

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan cepat, khususnya dari segi teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi yang terus berkembang menuju zaman yang modern berteknologi tinggi ini telah membawa dampak besar dalam kehidupan manusia, karena dorongan kebutuhan hidup yang bertambah. Salah satu kemajuan teknologi yang berdampak besar saat ini adalah *mobile phone*. Pada awal kemunculannya, *mobile phone* dikenal hanya sebagai alat komunikasi semata. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi informasi maka kemampuan *mobile phone* menjadi sangat canggih.

Mobile phone saat ini juga telah dikategorikan sebagai telepon genggam cerdas atau sering kita dengar sebagai *smartphone yang* telah dilengkapi aplikasi – aplikasi cerdas yang dapat membantu manusia dan dapat juga digunakan sebagai sarana hiburan. Untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki oleh *smartphone* perlu menggunakan sistem operasi. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah Android. Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis linux. Salah satu kelebihan sistem operasi Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengubah-ubah fitur yang dimiliki oleh Android sesuai dengan yang mereka inginkan. Hal tersebut menambah kesempurnaan dari sistem operasi Android, karena orang-orang dapat ikut mengembangkan sistem operasi Android. Sehingga

smartphone sekarang ini sudah dapat memenuhi kebutuhan kita sehari-hari dari segi fitur yang dimilikinya.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini pun, semakin banyak pula aplikasi - aplikasi *smartphone* yang telah dibuat atau diciptakan aplikasi dalam bidang resep makanan dan minuman atau yang lebih dikenal masyarakat dengan sebutan kuliner. Pada saat ini dunia kuliner sedang marak-maraknya, dapat dilihat dari banyaknya program - program acara yang berunsur kuliner yang bermunculan diberbagai stasiun televisi, mulai dari panduan memasak yang bisa mengajarkan cara memasak hingga wisata kuliner yang memberikan informasi makanan - makanan dan minuman unik yang belum pernah diketahui. Namun dengan banyaknya jenis makanan dan minuman modern yang tercipta oleh manusia di dunia ini semakin membuat kuliner khas daerah-daerah khususnya dari negara Indonesia ini sendiri menjadi sangat terlupakan, salah satunya adalah makanan dan minuman khas dari daerah Papua.

Dapat dibayangkan seberapa banyak makanan dan minuman yang tercipta oleh manusia di dunia ini dan seberapa banyak resep yang tidak mungkin dapat diingat manusia satu persatu sehingga membuat makanan dan minuman khas daerah kita sendiri menjadi tergeser keberadaannya. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi yang memberikan informasi mengenai resep makanan dan minuman khas Papua yang diterapkan pada perangkat *mobile phone*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat atau para individu yang gemar memasak dalam mengakses kebutuhan informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik mengangkat judul tugas akhir **“PERANCANGAN APLIKASI UNTUK RESEP MAKANAN DAN MINUMAN KHAS PAPUA BERBASIS PADA SISTEM ANDROID”**.

, salah satu contoh

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut, bagaimana merancang dan membangun mobile application resep makanan dan minuman khas Papua berbasis pada sistem android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, berikut adalah pembatasan permasalahan, antara lain :

- a. Jenis resep makanan dan minuman hanya berasal khas dari daerah Papua.
- b. Fitur didalam aplikasi berisi fitur resep makanan dan minuman khas daerah Papua yang akan ditampilkan dalam bentuk bergambar dan akan disertai dengan teks langkah-langkah atau proses dalam pembuatan makanan dan minuman tersebut.
- c. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android minimal versi 2,3 Gingerbread.
- d. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi antara lain : Java JDK, Android SDK, Eclipse, dan ADT Plugins.

Aplikasi digunakan secara *offline* maupun *online*, saat *user* ingin meng-*update* versi aplikasi yang baru maka *user* harus *online* terlebih dahulu dan jika *user*

ingin menggunakan fitur berbagi (*share*) resep misalnya ke beberapa media sosial, maka *user* Aplikasi hanya dilengkapi dengan 2 tampilan bahasa untuk melihat konten yang terdapat pada aplikasi ini yaitu bahasa Indonesia dan Inggris.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang *mobile application* resep makanan dan minuman khas Papua berbasis pada sistem android.
2. Untuk membangun *mobile application* resep makanan dan minuman khas Papua berbasis pada sistem android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan aplikasi resep makanan dan minuman khas Papua ini antara lain :

- a. Memberikan manfaat khususnya bagi para penggemar memasak yang tidak mengetahui atau lupa akan resep makanan dan minuman khas Papua.
- b. Memperkenalkan budaya Papua melalui kuliner khas yang dimiliki daerah Papua.
- c. Mengembangkan ilmu pengetahuan, dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan *mobile application* berbasis android.
- e. Menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang harus *online* terlebih dahulu

- f. telah didapat selama menempuh studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan sekarang dapat diterapkan dilapangan dan dapat berguna bagi masyarakat luas.
- g. Dapat dimanfaatkan pada aktifitas pembelajaran tata boga pada lembaga pendidikan tata boga.
- h. Menciptakan sistem informasi baru atau mengembangkan sistem yang sudah ada menjadi sistem informasi yang lebih baik dan praktis.

1.6 Metodologi Penelitian

1. Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari solusi bagaimana mengemas aplikasi resep makanan dan minuman khas Papua berbasis pada sistem android ini menjadi panduan resep yang lebih modern dan praktis dapat dibawa kemana saja serta dapat diterapkan dengan mudahnya kepada pengguna.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Observasi

Observasi tentang bagaimana cara membuat aplikasi resep makanan dan minuman khas Papua pada *smartphone* Android.

2. Studi Pustaka

Yaitu metode pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari buku, jurnal maupun *browsing* internet, serta yang berkaitan dengan

teori dasar dari aplikasi yang sedang dibuat dan dokumen yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan aplikasi.

3. Evaluasi Aplikasi

Melakukan metode evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat, sudah sesuai dengan target atau belum.

3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari rumusan masalah dapat diperoleh bahwa masalah adalah bagaimana membuat aplikasi resep makanan dan minuman khas Papua berbasis pada sistem android menjadi lebih praktis, kemudian dari observasi dan studi pustaka kita dapat membuat solusinya. Setelah solusi didapat maka kita dapat membuat aplikasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang *Tools/software*

yang digunakan untuk pembuatan aplikasi “Resep Makanan dan Minuman Khas Papua.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi “Resep Makanan dan Minuman Khas Papua”, rancangan *user interface* dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah di buat.

BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

