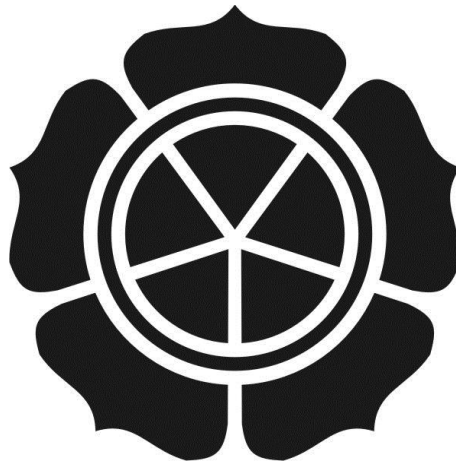


**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK RESEP MAKANAN DAN  
MINUMAN KHAS PAPUA BERBASIS  
PADA SISTEM ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

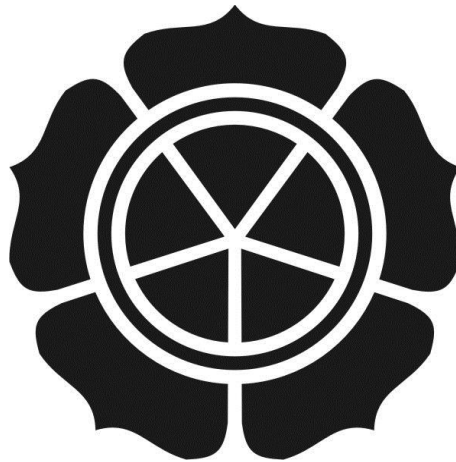
**Rhizky Eva Marisda  
10.11.4462**

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

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK RESEP MAKANAN DAN  
MINUMAN KHAS PAPUA BERBASIS  
PADA SISTEM ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rhizky Eva Marisda  
10.11.4462**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK RESEP MAKANAN DAN  
MINUMAN KHAS PAPUA BERBASIS  
PADA SISTEM ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rhizky Eva Marisda**

**10.11.4462**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Oktober 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Krisnawati, S.Si, MT.**

**NIK. 190302038**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI UNTUK RESEP MAKANAN DAN  
MINUMAN KHAS PAPUA BERBASIS  
PADA SISTEM ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rhizky Eva Marisda**

**10.11.4462**

telah dipertabankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Mei 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudarvatno, Drs, MM.**  
NIK. 190302029



**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187




**Krisnawati, S.Si, MT.**  
NIK. 190302038



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Mei 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau pernah diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Mei 2014



**Rhizky Eva Marisda**

10.11.4462

## **MOTTO**

*Pastikan bahwa anda meletakkan kaki anda di tempat yang tepat,  
lalu berdirilah dengan kokoh*

*-Abraham Lincoln-*

*Kecerdasan bukan penentu kesuksesan, tetapi kreativitas dan kerja keraslah  
yang merupakan penentu kesuksesanmu yang sebenarnya*

*Semakin keras saya bekerja, semakin saya mendapat keberuntungan yang lebih*

*-Samuel Goldwyn-*

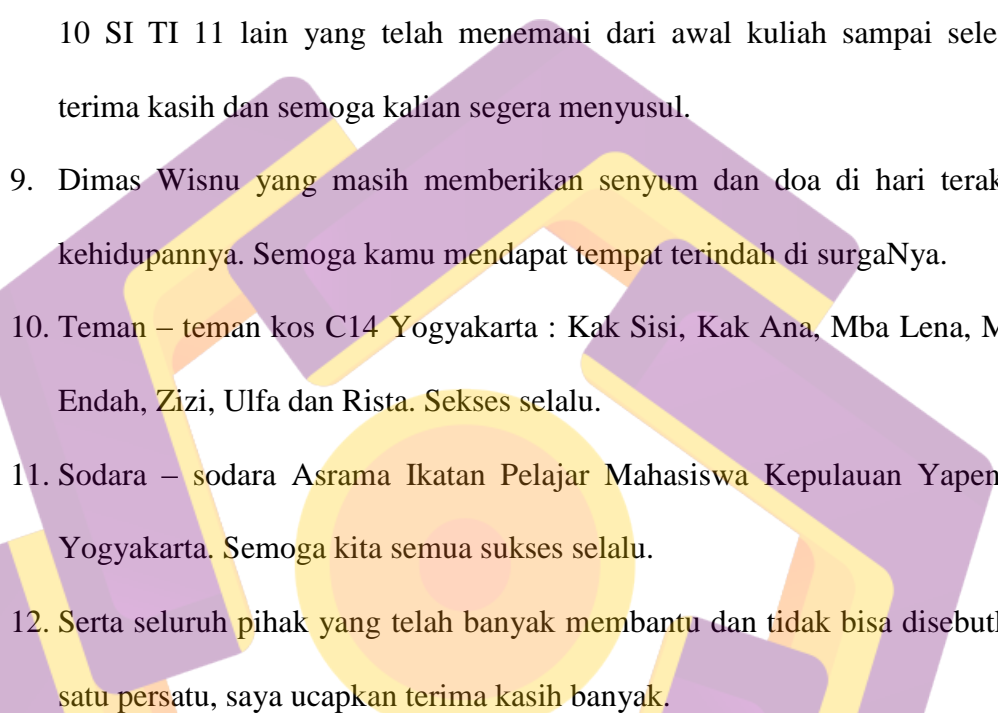


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua: Bapak dan Ibu serta adik Surya Fajar Mahendara yang senantiasa mendukung, berdoa, dan selalu memberi motivasi, serta kasih sayang yang tak terbatas.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
3. Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberi ilmu selama 3 tahun ini.
4. Kakak Alfen Yudha Widagdo, terima kasih atas dukungan dan nasehatnya selama ini. Sukses selalu buat kita berdua.
5. Keluarga kontrakan Ijo Yogyakarta: Liya, Ira, Misna, Lidya, Nuril, Indah, Tasya, Florentino, Waldy, Glen, serta Demy. Terima kasih untuk dukungan dan semangatnya keluargaku. Sukses selalu buat kita, sayang kalian semua.
6. Sodara – sodara seperjuangan yang kuliah di UNCEN dan USTJ Papua : Sufia, Putri, Untung, Budi, serta Andry. Untuk yang kuliah di Makassar : Atira, Rio, Bondan, Arman serta Chaerul, dan terakhir yang kuliah di Bali dan Manado : Angga dan Stenly. Terima kasih semua atas dukungan dan semangatnya, semoga kita semua sukses seperti yang kita impikan selama ini.

- 
7. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi : Widya, Umi, Dyan, Memo, Ipan, Edo, Ferry, Syam. Semoga kita bisa sukses bersama dengan jalan masing – masing di masa yang akan datang.
  8. Teman – teman kampus STMIK Amikom Yogyakarta kelas 10 SI TI 10 dan 10 SI TI 11 lain yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga kalian segera menyusul.
  9. Dimas Wisnu yang masih memberikan senyum dan doa di hari terakhir kehidupannya. Semoga kamu mendapat tempat terindah di surgaNya.
  10. Teman – teman kos C14 Yogyakarta : Kak Sisi, Kak Ana, Mba Lena, Mba Endah, Zizi, Ulfa dan Rista. Sekses selalu.
  11. Sodara – sodara Asrama Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Yapen di Yogyakarta. Semoga kita semua sukses selalu.
  12. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

