

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi menurut Robi Habibi dan Riki Karnovi (2020), adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan dan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau *smartphone* dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

Aplikasi menurut Dhanta dan Arsyad (2019) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word, Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan atau penggunaan.

Aplikasi ialah programnya perangkat lunak yang didesain guna melaksanakan tugas tertentu diperangkatnya komputer, *smartphone*, serta perangkat lain. Dan aplikasi yang bisa dijalankan diberagam *platform*, misalnya *windows, macOS, Android, iOS* (Aorinka Anendya, 2023).

Beberapa jenis aplikasi yang dibedakan berdasarkan penggunaannya, seperti: *Real Time Software* yaitu jenisnya aplikasi yang digunakan saat pengobservasian, pengontrolan serta penganalisisan langsung pada situasi dunia nyata. Salah satunya dalam bidang kesehatan, dimana dipergunakan membantu parameter vital pasien serta memberi peringatan bila terjadi transformasi signifikan. Selanjutnya *System Software*, berperan penting guna mengendalikan serta mengelola

proses operasional internal disistemnya komputer. Dimana aplikasi ini berfokuskan kepada tugas yang mendukung operasi serta fungsional *hardware* serta *software* di komputer. Salah satu contohnya *system software* bisa meliputi *driver hardware*, yang berfungsi selaku perantaranya antara hardware serta sistem operasi. *Business software* ialah macam aplikasi yang bisa membantu keperluan serta tugas bisnisnya individu ataupun perseroan. Contohnya aplikasi pengelola keuangan, aplikasi manajemen SDM, dan lainnya.

Personal *computer software* ialah macam aplikasi yang didesain guna dipergunakan pemakai resmi ataupun pribadi di PC. Contohnya seperti aplikasi produktivitas seperti *Microsoft Office*. *Web-based software* ialah macam aplikasi yang berfungsi selaku antarmuka penghubungnya antara pemakai serta internet. Aplikasi itu didesain supaya mampu diakses serta dipergunakan lewat *web browser*, tiada butuh instalasi software tambahannya. Perangkat ini juga berjalan pada *server* jarak jauh serta membuat mungkin pemakai berinteraksikan bersama pelayanan serta data lewat internet.

Engineering and scientific software ialah jenisnya aplikasi yang didesain serta dikembangkan guna membantu manusia menuntaskan permasalahan khusus, utamanya dibidang teknik serta ilmu pengetahuan. Aplikasi itu juga dirancang guna permasalahan khusus dan kompleks, yang tak bisa terpecahkan bersama algoritma biasa. Satu diantara contoh yaitu *software CAD (Computer-Aided Design)* dalam perancangan dan pengembangan produk digital serta menciptakan gambar beserta model 3D.

Aplikasi bisa berfungsikan diberagam cara, mencakup mengolah data, mengolah tugas, memberi hiburan, memfasilitasi komunikasi serta lainnya. Aplikasi juga berfungsi dalam konteks pendidikan, dimana digunakan selaku sarana belajar yang interaktif, sebagai contoh *Microsoft PowerPoint*. Aplikasi dibidangnya bisnis juga mampu mempunyai berlimpah peranan. *Microsoft Excel* ialah satu diantara contoh fungsinya aplikasi yang dipergunakan mengkalkulasikan untung bisins serta mengontrol keuangan.

Aplikasi juga berfungsi dibidangnya kedokteran, pengimplementasian aplikasi dibidang ini yakni kebermudahan konsultasi jarak jauh antara pasien bersama dokter. Bersama salah satu contoh aplikasi telemedis, sehingga pasien tak wajib hadir langsung kerumah sakit guna berkonsultasi, dimana perihal itu pasti hendak menghematkan waktu serta tenaga pasien. Pada bidang militer juga aplikasi mempunyai peranan krusial, di contoh aplikasi yang dipergunakan mengendalikan pesawat, hingga bisa memberi keuntungan misalnya efisiensi operasional, kenaikan presisi, sampai analisis data *real-time*.

Selain manfaat dan contoh tersebut diatas ada beberapa contoh aplikasi yang dapat digunakan pengguna sehari-hari seperti, *WhatsApp*, *Youtube*, *Instagram*, dimana aplikasi ini sebagai sarana berbagi foto, video, *stories* dan bahkan sebagai pelayanan promosi bisnis, jasa iklan, jadi *influencer*, serta lainnya.

2.1.2 Android



Gambar 2. 1 Logo Android
Sumber: (Wikimedia, 2019)

Android adalah sistem operasi seluler yang merupakan modifikasi dari sistem operasi *Linux*. Sistem operasi adalah suatu sistem yang terdiri atas beberapa komponen perangkat lunak atau *software* yang memiliki tugas untuk mengontrol seluruh aktivitas pada mesin (Niken Bestari, 2022).

Perkembangan android dari waktu ke waktu (Binus University, 2022) sebagai berikut yaitu, pada pengembangannya, penamaan versi android menggunakan namanya makanan manis, yakni tiap perkembangannya android, beragam konsep, tampilannya, serta fungsinya baru ditambah kepada sistem operasinya supaya menaikkan performanya serta *user experience*.

Perkembangan android dimulai dari Android 1.0-1.1 (*Astro-Alpha* dan *Bender-Beta*), dimana *google* pada awalnya menanamkan sistem operasi kedalam ponsel pertama yang menyimpankan sistem operasi android, di versi itu telah ada *gmail*, *youtube*, *google maps*, serta *calender* di sistem operasi. Dan *play store* sebagai lokasi dimana pemakai dapat mengunduhnya. Kemudian dikembangkan menjadi Android 1.5 (*Cupcake*), pada fitur android versi ini menghadapi pembaharuan yakni mampu merekam serta menonton video bersama kamera,

ditambah fitur rotasi otomatis, bisa terkoneksi bersama *bluetooth*, penambahannya *widget* baru dan fitur upload video di *youtube* serta *keyboard* pihaknya ketiga dilayar.

Android 1.6 (*Donut*), pada android versi ini ditambahkan fitur baru yang berpengaruh, yaitu *search* pada *home screen* dalam mempermudah *user*, ada jaringan berbasis CDMA yang membuat mungkin ponsel mempergunakan pelayanan operator seluler dari seluruhnya dunia. Selanjutnya Android 2.0-2.1 (*Eclair*), pada versi itu sudah mempunyai fitur *google map*, aplikasi peta lengkap bersama *turn by turn navigation* serta *voice guidelines*. Dan juga perubahan UI serta *browser* baru bersama dukungan HTML5, dan penambahannya fitur yang mendukung penambahan melebihi satu akun di satu perangkat.

Android 2.2 (*Froyo/Frozen Yoghurt*), pada versi ini terdapat fitur yang ditambahkan seperti *wifi hotspot portable*, fitur *auto update* pada android *market*, bisa memasang aplikasi pada *SD card* dan mampu membuat kinerja aplikasi 2 hingga 5 kali lebih cepat dari sebelumnya. Pada versi ini juga sudah ditambahkan peningkatan keamanannya ponsel misalnya pin serta kata sandi, fungsionalitas *tethering* USB, serta *play store* yang bisa memperbaharui aplikasi dengan otomatis.

