BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari makanan merupakan salah satu kebutuhan primer bagi manusia, makanan pun bisa menjadi media untuk menyampaikan rasa terima kasih, ritual, mempererat kekerabatan dan lain- lain. Bicara soal makanan sangat beranekaragam, mulai dari makanan ringan hingga makanan besar. Dengan dibutuhkannya makanan pada setiap manusia, membuat makanan menjadi peluang usaha bagi beberapa orang untuk menjual makanan.

Seseorang sering kali makan di luar rumah karena berbagai alasan, baik karena alasan kepraktisan, tidak sempat memasak di rumah, maupun karena urusan pekerjaan. Ketika makan di luar rumah, anda memilih atau mencari rumah makan yang harga makanannya sesuai dengan biaya atau *budget* anda.

Masalah pun ditambah dengan ketika kita ingin mentraktir teman atau orang terdekat terkadang kita bingung untuk mencari tempat makan yang sesuai dengan *budget* kita. Dibutuhkan perencanaan yang tepat perkiraan *budget* untuk makan diluar karena akan menjadi masalah jika terjadi *over budgeting*. Ditambah lagi ketika seseorang makan diluar sering kali kurang mengetahui berapa total biaya yang telah dikeluarkan ketika memilih makan diluar maka pentingnya evaluasi pengeluaran. Kurangnya media yang khususnya dalam berbagi informasi tentang biaya-biaya tempat makan diluar menghambat kita dalam menentukan perkiraan *budget* yang akan dikeluarkan, karena informasi di internet sangat banyak dan tidak terfokus, informasi yang didapat pun belum tentu sesuai dengan kondisi yang dinginkan baik dari biaya. Bagi orang yang sering mencari makan diluar dibutuhkan rekomendasi dan perhitungan biaya yang tepat untuk tempat makan yang akan dituju.

Dari hasil kuesioner yang sudah dilakukan ke 110 responden, 73.6 persen responden menyatakan mendapatkan informasi rekomendasi tempat makan dari website dan media sosial

Selain itu sebagian pencari tempat makan diluar kesulitan dalam menentukan perkiraan *budget* ketika mereka ingin makan diluar. Sehingga terkadang uang yang ada tidak mencukupi. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan ke 110 responden, 70 persen responden tidak selalu mengetahui harga makanan ditempat yang akan mereka datangi yang terjadi adalah budget yang adapun tidak mencukupi untuk membeli beberapa makanan ataupun untuk mentraktir.

Konsumen membutuhkan media untuk memberitahukan mereka tentang tempat makan diluar yang tidak hanya sekedar memberikan informasi namun harus lebih dari itu. 110 responden, 70.9 persen sangat setuju mereka membutuhkan media yang memberikan informasi yang tepat mulai dari informasi lokasi, nama tempat, rekomendasi tempat makan sesuai lokasi ataupun jenis makanan yang disukai dan yang lebih pentingnya lagi rekomendasi tempat makan yang sesuai *budget*.

Dalam merekomendasikan suatu tempat makan diluar dibutuhkan beberapa kriteria dan hasil rekomendasi berdasarkan pengalaman-pengalaman orang yang pernah makan diluar sebelumnya. Salah satu metode yang cocok untuk memberikan hasil rekomendasi menggunakan solusi masalah-masalah sebelumnya yang serupa yaitu metode Case Based Reasoning (CBR) [1].

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan perlunya membangun perangkat lunak *Foodly Budget* pada platform mobile. Adapun platform yang digunakan dalam membangun perangkat lunak ini adalah android dengan pertimbangan bahwa saat ini jumlah pengguna android di Indonesia tahun 2016 hingga 73.8 dan android merupakan sistem operasi yang mendominasi peredaran smartphone di Indonesia [2].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana cara membangun perangkat lunak *Foodly Budget* di platform android yang bisa mencari tempat makan sesuai *budget* dan juga mengevaluasi pengeluaran *budget* ketika makan diluar.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi *Foodly Budget* pada Platform Android. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pencari tempat makan diluar untuk memperoleh informasi tempat makanan sesuai *budget*.
2. Membantu untuk mengevaluasi pengeluaran *budget* ketika makan diluar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan ini ditentukan agar masalah lebih terfokus kepada tujuan dan masalah tidak melebar. Batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis Android.
2. Wilayah penelitian dibatasi yaitu kota bandung.
3. *Web service* aplikasi ini menggunakan bahasa pemograman PHP.
4. Metode analisis yang digunakan adalah metode berorientasi objek dimana *tools* yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*).
5. Perangkat lunak ini menggunakan metode *Case Based Reasoning* (CBR).

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah, dan kemudian disusun untuk menarik kesimpulan mengenai masalah tesebut. Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data dan pembangunan aplikasi adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

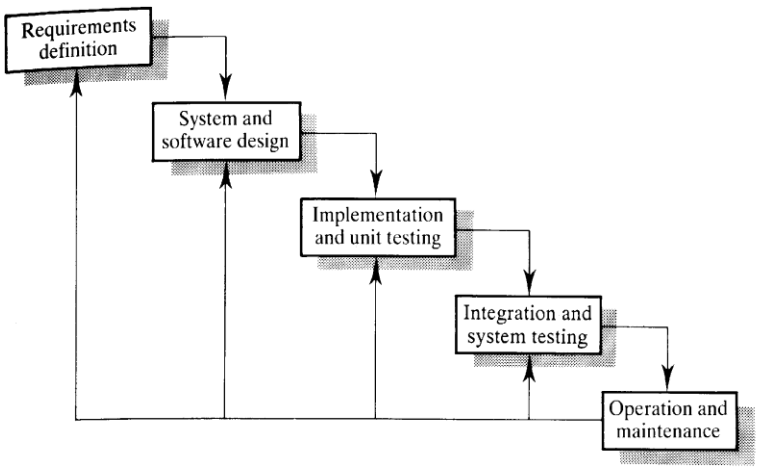
Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, diantaranya hasil penelitian, indeks, *review*, jurnal, *paper*, buku referensi, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* sebagai tahapan pengembangan perangkat lunaknya. Adapun proses tersebut antara lain [3] :



Gambar 1. 1 Metode Waterfall Ian Sommerville

a. *Requirement definition*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *System and software design*

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

c. *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.

d. *Integration and system testing*

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

e. *Operation and maintance*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai latar belakang permasalahan, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, dengan diikuti batasan masalah agar penelitian lebih terfokus, menentukan metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 membahas mengenai konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 menganalisis masalah untuk kemudian dilakukan proses perancangan sistem yang akan dibangun sesuai dengan analisa yang telah dilakukan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 membahas tentang implementasi dari tahapan-tahapan penting yang telah dilakukan sebelumnya kemudian dilakukan pengujian terhadap kesesuaian sistem dengan tahapan yang telah ditentukan untuk memperlihatkan sejauh mana sistem layak digunakan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan beserta saran-saran untuk adanya pengembangan dan kualitas sistem untuk kedepannya agar sistem yang dibuat menjadi lebih baik serta lebih kompleks.