

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasak adalah suatu proses menciptakan sebuah makanan dengan mengurutkan konsep yang ada yaitu langkah-langkah untuk memasak, yang berarti juga memasak adalah menciptakan sebuah karya yang bisa dinikmati. Makanan hasil olahan tersebut menjadi sesuatu yang mempunyai cita rasa tersendiri tergantung pada cara pengolahannya. Indonesia secara umum dan hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu yang berasal dari rempah-rempah seperti kemiri, cabai, temu kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi-adat.

Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, kita dapat mengakses resep-resep masakan melalui web browser. Kita dapat menggunakan media untuk mendapatkan informasi makanan dan juga sebagai acuan untuk menambah ide-ide kreatif dalam memasak dan juga untuk menyajikan masakan masakan yang lezat diantaranya dengan membaca buku resep memasak, menonton acara memasak di televisi, mencari situs situs yang memuat resep makanan, serta dengan mengikuti kursus-kursus memasak.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam skripsi ini tertarik untuk membuat sebuah perancangan antarmuka untuk sistem kursus memasak berbasis web yang study kasus Tasty Tutor. Resep yang akan ditampilkan pada rancangan ini adalah aneka resep masakan yang mudah dibuat, praktis dan tidak memerlukan waktu lama dalam pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara membuat perancangan antarmuka pengguna untuk sistem kursus memasak berbasis web dengan study kasus Tasty Tutor.

1.3 Ruang Lingkup

Agar tidak terlepas dari maksud dan tujuan dari pada penyusunan skripsi ini, maka ruang lingkup dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan antar muka ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi figma dan canva.

2. Perancangan antarmuka ini juga dapat menampilkan materi serta video tutorial.
3. Antarmuka Pembelajaran Menyediakan video tutorial, resep, daftar bahan, dan langkah-langkah memasak.
4. Pengguna yang ingin belajar memasak, baik pemula maupun profesional.
5. Administrator Pengelola sistem yang bertanggung jawab atas manajemen pengguna, kursus, dan transaksi.
6. Perancangan antarmuka ini lebih merancang aplikasi front-end Tasty Tutor

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi memasak berbasis web yang dapat membantu user dalam pembelajaran memasak, Tasty Tutor.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan untuk mendokumentasikan resep-resep masakan, baik yang di peroleh dari berbagai sumber maupun kreasi sendiri.
2. Memberikan pilihan resep masakan yang praktis dan mudah dibuat, serta tidak memerlukan waktu lama dalam pembuatannya.
3. Membantu user untuk berkreasi dalam memasak makanan sendiri
4. Mengurangi penggunaan kertas dan tinta pulpen karna resep tidak perlu ditulis.
5. Meningkatkan minat pengguna untuk memasak makanan sendiri karna lebih sehat dan terjaga kebersihannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah yang akan diselesaikan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai landasan penelitian, berisi teori, hasil penelitian maupun pendapat para ahli. Menjelaskan elemen Material Design yang akan diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem kursus memasak Tasty Tutor, dengan menggunakan metode design thinking serta teknik pengumpulan data (penyebaran kuesioner secara random), validitas dan reliabilitas tiap butir pertanyaan kuesioner yang ada pada metode user.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi perancangan antarmuka kursus memasak Tasty Tutor, hasil perhitungan validitas dan reliabilitas, hasil analisis pengujian aplikasi dengan metode design thinking.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi jawaban atas rumusan masalah dan saran untuk penelitian selanjutnya.