

APLIKASI KUMPULAN RESEP MASAKAN TRADISIONAL KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID

Sefty Wijaanti¹⁾, Taufiqurrahman²⁾

Sistem Informasi¹⁾, Teknik Informatika²⁾, STMIK Widya Cipta Dharma

E-mail: seft_wijaanti@gmail.com¹⁾, fiqur23@gmail.com²⁾

Abstrak - Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Aplikasi resep masakan kutai menyediakan informasi yang berupa data resep masakan kutai dan Profil Kutai,

Aplikasi resep masakan kutai dikembangkan dengan metode pengembangan sistem *Prototype*, metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan studi pustaka, analisa perancangan sistem dengan menggunakan *Flowchart*. Dalam mengembangkan aplikasi resep masakan kutai digunakan bahasa pemrograman JAVA, XML, *SQL*, *Eclipse* sebagai *editor android*, dan *adobe photoshop* sebagai *editor image*. Metode pengujian aplikasi resep masakan kutai menggunakan metode pengujian *White Box* dan *Black Box*.

Dengan adanya aplikasi ini maka masyarakat umum dapat memperoleh informasi tentang informasi-informasi resep masakan kutai dan sejarah singkat kutai kartanegara.

Kata Kunci : Aplikasi, *Android*, Resep Masakan, Kutai Kartanegara

1. PENDAHULUAN

Kutai Kartanegara (Kukar) merupakan salah satu daerah yang memiliki cukup banyak penduduk yang tersebar di berbagai wilayah kalimantan timur. Selain itu, kukar juga memiliki berbagai macam masakan tradisional. Kukar memiliki beberapa hidangan dengan cita rasa yang unik.

Untuk memasak banyak para ibu rumah tangga dan remaja mencari resep masakan pada majalah-majalah untuk menghasilkan makanan yang enak dan lezat khususnya bagi masakan seafood. Makanan seafood Indonesia di olah bermacam rasa dan cara penyajian.

Pada masing-masing daerah Indonesia terdapat resep-resep khas daerah misalnya resep masakan khas Jawa, Aceh, Bali, Padang dan sebagainya. Aplikasi android sangat berkembang pesat selama ini yang pengembangannya pun sangat mudah dan kaya tutorial. Aplikasi android banyak digunakan sebagai media informasi, pembelajaran dan game. Kemajuan perangkat mobile sangat diperlukan adanya sebuah aplikasi yang dapat membukukan resep masakan yang mudah diakses oleh masyarakat Indonesia seperti pada perangkat mobile android.

Mengingat adanya teknologi yang semakin hari semakin banyak perkembangan. Melihat perkembangan teknologi berbasis android yang mulai pesat, maka solusi yang diusulkan dalam permasalahan tersebut adalah dengan membangun suatu Aplikasi Kumpulan Resep Masakan Tradisional Kutai Kartanegara Berbasis Android.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka hal yang perlu dirumuskan dalam masalah ini yaitu :

“Bagaimana Membangun Aplikasi Kumpulan Resep Masakan Tradisional Kutai Kartanegara Berbasis *Android* ?”

Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini di titik beratkan pada pembangunan Aplikasi Kumpulan Resep Masakan Tradisional Kutai Kartanegara Berbasis *Android* untuk mengakses informasi berupa data resep masakan kutai dan sejarah singkat kutai kartanegara. Mengingat masalah yang ada maka batasan masalah yang akan di teliti sebagai berikut :

1. Pengguna memiliki akses meliputi : Melihat Daftar Resep, Profil Kutai Kartanegara, dan Melihat Resep Masakan Tradisional Kutai Kartanegara.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam sistem ini adalah :

3.1. Android

Menurut [2], Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis linux. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc, yang kemudian dibeli oleh google pada tahun 2005.

3.2 Sejarah Android

Menurut [2], Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis Linux. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc, yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005.

