

**APLIKASI RESEP MASAKAN INDONESIA
BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Jenjang Strata I
pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

AKROMUL HAKIM NASHUHA

L200100018

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

APLIKASI RESEP MASAKAN INDONESIA BERBASIS ANDROID


Ini telah diperiksa, disetujui, dan disahkan pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 19 November 2014

Telah disetujui oleh :

Pembimbing



Umi Fadlillah, S.T. M.Eng.

NIP : 197803222005012002

HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI RESEP MASAKAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

Dipersiapkan dan disusun oleh

AKROMUL HAKIM NASHUHA

NIM : L200100018

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal *22..November - 2014*

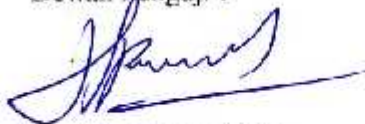
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



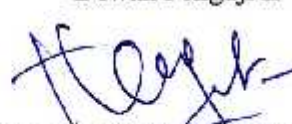
Umi Fadlillah, S.T. M.Eng.
NIP : 197803222005012002

Dewan Penguji I



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK : 970

Dewan Penguji II



Hemawan Sulistyanto, S.T.,M.T
NIK : 882

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husein Thahirin, S.T., M.T., Ph.D
NIK : 706



Ketua Program Studi Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI


Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Saya merancang dan membuat aplikasi ini dengan bantuan internet dan buku yang dilampirkan pada daftar pustaka. Persentase pembuatan aplikasi 80% dibuat sendiri dan 20% diskusi dengan teman-teman informatika 2010.
2. Program aplikasi yang saya gunakan untuk membuat aplikasi ini ialah Software utama menggunakan Android Developer Tools (ADT) Bundle v21.0.1-569685, Java Development Kit (JDK), Software development Kit (SDK), dan Android Virtual Device (AVD).
3. Saya menggunakan laptop dengan spesifikasi Prosesor Intel Core i5-3210M, 2.50 GHz, Hardisk 500 GB, dan RAM 4 GB.
3. Program aplikasi yang saya gunakan untuk edit gambar ialah Adobe Photoshop CS6.
4. Program aplikasi yang saya gunakan untuk edit video dan audio ialah Any Video Converter, Audacity 1.3 Beta.
5. Video dan foto-foto di ambil dari website-website yang berkaitan tentang materi.


Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, 6 - Desember - 2014



Akromul Hakim Nashuha

Mengetahui :
Pembimbing



Umi Fadlillah, S.T. M.Eng
NIP : 197803222005012002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Barubahlah mulai saat ini jika ingin merubah hari esok, kemarin adalah pelajaran, esok adalah harapan, dan saat ini adalah penentu harapan”

(Penulis)

“kamu tak akan pernah bisa meraih yang ada di depanmu, jika kamu tak mau melepaskan apa yang ada di belakangmu”

(Mario Teguh)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِن طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ أَشْكُرُوا لِلَّهِ كُنتُمْ عَلَيْهِ تَشْكُرُونَ (١٧٢)

Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rizki yang baik-baik yang kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah jika benar-benar hanya kepadanya kamu menyembah.”

(QS. Al-Baqarah: 172)

PERSEMBAHAN :

1. Kepada Allah SWT yang selalu mendengarkan doa dan memudahkan jalan bagi umatnya.
2. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Noor Hamid S.Ag M.Ag dan Ibu Siti Khanifah untuk kasih sayang yang tidak terbatas, untuk setiap bimbingan dan doanya yang dipanjatkan untuk kesuksesanku, serta motivasi yang takhenti-henti kepadaku dan dukungan materiilnya yang tak akan pernah terbalaskan.
3. Kakakku Nusriyati Mahmudah dan suaminya mas Tino Gaus yang telah memberikan banyak sekali motivasi kepadaku.
4. Sahabat-sahabat satu perjuangan TI 2010 Nugroho Agung (Tiyo) yang selama ini selalu mendukung dan menemaniku kemanapun, Fajar, Dimas, Wahyu Susilo, Yudhi, Amin yang selalu bersama kemana saja dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Teman-teman Jurusan Teknik Informatika kelas B teman mengarungi suka duka menjadi mahasiswa selama kurang lebih 4 tahun.
6. Keluarga besar Teknik Informatika UMS, biro skripsi yang sebelumnya mas Fauzan dan yang sekarang mas Adjie Saputra yang tidak lain adalah teman saya sendiri atas semua bantuan yang telah diberikan.
7. Teman-teman Kos Nuris(Nurul Islam) Muhammad Afif, Cagur Haris, Cagur Fauzi, Ns Nasif yang selalu bersaing dalam hal apapun denganku bersama dengan bundanya Fatima, mas Edi, Nur Solikin yang telah mengenalkanku dengan teman-teman perawat, mas Ilham, Ns agung,

Sutiyo yang telah menjadi tetangga yang baik, Yusuf B, Bayu, Rizal yang telah memberikan semangat, motivasi dan salalu menami di saat susah maupun senang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, kami panjatkan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bekal ilmu, pengarahan, bimbingan saran serta motivasi selama penulis menimba ilmu di Fakultas Komunika dan Informatika UMS.

4. Ibu Umi Fadlilah, S.T. M.Eng. selaku pembimbing yang telah memberikan, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Segenap dosen dan karyawan prodi Informatika atas bantuan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
6. Kepada kedua orang tua serta kakak yang selalu memberikan do'a, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amin.

Surakarta, 18 November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR PERSAMAAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAKSI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Telaah Penelitian.....	6
2.2 Landasan Teori.....	7

a. Android	7
b. Eclipse.....	7
c. Java	8
d. JDK (Java Development Kit).....	8
e. ADT	9
f. Masakan Indonesia.....	9
g. Pengertian Gizi dan Zat Gizi.....	10
h. Pentingnya Gizi.....	11
i. Audacity 1.3 Beta.....	11
j. Adobe Photoshop CS6	11
k. Any Video Converter Ultimate	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Waktu dan Tempat	15
3.2 Peralatan Utama dan Pendukung	15
3.2.1 Hardware	15
3.2.2 Software.....	16
3.2.3 Peralatan Pendukung	16
3.3 Alur Penelitian	16
3.3.1 Analisis Kebutuhan	19
3.3.1.1 Kebutuhan Informasi.....	19
3.3.1.2 Kebutuhan Software.....	20
3.3.1.3 Kebutuhan Hardware	20
3.3.2 Metode Pengumpulan Data	21

3.3.2.1 Metode Dokumentasi	21
3.3.2.2 Metode Studi Pustaka.....	21
3.3.3 Perancangan Sistem	21
3.3.3.1 Perancangan Proses.....	22
3.3.3.1.1 <i>Use Case</i> Diagram	22
3.3.3.1.2 <i>Activity</i> Diagram	25
3.3.3.1.2.1 <i>Activity</i> Diagram Menu Masakan	26
3.3.3.1.2.2 <i>Activity</i> Diagram Menu Kuis	26
3.3.3.1.2.3 <i>Activity</i> Diagram Menu Video	28
3.3.3.1.2.4 <i>Activity</i> Diagram Menu Bantuan	28
3.3.3.1.2.5 <i>Activity</i> Diagram Menu Tentang.....	29
3.3.3.1.2.6 <i>Activity</i> Diagram Menu Referensi	30
3.3.3.1.2.7 <i>Activity</i> Diagram Menu Khasiat	31
3.3.3.1.2.8 <i>Activity</i> Diagram Menu Pencarian	32
3.3.3.1.2.9 <i>Activity</i> Diagram Menu Keluar.....	33
3.3.3.2 Perancangan Desain Aplikasi.....	33
3.3.3.2.1 Halaman Splash Screen	34
3.3.3.2.2 Halaman Menu Beranda	35
3.3.3.2.3 Halaman List Menu	36
3.3.3.2.4 Halaman Masakan Daerah.....	37
3.3.3.2.5 Halaman Resep	38
3.3.3.2.6 Halaman Kandungan	39
3.3.3.2.7 Halaman Efek	39

