BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung dikenal dengan beragam kulinernya. Pada tahun 2015 Bandung bersama empat kota lainnya Yogyakarta, Solo, Semarang dan Bali ditetapkan sebagai destinasi wisata kuliner Indonesia oleh Kementrian **[**1**]**. Kuliner yang tersedia mulai dari kuliner tradisional hingga kuliner modern. Untuk kuliner modern sudah tersedia dari berbagai negara. Contohnya banyaknya tempat makan untuk kuliner yang bertemakan kuliner Asia.

Sebelum penelitian dilakukan, diadakan sebuah kuisioner untuk mendapatkan data pendukung kuisioner disebar pada 40 orang responden. Kuisioner disebar pada beberapa tempat seperti kepada pengunjung tempat makan asia, dan beberapa orang yang menyukai makanan asia. Data yang dihasilkan sebanyak 33 orang responden menyukai makanan asia, dan 7 orang responden tidak menyukai makanan asia. Para responden bisa menyebutkan beberapa jenis menu makanan asia, makanan apa saja yang paling sering dimakan dan tempat favorit mereka. Para responden kuisioner juga menyatakan bahwa mereka biasanya mendapatkan/mengetahui informasi tempat makan asia dari beberapa sumber. Menurut kuisioner yang telah diisi oleh responden sebanyak 28 orang mendapatkan informasi dari sosial media, 1 orang dari media cetak, 4 orang dari iklan, 20 orang dari informasi teman. Dari hasil kuisioner juga di dapatkan sebanyak 32 orang setuju untuk dibuatkannya sebuah aplikasi untuk mengrekomendasikan tempat makan asia.

Dalam kuisioner pun ditanyakan apakah para responden pernah menggunakan sebuah aplikasi untuk pencarian tempat makan, beberapa ada yang menyebutkan bahwa mereka tidak dan beberapa ada yang menyebutkan ya dengan mengisi uraian aplikasi yang digunakan adalah *search engine Google* atau media sosial seperti *Instagram*. Ditanyakan pula aplikasi apa yang mereka inginkan, 15 orang menjawab aplikasi yang bisa memberikan rekomendasi tempat disepanjang rute ke tempat yang akan dituju, 16 orang menjawab aplikasi yang bisa mencari

tempat sesuai dengan nama makanan yang diinginkan, dan 11 orang menjawab aplikasi yang bisa memberikan informasi rekomendasi makanan yang sedang trending dari sosial media (*Instagram*). Bisa dilihat dari hasil kuisioner yang sudah dilakukan, para responden masih mengandalkan *search engine* dan beberapa cara lainnya untuk mendapatkan informasi.

Kemudahan dan kepraktisan seperti mendapatkan informasi yang didapatkan pada teknologi mobile. Diperkirakan, pada akhir tahun 2016, 80% pengguna smartphone di Indonesia menggunakan *android* **[**2**]**. Dengan banyaknya pengguna smartphone, maka pengguna sosial media dan internet pun bertambah hal ini dapat dimanfaatkan untuk mendapatkannya data yang dibutuhkan. Lalu, salah satu teknologi yang ada pada mobile yang berbasis sistem operasi *Android* yang sering digunakan adalah GPS (*Global Positioning System*) dan LBS (*Location Based System*). Kedua teknologi ini biasanya dimanfaatkan untuk mendapatkan dan menyimpan posisi pengguna pemilik *telephone* genggam.

Dengan memanfaatkan kedua teknologi yang ada pada mobile berbasis sistem operasi Android tersebut diharapkan dengan mudah mencari rute restaurant asia. Lalu juga dengan memanfaatkan API (*Application Programming Interface*) dari beberapa jenis media sosial untuk mendapatkan data informasi yang terupdate. Data yang didapat dari API media sosial akan berupa *text*. Untuk memaksimalkan hasil data tersebut maka akan dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *text mining*. Dengan menggunakan teknologi ini diharapkan dapat memberikan sebuah rekomendasi tempat kuliner asia sesuai dengan dimana lokasi pengguna berada saat itu. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membuat sebuah aplikasi mobile berbasis sistem operasi *Android* yang dapat memberikan rekomendasi tempat kuliner asia, serta menampilkan informasi dan intruksi menuju pada lokasi tempat itu berada dari tempat pengguna berada pada saat itu. Oleh karena itu, dibuatlah penelitian dengan judul **"PEMBANGUNAN APLIKASI REKOMENDASI KULINER ASIA DI KOTA BANDUNG BERBASIS MOBILE ANDROID"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat makan asia sesuai dengan jalur yang diinginkan.
2. Masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi tempat makan asia sesuai dengan nama makanan.
3. Masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi makanan asia apa yang sedang trending di Instagram.

1.3 Maksud dan Tujuan

Seperti apa yang sudah diuraiakan pada identifikasi masalah diatas maka tujuan maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi mobile berbasis sistem android yang dapat membantu dan mempermudah masyarakat ke depannya Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tempat kuliner asia di kota Bandung berdasarakan jalur yang diinginkan.
2. Membantu dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tempat kuliner asia di kota Bandung berdasarkan nama makanan.
3. Membantu dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi makanan asia apa yang sedang trending di Instagram.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah, sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian dibatasi hanya di Kota Bandung.
2. Aplikasi akan bersifat publik.

3. Proses perancangan dan analisis aplikasi ini akan menggunakan pendekatan OOAD (Object Oriented Analysis and Design) dam UML (Unified Modeling Language) untuk *platform mobile*, dan analisis secara terstruktur untuk *platform web*.
4. Aplikasi ini akan menggunakan API yang sudah ada dan juga API yang digunakan antara lain dari Google, seperti Google Maps, API Instagram, API Twitter, dan API Zomato
5. Sistem mendeteksi lokasi telephone genggam dari GPS, dan menggunakan API Google Maps sebagai peta.
6. Adanya pemanfaatan hashtag dari Instagram untuk fiture trending.
7. Untuk menu trending yang berasal instagram. Nantinya akan di filter menggunakan hashtag "#makanan(nama negara)" untuk instagram sedangkan untuk twitter akan menggunakan hashtag "#(nama negara)food".
8. Negara asia yang akan digunakan pada saat ini untuk hashtag adalah : Korea, Jepang, Thailand, China, Malaysia, Indonesia, India. Administrator nantinya bisa menambahkan hashtag yang baru.
9. Data yang akan didapatkan berupa data text yang telah di ambil dari media sosial (twitter) akan diolah menggunakan *text mining*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang akan digunakan dalam penelitan ini adalah metode *deskriptif* dan metode *kuantitatif*. Metode *Deskriptif* adalah metode penelitian yang menentukan dan menjelaskan apa adanya, sedangkan Metode *Kuantitatif* merupakan penelitian yang didasarkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka (*numerik*) untuk menjelaskan, memprediksi, dan/atau mengontrol fenomena yang diminati [3]**,** sedangkan untuk metode pengumpulan data sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk Penelitian yang akan dilakukan, adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Studi Literatur

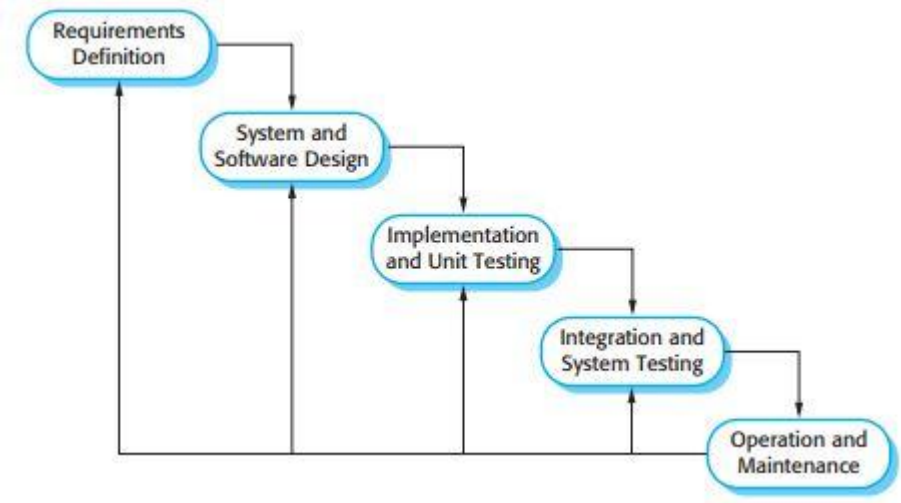
   Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara mempelajari dan mencari literatur-literatur. Sumber literatur seperti buku teks referensi, hasil peneltian, jurnal-jurnal dan bacaan-bacaan yang memiliki keterkaitan dengan Penelitian.

2) Kuisioner

   Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan berupa pilihan ganda dan deskripsi terhadap beberapa responden.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang akan digunakan pada sistem yang akan dibangun ini menggunakan metode waterfall.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

a. Definisi Kebutuhan (*Requirements Definition*)

Tahap ini meliputi penentuan batasan dan tujuan dari pembuatan sistem dan juga penentuan fitur yang akan ada perangkat lunak, data-data apa aja yang diperlukan untuk membangun sistem dan spesifikasi minimum perangkat keras yang akan digunakan.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak (*Sytem and Software Design*)

Pada tahap ini akan terjadi tahap perancangan gambaran antarmuka sistem yang akan muncul.

c. Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation and Unit Testing*)

Pada tahap ini akan terjadi tahap pembuaan aplikasi sesuai dengan desain yang sudah ditentukan sebelumnya juga sesuai dengan kebutuhan dengan melakukan coding. Pengujian unit memverifikasi dimana bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*)

Tahap dimana pengujian terhadap kesalahan pada coding dan kinerja terhadap unit-unit yang telah digabungkan.

e. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Tahap dimana aplikasi sudah selesai dan sudah dapat digunakan tanpa masalah, juga dapat dilakukan perbaikan kepada kesalahan sistem, dan juga meningkatkan pelayanan sistem jika terdapat kebutuhan baru.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metedologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian hal-hal yang berkaitan dengan teori-teori yang berkaitan dengan tema penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan untuk pembangunan aplikasi, analisis masalah, adanya metode yang tepat untuk digunakan menyelesaikan masalah, dan perancangan sistem yang kegunaan dan kebutuhannya sesuai dengan metode dan masalah yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implemetasi dari aplikasi yang telah dibangun kemudian di uji untuk melihat sejauh mana aplikasi mampu bekerja apakah sesuai dengan perancangan yang telah dikerjakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, dan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan. Serta saran-saran untuk sistem yang telah dibangun.