BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia sebagai makhluk hidup tidak bisa lepas dengan makanan, karena untuk bertahan hidup manusia memerlukan tenaga yang diperoleh dari mengkomsumsi makanan. Makanan terdiri dari beberapa jenis pertama makanan berat atau yang kita kenal sebagai lauk pauk yang dihidangkan biasanya bersama dengan nasi, kedua makanan ringan atau *cookies* yang biasanya dihidangkan sebagai makanan pencuci mulut atau bisa juga sebagai cemilan disaat waktu santai seperti kue.

Dunia makanan atau yang lebih dikenal masyarakat dengan nama kuliner pada saat ini sedang dalam masa – masa ke emasannya, dapat dilihat dari banyaknya bermunculan program – program acara televisi yang berunsur kuliner di berbagai stasiun televisi, mulai dari acara perlombaan masak – memasak, panduan memasak yang bisa mengajarkan cara memasak hingga wisata kuliner yang memberikan informasi masakan – masakan unik yang belum pernah diketahui. Fenomena ini menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap kuliner saat ini sangat tinggi karena makanan sekarang ini tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan gizi manusia semata tetapi telah menjadi suatu objek rekreasi yang dapat menghilangkan stres pekerjaan bagi sebagian masyarakat perkotaan.

Kemajuan teknologi yang terus berkembang menuju zaman yang modern berteknologi tinggi ini telah membawa dampak besar dalam kehidupan, karena dorongan kebutuhan hidup manusia yang terus bertambah. Dorongan kebutuhan tersebut menuntut manusia menciptakan inovasi baru yang diharapkan dapat meringankan segala aktifitas kehidupan manusia. Salah satu kemajuan teknologi yang berdampak besar saat ini adalah telepon genggam. Pada awal kemunculannya, telepon genggam dikenal hanya sebagai alat komunikasi semata, namum sekarang ini telepon genggam bukan hanya sekedar alat komunikasi semata tetapi mempunyai banyak fitur selain untuk berkomunikasi setelah mengalami proses pengembangan telepon genggam. Sekarang telepon genggam telah menggunakan unsur – unsur komputer baik itu dari segi perangkat lunak dan juga perangkat keras atau dapat dikatakan telepon genggam saat ini telah menjadi mini komputer yang dapat dibawa kemana- mana secara praktis.

Telepon genggam saat ini telah menjadi kebutuhan primer bagi manusia hampir setiap orang memiliki telepon genggam untuk membantu mereka berkomunikasi. Namun sekarang telepon genggam tidak hanya berfungsi untuk berkomunikasi semata tapi juga sebagai sarana hiburan dengan dilengkapinya aplikasi-aplikasi didalamnya yang bersifat menghibur , selain itu juga telepon genggam yang telah dikategorikan sebagai telepon genggam cerdas atau sering kita dengar *smartphone* telah dilengkapi aplikasi – aplikasi cerdas yang membantu kita dalam memecahkan permasalahan dikehidupan sehari - hari seperti penunjuk arah , pembelajaran dan masih banyak lagi.

Bisa dibayangkan seberapa banyak makanan yang tercipta oleh manusia di dunia ini dan seberapa banyak resep yang tidak mungkin dapat di ingat manusia satu persatu. Untuk itu penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi yang memberikan informasi mengenai resep makanan yang diterapkan pada perangkat *mobile phone*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses kebutuhan informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas , penulis tertarik mengangkat judul penelitian tugas akhir **"APLIKASI RESEP MAKANAN BERBASIS ANDROID"**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Masih banyaknya resep yang belum di ketahui masyarakat.
2. Kurang efektifnya pencarian resep pada buku panduan memasak dan acara televisi yang membutuhkan waktu relatif lama.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas , maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun *mobile application* resep makanan berbasis android.

2. Bagaimana menguji *mobile application* resep makanan berbasis android.
3. Bagaimana mengimplementasi *mobile application* resep makanan berbasis android.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi resep makanan agar dapat digunakan secara praktis kapan , dimana , dan siapa saja.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang dan membangun *mobile application* resep makanan berbasis android
2. Untuk menguji *mobile application* resep makanan berbasis android
3. Untuk mengimplementasi *mobile application* resep makanan berbasis android.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat khususnya bagi orang – orang yang menyukai kuliner yang tidak mengetahui atau lupa resep makanan yang mereka sukai atau ingin mencoba kuliner yang baru

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan ,dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan *mobile application* berbasis android.
2. Bagi peneliti , dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh studi di Universitas Komputer Indonesia dan sekarang dapat diterapkan dilapangan dan dapat berguna bagi masyarakat luas.
3. Dapat dimanfaatkan pada aktifitas pembelajaran tata boga pada lembaga pendidikan tata boga.

1.5 Batasan Masalah

Berikut pembatasan permasalahan dari penulis :

1. Peneliti hanya melakukan pembahasan dan meneliti aplikasi resep makanan.
2. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android versi *Gingerbread* 2.3.6.
3. Fitur di dalam aplikasi berisi fitur resep makanan beserta komposisi beserta gambar makanan.
4. Aplikasi dibuat dengan *Java Eclipse for Android* versi 3.4.
5. Pemodelan perangkat lunak pemodelan UML.
6. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode prototype.

7. Aplikasi akan dibangun dan diuji pada emulator android dan pada perangkat mobile yang ber-*platform* android.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut adalah jadwal yang dilakukan selama kegiatan penelitian dilakukan, seperti yang tertera dalam tabel 1.1

Tabel 1.1

Estimasi Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan																
	Studi Literatur																
	Wawancara																
2	Membangun Prototype																
	Merancang sistem																
3	Evaluasi Prototype																
	Mengevaluasi Prototype																
	Analisa Evaluasi																
	Perbaikan Prototype																
4	Pengkodean																
	Membuat Aplikasi																
5	Menguji Aplikasi																
	Pengujian Aplikasi																
6	Evaluasi Aplikasi																
	Mengevaluasi Aplikasi																
	Analisa Evaluasi																
	Perbaikan Aplikasi																
7	Penggunaan Aplikasi																
	Aplikasi Siap Digunakan																