

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Yogyakarta memiliki keanekaragaman kuliner yang sangat banyak. Salah satu contoh bentuk keanekaragaman kuliner tersebut adalah makanan tradisional. Makanan tradisional merupakan salah satu identitas kebudayaan suatu daerah di Indonesia. Menurut data dari Badan Ketahanan dan Penyuluhan (BKPP) Daerah Istimewa Yogyakarta (2015), jenis makanan tradisional yang ada di Yogyakarta ada 93 jenis. [1] Yogyakarta mempunyai jenis makanan yang berbeda, dapat dilihat dari variasi, fungsi dan cara penyajiannya.

Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi berkembang pesat khususnya dibidang *software*. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital *marketing* Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. [2] Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri, sehingga dapat digunakan oleh berbagai macam *device*. Android memiliki berbagai jenis aplikasi, salah satunya adalah media pembelajaran seperti aplikasi ensiklopedia makanan tradisional.

Pengetahuan mengenai berbagai makanan tradisional merupakan hal yang penting, tidak jarang masyarakat Yogyakarta maupun luar kota kurang mengetahui tentang makanan tradisional dari daerahnya. Buku ensiklopedia

ataupun katalog tentang makanan telah banyak beredar, namun sumber informasi cetak tersebut kurang efektif, dikarenakan sifat masyarakat urban yang menjadi target utama lebih memilih mencari informasi dengan cara yang cepat dan praktis.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka diperlukan suatu aplikasi *mobile* multimedia interaktif ensiklopedia makanan tradisional dari Yogyakarta. Aplikasi ini berisi sejarah, video, ciri khas, dan cara penyajian makanan tradisional Yogyakarta. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang menarik minat masyarakat terhadap makanan tradisional Yogyakarta sebagai usaha untuk melestarikan dan menjaga warisan kuliner Nusantara.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi ensiklopedia berbasis Android sebagai media informasi makanan tradisional di Yogyakarta?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka peneliti memberikan batasan – batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi meliputi informasi umum berupa video, sejarah, resep, dan ciri khas dari makanan tradisional tersebut.
2. Aplikasi ini berupa macam-macam makanan tradisional berdasarkan kabupaten asal.

3. *Database* yang digunakan pada aplikasi Android adalah SQLite.
4. Aplikasi ini dibuat untuk *platform mobile* sistem operasi Android minimal versi 5.0 (*Lollipop*).
5. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan *software*: *Android Software Development Kit* (Android SDK), *Java Development Kit* (JDK), *Android Studio*, *Adobe Premiere*, *Adobe Photoshop*, dan *Corel Draw*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Sebagai media edukasi interaktif mengenai makanan tradisional yang ada di Yogyakarta.
2. Sebagai media promosi macam-macam makanan tradisional di Yogyakarta.
3. Menghasilkan sebuah aplikasi Multimedia interaktif yang dapat menampilkan informasi ensiklopedia makanan tradisional di Yogyakarta.
4. Untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap makanan tradisional di Yogyakarta

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Adapun metodologi penelitian yang akan penulis gunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. [3]

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data, antara lain:

a. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan langsung di beberapa tempat penjual makanan tradisional guna mendapatkan data yang akurat.

b. Dokumentasi

Peneliti mengambil gambar yang berkaitan dengan penelitian pada aplikasi ensiklopedia makanan tradisional ini.

c. Studi Literatur

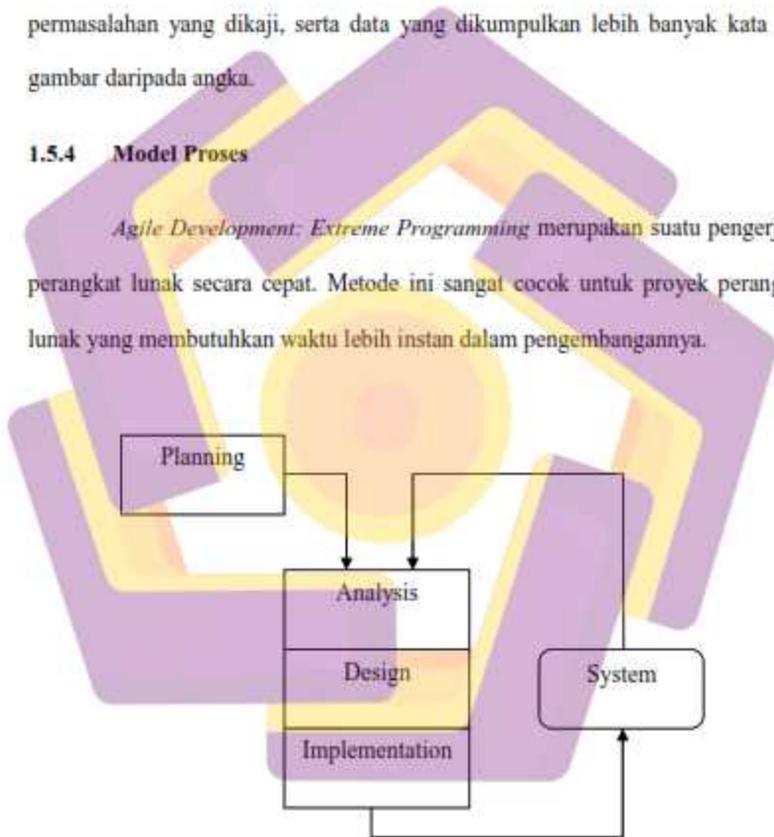
Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya mempelajari dan mengutip isi dari buku-buku yang dibuat oleh pengarang lain, menggunakan internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan masalah yang sedang dihadapi penulis.

### 1.5.3 Metode Analisis

Peneliti menggunakan metode analisis Kualitatif untuk menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan. Tujuan dari metodologi ini ialah pemahaman secara lebih mendalam terhadap suatu permasalahan yang dikaji, serta data yang dikumpulkan lebih banyak kata dan gambar daripada angka.

### 1.5.4 Model Proses

*Agile Development: Extreme Programming* merupakan suatu pengerjaan perangkat lunak secara cepat. Metode ini sangat cocok untuk proyek perangkat lunak yang membutuhkan waktu lebih instan dalam pengembangannya.



**Gambar 1.1 Model Proses *Extreme Programming***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara global yang dapat dilihat di bawah ini.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang diambilnya dari judul skripsi "Pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional di Yogyakarta Berbasis Android", rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan jurnal yang akan peneliti jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat aplikasi *mobile* berbasis android.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang program yang akan dibuat meliputi Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, dan Perancangan Interface (Tampilan).

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari isi laporan dan saran dari peneliti mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

