

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini banyak tempat wisata dan tempat kuliner yang ada di Kota Bandung, wisatawan berpergian ke Kota Bandung untuk melakukan karya wisata dan mencoba kuliner yang ada dengan mencari informasi di internet, tetapi dengan cara ini wisatawan belum tentu mengetahui semua tempat wisata dan tempat kuliner yang ada di Kota Bandung.

Dalam melakukan karya wisata, wisatawan perlu mengetahui alamat dari tempat wisata, tempat kuliner, dan harga dari makanan kuliner. Wisatawan harus mencari informasi tersebut dengan mencari satu per-satu di internet, dalam mencari informasi tersebut dapat membuat wisatawan menjadi bingung, dikarenakan mencari informasi dari tempat wisata dan tempat kuliner di Kota Bandung yang ada di beberapa *website*. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk memudahkan wisatawan mendapatkan informasi-informasi dari tempat wisata dan tempat kuliner, sehingga wisatawan tidak akan ragu dengan informasi yang diberikan.

Dengan membuat aplikasi ini memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi tempat kuliner yang akan dituju, memudahkan wisatawan untuk menentukan tempat wisata dan tempat kuliner yang akan dikunjungi. Dalam aplikasi ini terdapat harga dari makanan kuliner dan menandainya sebagai favorit. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk wisatawan yang minim informasi tempat wisata dan tempat kuliner di Kota Bandung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aplikasi destinasi wisata dan tempat kuliner ini memudahkan wisatawan mencari informasi tempat wisata dan tempat kuliner di Kota Bandung?

2. Bagaimana desain dan implementasi Aplikasi destinasi wisata dan tempat kuliner dapat memberikan informasi yang efektif tentang tempat wisata dan makanan kuliner di Kota Bandung?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk:

1. Membuat suatu aplikasi destinasi wisata dan tempat kuliner berbasis Android untuk mempermudah wisatawan yang sedang berkunjung ke Bandung.
2. Menerapkan desain dan implementasi Aplikasi destinasi wisata dan kuliner.

1.4. Batasan Masalah

Tugas Akhir ini mempunyai batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis Android.
2. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi demo.
3. Daerah yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Bandung.
4. Pengguna aplikasi adalah masyarakat umum dan wisatawan yang sedang berkunjung ke Kota Bandung.
5. Hanya menampilkan kuliner di Kota Bandung.
6. Aplikasi hanya menampilkan alamat, harga, dan lokasi maps melalui Google Maps.
7. Data kuliner yang digunakan berasal dari Google.
8. Bagian aplikasi yang saya buat adalah bagian kuliner.

1.5. Metode Penelitian

Pada Tugas Akhir ini, penulis menerapkan beberapa metode untuk menyelesaikan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bimbingan dengan Dosen Pembimbing

Kegiatan bimbingan dengan dosen pembimbing ini dilakukan secara periodik untuk membahas semua persoalan mengenai tugas akhir ini.

2. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan tahap awal untuk mencari dan mempelajari referensi yang akan digunakan seperti, jurnal, dokumen, buku, dan *website*.

3. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data tempat kuliner yang ada di Kota Bandung. Data yang dikumpulkan seperti lokasi, harga makanan, foto, dll.

4. Analisis dan Perancangan Sistem

Melakukan analisis terhadap kebutuhan dan perancangan sistem serta mulai menentukan gambaran nyata aplikasi dengan membuat *wireframe* dan mendesain aplikasi.

5. Pengujian Sistem dan Analisa Hasil Pengujian

Sistem yang telah dibuat diuji menggunakan teknik pengujian. Kemudian menganalisa hasil pengujian sistem apakah telah menyelesaikan masalah yang dipaparkan sehingga dapat ditarik kesimpulan.

6. Penyusunan Buku Tugas Akhir

Dalam tahap terakhir ini dilakukan penyusunan Buku Tugas Akhir dan pengumpulan dokumentasi yang berkaitan dengan pengerjaan Tugas Akhir. Format penulisan mengikuti format yang diberikan instansi.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang tugas akhir, rumusan masalah pada penelitian, tujuan tugas akhir, batasan masalah pada tugas akhir, metode penelitian dan sistematika penulisan yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang penjabaran mengenai landasan teori apa saja yang digunakan untuk dapat menunjang penelitian tugas akhir yang dilakukan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang penjelasan mengenai rancangan sistem yang akan dibuat dalam penelitian yang dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang berisikan tentang hasil dari implementasi sistem yang dibuat beserta pengujian apa yang dilakukan pada sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan mengenai penelitian yang dilakukan, serta saran-saran untuk pengembangan dipenelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN