

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat termasuk perkembangan telepon seluler yang kini sudah banyak telepon pintar (*smartphone*). Hampir semua orang mempunyai telepon seluler sebagai alat komunikasi. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi kini telepon seluler tidak hanya untuk alat komunikasi semata, tetapi sebagai media hiburan dengan dilengkapi berbagai aplikasi didalamnya, sehingga membuat sebagian masyarakat malas untuk membuka buku, majalah atau berbagai media cetak lainnya.

Berkembangnya telepon seluler tersebut menimbulkan munculnya berbagai macam platform dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile. Salah satu contoh perkembangan platform telepon seluler adalah Android. Dan kini semakin banyak pula pengembangan aplikasi berbasis Android yang dapat dilihat dari jumlah aplikasi yang saat ini tersedia di Google Play Store. Hal ini sejalan dengan meningkatnya pengguna telepon seluler berplatform Android. Sehingga keadaan ini membuat para pengembang aplikasi mobile menggunakan Android sebagai platform untuk mengembangkan berbagai macam jenis aplikasi.

Bagi para pengembang aplikasi, perempuan tentu menjadi sebuah arena yang luas untuk dieksplorasi. Banyaknya ranah kesibukan yang harus diselami dalam keseharian, mulai dari mengurus rumah tangga seperti, memasak, mengasuh anak, sampai pada mereka wanita karir yang punya segudang aktivitas perkantoran

yang padat, tentu jadi alasannya. Aplikasi ini dirancang agar wanita lebih mudah dalam menangani urusan rumah tangganya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat aplikasi resep berbasis Android, ditujukan agar dengan adanya aplikasi ini akan membantu kaum wanita untuk memudahkan dalam melakukan kegiatan sehari-hari salah satunya adalah memasak. oleh karena itu penulis mengambil judul skripsi "**APLIKASI MOBILE KUKING PARTNER BERBASIS ANDROID RESEP ANEKA KUE TRADISIONAL KHAS INDONESIA**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu "**Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi mobile resep aneka kue tradisional khas Indonesia pada sistem operasi Android?**"

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya melakukan pembahasan aplikasi resep masakan berupa aneka kue khas indonesia.
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan : Bahasa pemrograman Java, IDE (*Integration Development Environment*) Eclipse, Android SDK (*Software Development Kit*), ADT (*Android Development Tools*).

3. Aplikasi kompatibel dengan Smartphone Android minimal Versi 2.2 (Froyo).
4. Tampilan pada aplikasi akan berjalan dengan baik jika ukuran layar di atas 4 inch dan dibawah 7 inch.
5. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.
6. Pengguna tidak dapat mengunggah video resep dari galeri hanya mencantumkan tautan video yang bersumber dari YouTube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang dan membangun aplikasi mobile resep kue tradisional khas Indonesia.
2. Membangun suatu aplikasi yang bisa membantu kaum wanita agar lebih mudah dalam melakukan aktifitas rumah tangga sehari-hari.
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi mobile resep aneka kue tradisional khas Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan Data
 - a. Metode studi pustaka

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dengan cara menggunakan *literature* (buku-buku) dan referensi lain baik dari media cetak maupun elektronik yang berkaitan dengan topik yang diperlukan dalam perancangan aplikasi.

b. Metode observasi

Pengumpulan data dengan cara penelitian yang mendukung pembuatan aplikasi resep aneka kue tradisional khas Indonesia berbasis Android.

2. Metode Analisis

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

Penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pembuatan sistem aplikasi ini untuk mempermudah dalam perancangan aplikasi.

3. Metode Perancangan

Pada tahapan ini adalah melakukan perancangan aplikasi meliputi:

- a. Desain sistem dan desain database yang didesain dengan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*).
- b. Desain antarmuka sistem.

4. Implementasi

Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kedalam Smartphone yang menggunakan sistem operasi Android.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah atau latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori yang merupakan kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan untuk pemecahan aplikasi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang isi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menguraikan mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *Smartphone*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V: PENUTUP

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