Android 2.3 (*Gingerbread*), pada versi ini membawakan transformasi tampilan yang terkesan lebih *modern* di ponsel. Perubahan lain ialah kenaikan resolusi guna mendukung ukurannya layar yang amat besar, penambahannya kegunaan NFC, kenaikan *copy-paste*, *support* format video vp8 serta *WebM*, audio baru *reverb*, *equalization*, *bass boost* serta jumlahnya kamera yang melebihi satu. Selanjutnya Android 3.0-3.1 (*Honeycomb*), pada android versi itu OS diciptakan

guna memaksimalkan penggunaan *tablet* dan sejumlah kegunaan yang dipakai di *tablet* saja. Android itu *support* pula bersama *multi-processor* beserta memberi transformasi warna tema pada *smartphone* serta tampilannya *preview* di *widget*.

Android 0 (*Ice Cream Sandwich*), pada versi ini terdapat beberapa fitur untuk membukakan kuncinya mempergunakan *face recognition*, terdapatnya pemantauan beserta *control* dari pemakaian data seluler, fiturnya pencarian *email* dengan *offline*, serta berbagai informasi mempergunakan NFC. Selanjutnya Android 4.1-4.2-4.3 (*Jelly Bean*), di versi itu ada fitur *google now* yang berfungsikan memudahkan pencarian yang ada di *home screen*, fitur *photo sphere*, serta ebragam *widget* terbaru.

Android 4.4 (KitKat), di android versi itu jadi pondasi diciptakannya *smartphone flagship* yang mempunyai spesifikasi yang cukup bagus. Versi itu telah mendukung pula mode 64-bit, hingga membuat mungkin pemakaian ram di atasnya 3GB. Selanjutnya Android 6.0 (*Marshmallow*), pada versi itu mengenalkan sistem sensor sidik jari selaku wujud keamanan serta sistem pembayaran di *google play*. Selanjutnya Android 8.0-8.1 (Oreo), pada android versi ini menjadi OS android umum karena banyak digunakan. Versi itu jadi versi kedua selepas KitKat yang mempergunakan *brand* cemilan manis terkenal. OS android ini menciptakan pemakai bisa mendapat pembaharuan lebih cepat.

Android 9.1 (*Pie*), pada android versi ini memberi penavigasian *gesture* wujud tombol *home*, *back*, serta *recent app*. Versi itu memberi pula sejumlah fitur misalnya pengaturannya kecerahan, *notification setting*, serta *screeenshooting*. Selanjutnya Android 10 (Q), versi android itu tengah terbataskan kepada sejumlah

perangkat android saja, satu diantara fitur yakni *Dark Mode* yang dipercaya bisa menurunkan daya pemakaian baterai. Serta pemakaian nama tema selaras nama makanan telag diberhentikan dari versi android ini. Selanjutnya Android 11, di android versi ini keamanan sistem lebih canggih dibandingkan versi sebelumnya, OS pada android 11 membuat mungkin pula guna *screen record* tiada aplikasi eksternal, serta *screenshot* panjang. Dan pengembangan terakhir ini, Android 12, pada android versi ini masih ditahapan pengembangan yang dikenalnya selaku Android 12 beta *preview*, dimana mengenalkan berbagi fitur yang belum tersedia dipendahulunya, misalnya *One-Handeered Mode*, *Customize Phone*, serta *Privacy Security Enhancement*. Permintaan pada ponsel makin naik dari tahun ke tahun serta penciptanya hendak terus berkompetisi mengembangkan sistem operasi guna ponsel.

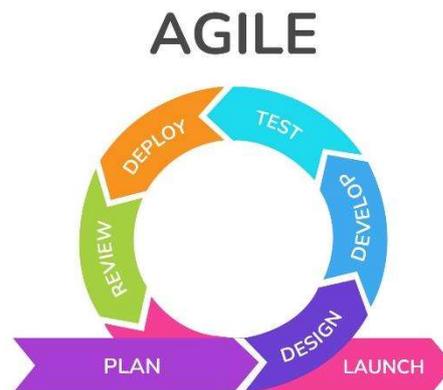
2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pendekatan Agile Process

Agile Development ialah metode pengembangannya *software* dengan cepat bersama keadaan perubahan keperluan yang berlangsung di waktu relatif singkat. Konsep utamanya *Agile Development* ialah penggarapan aplikasi serta kerjasama tim. Fokus penggarapan aplikasi bersama meminimalkan dokumentasi. Kerjasama tim berwujud 2 individu ataupun lebih yang kerja di satu fitur beserta komunikasi intensif. *Agile Development* berwujud literasi ataupun perulangan, maksudnya guna menanggapi serta menuntaskan tiap perubahan dengan fleksibel, hingga mengurangkan waktu penggarapan proyek serta menggapai kepuasan klien. Praktik

agile development cocok dipergunakan di proyek skala kecil serta digarap tim kecil. (Beon Intermedia, 2020).

Agile process memiliki prinsip utama dari metodologi pengembangannya, dan bentuk prinsip utamanya dapat digambarkan, yaitu:



Gambar 2. 2 Prinsip Utama Agile Process
Sumber: Krasamo, 2021

Rincian dari prinsip utama *agile process* yaitu, mengedepankan kepuasan *klien* serta membuatnya selaku prioritas utama, diprosesnya *development* seluruh wujud perubahan diterima, *software* mampu diproduksi dalam jangka waktu pendek (14 – 60 hari) tetapi kualitasnya terjamin, terdapat prosesnya kerja sama antara developer bersama pebisnis sepanjang proyek berjalan, membuat lingkungan bersama individu bermotivasi tinggi supaya proyek mampu tuntas bersama efektif serta efisien, komunikasi langsung amat dibutuhkan diproses pengembangan *software*, kemajuannya proyek dinilai dari *software* yang bisa kerja secara baik selaras pengharapan, pengembangan *software* dengan *continue* mampu terjadi bila terdapat dukungan darinya seluruh individu mencakup developer, sponsor, serta *user*, keutamaannya metode *agile* ialah kelebihan dari sisi teknis, sumber daya ataupun *resource* yang tersedia wajib dioptimalkan bersama kesederhanaan,

seluruh tim developer amat mempengaruhi keperluan arsitektur serta *software*, guna mengatur pola bekerja hingga lebih efektif, tim pengembangnya melaksanakan refleksi serta pengevaluasian berkala.

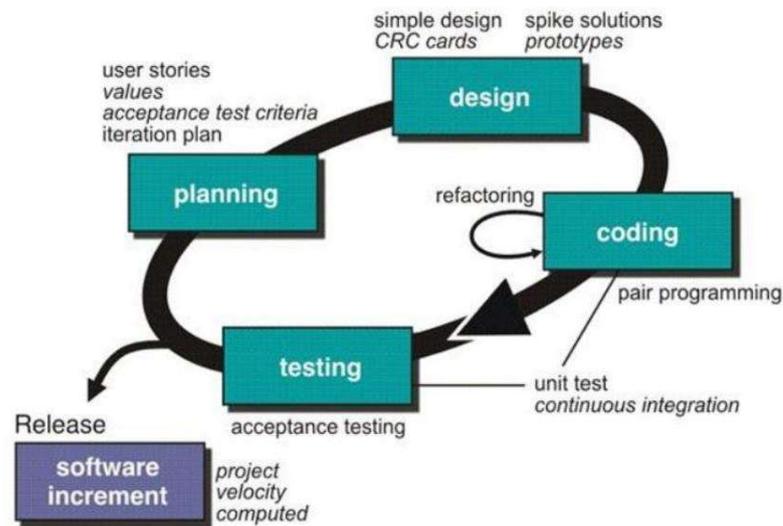
Dari prinsip diatas dapat mengkonklusikan, metode *agile* ialah sebuah model pengembangan *software* yang mengedepankan 3 perihal. Yakni efisiensi sumber daya, kecepatan kerja, serta kualitas yang prima.

