

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kata kuliner belum terlalu akrab pada telinga masyarakat Indonesia. Masih banyak masyarakat yang belum tahu akan arti sebenarnya dari kata kuliner tersebut. Untuk sebagian masyarakat, secara harafiah kuliner diartikan sebagai makanan. Hanya sedikit orang yang mengetahui lebih dalam apa yang dimaksud dengan kuliner. Kuliner merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan pangan dan makanan mulai dari bahan-bahan mentah sampai pada proses pengolahan dan penyajian. Menurut Steven Labensky dalam *Webster's New World Dictionary Of Culinary Arts* adalah "segala sesuatu yang berhubungan dengan dapur atau segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas memasak dalam penyiapan bahan-bahan pangan, pengolahan dan penyajian."

Banyaknya materi tentang kuliner tak jarang membuat masyarakat menjadi malas untuk mempelajarinya. Misalnya hal-hal yang dilakukan pada tahap persiapan peralatan memasak hingga tahap penyajian makanan.

Di Indonesia terdapat beranekaragam jenis makanan yang berasal dari beragam budaya dan tradisi dari kepulauan Nusantara yang terdiri dari sekitar 6.000 pulau. Hampir seluruh makanan di Indonesia kaya dengan bumbu rempah-rempah seperti kemiri, cabai, temu kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren. Namun, masih banyak masyarakat yang hanya mengetahui nama makanannya saja. Untuk membuat makanan khas Indonesiapun hanya segelintir masyarakat yang benar-benar mengetahuinya.

Banyak cara yang dilakukan masyarakat agar dapat memasak berbagai makanan Indonesia misalnya dengan membaca buku tentang memasak, menonton acara kuliner, akses internet guna mencari informasi kuliner, mengikuti kursus memasak atau praktek langsung. Media pembelajaran yang tersediapun semakin berkembang misalnya media pembelajaran komputer yang menggunakan teknologi multimedia yaitu video pembelajaran, presentasi power point, multimedia pembelajaran interaktif, CD media ajar dan lain-lain. Perkembangan media pembelajaran yang sangat pesat tersebut memicu masyarakat untuk memperoleh informasi dan hiburan dengan cepat pula.

Dari latar belakang di atas maka akan dikembangkan aplikasi media pembelajaran kuliner berbasis web untuk membantu meningkatkan pemahaman materi mengenai kuliner.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran kuliner berbasis web.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pembangunan aplikasi ini terdapat batasan sebagai berikut :

- a. Terdapat teks, gambar dan video.
- b. Pembelajaran ditujukan untuk semua kalangan.
- c. Pilihan jenis daerah kuliner ada dua yaitu kuliner khas Jawa dan Kalimantan.
- d. Terdapat resep dan video cara memasak makanan khas Jawa dan Kalimantan.
- e. Keluaran aplikasi berupa teks, gambar, video, kumpulan resep serta nilai hasil mengerjakan soal uji.

1.4 Tujuan

Merancang dan membangun aplikasi media pembelajaran kuliner agar pengguna lebih mudah memahami tentang kuliner, menerapkan dan mempraktekkan langsung cara memasak berbagai jenis makanan yang tersedia serta memperkenalkan jenis makanan khas Jawa dan Kalimantan.