

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata kuliner di setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Inilah yang menjadi daya tarik wisatawan (khususnya wisatawan kuliner), untuk mendatangi daerah-daerah dengan kuliner khasnya. Kota Gorontalo sendiri memiliki banyak wisata kuliner yang bisa didatangi oleh para wisatawan untuk mencicipi kuliner khas Kota Gorontalo. Saat ini, pencarian tempat-tempat wisata tersebut sudah lebih mudah dengan adanya sebuah aplikasi berbasis *web mobile* yang dapat menunjukkan lokasi dari tempat-tempat wisata kuliner yang ada di Kota Gorontalo. Terdapat ada 40 tempat kuliner di Kota Gorontalo yang telah berhasil didata oleh penelitian yang dilakukan oleh Sarini (2015). Informasi yang bisa diperoleh dari aplikasi sebelumnya adalah menu khas tempat kuliner tersebut, harga dan gambar dari menu yang disajikan dan hal-hal lain yang dapat memberikan informasi terhadap pengguna agar bisa lebih mudah untuk memilih tempat wisata kuliner yang diinginkan. Namun sayangnya aplikasi yang dibuat oleh Sarini (2015) tersebut belum dirilis pada *playstore* sebagai pusat aplikasi *mobile* untuk pengguna *android*. Permasalahan atau kekurangan lain ditemui pada informasi tempat kuliner yang belum menyajikan jarak terdekat dari sebuah lokasi menuju lokasi tempat wisata kuliner yang ingin dituju pengguna. Selain itu, pengguna belum mendapatkan informasi ataupun rekomendasi tempat wisata kuliner pada aplikasi ini. Adanya variasi pengguna atau wisatawan yang ingin mendapatkan informasi

tentang wisata kuliner di Kota Gorontalo, serta dalam rangka meningkatkan jumlah wisatawan, baik wisatawan asal Indonesia maupun wisatawan asing, sistem ini pun belum dapat menunjang hal tersebut disebabkan oleh penerapan satu bahasa saja, yaitu bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menawarkan solusi dengan menerapkan algoritma Bellman-Ford dalam membangun sistem informasi peta kuliner di Kota Gorontalo untuk mencari jarak terdekat dengan tempat wisata kuliner yang ingin dituju. Penulis pun akan menambahkan *fitur* dimana pengguna dapat memberikan peringkat terhadap tempat wisata kuliner di kota Gorontalo sehingga hal tersebut dapat menjadi rekomendasi bagi pengguna lain. Selain itu, penambahan bahasa inggris juga akan dilakukan pada sistem yang akan dikembangkan ini untuk kemudian dirilis pada *playstore* sehingga pengguna bisa mendapatkan dan menggunakan aplikasi tersebut dengan lebih mudah.

Dari solusi yang ditawarkan, penulis berharap aplikasi ini bisa didapatkan dan digunakan dengan lebih mudah dengan men-*download* pada *playstore* dimana wisatawan yang sedang mencari lokasi wisata kuliner bisa mendapatkan rekomendasi tentang tempat wisata kuliner di Kota Gorontalo serta informasi tentang lokasi wisata kuliner yang terdekat dari lokasi pengguna tersebut. Selain itu, dengan menggunakan dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) pada sistem informasi peta kuliner di Kota Gorontalo, wisatawan asing juga dapat menggunakan sistem yang dimaksud agar jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Gorontalo dapat meningkat dan lebih bervariasi.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan algoritma Bellman-ford pada sistem informasi peta kuliner berbasis mobile?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mempermudah penelitian ini agar lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup penelitian yang akan dibahas dalam penulisan laporan skripsi ini, yaitu:

1. Menerapkan algoritma Bellman-Ford dalam membangun sistem informasi peta kuliner di Kota Gorontalo.
2. Lokasi tempat wisata beserta informasi tentang tempat-tempat wisata tersebut akan mengambil data dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sarini Sartika Putri (2015).
3. Menambahkan *fitur* dimana pengguna dapat memberikan peringkat atau *rating* terhadap tempat wisata kuliner di Kota Gorontalo.
4. Menambahkan bahasa Inggris dalam sistem informasi peta kuliner di Kota Gorontalo.
5. Merilis aplikasi peta kuliner di Kota Gorontalo pada *playstore*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan algoritma Bellman-ford pada sistem informasi peta kuliner berbasis mobile.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, hasil yang diperoleh diharapkan:

1. Dapat mempermudah pengguna *android* dengan men-*download* aplikasi yang dikembangkan untuk digunakan dalam pencarian tempat wisata kuliner di Kota Gorontalo saat dibutuhkan.
2. Pengguna dapat mengetahui jarak terdekat dari lokasi pengguna tersebut dengan lokasi tempat wisata kuliner di Kota Gorontalo dengan penerapan algoritma Bellman-Ford.
3. Pengguna bisa menilai tempat wisata kuliner yang ada di Kota Gorontalo.
4. Pengguna bisa memilih tempat wisata kuliner yang direkomendasikan oleh pengguna lainnya.
5. Wisatawan asing dapat menggunakan sistem informasi peta kuliner di Kota Gorontalo dengan adanya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional.
6. Bagi pemerintah daerah, diharapkan dapat meningkatkan jumlah wistawan di Kota Gorontalo baik wisatawan asal Indonesia maupun wisatawan asing.