BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan mulai dari sabang hingga merauke, Indonesia kaya akan keanekaragaman budaya meliputi kesenian, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional dan kuliner tradisional. Kuliner tidak bisa dipisahkan dari karakteristik suatu daerah yang resepnya telah diturunkan secara turun temurun dari orang tua zaman dahulu. Bahkan dari satu daerah ke daerah lain, meski memiliki makanan khas yang hampir sama tetapi cita rasanya berbeda, melalui racikan rempah-rempah yang khas kemudian menjadi suatu identitas daerah tersebut. Begitu pun kota Karawang memiliki aneka macam makanan dan minuman khas dengan berbagai macam pilihan dan rasa.

Kota Karawang adalah sebuah kota yang terletak di provinsi Jawa Barat. Beranekaragam makanan dan minuman khas dapat dijumpai di Karawang, yang berpotensi menarik perhatian para pencari kuliner untuk berkunjung dan menikmati kuliner khas Karawang. Kuliner saat ini menjadi sebuah wisata yang banyak dampaknya bagi perkembangan suatu daerah. Salah satu pentingnya adalah mengembangkan potensi makanan daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing maupun makanan asing. Untuk itu perlu dibuat usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik para pencari kuliner dalam menikmati kuliner khas dari daerah kota Karawang.

Berbagai macam aneka kuliner khas Karawang namun tidak diketahui oleh para pencari kuliner. Lokasi dan tempatnya pun mengalami perubahan, sehingga para pencari kuliner yang ingin berkunjung untuk menikmati kuliner khas Karawang mengalami kesulitan dikarenakan kurangnya informasi. Dengan minimnya informasi mengenai kuliner khas Karawang, sejalan dengan itu maka penulis ingin memberikan sebuah solusi atau gagasan untuk dikembangkan suatu media yang diharapkan bisa membantu pemilik kuliner sebagai sarana promosi dan memberikan informasi yang lebih lengkap.

Komputasi seluler dan fitur *mobile* kini telah berkembang dengan pesat hingga terlihat dari jumlah pengguna ponsel yang semakin meningkat. Saat ini setiap orang umumnya tidak lepas dari penggunaan ponsel, komputer, tablet, dan sebagainya yang dapat menjunjung tinggi portabilitas.

Berdasarkan masalah yang ada, maka dari itu dalam penelitian penulis bermaksud ingin merancang dan membangun suatu aplikasi pencarian kuliner khas Karawang berbasis android menggunakan *Location Based Service (LBS)* guna memberikan informasi lokasi tempat kuliner supaya bisa di akses oleh pengguna dengan mudah, dalam menentukan jarak terdekat dari lokasi pengguna ke lokasi kuliner maka aplikasi yang akan dibangun menerapkan metode *Haversine Formula*. Memanfaatkan *Gmaps* dan *Global Positioning System (GPS)* salah satu fitur yang dapat diakses secara *online* digunakan untuk mengetahui atau menemukan keberadaan lokasi pencari kuliner.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengatasi kesulitan dan memberikan solusi dalam pencarian kuliner khas di Karawang?
2. Bagaimana menerapkan *Haversine Formula* pada aplikasi pencarian kuliner untuk menentukan jarak lokasi kuliner terdekat?
3. Bagaimana menyajikan informasi tentang lokasi kuliner terdekat dari pengguna aplikasi ini dan agar pengguna dapat mencari kuliner yang diinginkan?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu membangun aplikasi pencarian kuliner khas Karawang adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi pencarian kuliner yang memudahkan para pencari kuliner untuk menemukan kuliner khas Karawang pada *smartphone android*.
2. Menerapkan *Haversine Formula* pada aplikasi pencarian kuliner untuk menentukam jarak lokasi terdekat.

3. Membangun Aplikasi pencarian kuliner yang dapat melakukan pencarian serta dapat menampilkan informasi kuliner seperti gambar kuliner, harga kuliner, deskripsi dan alamat lokasi tempat kuliner.

1.4. Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dirancang ini tentu saja memiliki batasan-batasan untuk memudahkan pengerjaan. Diantaranya adalah:

1. Aplikasi pencarian kuliner khas Karawang hanya bisa dijalankan di *smartphone* dengan menggunakan sistem operasi *Android*
2. Aplikasi pencarian kuliner dibangun menggunakan *Location Based Service* (LBS), yakni membutuhkan koneksi internet, akses GPS, *Google Maps* serta pengunduhan data dari *Server*.
3. Aplikasi pencarian kuliner Karawang ini dibangun tidak sampai untuk memasukkan transaksi pembayaran.
4. Aplikasi pencarian kuliner menampilkan harga kuliner, lokasi, kategori kuliner, deskripsi, fasilitas dan informasi lainnya.
5. Aplikasi menyediakan informasi yang dibutuhkan pengguna untuk mencari dan pemesanan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi pencarian kuliner tradisional berbasis android serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
- b. Sebagai alat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan literatur guna pengembangan Sistem Informasi, mengenai *Android*, LBS, *Haversine Formula*, GPS dan *Google Maps*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini menambah pengetahuan penulis dan melatih skill dalam merancang dan membangun aplikasi *mobile*.

b. Bagi Masyarakat

Menghasilkan aplikasi pencarian kuliner untuk membantu pengguna dalam pencarian dan pemesanan kuliner, serta membantu pemilik kuliner dalam kegiatan promosi kuliner dan memperluas jangkauan pangsa pasar.

c. Bagi Pembaca

Semoga bermanfaat bagi para pembaca dan untuk mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang semoga dapat menambah keilmuannya, bisa untuk digunakan untuk bahan referensi yang serupa.

1.6. Jadwal Penelitian

Penelitian tugas akhir ini dilakukan dengan rentang waktu selama 4 (empat) bulan, dengan tabel rincian dibawah ini:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	Bentuk Kegiatan	Bulan Ke-1				Bulan Ke-2				Bulan Ke-3				Bulan Ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Tahap Persiapan																
1.	a. Penyusunan Proposal dan Pengajuan Judul																
	b. Pengajuan Proposal																
2.	Seminar Proposal																
3.	Revisi Proposal																
	Tahap Pelaksanaan																
4.	a. Pengumpulan Data																
	b. Analisa Data																
5.	Pembuatan Program																
	Pembuatan Interface Program																
	Uji Kelayakan Program																
6.	Penyusunan Tugas Akhir																
	Sidang Tugas Akhir																
7.	Revisi Laporan dan Program																

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam garis besar penyusunan tugas akhir. Untuk mendapatkan petunjuk dan deskripsi yang valid tentang apa yang ditulis, berikut adalah sistematika penulisan tugas akhir ini:

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

- A. Landasan teori yang berisi tentang pembahasan pengertian Aplikasi, Android, Kodular, *Location Based Service* (LBS), *Global Positioning System* (GPS), *Google Maps API*, Internet dan teori-teori lainnya yang dijadikan bahan landasan.
- B. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan sistem. Menjelaskan tentang uraian rinci mengenai analisis dan perancangan sistem terhadap aplikasi pencarian kuliner khas Karawang. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi :

- A. Pemilihan Lokasi dan Waktu Penelitian
- B. Prosedur Penelitian
- C. Metode Pengembangan Sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menggambarkan tentang pembahasan dan penguraian hasil penelitian dan analisis data, berupa penyusunan program yang meliputi:

- A. Pemodelan Sistem
- B. Kebutuhan Sistem Perangkat *Software* dan *Hardware*
- C. Desain Alur Sistem
- D. Desain Database
- E. Desain Antarmuka (*interface*), Implementasi dan *Testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.