

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, lingkup tugas akhir, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistem penulisan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu kota wisata, Bandung memiliki banyak daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke kota ini. Salah satu yang menjadi daya tarik terbesar adalah dibidang kuliner, sehingga banyak sekali tumbuh tempat-tempat kuliner yang sangat beragam. Mulai dari tempat kuliner khas Bandung hingga kuliner khas negara lain semuanya ada di kota ini.

Banyaknya tempat kuliner di Bandung menyebabkan wisatawan dan para pencari kuliner seringkali bingung ketika harus menentukan tempat mana yang akan dikunjungi. Pada saat ini biasanya pencinta kuliner akan coba mencari secara langsung tempat kuliner yang terlihat menarik atau akan mengunjungi rekomendasi dari orang lain. Saat ini sebenarnya sudah banyak tempat-tempat kuliner di Bandung yang telah memanfaatkan teknologi informasi untuk mempromosikan tempatnya, mulai dari menggunakan media sosial hingga membuat website khusus untuk memperkenalkan tempatnya. Keadaan seperti ini akan membuat para pencari kuliner di Bandung harus berusaha lebih banyak untuk mendapatkan informasi mengenai tempat kuliner yang ingin dikunjungi, dikarenakan setiap tempat memiliki medianya masing-masing dalam memperkenalkan tempatnya.

Melihat adanya kesamaan kebutuhan akan informasi tempat kuliner di Bandung, maka dapat dibentuk suatu media yang dapat menjadi wadah bagi para pencari kuliner dan para pengelola tempat kuliner untuk saling berinteraksi bertukar informasi mengenai tempat kuliner, serta dapat saling berpartisipasi dalam memberikan informasi. Salah satu informasi yang penting adalah lokasi tempat kuliner itu berada, karena biasanya pengunjung akan kesulitan dalam menemukan alamat tersebut. Maka dari itu dibutuhkan suatu cara agar informasi mengenai alamat bisa tersampaikan dan pengunjung akan mudah dalam menemukan tempat tersebut.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat sebuah model dan prototipe perangkat lunak berbasis web untuk memfasilitasi para pemilik tempat kuliner dan pengunjung bisa saling berpartisipasi dalam memberikan informasi mengenai tempat-tempat kuliner, dan untuk memudahkan dalam pencarian lokasi dan jarak yang harus ditempuh oleh pengunjung maka penulis memanfaatkan API Google Maps yang disediakan google sebagai suatu sistem informasi geografis yang akan mempermudah dalam memetakan dan memperlihatkan lokasi tempat-tempat kuliner.

Tugas akhir ini penulis mengangkat sebuah judul” Pembuatan Model dan Prototipe Bandung *Foodbook* Menggunakan Konsep Public Participation Geographic Information Systems” yaitu sebuah konsep yang memadukan sebuah geographic information systems atau sistem

informasi geografis dengan public participation atau partisipasi publik, sistem ini diharapkan akan menjadi sebuah media yang memudahkan para pengunjung dalam pencarian informasi sekaligus dapat berkontribusi dalam membangun informasi yang dibutuhkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal yang diuraikan pada latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem *public participation geographic information systems* (PPGIS) ini dapat secara efektif dikembangkan untuk mengumpulkan informasi terkait tempat kuliner untuk menerima dan memberikan informasi yang relevan kepada yang membutuhkan?
2. Bagaimana partisipasi dalam program ini dapat dimaksimalkan?
3. Bagaimana cara agar kebutuhan informasi tempat kuliner di Bandung dapat terpenuhi.
4. Bagaimana aplikasi/ prototipe bisa membantu agar pertukaran informasi mengenai tempat kuliner di Bandung menjadi lebih mudah?
5. Bagaimana cara untuk memberikan informasi mengenai lokasi tempat kuliner dengan sederhana dan mudah ditemukan oleh pengunjung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan dari tugas akhir ini adalah :

1. Menganalisis proses bisnis yang ada serta memberikan solusi untuk memenuhi kebutuhan informasi tempat kuliner di Bandung.
2. Membangun sebuah model dan prototipe untuk memfasilitasi para pemilik tempat kuliner dan pengunjung untuk bisa saling berpartisipasi dalam pertukaran informasi mengenai tempat-tempat kuliner yang memanfaatkan sebuah sistem informasi geografis berupa Google Maps sebagai sumber data spasial.

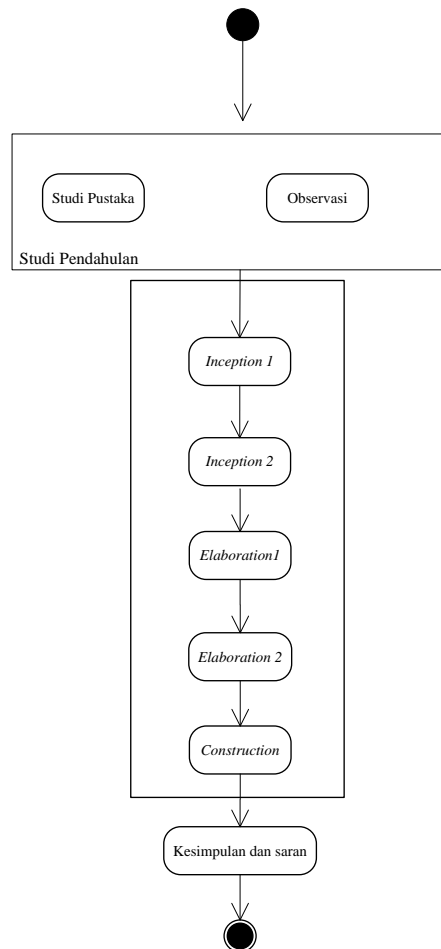
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Pada tugas akhir ini adapun lingkup yang dibuat agar pada pembahasan akan lebih terarah, berikut lingkup dari tugas akhir ini adalah:

1. Map yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini tidak melakukan *digitizing map* secara keseluruhan sendiri akan tetapi memanfaatkan layanan Google Maps API yang di sediakan oleh Google.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan framework CodeIgniter.
3. Daerah atau wilayah yang menjadi studi kasus adalah kota Bandung.
4. Lokasi yang menjadi fokus adalah lokasi tempat kuliner.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penyelesaian tugas akhir, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu:



Gambar 1.1 Metodologi penelitian

1. Studi Pustaka

Mencari dan mempelajari buku-buku referensi di beberapa perpustakaan mengenai teori dan hal-hal lainnya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas akhir yang akan dibuat.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi pada aplikasi/ sistem yang sama atau sejenis yang telah terlebih dulu ada untuk mendapatkan data dan menganalisis langsung terhadap hal-hal yang menunjang dan berhubungan dengan topik yang diangkat.

3. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak terkait wisata kuliner di Bandung, terdiri dari para pengusaha kuliner, sample pengunjung serta beberapa pihak yang terkait sehingga dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan yang menunjang dan berhubungan dengan topik yang diangkat.

4. Permulaan (*inception 1*)

Tahap inception fokus pada penentuan manfaat perangkat lunak yang harus dihasilkan, penetapan proses-proses bisnis (*business case*), perencanaan proyek, manajemen proyek, analisis lingkungan dan penetapan kebutuhan.

5. Permulaan (*inception 2*)

Tahap inception fokus pada penentuan manfaat perangkat lunak yang harus dihasilkan, penetapan proses-proses bisnis (*business case*), perencanaan proyek, manajemen proyek, analisis lingkungan dan penetapan kebutuhan.

6. Pemerincian (*elaboration 1*)

Tahap untuk menentukan use case (*set of activities*) dari perangkat lunak berikut rancangan arsitekturnya.

7. Pemerincian (*elaboration 2*)

Tahap untuk menentukan use case (*set of activities*) dari perangkat lunak berikut rancangan arsitekturnya.

8. Konstruksi (*construction*)

Membangun produk perangkat lunak secara lengkap yang siap diserahkan kepada pemakai.

Pada setiap fase *inception 1* , *inception 2* , *elaboration 1* , *elaboration 2* , *construction* yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a) Memodelkan proses bisnis

Melakukan analisis proses bisnis yang ada dan membuat model untuk menggambarkan proses bisnis tersebut.

b) Analisis Kebutuhan

Melakukan analisis terhadap data-data yang diperoleh sehingga dapat mendeskripsikan kebutuhan apasaja yang sekiranya dibutuhkan oleh para pihak yang terkait dengan pembuatan Bandung *Foodbook* ini.

c) Analisis dan Desain

Pada tahap ini kebutuhan dari tahap dua diubah kedalam *implementation specification*. Analisis meyakinkan bahwa functional requirements ditemukan, secara khusus mengabaikan requirements nonfungsional dan run-time environment. Desainnya mengambil output dari analisis dan mengadaptasikannya kedalam pembatasan arsitektur dan requirements nonfungsional. Meliputi aktivitas mendefinisikan dan penyaringan arsitektur, menganalisa perilaku, desain komponen dan desain *database*.

d) Implementasi

Implementasi meliputi merencanakan proses, mengkonversikan kelas dan objek dari tahap ke dalam komponen, menguji komponen individual, dan membangun versi operasional dari sistem.

9. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini merupakan proses untuk menarik kesimpulan dan saran atas apa yang dilakukan selama pengerjaan tugas akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir akan disusun secara sistematis, penulis membagi pembahasan menjadi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, serta lingkup dari permasalahan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti seperti memaparkan mengenai materi analisis bisnis proses, hasil penelitian pihak lain yang dapat dijadikan pertimbangan, dan asumsi-asumsi yang memungkinkan untuk menjawab permasalahan yang diteliti.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dipaparkan mengenai analisis penerapan public participation geographic information system. Hasil analisis ini kemudian menjadi dasar dalam tahapan perancangan aplikasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan dalam membangun perangkat lunak serta berisi tentang algoritma-algoritma yang digunakan dan bahasa-bahasa yang digunakan dalam membangun aplikasi Bandung *Foodbook*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan berdasarkan masalah yang telah diuraikan dan menguraikan saran-saran yang diperlukan untuk Perancangan.