

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul, Penulis, Nama jurnal, Tahun	Tujuan	Metode dan tools	Hasil
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Penegenalan Destinasi Wisata Dan Kuliner Khas Banyumas Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 • Dita Ningtyas, Istingatun Safuroh, Rozi • Jurnal Ilmiah SIKOMTEK • 2023 	Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memperkenalkan potensi pariwisata dan kuliner khas Banyumas melalui perangkat Android yang dapat diakses oleh pengguna <i>smartphone</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Metodenya yaitu menggunakan tahap studi literatur, tahap perancangan sistem menggunakan UML, tahap membuat aplikasi memakai Adobe Flash Profesional CS6, dan fase penelitian dan • Toolsnya menggunakan Adobe Flash CS6 	Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem aplikasi android yang dapat dijalankan pada berbagai versi. Yang dapat diperbaiki dari aplikasi ini adalah sistem software aplikasi yang harus di update untuk memperbarui tampilan aplikasi supaya lebih interaktif serta kekinian.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Kuliner Berbasis Android, • Reni Haerni, Haviza, • Jurnal Sistem Informasi(JSiI), • 2022 	Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk mempermudah proses pemesanan, mengurangi risiko kesalahan pendataan, menghindari gangguan dalam pelayanan kepada pelanggan, dan mempercepat proses penyajian.	<i>Rapid Application Development</i>	Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi android dengan sistem informasi secara real time mempermudah bagian pemesanan dan admin.(Haerani & Haviza, 2022)
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan 	Tujuannya untuk meningkatkan	<i>Waterfall</i> Toolsnya Andriod Studio	Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem

No.	Judul, Penulis, Nama jurnal, Tahun	Tujuan	Metode dan tools	Hasil
	<p>Makanan Berbasis Android</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rudi Seiawan, Wahyu Nugroho • Jurnal of Informaton Systemss and Infomaics • 2021 	<p>layanan pada UMKM supaya transaksi jual beli terjadi lebih cepat dan efisien sehingga pelanggan tidak perlu datang ke toko.</p>		<p>aplikasi android yang membantu pelanggan memilih menu makanan yang diinginkan serta dapat mengatur jumlah menu makanan yang mau dipesan.</p>
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Rancang Bangun Aplikasi Cangkringan Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum • Khori Sahirul Alim, Nur Alif Ekowati, Rianti Yunita Kisworini, Lutvi Riyandi • Jurnal teknik Informatika (JUTIF) • 2023 	<p>Tujuan dari aplikasi penjualan online bernama <i>Cangkringan</i> adalah untuk memberikan solusi digital bagi UMKM di Banyumas agar lebih mudah dalam melayani pesanan, serta memperluas jangkauan pemasaran produk kuliner.</p>	<p>Metode pengembangan sistem <i>scrum</i> Tools nya menggunakan VS Code</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan plikasi Cangkringan berbasis website yang memberikan manfaat besar kepada UMKM produk kuliner di Kabupaten Banyumas dalam mengelola barang, memproses pesanan, dan memasarkan produk secara online. (Alim et al., 2023)</p>
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android dengan Motode RAD • Eko Suharyanto • Jurnal Ilmu komputer • 2022 	<p>Tujuannya untuk memudahkan bagi para penggunanya khususnya kalangan anak-anak dalam mengingat pengetahuan tentang budaya nusantara yang ada di Indonesia melalui smartphone android dengan mudah praktis dan tereduksi</p>	<p><i>Metode Rapid Application Development (RAD)</i> Toolnya Android Studio</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi pengenalan budaya Nusantara berbasis Android dengan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Hal-hal yang perlu diperbaiki : Hasil Implementasi dan Pengujian,</p>

No.	Judul, Penulis, Nama jurnal, Tahun	Tujuan	Metode dan tools	Hasil
				Hasil perancangan masih kurang mendalam, Tidak ada contoh tampilan UI yang disertakan dalam dokumen, Kerangka berpikir yang ditampilkan kurang jelas dan tidak memberikan informasi yang cukup tentang alur penelitian, Terdapat beberapa kesalahan kecil dalam tata bahasa dan penulisan. (Eko, 2022)
6.	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan Aplikasi Resep Makanan Khas Jawa Berbasis Android Daniel Andrian, Ria Eka Sari Jurnal FTIK 2020 	Aplikasi ini bertujuan untuk menjadi media pengganti buku resep yang lebih efisien, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai bahan, bumbu, serta langkah-langkah pengolahan makanan.	Metode Studi Pustaka Toolsnya Android Studio	Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi android resep masakan memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi mengenai resep-resep masakan khas Jawa. Selain itu, aplikasi ini juga membantu masyarakat memperoleh informasi resep secara lebih cepat dan praktis. (Andrian & Sari, 2020)
7.	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Manajemen Bahan Tambahan 	Tujuannya yaitu aplikasi seluler resmi dan komprehensif pertama di	Metode Agile SDLC dan menggunakan Tools <i>Aphace Cordova</i>	Mengeksplorasi fenomena bahan tambahan makanan dalam produk makanan

No.	Judul, Penulis, Nama jurnal, Tahun	Tujuan	Metode dan tools	Hasil
	<p>Pangan Berbasis <i>GCC Artiicial Food Additives</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ehab Adwan, Jana Adwan, Entesar Alwedaei. Jurnal Teori dan Aplikasi Komputasi 2024 	<p>wilayah GCC yang mengelola penghitungan dari basis pengetahuan kesehatan dan tentang dampak zat aditif buatan, meningkatkan kesadaran, secara otomatis mengenali bahan tambahan buatan, dan memberikan solusi alternatif, untuk keduanya platform seluler Android dan iOS.</p>		<p>dan mengembangkan serta mengevaluasi aplikasi berbasis mobile (Weqaya) yang membantu mengatasi masalah ini (Mengeksplorasi fenomena bahan tambahan makanan dalam produk makanan dan mengembangkan serta mengevaluasi aplikasi berbasis mobile yang membantu mengatasi masalah ini). (Adwan et al., 2024)</p>
8.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Technology Acceptance Model Approach To Measuring User Behavior of Online Food Delivery Applications in Banyumas District</i> Manda Rahmat Husein Lubis, Denny Purnomo, Martha Ayu Dinata Journal of Management & Business 2023 	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menguji kemudahan penggunaan, kemanfaatan dan sikap terhadap niat berperilaku pada aplikasi pesan antar makanan di Kabupaten Banyumas.</p>	<p><i>Structural equation modeling-partial least squares</i>(SEM-PLS)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) untuk mengukur perilaku pengguna aplikasi online food delivery Shopee Food di Kabupaten Banyumas. Beberapa hasil temuan dalam aplikasi adalah: 1. Dominasi pengguna usia muda, 2. Persepsi kemudahan penggunaan, 3. Manfaat transaksi non-tunai, 4. Pengaruh TAM Hal yang perlu</p>

No.	Judul, Penulis, Nama jurnal, Tahun	Tujuan	Metode dan tools	Hasil
				diperbaiki : Keterbatasan waktu, keterbatasan lokasi, variabel tambahan, analisis kualitatif, perbandingan dengan kompetitor. Implikasi manajerial, pembahasan yang lebih mendalam, referensi yang lebih baru, detail demografi responden. (Lubis et al., 2023)

B. Landasan Teori

1. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* merupakan perangkat lunak yang secara khusus dikembangkan untuk dijalankan pada perangkat *mobile*, seperti telepon seluler atau *smartphone*. Aplikasi ini umumnya dapat diunduh dan digunakan oleh pengguna, serta dilengkapi dengan beragam fitur yang mendukung peningkatan fungsi dan pengalaman pengguna. Pengunduhan aplikasi dilakukan melalui platform digital sesuai dengan sistem operasi perangkat yang digunakan. Beberapa platform distribusi aplikasi yang umum digunakan antara lain Google Play Store untuk perangkat berbasis Android, serta Apple App Store (iTunes) untuk perangkat berbasis iOS.

Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti menggunakan perangkat telepon seluler atau *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, maka dapat dengan

mudah melakukan berbagai macam aktifitas seperti berjualan, belajar, pekerjaan kantor, *browsing* dan lain-lainnya (Surahman & Setiawan, 2017).

2. Makanan Khas Banyumas

Menurut Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan, (2017) peneliti mendapatkan beberapa jenis makanan khas Banyumas. Berikut adalah daftar makanan khas Banyumas yaitu:

a. Sroto Sokaraja

Sroto merupakan varian dari soto yang berasal dari wilayah Sokaraja, yang terletak di Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Penamaan "Sroto Sokaraja" merujuk langsung pada daerah asal kuliner tersebut, yaitu Sokaraja. Makanan tradisional ini menunjukkan adanya pengaruh budaya Tiongkok dalam proses perkembangannya, yang kemudian berakulturasi dengan cita rasa lokal. Sroto Sokaraja telah menjadi salah satu ikon kuliner khas Banyumas yang memiliki daya tarik tersendiri. Popularitasnya tidak hanya terbatas di kalangan masyarakat lokal, tetapi juga menjadi hidangan yang banyak diminati oleh wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut. (Mustika et al., 2018).

b. Nopia

Makanan ini adalah khas warga Tionghoa yang tinggal di Kabupaten Banyumas. Nopia adalah makanan adonan tepung yang mengandung gula merah. (Mustika et al., 2018).

c. Getuk Goreng Sokaraja

Getuk adalah makanan yang dibuat dari singkong yang ditambahkan dengan gula jawa atau gula pasir. Getuk goreng di Sokaraja pertama kali dikenalkan oleh Sanpirngad pada tahun 1918. Sanpirngad adalah orang yang menjual nasi keliling di daerah Sokaraja. Pada saat itu getuk yang dijual tidak laku, sehingga dia mencari cara supaya getuk tersebut masih bisa dimakan. Kemudian, getuk yang tidak habis terjual dia goreng dan dijual lagi. Ternyata, pembeli menyukai makanan baru tersebut. Hingga kini getuk goreng mudah ditemukan di daerah Sokaraja. Getuk goreng yang sekarang dijual bukan lagi getuk yang tidak laku, akan tetapi sengaja dibuat. Proses pengemasan getuk begitu khas yaitu dimasukkan ke dalam besek (kotak anyaman bambu). (Andarini & Rosmiati, 2021).

d. Mendoan

Mendoan merupakan salah satu jenis gorengan yang dimasak tidak sampai benar-benar matang, sehingga teksturnya masih lembek. Istilah "mendoan" sendiri berasal dari bahasa Banyumas yang berarti setengah matang atau lembek. Konon, istilah ini telah digunakan sejak berabad-abad yang lalu. Kemunculan mendoan berkaitan erat dengan kedelai sebagai bahan utamanya. Kedelai diketahui berasal dari kawasan Asia Tengah, seperti wilayah Tiongkok dan Indocina, kemudian menyebar ke wilayah Asia Tenggara melalui perpindahan penduduk dari daerah tersebut. Di daerah Purwokerto, mendoan atau

tempe mendoan biasanya dinikmati dengan pelengkap seperti cabai rawit hijau atau sambal kecap. (Mustika et al., 2018).

e. Jenang Bumbung Kotaliman

Jenang Bumbung merupakan kuliner khas lereng Slamet, seperti wilayah Desa Kotaliman, Desa Melung, Desa Windujaya, Kecamatan Kedungbanteng, Banyumas. Kuliner unik yang terbuat dari beras, kelapa dan gula merah itu, disebut jenang bumbung, karena dalam proses memasak harus dimasukkan dalam bumbung (babu), bahkan saat disajikan. Kuliner yang bercita rasa manis, legit, dan bertekstur kenyal ini, umumnya disajikan ketika ada acara-acara tertentu, seperti hajatan (Susanto, 2024).

f. Jenang Jacket

Kata “jaket” merupakan singkatan dari Jenang Asli Ketan. Untuk masyarakat Banyumas daerah Purwokerto kata jenang jacket sudah sangat terkenal. Jenang jacket merupakan jajanan khas Banyumas dan keunikannya yaitu sangat kenyal karena dicampur wijen (Chandra, 2023).

g. Ayam Gecok Cikakak

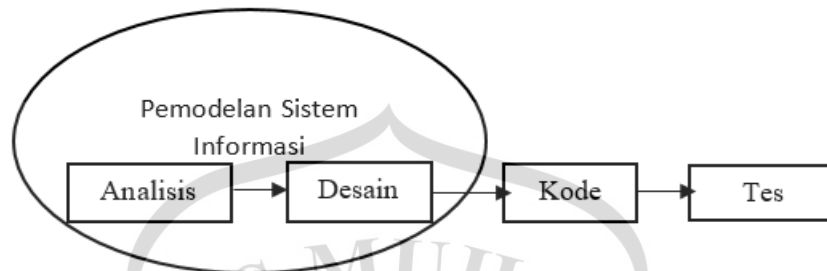
Menurut Dinas Pemuda, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan, (2017) Ayam gecok menjadi salah satu kuliner khas Desa Wisata Cikakak yang disajikan pada pembukaan acara adat, jaro rojab, slametan mendirikan rumah, bukakan hajatan sedekah bumi. Namun pada saat ini ayam gecok sudah menjadi produk wisata kuliner.

Makanan ini dibuat dari bahan utama ayam kampung yang ditumbuk dan dibakar, lalu disiram santan kelapa mentah, bumbu-bumbunya juga dibakar. Menariknya, santan yang akan digunakan tidak dimasak bersamaan dengan ayam di atas panggangan api. Santan terbuat dari kelapa parut disiram air panas, tidak direbus lagi setelah itu, langsung dituang ke dalam ayam yang sudah diberi bumbu. Baunya sangat enak karena dimasak dalam tembikar. Jika memakannya dengan oseng kuncar dan orek taoge muda akan terasa nikmat karena rasanya yang gurih. Kedua masakan tersebut terasa pedas. Sesuai dengan kuah ayam gecok yang asin. Bahkan orang yang baru pertama kali merasakan tidak akan menolak. Sebaiknya oseng kuncar dimasak tidak terlalu matang. Orek taoganya juga tampak kering, dibalut kecap, gula jawa. Bumbu orek taoge yang berwarna merah merata, kriuk, renyah, pedas manis. Untuk sajian ayam gecok bersama sega penggel yang dikemas dengan daun pisang dan daun jati. Makanan ini dipercayai membawa berkah karena mendapatkan doa dari tokoh adat setempat. Kepercayaan yang berkembang di masyarakat bahwa ayam gecko harus dimasak di Desa Cikakak, tidak boleh dimasak di luar Desa Cikakak.

3. Metode Pengembangan Sistem

Metode *waterfall* sering dibidang siklus hidup klasik, model sekuensial linier yang melakukan pendekatan sistematis dan berurutan untuk membangun perangkat lunak yang dimulai dari sistem kemudian berkembang melalui

analisis, desain, kode, dan pengujian (Pressman, 2001). Ilustrasi metode waterfall dijelaskan seperti yang terlihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Metode Waterfall

Sumber: (Pressman 2001)

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif serta fokus pada perangkat lunak. Guna mengetahui program yang akan dibangun harus memahami domain informasi pada perangkat lunak, kegunaan, proses kerjanya, dan antarmuka yang diperlukan.

2. Desain

Desain perangkat lunak merupakan suatu proses bertahap yang terdiri dari berbagai langkah yang bertujuan untuk memfokuskan pada empat aspek utama dalam pengembangan program, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, rancangan antarmuka, serta detail prosedural. Tahapan ini berfungsi sebagai proses penerjemahan dari kebutuhan atau spesifikasi sistem menjadi bentuk rancangan perangkat lunak yang lebih terstruktur. Selain itu, desain ini juga berperan sebagai acuan dalam proses

pengkodean dan menjadi dasar untuk menilai kualitas perangkat lunak yang akan dikembangkan.

3. Pembuatan Kode Program

Pengkodean yaitu mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam sebuah kode atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. Pengujian (*testing*)

Setelah kode dibuat, pengujian program dilakukan. Tahap pengujian hanya berfokus di dalam software saja, memastikan jika semuanya sudah diuji, serta eksternal fungsional yaitu melakukan pengujian supaya menemukan kesalahan dan memastikan input yang ditentukan akan mendapatkan hasil yang diinginkan.

