

**PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS BATAK  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Oky Klinton Tambun**

**10.11.4494**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS BATAK  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oky Klinton Tambun**

**10.11.4494**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Februari 2014

**Dosen pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302107**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS BATAK SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Okky Kliston Tambun**

**10.11.4494**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Februari 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302107**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Februari 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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.

Yogyakarta, 17 Februari 2014

Oky Klinston Tambun

10.11.4494

## MOTTO

- ❖ Lebih baik gagal setelah berusaha, daripada gagal saat menantikan kepastian yang tak kunjung datang.
- ❖ Tidak ada kebaikan yang sia-sia, yang ada kesia-siaan akibat kemunafikan.
- ❖ Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Underhill)
- ❖ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison)
- ❖ Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang. ( William J. Siegel )



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Tuhan Yesus yang memeberikan saya kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga kepada semua pihak yang telah turut membantu dan mendoakan saya dalam penyelesaian skripsi ini.

- ❖ Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua saya yang selalu setia mendoakan dan memperhatikan saya selama ini, terutama saat pengerjaan skripsi sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu. *Mauliate ma di hamu amang dohot inang.*
- ❖ Terimakasih kepada dosen pembimbing skripsi saya Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng yang dengan baik dan sabar selalu membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini. Terimakasih pak untuk waktu, perhatian, serta kesediaan waktunya untuk bertemu dan membalas beberapa sms saya.
- ❖ Terimakasih untuk Kakak, adik dan sahabat-sahabat saya yang selalu setia mendukung dan mendoakan saya.
- ❖ Terimakasih untuk kekasih saya Moneva, terimakasih untuk semangat, doa dan perhatian yang diberikan.
- ❖ Terimakasih untuk teman seperjuangan di STMIK Amikom Yogyakarta, terutama teman-teman S1-TI-11 yang selalu setia saling membantu dan mendoakan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan berkat dan penyertaannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi “Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Batak Sebagai Media Promosi Budaya Berbasis Android” dengan lancar, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Berhasilnya penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya kepada penulis.
5. Keluarga, saudara, sahabat dan teman-teman yang telah memberi motivasi dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 17 Februari 2014

Penyusun

## DAFTAR ISI

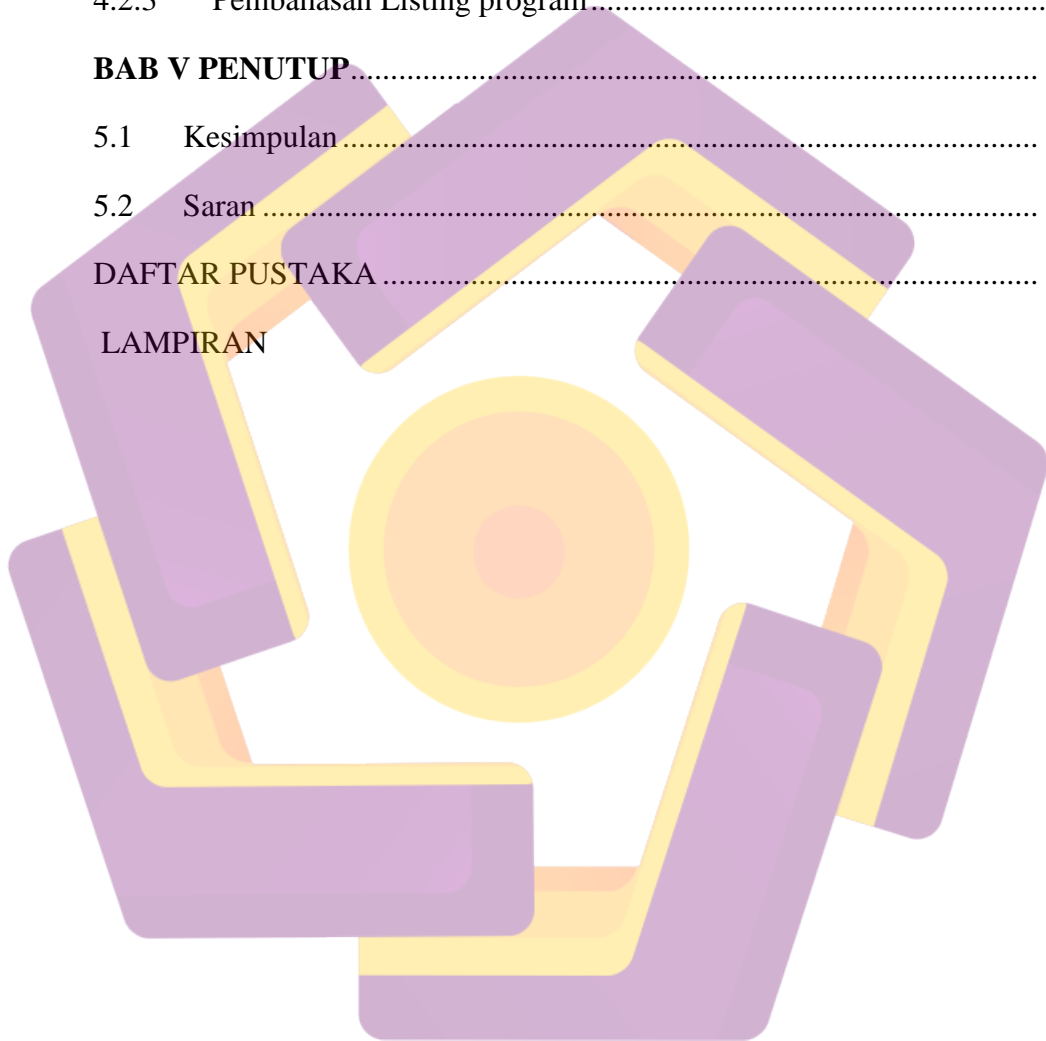
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Suku Batak.....	7
2.6.1 Sejarah Suku Batak .....	7



2.6.2	Kuliner Khas Batak .....	8
2.2	Aplikasi .....	8
2.3	Android .....	9
2.3.1	Sejarah Android .....	9
2.3.2	Arsitektur Android .....	11
2.3.3	Perkembangan Android.....	15
2.4	Eclipse.....	19
2.5	Java .....	20
2.5.1	Sejarah Java .....	20
2.5.2	Perkembangan Teknologi Java .....	21
2.6	Konsep Basis Data .....	22
2.6.1	MySQL.....	22
2.6.2	SQL ( <i>Structured Query Language</i> ).....	22
2.7	Konsep Pemodelan Sistem.....	24
2.7.1	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	24
2.7.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	24
2.7.1.2	<i>Class Diagram</i> .....	25
2.7.1.3	<i>Sequence</i> .....	27
2.8	Analisis SWOT .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>32</b>
3.1.1	Analisis SWOT .....	32
3.1.1.1	Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	32
3.1.1.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	32
3.1.1.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	32
3.1.1.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	33

3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	34
3.1.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	34
3.1.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.1.2.2.1	Kebutuhan perangkat keras .....	35
3.1.2.2.1.1	Perangkat keras untuk pembuatan.....	35
3.1.2.2.1.2	Perangkat keras untuk penerapan.....	36
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.2	Perancangan Sistem .....	40
3.2.1	Perancangan Proses .....	40
3.2.1.1	Use Case Diagram.....	40
3.2.1.2	Class Diagram.....	42
3.2.2.1	Struktur Tabel .....	48
3.2.3	Perancangan Antar muka ( <i>Interface</i> ) .....	52
3.2.3.19	<i>Splash Screen Admin</i> .....	61
3.2.3.21	<i>List Lokasi Kuliner</i> .....	62
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>64</b>
4.1	Implmentasi .....	64
4.2.1	Uji coba Sistem dan Program.....	64
4.1.1.1	Pengujian Program.....	64
4.1.1.2	Pengujian Sistem.....	67
4.2.2	Manual Program.....	71
4.1.3	Manual Instalasi .....	71
4.1.4	Pemeliharaan Sistem.....	74
4.2	Pembahasan .....	74
4.2.1	Pembahasan Basis Data .....	74

4.2.2 Pembahasan <i>Interface</i> / antar muka program.....	77
4.2.2.1 Implementasi <i>interface splash screen</i> .....	77
4.2.2.5 Halaman bahan khusus .....	79
4.2.2.6 Daftar Kategori .....	80
4.2.3 Pembahasan Listing program.....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	115
5.1 Kesimpulan.....	115
5.2 Saran .....	116
DAFTAR PUSTAKA .....	117
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case</i> .....	25
Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram .....	26
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram.....	27
Tabel 3. 1 Analisis SWOT dari Resep Masakan Khas Batak .....	33
Tabel 3. 2 Spesifikasi minimal perangkat keras pembuatan aplikasi.....	36
Tabel 3. 3 Spesifikasi minimal perangkat keras penerapan aplikasi.....	36
Tabel 3. 4 Tabel Masakan .....	48
Tabel 3. 5 Tabel Bahan Khusus .....	49
Tabel 3. 6 Tabel Berita Kuliner.....	49
Tabel 3. 7Tabel Lokasi Kuliner .....	50
Tabel 3. 8 Tabel Bantuan .....	51
Tabel 3. 9 Tabel Informasi .....	51
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black Box user</i> .....	68
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Black Box admin</i> .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android .....	13
Gambar 2. 2 Analisis SWOT .....	29
Gambar 3. 1 <i>Use Case</i> Diagram Pengguna.....	41
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Admin.....	41
Gambar 3. 3 Class Diagram Aplikasi.....	42
Gambar 3. 4 Sequence Diagram Masakan Khas Adat.....	43
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Masakan Harian.....	44
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Bahan Khusus .....	44
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Kategori .....	45
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Berbagi.....	46
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Pencarian.....	46
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Bantuan .....	47
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Tentang .....	47
Gambar 3. 12 Splash Screen .....	52
Gambar 3. 13 Menu Utama.....	52
Gambar 3. 14 Masakan Khas Adat .....	53
Gambar 3. 15 Isi Masakan Khas Adat .....	53
Gambar 3. 16 Masakan Harian.....	54
Gambar 3. 17 Masakan Harian.....	54
Gambar 3. 18 Bahan Khusus.....	55

