

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini informasi dapat berkembang sangat cepat dengan teknologi yang kian modern, hal ini membuat manusia dapat menerima informasi secara cepat dan tidak lagi melalui cara konvensional dengan cara seperti melihat peta, di era modern, hanya cukup dengan membuka *smartphone* maka informasi pun dapat langsung kita peroleh. Apapun aktifitasnya kebanyakan manusia yang hidup di era modern ini selalu berdampingan dengan *smartphone*, karena manusia membutuhkan informasi yang cepat dan akurat. Bagi wisatawan yang sedang berwisata khususnya di Yogyakarta, mereka mengandalkan *smartphone* dan internet untuk mencari referensi tempat kuliner yang bagus dan paling di rekomendasikan. Para wisatawan kebanyakan mencari referensi tempat-tempat kuliner melalui sosial media seperti Facebook, Twitter, Path, Google ataupun dengan map pariwisata yang sudah disediakan oleh pemerintah, seperti halnya juga untuk wisatawan Luar. Tetapi terkadang map pariwisata kurang mudah dipahami dan terkesan hanya memberi tahu restoran besar-besar saja, faktanya banyak sekali tempat kuliner-kuliner di Yogyakarta yang sangat memiliki ciri khas masing-masing dari tempat kuliner tersebut, tentunya map pariwisata tidak bisa memberikan hal ini.

Mengingat wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta ini tidaklah sedikit, menurut data statistik Dinas Pariwisata DIY, wisatawan lokal dan mancanegara yang berkunjung ke Yogyakarta selalu mengalami peningkatan dari tahun ke tahun nya, untuk tahun 2014 ini merupakan yang tertinggi, dengan 3.346.180 wisatawan lokal dan mancanegara dengan rata-rata kunjungan perbulanya 278.000 wisatawan. Selain itu terdapat 753 rumah makan yang tercatat oleh statistik Dinas Pariwisata DIY. (Dinas Pariwisata DIY, 2014). Dengan melihat pengguna aktif ponsel berbasis Android yang saat ini mencapai 1,4 Trilyun (CEO Google Sundar Pichai, 2015), Android sebagai sistem operasi open source dan banyak digunakan dimasyarakat. Terlebih lagi ponsel-ponsel yang berbasis Android yang dijual dipasaran harga sangat bervariasi dan terjangkau untuk masyarakat, sehingga tidak bisa dipungkiri Android cepat melesat perkembanganya. Maka dari permasalahan yang terdapat diatas, maka diperlukan suatu aplikasi yang memberikan fasilitas untuk memberikan informasi-informasi tempat kuliner yang mempunyai rekomendasi bagus. Dengan masyarakat sekarang yang rata-rata memiliki smartphone berbasis Android untuk berkomunikasi antar pengguna, maka pembangunan aplikasi dengan berbasis Android dirasa tepat untuk menciptakan sebuah aplikasi yang memberikan fitur pencarian tempat kuliner khususnya di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan ulasan yang terdapat di latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu: bagaimana mendesain dan merancang aplikasi Android untuk info tempat-tempat kuliner di Yogyakarta untuk para wisatawan Lokal maupun Luar, agar lebih mengetahui tempat-tempat kuliner yang diinginkan melalui fitur kategori dari macam-macam jenis tempat kuliner yang dapat dikunjungi

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya teknologi dan cakupan yang sangat luas yang bisa dipakai dalam pembuatan aplikasi ini, maka dibutuhkan batasan-batasan, agar informasi yang didapat lebih akurat dan relevan. Adapun batasan dari permasalahan ini sebagai berikut :

1. Aplikasi 'Kulineran Jogja' ini berbasis android yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman java, sehingga aplikasi ini hanya dapat berjalan di platform Android.
2. Software menggunakan Android Studio dan Android SDK.
3. Sistem pada aplikasi ini akan menggunakan fitur GPS dan memanfaatkan fitur milik Google Maps
4. Aplikasi ini hanya memberi tahu informasi tempat rekomendasi kuliner di Yogyakarta.
5. Aplikasi ini memberikan lokasi tempat kuliner, informasi singkat, alamat dan nomor telepon yang bisa dihubungi

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun sebuah program aplikasi mobile layanan berbasis lokasi kuliner di Yogyakarta yang dengan memanfaatkan sebuah *Global Positioning System* (GPS), yang bisa digunakan dimanapun.
2. Sebagai panduan wisatawan luar ataupun lokal dalam mencari tempat kuliner di sekitaran Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.
2. Bagi Masyarakat
Diharapkan menjadi sebuah wadah untuk referensi kuliner-kuliner di masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi Kulineran Jogja, dilakukan beberapa langkah metode-metode, antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Ada 2 cara dalam pengumpulan data-data dalam pembangunan aplikasi Kulineran Jogja.

- Mendatangi langsung ketempat kuliner yang akan dimasukkan, kemudian mencari koordinat tempat tersebut melalui Google Maps.
- Mencari review tempat kuliner rekomendasi melalu Internet.

1.6.2 Metode Analisis dan Perancangan

Melakukan analisis dalam kebutuhan hardware dan software yang digunakan dalam pembangunan aplikasi Kulineran Jogja.

1.6.3 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pada tahap ini juga akan dilakukan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada tahap pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Skripsi ini dibagi dalam 5 bab, berikut uraian bab-bab berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berasal dari studi literatur yang berasal dari internet atau buku. Dimana studi literatur

tersebut, saya jadikan acuan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi *Kulineran Jogja* berbasis Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisa kebutuhan sistem, meliputi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang akan digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan aplikasi *Kulineran Jogja* berbasis Android. Selain itu pada bab-bab ini juga dijelaskan mengenai *rule* perancangan sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara pembuatan dan penggunaan aplikasi *Kulineran Jogja* berbasis Android. Serta pembahasan mengenai aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan selanjutnya.