

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan utama bagi para wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk menjadi tempat wisata yang wajib dikunjungi. Kota yang tetap mempertahankan budaya Jawa di tengah modernitas dunia ini memiliki segudang hal yang tidak akan ada habisnya untuk dibahas. Sadar akan potensi yang dimilikinya, Yogyakarta semakin mempercantik kotanya dengan terus menambah jumlah tempat wisata. Tidak hanya tempat wisata alam dan budayanya, Yogyakarta juga mampu menarik perhatian dengan kulinernya. Seakan-akan kota ini sarat dengan aneka masakan dan jajanan yang mengundang selera.

Pengertian kuliner sendiri ialah hasil olahan yang berupa masakan lauk-pauk, panganan maupun minuman. Kata kuliner merupakan unsur serapan dari bahasa Inggris yaitu *culinary* yang berarti berhubungan dengan memasak. Maka tidak heran saat ini muncul sebuah istilah baru “Wisata Kuliner” di mana tujuan utama dari wisata ini adalah untuk berkuliner atau mencicipi makanan khas yang terkenal dari daerah tujuan wisata tersebut.

Tidak seperti jenis wisata yang lainnya, dalam berwisata kuliner umumnya para wisatawan tidak mempunyai panduan khusus dan biasanya hanya mendapat referensi dari teman atau kenalan yang biasanya bertempat tinggal di tempat tujuan wisata tersebut atau dari wisatawan lain yang pernah mengunjungi daerah tersebut. Sejauh ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi di mana pusat kuliner berada, sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan detail tempat kuliner dan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik.

Di samping keterangan yang terbatas, wisatawan juga sering hanya mendapatkan informasi tempat kuliner yang sering dikunjungi kebanyakan orang. Tapi tahukah kalian Yogyakarta memiliki segudang tempat kuliner yang belum banyak diketahui orang, tetapi juga tidak boleh dilewatkan. Untuk meminimalisir ketidaktahuan pencari kuliner, penelitian ini akan menambahkan fitur hidden kuliner. Di mana fitur ini nantinya akan dibuat berdasarkan keunikan dari tempat kuliner, contohnya yang hanya buka di malam hari ataupun memang yang belum banyak diketahui pencari kuliner. Sehingga pencari kuliner baik yang berada di Yogyakarta maupun di luar daerah akan dimudahkan dalam mencari tempat kuliner.

Salah satu solusi alternatif dari kurangnya sarana informasi tempat wisata kuliner yang ada di Yogyakarta tersebut adalah aplikasi yang berupa “Hidden Kuliner” berbasis *mobile* android. Aplikasi ini nantinya akan memberikan informasi mengenai letak lokasi wisata kuliner, beserta informasi detail dan gambar yang digunakannya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah bagaimana menyajikan informasi untuk para pencari lokasi wisata kuliner serta menyajikan tempat wisata kuliner yang belum banyak diketahui pencari kuliner.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi “Hidden Kuliner” untuk memberikan informasi kepada pencari kuliner dalam mendapatkan informasi kuliner yang masih tersembunyi dan berbeda dari tempat kuliner umumnya dengan bekal smartphone.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Agar pembahasan penulis dalam penelitian ini tidak meluas, maka penulis akan menentukan beberapa batasan masalah di antaranya yaitu:

1. Sistem ini hanya akan membahas detail informasi dan lokasi mengenai tempat wisata kuliner yang akan dikunjungi.
2. Sistem ini tidak membahas tentang transaksi pembelian dan apapun yang berhubungan langsung antara pencari kuliner dan pemilik tempat wisata kuliner.
3. Untuk input *detail* tempat kuliner hanya dapat dilakukan oleh pihak *developer*, sehingga pihak tempat kuliner hanya menyampaikan *detail-detail* informasinya kepada *developer*.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Aplikasi ini diharapkan nantinya bisa menjadi referensi untuk wisatawan yang sedang berkunjung di Yogyakarta untuk mendapatkan detail informasi dan lokasi mengenai tempat wisata kuliner yang masih tersembunyi dan berbeda dari tempat kuliner umumnya.

#### **1.6. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini yaitu:

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.

##### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang kajian pustaka dan landasan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan tentang implementasi aplikasi sehingga teori yang digunakan dapat berguna dalam membangun aplikasi.

### BAB III: METODE PENELITIAN

Berisi mengenai uraian rinci tentang urutan prosedur penelitian, bahan/materi, alat/*tools*, analisis hasil dan model yang digunakan.

### BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas hasil implementasi aplikasi Hidden Kuliner berbasis *android*.

### BAB V: PENUTUP

Menjelaskan mengenai keseluruhan aplikasi Hidden Kuliner berbasis *android* serta menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.