

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
MASAKAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN J2ME**

SKRIPSI



disusun oleh

Faisal Rachmad

08.11.2371

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
MASAKAN TRADISIONAL INDONESIA
MENGUNAKAN J2ME**

Skripsi

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



disusun oleh

Faisal Rachmad

08.11.2371

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian

Masakan Tradisional Indonesia

Menggunakan J2ME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Rachmad

08.11.2371

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si, M.T

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian
Masakan Tradisional Indonesia
Menggunakan J2ME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Faisal Rachmad

08.11.2371

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302038

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Oktober 2011

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

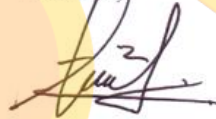
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Oktober 2011

Penulis,



Faisal Rachmad

08.11.2371

Motto

*Waktu yang dimiliki setiap orang sama,
yakni 24 jam sehari dan tidaklah pernah
berhenti maupun mundur.*

*Yang penting adalah bagaimana cara
memanfaatkan waktulah yang membedakan
mereka, menjadi sukses dan terhormat*

atau

sekedat hidup tanpa makna.

PERSEMBAHAN

Demi masa. Sesungguhnya seluruh manusia itu benar-benar dalam kerugian.
Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal shalih, dan saling berpesan
dengan kebenaran dan saling berpesan dengan kesabaran.

(Al Qur'an, Surat Al Ashr, Ayat 1-3)

Karya ini kupersembahkan kepada

Allah SWT

Sebagai wujud rasa syukurku yang telah memberikan taufik, hidayah,
inayah, kesempatan, kesehatan dan karunia yang tak terkira.

Muhammad SAW

Sebagai wujud rasa hormat dan baktiku yang telah mengantarkan manusia
dari jalan yang gelap (jahiliyah) menuju jalan yang terang (Dienul Islam).

Ibu dan Ayahku tercinta (Nurhasnah & Ismail Uten)

Sebagai wujud rasa hormat dan baktiku yang telah berpuluh tahun
memberikan perjuangan dan pengorbanan tanpa pamrih dengan penuh
kasih sayang demi kebahagiaan sang anak.

Abangku dan Adikku tersayang

Sebagai wujud rasa sayangku terhadap keluargaku yang selalu mendoakan
dan mendukungku dengan segenap jiwa.

Kekasihku tercinta (Hanna Ashrofie)

Sebagai wujud rasa cinta kasih dan sayangku terhadap orang yang
senantiasa setia menantiku.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan inayah-Nya sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN MASAKAN TRADISIONAL INDONESIA MENGGUNAKAN J2ME.**

Selama melaksanakan penelitian dan penyelesaian tesis ini, penulis tentunya tidak lepas dari segala hambatan dan rintangan. Namun berkat dorongan dari beberapa pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu tidak berlebihan kiranya jika pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbingku dalam pengerjaan skripsi ini dari awal hingga selesai.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika.
3. Kedua Orangtuaku yang tiada henti memberikan dorongan dan do'a restu dengan penuh kesabaran bagi keberhasilan penulis.
4. Abang-abangku, bang Arman, bang Zhul, dan bang Saiful yang selalu mendukungku dan memberikan solusi yang terbaik.
5. Adikku Lindawati yang memberikan hiburan serta canda tawa ketika penulis dalam keadaan bingung dan susah.

6. Kekasihku tercinta Hanna Ashroffie sebagai kekasihku yang pertama dan Insya Allah menjadi yang terakhir yang telah dengan setia selalu mendoakan dan menemaniku dalam menghadapi berbagai hambatan dan rintangan selama mengerjakan skripsi.
7. Teman-temanku, Ridang, Ryan, Hendra, Fauzi, Asrul, Dewi, Rini, dan lainnya yang tidak mungkin penulis sebutkan satu-satu persatu, terima kasih telah menjadi teman baikku selama ini.

Akhirnya, besar harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis secara pribadi dan bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 05 Oktober 2011

Penulis,

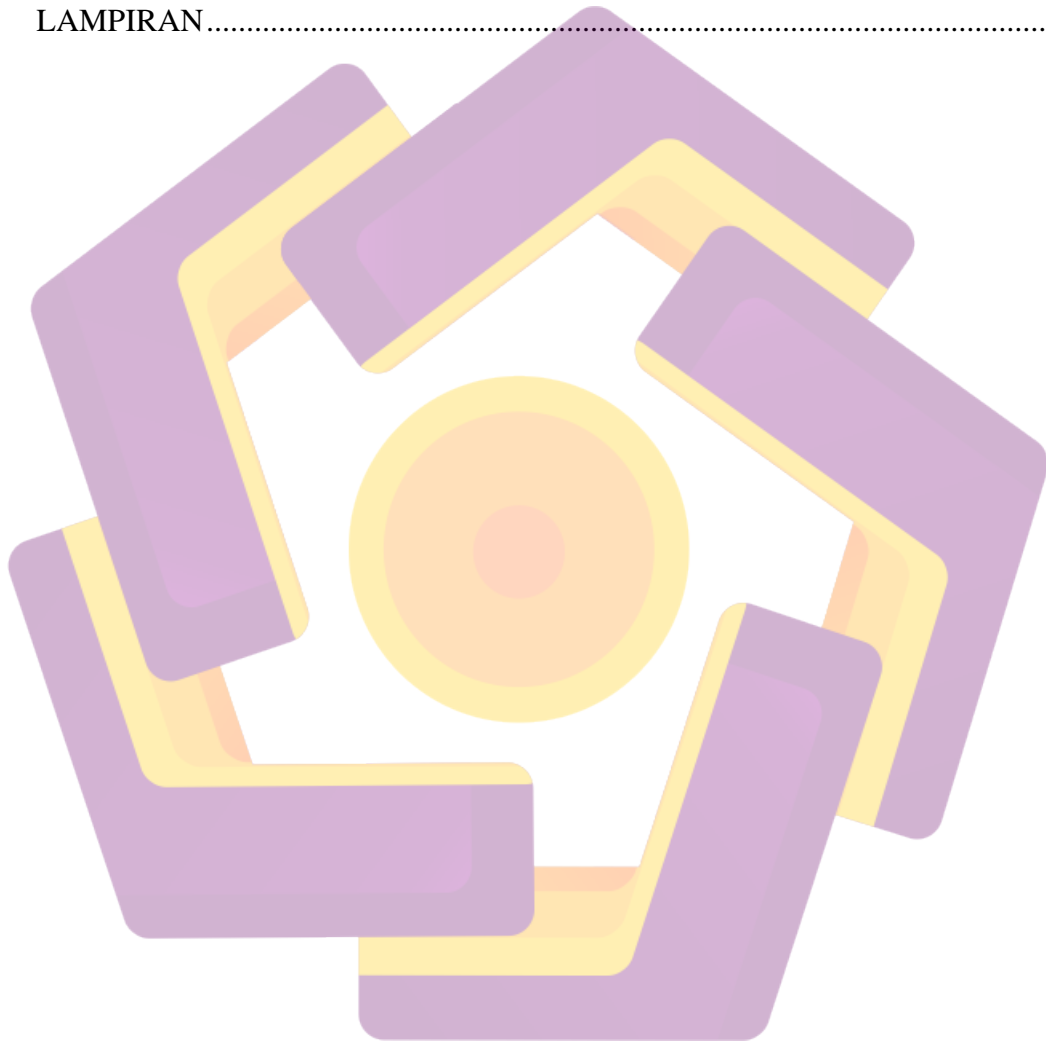
Faisal Rachmad

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
Daftar Singkatan	xiv
Intisari	xv
Abstract.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Metode Penelitian.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Definisi Program dan Bahasa Pemrograman.....	10
2.2 Karakteristik Program	11
2.3 Bahasa Pemrograman Java	11
2.4 Bahasa Pemrograman J2ME.....	14

