# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Kuliner saat ini menjadi kebutuhan hidup manusia, hal ini semakin diperkuat dengan meningkatnya jumlah *café* atau *restaurant* yang terjadi setiap tahunnya. Sebagai sample pada tahun 2012 Gabungan Pengusaha Makanan dan Minuman Indonesia (Gapmmi) mengeluarkan data pertumbuhan industri makanan dan minuman mencapai 8% hingga 10%, mengalami kenaikan dibandingkan tahun 2011 yang pertumbuhannya sebesar 7% sampai 8%.

[1]. Namun demikian tentunya kuliner tidak lepas dari beberapa masalah, berdasarkan survey yang sudah dilakukan, 69 dari 73 responden setuju jika penyesuaian rasa dan selera, jaminan kesehatan, kandungan gizi, makanan halal adalah masalah berat bagi para pelaku usaha kuliner.

Berdasarkan hasil survey tersebut dituntut memiliki perencanaan yang matang sebelum memulai memasak sedangkan membuat perencanaan menu makanan tidaklah mudah. Hal ini dikarenakan informasi yang tersedia media internet sangat menyebar dan tidak terfokus informasi yang didapatpun belum tentu sesuai dengan kondisi pelaku usaha yang bersangkutan dari segi referensi, biaya, dan inovasi. Masalah tersebut akan bertambah rumit jika pelaku usaha kuliner yang dilakukan melibatkan banyak orang, kerumitan tersebut terjadi karena pelaku usaha kuliner dituntut untuk membuat perencanaan yang dapat mengakomodir semua

anggota  yang ikut dalam usaha kuliner termasuk perlengkapan, managament, inovasi menu dan berbagai hal lainnya.

Besaran biaya yang dikeluarkan juga menjadi masalah bagi para pelaku kuliner berdasarkan survey yang sudah dilakukan, 43 dari 73 pelaku kuliner berpendapat bahwa mereka kesulitan atau bahkan tidak tahu bagaimana membuat makanan yang enak seperti di restaurant tapi mudah dibuat di rumah. Hal ini juga berlaku untuk penentuan resep dan informasi kuliner di Indonesia khususnya masakan Sulawesi.

Terdapat beberapa aplikasi yang ditujukan  khusus untuk membantu masalah yang dialami pelaku kuliner contohnya yang paling terkenal seperti Cookbook Recipes di lingkungan mobile [2] dan Cookpad di lingkungan web [3] akan tetapi kedua aplikasi tersebut lebih berfokus kepada resep dari berbagai makanan dunia bukan lebih kepada masakan asli Indonesia khususnya masakan khas Sulawesi seperti pembahasan penelitian ini.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan perlunya membangun perangkat lunak resep makanan khas Sulawesi pada platform mobile. Adapun *platform* yang digunakan sebagai *pilot project* perangkat lunak ini adalah android dengan pertimbangan bahwa saat ini android memiliki market share sebesar 70% dari seluruh perangkat pintar yang diaktifkan [4]. Dengan pembangunan perangkat lunak ini diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mendukung meningkatkan produktifitas dan kualitas perencanaan yang dibuat pelaku kuliner.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka perumusan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana cara membangun perangkat lunak reseup sulawesi di platform android.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun perangkat lunak reseup sulawesi di platform android. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu pelaku kuliner dalam mengkoordinasi dan membuat makanan khas Sulawesi.
2. Membantu pelaku kuliner menentukan bahan-bahan yang tepat dalam membuat makanan tersebut.
3. Membantu pelaku kuliner dalam menentukan makanan paling favorit dan cara membuatnya.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi proyek tugas akhir ini dibangun dalam dua subsistem yakni dengan website untuk admin (*Backend*) dan android untuk aplikasi *recipe celebes* yang dipakai user (*Frontend*).
2. Perangkat mobile yang digunakan adalah android dengan spesifikasi versi minimal android versi 4.0 *Ice Cream Sandwich*.

3. Pendekatan analisis dan perancangan dari pembangunan perangkat lunak dibuat dengan 2 type. Untuk subsistem pertama yakni website menggunakan SAD (*Structure Analysis and Design*) dan untuk subsistem kedua yakni android menggunakan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) dengan UML (*Unified Modeling Language*).
4. Pertukaran data dengan server yang dilakukan menggunakan JSON (*JavaScript Object Notation*).
5. Aplikasi android yang dibangun dapat menampilkan menu resep makanan, pencarian, kategori dan favorit, informasi.
6. Aplikasi website yang dibangun di peruntukkan bagi admin dari pengembang yang sudah mendaftar dan admin aplikasi dalam hal ini dikelola oleh pengembang itu sendiri. Admin mempunyai hak dalam pengelolaan data informasi seperti pengelolaan informasi destinasi, profil, user, pesan dan alarm security. Admin aplikasi mempunyai hak dalam pengeloaan resep.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat Sulawesi ataupun masyarakat luar Sulawesi yang belum tau betul tentang masakan khas Sulawesi serta bagaimana memasak dengan cara yang benar dan dapat menghasilkan rasa yang nikmat tentunya. Dan Bagi organisasi pemerintahan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan (*input*) bagi Dinas Kebudayaan Sulawesi khususnya Kota Baubau

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini tepatnya di Busan Korea Selatan , adapun jadwal penilitian atau penyusunan laporan ini dapat dilihat dari table dibawah ini :

**Tabel 1. 1 Jadwal dan Waktu Penelitian**

| No | Nama Kegiatan | Bulan/Minggu | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | Agustus | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Identifikasi Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Membuat Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Perancangan Proses | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Perancangan Basis Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | c. Pembuatan Program | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Menguji | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Prototype | | | | | | | [redacted] | | |

## 1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan, metode ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul dari masyarakat berdasarkan fenomena yang ada. Adapun Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan terdiri dari 2 literatu pengumpulan data, yaitu :

1. Studi Literatur

   Studi 6iterature utama dari penelitian ini bersumber dari buku “The Android Developer’s Cookbook Building Applications with the Android SDK” dari Phil Dutson serta didukung oleh beberapa jurnal informatika lainnya.

2. Kuesioner

   Kuesioner dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada calon responden dari komunitas kuliner seperti komunitas Cookpad melalui website yang beralamat di http://www.cookpad.com

### 1.7.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak ini, menggunakan waterfall model sebagai tahapan pengembangan perangkat lunak [5]. Adapun proses tersebut antara lain:

1. Requirement definition

   Tahap requirement definition adalah tahap dimana pengumpulan kebutuhan telah terdefinisi secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. System and software design

   Tahap system and software design merupakan tahap mendesain perangkat lunak yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. Implementation and unit testing

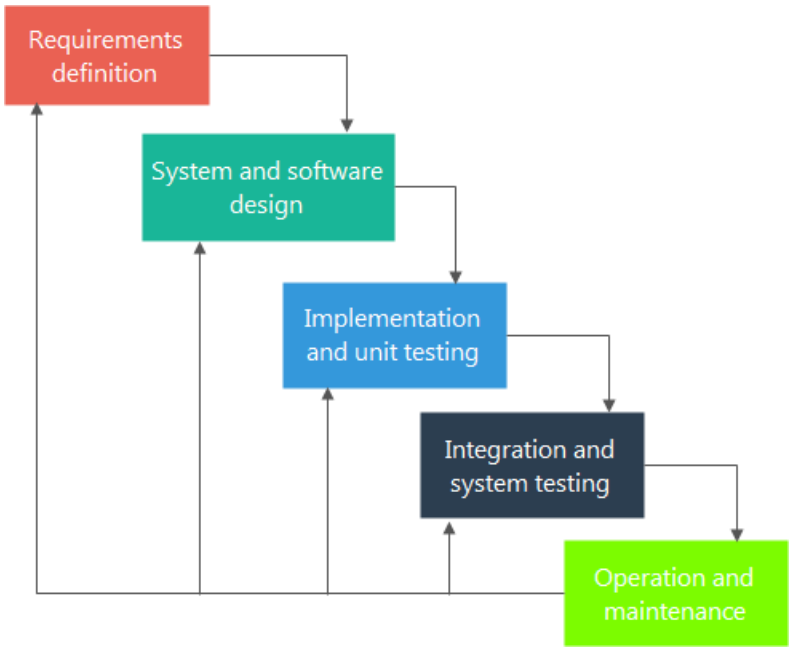
   Tahap implementation and unit testing merupakan tahap hasil desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji berdasarkan unit-unitnya.

4. Integration and system testing

   Tahap integration and system testing merupakan tahap penyatuan unit-unit program kemudian sistem diuji secara keseluruhan.

5. Operation and maintenance

Tahap operation and maintenance merupakan tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.




**Gambar 1. 1 Waterfall Mode [5]**

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 menguraikan latarbelakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, mencari solusi atas masalah tersebut, mengidentifikasi masalah tersebut,

menentukan maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab 2 menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian-penelitian dan sintesis serupa yang pernah dikerjakan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab 3 menguraikan hasil analisis dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat dan pemodelan yang digunakan.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab 4 menguraikan tentang perancangan solusi beserta implementasinya dari masalah-masalah yang telah dianalisis. Pada bagian ini juga akan ditentukan bagaimana sistem dirancang, dibangun, diuji dan disesuaikan dengan hasil penelitian.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab 5 menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.