

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata merupakan kegiatan yang digemari oleh hampir semua kalangan masyarakat. Di Indonesia, wisata tidak hanya terbatas pada keindahan alam atau situs bersejarah, namun juga meluas ke aspek budaya dan kekayaan kuliner. Salah satu daya tarik wisata yang terus berkembang adalah wisata kuliner dan wisata belanja oleh-oleh, yang kini menjadi bagian penting dari pengalaman berwisata.

Kota Medan, sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Utara, dikenal sebagai salah satu kota besar yang memiliki keragaman kuliner khas serta pusat oleh-oleh unik dan otentik. Dari makanan legendaris seperti Bika Ambon, Lontong Medan, Soto Medan, hingga oleh-oleh khas seperti markisa, teng-teng kacang, dan sirup khas Buah Sirsak, Medan menyimpan potensi besar untuk dikembangkan dalam sektor wisata kuliner dan oleh-oleh.

Namun, meskipun potensi ini sangat besar, informasi mengenai lokasi dan ragam wisata kuliner serta pusat oleh-oleh di Medan masih belum terorganisir dengan baik. Banyak wisatawan, terutama dari luar kota, mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi tempat makan favorit atau toko oleh-oleh yang direkomendasikan. Selain itu, belum banyak sistem digital yang memanfaatkan teknologi lokasi secara efisien untuk membantu pencarian tersebut.

Dengan berkembangnya teknologi informasi, khususnya framework Laravel, memungkinkan dibangunnya sistem informasi pencarian tempat wisata

kuliner dan oleh-oleh berbasis web yang modern, interaktif, dan mudah diakses. Untuk mengoptimalkan pencarian lokasi terdekat bagi wisatawan, dapat diterapkan perhitungan jarak menggunakan rumus Haversine, yang dapat menghitung jarak antara posisi pengguna dengan lokasi wisata kuliner/oleh-oleh secara akurat berdasarkan koordinat geografis.

Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi berbasis Laravel yang mampu membantu wisatawan dalam menemukan tempat wisata kuliner dan pusat oleh-oleh terbaik di Kota Medan secara cepat, akurat, dan efisien, dengan memanfaatkan teknologi geolokasi dan perhitungan jarak.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, ‘Bagaimana mengimplementasikan framework lavarel pada pencarian wisata kuliner dan oleh-oleh di kota medan menggunakan perhitungan haversine’.

1.3 Ruang Lingkup

Di dalam penelitian ini terdapat indikator yang membatasi ruang lingkup agar lebih terarah, yaitu :

1. Aplikasi bertujuan sebagai alat bantu pencarian wisata kuliner dan oleh-oleh di kota medan.
2. Aplikasi tersebut mengimplementasikan framework lavarel dan perhitungan haversine dalam penerapan pencarian wisata kuliner dan oleh-oleh dikota medan.

3. Aplikasi tersebut dapat memberikan informasi jarak pengguna dengan lokasi wisata yang akan dituju dan rute yang akan di navigasi oleh google maps pada letak wisata di kota medan.
4. Untuk pencarian wisata nya adalah wisata kuliner dan oleh-oleh.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi perhitungan haversine menggunakan framework lavarel pada pencarian wisata kuliner dan oleh-oleh di kota medan. Menggunakan Perhitungan Haversine sehingga mempermudah wisatawan di kota medan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah aplikasi yang memudahkan wisatawan atau warga lokal dalam mencari tujuan wisata dengan memanfaatkan system yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang dibutuhkan dalam proses analisis permasalahan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi Bahan/Data, Peralatan, Prosedur dan Pengumpulan Data, dan Analisis dan Rancangan Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi Implementasi dan Uji Coba Sistem yang membahas implementasi dari metode yang digunakan beserta kelebihan dan kekurangan yang diperoleh serta pengujian menggunakan perancangan aplikasi dan Pembahasan membahas kajian/bahasan tentang hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain/tinjauan pustaka.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan yang berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang dinyatakan dalam perumusan masalah, dan Saran yang berisikan simpulan yang perlu dilanjuti atau direalisasikan.