2.5	Konsep Arsitektur Aplikasi	15
2.6	Konsep Analisis dan Perancangan Sistem.....	16
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	17
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	18
3.1	Tinjauan Umum.....	18
3.2	Analisis	19
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	19
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	20
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	21
3.2.2.3	Kebutuhan Informasi	21
3.2.2.4	Kebutuhan Pengguna (<i>user</i>)	21
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	22
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	22
3.2.3.2	Kelayakan Hukum.....	22
3.2.3.3	Kelayakan Operasional	23
3.3	Perancangan Sistem.....	23
3.3.1	Perancangan Proses	24
3.3.2	Perancangan Basis Data	27
3.3.3	Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka.....	27
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	30
4.1	Implementasi	30
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program	30
4.1.1.1	Uji Coba Sistem.....	30
4.1.1.2	Uji Coba Program.....	32
4.1.2	Manual Program	32
4.1.3	Manual Instalasi.....	38
4.1.4	Pemeliharaan Sistem.....	39
4.2	Pembahasan	39

BAB V	PENUTUP	42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45



DAFTAR GAMBAR

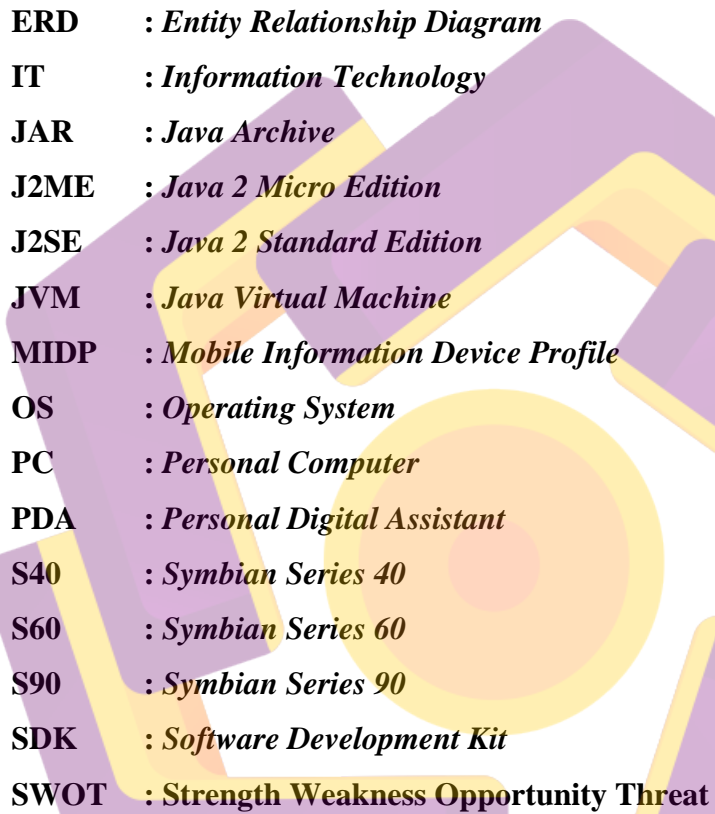
Gambar 3.1	Flowchart Sistem Aplikasi Mobile	24
Gambar 3.2	Flowchart Program Aplikasi Mobile.....	25
Gambar 3.3	Data Flow Diagram	26
Gambar 3.4	Diagram Design Aplikasi Mobile	28
Gambar 3.5	<i>Icon</i> Program Aplikasi	29
Gambar 3.6	<i>Icon Menu</i> dan <i>Submenu</i> Aplikasi	29
Gambar 3.7	Contoh Gambar Makanan Pada Aplikasi.....	29
Gambar 4.1	Menunjukkan Aplikasi, <i>Menu</i> dan <i>Submenu</i>	31
Gambar 4.2	Sintaks Deklarasi <i>Command</i>	32
Gambar 4.3	Proses Program Aplikasi Ketika Dijalankan.....	33
Gambar 4.4	Menu Awal.....	33
Gambar 4.5	Submenu (Masakan)	34
Gambar 4.6	Informasi Masakan.....	34
Gambar 4.7	Resep Masakan	35
Gambar 4.8	Proses Kembali ke Halaman Sebelumnya.....	35
Gambar 4.9	Proses Perintah <i>Help</i> dan Hasilnya	36
Gambar 4.10	Proses Perintah <i>About</i> dan Hasilnya	36
Gambar 4.11	Proses Perintah Pilih	37
Gambar 4.12	Proses Perintah <i>Exit</i>	37
Gambar 4.13	Sintaks Deklarasi <i>Command</i>	40
Gambar 4.14	Sintaks <i>Command Menu</i> dan <i>Submenu</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Pengujian Prototipe.....	45
Lampiran B Kode Pemrograman	48



DAFTAR SINGKATAN



API	: <i>Application Programming Interface</i>
DFD	: <i>Data Flow Diagram</i>
ERD	: <i>Entity Relationship Diagram</i>
IT	: <i>Information Technology</i>
JAR	: <i>Java Archive</i>
J2ME	: <i>Java 2 Micro Edition</i>
J2SE	: <i>Java 2 Standard Edition</i>
JVM	: <i>Java Virtual Machine</i>
MIDP	: <i>Mobile Information Device Profile</i>
OS	: <i>Operating System</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
PDA	: <i>Personal Digital Assistant</i>
S40	: <i>Symbian Series 40</i>
S60	: <i>Symbian Series 60</i>
S90	: <i>Symbian Series 90</i>
SDK	: <i>Software Development Kit</i>
SWOT	: Strength Weakness Opportunity Threat

INTISARI

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam suku budaya dan tersebar di berbagai kepulauan. Setiap suku budaya memiliki ciri khas masing-masing yang dapat dijadikan sebagai identitas diri bagi suku tersebut. Salah satu ciri khas tersebut ada pada ragam masakan dari suku budaya. Namun sayangnya kebudayaan tersebut mulai memudar dan menghilang ditelan waktu.

Oleh karena itu masakan dari berbagai suku budaya ini sudah selayaknya kita lestarikan sehingga tidak akan musnah ditelan oleh waktu. Sebagaimana yang kita ketahui banyak orang yang mengakui suku tertentu namun ia tidak dapat mengenalkan sukunya sendiri, maka inilah saatnya untuk mengenalkan beragam masakan suku budaya yang ada di Indonesia di kancan dunia.

Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi mobile yang berbasisan Java 2 Micro Edition dimana terdapat seluruh informasi serta resep masakan-masakan tradisional yang ada di Indonesia. Aplikasi ini akan menambah wawasan masyarakat Indonesia serta dapat mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari. Dengan begitu ini merupakan suatu perwujudan ikut sertanya kita dalam menjaga warisan suku budaya Indonesia.

Kata Kunci : Java 2 Micro Edition, Masakan Tradisional, Suku Budaya

ABSTRACT

Indonesia is a country that has a diverse ethnic culture and spread across many islands. Every ethnic culture has its own characteristics each of which can be used as identification for the tribe. A distinctive feature is in the range of cuisine from the ethnic culture. But unfortunately the culture is beginning to fade and disappear swallowed by time.

Therefore cuisine from different tribes of this culture is only fitting that we preserve will not disappear swallowed by time. As we know many people who recognize a particular tribe, but he can not introduce his own tribe, then it's time to introduce a variety of ethnic cuisine culture in Indonesia on the world stage.

This paper discusses the creation of mobile applications based on Java 2 Micro Edition which contained all the information and recipes of traditional dishes that exist in Indonesia. This application will add insight into Indonesian society and can implement them in relation to daily. With so this is a manifestation of our participation in maintaining the cultural heritage of the tribe of Indonesia.

Keywords : *Java 2 Micro Edition, Traditional Cuisine, Tribal Culture*

