

**PERANCANGAN SMART FOOD RECIPES
TRADISIONAL *BERBASIS ANDROID***

SKRIPSI



**Oleh:
ALINIA PUTRI RAHAYU
160210109**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021/2022**

**PERANCANGAN SMART FOOD RECIPES
TRADISIONAL *BERBASIS ANDROID***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:
ALINIA PUTRI RAHAYU
160210109**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021/2022**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : ALINIA PUTRI RAHAYU

NPM : 160210109

Fakultas : Teknik dan Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat dengan judul:

"Perancangan Smart Food Recipes Tradisional *Berbasis Android*"

Adalah hasil karya sendiri bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah "Perancangan Smart Food Recipes Tradisional *Berbasis Android*" ini tidak terdapat kerja ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah "Perancangan Smart Food Recipes Tradisional *Berbasis Android*" ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah "Perancangan Smart Food Recipes Tradisional *Berbasis Android*" ini digugurkan dan sarjana computer yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 19 Januari 2022



ALINIA PUTRI RAHAYU

160210109

**PERANCANGAN SMART FOOD RECIPES TRADISIONAL
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana

Oleh:

Alinia Putri Rahayu

160210109

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini

Batam, 17 Januari 2022


Alfannisa Annurulhikmah Fajrin, S.Kom, M.Kom.

Pembimbing

ABSTRAK

Masakan tradisional Indonesia ialah beragam jenis masak yang asalnya dari berbagai daerah di Indonesia. Masakan tradisional mempunyai keberagaman jenis serta bentuk sehingga memiliki daya tarik individu guna mencobanya, sekarang ini banyak juga kaum pria yang suka memasak makanan tradisional sehingga tidak hanya kaum wanitanya saja yang suka memasak peracikan serta pembuatan resep makanan tradisional dilaksanakan turun menurun. Kebanyakan masyarakat terlebih generasi muda yang belum mengetahui ataupun memahami makanan tradisional. Ada berbagai macam resep makanan Indonesia yang termuat di buku-buku resep tetapi cukup sulit dalam memahaminya sehingga apabila ingin mencari resep diharuskan memiliki bukunya terlebih dahulu. Sekarang ini, masyarakat seringkali mempergunakan aplikasi berbasis android melalui *smartphone* yang dimilikinya, dengan demikian hal inilah yang mendorong masyarakat guna memiliki ketertarikan dalam mencari resep masakan. Tujuan aplikasi tersebut dibuat guna mempermudah seseorang dalam mencari resep masakan. Di samping itu, aplikasi tersebut juga bisa mengenalkan berbagai masakan tradisional dari tiap daerah yang ada di Indonesia. Penyusunan pada penelitian pembuatan *Aplikasi* mempergunakan *Unified Modeling Language (UML)* guna menganalisis, antara lain *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*. Aplikasi resep makanan tradisional akan di tujukan dan di kembangkan kepada pemilik *smartphone/* berbasis *Android*. Dari hasil uji Aplikasi Resep Makanan Tradisional basis *Android* mempergunakan *Construct 2* membuktikan resep makanan tradisional bisa dimuat di *smartphone* berbasis *Android*.

Kata Kunci: *Android, Unified Modeling Language, Aplikasi, Resep Masakan*

ABSTRACT

Traditional Indonesian cuisine is a variety of types of cooking originating from various regions in Indonesia. Traditional cuisine has a variety of types and forms so that it has an individual appeal to try it, nowadays there are also many men who like to cook traditional food, so it is not only women who like to cook compounding and making traditional food recipes is carried out for generations. Most people, especially the younger generation, do not know or understand traditional food. There are various kinds of Indonesian food recipes that are contained in cookbooks but it is quite difficult to understand them so if you want to find a recipe you must have the book first. Nowadays, people often use android-based applications through their smartphones, thus this is what encourages people to have an interest in finding recipes. The purpose of this application is to make it easier for someone to find recipes. In addition, the application can also introduce various traditional dishes from each region in Indonesia. The preparation of research on making applications uses the Unified Modeling Language (UML) to analyze, including Activity Diagrams, Sequence Diagrams, Use Case Diagrams, Class Diagrams. Traditional food recipe applications will be addressed and developed for smartphone/Android-based owners. From the test results of the Android-based Traditional Food Recipe Application using Construct 2, it proves that traditional food recipes can be loaded on Android-based smartphones.

Keyword : *Android, Unified Modeling Language, Application, Receipts*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur pada Tuhan MYE yang senantiasa memberi seluruh karunia serta rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa merampungkan skripsi berjudul “PERANCANGAN SMART FOOD RECIPES TRADISIONAL BERBASIS *ANDROID*” dimana adalah suatu syarat guna merampungkan S1 Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam. Peneliti sangat memahami skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, sara beserta kritik akan selalu peneliti terima.

Dengan seluruh keterbatasan, peneliti sangat memahami skripsi ini tidak akan berhasil tanpa dorongan, bantuan, serta bimbingan dari seluruh pihak. Oleh karena itu, dengan rendah hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih pada :

1. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. ; Dekan Fakultas Teknik Informatika.
3. Kaprodi Teknik Informatika ; Bapak Andi Maslan, S.Kom., M.SI
4. Ibu Nia Ekawati, S.Kom., M.SI. ; pembimbing Skripsi pada Prodi Teknik Informatika.
5. Bapak Elbert Hutabri, S.Kom., M.Kom. ; Pembimbing Akademik selama penulis menempuh jenjang pendidikan.
6. Dosen beserta Staff Universitas Putera Batam.
7. Orang Tua beserta Keluarga yang dicintai selalu memberi nasihat beserta dukungan penuh.
8. Rekan kerja penulis, di Hana Hotel Batam yang sudah memberi arahan dalam merampungkan Skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat penulis yang memberi banyak dukungan, saling berbagi ilmu, arahan, beserta tukar pikiran dalam merampungkan Skripsi.
10. Teman-teman yang juga memberi dukungan serta doa.
11. Serta berbagai pihak lainnya yang tidak bisa di sebutkan satu per satu.

Semoga Tuhan membalas kebaikan serta selalu memberikan hidayahnya Amin.

Batam, 19 Januari 2022

ALINIA PUTRI RAHAYU
Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori dasar.....	7
2.1.1 <i>Aplikasi Mobile</i>	7
2.1.2 <i>Android</i>	8
2.1.3 <i>Software</i> pendukung.....	10
2.2 Teori khusus	15
2.2.1 Media Pembelajaran	15
2.2.2 <i>Masakan Tradisional</i>	16
2.2.3 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	19
2.3 Penelitian terdahulu.....	26
2.4 Kerangka Pemikiran	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian.....	30

3.2	Pengumpulan data	32
3.3	Alur Atau Proses Perancangan Sistem	34
3.3.1	<i>Design Unified modelingLanguage (UML)</i>	34
3.3.2	<i>Design</i> Rancangan Aplikasi	41
3.4	Operasi <i>Variabel</i>	49
3.5	Metode Pengujian <i>system</i>	49
3.6	Lokasi dan Jadwal Penelitian	91
3.6.1	Lokasi penelitian	91
3.6.2	Jadwal Penelitian.....	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		94
4.1	Hasil Penelitian	94
4.2	Pembahasan	104
4.2.1	Pengujian Oleh Masyarakat	104
4.2.1	Pengujian Oleh Chef Hana Hotel Batam.....	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		108
5.1	Simpulan.....	108
5.2	Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN.....		112
Lampiran 1. Pendukung Penelitian		112
Lampiran 2. DAFTAR RIWAYAT HIDUP		123

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo <i>android</i>	9
Gambar 2. 2 Gambar <i>Photo shop</i>	10
Gambar 2. 3 Tampilan logo <i>Web 2 APK builder</i>	11
Gambar 2. 4 Tampilan awal <i>Web 2 APK builder</i>	12
Gambar 2. 5 Gambar <i>Start UML</i>	13
Gambar 2. 6 Gambar Tampilan Awal <i>Construct 2</i>	14
Gambar 2. 7 Gambar Kerangka Pemikiran	29
Gambar 3. 1 Gambar desain penelitian	30
Gambar 3. 2 Gambar <i>UseCase</i> diagram	35
Gambar 3. 3 Gambar <i>Activity</i> diagram <i>Menu About</i>	36
Gambar 3. 4 Gambar <i>Activity</i> diagram <i>Menu Daerah</i>	37
Gambar 3. 5 Gambar <i>Squence</i> diagram untuk <i>Menu</i>	38
Gambar 3. 6 Gambar <i>Squence</i> diagram untuk <i>Menu</i>	39
Gambar 3. 7 Gambar <i>Class</i> diagram	40
Gambar 3.8 Gambar <i>Awal</i>	41
Gambar 3.9 Gambar tampilan <i>Menu</i> pilihan	42
Gambar 3.10 Gambar <i>Menu About</i>	42
Gambar 3.11 Gambar <i>Menu daerah</i>	43
Gambar 3.12 Gambar <i>Menu sumtra</i>	43
Gambar 3.13 Gambar <i>Menu sulawesi</i>	44
Gambar 3.14 Gambar <i>Menu jawa</i>	44
Gambar 3.15 Gambar <i>Menu kalimantan</i>	45
Gambar 3.16 Gambar <i>Menu kepulauan Riau</i>	45
Gambar 3.18 Gambar <i>Menu Papua</i>	46
Gambar 3.19 Gambar <i>Menu aceh</i>	47
Gambar 3.20 Gambar <i>Menu padang</i>	47
Gambar 3.22 Gambar <i>Menu jambi</i>	48
Gambar 3.23 Gambar Lokasi Penelitian	92

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Tabel <i>Versi android</i>	9
Tabel 2. 2 Tabel <i>Usecase diagram</i>	20
Tabel 2.3 Tabel <i>Squence diagram</i>	22
Tabel 2.4 Tabel <i>Activity diagram</i>	24
Tabel 2.5 Tabel <i>class diagram</i>	25
Tabel 3.1 Tabel Operasi <i>Variabel</i>	49
Tabel 3.2 Tabel Pengujian <i>Menu Awal</i>	50
Tabel 3.3 Tabel Pengujian pada <i>Menu Aplikasi</i>	51
Tabel 3. 4 Tabel Pengujian pada <i>Menu Daerah</i>	54
Tabel 3.5 Tabel Pengujian <i>Menu Sumatra</i>	57
Tabel 3.6 Tabel Pengujian <i>Menu Sulawesi</i>	60
Tabel 3.7 Tabel Pengujian <i>Menu Jawa</i>	62
Tabel 3. 8 Tabel Pengujian <i>Menu Kalimantan</i>	65
Tabel 3.10 Tabel Pengujian <i>Menu Papua</i>	67
Tabel 3. 11 Tabel Pengujian <i>Menu Aceh</i>	69
Tabel 3.12 Tabel Pengujian <i>Menu Medan</i>	70
Tabel 3.13 Tabel Pengujian <i>Menu Kepri</i>	72
Tabel 3.15 Tabel Pengujian <i>Menu Padang</i>	74
Tabel 3.17 Tabel Pengujian <i>Menu Jambi</i>	76
Tabel 3. 19 Tabel Pengujian <i>Menu Palembang</i>	78
Tabel 3. 20 Tabel Pengujian <i>Menu Lampung</i>	79
Tabel 3. 21 Tabel Pengujian <i>Menu Manado</i>	81
Tabel 3.23 Tabel Pengujian <i>Menu Makasar</i>	83
Tabel 3. 25 Tabel Pengujian <i>Menu Jawa Timur</i>	85
Tabel 3. 27 Tabel Pengujian <i>Menu Jawa Tengah</i>	87
Tabel 3.28 Tabel Pengujian <i>Menu Jawa Barat</i>	88
Tabel 3. 29 Tabel Pengujian <i>Menu Jakarta</i>	90
Tabel 3.30 Tabel <i>Jadwal Penelitian</i>	93
Tabel 4. 1 <i>Indikator Pengujian</i>	104
Tabel 4. 2 <i>Output Pengujian</i>	105
Tabel 4. 3 Tabel Pengujian <i>Menu Game</i>	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini masyarakat Indonesia sangat menggemari kuliner daerah, khusus nya daerah-daerah di Indonesia yang memiliki banyak cita rasa. Makanan tradisional Indonesia yang beraneka ragam dari setiap daerah membuat masyarakat sangat antusias karena keunikan dan keanekaragamannya. Dari semua kalangan yaitu dari kalangan muda sampai kalangan tua sangat menggemari kuliner tradisional Indonesia. Pada era digital ini masyarakat lebih mudah dalam mencari tau keanekaragaman makanan tradisional Indonesia. Dan masyarakat Indonesia dapat mencari tau informasi makanan tradisional Indonesia di buku, buku resep masakan, hingga internet.

Menurut Penelitian (Mustofa, 2018). Dengan ragam budaya pada kuliner yang beraneka ragam kota Solo adalah kota yang memiliki tempat-tempat kuliner yang sangat menarik parawisata asing maupun lokal, untuk memudahkan para wisatawan dalam pencarian informasi kuliner ataupun pemesanan makanan di kota Solo maka dirancanglah aplikasi yang memanfaatkan *google map*. Dan aplikasi inipun sudah melalui beberapa pengujian agar aplikasi ini dapat digunakan dengan baik.

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan dalam wawancara dengan seorang *chef* salah satu hotel di Batam peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap makanan atau kuliner selalu memberikan daya tarik pada setiap orang. Untuk

menghasilkan masakan yang sempurna itu tergantung waktu serta kesulitan dalam cara pembuatan makanan tersebut, jadi dapat di simpulkan untuk makanan yang baik itu tergantung pada prosesnya. Perlu ilmu serta keahlian dalam peracikan bahan-bahan makanan dalam memasak masakan agar dapat menghasilkan masakan yang memiliki cita rasa yang baik. Dan adapun permasalahan pada penelitian ini adalah Indonesia memiliki daerah-daerah, dan di setiap daerah Indonesia memiliki makanan khas masing-masing. Dan serta antusias masyarakat Indonesia dengan masakan Indonesia namun banyak juga dari mereka yang masih sulit menemukan resep masakan tradisional. Sudah banyak aplikasi tentang resep masakan pada *app store* dan *playstore* namun kebanyakan dari aplikasi itu hanya menampilkan masakan masa kini dan masakan rumahan lainnya, dan masih sangat sedikit yang menampilkan masakan khas tradisional daerah Indonesia.

Menurut penelitian (Andrian et al., 2018). Resep masakan adalah suatu panduan dalam membuat atau meracik suatu masakan. Panduan tersebut memandu bagaimana cara menyajikan suatu masakan yang baik dengan cara memproses bahan-bahan serta bumbu-bumbu agar tercipta masakan yang menghasilkan cita rasa yang nikmat. Adapun resep masakan yang tersedia pada aplikasi sebagai media sarana dalam pencarian informasi dan pencarian resep masakan.

Menurut penelitian (Sudarso et al., n.d.). kegunaan *Android* adalah untuk kebutuhan para pengguna teknologi. Sistem operasi dibuat untuk mengembangkan suatu aplikasi yang mudah dijangkau sederhana serta mudah

digunakan. *Platform Android* juga menyediakan fitur resep, *website*, serta admin yang mengelola aplikasi.

Android adalah pengembangan suatu aplikasi yang dapat di lihat secara sederhana dalam suatu system operasi yang bersifat umum. *Android* banyak dikenal dengan system operasi yang mempunyai beberapa kelebihan yaitu seperti cepat, produk bervariasi dan yang paling unggul yaitu gratis. *Platform* yang di sediakan android yaitu *platform open source*, dalam pembuatan aplikasi berbasis *linux* yang bisa dipergunakan untuk *mobile tablet* dan *smartphone*.

Menurut (Agung Saputro et al., 2018). Perangkat lunak yang dapat membuat suatu aplikasi game dengan basis *android*, *Software Construct2* ini juga tepat dipergunakan pada pemula dengan berlandaskan dari pembuatan suatu aplikasi dengan basis *android*. Aplikasi *Construct2* ialah perangkat lunak yang canggih mempergunakan *future HTML5* dirancang khusus dengan *2D*.

Construct2 adalah perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan suatu game dan aplikasi dengan *future HTML5* di buat dalam *2D*, Perangkat lunak *Construct2* yaitu sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi atau game. *Construct2* sangat cocok digunakan untuk pemula karna memiliki fitur yang mudah untuk di pelajari dan dipahami. Dan aplikasi yang di hasilkan berbentuk *Android* sehingga dapat di gunakan untuk pengguna *mobile/smartphone*. Pada perancangan smart food recipes tradisional berbasis *Android* ini juga akan di lengkapi dengan gambar serta pengetahuan resep-resep masakan tradisional Indonesia.

Maka dari itu dilakukan suatu penelitian agar menambah pengetahuan dan wawasan untuk masyarakat dan para semua kalangan khususnya para pecinta kuliner, dengan judul **“PERANCANGAN SMART FOOD RECIPES TRADISIONAL BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berbagai identifikasi permasalahan yang di pergunakan, yaitu :

1. Minimnya pengetahuan masyarakat terkait berbagai masakan tradisional.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat dalam menemukan resep masakan tradisional.
3. Kebanyakan aplikasi yang sudah tersedia kurang lengkap dengan masakan tradisional.
4. Kurangnya aplikasi tentang resep masakan tradisional.

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini terdapat batasan permasalahan yang dipergunakan, yaitu :

1. Aplikasi yang akan di buat dengan basis *android*.
2. Penelitian dilakukan pada, Seorang Chef dari Hana Hotel Batam
3. Pembuatan aplikasi mempergunakan *Software Construct 2*.
4. Aplikasi berbentuk gambaran serta resep-resep masakan.
5. Terdapat dua resep masakan tradisional dari setiap daerah.

1.4 Perumusan Masalah

Dari pemaparan tersebut, peneliti merumuskan permasalahan yang bisa di pecahkan, yaitu:

1. Bagaimana cara mengenalkan masakan tradisional dengan Aplikasi berbasis *Android*.
2. Bagaimana cara menjalankan aplikasi resep masakan tradisional.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini tujuannya, yaitu:

1. Untuk mengenalkan masakan tradisional Indonesia pada masyarakat.
2. Untuk memudahkan masyarakat dalam pencarian resep masakan tradisional.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun berbagai manfaat penelitian dalam membuat suatu aplikasi resep masakan tradisional dengan basis *android* yaitu diharapkan bisa memberi banyak manfaat, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa memberi pembelajaran yang bisa berguna bagi semua pihak, yaitu:

1. Peneliti berharap bisa membantu masyarakat dalam mengenali masakan tradisional.
2. Penelitian dapat mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tentang resep masakan tradisional.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberi pembelajaran yang bisa berguna bagi semua pihak, yaitu:

1. Bagi peneliti yaitu sebagai tugas akhir dan syarat untuk kelulusan serta agar memudahkan masyarakat dalam informasi resep masakan tradisional.
2. Bagi masyarakat yaitu sebagai alat pencarian untuk menemukan resep masakan tradisional dengan mudah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori dasar

Ada berbagai teori yang dipergunakan menjadi acuan pada penelitian ini :

2.1.1 *Aplikasi Mobile*

Aplikasi Mobile sebuah aplikasi yang memiliki tugas tertentu yang dapat dijalankan pada komputer dan *smartphone*. *Aplikasi Mobile* ini dapat diunduh secara bebas. Pengguna dapat mengunduh *Aplikasi Mobile* apapun melalui sistem operasi ataupun pada *website*. Contoh sebuah situs yang memberikan beragam aplikasi dari pemakai *Android* ataupun *IOS* adalah *Google Play* serta *Appstore*. *Aplikasi Mobile* ini dapat dijalankan pada komputer, *Smartphone*, dan *Tablet*.

Aplikasi mobile ialah aplikasi yang berjalan pada perangkat lunak (Irsan, 2015). *Aplikasi mobile* juga dapat di unduh pada *android* dan *ios* yaitu pada *google play* dan juga *Appstore*. Aplikasi ini mempunyai fungsi tertentu sehingga dapat menambah fungsi pada aplikasi itu sendiri.

Menurut (Kuswanto & Radiansah, 2018). Belajar adalah suatu proses yang terjadi dengan perubahan dari kebiasaan pada setiap manusia. Cara belajar dapat di dapatkan dari manapun. Media pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi adalah belajar dengan menggunakan media yang berbasis *Android*.

Dari pendapat beberapa para pakar di atas, Peneliti memilih sumber penelitian (Irsan, 2015). Sebab pendapat pakar tersebut sangat sesuai dengan penelitian ini. Aplikasi *mobile* ialah aplikasi yang dijalankan pada perangkat lunak. Aplikasi *mobile* juga dapat di unduh pada *android* dan *ios* yaitu pada *google play* dan juga *Appstore*. Aplikasi ini mempunyai fungsi tertentu sehingga dapat menambah fungsi pada aplikasi itu sendiri. Aplikasi resep masakan tradisional ini akan berjalan dengan baik karena adanya Aplikasi *Mobile*.

2.1.2 Android

Android adalah aplikasi yang dapat di lihat secara sederhana dan umum, Menurut (Hamzan Wadi, 2016). *Android* mempunyai kelebihan yang sangat penting pada masa sekarang ini contohnya seperti gratis, dengan harga yang bervariasi dan juga mudah serta cepat. Dengan tersedianya *platform opensorce* pada *android* agar dapat membuat suatu aplikasi. *Android* juga disebut sistem operasi yang berbasis *linux* yang di peruntukan pada komputer tablet dan juga smartphone. *Android* memiliki sistem operasi yang canggih dan terkenal di kalangan masyarakat.

Berikut adalah tampilan gambar sebuah logo *android* yang ada di *smartphone*.



Gambar 2. 1 Logo *android*

Sumber: Nadia Firly

Perkembangan pada sistem operasi android agar memperoleh kebutuhan yang sesuai.

Tabel 2. 1 Tabel *Versi android*

Versi	Nama	Tahun Rilis
1.0	-	2008
1.1	-	2009
1.5	<i>Cupcake</i>	2009
1.6	<i>Donut</i>	2009
2.0	<i>Éclair</i>	2009
2.2	<i>Froyo</i>	2010
2.3	<i>Gingerbread</i>	2010
3.0	<i>Honeycomb</i>	2011
3.1	<i>Honeycomb</i>	2011
3.2	<i>Honeycomb</i>	2011

Tabel 2.1. Lanjutan

4.0	<i>Ice cream sandwich</i>	2011
4.1	<i>Jelly bean</i>	2012
4.2	<i>Jelly bean</i>	2012
4.3	<i>Jelly bean</i>	2013
4.4	<i>Kitkat</i>	2013

Sumber: Nadia firly

2.1.3 *Software* pendukung

1. *Photoshop (PS)*

Photoshop ialah program yang di buat dengan fungsi guna mengolah *photo digital* dan mengedit photo, perangkat ini banyak dipergunakan oleh perusahaan *Photografer* dan iklan. Sehingga aplikasi ini dipergunakan menjadi dasar perangkat pengelolaan gambar dan pengeditan photo, perangkat ini juga dipandang sebagai produk terbaik yang di buat *Adobe System*.



Gambar 2. 2 Gambar *Photo shop*

Sumber: Niklauslee

Photoshop mempunyai fitur unggulan yang berjalan dengan optimal. Fitur ini tidak sekedar memperindah gambar namun bisa juga menghasilkan, penggunaanya juga dapat memanipulasi gambar, menambah elemen gambar, membuat efek, serta mengedit gambar.

2. *Web 2 APK builder*

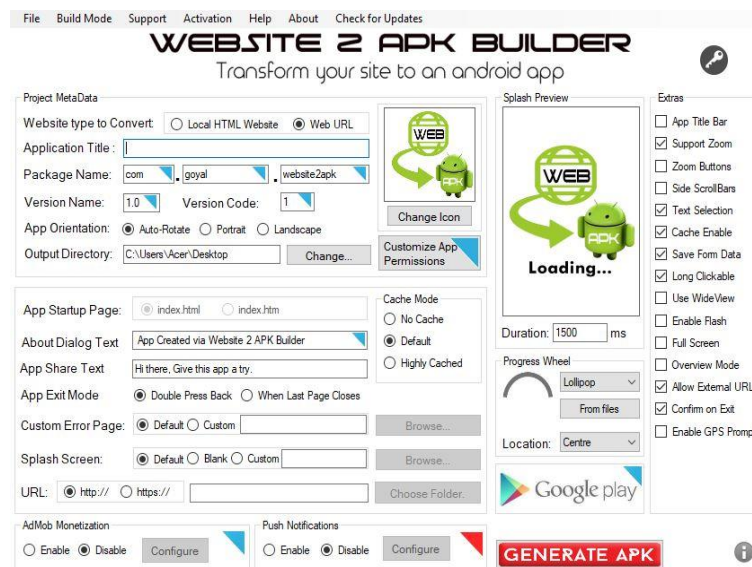
Perangkat lunak ini dipergunakan dalam mengkonversikan suatu aplikasi yang dirancang dan dibuat pada *construct2* supaya nantinya bisa terbaca *system android*.



Gambar 2. 3 Tampilan logo *Web 2 APK builder*

Sumber: Niklauslee

Penampilan awal yang terdapat dalam *Web 2 APK builder* disajikan berikut:



Gambar 2. 4 Tampilan awal *Web 2 APK builder*

Sumber: Niklauslee

Perangkat aplikasi ini dipergunakan dalam mengkonversikan suatu aplikasi yang dirancang dan dibuat pada *construct2* supaya nantinya bisa terbaca *system android*.

3. *Start UML*

Pada pembuatan suatu perangkat lunak atau aplikasi memerlukan pemodelan. Pada proses ini, bukan suatu hal yang mudah tetapi bisa di selesaikan mempergunakan perangkat lunak atau aplikasi bantuan *Star UML*.



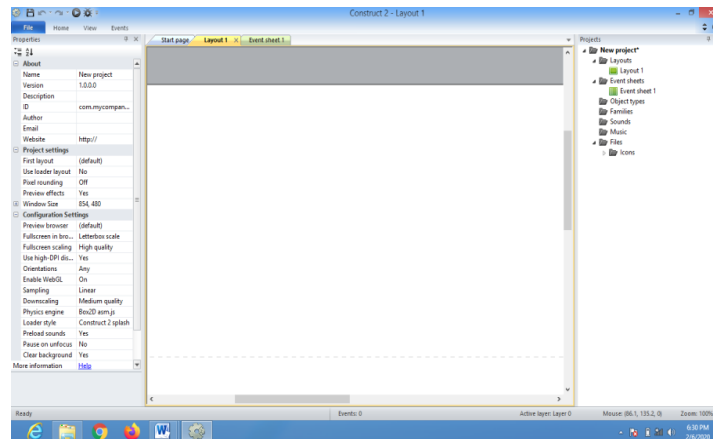
Gambar 2. 5 Gambar *Start UML*

Sumber: Niklauslee

Gambar 2.5 menampilkan perangkat *Star UML* yang dipergunakan sebagai pembuatan objek dalam aplikasi *StarUML versi 2.0* serta bisa dipergunakan sebagai pendekatan pada *Model Driver Architecture* yang menunjang UML.

4. *Construct 2*

Software ini ialah perangkat lunak yang berguna dalam pembuatan *game engine* dengan HTML serta di kembangkan oleh *sicirra LTD*. Pertama kali perangkat ini dibuat tahun 2007 dengan nama *construct classic*. Selanjutnya pada tahun 2011 dilakukan pengembangan dalam bentuk *construct 2* yang bisa di akses dari beberapa *browser* yaitu *Firefox*, *Internet explorer*, *Opera mini*, dan *Google Chrome*.



Gambar 2. 6 Gambar Tampilan Awal *Construct 2*

Sumber: Niklauslee

Dari berbagai tampilan ada 4 tab, yakni:

1. *Project* sebuah *panel* aktivitas sebuah proyek yang sedang dikerjakan;
2. *Object* memperlihatkan suatu versi *visual* pada *game* yang akan dipergunakan;
3. *Even Sheet/ Layout* ialah tempat guan mengedit suatu tampilan *array*, *text*, *sprite*, *game*, dan sebagainya;
4. *Properties* yaitu suatu *panel* yang berisikan atribut dari suatu proyek dan obyek yang akan di tampilkan.

2.2 Teori khusus

Dalam penelitian ada beragam teori khusus, antara lain:

2.2.1 Media Pembelajaran

Learning media adalah proses yang dialami pada semua umat manusia dan proses belajar bisa dialami dimana dan kapan saja yang bisa di buktikan dengan perubahan perilaku dari semua manusia mengenai pemahamannya.

Adanya *learning media* yang mempunyai daya tarik dalam sudut pandang penampilan bisa digabungkan dengan animasi ataupun gambar di dalamnya. Daya tarik ini sangat memengaruhi proses *learning*. Semakin menariknya sebuah tampilan *learning media*, semakin memotivasi individu dalam pembelajaran dengan demikian bisa memengaruhi hasil pembelajaran individu tersebut (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Pembelajaran ialah sebuah hubungan diantara siswa dengan lingkungan sekitarnya sehingga tumbuh perilaku baik. (Yektyastuti & Ikhsan, 2016). Proses belajar kimia bisa dilaksanakan baik jika terdapat *interaksi* yang menarik diantara pengajar dengan siswanya. Pencapaian suatu tujuan pembelajaran sangat di pengaruhi berbagai faktor, misalnya pendekatan dan metode *learning*, strategi *learning*, dan sumber belajar yang bisa dipergunakan bisa berbentuk media, lembar kerja, modul, ataupun buku.

