*, *Cloud Computing*, dan *Mobile Development (Android)*. Program ini berlangsung selama 6 bulan dengan waktu total belajar lebih dari 900 jam. Tidak hanya belajar secara pasif, program ini juga menyediakan pembelajaran *live meeting* bersama para ahli sesuai dengan bidang atau alur belajar. Program ini juga memberi fasilitas pembelajaran non-teknis untuk mahasiswa, seperti pembelajaran *soft-skill* dan bahasa Inggris bisnis.

Pada akhir pembelajaran tepatnya pada bulan ke-6, mahasiswa diwajibkan untuk membentuk kelompok berisi 5-6 orang hasil dari gabungan dari divisi *Machine Learning*, *Cloud Computing*, dan *Mobile Development*. Produk yang dihasilkan tersebut harus dipresentasikan kepada juri untuk proses seleksi program inkubasi atau pendanaan terkait dengan pengembangan produk.

#### 1.5.2 Deskripsi Magang IT

- a. Bidang Studi Independen : *Mobile Development (Android)*
- b. Lokasi Kegiatan : *Remote*
- c. Skema Kegiatan : Online (910 jam)
- d. Durasi Kegiatan : 14 Agustus 2023 – 31 Januari 2024
- e. Syarat Keikutsertaan :
  - i. Prasyarat Administratif
    1. Warga Negara Indonesia (WNI).
    2. Memenuhi ketentuan umum program Studi Independen Kampus Merdeka pada saat pelaksanaan program.
    3. Mahasiswa aktif, berasal dari jenjang D4/S1 semester 5/7/9/11/13 pada saat program dilaksanakan (Agustus 2023 - Januari 2024), atau D3 semester 4 atau keatas pada saat program dilaksanakan (Agustus 2023 - Januari 2024).
    4. Tidak mengambil program Kampus Merdeka lainnya pada saat pelaksanaan program.
    5. Tidak mengambil internship/magang/pekerjaan apapun

(*part-time* ataupun *full-time*) pada saat pelaksanaan program.

6. Tidak memiliki komitmen paruh/penuh waktu terkait organisasi, volunteership, leadership, atau aktivitas program lainnya pada saat pelaksanaan program.
7. Telah mendapatkan persetujuan dosen pembimbing untuk mengkonversi SKS melalui program ini.
8. Mengambil 6 SKS atau kurang pada universitas asal (kuliah reguler) pada saat pelaksanaan program.
9. Belum akan lulus dari universitas pada tanggal 26 Januari 2024

ii. Prasyarat Pengetahuan

1. Memiliki pengalaman dengan Object Oriented Programming (OOP) pada bahasa pemrograman apapun, dibuktikan melalui mata kuliah yang diambil atau sertifikat.

iii. Prasyarat Teknis

1. Core i3 Processor with 8GB RAM (Core i5 Processor with 16GB RAM recommended)
2. Windows 8 or later, MAC OS X, or Linux
3. 64-bit processor
4. Android Studio Dolphin (2021.3.1) Stable and IntelliJ IDEA

f. Tahapan Seleksi :

- |                                |                |
|--------------------------------|----------------|
| 1. Seleksi administrasi MBKM   | : 3 Juni 2023  |
| 2. Pendaftaran Bangkit         | : 4 Juni 2023  |
| 3. Seleksi berkas Bangkit      | : 4 Juni 2023  |
| 4. Pengumuman seleksi berkas   | : 6 Juni 2023  |
| 5. General Assement Bangkit    | : 14 Juni 2023 |
| 6. Mobile Development Assement | : 16 Juni 2023 |
| 7. Tes Kebinekaan              | : 4 Juli 2023  |
| 8. Pengumuman Bangkit Academy  | : 13 Juli 2023 |

9. Konfirmasi Data Peserta Bangkit : 21 Juli 2023
- g. Link penyelenggara kegiatan :
1. Portal Bangkit Academy  
[https://grow.google/intl/id\\_id/bangkit/](https://grow.google/intl/id_id/bangkit/)
  2. Kampus Merdeka  
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>