4. Android

Android merupakan sistem operasi yang ada di perangkat seperti komputer tablet, *smartphone*, dan *telephone celluler*. Simbol android berbentuk robot yang memiliki dua antenna dikepalanya, hal tersebut menunjukkan jika android adalah representasi dari sistem operasi premium untuk gadget dan *smartphone*. Dari kemunculan Android pada tahun 2007, Android telah melakukan pembaharuan versinya berkali-kali. (Kumala et al., 2020).

5. Android Studio

Android Studio adalah salah satu *editor* yang digunakan guna membuat aplikasi android. Android Studio menyediakan *editor code* tingkat lanjut dan beberapa *template* aplikasi. Selain itu, Android Studio dilengkapi dengan berbagai alat bantu untuk proses pengembangan, *debugging*, pengujian, serta peningkatan performa aplikasi, sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi menjadi lebih efisien dan terstruktur.

Menurut Developer Training Team (2019), Android Studio memberikan beberapa fitur yang mendukung produktivitas dalam proses pembuatan aplikasi Android, antara lain:

- a. Sistem build yang berbasis Gradle dan mudah digunakan.
- b. *Emulator* dengan fitur lengkap.
- c. Lokasi yang mendukung mengembangkan aplikasi untuk semua perangkat Android.
- d. *Template* sandi serta *integritas GitHub* dapat menolong pembuatan fitur aplikasi.
- e. *Framework* yang lengkap
- f. Dukungan C++ dan *NDK*

6. Java

Java merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai perangkat, mulai dari komputer hingga *smartphone*. Bahasa ini pertama kali dikembangkan oleh James Gosling saat bekerja di *Sun Microsystems*, yang kini telah menjadi bagian dari *Oracle Corporation*.

Java resmi diperkenalkan ke publik pada tahun 1995. Bahasa ini memiliki kemiripan sintaks dengan bahasa C dan C++, namun menawarkan pendekatan yang lebih sederhana melalui pemrograman berbasis objek serta mengurangi kebutuhan pemrograman secara prosedural. Program Java pada umumnya dikompilasi menjadi bytecode (p-code), yang kemudian dapat dijalankan pada berbagai platform melalui *Java Virtual Machine (JVM)*. Java sendiri merupakan bahasa pemrograman *general-purpose*, artinya dirancang untuk berbagai jenis pengembangan aplikasi tanpa bergantung pada platform tertentu. Selain itu, Java dirancang agar minim ketergantungan terhadap implementasi tertentu (Irsan, 2015). Pada saat ini *java* adalah bahasa pemrograman dengan beberapa macam perangkat lunak aplikasi, serta berbagai kelebihan diantaranya:

a. *Multiplatform*

Kelebihan utama Java terletak pada kemampuannya untuk berjalan di berbagai sistem operasi. Aplikasi yang dikembangkan di lingkungan *Windows*, misalnya, dapat tetap berfungsi di platform lain. Java saat ini mendukung beberapa sistem operasi seperti *Microsoft Windows, Linux, Mac OS*, dan *Sun Solari*.

b. *OOP (object Oriented Programming – Pemrograman Berorientasi Objek)*

Java merupakan bahasa pemrograman yang menerapkan paradigma berorientasi objek (OOP). Dalam pendekatan ini,

pengembangan aplikasi berfokus pada objek-objek yang saling berinteraksi dan memiliki atribut serta fungsi tertentu, sehingga memudahkan dalam perancangan sistem yang lebih terstruktur.

c. Perpustakaan Kelas yang Lengkap

Salah satu keunggulan *Java* terletak pada kelengkapan pustaka kelas (*class library*) yang disediakan. Tentunya, hal ini memberikan kemudahan bagi para pengembang dalam membangun aplikasi. Perpustakaan ini juga terus mengalami perkembangan berkat dukungan komunitas *Java* yang luas dan aktif, yang menciptakan berbagai *library* baru untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pengembangan aplikasi.