

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Bagus adalah sebuah bidang usaha yang bergerak pada bidang penjualan bahan-bahan kue serta alat-alat yang berhubungan dengan pembuatan kue, diantaranya telur, tepung, gula, mentega, loyang, oven dan lain sebagainya. Toko bagus sendiri berada di Kabupaten Indramayu lebih tepatnya di indramayu bagian barat. Saat ini teknologi semakin canggih, apalagi sekarang ini akses internet semakin mudah dan murah, kebanyakan orang sekarang berbelanja keperluan sehari-hari secara online atau melalui internet. Untuk membeli bahan-bahan kue tidak harus datang ke tokonya, namun ada berbagai alternatif telah tersedia. Untuk seseorang yang hobi membuat kue, bahan-bahan kue sangat diperlukan dan seperti alat-alat pembuat kue pun sangat diperlukan. Sehingga, bagian ini pula yang paling sering kita lihat berada di dapur.

Kegiatan dalam membuat sebuah kue bukan lagi sebagai kegiatan khusus karena kegiatan membuat kue telah menjadi sebuah hobi bagi orang tertentu bahkan dewasa ini tidak hanya kaum wanita saja tetapi kaum pria pun terlibat dalam kegiatan membuat kue ini. Dalam membuat kue, resep menjadi sebuah patokan mulai dari bahan dan cara mengolahnya, akan tetapi dalam membeli suatu bahan terkadang untuk mendapatkannya dengan sedikit usaha lebih dan harus rela mengantri serta berdesak-desakan dengan orang lain. Selain itu terkadang ada sebuah kekhawatiran dalam membeli bahan kue terutama dalam segi harga karena terkadang konsumen kesulitan dalam menentukan estimasi biaya karena dalam kurun waktu tertentu harga sering berubah sehingga menjadi sebuah kekhawatiran dalam membeli bahan kue.

Berdasarkan hasil pemberian kuesioner kepada para konsumen toko bagus dengan total responden 63 orang, dapat diambil kesimpulan 53% kesulitan menentukan estimasi biaya, 59% kesulitan dalam membeli bahan kue dan 59% konsumen kesulitan dalam mencari tutorial cara membuat kue sesuai bahan yang tersedia [Lampiran 1]. Menurut Bapak Bagus selaku pemilik toko, dalam waktu

tertentu harga bahan kue sering mendapatkan diskon, akan tetapi ketertarikan dalam membeli diskon ini kurang diminati karena konsumen bingung untuk mengkombinasikan bahan-bahan diskon tersebut menjadi sebuah resep kue. Kesulitan dalam pembuatan kue bukan hanya dalam segi bahan saja, akan tetapi cara pengolahannya menjadi kesulitan apalagi bagi kalangan yang ingin baru belajar membuat kue karena resep dan cara pengolahan kue hanya berupa text yang terkadang butuh membaca beberapa kali langkah-langkah yang harus di lewati yang menyebabkan kegagalan dalam membuat kue. Dengan adanya banyak pilihan resep tersebut, seseorang memerlukan masukan atau rekomendasi untuk menentukan resep kue yang akan dipilih. Sebuah rekomendasi tentunya akan berasal dari orang lain yang pernah melakukan atau mencobanya. Rekomendasi yang diberikan oleh orang lain juga apakah bernilai positif atau bernilai negatif. Selain itu, dengan membandingkan beberapa rekomendasi yang telah diberikan, misalnya banyak resep yang direkomendasikan oleh orang lain, seseorang akan memilih rekomendasi resep yang mempunyai banyak kemiripan dan selanjutnya akan dipilih untuk membuat resep tersebut.

Terdapat sebuah teknologi dalam aplikasi *mobile* yaitu Youtube. Youtube digunakan untuk melihat tutorial memasaknya, youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video atau sebatas menikmati berbagai video. Dari penelitian sebelumnya mengenai Youtube, Youtube digunakan sebagai media untuk mempromosikan diri para pelamar pekerjaan kepada perusahaan. Dengan demikian pihak perusahaan dapat menghemat waktu melakukan proses penyelesaian tenaga kerja [1].

Dari penelitian sebelumnya mengenai algoritma Slope One, keunggulan algoritma Slope One dibandingkan algoritma rekomendasi lainnya adalah algoritma Slope One mudah di implementasi, efisien saat melakukan query, tidak melakukan banyak requirement dikarenakan rekomendasi berdasarkan rating dari setiap item dan cukup akurat [2].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dengan ini dibuatlah sebuah aplikasi berbasis android untuk membantu konsumen menentukan bahan-bahan kue yang dibutuhkan serta membantu untuk melakukan pembelian dan mendapatkan tutorial cara membuat kue. Dengan demikian maka penelitian ini akan fokus untuk membangun aplikasi yang berjudul

