

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI ENSIKLOPEDIA RESEP MASAKAN KHAS KUNINGAN JAWA BARAT BERBASIS ANDROID

Tata Sutabri¹, Zaeni Fajriana²

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Respati Indonesia

Jl. Bambu Apus I No. 3 Cipayung , Jakarta Timur 13890

Email : tata.sutabri@gmail.com¹, zaenifajriana@yahoo.co.id²

Abstrak

Indonesia merupakan negara kepulauan terdiri atas berbagai provinsi yang memiliki berbagai macam unsur-unsur kebudayaan, salah satunya Provinsi Jawa Barat yang mempunyai berbagai macam budaya, yang salah satunya mengenai masakan khas kuningan. Tujuan perancangan ini adalah membuat suatu aplikasi Android. Metodologi yang digunakan adalah (RAD) *Rapid Application Development* menggunakan metode *prototyping* dan teknik terstruktur lainnya untuk menentukan kebutuhan *user* dan perancangan sistem informasi. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah aplikasi berbasis android yang mendokumentasikan seluruh resep masakan khas Kuningan Jawa Barat. Kesimpulan perancangan aplikasi “ENSIKLOPEDIA RESEP MASAKAN” telah berhasil dibuat, menggunakan bahasa pemrograman *java android, XML, HTML* sebagai editor bahasa pemrograman dan *Eclipse IDE* sebagai *compiler* bahasa pemrograman, system operasi android versi 4.1 – 5.0. Saran harus selalu update data dan informasi Resep Masakan guna memaksimalkan aplikasi jika ada sesuatu resep masakan yang terbaru, memperbanyaknya data agar lebih lengkap, membuat tampilan desain yang lebih menarik lagi.

Kata Kunci : Resep Masakan, *Android*, RAD, *Prototyping*.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terdiri atas berbagai provinsi yang memiliki berbagai macam unsur-unsur kebudayaan, salah satunya Provinsi Jawa Barat yang mempunyai berbagai macam budaya, yang salah satunya mengenai masakan khas kuningan, seperti, masakan khas Rujak kangkung, Dorokdok atau Pilus, Tape ketan dan masih banyak lagi lainnya. Dunia makanan atau yang lebih dikenal masyarakat dengan nama kuliner, saat ini sedang dalam masa keemasannya dan lebih variatif, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya bermunculan program-program acara televisi yang berunsur kuliner di berbagai stasiun televisi, mulai dari masakan regular sampai dengan masakan unik yang belum banyak diketahui. Antusias masyarakat terhadap kuliner saat ini sangat tinggi karena makanan sekarang ini tidak hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan gizi manusia semata, akan tetapi telah menjadi suatu objek rekreasi yang dapat menghilangkan stress pekerjaan bagi sebagian masyarakat. Untuk itu diperlukan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai resep makanan yang diterapkan pada perangkat *mobilephone*. Sehingga dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi

masyarakat dalam mengakses kebutuhan informasi tentang kuliner tersebut.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metodologi pengembangan aplikasi, yang merupakan metode dan prosedur yang digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat lunak, yaitu dengan metode *Rapid Application Development (RAD)*. *Rapid application development* adalah teknik pemrograman yang banyak digunakan dan memungkinkan pemrogram membuat perangkat lunak dengan cepat. Secara umum, metode *rapid application development* menyediakan sejumlah alat bantu untuk membuat antarmuka pengguna grafis *Graphical User Interface (GUI)*, yang biasanya membutuhkan usaha dan waktu yang lama untuk membuatnya. Pengembangan aplikasi dengan metode *rapid application development*, menggunakan teknik *prototyping*.

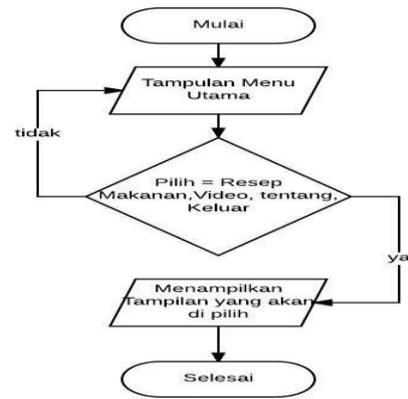
PEMBAHASAN DAN HASIL

Pada bagian ini, akan dijabarkan tentang sistematika dari proses program aplikasi. Penjelasan proses bisnis aplikasi akan menggambarkan secara umum bagaimana

aplikasi berjalan serta mengacu pada batasan masalah yang ada.

