

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Masakan Nusantara adalah jenis makanan yang berkaitan erat dengan suatu daerah yang diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari tradisi, masakan khas daerah di Indonesia sudah ada sejak lama dan masih bertahan hingga saat ini, sehingga sangat dihargai sebagai warisan budaya. Karena menjadi bagian dari suatu daerah, maka masakan tradisional ini masih mudah ditemukan, bahkan menjadi *icon* pariwisata di tempat tersebut. Masakan tradisional artinya dapat dikatakan sebagai identitas lokal karena keberadaannya yang menjadi bagian dari budaya masyarakat (Tata Sutabri, 2015)

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, masakan tradisional semakin tidak populer dan kalah oleh pengaruh masakan luar yang berasal dari Negara lain. Di Indonesia masih banyak masyarakat lokal justru kurang mengenal dan tidak menyukai masakan tradisional Indonesia. Kurangnya pengenalan dan apresiasi terhadap tradisi dan sejarah kebudayaan masakan Nusantara menjadi faktor utama.

Dalam memperluas pengenalan dan memperkaya wawasan akan masakan Nusantara kepada masyarakat, khususnya wisatawan lokal maupun Internasional dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan memanfaatkan sarana pusat wisata yang dilengkapi dengan fasilitas menarik di peruntukan bagi seluruh kalangan atau media menarik (Aplikasi Pengenalan

Masakan Nusantara) tentang budaya masakan yang ada di Indonesia, serta melestarikan masakan Nusantara, menjadi lebih dikenal dan dinikmati (I Made Ageng Suyasa, 2017)

Dari uraian permasalahan yang telah dijelaskan, Maka pada pembahasan ini penulis berinisiatif mengangkat sebuah judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Masakan Nusantara Berbasis Android”**

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu :

1. Minimnya pengetahuan masyarakat lokal dan Internasional tentang masakan Nusantara.
2. Belum adanya aplikasi pengenalan masakan Nusantara berbasis *Android*.

I.2.1. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengenalkan masakan Nusantara kepada masyarakat lokal dan Internasional?
2. Bagaimana merancang aplikasi pengenalan masakan Nusantara berbasis *Android*?

I.2.2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya sebatas menampilkan asal daerah, nama masakan.
2. Data yang menjadi inputan adalah nama masakan, nama daerah asal dan keterangan masakan.
3. Menggunakan *Android Studio* dan *Mysql*.

I.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengenalkan masakan Nusantara kepada masyarakat lokal dan Internasional?
2. Untuk mengenalkan masakan Nusantara pada setiap daerah atau Provinsi yang ada di Indonesia?
3. Untuk merancang aplikasi pengenalan masakan Nusantara berbasis *Android*?

I.4. Manfaat

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di deskripsikan manfaat dari penelitian ini “Aplikasi pengenalan masakan Nusantara ini, dapat manjadi salah satu media informasi tentang budaya kuliner yang ada di Indonesia”

I.5. Metodologi Penelitian

Didalam melakukan penelitian diperlukan beberapa cara untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian ini. Adapun teknik dalam pengumpulan data ini.

I.5.1 Pengumpulan Data

Di dalam melakukan penelitian diperlukan beberapa cara untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian ini. Adapun teknik dalam pengumpulan data ini adalah :

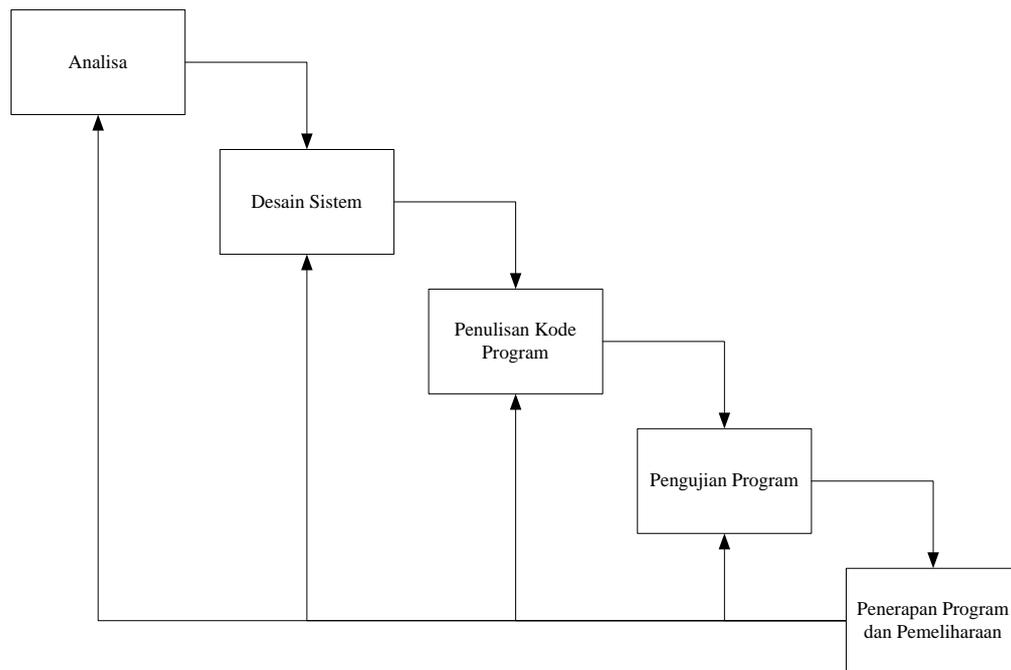
a. Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan secara googling dengan objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu bagian-bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan berkaitan tentang rancang bangun aplikasi pengenalan masakan Nusantara berbasis *android*.

b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yang dimaksud studi kepustakaan ialah segala usaha yang dimiliki oleh penelitian untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari Jurnal.

Di dalam melakukan pengembangan sistem, penulis menggunakan model *waterfall* atau siklus hidup perangkat lunak, siklus hidup perangkat lunak mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar I.1. Waterfall

Adapun penjelasan dari diagram *Waterfall* di atas ialah :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan sistem terdiri dari Analisis kebutuhan *Hardware* dan *Software*, Analisis *user interface*, yang bisa mendukung terealisasinya sistem yang dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai acuan untuk merancang sistem yang dibutuhkan. Perancangan sistem terdiri dari Konsep Sistem, Adapun instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

1. Satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Processor Core i5*
 - b. *RAM minimal 4 Gb*
 - c. *Hardisk minimal 1 Tb*

2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi *Windows* 10
- b. *Android Studio*
- c. *MySql*

2. Desain Sistem

Desain sistem ini dirancang dengan permodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk membuat desain sistem. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail algoritma prosedural.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program menggunakan *Android Studio*. Hal ini sangat memudahkan proses pasca perancangan kode program. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok sistem yang dirancang untuk :

- a. Menganalisis apakah sistem aplikasi ini sudah sesuai dengan prosedur.
- b. Melakukan pengujian pada sistem aplikasi.

c. Melakukan perawatan pada sistem aplikasi

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang merupakan suatu kegiatan untuk memelihara sistem yang telah dibuat dengan *Software* Android Studio dan MySQL

I.6. Kontribusi Penelitian

Kontribusi keilmuan dari penelitian ini adalah sebagai proses untuk pengenalan tentang masakan Nusantara yang ada di Indonesia untuk kalangan lokal maupun Internasional agar mengetahui bagaimana masakan khas daerah di Indonesia dan mengetahui resep dan cara membuatnya juga.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kontribusi penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada. Bab ini membahas konsep tentang rancang bangun

aplikasi pengenalan masakan nusantara berbasis android serta sejumlah teori mengenai metode analisis dan metode perencanaan yang digunakan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas perancangan sistem yang merupakan lanjutan dari sejumlah tahapan analisis, termasuk didalamnya sejumlah pemodelan data dan proses yang dibangun berdasarkan pendekatan terstruktur.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan apa saja yang telah dikerjakan kemudian di akhiri dengan saran-saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang

