

**PERANCANGAN APLIKASI ANEKA RESEP JAJANAN PASAR**

**BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat      13.02.8454**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN APLIKASI ANEKA RESEP JAJANAN PASAR  
BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat      13.02.8454**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI ANEKA RESEP JAJANAN PASAR  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat**

**13.02.8454**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 1 Maret 2016

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN APLIKASI ANEKA RESEP JAJANAN PASAR**  
**BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat**

**13.02.8454**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 5 Maret 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Magelang, 01 Maret 2016



Agus Rizky Hidayat

## MOTTO

- ❖ Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah (HR.Turmudzi)
- ❖ Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu) (H.R. Muslim)
- ❖ Belajarlah dari kegagalan untuk meraih kesuksesan
- ❖ Jangan menunda, lakukan apa yang bisa kamu lakukan sekarang
- ❖ Selalu ada harapan bagi mereka yang berdoa dan selalu ada jalan bagi mereka yang berusaha
- ❖ Semakin banyak yang kamu berikan, semakin banyak pula yang akan kamu dapatkan
- ❖ *Keep moving forward and be your self*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Terselesaikannya tugas akhir ini tentunya juga karena dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan karunianya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya untuk kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Kepada kakak saya atas dukungannya.
4. Ibu Krisnawati selaku dosen wali.
5. Pembimbing saya Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang sudah memberi saran dan masukan dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Seluruh staff dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai keperluan saya selama menempuh pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta
7. Terima kasih untuk teman-teman kontrakan Minomartani yang telah banyak memberikan support dan hiburan selama ini.
8. Teman-teman D3MI01 yang telah mendukung hingga Tugas Akhir ini selesai.
9. Teman-teman alumni SMA N 1 Muntilan atas supportnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
10. Dan masih banyak pihak-pihak lain yang telah memberi semangat dan dorongan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga beserta sahabatnya. Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Aplikasi Aneka Resep Jajanan Pasar Berbasis Android ini diselesaikan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr.M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, MT, selaku dosen wali D3 Manajemen Informatika.
3. Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Manajemen Informatika yang luar biasa dalam memberikan ilmunya selama masa perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh staff dan karyawan STMIK Amikom yogyakarta yang telah membantu dan memberikan kemudahan selama masa perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu selaku orang tua yang memberikan dukungan baik secara moral, materil, dan doa.

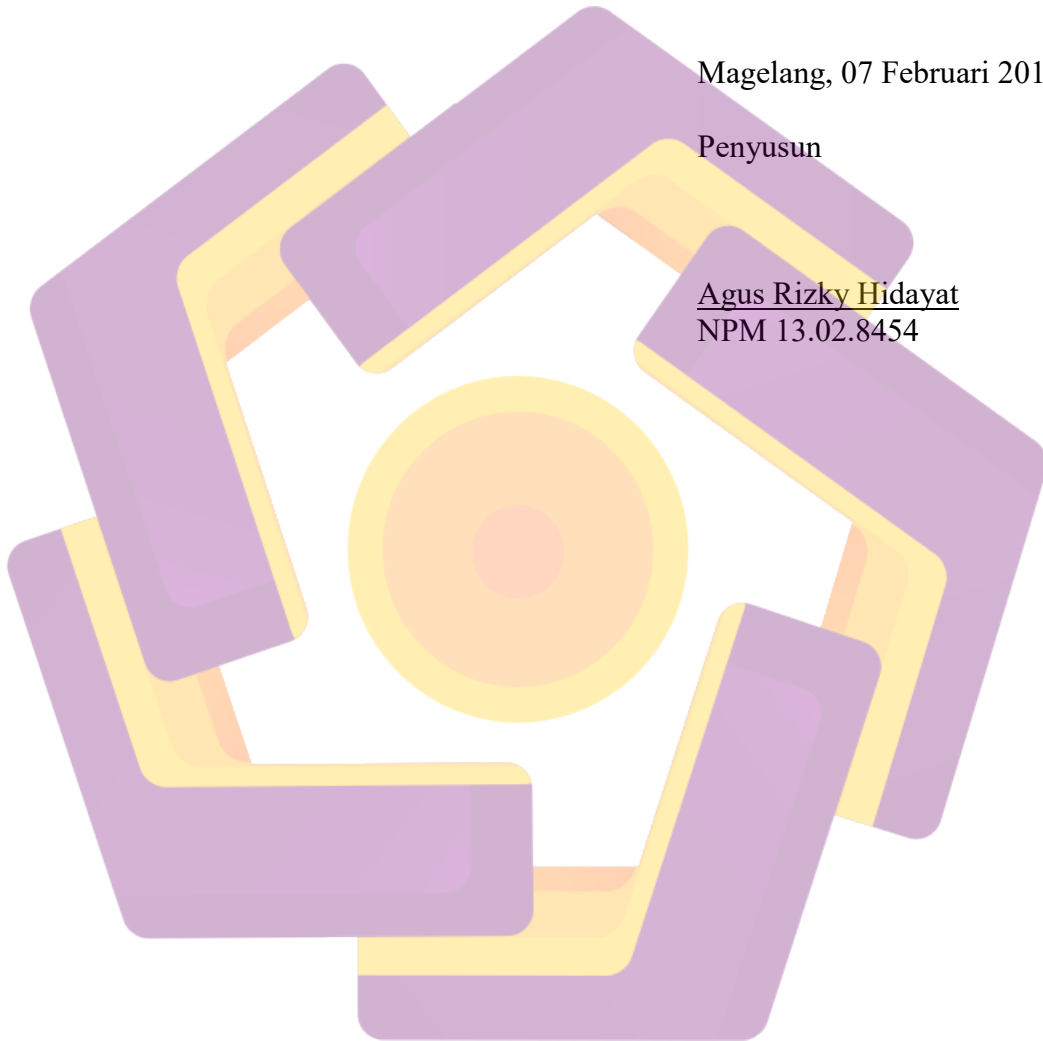


Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan senantiasa mendapat Ridho dari Allah SWT. dan penulis berharap semoga karya penelitian Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Magelang, 07 Februari 2016

Penyusun

Agus Rizky Hidayat  
NPM 13.02.8454



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8

2.1	Pengertian Aplikasi .....	8
2.2	Pengertian Jajanan Pasar .....	8
2.3	Android .....	9
2.3.1	Definisi Android.....	9
2.3.2	Sejarah Android.....	10
2.3.3	Versi Android.....	10
2.4	Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ).....	14
2.5	<i>Android Virtual Device (AVD)</i> .....	15
2.6	<i>SQLite</i> .....	15
2.7	<i>Eclipse</i> .....	16
2.8	<i>Java</i> .....	18
2.9	<i>CorelDRAW</i> .....	18
2.10	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	19
2.10.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	19
2.10.2	<i>Activity Diagram</i> .....	21
2.10.3	<i>Class Diagram</i> .....	22
2.10.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	23
2.10.4.1	LifeLine .....	23
2.10.4.2	Message .....	24
2.10.4.3	Fragment .....	25
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....		26
3.1	Gambaran Umum.....	26
3.2	Analisis Kebutuhan .....	26

3.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	26
3.2.2	Kebutuhan Nonfungsional.....	27
3.3	Perancangan.....	29
3.3.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	29
3.3.2	<i>Activity Diagram</i> .....	30
3.3.3	Class Diagram.....	34
3.3.4	Sequence Diagram.....	35
3.3.5	Pemodelan Basis Data.....	35
3.3.6	Antar Muka.....	37
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>43</b>
4.1	Implementasi.....	43
4.1.1	Tampilan.....	43
4.1.1.1	<i>Splash Screen</i> .....	43
4.1.1.2	Menu Utama.....	45
4.1.1.3	Menu Pencarian.....	47
4.1.1.4	Halaman Resep.....	48
4.1.1.5	Menu Bantuan.....	50
4.1.1.6	Menu Tentang.....	52
4.2	Pengujian.....	53
4.2.1	Pengujian Fungsional.....	53
4.2.2	Pengujian Device.....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>56</b>
5.1	Kesimpulan .....	56

5.2 Saran..... 57

**DAFTAR PUSTAKA..... 58**

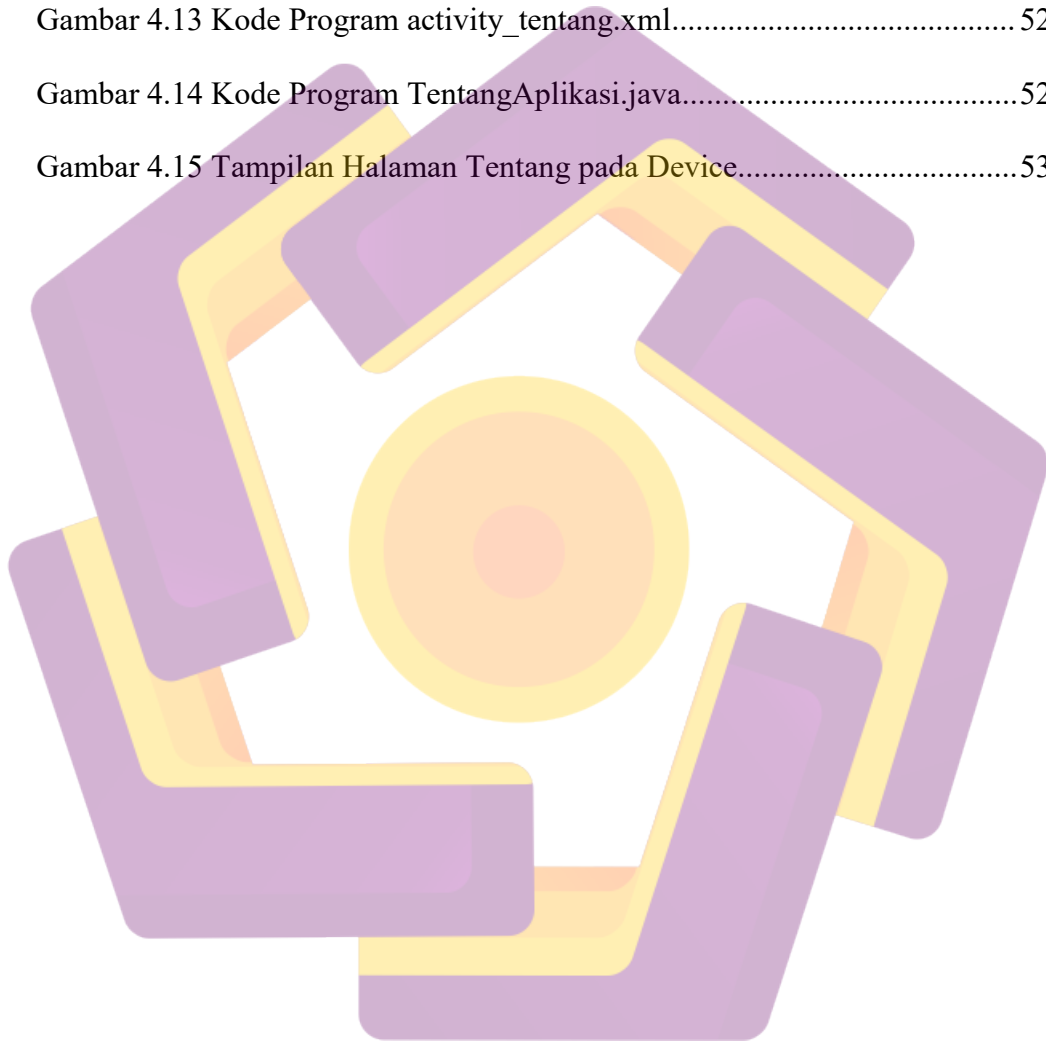


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Eclipse.....	17
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	29
Gambar 3.2 Activity Diagram Memulai Pencarian.....	31
Gambar 3.3 Activity Diagram Bantuan.....	32
Gambar 3.4 Activity Diagram Tentang Aplikasi.....	33
Gambar 3.5 Rancangan Class Diagram.....	34
Gambar 3.6 Rancangan Sequence Diagram.....	35
Gambar 3.7 Rancangan Pembuka Aplikasi (Splash screen).....	37
Gambar 3.8 Rancangan Menu Utama.....	38
Gambar 3.9 Rancangan Menu Pencarian.....	39
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Bahan dan Cara.....	40
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Bantuan.....	41
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Tentang.....	42
Gambar 4.1 Kode Program Splashbe.xml.....	44
Gambar 4.2 Kode Program Splashbe.java.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Splash Screen pada Device.....	45
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama pada Device.....	46
Gambar 4.5 Hasil Rancangan Halaman Pencarian.....	47
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pencarian pada Device.....	48
Gambar 4.7 Hasil Rancangan resep.xml.....	49
Gambar 4.8 Kode Program DB_Parse.java.....	49

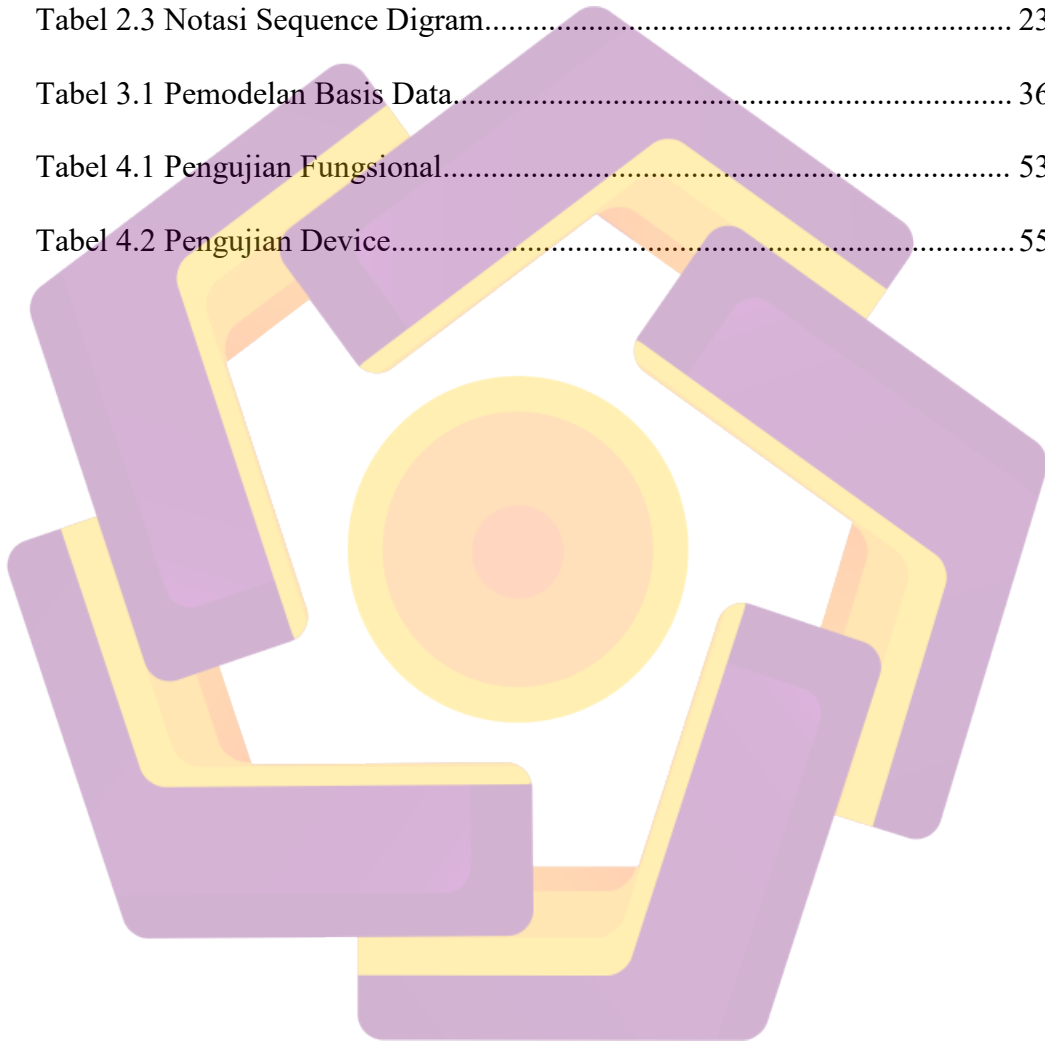


Gambar 4.9 Tampilan Halaman Resep pada Device.....	50
Gambar 4.10 Kode Program activity_bantuan.xml.....	50
Gambar 4.11 Kode Program BantuanActivity.java.....	51
Gambar 4.12 Tampilan Menu Bantuan pada Device.....	51
Gambar 4.13 Kode Program activity_tentang.xml.....	52
Gambar 4.14 Kode Program TentangAplikasi.java.....	52
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Tentang pada Device.....	53



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi Use Case Diagram.....	19
Tabel 2.2 Notasi Activity Diagram.....	21
Tabel 2.3 Notasi Sequence Diagram.....	23
Tabel 3.1 Pemodelan Basis Data.....	36
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional.....	53
Tabel 4.2 Pengujian Device.....	55



## INTISARI

Teknologi terus berkembang dalam era modern ini. Seiring berkembangnya teknologi saat ini, mendorong kebutuhan hidup manusia semakin bertambah. Hal ini menuntut manusia menciptakan inovasi baru yang diharapkan dapat meringankan segala aktivitas kehidupan manusia.

Salah satu kemajuan teknologi yang berdampak besar saat ini adalah telepon genggam. Saat ini hampir setiap orang memiliki telepon genggam untuk membantu mereka berkomunikasi. Namun sekarang telepon genggam tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi semata, tetapi juga untuk meringankan kegiatan mereka dengan aplikasi-aplikasi cerdas di dalamnya.

Untuk itu penulis ingin merancang sebuah aplikasi yang memberikan informasi mengenai aneka resep makanan tradisional jajanan pasar yang dapat diterapkan pada *mobile phone*. Resep yang dibuat dengan memanfaatkan android sebagai sistem operasinya, akan menjadikan peran *mobile phone* sebagai wadah informasi resep jajanan pasar yang begitu mudah dan simpel saat digunakan.

**Kata Kunci :** Android, perancangan, resep, makanan tradisional

## ***ABSTRACT***

*Technologies are always developing and improving in this modern era. Goes along with it, the human necessity is increasing. It is force human to keep creating a new innovation which can make human become easier to do their activities.*

*One of the great technology improvements is hand phone. As we know, it gives an amazing effect of life. Almost people are using hand phone for communication. However, now days, hand phone not only used to communicate with other people. It also completed by smart applications which can help people to do their works.*

*Then, the writer is going to design a new application. It will focus on giving information about the kinds of traditional cakes recipes. It will be applied in a mobile phone. The recipes will be applied by using android as the operation system. Then, it will make the mobile phone becomes a simply place of the information of traditional cakes recipes that it will be practically and easy to use.*

***Keywords:*** *Android, design, recipes, traditional cakes*

