



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan terus berkembang, kini masyarakat di seluruh dunia dapat menikmati berbagai macam perangkat elektronik yang canggih. Salah satu inovasi dari perkembangan digitalisasi yang dapat digunakan sebagai wadah untuk menyimpan data atau informasi yaitu perangkat *smartphone*. Berdasarkan informasi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, dalam salah satu publikasi mereka yang berjudul ‘Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia’, negara Indonesia merupakan negara dengan pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat. Pengguna *smartphone* di Indonesia diperkirakan mencapai 100 juta orang (Rahmayani, 2015). Setiap *smartphone* memiliki spesifikasi perangkat dan sistem operasi yang berbeda-beda. Berdasarkan data statcounter juni 2019 sampai juni 2020 penggunaan sistem operasi *mobile* terbesar dikuasai oleh Android dan iOS (Statcounter, 2019).

*Smartphone* tidak sekedar digunakan sebagai alat komunikasi semata, akan tetapi memiliki banyak fitur dengan fasilitas-fasilitas yang sangat canggih. Salah satu fitur yang terdapat di dalam sebuah *smartphone* adalah *mobile application*. Banyak keuntungan yang bisa didapatkan saat menggunakan *mobile application* yaitu *user interface* yang menarik dan mudah digunakan, beberapa aplikasi yang bisa digunakan tanpa harus terkoneksi internet, dan tentunya aplikasi *mobile* yang

dapat diakses dimana saja. Aplikasi *mobile* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet PC* (Guntoro, 2020). Guna mendapatkan *mobile application* yang diinginkan, *user* dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki seperti Google Play atau Apple Store. Aplikasi-aplikasi yang dikembangkan dan dimasukkan ke dalam perangkat *smartphone* oleh setiap vendor maupun aplikasi *global* yang tersedia pada *Android market* dan *iOS market* yang menyediakan berbagai jenis kategori aplikasi termasuk salah satunya dari segi kuliner yaitu aplikasi resep makanan. (Wibowo, 2014)

Resep makanan berisi kumpulan jenis-jenis makanan yang dilengkapi dengan bahan-bahan masakan, proses pembuatan serta hasilnya (Irawati & Sugiarti, 2016). Sekarang resep makanan dapat dengan mudah didapatkan dari berbagai media misalkan buku resep, majalah, *website*, dan aplikasi resep makanan. Terdapat beberapa *website* dan aplikasi resep makanan yang menyediakan resep makanan contohnya [menuresepmasakan.com](http://menuresepmasakan.com) dan [royco.co.id](http://royco.co.id), tetapi dari *website* tersebut sebagian besar hanya menyediakan atau memberikan pencarian resep berdasarkan judul atau nama masakan saja. Seringkali pengguna yang mencari resep memiliki kesulitan dalam menentukan menu apa yang akan dimasak (Santoso, 2016). Hal tersebut mengakibatkan seseorang tidak dapat menghadirkan makanan sesuai dengan yang tercantum pada resep. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah wadah yang dapat menyimpan data atau informasi dengan aman dan wadah tersebut juga dapat melakukan pencarian resep melalui bahan-bahan masakan yang tersedia di dapur *user* agar dapat memberikan solusi

resep masakan yang cocok. Hal tersebut dapat mempermudah aktivitas dalam mencari dan membuat makanan, menyesuaikan dengan bahan yang tersedia sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pencarian resep (Irawati & Sugiarti, 2016). Berdasarkan permasalahan diatas mendorong penulis untuk mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* berbasis Android dan iOS dengan fungsi mempermudah *user* dalam mencari informasi resep makanan berdasarkan bahan baku yang telah di *input* oleh *user*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan dalam beberapa hal antara lain :

1. Bagaimana merancang dan membangun *mobile application* resep makanan berdasarkan bahan-bahan masakan yang tersedia?
2. Bagaimana membangun aplikasi resep masakan berbasis android dan iOS?
3. Bagaimana agar pengguna *application mobile* dapat dengan mudah mencari resep-resep masakan secara terperinci dengan menggabungkan bahan-bahan baku yang tersedia?

## **1.3 Batasan masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *mobile* resep makanan hanya dapat berjalan pada sistem operasi IOS dan Android.
2. Aplikasi *mobile* resep makanan dapat berjalan pada sistem operasi Android minimal versi 4.0.

3. Pada penelitian ini, data resep makanan yang diperoleh berasal dari *internet*.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

1. Untuk membuat aplikasi yang dapat memuat resep-resep makanan dengan keterbatasan bahan-bahan makanan.
2. Untuk merancang dan membangun *mobile application* resep makanan berbasis iOS dan Android.
3. Aplikasi pencarian resep makanan dapat berjalan dengan lancar dan mudah sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi tanpa adanya kesulitan.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Mempermudah *user* dalam mencari informasi serta rekomendasi resep makanan berdasarkan bahan baku yang di *input* oleh *user* ke dalam aplikasi.
2. Aplikasi yang dibangun dapat diupdate dengan perkembangan resep masakan yang terbaru.