BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi kini dirasa berkembang sangat pesat dengan hadirkan perangkat-perangkat yang semakin canggih khususnya dalam bidang komunikasi. Sebelumnya kita tidak bisa melakukan komunikasi dengan orang yang sangat jauh dengan hadirnya telepon dimanapun , kapanpun kita bisa berkomunikasi. Perangkat baru terus dikembangkan sekarang hadir *handphone*, telepon genggam yang semula telepon hanya tersimpan dirumah sekarang bisa kita bawa kemanapun kita pergi dan tentunya dengan penambahan fitur fitur untuk berkomunikasi seperti pengiriman pesan, memutar lagu , melihat video dan komunikasi lewat internet.

Saat ini produsen handal seperti Sony, Samsung, HTC, Apple terus mengembangkan fungsi *handphone*. Mereka menciptakan telepon pintar yang lebih dikenal dengan sebutan *smartphone*. *Smartphone* memadukan fungsi telepon untuk komunikasi dan komputer sebagai media pengolahan data dan penyimpanan *database*, dengan hadirnya *database* maka pencatatan yang semula hanya dilakukan di media komputer kini bisa dilakukan di media *smartphone*, tentu kita bisa bayangkan betapa canggihnya *smartphone* ini. Teknologi *smartphone* ini tentunya didukung oleh operasi sistem yang juga terus dikembangkan supaya fitur-fitur *smartphone* terus bertambah. Sistem operasi yang sangat berkembang saat ini adalah *android*. Sistem operasi *android* memiliki banyak fitur diantaranya penggunaan sistem *database* yang sangat baik.

Bandung sudah di kenal sebagai pusat kuliner nusantara sejak tahun 1941, hal ini dikarenakan Bandung memiliki jumlah rumah makan terbanyak di Indonesia. Bukan hanya dari golongan masyarakat pencinta makanan saja yang sengaja datang ke Bandung akan tetapi banyak para tokoh nasional baik itu dari dalam negeri maupun luar negeri yang menyempatkan diri datang ke Bandung

Dengan di bangunnya tol Cipularang, waktu tempuh Jakarta – Bandung semakin cepat. Hal ini yang mengakibatkan para pengunjung ataupun wisatawan semakin bertambah. Pada bulan Januari 2006, jumlah kendaraan yang masuk ke Bandung sebanyak 25.665. Pendapatan yang diterima Jasa Marga pada saat tersebut adalah sebesar Rp 276,7 juta. 80% pengunjung adalah wisatawan dari luar kota. Dari jumlah itu, 60% adalah orang Jakarta. Sisanya pengunjung dari Jawa, Sulawesi, Yogyakarta, dan Solo. Bahkan wisatawan.mancanegara yang berasal dari asia tenggara, Jepang, Belanda, Belgia. Jumlah kunjungan wisatawan objek dan daya tarik wisatawan (ODTW) untuk triwulan II tahun 2006 adalah 3.416 kunjungan wisatawan mancanegara dan 355.048 kunjungan wisatawan nusantara. Kedatangan mereka mendorong peningkatan asli daerah (PAD) Kota Bandung. Saat ini 37% PAD Kota Bandung berasal dari pajak pariwisata. Maraknya toko pakaian dan bisnis pakaian sisa ekspor di seluruh wilayah Kota Bandung secara tidak langsung mendorong pertumbuhan bisnis rumah makan. Setiap produsen makanan berlomba-lomba untuk menciptakan makanan/kuliner dengan rasa dan jenis yang berbeda. Potensi wisata kuliner ini bisa menguntungkan, terutama bagi Pemerintah Kota Bandung dan para pengusaha pariwisata. Dari sisi ekonomi wisata ini mampu meningkatkan kesejahteraan

masyarakat yang terlibat dalam kegiatan wisata itu sendiri. Banyak diantara wisatawan menyukai sajian kuliner Bandung karena selain harganya relatif murah, rasa serta cara penyajian cukup menarik. Ditunjang dengan rasa yang sangat bervariatif.

Untuk saat ini informasi tempat kuliner sangat sulit di dapat jika tidak mengenal tempat tersebut maka kehadiran aplikasi pencarian informasi kuliner akan sangat dibutuhkan untuk mencari tempat yang ingin kita ketahui dengan bantuan dari *smartphone* pencarian tempat akan semakin mudah dan praktis.

Mengacu pada latar belakang diatas maka diambil judul skripsi yaitu "Aplikasi Kuliner Kota Berbasis *Android*".

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas berikut ini dapat diidentifikasikan masalah dan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

a. Tingginya pengunjung kota Bandung yang kurang informasi kuliner
b. Informasi kuliner kota Bandung untuk saat ini masih dikemas dalam bentuk katalog.
c. Masih banyak pengunjung kota Bandung yang belum tahu tempat kuliner yang ada di kota Bandung.

Melihat permasalahan yang timbul maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

a. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu pengunjung kota Bandung untuk mencari tempat kuliner
b. Bagaimana menciptakan sebuah aplikasi mobile yang menarik dan sederhana untuk digunakan dalam pencarian tempat kuliner.
c. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan tempat kuliner kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

Maksud dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan aplikasi untuk *mobile phone* yang dapat mempermudah dalam pencarian informasi Kuliner Kota Bandung menggunakan Eclipse untuk digunakan pada *mobile phone* bersistem operasi *android*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi kuliner untuk membantu dalam pencarian informasi kuliner
2. Aplikasi ini bertujuan untuk mengintegrasikan antara aplikasi yang terdapat di *mobile* dengan google maps.
3. Merancang aplikasi *mobile phone* yang dapat menampilkan informasi tempat kuliner.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, penulis mengharapkan adanya manfaat dan kegunaan baik kegunaan praktis dan kegunaan akademis yang dapat dirasakan oleh semua pihak.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi informasi kuliner kota Bandung pada *mobile phone* yang telah dirancang dan dibangun dapat mempermudah pencarian informasi kuliner kota Bandung secara lengkap dan mudah.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan baru untuk penulis.
2. Peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan.
3. Dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang mempunyai minat yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Informasi Kuliner Kota Bandung ditulis di java dan di aplikasikan dalam bentuk mobile phone
2. Aplikasi ini hanya untuk daerah kuliner Kota Bandung
3. Aplikasi ini menggunakan sistem *database* lokal *sqlite* di sistem operasi *android.*
4. Aplikasi ini hanya terdiri dari 4 kategori yaitu kafe,resto,jajanan,oleh-oleh
5. Aplikasi ini tidak dapat melakukan pemesanan tempat kuliner

6. Aplikasi ini tidak ada petunjuk arah sebagai navigasi
7. Aplikasi ini khusus digunakan untuk *mobile phone* bersistem operasi *android* dengan minimal os android *gingerbear* dengan resolusi 340 x 480.
8. Dibuat menggunakan Eclipse INDIGO 3.7.1.

1.6 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Terlihat pada tabel pengerjaan aplikasi Kuliner Kota Bandung berbasis android kurang lebih 4 bulan terhitung di mulai pada bulan September 2013 sampai dengan Desember 2013.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012															
		September				Oktober				November				Desember			
1.	Identifikasi Kebutuhan																
2.	Membuat Prototipe																
3.	Menguji Prototipe																
4.	Memperbaiki Prototipe																
5.	Pembuatan Laporan																