



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terbukti mampu mewujudkan kemudahan bagi manusia dalam memperoleh data atau informasi. Dewasa ini teknologi informasi banyak diaplikasikan melalui *mobile apps* yang dapat diunduh dari mana saja melalui *Google Play, App Store, Blackberry World,* dan *Windows Store*. eMarketer meneliti bahwa diperkirakan ada sekitar 55 juta pengguna *smartphone* di Indonesia. eMarketer juga memproyeksikan bahwa pada 2016-2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus tumbuh. Pada 2017 diperkirakan akan ada 74,9 juta pengguna. Penggunaan *smartphone* berbasis *Android* mengalami peningkatan setiap tahunnya, pada 2015 sebanyak 52,6% pengguna *smartphone* memiliki sistem operasi *Android* (Nielsen, 2015). Hal ini disebabkan salah satunya adalah karena harga *smartphone* berbasis *Android* lebih terjangkau dan juga banyak aplikasi yang disediakan, terlebih lagi yang gratis. Aplikasi *Android* sangat dibutuhkan pada masa kini karena lebih praktis tertanam pada *device* yang selalu dibawa kemana-mana, salah satunya adalah *smartphone*.

Kebutuhan aplikasi *mobile* saat ini tidak hanya sekedar fitur hiburan. Saat ini, aplikasi *mobile*, dalam hal ini *Android*, telah menjadi bagian penunjang kebutuhan sehari-hari. Salah satu contoh aplikasi *Android* adalah pada bidang kuliner seperti katalog resep. Resep masakan bisa digunakan sebagai panduan pada saat seseorang ingin memasak, seperti hal apa yang dibutuhkan serta langkah

apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan rasa makanan atau minuman yang pas.

E-katalog resep dianggap memudahkan pengguna untuk mencari resep berdasarkan bahan dasar, jumlah kalori, dan bahkan waktu penyajian (Rhodes, 2011). Walaupun melihat resep dari buku resep tetap memberikan kepuasan sendiri, tetapi menggunakan e-katalog resep juga dapat mempermudah mereka yang ingin memasak, misalnya ketika ingin membeli bahan-bahan untuk memasak, mereka tidak perlu menuliskannya lagi pada secarik kertas bahan-bahan masakan yang ada dalam buku resep, melainkan tinggal membawa telepon selulernya dan melihat bahan-bahan masakan tersebut dari aplikasi e-katalog resep yang ada (Rhodes, 2011).

Kebanyakan aplikasi katalog resep yang tersedia Google PlayStore seperti ResepKoki: Resep Nusantara, Resep Masakan Indonesia, 400 Kumpulan Resep Masakan, Resep Masakan Nusantara, dan Resep Masakan: A-Z, hanya menyediakan katalognya saja yang resepnya dapat dicari dengan kata kunci resep. Namun, akan lebih praktis bila dapat dicari berdasarkan kata kunci bahan masakan. Selain itu akan memberikan kemudahan apabila *user* memiliki kesulitan memahami suatu resep, *user* dapat menanyakannya langsung kepada pembuat resep tersebut melalui fitur *chat*.

Atas dasar tersebut penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi e-katalog resep berbasis *Android* yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam menemukan resep yang diinginkan dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan, timbul permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile* berbasis *Android* yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari resep makanan atau minuman berdasarkan bahan masakan yang dimiliki?
2. Bagaimana cara merancang fitur *chat* pada aplikasi *mobile* berbasis *Android*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang ditetapkan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak memiliki fitur input komentar karena sudah memiliki fitur *chat*.
2. Aplikasi dapat *share* resep melalui Facebook, Twitter, serta Google+.
3. Aplikasi ini dapat menerima input resep dari pengguna.
4. Tahap perancangan aplikasi hanya sampai tahapan implementasi saja.

Tahapan *maintenance* tidak dibahas dalam penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penulisan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi katalog *mobile* resep makanan dan minuman yang memiliki fitur *chat*.

2. Mengimplementasikan penggunaan bahasa pemrograman PHP dan java dalam aplikasi *mobile* katalog resep berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi para pembaca hasil penulisan ini, manfaatnya antara lain:

1. Melalui penelitian ini penulis mengharapkan aplikasi *mobile* katalog resep dapat menjadi suatu media yang informatif yang dapat digunakan oleh masyarakat yang menggunakan perangkat *smartphone* berbasis *Android*.
2. Menjadi bahan pembelajaran mengenai penerapan bahasa pemrograman PHP dan Java untuk digunakan dalam pembuatan aplikasi *mobile* berbasis *Android*.

UMMN