Adapun beberapa fungsi umum dalam *learning media*, antara lain:

1. Mencapai Tujuan dengan efektif

Kehadiran *learning media* di harapkan berhasil serta memenuhi tujuan yang diharapkan;

2. Perbedaan *Tipe* gaya belajar

Dengan menyesuaikan *learning media* kedalam bentuk tulisan, gambar, *video*, serta *audio*;

3. Mengatasi keterbatasan

Adanya *learning media* berupa gambar, maka bisa memahami apa yang di maksud meskipun belum melihat objek tersebut;

4. Menghindari kesalahan

Sudut pandang dari masing-masing orang tentunya berbeda, dengan hadirnya *learning media* ini suatu teori bisa menjadi serupa dan tidak mempunyai titik kesalahan;

5. Memperjelaskan penyampaian

Adanya *learning media* seperti *audio*, *video*, serta gambar bisa membantu individu lebih bisa mengerti dengan baik;

6. Menarik Perhatian

Seorang individu kadang kala kurang memiliki tertarik akan sebuah pembelajaran, ini dikarenakan materi yang dipelajarinya sangat sulit dimengerti.

2.2.2 Masakan Tradisional

Masakan tradisional Indonesia ialah penggambaran dari beragam budaya dan tradisi kepulauan Indonesia yang terdiri atas 6.000 kepulauan (Bondan Winarno, 2013). Kebanyakan masakan tradisional di Indonesia umumnya kaya akan semua jenis bumbu yang bersumber dari rempah-rempah, diantaranya :

kelapa, kencur, gula aren, kemiri, cabai, dan kunyit. Masakan tradisional biasanya tidak berbentuk tunggal namun lebih pada keberagaman masakan *regional* yang bisa memengaruhi budaya asing dan budaya Indonesia secara lokal.

Aplikasi layanan pesan antar makanan, dirancang serta dibuat supaya konsumen bisa melakukan pemesanan makanan secara optimal dan mudah, aplikasi ini dinamakan *Glur.com* (Purnama, 2019). Bisnis kuliner di Indonesia yang semakin mengalami perkembangan karena kemajuan teknologi perangkat mobile bisa memaksimalkan *mobilitas* pelanggan sehingga bisa mempermudah dalam mencari informasi dan lokasi tempat makanan secara cepat. Tujuan penelitian yaitu pengembangan aplikasi yang bisa membantu pelanggan guna memperoleh lokasi serta informasi kuliner serta bisa memesan kuliner halal di Rantauprapat dengan *Android* yang dimilikinya.

Makanan Indonesia adalah sebuah tradisi kuliner yang memiliki kekayaan di dunia serta mempunyai cita rasa yang baik. Adapun beragam macam masakan Indonesia yang dihidangkan dan bisa ditemui di berbagai benua Asia diantaranya sambel, rendang, dan sete yang juga disukai Negara lainnya. Ada beragam jenis masakan yang terdapat di masing-masing provinsi, yakni:

1. Maluku utara dikenal dengan gohu ikan;
2. Maluku dikenal dengan ikan asar;
3. Sulawesi utara dikenal dengan bubur manado atau tinutaan;
4. Gorontalo dikenal dengan binte biluhuta;
5. Sulawesi tenggara dikenal dengan lapa lapa;

6. Sulawesi tengah dikenal dengan sup ikan jantung pisang;
7. Sulawesi selatan dikenal dengan sup konro;
8. Kalimantan timur dikenal dengan ayam cincane;
9. Kalimantan tengah dikenal dengan soto banjar;
10. Kalimantan selatan dikenal juhu singkah ;
11. Kalimantan barat dikenal dengan bubur pedas sambas ;
12. NTB dikenal dengan catemak jagung ;
13. NTT dikenal dengan ayam taliwang ;
14. Bali dikenal dengan ayam betutu ;
15. Jawa timur dikenal dengan rujak cianjur ;
16. D.I Yogyakarta dikenal dengan nasi guded ;
17. Jawa tengah dikenal dengan lumpia ;
18. Jawa barat dikenal dengan serambi ;
19. Jakarta dikenal dengan kerak telur ;
20. Banten dikenal dengan sate bandeng ;
21. Lampung dikenal dengan seruit ;
22. Bangka Belitung dikenal dengan mie atau mie bangka ;
23. Sumatra selatan dikenal dengan pempek ;
24. Bengkulu dikenal dengan pendap ;
25. Riau dikenal dengan gulai belacan ;
26. Sumatra Barat dikenal dengan rendang ;
27. Sumatra Utara dikenal dengan bika ambon ;

28. Aceh dikenal dengan mie aceh ;
29. Jambi dikenal dengan gulai ikan patin ;
30. Kepulauan Riau dikenal dengan asam pedas ;

2.2.3 Unified Modeling Language (UML).

UML diciptakan karena adanya sebuah kebutuhan dalam merancang serta membangun untuk menggambar melalui sistem perangkat lunak. *UML* ialah suatu Bahasa visual yang dipergunakan pada interaksi dan pemodelan dalam suatu sistem dengan mempergunakan teks dan diagram dan sebagainya. *UML* digunakan hanya sebagai pemodelan, sehingga pengguna *UML* tidak ada batasannya dalam metodologi dengan orientasi objek.

UML mempunyai 3 kategori (Shalahuddin M, 2018), yaitu :

1. Diagram *interaksi* adalah suatu perangkat diagram yang digunakan dalam merancang dan membuat sebuah hubungan dalam sistem ke sistem lainnya ;
2. *Behavior diagram* adalah perangkat yang digunakan dalam merancang kumpulan perubahan pada sistem ataupun perilakunya ;
3. Diagram *structural* adalah perangkat yang bisa dipergunakan dalam menyusun dan merancang *statis* dari sistem yang bisa di modelkan.


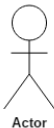
Adapun berbagai Diagram yang termasuk dalam *UML*, yaitu :

1. Usecase diagram

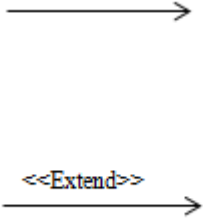

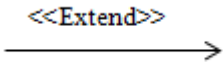

ialah suatu bentuk sistem yang akan di bangun atau di rancang. Diagram ini bisa memberikan penggambaran sebuah hubungan satu *user* ataupun lebih yang akan dibangun, terdiri dari 2 hal utama, antara lain :

- a. *Usecase* adalah sebuah usaha agar menjadi sesuatu hal yang memiliki kegunaan serta dalam diagram aktivitas menjelaskan bagaimana proses dan cara kerja ataupun *fiture* yang ada pada sistem software ;
- b. *User* akan melakukan interaksi dengan sistem yang akan di buat ;

Tabel 2. 2 Tabel *Usecase* diagram

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="491 837 592 869"><i>Usecase</i></p> 	<p data-bbox="751 837 1318 1093">Usaha yang dilaksanakan sistem sebagai sarana dalam pertukaran <i>actor</i> (pemain) dan <i>message</i> unit. <i>Usecase</i> dan <i>phrase</i> di nyatakan untuk <i>verb</i>.</p>
<p data-bbox="501 1167 580 1198"><i>Actor</i></p> 	<p data-bbox="751 1167 1318 1272">Ini dipergunakan bagi pemakai dan sistem yang di arahkan, di atur sistem dari luar.</p>

Tabel 2.2 Lanjutan

<p style="text-align: center;"><i>Include</i></p> 	<p>Keterkaitan <i>usecase</i> dan suatu <i>usecase</i> bisa mengartikan <i>use case</i> yang ditambah memerlukan <i>usecase</i> yang bertujuan menjadi syarat berlangsungnya <i>use case</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Generations</i></p> 	<p>Interaksi diantara <i>spesialisasi</i> dan <i>generalisasi</i> ataupun memiliki sifat khusus.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Extend</i></p> 	<p><i>Interkasi usecase</i> guna menambah <i>usecase</i> yang bisa berdiri sendiri dan tanpa tambahan <i>use case</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Association</i></p> 	<p>Hubungan diantara <i>usecase</i> dan <i>user</i> berkaitan dengan <i>actor/ user</i> dan berkontribusi pada <i>usecase</i>.</p>

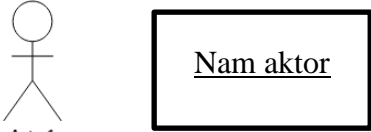
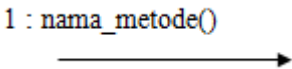
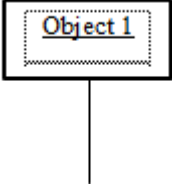

Sumber : Data olahan (2021)

2. *Sequence* diagram

Perangkat ini seringkali dikenal dengan sebutan diagram *sequen* yang memperlihatkan bagaimana sebuah obyek dalam *usecase* dengan menggunakan cara menyajikan objek dan saling bertukar *message* dari sebuah objek. Rancangan diagram ini bisa melihat apapun yang di rancang dalam diagram *usecase*. Selain

itu, diagram ini mempunyai berbagai symbol atau gambar yang disajikan dibawah:

Tabel 2.3 Tabel *Sequence* diagram

Simbol	Keterangan
 <p data-bbox="512 831 759 864">Tanpa waktu Aktif</p>	<p data-bbox="810 667 1337 770">Ini ialah gambar sistem serta <i>user</i> yang bisa di arahkan sistem dari luar.</p>
<p data-bbox="496 907 624 940"><i>Tipe Call</i></p> 	<p data-bbox="810 907 1337 1160">Ini menafsirkan mengenai gambaran objek yang memanggilkan metode yang terdapat dalam dirinya sendiri atau objek lainnya.</p>
<p data-bbox="518 1205 601 1238">Objek</p> 	<p data-bbox="810 1205 1337 1379">Ini adalah gambaran sebuah objek yang berkaitan dengan mempergunakan pesan.</p>
<p data-bbox="515 1523 604 1556"><i>Lifeline</i></p> 	<p data-bbox="810 1523 1337 1697">Symbol ataupun gambar ini adalah sebuah gambaran garis kehidupan dari sebuah objek.</p>

Tabel 2. 3. Lanjutan

<p style="text-align: center;"><i>tipe retrun</i></p> <p>1:keluaran</p> <p style="text-align: center;">←</p>	<p>Ini mendeskripsikan mengenai gambaran dari <i>output</i> ataupun hasil objek.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Tipe send</i></p> <p>1: masukkan</p> <p style="text-align: center;">→</p>	<p>Simbol ini mendeskripsikan mengenai gambaran sebuah objek yang akan mengirimkan metode pada diri sendiri ataupun objek lainnya.</p>






Sumber : Data olahan (2021)

3. Activity diagram

Perangkat ini ialah aktifitas memperlihatkan sebuah aliran kegiatan atau kerja yang ada pada suatu sistem. Pada umumnya diagram ini seringkali dipergunakan dalam menafsirkan hal berikut :

1. Menu yang diperlihatkan berbentuk perangkat lunak/ *software* ;
2. Konsep pengujian ialah aktivitas yang harus dijabarkan dan diperlukan *testing* ;
3. Barisan pengelompokan tampilan dari pengguna aktivitas atau sistem yang di akui milik *interface* dalam rangkaian tampilan ;
4. Konsep pada proses bisnis ialah sistem yang sudah di rancang menurut aktivitas yang dideskripsikan.

Tabel 2.4 Tabel *Activity* diagram

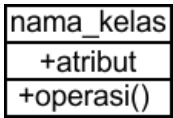
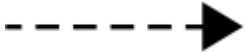



Simbol	Keterangan
<p>Awal</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai awal dalam sebuah sistem.</p>
<p><i>Finish</i></p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai penyelesaian yang ada dalam sebuah sistem.</p>
<p>Penggabungan</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai gabungan yang terdapat dalam sebuah sistem.</p>
<p>Percabangan</p> 	<p>Ini mendeskripsikan mengenai cabang yang terdapat dalam sebuah sistem.</p>
<p><i>Kegiatan</i></p> 	<p>Ini mendeskripsikan rutinitas yang dilaksanakan pada sistem.</p>

Sumber : Data olahan (2021)

4. Class diagram

Perangkat ini ialah sebuah penampilan paket ataupun merupakan sebuah kelas yang diperoleh pada sebuah sistem, diagram ini juga bisa memberi penggambaran ataupun tampilan hubungan diantara *tastis* dan *class*.

Tabel 2.5 Tabel *class* diagram

Simbol	Keterangan
<p><i>Class</i></p> 	Ini mendeskripsikan mengenai keterkaitan sebuah informasi dari sebuah aktivitas.
<p>Keberuntungan</p> 	Ini mendeskripsikan mengenai keberuntungan sebuah <i>class</i> .
<p><i>Antar muka</i></p> 	Symbol ini mendeskripsikan mengenai kesamaan dengan <i>class</i> namun mempunyai langkah yang di nyatakan tidak mempergunakan konten.
<p><i>Generalisasi</i></p> 	Ini mendeskripsikan mengenai keterkaitan antar <i>class</i> yang bersifat <i>generalisasi-spesialisasi</i> .
<p>Terarah</p> 	Ini mendeskripsikan mengenai hubungan yang dipergunakan <i>class</i> lain, umumnya bisa juga dipergunakan dengan <i>multiplicity</i> .

Sumber : Data olahan (2021)

2.3 Penelitian terdahulu

Penelitian ini berkaitan dengan Aplikasi Resep Makanan Tradisional dengan basis Android di mana judul ini sudah di angkat penulis dan belum ditemui adanya kesamaan.

1. Penelitian (Delima et al., 2015) menjelaskan identifikasi syarat pengguna ialah tahapan awal terpenting yang paling banyak dalam melakukan pengembangan terhadap aplikasi *game educational*. Aplikasi ini akan di tujukan kepada anak sekolah yang usianya sekitaran 4 – 6 tahun. Metode yang dipergunakan yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara.
2. Penelitian (Hutabri et al., 2019) menjelaskan adanya aplikasi *learning media* yang interaktif dengan basis android bisa mendorong siswa belajar dengan menyenangkan sambil bermain. Media meliputi *video* dan *audio* yang di rancang dalam memuat berbagai materi sehingga proses pembelajaran bisa menjadi menarik serta bisa membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran secara mandiri. Rancangan ini mempergunakan RAD dan UML sebagai alat bantu dalam memodelkan media, android studio sebagai perancangnya.
3. Penelitian (Suryani, 2017) menjelaskan *learning media* masih sangat rendah sekali terlebih di Sekolah Menengah Atas dalam pembelajaran Sejarah. Metode yang dipergunakan ialah *Extreme Programming (XP)* yakni perencanaan, design, coding, dan testing. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tunggal.

