BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini tempat penyaji makanan sudah tersebar di berbagai daerah dan menyediakan beraneka ragam makanan. Hal tersebut dijadikan sebagai objek untuk berwisata yang bisa disebut wisata kuliner. Karena banyak pilihan tempat wisata kuliner yang dapat di kunjungi, menyebabkan manusia bingung untuk mengunjungi tempat yang sesuai dengan seleranya. Pada umumnya manusia akan pergi ke tempat wisata kuliner berdasarkan informasi yang diperoleh dari rekomendasi kerabat, media televisi, dan internet.

Informasi tentang tempat wisata kuliner saat ini bisa didapatkan dari media internet dengan menggunakan komputer rumah, komputer kantor, dan laptop. Informasi bisa didapatkan juga dengan *search engine,* media sosial, dan forum komunitas wisata kuliner. Selain dengan menggunakan komputer atau laptop, *search engine* bisa diakses oleh *smartphone*. Karena keunggulan *smartphone* yang mobile manusia lebih memilih untuk menggunakannya. Tetapi hal tersebut tidak membuat pencarian lebih praktis dan cepat. Karena *search engine* merupakan fitur untuk mencari informasi dan ditampilkan sesuai dengan kata kunci yang diinput oleh pengguna.

Oleh karena itu, Kami ingin membuat aplikasi yang membantu pengguna mencari informasi dengan menggunakan *smartphone* yang

berbasiskan *mobile platform* yang berjudul "**Perancangan Sistem Pencari Tempat Wisata Kuliner Berbasis Mobile Platform".**

Karena dengan keunggulan dari *smartphone* yang dapat digunakan dimana saja dan mudah untuk pendistribusiannya.

1.2 Ruang Lingkup Masalah

Agar pembahasan topik skripsi ini fokus dan terarah pada tujuan yang diinginkan, maka pada skripsi ini akan membahas hal-hal berikut:

1. Metode perancangan aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk memberi tahu tempat wisata kuliner yang ada di Jakarta, memberi info menu yang tersedia di restoran tersebut, dapat memberikan rekomendasi antar pengguna.
2. Metode perancangan aplikasi mobile dengan fitur pendukung seperti *help, search, map,* dan promo.

Di dalam skripsi ini tidak membahas hal-hal seperti berikut:

1. Masalah keamanan jaringan di aplikasi.
2. Reservasi tempat online.
3. Infrastruktur jaringan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Perancangan Sistem Pencari Tempat Wisata Kuliner Berbasis *Mobile Platform.* bertujuan untuk memberi tahu *user* akan tempat yang sesuai dengan keinginan. Aplikasi dapat memberi pilihan

kepada *user* sesuai dengan input yang diisi, dan dapat merekomendasikan tempat makan yang disukai.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari perancangan sistem ini adalah agar pengguna dari sistem ini tidak lagi kesulitan dalam mencari tempat makan. Pengguna juga bisa merekomendasikan tempat kesukaannya kepada pengguna lain, pengguna juga bisa menemukan tempat makan baru yang sesuai dengan keinginannya.

1.4 Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu Metode Analisis, dan Metode Perancangan Sistem.

1.4.1 Metode Analisis

- Pengamatan : melakukan observasi disetiap tempat wisata kuliner yang sudah ditentukan untuk pembuatan aplikasi.
- Kuesioner : membagikan kuesioner untuk mendapatkan permasalahan dan menganalisis tanggapan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat
- Studi Pustaka : melakukan penelitian terhadap buku – buku, artikel, dan jurnal yang berhubungan dengan materi skripsi ini.

1.4.2 Metode Perancangan Sistem

- Perancangan *Unified Modeling Language* (UML) : Merancang use case diagram, statechart diagram, sequence diagram, dan class diagram.
- Perancangan sistem basis data : sistem basis data dirancang dengan menggunakan 3 konsep yaitu: secara konseptual, logik, dan fisik.
- Perancangan aplikasi : pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Phonegap, Jquery, HTML5,* dan *CSS*. Untuk perancangan sistem basis data menggunakan *MySql.*

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dan isi dari masing-masing bab akan diuraikan secara singkat sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang pemilihan topik skripsi, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan serta sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini yang akan menjadi dasar penulisan.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan sistem, rancangan basis data dan perancangan layar. Selain itu juga dibahas mengenai analisis kuisioner untuk meneliti kebutuhan dari subjek penelitian.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil tersebut akan membuktikan apakah pencarian tempat makan dengan media mobile lebih efektif dibandingkan dengan media lain. Selain itu akan dibahas evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini yang merupakan bab terakhir akan diberikan sebuah simpulan yang telah didapatkan dari penelitian. Selanjutnya akan diberikan beberapa saran untuk penelitian dengan tema serupa dimasa depan.