# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini telah mengijinkan informasi untuk dapat diakses dimanapun kita berada, atau yang disebut dengan teknologi *mobile*. Tujuan wisata kuliner yang sangat banyak untuk dikunjungi dan juga lokasi kuliner yang belum tentu berada di lokasi yang strategis, tentu akan menjadi masalah tersendiri bagi wisatawan.

Untuk mendukung kebutuhan tersebut, dilakukan penelitian untuk pengembangan "APLIKASI WISATA KULINER INTERAKTIF MENGGUNAKAN GOOGLE MAP BERBASIS ANDROID DENGAN KONSEP USER INVOLVEMENT" dengan fitur yang memungkin pengguna yang terdaftar untuk turut serta dalam pengembangan aplikasi dengan memungkinkan untuk menambahkan lokasi baru dan terdapat fitur komentar, penilaian, serta pelaporan agar mendapatkan lokasi wisata yang tepat. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel tempat wisata kuliner disekitar wilyah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Metode *User Involvement* atau partisipasi aktif dari pengguna merupakan suatu metode dimana pengguna dilibatkan dalam proses pengembangan aplikasi sehingga tujuan pengembangan aplikasi dapat sesuai dengan harapan pengguna. Dengan menerapkan konsep *User Involvement*, diharapkan partisipasi pengguna dalam aplikasi dapat menciptakan suatu lingkungan sendiri yang bisa menjadi wadah para pecinta kuliner untuk saling bertukar informasi tentang lokasi kuliner favorit dan bertukar informasi bagaimana menuju ke tempat yang dituju dengan lebih cepat dan lebih bervariasi karena informasi yang disajikan berasal dari pengguna yang ditujukan untuk membantu atau berbagi informasi dengan pengguna lain, serta dapat terjadi lingkungan komunikatif antar pengguna dalam aplikasi yang dikembangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya seperti berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi android yang dapat digunakan untuk menerapkan konsep *user involvement*?
2. Bagaimana membuat aplikasi android yang dapat digunakan untuk memberikan penilaian suatu lokasi dari dalam aplikasi?
3. Bagaimana membuat aplikasi android dengan dukungan map untuk mendapatkan letak lokasi tujuan beserta rute menuju lokasi?

## 1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pengguna dibagi dalam dua macam, yaitu pengguna biasa atau disebut dengan “Guest” dan pengguna yang terdaftar.
2. Pengguna yang terdaftar dapat memberikan penilaian dan komentar pada suatu lokasi.
3. Pengguna yang terdaftar dapat memberikan masukan lokasi baru.
4. Pengguna dapat melakukan pelaporan kepada admin untuk melaporkan ketidak sesuaian lokasi wisata kuliner yang ada melalui *email*.
5. Tanggapan admin dari suatu laporan adalah melalui aplikasi PHPMyAdmin yang telah disediakan MySQL untuk melakukan olah data.
6. Pengambilan dan penyimpanan data pada *web server* menggunakan format JSON.
7. Memerlukan koneksi internet.
8. Kunci pencarian menggunakan kategori jenis makanan, harga, jarak.
9. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel lokasi wisata kuliner di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk menghasilkan aplikasi android yang memungkinkan pengguna untuk dapat berpartisipasi dalam pengembangan aplikasi dengan cara memberikan penilaian dan komentar untuk dapat menyajikan lokasi wisata kuliner yang tepat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat bagi pengguna dengan menyajikan informasi pada suatu lokasi yang tepat.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis dibagi dalam beberapa bab, merupakan gambaran alur pemikiran penyusun mulai dari 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 dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran singkat alur penelitian.

Bab kedua, bagian ini berisi teori-teori penunjang penelitian. Terdiri dari tinjauan pustaka yang berisi kutipan-kutipan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan tema dengan aplikasi yang dikembangkan.

Bab ketiga, bagian ini berisi tentang uraian rinci mengenai bahan/data yang digunakan. Prosedur dan pengumpulan data yang dilakukan, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Perancangan sistem berupa gambaran umum sistem, bagaimana proses yang dijalankan, diagram-diagram proses sistem, dan perancangan tampilan aplikasi.

Bab keempat memuat hasil penelitian dan pembahasan mengenai potongan sintaks program. Implementasi program aplikasi pada perangkat Android sesuai dengan rancangan antarmuka pengguna yang telah dibuat dan fitur apa saja yang ada pada aplikasi tersebut. Dilanjutkan dengan membahas keunggulan dan kelemahan sistem pada program terhadap tinjauan pustaka atau penelitian sebelumnya.

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