

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Balikpapan merupakan kota daerah tingkat dua yang ada di Propinsi Kalimantan Timur dengan letak wilayah yang berbatasan dengan Kabupaten Kutai Kartanegara di sebelah utara, Kabupaten Penajam Paser Utara di sebelah barat, serta Selat Makassar yang terletak di sebelah barat dan timur. Dengan luas wilayah 503,30 km<sup>2</sup> yang didalamnya meliputi 5 kecamatan yang ada. Dukungan sarana prasarana yang ada di Kota Balikpapan khususnya sarana transportasi udara dan laut yang berskala internasional menjadikan Kota Balikpapan saat Pintu Gerbang dari Propinsi Kalimantan Timur dengan perkembangan penduduk yang begitu pesat tiap tahunnya. Yang dimana pada tahun 2016 tercatat jumlah penduduk Kota Balikpapan mencapai 762.492 jiwa yang 29.201 jiwa diantaranya merupakan pendatang (Disdukcapil Kota Balikpapan). Di sisi lain banyaknya perusahaan yang bergerak, beroperasi, dan beraktivitas di Kota Balikpapan memicu perkembangan kota pun semakin pesat.

Perkembangan dari sektor industri serta perdagangan di Kota Balikpapan merupakan salah satu penggerak pertumbuhan perekonomian di Balikpapan dan juga sebagai salah satu penghubung kota yang berwilayah atau terletak di Propinsi Kalimantan Timur. Oleh karena perkembangan di sektor tersebut menjadikan suatu magnet kuat bagi lapisan masyarakat dari luar untuk datang bahkan menetap di Balikpapan. Kota Balikpapan jika dibandingkan dengan kabupaten dan kota lain yang ada di Kalimantan Timur, Balikpapan merupakan salah satu dari wilayah yang ada dengan pendapatan per kapita yang tinggi . Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) per kapita Balikpapan pada tahun 2008 mencapai angka 50.539.490 rupiah (BPS Kodya Balikpapan, 2008).

Laju pertumbuhan sektor wisata daerah dan kuliner menjadi sangat mendukung kehidupan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan juga rekreasi. Namun sebagian besar masyarakat yang ada masih sangat sulit untuk mendapatkan informasi tentang kepariwisataan baik wisata daerah dan kuliner yang ada di Balikpapan sehingga perlu dibuatkan suatu media alternatif yang dapat memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang kepariwisataan tersebut. Di samping itu alasan mengapa perlu dibuatkan suatu media alternatif yang lebih memudahkan informasi adalah karena saat di Balikpapan sendiri dalam hal penyediaan informasi tempat wisata kuliner hampir sebagian besar masih menggunakan cara manual dan statis seperti pemberian brosur, pamflet, poster, serta buku-buku untuk memandu wisatawan yang berkunjung ke Kota Balikpapan. Namun dalam penggunaan hal manual tersebut memiliki kekurangan berupa banyaknya sumber daya yang diperluka, antara lain tenaga, biaya, dan waktu yang membuat cara kurang efisien.

Penggunaan perangkat mobile dan internet yang saat ini sudah sangat umum di kalangan masyarakat dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu diantaranya adalah menggunakan Google Maps. Google Maps merupakan sebuah jasa peta globe virtual yang dapat digunakan secara gratis dan online yang disediakan oleh Google. Adanya Google Maps user dapat dengan mudah mengetahui dan mencari informasi yang berupa lokasi suatu tempat yang ingin dikunjungi. Peta yang disediakan oleh Google juga menyediakan Application Programming Interface (API) yang membuat banyak developer untuk memanfaatkan peta untuk diterapkan pada aplikasi buatannya.

Penggunaan Google Maps pada teknologi Smartphone sudah sangat banyak. Salah satunya adalah smartphone yang berbasis iOS. Saat aplikasi-aplikasi yang memiliki fitur sebagai media informasi dan penuntun jalan bagi user sangat berperan banyak bagi masyarakat yang membutuhkan suatu informasi mengenai sebuah tempat dan dapat membantu untuk menuntun dari posisi pengguna sampai tempat yang dituju. Aplikasi seperti BaKuL biasanya memanfaatkan GPS untuk menentukan lokasi pengguna terhadap titik tujuan.

