

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Wisata kuliner adalah sebuah potensi daerah yang sangat baik untuk dikembangkan juga mempunyai nilai ekonomi dan dampaknya sangat luas. Kota Medan adalah ibu kota provinsi Sumatera Utara. Kota yang memiliki keanekaragaman corak dan budaya, termasuk keanekaragaman kuliner. Keanekaragaman kuliner ini menyebabkan banyaknya jenis restoran, cafe dan pusat oleh – oleh di Medan yang terus dikembangkan oleh para pengusaha di bidang kuliner. Beberapa diantaranya adalah Merdeka Walk, pusat jajanan 24 jam yang terletak di Lapangan Merdeka Medan dan tepat berada di seberang Balai Kota Lama Medan. Ramadhan Fair, khusus dibuka pada saat bulan Ramadhan terletak bersebelahan dengan Masjid Raya Medan. Kuliner Pagaruyung, masakan India dan Indonesia di daerah "Kampung Keling" ("Kampung Madras"). Dan juga Pasar Merah Square, terletak di Jalan H.M. Jhoni, berdekatan dengan Kampus ITM dan UMSU. Berbagai kuliner diatas sudah sangat dikenal oleh masyarakat Medan, lain halnya dengan inovasi kuliner lain yang ada di kota Medan dimana belum banyak orang yang mengetahuinya.

Untuk mempermudah menginformasikan kepada orang awam dan wisatawan dimanapun berada yang sedang membutuhkan informasi kuliner medan beserta lokasinya, maka sistem informasi berbasis lokasi tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Suatu informasi harus memberikan keterangan yang lengkap dan terperinci mengenai segala hal mengenai kuliner tersebut. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi contohnya pemanfaatan internet dan juga pengguna *smartphone*, dapat menjadi solusi dari permasalahan diatas.

Dengan adanya Aplikasi Gawai Kuliner Medan Berbasis Lokasi ini diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat guna menyelesaikan permasalahan tersebut.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, adapun rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut:

- Apa sajakah informasi yang dibutuhkan untuk mengetahui kuliner yang ada di suatu daerah?
- Bagaimana menyajikan informasi tentang lokasi kuliner terdekat dari pengguna aplikasi Android dan agar pengguna dapat mencari kuliner Medan yang diinginkan ?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dirancang ini tentu saja memiliki batasan – batasan untuk memudahkan pengerjaan. Batasan masalah tersebut adalah :

- Aplikasi Hello Medan hanya dapat dijalankan pada *smartphone Android*.
- Objek kategori kuliner hanya ada di Kota Medan saja.
- Tidak ada informasi mengenai halal dan tidaknya suatu kuliner di Kota Medan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari pembuatan Aplikasi Gawai Kuliner Medan Berbasis Lokasi adalah sebagai berikut:

- Menyediakan layanan informasi tentang berbagai macam kuliner yang ada di Kota Medan.
- Dapat memberikan informasi kepada user mengenai halal dan tidaknya suatu tempat makan yang ada di Medan.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Berikut langkah-langkah pengembangan aplikasi Kuliner Sumatera Utara.

a. Tahap studi literatur

Sebelum melakukan pengembangan aplikasi, dilakukan dahulu studi literatur untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini. Referensi yang dicari adalah bagaimana mengimplementasikan pemrograman pada *platform Android*. Ada pun sumber literatur yang digunakan berasal dari web site, blog, jurnal, paper, artikel, dan sumber referensi lainnya.

b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Melakukan pencarian data-data yang mendukung untuk menyelesaikan tugas akhir ini seperti *source code*, video tutorial, tools yang digunakan, serta informasi wisata kuliner.

c. Tahap perancangan sistem

Hal pertama yang dilakukan adalah bagaimana menampilkan *menu*. Kemudian merancang skenario dan *interface* dari aplikasi yang akan dibuat. Sampai akhirnya melakukan pembuatan aplikasi. Namun *gameplay* dan *rule* akan berubah seiring dengan proses pembuatan aplikasi menyesuaikan dari bentuk ideal setelah aplikasi dibuat secara nyata. Hal terakhir adalah membuat rancangan poster dan video aplikasi.

d. Tahap pengujian

Melakukan pengujian fungsionalitas dengan metode yang dilakukan oleh tim The Hocky berdasarkan Test Plan yang dibuat kepada orang sekitar yang menggunakan device yang mendukung jalannya aplikasi yang dibuat. Pengujian dilakukan untuk melihat apakah hasil pengembangan dan implementasi sesuai dengan fungsi yang diharapkan semula.

e. Tahap implementasi

Tahap implementasi meliputi instalasi sistem dan penempatan ke dalam sebuah smartphone android. Instalasi sistem mencakup pemasangan dan terhubung dalam jaringan internet. Koneksi dengan internet diperlukan karena untuk mengaktifkan Google Maps dan fitur-fitur yang dibangun dengan Google Maps API.

f. Tahap pembuatan laporan

Membuat laporan proyek akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan proyek akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Saputra Paskah D

- Implementasi dan pembuatan aplikasi.

- Membuat manual book.
- Mengumpulkan data kuliner

b. Zeilin Audina

- Implementasi dan pembuatan aplikasi.
- Mengumpulkan data kuliner.
- Membuat poster.
- Membuat video.
- Membuat jurnal.

c. Nimas Maulida

- Membuat desain untuk aplikasi agar tampil lebih menarik.
- Membuat proposal.
- Membuat laporan akhir.
- Membuat dokumentasi testing.
- Membuat jurnal.