

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 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.

Dunia makanan atau yang lebih dikenal masyarakat dengan nama kuliner pada saat ini sedang dalam masa keemasannya, dapat dilihat dari banyaknya bermunculan program-program acara televisi yang berunsur kuliner di berbagai stasiun televisi, mulai dari acara perlombaan memasak, panduan 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 pekerjaan bagi sebagian masyarakat perkotaan.

Perkembangan teknologi dari tahun ketahun sangat pesat dan akan terus semakin berkembang dari hari ke hari, 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 informasi.

Telepon genggam saat ini telah menjadi kebutuhan primer bagi manusia hampir setiap orang memiliki telepon genggam untuk membantu mereka berkomunikasi. Namun sekarang telepon genggam tidak hanya berfungsi untuk 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 sering kita dengar *smartphone* telah dilengkapi aplikasi-aplikasi cerdas yang membantu kita dalam memecahkan permasalahan dikehidupan sehari-hari seperti penunjuk arah, pembelajaran dan masih banyak lagi.

Resep masakan yang pada umumnya biasa kita temui 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 makanan khas Kalimantan Barat sesuai dengan tempat asal penulis yang akan diterapkan pada perangkat mobile phone. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses kebutuhan informasi tersebut dan dapat memperkenalkan masakan khas Kalimantan Barat ke seluruh wilayah nusantara.

Aplikasi resep masakan yang sudah ada sebelumnya Ivan Andika Ferdinata menjelaskan belum adanya fasilitas tambah data resep, hapus data dan pencarian pada aplikasinya¹. Penulis menambahkan beberapa fitur tambahan seperti menu pencarian yang akan memudahkan pengguna untuk mencari resep masakan yang diinginkan. Aplikasi ini juga dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data resep dari sisi admin. Selain itu aplikasi ini juga menambahkan forum kuliner yang didalamnya terdapat *request* masakan dan berbagi kuliner sehingga ada interaksi antara user dengan aplikasi dan admin.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik mengangkat judul skripsi “APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS KALIMANTAN BARAT BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *mobile application* resep masakan berbasis android?
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi mobile yang bisa membantu pengguna berinteraksi dengan admin?
3. Bagaimana mengimplementasi *mobile application* resep masakan pada sistem operasi Android?

¹ Ferdinata, Ivan Andika. 2013. Aplikasi Resep Masakan berbasis Android. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Universitas Komputer Indonesia. Bandung. Hal 91

1.3 Batasan Masalah

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

1. Peneliti hanya melakukan pembahasan aplikasi resep masakan berupa makanan berat dan kue.
2. Hasil perancangan aplikasi hanya diimplementasikan pada telepon seluler yang mendukung sistem operasi Android minimal versi 2.2.
3. Fitur di dalam aplikasi berisi fitur resep makanan beserta komposisi beserta gambar makanan.
4. Aplikasi ini menggunakan koneksi internet (*online*).
5. Aplikasi ini hanya untuk user dan dibuatkan aplikasi khusus admin dalam melakukan pengolahan data resep masakan khas kalimantan barat.
6. Aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.
7. Aplikasi hanya menampilkan isi dari data yang tersimpan dalam database.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk merancang dan membangun *mobile application* resep masakan berbasis android.
2. Membangun suatu aplikasi mobile yang bisa membantu pengguna berinteraksi dengan admin

3. Untuk mengimplementasi *mobile application* resep makanan berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di STMIK AMIKOM dan sekarang dapat diterapkan sehingga dapat berguna bagi masyarakat luas.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberikan manfaat khususnya bagi orang-orang yang menyukai kuliner yang 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.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Aplikasi Resep Masakan Khas Kalimantan Barat" ini sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Untuk membuat 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 pembuatan aplikasi resep masakan khas Kalimantan Barat berbasis android.

2. Analisis Data

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

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi meliputi perancangan UML dan antarmuka.

4. Implementasi Aplikasi

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

5. Evaluasi Aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah diimplementasikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam Laporan Skripsi ini penulis sajikan 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 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis 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 di implementasikan 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.