Tujuannya metode ini membimbing tim developer guna memiliki komunikasi yang baik bersama tim guna membuat *software* bersama kualitas baik. Hingga, manfaatnya yang diperoleh mempergunakan metode *agile* hendak dirasa seluruh pihak mencakup klien serta *user* bersama efektif serta efisien.

2.2.2 Model Extreme Programming (XP)

XP ialah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang mencoba menaikkan efisiensi serta fleksibilitas disebuah pengembangan *software* yang memadukan beragam gagasan sederhana tiada menurunkan kualitas *software* yang hendak dibangun (Sri Ramadhani dkk., 2019).

Metode ini cocok guna pengerjaan *software*, dikarenakan sifat dari metode ini sendiri dilaksanakan secara cepat serta condong mempergunakan pula pendekatan berorientasikan objek serta target dari tim yang diciptakan diskala kecil lewat tahap yang mampu digambarkan seperti berikut:



Gambar 2.3 Tahapan XP
Sumber: Borman et al., 2020

Pada model *extreme programming* dilakukan tahapan (Carolina dkk., 2019):

1. *Planning* (perencanaan), ditahap ini ialah tahap awalan saat pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan, yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan, sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.
2. *Design* (desain), ditahap ini ialah tahap pendesainan melaksanakan aktivitas pemodelan yang diawali dari pemodelan sistem, arsitektur hingga basis data.
3. *Coding* (pengkodean), ditahap ini ialah tahap pengimplementasian pemodelan yang telah diciptakan berwujud *user interface*, mempergunakan bahasa pemrograman.
4. *Testing* (uji), selepas tahap pengkodean sukses dituntaskan, lalu tahap berikutnya ialah tahap uji sistem guna tahu kekeliruan apa saja yang muncul ketika aplikasi telah berlangsung serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada Metode XP ini juga memiliki kelebihan, berikut ini ialah keunggulan dari metode XP yakni: sebagai pembangunan sistem diciptakan lebih cepat, mengedepankan kesederhanaan *code* guna menciptakan program sederhana kemudian dikembangkannya jika dibutuhkan, tiap *feedback* langsung direspon bersama melaksanakan test hingga tak akan berlangsung pembengkakan tenaga serta biaya, serta waktu yang terbuangkan percuma dikarenakan kekeliruan penangkapan *feedback* dari klien, menaikkan komunikasi serta sifat saling menghargai antar developer.

Kelemahan Metode XP, ini ialah kelemahan dari metode XP: Developer wajib kerap siap bersama perubahan dikarenakan perubahan kerap diterima, tak mampu menciptakan *code* yang detail diawalan (prinsip *simplicity* serta rekomendasi pula guna melaksanakan apa yang dibutuhkan hari itu), tak mempunyai pendokumentasian formal yang diciptakan sepanjang pengembangan. Satu-satunya pendokumentasian ialah pendokumentasian awalan yang dilaksanakan *user* (pendokumentasian informal).

2.2.3 Visual Studio (*Programming*)

Menurut Wikipedia (2024), *Microsoft Visual Studio* ialah suatu software lengkap (*suite*) yang bisa dipergunakan melaksanakan pengembangan aplikasi, baik aplikasi bisnis, personal, atau komponennya aplikasi, diwujud aplikasi *console*, *Windows*, atau *Web*. *Visual Studio* meliputi kompiler, SDK, *Integrated Development Environment* (IDE), serta pendokumentasian (lazimnya berwujud *MSDN Library*). Kompiler yang diikutkan ke paket *Visual Studio* mencakup *Visual*

C++, *Visual C#*, *Visual Basic*, *Visual Basic .NET*, *Visual InterDev*, *Visual J++*, *Visual J#*, *Visual FoxPro*, serta *Visual SourceSafe*.

Microsoft Visual Studio bisa dipergunakan mengembangkan aplikasi pada *native code* (berwujud bahasa mesin yang berlangsung di atasnya *Windows*) atau *managed code* (berwujud *Microsoft Intermediate Language* di atasnya *.NET Framework*). Selainnya tersebut, *Visual Studio* bisa dipergunakan pula mengembangkan aplikasi *Silverlight*, *Windows Mobile* (yang berlangsung di atasnya *.NET Compact Framework*).

Visual Studio sekarang sudah menginjakkan versi *Visual Studio 9.0.21022.08*, ataupun dikenalkan bersama nama *Microsoft Visual Studio 2008* yang dideklarasikan 19 November 2007, yang diperuntukkan guna *platform Microsoft .NET Framework 3.5*. Versi terdahulu, *Visual Studio 2005* diperuntukkan guna *platform .NET Framework 2.0* serta *3.0*. *Visual Studio 2003* diperuntukkan guna *.NET Framework 1.1*, serta *Visual Studio 2002* diperuntukkan guna *.NET Framework 1.0*. Versi itu di atasnya sekarang dikenalnya bersama nama *Visual Studio .NET*, dikarenakan memanglah memerlukan *Microsoft .NET Framework*. Sementara tersebut, sebelum timbul *Visual Studio .NET*, ada *Microsoft Visual Studio 6.0 (VS1998)*. Serta yg terbaru ialah *visual studio 2019*.

2.2.4 Figma (UI Design)

Menurut Nastainullah (2020) Figma adalah alat desain berbasis *cloud* gratis yang dapat digunakan untuk membuat desain dan mirip dengan *Sketch* atau *Adobe XD* dalam hal fungsi dan kemampuan. Namun, Figma memiliki keunggulan

signifikan dibandingkan program lain. Figma memberi pengguna semua sumber daya yang diperlukan untuk fase desain proyek, seperti alat vektor yang dapat menghasilkan desain bergambar penuh, serta kemampuan pembuatan prototipe dan pengkodean untuk *hand-off*. Singkatnya, Figma adalah program berbasis *web* untuk desain UI dan UX yang memiliki alat desain, pembuatan prototipe, dan pembuat kode terbaik. Alat desain antarmuka teratas industri saat ini (bisa dibilang), dengan kemampuan kuat yang mendukung tim yang bekerja di setiap tahap proses desain (Kurniawan & Romzi, 2022).

Pengalaman pengguna yang terlihat (UX), sering dikenal sebagai antarmuka pengguna (UI), dapat dianggap sebagai hasilnya. Desain UI/UX dari situs *web*, aplikasi, atau sistem harus dapat menyederhanakan banyak hal bagi pengguna (Kurniawan & Romzi, 2022).

2.2.5 Resep Makanan

Resep masakan ialah pedoman ataupun langkahnya yang dipergunakan menciptakan hidangan ataupun makanan. Resep masakan terpenting dikarenakan membantu kita mengerti bahannya serta teknik yang dibutuhkan guna menciptakan hidangan yang lezat. Selainnya tersebut, bersama mengikuti resep, kita bisa memastikan kita memasak bersama cara sehat serta aman (Kulina, 2023).

Pada penelitian ini memberikan resep-resep makanan untuk makanan tradisional Indonesia, dimana resep masakan tradisional ialah resep yang sudah diwariskan dari generasi ke generasi. Resep ini merefleksikan budaya serta sejarah sebuah daerah serta lazimnya mempergunakan bahannya lokal yang tersediakan.

