

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berkembang dengan cepat dan pesat, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu alat komunikasi yang penting pada saat ini adalah telepon seluler (*handphone*). Selain praktis telepon seluler juga memiliki banyak sekali fungsi dan keunggulan terutama di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan *handphone* kita dapat berinteraksi secara langsung dengan lawan bicara tanpa perlu bertatap muka secara langsung dengan lawan bicara kita, kita dapat bertukar informasi secara mudah. Pada Awalnya *handphone* dapat digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan singkat saja akan tetapi semakin berkembangnya zaman dan semakin meningkat kebutuhan dalam berkomunikasi manusia maka banyak bermunculan *handphone* yang menyediakan aplikasi atau fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi. Di dalam *handphone* tersebut tersedia aplikasi seperti, MP3, kamera, *games*, internet dan lainnya.

Jenis dari *handphone* yang banyak digunakan pada era modern ini adalah *smartphone*. Ponsel cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan dan fungsi yang menyerupai komputer. Seiring perkembangan zaman teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan *smartphone* di dunia ini berkembang dengan sangat pesat. Hal ini disebabkan oleh tingginya kebutuhan

komunikasi akses informasi yang terpenuhi dengan adanya *smartphone*. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang dapat bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem informasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah sebuah telepon yang menyediakan fitur canggih seperti halnya surat elektronik (*email*), internet dan kemampuan dapat membaca buku elektronik (*e-book*).

Salah satu aktifitas yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan informasi adalah *browsing* untuk menjelajahi internet di dunia maya. Pada saat ini pengguna *smartphone* dapat mengakses informasi-informasi di seluruh dunia dengan menjelajahi internet. Sebagian orang lebih memilih mencari informasi lewat internet karena kita bisa mendapatkan informasi yang cukup lengkap dan mudah untuk diakses. Banyak orang dari seluruh dunia menggunakan *smartphone* dalam berbagai aktivitas sehari-hari bahkan saat mereka berpergian ke luar negeri.

Keterbatasan dalam komunikasi di luar negeri menyebabkan kesulitan bagi para wisatawan saat mereka berada di Negara yang memiliki bahasa yang berbeda. Namun saat ini dengan berbagai aplikasi penunjang komunikasi seperti aplikasi penerjemah, aplikasi panduan wisata dan lain-lain yang terdapat di *smartphone*, memudahkan para wisatawan saat berada di luar negeri. Salah satu tujuan wisata populer dari wisatawan Indonesia adalah korea selatan, hal ini dikarenakan kepopuleran dari musik pop korea (*KPOP*) dan drama korea. Banyak wisatawan Indonesia yang berkunjung ke korea untuk menikmati berbagai hal seperti mengunjungi tempat bersejarah, menikmati konser musik, menikmati kuliner khas korea dan lain sebagainya.

Bukan hanya perbedaan bahasa yang menjadi permasalahan bagi wisatawan Indonesia, ada pula permasalahan lain seperti perbedaan budaya, agama, dan lainnya. Hal yang paling nyata adalah adanya perbedaan agama dimana mayoritas penduduk korea tidak beragama islam sedangkan mayoritas wisatawan Indonesia yang datang ke korea adalah muslim. Warga korea banyak mengkonsumsi makanan yang berbahan dasar daging babi yang diharamkan di dalam agama islam. Namun tidak sedikit masakan atau jajanan korea yang tidak mengandung daging babi yang dapat dikategorikan tidak mengandung bahan makanan yang haram yang dapat dikonsumsi wisatawan muslim.

Namun tidak sedikit makanan atau jajanan di korea yang tidak mengandung bahan makanan yang haram, yang biasanya bahannya terbuat dari ikan ataupun dari sayuran. Makanan tersebut tidak mendapatkan sertifikasi halal karena belum adanya lembaga yang mengeluarkan sertifikasi halal di korea. Maka dari itu pada penelitian kali ini penulis berfokus untuk dapat melakukan penelitian tentang makanan dan jajanan kaki lima di korea yang tidak mengandung bahan makanan haram.

Kota Busan adalah salah satu tempat yang sering dikunjungi oleh wisatawan dari mancanegara. Saat ini banyak warga Indonesia yang berkunjung ke Busan tetapi sebagian besar dari mereka belum mengetahui lokasi kuliner jajanan kaki lima atau makanan yang tidak mengandung bahan makanan yang haram yang ada di Kota Busan. Dan juga sangat sulit bagi mereka yang beragama Islam untuk mencari makanan tidak mengandung bahan makanan yang haram karena makanan di Korea banyak mengandung bahan - bahan yang terbuat dari daging babi atau bahan

makanan lainnya. Hal ini dikarenakan belum ada informasi yang mendukung para pelaku wisata kuliner di Busan. Selain itu Pencarian informasi melalui situs web membutuhkan waktu yang lama karena menggunakan Bahasa korea yang sulit dimengerti dan sangat sedikit situs yang membahas makanan halal di korea. Dengan demikian diperlukan suatu aplikasi yang dapat mempermudah dalam pencarian informasi makanan dan jajanan kaki lima di busan yang tidak mengandung bahan makanan haram namun tidak memiliki sertifikasi halal beserta lokasi tempat dimana makanan itu berada. Suatu aplikasi yang dapat menampilkan rekomendasi restoran dan tempat yang menyediakan makanan dan jajanan kaki lima tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “***APLIKASI PANDUAN JAJANAN KAKI LIMA DI KOTA BUSAN BERBASIS MOBILE***”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Masih belum banyak wisatawan yang mengetahui lokasi atau apa saja jajanan kaki lima di Kota Busan karena kurangnya informasi yang didapatkan.
2. Para wisatawan masih mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi tentang jajanan kaki lima di Kota Busan, baik informasi tentang lokasi tempat jajanan kaki lima di Korea.

3. Pencarian informasi melalui situs web membutuhkan waktu yang lama karena menggunakan Bahasa korea yang sulit dimengerti dan sangat sedikit situs yang membahas makanan halal di korea sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan para wisatawan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi panduan jajanan kaki lima di Busan berbasis Mobile sebagai media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan para wisatawan khususnya warga negara Indonesia.
2. Bagaimana implementasi aplikasi panduan jajanan kaki lima di Busan untuk para wisatawan dan orang Indonesia berbasis Mobile.
3. Bagaimana pengujian aplikasi panduan jajanan kaki lima halal di Busan untuk para wisatawan berbasis Mobile.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu wisatawan dalam berkuliner di Kota Busan agar memudahkan wisatawan atau wisatawan muslim yang tidak mengerti Bahasa korea dalam mencari makanan dan jajanan kaki lima di korea yang tidak mengandung bahan makanan haram yang berada

di Busan Daerah Nampo Dong yang dapat menarik perhatian para wisatawan di Kota Busan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi panduan objek wisata kuliner jajanan kaki lima di Kota Busan yang dapat digunakan sebagai panduan untuk para wisatawan yang mengunjungi Kota Busan.
2. Untuk mengimplementasikan aplikasi panduan objek wisata kuliner khususnya jajanan kaki lima di Kota Busan berbasis Mobile.
3. Untuk melakukan pengujian aplikasi panduan objek wisata kuliner khususnya jajanan kaki lima di Kota Busan berbasis Mobile

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Secara praktis adapun kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.
2. Memberikan gambaran jajanan kaki lima di Kota Busan Daerah Nampo Dong supaya dapat dikenal wisatawan di Indonesia.
3. Sebagai pedoman kepada wisatawan khususnya yang tidak mengerti Bahasa Korea.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis adapun kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dapat memperluas ilmu pengetahuan di bidang Sistem Informasi mengenai aplikasi berbasis Android.
2. Bagi penulis, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai Sistem Informasi Objek Wisata Kuliner serta mengimplementasikan ilmu yang telah didapat.
3. Bagi peneliti lain, dapat menjadi referensi dalam perancangan atau pengembangan Sistem Informasi Objek Wisata Kuliner.

1.5 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini, ada beberapa batasan dan permasalahan yang ditemukan diantaranya :

1. Aplikasi ini dibangun dengan memberikan informasi-informasi dari keseluruhan objek wisata kuliner makanan dan jajanan kaki lima di korea yang tidak mengandung bahan makanan haram namun tidak memiliki sertifikasi halal yang ada di Kota Busan khususnya di daerah nampo-dong
2. Aplikasi ini dapat melakukan pencarian lokasi jajanan kaki lima atau restoran yang ada di Kota Busan.
3. Pengguna aplikasi dapat memberikan penilaian untuk tempat jajanan kaki lima atau restoran melalui fitur rekomendasi.

4. Pengguna aplikasi dapat memasukan informasi baru tentang tempat jajalan kaki lima atau restoran melalui fitur *input* tempat jajanan kaki lima atau restoran.
5. Pembuatan aplikasi panduan jajanan kaki lima di kota Busan ini menggunakan data dari Google Maps.
6. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan di *smartphone* dan *tablet* yang berMobile.
7. Aplikasi yang dibangun membutuhkan koneksi internet atau wifi untuk dapat mengakses konten secara keseluruhan yang ada pada aplikasi.
8. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Bahasa pemrograman Java dengan menggunakan aplikasi Android Studio untuk pembuatan program dan menggunakan SQLite untuk pembuatan database.

1.6 Waktu dan Jadwal Penelitian

Jadwal dan lokasi pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di Kota Busan di Daerah Nampo Dong. Berikut adalah Jadwal dan Waktu penelitian yang sudah ditetapkan :

Tabel 1.1 Jadwal dan Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu															
		April 2017				Mei 2017				Juni 2017				Juli 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan	■	■	■	■												
	a. Wawancara		■	■	■												
	b. Pengumpulan Data	■	■	■	■	■	■										
2.	Membuat Prototype							■	■	■	■						
	a. Perancangan Proses			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	b. Perancangan Basis Data			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	c. Pembuatan Program			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3.	Menguji Prototype																
4.	Memperbaiki Prototype																
5.	Mengembangkan Versi Produk																

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengikuti penelitian dan format penulisan skripsi ini, maka penulis membagi tahap demi tahap setiap kegiatan penulisan, yang dibagi menjadi beberapa bab yang secara ringkas dijabarkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas ruang lingkup permasalahan secara umum dan singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi berbasis Mobile. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini dijelaskan secara lebih rinci dan terurut mengenai objek penelitian, metodologi penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan dan juga pengujian software.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan perancangan sistem, perancangan prosedur, basis data, antar muka, arsitektur jaringan dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan pembahasan mengenai hal-hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan dari penyusun, dan saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem yang diusulkan.