

**APLIKASI PEMBELAJARAN "MENGENAL RESEP MASAKAN  
KHAS PULAU JAWA" BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)

Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Ponorogo



DEVIANA MAYASARI

12531468

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO  
(2016)

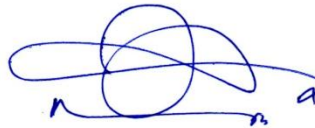
**HALAMAN PENGESAHAN**

Nama : Deviana Mayasari  
NIM : 12531468  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran “Menenal Resep  
Masakan Khas Pulau Jawa” Berbasis Android

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, Agustus 2016

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



**Dra. Ida Widaningrum, M.Kom.**  
NIK. 19660417 201101 13

Mengetahui,



**Ir. Alivadi, MM., M.Kom.**  
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik  
Informatika,



**Munirah M., S.Kom., M.T**  
NIK. 19791107 200912 13

**HALAMAN BERITA ACARA**

**UJIAN SKRIPSI**

Nama : Deviana Mayasari  
NIM : 12531468  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran “Mengenal Resep Masakan Khas  
Pulau Jawa” Berbasis Android

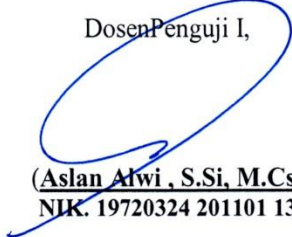
Telah diuji dan di pertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:


Hari : Rabu  
Tanggal : 31 Agustus 2016  
Nilai :

DosenPenguji

DosenPenguji I,

  
(Aslan Alwi , S.Si, M.Cs)  
NIK. 19720324 201101 13

DosenPenguji II,

  
(Munirah M, S.Kom.,M.T)  
NIK. 19791107 200912 13

Mengetahui

DekanFakultasTeknik,





  
  
H. Alivadi, MM., M.Kom.  
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik  
Informatika,

  
Munirah M, S.Kom.,M.T  
NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA  
BIMBINGAN SKRIPSI**

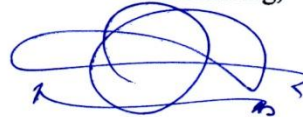
1. Nama : Deviana Mayasari  
2. NIM : 12531468  
3. Program Studi : Teknik Informatika  
4. Fakultas : Teknik  
5. Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran “Menenal  
Resep Masakan Khas Pulau Jawa” Berbasis Android  
6. Dosen Pembimbing : Dra. Ida Widaningrum, M.Kom.  
7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	3 Juni 2016	BAB I, BAB II Penelusuran, referensi	
2.	5 Juni 2016	sumber gambar, tabel	
3.	10 Juni 2016	sequence → BAB II BAB III, Perancangan sistem, interface	
4.	24 Juni 2016	Flowchart, BAB IV	

8. Tgl Pengajuan :  
9. Tgl Pengesahan :

Ponorogo, 2016





Pembimbing,



**(Dra. Ida Widaningrum, M.Kom.)**  
**NIK.19660417 201101 13**

**BERITA ACARA  
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Deviana Mayasari  
2. NIM : 12531468  
3. Program Studi : Teknik Informatika  
4. Fakultas : Teknik  
5. Judul Skripsi : Aplikasi Pembelajaran "Mengenal  
Resep Masakan Khas Pulau Jawa" Berbasis Android  
6. Dosen Pembimbing : Dra. Ida Widaningrum, M.Kom.  
7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
5.	20 Agustus '16	Abstrak, tabel evaluasi	
6.	22 Agustus '16	Kesimpulan, pustaka program	
7.	24 Agustus '16	Abstrak, activity, kesimpulan Pustaka, url, artikel jurnal Program -> ok	
8.	25 Agustus '16	Artikel jurnal Daftar sidang	

8. Tgl Pengajuan :  
9. Tgl Pengesahan :

Ponorogo, 2016

Pembimbing,



**(Dra. Ida Widaningrum, M.Kom.)**  
NIK.19660417 201101 13

# MOTTO DAN PERSEMBAHAN

## MOTTO

***“APA YANG KAMU LAKUKAN HARI INI, MENENTUKAN MASA DEPANMU  
KELAK”***

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk :

- ❖ Mama dan Ayah tersayang yang tanpa putus mendoakan ku, mendukungku, menyemangati ku, memberikan motivasi untuk menggapai masa depan ku.
- ❖ Kakak Ferri Catur Kristanto yang selalu menghiburku dan menyemangatiku. Terimakasih atas semua dukungan mu.
- ❖ Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012 khususnya kelas A yang senantiasa membantuku dalam penyelesaian skripsi ini. Kalian luar biasa ! ayo semangat skripsinya yaa ..
- ❖ Ibu Dra. Ida Widaningrum, M.Kom. yang selalu membantu saya dalam sesi bimbingan.
- ❖ Bapak dan ibu dosen Teknik Informatika, terimakasih atas semua bimbingan yang anda berikan dengan tulus, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya.
- ❖ Seluruh keluarga besar Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberiku pengalaman yang tidak pernah terlupakan.

## ABSTRAK

### APLIKASI PEMBELAJARAN "MENGENAL RESEP MASAKAN KHAS PULAU JAWA"

Oleh:

**DEVIANA MAYASARI**  
NIM. 12531468

Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Perkembangan teknologi di era abad 21 ini telah mendorong begitu pesatnya perkembangan informasi, baik dari segi pendidikan, kesehatan, peristiwa, acara, dan lain-lain. Di zaman sekarang ini begitu banyak hobi yang dimiliki oleh banyak orang. Masyarakat dimudahkan dengan banyaknya media yang dapat digunakan untuk menyalurkan hobi tersebut. Salah satunya dengan membaca buku, menonton televisi, hingga mendengarkan radio, mencari-cari situs-situs yang berhubungan dengan hobi mereka, salah satunya memasak. Begitu merepotkan memang dengan cara seperti itu, bayangkan saja kita ingin memasak rending maka kita harus menunggu acara masak di tv atau pun mendengarkan di radio dan belum tentu setiap saat ada.

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam mencari referensi resep masakan dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang *output* akhirnya berbentuk file Apk (Android) ini yang mampu beroperasi pada *smart phone* sehingga dapat dengan mudah dibuka di mana saja.

Metodeloagi yang digunakan yaitu melakukan desain aplikasi, pembuatan aplikasi kemudian uji coba aplikasi tersebut. Berdasarkan implementasi yang dilakukan maka didapat kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat membantu *user* dalam mencari referensi resep masakan khas Pulau Jawa dengan perangkat *smart phone*.

*Kata Kunci : Perancangan, Pulau Jawa, Resep, Memasak*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah AWT, bahwa penulis telah menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Menegal Resep Masakan Khas Pulau Jawa”.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi, namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak lain berkat bantuan , dorongan dan bimbingan pihak lain, sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi teratasi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ir. Aliyadi, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Munira, S.Kom.,MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Dra. Ida Widaningrum,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
4. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan serta doanya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang dengan sabar serta dengan ketulusan hati memberikan bekal ilmu selama perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Ponorogo
6. Teman-teman Teknik Informatika Angkatan 2012 Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan semangat, dukungan, serta bantuanya dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang jauh lebih sempurna. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, akan tetapi penulis sadar bahwa ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun senantiasa penulis harapkan. Semoga karya sederhana ini bermanfaat bagi kita semua.

Ponorogo, September 2016

Deviana Mayasari



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii	
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI .....	iii	
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN.....	iv	
HALAMAN MOTTO&PERSEMBAHAN .....	v	
ABSTRAK .....	vi	
KATA PENGANTAR .....	vii	
DAFTAR ISI.....	viii	
DAFTAR TABEL.....	xi	
DAFTAR GAMBAR .....		xii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>		
A. Latar Belakang.....	1	
B. Rumusan Masalah.....	2	
C. Batasan Masalah .....	2	
D. Tujuan Penelitian .....	3	
E. Manfaat Penelitian.....	3	
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA</b>		
A. Penelusuran Referensi .....	4	
B. Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	5	
1. Waterfall .....	5	
2. Flowcart .....	6	
C. Mobile Phone.....	7	
1. Android .....	8	
2. Versi Android .....	8	
3. Arsitektur Android.....	10	
D. Media Pembelajaran .....	12	
1. Ciri-ciri Pembelajaran.....	12	
E. Adobe Flash CS6 .....	13	
1. Dasar-dasar menggunakan Adobe Flash cs6 .....	14	

2. Jendela Utama .....	14
3. Toolbox .....	15
4. Action Script .....	15
F. UML .....	19
1. Use Case.....	19
2. Activity Diagram.....	20
3. Class Diagram.....	21
4. Sequence Diagram.....	22
G. Masakan Daerah .....	23

**BAB III : METODE PERANCANGAN SISTEM**

A. Analisis Sistem .....	25
B. Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
1. Perangkat Keras Komputer.....	26
2. Perangkat Lunak .....	26
C. Pengumpulan Data .....	28
D. Perancangan Sistem .....	28
1. Flowchart.....	28
2. Use Case .....	29
3. Activity Diagram .....	31
4. Class Diagram .....	31
5. Sequence Diagram .....	32
F. Desain Interface.....	33

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

A. Implementasi Sistem .....	38
B. Penjelasan Program .....	38
1. Halaman Awal .....	38
2. Halaman Menu <i>Home</i> .....	39
3. Halaman Menu Pilihan Propinsi.....	40
4. Halaman Deskripsi Banten .....	41
5. Halaman Pilihan Resep.....	42
6. Halaman Tampilan Resep.....	43

7. Halaman Menu Permainan .....	44
8. Halaman Isi Permainan .....	45
9. Halaman Tampilan Juara.....	46
10. HalamanTampilan Info .....	46
C.Analilis Kuisisioner.....	47

## **BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	49
B. Saran .....	49

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Table 1.1. Tabel Propinsi.....	3
Tabel 2.1. Elemen Dasar Use Case.....	20
Tabel 2.2. Elemen Activity Diagram .....	21
Tabel 2.3. Elemen Sequence Diagram .....	22
Tabel 4.1. Tabel Nilai Soal Kuisisioner .....	47
Table 4.2. Tabel Skor dari Responden Kuisisioner.....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall .....	5
Gambar 2.2 Flowchart.....	6
Gambar 2.3 Arsitektur Android.....	10
Gambar 2.4 Tampilan Start Page Adobe Flash CS6 .....	14
Gambar 2.5 Jendela Utama Adobe Flash CS6 .....	15
Gambar 2.6 Class Diagram .....	22
Gambar 3.1 Flowchart.....	29
Gambar 3.2 Use case .....	30
Gambar 3.3 Diagram Activity .....	31
Gambar 3.4 Class Diagram .....	32
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Awal .....	33
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Home .....	34
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Menu Pilihan Propinsi .....	34
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Deskripsi Propinsi .....	35
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Pilihan Resep.....	35
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Permainan .....	36
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Info .....	36
Gambar 4.1 Tampilan Awal .....	38
Gambar 4.2 Tampilan Menu Home.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pilihan Propinsi.....	40
Gambar 4.4 Tampilan Deskripsi Propinsi .....	41
Gambar 4.5 Tampilan Pilihan Resep.....	42
Gambar 4.6 Tampilan Permainan.....	43
Gambar 4.7 Tampilan Menu Permainan .....	44
Gambar 4.8 Tampilan Isi Permainan.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Juara .....	46
Gambar 4.10 Tampilan Info .....	46