

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membuat pengguna smartphone tidak bisa lepas dari teknologi tersebut. Dampak yang terjadi sekarang adalah masyarakat sedikit demi sedikit mulai meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memperoleh informasi yg dibutuhkan. Perkembangan ini juga mempengaruhi kemajuan teknologi yang berkaitan dengan kuliner.

Kuliner saat ini menjadi jenis wisata yang sangat populer bagi perkembangan sebuah daerah dan kebutuhan dalam melakukan wisata atau rekreasi. Salah satu hal terpenting adalah menumbuhkan dan mengangkat kembali makanan khas daerah yang sudah mulai tergeser dengan makanan cepat saji ataupun makanan dari negara asing yang masuk dan menyebar di seluruh daerah agar wisatawan dapat kembali menikmati kuliner daerah.

Kuliner Banjarnegara yang sangat bervariasi dan dahulunya banyak diminati oleh para wisatawan, perlahan mulai terabaikan. Menurut hasil survey psikografis Loewe Indonesia (Palupi dalam Gardjito; 2003) makanan khas daerah / makanan tradisional hanya menyentuh 20,1% dari konsumen keseluruhan [1]. Hal ini terjadi karena semakin hari semakin banyak restoran-restoran cepat saji yang menghadirkan makanan ala Barat dan Eropa, Coffee Shop, cafe dan kedai-kedai penyedia makanan khas daerah lain yang mulai menjamur.

Selama ini informasi yang dimiliki kabupaten Banjarnegara hanya sebatas media web dan internet saja, dan keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan, arah jalan atau gambar lokasi kuliner. Adapun kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik. Hal ini membuat wisatawan lokal maupun wisatawan asing kesulitan mendapatkan informasi yang akurat dan akan menghabiskan banyak waktu.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penulis berusaha untuk membuat sebuah aplikasi yang mampu menampilkan, menyajikan serta mencari informasi tentang lokasi tempat wisata kuliner yang dilengkapi dengan informasi lokasi dengan rute dari lokasi pengguna Android di Kota Banjarnegara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah yang mendasari penelitian yaitu bagaimana membangun Sistem Informasi Geografis untuk menampilkan lokasi kuliner di Banjarnegara berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pelebaran permasalahan serta memperhatikan keterbatasan yang ada, maka dapat diuraikan beberapa batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, diantaranya:

1. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
2. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk mengakses Google Maps dan memperbarui data kuliner.

3. Aplikasi ini juga bisa digunakan tanpa koneksi internet (offline) untuk melihat kuliner beserta detail informasinya.
4. Longitude dan latitude ditentukan oleh admin.
5. Petunjuk rute lokasi kuliner berdasarkan posisi pengguna yang terdeteksi di GPS.
6. Rute jalan yang dilewati adalah jalan umum yang ditentukan oleh Google Maps.
7. Aplikasi ini menggunakan Software Android Studio, SQLite Manager, Android Virtual Device, Notepad++, Sublime Text dan XAMPP
8. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP dan SQL.
9. Cakupan wilayah yang dibuat hanya meliputi Kota Banjarnegara.
10. Cakupan jarak pengguna ke lokasi kuliner kurang dari 500 Kilometer.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memudahkan pengguna aplikasi mendapatkan informasi wisata kuliner yang ada di kota Banjarnegara.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai kuliner di Kota Banjarnegara tanpa harus mengunjungi tempat kuliner langsung (efisien waktu).

2. Memperkenalkan makanan tradisional / daerah yang sudah mulai tergeser dengan makanan dari negara asing kepada wisatawan lokal maupun mancanegara.
3. Sebagai panduan wisata kuliner di kota Banjarnegara.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap jenis kuliner beserta detail informasinya.

b. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini digunakan metode pustaka sebagai referensi metode ini dilakukan dengan pengumpulan bahan-bahan atau materi-materi yang diperlukan dengan merujuk pada buku-buku referensi, journal, serta karya ilmiah dan sumber lain sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data.

c. Studi Literatur

Pengambilan data yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dan mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan data menu kuliner di Banjarnegara dan detailnya.

1.5.2 Metode Analisis

Pada bagian analisis ini, peneliti menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui *Strength* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities*

(peluang), dan *Threats* (ancaman) pada program yang dibuat.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah model UML (*Unified Modeling Language*) dan *User Interface*.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing digunakan untuk menguji apakah sistem yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan konsep yang dirancang. Metode yang digunakan adalah *Black Box Testing* dan *White Box Testing* serta Penerapan Aplikasi pada beberapa Perangkat Android.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan, dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan

teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang bagaimana menganalisa dan merancang aplikasi ini, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pengimplementasian dari proses analisis dan perancangan sistem yang berwujudkan aplikasi android serta pembahasan dari aplikasi android yang penulis buat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan tugas akhir, yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan dan juga saran – saran yang membangun bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku atau pun sumber-sumber yang menjadi referensi dalam penyusunan skripsi.