Resep makanan tradisional Indonesia yang akan dimasukkan di aplikasi mengambil lima provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Kepulauan Riau, Sumatera Barat, Kalimantan Timur, Jawa Tengah, Papua.

1. Makanan Tradisional Kepulauan Riau

a. Nasi Lemak, adalah jenis makanan khas suku Melayu. Makanan tersebut memang khas Melayu dan populer di Malaysia. Tapi nasi lemak juga sering dijumpai di wilayah Indonesia seperti di Kepulauan Riau. Resep membuat nasi lemak adalah sebagai berikut (Violeth, 2019).

- Alat: Kompor, panci kukus untuk memasak nasi, wadah untuk mencuci beras, saringan untuk memeras santan kelapa, wadah santan kelapa .
- Bahan: 1 kg beras pulen, 1 butir kelapa jadikan santan, 3 batang sereh, 1 cm laos, daun salam, 2 sdt garam
- Lauk pelengkap: Serundeng, kelapa, orak arik tempe, telur dadar iris tipis, ayam opor kuning, mentimun, mihun goreng, kerupuk
- Cara Memasak
 - 1) Cuci bersih beras.
 - 2) Peras kelapa jadi santan.
 - 3) Masak beras, santan, garam, sereh, laos daun salam sampai jadi nasi aron.
 - 4) Angkat lalu kukus sampai matang.
 - 5) Terakhir sajikan nasi yang sudah matang dengan lauk pendamping.



Gambar 2. 4 Nasi Lemak
Sumber: (Violeth, 2019)

- b. Gonggong, perairan di sekitar Kepulauan Riau merupakan rumah bagi gonggong. Nelayan menangkap gonggong untuk dijual atau dikonsumsi. Hampir semua tempat makan *seafood* di Kepulauan Riau, baik di kota Tanjungpinang maupun Batam menyajikan hidangan gonggong. Resep membuat olahan gonggong sambal jeruk adalah sebagai berikut (IDN Times, 2019).
- Alat: Kompor, panci untuk merebus gonggong, wadah untuk mencuci gonggong, panci untuk merebus bahan sambal
 - Bahan: 1 kg gonggong, garam dan jahe, cabe merah, cabai setan, cabai rawit hijau, bawang putih dan gula putih secukupnya, perasan air jeruk nipis
 - Cara Memasak
 - 1) Gonggong direbus 20 menit dan tambahkan garam dan jahe, angkat dan tiriskan.
 - 2) Membuat sambal jeruk:
 - a) Rebus cabe dan bawang putih, lalu angkat.

- b) Haluskan cabe dan bawang yang telah direbus, beri garam, gula, dan air jeruk. Lalu aduk.
- 3) Gonggong siap disajikan.



Gambar 2. 5 Gonggong
Sumber: (IDN Times, 2019)

c. Mie Lendir

Mie lendir adalah makanan khas dari Provinsi Kepulauan Riau dan Riau. Sajian ini terdiri dari mie kuning berdiameter besar yang disajikan dengan saus kental berbumbu menyerupai lendir. Bumbu mie lendir sederhana dan biasanya hanya disajikan dengan telur. Resep membuat mie lendir adalah sebagai berikut (Agmasari, 2022).

- Alat: Kompor, penggorengan, panci untuk merebus mie dan taugé
- Bahan
 - 1) Bahan Mie: Mie kuning , taugé, kentang, mentimun, telur rebus, bawang goreng dan seledri
 - 2) Bahan kuah mie lendir: 1 liter air, bawang merah dan bawang putih, 1 sdt jahe, lengkuas, kunyit, jintan, dan cabe giling, udang giling, kacang tanah goreng yang sudah dihaluskan, daun salam, tepung maizena, garam dan gula merah, minyak goreng.

- Cara Memasak
 - 1) Tumis jinten, kunyit, cabai tumbuk, bawang merah, bawang putih, dan bawang merah.
 - 2) Masukkan kacang tanah tumbuk yang sudah digoreng.
 - 3) Tambahkan tumisan dengan satu liter air dan didihkan. Garam, gula merah, dan bubuk bumbu harus ditambahkan setelah mendidih.
 - 4) Setelah tercampur semua, kocok kuah sambil menambahkan kanji yang sudah tercampur dengan air. Sisihkan.
 - 5) Rebus mie kuning dan taoge, tiriskan.
 - 6) Susun mie rebus, taoge, telur rebus, kentang rebus, timun, dan potongan cabai rawit. Siram kuah lendir dan taburi dengan bawang goreng.



Gambar 2. 6 Mie Lendir
Sumber: (Agmasari, 2022)

2. Makanan Tradisional Sumatera Barat
 - a. Rendang, ialah masakan daging yang asalnya dari Minangkabau Sumatera Barat Indonesia. Proses memasak rendang dengan suhu rendah dalam waktu lama, menggunakan santan dan aneka rempah-rempah khas Indonesia yang sedikit pedas sehingga menambah ke khas-an dan kelezatannya. Resep membuat rendang adalah sebagai berikut (Mustinda, 2021).

- Alat: Kompor, penggorengan, ulekan/blender, saringan untuk memeras santan kelapa, wadah santan kelapa, wadah daging
- Bahan: Daging sapi 1 kilogram, kelapa tiga buah, diambil santan kental dan encer, daun jeruk, serai 3 dimemarkan, asam kandis 4 buah, minyak goreng, garam
- Bumbu rendang: Bawang merah 60 g, bawang putih 50 g, cabai merah besar 250 g, lengkuas, kemiri, cengkeh
- Cara Memasak
 - 1) Semua bahan bumbu dihaluskan.
 - 2) Bumbu yang sudah halus ditumis sedikit minyak goreng.
 - 3) Serai, daun jeruk, asam kandis serta garam dimasukkan.
 - 4) Beri santan serta dididihkan, lalu daging dimasukkan.
 - 5) Masak bersama api kecil hingga daging mengempuk serta bumbu kecoklatan sesuai selernya.
 - 6) Setelah matang rendang siap dihidangkan.



Gambar 2. 7 Rendang
Sumber: (Mustinda, 2021)

b. Dendeng balado, adalah masakan khas Sumatera Barat dibuat dari irisan tipis dan lebar daging sapi. Resep membuat dendeng balado adalah sebagai berikut (Mustinda, 2021).

- Alat: Kompor, penggorengan, ulekan/blender, panci untuk merebus daging

- Bahan

- 1) Bahan dendeng balado: 500 g daging has dalam, 3 buah asam kandis, 1.000 ml air, 500 g minyak guna menggoreng

- 2) Bumbu halus: 5 siung bawang putih, 1 sdm ketumbar, 2 cm jahe, 1 sdt garam

- 3) Bahan sambal: 12 butir bawang merah, 15 buah cabai merah besar, 3 buah tomat merah, belah empat 100 ml , air 150 ml, minyak guna menumis, 1 sdt garam, 2 sdt gula pasir, 4 lbr daun jeruk, buanglah tulangnya

- Cara Memasak

- 1) Haluskan bawang putih, jahe, ketumbar. Daging dibumbui dengan bumbu halus dan asam kandis lalu rebus dan angkat.

- 2) Iris tipis daging. Memarkan daging yang sudah diiris dan letakkan di atas wadah.

- 3) Panaskan minyak goreng lalu goreng daging sampai kering.

- 4) Membuat sambal: Bawang merah, cabai merah, serta tomat diulek.

