# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Wisata kuliner kini mengalami perkembangan pesat dan semakin populer dikalangan masyarakat. Hal ini dapat terjadi akibat adanya perubahan gaya hidup masyarakat dalam pemenuhan konsumsi makan. Masyarakat mengkonsumsi makanan tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan pokok saja, namun juga untuk mencari kepuasan rasa, pelayanan dan suasana pemandangan. Dengan berubahnya pola atau tren masyarakat ini, mendorong banyak wirausahawan untuk mendirikan rumah makan pada lokasi-lokasi baru yang strategis dengan ciri khas masing-masing. Banyaknya tempat kuliner membuat opsi wisata kuliner untuk dikunjungi menjadi bertambah dan sering menjadi masalah bagi wisatawan dalam menentukan lokasi kuliner. Hal ini disebabkan oleh kurang didukung adanya sarana informasi kuliner secara terperinci yang dapat diakses secara mobile. Saat ini wisatawan melakukan *browsing* di *internet* untuk melakukan pencarian informasi kuliner. Namun informasi pada *website* tersebut masih dianggap kurang optimal diserap oleh wisatawan karena kurang praktis dan tidak dapat memberi petunjuk rute secara *realtime*.

Seiring dengan berkembangnya teknologi *mobile* yang ditandai dengan banyak beredarnya *smartphone* dikalangan masyarakat. *Smartphone* dengan sistem Android merupakan *smartphone* yang paling banyak diminati karena Android bersifat *open source*, aplikasi tersedia banyak di *playstore* dan harga *phonecell* yang

relatif murah. Dengan *smartphone* Android memungkinkan informasi kuliner dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara *online* menggunakan aplikasi Android. Informasi berasal dari *internet* yang diambil dari situs *website* atau *blog* tentang kuliner yang telah dikemas ke dalam bentuk aplikasi Android agar lebih interaktif dan komunikatif.

Selain harus menampilkan informasi kuliner, aplikasi ini perlu perencanaan desain antarmuka yang baik. Sehingga pengguna aplikasi dapat berinteraksi dengan antarmuka aplikasi secara nyaman untuk mendapatkan informasi kuliner. Oleh karena itu perlu memperhatikan desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX) untuk membuat aplikasi yang mudah digunakan atau *user friendly*. Metode UCD (*User Centered Design*) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Teknik, metode, alat, prosedur dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif dibangun berdasarkan pengalaman pengguna. Metode UCD menggunakan formulir kuesioner atau wawancara kepada pengguna untuk menggali informasi mengenai UI/UX yang interaktif bagi pengguna.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, diharapkan wisatawan tidak kesulitan mendapatkan informasi kuliner dan informasi tersebut dapat diakses secara *mobile*. Untuk itu dilakukan penelitian dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI WISATA KULINER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*" dengan harapan supaya aplikasi dapat memberikan informasi kuliner dengan perancangan desain yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi Android dengan desain antarmuka yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi wisata kuliner?
2. Bagaimana merancang aplikasi Android yang bersifat informatif untuk memberikan informasi kepada wisatawan?
3. Bagaimana merancang aplikasi Android yang dapat mengambil data atau informasi tentang kuliner pada *website* yang berada di *internet*?

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam aplikasi wisata kuliner berbasis Android dengan metode *user centered design* antara lain:

1. Metode yang digunakan untuk menggali informasi *User Experience* aplikasi menggunakan metode *user centered design*.
2. Aplikasi ini berbasis Android dengan spesifikasi sdk minimum API 16 atau Android 4.0 *Jelly Bean*.
3. Tampilan antarmuka aplikasi ini menggunakan *material design*.
4. Data berasal dari *website* yang diambil menggunakan *web service* dengan struktur data JSON.
5. Aplikasi dapat berjalan secara *offline* tapi untuk melakukan *update* data dan informasi dibutuhkan koneksi *internet* untuk mengambil data pada *website*.

6. *Database* yang digunakan yaitu MySQL pada *website* dan SQLite pada aplikasi Android.
7. Pengambilan data MySQL pada web menggunakan JSON kemudian disimpan pada *database* lokal SQLite.
8. Aplikasi ini dapat melakukan *posting* usulan data kuliner yang ingin ditampilkan dengan syarat pengguna harus login terlebih dahulu.
9. Usulan data kuliner akan divalidasi dan diinput oleh admin.
10. Aplikasi ini akan memberikan saran pemilihan lokasi kuliner dengan pencarian kriteria yang diinput oleh pengguna.
11. Aplikasi ini akan memberikan rute jalur menuju tempat kuliner yang diinginkan menggunakan *google maps v2*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna dengan desain interaktif dan pemilihan UI/UX yang tepat.
2. Membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi wisata kuliner dan dapat diakses secara *mobile* menggunakan *smartphone*.
3. Mengkolaborasikan informasi yang sudah ada di *website* dengan informasi yang diinputkan oleh pengguna melalui aplikasi ini.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya serta pengembangan pada penelitian yang memiliki tema yang sama dengan penelitian ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis dibagi dalam beberapa bab, merupakan gambaran alur berpikir penyusun mulai awal hingga akhir penelitian. Sistematika ini terdiri dari lima bab bahasan sebagai berikut :

**Bab pertama**, bagian ini berupa pendahuluan. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari perancangan aplikasi wisata kuliner berbasis Android dengan metode *User Centered Design* ini dilakukan. Serta sistematika penulisan yang merupakan gambaran singkat alur penelitian.

**Bab kedua**, bagian ini berisikan teori-teori penunjang penelitian. Terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi kutipan-kutipan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan tema objek pada dunia medis atau yang menggunakan metode sama yaitu *User Centered Design,* serta dasar teori yang terdiri dari pengertian wisata kuliner, metode *user centered design*, Android, *material design*, *JSON* dan *web service*.

**Bab ketiga**, bagian ini berisi tentang uraian rinci mengenai analisis dan perancangan sistem terhadap aplikasi wisata kuliner. Prosedur dan pengumpulan data yang dilakukan, analisis kebutuhan fungsional dan *non* fungsional.

Perancangan sistem berupa *usecase diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *activity diaagram* dan perancangan antarmuka.

**Bab keempat**, ini memuat hasil implementasi penelitian dan pembahasan yang berisi kajian/bahasan mengenai potongan sintak program. Implementasi program aplikasi pada Android yang telah dibuat antarmuka pengguna yang terdiri dari menu dan fitur apa saja yang ada didalam aplikasi tersebut. Membahas hasil pengambilan data kuesioner untuk diproses menggunakan metode *user centered design* yang akan menghasilkan rancangan aplikasi antarmuka dan fitur yang diinginkan oleh pengguna. Serta dilakukan pengujian aplikasi dengan melakukan pengambilan data melalui kuesioner dan hasil dari validasi data serta akurasi dari pengujian data.

**Bab kelima**, berisi kesimpulan hasil dari penelitian yang menjawab masalah dan tujuan penelitian ini dilakukan serta keunggulan dan kelemahan sistem, serta saran berisi alternatif untuk pengembangan sistem lebih lanjut.