

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori dasar

Ada berbagai teori yang dipergunakan menjadi acuan pada penelitian ini :

2.1.1 *Aplikasi Mobile*

Aplikasi Mobile sebuah aplikasi yang memiliki tugas tertentu yang dapat dijalankan pada komputer dan *smartphone*. *Aplikasi Mobile* ini dapat diunduh secara bebas. Pengguna dapat mengunduh *Aplikasi Mobile* apapun melalui sistem operasi ataupun pada *website*. Contoh sebuah situs yang memberikan beragam aplikasi dari pemakai *Android* ataupun *IOS* adalah *Google Play* serta *Appstore*. *Aplikasi Mobile* ini dapat dijalankan pada komputer, *Smartphone*, dan *Tablet*.

Aplikasi mobile ialah aplikasi yang berjalan pada perangkat lunak (Irsan, 2015). *Aplikasi mobile* juga dapat di unduh pada *android* dan *ios* yaitu pada *google play* dan juga *Appstore*. *Aplikasi* ini mempunyai fungsi tertentu sehingga dapat menambah fungsi pada aplikasi itu sendiri.

Menurut (Kuswanto & Radiansah, 2018). Belajar adalah suatu proses yang terjadi dengan perubahan dari kebiasaan pada setiap manusia. Cara belajar dapat di dapatkan dari manapun. Media pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi adalah belajar dengan menggunakan media yang berbasis *Android*.

Dari pendapat beberapa para pakar di atas, Peneliti memilih sumber penelitian (Irsan, 2015). Sebab pendapat pakar tersebut sangat sesuai dengan penelitian ini. Aplikasi *mobile* ialah aplikasi yang dijalankan pada perangkat lunak. Aplikasi *mobile* juga dapat di unduh pada *android* dan *ios* yaitu pada *google play* dan juga *Appstore*. Aplikasi ini mempunyai fungsi tertentu sehingga dapat menambah fungsi pada aplikasi itu sendiri. Aplikasi resep masakan tradisional ini akan berjalan dengan baik karena adanya Aplikasi *Mobile*.

2.1.2 *Android*

Android adalah aplikasi yang dapat di lihat secara sederhana dan umum, Menurut (Hamzan Wadi, 2016). *Android* mempunyai kelebihan yang sangat penting pada masa sekarang ini contohnya seperti gratis, dengan harga yang bervariasi dan juga mudah serta cepat. Dengan tersedianya *platform opensorce* pada *android* agar dapat membuat suatu aplikasi. *Android* juga disebut sistem operasi yang berbasis *linux* yang di peruntukan pada komputer tablet dan juga smartphone. *Android* memiliki sistem operasi yang canggih dan terkenal di kalangan masyarakat.

Berikut adalah tampilan gambar sebuah logo *android* yang ada di *smartphone*.



Gambar 2. 1 Logo *android*

Sumber: Nadia Firly

Perkembangan pada sistem operasi android agar memperoleh kebutuhan yang sesuai.

Tabel 2. 1 Tabel *Versi android*

Versi	Nama	Tahun Rilis
1.0	-	2008
1.1	-	2009
1.5	<i>Cupcake</i>	2009
1.6	<i>Donut</i>	2009
2.0	<i>Éclair</i>	2009
2.2	<i>Froyo</i>	2010
2.3	<i>Gingerbread</i>	2010
3.0	<i>Honeycomb</i>	2011
3.1	<i>Honeycomb</i>	2011
3.2	<i>Honeycomb</i>	2011

Tabel 2.1. Lanjutan

4.0	<i>Ice cream sandwich</i>	2011
4.1	<i>Jelly bean</i>	2012
4.2	<i>Jelly bean</i>	2012
4.3	<i>Jelly bean</i>	2013
4.4	<i>Kitkat</i>	2013

Sumber: Nadia firly

2.1.3 Software pendukung

1. *Photoshop (PS)*

Photoshop ialah program yang di buat dengan fungsi guna mengolah *photo digital* dan mengedit photo, perangkat ini banyak dipergunakan oleh perusahaan *Photografer* dan iklan. Sehingga aplikasi ini dipergunakan menjadi dasar perangkat pengelolaan gambar dan pengeditan photo, perangkat ini juga dipandang sebagai produk terbaik yang di buat *Adobe System*.



Gambar 2. 2 Gambar *Photo shop*

Sumber: Niklauslee

Photoshop mempunyai fitur unggulan yang berjalan dengan optimal. Fitur ini tidak sekedar memperindah gambar namun bisa juga menghasilkan, penggunaanya juga dapat memanipulasi gambar, menambah elemen gambar, membuat efek, serta mengedit gambar.

2. *Web 2 APK builder*

Perangkat lunak ini dipergunakan dalam mengkonversikan suatu aplikasi yang dirancang dan dibuat pada *construct2* supaya nantinya bisa terbaca *system android*.



Gambar 2.3 Tampilan logo *Web 2 APK builder*

Sumber: Niklauslee

Penampilan awal yang terdapat dalam *Web 2 APK builder* disajikan berikut:



Gambar 2. 4 Tampilan awal *Web 2 APK builder*

Sumber: Niklauslee

Perangkat aplikasi ini dipergunakan dalam mengkonversikan suatu aplikasi yang dirancang dan dibuat pada *construct2* supaya nantinya bisa terbaca *system android*.

3. *Start UML*

Pada pembuatan suatu perangkat lunak atau aplikasi memerlukan pemodelan. Pada proses ini, bukan suatu hal yang mudah tetapi bisa di selesaikan mempergunakan perangkat lunak atau aplikasi bantuan *Star UML*.



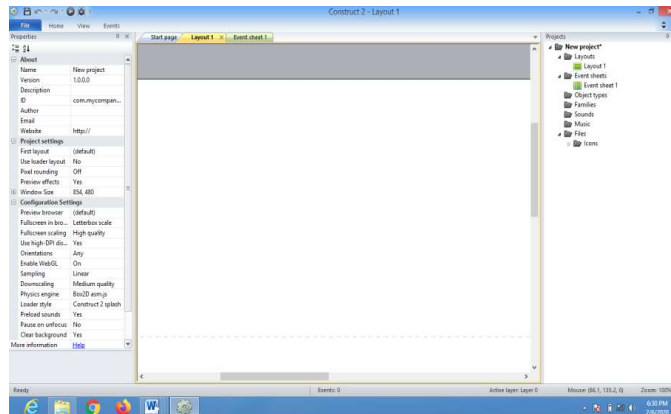
Gambar 2. 5 Gambar *Start UML*

Sumber: Niklauslee

Gambar 2.5 menampilkan perangkat *Star UML* yang dipergunakan sebagai pembuatan objek dalam aplikasi *StarUML versi 2.0* serta bisa dipergunakan sebagai pendekatan pada *Model Driver Architecture* yang menunjang UML.

4. Construct 2

Software ini ialah perangkat lunak yang berguna dalam pembuatan *game engine* dengan HTML serta di kembangkan oleh *sicirra LTD*. Pertama kali perangkat ini dibuat tahun 2007 dengan nama *construct classic*. Selanjutnya pada tahun 2011 dilakukan pengembangan dalam bentuk *construct 2* yang bisa di akses dari beberapa *browser* yaitu *Firefox*, *Internet explorer*, *Opera mini*, dan *Google Chrome*.



Gambar 2. 6 Gambar Tampilan Awal *Construct 2*

Sumber: Niklauslee

Dari berbagai tampilan ada 4 tab, yakni:

1. *Project* sebuah *panel* aktivitas sebuah proyek yang sedang dikerjakan;
2. *Object* memperlihatkan suatu versi *visual* pada *game* yang akan dipergunakan;
3. *Even Sheet/ Layout* ialah tempat guna mengedit suatu tampilan *array*, *text*, *sprite*, *game*, dan sebagainya;
4. *Properties* yaitu suatu *panel* yang berisikan atribut dari suatu proyek dan obyek yang akan di tampilkan.

2.2 Teori khusus

Dalam penelitian ada beragam teori khusus, antara lain:

2.2.1 Media Pembelajaran

Learning media adalah proses yang dialami pada semua umat manusia dan proses belajar bisa dialami dimana dan kapan saja yang bisa di buktikan dengan perubahan perilaku dari semua manusia mengenai pemahamannya.

Adanya *learning media* yang mempunyai daya tarik dalam sudut pandang penampilan bisa digabungkan dengan animasi ataupun gambar di dalamnya. Daya tarik ini sangat memengaruhi proses *learning*. Semakin menariknya sebuah tampilan *learning media*, semakin memotivasi individu dalam pembelajaran dengan demikian bisa memengaruhi hasil pembelajaran individu tersebut (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Pembelajaran ialah sebuah hubungan diantara siswa dengan lingkungan sekitarnya sehingga tumbuh perilaku baik. (Yektyastuti & Ikhsan, 2016). Proses belajar kimia bisa dilaksanakan baik jika terdapat *interaksi* yang menarik diantara pengajar dengan siswanya. Pencapaian suatu tujuan pembelajaran sangat di pengaruhi berbagai faktor, misalnya pendekatan dan metode *learning*, strategi *learning*, dan sumber belajar yang bisa dipergunakan bisa berbentuk media, lembar kerja, modul, ataupun buku.

Adapun beberapa fungsi umum dalam *learning media*, antara lain:

1. Mencapai Tujuan dengan efektif

Kehadiran *learning media* di harapkan berhasil serta memenuhi tujuan yang diharapkan;

2. Perbedaan *Tipe* gaya belajar
Dengan menyesuaikan *learning media* kedalam bentuk tulisan, gambar, *video*, serta *audio*;
3. Mengatasi keterbatasan
Adanya *learning media* berupa gambar, maka bisa memahami apa yang di maksud meskipun belum melihat objek tersebut;
4. Menghindari kesalahan
Sudut pandang dari masing-masing orang tentunya berbeda, dengan hadirnya *learning media* ini suatu teori bisa menjadi serupa dan tidak mempunyai titik kesalahan;
5. Memperjelaskan penyampaian
Adanya *learning media* seperti *audio*, *video*, serta gambar bisa membantu individu lebih bisa mengerti dengan baik;
6. Menarik Perhatian
Seorang individu kadang kala kurang memiliki tertarik akan sebuah pembelajaran, ini dikarenakan materi yang dipelajarinya sangat sulit dimengerti.

2.2.2 Masakan Tradisional

Masakan tradisional Indonesia ialah penggambaran dari beragam budaya dan tradisi kepulauan Indonesia yang terdiri atas 6.000 kepulauan (Bondan Winarno, 2013). Kebanyakan masakan tradisional di Indonesia umumnya kaya akan semua jenis bumbu yang bersumber dari rempah-rempah, diantaranya :

kelapa, kencur, gula aren, kemiri, cabai, dan kunyit. Masakan tradisional biasanya tidak berbentuk tunggal namun lebih pada keberagaman masakan *regional* yang bisa memengaruhi budaya asing dan budaya Indonesia secara lokal.

Aplikasi layanan pesan antar makanan, dirancang serta dibuat supaya konsumen bisa melakukan pemesanan makanan secara optimal dan mudah, aplikasi ini dinamakan *Glur.com* (Purnama, 2019). Bisnis kuliner di Indonesia yang semakin mengalami perkembangan karena kemajuan teknologi perangkat mobile bisa memaksimalkan *mobilitas* pelanggan sehingga bisa mempermudah dalam mencari informasi dan lokasi tempat makanan secara cepat. Tujuan penelitian yaitu pengembangan aplikasi yang bisa membantu pelanggan guna memperoleh lokasi serta informasi kuliner serta bisa memesan kuliner halal di Rantauprapat dengan *Android* yang dimilikinya.

