

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk hidup tidak bisa lepas dengan makanan, karena untuk bertahan hidup manusia memerlukan tenaga yang diperoleh dari mengkonsumsi makanan. Makanan terdiri dari beberapa jenis, pertama makanan berat atau yang sering kita kenal sebagai lauk pauk yang dihidangkan biasanya bersama dengan nasi, kedua makanan ringan atau *cookies* yang biasanya dihidangkan sebagai cemilan disaat waktu santai seperti kue atau sejenis snack.

Dunia makanan atau yang lebih sering dikenal masyarakat dengan nama kuliner. Pada saat ini sedang dalam masa keemasannya, dapat dilihat dari banyaknya bermunculan program-program acara televisi yang berunsur dari kuliner di berbagai stasiun televisi, mulai dari acara perlombaan memasak, panduan cara memasak yang bisa mengajarkan cara memasak hingga wisata kuliner yang memberikan informasi masakan-masakan unik yang belum pernah diketahui. Fenomena ini menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap kuliner saat ini sangat tinggi karena makanan sekarang ini tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan gizi manusia semata tetapi telah menjadi suatu objek rekreasi yang dapat menghilangkan stres karena tuntutan pekerjaan bagi sebagian masyarakat perkotaan.

Perkembangan teknologi dari tahun ketahun sangat pesat dan akan terus semakin berkembang dari hari kehari, terutama dibidang informasi. Baik itu

informasi dari media cetak maupun elektronik yang menyajikan informasi dalam bentuk tulisan, suara maupun gambar. Bagi masyarakat mereka harus pandai-pandai untuk memilih sumber informasi yang dapat dipercaya dan dapat dipertanggung jawabkan. Dan hampir semua orang membutuhkan semua hal yang bersifat praktis, efektif dan ekonomis untuk penyajian.

Telepon genggam saat ini telah menjadi kebutuhan primer bagi manusia, hampir setiap orang memiliki telepon genggam untuk membantu mereka berkomunikasi semata tapi juga sebagai sarana hiburan dengan dilengkapinya aplikasi-aplikasi didalamnya yang bersifat menghibur, selain itu juga telepon genggam yang telah dikategorikan sebagai telepon genggam cerdas atau yang sering kita dengar dengan istilah *smartphone* telah dilengkapi aplikasi-aplikasi cerdas yang membantu kita dalam memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari seperti penunjuk arah, pembelajaran dan masih banyak lagi fitur-fitur canggih didalamnya.

Resep masakan yang pada umumnya bisa kita jumpai dalam media cetak sehingga bisa dibayangkan seberapa banyak buku resep masakan yang tercipta sehingga sulit untuk melakukan pencarian resep yang diinginkan sesuai kategori makanan. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi yang memberikan informasi mengenai resep masakan khas Yogyakarta sesuai dengan tempat asal penulis yang akan diterapkan pada perangkat mobile phone. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses keebutuhan informasi tersebut dan dapat

memperkenalkan masakan khas Yogyakarta keseluruh wilayah nusantara dan juga kesemua pengguna smartphone.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat di rumuskan permasalahannya sebagai berikut :

Bagaimana merancang mobile application resep masakan berbasis android serta pengimplementasiannya pada sistem operasi android.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa poin batasan masalah agar skripsi ini lebih terfokus dan terperinci sehingga mencapai tujuan yang diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian hanya terpusat melakukan pembahasan aplikasi resep masakan berupa masakan khas, makanan khas dan minuman khas.
2. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi Android minimal 2.3.
3. Fitur di dalam aplikasi berisi fitur resep makanan, cara pengolahan, bahan-bahan dan gambar makanan.
4. Aplikasi ini tidak menggunakan koneksi internet/ offline untuk pengoperasiannya.
5. Aplikasi ini hanya berisi data resep masakan khas Yogyakarta.
6. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk merancang dan membangun *mobile application* resep masakan berbasis android.
2. Membangun aplikasi mobile yang pengoperasiannya dengan sistem offline.
3. Untuk mengimplementasikan *mobile application* resep masakan berbasis android.
4. Membantu pengguna agar mudah mengetahui resep makanan khas Yogyakarta tanpa harus membeli majalah atau buku memasak.
5. Mengurangi pengeluaran materi atau pembengkakan biaya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mampu mengimplementasikan ilmu yang di peroleh selama studi di STMIK AMIKOM dan sekarang dapat diterapkan pada penyusunan skripsi sehingga berguna bagi penulis maupun masyarakat luas.

2. Bagi masyarakat

Penelitian ini memberikan manfaat khususnya bagi masyarakat yang menyukai kuliner khas daerah dan ingin mencoba kuliner yang baru.

3. Bagi akademis

Dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan *mobile application* berbasis android dan dapat dimanfaatkan pada aktifitas pembelajaran tata boga pada lembaga pendidikan tata boga pada khususnya dan pembelajaran bagi masyarakat luas pada umumnya.

### **1.6 Metode Penelitian**

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Daerah Yogyakarta Berbasis Android” ini sebagai berikut :

#### **1. Pengumpulan Data**

Untuk merancang aplikasi resep masakan maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

##### **a. Metode Kepustakaan**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

##### **b. Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan cara penelitian yang mendukung Perancangan aplikasi resep masakan khas daerah Yogyakarta berbasis android.

#### **2. Analisa Data**

Melakukan analisa data yang telah dikumpulkan untuk penyusunan laporan serta kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi tersebut.

### 3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi meliputi perancangan UML dan antar muka.

### 4. Implementasi Aplikasi

Mengimplementasikan aplikasi yang telah dirancang kedalam Smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

### 5. Evaluasi Aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan pada smartphone android.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan skripsi ini penulis menyajikan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang analisa sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone, pengujian aplikasi dan hasilnya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.