

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Wisata kuliner saat ini menjadi wisata yang paling banyak dampaknya terhadap sebuah daerah. Wisata kuliner boleh saja menjadi suatu daya pikat yang dapat menyebabkan orang-orang untuk berkunjung ke suatu daerah, yang memiliki ciri khas kuliner dan banyak terdapat tempat kuliner di daerah tersebut, contoh daerah yang memiliki banyak tempat wisata kuliner adalah Bandung. Wisata kuliner sendiri, kini semakin tumbuh dan berkembang mengikuti apa yang sedang musim di kalangan masyarakat^[14].

Sejak 1941^[3], Bandung sudah mendapat predikat sebagai kota yang memiliki wisata kuliner terbanyak di Indonesia. Bisa dikatakan, Bandung adalah gudang makanan atau surga para pecinta kuliner. Bandung selalu menjadi *trademark* atau *trendsetter* yang cukup menarik hati para pecinta kuliner dengan produk-produk kulinernya. Sebaiknya tempat kuliner tersebut dapat dikelola dengan baik dan profesional, dikarenakan terdapat beberapa jenis-jenis restoran, yaitu beberapa diantaranya adalah;

1. Restoran Formal, yaitu industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan pelayanan eksklusif. Contoh; Main Dinning Room.
2. Restoran Informal, yaitu industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola dengan cara komersial dan profesional dan komersial dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan dan percepatan frekuensi yang silih berganti. Contoh; Cafe, Coffee Shop, Canteen.
3. Spesial Restoran, yaitu industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dari suatu negara tertentu. Contoh; Japanese Restaurant, Chinese Resturant.

Bandung sendiri terdapat banyak restoran yang cukup terkenal dan mempunyai ciri khasnya masing-masing. Dapat dirasakan bahwa perkembangan jumlah restoran di Bandung semakin meningkat, hal ini tak dapat terlepas dari inovasi yang dilakukan

oleh para pelaku bisnis kuliner di Bandung, tempat-tempat kuliner ini pastinya menyebar di beberapa titik di seluruh kota Bandung. Selama ini juga, ketika membicarakan dan menunjukkan suatu tempat kuliner tersebut berada, sering kali hanya mendapat keterangan yang terbatas pada nama jalan atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan lokasi tempat kuliner tersebut, tidak terpetakan secara pasti.

Tempat makan yang strategis, murah dan nyaman merupakan salah satu komponen akhir dalam penentuan lokasi kuliner yang diinginkan. Saat ini, kebutuhan masyarakat akan informasi kuliner yang lengkap tentang dimana lokasi kuliner tersebut, menu apa yang rekomendasi untuk dibeli, maka perlu adanya aplikasi yang berisi rekomendasi tempat makan berdasarkan rasa, pelayanan, harga makanan, dan menu yang disajikan beserta alamatnya. Aplikasi ini memiliki tujuan agar saat mereka berkunjung ke suatu tempat makan yang berada di daerah kota Bandung, mereka sudah memiliki informasi tersebut dan sudah siap dengan biaya yang akan dikeluarkan. Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur petunjuk arah ke tempat makan yang akan dituju.

Aplikasi sejenis yang sudah ada sebelumnya adalah "*Menoo*". Kelebihan aplikasi yang akan dibuat ini adalah terletak pada fitur voice to text yang memudahkan para pengguna dalam memanfaatkan aplikasi ini. Aplikasi yang akan dibuat diberi nama Kencolepot, dimana nama Kencolepot berasal dari anagram kata "kencote pol" yang merupakan bahasa jawa Banyumasan untuk mengekspresikan rasa lapar yang amat sangat. Nama ini dipilih sebagai nama aplikasi karena makna kata tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi pencarian kuliner yaitu menysasar pada orang-orang yang lapar dan mencari tempat makanan enak sesuai dengan apa yang diinginkan.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana memberikan solusi yang dapat membantu masyarakat Bandung untuk mencari tempat wisata kuliner di kota Bandung?
- b. Bagaimana cara pengguna dapat memberikan rekomendasi tempat kuliner terhadap pengguna yang lain?
- c. Bagaimana pengguna dapat mengetahui tata letak suatu tempat kuliner di kota Bandung?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dicapai dalam aplikasi ini adalah

1. Aplikasi hanya melakukan pencarian kuliner di daerah Bandung saja.
2. Aplikasi ini akan menggunakan fitur *speech to text*.
3. Aplikasi ini juga akan terintegrasi ke google maps yang akan memberikan petunjuk arah tempat kuliner pada pengguna.
4. Aplikasi ini baru 22 tempat yang terdeteksi.
5. Aplikasi ini bisa memberikan *rating* pada suatu restoran hanya dengan memiliki akun pada aplikasi ini.
6. Aplikasi ini bisa langsung melihat menu, jika pengguna memilih restoran yang diinginkan.
7. Aplikasi belum *resizeable* ke semua *device*, sehingga belum dapat dilakukan uji coba ke *device* lain.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Proyek Akhir ini adalah :

- a. Membuat aplikasi yang memudahkan masyarakat Bandung untuk menemukan wisata kuliner pada *smartphone* berbasis Android.
- b. Memiliki akun pada aplikasi yang akan ter-*integrasi* ke *e-mail* masing-masing pengguna agar dapat memberikan rekomendasi terhadap

pengguna lain dengan cara memberikan *rating* pada sebuah tempat makan.

- c. Menyediakan layanan *direction* (penunjuk arah) pada aplikasi, agar pengguna mengetahui arah jalan suatu tempat kuliner dari titik *point* pengguna sampai ke tempat makan yang diinginkannya.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metode penyelesaian masalah proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah

Pada tahap ini dilakukan pembuatan judul aplikasi serta mencari referensi-referensi untuk pembuatan aplikasi Kencolepot, melakukan pemahaman lebih mendalam terkait masalah yang akan diselesaikan dengan cara menganalisis permasalahan tersebut, hingga nantinya didapatkan kesimpulan yang nantinya akan sangat membantu proses pembangunan aplikasi.

2. Pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data ini, melakukan pengumpulan beberapa data yang nantinya akan digunakan untuk membuat aplikasi ini, yaitu ;

a. Survei langsung ke tempat-tempat kuliner di Bandung.

Pada tahap pengumpulan data ini dilakukan survei ke tempat-tempat wisata kuliner di Bandung untuk mengetahui langsung data-data yang dibutuhkan pada database aplikasi seperti menu makanan, harga, dan koordinat lokasi.

b. Mengunjungi situs-situs tentang wisata kuliner di Bandung.

Pengumpulan data melalui proses ini adalah mencari referensi wisata kuliner yang nantinya akan dikunjungi untuk datanya nanti akan diambil.

3. Tahap Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam tahap ini akan dilakukan analisis untuk memenuhi kebutuhan dalam pembuatan aplikasi Kencolepot. Melakukan perancangan sedemikian rupa,

agar dalam pembuatan sistem fungsionalitas dapat berjalan dengan baik. Dalam hal ini pembuatan ERD juga sangat diperlukan.

4. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan cara pembuatan aplikasi Kencolepot dengan menggunakan perancangan sistem yang sudah dibuat. Pengimplementasian ini menggunakan *IDE Eclipse* dengan menggunakan pemrograman berbahasa java android.

5. Pengujian

Melakukan pengujian terhadap aplikasi oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah program aplikasi yang dibuat ini fungsionalitasnya sudah berjalan dengan yang dikehendaki oleh user. Serta dilakukan pengecekan apakah program masih ada kelemahan, jika masih ada makan sebisa mungkin akan diperbaiki langsung oleh tim developer. Pengujian juga akan dilakukan oleh tim penguji.

6. Pembuatan Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan pembuatan video, *manual book*, poster, dan juga pembuatan laporan hasil dari pengujian aplikasi.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut merupakan pembagian tugas secara detail dari setiap anggota tim berdasarkan dengan jadwal kegiatan.

a. Higia Agustina Mawadah

Peran : Programmer

Tanggung Jawab :

- Perancangan Arsitektur Sistem
- Implementasi Fungsionalitas Aplikasi (*Coding*)
- Pembuatan *usecase, activity, sequence, component, ER Diagram* dan *table relasi*
- *Testing* aplikasi
- Perbaiki aplikasi sesuai hasil *testing*.

b. Alifah Novita R.

Peran : System Analyst

Tanggung Jawab :

- Pengumpulan data dan gambar
- Pembuatan *database* aplikasi
- Menyelesaikan buku Laporan
- *Testing* aplikasi
- Menganalisis kebutuhan *database* aplikasi.

c. Ivan Yuliansyah

Peran : Designer

Tanggung Jawab :

- Perancangan *User Interface* (GUI)
- Pembuatan Logo Aplikasi
- Pembuatan Logo Kelompok
- Pembuatan *Storyboard Video*
- *Testing* aplikasi
- Pembuatan Dokumentasi (Poster, Brosur, Video, *User Manual*).