Makanan Indonesia adalah sebuah tradisi kuliner yang memiliki kekayaan di dunia serta mempunyai cita rasa yang baik. Adapun beragam macam masakan Indonesia yang di hidangkan dan bisa ditemui di berbagai benua Asia diantaranya sambel, rendang, dan sete yang juga disukai Negara lainnya. Ada beragam jenis masakan yang terdapat di masing-masing provinsi, yakni:

1. Maluku utara dikenal dengan gohu ikan;
2. Maluku dikenal dengan ikan asar;
3. Sulawesi utara dikenal dengan bubur manado atau tinutaan;
4. Gorontalo dikenal dengan binte biluhuta;
5. Sulawesi tenggara dikenal dengan lapa lapa;

6. Sulawesi tengah dikenal dengan sup ikan jantung pisang;
7. Sulawesi selatan dikenal dengan sup konro;
8. Kalimantan timur dikenal dengan ayam cincane;
9. Kalimantan tengah dikenal dengan soto banjar;
10. Kalimantan selatan dikenal juhu singkah ;
11. Kalimantan barat dikenal dengan bubur pedas sambas ;
12. NTB dikenal dengan catemak jagung ;
13. NTT dikenal dengan ayam taliwang ;
14. Bali dikenal dengan ayam betutu ;
15. Jawa timur dikenal dengan rujak cianjur ;
16. D.I Yogyakarta dikenal dengan nasi guded ;
17. Jawa tengah dikenal dengan lumpia ;
18. Jawa barat dikenal dengan serambi ;
19. Jakarta dikenal dengan kerak telur ;
20. Banten dikenal dengan sate bandeng ;
21. Lampung dikenal dengan seruit ;
22. Bangka Belitung dikenal dengan mie atau mie bangka ;
23. Sumatra selatan dikenal dengan pempek ;
24. Bengkulu dikenal dengan pendap ;
25. Riau dikenal dengan gulai belacan ;
26. Sumatra Barat dikenal dengan rendang ;
27. Sumatra Utara dikenal dengan bika ambon ;

28. Aceh dikenal dengan mie aceh ;
29. Jambi dikenal dengan gulai ikan patin ;
30. Kepulauan Riau dikenal dengan asam pedas ;

2.2.3 Unified Modeling Language (UML).

UML diciptakan karena adanya sebuah kebutuhan dalam merancang serta membangun untuk menggambar melalui sistem perangkat lunak. *UML* ialah suatu Bahasa visual yang dipergunakan pada interaksi dan pemodelan dalam suatu sistem dengan mempergunakan teks dan diagram dan sebagainya. *UML* digunakan hanya sebagai pemodelan, sehingga pengguna *UML* tidak ada batasannya dalam metodologi dengan orientasi objek.

UML mempunyai 3 kategori (Shalahuddin M, 2018), yaitu :

1. Diagram *interaksi* adalah suatu perangkat diagram yang digunakan dalam merancang dan membuat sebuah hubungan dalam sistem ke sistem lainnya ;
2. *Behavior diagram* adalah perangkat yang digunakan dalam merancang kumpulan perubahan pada sistem ataupun perilakunya ;
3. Diagram *structural* adalah perangkat yang bisa dipergunakan dalam menyusun dan merancang *statis* dari sistem yang bisa di modelkan.



Adapun berbagai Diagram yang termasuk dalam *UML*, yaitu :

1. *Usecase* diagram


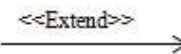

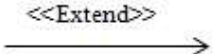

Ialah suatu bentuk sistem yang akan di bangun atau di rancang. Diagram ini bisa memberikan penggambaran sebuah hubungan satu *user* ataupun lebih yang akan dibangun, terdiri dari 2 hal utama, antara lain :

- a. *Usecase* adalah sebuah usaha agar menjadi sesuatu hal yang memiliki kegunaan serta dalam diagram aktivitas menjelaskan bagaimana proses dan cara kerja ataupun *fiture* yang ada pada sistem software ;
- b. *User* akan melakukan interaksi dengan sistem yang akan di buat ;

Tabel 2. 2 Tabel *Usecase* diagram

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="521 785 623 814"><i>Usecase</i></p> 	<p data-bbox="769 785 1299 1024">Usaha yang dilaksanakan sistem sebagai sarana dalam pertukaran <i>actor</i> (pemain) dan <i>message</i> unit. <i>Usecase</i> dan <i>phrse</i> di nyatakan untuk <i>verb</i>.</p>
<p data-bbox="537 1100 607 1129"><i>Actor</i></p> 	<p data-bbox="769 1100 1299 1197">Ini dipergunakan bagi pemakai dan sistem yang di arahkan, di atur sistem dari luar.</p>

