

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan saat ini manusia tidak dapat jauh lagi dari pengaruh perkembangan teknologi. Sebagian besar pekerjaan dan kebutuhannya banyak dibantu oleh teknologi canggih, satu diantaranya ialah pencarian resep makanan. Dahulu, jika hendak mempelajari resep makanan dilakukan lewat majalah maupun koran. Lalu terjadi perubahan, resep makanan bisa dijumpai di *website* berwujud teks serta gambar. Seiring dengan berkembangnya dunia digital penyajian resep makanan berkembang menjadi video yang ditayangkan di *youtube*, yang dapat diakses lewat komputer atau *smartphone*. Perkembangannya dibidang kuliner itu memanglah amat membantu, namun tengah mempunyai kekurangan yaitu, informasi yang ditampilkan di *website* serta video cuma guna satu macam makanan, bila mau mencari masakan lainnya wajib mencari lagi, dalam proses pencariannya membutuhkan proses yang cukup lama guna mencari resep makanan yang selaras bersama keperluan serta kemauan, serta resep makanan yang dicari gampang hilang serta terlupa dikarenakan tidak bisa disimpan permanen.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik merancang sebuah aplikasi berbasis android untuk mendokumentasikan resep-resep makanan agar dapat diakses secara *mobile* dengan memanfaatkan sebuah ponsel pintar atau *smartphone*.

Adanya aplikasi yang memuat resep makanan ini cukup membantu bagi pengguna untuk mempermudah mencari informasi mengenai bahan yang

dibutuhkan hingga cara pembuatannya (Pramudia & Saleh, 2020). Aplikasi ini juga dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan setiap pengguna, yang mana aplikasi yang dirancang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam penggunaannya sebagai pengganti buku resep yang mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun serta dapat menghemat alokasi sumber daya penggunaan (Novianti, 2021).

Selain hal tersebut di atas, penggunaan aplikasi resep makanan ini banyak memberikan keuntungan, dengan adanya teknologi *smartphone* maka resep makanan dapat dibuka dan dibaca secara langsung tanpa perlu membeli buku resep makanan dengan harga yang cukup mahal, penggunaan buku resep juga mudah rusak, dan saat ini buku resep makanan hanya berfokus pada makanan satu daerah atau suku saja, sedangkan pada aplikasi yang dirancang terdapat resep makanan dari beberapa daerah yang ada di Indonesia dan tidak hanya satu jenis makanan saja.

Kelebihan lainnya jika dibandingkan dengan situs *web* yaitu, jika aplikasi adalah menggunakan *web* atau berbasis *web*, maka pengguna harus hafal alamat *web* tersebut, sedangkan dengan aplikasi android ini pengguna tinggal masuk saja ke dalam *smartphone* untuk mengakses aplikasinya, aplikasi android yang memiliki kemampuan untuk dapat diakses secara *offline*. Android, merupakan sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet, yang bersifat *open source* memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya (Bitlabs, 2020). Meskipun antara aplikasi berbasis android dengan aplikasi berbasis *web* keduanya membutuhkan koneksi internet untuk beroperasi, akan tetapi aplikasi seluler tetap bisa diakses dalam keadaan *offline*, aplikasi android memberikan pengguna fungsi yang unik dan

kecepatan yang tidak dapat dilakukan dengan *web*, aplikasi android biasanya menyimpan datanya secara lokal di perangkat seluler, tidak seperti situs *web* yang umumnya menggunakan *server web*. Karena alasan inilah, proses pengambilan data terjadi secara lebih cepat di aplikasi seluler. Adanya aplikasi berbasis android bisa memberikan pengalaman pengguna yang lebih personal dari pada *web*. Hal ini karena setiap aplikasi seluler biasanya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Riskita, 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Perancangan Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan *Agile Process* Dengan Model *Extreme Programming* Berbasis Android**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi makanan yang ditampilkan disuatu buku ataupun jurnal resep makanan atau disebuah video cuma guna satu jenisnya makanan, maka saat mau resep makanan lainnya wajib mencari lagi.
2. Diperlukan waktu yang cukup berlimpah saat hendak mencari resep makanan yang selaras bersama keperluan serta kemauan.
3. Resep makanan yang sebelumnya dicari hendak gampang hilang serta terlupa dikarenakan tak bisa disimpan permanen.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian menjadi lebih terarah serta tidak keluar dari topik yang telah ditetapkan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang adalah mengenai aplikasi resep makanan tradisional Indonesia.
2. Resep makanan tradisional Indonesia yang akan dimasukkan di aplikasi mengambil lima provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Kepulauan Riau, Sumatera Barat, Kalimantan Timur, Jawa Tengah, dan Papua.
3. Menu yang dirancang pada aplikasi mengambil tiga menu makanan dari setiap provinsi yang sudah ditentukan peneliti.
4. Aplikasi yang dirancang adalah dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android versi 8.0 sampai versi 12.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi resep makanan tradisional Indonesia menggunakan pendekatan *agile process* dengan model *extreme programming* berbasis android?
2. Bagaimana pengimplementasian aplikasi resep makanan tradisional Indonesia mempergunakan pendekatannya *agile process* bersama model *extreme programming* berbasis android?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi resep makanan tradisional Indonesia menggunakan pendekatan *agile process* dengan model *extreme programming* berbasis android.
2. Implementasi aplikasi resep makanan tradisional Indonesia mempergunakan pendekatannya *agile process* bersama model *extreme programming* berbasis android.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan:

1. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai perancangan aplikasi menggunakan pendekatannya *agile process* bersama model *extreme programming* berbasis android.
2. Bagi pembaca ataupun peneliti lain dapat dijadikan sebagai referensi ketika melakukan penelitian sejenis.
3. Bagi pembaca dan dunia pendidikan dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan dalam lingkup bidang ilmu Teknik Informatika, mengenai perancangan aplikasi menggunakan pendekatan *agile process* dengan model *extreme programming* berbasis android.

1.6.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan:

1. Bagi pengguna aplikasi dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam mempelajari berbagai resep makanan tradisional Indonesia.
2. Bagi pengguna aplikasi dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mempelajari berbagai resep makanan tradisional Indonesia dengan cara yang lebih kekinian, yaitu menggunakan *smartphone*.
3. Bagi pengguna aplikasi dapat memberikan manfaat dalam rangka untuk menjaga kelestarian masakan tradisional Indonesia sebagai rasa cinta atas warisan budaya nusantara melalui teknologi *modern*.