

**MULTIMEDIA INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA MAKANAN
TRADISIONAL DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Zainul Arifin

13.11.6798

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

**MULTIMEDIA INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA MAKANAN
TRADISIONAL DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Zainul Arifin

13.11.6798

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA MAKANAN
TRADISIONAL DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zainul Arifin

13.11.6798

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2016

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

PENGESAHAN
SKRIPSI
MULTIMEDIA INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA MAKANAN
TRADISIONAL DI YOGYAKARTA
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zainul Arifin

13.11.6798

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163

Tanda Tangan



a.n.





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Oktober 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Oktober 2017



Zainul Arifin

NIM. 13.11.6798

MOTTO

- ❖ “MAN JADDA WAJADA” Siapa yang bersungguh-sungguh, pasti akan berhasil.
- ❖ Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban, jika itu hanya dipikirkan.
- ❖ Jadilah diri sendiri dan jangan menjadi orang lain, walaupun dia terlihat lebih baik dari kita.
- ❖ Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis haturkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Orang tua tercinta Bapak Samsudin dan Ibu Wati yang telah menjadi orang tua terhebat, yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik moral maupun material.
3. Saudara-saudara keluarga besar dari Sabang sampai Merauke yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Hastari Utama, M.Cs. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan solusi agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Sahabat-sahabat (Alex, Erik, Khasan, Ridwan, Rony dan Manggala) yang selalu memberikan keceriaan dan masukkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman kelas S1 TI-01 angkatan 2013, terima kasih atas persaudaraan yang telah terjalin.
7. Saudara, teman, keluarga (Agung, Denny, Yoshua, Wendy, Dhany, Indra, Kersna, Adnan, Herlambang, Heruzy, Reno, Pak Leo Sigit, Kang Arfan, Rezky, Taufik, Lanang dan teman-teman Problem Boyz lainnya) terima kasih atas persaudaraan yang telah terjalin dan kebersamaannya untuk waktu yang telah kita lewati bersama. Semoga kita sukses bersama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia yang selalu diberikan-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Multimedia Interaktif Ensiklopedia Makanan Tradisional di Yogyakarta Berbasis Android”.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mengalami kesulitan, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 25 Oktober 2017

Penulis

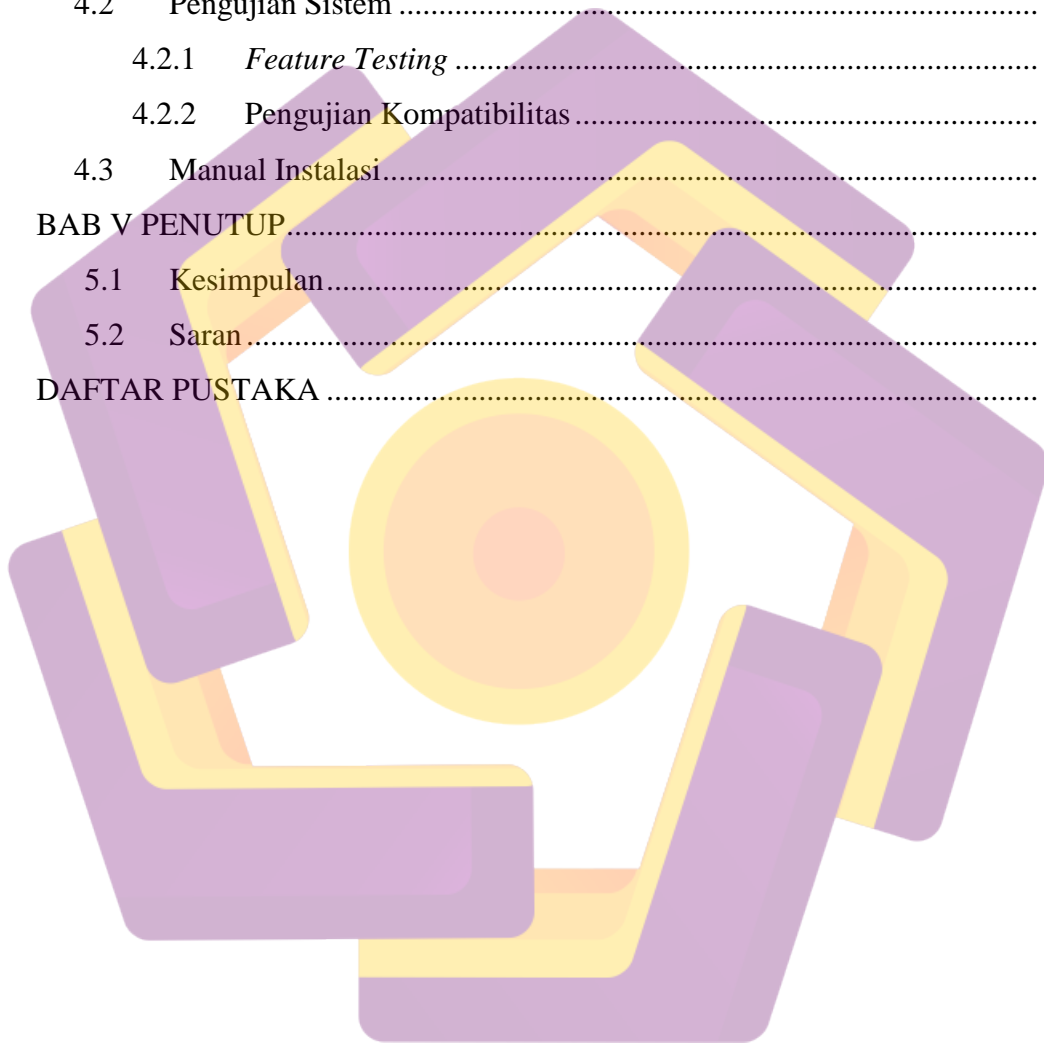
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	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 Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Penelitian.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.3 Metode Analisis	5
1.5.4 Model Proses.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Pengertian Android	10
2.2.1.1 Sejarah Sistem Operasi Android.....	11
2.2.1.2 Arsitektur Android.....	13

2.2.2	Makanan Tradisional.....	15
2.2.2.1	Definisi Makanan Tradisional	15
2.2.2.2	Jenis Makanan	16
2.2.2.3	Pengembangan Makanan Tradisional.....	17
2.2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	18
2.2.3.1	Sejarah Multimedia.....	18
2.2.3.2	Definisi Multimedia.....	19
2.2.4	Konsep Pemodelan.....	19
2.2.4.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	19
2.2.4.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.2.4.1.2	<i>Class Diagram</i>	23
2.2.4.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	24
2.2.4.1.4	<i>Activity Diagram</i>	25
2.2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	26
2.2.5.1	<i>Android Software Development Kit (Android SDK)</i>	26
2.2.5.2	<i>Android Development Tools (ADT)</i>	27
2.2.5.3	Android Studio	28
2.2.6	<i>Systems Development Life Cycle (SDLC)</i>	28
2.2.7	Analisis Sistem.....	29
2.2.7.1	Analisis SWOT.....	29
2.2.8	Konsep Basis Data	30
2.2.8.1	SQLite.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Gambaran Umum	32
3.2	Analisis Sistem	33
3.2.1	Analisis SWOT	33
3.2.1.1	Kekuatan (<i>Strenght</i>).....	33
3.2.1.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	34
3.2.1.3	Peluang (<i>Opportunities</i>).....	34
3.2.1.4	Ancaman (<i>Threats</i>)	35
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37

3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	37
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	38
3.2.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	38
3.2.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
3.2.2.2.3	Kebutuhan <i>User</i>	39
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	39
3.2.3.1	Kelayakan Teknis	40
3.2.3.2	Kelayakan Operasional	40
3.2.3.3	Kelayakan Hukum	40
3.3	Perancangan Sistem	41
3.3.1	Perancangan UML	41
3.3.1.1	<i>Use Case</i> Diagram	42
3.3.1.2	<i>Activity</i> Diagram	46
3.3.1.3	<i>Class</i> Diagram	49
3.3.1.4	<i>Sequence</i> Diagram	50
3.4	Perancangan Database	52
3.5	Perancangan Tampilan Antar Muka Sistem	53
3.5.1	Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	53
3.5.2	Rancangan Tampilan Halaman Utama	53
3.5.3	Rancangan Tampilan Menu Slide	54
3.5.4	Rancangan Tampilan Halaman Sekilas Makanan	54
3.5.5	Rancangan Tampilan Halaman Makanan Tradisional	55
3.5.6	Rancangan Tampilan Halaman Detail Makanan	55
3.5.7	Rancangan Tampilan Halaman Bantuan	56
3.5.8	Rancangan Tampilan Halaman Tentang	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Implementasi	57
4.1.1	Implementasi Basis Data	57
4.1.2	Pembuatan Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)	58
4.1.2.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	58
4.1.2.2	Tampilan Halaman Utama	60

4.1.2.3	Tampilan Halaman Sekilas Makanan	62
4.1.2.4	Tampilan Halaman Makanan Tradisional	65
4.1.2.5	Tampilan Halaman Detail Makanan	67
4.1.2.6	Tampilan Halaman Bantuan	70
4.1.2.7	Tampilan Halaman Tentang	72
4.2	Pengujian Sistem	73
4.2.1	<i>Feature Testing</i>	74
4.2.2	Pengujian Kompatibilitas	74
4.3	Manual Instalasi	76
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80



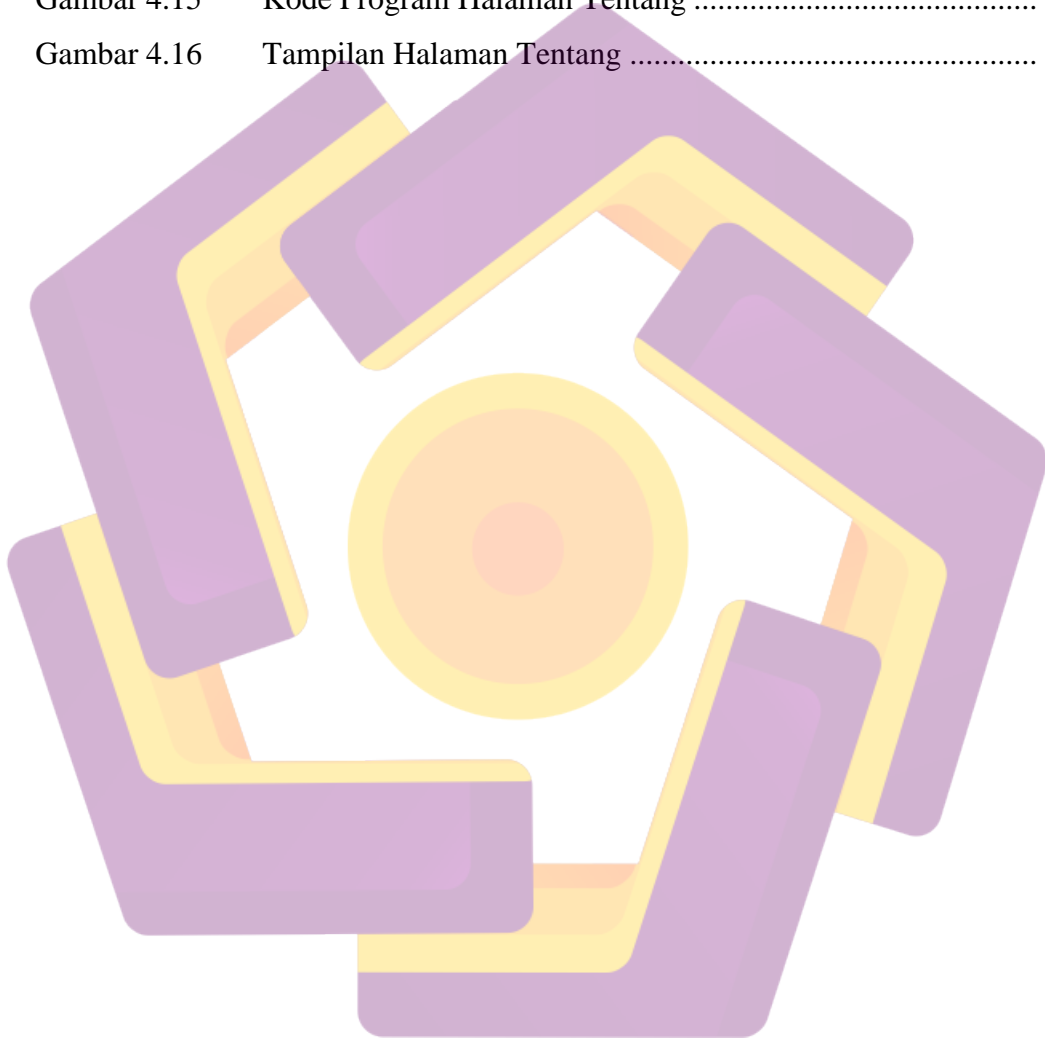
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Jurnal Terkait.....	9
Tabel 2.2	Notasi <i>Use Case</i> Diagram	20
Tabel 2.3	Notasi <i>Class</i> Diagram.....	23
Tabel 2.4	Notasi <i>Sequence</i> Diagram.....	24
Tabel 2.5	Notasi <i>Activity</i> Diagram	25
Tabel 3.1	Matriks Analisis SWOT	35
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	38
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	39
Tabel 3.4	<i>Scenario Use Case</i> Menu Sekilas Makanan.....	42
Tabel 3.5	<i>Scenario Use Case</i> Memilih Menu Makanan Tradisional	43
Tabel 3.6	<i>Scenario Use Case</i> Memilih Menu Bantuan	44
Tabel 3.7	<i>Scenario Use Case</i> Memilih Menu Tentang	45
Tabel 3.8	Tabel Basis data.....	52
Tabel 4.1	Implementasi Basis Data	57
Tabel 4.2	Hasil Pengujian Feature Testing.....	74
Tabel 4.3	Pengujian Kompabilitas.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Model Proses <i>Extreme Programming</i>	5
Gambar 2.1	Arsitektur Android.....	15
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Menu Sekilas Makanan Tradisional	46
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Menu Makanan Tradisional.....	47
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Menu Bantuan	48
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Menu Tentang.....	48
Gambar 3.6	<i>Class Diagram</i> Aplikasi.....	49
Gambar 3.7	<i>Sequence Diagram</i> Menu Sekilas Makanan	50
Gambar 3.8	<i>Sequence Diagram</i> Menu Makanan Tradisional.....	50
Gambar 3.9	<i>Sequence Diagram</i> Menu Bantuan.....	51
Gambar 3.10	<i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang.....	51
Gambar 3.11	Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	53
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Halaman Utama	53
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Menu <i>Slide</i>	54
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Halaman Sekilas Makanan	54
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Halaman Makanan Tradisional.....	55
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan Halaman Detail Makanan	55
Gambar 3.17	Rancangan Tampilan Halaman Bantuan	56
Gambar 3.18	Rancangan Tampilan Halaman Tentang.....	56
Gambar 4.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	58
Gambar 4.2	Kode Program <i>Splash Screen</i>	59
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Utama	60
Gambar 4.4	Kode Program Halaman Utama.....	61
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Sekilas Makanan	62
Gambar 4.6	Kode Program Teks Halaman Sekilas Makanan	63
Gambar 4.7	Kode Program Gambar Halaman Sekilas Makanan	64
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Makanan Tradisional	65
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Makanan Tradisional	66

Gambar 4.10	Tampilan Halaman Detail Gerakan	67
Gambar 4.11	Kode Program Halaman Detail Makanan 1	68
Gambar 4.12	Kode Program Halaman Detail Gerakan 2	69
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Bantuan	70
Gambar 4.14	Kode Program Halaman Bantuan	71
Gambar 4.15	Kode Program Halaman Tentang	72
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Tentang	73



INTISARI

Yogyakarta memiliki keanekaragaman kuliner yang sangat banyak. Salah satu contoh bentuk keanekaragaman kuliner tersebut adalah makanan tradisional. Makanan tradisional merupakan salah satu identitas kebudayaan suatu daerah di Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai jenis makanan yang berbeda, dapat dilihat dari variasi, fungsi dan cara penyajiannya.

Pengetahuan mengenai berbagai makanan tradisional merupakan hal yang penting, tidak jarang masyarakat Yogyakarta maupun luar kota kurang mengetahui tentang makanan tradisional dari daerahnya. Buku ensiklopedia ataupun katalog tentang makanan telah banyak beredar, namun sumber informasi cetak tersebut kurang efektif, dikarenakan sifat masyarakat urban yang menjadi target utama lebih memilih mencari informasi dengan cara yang cepat dan praktis.

Aplikasi ini digunakan sebagai media edukasi dan promosi tentang macam-macam makanan tradisional yang berada di Yogyakarta. Daftar makanan yang berada pada aplikasi ditampilkan sesuai dari kabupaten asalnya. Aplikasi ini dapat memberikan informasi berupa video, sejarah, resep dan gambar makanan yang dipilih.

Kata Kunci: Yogyakarta, makanan, tradisional, ensiklopedia, edukasi

ABSTRACT

Yogyakarta has a lot of various culinary. Traditional food is one example of variety culinary. Traditional food is region cultural identity of Indonesia. Yogyakarta special region has a lot types of food, and it can be seen from, variation, function and serving method.

Knowledge about traditional food is important, people of Yogyakarta and outside the city has less knowledge about traditional food of their region. Encyclopedia and food catalog has been spread widely, but the source from encyclopedia and food catalog is not effective, because people of urban communities who become the main target prefer to seek information quickly and practically.

This application used to educational media and promotion about types of Yogyakarta traditional food. The list of food in this application is accordingly displayed from original district. This application can provide information in the form of video, history, recipes, and images of selected food.

Keywords : *Yogyakarta, Food, Traditional, Encyclopedia, Education*