Salah satunya smartphone dengan platform iOS, pada situs detik.com tercatat 2,8 juta pengguna di Indonesia (Rachman, 2015).

Google Maps saat masih menjadi aplikasi peta yang belum tertandingi dan bisa menjadi solusi bagi pengembangan aplikasi yang berkembang dalam hal penunjuk dan penuntun lokasi di Indonesia khususnya di Balikpapan. Melihat kondisi maka akan dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi kuliner yang memanfaatkan smartphone dengan menggunakan platform iOS sebagai media informasi dan penuntun jalan terhadap lokasi yang dituju dengan memanfaatkan fitur yang menggunakan fungsi GPS.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Latar belakang dapat disimpulkan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi mobile yang dapat mendukung dan membantu wisatawan dan masyarakat lokal untuk dapat mengetahui informasi kuliner Kota Balikpapan.
2. Bagaimana membangun aplikasi mobile yang dapat memberikan informasi lokasi kuliner terdekat.
3. Bagaimana membangun aplikasi mobile yang dapat membantu dan mendukung dalam navigasi lokasi kuliner yang ada di Kota Balikpapan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Permasalahan pada penelitian masih terbuka luas dan juga dapat melebar, maka untuk menjadi fokus penelitian, ada beberapa batasan masalah yang digunakan, yaitu:

1. Aplikasi mobile BaKuL dikembangkan hanya untuk perangkat mobile yang menggunakan platform iOS 11.0.
2. Aplikasi mobile BaKuL akan dirancang dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Swift 4 dengan Tools Xcode.
3. Pengguna tidak dapat menambahkan, merubah dan menghapus fitur dan konten yang ada di dalam aplikasi mobile BaKuL.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan akan tercapai pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi mobile yang mendukung dan membantu wisatawan dan masyarakat lokal untuk dapat mengetahui informasi kuliner Kota Balikpapan.
2. Membangun aplikasi mobile yang memberikan informasi lokasi kuliner terdekat.
3. Membangun aplikasi mobile yang membantu dan mendukung dalam navigasi lokasi kuliner di Kota Balikpapan.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode–metode yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi BaKuL adalah:

1. Metode Studi Pustaka  
Metode pengumpulan data dengan menggunakan referensi berupa jurnal, buku, maupun juga media *online* yang dapat dijadikan bahan referensi untuk kelengkapan penelitian .
2. Metode Wawancara  
Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara terhadap berbagai sumber atau pelaku terkait dan mendukung terhadap pembangunan aplikasi Balikpapan Kuliner “BaKuL” yang akan dibangun.
3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak  
Pembangunan aplikasi meliputi langkah-langkah sebagai berikut :
  - a. Analisis Perangkat Lunak, yaitu adalah proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan dikembangkan, yang kemudian dijabarkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
  - b. Perancangan Perangkat Lunak, yaitu adalah proses yang dilakukan untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dibuat dan dikembangkan, yang dijabarkan dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

- c. Pengkodean, yaitu adalah proses penulisan program yang akan merealisasikan rancangan sistem yang dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu adalah tahapan proses yang dilakukan dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean, serta pengujian juga akan dilakukan melalui kuisisioner. Pengujian akan dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen dan kemudian hasil pengujian berupa Dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika isi dari laporan disusun sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan juga sistematika penulisan laporan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab berisi tentang penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan untuk pemecahan masalah.

### **BAB 3 LANDASAN TEORI**

Bab berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

### **BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab berisi tentang penjelasan-penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab berisi tentang penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab berisi tentang kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dirancang dan dibuat serta saran-saran yang bermanfaat bagi pengembangan sistem lebih lanjut.