- 5) Panaskan minyak. Masukkan sambal, garam, gula, serta air. Masak sampai air menyusut. Tambahkan daun jeruk.

- 6) Tambahkan daging ke dalam sambal, aduk rata.

- 7) Setelah matang dendeng balado siap disajikan.



Gambar 2. 8 Dendeng Balado
Sumber: (Mustinda, 2021)

- c. Gulai Ayam, adalah masakan Minang berbahan baku ayam atau daging atau ikan. Kemudian dimasak dengan aneka rempah dan santan kelapa segar. Resep membuat gulai ayam adalah sebagai berikut (Hilasana, 2021).
- Alat: Kompor, penggorengan, ulekan, wadah santan, wadah ayam
 - Bahan: Ayam pejantan atau negeri 1 kilogram, santan kental 200 ml dan santan encer 300 ml, daun jeruk purut 5 lembar, serai 1 batang, daun kunyit 1 lembar, asam kandis, garam dan kaldu jamur
 - Bumbu Halus: Bawang merah 8 siung, bawang putih 6 siung, cabai merah 6 buah, kunyit 4 ruas, jahe, kemiri sangrai, jinten sangria, ketumbar sangrai, $\frac{1}{2}$ sdt lada butiran
 - Cara Memasak
 - 1) Bagi ayam jadi empat atau delapan bagian, cuci bersih, lalu tiriskan.
 - 2) Bumbu Giling: Hancurkan ataupun giling seluruh bahan sampai halus.
 - 3) Panaskan minyak secukupnya, masukkan bumbu halus sampai matang serta harum.
 - 4) Masukkan serai dan daun jeruk yang sudah dihaluskan. Aduk rata.

- 5) Aduk ayam. Aduk santan ringan saat ayam mendidih.
- 6) Setelah menambahkan garam, campurkan daun kunyit dan kaldu jamur.
- 7) Masukkan asam kandis dan masak ayam dan santan sampai empuk.
- 8) Tuang santan kental, didihkan lamanya 10 menit, lalu matikan api.
- 9) Sajikan bersama nasi hangat.



Gambar 2. 9 Gulai Ayam
Sumber: (Hilasana, 2021)

3. Makanan Tradisional Kalimantan Timur

- a. Gence Ruan, ialah hidangan berwujud rica-rica khas dari Kutai Kartanegara.

Kata “gence” asalnya dari namanya bumbu khas hidangan ini. “ruan” adalah ikan yang dipergunakan memasak, ialah ikan haruan ataupun ikan gabus.

Resep menciptakan gence ruan adalah sebagai berikut (Septyaningtyas, 2022).

- Alat: Kompor, penggorengan, panggangan untuk membakar ikan
 - Bahan
- 1) Bahan utama: 1 ekor ikan haruan (ikan gabus), 1 sdt garam, air jeruk nipis, minyak goreng, gula pasir 1 sdt, air 125 ml, air asam jawa 2 sdt

- 2) Bumbu halus: Bawang merah 11 butir, bawang putih 5 siung, cabai merah besar dibuang bijinya 3 buah, cabai merah keriting 4 buah
- Cara Memasak
- 1) Belah ikan haruan atau gabus menjadi dua, tetapi jangan sampai putus dari kepala hingga ekor. Buang kotoran dan insangnya.
 - 2) Gunakan air jeruk nipis dan 1/2 sdt garam untuk marinasi ikan. Berikan waktu marinasi 15 menit.
 - 3) Bakar ikan gabus di atas panggangan. Angkat dan sisihkan jika sudah matang.
 - 4) Panaskan wajan berisi minyak. Bumbu harus ditumis hingga harum.
 - 5) Masukkan 1/2 sdt garam, gula, air, serta air asam jawa. Masak bumbu hingga matang serta harum. Mengangkat.
 - 6) Taburkan bumbu di atas ikan gabus. Gence Ruan siap disajikan dengan nasi hangat dan dikonsumsi.



Gambar 2. 10 Gence Ruan
Sumber: (Septyaningtyas, 2022)

- b. Ayam Cincane, merupakan makanan khas Kalimantan Timur yang menjadi hidangan untuk tamu kehormatan. Resep membuat ayam cincane adalah sebagai berikut (Aryani, 2022).

- Alat: Kompor, penggorengan, ulekan/blender, anggangan untuk membakar ayam
- Bahan: Ayam kampung 1 ekor potong potong jadi 6 bagian, jahe memarkan, serai memarkan, lengkuas memarkan, daun salam 2 lembar, gula merah 2 sdm, santan 500 ml, garam, air perasan jeruk nipis , minyak goreng
- Bumbu yang dihaluskan: Bawang merah 12 butir dan bawang putih 6 siung, cabai merah 12 buah, terasi goreng
- Cara Memasak
 - 1) Pertama haluskan terasi, bawang merah, bawang putih, dan cabai merah.
 - 2) Peras jeruk nipis dan tuangkan airnya ke atas ayam sambil menunggu bumbu halus.
 - 3) Tumis bumbu halus bersama lengkuas, jahe, serai, dan daun salam hingga harum.
 - 4) Masukkan ayam yang sudah direndam air jeruk nipis setelah mulai tercium harum.
 - 5) Tambahkan garam, santan, dan gula merah selanjutnya. Aduk terus.
 - 6) Siapkan panggangan untuk membakar ayam.
 - 7) Bakar ayam di atas panggangan sambil menaburkan bumbu yang sudah ditumis sebelumnya.
 - 8) Ayam yang sudah matang taruh di wadah.
 - 9) Ayam cincane siap disajikan.



Gambar 2. 11 Ayam Cincane
Sumber: (Aryani, 2022)

- c. Nasi Bekepor, adalah nasi liwet dikombinasi bersama minyak sayur, aneka bumbu, serta ikan asin. Penggunaan ketel selama prosedur memasak merupakan keunikan dari membuat makanan khusus ini. Resep membuat nasi bekepor adalah sebagai (Akhmal, 2021).
- Alat: Kompor, penggorengan, ulekan/blender, panci/*ketel*
 - Bahan: Beras 300 gr, air 600 ml, daun salam 2 lbr, daun pandan, daun kemangi, garam dan jeruk nipis, ikan asin goreng
 - Bahan sambal raja: Cabai merah keriting 8 buah, cabai rawit 4 buah jeruk nipis, terasi bakar, garam, dan gula
 - Bahan sayuran sambal: Kacang panjang, terong ungu goreng, bawang merah 4 siung, telur asin
 - Cara Memasak
 - 1) Cuci bersih beras dan masukkan ke panci/*ketel*. Tambah air, daun salam, daun pandan, serta garam. Masaklah sampai matang.
 - 2) Siapkan cabai merah, cabai rawit, terasi bakar, gula pasir, dan garam untuk saus rajanya. Kemudian haluskan.

- 3) Masukkan terong ungu dan kacang panjang yang sudah digoreng sebentar saat bumbu sudah tercampur rata. Bawang merah dan air jeruk nipis kemudian ditambahkan, dan semuanya digabungkan dengan diaduk.
- 4) Tambahkan daun kemangi, suwiran ikan asin, serta perasan air jeruk nipis. Nasi *bekepor* siap disajikan bersama penambahan telur asin.



Gambar 2. 12 Nasi Bekepor
Sumber: (Akhmal, 2021)

4. Makanan Tradisional Jawa Tengah
 - a. Nasi Tiwul, adalah bahan masakan yang berasal dari singkong kering yang digiling menjadi tepung dan dimasak dengan cara dikukus. Tiwul juga bisa dipadukan dengan nasi untuk membuat nasi tiwul. Resep membuat nasi tiwul adalah sebagai berikut (Khairunnisa, 2020).
 - Alat: Kompor, tampah, panci untuk mengukus
 - Bahan: 200 gram tepung tiwul, 50 ml air, 300 gram beras (diaron), 500 ml air, timun, kol
 - Cara Memasak
 - 1) Sambil diuleni dalam tampah, tambahkan tepung tiwul dengan 50 ml air sedikit demi sedikit.
 - 2) Goyang tampah hingga tepung tiwul membentuk butiran.

- 3) Campur tiwul setengah matang dengan nasi diaron.
- 4) Aduk rata dan kukus kembali makanan sampai matang.
- 5) Nasi tiwul siap dihidangkan dengan irisan timun dan kol.



Gambar 2. 13 Nasi Tiwul
Sumber: (Khairunnisa, 2020)

- b. Krecek, merupakan hidangan sayur tumis yang dapat disantap sebagai pendamping nasi. Resep membuat krecek adalah sebagai berikut (Khairunnisa, 2020).
 - Alat: Kompor, penggorengan, ulekan/blender
 - Bahan: Tahu 5 buah, krecek goreng 100 gram, kacang tolo 50 gram
 - Bahan tumis krecek: Bawang merah diiris, lengkuas, daun salam, tomat 1 buah diiris, minyak goreng
 - Bumbu halus: Cabai merah 3 buah, bawang putih iris, garam
 - Cara Memasak
 - 1) Bumbu halus ditumis bersama bawang merah, daun salam, lengkuas, tomat, tumis sampai layu.
 - 2) Masukkan tahu, krecek, dan kacang tolo, tuang sedikit air, dan masak hingga air kering.

3) Setelah matang angkat dan sajikan.



Gambar 2. 14 Krecek
Sumber: (Khairunnisa, 2020)

c. Lumpia atau loempia jadi makanan ikonik Semarang. Isiannya padat dengan rebung berbumbu manis. Enak dicocol dengan saus dan dimakan dengan acar timun. Resep membuat lumpia adalah sebagai berikut (Odilia, 2021).

- Alat: Kompor, penggorengan, panci
- Bahan: Kulit lumpia ukuran 20x20 cm siap pakai 20 lembar, minyak goreng
- Isian: Minyak sayur, bawang putih 3 siung dicincang halus, udang kupas 250 gram dicincang halus, ebi di rendam air panas lalu ditumbuk halus, telur ayam 2 butir, rebung rebus/kalengan 1 kg diiris, merica bubuk 1/2 sdt, garam, kecap manis, saus tiram, dan gula merah sisir
- Saus: Air 300 ml, bawang putih 2 siung diparut, merica bubuk 1/2 sdt, gula Jawa disisir halus, larutan tepung kanji.
- Pelengkap: Lokio, cabai rawit, acar mentimun
- Cara Memasak
 - 1) Isian: Panaskan minyak dan masak bawang putih sampai wangi.
 - 2) Masukkan ebi dan udang cincang sampai udang masak.

- 3) Pisahkan di tepi wajan. Kocok telur, kemudian tuang dan langsung aduk hingga terlihat menggumpal.
- 4) Masukkan bahan lainnya dan rebung. Masak rebung sampai kering atau air di dalamnya habis. Aduk dengan api kecil. Angkat.
- 5) Sendokkan 1 sendok makan isian ke dalam setiap lembar kulit lumpia.
- 6) Gulung sedikit, kemudian padatkan dengan melipat sisi kiri serta kanan sambil menggulung.
- 7) Gunakan sedikit air untuk merekatkan ujungnya. sisihkan.
- 8) Diatasnya api sedang, panaskan minyak dan goreng lumpia sampai kuning kecokelatan. Angkat serta tiriskan.
- 9) Saus: Masak seluruh bahan terkecualikan tepung kanji sampai mendidih.
- 10) Tuangi larutan tepung kanji, aduklah sampai kental. Angkat serta didinginkan.
- 11) Lumpia siap disajikan lumpia bersamaan saus serta pelengkapya.



Gambar 2. 15 Lumpia
Sumber: (Odilia, 2021)

5. Makanan Tradisional Papua

a. Papeda, merupakan salah satu makanan khas Papua. Makanan berbahan dasar sagu ini, biasa jadi makanan pokok, sama seperti nasi. Resep membuat papeda adalah sebagai berikut (Wijaya, 2021).

- Alat: Panci ukuran sedang, baskom ukuran sedang, 1 buah sendok yang dibuat dari kayu, 1 buah saringan
- Bahan: Setengah kg sagu ataupun tepung sagu, 3 l air, 2 buah jeruk nipis, 1 sdt garam
- Cara Memasak
 - 1) Rebuslah air hingga mendidih. Sementaranya persiapkan sagu dibaskom ataupun piring mangkok serta diberikan perasan jeruk, garam, serta air dingin secukupnya. Aduk sagu cair kemudian saring.
 - 2) Bila air telah mendidih siram air ke sagu yang telah dipersiapkan sambilnya diaduk hingga masak. Tetap diaduk agar matang merata.
 - 3) Papeda siap disajikan bersama penambahan sayuran serta lauk pauk.



Gambar 2. 16 Papeda
Sumber: (Wijaya, 2021)

b. Kue Bagea, merupakan kue yang kerap dibawa turis yang berwisata ke Papua sebagai oleh-oleh. Meskipun kue ini asalnya dari Papua, namun kue ini tak terbuat dari sagu saja, ada juga kombinasi bahan-bahan lainnya. Resep membuat kue bagea adalah sebagai berikut (Prasetyaningrum, 2021).

- Alat: Loyang, spatula, mixer, oven

- Bahan:

- 1) Bahan A: Tepung sagu yang telah disangrai 230 g, tepung larut sangrai 100 g, tepung terigu protein sedang 30 g, coklat bubuk 30 g, susu bubuk 30 g, vanilla bubuk $\frac{1}{2}$ sdt, soda kue $\frac{1}{2}$ sdt, garam halus $\frac{1}{4}$ sdt, bubuk spikulas 1 sdt

- 2) Bahan B: Telur 3 butir, gula pasir 150 g

- 3) Bahan C: Minyak sayur 55 ml, butter ataupun margarin 55 g

- 4) Bahan balutan kue bagea: Tepung roti

- Cara Memasak

- 1) Oleskan margarin di atas loyang dan sisihkan.

- 2) Campurkan semua bahan A, lalu sisihkan.

- 3) Aduk bahan B selama dua menit untuk melarutkan gula sepenuhnya. Menggunakan spatula, tambahkan bahan A dan aduk kembali.

- 4) Tambahkan bahan C, aduk lagi untuk menggabungkan adonan. Agar adonan tercampur rata dan homogen, adonan harus didiamkan minimal 20 menit.

- 5) Bentuk adonan dengan memotongnya menjadi potongan-potongan seukuran jari kelingking. Setelah itu, potong panjang sekitar 3 cm.

- 6) Adonan yang telah dipotong dimasukkan ke bahannya balutan.

- 7) Atur posisinya yang rapi diloyang yang telah diberikan olesan.
- 8) Masukkan loyang berisikan adonan ke oven bersuhu 160 – 170 derajat celcius. Durasinya di oven diaturkan hingga 30 menit ya.
- 9) Bila telah terselesaikan dipanaskan di durasi waktu yang seperti tersebut, dinginkan dahulu, dan siap dihidangkan.



Gambar 2. 17 Kue Bagea
Sumber: (Prasetyaningrum, 2021)

- c. Ikan Bakar Manokwari, merupakan salah satu makanan khas Papua. Ciri yang paling khas dari masakan ikan bakar Manokwari terletak pada bumbu tabur ikan bakar tersebut, yaitu berupa sambal digiling kasar dan disajikan mentah. Resep membuat ikan bakar Manokwari adalah sebagai berikut (Mutiah, 2021).
 - Alat: Panggangan untuk membakar ikan, ulekan/blender
 - Bahan: 1 ekor ikan tongkol, 1 buah jeruk nipis, garam secukupnya, lada secukupnya
 - Bahan sambal: 10 buah cabai rawit merah, 7 siung bawang merah, gula pasir secukupnya, garam secukupnya
 - Cara Memasak

- 1) Cuci bersih ikan tongkol, campur dengan air perasan jeruk nipis, garam dan lada. Aduk rata lalu diamkan selama 15 menit.
- 2) Bakar ikan di atas bara api arang atau di panggangan hingga matang.
- 3) Haluskan bahan sambal.
- 4) Sajikan ikan yang telah dibakar dengan diberi lumuran bahan sambal yang telah dihaluskan tadi.



Gambar 2. 18 Ikan Bakar Manokwari
Sumber: (Mutiah, 2021)

2.3 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang diangkat peneliti terdapat pada tabel berikut yaitu:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul Artikel	Penulis	Vol, No, Tahun, Nama Jurnal dan Akreditasi	Keterangan
1.	Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis <i>Web</i> Dengan Metode <i>Extreme Programming</i> Pada Desa Candinata	Briyan Gifari Aji, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo	Vol.9, No.1, Tahun 2024, Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JURASIK), Sinta 4.	Posyandu Melati di Desa Candinata, menghadapi tantangan dalam pencatatan data balita secara manual. Proses pencatatan melibatkan sejumlah langkah rumit dalam melakukan pengukuran sehingga memperlambat perluasan informasi kepada orang tua anak balita. Studi bermaksud untuk mendesain sistem informasi yang bisa membantu kader saat menjalankan tugasnya yakni pencatatan serta pengolahan data balita. Studi ini merekomendasikan pengembangan sistem informasi Posyandu berbasis <i>web</i> dengan Metode XP di Desa Candinata. Metode <i>Extreme Programming</i>

				<p>ditetapkan guna memastikan komunikasi yang efektif, pengkodean sederhana, serta responsif pada umpan balik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan XP sukses mendesain sistem secara cepat serta mengaitkan tim kecil. Hasil uji fitur dengan metode <i>Black Box Testing</i> memperlihatkan sistem sudah tervalidasi serta selaras bersama keperluan yang dikehendaki.</p>
2.	Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android	Supriyanto	Vol.7, No.1, Tahun 2019, Jurnal Sistem Informasi dan Komputer (JIK), Sinta 5.	<p>Dengan adanya perancangan aplikasi <i>mobile</i> yang akan di buat dan dengan aplikasi yang diharap mampu membantu guna mendapat informasi berwujud resep masakan khas Indonesia dari database berdasarkan kategori yang dibutuhkan oleh pengguna. Dalam penelitian sebelumnya menjabarkan saat membuat aplikasi <i>online</i> penulis mempergunakan aplikasi pemesanan</p>

				guna pelanggan mencakup <i>Delivery Service</i> , Paket <i>Catering Service</i> , serta Paket <i>Catering</i> Ruang Minang. Sedang aplikasi guna admin mencakup pengolahan data menu utama, transaksi, serta pelaporan. Guna transaksi pembayaran dilaksanakan <i>cash</i> pada komponen pengiriman. Sistem aplikasi diciptakan mempergunakan PHP serta <i>database</i> MySQL.
3.	Rancang Bangun Aplikasi Koleksi Resep Makanan Berbasis Sistem Operasi <i>iPhone</i>	J. Wienad and Y. S. Soekamto	Vol.8, No.3, Tahun 2022, Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JUTISI), Sinta 3.	Memasak adalah suatu proses dalam mengolah makanan sehingga menjadi matang dan aman untuk dikonsumsi. Banyak orang menggunakan resep selaku referensi guna memasak supaya bahannya, penakaran, serta langkahnya memasak tepat. Suatu resep mampu didapat darinya beragam sumber, dimulai internet misalnya <i>website</i> serta media sosial, buku resep, kelas memasak, ataupun darinya rekan

				<p>ataupun anggota keluarga. Resep yang sudah diperoleh serta hendak dipergunakan lagi hendaknya disimpan di sebuah lokasi supaya tak hilang serta lebih gampang serta cepat diakses. Penyimpanan resep mampu dilaksanakan dimana saja layaknya yang paling basis serta sederhana yakni di berkas kertas ataupun buku catatan. Tetapi seiring berkembangnya teknologi beserta peranannya dihidup sehari-hari, penyimpanan dimulai dilaksanakan dengan digital. Penyimpanannya digital menaikkan aksesibilitas serta membuat mungkin beragam kegampangan. Lokasi yang cocok guna penyimpanan resep itu ialah di perangkat <i>mobile</i>, yang biasa diakses sehari-hari. Guna membantukan perihal ini, bisa diciptakan suatu aplikasi penyimpanan resep berbasis <i>mobile</i>. Sistem operasi</p>
--	--	--	--	---

				<p><i>mobile</i> yang paling kerap diadopsikan ialah android yang diperluaskan <i>google</i>, serta <i>iPhone</i>, yaitu <i>Operating System</i> (iOS) yang dikembangkan <i>Apple</i>. Berdasar latar belakang yang sudah dijabarkan, bisa dibuat sebuah persoalan yakni bagaimana mendesain serta membangun aplikasi koleksi resep makanan berbasis iOS.</p>
4.	<p>Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Panduan dan Resep Masakan untuk Mahasiswa berbasis Android</p>	<p>Muhammad Ziyad Al Maududi, Agi Putra Kharisma, Fais Al Huda</p>	<p>Vol.6, No.12, Tahun 2022, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JPTIIK).</p>	<p>Pemilihan Android sebagai bentuk aplikasi perangkat bergerak dimaksudkan untuk menjangkau pengguna yang lebih banyak, dan didasari statistik mengenai jumlah pengguna sistem operasi android di Indonesia yang mencapai 90,8% (<i>Statcounter</i>, 2022). Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, dalam skripsi ini dikembangkan sebuah aplikasi perangkat bergerak panduan dan resep masakan untuk mahasiswa dengan metode <i>SDLC Prototyping</i></p>

				diharapkan mampu membantu mahasiswa agar bisa memasak masakan sederhana dengan harga yang diinginkan.
5.	Perancangan Sistem Informasi Kuliner Berbasis Android	Yerhezkiel Zeftha Sastradjaja, Saprudin	Vol.1, No.2, Tahun 2023, Jurnal Informatika MULTI (JIM).	Banyak aplikasi resep masakan android yang dapat mempermudah dalam menemukan yang kita inginkan, tapi masih memiliki beberapa kekurangan seperti tidak adanya penjelasan sejarah asal resep tersebut dibuat yang di mana itu dapat menambah pengetahuan mengenai masakan yang kita suka dan menambah wawasan kita dalam bidang kuliner. Hal tersebut yang membuat penulis memutuskan untuk membuat aplikasi perancangan sistem informasi kuliner berbasis android, yang membuat aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang tidak ada di dalam aplikasi serupa seperti adanya fitur sejarah dan penjelasan mengenai resep masakan, yang di

				<p>mana diharapkan mampu untuk menambah wawasan dan pengetahuan terutama untuk sebagian pengguna yang tertarik dengan bidang kuliner agar setiap penggunaan dapat mengetahui tentang, resep masakan tersebut dibuat dan sejarah bagaimana resep tersebut tercipta, dan dalam aplikasi perancangan sistem informasi kuliner berbasis android, ini terdapat fitur video sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengolah bahan-bahan dan cara memasak dengan baik dan benar agar hasil yang didapatkan tidak terlalu berbeda dari yang sudah tertera di dalam resep tersebut. Sehingga membuat penulis memutuskan untuk membuat aplikasi android perancangan sistem informasi kuliner berbasis android.</p>
--	--	--	--	---

6.	Rekayasa Perangkat Lunak Resep Kuliner Nusantara Berbasis Android	Shinta Sari Dewi	Vol.1, No.3, Tahun 2020, Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI). Sinta 4.	<p>Secara umum kuliner yang ada di nusantara memiliki cita rasa yang beragam dan kaya akan bumbu yang asalnya dari rempah yang terdapat di bumi nusantara. Bersama berkembangnya teknologi, informasi bisa diakseskan secara gampang kini. Begitupun bersama informasi resep masakan. Sayang kebanyakan resep masakan yang beredarkan ialah resep asalnya dari mancanegara. Hingga pengetahuan terhadap kuliner di tanah air sendiri makin menghilang serta terlupakan. Maka peneliti hendak menciptakan suatu aplikasi yang bisa mempermudah pemakai guna meninjau resep masakan nusantara tiada harus bersusah payah membawa buku resep kemana-mana. Tujuannya studi ialah guna membuat suatu media berwujud aplikasi Android yang berisikan katalog resep masakan yang asalnya dari penjur</p>
----	--	---------------------	---	---

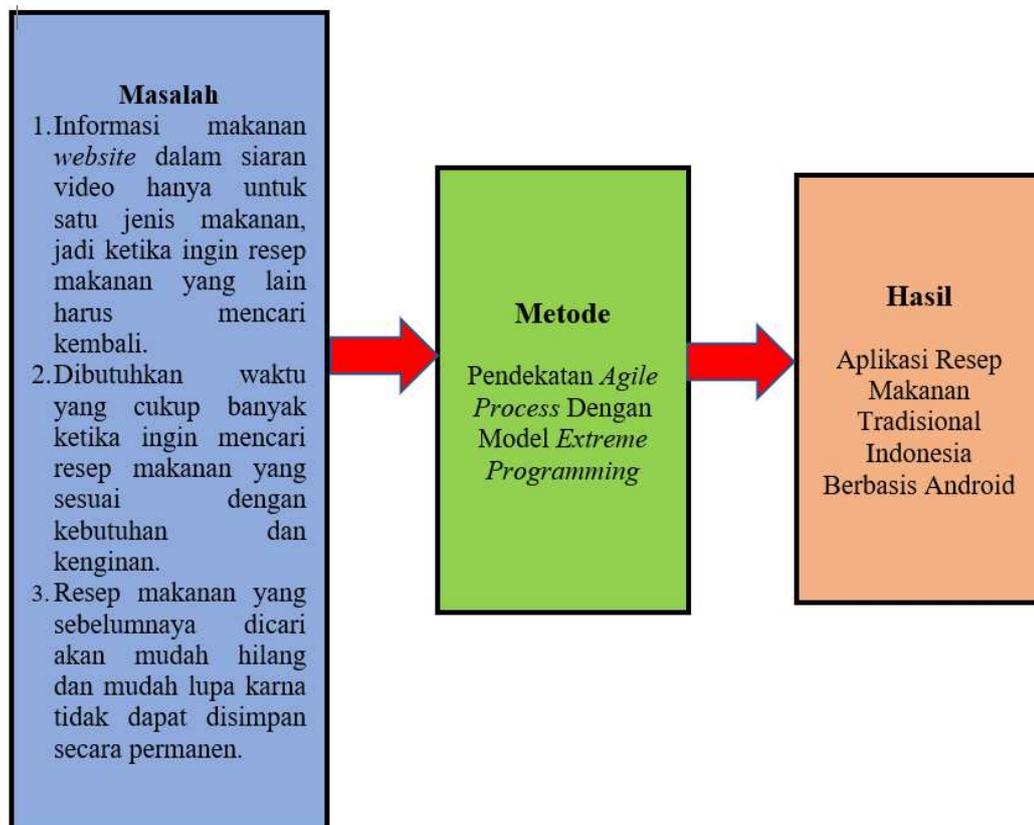
				Indonesia. Metode studi yang dipergunakan ialah <i>grounded research</i> yakni sebuah metode studi berdasar kepada fakta serta mempergunakan penganalisisan perbandingan bersama tujuan menyelenggarakan generalisasi empiris, menentukan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, penghimpunan serta penganalisisan data di waktu yang bersamaan. Perihal itu peneliti menarik konklusi capaian yang didapat peneliti ialah terciptanya suatu aplikasi resep kuliner nusantara yang berbasiskan Android.
7.	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada Aplikasi Resep Masakan Rumahan	Lisda Tawasuli, Yulianto, Miftahul Huda	Vol.2, No.2, Tahun 2023, <i>Technology and Informatics Insight Journal</i> (TIIJ).	Desain aplikasi “Resep Masakan Rumahan” berisi tentang berbagai resep masakan khas Indonesia. Pengguna aplikasi dapat memanfaatkan semua menu untuk merencanakan dan mempersiapkan kegiatan memasak dengan lebih baik,

	Menggunakan Aplikasi Figma		<p>karena informasi ditampilkan dengan jelas dan mudah diakses. Aplikasi resep masakan berbasis <i>mobile</i> ini dapat mempermudah pengguna untuk melakukan pemilihan resep masakan Indonesia berdasarkan kategori jenis bahan masakan yang tersedia. Aplikasi ini dapat memenuhi kemudahan pengguna, hanya dengan <i>one clicking</i>. Selain itu, desain aplikasi ini juga menyertakan bahan-bahan yang dibutuhkan dan langkah-langkah cara membuat suatu masakan tertentu secara lengkap dan jelas kepada pengguna aplikasi.</p>
--	----------------------------	--	--

Sumber: Peneliti, 2024

2.4 Kerangka Pemikiran

Gambar kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 19 Kerangka Pemikiran
Sumber: (Peneliti, 2024)

Pada kerangka berpikir terdapat permasalahan yaitu, informasi makanan yang dimuat pada *website* atau di siaran video cuma guna satu jenisnya makanan, maka saat mau resep makanan lainnya haruslah mencari lagi, diperlukan waktu yang cukup banyak saat mau mencarinya resep makanan yang selaras bersama keperluan serta kemauan, dan resep makanan yang terdahulu dicarinya gampang hilang serta terlupa sebab tak bisa disimpannya dengan permanen. Oleh karena permasalahan tersebut, penulis mendesain suatu aplikasi berbasis android guna mendokumentasi resep makanan tradisional mempergunakan pendekatan *agile process* bersama model *extreme programming*. Sehingga dari perancangan ini dihasilkan nantinya adalah berupa Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Berbasis Android.