

**PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN RESEP MAKASAN KHAS
BESEMAH BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Adi Kiswanto

10.11.4299

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN RESEP MAKASAN KHAS
BESEMAH BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Adi Kiswanto

10.11.4299

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN RESEP MASAKAN KHAS
BESEMAH BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Kiswanto

10.11.4299

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom

NIK. 190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN RESEP MASAKAN KHAS BESEMAH BERBASIS ANDROID

Yang disusun oleh

Adi Kiswanto

10.11.4299

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

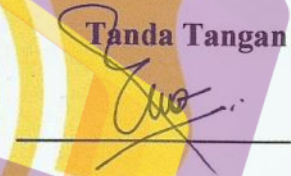
Nama Penguji

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK. 190302029

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Maret 2015

KETUA **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Adi Kiswanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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 tanggung jawab saya pribadi.



MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

“Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hingga pulang”

(HR. Tirmidzi)

“Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukkan diri sendiri.”

(R.A. Kartini)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

“Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan Puji Syukur kepada Allah SWT karena atas Ridho dan Karunia-Nya skripsi ini selesai dikerjakan. Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya dan kedua kakak saya yang selalu sabar mendukung, memotivasi, memberikan fasilitas dan selalu mendoakan. Terima Kasih Keluargaku, aku sayang kalian semua.
2. Dosen pembimbing saya, Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom yang telah banyak mengajarkan, memberikan masukan, dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat beserta teman-temanku yang selalu ada dan terus memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini, anak-anak L2, Kariadi, Ari, Miko, Azimi, Ishak, Okta, Eko, Nopi, Eric, Rino, Ciblek, Jo, Taufik, dan semua aliansi dari L2 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Kontrakan Bang Andi, Anjar, Chebe, Arik dan Ndaru, terima kasih fasilitas net-nya dan dukungan semangatnya broo. Semua pasukan dari KT, Shisa Group, dan IKPM Besemah terima kasih atas dukungan dari kalian semua.
4. Teman-teman seperjuangan dari Kelas S1TI-J dan Kelas S1TI-09 yang selalu membantu dan memberikan semangat untuk terus mengerjakan skripsi ini. Anggi, Arman, Dony, Rintho, Seno, Fikri, Ifan, Unang, Afif, Tyo, Fahmi, Elin, Grace, dan semua teman beserta sahabat dari STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima Kasih atas bantuan dan dukungan kalian semua selama ini. Semoga dikemudian hari saya dapat membalas kebaikan kalian semua. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Assalamu'allaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan hidayah, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul "*Perancangan Aplikasi Panduan Resep Masakan Khas Besemah Berbasis Android*" ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
4. Tim penguji, semua dosen dan staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuannya.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar serta para sahabat yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka saya dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang. Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Wassalamuallaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 2 Maret 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.5.6 Metode Implementasi	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengetahuan Resep Masakan.....	8

2.2.2	Manfaat dan Keterbatasan Resep.....	8
2.2.3	Standar Resep	9
2.2.4	Definisi Android	9
2.2.5	Konsep Arsitektur Android.....	10
2.2.5.1	Application dan Widgets	10
2.2.5.2	Application Frameworks	10
2.2.5.3	Libraries.....	11
2.2.5.4	Android Run Time.....	12
2.2.5.5	Linux Kernel.....	12
2.2.6	Fundamental Aplikasi	13
2.2.7	Versi Android	15
2.2.7.1	Android Versi 1.1	15
2.2.7.2	Android Versi 1.5 (<i>Cupcake</i>)	16
2.2.7.3	Android Versi 1.6 (<i>Donut</i>)	16
2.2.7.4	Android Versi 2.0/2.1 (<i>Elcair</i>)	16
2.2.7.5	Android Versi 2.2 (<i>Froyo : Frozen Yoghurt</i>).....	17
2.2.7.6	Android Versi 2.3 (<i>Gingerbread</i>).....	17
2.2.7.7	Android Versi 3.0 (<i>Honeycomb</i>)	17
2.2.7.8	Android Versi 4.0.x (<i>Ice Cream Sandwich</i>).....	18
2.2.7.9	Android Versi 4.1 – 4.x (<i>Jelly Bean</i>).....	18
2.2.8	The Dalvik Virtual Machine (DVM).....	19
2.2.9	Sejarah dan Definisi Java.....	20
2.2.10	Perkembangan Teknologi Java	20
2.3	Konsep Pemodelan Sistem	22
2.3.1	Definisi Unified Modeling Language (UML)	22
2.3.2	Tujuan Unified Modeling Language (UML).....	23
2.3.3	Use Case Diagram	24
2.3.4	Activity Diagram	26
2.3.5	Sequence Diagram	27
2.3.6	Class Diagram.....	29
2.4	Konsep Basis Data (<i>Database</i>).....	30

