

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi internet semakin hari semakin berkembang. Banyak masyarakat saat ini tidak asing dengan teknologi ini. Berbagai fasilitas telah menjadi bagian kehidupan masyarakat seperti sajian berita terkini, olahraga, kurs, cuaca, email, permainan *on line*, dapat diakses dengan mudah. Pada akhirnya, kebutuhan terhadap akses internet akan menjadi kebutuhan utama dalam keseharian.

Tidak mengherankan jika masyarakat terus berusaha mencari alternatif dalam mengakses internet dari berbagai peralatan sehingga memicu lahirnya berbagai produk elektronik yang bisa digunakan untuk berselancar di dunia maya. Salah satunya adalah WAP. Hadirnya teknologi WAP (*Wireless Application Protocol*) merupakan langkah maju dalam dunia komunikasi seluler. Dengan adanya WAP pengguna dapat menggunakan ponselnya untuk mengakses internet dan memperoleh berbagai macam fasilitas dari masing masing ponsel.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan pariwisata di Indonesia. Sebagai kota tujuan wisata tentunya memiliki berbagai macam sarana pendukung kegiatan pariwisata dan salah satunya adalah kuliner. Disamping itu Yogyakarta juga sebagai kota pelajar dimana banyak sekali orangtua yang menyekolahkan anaknya di Yogyakarta oleh sebab itu menjadikan Yogyakarta sebagai tempat berkumpulnya berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia. Hal ini secara tidak

langsung menjadikan semakin meningkatnya bisnis warung makan atau restoran yang membawa makanan khas dari berbagai daerah sehingga memunculkan keanekaragaman jenis makanan di Yogyakarta.

Hal ini menyebabkan perlu adanya aplikasi untuk memberikan sistem informasi kuliner sehingga akan memberikan informasi yang jelas bagi wisatawan atau pengguna internet agar dengan cepat mengetahui informasi tentang kuliner di Yogyakarta.

Salah satu keunggulan dari telepon seluler yang mudah dibawa ke mana saja akan menjadikan aplikasi Sistem Informasi Kuliner ini dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki telepon seluler dengan fasilitas WAP dimana saja berada. Sehingga dapat membantu pengguna untuk cepat memilih restoran atau warung makan yang diinginkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana membangun aplikasi sehingga mampu mempresentasikan informasi dengan cepat dan akurat.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak bias maka batasan masalah yang digunakan adalah:

1. Penekanan penelitian ini adalah pembuatan program aplikasi untuk memberikan sebuah informasi tentang kuliner yang ada di Yogyakarta.

2. Penelitian terbatas pada data yang didapat melalui internet, majalah, dan pengalaman penulis.
3. Karena adanya keterbatasan penyediaan fasilitas maka peran telepon seluler akan diganti menggunakan program emulator telepon seluler.
4. Perancangan website untuk admin digunakan untuk mengolah data.
5. Informasi yang ditampilkan adalah nama restoran, alamat restoran, nomor telepon, dan menu yang disajikan.
6. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks atau tidak disertai dengan gambar.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengimplementasikan aplikasi sistem informasi kuliner sehingga dapat memberikan informasi kepada masyarakat.
2. Merancang website admin untuk proses manipulasi data.

#### 1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat dan wisatawan tentang keberadaan kuliner di Yogyakarta untuk mendukung pariwisata dan memajukan industri kuliner di Yogyakarta.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan melalui tahapan tahapan berikut:

## 1. Metode pengumpulan data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

### a). Pengamatan (*observasi*)

yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung kepada obyek penelitian.

### b). Studi Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari tambahan informasi sebagai acuan dalam pengembangan sistem.

## 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka dilanjutkan dengan analisis pengembangan *software* dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

### a). Analisis kebutuhan

### b). Perancangan sistem

### c). Implementasi sistem

### d). Pengujian sistem

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun gambaran singkat tentang sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I Pendahuluan**

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini memuat dasar teori yang berfungsi sebagai sumber, dasar atau alat untuk lebih memahami permasalahan yang berkaitan dengan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep basis data dan sistem basis data, pengembangan basis data serta mengenai teori yang berhubungan dan diperlukan dalam pembuatan sistem.

## **BAB III Metodologi**

Pada bab ini terdiri dari analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, dan implementasi sistem.

Pada bagian analisis kebutuhan perangkat lunak akan dibahas uraian tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yaitu berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan keluaran, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan antar muka.

Pada bagian perancangan sistem akan dibahas mengenai metode perancangan sistem informasi yang akan digunakan, hasil perancangan

tersebut berupa perancangan diagram arus data, perancangan tabel basis data dan relasi basis data, serta perancangan antarmuka.

Implementasi sistem membahas tentang batasan implementasi sistem yang dibuat dan memuat dokumentasi atau tampilan form-form sistem informasi yang telah dibangun

#### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas tentang analisis kinerja dari perangkat lunak yang membahas analisis hasil pengujian terhadap sistem informasi yang telah dibangun, yang kemudian akan dibandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak yang telah dituliskan dalam bagian sebelumnya.

#### **BAB V Simpulan dan Saran**

Sedangkan pada bab ini akan memuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya serta saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan kemampuan peneliti dan asumsi-asumsi yang dibuat selama pembuatan sistem ini.