

**IMPLEMENTASI APLIKASI HIDDEN KULINER DI YOGYAKARTA
BERBASIS *ANDROID***

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana-1



Diajukan oleh:

Muhammad Aldi Al Iqbal

NIM.20130140151

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2017

IMPLEMENTASI APLIKASI HIDDEN KULINER DI YOGYAKARTA BERBASIS *ANDROID*

Oleh : Muhammad Aldi Al Iqbal¹ , Haris Setyawan² , Aprilia Kurnianti³

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

³Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

INTISARI

Yogyakarta merupakan salah satu kota dengan aneka macam kulinernya. Banyak tempat kuliner yang wajib dikunjungi ketika berwisata ke Yogyakarta, Akan tetapi informasi mengenai tempat kuliner 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. Padahal Yogyakarta memiliki segudang tempat kuliner yang belum banyak diketahui orang, tetapi juga tidak boleh untuk dilewatkan. Karena itu dalam upaya penyampaian informasi kepada wisatawan mengenai tempat kuliner yang masih belum banyak diketahui orang, peneliti berinisiatif untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat menjadi media untuk menginformasikan tempat kuliner yang masih tersembunyi yang berjudul “Hidden Kuliner” berbasis android. Metode pengujian yang digunakan adalah metode blackbox testing. Dengan diimplementasikan Aplikasi Hidden Kuliner di Yogyakarta berbasis android, masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai tempat kuliner yang masih tersembunyi dan berbeda dari umumnya.

Kata kunci: Android Studio, Kuliner, Wisata Kuliner, Wisata Kuliner Yogyakarta.

**IMPLEMENTATION HIDDEN KULINER APPLICATION IN
YOGYAKARTA BASED ANDROID**

By : Muhammad Aldi Al Iqbal¹ , Haris Setyawan² , Aprilia Kurnianti³

*¹Student of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah
University of Yogyakarta*

*²Lecture of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah
University of Yogyakarta*

*³Lecture of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, Muhammadiyah
University of Yogyakarta*

ABSTRACT

Yogyakarta is one of the cities with various kinds of culinary. Many culinary places that must be visited when traveling to Yogyakarta, but the information about the culinary place that is obtained is limited to the name of the road and the direction or characteristics of the region. The clarity of culinary detail and location where the culinary center is not mapped properly. In addition to limited information, tourists also often only get information about culinary places that are often visited by most people. Yet Yogyakarta has a myriad of culinary places that have not been widely known, but also not to be missed. Therefore, in an effort to deliver information to tourists about culinary places that are still not widely known, researchers took the initiative to build an application that can be a medium to inform the hidden culinary place entitled "Hidden Culinary" based on android. Test method used is blackbox testing method. With the implementation of Hidden Culinary Application in Yogyakarta based on android, the public can obtain information about culinary places that are still hidden and different from the general.

Keywords: Android Studio, Culinary, Culinary Tour, Culinary Tour of Yogyakarta.

A. Pendahuluan

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.

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.

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.

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.

B. Metode

1. Metode Pengujian Sistem

Dalam mengembangkan sebuah aplikasi pengujian diperlukan untuk mengevaluasi jalannya aplikasi. Evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah memenuhi target perencanaan dan melihat apakah masih ada kekurangannya. Pengujian dilakukan dengan *black box testing* dimana dengan metode ini, pengujian dilihat dari jalannya aplikasi secara fungsional.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan dalam meneliti suatu objek, kondisi, atau peristiwa. Analisis deskriptif digunakan untuk menguji variabel yang bersifat kuantitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fakta-fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang diteliti. Kriteria jawaban yang dibagikan kepada responden menggunakan kuesioner berupa pengukuran skala likert. Responden diminta untuk menggunakan sistem informasi secara keseluruhan dengan berhadapan secara langsung. Responden diminta memberikan salah satu pilihan dari jawaban yang telah disediakan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Data

Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Kelayakan Aplikasi

No	Pertanyaan	Jawaban					Kelayakan (%)	Kategori
	skor	5	4	3	2	1		
	Jawaban	SS	S	CS	TS	STS		
1.	Aplikasi Hidden Kuliner sangat bermanfaat bagi pengguna	14	15	5	1	0	84%	Sangat Layak

No	Pertanyaan	Jawaban					Kelayakan (%)	Kategori
	skor	5	4	3	2	1		
	Jawaban	SS	S	CS	TS	STS		
2.	Aplikasi Hidden Kuliner mudah digunakan oleh pengguna	11	15	8	1	0	80%	Layak
3.	Aplikasi Hidden Kuliner memiliki tampilan yang menarik bagi pengguna	9	9	13	4	0	71%	Layak
4.	Informasi yang diberikan aplikasi Hidden Kuliner lengkap dan jelas	13	13	6	3	0	80%	Layak
5.	Informasi yang ditampilkan dalam deskripsi tempat kuliner dapat ditangkap dengan mudah dan jelas	9	14	11	1	0	77%	Layak
6.	Fitur aplikasi pendukung peta lokasi sangat membantu anda	10	16	8	1	0	80%	Layak
7.	Fitur panggil (action call) pada aplikasi Hidden Kuliner sangat membantu anda	13	15	7	0	0	83%	Sangat Layak
8.	Galeri gambar tempat kuliner dapat menggambarkan kondisi tempat kuliner dengan jelas	7	16	10	1	1	75%	Layak

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dan pengujian kelayakan aplikasi yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Hidden Kuliner sudah berjalan cukup maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data yang penulis lakukan dengan menggunakan kuesioner dan didapatkan data dengan rata-rata persentase yaitu 78,8%. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan aplikasi yang dibangun oleh penulis masuk dalam kategori layak.

Dan Pada tes kinerja aplikasi berjalan cukup cepat, tepat dan benar. Dengan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian ini sudah tercapai, yaitu memberikan informasi kepada pencari kuliner dalam mendapatkan informasi kuliner yang masih tersembunyi dan berbeda dari tempat kuliner umumnya dengan berbekal *smartphone*. Setelah tujuan tercapai diharapkan manfaat penelitian juga tercapai yaitu 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.

Namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan pada saat aplikasi digunakan diselanjutnya, sehingga perlu dilakukan proses *maintenance* untuk lebih mengetahui kekurangan yang ada pada Aplikasi Hidden Kuliner.

D. Kesimpulan

Setelah melalui serangkaian proses analisa, perancangan sistem dan uji coba dalam membuat aplikasi ini, terdapat beberapa kesimpulan antara lain:

1. Aplikasi Hidden Kuliner berbasis *android* telah berhasil dibangun, dikelola, dan dapat digunakan.
2. Aplikasi Hidden Kuliner akan memberikan detail informasi mengenai tempat kuliner yang masih tersembunyi dan berbeda dari tempat kuliner umumnya.

E. Saran

Ada beberapa saran hal yang bisa dikembangkan dalam pengembangan sistem rekomendasi antara lain:

1. Melakukan penyempurnaan aplikasi dalam segi *interface*.
2. Pengembangan pada fitur aplikasi seperti:
 - a. Memberikan fitur rating pada informasi detail wisata.
 - b. Memberikan fitur *nearby places* pada detail wisata.

F. Daftar Pustaka

Abelson. (2009). *App Inventor: Create Your Own Android Apps*.

Arief, M. R. (2011). *Pemrograman WEB Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.

As'ad, K. N. (2017). *Aplikasi Pencarian Terdekat Wisata Kuliner Kota Kediri Menggunakan Location-Based Services Pada Platform Android*.

Black, R. (2009). *Managing the Testing Process*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.

Booch, G. J. (2005). *The Unified Modelling Language User Guide Second Edition*. United State.

Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

H, N. S. (2012). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.

Haryanto, B. (2011). *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java*. Yogyakarta.

Hendratno, A. B. (2012). *Aplikasi Location Based Service Wisata Kuliner Yogyakarta Berbasis Android*.

Kereh, M. P. (2014). *Aplikasi E-Tourism Kuliner Kota Manado*.

Kurniawan, P. (2016). Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Salatiga Menggunakan Aplikasi Hybrid Berbasis Android.

Maulida, H. A. (2014). Aplikasi Pencarian Lokasi Wisata Kuliner.

Mujono. (2012). *Sistem Informasi penjualan Apotek Kezia Farma*. Surakarta: Naskah Publikasi Teknik Informatika Universitas Surakarta.

Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*.

Pressman. (2010). *Software Engineering: a practitioner's approach*. New York.

Safaat, N. (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile, Smartphone, Dasar*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.

Syaputra, R. (2015). Modul Bahan Ajar SMK TI Madinatul Qur'an.

Tim Riley, A. G. (2010). *Beautiful Testing*. California: O'Reilly Media, Inc.

Turban. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*.