

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banyak sekali objek wisata dan daya Tarik wisata yang dimiliki Indonesia dan dapat dijadikan sebagai sarana pemicu keinginan wisatawan domestik ataupun mancanegara untuk berkunjung. Objek wisata dan daya Tarik wisata tersebut tersebar di seluruh tanah air dengan berbagai macam perbedaan kebudayaan dan keunikan yang dimiliki tiap – tiap daerah, salah satunya DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta).

Yogyakarta sebagai kota pariwisata menggambarkan potensi wisata yang dimiliki propinsi ini cukup banyak dan bagus serta mempunyai nilai jual dalam sektor kepariwisataan. Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali. Berbagai jenis objek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan, wisata kuliner.

Potensi wisata yang menarik untuk dikembangkan dan menjadi agenda pemerintah setempat yaitu wisata kuliner. Wisata jenis ini memiliki potensi dan dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Wisata kuliner sangat berbeda dengan wisata umumnya, karena wisata ini lebih mengunggulkan makanan, kepuasan dan kekhasan suatu makanan atau sajian. Terlepas dari keindahan alam ataupun pernak-pernik lainnya.

Dengan kelebihan seperti itu Yogyakarta secara otomatis memiliki banyak pendatang baik mereka bertujuan untuk belajar maupun berlibur yang dimana mereka akan membutuhkan informasi lokasi tempat kuliner dari tempat

pengguna berada permasalahannya adalah mereka (pelancong) tidak tahu atau kurangnya informasi tentang lokasi tempat kuliner yang berada di Yogyakarta, mungkin mereka sudah mendapat informasi tentang tempat kuliner tapi itu dirasa masih kurang efektif dikarenakan mereka tidak tahu dimana letak lokasi tempat kuliner tersebut berada.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis memutuskan merancang **"APLIKASI SISTEM INFORMASI WISATA KULINER BERBASIS ANDROID"**. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi kepada masyarakat pengguna *smartphone* terutama kepada wisatawan, untuk mendapatkan informasi mengenai deskripsi kuliner(alamat,jam operasional, dan gambar tempat), informasi menu,harga, baik makanan maupun minuman serta panduan peta yang mudah di bawah untuk menuju ke lokasi kuliner yang berada di Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan mendasari penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi android yang dapat mencari lokasi kuliner berdasarkan tempat, menampilkan deskripsi makanan dan lokasi tempat kuliner. Sehingga dapat memudahkan *user* dalam menemukan lokasi kuliner.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terfokus dalam ruang lingkup masalah yang ditentukan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android.
2. Penelitian ini hanya berfokus tentang informasi kuliner di daerah Yogyakarta.
3. Aplikasi hanya dapat berjalan sempurna jika dijalankan secara online.
4. Aplikasi ini hanya akan memberikan informasi tentang menu, harga dan informasi lainnya dari tempat kuliner yang telah di *input* kan oleh *admin* atau *member*.
5. Aplikasi yang akan dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS atau A-GPS, Google Maps API.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah java dan menggunakan MySQL.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah ;

1. Memenuhi syarat kelulusan program jenjang Strata 1 Teknik Informatika mendapatkan gelar sarjana computer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mempermudah pengguna *smartphone* dalam melakukan pencarian tempat kuliner di daerah Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b. Menambah pengetahuan tentang pembuatan dan pengolahan aplikasi Android.
2. Bagi Akademik

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.
- b. Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

3. Bagi Pengguna

- a. Membantu para pelancong atau pendatang yang ingin mencari informasi tempat kuliner yang ada di Yogyakarta.
- b. Membantu pengguna menemukan lokasi serta adanya fasilitas penunjuk arah.
- c. Memberikan informasi untuk berbagai tempat kuliner dan deskripsi makanan, harga, jam operasional, gambar tempat dan menu kuliner.

## **1.6 Metode Penelitian**

Adapun metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya memakai internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

## 2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal, dan juga karya ilmiah sebagai acuan dan juga bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk menganalisis peluang, Analisis kebutuhan digunakan untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dibuat dan analisis kelayakan untuk menganalisis layak tidak nya suatu sistem.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) digunakan untuk merancang atau menggambarkan proses, ERD (Entity Relationship Diagram) menyusun basis data, dan Interface membangun antarmuka.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi adalah sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**



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

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi android.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis terhadap system yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan interface dan rancangan tentang aplikasi yang dibuat.

## **BAB IV : IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang implementasi yang meliputi uji coba system, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bagan literature dalam pembuatan skripsi.

## **LAMPIRAN**

Lampiran ini bersiri tentang *source code* yang digunakan oleh penulis.

