

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara di Asia Tenggara, yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13466 pulau,¹ oleh karena itu ia disebut juga sebagai Nusantara ("pulau luar", di samping Jawa yang dianggap pusat).² Dengan populasi sebesar 222 juta jiwa pada tahun 2006,³ Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar keempat di dunia dan negara yang berpenduduk Muslim terbesar di dunia, meskipun secara resmi bukanlah negara Islam.

Bentuk pemerintahan Indonesia adalah republik, dengan Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah dan Presiden yang dipilih langsung. Ibukota negara ialah Jakarta. Indonesia berbatasan dengan Malaysia di Pulau Kalimantan, dengan Papua Nugini di Pulau Papua dan dengan Timor Leste di Pulau Timor. Negara tetangga lainnya adalah Singapura, Filipina, Australia, dan wilayah persatuan Kepulauan Andaman dan Nikobar di India.

Sejarah Indonesia banyak dipengaruhi oleh bangsa lainnya. Kepulauan Indonesia menjadi wilayah perdagangan penting setidaknya sejak abad ke-7, yaitu ketika Kerajaan Sriwijaya di Palembang menjalin hubungan agama dan

¹ Indonesia has completed surveys on its 13,000 islands, ANTARA News Agency, 18 August 2010

² Justus M. van der Kroef (1951). "The Term Indonesia: Its Origin and Usage". *Journal of the American Oriental Society* 71 (3): 166-171.

³ Badan Pusat Statistik Indonesia [1 September 2006]. *Tingkat Kemiskinan di Indonesia Tahun 2005-2006* (PDF) (dalam Bahasa Indonesia). Rilis pers. Diakses pada 26 September 2006.

perdagangan dengan Tiongkok dan India. Kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha telah tumbuh pada awal abad Masehi, diikuti para pedagang yang membawa agama Islam, serta berbagai kekuatan Eropa yang saling bertempur untuk memonopoli perdagangan rempah-rempah Maluku semasa era penjelajahan samudra. Setelah berada di bawah penjajahan Belanda, Indonesia yang saat itu bernama Hindia Belanda menyatakan kemerdekaannya di akhir Perang Dunia II. Selanjutnya Indonesia mendapat berbagai hambatan, ancaman dan tantangan dari bencana alam, korupsi, separatisme, proses demokratisasi dan periode perubahan ekonomi yang pesat.

Dari Sabang sampai Merauke, Indonesia terdiri dari berbagai suku, bahasa dan agama yang berbeda. Suku Jawa adalah grup etnis terbesar dan secara politis paling dominan. Semboyan nasional Indonesia, "*Bhinneka tunggal ika*" ("Berbeda-beda tetapi tetap satu"), berarti keberagaman yang membentuk negara. Selain memiliki populasi padat dan wilayah yang luas, Indonesia memiliki wilayah alam yang mendukung tingkat keanekaragaman hayati terbesar kedua di dunia.

Indonesia memiliki sekitar 300 kelompok etnis, tiap etnis memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad, dipengaruhi oleh kebudayaan India, Arab, Cina, Eropa, dan termasuk kebudayaan sendiri yaitu Melayu. Contohnya tarian Jawa dan Bali tradisional memiliki aspek budaya dan mitologi Hindu, seperti wayang kulit yang menampilkan kisah-kisah tentang kejadian mitologis Hindu Ramayana dan Baratayuda. Banyak juga seni tari yang berisikan nilai-nilai Islam. Beberapa di antaranya dapat ditemukan di daerah Sumatera

seperti tari Ratéb Meuseukat dan tari Seudati dari Aceh. Seni pantun, gurindam, dan sebagainya dari berbagai daerah seperti pantun Melayu, dan pantun-pantun lainnya sering dipergunakan dalam acara-acara tertentu yaitu perhelatan, pentas seni, dan lain-lain.

Indonesia juga memiliki keanekaragaman masakan tradisional dari berbagai suku. Masakan Indonesia bervariasi bergantung pada wilayahnya.¹ Nasi adalah makanan pokok dan dihidangkan dengan lauk daging dan sayur. Bumbu (terutama cabai), santan, ikan, dan ayam adalah bahan yang penting.²

Sepanjang sejarah, Indonesia telah menjadi tempat perdagangan antara dua benua. Ini menyebabkan terbawanya banyak bumbu, bahan makanan dan teknik memasak dari bangsa Melayu sendiri, India, Timur tengah, Tionghoa, dan Eropa. Semua ini bercampur dengan ciri khas makanan Indonesia tradisional, menghasilkan banyak keanekaragaman yang tidak ditemukan di daerah lain. Bahkan bangsa Spanyol dan Portugis, telah mendahului bangsa Belanda dengan membawa banyak produk dari dunia baru ke Indonesia.

Makanan kecil semisal kue-kue banyak dijual di pasar tradisional. Kue-kue tersebut biasanya berbahan dasar beras, ketan, ubi kayu, ubi jalar, terigu, atau sagu. Nasi rames yang berisi nasi beserta lauk atau sayur pilihan dijual di tempat-tempat umum, seperti stasiun kereta api, pasar, dan terminal bus. Di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya dikenal nasi kucing sebagai nasi rames yang berukuran sangat minimalis dengan harga murah, nasi kucing sering dijual di atas angkringan, sejenis warung kaki lima. Terdapat pula aneka makanan yang dijual

¹ Witton, Patrick (2002). *World Food: Indonesia*. Melbourne: Lonely Planet.

² Brissendon, Rosemary (2003). *South East Asian Food*. Melbourne: Hardie Grant Books.

oleh para pedagang keliling menggunakan gerobak atau tanggungan. Pedagang keliling ini menyajikan mie ayam, mie bakso, soto, siomay, roti burger, nasi goreng, nasi udak, dan lain-lain.

Dengan banyaknya jenis dari masakan tradisional di Indonesia tidak menutup kemungkinan masakan-masakan itu hilang jika tidak kita lestarikan mulai dini. Oleh karena itu pemanfaatan bidang IT sangatlah dibutuhkan dalam melestarikan masakan tradisional dengan pengimplementasian di perangkat mobile yang biasa dikenal dengan nama lain "handphone". Untuk melakukan semua itu penulis membutuhkan bahasa pemrograman dalam pembuatan aplikasi tersebut. Adapun bahasa pemrograman yang penulis gunakan yakni J2ME (Java 2 Micro Edition).

J2ME merupakan subset dari J2SE SUN Microsystem yang ditujukan untuk implementasi pada peralatan embeded system dan handheld yang tidak mampu mendukung secara penuh implementasi menggunakan J2SE.

J2ME adalah teknologi Java yang diperuntukkan perangkat-perangkat kecil *consumer device*, terutama *wireless*. Beberapa perangkat *wireless* antara lain PC, PDA, *communicator*, *embeded device*, *smart card* dan ponsel. Teknologi Java mungkin merupakan satu-satunya cara memprogram beberapa perangkat, berbagi logic antara perangkat dan *server*, pengantaran aplikasi secara dinamis, program yang kompak, lingkungan pengembangan yang aman dan cepat. J2ME memungkinkan perangkat lunak dapat di-*download* perangkat sekaligus memungkinkan layanan yang dapat disesuaikan di beragam perangkat.

J2ME menyediakan *platform* standar untuk pengembangan perangkat *wireless*. J2ME terdiri atas perangkat-perangkat komponen sebagai berikut:

1. Java Virtual Machine (JVM), komponen untuk menjalankan program-program Java pada emulator atau *handheld device*.
2. Java Application Programming Interface (API), merupakan kumpulan *library* untuk menjalankan dan mengembangkan program Java pada *Handheld Devices*.
3. *Tools* lain untuk mengembangkan Java, semacam emulator *Java Phone*, Emulator *Nokia*, Emulator *Siemens* dan Emulator *Motorola*.