Gambar 3. 19 Form Isi Bahan Khusus .....	55
Gambar 3. 20 Form Isi Bahan Khusus .....	56
Gambar 3. 21 Form Sub Kategori .....	56
Gambar 3. 22 Form Isi Kategori .....	57
Gambar 3. 23 Form Sub menu .....	57
Gambar 3. 24 Form Berbagi Lokasi .....	58
Gambar 3. 25 Interface Pencarian Masakan .....	59
Gambar 3. 26 Form Bantuan .....	59
Gambar 3. 27 Informasi Aplikasi .....	60
Gambar 3. 28 Form keluar .....	60
Gambar 3. 29 Splash Screen .....	61
Gambar 3. 30 Menu Utama Admin .....	61
Gambar 3. 31 List Lokasi Kuliner .....	62
Gambar 3. 32 Form Lokasi Kuliner .....	63
Gambar 3. 33 Form Event Terbaru .....	63
Gambar 4. 1 Tampilan Syntax Error .....	65
Gambar 4. 2 Tampilan kesalahan logika .....	66
Gambar 4. 3 Tampilan Run Time Error .....	66
Gambar 4. 4 Folder Aplikasi .....	72
Gambar 4. 5 Pilihan instalasi .....	72
Gambar 4. 6 Proses instalasi .....	73



Gambar 4. 7 Menu Utama.....	73
Gambar 4. 8 Tampilan struktur tabel bahan khusus.....	75
Gambar 4. 9 Tampilan struktur tabel masakan .....	75
Gambar 4. 10 Tampilan struktur tabel berbagi kuliner .....	76
Gambar 4. 11 Tampilan struktur tabel event.....	76
Gambar 4. 12 Tampilan struktur tabel bantuan.....	76
Gambar 4. 13 Tampilan struktur tabel informasi .....	77
Gambar 4. 14 Tampilan Splash Screen .....	77
Gambar 4. 15 Tampilan menu utama .....	78
Gambar 4. 16 Tampilan masakan adat.....	78
Gambar 4. 17 Tampilan masakan harian.....	79
Gambar 4. 18 Tampilan bahan khusus .....	79
Gambar 4. 19 Tampilan bahan khusus .....	80
Gambar 4. 20 Tampilan Pencarian.....	80
Gambar 4. 21 Tampilan bahan khusus .....	81
Gambar 4. 22 Tampilan bantuan.....	81
Gambar 4. 23 Tampilan informasi .....	82
Gambar 4. 24 Tampilan menu keluar.....	82
Gambar 4. 25 Tampilan menu admin.....	83
Gambar 4. 26 Tampilan detail lokasi kuliner.....	83
Gambar 4. 27 Tampilan tambah event .....	84

## INTISARI

Seiring berkembangnya jaman, semakin banyak kaum muda yang mulai melupakan budayanya termasuk makanan khas daerahnya. Keadaan seperti ini yang menimbulkan ide pembuatan aplikasi resep masakan khas Batak sebagai media promosi kebudayaan.

Aplikasi ini akan dibangun berbasis android, dimana android saat ini sangat populer dan memiliki banyak pengguna aktif di seluruh dunia bahkan di Indonesia. Nantinya aplikasi ini akan dilengkapi dengan banyak pilihan menu yang akan memudahkan pengguna memahami cara pembuatan suatu masakan. Selain itu terdapat juga menu tentang data diri pengembang aplikasi dan menu bantuan yang berisi bantuan penggunaan aplikasi, sehingga mempermudah penggunaan aplikasi ini.

Aplikasi ini akan sangat membantu kaum muda dan para perantau khususnya yang sudah tidak mengetahui masakan khas daerahnya, aplikasi ini juga bisa menjadi panduan bagi semua kalangan yang ingin mengetahui dan mempelajari kekayaan kuliner suku batak.

**Kata kunci:** *smartphone*, android, resep, budaya, *online*.

## **ABSTRACT**

*Along the development era, more and more young people are starting to forget their culture including its local food. Circumstances which give rise to the idea of making this recipe app Batak culture as a media campaign.*

*This application will be built based on android, android which is currently very popular and has many active users around the world and even in Indonesia. Later applications will be equipped with a lot of menu options that will allow users to understand how making a dish. In addition there is also a menu of personal data and application developers help menu that contains a use application, making it easier to use this application.*

*This application will greatly help the youth and his special immigrants who already do not know its local cuisine, these applications also bus serves as a guide for all people who want to know and learn the culinary riches of Batak tribe.*

**Keywords:** *smartphone, android, recipes, culture, online*

