

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Batam terkenal sebagai salah satu tujuan wisata kuliner yang paling banyak dikunjungi, dan terletak di jalur transportasi dan penerbangan internasional dekat dengan negara Singapura dan Malaysia, dengan akses mudah berkunjung ke kota Batam. Para wisatawan yang mengunjungi kota Batam menjadikan kota Batam sebagai objek perantara dalam hal berkunjung ke negara tetangga (Adrial et al., 2018). Kota Batam yang dijadikan sebagai objek tujuan wisata menyediakan berbagai ragam jenis wisata, salah satu diantaranya merupakan wisata kuliner. Wisata kuliner yang sering ditemukan pada restoran yang memberikan berbagai pilihan aneka ragam makanan dan minuman kepada wisatawan asing dan wisatawan lokal yang tertarik untuk mencoba. Berikut beberapa contoh wisata kuliner yang terdapat di kota Batam antara lain:

Tabel 1.1 Data Wisata Kuliner

No	Makanan	Lokasi/Tempat
1	Mie Lendir	Kawasan Nagoya
2	Mie Tarempa	Sungai Panas
3	Seafood	Sei Enam, Tanjung Piayu
4	Bingka Bakar	Hang Nadim Airport
5	Nasi Lemak	Pasar Blok 4
6	Lakse	Kawasan Tanjung Uma

Tabel 1.1 Lanjutan

7	Sup Ikan	Nagoya Paradise
8	Chicken Curry	De Lozzo Resto
9	Nasi Ayam	Budi Siang dan Malam

Dalam mengetahui berbagai informasi kuliner di kota Batam, wisatawan mencari referensi tentang kuliner dengan mewawancarai secara langsung kepada teman, keluarga, atau orang yang sudah pernah mendatangi ke lokasi tempat makan tersebut. Setelah mendapatkan beberapa informasi maka wisatawan asing maupun wisatawan lokal akan pergi mengunjungi lokasi tempat makan tersebut untuk mencoba beberapa rekomendasi wisata kuliner yang ditemukan. Akan tetapi wisatawan asing maupun lokal mulai mengalami kesulitan dalam mengunjungi ke restoran tersebut dikarenakan informasi yang didapatkan perubahan, seperti pada lokasi restoran yang tidak akurat dengan yang diberikan sehingga membuat wisatawan asing maupun lokal kesusahan menemukan lokasi tempat makan, menu yang disediakan di restoran kurang lengkap diakibatkan belum adanya informasi pembaruan, dan harga yang memiliki jumlah nominal yang berbeda pada makanan atau minuman yang tersedia di restoran tersebut sehingga membuat wisatawan asing maupun lokal menghabiskan banyak dana. Dengan beberapa kesulitan tersebut, penulis mengunjungi langsung ke lokasi tempat makan seperti, sejarah kuliner, lokasi restoran, menu yang disediakan restoran, dan harga yang tercantum. Oleh karena itu penulis mendapatkan kesempatan untuk meneliti dan

merancang sebuah aplikasi yang berfokus dalam pemberitahuan informasi secara lengkap tentang tempat kuliner yang dituju dengan tujuan memperkenalkan wisata kuliner serta mempromosikan usaha bisnis kuliner yang ada di kota Batam sependapat dengan penelitian terdahulu (Chan & Sari, 2017).

Sistem yang dibuat pada aplikasi ini dapat digunakan secara online dan offline, agar pengguna bisa menggunakan aplikasi ini pada berbagai wilayah tanpa perlu menggunakan akses internet. Dengan adanya aplikasi sistem kuliner ini maka memudahkan masyarakat atau setiap pengguna yang memiliki keinginan mencoba berbagai aneka ragam makanan dan minuman diberbagai tempat kuliner yang tersedia di Kota Batam. Dikarenakan hal tersebut, penulis merancang sebuah software atau program perangkat lunak skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI KULINER RHINORITSU DI KOTA BATAM”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan keterangan diatas penelitian yang penulis lakukan terhadap sistem informasi kuliner ini dapat disimpulkan masalah sebagai berikut :

1. Pembaca atau pengguna mengalami kesulitan untuk mengetahui informasi dan tempat makan tentang kuliner di kota Batam.
2. Pengelolaan informasi wisata kuliner yang masih belum tertata dengan baik mengakibatkan pembaca atau pengguna kesulitan dalam mencari informasi kuliner di kota Batam.
3. Sedikitnya informasi yang secara lengkap didapatkan oleh masyarakat atau wisatawan tentang kuliner di kota Batam.

1.3 Batasan Masalah

Berkaitan dengan identifikasi masalah, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada merancang aplikasi kuliner yang diberi nama Rhinoritsu.
2. Penelitian ini hanya berfokus untuk memberikan informasi wisata kuliner yang terdapat di kota Batam.
3. Untuk data Kuliner dan Pembaca disimpan di dalam Database MySQL, sehingga untuk integrasi dengan aplikasi lain tidak mudah.
4. Informasi ini akan benar diberikan dari pembuat aplikasi itu sendiri.
5. Pembuat aplikasi akan langsung melakukan aksi ke lapangan agar memberikan informasi yang akurat.

1.4 Rumusan Masalah

Untuk melakukan perancangan program ini, penulis mengetahui apa saja masalah yang harus dikerjakan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi kuliner rhinoritsu di kota Batam?
2. Bagaimana membangun aplikasi kuliner rhinoritsu di kota Batam?

1.5 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari aplikasi Kuliner ini sebagai berikut :

1. Untuk menyelami bagaimana merancang aplikasi kuliner rhinoritsu di kota Batam.
2. Untuk menyelami bagaimana membangun aplikasi kuliner rhinoritsu di kota Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi atas dua macam, yakni teoritis dan praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini yang diharapkan dapat bermanfaat yakni:

1. Hasil dari penelitian dalam merancang aplikasi kuliner diharapkan memberi masukan pada pengembangan ilmu yang berkaitan dengan perancangan aplikasi kuliner dengan teknologi **CRUD** (*Create-Read-Update- Delete*).
2. Hasil dari penelitian dalam merancang aplikasi kuliner diharapkan bisa menjadi motivasi atau pedoman selanjutnya bagi peneliti selanjutnya dan menjadi materi pelengkap penelitian yang lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut manfaat praktis dari hasil penelitian yakni:

1. Hasil dari penelitian merancang aplikasi kuliner diharapkan memudahkan pendapatan informasi bagi pengguna tentang kuliner di kota Batam secara akurat dan detail yang dapat diakses melalui *gadget* pribadi yaitu *smartphone* berbasis *android*.
2. Hasil dari penelitian merancang aplikasi kuliner diharapkan bisa menjadi panduan mencari atau memperkenalkan kuliner yang terdapat di kota Batam, dengan informasi yang terus *update* pada waktu tertentu.
3. Hasil dari penelitian merancang aplikasi kuliner diharapkan dapat menjadi pihak ketiga yang bertujuan memperkenalkan kuliner dari bisnis kuliner yang

bersangkutan dan membantu bisnis kuliner yang bersangkutan berkembang dan maju.