Latar belakang inilah yang membuat penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul “**Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian Masakan Tradisional Indonesia Menggunakan J2ME**” sehingga dapat membantu mereka dalam melestarikan budaya lewat masakan-masakan tradisional yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Akhir-akhir ini Indonesia mengalami beberapa permasalahan dalam masalah kepemilikan budaya di Indonesia. Agar budaya ini tidak diambil alih kepemilikannya oleh negara lain maka perlu adanya pelestarian, begitu juga dalam masalah masakan tradisional yang dapat dijadikan identitas suatu budaya di tanah air tercinta ini.

Oleh karena itu inilah suatu solusi agar masalah tersebut dapat dihindari. Dengan adanya aplikasi mobile sebagai media pelestarian masakan tradisional mudah-mudahan Indonesia dapat menjadi suatu negara yang lebih *solid*.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi mobile sebenarnya mencakup hal yang sangat luas dikarenakan banyaknya jenis aplikasi serta kegunaannya masing-masing berbeda. Walaupun demikian penulis akan membatasi ruang lingkup yang lebih spesifik, maka dalam hal ini penulis akan membuat aplikasi mobile yang berbasis J2ME sebagai media untuk melestarikan budaya di Indonesia dengan menyuguhkan masakan-masakan tradisional khas Indonesia.

Aplikasi ini akan memuat beberapa resep masakan tradisional berdasarkan suku yang ada di Indonesia dan aplikasi ini akan dirancang sesederhana mungkin untuk mempermudah pengguna dalam pengimplementasiannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat melestarikan dan mengangkat nama negara Indonesia di kancah dunia. Selain itu penelitian ini juga bertujuan menambah wawasan warga negara Indonesia untuk lebih mengenal akan kekayaan suku budayanya dengan begitu hal ini akan berdampak positif dalam menumbuhkan rasa nasionalisme di jati diri warga negara Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Menambahkan pengetahuan dikalangan masyarakat Indonesia akan kekayaan budaya Indonesia yang bersumber dari masakan tradisionalnya.
- b. Mempermudah pengguna yang ingin mengenal lebih jauh tentang budaya di Indonesia dengan mengimplementasikan langsung masakannya.
- c. Menumbuhkan rasa dan sikap patriotik warga negara Indonesia terhadap negaranya untuk lebih menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia.
- d. Penggunaan aplikasi di luar Indonesia dapat mengharumkan nama Indonesia di kancah dunia sebagai negara yang kaya akan warisan budayanya.
- e. Sebagai bahan ajar yang dapat dipergunakan dalam ruang lingkup sekolah kejurusan yang terfokuskan terhadap jurusan tata boga.

- f. Mempermudahkan pengguna yang ingin mengetahui masakan suatu suku budaya tanpa harus mencari referensi ke media yang lebih susah dijangkau.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan, yang sifatnya sistematis dan objektif dalam melakukan kegiatan penelitian, dengan tujuan memperoleh dan mengumpulkan data dan informasi yang diteliti secara baik dan benar. Sehingga peneliti tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis melakukan penelitian dengan dua langkah kegiatan sebagai berikut :

1. Penelitian perpustakaan (library research).

Pada metode ini memperoleh teori-teori yang menjadi landasan untuk melaksanakan praktek maupun memperoleh teori-teori pendukung untuk dapat menggabungkan dilapangan, sehingga tercipta kesinambungan antara teori dan praktek yang bersumber dari buku-buku ilmiah, catatan perkuliahan dan buku lainnya.

2. Penelitian dunia maya (internet research).

Metode ini merupakan metode untuk memperoleh beberapa data masakan dari berbagai suku budaya di Indonesia dan sebagai media pendukung dalam pembuatan aplikasi mobile yang berbasiskan J2ME.

1.7 Sistematika Penulisan

Langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II – LANDASAN TEORI

Merupakan landasan teoritis yang mencakup ; definisi pemrograman, konsep bahasa pemrograman, dan data pendukung aplikasi mobile.

3. BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Merupakan uraian masalah yang mencakup ; pengertian J2ME, aplikasi-aplikasi pendukung dalam pembuatan program berbasis J2ME, dan perancangan aplikasi mobile.

4. BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas pengimplementasian dari aplikasi mobile serta pembahasannya.

5. BAB V - PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran.