

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makanan khas Indonesia adalah suatu pencerminan dari beragamnya Budaya dan menjadi sebuah ciri tersendiri dari setiap daerah di Indonesia. Indonesia secara garis besar hampir seluruh Makanan khas kaya akan campuran rempah-rempah diantaranya kunyit, kencur, kemiri, lengkuas, cabai, gula aren, kelapa serta cara pengolahan yang beragam dari masing-masing daerah di Indonesia. Di era modern ini tidak sedikit masyarakat kita yang menggemari hobi membuat Makanan khas dari daerahnya, hal ini dapat kita lihat dari munculnya acara televisi yang Temanya memasak Makanan khas Nusantara.

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangatlah pesat. Salah satu contoh perkembangan IPTEK adalah diciptakannya ponsel yang berteknologi tinggi. Penggunaan ponsel lebih didominasi oleh ponsel pintar yang lebih dikenal dengan nama *smartphone*. Pada *smartphone* juga dapat dikembangkan beberapa aplikasi berbasis android yang dapat membantu kita dalam mencari informasi. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka.

Kurangnya aplikasi berbasis android yang menyediakan informasi tentang makanan khas di Indonesia, maka menjadikan peluang bagi penulis untuk membuat sebuah aplikasi yang menyediakan informasi tentang makanan khas di Indonesia. Dengan adanya teknologi *smartphone* yang dapat mengembangkan aplikasi sesuai dengan kebutuhan kita, maka penulis akan membuat aplikasi berbasis Android yang berjudul “Aplikasi Xtraordinaryfood Sebagai Media Informasi Makanan Tradisional di Indonesia”. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang makanan khas di Indonesia khususnya bagi masyarakat yang memiliki *smartphone*. Aplikasi ini juga memiliki suatu tampilan pada latar belakang yang biasa disebut *background*. Selain itu, aplikasi ini dapat memberi informasi atau keterangan tentang makanan tradisional yang disertai cara memasak, gambar dan cerita mengenai makanan tradisional tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang aplikasi Xtraordinaryfood sebagai media informasi makanan tradisional di Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dalam skripsi lebih terarah dan dapat memudahkan dalam pembuatan maka penting untuk diadakannya batasannya masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menyajikan informasi tentang makanan khas di Indonesia.

2. Hanya menyajikan informasi makanan khas dari Provinsi DKI Jakarta, Sumatera Selatan (Palembang), Jawa Tengah (Semarang), dan DI Yogyakarta.
3. Menampilkan nama makanan, harga, peta Provinsi dan cara memasak makanan.
4. Aplikasi ini dapat dioperasikan di Android minimum *Kit Kat* versi 4.4

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan pembuatan aplikasi sebagai berikut:

1.4.1 Maksud Penelitian

Agar aplikasi yang dibuat dapat memberikan manfaat berupa informasi makanan tradisional.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi tentang makanan tradisional.
2. Menambah media informasi untuk makanan tradisional dengan menggunakan Android.

1.5 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian untuk mendapatkan data yang benar – benar akurat, relevan, dan valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *aplikasi extraordinaryfood sebagai media informasi makanan tradisional di Indonesia* adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka (*liberary research*)

Merupakan sumber data sekunder yang penulis dapatkan dari data yang diambil dari buku – buku, dan literature – literature dalam Studi perpustakaan. Pengumpulan data dari buku – buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas dan sumber – sumber lain yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas dan serta sebagai usaha untuk memperoleh data.

2. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan wawancara ke salah satu penjual yang menyediakan makanan tradisional di Yogyakarta mengenai cara membuat makanan tradisional tersebut dan adakah asal usul atau cerita terciptanya makanan tradisional tersebut.

3. Kuesioner (*Questioner*)

Memberikan pertanyaan berupa kuesioner kepada masyarakat untuk mencari informasi tentang makanan khas di daerah Yogyakarta. Berisi pertanyaan seputar harga makanan, terdapat 9 responden yang telah mengisi sebanyak 6 pertanyaan yang ada didalam kuesioner.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Yang dimaksud dalam metode ini adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisis pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi metode testing. Penulis menggunakan metode *Waterfall*.

1. Metode Analisis

Dalam tahapan ini penulis menggunakan metode PIECES untuk pembuatan program.

1. Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)
2. Analisis Informasi (*Information*)
3. Analisis Ekonomi (*Economy*)
4. Analisis Pengendalian (*Control*)
5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)
6. Analisis Pelayanan (*Service*)

2. Metode Perancangan

Perancangan sistem merupakan proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan analisis sistem. Dalam perancangan aplikasi, Sistem dan database yang digunakan adalah :

1. Unified Modelling Language (UML)

Dalam UML terdapat Use case, Activity, Sequence, Class Diagram

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

3. Implementasi

Yang di maksud dengan implementasi disini adalah hasil dari perancangan diimplementasikan dengan menggunakan Android SDK, Android Development Tools, Eclipse, dan implementasi database menggunakan SQL embedded (SQLite).

4. Metode Testing

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan emulator Android dalam perangkat Mobile Smartphone berbasis Android. Dengan metode antara lain :

1. Blackbox
2. White Box

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis, penulis akan menyusun penelitian menjadi 5 bab dengan urutan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori, tinjauan pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini mengurai tentang analisis dan perancangan sistem serta database. Analisis yang digunakan adalah PIECES serta analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Perancangan database menggunakan *entity relationship diagram* dan perancangan sistem

menggunakan UML. Pada bab ini juga di uraikan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem, dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan pembahasan hasil kesimpulan dari pembuatan penelitian dan saran untuk pengembangan dari hasil penelitian.

