

**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

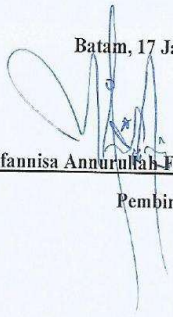
Oleh:

Alinia Putri Rahayu

160210109

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini

Batam, 17 Januari 2022


Alfannisa Annurulrah Fairin, 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