

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliner secara umum adalah kegiatan yang berhubungan dengan memasak atau aktivitas memasak. Istilah ini juga dapat dimaknai sebagai hasil olahan yang berupa masakan, termasuk lauk-pauk, panganan, dan minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kata kuliner merupakan unsur serapan bahasa Inggris, yaitu *culinary*, yang berarti berhubungan dengan masak-memasak atau aktivitas memasak. Orang yang bekerja di bidang kuliner disebut koki atau *chef*. Saat ini, kuliner sudah menjadi gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena makanan adalah sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi setiap hari.

Kabupaten Malaka terletak di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia, yang memiliki sejarah yang panjang dan kaya akan budayanya. Salah satu unsur kebudayaan adalah kuliner khas di Kabupaten Malaka, mencakup resep-resep tradisional, teknik memasak khas serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap hidangan. Melalui multimedia, seperti gambar, video, dan audio, portal ini memberikan dimensi baru dengan menghadirkan pengalaman visual dan auditif, memungkinkan pengguna untuk merasakan nuansa dan cerita dibalik setiap sajian. Selain itu, portal ini juga dapat menjadi alat pendidikan dan promosi Pariwisata yang efektif, mengundang wisatawan untuk menjelajahi keunikan kuliner Kabupaten Malaka. Dengan fitur interaktif, seperti tutorial memasak, wawancara dengan tokoh-tokoh lokal, dan galeri, portal ini bertujuan untuk menjembatani generasi, mendorong pelestarian tradisi, serta meningkatkan apresiasi terhadap kuliner di Kabupaten Malaka. Pentingnya peran aktif masyarakat lokal dalam pengumpulan dan pembagian konten, sehingga portal menjadi cerminan yang autentik dari

kehidupan sehari-hari dan kebanggaan komunitas Kabupaten Malaka terhadap warisan budayanya.

Dengan pendekatan multimedia seperti foto, video, dan artikel interaktif, portal ini dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mendalam bagi yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang kekayaan kuliner dan kebudayaan Kabupaten Malaka. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan suatu penelitian untuk membantu pihak masyarakat di Kabupaten Malaka dengan judul **“Portal Kuliner Kabupaten Malaka Berbasis Multimedia”** dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu masyarakat memahami pentingnya menjaga suatu kebudayaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang antarmuka multimedia yang menarik untuk meningkatkan aksesibilitas informasi tentang kuliner di Kabupaten Malaka?
2. Apa strategi yang efektif untuk partisipasi masyarakat dalam menyumbang konten multimedia atau informasi terkait kuliner di Kabupaten Malaka?
3. Bagaimana mengimplementasikan fitur pencarian yang efisien untuk memudahkan pengguna menemukan informasi spesifik tentang kuliner di Kabupaten Malaka?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam proses penelitian, maka kajian masalah yang diatasi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada kuliner yang terdapat di Kabupaten Malaka.
2. Penelitian ini hanya akan membahas tentang penggunaan teknologi multimedia, seperti teks, gambar, video dan audio.
3. Data yang diambil berdasarkan informasi tentang kuliner yang berada di Kabupaten Malaka.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah memperkenalkan warisan kuliner yang ada di Kabupaten Malaka, serta mengembangkan sebuah portal multimedia yang dapat menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi masyarakat setempat maupun wisatawan yang tertarik dengan kekayaan budaya Kabupaten Malaka.

1.5 Manfaat Penelitian

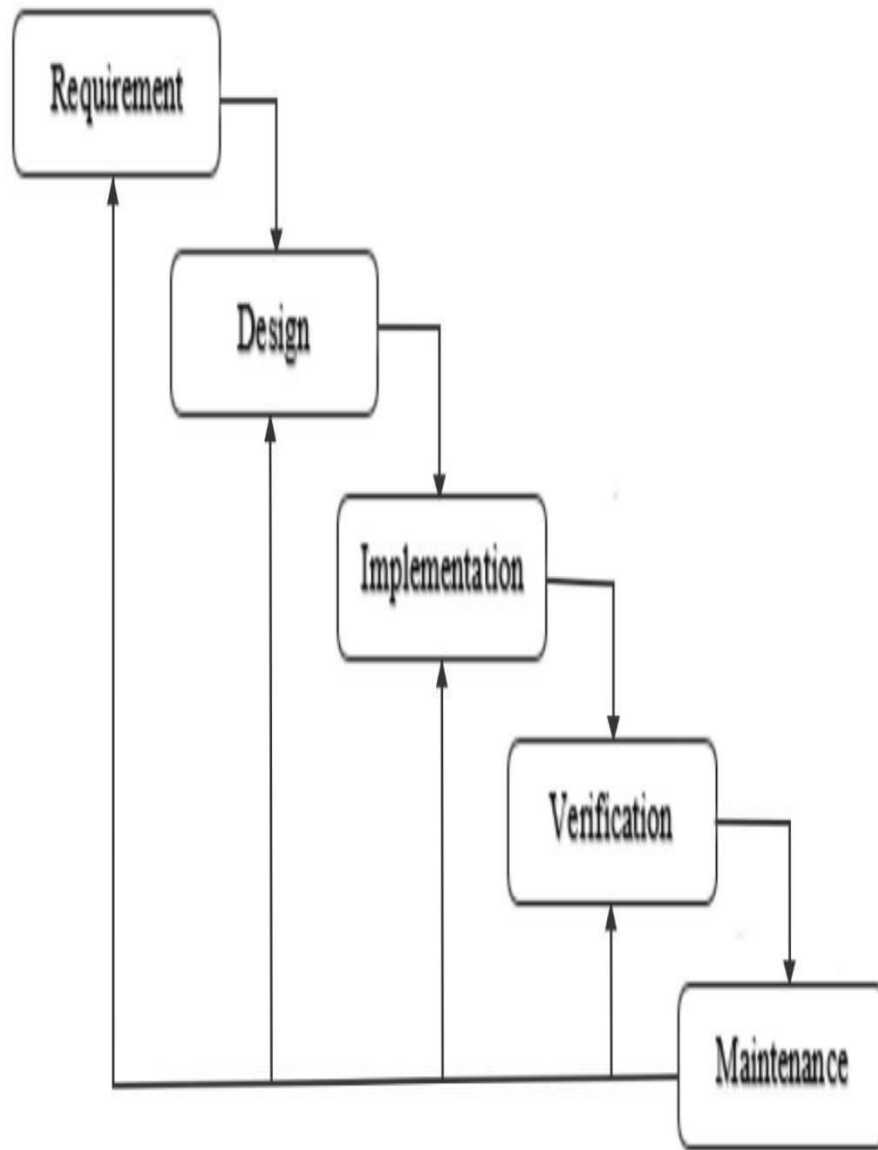
Dengan adanya portal kuliner berbasis multimedia ini ada beberapa manfaat antara lain:

