

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makanan adalah kebutuhan pokok manusia yang di perlukan setiap saat dan memerlukan pengolahan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh, karena makanan sangat diperlukan oleh tubuh. Makanan bergizi bukan hanya dari sayuran dan buah saja ada juga dari makanan ringan. Makanan umumnya dibagi menjadi dua jenis yaitu makanan pokok dan makanan ringan atau cemilan.

Makanan ringan atau cemilan adalah makanan yang bukan merupakan menu utama. Makanan yang di anggap makanan ringan merupakan makanan untuk menghilangkan rasa lapar seseorang sementara waktu, memberi sedikit pasokan tenaga ke tubuh. Cemilan disukai oleh anak-anak dan orang dewasa, yang umumnya di konsumsi kurang lebih 2-3 jam di antara waktu makan utama, yaitu pada pukul 10 pagi dan pukul 4 sore. [1]

Masyarakat Indonesia memiliki kebiasaan tidak bisa berhenti memakan camilan. Kebiasaan tersebut menjadi peluang bisnis bagi industri cemilan untuk memproduksi berbagai jenis cemilan. Produk cemilan makin membanjiri pasar dengan pilihan yang semakin beragam dari makanan goreng, makanan kukus. Sekarang banyak sekali masyarakat yang menjual produk makanan cemilan di pingir jalan.

Pedagang cemilan saat memproduksi makanan cemilan sekali mengoreng bisa sampai 50 biji untuk satu jenis gorengan saja. Pedagang cemilan memiliki 3 sampai 4 jenis gorengan yang di taroh di etalase mereka. Permasalahan yang dihadapi para pedagang adalah permintaan dari konsumen yang meminta makanan cemilan ini tetap hangat selalu.

Solusi yang ditawarkan kepada pedagang untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu membuat alat yang bisa menghasilkan panas sehingga produk makanan mereka tetap hangat dan renyah. Penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perancangan etalase penghangat makanan otomatis berbasis arduino” menjadi langkah awal dalam perubahan teknologi untuk para pedagang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang, maka pokok permasalahan dapat menjadi topik pembahasan dan dapat di rumuskan seperti berikut :

- a. Bagaimana cara membuat alat yang bisa menghangatkan makanan secara otomatis ?
- b. Bagaimana cara membuat alat yang bisa mempertahankan cita rasa dan kerenyahan makanan tersebut ?
- c. Bagaimana cara merancang sebuah alat penghangat makanan yang bisa berhenti otomatis jika waktu yang di inginkan telah selesai ?

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah di atas maka tujuan penulisan yang akan dicapai adalah :

- a. Membuat alat yang bisa mempertahankan kehangatan cemilan dengan waktu yang lama.
- b. Mempertahankan cita rasa dan kerenyahan makanan dengan menggunakan alat.
- c. Untuk merancang alat penghangat makanan yang bisa berhenti otomatis jika waktu yang di inginkan telah selesai

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka penulis membatasi permasalahan agar tidak keluar dari topik. Batasan masalahnya antara lain sebagai berikut :

- a. Alat ini hanya bisa di gunakan untuk cemilan seperti goreng dan kue kukus.
- b. Alat ini hanya bisa menghangatkan cemilan jenis gorengan dan kue kukus.
- c. Alat ini hanya bisa mempertahankan kerenyahan dan citarasa cemilan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dari pembuatan alat ini adalah membuat makanan tetap hangat untuk waktu yang lama.

- a. Mempertahankan cita rasa, kerenyahan dan ke higienisan.

- b.** Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk permasalahan pedagang kaki lima yang cemilannya cepat lembek.
- c.** Penelitian ini dapat di terapkan kepada penjual yang menggunakan gerobak atau penjual yang memiliki ruko.