Tabel 2.2 Lanjutan

<p style="text-align: center;"><i>Include</i></p>  	<p>Keterkaitan <i>usecase</i> dan suatu <i>usecase</i> bisa mengartikan <i>use case</i> yang ditambah memerlukan <i>usecase</i> yang bertujuan menjadi syarat berlangsungnya <i>use case</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Generations</i></p> 	<p>Interaksi diantara <i>spesialisasi</i> dan <i>generalisasi</i> ataupun memiliki sifat khusus.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Extend</i></p> 	<p><i>Interkasi usecase</i> guna menambah <i>usecase</i> yang bisa berdiri sendiri dan tanpa tambahan <i>use case</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Association</i></p> 	<p>Hubungan diantara <i>usecase</i> dan <i>user</i> berkaitan dengan <i>actor/ user</i> dan berkontribusi pada <i>usecase</i>.</p>

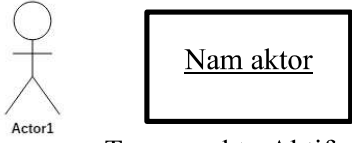

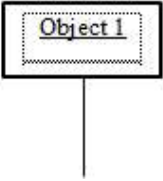

Sumber : Data olahan (2021)

2. *Sequence* diagram



Perangkat ini seringkali dikenal dengan sebutan diagram *squen* yang memperlihatkan bagaimana sebuah obyek dalam *usecase* dengan menggunakan cara menyajikan objek dan saling bertukar *message* dari sebuah objek. Rancangan diagram ini bisa melihat apapun yang di rancang dalam diagram *usecase*. Selain

itu, diagram ini mempunyai berbagai symbol atau gambar yang disajikan dibawah:

Tabel 2.3 Tabel *Sequence* diagram

Simbol	Keterangan
 <p data-bbox="548 779 781 814">Tanpa waktu Aktif</p>	<p data-bbox="824 625 1317 724">Ini ialah gambar sistem serta <i>user</i> yang bisa di arahkan sistem dari luar.</p>
<p data-bbox="532 848 651 884"><i>Tipe Call</i></p> <p data-bbox="446 926 651 961">1 : nama_metode()</p> 	<p data-bbox="824 848 1317 1094">Ini menafsirkan mengenai gambaran objek yang memanggil metode yang terdapat dalam dirinya sendiri atau objek lainnya.</p>
<p data-bbox="553 1125 630 1161">Objek</p> 	<p data-bbox="824 1125 1317 1297">Ini adalah gambaran sebuah objek yang berkaitan dengan mempergunakan pesan.</p>
<p data-bbox="548 1423 634 1459"><i>Lifline</i></p> 	<p data-bbox="824 1423 1317 1596">Symbol ataupun gambar ini adalah sebuah gambaran garis kehidupan dari sebuah objek.</p>

Tabel 2. 3. Lanjutan

<p style="text-align: center;"><i>tipe retrun</i></p> <p>1:keluaran</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai gambaran dari <i>output</i> ataupun hasil objek.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Tipe send</i></p> <p>1: masukkan</p> 	<p>Simbol ini mendeskripsikan mengenai gambaran sebuah objek yang akan mengirimkan metode pada diri sendiri ataupun objek lainnya.</p>






Sumber : Data olahan (2021)

3. *Activity* diagram

Perangkat ini ialah aktifitas memperlihatkan sebuah aliran kegiatan atau kerja yang ada pada suatu sistem. Pada umumnya diagram ini seringkali dipergunakan dalam menafsirkan hal berikut :

1. Menu yang diperlihatkan berbentuk perangkat lunak/ *software* ;
2. Konsep pengujian ialah aktivitas yang harus dijabarkan dan diperlukan *testing* ;
3. Barisan pengelompokan tampilan dari pengguna aktivitas atau sistem yang di akui milik *interface* dalam rangkaian tampilan ;
4. Konsep pada proses bisnis ialah sistem yang sudah di rancang menurut aktivitas yang dideskripsikan.

Tabel 2.4 Tabel *Activity* diagram





Simbol	Keterangan
<p>Awal</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai awal dalam sebuah sistem.</p>
<p><i>Finish</i></p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai penyelesaian yang ada dalam sebuah sistem.</p>
<p>Penggabungan</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai gabungan yang terdapat dalam sebuah sistem.</p>
<p>Percabangan</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai cabang yang terdapat dalam sebuah sistem.</p>
<p><i>Kegiatan</i></p> 	<p>Ini mendeskripsikan rutinitas yang dilaksanakan pada sistem.</p>

Sumber : Data olahan (2021)

4. Class diagram

Perangkat ini ialah sebuah penampilan paket ataupun merupakan sebuah kelas yang diperoleh pada sebuah sistem, diagram ini juga bisa memberi penggambaran ataupun tampilan hubungan diantara *tastis* dan *class*.

Tabel 2.5 Tabel *class* diagram

Simbol	Keterangan
<p><i>Class</i></p> <pre> classDiagram class NamaKelas { +nama_kelas +atribut +operasi() } </pre>	Ini mendeskripsikan mengenai keterkaitan sebuah informasi dari sebuah aktivitas.
<p>Keberuntungan</p> 	Ini mendeskripsikan mengenai keberuntungan sebuah <i>class</i> .
<p><i>Antar muka</i></p> 	Symbol ini mendeskripsikan mengenai kesamaan dengan <i>class</i> namun mempunyai langkah yang di nyatakan tidak mempergunakan konten.
<p><i>Generalisasi</i></p> 	Ini mendeskripsikan mengenai keterkaitan antar <i>class</i> yang bersifat <i>generalisasi-spesialisasi</i> .
<p>Terarah</p> 	Ini mendeskripsikan mengenai hubungan yang dipergunakan <i>class</i> lain, umumnya bisa juga dipergunakan dengan <i>multiplicity</i> .

Sumber : Data olahan (2021)

2.3 Penelitian terdahulu

Penelitian ini berkaitan dengan Aplikasi Resep Makanan Tradisional dengan basis Android di mana judul ini sudah di angkat penulis dan belum ditemui adanya kesamaan.

1. Penelitian (Delima et al., 2015) menjelaskan identifikasi syarat pengguna ialah tahapan awal terpenting yang paling banyak dalam melakukan pengembangan terhadap aplikasi *game educational*. Aplikasi ini akan di tujukan kepada anak sekolah yang usianya sekitaran 4 – 6 tahun. Metode yang dipergunakan yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara.
2. Penelitian (Hutabri et al., 2019) menjelaskan adanya aplikasi *learning media* yang interaktif dengan basis android bisa mendorong siswa belajar dengan menyenangkan sambil bermain. Media meliputi *video* dan *audio* yang di rancang dalam memuat berbagai materi sehingga proses pembelajaran bisa menjadi menarik serta bisa membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran secara mandiri. Rancangan ini mempergunakan RAD dan UML sebagai alat bantu dalam memodelkan media, android studio sebagai perancangannya.
3. Penelitian (Suryani, 2017) menjelaskan *learning media* masih sangat rendah sekali terlebih di Sekolah Menengah Atas dalam pembelajaran Sejarah. Metode yang dipergunakan ialah *Extreme Programming (XP)* yakni perencanaan, design, coding, dan testing. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tunggal.

4. Penelitian (Budhi et al., 2018) menjelaskan tujuan aplikasi ini dibuat dan dirancang supaya bisa membantu penggunaannya menerjemahkan *idiom* dalam Bahasa Inggris secara tepat dan cepat. Metode yang dipergunakan ialah metode *SDLC* yakni Perencanaan, penganalisisan, desain, implementasi, instalasi, pemilihan *hardware* dan *software*, serta *testing*.
5. Penelitian (Rizki, 2020) terkait Minimnya pengetahuan mengenai hukum pada generasi muda yang membuat adanya kejahatan dimanapun tanpa mengetahui dampaknya. Tujuan penelitian ini supaya kaum muda tidak berbuat jahat lagi yakni dengan membuat suatu aplikasi hukum pidana dengan basis Android yang bisa dipergunakan oleh kaum muda dalam mempelajari hukum. Penelitian ini mempergunakan metode *waterfall* (perekrutan, design, implementasi, verifikasi, dan pemeliharaan) dan aplikasi *construct2* menjadi aplikasi perancang pada suatu *game*.
6. Penelitian (Amri; Safwati, 2019) terkait Memasak sangat membutuhkan pemahaman yang luas mengenai bagaimana cara meracik bumbu dan rempah dari semua masakan supaya nanti bisa memperoleh sebuah makanan yang enak serta mempunyai daya tarik pada konsumennya. Penelitian ini mempergunakan suatu metode *SDLC* yakni perencanaan, penganalisisan, design, penerapan, *installation*, pemilihan *hardware* dan *software*, beserta pengujiannya.
7. Penelitian (Purnama, 2019) terkait Aplikasi Kuliner Halal Ratuprapat memiliki tujuan guna melakukan pengembangkn suatu aplikasi yang bisa membantu konsumen dalam mencari lokasi dan informasi kuliner pada

smartphone yang dimilikinya. Penelitian ini mempergunakan berbagai Bahasa pemrograman, diantaranya : *JavaScript*, *web hosting*, *Bootstrap*, *CSS*, *MySQL*, dan *PHP*. Dengan demikian output atau hasilnya bisa memperoleh sebuah aplikasi yang berguna dan baik bagi pelanggan sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanannya. ISSN 2615-1855

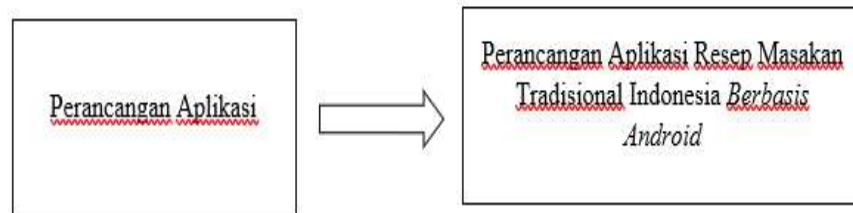
2.4 Kerangka Pemikiran

Aplikasi merupakan sebuah gabungan dari gambar *animasi*, *text*, *video*, *audio*, serta gambar, yang di rancang kedalam bentuk lebih unik serta menarik. Aplikasi *learning* yang diimplementasikan berbentuk *game* tujuannya guna mengoptimalkan daya tarik individu individu dalam belajar secara tidak langsung.

Berbagai identifikasi permasalahan pada suatu penelitian bisa ditafsirkan berikut :

1. Penggunaan *smartphone/ multimedia* dalam memahami resep masakan tradisional masih jarang dipergunakan dalam menambah kreatifitas dan pengetahuan mengenai sebuah masakan ;
2. Aplikasi yang telah disediakan kurang memperlihatkan fitur dari semua masakan dengan lengkap sehingga pelanggan merasakan ketidakpuasan ;
3. Pemahaman masyarakat mengenai masakan masih sangat umum sehingga penyajian dan cita rasa masakan masih dirasakan kurang menarik bagi konsumennya. Hal inilah yang bisa mendorong konsumen tidak memiliki daya tarik akan penyajian dan cita rasa masakan tradisional ;
4. Masyarakat umum menganggap sebuah resep masakan sebagai *learning*

media berupa majalah, *google*, dan buku tata boga, sehingga masyarakat memiliki kesulitan dalam mengerti berbagai resep makanan.



Gambar 2. 7 Gambar Kerangka Pemikiran

Sumber : Data olahan (2021)

Gambar tersebut menjelaskan tentang kerangka pemikiran yang terdiri atas 2 poin penting yaitu Perancangan Aplikasi dan *Output*-nya dengan basis android. Dalam perancangan aplikasi ini, peneliti membutuhkan berbagai *software* pendukung yakni berupa *WebAPK2Buildder*, *Construct2*, dan *Photoshop*. Sehingga akan terbentuk suatu *output* dengan basis android dimana aplikasi ini juga bisa memudahkan para penggunanya.