1. Meningkatkan pelestarian dan pemahaman terhadap warisan kuliner dan budaya yang dapat terancam punah.
2. Memberikan kontribusi positif terhadap sektor pariwisata dengan mempromosikan kekayaan kuliner lokal, menarik wisatawan untuk mengenal dan mencoba pengalaman kuliner yang unik.
3. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan masyarakat dalam mengebadikan dan membagi informasi mengenai kuliner, menciptakan rasa kepemilikan bersama terhadap warisan budaya.

4. Manfaat penelitian ini ditujukan untuk dinas pendidik dan kebudayaan ini dapat menjadi sumber belajar bagi siswa mengenai kuliner lokal, bahan-bahan tradisional dan cara memasaknya ini digunakan sebagai materi pembelajaran di sekolah

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan yang memandang kemajuan sebagai proses yang terus mengalir kebawah (seperti air terjun).



Gambar 1. 1 Tahapan Metode *Waterfall* (Pressman, 2012)

1. *Requirement* Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis pada sistem yang sedang berjalan, guna mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan mencari solusinya. Pada tahap ini juga didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem, peran sistem dan peran

pengguna. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan (observasi), wawancara dan studi pustaka.

a. Metode Observasi

Pengamatan ini dilakukan melalui observasi langsung di lapangan agar lebih akurat memverifikasi data yang diperoleh dari masyarakat di Kabupaten Malaka dan mengetahui langsung fakta di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan mewawancarai masyarakat di Kabupaten Malaka untuk mengumpulkan data dalam merancang sistem yang akan dibuat.

c. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori atau literatur dari buku, *e-book*, jurnal dan penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi yang berhubungan dengan penelitian ini untuk melengkapi data.

Adapun tahapan-tahapan analisis sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam pembuatan sistem ini membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian. Aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem adalah perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

- Laptop: Acer
- RAM: 4.00 GB

b. Perangkat Lunak (*Software*)

- *Visual studio code* berfungsi untuk pengembangan perangkat lunak.
- Menggunakan bahasa pemrograman PHP
- *Xampp* berfungsi untuk menyimpan berbagai jenis data *web server* di *localhost*.
- *Microsoft edge* berfungsi untuk mengakses internet.

2) Analisis Peran Sistem

- a. Sistem mampu memberikan informasi tentang makanan khas Kabupaten Malaka, serta cara membuat makanan tersebut dengan resep yang disediakan.
- b. Sistem mampu menjelaskan bahan yang diperlukan dan cara membuat makanan khas dengan melihat teks, gambar dan video yang tersedia.

2. *Design* / Perancangan

a. Perancangan Konsep

Rancangan dibuat untuk menghasilkan sebuah aplikasi media yang mudah dimengerti. Dalam merancang sebuah sistem yang digunakan adalah bagan alir (*flowchart*), *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

b. Perancangan Isi

Aplikasi yang dibuat akan diisi dengan beberapa elemen antara lain: gambar, teks dan video yang secara umum akan ditempatkan dalam beberapa bagian menu. Pada aplikasi ini akan dijelaskan bahan-bahan makanan, proses pembuatan makanan.

3. *Implementation / Impelentasi* Sistem

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak akan direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program yang diinginkan menggunakan desain yang dibuat pada langkah sebelumnya.

4. *Testing / Pengujian*

Unit-unit program individu digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang secara keseluruhan diuji. Dalam penelitian ini, metode pengujian *black-box* hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsionalitas perangkat lunak. Tujuan dari teknik pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang untuk mengidentifikasi cacat yang mungkin terjadi selama proses pengkodean.

5. *Maintenance* / Pemeliharaan Sistem

Tahapan ini merupakan tahapan terpanjang. Sistem ini dipasang dan digunakan secara nyata. Pemeliharaan yang melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya, maka meningkatkan implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem seiring dengan munculnya persyaratan baru.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur menyampaikan tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep – konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan BAB III.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun

BAB VI PENUTUP

Bab ini kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulis.