



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang ada di dunia dengan keanekaragaman kekayaan budayanya dan salah satunya adalah kuliner. Di setiap daerah memiliki ciri khas makanan yang berbeda. Makanan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi untuk membantu mendapatkan energi dalam melakukan setiap aktifitas manusia.

Saat ini masih banyak orang yang kebingungan tentang apa yang akan dimasak, karena tidak semua orang di bekali dengan kemampuan untuk memasak. Disatu sisi makanan sangat dibutuhkan oleh semua orang. Seorang Ibu rumah tangga, remaja putri, anak kostan, bujangan atau siapapun bingung apa yang akan dilakukan dengan bahan yang ada di dapur mereka.

Dengan Sistem Rekomendasi ini memungkinkan bagi orang-orang yang kebingungan tadi untuk mendapatkan resep masakan dengan memasukkan bahan-bahan yang tersedia di dapur mereka kemudian menekan satu tombol dan sistem akan mencari resep masakan didalam *database* sebelumnya, yang memungkinkan untuk di buat dengan bahan-bahan tersebut. Sistem Rekomendasi ini merupakan wadah yang berisi ragam kuliner Indonesia sekaligus dengan resep dan cara penyajiannya. Dengan adanya sistem ini maka dapat memberikan rekomendasi resep masakan.

Itulah alasan yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian ini.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana caranya memberikan informasi resep masakan Indonesia?
2. Bagaimana caranya mencari resep masakan dengan bahanyang dimiliki?
3. Bagaimana caranya berbagi resep?
4. Bagaimana caranya memberikan penilaian terhadap resep masakan?
5. Bagaimana caranya menyediakan informasi resep yang *update* kepada pengunjung?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan dan pembuatan sistem ini adalah untuk :

1. Membangun Sistem Rekomendasi penentuan resep masakanIndonesia yang memberikan rekomendasi resep makanan Indonesia.
2. Menyediakan *fitur* rekomendasi pencarian resep masakan agar memudahkan menemukan resep yang sesuai dengan bahan makanan yang tersedia.
3. Menyediakan *fitur* untuk menambahkan resep masakan bagi member.
4. Menyediakan *fitur rate* untuk setiap resep.
5. Menyediakan *fitur* untuk *generateRSS* dari setiap informasi resep yang *update*.



1.4 Batasan Masalah

Dalam penulisan proposal Proyek Akhir ini, maka penulis membatasi pembahasan masalah yang ada yaitu :

1. Sistem hanya akan menampilkan rekomendasi resep masakan berdasarkan resep dan bahan utama serta bahan pendukung.

1.5 Definisi Operasional

1. Sistem rekomendasi adalah sistem yang berisi kumpulan informasi resep-resep masakan Indonesia.
2. Resep adalah kumpulan informasi dari suatu masakan.(Rati, 2012)
3. Website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video. (Yuhefizar, 2013)

1.6 MetodePengerjaan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

a. Metode Pengumpulan Data

- ✓ Studi Literatur

Studi Lituratur yaitu menggunakan pedoman buku ilmiah dan karya tulis sebagai landasan teori. (Digital Library Petra, 2009)

b. Metode Pengembangan Sistem

Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah suatu pendekatan pembangunan perangkat lunak yang mencakup proses, metode dan tool yang digunakan (Eric, 2004). Salah satu metode dalam pengembangan perangkat lunak adalah dengan metode *Waterfall Model* yaitu :

1. *Requirements Analysis*
2. *Design*
3. *Coding*
4. *Testing*
5. *Maintenance*



Tahapan-tahapan diatas merupakan gambaran umum dari pemodelan seperti berikut ini :

1) Requirement Analysis

Proses untuk memahami apa yang dibutuhkan dan diinginkan yang dituangkan secara tertulis. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

2) Design

Proses ini menggambarkan bagaimana aplikasi akan dibangun. Selain itu untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

3) Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

4) Testing

Proses ini akan memasukan inputan dan mencocokkan output dengan spesifikasi dari aplikasi yang dibuat. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.



5) Maintenance

Ada 2 hal yang berhubungan dengan pemeliharaan yaitu *Defect Removal* yang terdiri membuat aplikasi memenuhi persyaratan dan *Enhancement* yaitu mengembangkan requirement baru. Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1

Jadwal Pengerjaan

| No | Kegiatan | 2013 | | | | | | |
|----|-----------------------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Jun | Jul |
| 1 | <i>Requirement Analysis</i> | | | | | | | |
| 2 | <i>Design</i> | | | | | | | |
| 3 | <i>Coding</i> | | | | | | | |
| 4 | <i>Testing</i> | | | | | | | |
| 5 | <i>Maintenance</i> | | | | | | | |
| 6 | Pembuatan Laporan | | | | | | | |