

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam kuliner. Keanekaragaman kuliner ini dipengaruhi oleh kondisi sosial dan budaya dimana Indonesia mempunyai banyak suku dan budaya sehingga menghasilkan kuliner – kuliner yang beranekaragam. Yogyakarta adalah salah tujuan wisata yang paling diminati saat ini. Yogyakarta ini memiliki keanekaragaman corak dan budaya, termasuk keanekaragaman kuliner. Sehingga dapat dilihat saat ini semakin banyak bermunculan tempat – tempat usaha kuliner. Menurut hasil penelitian, 83% masalah yang dihadapi para pelaku usaha rata – rata karena belum memiliki strategi pemasaran yang efektif (Nita R, 2012). Sementara bagi konsumen, banyaknya tempat kuliner dapat membuat kesulitan memilih tempat kuliner. Kesulitan yang dihadapi dapat dikarenakan bingung untuk mencari tempat kuliner yang harganya murah, lokasinya dekat dan berkualitas (Dahniar, 2014). Terlebih bagi para wisatawan atau pendatang yang kurang mengenal tentang tempat kuliner di suatu lingkungan tentu akan lebih sulit untuk memilih tempat kuliner yang akan dikunjungi.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat membawa dampak pada berbagai aspek kehidupan. Adanya teknologi sistem komputer yang terus berkembang, baik perangkat keras maupun perangkat lunak dapat membantu proses penyajian informasi. SIG berbasis Web atau juga sering disebut dengan WebGIS atau Internet GIS, didefinisikan sebagai suatu jaringan berbasis layanan informasi geografis yang memanfaatkan teknologi internet (Peng & Tsou, 2003).

Untuk membangun SIG berbasis web dibutuhkan sebuah aplikasi salah satunya yaitu Google Maps. Google Maps mempunyai program open source sehingga dapat digunakan dengan bebas dengan syarat yang telah ditetapkan. Sistem Informasi Geografis (SIG) dapat menjadi sebuah solusi untuk permasalahan promosi dan pemilihan tempat kuliner. Sebagaimana yang dilakukan oleh Dika Agustina yang membuat sebuah aplikasi SIG wisata kuliner di Kota Yogyakarta (Agustina, 2013). Aplikasi ini adalah aplikasi yang memberikan informasi tentang lokasi tempat kuliner dan dikembangkan dengan basis aplikasi android. Aplikasi ini menerapkan metode Haversine untuk menghitung jarak terpendek antara pengguna dan tempat kuliner.

Berdasarkan masalah di atas, pada penelitian ini akan dibangun Sistem Informasi Geografis Kuliner Kota Yogyakarta Menggunakan Google Maps Berbasis Web yang dapat digunakan untuk mengelola dan menyajikan informasi mengenai tempat kuliner yang dilengkapi dengan informasi kategori, menu, harga, dan fasilitas yang tersedia, dan juga lokasi koordinat serta petunjuk arah menuju lokasi tempat kuliner yang disajikan dengan bantuan peta google maps.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Yogyakarta Berbasis Web dengan memanfaatkan teknologi GIS, dan bagaimana membuat platform untuk menampilkan data kuliner terdekat disekitar koordinat dimana user mengakses?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan sudut pandang permasalahan yang telah ada, maka diperlukan suatu batasan masalah agar tidak menyimpang jauh dari topik pembahasan materi.

Batasan masalah dalam penyusunan skripsi kali ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem dari sisi klien berfungsi untuk menampilkan kuliner, mengelola kuliner akun, menampilkan peta kuliner, menampilkan *route* menuju tempat kuliner, mengelola profil, mengelola ulasan, menangani pencarian kuliner, dan menangani registrasi *member*.
2. Sistem sisi administrator berfungsi untuk mengelola data kuliner, mengelola data *member*, dan mengelola admin.
3. Sistem hanya menampilkan sebagian data atau sampel dari tempat kuliner di Yogyakarta.
4. Lokasi yang ada pada sistem bersifat statis yang terdiri dari 5 Kabupaten yang ada di Provinsi Yogyakarta.
5. Pendaftaran kuliner baru yang dilakukan oleh *member* diverifikasi oleh admin berdasarkan relevansi antara nama tempat kuliner dengan menu makanan, dan koordinat lokasi dengan alamat tempat kuliner yang didaftarkan.
6. Tempat kuliner yang sudah disetujui tidak bisa diubah nama dan alamatnya oleh *member* tanpa persetujuan admin.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan system informasi geografis untuk menampilkan tempat kuliner dari mulai tempat yang terdekat dengan user.

2. Menerapkan system komentar sebagai review bagi tempat kuliner.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang penulis lakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan kepada penulis tentang bagaimana cara mengimplementasikan *geolocation* di website.
2. Memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengetahui tempat kuliner terdekat yang memiliki komentar yang baik dari pengunjung
3. Memberikan kemudahan bagi pelaku industri kreatif kuliner di provinsi Yogyakarta untuk melakukan promosi dan mengenalkan tempat usahanya.

1.6 Metode Penelitian

Adapun tahapan metode penelitian dalam melakukan pengumpulan data diantaranya adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengumpulkan data dan informasi dengan cara mengamati secara langsung tentang seluruh kegiatan yang sedang berlangsung pada objek yang akan diteliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Mengumpulkan data dengan mewawancarai atau menanyakan langsung kepada owner atau bagian yang mempunyai wewenang untuk melakukan pengambilan keputusan.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data dari beberapa buku dari sumber informasi lainnya seperti modul, makalah dan internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dimana penulis mendeskripsikan hasil data yang terkumpul dari objek penelitian dan menganalisisnya menggunakan ukuran statistik.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini metode perancangan system menggunakan metode waterfall. Metode waterfall merupakan metode yang sering digunakan untuk menganalisa sistem pada umumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan membahas penguraian dari seluruh rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka berupa tema yang pernah diteliti sebelumnya dari jurnal 3 jurnal internasional atau nasional, uraian

teori-teori yang mendasari pembahasan terperinci yang berhubungan dengan objek penelitian. Teori tersebut terdiri dari konsep pembangunan aplikasi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya. Pemaparan tersebut dapat berupa penjelasan teoritis. Selain itu juga akan dijelaskan mengenai proses kerja sistem dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil pengujian dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat. Dalam pembuatan kesimpulan diperkuat dengan bukti-bukti yang ditemukan pada saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bahan literatur dalam penulisan penelitian ini