

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, salah satunya adalah wisata kuliner. Dewasa ini perkembangan wisata kuliner di Yogyakarta makin beragam jenisnya seiring dengan persaingan dan keinginan para pelancong atau wisatawan yang kebutuhannya makin bermacam-macam. Kebanyakan para wisatawan mencari informasi wisata kuliner dari internet, televisi, media cetak (koran, majalah) atau rekomendasi dari kerabatnya. Bila dikaji lebih dalam, hal tersebut tidaklah efektif karena pada saat berada di Yogyakarta mereka akan merasa kebingungan untuk mencari lokasi-lokasi tersebut.

Pada era komputerisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi khususnya smartphone telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Saat ini banyak bermunculan berbagai macam jenis sistem operasi untuk smartphone, seperti iOS, Windows Mobile, Blackberry dan Android yang masing-masing mempunyai

keunggulan tersendiri. Dari beberapa sistem operasi smartphone tersebut yang paling fenomenal pada saat ini adalah android. Android terbilang murah dan memiliki segudang fitur-fitur yang canggih, seperti GPS dan Google Map yang memudahkan pengguna untuk bernavigasi dan mencari lokasi-lokasi yang ingin dituju. Disamping harga devicenya terjangkau android juga didukung oleh vendor-vendor ternama, seperti Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc yang mengokohkan android saat ini pada puncak share market global. Di Indonesiapun perkembangan android juga sangat pesat dan ini berdampak masyarakat indonesia banyak yang memakai smartphone android.

Oleh karena tuntutan perkembangan teknologi tersebut maka penulis menyusun tugas akhir yang berjudul "APLIKASI LOCATION BASED SERVICE WISATA KULINER YOGYAKARTA BERBASIS ANDROID", yang diharapkan dapat memberikan informasi serta lokasi-lokasi wisata kuliner di Yogyakarta secara akurat.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka akan dibuat aplikasi yang akan membantu para wisatawan untuk menemukan lokasi serta informasi wisata kuliner di Yogyakarta yang akan dibangun pada smartphone dengan sistem operasi Android.

1.3 RUANG LINGKUP

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek dalam membangun aplikasi berbasis android ini maka diperlukan ruang lingkup yang jelas untuk menghindari meluasnya dalam pembahasan. Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya untuk mengetahui posisi user serta lokasi-lokasi kuliner yang ada dalam radius 2 km dan menampilkannya menjadi informasi yang dapat dibaca kedalam Google Map.
2. Jarak terdekat dihitung berdasarkan garis lurus dari posisi user ke lokasi-lokasi kuliner.
3. Obyek wisata kuliner didapatkan dari observasi dilapangan yang dilakukan penulis sendiri dan dari situs www.tagtung.com/jogjakarta/kuliner/

4. Aplikasi dibangun menggunakan perangkat lunak Java Development Kit (JDK) jdk1.6.0_10-windows-i586, Eclipse Galileo EE IDE dan Android SDK Manager.
5. Aplikasi ini hanya terbatas untuk pengguna smartphone dengan sistem operasi android 2.1(Eclair) dan versi android selanjutnya.

1.4 TUJUAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pengguna smartphone dan tablet pc berbasis android dalam menemukan lokasi wisata kuliner di Yogyakarta berdasarkan radius.