

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jawa merupakan salah satu pulau yang memiliki cukup banyak penduduk dengan beragam suku dan budaya. Selain itu, Jawa juga memiliki berbagai macam masakan tradisional. Jawa memang terkenal akan kelezatan dan beberapa hidangan yang menjadi kekhasan masing-masing daerah. Masakan Jawa terkenal dengan cita rasa yang unik.

Dunia makanan atau yang lebih dikenal masyarakat dengan nama kuliner pada saat ini sedang populer, dilihat dari banyaknya bermunculan program-program acara televisi yang berunsur kuliner mulai dari acara perlombaan memasak, panduan memasak yang bisa mengajarkan cara memasak makanan. Fenomena ini menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap kuliner saat ini sangat tinggi.

Mengingat adanya teknologi yang semakin hari semakin banyak perkembangan. Dengan adanya perkembangan, alat komunikasi semakin banyak digunakan contohnya *handphone*. Sistem operasi *handphone* yang trend saat ini yaitu Android.

Android merupakan *toolkit* perangkat lunak *open source* baru untuk perangkat baru *mobile* masa depan. Berbagai macam aplikasi ditawarkan dari sistem android. Pengguna android dapat memilih segala aplikasi yang sesuai

kebutuhan yang diinginkan. Dengan adanya aplikasi ini, maka akan membantu pengguna untuk mempermudah mencari resep masakan yang diinginkan serta dapat melakukan pencarian resep masakan menurut bahan yang dimiliki supaya bisa bervariasi. Terlebih saat ini masakan Jawa tradisional sudah mulai terlupakan karena adanya masakan modern yang cepat saji.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang di atas, maka secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengetahui informasi macam-macam masakan Jawa tradisional serta mendapatkan resep-resep masakan secara cepat dan mudah dengan pencarian resep yang efektif?

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi kumpulan resep masakan Jawa tradisional ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

1. Aplikasi ini berbasis Android dengan menggunakan *Software Unity 3D Game Engine*.
2. Lingkup pembahasan sebatas pada masalah resep masakan Jawa tradisional.
3. *Software Unity* tidak bisa mengambil gambar dari database.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan minimal pada *smartphone* / Tablet PC yang menggunakan sistem operasi Android 2.2 (Froyo)

5. Perangkat *mobile* yang digunakan untuk aplikasi ini adalah *handphone* atau tablet PC ber-*platform* Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Pembuatan aplikasi kumpulan resep masakan jawa tradisional ini bertujuan untuk media informasi tentang macam-macam masakan jawa. Dan selain itu sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Pengguna dapat mendapatkan informasi berbagai macam masakan jawa tradisional.
2. Pengguna dapat meningkatkan rasa cinta terhadap kebudayaan masakan jawa.
3. Mempermudah pengguna android dalam menerapkan aplikasi kumpulan resep masakan jawa tradisional sebagai pencarian yang efektif.

1.6. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data dan referensi yang akan digunakan berupa buku, dokumen yang relevan dan *internet*.

2. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasi kedalam *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android.

3. Pengujian Aplikasi

Metode ini dilakukan untuk menguji aplikasi, apakah aplikasi ini mampu menyediakan informasi bagi pengguna. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam *smartphone* agar dapat dioperasikan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dijabarkan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

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

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini mnguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan membuat aplikasi yaitu tentang perangkat lunak yang digunakan serta mengenai teori-teori yang mendasar dalam pembuatan skripsi.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis aplikasi yang dibuat serta juga menjelaskan tentang konsep kegiatan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang pengujian dan implementasi dari hasil program serta membahas bagian-bagian yang terdapat dalam aplikasi.

BAB V : Penutup

Berisi kesimpulan-kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