4. Penelitian (Budhi et al., 2018) menjelaskan tujuan aplikasi ini dibuat dan dirancang supaya bisa membantu penggunaannya menerjemahkan *idiom* dalam Bahasa Inggris secara tepat dan cepat. Metode yang dipergunakan ialah metode *SDLC* yakni Perencanaan, penganalisisan, desain, implementasi, instalasi, pemilihan *hardware* dan *software*, serta *testing*.
5. Penelitian (Rizki, 2020) terkait Minimnya pengetahuan mengenai hukum pada generasi muda yang membuat adanya kejahatan dimanapun tanpa mengetahui dampaknya. Tujuan penelitian ini supaya kaum muda tidak berbuat jahat lagi yakni dengan membuat suatu aplikasi hukum pidana dengan basis Android yang bisa dipergunakan oleh kaum muda dalam mempelajari hukum. Penelitian ini mempergunakan metode *waterfall* (perekrutan, design, implementasi, verifikasi, dan pemeliharaan) dan aplikasi *construct2* menjadi aplikasi perancang pada suatu *game*.
6. Penelitian (Amri; Safwati, 2019) terkait Memasak sangat membutuhkan pemahaman yang luas mengenai bagaimana cara meracik bumbu dan rempah dari semua masakan supaya nanti bisa memperoleh sebuah makanan yang enak serta mempunyai daya tarik pada konsumennya. Penelitian ini mempergunakan suatu metode *SDLC* yakni perencanaan, penganalisisan, design, penerapan, *installation*, pemilihan *hardware* dan *software*, beserta pengujiannya.
7. Penelitian (Purnama, 2019) terkait Aplikasi Kuliner Halal Ratupratap memiliki tujuan guna melakukan pengembangkn suatu aplikasi yang bisa membantu konsumen dalam mencari lokasi dan informasi kuliner pada

smartphone yang dimilikinya. Penelitian ini mempergunakan berbagai Bahasa pemrograman, diantaranya : *JavaScript*, *web hosting*, *Bootstrap*, *CSS*, *MySQL*, dan *PHP*. Dengan demikian output atau hasilnya bisa memperoleh sebuah aplikasi yang berguna dan baik bagi pelanggan sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanannya. ISSN 2615-1855

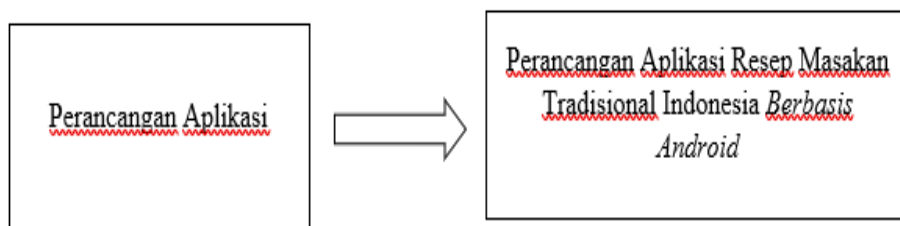
2.4 Kerangka Pemikiran

Aplikasi merupakan sebuah gabungan dari gambar *animasi*, *text*, *video*, *audio*, serta gambar, yang di rancang kedalam bentuk lebih unik serta menarik. Aplikasi *learning* yang diimplementasikan berbentuk *game* tujuannya guna mengoptimalkan daya tarik individu individu dalam belajar secara tidak langsung.

Berbagai identifikasi permasalahan pada suatu penelitian bisa ditafsirkan berikut :

1. Penggunaan *smartphone/ multimedia* dalam memahami resep masakan tradisional masih jarang dipergunakan dalam menambah kreatifitas dan pengetahuan mengenai sebuah masakan ;
2. Aplikasi yang telah disediakan kurang memperlihatkan fitur dari semua masakan dengan lengkap sehingga pelanggan merasakan ketidakpuasan ;
3. Pemahaman masyarakat mengenai masakan masih sangat umum sehingga penyajian dan cita rasa masakan masih dirasakan kurang menarik bagi konsumennya. Hal inilah yang bisa mendorong konsumen tidak memiliki daya tarik akan penyajian dan cita rasa masakan tradisional ;
4. Masyarakat umum menganggap sebuah resep masakan sebagai *learning*

media berupa majalah, *google*, dan buku tata boga, sehingga masyarakat memiliki kesulitan dalam mengerti berbagai resep makanan.



Gambar 2. 7 Gambar Kerangka Pemikiran

Sumber : Data olahan (2021)

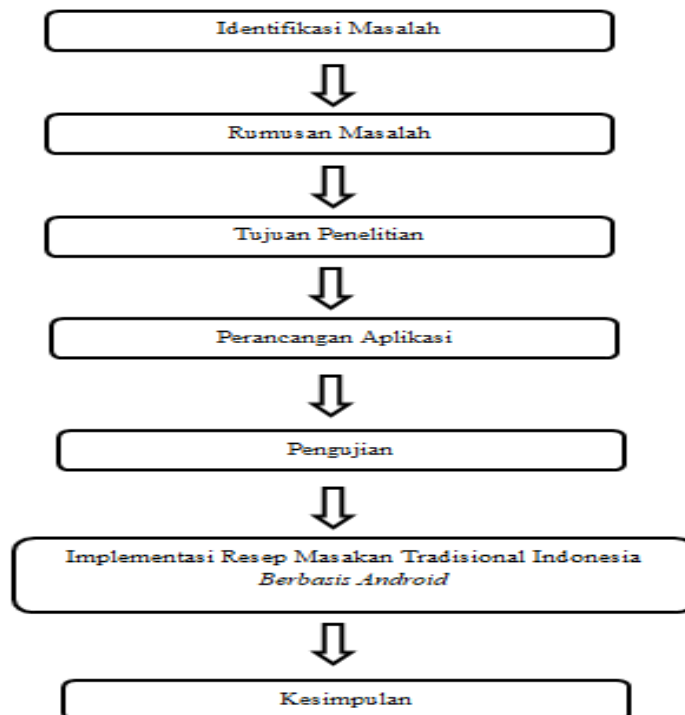
Gambar tersebut menjelaskan tentang kerangka pemikiran yang terdiri atas 2 poin penting yaitu Perancangan Aplikasi dan *Output*-nya dengan basis android. Dalam perancangan aplikasi ini, peneliti membutuhkan berbagai *software* pendukung yakni berupa *WebAPK2Buildder*, *Construct2*, dan *Photoshop*. Sehingga akan terbentuk suatu *output* dengan basis android dimana aplikasi ini juga bisa memudahkan para penggunanya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode dasar memberi suatu tafsiran bagaimana cara mengolah suatu data yang kemudian akan mencapai suatu tujuan yang diinginkan, ini meliputi berbagai poin penting yakni : kegunaan data, olah data, tujuan atau hasil, kegunaan dari data, serta suatu aktivitas yang dilaksanakan penelitian atas dasar ciri keilmuan (Shalahuddin M, 2018). Adapun berbagai tahapan yang ada dalam desain penelitian ini, yakni :



Gambar 3. 1 Gambar desain penelitian

Sumber : Data olahan (2021)

Dari gambar tersebut bisa ditafsirkan berikut :

1. Identifikasi Masalah

Masyarakat secara umum memandang sebuah resep makanan sebagai *learning media* berupa majalah, *google*, dan buku tata boga. Sehingga masyarakat secara umum merasa kesulitan dalam mengerti berbagai resep masakan. Pemahaman masyarakat mengenai masakan masih sangat umum sehingga penyajian dan cita rasa masakan tradisional masih dirasa kurang menarik bagi konsumen. Hal ini bisa mendorong konsumen untuk tidak tertarik dengan masakan tradisional. Aplikasi yang telah disediakan kurang memperlihatkan fitur dari seluruh masakan dengan lengkap sehingga konsumennya merasakan ketidakpuasan. Pengguna *smartphone/multimedia* dalam memahami resep masakan tradisional masih sangat jarang dipergunakan dalam mengoptimalkan kreatifitas dan pemahaman mengenai sebuah masakan.

2. Rumusan Masalah

Perumusan ini diperoleh dari latar belakang di atas terkait bagaimana cara membuat suatu aplikasi resep makanan tradisional. Aplikasi ini dirancang dengan maksimal dengan basis android. Permasalahan yang terjadi yakni masyarakat masih kurang mengerti mengenai resep masakan yang masih berupa aplikasi, majalah,, dan buku yang kurang menunjang.

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini tujuannya supaya masyarakat di Indonesia secara khusus bisa mengerti dan memudahkan dalam memahami resep makanan dengan basis android. Sehingga memasak makanan bisa dirasa enak serta mempunyai daya tarik tersendiri.

4. Perancangan Aplikasi

Dalam hal ini dibutuhkan berbagai program pendukung berupa *WebAPK 2Builder*, *Construct 2*, serta *PhotoShop*.

5. Implementasi Aplikasi

Aplikasi basis android dengan mempermudah sebuah permasalahan yang sudah di teliti serta hasilnya diharuskan memperoleh yang paling menarik dan terbaik berdasarkan apa yang diharapkan peneliti. Aplikasi ini bisa di terapkan pada semua masyarakat secara khusus untuk ibu rumah tangga.

6. Kesimpulan

Kesimpulan yaitu rancangan suatu aplikasi disertai *output* yang bagus dan baik berdasarkan rumusan permasalahan yang sebelumnya sudah di pecahkan dan berdasarkan apa yang diharapkan.

3.2 Pengumpulan data

Penelitian ini sangat memerlukan suatu teknik ataupun cara yang tujuannya guna memperoleh suatu informasi atau *referensi* yang akurat. Ada berbagai metode yang akan dipergunakan ketika mengumpulkan data sehingga bisa memperoleh data yang berbeda.

Teknik pemilihan data yang dipergunakan ialah observasi serta wawancara yang tujuannya supaya mendapatkan informasi yang akurat dengan demikian tidak akan menimbulkan kekeliruan (M.Shalahuddin, 2016).

a. Wawancara

Peneliti di anjurkan memperoleh sebuah topik masalah dan melaksanakan suatu wawancara. Ketika melaksanakan wawancara, peneliti diharuskan melakukan konfirmasi pada pihak terkait terlebih dahulu. Ketika akan melaksanakan wawancara, peneliti diwajibkan menghubungi pihak Hana Hotel guna memperoleh suatu informasi akurat serta melaksanakan uji di Hotel Hana. Peneliti memperoleh informasi beserta data dari Chef Wawan mengenai resep makanan tradisional.

b. Observasi

Observasi dilaksanakan di Hotel Hana yang bertujuan guna bisa mengamati suatu objek yang selanjutnya akan di ambil dari suatu data yang diperlukan. Peneliti memperoleh data dari seorang *Chef* yang menghidangkan beragam makanan berdasarkan kebutuhan konsumennya. Ada beragam masakan tradisional yang bisa konsumen nikmati baik itu minuman, makanan, beserta menu lainnya. Makanan yang ada di Hana Hotel sangatlah identic dengan beragam masakan tradisional Indonesia, hal ini tujuannya supaya turis-turis bisa lebih mengetahui masakan tradisional Indonesia bergizi dan mempunyai cita rasa yang enak. Dengan hidangan masakan tradisional ini, di harapkan agar semua

konsumen mempunyai ketertarikan guna melakukan kunjungan ke hotel hana baik turis mancanegara ataupun lokal.

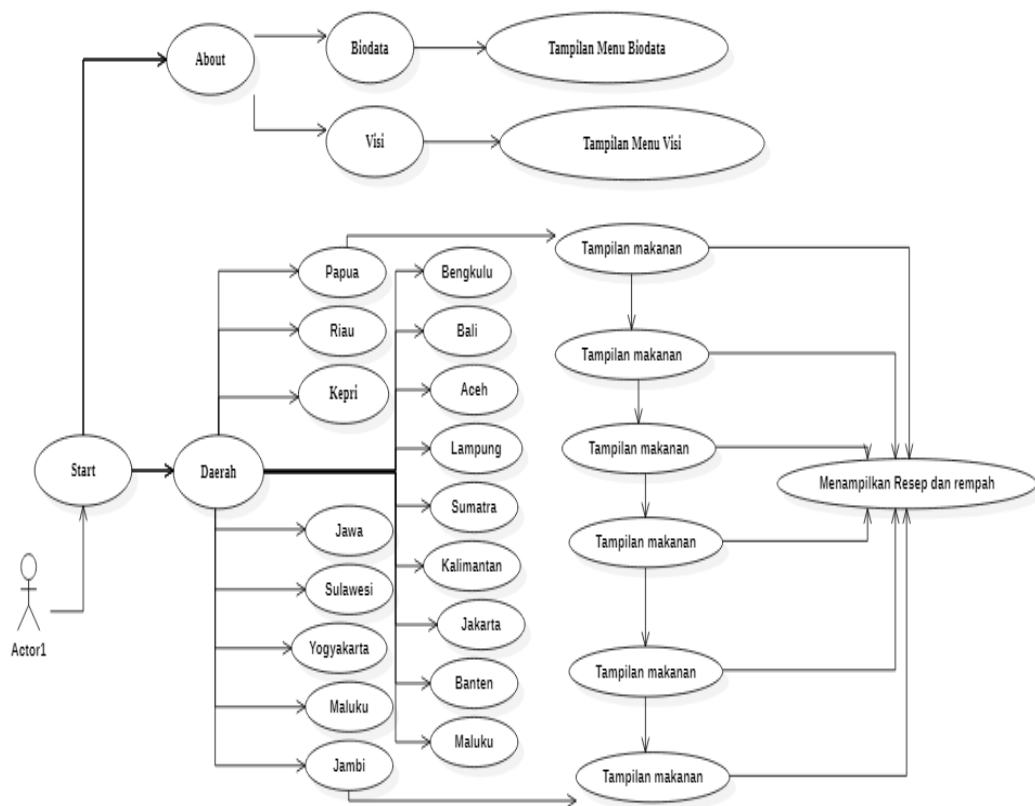
3.3 Alur Atau Proses Perancangan Sistem

Proses atau alur ini bisa menafsirkan mengenai metode yang dipergunakan yakni *Design*, *UML*, dan *waterfall* perancangan suatu aplikasi.

3.3.1 Design Unified modelingLanguage (UML)

1. UseCase diagram

Diagram ini dipergunakan hanya untuk 1 pengguna. *User* pada aplikasi ini bisa mempergunakan berbagai aktivitas, diantaranya : mengamati pilihan, about, serta berbagai resep makanan tradisional.



Gambar 3. 2 Gambar *UseCase* diagram

Sumber : Data olahan (2021)

2. *Activity diagram*

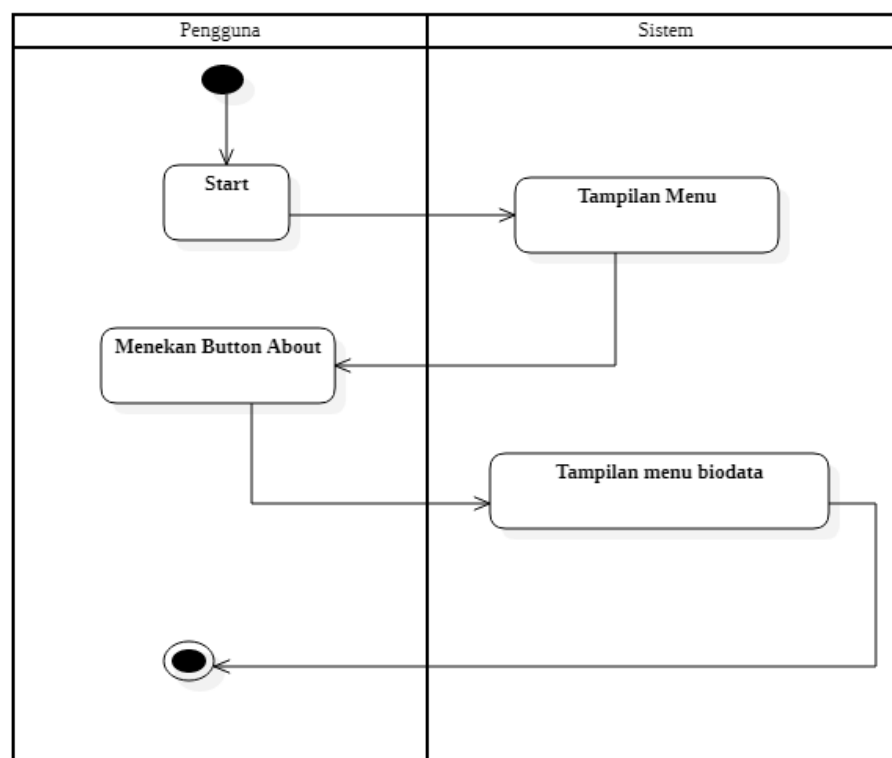
Program ini bisa menafsirkan bagaimana proses dan cara kerja aktifitas *software game* yang di hasilkan mulai dari awal hingga akhir.

a. *Activity diagram Menu Daerah*

Program ini menafsirkan aktifitas yang dilakukan pada menu daerah. Pada saat pengguna memencet *button* daerah, bisa memunculkan *layer* daerah. Menu daerah ini bisa memperlihatkan berbagai daerah di Indonesia dan selanjutnya menampilkan berbagai resep dari setiap masakan tradisional.

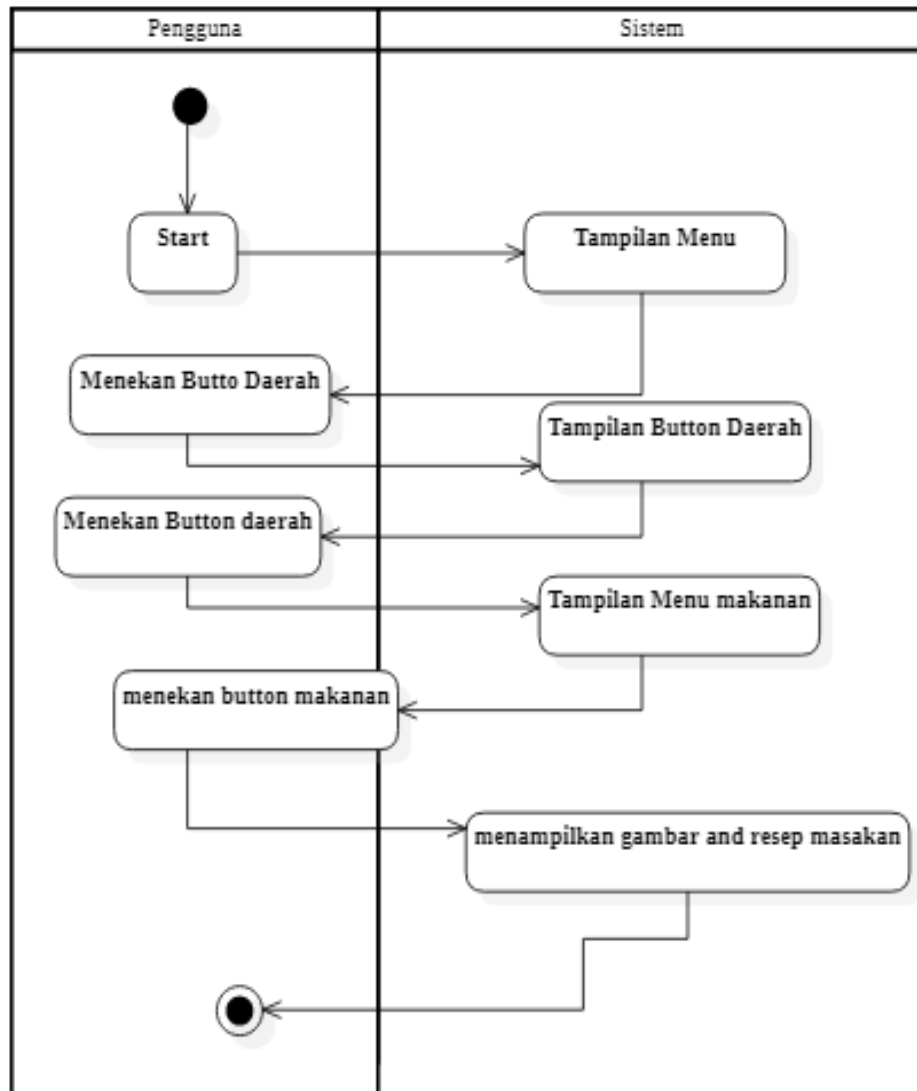
b. *Activity diagram about*

Diagram ini menafsirkan aktifitas yang di lakukan pada tampilan *about*. Pada saat pengguna menekan menu *about*, akan menampilkan tampilan menu *about*. Tampilan meni ini terdiri atas 2 *button* yang dapat di pilih *button* biodata.



Gambar 3. 3 Gambar *Activity diagram Menu About*

Sumber : Data olahan (2021)



Gambar 3. 4 Gambar Activity diagram Menu Daerah

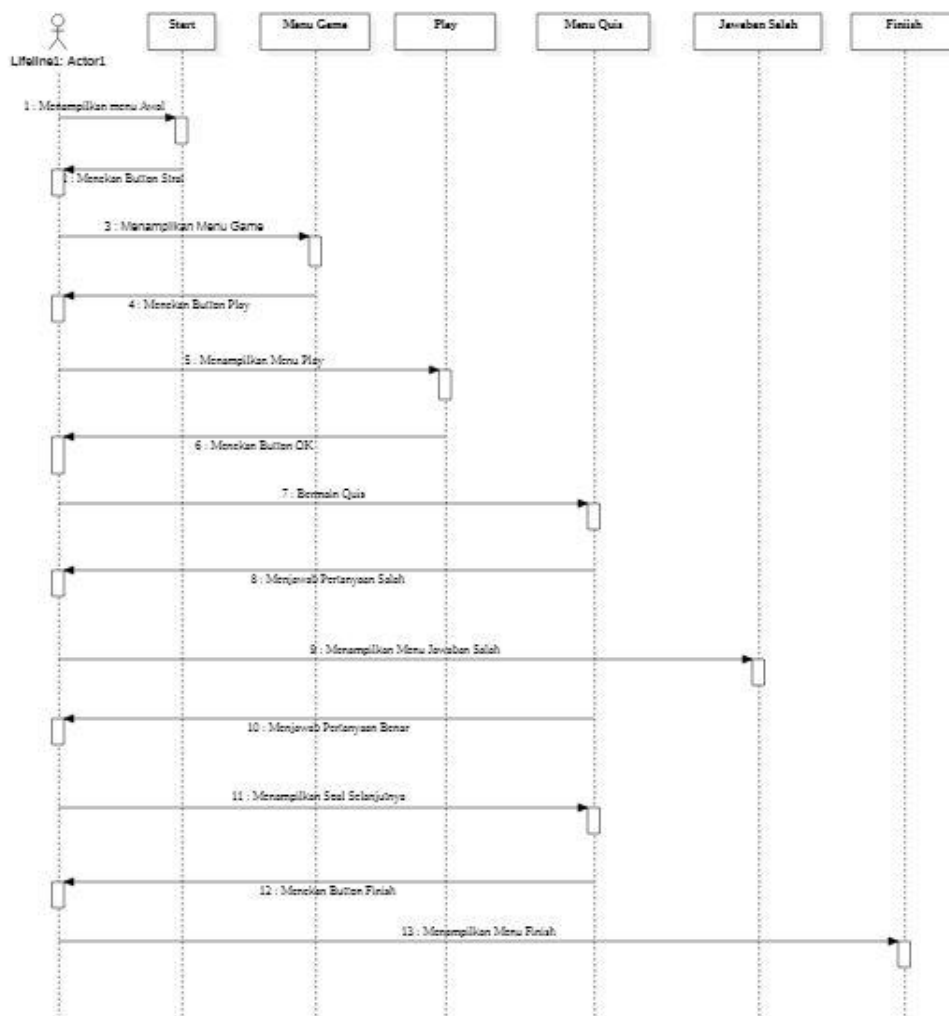
Sumber : Data olahan (2021)

3. *Sequence* diagram

Program ini ini memberikan penggambaran sebuah objek pada usecase-diagram dengan menafsirkan pesan dan waktu yang bisa di terima dan di kirim objek.

a. *Sequence diagram untuk Menu Daerah*

Memberikan penggambaran sebuah objek pada usecase-diagram dengan menafsirkan pesan dan waktu daerah yang akan di terima serta di kirim objek.

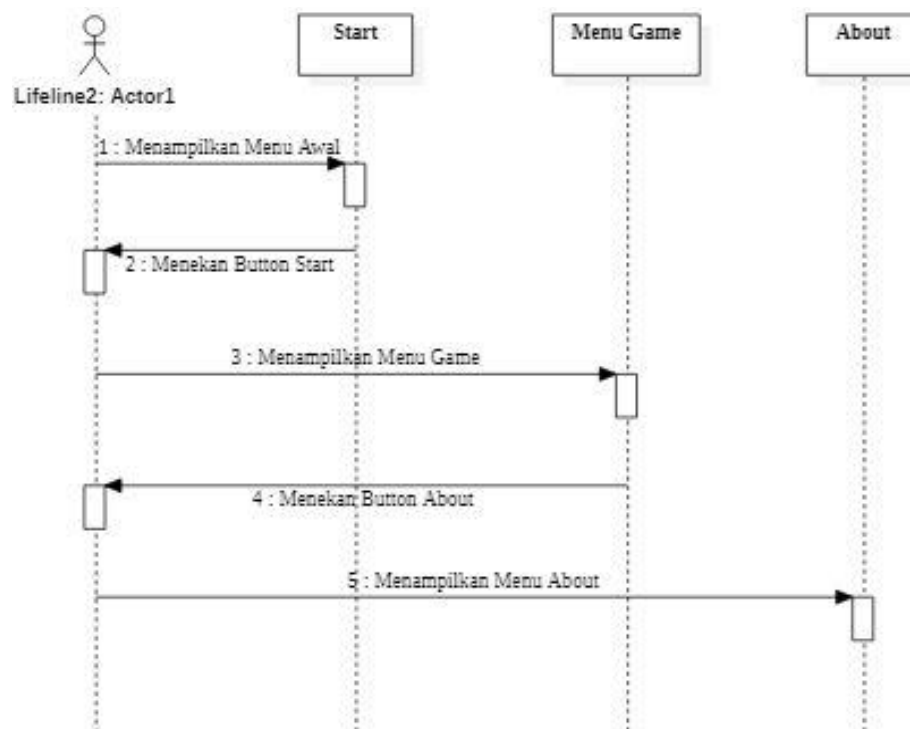


Gambar 3. 5 Gambar *Sequence diagram* untuk *Menu*

Sumber : Data olahan (2021)

b. *Sequence* diagram untuk *Menu About*

Memberikan penggambaran sebuah objek pada use case-diagram dengan menafsirkan pesan dan waktu dari menu about yang bisa di terima dan di kirim objek.

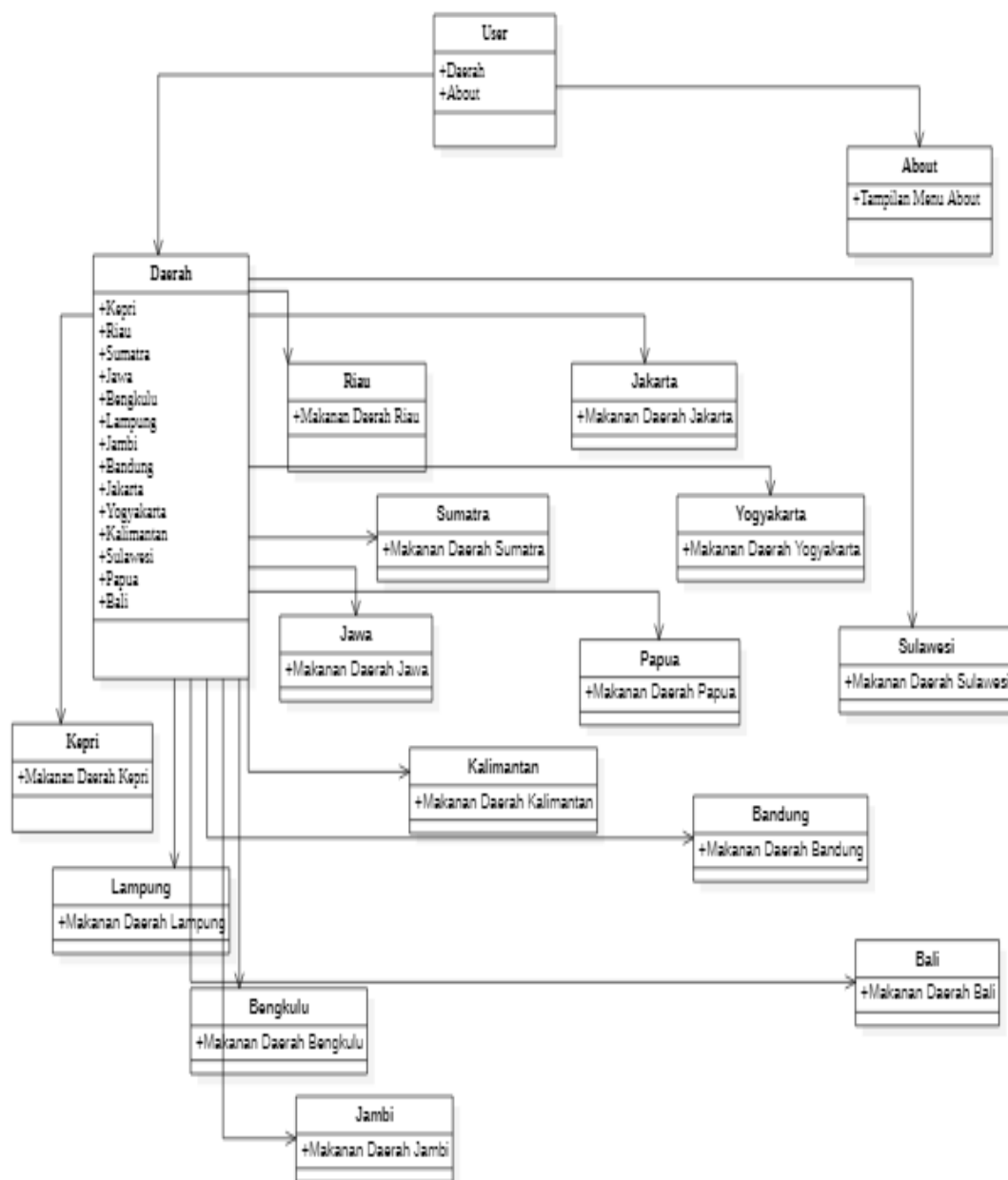


Gambar 3. 6 Gambar *Sequence* diagram untuk *Menu*

Sumber: Data olahan (2021)

4. *Class* diagram

Program ini ialah sebuah penggambaran di mana keseluruhan aktivitas diharuskan mempunyai interaksi satu sama lain. Diagram ini memperlihatkan keseluruhan aktivitas yang akan di operasikan pada suatu aplikasi ini.



