

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Searah dengan perkembangan zaman menyebabkan banyak sekali perubahan, salah satunya dalam bidang masakan atau makanan. Makanan sendiri umumnya sangat populer dan beragam diseluruh daerah dari makanan khas daerah sampai makanan modern. Makanan modern memang lebih mudah untuk didapat, sehingga makanan khas daerah pun susah didapat. Daerah Yogyakarta, masakan khas merupakan suatu kreatifitas dan icon yang paling sering diburu para wisatawan luar daerah. Memasak juga dapat menambah pengetahuan tentang bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat suatu masakan. Maka dari itu penting juga adanya kreatifitas, lalu dituangkan dengan tata cara masakan yang baik. Tata cara masakan yang baik akan dapat mengembangkan imajinasi, pengetahuan dan kreativitas sehingga terwujud masakan tertentu yang diharapkan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, sangatlah penting dalam menciptakan perkembangan didunia kedalam bentuk digital agar mudah diterima dengan cepat, jelas dan praktis. Maka perlu dibuat sebuah aplikasi simulasi pembuatan makanan khas Yogyakarta, agar makanan khas Yogyakarta bisa dibuat didaerah manapun dan dapat dengan mudah didapat. Dengan pesatnya perkembangan *smartphone* berbasis android yang merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux, yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi, juga

menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri.

Maka dari itu, Aplikasi Simulasi Pembuatan Makanan Khas Yogyakarta dikemas dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*), aplikasi ini merupakan sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan kepada orang-orang bagaimana cara pembuatan makanan khas Yogyakarta khususnya kepada masyarakat Indonesia.

Selain itu Aplikasi ini juga diharapkan mampu menanamkan rasa cinta terhadap makanan khas daerah. Dengan adanya pemanfaatan teknologi ini penulis ingin menciptakan sebuah aplikasi simulasi memasak yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas masyarakat dalam hal mengetahui tata cara bagaimana memasak masakan khas daerah Yogyakarta dalam bentuk aplikasi. Aplikasi pembuatan masakan khas Yogyakarta sendiri tentunya sebagai pembelajaran ataupun pengetahuan tentang bagaimana mengetahui suatu bahan masakan khas daerah dan mengaplikasikan kedalam sebuah bentuk aplikasi simulasi.

Maka dari itu, dibuatlah Aplikasi Simulasi Makanan Khas Yogyakarta Berbasis Sistem Operasi Android dikemas dalam teknologi *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana membangun sebuah aplikasi simulasi yang dapat memberikan informasi cara pembuatan makanan khas Yogyakarta berbasis system operasi android?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan resep secara umum tentang cara pembuatan makanan khas Yogyakarta.
2. Menampilkan simulasi cara pembuatan makanan khas Yogyakarta seperti : gudek, thiwul, dan gatot.
3. Ditampilkan dalam resolusi 480x800 pixel, dan Aplikasi ini untuk android minimal versi 4.0 (*ICS/Ice Cream Sandwich*)
4. Dibuat dengan software Adobe flash, Adobe photoshop, Adobe Soundbooth CS4 dan Bluestack.
5. Agar dapat berjalan aplikasi ini membutuhkan aplikasi lain, yaitu Adobe air.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang kami lakukan adalah sebagai berikut:

Membangun Aplikasi Simulasi Pembuatan Makanan Khas Yogyakarta Berbasis System Operasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Mengenalkan makanan khas Yogyakarta beserta cara memasak berbentuk aplikasi simulasi berbasis sistem operasi android.
2. Melestarikan makanan khas Yogyakarta khususnya bagi masyarakat Yogyakarta.
3. Memberikan kemudahan dalam belajar memasak masakan khas Yogyakarta.
4. Mendorong pengenalan masakan khas daerah kepada masyarakat luas.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Metode ini meliputi pengumpulan data dari buku-buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, mempelajari dokumen, laporan penelitian, ataupun situs-situs internet.

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu :

1. Pengumpulan data

Pengumpulkan data dan materi tentang bagaimana cara pembuatan makanan khas Yogyakarta.

2. Perancangan

Merancang dan membuat Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antarmuka (*Interface*).

3. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa perangkat smartphone berbasis sistem operasi android.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan utuh dan terbagi menjadi 5 bab :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori memuat tentang penjelasan secara singkat tentang cara pembuatan makanan khas Yogyakarta, menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan digunakan, dan menjelaskan *software* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III PERANCANGAN

Bagian ini memuat uraian tentang kebutuhan perangkat lunak, perancangan perangkat lunak, dan perancangan perangkat keras. Kebutuhan perangkat lunak meliputi analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran dan analisis kebutuhan antarmuka. Pada perancangan perangkat lunak meliputi perancangan HIPO, perancangan antarmuka *input*, dan perancangan antarmuka *output*.

BAB IV IMPLEMENTASI

Membahas implementasi dan analisis kerja sistem. Pada bagian implementasi membahas tentang implementasi dari rancangan aplikasi Aplikasi Pembuatan Makanan Khas Yogyakarta yang telah dibuat. Bagian analisis kinerja membahas tentang pengujian aplikasi yang dibuat dan rencana pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas bagian penutup, kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil pembuatan sistem pada bagian sebelumnya dan saran yang perlu diperhatikan guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.



