

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telepon genggam saat ini telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Hampir setiap orang memiliki telpon genggam untuk membantu mereka berkomunikasi. Namun saat ini telpon genggam tidak hanya sebagai alat komunikasi semata, tetapi juga sebagai sarana hiburan maupun memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan dukungan aplikasi - aplikasi cerdas didalamnya khususnya pengguna *smartphone*. Dikutip dari eMarketer, diperkirakan hingga akhir 2015 pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 55 juta. Sedangkan presentase pertumbuhannya mencapai 37,1 persen [1].

Indonesia merupakan Negara luas yang memiliki beraneka ragam kebudayaan, adat istiadat, bahasa, dan tidak terkecuali kulinernya. Negara yang terbentang dari Sabang sampai Merauke ini memiliki kuliner khas tradisionalnya masing-masing. Keanekaragaman kuliner tradisional Indonesia ini telah sejak lama dimiliki dan dikenal oleh bangsa Indonesia.

Salah satu bentuk kuliner tradisional Indonesia yaitu dijual dalam bentuk jajanan pasar, yang kita kenal dengan kue basah dan kue kering. Kue-kue tradisional ini sangat mudah kita jumpai di berbagai pasar tradisional, tentunya dengan harga yang relatif terjangkau. Kue-kue tersebut lebih bersifat ringan dan tidak mengenyangkan seperti makanan utama lainnya. Biasanya

masyarakat mengkonsumsi makanan tersebut saat santai maupun sebagai menu *catering* saat ada hajatan di pedesaan.

Resep makanan tradisional sangat dibutuhkan sebagai satu sarana untuk menyajikan makanan agar tercipta cita rasa yang pas, lezat, dan menarik. Resep makanan yang didapatkan turun temurun dari orang tua terkadang rentan untuk terlupakan karena padatnya aktivitas seseorang. Untuk itu, resep makanan yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja akan sangat dibutuhkan, sehingga akan mempermudah dalam proses pembuatan makanan tradisional tersebut.

Kumpulan resep makanan yang tersedia pada koran, majalah, maupun tabloid dinilai kurang efektif dan efisien, karena akan menimbulkan kesulitan dalam pencarian dan pengarsipan koleksi aneka resep makanan. Selain itu, juga diperlukan tempat khusus untuk menyimpan kumpulan, koran, majalah, maupun tabloid tersebut agar resep-resep yang dimiliki tetap awet dan tidak hilang.

Berdasar permasalahan diatas, maka penulis ingin merancang sebuah penelitian khususnya untuk pengguna *smartphone* berbasis Android. Aplikasi tersebut akan dirancang untuk memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian resep makanan tradisional jajanan pasar, yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa koneksi internet atau bersifat *offline* dengan menyediakan fitur pencarian didalamnya. Penulis memilih Android sebagai sistem operasinya karena Android lebih banyak digunakan oleh masyarakat dibandingkan dengan Windows Phone maupun IOS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi berbasis Android yang menyediakan berbagai resep makanan tradisional?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan secara umum tentang resep dan cara pembuatan makanan tradisional jajanan pasar beserta foto makanannya.
2. Resep yang ditampilkan berupa resep makanan wilayah Pulau Jawa
3. Aplikasi ini memiliki fitur pencarian didalamnya.
4. Aplikasi yang dibuat tidak menggunakan akses jaringan internet.
5. Aplikasi untuk Smartphone Android minimal versi 4.0(*Ice Cream Sandwich*).
6. Aplikasi ini diimplementasi ke bahasa pemrograman Java dengan menggunakan Eclips dan Android SDK sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis Android.
7. Menggunakan SQLite sebagai *database*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat aplikasi aneka resep jajanan pasar berbasis Android
2. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan program studi Diploma Tiga (D3) jurusan Manajemen Informatika STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai sarana menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh pendidikan dan diharapkan akan berguna bagi masyarakat.
- b. Menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis Android.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengoptimalkan smartphone berbasis Android yang dimiliki untuk mempermudah dalam mengakses aneka resep makanan tradisional jajanan pasar.

1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan

Untuk Ilmu Pengetahuan diharapkan dapat menambah kepustakaan dibidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya pada perangkat mobile dan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan maupun untuk aplikasi lainnya.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara, adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung kepada seseorang yang pernah atau sering membuat makanan tradisional yang berhubungan dengan aplikasi ini.
2. Studi Dokumenter (*Documentary Study*)

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, maupun majalah.

2.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan data berupa foto dari berbagai makanan tradisional

2. Perancangan

Merancang dan membuat UML (*Unified Modeling Language*) sebagai media perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antar muka (*Interface*).

3. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

4. Pengujian

Tahapan akhir dari pembuatan aplikasi ini adalah pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa jenis *smartphone* berbasis Android

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I – PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang mendasari pembuatan aplikasi aneka resep jajanan pasar berbasis android, berupa definisi tentang jajanan pasar, serta *software-software* yang digunakan dalam perancangan aplikasi tersebut.

BAB III – PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode dan analisis kebutuhan data yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi aneka resep jajanan pasar, membuat konsep antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini. Pada bagian perangkat lunak akan dibahas mengenai langkah-langkah yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi ini serta rencana pengujian.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas uraian tentang hasil pembahasan dari aplikasi yang sudah dibuat, apakah sudah berjalan atau belum serta gambaran cara menggunakan aplikasi serta implementasinya pada perangkat Android.

BAB V – PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari uraian pembahasan yang ada dalam bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan aplikasi selanjutnya