

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Maluku yang merupakan salah satu daerah kaya akan rempah-rempah menjadi alasan bahwa kuliner Maluku sangatlah khas, menarik dan menggugah selera. Namun pada prakteknya, resep masakan Maluku mulai kurang untuk diketahui oleh generasi muda saat ini. Padahal ketertarikan dunia kuliner mengenai cara penyajian kuliner khas Maluku dan keunikan rasa menjadi poin penting yang sering diincar oleh para pencinta kuliner untuk dapat mempraktekan langsung bagaimana cara membuat menu resep masakan Maluku.

Mengingat adanya teknologi yang semakin canggih khususnya smartphone yang menjadi salah satu teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia tentu dapat membantu dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Smartphone yang pada awalnya hanya digunakan oleh kalangan tertentu, kini semakin meluas bahkan setiap kalangan dapat memiliki dan menggunakan smartphone tanpa ada batasan. Didukung dengan perkembangan smartphone yang semakin hari semakin canggih tentu sangat membantu dalam memberikan kemudahan kepada manusia dalam menyelesaikan pekerjaan atau masalah, karena program yang ditanamkan dalam smartphone sebagian besar dapat membantu aspek peran manusia. Bagi orang yang mempunyai hobi memasak dan tidak ingin repot-repot mencari panduan dalam membuat menu makanan, kehadiran smartphone sangatlah membantu.

Aplikasi resep makanan dan jajanan Maluku akan menjadi sumber informasi penting yang memudahkan seseorang dalam membuat menu makanan sehari-hari sesuai resep yang diinginkan. Dilengkapi dengan adanya game yang memperkenalkan makanan khas Maluku dengan tampilan yang menarik tentu dapat mempromosikan budaya dan ciri khas makanan Maluku di kalangan masyarakat.

Dengan tersedianya resep makanan dan jajanan ini diharapkan dapat membantu pecinta kuliner untuk lebih mengenal makanan dan jajanan Maluku agar semakin mudah untuk mempraktekkan sendiri. Selain itu memudahkan pencarian resep makanan berdasarkan nama makanan yang akan dimasak oleh user.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dibuat adalah "Bagaimana Merancang Aplikasi Resep Makanan dan Jajanan Khas Maluku agar Resep Maluku Dapat Diketahui Secara Praktis dengan Memanfaatkan Kemajuan Teknologi Berbasis Android?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas maka perlu pembatas masalah-masalah sebagai berikut :

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah di atas, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini untuk pengenalan jenis makanan dan jajanan khas Maluku.

2. Aplikasi ini hanya menyediakan informasi berupa resep makanan dan jajanan yang terdiri dari gambar, bahan dan cara pembuatan.
3. Aplikasi ini tidak menggunakan akses jaringan internet (Offline).
4. Aplikasi ini hanya sebatas pengujian sistem.
5. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android 4.0 Ice Cream Sandwich ke atas.
6. Perangkat lunak yang digunakan adalah Android Studio dan Database SQLite.

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

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu aplikasi resep makanan dan jajanan Maluku yang dapat menjadi referensi masyarakat dalam membantu memberikan informasi mengenai panduan memasak berbasis android.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Agar menghasilkan data dan laporan yang akurat, maka disusun secara terperinci dan tersruktur. Oleh karena itu, untuk mencapai semua itu penulisan skripsi ini menggunakan metodologi sebagai berikut:

##### **1.5.1 Pengumpulan Data**

###### **a. Wawancara (*Interview*)**

Pengumpulan data dengan melakukan sesi tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian.

b. Studi Pustaka (*Literature*)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pembelajaran literatur. Pada tahap ini dilakukan studi kepustakaan melalui membaca buku-buku maupun artikel-artikel yang dapat mendukung skripsi.

### 1.5.2 Analisis Data

Semua data yang terkumpul dari studi pustaka akan dianalisis untuk mendapatkan hasil untuk pemecahan masalah yang timbul. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis yaitu metode SWOT dan metode Kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

### 1.5.3 Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan menggunakan use case diagram, activity diagram, class diagram dan sequence diagram untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

### 1.5.4 Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Waterfall*. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) yang dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) [1].

### 1.5.5 Metode Testing

Metode pengujian sistem yang digunakan adalah *Black Box* dan *White Box*.

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas mengenai penelitian terdahulu dan dasar-dasar teori yang dipergunakan dalam membuat sistem dan membahas secara singkat tentang bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam skripsi ini.

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

Bab ini akan memaparkan tentang gambaran umum serta menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang ada seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan *interface* dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan aplikasi mobile berbasis android dan cara pengoperasiannya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan hasil dari semua tahap yang telah dilalui selama penulisan serta saran-saran dalam pembuatan skripsi ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber bacaan yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini.

