

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasak adalah keterampilan mengubah bahan makanan menjadi hidangan yang menarik, menurut Yuliantoro (2019). Dari kesimpulan para ahli bahwa memasak adalah kegiatan menyiapkan makanan mentah baik dengan suhu tinggi maupun tidak, dilanjutkan dengan menyajikan makanan tersebut. (Darmawan, 2020).

Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, menjadikan teknologi informasi sebagai komponen penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Teknologi informasi mendukung kebutuhan hidup, seperti kemampuan untuk mengolah informasi dan menyampaikan berbagai informasi yang mencakup berbagai disiplin ilmu, khususnya bisnis, manajemen, dan pendidikan. (Shraddha G. Malvia ya, N, 2016). Tidak ketinggalan di bidang kuliner pun sistem informasi dapat diterapkan untuk berbagi pengetahuan tentang masak-memasak (Aswir & Misbah, 2018). Sistem informasi di bidang kuliner ini dapat dimanfaatkan untuk mempermudah masyarakat yaitu untuk saling berbagi pengetahuan tentang memasak seperti membagi resep masakan, komponen apa yang digunakan, dan bagaimana pembuatannya. Tapi dari beberapa situs resep masakan seperti cookpad dan resep mamiku yang sudah berkembang masih banyak yang tidak mencantumkan biaya yang diperlukan untuk membuat masakan tersebut dan menghasilkan berapa porsi dalam suatu resep masakan. Hal sering kali membuat warga desa Kendung Jaya RT 02 RW 01

merasa bingung jika kalau ingin membuat suatu masakan dengan porsi yang banyak karena tidak ada biaya yang dicantumkan dan sehingga nantinya bisa juga untuk estimasi membuka usaha dibidang kuliner.

Penelitian tentang seputar sistem informasi pembuatan resep makanan berbasis website telah banyak dilakukan. Dwi Indriyantidan Revaldo Pratama (2015) telah membuat forum makanan berbasis website yang berbasis komunitas untuk berbagi resep makanan atau masakan dari Indonesia dan Asia tanpa harus berinteraksi muka secara langsung (Indriyanti & Pratama, 2015). Paul Agustinus, Agustinus Noertjahyana, dan Justinus Andjarwirawan merancang dan mengembangkan aplikasi resep makanan berbasis Android yang menyediakan informasi menu resep-resep makanan Indonesia yang lengkap agar setiap orang dapat dengan mudah melakukan pemilihan makanan Indonesia (Agustinus et al., 2013).

Sistem berbasis web mempunyai keunggulan yaitu mudah diakses dari berbagai device kapan saja dan darimana saja. Salah satu framework untuk membangun website yang populer adalah code igniter. *framework codeigniter* yaitu platform untuk membangun website yang ringan, tidak banyak menggunakan tempat untuk *source* websitenya, dan *framework* ini Ini gratis untuk digunakan dan diunduh karena bersifat *open source*. (Huda, 2022).

Oleh karena itu, keputusan akan dibuat berdasarkan masalah ini Rancang Bangun Sistem Informasi biaya masakan Indonesia sebagai ide usaha berbasis *Framework Codeigniter* yang dirancang untuk membantu warga desa RT 02 RW 01 agar dapat memudahkan mereka untuk membuat masakan mulai dari

porsi yang sedikit sampai dengan porsi yang banyak untuk acara pernikahan, pengajian, dan maupun menjadi estimasi biaya jika kalau ingin membuat usaha di bidang kuliner. Website ini digunakan untuk dapat melihat bahan masakan apa saja yang akan dibutuhkan dalam membuat suatu resep masakan. Berapa biaya yang akan di butuhkan dan berapa porsi yang akan dihasilkan dari mulai untuk porsi sedikit sampai untuk yang porsi banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang disebutkan sebelumnya, bagaimana masalah harus dirumuskan Rancang Bangun Sistem Informasi biaya masakan Indonesia sebagai ide usaha berbasis *Framework Codeigniter* yang dapat digunakan untuk berbagi resep masakan dan biaya yang dibutuhkan untuk memasaknya.

1.3 Batasan Masalah

Masalahnya dibatasi oleh penulis untuk mencegahnya menjadi lebih buruk dan mencapai hasil yang diinginkan. Masalah ini memiliki beberapa kelemahan, seperti:

1. Yang menggunakan sistem ini adalah yaitu warga kendung jaya RT 02 RW 01 kelurahan sememi kecawatan benowo, Surabaya, Jawa Timur
2. Resep yang disediakan adalah resep masakan Indonesia

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan dan membangun sistem untuk data biaya masakan Indonesia berbasis website untuk mempermudah warga desa kendung jaya dalam membuat suatu masakan .
2. membuat sistem informasi berbagi resep untuk warga Kendung Jaya yang dilengkapi dengan informasi tentang biaya yang diperlukan dalam membuat masakan dalam porsi sedikit ataupun dalam porsi banyak

1.5 Manfaat Penelitian

Di antara keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis, sebagai bentuk implementasi atas ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan pada lingkungan nyata.
2. Untuk ibu-ibu PKK RT 02 RW 01, diharapkan dapat membantu mempermudah mendapatkan inspirasi untuk membuat masakan dirumah.
3. Bagi pembaca, sebagai referensi atau bacaan mengenai penelitian Rancang bangun sistem informasi resep masakan Indonesia sebagai ide usaha berbasis *codeigniter*

1.6 Sistematika Penulisan

Metodologi penulisan studi ini dibagi menjadi tiga bagian. Menurut setiap bab dari struktur terorganisir ini, masing-masing :

Garis besar penelitian ini dijelaskan pada bab pendahuluan, khususnya materi latar belakang yang meliputi

perancangan sistem informasi. resep masakan Indonesia sebagai ide usaha berbasis *codeigniter* untuk warga kampung kendung jaya RT 02 RW 01 Kendung Jaya, Situasi yang terjadi dan cara mengatasinya. selanjutnya rumusan masalah membahas bagaimana mengkonseptualisasikan dan membangun sistem; batasan masalah membahas unsur-unsur yang membatasi pengembangan dan penggunaan sistem; tujuan penelitian meliputi tujuan membangun sistem; manfaat penelitian, khususnya manfaat yang diharapkan dari penelitian ini; dan proses penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup teori-teori terkait yang didasarkan pada penemuan atau kesimpulan dari studi sebelumnya yang masih relevan dengan penelitian saat ini. Rancang bangun sistem informasi resep masakan Indonesia sebagai ide usaha berbasis *codeigniter* untuk warga desa Kendung Jaya RT 02 RW 01 rancang bangun dan website.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data serta prosedur yang akan digunakan dalam penyelidikan ini. Teknik air terjun yang meliputi langkah-langkah identifikasi masalah, analisis kebutuhan, desain, pengkodean atau rekayasa, pula pengujian, adalah salah satu yang akan digunakan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyediakan keterapan penelitian dan kupasan. Hasil yang diolah adalah proses bisnis sistem, desain *data flow diagram* (DFD), database yaitu. *Conceptual Data Model* (CDM)

Physical Data Model (PDM). hasil implementasi sistem dan pengujian sistem.

BAB 5 PENUTUP

Temuan studi disajikan dalam bab ini, bersama dengan rekomendasi dari para peneliti untuk bagaimana aplikasi dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Merupakan kumpulan kutipan atau referensi landasan teori yang digunakan para akademisi untuk menyelesaikan karyanya.