

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi khususnya telepon seluler yang sangat cepat dan pesat, mengubah telepon seluler yang dahulu dikenal dengan kemampuan terbatas, seperti mengirim pesan, melakukan panggilan atau menerima menjadi telepon seluler (ponsel) yang serba bisa (*multitasking*) yang disebut dengan ponsel cerdas (*smartphone*).

*Smartphone* didukung banyak sistem operasi seperti Apple iOS, Blackberry OS, Windows phone, dan Android. Menurut analis Canals yakni salah satu badan analisis dan konsultan di bidang Teknologi informasi, pengguna ponsel berbasis OS Android di dunia diperkirakan meraih pangsa pasar sebesar 32,9% sekaligus merupakan pangsa pasar terbesar, diikuti OS Symbian Nokia (30,6%), Apple iOS (16%) dan RIM BlackBerry (14%). Analisis tersebut membuktikan bahwa Android merupakan sistem operasi ponsel paling populer saat ini, dan masih akan terus berkembang. Perkembangan Android sendiri tidak terlepas dari sumbangan besar para pengembang (*developer*) di seluruh dunia yang ikut mengembangkan sistem operasi dan aplikasi-aplikasi pendukung lainnya.

Perkembangan teknologi *smartphone* yang sangat pesat tentu memberi dampak positif bagi pelaku bisnis, dimana para pelaku bisnis bisa memanfaatkan *smartphone* sebagai media promosi dengan menciptakan aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan pengguna namun secara tidak langsung berisikan promosi. Hal tersebut tentu tidak jauh berbeda dengan pemanfaatan aplikasi sebagai media promosi budaya, dimana secara tidak langsung *developer* membuat aplikasi yang dibutuhkan pengguna namun secara tidak langsung aplikasi tersebut merupakan media promosi budaya.

Budaya merupakan identitas suatu daerah atau pun suku, dimana setiap daerah mau pun suku dalam hal ini suku batak, memiliki masakan khas yang merupakan identitas berharga yang harus dijaga. Namun sekarang sudah banyak kaum muda dan perantau yang sudah melupakan masakan khas daerahnya. Dengan kemajuan teknologi saat ini maka perlu dibuat sebuah aplikasi yang memudahkan seseorang untuk mengetahui makan khas daerah, cara pembuatan, dan sejarah dibalik masakan khas tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis ingin merancang sebuah aplikasi yang berhubungan dengan masakan khas daerah batak untuk *smartphone* berbasis sistem operasi Android. Aplikasi ini akan memudahkan pengguna untuk mengetahui resep dan cara pembuatan suatu masakan, dan juga sejarah singkat tentang masakan tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dibuat adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi resep masakan khas batak berbasis android yang akan memudahkan pengguna untuk membuat sebuah masakan dengan baik dan benar?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat batasan masalah masalah untuk menjaga pembahasan tetap pada masalah yang ditentukan:

1. *Software* yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah Eclipse.
2. Aplikasi ini hanya berisi informasi seputar masakan khas batak, resep masakan khas batak dan pembuatannya.
3. Data disimpan dalam database.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi resep masakan khas batak berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana belajar memasak masakan khas batak.

2. Media pengenalan budaya dan sejarah singkat dibalik suatu masakan khas.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama 3 tahun terakhir di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis
  - a. Sebagai penerapan ilmu dan penambahan pengetahuan dalam membuat aplikasi berbasis android.
2. Bagi Pembaca
  - a. Sebagai referensi pembuatan dan pengembangan aplikasi berbasis android
  - b. Sebagai refrensi penulisan makalah
3. Bagi Pengguna
  - a. Memudahkan pengguna dalam membuat suatu masakan
  - b. Mengenalkan kebudayaan suku batak melalui masakan khasnya.

### **1.6 Metode Penelitian**

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan data- data yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi

## 2. Studi kasus

Mengunduh beberapa aplikasi terkait yang berbasis android di *play store* sebagai referensi.

## 3. Studi Pustaka

Mempelajari beberapa buku tentang pembuatan aplikasi android.

## 4. Analisis

Menganalisis aplikasi reminder pada studi kasus. Menentukan kelemahan dan kelebihan yang ada, kemudian menyesuaikannya dengan aplikasi yang akan dibuat.

## 5. Perancangan dan pembuatan aplikasi

Merancang sistem aplikasi yang akan dibuat, kemudian membuat aplikasi.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dituliskan berdasarkan bab- bab secara berurutan berdasarkan pokok permasalahan, dimana setiap bab memiliki keterkaitan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, pokok masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas teori- teori yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi. Dimana akan dijelaskan mengenai sejarah android dan perkembangannya, dan menjelaskan tentang aplikasi (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang perancangan sistem, penjelasan singkat tentang *hardware* yang digunakan, dan hal yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang dilakukan dari tahap analisis, desain aplikasi, pengujian dan implementasi aplikasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi, dimana bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan skripsi beserta saran- saran yang diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya.