

**PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS KALIMANTAN
TENGAH BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh :

Tino Utomo

08.11.1980

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS KALIMANTAN
TENGAH BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Tino Utomo

08.11.1980

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS KALIMANTAN
TENGAH BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tino Utomo

08.11.1980

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 November 2012

Dosen Pembimbing,

Kusriani, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS KALIMANTAN
TENGAH BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Tino Utomo

08.11.2004

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2014



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2014

Tino Utomo

NIM 08.11.1980

MOTTO

“You have to learn the rules of the game. And then you have to play better than anyone else”

Albert Einstein

“Try not to become a man of success, but rather try to become a man of value”

Albert Einstein

“We know what we are, but know not what we may be”

William Shakespeare

“Believe you can and you're halfway there”

Theodore Roosevelt

“The mind is everything. What you think you become.”

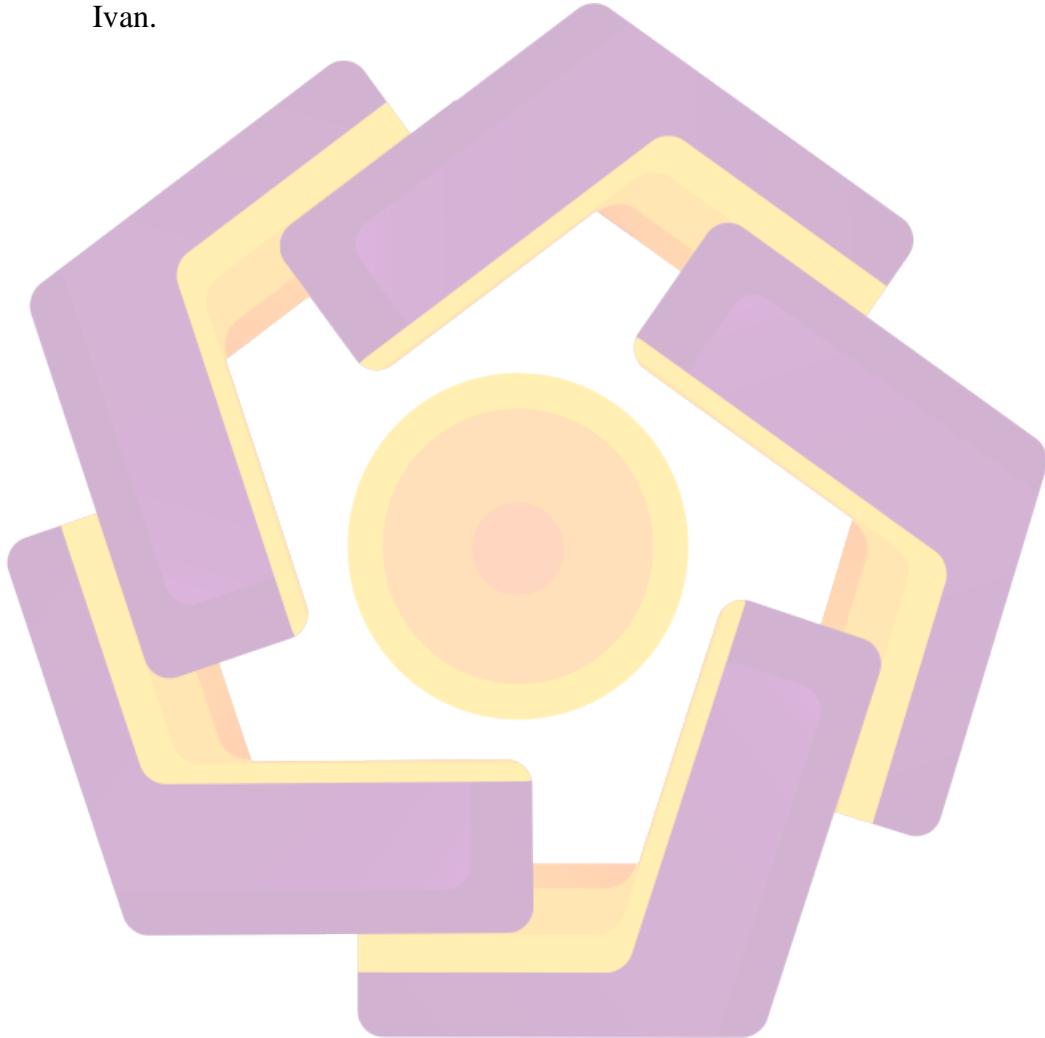
Buddha

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah akhirnya laporan skripsi ini selesai. Dengan selesainya skripsi ini penyusun mempersembahkan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Berkat kuasa-Nya dan semua kehendak-Nya semua bisa terjadi seperti ini. Thanks God.
2. Nabi Muhammad SAW. Engkaulah yang membimbing kami di jalan yang benar.
3. Untuk keluargaku tercinta, Ibu dan Bapak yang tak pernah berhenti berdoa demi kesuksesan anak-anaknya. My brothers Tony dan Nino yang selalu cerewet dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dosen-dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Bu Kusrini sebagai pembimbing yang selalu sabar ketika membimbingku. Terima kasih atas bimbingannya sehingga akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
5. My girl Asri yang selalu sabar dan gak berhenti untuk terus menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Rainbow family Ega, Ipang, Cicik, Kunkun, Sony. Thanks brothers, you are all the best pokoknya.
7. Undreground TIB 08 : Fajar, Okan, Nindar, Yesi, Deby, Lisy, Dudul, Ajeng, Dyan, Iin, Prima, Firman, Fatih, Ardy, Lintar, Remick, Hendy, Argo, Sham, Andri, Yoga, Fiko, Zuli, Yunus, Dewi, Sri, Wisnu, Misbah, Apri, Triyana, Rosidi, Biis, Alfa, Widodo, Rido, Aan, Apik, Indra, Rizki, Andang, Gunawan, Tomo, Dwi, Ade, Tommi, Randa, Zaid, Pakdhe dkk, maaf yang tidak disebut namanya.

8. Zuli yang sangat banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, thanks banget bro, bantuanmu sangat berarti buatku.
9. Temen-temen kos project dan temen-temen di luaran sana kyak bung Vendi, Ade, Tri, Kristo, Raka, Dek bro, Samsul, Irham, Roby, Gilang, Bagas, Trio, Ivan.



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Kepada Kedua Orang Tua Saya, yang selalu berdoa dan memberikan semangat dan kasih sayangnya, dan my brothers Tony dan Nino yang selalu cerewet dalam memberikan semangat demi kelancaran Skripsi Saya.
2. Bapak Prof. Dr. Mohamad Suyanto, MM., selaku Ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bu Kusrini, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.

5. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
6. Semua Teman-Teman yang telah mendukung saya.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 18 April 2012

DAFTAR ISI

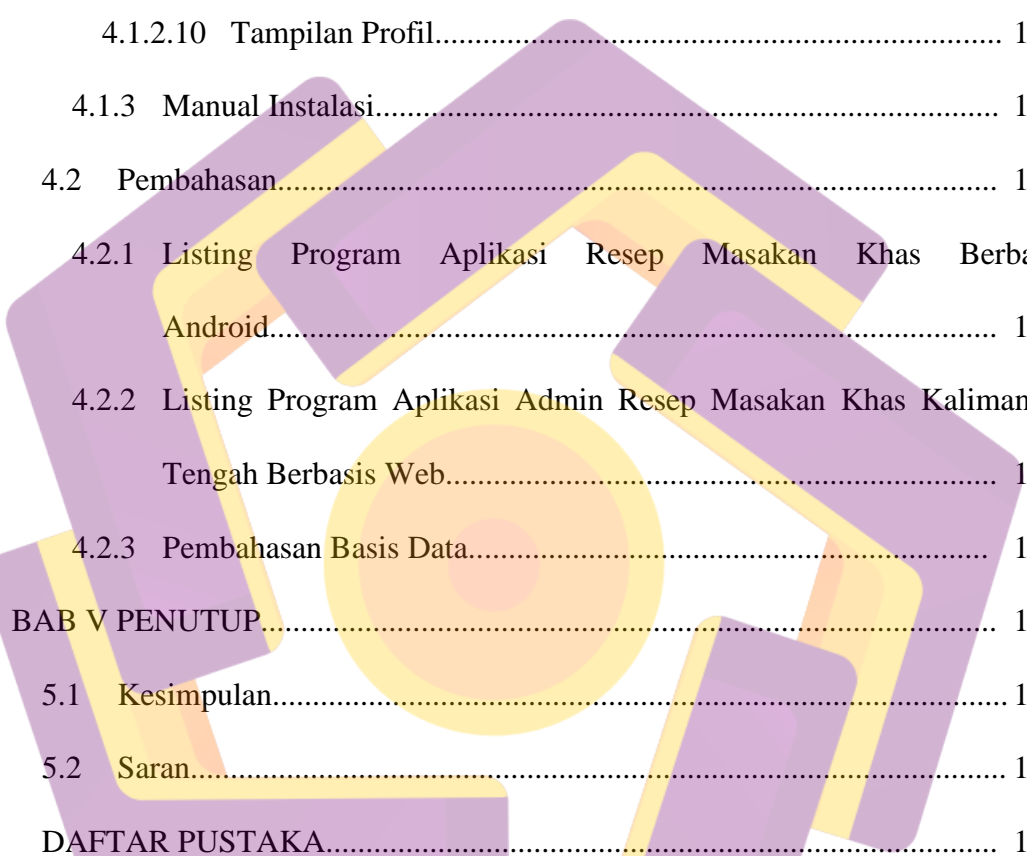
SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Resep.....	7
2.2 Pengertian Perancangan.....	7
2.3 Pengertian Aplikasi.....	8
2.4 Pengertian Promosi.....	8
2.5 Android.....	8
2.5.1 Pengertian Android.....	8
2.5.2 Sejarah Android.....	9
2.5.3 Versi Android.....	10
2.5.4 Arsitektur Android.....	13
2.5.4.1 Linux Kernel.....	14
2.5.4.2 Libraries.....	15
2.5.4.3 Android Runtime.....	15
2.5.4.4 Application Framework.....	16
2.5.4.5 Application Layer.....	17
2.5.5 Komponen Aplikasi.....	18
2.5.5.1 Activities.....	18
2.5.5.2 Services.....	20
2.5.5.3 Intents.....	20
2.5.5.4 Broadcast Receivers.....	21
2.5.5.5 Content Providers.....	21
2.5.6 Tipe Aplikasi Android.....	22
2.5.7 Siklus Hidup Aplikasi Android.....	22

2.6	Software yang digunakan.....	24
2.6.1	Eclipse.....	25
2.6.1.1	Sejarah Eclipse.....	27
2.6.1.2	Arsitektur Eclipse.....	27
2.6.1.3	Versi Peluncuran.....	28
2.6.2	Android Development Tools (ADT).....	29
2.7	Java.....	30
2.8	Apache Web Server.....	30
2.9	PHP.....	31
2.10	Extensible Markup Language (XML).....	32
2.11	Analisis SWOT.....	34
2.12	UML (Unified Modelling Language).....	34
2.12.1	Pengertian UML.....	34
2.12.2	Tujuan UML.....	35
2.12.3	Tipe – Tipe Diagram UML.....	35
2.12.3.1	Use Case Diagram.....	36
2.12.3.2	Activity Diagram.....	39
2.12.3.3	Class Diagram.....	42
2.12.3.4	Sequence Diagram.....	42
2.13	Basis Data.....	44
2.13.1	Pengertian Basis Data.....	44
2.13.2	Tujuan Database.....	44
2.13.3	Database Management System (DBMS).....	46

2.13.4 Fasilitas DBMS.....	47
2.13.5 Istilah Dalam Basis Data.....	47
2.13.6 SQLite.....	49
2.13.7 MySQL.....	50
2.14 Pengujian Sistem.....	50
2.14.1 White Box.....	50
2.14.2 Black Box.....	51
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	52
3.1 Analisis Sistem.....	52
3.1.1 Analisis SWOT.....	52
3.1.1.1 Strength (Kekuatan).....	53
3.1.1.2 Weakness (Kelemahan).....	53
3.1.1.3 Opportunities (Peluang).....	53
3.1.1.4 Threatness (Ancaman).....	54
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	55
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	56
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	57
3.1.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	57
3.1.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	58
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	59
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	59
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	60

3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	60
3.2	Perancangan Sistem.....	60
3.2.1	Perancangan Proses.....	61
3.2.1.1	Use Case Diagram.....	61
3.2.1.2	Activity Diagram.....	69
3.2.1.3	Class Diagram.....	80
3.2.1.4	Sequence Diagram.....	81
3.2.2	ERD (Entity Relationship Diagram).....	84
3.2.3	Relasi Antar Tabel.....	85
3.2.4	Perancangan Basis Data.....	86
3.2.5	Perancangan Interface.....	88
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	93
4.1	Implementasi.....	93
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	93
4.1.1.1	White Box Testing.....	93
4.1.1.2	Black Box Testing.....	93
4.1.1.3	Uji Device.....	103
4.1.2	Manual Program.....	115
4.1.2.1	Tampilan Splash Screen.....	115
4.1.2.2	Tampilan Menu Utama.....	115
4.1.2.3	Tampilan Search.....	116
4.1.2.4	Tampilan Koleksi Resep.....	117
4.1.2.5	Tampilan Detail Koleksi Resep.....	118



4.1.2.6	Tampilan Resep Online.....	119
4.1.2.7	Tampilan Detail Resep Online.....	120
4.1.2.8	Tampilan Write Comment.....	121
4.1.2.9	Tampilan Comment.....	122
4.1.2.10	Tampilan Profil.....	123
4.1.3	Manual Instalasi.....	124
4.2	Pembahasan.....	126
4.2.1	Listing Program Aplikasi Resep Masakan Khas Berbasis Android.....	126
4.2.2	Listing Program Aplikasi Admin Resep Masakan Khas Kalimantan Tengah Berbasis Web.....	147
4.2.3	Pembahasan Basis Data.....	153
BAB V PENUTUP.....		154
5.1	Kesimpulan.....	154
5.2	Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA.....		156

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Eclipse.....	29
Tabel 3.1 Matrix SWOT.....	54
Tabel 3.2 Perangkat Keras Perancangan.....	57
Tabel 3.3 Perangkat Keras Implementasi.....	58
Tabel 3.4 Perangkat Lunak Perancangan.....	59
Tabel 3.5 Deskripsi Use Case Search.....	62
Tabel 3.6 Deskripsi Use Case Koleksi Resep.....	64
Tabel 3.7 Deskripsi Use Case Resep Online.....	65
Tabel 3.8 Deskripsi Use Case Profil.....	66
Tabel 3.9 Deskripsi Use Case Input Data.....	67
Tabel 3.10 Deskripsi Use Case Delete Data.....	68
Tabel 3.11 Deskripsi Activity Diagram Search.....	72
Tabel 3.12 Deskripsi Activity Koleksi Resep.....	74
Tabel 3.13 Deskripsi Activity Resep Online.....	76
Tabel 3.14 Deskripsi Activity Profil.....	77
Tabel 3.15 Deskripsi Activity Input Data Resep.....	78
Tabel 3.16 Deskripsi Activity Delete Data Resep.....	79
Tabel 3.17 MySQL Resep.....	86
Tabel 3.18 MySQL Komen.....	87
Tabel 3.19 Database Local SQLite.....	87
Tabel 4.1 Testing Aplikasi.....	94
Tabel 4.2 Testing Halaman Admin Berbasis Web.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Detail Arsitektur Android.....	14
Gambar 2.2 Prioritas Aplikasi Berdasarkan Activity.....	24
Gambar 2.3 Tampilan Eclipse.....	26
Gambar 2.4 Diagram-diagram pada UML.....	36
Gambar 2.5 Use Case Diagram.....	38
Gambar 2.6 Simbol Use Case Diagram.....	39
Gambar 2.7 Simbol Activity Diagram.....	40
Gambar 2.8 Activity Diagram.....	41
Gambar 2.9 Actor dan Life Line.....	43
Gambar 3.1 Use Case Diagram Aplikasi Resep Masakan Khas Kalimantan Tengah.....	62
Gambar 3.2 Activity Diagram Aplikasi.....	70
Gambar 3.3 Activity Diagram Search.....	71
Gambar 3.4 Activity Diagram Koleksi Resep.....	73
Gambar 3.5 Activity Diagram Resep Online.....	75
Gambar 3.6 Activity Diagram Profil.....	77
Gambar 3.7 Activity Diagram Input Data Resep.....	78
Gambar 3.8 Activity Diagram Delete Data Resep.....	79
Gambar 3.9 Class Diagram.....	81
Gambar 3.10 Sequence Diagram Search.....	82
Gambar 3.11 Sequence Diagram Koleksi Resep.....	82
Gambar 3.12 Sequence Diagram Resep Online.....	83

Gambar 3.13 Sequence Diagram Profil.....	83
Gambar 3.14 Entity Relationship Diagram MySQL.....	84
Gambar 3.15 Entity Relationship Diagram SQLite.....	85
Gambar 3.16 Relasi Antar Tabel MySQL.....	85
Gambar 3.17 Tabel Database Local SQLite.....	86
Gambar 3.18 Rancangan Interface Menu Utama.....	88
Gambar 3.19 Rancangan Interface Search.....	89
Gambar 3.20 Rancangan Interface Koleksi Resep.....	89
Gambar 3.21 Rancangan Interface Detail Koleksi Resep.....	90
Gambar 3.22 Rancangan Interface Resep Online.....	90
Gambar 3.23 Rancangan Interface Detail Resep Online.....	91
Gambar 3.24 Rancangan Interface Write Comment.....	91
Gambar 3.25 Rancangan Interface Comment.....	92
Gambar 3.26 Rancangan Interface Profil.....	92
Gambar 4.1 Kesalahan pada kode program.....	93
Gambar 4.2 Testing Splash Screen.....	97
Gambar 4.3 Testing Menu Utama.....	97
Gambar 4.4 Testing Search.....	98
Gambar 4.5 Testing Koleksi Resep.....	98
Gambar 4.6 Testing Detail Koleksi Resep.....	99
Gambar 4.7 Testing Resep Online.....	99
Gambar 4.8 Testing Detail Resep Online.....	100
Gambar 4.9 Testing Write Comment.....	100

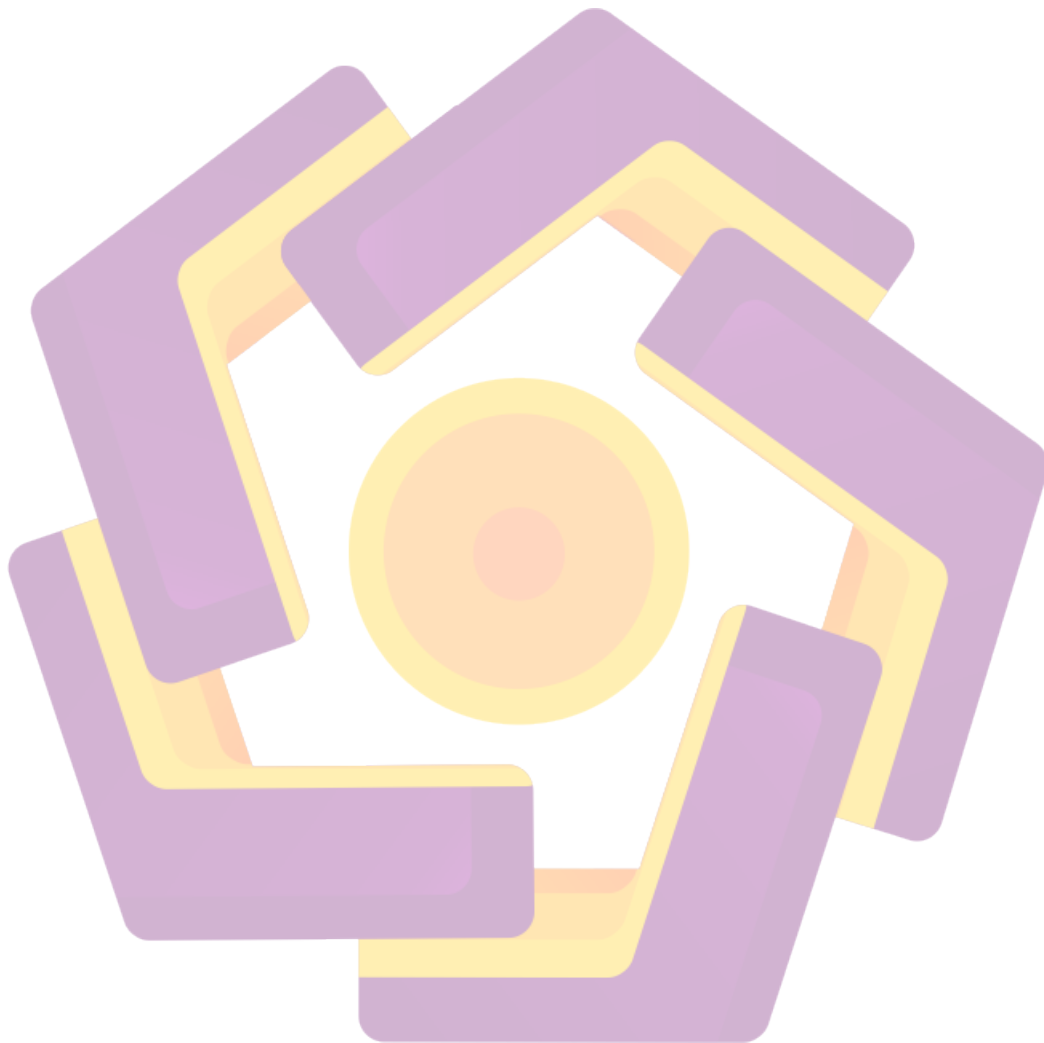
Gambar 4.10 Testing Comment.....	101
Gambar 4.11 Testing Profil.....	101
Gambar 4.12 Testing Upload Resep.....	102
Gambar 4.13 Testing Resep Masakan.....	103
Gambar 4.14 Testing Splash Screen Asus Zenfone 4.....	104
Gambar 4.15 Testing Menu Utama Asus Zenfone 4.....	104
Gambar 4.16 Testing Search Asus Zenfone 4.....	105
Gambar 4.17 Testing Koleksi Resep Asus Zenfone 4.....	105
Gambar 4.18 Testing Detail Koleksi Resep Asus Zenfone 4.....	106
Gambar 4.19 Testing Resep Online Asus Zenfone 4.....	106
Gambar 4.20 Testing Detail Resep Online Asus Zenfone 4.....	107
Gambar 4.21 Testing Write Comment Asus Zenfone 4.....	107
Gambar 4.22 Testing Comment Asus Zenfone 4.....	108
Gambar 4.23 Testing Profil Asus Zenfone 4.....	108
Gambar 4.24 Testing Splash Screen Galaxy Ace Plus.....	109
Gambar 4.25 Testing Menu Utama Galaxy Ace Plus.....	110
Gambar 4.26 Testing Search Galaxy Ace Plus.....	110
Gambar 4.27 Testing Koleksi Resep Galaxy Ace Plus.....	111
Gambar 4.28 Testing Detail Koleksi Resep Galaxy Ace Plus.....	112
Gambar 4.29 Testing Resep Online Galaxy Ace Plus.....	112
Gambar 4.30 Testing Detail Resep Online Galaxy Ace Plus.....	113
Gambar 4.31 Testing Write Comment Galaxy Ace Plus.....	113
Gambar 4.32 Testing Comment Galaxy Ace Plus.....	114

Gambar 4.33 Testing Profil Galaxy Ace Plus.....	114
Gambar 4.34 Tampilan Splash Screen.....	115
Gambar 4.35 Tampilan Menu Utama.....	116
Gambar 4.36 Tampilan Search.....	117
Gambar 4.37 Tampilan Koleksi Resep.....	118
Gambar 4.38 Tampilan Detail Koleksi Resep.....	119
Gambar 4.39 Tampilan Resep Online.....	120
Gambar 4.40 Tampilan Detail Resep Online.....	121
Gambar 4.41 Tampilan Write Comment.....	122
Gambar 4.42 Tampilan Comment.....	123
Gambar 4.43 Tampilan Profil.....	124
Gambar 4.44 Membuka Lokasi File APK.....	125
Gambar 4.45 Instalasi Aplikasi.....	125
Gambar 4.46 Proses Instalasi Selesai.....	126
Gambar 4.47 MainActivity.java.....	127
Gambar 4.48 MasakanActivity.java.....	129
Gambar 4.49 SearchableActivity.java.....	133
Gambar 4.50 KoleksiActivity.java.....	135
Gambar 4.51 KoleksiDetails.java.....	138
Gambar 4.52 InetActivity.java.....	141
Gambar 4.53 SingleViewActivity.java.....	146
Gambar 4.54 ProfilActivity.java.....	147

Gambar 4.55 index.php..... 152

Gambar 4.56 Tampilan Struktur Database MySQL..... 153

Gambar 4.57 Tampilan Struktur Tabel SQLite..... 153



INTISARI

Pada era sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mewabah di kalangan masyarakat umum. Android merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dan bersifat open source. Sehingga memungkinkan pengembang membuat aplikasi dengan biaya yang murah. Masakan khas merupakan produk wisata kuliner dari setiap daerah yang harus dikembangkan sebagai andalan wisata di daerah. Namun kurangnya informasi membuat masakan khas daerah kurang dikenal masyarakat luas. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi resep masakan khas Kalimantan Tengah berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi.

Penulis mencoba menganalisa kebutuhan aplikasi berdasarkan kasus yang ada, kemudian penulis mencoba merancang sebuah aplikasi mobile yang dapat mempermudah untuk mendapatkan informasi tentang resep masakan khas Kalimantan Tengah, yang mudah di gunakan serta aplikasi tersebut bisa mengikuti perkembangan khususnya dalam bidang *smartphone*.

Hasil analisis masalah yang diperoleh adalah penulis mampu membuat sebuah aplikasi mobile yang mampu memberikan informasi tentang resep masakan khas Kalimantan Tengah, namun tidak dipungkiri juga banyak hal yang harus di perbaiki oleh penulis.

Kata kunci : Android, Resep Masakan Khas Kalimantan Tengah, Aplikasi Mobile

ABSTRACT

In this era, the development of information and communication technology has been endemic among the general public. Android is one of the emerging technologies and is open source. Thus allowing developers to create applications with low cost. Typical cuisine is a culinary tourism products of each area should be developed as a mainstay of tourism in the area. However, the lack of information makes the local specialty is less widely known. This thesis aims to design and build applications typical of Central Kalimantan recipes based on Android that can be used as a media campaign and information.

The author tries to analyze the needs of existing applications on a case, then the author tries to design a mobile application that can make it easier to obtain information about the typical recipes of Central Kalimantan, which is easy to use and the application could follow the developments especially in the field of smartphones.

The results obtained by the analysis of the problem is the author is able to create a mobile application that is able to provide information about the typical recipes of Central Kalimantan, but no doubt also many things that must be repaired by the author.

Keywords: *Android, Central Kalimantan Typical Recipes, Mobile Applications*