3.3.3.2.8	Halaman Tautan.....	40
3.3.3.2.9	Halaman Kuis	41
3.3.3.2.10	Halaman Video	42
3.3.3.2.11	Halaman Referensi.....	43
3.3.3.2.12	Halaman Khasiat.....	44
3.3.3.3	Perancangan Database.....	45
3.3.4	Pengujian Sistem.....	45
3.3.4.1	Pengujian Aplikasi	46
3.3.4.2	Pengujian Aplikasi Pada Versi Android Lain	46
3.3.4.3	Kuisisioner.....	47
3.3.4.4	Cara menghitung.....	49
3.3.5	Menjalankan Aplikasi	49
3.3.6	Perbaikan Aplikasi	50
3.3.7	Tampil Hasil.....	50
3.3.8	Analisis	50
3.3.9	Laporan	50
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Hasil Penelitian	51
4.1.1	Halaman Splash Screen.....	51
4.1.2	Halaman Menu Beranda.....	52
4.1.3	Halaman List Menu.....	53
4.1.4	Halaman Menu Daftar Masakan	54
4.1.5	Halaman Resep, Kandungan, Efek, dan Tautan.....	55

4.1.6	Halaman Menu Video	56
4.1.7	Halaman Menu Kuis.....	57
4.1.8	Halaman Menu Referensi.....	59
4.1.9	Halaman Menu Sayuran (khasiat).....	60
4.1.10	Halaman Menu Bantuan.....	61
4.1.11	Halaman Menu Tentang.....	62
4.1.12	Halaman Pencarian.....	62
4.1.13	Halaman Keluar.....	63
4.2	Pengujian.....	64
4.2.1	Pengujian Aplikasi	64
4.2.2	Pengujian Aplikasi pada Versi Android lain.....	68
4.2.3	Hasil Kuesioner dan perhitungan	69
4.2.3.1	Hasil Kuesioner	70
4.3	Analisa dan Pembahasan.....	78
4.3.1	Kelebihan	78
4.3.2	Kekurangan	79
BAB V	PENUTUP	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Definisi <i>Use Case</i>	24
Tabel 3.2 : Simbol <i>Activity Diagram</i>	25
Tabel 3.3 : Komponen Perancangan Desain Tabel Soal	45
Tabel 3.3 : Rancangan Kuesioner	48
Tabel 4.1 : Hasil Ujian Black-box Menu Utama atau Beranda.....	64
Tabel 4.2 : Hasil Ujian Black-box Menu Daftar Masakan.....	65
Tabel 4.3 : Hasil Ujian Black-box halaman Masakan	65
Tabel 4.4 : Hasil Ujian Black-box menu Latihan dan Kuis	66
Tabel 4.5 : Hasil Ujian Black-box Halaman Menu Video	66
Tabel 4.6 : Hasil Ujian Black-box Menu Referensi.....	67
Tabel 4.7 : Hasil Ujian Black-box Menu <i>khasiat</i>	67
Tabel 4.8 : Hasil Ujian Black-box Menu Pencarian	68
Tabel 4.9 : Hasil percobaan pada versi android yang berbeda.....	69
Tabel 4.10 : Hasil pengisian kuesioner	70
Tabel 4.11 : Tabel Jumlah Skoring	73

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 3.1 : Skor tertinggi (SMax)	49
Persamaan 3.2 : Skor terendah (SMin)	49
Persamaan 3.3 : Skor (S).....	49
Persamaan 3.4 : Persentase Interpretasi (P)	49
Persamaan 4.1 : Skor tertinggi (SMax)	72
Persamaan 4.2 : Skor terendah (SMin)	72
Persamaan 4.3 : Skor (S).....	72
Persamaan 4.4 : Persentase Interpretasi (P)	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Flowchart Metode SDLC dengan model <i>waterfall</i>	13
Gambar 3.2 : Diagram Alir Penelitian.....	17
Gambar 3.3 : <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	23
Gambar 3.4 : <i>Activity</i> diagram Menu Masakan.....	26
Gambar 3.5 : <i>Activity</i> diagram Menu Kuis.....	27
Gambar 3.6 : <i>Activity</i> diagram Menu Video	28
Gambar 3.7 : <i>Activity</i> diagram Menu Bantuan.....	29
Gambar 3.8 : <i>Activity</i> diagram Menu Tentang.....	30
Gambar 3.9 : <i>Activity</i> diagram Menu Referensi.....	31
Gambar 3.10 : <i>Activity</i> diagram Menu Khasiat.....	32
Gambar 3.11 : <i>Activity</i> diagram Menu Pencarian	32
Gambar 3.12 : <i>Activity</i> diagram Menu Keluar	33
Gambar 3.13 : <i>User Interface</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	35
Gambar 3.14 : <i>User Interface</i> Halaman Menu Beranda	36
Gambar 3.15 : <i>User Interface</i> Halaman List Menu.....	37
Gambar 3.16 : <i>User Interface</i> Halaman Masakan Daerah	38
Gambar 3.17 : <i>User Interface</i> Halaman Resep	38
Gambar 3.18 : <i>User Interface</i> Halaman Kandungan.....	39
Gambar 3.19 : <i>User Interface</i> Halaman Efek.....	40
Gambar 3.20 : <i>User Interface</i> Halaman Tautan	41
Gambar 3.21 : <i>User Interface</i> Halaman Kuis.....	41
Gambar 3.22 : <i>User Interface</i> Halaman Video	42

Gambar 3.23 : <i>User Interface</i> Tampilan Display Video	43
Gambar 3.24 : <i>User Interface</i> Halaman Referensi	44
Gambar 3.25: <i>User Interface</i> Halaman Khasiat	44
Gambar 4.1 : Hasil Halaman Splash Screen	52
Gambar 4.2 : Halaman Menu Beranda.....	53
Gambar 4.3 : Halaman List Menu.....	53
Gambar 4.4 : Halaman List View	54
Gambar 4.5 : Tampilan Daftar Masakan.....	55
Gambar 4.6 : Tampilan Menu Resep	55
Gambar 4.7 : Tampilan List Menu Video	56
Gambar 4.8 : Tampilan Play Video	56
Gambar 4.9 : Tampilan menu Kuis	57
Gambar 4.10 : Tampilan peringatan (alert dialog) menu latihan dan kuis.....	58
Gambar 4.11: Tampilan soal latihan dan kuis.....	58
Gambar 4.12 : Tampilan benar dan salah pada soal latihan.....	59
Gambar 4.13 : Tampilan hasil kuis	59
Gambar 4.14 : Tampilan menu Referensi	60
Gambar 4.15 : Tampilan Tampilan Menu Sayuran(khasiat)	61
Gambar 4.16 : Tampilan Menu bantuan	61
Gambar 4.17 : Tampilan halaman tentang	62
Gambar 4.18 : Tampilan halaman pencarian	63
Gambar 4.19 : Tampilan keluar	63
Gambar 4.20 : Persentase Responden Masyarakat Umum	74

ABSTRAKSI

Masakan atau kuliner Indonesia adalah bagian dari kebudayaan Indonesia yang mencerminkan keanekaragaman suku di Indonesia. Banyaknya Provinsi di Indonesia tidak menutup kemungkinan hilangnya resep asli masakan-masakan tersebut jika tidak kita lestarikan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk merancang dan membuat ke dalam bentuk aplikasi resep masakan Indonesia. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat umum sebagai media penambah wawasan tentang masakan Indonesia dan penyampai nilai gizi dari masakan tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dalam perancangan dan pembangunan sistem. Selanjutnya proses dirancang dengan UML (*Unified Modelling Language*), *use case diagram*, *Activity Diagram* dan diimplementasikan menggunakan aplikasi Android Developer Tools (ADT) Bundle v21.0.1-569685 untuk membuat program berbasis android mobile.

Hasil yang didapat dalam penilaian melalui kuesioner yang telah diujikan pada masyarakat umum di Desa Gonilan dan sekitarnya didapat kesimpulan aplikasi ini dapat membantu dalam media penambah wawasan masakan Indonesia dengan persentase interpretasi sebesar 86,00%. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android ini bermanfaat untuk penambah wawasan dan penyampai nilai gizi pada masyarakat umum di Indonesia.

Kata kunci : *android, aplikasi, gizi, masakan Indonesia.*