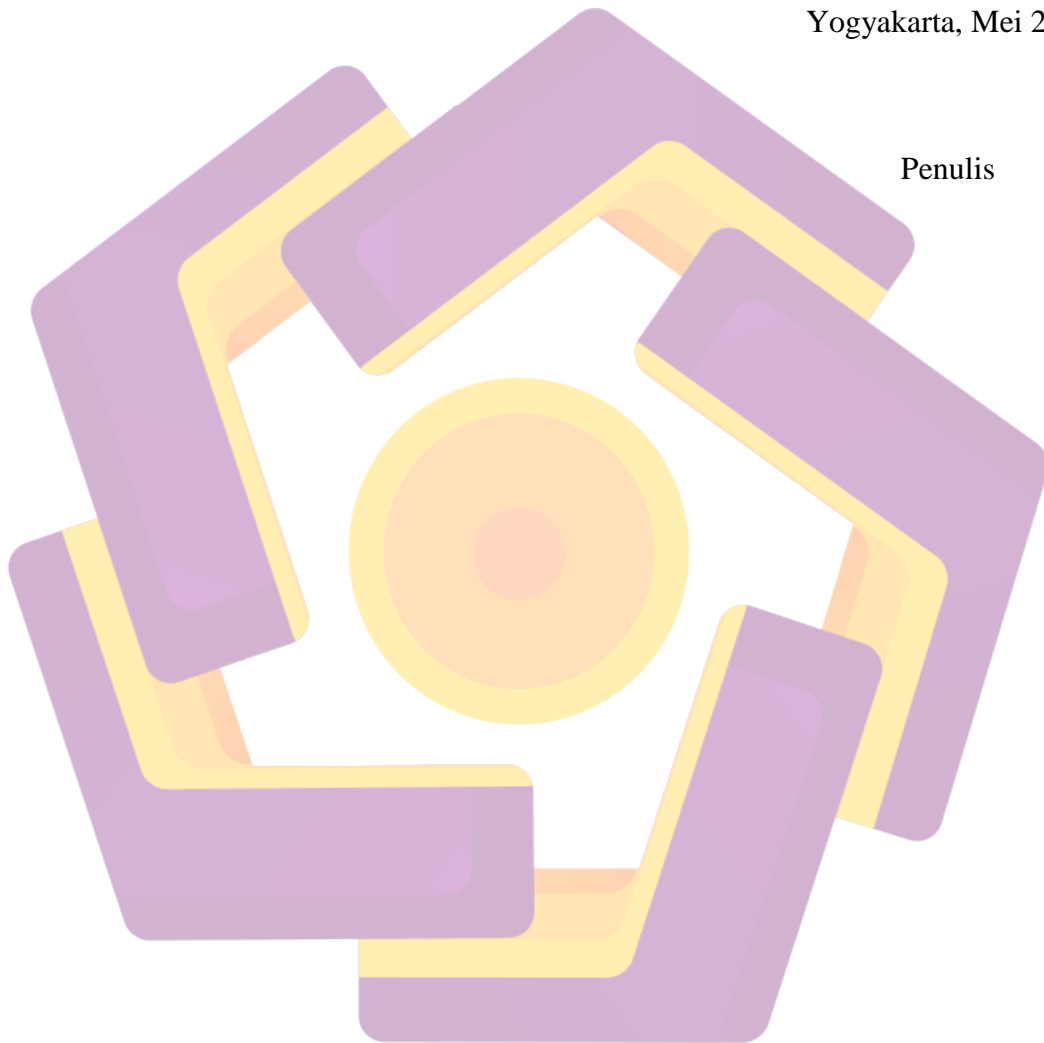
1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku dosen Pembimbing, atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini,

penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, Mei 2014

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<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 Metodologi Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Papua .....	8
2.1.1 Tentang Papua.....	8
2.1.2 Pengertian Memasak .....	8
2.1.3 Sejarah Memasak .....	9
2.1.4 Makanan.....	9
2.1.5 Minuman .....	10

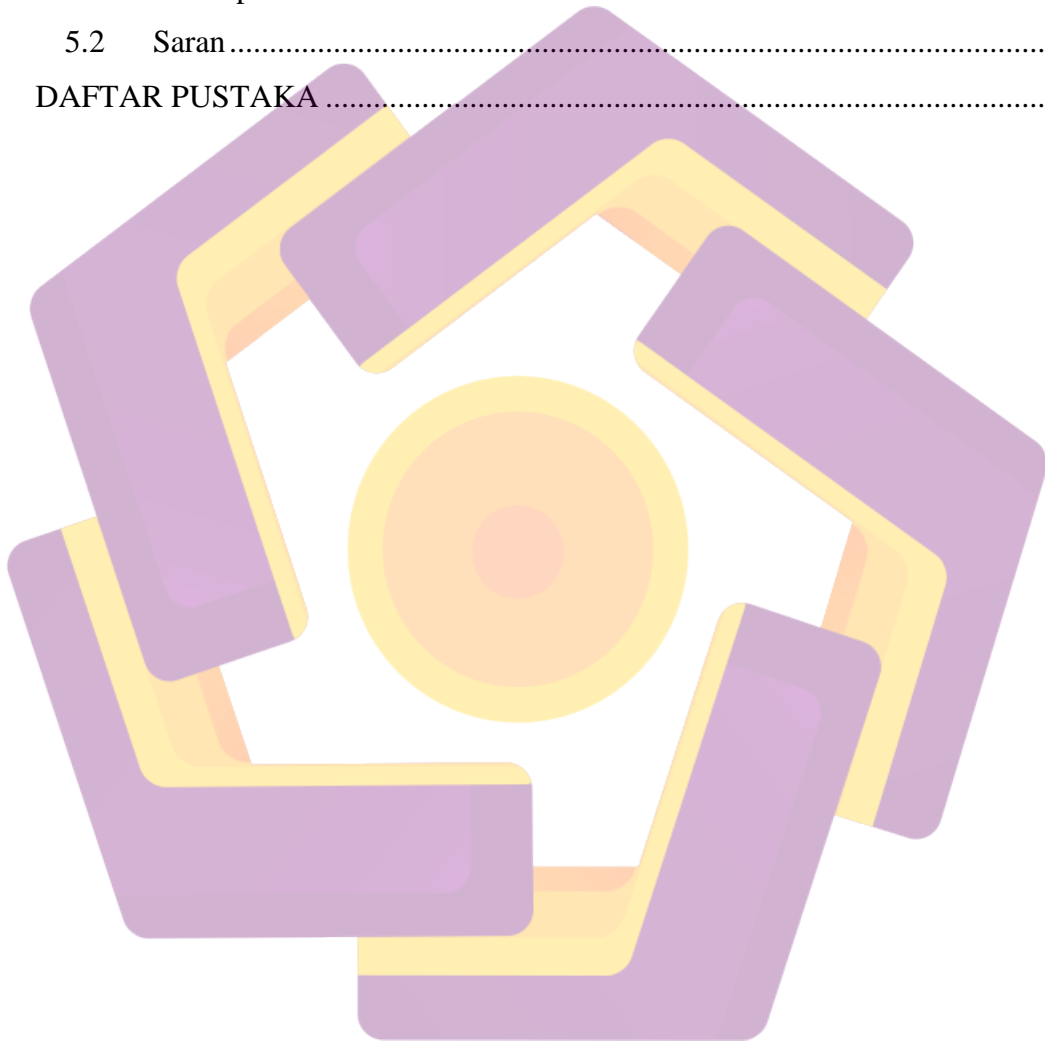
2.2	Pengenalan Android .....	10
2.2.1	Pengertian Android .....	10
2.2.2	Sejarah Android .....	11
2.2.3	Versi Android.....	12
2.2.4	Fitur - Fitur Android .....	15
2.2.5	Arsitektur Android .....	16
2.2.6	Aplikasi Android.....	18
2.3	Analisis Sistem .....	19
2.3.1	Definisi Analisis Sistem.....	19
2.3.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	20
2.3.2.1	Definisi Analisis SWOT.....	20
2.3.2.2	Metode – Metode Analisis SWOT .....	20
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
2.3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	21
2.3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	21
2.3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	22
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
2.4.1	Eclipse.....	22
2.4.2	Java.....	23
2.4.2.1	Pengertian Java.....	23
2.4.2.2	Java Platform.....	24
2.4.2.3	Struktur Pemrograman Java .....	24
2.4.3	SQLite .....	25
2.4.4	ADT ( <i>Android Development Tools</i> ).....	25
2.4.5	Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ).....	26

2.5	Perancangan Sistem.....	27
2.5.1	UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	27
2.5.2	Tujuan UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	27
2.5.3	<i>Use Case Diagram</i> .....	28
2.5.4	<i>Activity Diagram</i> .....	30
2.5.5	<i>Class Diagram</i> .....	31
2.5.6	<i>Sequence Diagram</i> .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>34</b>
3.1	Analisis Sistem .....	34
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	34
3.1.1.1	Kekuatan ( <i>Strengths</i> ) .....	34
3.1.1.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	35
3.1.1.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	35
3.1.1.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	36
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	36
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	36
3.2.2	Kebutuhan Non – Fungsional.....	37
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	38
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	38
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	39
3.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	39
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	39
3.3.2	Kelayakan Operasional .....	40
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	40
3.4	Perancangan Sistem.....	40
3.4.1	Perancangan UML .....	41

3.4.1.1	Perancangan Use Case Diagram.....	41
3.4.1.2	Perancangan Activity Diagram .....	43
3.4.1.3	Perancangan Class Diagram .....	48
3.4.1.4	Perancangan Sequence Diagram .....	49
3.5	Perancangan <i>Database</i> .....	53
3.5.1	Struktur Tabel.....	53
3.6	Perancangan <i>User Interface</i> .....	54
3.6.1	Halaman Menu Awal .....	55
3.6.2	Halaman Menu Utama .....	55
3.6.3	Halaman Daftar Resep Makanan .....	56
3.6.4	Halaman Detail Resep Makanan.....	56
3.6.5	Halaman Daftar Resep Minuman.....	57
3.6.6	Halaman Detail Resep Minuman .....	57
3.6.7	Halaman Berbagi ( <i>Share</i> ).....	58
3.6.8	Halaman Tentang ( <i>About</i> ).....	58
3.6.9	Halaman Keluar ( <i>Exit</i> ) .....	59
3.6.10	Pencarian ( <i>Search</i> ) .....	59
3.6.11	Tombol Beranda ( <i>Button Home</i> ).....	60
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	61
4.1	Implementasi .....	61
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program.....	61
4.1.1.1	Black Box Testing .....	62
4.1.1.2	White Box Testing.....	64
4.1.2	Uji Coba Program .....	65
4.1.3	Manual Program.....	67
4.1.4	Manual Instalasi .....	69

4.2	Pembahasan .....	70
4.2.1	Pembahasan Basis Data.....	70
4.2.2	Penambahan <i>Interface</i> .....	73
4.2.2.1	<i>Interface</i> Halaman Menu Awal .....	73
4.2.2.2	<i>Interface</i> Halaman Menu Utama .....	74
4.2.2.3	<i>Interface</i> Halaman Daftar Resep Makanan .....	74
4.2.2.4	<i>Interface</i> Halaman Detail Resep Makanan.....	75
4.2.2.5	<i>Interface</i> Halaman Daftar Resep Minuman.....	76
4.2.2.6	<i>Interface</i> Halaman Detail Resep Minuman .....	77
4.2.2.7	<i>Interface</i> Halaman Menu Pencarian ( <i>Search</i> ) .....	78
4.2.2.8	<i>Interface</i> Halaman Kategori Favorit ( <i>Favorites</i> ).....	79
4.2.2.9	<i>Interface</i> Halaman Berbagi ( <i>Share</i> ) .....	80
4.2.2.10	<i>Interface</i> Halaman Tentang ( <i>About</i> ) .....	81
4.2.2.11	<i>Interface</i> Halaman Keluar.....	82
4.2.3	Penambahan <i>Listing</i> Program .....	83
4.2.3.1	<i>Listing</i> Program Menu Awal .....	83
4.2.3.2	<i>Listing</i> Program Menu Utama .....	84
4.2.3.3	<i>Listing</i> Program Daftar Resep Makanan .....	84
4.2.3.4	<i>Listing</i> Program Detail Resep Makanan.....	85
4.2.3.5	<i>Listing</i> Program Daftar Resep Minuman.....	86
4.2.3.6	<i>Listing</i> Program Detail Resep Minuman .....	86
4.2.3.7	<i>Listing</i> Program Pencarian ( <i>Search</i> ).....	87
4.2.3.8	<i>Listing</i> Program Kategori Favorit ( <i>Favorites</i> ).....	88
4.2.3.9	<i>Listing</i> Program Berbagi ( <i>Share</i> ) .....	88
4.2.3.10	<i>Listing</i> Program Tentang ( <i>About</i> ) .....	89

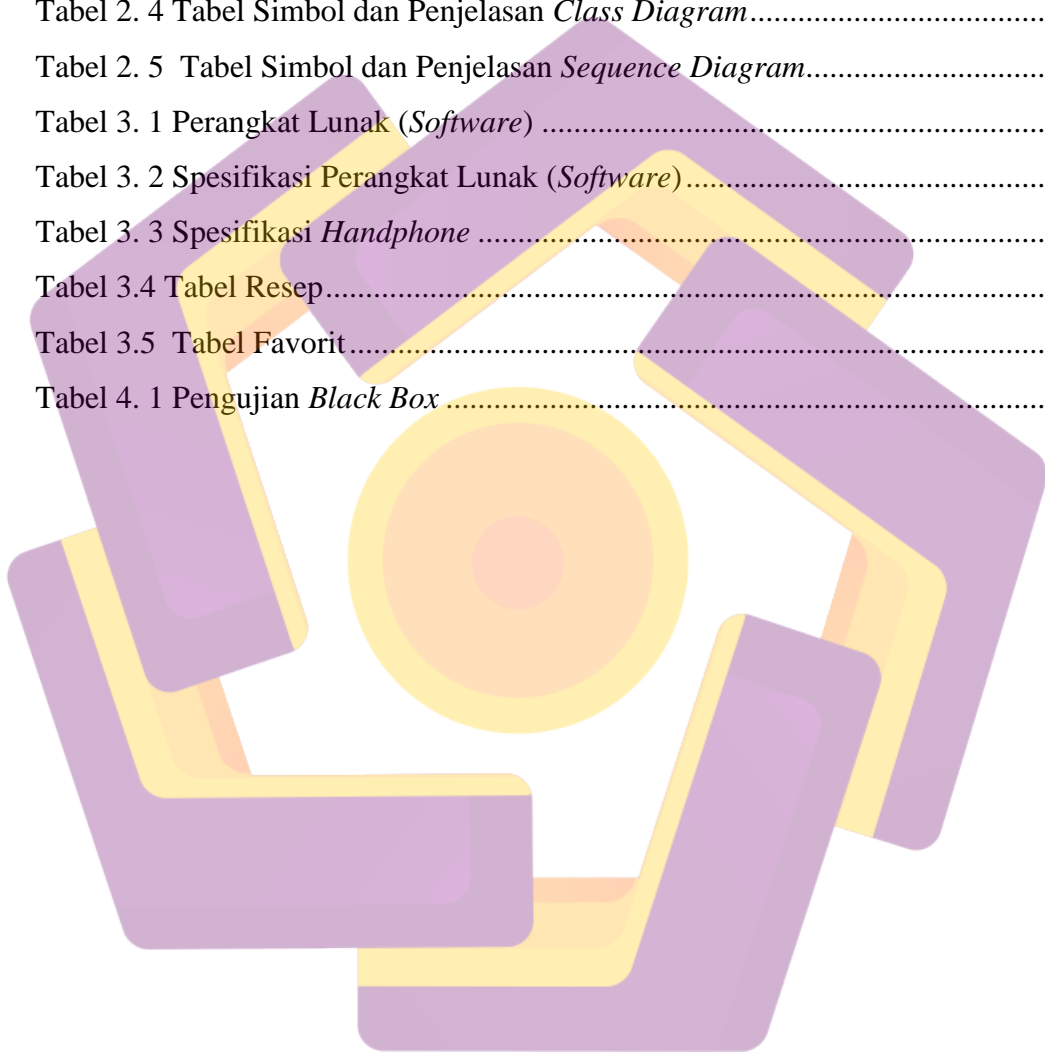
4.2.3.11	<i>Listing</i> Program Keluar ( <i>Exit</i> ).....	89
4.2.3.12	<i>Listing</i> Program Tombol Beranda ( <i>Button Home</i> ).....	90
4.2.3.13	<i>Listing</i> Program Database.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....		94





## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Versi Android.....	12
Tabel 2. 2 Tabel Simbol dan Penjelasan <i>Use Case Diagram</i> .....	28
Tabel 2. 3 Tabel Simbol dan Penjelasan <i>Activity Diagram</i> .....	30
Tabel 2. 4 Tabel Simbol dan Penjelasan <i>Class Diagram</i> .....	31
Tabel 2. 5 Tabel Simbol dan Penjelasan <i>Sequence Diagram</i> .....	33
Tabel 3. 1 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	38
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	38
Tabel 3. 3 Spesifikasi <i>Handphone</i> .....	39
Tabel 3.4 Tabel Resep.....	54
Tabel 3.5 Tabel Favorit.....	54
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black Box</i> .....	62



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Arsitektur Android.....	16
<b>Gambar 3. 1</b> <i>Use Case Diagram</i> .....	42
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Activity Diagram</i> (Menu Awal “B.Indonesia”).....	43
<b>Gambar 3. 3</b> <i>Activity Diagram</i> (Resep Makanan).....	43
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Activity Diagram</i> (Resep Minuman).....	44
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Activity Diagram</i> (Contoh Detail pada Resep Makanan).....	44
<b>Gambar 3. 6</b> <i>Activity Diagram</i> (Tombol Beranda).....	45
<b>Gambar 3. 7</b> <i>Activity Diagram</i> (Pencarian).....	45
<b>Gambar 3. 8</b> <i>Activity Diagram</i> (Menu Favorit).....	46
<b>Gambar 3. 9</b> <i>Activity Diagram</i> (Contoh Bagikan Melalui Pesan).....	46
<b>Gambar 3. 10</b> <i>Activity Diagram</i> (Tentang).....	47
<b>Gambar 3. 11</b> <i>Activity Diagram</i> (Keluar).....	47
<b>Gambar 3. 12</b> <i>Class Diagram</i> .....	48
<b>Gambar 3. 13</b> <i>Sequence Diagram</i> (Menu Awal “Pilih Bahasa”).....	49
<b>Gambar 3. 14</b> <i>Sequence Diagram</i> (Menu Utama).....	49
<b>Gambar 3. 15</b> <i>Sequence Diagram</i> (Daftar Resep Makanan).....	50
<b>Gambar 3. 16</b> <i>Sequence Diagram</i> (Daftar Resep Minuman).....	50
<b>Gambar 3. 17</b> <i>Sequence Diagram</i> (Contoh Detail pada Resep Makanan).....	50
<b>Gambar 3. 18</b> <i>Sequence Diagram</i> (Tombol Beranda).....	51
<b>Gambar 3. 19</b> <i>Sequence Diagram</i> (Pencarian).....	51
<b>Gambar 3. 20</b> <i>Sequence Diagram</i> (Menu Favorit).....	51
<b>Gambar 3. 21</b> <i>Sequence Diagram</i> (Contoh Berbagi Melalui Pesan).....	52
<b>Gambar 3. 22</b> <i>Sequence Diagram</i> (Tentang).....	52
<b>Gambar 3. 23</b> <i>Sequence Diagram</i> (Keluar).....	52
<b>Gambar 3. 24</b> Rancangan Halaman Menu Awal.....	55
<b>Gambar 3. 25</b> Rancangan Halaman Menu Utama.....	55
<b>Gambar 3. 26</b> Rancangan Halaman Daftar Resep Makanan.....	56
<b>Gambar 3. 27</b> Rancangan Halaman Detail Resep Makanan.....	56
<b>Gambar 3. 28</b> Rancangan Halaman Daftar Resep Minuman.....	57

