

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Teknologi saat ini semakin berkembang setiap harinya, perkembangan teknologi informasi menjadi tidak terhindarkan dan tidak bisa lagi diabaikan. Di dunia bisnis sendiri peran teknologi sangat penting terutama pada kebutuhan wirausahawan saat ini (Erta Kartini, 2018). Dampak teknologi bagi individual sangat pesat, mulai dari individual sampai ke instansi maupun perusahaan. Hampir semua perusahaan besar maupun kecil menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan perusahaan agar perusahaan tetap berjalan dengan baik, seperti bidang pariwisata.

Objek wisata merupakan fenomena perjalanan manusia secara perorangan maupun berkelompok dengan berbagai macam tujuan, tetapi bukan untuk mencari penghasilan (Bungaran Antonius Simanjunak, 2017). Pengembangan pariwisata menghasilkan peningkatan aliran devisa ke dalam negeri dan memperkuat mata uang rupiah serta menciptakan kegiatan ekonomi lanjutan seperti pengembangan hotel, restoran dan lain- lain yang mampu menciptakan lapangan kerja, peningkatan daya beli baru, pemakaian jasa transportasi.

Disamping potensi objek wisata yang ada di Indonesia dengan melihat peluang industri wisata kuliner di tempat pariwisata, hal ini mendorong kuliner menjadi suatu daya tarik para wisatawan. Dengan adanya wisata kuliner, makanan atau kuliner bukanlah sebagai penunjang dalam pariwisata, melainkan menjadi tujuan utama wisatawan melakukan kegiatan wisata (Yustisia Kristina, 2018). Hal ini menjadi peluang untuk mengembangkan wisata kuliner di Indonesia, karena Indonesia memiliki beragam jenis makanan dan minuman. Namun terbatasnya informasi membuat wisatawan yang datang kesulitan dalam mencari kuliner terdekat dengan objek wisata. Wisatawan juga kesulitan untuk mengetahui baik

mengenai nama, rasa dan lokasinya. Terbatasnya informasi mengenai wisata kuliner perlu penanganan menggunakan teknologi informasi. Dengan bantuan teknologi informasi menggunakan internet dapat menyebarkan informasi mengenai wisata kuliner yang terdekat dengan objek wisata dengan cepat. Untuk ini, penulis melakukan penelitian yang akan dikembangkan perencanaan wisata kuliner dengan teknologi informasi ke dalam aplikasi kuliner berbasis web. Aplikasi ini yang akan dirancang dan dikembangkan oleh penulis berfokus pada aplikasi Kuliner untuk memudahkan wisatawan mencari wisata kuliner yang terdekat dengan objek wisata yang ditulis dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Kuliner Berbasis Web Yang Terintegrasi Dengan Objek Wisata**”.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penyusun mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Belum diterapkan teknologi informasi mengenai wisata kuliner yang terdekat dengan objek wisata untuk para wisatawan.
2. Belum adanya aplikasi kuliner yang terintegrasi dengan dengan objek wisata.

Identifikasi masalah di atas menghasilkan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara memanfaatkan teknologi informasi mengenai wisata kuliner yang terdekat dengan objek wisata untuk para wisatawan?

## **1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Supaya pembahasan tidak terlalu luas penyusun membatasi dengan ruang lingkup dan batasan masalah. Penyusun hanya membahas perancangan aplikasi kuliner berbasis web untuk mengintegrasikan dengan objek wisata hanya sampai sistem pembayaran.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian yang dilakukan oleh penyusun yaitu untuk mempermudah proses wisatawan mencari wisata kuliner terdekat dengan objek wisata.

Tujuan dari penelitian penyusun akan lakukan yaitu :

1. Menganalisa, Merancang, dan Membangun Aplikasi kuliner berbasis Web untuk mempermudah wisatawan mencari wisata kuliner yang dekat dengan wisata dan memesan.
2. Memudahkan pemilik UMKM untuk mendapatkan informasi yang lengkap terkait hasil penjualan.

#### **1.5. Metode Penelitian dan Metodologi Pengembangan Sistem**

##### **1.5.1. Metode Penelitian**

Penyusun menggunakan metode penelitian kualitatif, karena sesuai dengan kebutuhan pada penelitian Aplikasi Kuliner berbasis Web. Metode penelitian ini menjelaskan secara detail mengenai konten yang akan dibahas.

##### **1.5.2. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penyusun, antara lain :

1. Wawancara, pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung dan secara *online* via aplikasi zoom dengan pengguna untuk mendapatkan Informasi dan data yang dibutuhkan dalam merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Studi Literatur, dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari literatur seperti jurnal dan tugas akhir/skripsi yang berkaitan dengan topik pada penelitian yang dilakukan oleh penyusun.
3. Observasi, melakukan pengamatan dari berbagai sumber yang seperti website dan brosur yang berkaitan dengan topik penelitian.

### **1.5.3. Metode Pengembangan Sistem**

Penyusun menggunakan metode pengembangan Prototype, karena metode ini ialah metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya ialah untuk pengembangan metode ini menjadi model sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah.

### **1.6. Sistem Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir dibagi menjadi lima bab, uraian setiap bab sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan secara umum informasi penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan metodologi pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori berupa pengertian dan definisi dari topik yang dibahas dalam penelitian ini. Teori tersebut bersumber dari buku ataupun jurnal yang dijadikan sebagai bahan referensi penelitian, serta tinjauan studi yang membahas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu.

#### **BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN**

Bab ini membahas lebih detail mengenai analisis sistem yang berjalan di lapangan aplikasi kuliner. Analisis yang dilakukan pada bab ini akan menghasilkan dokumen berupa kebutuhan *user* atau pengguna terhadap aplikasi yang akan dirancang.

#### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang perancangan sistem yang akan diusulkan seperti analisa perancangan sistem, *Unified Modelling Language* (UML), dan cara penggunaan setiap fungsi yang telah terdapat pada aplikasi kuliner.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini memuat semua referensi untuk tugas akhir ini.

#### **LAMPIRAN**

Dokumen-dokumen tambahan yang dilampirkan untuk melengkapi laporan utama.

