

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut beberapa para ahli mengemukakan pendapat bahwa makanan tradisional merupakan yang paling banyak memiliki ciri-ciri dimana seseorang yang dilahirkan atau tumbuh (Winarno, 1994). Makanan tradisional adalah makanan dan minuman termasuk makanan jajan serta bahan campuran yang digunakan secara tradisional. Makanan tradisional pada umumnya lebih banyak dikonsumsi oleh masyarakat yang menjadi daerah asal tersebut yang kemudian diperkenalkan kepada orang lain atau pendatang. Makanan tradisional diolah mengikuti ketentuan (resep) yang diberikan secara turun-menurun. Pada umumnya hasil resep lebih banyak diturunkan di dalam keluarga. Hal ini dilakukan dengan cita rasa khas makanan tetap terjaga (Anonim, 2012).

Masakan Indonesia merupakan suatu bentuk pencerminan terhadap beragam budaya dan tradisi dari masing-masing pulau yang berada di sepanjang gugusan sabang hingga merauke. Masakan Indonesia juga memegang peranan penting dalam budaya nasional Indonesia, secara umum makanan-makanan ini memiliki cita rasa yang khas serta kaya akan bumbu yang berasal dari rempah-rempah yang berkualitas tinggi khas Indonesia.

Indonesia adalah negara dengan ribuan pulau yang sangat kaya akan keragaman budaya kuliner. Wilayah yang membentang dari Sabang sampai Merauke yang membentang dari sabang samapai Merauke ini didiami oleh ratusan suku bangsa yang memiliki adat dan kebiasaan masing-masing. Sudah barang tentu budaya kuliner yang ada pun sangat beragam. Bisa dibayangkan berapa banyak jenis makanan tradisional yang ada di Bumi Nusantara ini.

Dewasa ini dunia kuliner semakin populer terutama yang berasal dari luar negeri dan informasi pun cepat menyebar melalui media sosial. Semua itu membuat orang pribumi lebih mengenal masakan dari luar negeri daripada masakan dalam negeri, oleh karena itu aplikasi ini dibuat untuk memperkenalkan masakan khas Indonesia supaya generasi muda tetap bisa menikmati masakan khas Indonesia dan tetap melestarikannya. Pada era teknologi seperti sekarang ini, teknologi informasi khususnya *smartphone* telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Saat ini banyak bermunculan berbagai macam jenis sistem operasi untuk *smartphone*, seperti *iOS*, *Windows Mobile*, *Blackberry*, *Firefox*, dan *Android*. Di Indonesia pun perkembangan *Android* juga pesat dan ini berdampak pada masyarakat Indonesia banyak yang menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Oleh karena tuntutan perkembangan teknologi tersebut maka penulis menyusun skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI LOCATION BASED SERVICE PADA APLIKASI WISATA KULINER SEBAGAI MEDIA INFORMASI MAKANAN KHAS INDONESIA BERBASIS ANDROID" yang diharapkan dapat memberikan informasi tentang dunia kuliner terutama masakan khas dari seluruh nusantara.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pencarian wisata kuliner berbasis android di Indonesia?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dicapai dalam aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi hanya melakukan pencarian kuliner di Indonesia saja
2. Aplikasi ini juga akan terintegrasi ke google maps yang akan memberikan petunjuk arah menuju tempat kuliner pada pengguna.
3. Aplikasi ini menampilkan deskripsi makanan khas di setiap daerah.
4. Aplikasi ini dibangun dengan bantuan aplikasi android Studio dan MySQL.
5. Aplikasi baru bisa berjalan pada network yang sama.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk membangun *system* yang dapat menunjukan lokasi makanan khas di Indonesia.

## 1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang akan digunakan selama pengerjaan Skripsi ini adalah:

## 1. Pengumpulan Data

Untuk membuat resep masakan maka penulis menggunakan sumber data dengan cara sebagai berikut :

### a) Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan berupa buku yang akan menjadi referensi, dokumen yang relevan dan internet.

### b) Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara penelitian yang mendukung pembuatan aplikasi resep masakan khas Indonesia berbasis *Android*.

## 2. Analisis Data

Melakukan analisis data yang dikumpulkan untuk menyusun laporan serta kebutuhan dalam merancang aplikasi.

## 3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi meliputi UML dan antarmuka. UML yang digunakan yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram.

## 4. Implementasi Aplikasi

Mengimplementasikan aplikasi yang dibuat kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem aplikasi *Android*.

## 5. Evaluasi Aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang diimplementasikan

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab ini membahas tinjauan pustaka dan landasan teori dari berbagai sumber yang bersangkutan dan digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan aplikasi *Android*.

### **Bab III Analisis dan Perancangan**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem dari berbagai sudut pandang. Selain itu dijelaskan gambaran tentang program aplikasi.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang implementasi yang meliputi proses uji coba sistem dan hasil laporan dari aplikasi tersebut

### **Bab V Penutup**

Bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran oleh penulis.