

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masakan Indonesia merupakan pencerminan ragam budaya dan tradisi yang berasal dari Nusantara yang terdiri dari sekitar 17.000 pulau dan memegang tempat penting dalam budaya nasional. Secara umum, hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu yang berasal dari rempah-rempah seperti kemiri, cabai, lengkuas, jahe, kunyit, kelapa, gula aren, dan rempah lainnya dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi adat dari setiap daerah di Nusantara dan pada dasarnya tidak ada satu bentuk tunggal masakan Indonesia, tetapi lebih kepada keanekaragaman masakan regional yang dipengaruhi secara lokal oleh kebudayaan Indonesia serta pengaruh asing. Salah satu ragam masakan Nusantara ialah masakan khas Besemah yang berasal dari Kota Pagaralam Provinsi Sumatera Selatan. Masakan khas ini merupakan warisan kuliner dari para leluhur yang masih tetap terjaga dan terus berkembang sampai saat ini.

Pada zaman sekarang ini memasak bukanlah suatu kegiatan yang umumnya dilakukan oleh para ibu rumah tangga semata, banyak para kaum adam yang menyukai dan pandai dalam urusan memasak bahkan tak jarang *chef* profesional pun seorang laki-laki. Memasak sudah menjadi hobi bahkan pekerjaan bagi sebagian orang yang menggeluti bidang ini, hal ini dapat dilihat dari banyaknya program-program di beberapa stasiun televisi yang menayangkan acara yang berunsur kuliner, mulai dari acara kompetisi memasak, acara panduan

memasak yang mengajarkan cara memasak, hingga acara wisata kuliner yang memberikan informasi masakan-masakan unik dan menarik yang belum pernah diketahui masyarakat.

Hal ini menunjukkan bahwa antusiasme masyarakat terhadap kuliner dan memasak saat ini sangat tinggi. Melihat tingginya antusias masyarakat ini, sekarang banyak ibu-ibu muda maupun wanita karir yang gemar memasak untuk tetap memanjakan para suami mereka ataupun mereka yang masih belajar memasak. Mereka yang belajar memasak ada yang mengikuti pelatihan memasak dan ada juga yang belajar secara otodidak melalui *trial and error* dari resep-resep masakan yang ada pada majalah ataupun tabloid masakan ataupun melalui *website* yang terkoneksi dengan internet. Jika dilihat dari hal tersebut, majalah ataupun tabloid serta media internet dirasa kurang efisien karena terkadang majalah atau tabloid masakan tersebut hilang, rusak ataupun lupa menaruh. Begitu juga dengan *website* yang harus selalu terkoneksi dengan internet. Sehingga perlu adanya media informasi yang baru dan berbeda dari tabloid ataupun majalah masakan dan *website*.

Berdasarkan pada uraian tersebut, maka perlu adanya media informasi lain yang mampu memudahkan masyarakat dalam memahami dan mempelajari resep-resep masakan yang belum diketahui dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi android pada *gadget* maupun *smartphone*. Dengan demikian pembuatan Aplikasi Resep Masakan Khas Besemah Berbasis Android akan lebih mudah diakses dan memberikan manfaat bagi masyarakat yang menggunakannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana merancang Aplikasi Panduan Resep Masakan Khas Besemah Berbasis Android yang dapat digunakan secara umum dan bermanfaat bagi masyarakat dalam memberi informasi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam penyusunan skripsi ini agar dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini akan dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penulis hanya melakukan pembahasan dan meneliti aplikasi resep masakan khas dari suatu daerah.
2. Fitur yang terdapat pada aplikasi berupa fitur resep masakan beserta komposisi, gambar, dan cara pembuatan masakan.
3. Pembangunan sistem lebih ditekankan pada interface untuk memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi.
4. Aplikasi dapat dijalankan pada ponsel yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.3 .
5. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Eclipse IDE (*Integrated Development Environment*), *Android Software Development Kit* (Android SDK), *Android Development Tools* (ADT).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Membangun sebuah sistem aplikasi *mobile*, khususnya yang memiliki sistem operasi Android untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai ragam kuliner Indonesia melalui resep masakan khas daerah.
3. Menjaga kelestarian ragam kuliner tradisional Indonesia, khususnya masakan dari Besemah Kota Pagaralam, Sumatera Selatan.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan, antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan Metode Kepustakaan yaitu teknik pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis yang dilakukan penulis adalah dengan menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan baik dari media percetakan maupun media *online*.

1.5.3 Metode Perancangan

Sebagai pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar dapat berjalan sesuai dengan rencana.

1.5.4 Metode Pengembangan

Sistem yang telah selesai dibangun memerlukan evaluasi untuk mengetahui kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibangun, yang nantinya bisa dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program dan melakukan pengembangan sehingga lebih baik.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui dan memastikan program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

1.5.6 Metode Implementasi

Penerapan program yang dibuat akan di implementasikan pada *mobile phone* yang memiliki sistem operasi android guna menjalankan Aplikasi Resep Masakan Besemah Berbasis Android ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam lima bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran secara detail dan mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai bagaimana aplikasi berfungsi atau digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian, mulai dari tahap analisa desain, implementasi desain, hasil ujicoba sistem, dan penggunaan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan membahas mengenai simpulan yang didapatkan dari laporan yang ditulis dan saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut.