

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keragaman potensi pariwisata di daerah sangatlah besar. Banyak obyek wisata yang tersebar di darat (obyek wisata yang mengutamakan keindahan bentang alam daratan) maupun dilaut dalam bentuk taman nasional laut. Sebuah kajian atas Sembilan kawasan konservasi di Indonesia memperlihatkan tidak saja keunikan tetapi juga keragaman obyek merupakan potensi besar pariwisata[1].

Wisata kuliner merupakan suatu kegiatan berwisata dan berkunjung ke rumah makan yang menyajikan makanan populer di daerah setempat, makanan yang unik, ataupun rumah makan dengan interior yang unik. Berbagai macam wisata kuliner yang menarik dengan menu makanan yang menggugah selera terdapat di Jepara.

Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia sampai dengan saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan penemuan dan pengembangan Ilmu Pengetahuan dalam bidang Informasi dan Komunikasi sehingga mampu menciptakan alat-alat yang mendukung perkembangan Teknologi Informasi, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi yang searah maupun dua arah (interaktif). Sebagai negara yang sedang berkembang, Indonesia selalu mengadaptasi berbagai teknologi informasi hingga akhirnya tiba di suatu masa di mana penggunaan internet mulai menjadi "makanan" sehari-hari yang dikenal dengan teknologi berbasis internet.

Pada tahun 2014 APJII melakukan survei untuk mendapatkan data terbaru mengenai pengguna Internet di Indonesia. Penelitian ini dilakukan di beberapa pulau di Indonesia. Hasil survei pengguna internet di seluruh provinsi di Indonesia sering mengakses internet menggunakan telepon selular dengan angka tertinggi hingga 85%[2].

Sejalan dengan meningkatnya kesejahteraan rakyat, maka kebutuhan untuk menikmati wisata kuliner pun meningkat. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan informasi tentang tujuan wisata serta produk wisata yang diminati. Untuk memperoleh informasi tersebut, wisatawan sering mengalami kesulitan karena tidak mengetahui dimana dan pada siapa harus meminta informasi.

Dalam penelitian sebelumnya yang membahas tentang *System Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Makan Menggunakan Metode Perbandingan Eksponensial(MPE)*. Metode ini

kurang efektif karena hanya bisa membandingkan dan mengurutkan dan menentukan urutan prioritas alternatif keputusan dengan kriteria jamak. Dan hanya memberi informasi rumah makan atau kuliner menurut kriteria. Aplikasi ini juga masih berbasis mobile web.

Untuk mengatasi permasalahan *System Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Makan Menggunakan Metode Perbandingan Eksponensial(MPE)*, peneliti membuat suatu aplikasi wisata kuliner membantu wisatawan dalam memperoleh berbagai informasi mengenai wisata kuliner kota Jepara. Yang dapat memberikan informasi dan memberikan rute ke lokasi restoran atau penyedia kuliner yang diinginkan[3].

Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) sebagai metode pengembangan sistem, metode ini dipilih dengan alasan mempersingkat waktu pengembangan, selain itu perancangan dan implementasi pada model ini disesuaikan dengan pengguna sehingga menghasilkan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti jelaskan diatas, maka dirumuskan suatu masalah yaitu:

- a) Bagaimana cara mengembangkan aplikasi wisata kuliner berbasis android menggunakan metode RAD.
- b) Bagaimana cara memberikan informasi letak tempat kuliner atau rumah makan di kota Jepara, dengan menggunakan *mobile android* sebagai media informasi dan menarik wisatawan untuk berkunjung ke Jepara.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

- a) Aplikasi ini dirancang hanya untuk *device* dengan Os Android versi 4.1(Jelly Bean).
- b) Perancangan aplikasi ini hanya membahas informasi tentang tempat kuliner atau rumah makan yang ada di kabupaten Jepara.
- c) Aplikasi ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Android dengan framework IONIC.
- d) Aplikasi ini harus terkoneksi dengan internet.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah membuat aplikasi penunjuk lokasi obyek wisata kuliner kota Jepara, agar lebih mempermudah dan menarik wisatawan datang ke kabupaten Jepara.

1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi yang nantinya akan di buat yaitu aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang letak suatu obyek wisata kuliner kota Jepara dan dengan memberikan sedikit informasi

1.5.1 Bagi Peneliti

- a) Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer
- b) Untuk menambah keterampilan peneliti dalam mengembangkan aplikasi mobile berbasis android.
- c) Mampu mengembangkan penelitian sehingga dapat dijadikan konsumsi publik yang bermanfaat.

1.5.2 Bagi Wisatawan

- a) Membantu para wisatawan yang berwisata di kota Jepara untuk menemukan kuliner yang ada di kota Jepara.
- b) Membantu wisatawan untuk memberikan informasi jarak ke lokasi rumah makan dan menemukan rute dari lokasi pengguna.
- c) Membantu memberi saran kuliner yang di inginkan wisatawan

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari :

1. Bagian awal skripsi
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :
 1. Bab I : Pendahuluan
Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
 2. Bab II : Landasan Teori
Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan juga diuraikan sekilas tentang beberapa pengertian yang terkandung dalam penelitian ini serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.
 3. Bab III : Metode Penelitian
Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode peancangan aplikasi.
 4. Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan
Pada bab ini sudah masuk pada bab implementasi pembuatan aplikasi
 5. Bab V : Penutup
Di bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis peroleh.
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran