BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut akan lebih cepat, lebih luas penyebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. Perkembangan teknologi saat ini telah mencapai tingkat yang sangat mengagumkan. Menurut Erdmann and Behrendt (2003 : 11) dampak utama penggunaan teknologi informasi adalah tingginya volume penggunaan internet dan jaringan mobile.

Teknologi Mobile merupakan salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya dan merupakan bagian yang familiar dalam kehidupan masyarakat Indonesia saat ini. Hal itu disebabkan ukurannya yang cukup kecil sehingga mudah dibawa dan fungsinya yang memudahkan untuk berkomunikasi setiap saat dan dimana saja. Teknologi ini juga memungkinkan kita mengakses segala macam informasi dan sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien.

Jika hanya berbicara mengenai teknologi mobile saja, maka sudah dapat dibayangkan bagaimana pesatnya dan bagaimana tingginya kebutuhan teknologi mobile dan teknologi informasi saat ini didalam sebuah dinas

pemerintahan maupun di masyarakat luas. Telekomunikasi mobile sudah harus mendapat perhatian dari semua kalangan agar penggunaan dari telekomunikasi mobile itu sendiri tepat guna dan tidak melenceng dari tujuan

Saat ini kebutuhan untuk memperoleh informasi telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia tidak terkecuali masyarakat di Kota Bandung, terutama bagi kalangan pelajar, mahasiswa, wisatawan bahkan pengusaha sekalipun. Salah satu informasi yang dibutuhkan masyarakat khususnya bagi wisatawan saat ini adalah kebutuhan informasi yang berkaitan dengan tempat-tempat wisata kuliner yang tersedia. Baik informasi mengenai lokasinya maupun informasi mengenai jenis makanan apa saja yang tersedia di tempat kuliner tersebut. Bandung sebagai salah satu kota tujuan wisata mengalami pergeseran yang pesat. Selain dikenal dengan daerah pariwisatanya, Bandung juga dikenal dengan wisata kulinernya, begitu banyak tempat-tempat kuliner yang menyajikan menu unik yang memiliki ciri khas tersendiri. Namun informasi mengenai tempat wisata kuliner terkadang masih sulit didapatkan, karena keberadaannya yang tesebar dibeberapa lokasi dan terlebih lagi jika tidak mengenal wilayah-wilayah yang menjadi tempat lokasi keberadaan kuliner tersebut.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung merupakan dinas yang bertanggung jawab untuk melaksanakan pemeliharaan, pembinaan, pelestarian dan pemanfaatan di bidang kebudayaan dan pariwisata termasuk didalamnya wisata kuliner. Saat ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung dalam memberikan informasi mengenai Kebudayaan dan Pariwisata

termasuk didalamnya wisata kuliner yang ada di Kota Bandung adalah melalui situs resmi pemerintah yang dapat diakses dengan menggunakan *desktop browser* yang terkoneksi dengan internet. Namun ternyata hal tersebut masih kurang efektif dan efesien bagi sebagian masyarakat maupun wisatawan, mengingat bahwa tidak semua orang dapat dengan mudah dan memiliki banyak waktu untuk mengakses situs tersebut selain itu informasi mengenai data-data tempat kuliner masih belum tersedia secara lengkap. Sementara disisi lain penyebaran brosur mengenai tempat wisata kuliner pun dirasa masih belum cukup efisien dikarenakan informasi yang disajikan atau ditampilkan didalam brosur tersebut masih kurang lengkap. Bahkan sebagian masyarakat dan wisatawan pun masih ada yang melakukan cara bertanya kepada orang di sekitar mengenai lokasi keberadaan tempat kuliner atau dengan melihat peta yang tersedia dalam mencari lokasi. Orang yang berada disekitar belum tentu mengetahui informasi lokasi yang dituju dan tentunya membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya solusi untuk menjawab kebutuhan akan informasi yang lebih cepat dan lebih efesien mengenai tempat wisata kuliner yang berada di Kota Bandung yaitu dengan membangun sebuah aplikasi mobile berbasis pada pencarian informasi dan lokasi wisata kuliner. Selain itu aplikasi yang akan dibangun ini juga mudah dibawa-bawa ketika dibutuhkan. Aplikasi ini akan diterapkan mengikuti perkembangan platform teknologi mobile saat ini, yaitu diterapkan kedalam platform android. Karena android merupakan platform opensource

yang memberikan kebebasan dalam mengembangkan aplikasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu dalam penelitian ini mengangkat judul yaitu ”Aplikasi Mobile Informasi dan Lokasi Wisata Kuliner Bandung di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung” sebagai judul skripsi.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan, pengamatan dan analisa mengenai cara atau proses pemberian informasi mengenai tempat wisata kuliner yang sedang berlangsung di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung maka didapat Identifikasi dan Rumusan Masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah yang telah dirumuskan sesuai latar belakang diatas dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Belum efektifnya pemberian informasi mengenai wisata kuliner melalui situs website yang diakses melalui *desktop browser* dikarenakan informasi mengenai data-data tempat kuliner masih belum tersedia secara lengkap, serta fasiltas peta yang tersedia masih belum berfungsi dengan baik.
2. Belum efektifnya pencarian informasi mengenai wisata kuliner yang diperoleh melalui brosur dikarenakan informasi yang disajikan atau ditampilkan kurang lengkap.
3. Masih adanya keluhan wisatawan maupun masyarakat yang merasa tidak puas pada saat mereka bertanya kepada orang di sekitar mengenai lokasi

keberadaan tempat kuliner yang dimaksud dikarenakan orang yang berada disekitar belum tentu mengetahui informasi lokasi tempat kuliner yang dituju dan tentunya membutuhkan waktu yang lama.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi permasalahan diatas maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pemberian informasi yang sedang berlangsung di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung mengenai wisata kuliner sesuai spesifikasi pengguna menurut nama tempat wisata kuliner, lokasi, alamat, telepon, jenis makanan .
2. Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Mobile informasi dan lokasi wisata kuliner berbasis android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang dikelompokan berdasarkan pada kategori pencarian menurut menurut daerah atau lokasi tredekat dari pengguna, menurut nama tempat makanan dan menurut menu makanan.
3. Bagaimana pengujian Aplikasi Mobile informasi dan lokasi wisata kuliner berbasis android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.
4. Bagimana Implementasi dari Aplikasi Mobile informasi dan lokasi wisata kuliner berbasis android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ingin dipecahkan dan mendapatkan jawaban diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi layanan informasi dan lokasi wisata kuliner di Kota Bandung kedalam sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara pemberian informasi yang sedang berlangsung di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung mengenai wisata kuliner sesuai spesifikasi pengguna menurut nama tempat wisata kuliner, lokasi, alamat, telepon, jenis makanan.
2. Untuk membuat perancangan Aplikasi Mobile informasi dan lokasi wisata kuliner berbasis android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.
3. Untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari Aplikasi Mobile informasi dan lokasi wisata kuliner berbasis android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna
4. Untuk mengimplementasikan Aplikasi Mobile informasi dan lokasi wisata kuliner berbasis android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis berharap tugas akhir ini dapat berguna untuk berbagai pihak diantaranya :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari tugas akhir ini diantaranya yaitu :

a. Bagi Perusahaan

Dapat memberikan masukan bagi pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung dalam bidang pariwisata khususnya wisata kuliner, dalam upaya memberikan informasi yang lebih cepat kepada masyarakat dan wisatawan mengenai keberadaan tempat-tempat wisata kuliner yang ada di Kota Bandung, sehingga dapat menjadikan bahan informasi dalam upaya mendorong Kota Bandung menjadi daerah tujuan wisata kuliner andalan.

b. Bagi Pengguna

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai media penyedia informasi kuliner suatu lokasi yang terintegrasi bagi semua tempat wisata di Kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan praktis dari tugas akhir ini diantaranya yaitu :

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Menjadi referensi bagi perkembangan berkelanjutan, khususnya dalam hal pembuatan aplikasi mobile khususnya mobile Android.

b. Bagi Peneliti Lain

Memberikan informasi bagi peneliti lain yang memiliki minat yang sama terhadap pengembangan ataupun perancangan aplikasi mobile berbasis android.

c. Bagi Penulis

Menambah wawasan di bidang pembuatan program aplikasi mobile dan meningkatkan pengetahuan sekaligus memahami pentingnya teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat mengaplikasikan teori tersebut ke dalam dunia pekerjaan.

1.5 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan maksud dan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Data yang diambil dan yang diolah dari situs resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung ini adalah hanya data tempat wisata kuliner yang terdapat di Kota Bandung.
2. Keluaran dari aplikasi ini berupa informasi kuliner, yaitu berupa tempat-tempat wisata kuliner, jenis makanan yang tersedia, harga, menu makanan, termasuk alamat lengkap, dan no telpon. Informasi yang tersedia dikategorikan kedalam dua kategori yaitu berdasarkan jenis makanan yang tersedia serta jajanan yang terdapat di Kota Bandung.
3. Untuk setiap tempat wisata kuliner menampilkan juga peta lokasi yang menunjukan keberadaan dimana wisata kuliner tersebut tepatnya berada

disertai dengaln jalur peta yang ditampilkan dari posisi pengguna berada saat itu.

4. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada mobile yang mendukung sistem operasi Android 2.2.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian kegiatan ini diharapkan berlangsung dari tanggal 17 Maret 2012 hingga selesai. Penelitian dilaksanakan di Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang beralamat di Jalan Jendral Ahmad Yani No. 277 Bandung.

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analysis												
	a. Observasi												
	b. Wawancara												
	c. Studi Literatur												
2	Desain												
3	Coding and Testing												
4	Implementasi												
5	Maintenence												

1.7 Sistematis Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakan masalah, identifikasi masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, dan batasan masalah, yang kemudian diikuti dengan metodologi penelitian, serta sistematikan penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topic penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III. OBJECK DAN METODE PENELITIAN

Membahas objeck penelitian dan metode penelitian yang digunakan. metode penelitian merupakan cara ilmiah yang mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis kebutuhan dan desain dari sistem yang akan dikembangkan. Proses perancangan menjelaskan kriteria-kriteria rancangan dari sudut pandang fungsional sistem dan sudut pandang interaksi pengguna seperti antar muka (*user interface*). Pemodelan sistem dengan menggunakan *Unified Modelling Language*

(UML).

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian secara garis besar sejak dari tahap persiapan sampai penarikan kesimpulan dan kaidah yang diterapkan dalam penelitian. Termasuk menentukan metode pengujian yang akan dipergunakan dalam pengujian *Aplikasi Fasilitas Umum Berbasis Lokasi Pada Platform Android* yang akan dibangun.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian tugas akhir.