

**APLIKASI XTRAORDINARYFOOD SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MAKANAN TRADISIONAL
DI INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Sulistiyo

12.11.6307

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**APLIKASI XTRAORDINARYFOOD SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MAKANAN TRADISIONAL
DI INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Sulistiyo

12.11.6307

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI XTRAORDINARYFOOD SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MAKANAN TRADISIONAL
DI INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Sulistiyo

12.11.6307

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Erni Seniwati, M.Cs

NIK. 190302231

PENGESAHAN
SKRIPSI
APLIKASI XTRAORDINARYFOOD SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MAKANAN TRADISIONAL
DI INDONESIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Sulistiyo

12.11.6307

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Arif Dwi Laksito, M.Kom
NIK. 190302150

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

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.

Yogyakarta, 14 Juni 2017



Muhammad Sulistiyo
NIM. 12.11.6307

MOTTO

1. “Meskipun kamu mendapat latihan jasmani yang sehebat-hebatnya, tidak akan berguna jika kamu mempunyai sifat menyerah! Kepandaian yang bagaimanapun tingginya, tidak ada gunanya jika orang itu mempunyai sifat menyerah! Tentara akan hidup sampai akhir jaman, tentara akan timbul dan tenggelam bersama Negara!” – Jenderal Soedirman
2. “Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”. – Nelson Mandela
3. “Olahraga adalah raja. Gizi adalah ratu. Gabungkan keduanya dan Anda akan mendapat sebuah kerajaan”. – Jack Lalanne
4. “Jika kita tidak mendisiplinkan diri, dunia akan melakukannya untuk kita.”
- William Feather

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah *robbil 'alamin*, Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang mana atas limpahan berkat dan Karunia-Nya sehingga telah terselesaikan skripsi ini. Untuk itu skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua dan saudara saya yang selalu memberikan motivasi dan do'a serta dorongan baik berupa materi maupun non materi.
- Kedua orang tua dari Yosi alvionita juga yang selalu memberikan motivasi dan do'a serta dorongan baik berupa materi maupun non materi.
- Yosi Alvionita, sebagai penyemangat dan selalu memotivasi jika saya merasa kesusahan dalam mengerjakan skripsi ini.
- Ibu Erni Seniwati, M.Cs selaku pembimbing saya yang senantiasa sabar dalam membimbing saya dan memberikan masukan saran terhadap tugas akhir yang saya kerjakan agar dapat terselesaikan dengan baik.
- Seluruh dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan serta informasi yang sebelumnya saya tidak ketahui.
- Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji sukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan kemurahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Aplikasi XtraordinaryFood Sebagai Media Informasi Makanan Tradisional di Indonesia”. Penulis menyadari bahwa selesainya laporan Tugas akhir ini adalah berkat bimbingan, bantuan, serta dorongan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dalam kesempurnaan Tugas akhir ini. Harapan penulis, semoga Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 14 Juni 2017

Muhammad Sulistiyo
NIM. 12.11.6307

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1. Metode Analisis	5
2. Metode Perancangan	5
3. Implementasi	5
4. Metode Testing	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Android	10

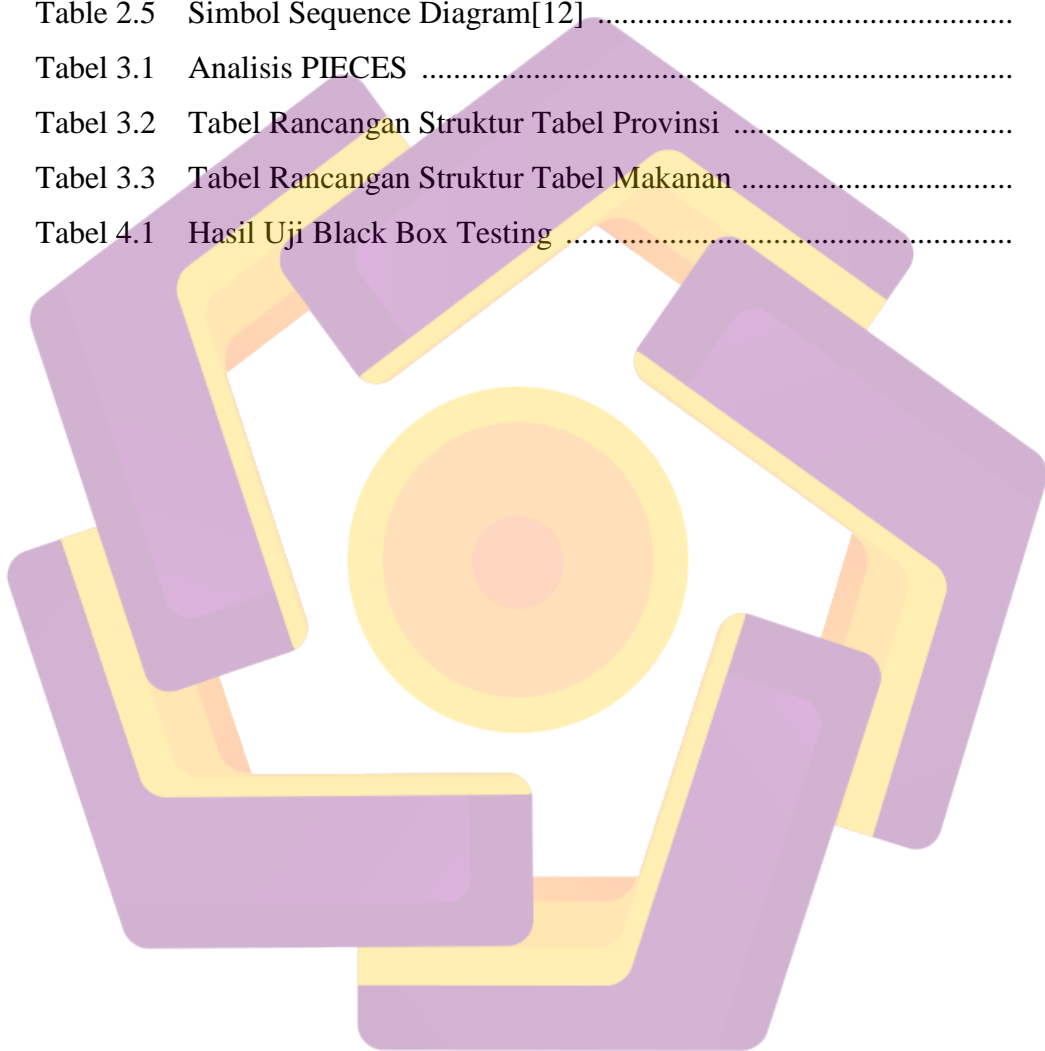
2.2.1 Pengertian Android	10
2.2.2 Perkembangan Versi Android	10
2.2.2.1 Android 1.1	11
2.2.2.2 Android 1.5 (<i>Cupcake</i>)	11
2.2.2.3 Android 1.6 (<i>Donut</i>)	11
2.2.2.4 Android 2.0 / 2.1 (<i>Eclair</i>)	12
2.2.2.5 Android 2.2 (<i>Frozen/Froyo</i>)	12
2.2.2.6 Android 2.3 (<i>Gingerbread</i>)	13
2.2.2.7 Android 3.0 / 3.1 (<i>Honeycomb</i>)	13
2.2.2.8 Android 4.0 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	14
2.2.2.9 Android 4.1 / 4.2 / 4.3 (<i>Jelly Bean</i>)	14
2.2.2.10 Android 4.4 (<i>Kit Kat</i>)	15
2.2.2.11 Android 5.0 (<i>Lollipop</i>)	16
2.2.3 Arsitektur Android	17
2.3 Pemodelan Aplikasi Mobile	19
2.3.1 Pengertian Pemodelan	19
2.3.2 Pengertian Aplikasi Mobile	20
2.4 Analisis PIECES	21
2.4.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	21
2.4.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	21
2.4.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	22
2.4.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	23
2.4.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	24
2.4.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	24
2.5 Konsep Pemodelan (<i>UML</i>)	25
2.5.1 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	25
2.5.1.1 Keunggulan <i>UML</i>	25
2.5.1.2 Use Case Diagram	26
2.5.1.3 Activity Diagram	28
2.5.1.4 Class Diagram	28
2.5.1.5 Sequence Diagram	30

2.6	Konsep Basis Data	31
2.6.1	Database Management System (DBMS)	31
2.6.2	SQLite	32
2.7	Bahasa Pemrograman	33
2.7.1	Java	33
BAB III Implementasi dan Pembahasan		34
3.1	Deskripsi Umum	34
3.2	Analisis Masalah.....	35
3.3	Analisis Kebutuhan.....	39
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	40
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	40
3.4	Analisis Kelayakan	41
3.4.1	Analisis Kelayakan Hukum	41
3.4.2	Analisis Kelayakan Operasional	41
3.4.3	Analisis Kelayakan Teknologi	41
3.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi	42
3.5	Perancangan Sistem	42
3.5.1	Perancangan UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	42
3.5.1.1	Use Case Diagram	42
3.5.1.2	Activity Diagram	43
3.5.1.3	Class Diagram	44
3.5.1.4	Squence Diagram	45
3.5.2	Perancangan Basis Data	47
3.5.2.1	Rancangan ERD	47
3.5.2.2	Rancangan Relasi Antar Tabel	48
3.5.2.3	Rancangan Struktur Tabel	48
3.5.3	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	49
3.5.3.1	Rancangan Menu Utama	49
3.5.3.2	Rancangan Tampilan Provinsi	50

3.5.3.3 Rancangan Tampilan Makanan	50
3.5.3.4 Rancangan Tampilan Detail Makanan	51
3.5.3.5 Rancangan Tampilan Map	51
3.5.3.6 Rancangan Tampilan About	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Implementasi dan Pembahasan	53
4.1.1 Tabel Provinsi	53
4.1.2 Tabel Makanan	54
4.2 Implementasi dan Pembahasan Aplikasi Android	54
4.2.1 Implementasi dan Pembahasan Menu Utama	54
4.2.2 Implementasi dan Pembahasan Menu About	55
4.2.3 Implementasi dan Pembahasan Menu Provinsi	57
4.2.4 Implementasi dan Pembahasan Fitur Search Provinsi	59
4.2.5 Implementasi dan Pembahasan Menu Makanan Pada Provinsi	60
4.2.6 Implementasi dan Pembahasan Fitur Search Makanan	62
4.2.7 Implementasi dan Pembahasan Detail Makanan	63
4.2.8 Implementasi dan Pembahasan Peta	67
4.2.9 Implementasi dan Pembahasan Menu Makanan	70
4.3 White Box Testing	72
4.4 Black Box Testing	72
4.5 Pemeliharaan Aplikasi	73
BAB V Kesimpulan dan Saran	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

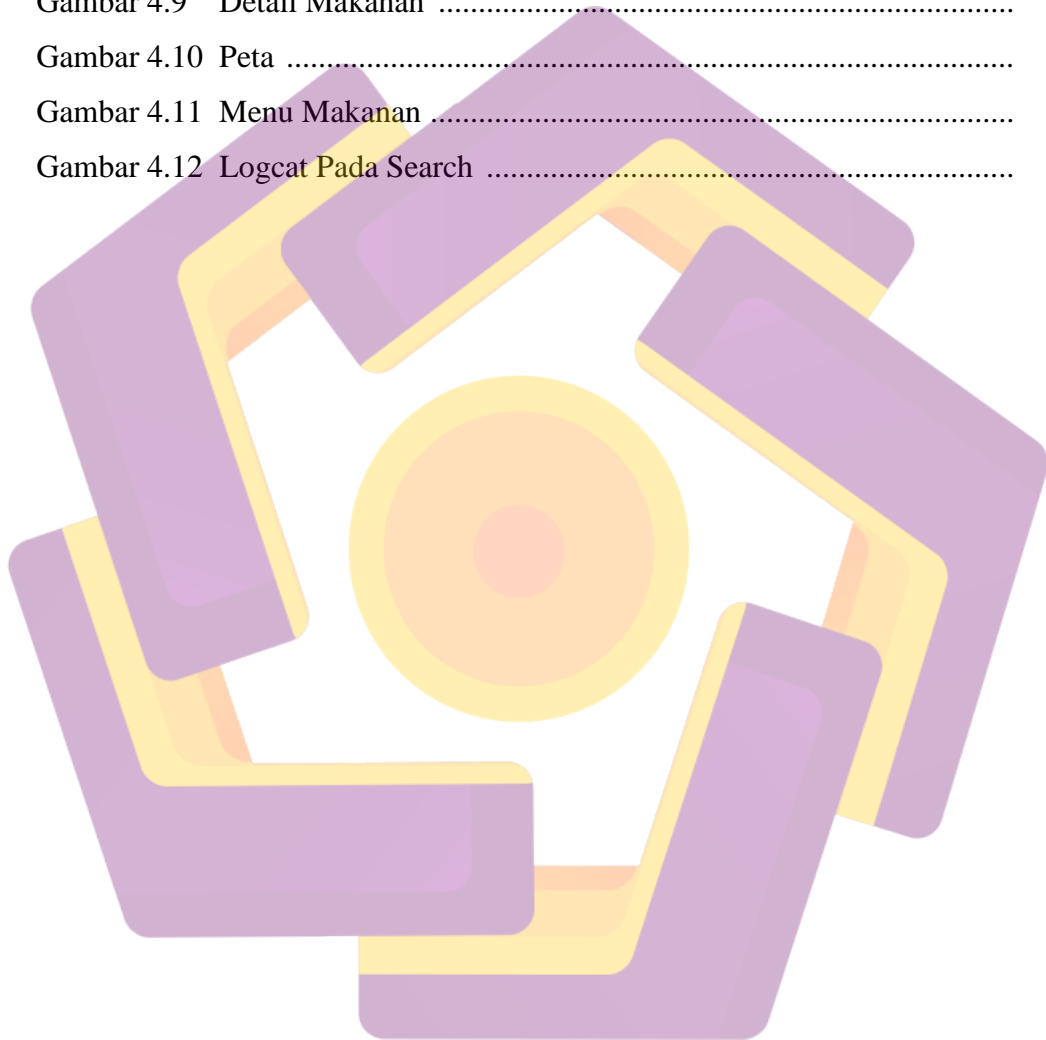
Tabel 2.1	Tabel Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2.2	Simbol Use Case Diagram[12]	27
Tabel 2.3	Simbol Activity Diagram[12]	28
Tabel 2.4	Simbol Class Diagram[22]	29
Table 2.5	Simbol Sequence Diagram[12]	30
Tabel 3.1	Analisis PIECES	35
Tabel 3.2	Tabel Rancangan Struktur Tabel Provinsi	48
Tabel 3.3	Tabel Rancangan Struktur Tabel Makanan	48
Tabel 4.1	Hasil Uji Black Box Testing	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Android 1.5 (<i>Cupcake</i>)[19]	11
Gambar 2.2	Android 1.6 (<i>Donut</i>)[19]	12
Gambar 2.3	Android 2.0/2.1 (<i>Éclair</i>)[19]	12
Gambar 2.4	Android 2.2 (<i>Frozen/Froyo</i>)[19]	13
Gambar 2.5	Android 2.3 (<i>Gingerbread</i>)[19]	13
Gambar 2.6	Android 3.0/3.1 (<i>Honeycomb</i>)[19]	14
Gambar 2.7	Android 4.0 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)[19]	14
Gambar 2.8	Android 4.1/4.2/4.3 (<i>Jelly Bean</i>)[19]	15
Gambar 2.9	Android 4.4 (<i>Kit Kat</i>)[19]	16
Gambar 2.10	Android 5.0 (<i>Lollipop</i>)[20]	17
Gambar 2.11	Arsitektur Sistem Operasi Android[21]	18
Gambar 3.1	Use Case Diagram	42
Gambar 3.2	Activity Diagram Provinsi	43
Gambar 3.3	Activity Diagram Makanan	43
Gambar 3.4	Activity Diagram About	44
Gambar 3.5	Class Diagram	45
Gambar 3.6	Sequence Diagram Provinsi	46
Gambar 3.7	Sequence Diagram Makanan	46
Gambar 3.8	Sequence Diagram About	47
Gambar 3.9	Rancangan ERD	47
Gambar 3.10	Rancangan Relasi Antar Tabel	48
Gambar 3.11	Rancangan Menu Utama	49
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Provinsi	50
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Makanan	50
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Detail Makanan	51
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Map	51
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan About	52
Gambar 4.1	Tabel Provinsi	53
Gambar 4.2	Tabel Makanan	54
Gambar 4.3	Menu Utama	55

Gambar 4.4	About	57
Gambar 4.5	Menu Provinsi	58
Gambar 4.6	Search Provinsi	59
Gambar 4.7	Menu Makanan Pada Provinsi	61
Gambar 4.8	Search Makanan	63
Gambar 4.9	Detail Makanan	66
Gambar 4.10	Peta	69
Gambar 4.11	Menu Makanan	71
Gambar 4.12	Logcat Pada Search	72



INTISARI

Makanan khas Indonesia adalah suatu pencerminan dari beragamnya Budaya dan menjadi sebuah ciri tersendiri dari setiap daerah di Indonesia. Di era modern ini tidak sedikit masyarakat kita yang menggemari hobi membuat Makanan khas dari daerahnya, hal ini dapat kita lihat dari munculnya acara televisi yang Temanya memasak Makanan khas Nusantara. Namun seiring dengan perkembangan media informasi yang sangat pesat maka banyak pula makanan asing yang hadir di Indonesia sehingga memudahkan informasi mengenai masakan kuliner asli Indonesia.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba membuat suatu teknologi informasi untuk dapat mengembangkan informasi tentang makanan tradisional yang ada di Indonesia. Menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Melakukan perancangan model proses menggunakan UML dan ERD, perancangan database, perancangan *interface* dan relasi antar tabel.

Aplikasi yang dihasilkan berbentuk *prototype base-on* Android “Teknologi Informasi Masyarakat”, yang ditujukan untuk memberikan informasi serta letak provinsi dari suatu makanan tradisional yang ada di Indonesia.

Kata-kunci: Teknologi informasi, aplikasi android, informasi.

ABSTRACT

Indonesia's unique food is a reflection of the diversity of cultures and a distinctive feature of every region in Indonesia. In this modern era, not a few of our people who like to create a hobby of a typical food from the region, this can be seen from the emergence of television shows that the theme of cooking typical food archipelago. But along with the development of information media is very rapidly so many foreign foods are present in Indonesia so that the information about the cuisine culinary native Indonesia.

In this thesis, researchers try to analyze the issues of existing problems, and try to make an information technology to be able to develop information about traditional foods that exist in Indonesia. Using Waterfall development method. Performing the process model using UML and ERD, database design, interface design and relationships between tables.

The resulting application takes the form of a prototype base-on Android "Community Information Technology", aimed at providing information and the location of the province of a traditional food in Indonesia.

Keywords: *Information Technology, android apps, information*