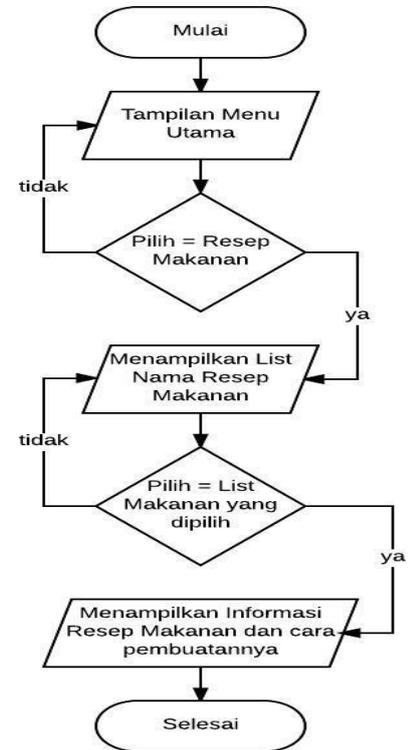
Aplikasi Ensiklopedia Resep Makanan khas Kuningan Jawa Barat Berbasis Android dengan ikon Resep Makanan. Aplikasi ini ada empat menu utama yang dan diawali tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk kemenu utama yaitu *splash screen*. Menu utama yang ada diaplikasi ini yaitu informasi Resep Makanan, informasi menampilkan video, tentang dan keluar. Pada halaman informasi Resep Makanan berisi tentang informasi jenis Resep Makanan yang berupa list pada setiap katalog jenis Resep Masakan dan dapat menentukan pilihan jenis makanan dengan menggeser-geser keatas dan ke bawah. Halaman selanjutnya adalah informasi menampilkan video yang di dalamnya berisi berupa list mengenai resep masakan yang akan di tampilkan berupa video atau cara pembuatannya. Sehingga pengguna(user) yang menggunakan aplikasi ini dapat melihat informasi resep masakan dan melihat video cara pembuatannya. Program *Flowchart* merupakan keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur sesungguhnya dilaksanakan. *Flowchart* ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi. Programmer menggunakan flowchart program untuk menggambarkan urutan instruksi dari program komputer. Analisis Sistem menggunakan *flowchart* program untuk menggambarkan urutan tugas-tugas pekerjaan dalam suatu prosedur atau operasi. (Arif Akbarul Huda, 2012. Untuk mengaktualisasikan bisnis proses dari aplikasi ensiklopedia resep makanan khas Kuningan Jawa Barat berbasis Android, maka dapat divisualisasikan dalam bentuk flowchart, seperti di bawah ini.

Flowchart menu utama



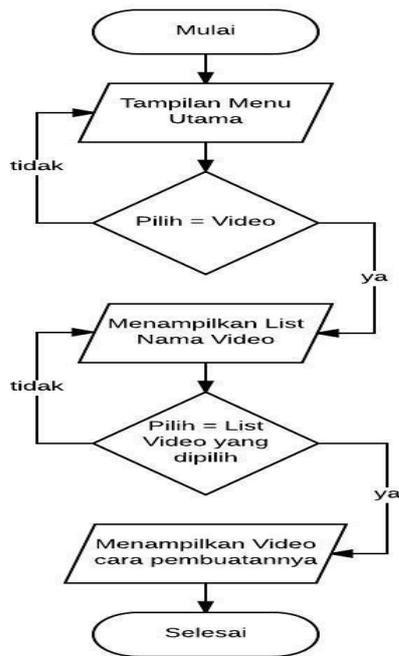
Gambar 1 Flowchart menu utama

Flowchart resep makanan



Gambar 2 Flowchart menu utama

Flowchart menampilkan video



Gambar 3 Flowchart menampilkan video

Perancangan tampilan layar (*User Interface*) merupakan tahapan yang harus dikerjakan pada saat proses pembuatan program. Tujuan dari pembuatan rancangan antarmuka pengguna ini adalah agar pengguna dapat mengetahui gambaran umum program yang akan dibuat, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan program tersebut. Selain itu, perancangan antarmuka pengguna ini juga, bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program secara keseluruhan. Perancangan tampilan aplikasi ensiklopedia resep masakan terdapat 7(tujuh) tampilan yaitu perancangan halaman splash, halaman menu utama, halaman informasi resep makanan, halaman isi dari daftar resep makanan, halaman informasi video, halaman isi dari daftar video, halaman tentang.



Gambar 4 Rancangan tampilan splash



Gambar 5 Rancangan tampilan menu utama



Gambar 6 Rancangan tampilan menu makanan



Gambar 7 Rancangan tampilan resep makanan



Gambar 8 Rancangan tampilan Informasi video

Rancangan Fisk

Rancangan fisik merupakan implementasi dari rancangan konseptual yang sudah disusun pada pembahasan sebelumnya. Perancangan fisik dari tampilan aplikasi ensiklopedia resep masakan terdapat 7(tujuh) tampilan yaitu perancangan halaman splash, halaman menu utama, halaman informasi resep makanan, halaman isi dari daftar resep makanan, halaman informasi video, halaman isi dari daftar video, halaman tentang. Tampilan ini adalah pada saat *user* menjalankan aplikasi maka akan muncul *splash screen* yang menjadi awal dari aplikasi ini dengan menampilkan logo-logo aplikasi.



Gambar 9 Tampilan splash screen

Pada tampilan berikut ini akan membuat empat menu *button* untuk *user* pilih yaitu informasi Resep Makanan, informasi Video, tentang dan keluar yang dapat membuka dari isi *button* tersebut. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan menu utama

Pada tampilan ini dapat melihat daftar list Resep Makanan berdasarkan urutan sesuai abjad dan dapat memilih resep makanan yang akan *user* inginkan. Tampilan Informasi Resep Makanan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tampilan resep Makanan

Pada tampilan ini *user* dapat melihat isi dari daftar list Resep Makanan mulai dari bahan makanan hingga cara pembuatannya. Salah satu tampilan isi untuk informasi resep makanan dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 Resep Dorokdok

Pada tampilan ini dapat melihat daftar list Video Resep Makanan berdasarkan urutan sesuai abjad dan dapat memilih yang akan *user*

inginkan. Tampilan Informasi Video dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 Tampilan informasi video

Pada tampilan ini, merupakan fasilitas untuk keluar dari aplikasi ini, yaitu *user* memilih menu utama dengan button keluar agar *user* dapat memilih keluar atau tidak. Tampilan keluar aplikasi dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14 Keluar Aplikasi

KESIMPULAN

- Perancangan aplikasi “ENSIKLOPEDIA RESEP MASAKAN” telah berhasil dibuat, menggunakan bahasa pemrograman *java android, XML, HTML* sebagai editor bahasa pemrograman dan *Eclipse IDE* sebagai *compiler* bahasa pemrograman.
- Aplikasi “ENSIKLOPEDIA RESEP MASAKAN” dapat berjalan baik pada sistem operasi android versi 4.1 – 5.0 (Jellybean sampai Lollipop).

- Aplikasi ini dirasakan cukup membantu bagi pengguna untuk mempermudah masyarakat melihat informasi Resep masakan mulai dari bahan yang di butuhkan hingga cara pembuatannya pun ada di tambah lagi ada video yang akan sangat membantu pengguna buat mempraktikannya cara membuat Resep Makanan.

SARAN

- Harus selalu update data dan informasi Resep Masakan guna memaksimalkan aplikasi jika ada sesatu resep masakan yang terbaru.
- Memperbanyaknya data agar lebih lengkap.
- Membuat tampilan desain yang lebih menari lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Akbarul Huda, 2012, 24 JAM!! Pintar Pemrograman Android, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Ajen Dianawati, 2015. 50 Masakan Khas Jawa Barat, Penerbit Kawah Media Indonesia. 2015.
- Ade Setiawan, deden endrawan T.P, Rifki Fathoni, Septian Budi P, 2011, RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. UNIVERSITAS GUNADARMA, <https://mazadie.files.wordpress.com/2012/01/rapid-application-development.pdf>. Di akses 10 April 2016.
- Marisa Widya Aristi, Suriati, Ilham Faisal, 2014. "PENGEMBANGAN APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS TRADISIONAL BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)". Sekolah Tinggi Teknik Harapan, Medan.
- Paul Agustinus, Agustinus Noertjahyana, Justinus Andjarwirawan. 2013. "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Resep Makanan Berbasis Android". Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Safaat, Nazruddin. 2012. "Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android". Bandung : Informatika.
- Sutabri, Tata. 2012. "Analisis Sistem Informasi". Penerbit Andi, Yogyakarta.