

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuka peluang berbagai kreativitas dalam berbisnis, dimana sekarang kita dapat menemukan berbagai deretan aplikasi yang dapat membantu setiap orang dalam menemukan menu dan restoran terbaik. Perpres Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 yaitu Badan Ekonomi Kreatif telah mengklasifikasi ulang sub-sektor industri kreatif dari 15 sub-sektor menjadi 16 sub-sektor, yaitu arsitektur; desain interior; desain komunikasi visual; desain produk; film, animasi, dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; fashion; aplikasi dan *game developer*; penerbitan; periklanan; televisi dan radio; seni pertunjukan; dan seni rupa. Kontribusi 15 sub-sektor industri kreatif terhadap proporsi PDB tahun 2014, yang menunjukkan bahwa industri kuliner merupakan sub sektor dengan kontribusi PDB terbesar yaitu sebesar 32%[1]. Masakan Indonesia yang beragam dan relatif murah membuat industri ini sangat menarik untuk digeluti. Tidak hanya memberikan sumbang bagi perkembangan industri kreatif, kuliner juga mampu menjadi pendorong ekonomi bagi masyarakat.

Hadirnya media internet sebagai perantara informasi kuliner berdampak pada kemudahan masyarakat untuk mendapatkan informasi. Semakin mudah informasi didapat semakin selektif konsumen dalam memilih. Hal ini menjadi latar belakang para konsumen mencari review dari tempat atau makanan yang ingin di kunjungi. Dengan melihat berbagai macam review dari banyak orang

akan suatu lokasi, tempat dan jajaanan tertentu menambah tingkat kepercayaan dari konsumen.

Perkembangan industry kuliner yang semakin pesat, membuka peluang banyak kalangan Entrepreneur dibidang IT untuk menciptakan berbagai aplikasi StartUp seputar kuliner. StartUp merujuk pada perusahaan yang belum lama beroperasi. Perusahaan-perusahaan ini sebagian besar merupakan perusahaan yang baru didirikan, berada dalam fase pengembangan dan penelitian untuk menemukan pasar yang tepat. Web service sendiri merupakan dua buah sistem atau lebih yang saling independen dapat saling berkomunikasi seperti halnya *client* dan *server*. Dengan munculnya berbagai macam perangkat seperti desktop, laptop, tablet, smartphome, e-book dan lain-lain membuat peran web services semakin vital. Sangat tidak efisien jika harus membuat aplikasi mulai dari nol untuk setiap perangkat tersebut. Penggunaan web services memudahkan bagimasyarakat untuk memberikan komentar atau review suatu tempat dengan melakukan login menggunakan akun social media yang sudah ada, seperti facebook dan twitter. Penggunaan akun social media ini menjadikan proses pendaftaran atau login menjadi lebih singkat.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba untuk membangun startup kuliner dengan mengembangkan aplikasi tempat makan berdasarkan review para penggunanya. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pertumbuhan industri kreatif khususnya dibidang kuliner.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka penelitian ini akan membahas bagaimana merancang aplikasi StartUp untuk menemukan tempat makan berdasarkan review penggunanya menggunakan web services?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat agar pembahasan dalam perancangan aplikasi StartUp untuk menemukan tempat makan berdasarkan review penggunanya menggunakan web services ini tidak menyimpang dari focus penelitiannya, berikut penulis paparkan beberapa batasan masalah yang perlu dibuat, yakni :

1. Pembuatan aplikasistartup ini menggunakan framework Codeigniter 2.2.0 dan MySQL.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan *HTML, PHP*
3. Adanya login member menggunakan akun facebook atau twitter
4. Menampilkan review yang berupa komentar hasil dari pengalaman para penikmat makanan.
5. Adanya rating yang menentukan tempat – tempat terbaik sebagai referensi pilihan untuk makan.
6. Adanya pencarian cepat untuk menentukan lokasi terdekat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuanyang akan dicapai dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi StartUp untuk menemukan tempat makan berdasarkan review penggunanya menggunakan web services.

2. Menghasilkan sebuah aplikasi yang membantu meningkatkan industri kreatif khususnya dibidang kuliner.
3. Perancangan aplikasi ini sebagai alat bantu masyarakat dalam menemukan tempat makan terbaik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan selama studi sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.
2. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan
Penulis berharap aplikasi yang dirancang ini, dapat menjadi aplikasi yang dapat meningkatkan industri kreatif di Indonesia khususnya bidang kuliner.
3. Bagi Masyarakat
Aplikasi ini dapat digunakan masyarakat untuk mempermudah dalam menemukan pilihan tempat makan terbaik.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan untuk perancangan aplikasi StartUp untuk menemukan tempat makan berbasis web services sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, bahkan menulis dari sebuah, artikel, jurnal ilmiah, majalah baik dari media cetak maupun media electronic yang berkaitan dengan topic yang dibahas dalam pembuatan aplikasi.

1.6.1.1 Metode Analisa Data

Melakukan analisa data yang telah terkumpul untuk penyusunan laporan kemudian merancang dan membuat aplikasi. Analisa data dalam penelitian meliputi :

a. Analisa kebutuhan fungsional

Fungsi sistem yang harus disediakan, bagaimana reaksi sistem terhadap input dan apa yang harus dilakukan sistem pada situasi khusus.

b. Analisa kebutuhan non fungsional

Menganalisa kebutuhan pendukung bagi sistem

1.6.1.2 Metode Perancangan Aplikasi

Metode perancangan aplikasi meliputi perancangan antarmuka dan perancangan algoritma yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.

1.6.2 Metode Implementasi Aplikasi

Tahap implementasi aplikasi adalah merupakan tahap meletakkan aplikasi untuk siap dioperasikan. Tahap ini termasuk kegiatan menulis kode program, penerapan perangkat lunak.

1.6.3 Metode Testing

Aplikasi yang sudah dibuat masuk dalam metode testing, metode ini digunakan untuk menguji aplikasi yang telah selesai dibuat, hal ini bertujuan untuk menemukan kesalahan dan kemudian memperbaikinya. Pada metode ini dokumentasi dari aplikasi digunakan sebagai panduan penggunaan aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif dan mudah dimengerti mengenai isi penulisan skripsi ini secara umum, maka dapat dilihat dari sistematika penulisan skripsi dibawah ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini juga berisi tentang software/tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap kasus yang diteliti dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil – hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran serta kekurangan yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi keamanan data dan informasi selanjutnya.