<b>Gambar 3. 29</b>	Rancangan Halaman Detail Resep Minuman .....	57
<b>Gambar 3. 30</b>	Rancangan Halaman Bagikan ( <i>Share</i> ).....	58
<b>Gambar 3. 31</b>	Rancangan Halaman Tentang ( <i>About</i> ).....	58
<b>Gambar 3. 32</b>	Rancangan Halaman Keluar .....	59
<b>Gambar 4. 1</b>	<i>White Box Testing</i> Kode Program Salah.....	65
<b>Gambar 4. 2</b>	<i>White Box Testing</i> Kode Program Benar .....	65
<b>Gambar 4. 3</b>	Kode Program Salah.....	66
<b>Gambar 4. 4</b>	Kode Program Benar .....	66
<b>Gambar 4. 5</b>	Logika yang Salah .....	66
<b>Gambar 4. 6</b>	Logika yang Benar.....	67
<b>Gambar 4. 7</b>	Kesalahan pada Proses ( <i>Runtime Error</i> ) .....	67
<b>Gambar 4. 8</b>	Membuka Lokasi File Aplikasi Resep Papua.apk.....	69
<b>Gambar 4. 9</b>	Halaman Peringatan untuk Meyakinkan Proses Instalasi.....	69
<b>Gambar 4. 10</b>	Proses Instalasi Selesai .....	70
<b>Gambar 4. 11</b>	Lokasi Penyimpanan dan Penamaan <i>Database</i> .....	71
<b>Gambar 4. 12</b>	Pembuatan Tabel resep.....	71
<b>Gambar 4. 13</b>	Tabel resep.....	72
<b>Gambar 4. 14</b>	Tabel favorit.....	73
<b>Gambar 4. 15</b>	Tampilan Menu Awal.....	74
<b>Gambar 4. 16</b>	Tampilan Menu Utama “Indonesia”.....	74
<b>Gambar 4. 17</b>	Tampilan Menu Utama “English”.....	74
<b>Gambar 4. 18</b>	Tampilan Daftar Resep Makanan “Indonesia” .....	75
<b>Gambar 4. 19</b>	Tampilan Daftar Resep Makanan “English” .....	75
<b>Gambar 4. 20</b>	Tampilan Detail Resep Makanan “Indonesia” .....	76
<b>Gambar 4. 21</b>	Tampilan Detail Resep Makanan “English” .....	76
<b>Gambar 4. 22</b>	Tampilan Daftar Resep Minuman “Indonesia” .....	77
<b>Gambar 4. 23</b>	Tampilan Daftar Resep Minuman “English”.....	77
<b>Gambar 4. 24</b>	Tampilan Detail Resep Minuman “Indonesia” .....	78
<b>Gambar 4. 25</b>	Tampilan Detail Resep Minuman “English” .....	78
<b>Gambar 4. 26</b>	Tampilan Pencarian (Terdaftar).....	79
<b>Gambar 4. 27</b>	Tampilan Pencarian (Tidak Terdaftar) .....	79

<b>Gambar 4. 28</b> Tampilan Pilih Resep Makanan Favorit “Indonesia” .....	80
<b>Gambar 4. 29</b> Tampilan Halaman Favorit Resep Makanan “Indonesia” .....	80
<b>Gambar 4. 30</b> Tampilan Halaman Berbagi ( <i>Share</i> ).....	81
<b>Gambar 4. 31</b> Tampilan Halaman Tentang “Indonesia” .....	81
<b>Gambar 4. 32</b> Tampilan Halaman About “English” .....	81
<b>Gambar 4. 33</b> Tampilan Halaman Keluar.....	82
<b>Gambar 4. 34</b> Kode Program Menu Awal “Bahasa” .....	83
<b>Gambar 4. 35</b> Kode Program Menu Utama Indonesia dan Inggris .....	84
<b>Gambar 4. 36</b> Kode Program Daftar Resep Makanan.....	84
<b>Gambar 4. 37</b> Kode Program Detail Resep Makanan .....	85
<b>Gambar 4. 38</b> Kode Program Daftar Resep Minuman“Indonesia” .....	86
<b>Gambar 4. 39</b> Kode Program Detail Resep Minuman.....	87
<b>Gambar 4. 40</b> Kode Program Menu Pencarian.....	87
<b>Gambar 4. 41</b> Kode Program Menu Favorit.....	88
<b>Gambar 4. 42</b> Kode Program Menu Berbagi ( <i>Share</i> ).....	88
<b>Gambar 4. 43</b> Kode Program Menu Tentang ( <i>About</i> ) .....	89
<b>Gambar 4. 44</b> Kode Program Menu Keluar.....	89
<b>Gambar 4. 45</b> Kode Program Tombol Beranda ( <i>Button Home</i> ).....	90
<b>Gambar 4. 46</b> Kode Program <i>Database</i> Pemanggilan Konten Resep Makanan .	90
<b>Gambar 4. 47</b> Kode Program <i>Database</i> Pemanggilan Konten Resep Minuman.	91
<b>Gambar 4. 48</b> Kode Program <i>Database</i> Pemanggilan Konten Resep Makanan Minuman ke Favorit.....	91

## INTISARI

Android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada saat ini. Berkembangnya teknologi ini dengan sangat pesat, membuat setiap orang dengan sangat mudah bisa mendapatkan informasi yang diinginkan. Salah satu contohnya adalah aplikasi dalam bidang kuliner. Dalam hal ini penulis mencoba membuat sebuah aplikasi sederhana untuk Resep Makanan dan Minuman Khas Papua.

Di dalam aplikasi ini, memuat informasi informasi yang dibutuhkan oleh para individu yang gemar dalam hal memasak. Aplikasi Resep Makanan dan Minuman Khas Papua ini adalah sebuah aplikasi yang dirancang menggunakan smartphone berbasis pada sistem android, dan dibuat menggunakan Eclipse. Kemudian akan ditampilkan dalam bentuk bergambar dan akan disertai dengan teks langkah-langkah atau proses pembuatan makanan dan minuman tersebut.

Dirancangnya aplikasi ini, bertujuan untuk dapat membantu para individu yang gemar memasak untuk mendapatkan resep makanan dan minuman khas Papua dengan sangat mudah. Lalu akan lebih memudahkan para individu yang gemar memasak dalam mengimplementasikan resep makanan dan minuman yang ada pada aplikasi ini. Kemudian dirancangnya aplikasi ini juga bertujuan sebagai media promosi budaya, khususnya Papua. Karena masih banyak orang-orang yang belum mengetahui jenis makanan dan minuman apa saja yang berasal dari daerah Indonesia bagian Timur ini, Papua.

**Kata Kunci :** Papua Indonesia, resep, makanan dan minuman, android.

## **ABSTRACT**

*Android is one an operating system that is widely used at this time. The development of this technology very rapidly, making everyone very easily able to get the desired information. One example is in the field of culinary applications. In this case I tried to make a simple application to Recipes Papua Typical Food and Beverage.*

*In this application, containing informations that is needed by the individuals who like cooking. Food and Beverage Recipes application Papua Typical this is an application designed to use a smartphone based on android system, and created using Eclipse. Then is displayed in pictorial form and will be accompanied by the text of steps or the process of making the food and beverage.*

*Designed this application, aims to help the individuals who like to cook to get food and beverage recipes typical Papua very easily. Then it would be easier for people who like to cook in implementing food and beverage recipes that exist in this application. Then designed this application is also intended as a promotional media culture, especially the culture of Papua.*

**Keywords :** *Papua Indonesian, recipes, food and beverage, android*