Gambar 3. 7 Gambar *Class* diagram

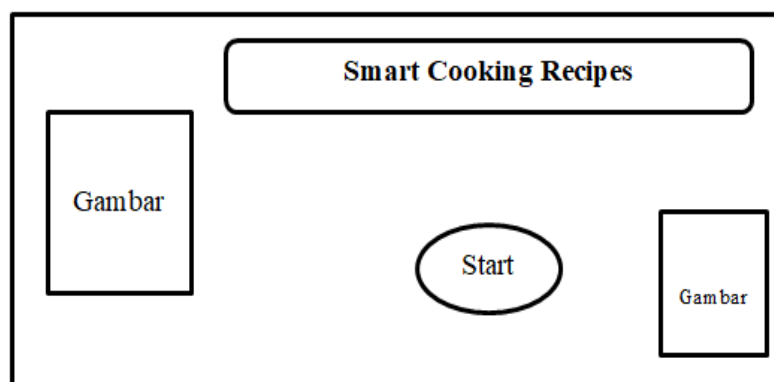
Sumber : Data olahan (2021)

3.3.2 Design Rancangan Aplikasi

Desain ini ialah gambaran sederhana yang dipergunakan dalam pembuatan aplikasi resep masakan tradisional (Irsyadi & Nugroho, 2015). *Story board* ini di rancang guna memudahkan perancangan tataletak berbagai menu yang kemudian akan di tampilkan pada aplikasi.

1. Perancangan *Menu Awal*

Tampilan ini mendorong user diwajibkan menekan *button start* selanjutnya sistem akan memperlihatkan menu berikutnya secara otomatis.

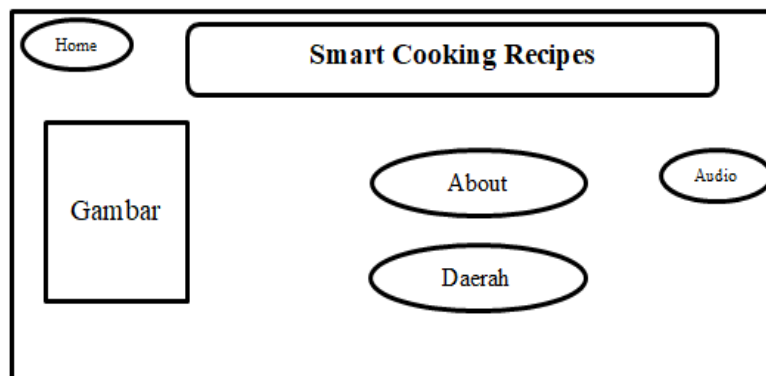


Gambar 3.8 Gambar Awal

Sumber : Data olahan (2021)

2. Perancangan tampilan *Menu pilihan*

Menu ini ialah sesuatu terpenting pada suatu aplikasi dimana user bisa melaksanakan aktivitas apa saja berdasarkan yang diharapkannya serta dapat memilih berbagai *button* yang tersedia dalam aplikasi.

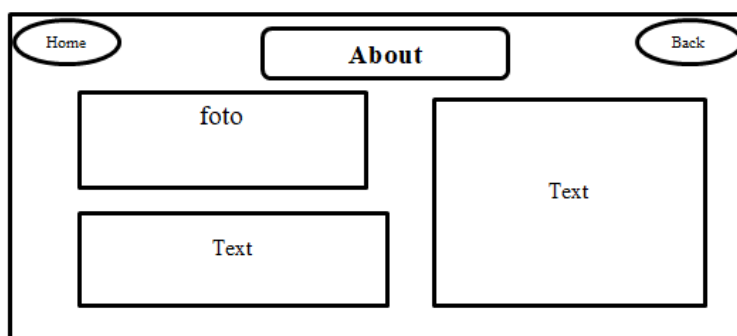


Gambar 3.9 Gambar tampilan *Menu* pilihan

Sumber: Data olahan (2021)

3. Perancangan *Menu About*

Menu ini dibutuhkan pada aplikasi. User bisa memahami biodata yang membuat aplikasi.

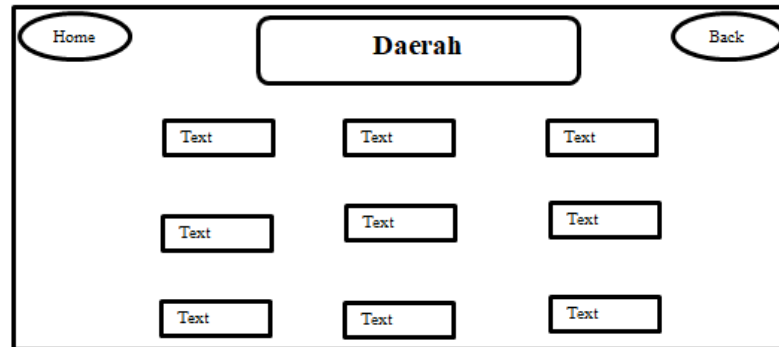


Gambar 3.10 Gambar *Menu About*

Sumber : Data olahan (2021)

4. Perancangan *Menu daerah*

Dalam menu ini, user diwajibkan menekan *button* daerah guna menetapkan pilihannya daerah mana yang hendak dipergunakan oleh user.

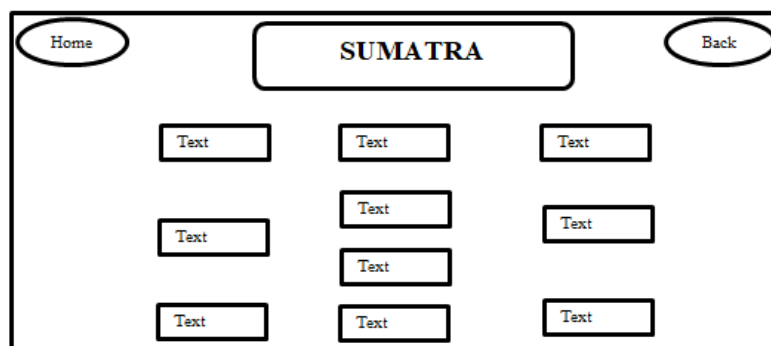


Gambar 3.11 Gambar *Menu daerah*

Sumber : Data olahan (2021)

5. Perancangan *Menu sumatra*

Dalam menu ini, *user* diwajibkan memencet salah satu *button* daerah yang hendak dipergunakan.

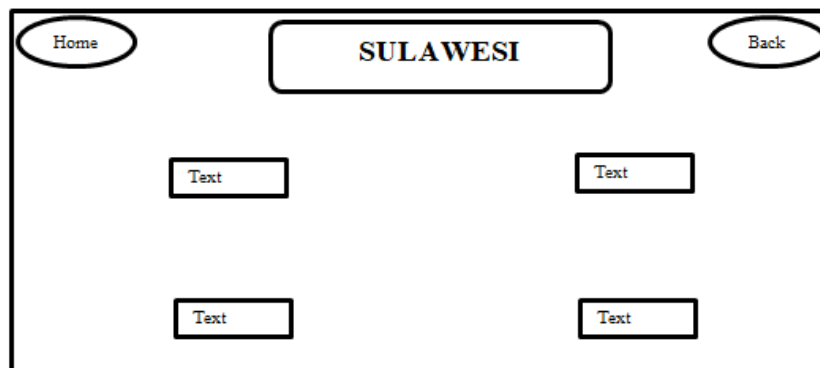


Gambar 3.12 Gambar *Menu sumtra*

Sumber : Data olahan (2021)

6. Perancangan *Menu Sulawesi*

Dalam menu ini, *user* diwajibkan menekan tombol *button* daerah mana yang akan dipergunakan.

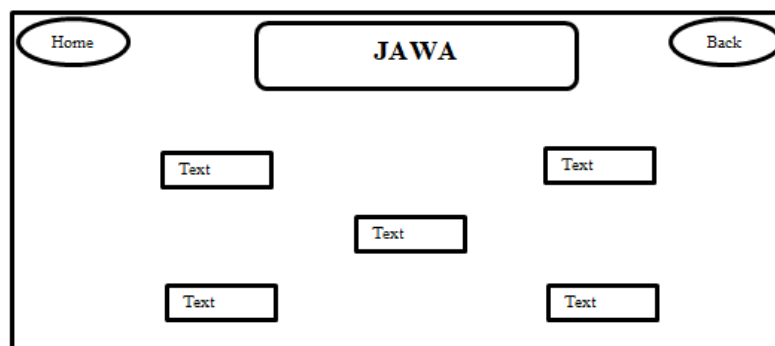


Gambar 3.13 Gambar *Menu sulawesi*

Sumber : Data olahan (2021)

7. Perancangan *Menu jawa*

Dalam menu ini, user diwajibkan memencet *button* daerah yang hendak dipergunakan.

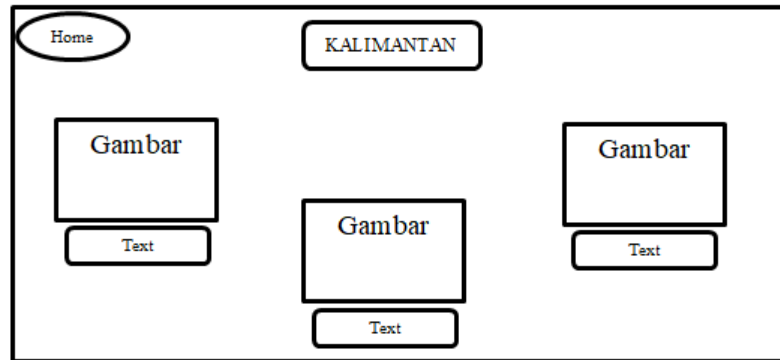


Gambar 3.14 Gambar *Menu jawa*

Sumber : Data olahan (2021)

8. Perancangan *Menu Kalimantan*

Dalam menu ini, user diwajibkan menekan satu gambar makanan yang akan dipilihnya untuk di lihat.

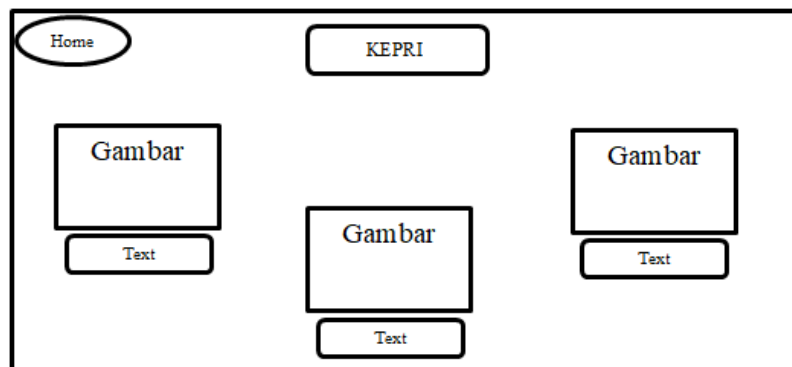


Gambar 3.15 Gambar *Menu kalimantan*

Sumber : Data olahan (2021)

9. Perancangan *Menu Kepulauan Riau*

Dalam menu ini, user diwajibkan memencet sebuah gambar masakan yang hendak *user* pilih supaya bisa di lihat.

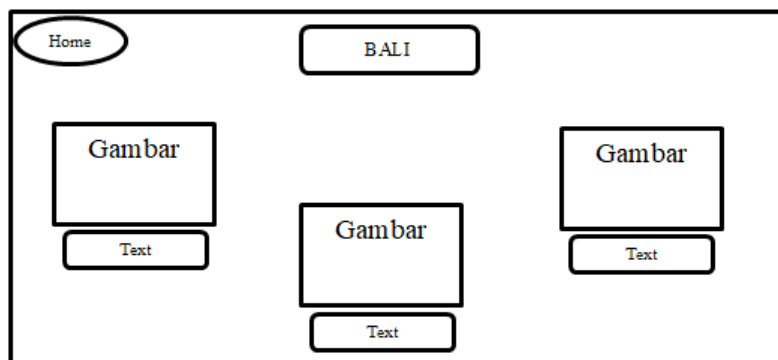


Gambar 3.16 Gambar *Menu kepulauan Riau*

Sumber : Data olahan (2021)

10. Perancangan *Menu bali*

Dalam menu ini, user diwajibkan menekan sebuah gambar masakan yang hendak *user* pilih supaya bisa di lihat.

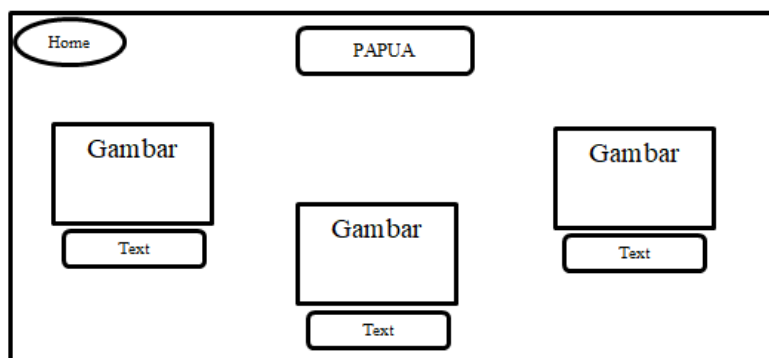


Gambar 3.17 Gambar *Menu Bali*

Sumber : Data olahan (2021)

11. Perancangan *Menu papua*

Dalam menu, *user* diwajibkan menekan sebuah gambar masakan yang hendak *user* pilih supaya bisa di lihat.

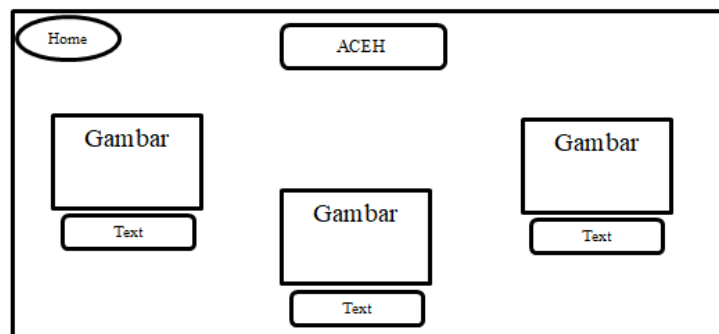


Gambar 3.18 Gambar *Menu Papua*

Sumber: Data olahan (2021)

12. Perancangan *Menu aceh*

Dalam menu ini, *user* diwajibkan menekan sebuah masakan yang hendak *user* pilih supaya bisa di lihat.

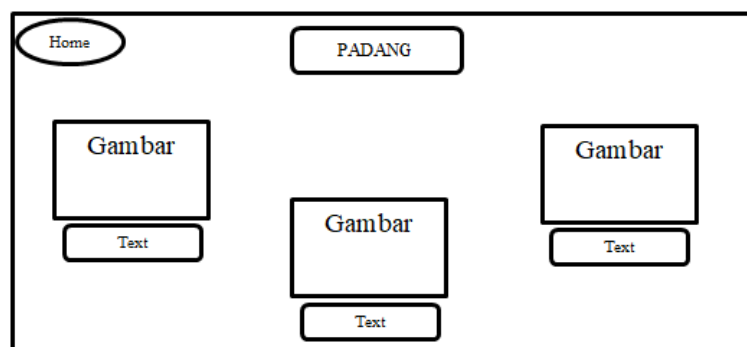


Gambar 3.19 Gambar *Menu aceh*

Sumber : Data olahan (2021)

13. Perancangan *Menu padang*

Dalam menu ini, user diwajibkan menekan satu gambar makanan yang dipilih user untuk di lihat.

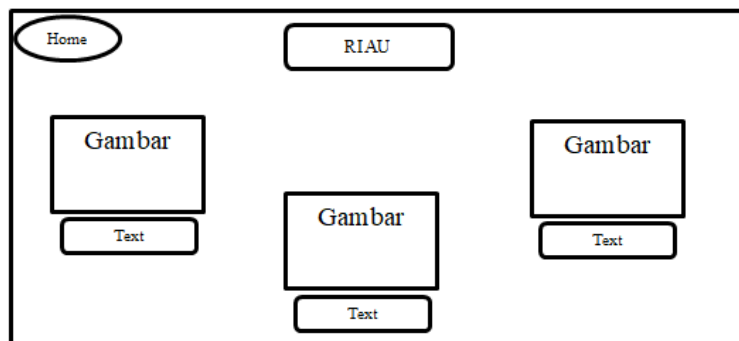


Gambar 3.20 Gambar *Menu padang*

Sumber : Data olahan peneliti (2021)

14. Perancangan *Menu riau*

Dalam menu ini, user diwajibkan menekan sebuah gambar masakan yang hendak *user* pilih supaya bisa di lihat.

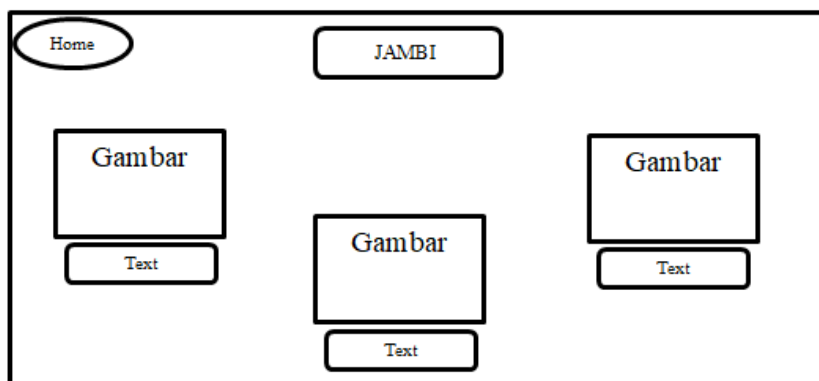


Gambar 3.21 Gambar *Menu riau*

Sumber : Data olahan (2021)

15. Perancangan *Menu jambi*

Dalam menu ini, user diwajibkan menekan sebuah gambar masakan yang hendak *user* pilih supaya bisa di lihat.



Gambar 3.22 Gambar *Menu jambi*

Sumber : Data olahan (2021)

3.4 Operasi Variabel

Operasi variable dipergunakan dalam menguji bagaimana cara supaya bisa menetapkan sebuah variable nantinya dengan bentuk hubungan ilmiah yang dipakai guna membantu. Variable yang sudah di susun sebaik mungkin yaitu :

Tabel 3.1 Tabel Operasi Variabel

Variabel	Definisi Operasi Variabel
Resep makanan tradisional Indonesia	Ibu rumah tangga ataupun masyarakat pada umumnya belum memahami resep masakan tradisional dengan benar dan baik sehingga memasak makanan dirasa kurang memiliki cita rasa dan kurang memiliki daya tarik.
Aplikasi resep masakan tradisional dengan basis android	Aplikasi ini adalah suatu <i>learning media</i> yang tujuannya guna memberi informasi mengenai berbagai resep makanan tradisional dengan lengkap serta penyajiannya yang bagus.

Sumber : Data olahan peneliti (2021)

3.5 Metode Pengujian system

Metode ini yang di pergunakan yaitu *Black Box testing*. Metode ini adalah sebuah uji yang dilaksanakan dengan melihat hasil eksekusi dengan data pengujian serta memeriksa software fungsional.

1. Pengujian *Menu* awal

Uji ini ialah aktifitas uji dengan tombol start yang berikutnya di harapkan bisa memunculkan menu daerah. Dalam aktifitas uji tombol *speaker* yang di harapkan pada *music* ataupun *audio* bisa *off* maupun *on*, sehingga akan memperoleh *music* ataupun *audio off*, keterangan yang diperoleh sudah sesuai keinginan. Tabel uji menu awal disajikan berikut :

Tabel 3.2 Tabel Pengujian *Menu* Awal

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
<i>Audio</i>	Bisa <i>off</i> ataupun <i>on Audio</i> secara <i>otomatis</i>	<i>Audio otomatis off</i> dan <i>on</i>	Sesuai
Menekan tombol <i>Button Start</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Daerah</i>	Menyajikantam pilan <i>Menu Daerah</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan Peneliti (2021)

2. Pengujian *Menu Aplikasi*

Aktifitas uji ini di harapkan bisa memunculkan *Menu Awal*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji pada *button speaker* di harapkan bisa menyajikan menu speaker, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu speaker, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji pada *button about* yang di harapkan bisa menyajikan menu about, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh *button about*, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji pada *button daerah* di harapkan bisa menyajikan menu daerah, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu daerah, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Uji menu aplikasi yang sudah dilaksanakan disajikan berikut :

Tabel 3.3 Tabel Pengujian pada *Menu Aplikasi*

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet Tombol <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>menu awal</i>	Memunculkan tampilan	Sesuai

Tabel 3.3 Lanjutan

Memencet Tombol <i>Button About</i>	Bisa menyajikan Menu About	<i>Menu About</i> Di tampilkan	Sesuai
Memencet Tombol <i>Button Daerah</i>	Bisa menyajikan Menu daerah	<i>Menu Daerah</i> Di tampilkan	Sesuai
Memencet Tombol <i>Button spiker</i>	Bisa mematikan <i>music</i> atau <i>audio</i>	<i>Music</i> atau <i>audio</i> akan Mati	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

3. Pengujian *Menu Daerah*

Aktifitas uji *button* diharapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktivitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan kembali ke menu sebelum-nya, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktivitas uji pada *button Papua* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Papua, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 gambar masakan Papua, dengan demikian

hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Bali di harapkan bisa muncul 3 gambar masakan Bali, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 gambar masakan Bali, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji pada *button* Kalimantan di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Kalimantan, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 gambar masakan Kalimbantan, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Jawa di harapkan bisa menyajikan 5 daerah di Jawa, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 5 daerah di Jawa, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas pada uji *button Sulawesi* di harapkan bisa menyajikan 4 daerah di Sulawesi, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 4 daerah di Sulawesi, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktivitas uji pada *button sumatera* di harapkan bisa menyajikan 10 daerah di Sumatera, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 10 daerah di Sumatera, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji pada menu daerah yang sudah dilaksanakan disajikan berikut :

Tabel 3.4 Tabel Pengujian pada *Menu Daerah*

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterang an
Memencet <i>Button</i> <i>Back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu</i> Sebelumnya	Memunculkan <i>Menu</i> Sebelumnya	Sesuai
Memencet <i>Button Jawa</i>	Bisa menyajikan <i>Menu</i> 5 daerah di Jawa	Memunculkan <i>Menu</i> 5 daerah di Jawa	Sesuai
Memencet <i>Button</i> Sumatra	Bisa menyajikan <i>Menu</i> 10 daerah di Sumatera	Memunculkan <i>Menu</i> 10 daerah di Sumatera	Sesuai
Memencet <i>Button</i> Sulawesi	Bisa menyajikan menu 4 daerah di Sulawesi	Memunculkan menu 4 daerah di Sulawesi	Sesuai

Tabel 3.4 Lanjutan

Memencet <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
Memencet <i>Button Papua</i>	Bisa menyajikan <i>Menu gambar 3</i> makanan Papua	Memunculkan <i>Menu 3 gambar</i> makanan Papua	Sesuai
Memencet <i>Button</i> Kalimantan	Bisa menyajikan <i>Menu 3 gambar</i> makanan Kalimantan	Memunculkan <i>Menu 3</i> makanan Kalimantan	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

4. Pengujian *Menu* Sumatra

Aktifitas uji *Button back* di harapkan bisa menyajikan menu daerah, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu daerah, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button Lampung* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Lampung, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 gambar masakan Lampung, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button Palembang* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Palembang, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 gambar masakan Palembang, dengan demikian hasilnya sudah sesuai

dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Jambi di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Jambi, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Jambi, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktiifitas uji *button* Padang di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Padang, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Padang, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Kepri di harapkan menyajikan 3 gambar makanan Kepri, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Kepri, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Medan di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Medan, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Medan, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Aceh di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Aceh, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh hasil 3 masakan Aceh, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh kembali menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji pada menu Sumatera disajikan berikut :

Tabel 3.5 Tabel Pengujian *Menu* Sumatra

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keteranga n
Memenc et <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu</i> Daerah	Memunculkan <i>Menu</i> Daerah	Sesuai
Memencet <i>Button</i> Medan	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Medan	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Medan	Sesuai
Memenc et <i>Button Aceh</i>	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> Gambar makanan Aceh	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Aceh	Sesuai

Tabel 3.5 Lanjutan

Memenc et <i>Button</i> Palemba ng	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Palembang	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Palembang	Sesuai
Memenc et <i>Button</i> Jambi	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Jambi	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Jambi	Sesuai
Memenc et <i>Button</i> Riau	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Riau	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Riau	Sesuai
Memenc et <i>Button</i> Kepri	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Kepri	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Kepri	Sesuai
Memenc et <i>Button</i> Padang	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Padang	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Padang	Sesuai

Tabel 3.5 Lanjutan

Memenc et <i>Button</i> Lampun g	Bisa menyajikan <i>Button 2 makanan</i> Lampung	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Lampung	Sesuai
Memenc et <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber: Data olahan (2021)

5. Pengujian *Menu* Sulawesi

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan menu daerah, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu daerah, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Makasar di harapkan bisa menyajikan 3 masakan Makasar, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Makasar, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button* Manado di harapkan bisa menyajikank 3 masakan Manado, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Manado, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa

menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Sulawesi disajikan berikut :

Tabel 3.6 Tabel Pengujian *Menu* Sulawesi

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Daerah</i>	Muncul <i>Menu Daerah</i>	Sesuai
Memencet <i>Button</i> Makasar	Bisa menyajikan <i>Button 2 makanan</i> Makasar	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Makasar	Sesuai
Memencet <i>Button</i> Manado	Bisa menyajikan <i>Button 2 makanan</i> Manado	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Manado	Sesuai

Tabel 3. 6 Lanjutan

Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memuncullkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
------------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------------	--------

Sumber : Data olahan (2021)

6. Pengujian *Menu Jawa*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button Jakarta* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Jakarta, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Jakarta, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button Jawa Barat* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Jawa Barat, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Jawa Barat, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button Jawa Tengah* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Jawa Tengah, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Jawa Tengah, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button Jawa Timur* di harapkan bisa menyajikan 3 gambar masakan Jawa Timur, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh 3 masakan Jawa Timur, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan

uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Jawa disajikan berikut :

Tabel 3.7 Tabel Pengujian Menu Jawa

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Daerah</i>	Memunculkan <i>Menu Daerah</i>	Sesuai
Memencet <i>Button Jawa Timur</i>	Bisa menyajikan <i>Button 2 makanan Jawa Timur</i>	Memunculkan <i>Button 2 makanan Jawa Timur</i>	Sesuai

Tabel 3.7 Lanjutan

Memencet <i>Button</i> Jakarta	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Jakarta	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Jakarta	Sesuai
Memencet <i>Button Jawa</i> Barat	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Jawa Barat	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Jawa Barat	Sesuai
Memencet <i>Button Jawa</i> Tengah	Bisa menyajikan <i>Button 2</i> makanan Jawa Tengah	Memunculkan <i>Button 2</i> makanan Jawa Tengah	Sesuai

Tabel 3.7 Lanjutan

Memencet	Bisa menyajikan	Memunculkan	Sesuai
<i>Button</i>	<i>Menu Awal</i>	<i>Menu Awal</i>	
<i>Home</i>			

Sumber : Data olahan (2021)

7. Pengujian *Menu* Kalimantan

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu daerah, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji tombol soto banjat di harapkan bisa menyajikan resep soto banjar, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep soto banjar, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji tombol kalumpe di harapkan bisa menyajikan resep kalumpe, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep kalumpe, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Kalimantan disajikan berikut :

Tabel 3.8 Tabel Pengujian *Menu* Kalimantan

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Daerah</i>	Memunculkan <i>Menu Daerah</i>	Sesuai
Memencet Gambar Soto Banjar	Bisa menyajikan Resep Soto Banjar	Memunculkan Resep Soto Banjar	Sesuai
Memencet Gambar Kalumpe	Bisa menyajikan Resep Kalumpe	Memunculkan Resep Kalumpe	Sesuai
Memencet <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

8. Pengujian *Menu Papua*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Papua, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button sagu Lempeng* di harapkan bisa menyajikan resep sagu lempeng, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep sagu lempeng, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button ikan bakar Manakwori* di harapkan bisa menyajikan resep ikan bakar, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep ikan bakar, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Papua disajikan berikut :

Tabel 3.9 Tabel Pengujian *Menu* Papua

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Daerah</i>	Memunculka n <i>Menu Daerah</i>	Sesuai
Memencet Gambar Ikan Bakar Manokwari	Bisa menyajikan Resep Ikan Bakar Manokwari	Memunculka n Resep Ikan Bakar Manokwari	Sesuai
Memencet Gambar Sagu Lempeng	Bisa menyajikan Resep Sagu Lempeng	Memunculka n Resep Sagu Lempeng	Sesuai

Tabel 3.9 Lanjutan

Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
------------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	--------

Sumber : Data olahan (2021)

9. Pengujian *Menu Aceh*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Aceh, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar mie aceh di harapkan bisa menyajikan resep mie aceh, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep mie aceh, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar dendeng aceh di harapkan bisa menyajikan resep dendeng aceh, dalam hal ini sudah dilaksanakan uji sehingga diperoleh resep dendeng aceh, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Aceh disajikan berikut :

Tabel 3.10 Tabel Pengujian *Menu Aceh*

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sumatra</i>	Memunculkan <i>Menu Sumatra</i>	Sesuai
Memencet Gambar Dendeng	Bisa menyajikan Resep Dendeng Aceh	Memunculkan Resep Dendeng Aceh	Sesuai
Memencet Gambar Mie Aceh	Bisa menyajikan Resep Mie Aceh	Memunculkan Resep Mie Aceh	Sesuai
Memencet <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Muncul <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

10. Pengujian *Menu Medan*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sumatera, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu sumatera, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar Lontong Medan di harapkan bisa menyajikan resep lontong medan, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep lontong medan, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar soto medan di harapkan bisa menyajikan resep soto medan, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep soto medan, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Medan disajikan berikut :

Tabel 3.11 Tabel Pengujian *Menu Medan*

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sumatra</i>	Memunculkan <i>Menu Sumatra</i>	Sesuai

Tabel 3. 11 Lanjutan

Memencet Lontong Medan	Bisa menyajikan Resep Lontong Medan	Memunculkan Resep Lontong Medan	Sesuai
Memencet Soto Medan	Bisa menyajikan Resep Soto Medan	Memunculkan Resep Soto Medan	Sesuai
Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan peneliti (2021)

11. Pengujian *Menu* Kepri

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Kepri, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji tombol roti canai di harapkan bisa menyajikan resep roti canai, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep roti canai, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji pada tombol mie lendir di harapkan bisa menyajikan resep mie lendir, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep mie lendir, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Kepri disajikan berikut :

Tabel 3.12 Tabel Pengujian *Menu* Kepri

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sumatra</i>	Memunculkan <i>Menu Sumatra</i>	Sesuai

Tabel 3. 12 Lanjutan

Memencet Gambar Roti Canai	Bisa menyajikan Resep Roti Canai	Memunculkan resep Roti Canai	Sesuai
Memencet Gambar Mie Lendir	Bisa menyajikan Resep Mie Lendir	Memunculkan Resep Mie Lendir	Sesuai
Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

12. Pengujian *Menu Padang*

Aktifitas uji pada *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sumatera, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar dendeng batokok di harapkan bisa menyajikan resep batokok, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep batokok, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar rendang di harapkan bisa menyajikan resep rendang, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep rendang, dengan demikian hasilnya

sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Padang disajikan berikut :

Tabel 3.13 Tabel Pengujian *Menu Padang*

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sumatra</i>	Memunculkan <i>Menu Sumatra</i>	Sesuai
Memencet Gambar Dendeng Batokok	Bisa menyajikan Resep Dendeng Batokok	Memunculkan Resep Dendeng Batokok	Sesuai

Tabel 3.13 Lanjutan

Memencet gambar Rendang	Bisa menyajikan Resep Rendang	Memunculka Resep Rendang	Sesuai
Memencet <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

13. Pengujian *Menu* Jambi

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hall ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sumatera, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar Kerutup ikan di harapkan bisa menyajikan resep kerutup ikan, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep kerutup ikan, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar tempoyak di harapkan bisa menyajikan resep tempoyak, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep tempoyak, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Jambi disajikan berikut :

Tabel 3.14 Tabel Pengujian *Menu* Jambi

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu</i> Sumatra	Memunculkan <i>Menu</i> Sumatra	Sesuai
Memencet Gambar Kerutup Ikan	Bisa menyajikan Resep Kerutup Ikan	Memeunculkan Kerutup Ikan	Sesuai
Memencet Gambar Tempoyak	Bisa menyajikan Resep Tempoyak	Memunculkan Resep Tempoyak	Sesuai

Tabel 3. 14 Lanjutan

Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
------------------------------------------	----------------------------------------	---------------------------------	--------

Sumber : Data olahan (2021)

14. Pengujian *Menu Palembang*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sumatera, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar Tekwan di harapkan bisa menyajikan resep tekwan, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep rekwan, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar pempek di harapkan bisa menyajikan resep pempek, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep pempek, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Palembang disajikan berikut :

Tabel 3.15 Tabel Pengujian *Menu* Palembang

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sumatra</i>	Memunculkan <i>Menu Sumatra</i>	Sesuai
Memencet Gambar Tekwan	Bisa menyajikan Resep Tekwan	Memunculkan Resep Tekwan	Sesuai
Memencet Gambar Pempek	Bisa menyajikan Resep Pempek	Memeunculkan Resep Pempek	Sesuai
Memencet <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

15. Pengujian *Menu Lampung*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sumatera, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar gulai balak di harapkan bisa menyajikan resep gulai balak, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep gulai balak, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar seruit di harapkan bisa menyajikan resep seruit, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep seruit, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Lampung disajikan berikut :

Tabel 3.16 Tabel Pengujian *Menu Lampung*

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sumatera</i>	Memunculkan <i>Menu Sumatera</i>	Sesuai

Tabel 3.16 Lanjutan

Memencet Gambar Gulai Balak	Bisa menyajikan Resep Gulai Balak	Memunculkan Resep Gulai Balak	Sesuai
Memencet Gambar Seruit	Bisa menyajikan Resep Seruit	Memunculkan Resep Seruit	Sesuai
Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

16. Pengujian *Menu Manado*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sulawesi, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar

cakalang rica di harapkan bisa menyajikan resep cakalang rica, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep cakalang rica, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar ayam woku di harapkan bisa menyajikan resep ayam woki, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep ayam woku, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Manado disajikan berikut :

Tabel 3.17 Tabel Pengujian *Menu* Manado

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sulawesi</i>	Memunculkan <i>Menu Sulawesi</i>	Sesuai
Memencet Gambar Cakalang Rica	Bisa menyajikan Resep Cakalang Rica	Memunculkan Resep Cakalang Rica	Sesuai

Tabel 3. 17 Lanjutan

Memencet Gambar Ayam	Bisa menyajikan Resep Ayam Woku	Memunculkan Resep Ayam Woku	Sesuai
Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

17. Pengujian *Menu* Makasar

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Sulawesi, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar Jalangkote di harapkan bisa menyajikan resep jalangkote, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep jalangkote, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar coto makasar di harapkan bisa menyajikan resep coto makasar, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep coto makasar, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga

diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Makasar disajikan berikut :

Tabel 3.18 Tabel Pengujian *Menu* Makasar

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Sulawesi</i>	Memunculkan <i>Menu Sulawesi</i>	Sesuai
Memencet Gambar Jalangkote	Bisa menyajikan Resep Masakan Jalangkote	Memunculkan Resep Jalangkote	Sesuai
Memunculkan Gambar Coto	Bisa menyajikan Resep Coto Makasar	Memunculkan Resep Coto Makasar	Sesuai

Tabel 3.18 Lanjutan

Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
------------------------------------------	----------------------------------------	---------------------------------	--------

Sumber : Data olahan (2021)

18. Pengujian *Menu* Jawa Timur

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Jawa, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar rujak cingur di harapkan bisa menyajikan resep rujak cingur, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep rujak cingur. dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar rawon di harapkan bisa menyajikan resep rawon, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep rawon, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Jawa Timur disajikan berikut :

Tabel 3.19 Tabel Pengujian *Menu Jawa Timur*

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Jawa</i>	Memunculkan <i>Menu Jawa</i>	Sesuai
Memencet Gambar Rujak Cingur	Bisa menyajikan Resep Rujak Cingur	Memunculkan Resep Rujak Cingur	Sesuai
Memencet Gambar Rawon	Bisa menyajikan Resep Rawon	Memunculkan Resep Rawon	Sesuai

Tabel 3. 19 Lanjutan

Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai
------------------------------------------	----------------------------------------	---------------------------------	--------

Sumber : Data olahan (2021)

19. Pengujian *Menu* Jawa Tengah

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Jawa, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar getuk di harapkan bisa menyajikan resep getuk, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep getuk, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar lumpia di harapkan bisa menyajikan resep lumpia, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep lumpia, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Jawa Tengah disajikan berikut :

Tabel 3. 20 Tabel Pengujian *Menu* Jawa Tengah

Aktifitas Uji	Yang di harapkan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Jawa</i>	Memunculkan <i>Menu Jawa</i>	Sesuai
Memencet Gambar Lumpia	Bisa menyajikan Resep Lumpia	Memunculkan Resep Lumpia	Sesuai
Memencet Gambar Getuk	Bisa menyajikan Resep Getuk	Memunculkan Resep Getuk	Sesuai
Memencet <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

20. Pengujian *Menu Jawa Barat*

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Jawa, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar serabi bandung di harapkan bisa menyajikan resep serabi, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep serabi, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar seblak di harapkan bisa menyajikan resep seblak, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep seblak, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Jawa Barat disajikan berikut :

Tabel 3.21 Tabel Pengujian *Menu Jawa Barat*

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Jawa</i>	Memunculkan <i>Menu Jawa</i>	Sesuai

Tabel 3.21 Lanjutan

Memencet Gambar Serabi Bandung	Bisa menyajikan Resep Serabi Bandung	Memunculkan Resep Serabi Bandung	Sesuai
Memencet Gambar Seblak	Bisa menyajikan Resep Seblak	Memunculkan Resep Seblak	Sesuai
Memencet <i>Button</i> <i>Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

21. Pengujian *Menu* Jakarta

Aktifitas uji *button back* di harapkan bisa menyajikan *menu daerah*, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu Jawa, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar kerak telur di harapkan bisa menyajikan resep kerak telur, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep kerak telur, dengan demikian hasilnya

sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji gambar ketoprak di harapkan bisa menyajikan resep ketoprak, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh resep ketoprak, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Aktifitas uji *button home* di harapkan bisa menyajikan kembali menu awal, dalam hal ini sudah dilakukan uji sehingga diperoleh menu awal, dengan demikian hasilnya sudah sesuai dengan keinginan. Tabel uji menu Jakarta disajikan berikut:

Tabel 3.22 Tabel Pengujian *Menu* Jakarta

Aktifitas Uji	Yang di harapan	Hasil yang Di peroleh	Keterangan
Memencet <i>Button back</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Jawa</i>	Memunculkan <i>Menu Jawa</i>	Sesuai
Memencet Gambar Kerak Telor	Bisa menyajikan Resep Kerak Telor	Memunculkan Resep Kerak Telor	Sesuai

Tabel 3.22 Lanjutan

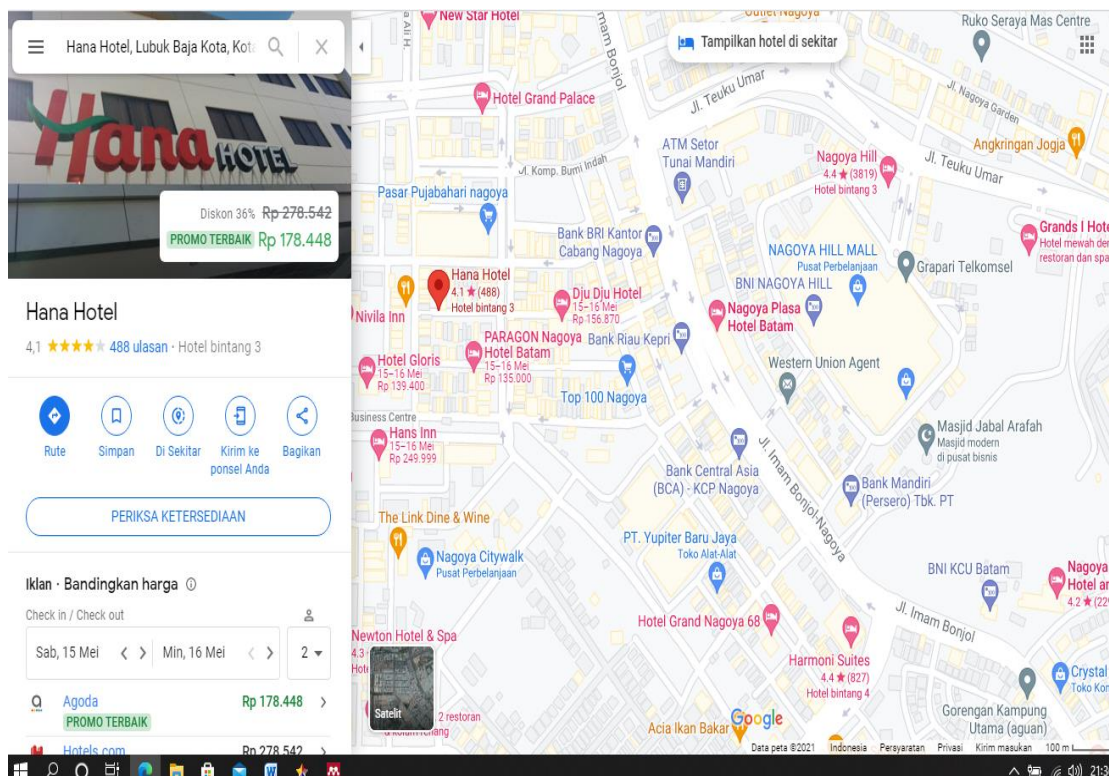
Memencet Gambar Ketoprak	Bisa menyajikan Resep Ketoprak	Memunculkan Resep Ketoprak	Sesuai
Memunculkan <i>Button Home</i>	Bisa menyajikan <i>Menu Awal</i>	Memunculkan <i>Menu Awal</i>	Sesuai

Sumber : Data olahan (2021)

3.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.6.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini diselenggarakan di Batam dengan alamat Jalan Komplek Business Center, Komplek Nagoya Business Center No. 17 – 20 Blok 4, Kec. Lubuk Baja, Lubuk Baja Kota, Kep. Riau.



Gambar 3.23 Gambar Lokasi Penelitian

Sumber : Data olahan (2021)

3.6.2 Jadwal Penelitian

Jadwal ini diselenggarakan tujuannya supaya memperoleh data yang benar serta semaksimal mungkin. Penelitian diselenggarakan mulai dari Maret hingga Agustus 2021.

Tabel 3.9 Tabel Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Tahun 2022											
		Sep ²¹		Okt ²¹			Nov ²¹			Des ²¹		Jan ²²	
1	Awal pengajuan judul skripsi	■	■										
2	Penyusunan BAB I			■	■	■	■						
3	Penyusunan BAB II							■	■	■			
4	Penyusunan BAB III										■	■	
5	Penyusunan BAB IV											■	■
6	Penyusunan BAB V serta pengumpulan skripsi												■

Sumber : Data olahan (2021)