Dalam usaha mengembangkan Android, pada tahun 2007 dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), sebuah konsorsium dari beberapa perusahaan, yaitu Texas Instruments, Broadcom Corporation, Google, HTC, Intel, LG, Marvell Technology Group, Motorola, Nvidia, Qualcomm, Samsung Electronics, Sprint Nextel dan T-Mobile dengan tujuan untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat mobile. Pada tanggal 9 Desember 2008, ia diumumkan bahwa 14 anggota baru akan bergabung proyek Android, termasuk PacketVideo, ARM Holdings, Atheros Communications, Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc.

3.2.1 Aplikasi Mobile

Menurut [3], Aplikasi mobile adalah sebuah perangkat lunak aplikasi yang berjalan pada smartphone, tablet komputer, dan perangkat mobile lainnya. Berdasarkan data jumlah penggunaan perangkat mobile pada tahun 2013, bahwa sebanyak 97% penduduk dunia menggunakan telepon genggam (mobile phone).

Menurut [3], Karakteristik Aplikasi mobile berbeda-beda, disesuaikan kebutuhan penggunaannya, yaitu :

1. Fitur Aplikasi

Fitur yang dimiliki aplikasi mobile pada umumnya lebih spesifik, instan, dan terbatas, seperti SMS, membaca notifikasi, mengambil foto dan mengunggahnya ke internet. Di mana pun pengguna smartphone ingin menggunakan aplikasi, akan mendapatkan produktivitas maksimum dengan tenaga sedikit.

2. Interaksi User

Dapat diakses dengan cara-cara yang sederhana, seperti layar sentuh. Dengan kemampuan layar sentuh, pengguna smartphone bisa berinteraksi langsung dengan layar, berbasis accelerometer maupun kompas.

3. Pemetaan Lokasi

Dengan memanfaatkan GPS yang telah disematkan pada smartphone, pemetaan lokasi dapat dilakukan secara detail.

4. Push Notification

Biasanya pengguna teknologi mobile dilakukan dalam durasi yang singkat, seperti membaca notifikasi. Layanan notifikasi ini dikirimkan sebagai pemberitahuan kepada pengguna smartphone tanpa harus selalu login terlebih dahulu, dan user hampir sepanjang waktu dekat dengan smartphone.

3.3 Resep Masakan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat (2008), Resep adalah keterangan tentang bahan dan cara meracik obat (memasak makanan).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat (2008), Masakan adalah panganan, lauk-lauk yang di masak.

Jadi Resep Masakan adalah suatu susunan instruksi atau algoritma yang menunjukkan cara membuat suatu masakan.

3.4 Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat (2008), Tradisional merupakan sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010), bagian ini akan membahas secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas pengembangan perangkat lunak. Pembahasan akan dimulai dengan model air terjun (*waterfallModel*) dan Pendekatan *Prototype*.

3.5.1 Metode Prototype

Menurut Simarmata (2010), *Prototype* adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. konsumen potensial menggunakan *prototype* dan menyediakan masukan untuk tim pengembang sebelum pengembangan skala besar dimulai. Gambar 2.1 menunjukkan pendekatan *prototype* pada umumnya.

Pendekatan *Prototype* sangat sesuai untuk proyek kecil atau pada tingkat sub sistem. Mem*prototypekan* sebuah sistem yang sempurna merupakan hal yang sangat sulit. Kesulitan lain juga akan muncul ketika menghentikan pengulangan pembuatan *prototype*. Adapun tahapan yang terdapat dalam *prototype* model dapat dijelaskan seperti di bawah ini :

1. Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis
Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Perancangan Cepat
Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
3. Membangun *Prototype*
Membangun *Prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).
4. Evaluasi *Prototype*
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah sesuai dengan

keinginan pelanggan dengan melakukan Pengujian (*Testing*) dan Implementasi sistem. Jika sudah sesuai maka langkah 5 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulang langkah 2 ataupun 3.

5. **Perubahan Desain dan *Prototype***
Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa *pemrograman* yang sesuai dengan keinginan *user*.
6. **Pelanggan Puas**
Apabila *user* puas dengan sistem yang di buat maka dapat lanjut ke tahap selanjutnya, sebaliknya jika *user* kecewa maka ulangi tahap ke lima.
7. **Pengembangan Skala Besar**
Dalam tahap ini jika *user* sudah puas dengan sistem yang telah di bangun, pengembangan sistem skala besar dapat di mulai.

Adapun keuntungan dalam menggunakan model ini antara lain :

1. Pengembangan sistem dapat berinteraksi secara langsung dengan *user*, khususnya dlam persamaan persepsi dalam pemodelan sistem yang akan dibangun.
2. *User* dapat terlibat aktif dan partisipatif dalam menentukan model sistem dan operasionalnya.
3. Meningkatkan kepuasan saari sisi *user* karena harapannya dapat ter-*implementasi* dengan baik, sementara biaya pengembangan sistem bisa menjadi hemat.

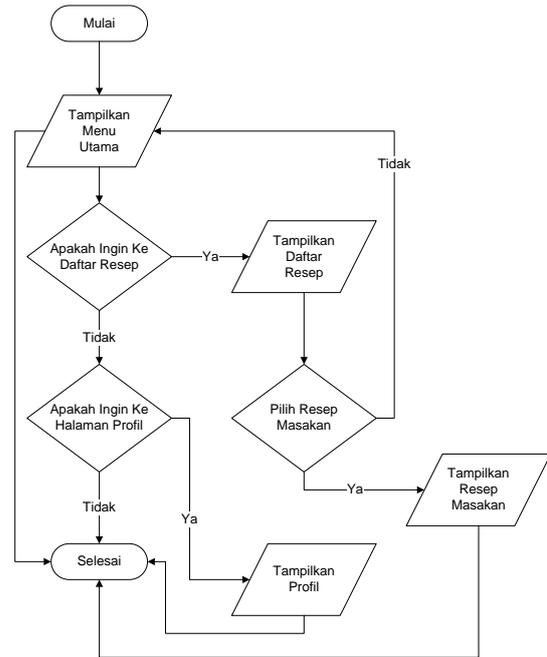
Adapun kelemahan atau kerugian pada model ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya dokumentasi secara rinci untuk setiap tahap pembangunan sistem, yang menyebabkan deteksi kontrol menjadi kurang cermat, sehingga jika terjadi kesalahan, akan mengalami kesulitan dalam memperbaikinya. Termasuk jika suatu saat akan dilakukan pengembangan lebih lanjut.
2. Adanya kemungkinan *user* mengembangkan ide dan gagasannya di tengah perjalanan pembangunan, sehingga sistem akan semakin luas.

4 RANCANGAN SISTEM

4.1 *Flowchart User*

Flowchart User pada Aplikasi Kumpulan Resep Masakan Tradisional Kutai Kartanegara Berbasis *Android* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart User*

5 IMPLEMENTASI

5.1 Halaman Utama

Halaman Utama merupakan Halaman yang tampil pertama kali saat Aplikasi Resep Masakan Kutai ini diakses. Disini *user* dapat memilih akses mana yang ingin dimasuki dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Utama

5.2 Daftar Resep

Halaman Daftar Resep merupakan halaman bagi *user* untuk masuk ke halaman Daftar Resep dengan klik *button* Daftar Resep lalu *user* akan berpindah ke halaman Daftar Resep yang akan menampilkan semua data resep masakan tradisional kutai. Pada gambar atau nama resep masakan bisa di klik, jika di klik gambar atau resep masakan akan menampilkan cara membuat resep masakan kutai, dan tombol pencarian yang digunakan untuk mencari resep masakan dengan cara menuliskan kata resep masakan yang ingin dicari dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Daftar Resep

5.3 Resep Masakan

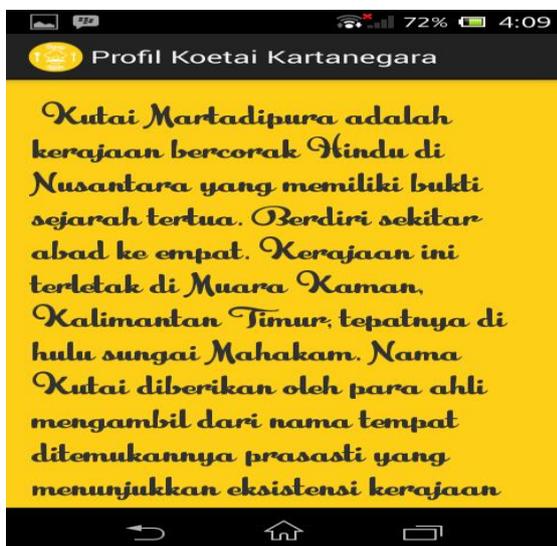
Halaman Resep Masakan merupakan halaman cara membuat menu masakan saat *user* telah memilih resep masakan yang ingin dibuat. Halaman Resep Masakan ini berisi penjelasan tentang cara membuat menu masakan, pada halaman ini terdapat gambar dari resep masakan yang ingin dibuat, nama resep masakan, bahan untuk membuat resep masakan, cara membuat menu masakan, dan terakhir terdapat keterangan tentang resep masakan. Keterangan tentang resep masakan disini hanya beberapa makanan terkenal saja seperti Gence Ruan dan Nasi Bekepor dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Resep Masakan

5.4 Halaman Profil

Halaman Profil merupakan halaman tentang sejarah singkat kutai kartanegara, didalam aplikasi ini *user* juga dapat membaca sejarah singkat tentang kutai kartanegara dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Profil

6 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maupun pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini pengguna atau user dapat mengetahui berbagai macam resep masakan tradisional kutai kartanegara, dan juga bumbu-bumbu tradisional kutai kartanegara.
2. Aplikasi ini dapat membantu para pengguna dalam mencoba memasak salah satu resep masakan tradisional kutai kartanegara.
3. Dengan adanya pengujian White Box dan Black Box maka aplikasi ini sudah berjalan dengan baik karena White Box digunakan untuk pengujian source code jika terdapat kesalahan input dari user akan tampil pemberitahuan bahwa data yang dicari tidak ada, sedangkan Black Box digunakan untuk pengujian button pada aplikasi sehingga menampilkan apa yang di inginkan user dengan benar.

7 SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya untuk pengembang selanjutnya bisa menambahkan video tutorial atau video cara memasak pada aplikasi ini.
2. Desain aplikasi masih kurang menarik belum terdapat audio-visual, oleh karena itu kedepannya desain aplikasi kan jauh lebih menarik dengan di tambahkannya animasi.
3. Untuk aplikasi yang lebih menarik dapat ditambahkan gambar bahan pada saat user mengklik salah satu bahan yang tertera.

8 DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anhar. 2010, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- [2] Hermawan, S. Stephanus, 2011, *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] Hodijah. Ade, 2015, *Bikin Toko Online di Android dengan WebHost Gratis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [4] Kadir, Abdul, 2008, *Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Lestari, Umi Tri. 2014. Pembuatan Aplikasi Kumpulan Resep Masakan Jawa Tradisional Berbasis Android, http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.4441.pdf. Diakses 01 April 2016.

- [6] Mulyana. Dr. Ing. Eueung, 2008, *Belajar Java Secara Visual dan Interaktif*. Bandung: Andi Offset.
- [7] Mohar, Nurul Hasnah. 2015. *Kumpulan Resep Makanan dan Minuman Menggunakan Android*, http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/n!@file_skripsi/Isi_cover_824931145653.pdf. Diakses 01 April 2016.
- [8] Pusat Bahasa Depdiknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta Balai Pustaka.
- [9] Sidik. Betha, 2014, *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika Bandung.
- [10] Simarmata. Janner. 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [11] Sirenden, Bernadus Herdi dan Laekha, Dachi Ester. 2012, *Buat Sendiri Aplikasi Petamu Menggunakan CodeIgniter dan Google Maps API*. Jakarta: Andi Offset.
- [12] Supriyatno, 2010, *Menggunakan Java dan MySQL Untuk Pemula*. Jakarta: Mediakita.
- [13] Wibowo, Eric Agung. 2014. *Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android*, <http://repository.ubaya.ac.id/21395/>. Diakses 18 Maret 2016.
- [14] Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.