

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Suku Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak suku yang mendiami pulau Jawa. Suku ini memiliki banyak keunikan di bidang budayanya, dari segi bahasa, pergaulan, serta masakan khasnya. Suku Jawa sendiri terkenal dengan sifat-sifat dan tutur kata yang halus. Menurut Koentjaraningrat (dalam Nashori, 2007), masyarakat atau suku bangsa Jawa adalah suku bangsa terbesar di Indonesia dan jumlahnya mencapai sekitar 90 juta penduduk. Masyarakat Jawa berasal dari pulau Jawa dan terutama ditemukan di Propinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur.

Banyak terdapat jenis-jenis makanan tradisional yang dimiliki oleh Provinsi Jawa Tengah, akan tetapi masih banyak orang-orang yang belum mengenal apa saja makanan tradisional yang dimiliki oleh suku Jawa Tengah tersebut. Saat ini pengenalan masakan Jawa Tengah hanya berkisar tentang pembuatan buku yang berisi resep-resep untuk membuat masakan tersebut, selain itu ada pula yang berupa website yang dapat diakses menggunakan komputer maupun handphone. Banyak pula dibangun restoran-restoran yang menggunakan tema tradisional dan menyediakan makanan-makanan tradisional, Tetapi tidak semua kalangan menyukai restoran tersebut. Pengunjung restoran tersebut lebih banyak dari kalangan orang tua dan keluarga, jarang sekali restoran tersebut dikunjungi oleh kalangan usia muda. Disebabkan oleh banyaknya restoran dan café-café bernuansa Eropa yang menyediakan masakan lebih menarik dan unik. Hal ini akan berdampak berkurangnya peminat terhadap masakan tradisional Jawa Tengah, sehingga akan menyebabkan hilangnya budaya masakan khas yang telah diwariskan.

Dengan adanya pembuatan aplikasi berupa *game* simulasi, pemain diharapkan mendapatkan hiburan dan juga mendapatkan ilmu untuk lebih mengenal masakan Jawa Tengah. Selain itu diharapkan *game* simulasi masakan Jawa Tengah dapat membantu melestarikan budaya yang ada, dan juga menjadi ajang promosi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi *game* simulasi yang dapat membantu pengenalan dan pengembangan potensi wisata kuliner tradisional Jawa Tengah.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Penyajian masakan tradisional Jawa Tengah.
2. Media pengenalan dan pembelajaran
3. Menyajikan 5 menu masakan tradisional Jawa Tengah.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat *game* simulasi penyajian makanan untuk mengenalkan masakan traditional Jawa Tengah.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan pengenalan kepada pengguna tentang masakan tradisional Jawa Tengah.
2. Memudahkan proses pengenalan masakan tradisional Jawa Tengah.
3. Dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai masakan tradisional Jawa Tengah.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

### a. Analisis Kebutuhan

Berfungsi untuk menganalisis segala kebutuhan yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan.

### b. Perancangan Aplikasi.

Melakukan perancangan terhadap semua yang berhubungan dengan pembuatan system dan dilakukan sebelum membuat aplikasi.

### c. Implementasi

Proses pembuatan aplikasi sesuai dengan rancangan. Setelah pembuatan perancangan maka dapat dipresentasikan hasil dari perancangan yang telah dibuat.

d. Pengujian

Mencoba dan menguji kinerja system yang telah dibuat menggunakan kondisi yang berbeda – beda serta mencari kelemahan yang ada pada system. Kemudian memperbaiki kelemahan yang ada pada system. Kemudian memperbaiki kelemahan sehingga system bekerja dengan baik.

e. Evaluasi

Mengevaluasi hasil dari keseluruhan kegiatan perancangan sistem serta menarik kesimpulan dan saran yang bisa diambil dari kegiatan perancangan sistem.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas dalam laporan ini, maka laporan ini dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang dapat memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilakukan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas mengenai masakan khas Jawa Tengah, antara lain menyajikan lima masakan terpopuler khas Jawa Tengah. Didalamnya juga menjelaskan mengenai konsep *game* yang dibuat. Serta menjelaskan mengenai landasan teori menggunakan software *GameMaker* yang akan digunakan untuk membangun *game* secara keseluruhan hingga selesai, yang bertujuan untuk media pengenalan dan pembelajaran.

### **BAB III METODOLOGI**

Membahas mengenai analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan perangkat lunak. Bab ini meliputi analisis, hasil analisis, masukan sistem, keluaran sistem, proses sistem, dan antarmuka yang diinginkan dalam pembuatan sistem.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bagian ini membahas mengenai analisis kinerja yang berisi penguasaan dari hasil implementasi yang dibuat, antara lain proses kerja sistem dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Membahas mengenai kesimpulan – kesimpulan yang merupakan rekaman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya, serta berisi saran – saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan selama pembuatan sistem.