“Rancang Bangun Aplikasi MasaCake Untuk Rekomendasi Dan Order Online Bahan Kue Di Toko Bagus Youtube API“.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas yang maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Konsumen kesulitan mencari tutorial cara membuat kue sesuai dengan resep yang dipilih
2. Konsumen kesulitan menentukan bahan-bahan kue apa saja yang dibutuhkan dan estimasi biaya belinya untuk membuat jenis kue
3. Konsumen kesulitan membeli ke tempat toko langsung

1.3 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi rekomendasi dan pemesanan online bahan kue di Toko Bagus. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu konsumen memilih bahan-bahan kue yang dibutuhkan untuk membuat kue serta menghitung estimasi biaya yang harus dikeluarkan.
2. Membantu konsumen mendapatkan tutorial cara membuat kue yang diinginkan sesuai dengan resep yang dipilih.
3. Membantu konsumen melakukan pembelian bahan kue tanpa harus datang ke lokasi toko bagus.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum yang ingin memesan bahan-bahan kue
2. Bersifat public untuk pengguna aplikasi
3. Penelitian dilakukan di Toko Bagus
4. Daftar harga yang tercantum hanya dari Toko Bagus
5. Aplikasi ini memanfaatkan Youtube API untuk mendapatkan video tutorial resep.
6. Aplikasi ini bisa memesan bahan-bahan kue sesuai yang diinginkan.
7. Pembayaran dilakukan diluar sistem (COD)

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan, metode ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada berdasarkan kejadian yang ada pada saat ini. Ada juga metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai proses penelitian yang digunakan dalam pembangunan penelitian dari mulai dasar penelitian hingga penarikan kesimpulan dari penelitian. Pada tahap ini data yang akan dicari berupa data efektivitas penggunaan aplikasi oleh para penggunanya. Metode yang akan dilakukan dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pengumpulan data studi literatur berguna sebagai pengumpulan informasi dalam pembangunan perangkat lunak yang berkaitan dengan jasa tukang. BigOven, Youtube, Slope One dengan menelaah berbagai literatur dari

perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, jurnal ilmiah, situs internet, dan bacaan lainnya.

2. Wawancara

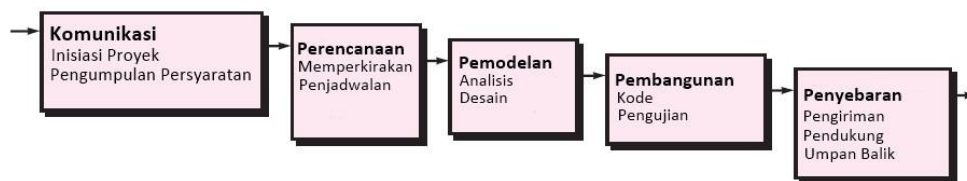
Wawancara secara langsung kepada pemilik toko yang berkaitan dengan penelitian.

3. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan kepada pelanggan toko dengan cara menyebarkan lembar pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma secara *waterfall* menurut Pressman. Menurut Pressman model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah *software*. Berikut ini gambaran dari *waterfall* yang meliputi beberapa proses, yaitu



Gambar 1.1 Skema Model Waterfall

1. Komunikasi (*Communication*)

Communication merupakan tahap analisis kebutuhan perangkat lunak dan pengumpulan data. Kebutuhan perangkat lunak diidentifikasi dengan cara melakukan observasi di tempat penelitian, kemudian dengan cara menyebarkan lembar pertanyaan kuesioner yang berkaitan dengan judul penelitian, dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

2. Perencanaan (*Planning*)

Planning merupakan tahap penyusunan rencana-rencanan yang akan dilakukan selama pembangunan perangkat lunak meliputi pembuatan

jadwal dari setiap tahap yang dilakukan dan mempersiapkan semua kebutuhan.

3. Pemodelan (*Modeling*)

Selama tahap ini, dilakukan implementasi dari kebutuhan pembuatan aplikasi dalam bentuk presentasi antarmuka serta arsitektur aplikasi sebagai serangkaian perancangan aplikasi untuk *front-end* dalam memberikan informasi yang informatif kepada pengguna aplikasi ini dari hasil pengolahan sistem *back-end*.

4. Pembangunan (*Construction*)

Pada tahap ini, perancangan aplikasi di implementasikan dalam bentuk kode atau serangkaian unit program. Pengimplementasian pada tahap ini menggunakan android studio.

5. Penyebaran (*Deployment*)

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian pada tahap ini didapat hasil dan juga umpan balik dari penggunaan aplikasi yang telah dirancang.

1.5.3. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian lalu batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai sejarah yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat. Serta membahas teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi yang terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Selain itu terdapat perancangan antarmuka untuk sistem yang akan dibangun sesuai hasil analisis yang telah dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan mengenai implementasi sistem terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, implementasi basis data dan implementasi antarmuka. Selain itu dilakukan tahap-tahap pengujian terhadap sistem yang dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian yang dilakukan