2.4.1	Pengertian Database.....	30
2.4.1.1	Tabel.....	30
2.4.1.2	Data Value.....	30
2.4.1.3	Record.....	31
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	31
2.5.1	Eclipse.....	31
2.5.2	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	32
2.5.3	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	33
BAB III	METODE PENELITIAN.....	34
3.1	Alat dan Bahan Penelitian.....	34
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.2	Alur Penelitian.....	35
3.2.1	Analisis Sistem.....	35
3.2.2	Analisis SWOT.....	35
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
3.2.4	Perancangan Aplikasi.....	38
3.2.4.1	Rancangan Proses.....	38
3.2.4.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	39
3.2.4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	40
3.2.4.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	48
3.2.4.1.4	<i>Class Diagram</i>	52
3.2.5	Rancangan Basis Data (<i>Database</i>).....	53
3.2.5.1	Tabel Administrator.....	53
3.2.5.2	Tabel Daftar Masakan.....	54
3.2.5.3	Tabel Daftar Jajanan.....	54
3.2.5.4	Tabel Berbagi Resep.....	54
3.2.5.5	Tabel Gambar Upload.....	54
3.2.6	Rancangan Tampilan (<i>Interface</i>).....	55

3.2.6.1	Perancangan tampilan <i>User</i> Aplikasi Resep Masakan Khas Besemah	55
3.2.6.2	Perancangan tampilan Administrator berbasis web	60
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	67
4.1	Pembahasan Basis Data (<i>Database</i>) dan Tabel	67
4.1.1	Tabel administrator	68
4.1.2	Tabel daftar_masakan	68
4.1.3	Tabel daftar_jajanan	68
4.1.4	Tabel berbagi_resep	69
4.1.5	Tabel upload_gambar	69
4.2	Pembahasan Antarmuka (<i>Interface</i>)	70
4.2.1	Halaman Antarmuka Aplikasi Resep Masakan Besemah	70
4.2.1.1	Halaman Antarmuka <i>Splash Screen</i>	70
4.2.1.2	Halaman Antarmuka Menu Utama	71
4.2.1.3	Halaman Antarmuka Menu Daftar Masakan	71
4.2.1.4	Halaman Antarmuka Menu Detail Daftar Masakan	72
4.2.1.5	Halaman Antarmuka Menu Pencarian Masakan	72
4.2.1.6	Halaman Antarmuka Menu Daftar Jajanan	73
4.2.1.7	Halaman Antarmuka Menu Detail Daftar Jajanan	73
4.2.1.8	Halaman Antarmuka Pencarian Jajanan	74
4.2.1.9	Halaman Antarmuka Menu Berbagi Resep	74
4.2.1.10	Halaman Antarmuka Menu Tentang	75
4.2.1.11	Halaman Antarmuka Menu Bantuan	75
4.2.1.12	Halaman Antarmuka Menu Keluar	76
4.2.2	Halaman Administrator Aplikasi Resep Masakan Besemah	76
4.2.2.1	Halaman <i>Login</i> Admin	76
4.2.2.2	Halaman Menu Utama Administrator	77
4.2.2.3	Halaman Resep Masakan	77
4.2.2.3.1	Halaman Tambah Masakan	78
4.2.2.3.2	Halaman Edit Masakan	78
4.2.2.3.3	Halaman Detail Masakan	79

4.2.2.4	Halaman Resep Jajanan	79
4.2.2.4.1	Halaman Tambah Jajanan	80
4.2.2.4.2	Halaman Edit Jajanan	80
4.2.2.4.3	Halaman Detail Jajanan	81
4.2.2.5	Halaman Berbagi Resep	81
4.2.2.5.1	Halaman Galeri Berbagi	82
4.3	<i>White Box Testing</i>	82
4.4	Kompilasi Program	83
4.5	<i>Black Box Testing</i>	84
4.6	Implementasi	87
4.6.1	Manual Program	88
4.6.1.1	Petunjuk Penggunaan Aplikasi	88
4.6.2	Manual Instalasi	88
4.7	Pembahasan <i>Listing</i> Program	91
4.7.1	<i>Listing</i> Program Aplikasi Resep Masakan Khas Besemah	91
4.7.2	<i>Listing</i> Program Administrator Aplikasi Resep Masakan Khas Besemah berbasis <i>Web Server</i>	96
BAB V	PENUTUP	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Class Java	22
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	28
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	29
Tabel 3.1 Analisis SWOT Aplikasi Resep Masakan Khas Besemah	36
Tabel 3.2 Tabel Administrator	53
Tabel 3.3 Tabel Daftar Masakan	54
Tabel 3.4 Tabel Daftar Jajanan	54
Tabel 3.5 Tabel Berbagi Resep	54
Tabel 3.6 Tabel Gambar Upload	54
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i> Resep Masakan Khas Besemah berbasis Android	85
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Administrator Resep Masakan Khas Besemah berbasis Web Server	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android (Sumber: Nazruddin Safaat H., 2012).....	13
Gambar 2.2 Pembentukan Tabel (Sumber: Andi Sunyoto, 2007)	31
Gambar 3.1 Use Case Diagram User.....	39
Gambar 3.2 Use Case Diagram Admin	40
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Utama	40
Gambar 3.4 Activity Diagram Daftar Masakan.....	41
Gambar 3.5 Activity Diagram Resep Jajanan	41
Gambar 3.6 Activity Diagram Pencarian Data	42
Gambar 3.7 Activity Diagram Berbagi Resep.....	42
Gambar 3.8 Activity Diagram Bantuan.....	43
Gambar 3.9 Activity Diagram Tentang	43
Gambar 3.10 Activity Diagram Keluar	44
Gambar 3.11 Activity Diagram Login Admin.....	44
Gambar 3.12 Activity Diagram Admin Daftar Masakan	45
Gambar 3.13 Activity Diagram Admin Resep Jajanan	46
Gambar 3.14 Activity Diagram Admin Resep Jajanan	47
Gambar 3.15 Activity Diagram Admin Logout.....	47
Gambar 3.16 Sequence Diagram Daftar Masakan	48
Gambar 3.17 Sequence Diagram Resep Jajanan	48
Gambar 3.18 Sequence Diagram Pencarian	49
Gambar 3.19 Sequence Diagram Berbagi Resep.....	49
Gambar 3.20 Sequence Diagram Bantuan.....	50
Gambar 3.21 Sequence Diagram Tentang.....	50
Gambar 3.22 Sequence Diagram Admin Daftar Masakan	51
Gambar 3.23 Sequence Diagram Admin Resep Jajanan	51
Gambar 3.24 Sequence Diagram Admin Berbagi Resep	52
Gambar 3.25 Class Diagram Admin.....	52
Gambar 3.26 Class Diagram Pengguna (User).....	53
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan <i>Splashscreen</i>	55

Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Menu Utama	56
Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Pilihan Daftar Masakan	56
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Detail Masakan	57
Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Resep Jajanan	57
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Detail Jajanan	58
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Berbagi Resep.....	58
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Bantuan.....	59
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Tentang	59
Gambar 3.36 Rancangan Tampilan Keluar	60
Gambar 3.37 Rancangan Tampilan Login Admin.....	60
Gambar 3.38 Rancangan Tampilan Menu Utama Admin	61
Gambar 3.39 Rancangan Tampilan Admin Daftar Masakan	61
Gambar 3.40 Rancangan Tampilan Admin Tambah Daftar Masakan	62
Gambar 3.41 Rancangan Tampilan Admin Detail Daftar Masakan.....	62
Gambar 3.42 Rancangan Tampilan Admin Edit Daftar Masakan.....	63
Gambar 3.43 Rancangan Tampilan Admin Resep Jajanan	63
Gambar 3.44 Rancangan Tampilan Admin Tambah Resep Jajanan	64
Gambar 3.45 Rancangan Tampilan Admin Detail Resep Jajanan.....	64
Gambar 3.46 Rancangan Tampilan Admin Edit Resep Jajanan.....	65
Gambar 3.47 Rancangan Tampilan Admin Berbagi Resep.....	65
Gambar 3.48 Rancangan Tampilan Admin Detail Berbagi Resep.....	66
Gambar 3.49 Rancangan Tampilan Admin Galeri Berbagi Resep.....	66
Gambar 4.1 Struktur DBMS db_masakanbesemah.....	67
Gambar 4.2 Struktur Tabel db_masakanbesemah	67
Gambar 4.3 Tampilan Struktur Tabel administrator	68
Gambar 4.4 Tampilan Struktur Tabel daftar_masakan	68
Gambar 4.5 Tampilan Struktur Tabel daftar_jajanan.....	69
Gambar 4.6 Tampilan Struktur Tabel berbagi_resep	69
Gambar 4.7 Tampilan Struktur Tabel upload_gambar.....	69
Gambar 4.8 Tampilan <i>Splash Screen</i>	70
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama	71

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Daftar Masakan.....	71
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Detail Daftar Masakan	72
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Pencarian Masakan	72
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Daftar Jajanan	73
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Detail Daftar Jajanan.....	73
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Pencarian Jajanan.....	74
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Berbagi Resep	74
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Tentang	75
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Tentang	75
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Keluar.....	76
Gambar 4.20 Tampilan <i>Login Admin</i>	76
Gambar 4.21 Tampilan Menu Utama Administrator.....	77
Gambar 4.22 Tampilan Menu Resep Masakan	77
Gambar 4.23 Tampilan Menu Tambah Masakan	78
Gambar 4.24 Tampilan Menu Edit Masakan.....	78
Gambar 4.25 Tampilan Menu Detail Masakan	79
Gambar 4.26 Tampilan Menu Resep Jajanan.....	79
Gambar 4.27 Tampilan Menu Tambah Resep Jajanan.....	80
Gambar 4.28 Tampilan Menu Edit Jajanan	80
Gambar 4.29 Tampilan Menu Detail Jajanan.....	81
Gambar 4.30 Tampilan Menu Berbagi Resep	81
Gambar 4.31 Tampilan Menu Galeri Berbagi.....	82
Gambar 4.32 Tampilan <i>Logout</i>	82
Gambar 4.33 Pesan <i>Error</i>	83
Gambar 4.34 Kompilasi Program Resep.Masakan.Besemah.apk	83
Gambar 4.35 Folder Penyimpanan Aplikasi.....	89
Gambar 4.36 File Aplikasi Resep Masakan Khas Besemah	89
Gambar 4.37 Instalasi Aplikasi	90
Gambar 4.38 Proses Instalasi Aplikasi Selesai.....	90
Gambar 4.39 login.php	96
Gambar 4.40 index.php	97

Gambar 4.41	<code>masakan_tampil.php</code>	97
Gambar 4.42	<code>jajanan_tampil.php</code>	98
Gambar 4.43	<code>berbagi_resep_tampil.php</code>	98
Gambar 4.44	<code>logout.php</code>	98



INTISARI

Pembuatan tulisan ilmiah ini akan membahas tentang perancangan sebuah program aplikasi pada *handphone* dengan sistem operasi android. Dengan perkembangan teknologi yang modern, *handphone* yang pada dasarnya sebagai alat komunikasi semata, sekarang dapat dimanfaatkan dan diimplemetasikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini ditinjau dari perkembangan kinerja teknologi pada aplikasi mobile tersebut. Mulai dari aplikasi jejaring sosial maupun aplikasi tentang panduan resep masakan.

Aplikasi panduan resep masakan ini sendiri dapat digunakan kapan saja, dimana pengguna dapat memperoleh informasi tentang resep masakan khas dari Besemah. Masakan khas Besemah ini sendiri, merupakan masakan tradisional yang berasal dari Kota Pagaralam, Sumatera Selatan. Aplikasi Panduan Resep Masakan Khas Besemah ini dapat membantu orang-orang yang gemar memasak untuk menguji kemampuan seseorang tersebut dalam hal memasak serta mencoba ragam masakan baru dari suatu daerah.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penulis ingin membangun sebuah aplikasi *mobile* yang berupa Panduan Resep Masakan Khas Besemah yang berbasis android. Dengan tujuan untuk mempermudah orang yang gemar memasak maupun yang ingin belajar memasak dan memberikan informasi tentang resep masakan khas Besemah, serta turut menjaga kelestarian ragam kuliner tradisional Indonesia, khususnya dari Besemah Kota Pagaralam, Sumatera Selatan.

Kata Kunci : android, besemah, masakan khas, resep

ABSTRACT

This scientific paper will discuss the design of an application program on a mobile phone with android operating system. With the development of modern technology, which is basically a mobile phone as a mere communication device, now able to utilized and implemented in various aspects of human life. It is in terms of the development of the technology's performance on the mobile application. Ranging from social networking applications as well as applications of the recipe guide.

The Application of this can be used anytime, where users can obtain information about the typical recipes of Besemah. This Besemah typical cuisine, is a traditional dish from Pagaralam City, South Sumatra. The Application of Besemah Cuisine Recipe Guides can help the people who love cooking to test the ability of them in terms of cooking and trying new dishes from a variety of areas.

Based on these considerations, the authors would like to build a mobile app in the form of Besemah Typical Cuisine Recipe Guides based on android. With the aim to facilitate people who love to cook or want to learn to cook and provide information of Besemah typical recipes, and helped preserve the variety of traditional Indonesian cuisine, especially from Besemah Pagaralam City, South Sumatra.

Keywords : *android, besemah, typical cuisine, recipe*