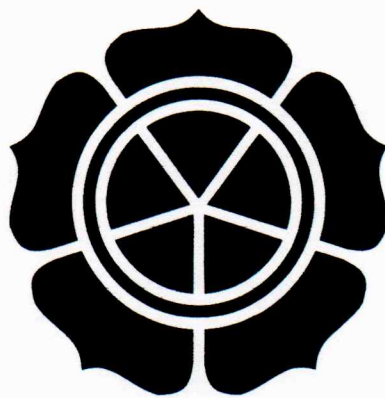


**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN RESEP MASAKAN JAWA
TRADISIONAL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Umi Tri Lestari

10.11.4441

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

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN RESEP MASAKAN JAWA
TRADISIONAL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Umi Tri Lestari

10.11.4441

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN RESEP MASAKAN JAWA TRADISIONAL BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Umi Tri Lestari

10.11.4441

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 September 2013

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI KUMPULAN RESEP MASAKAN JAWA
TRADISIONAL BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Umi Tri Lestari

10.11.4441

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK.190302038



Sudarmawan, MT
NIK.190302035



Barka Satya, M.Kom
NIK.190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Mei 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 25 April 2014



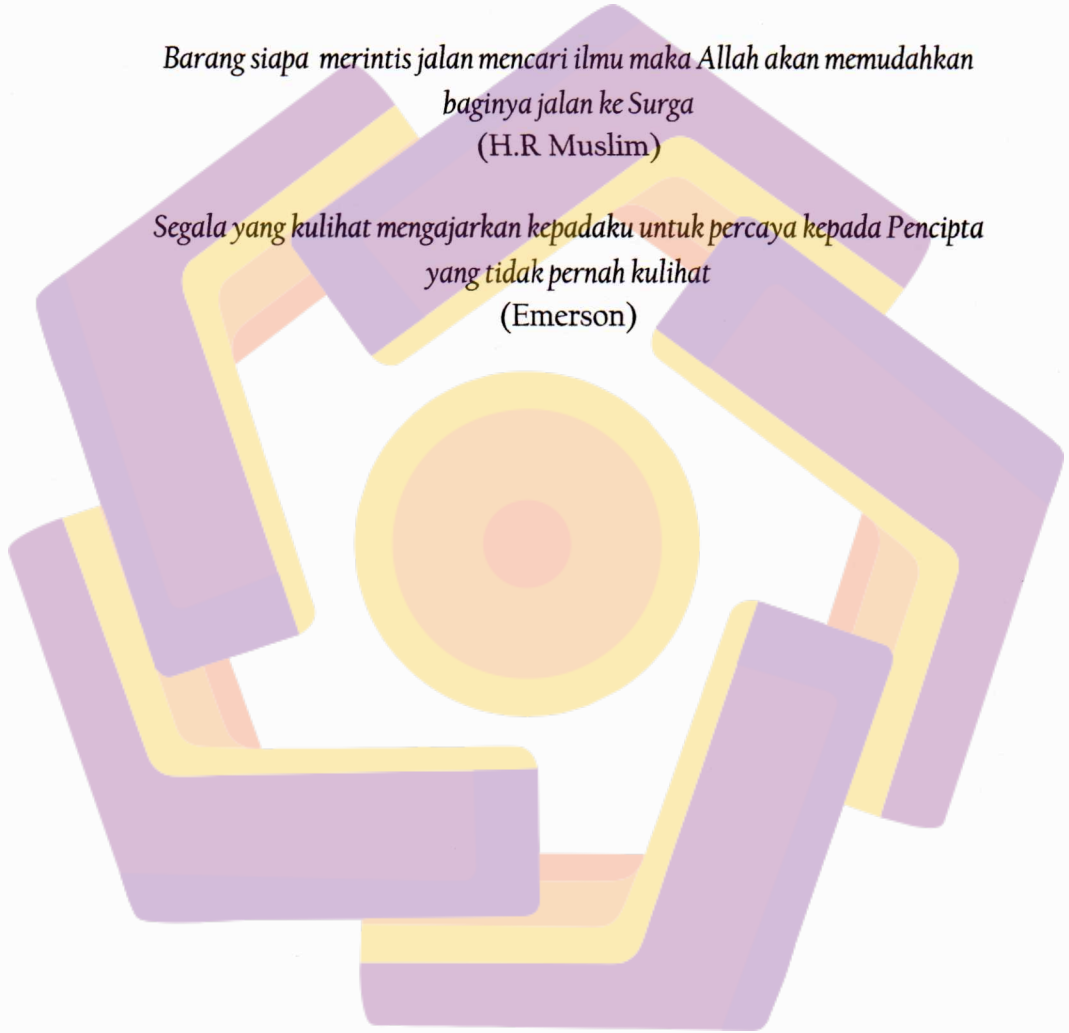
Umi Tri Lestari

MOTTO

Sesungguhnya ilmu pengetahuan menempatkan orangnya kepada kedudukan terhormat dan mulia (tinggi). Ilmu pengetahuan adalah keindahan bagi ahlinya di dunia dan akhirat
(H.R Ar-Rabbi')

Barang siapa merintis jalan mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga
(H.R Muslim)

Segala yang kulihat mengajarkan kepadaku untuk percaya kepada Pencipta yang tidak pernah kulihat
(Emerson)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, atas segala karunia Allah yang tak terhingga kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untu mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

1. Orangtuaku Ibu dan Bapak yang dengan kasih sayang telah membesarkanku. Mengajaranku tentang sebuah perjuangan dan pengorbanan yang luar biasa tak ternilai. Terima kasih .
2. Keluargaku yang selalu menjadi motivasi dalam menjalani hidup dan motivasiku untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.
3. Ibu Krisnawati yang telah membimbing menyusun skripsi ini dari awal sampai akhir dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua jurusan SI Teknik Informatika.
4. Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberikan Ilmu selama ini.
5. Heri Kuswanto yang sudah memberi motivasi dan menyemangati sehingga sekripsi ini selesai tepat waktu.
6. Teman-temanku kelas SI TI-10 terimakasih kebersamaan dalam canda dan tawa selama ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan petunjuk sehingga skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

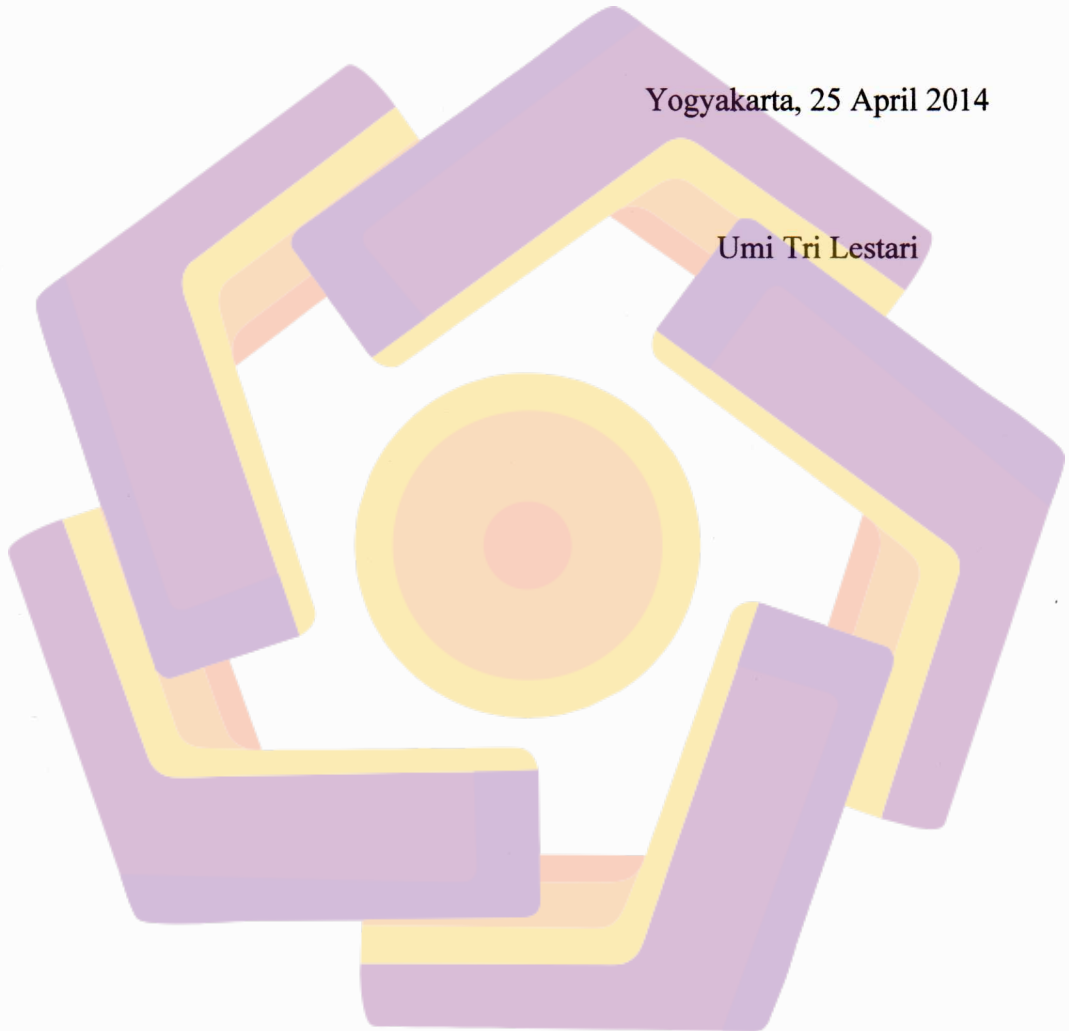
Banyak pihak yang mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua Orang Tua Saya
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
6. Keluarga besar S1 TI-10
7. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran pembuatan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak untuk menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 25 April 2014

Umi Tri Lestari



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Analisis Sistem	6
2.1.1. Analisis Kelemahan Sistem	6
2.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem	7
2.1.2.1. Kebutuhan Fungsional	7
2.1.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional	8
2.1.3. Analisis Kelayakan Sistem	9

2.1.3.1. Kelayakan Teknis	9
2.1.3.2. Kelayakan Ekonomi	9
2.1.3.3. Kelayakan Operasional	10
2.2. Perancangan Sistem	10
2.2.1. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	10
2.2.1.1. Use Case Diagram	11
2.2.1.2. Activity Diagram	13
2.2.1.3. Class Diagram	14
2.2.1.4. Sequence Diagram	15
2.2.2. Database SQLite Manager	16
2.3. Masakan Jawa Tradisional	16
2.4. Pengenalan Android	18
2.4.1. Sejarah Android	18
2.4.2. Definisi Android	19
2.4.3. Arsitektur Android	20
2.4.4. Fundamental Aplikasi	23
2.4.5. Versi Android	25
2.4.5.1. Android Versi 1.1	26
2.4.5.2. Android Versi 1.5 (Cupcake)	26
2.4.5.3. Android Versi 1.6 (Donut).....	27
2.4.5.4. Android Versi 2.0/2.1 (Enclair).....	28
2.4.5.5. Android Versi 2.2 (Froyo).....	28
2.4.5.6. Android Versi 2.3. (Gingerbread).....	30
2.4.5.7. Android Versi 3.0/3.1 (HoneyComb).....	30
2.4.5.8. Android Versi 4.0 (Ice Cream Sanwich).....	31
2.4.5.9. Android Versi 4.1 (Jelly Baen).....	31
2.5. Perangkat Lunak yang Digunakan	32
2.5.1. Unity Game Engine	32
2.5.2. Fitur Unity	33
2.5.3. Orthello 2D Framework	34
2.5.4. Android SDK (Software Development Kit).....	34

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Tinjauan Umum	36
3.2 Analisis Sistem	36
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem	36
3.2.1.1 Analisi Kekuatan (<i>Stength</i>).....	37
3.2.1.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	37
3.2.1.3 Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	37
3.2.1.4 Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	38
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional	39
3.2.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	40
3.2.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.2.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.2.2.2.3 Kebutuhan Informasi	41
3.2.2.2.4 Kebutuhan Pengguna (<i>User</i>)	42
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	42
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi	42
3.2.3.2 Kelayakan Hukum	43
3.2.3.3 Kelayakan Operasional	43
3.3 Perancangan Sistem	43
3.3.1 Perancangan Proses	43
3.3.1.1 Use Case Diagram	44
3.3.1.2 Activity Diagram	44
3.3.1.3 Class Diagram	48
3.3.1.4 Sequence Diagram	48
3.3.2 Perancangan Basis Data	51
3.3.3 Perancangan Antarmuka / Interface	52
3.3.3.1 Rancangan Splash Screen	52
3.3.3.2 Rancangan Menu Utama	52
3.3.3.3 Rancangan Menu Propinsi	53

3.3.3.4	Rancangan Menu Info	54
3.3.3.5	Pembuatan Menu Bantuan	54
3.3.3.6	Pembuatan Menu Keluar	55
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Implementasi	56
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program	56
4.1.1.1	Pengujian Sistem	57
4.1.1.1.1	Black Box Testing	57
4.1.1.1.2	White Box Testing	59
4.1.1.2	Pengujian Program	59
4.1.1.2.1	Kesalahan Bahasa (<i>Syntax Error</i>).....	59
4.1.1.2.2	Kesalahan Logika	60
4.1.1.2.3	Kesalahan Sewaktu Proses	61
4.1.2	Manual Program	61
4.1.3	Manual Instalasi	62
4.1.4	Pemeliharaan Sistem	64
4.2	Pembahasan	64
4.2.1	Pembahasan Listing Program	65
4.2.1.1	Pembuatan Splash Screen	65
4.2.1.2	Pembuatan Menu Utama	65
4.2.1.3	Pembuatan List Resep	67
4.2.1.4	Pembuatan Menu Info	68
4.2.1.5	Pembuatan Menu Bantuan	69
4.2.1.6	Pembuatan Menu Keluar	70
4.2.1.7	Pembuatan List Menu Pencarian	71
4.2.2	Pembahasan Basis Data	72
4.2.3	Pembahasan Interface / Antarmuka Program	73
4.2.3.1	Splash Screen	73
4.2.3.2	Menu Utama	74
4.2.3.3	Menu Propinsi	75



4.2.3.4	Tampilan Daftar Resep Masakan	75
4.2.3.5	Tampilan Resep Masakan	76
4.2.3.6	Halaman Cara Membuat Masakan	77
4.2.3.7	Halaman List Pencarian	77
4.2.3.8	Menu Info	78
4.2.3.9	Menu Bantuan	79
4.2.3.10	Menu Keluar	79
4.2.4	Pembahasan Hasil Response Pengguna	80
BAB V	PENUTUP	82
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol Use Case Diagram.....	11
Tabel 2.2. Simbol-simbol Activity Diagram.....	13
Tabel 2.3. Simbol-simbol Class Diagram.....	14
Tabel 2.4. Simbol-simbol Squence Diagram.....	15
Tabel 3.1. Matriks SWOT	38
Tabel 3.2. Spesifikasi Komputer	40
Tabel 3.3. Spesifikasi Handphone Minimum	40
Tabel 3.4. Perangkat Lunak Komputer	41
Tabel 3.5. Spesifikasi Software	41
Tabel 3.6. Basis Data	51
Tabel 4.1. Pengujian Black Box	58
Tabel 4.2. Database	73
Tabel 4.3. Hasil Presentase dari Response	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Linux Kernel.....	23
Gambar 2.2.Unity Game Engine.....	33
Gambar 2.3.Orthello 2D Framework	34
Gambar 3.1. Use Case Diagram.....	43
Gambar 3.2. Activity Diagram Menu Masakan	45
Gambar 3.3. Activity Diagram Pencarian	45
Gambar 3.4. Activity Diagram Menu Info Aplikasi	46
Gambar 3.5. Activity Diagram Menu Bantuan	47
Gambar 3.6. Activity Diagram Menu Keluar	47
Gambar 3.7. Class Diagram	48
Gambar 3.8. Sequence Diagram Menu Masakan	49
Gambar 3.9. Sequence Diagram Pencarian	59
Gambar 3.10. Sequence Diagram Menu Info Aplikasi	50
Gambar 3.11. Sequence Diagram Menu Bantuan	50
Gambar 3.12. Sequence Diagram Menu Keluar	51
Gambar 3.13. Rancangan Splash Screen	52
Gambar 3.14. Rancangan Menu Utama	53
Gambar 3.15. Rancangan Menu Propinsi	53
Gambar 3.16. Rancangan Menu Info	54
Gambar 3.17. Rancangan Menu Bantuan	55
Gambar 3.18. Rancangan Menu Keluar	55
Gambar 4.1. Kesalahan Bahasa	60
Gambar 4.2. Kesalahan Logika	60
Gambar 4.3. Kesalahan Waktu Proses	61

Gambar 4.4. File Resep Masakan Jawa	62
Gambar 4.5. Instalasi Aplikasi	63
Gambar 4.6. Proses Installasi	63
Gambar 4.7. Aplikasi telah Terinstal	64
Gambar 4.8. Script Splash Screen	65
Gambar 4.9. Script Menu Utama	66
Gambar 4.10. Script List Resep	68
Gambar 4.11. Script Menu Info	69
Gambar 4.12. Script Menu Bantuan	70
Gambar 4.13. Script Menu Keluar	71
Gambar 4.14. Script Pencarian Resep	72
Gambar 4.15. Tampilan Splash Screen	74
Gambar 4.16. Tampilan Menu Utama	74
Gambar 4.17. Tampilan Menu Propinsi	75
Gambar 3.18. Rancangan Menu Keluar	76
Gambar 4.19. Tampilan Resep Masakan	76
Gambar 4.20. Tampilan Cara Membuat Masakan	77
Gambar 4.21. Tampilan List Pencarian	78
Gambar 4.22. Tampilan Menu Info	78
Gambar 4.23. Tampilan Menu Bantuan	79
Gambar 4.24. Tampilan Menu Keluar	80

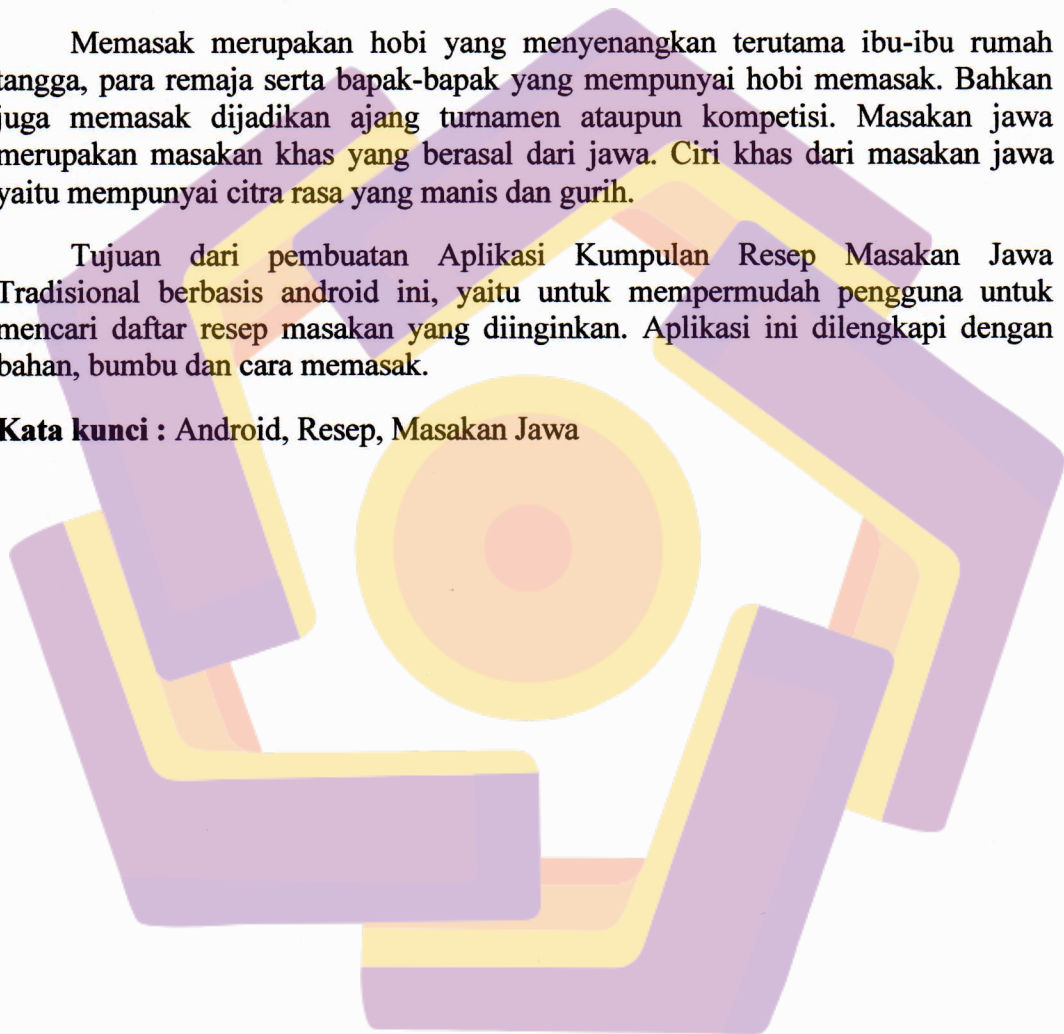
INTISARI

Perkembangan dunia teknologi saat ini berkembang sangat pesat, diantaranya adanya kemunculan Sistem Operasi Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras. Dengan adanya android ini memudahkan para pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Memasak merupakan hobi yang menyenangkan terutama ibu-ibu rumah tangga, para remaja serta bapak-bapak yang mempunyai hobi memasak. Bahkan juga memasak dijadikan ajang turnamen ataupun kompetisi. Masakan jawa merupakan masakan khas yang berasal dari jawa. Ciri khas dari masakan jawa yaitu mempunyai citra rasa yang manis dan gurih.

Tujuan dari pembuatan Aplikasi Kumpulan Resep Masakan Jawa Tradisional berbasis android ini, yaitu untuk mempermudah pengguna untuk mencari daftar resep masakan yang diinginkan. Aplikasi ini dilengkapi dengan bahan, bumbu dan cara memasak.

Kata kunci : Android, Resep, Masakan Jawa



ABSTRACT

The development of the technology world is growing very rapidly, such as the emergence of Android Operating System. Android is a Linux-based operating system that is used as a resource management hardware. With the android makes it easier for users to find the desired information.

Cooking is a fun hobby, especially the mothers-housewives, teenagers and gentlemens who have a hobby of cooking. Even cooking is also used as the arena tournament or competition. Javanese cuisine is the cuisine that originated from Java. The hallmark of the Javanese cuisine has flavors of sweet and savory.

The purpose of the making of the applications a collection of Recipes of traditional Javanese cuisine this android based, that is to make it easier for users to find the desired dishes recipe list. This application comes with an ingredients, spices and cooking methods.

Keywords : *Android, Recipes, Javanese Cuisine*

