



# APLIKASI RESEP MASAKAN TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID

Alinia Putri Rahayu<sup>1</sup>  
Nia Ekawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

email: [pb160210109@ubatam.ac.id](mailto:pb160210109@ubatam.ac.id)

## ABSTRACT

*Indonesian people are very enthusiastic about the existence of culinary that varies in shape and type so that it has the attraction of someone to try it, in this day and age not only women who love to cook but men are also very much fond of making culinary with traditional recipes. Cooking a traditional culinary is very necessary knowledge about compounding recipes such as processing and formulating ingredients that will be used as food or culinary benefits for everyone, So it is necessary food recipes that can later help in the process of preparing cooking ingredients, how to make and how to render so as to produce an image of good taste, savory and nutritious. In this study, the aim is so that people, especially housewives, can use traditional Indonesian cuisine with android-based. Software used in the development of this application is construct2 by using UML, this cooking recipe application is based on android so that it can be used on smartphones owned.*

**Keywords:** *Cuisines, Recipes, UML, Construct2, Android.*

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Mayoritas warga Indonesia sangat antusias dengan adanya kuliner-kuliner yang beranekaragam bentuk dan jenis sehingga memiliki daya tarik seseorang untuk mencobanya, pada zaman sekarang ini tidak hanya kalangan perempuan yang gemar memasak akan tetapi kalangan laki-laki juga sangat banyak yang gemar dalam membuat kuliner-kuliner dengan resep masakan tradisional. Dengan berkembangnya suatu *system* teknologi informasi yang berkembang pesat di Indonesia khususnya dan diiringi suatu kebutuhan oleh manusia, dengan adanya teknologi informasi ini dapat membantu setiap manusia mengerjakan suatu permasalahan dengan mudah dibantu

oleh suatu *system* atau aplikasi khususnya pada kuliner-kuliner yang ada di Indonesia sehingga kuliner ini sangat berkembang pesat dan diminati oleh semua kalangan, Dikarenakan kuliner ini tidak akan habis dan tentunya tidak membosankan sepanjang masa ke masa.

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan dengan melakukan dan mengajukan beberapa pertanyaan oleh seorang *Chef* dapat peneliti simpulkan bahwasanya setiap orang memiliki selera dan daya tarik tersendiri terhadap suatu masakan atau kuliner, untuk tingkat kesualitan dari setiap masakan tentunya berbeda, ada yang mudah dan ada pula yang rumit itu semua tergantung pada setiap makanan dan setiap makanan memiliki waktu atau proses yang berbeda sehingga menghasilkan suatu masakan

yang baik. Memasak suatu kuliner tradisional sangat perlu ilmu pengetahuan tentang peracikan resep seperti mengolah dan meracik bahan-bahan yang akan dijadikan makanan atau kuliner yang bermanfaat untuk semua orang. Sehingga memerlukan resep masakan yang dapat membantu dalam memproses penyajian makanan, cara pembuatan dan cara penyajiannya sehingga dapat me citra rasa yang enak, gurih serta bergizi.

Menurut penelitian (Andrian et al., 2018). Dengan tersedianya bahan masakan dan bumbu-bumbu sangat dibutuhkan dalam proses masakan yang dapat dicari pada resep-resep masakan, Resep masakan merupakan pedoman bagi setiap orang yang ingin membuat suatu masakan yang lezat dan memiliki citra rasa yang nikmat. Adapun resep masakan yang dibuat menggunakan aplikasi sebagai *GUI* yang menjadikan *mobile* sebagai informasi berbagai resep masakan khas jawa.

*Construct2* adalah perangkat lunak dengan *future HTML5* dibuat untuk *2D*, Perangkat lunak *Construct2* adalah mesin permainan yang dibuat dan dirancang untuk pemula yang sangat mudah untuk digunakan sehingga mudah untuk memahami. Dalam pembuatan aplikasi resep masakan tradisional berbasis *android* memiliki *fasilitas feature* dan *template*. Aplikasi ini akan ditujukan untuk pengguna *mobile/Smartphone* dan dikembangkan berbasis *android*.

## KAJIAN TEORI

### 2.1. APK Mobile

Aplikasi *Mobile* perangkat lunak yang dapat dijalankan pada perangkat seperti contohnya *computer tablet* dan *smartphone*, Aplikasi *mobile* dapat diketahui sebagai sebuah aplikasi yang dapat *didownload* dan memiliki tugas tertentu sehingga dapat menambah *fungsionalitas* dari sebuah perangkat *mobile* sendiri.

### 2.2. Android

*Android* memiliki beberapa kelebihan yang penting yaitu cepat, harga produk bervariasi hingga ada yang gratis. *Android* juga menyediakan *platform open source* untuk membuat sebuah aplikasi dan juga merupakan *system* operasi berbasis *linux* yang dibuat untuk *smartphone* dan komputer *tablet*. *Android* sangat terkeal dikalangan masyarakat, semua *gadget* memiliki *system* operasi yang canggih dan berbasis *android* mulai dari *telvisi*, kamera, jam tangan, Komputer *tablet* dan *smartphone*.

### 2.3. Unified Modeling Language (UML)

Dikarenakan membutuhkan sesuatu untuk membangun kebutuhan dan menggambar dari *system* perangkat lunak. Untuk pemodelan dan interaksi *system* menggunakan Unified Modeling Language dikarenakan adanya dukungan seperti teks, diagram dan yang lainnya. Ada empat Diagram yang terdaftar di dalamnya adalah sebagai berikut:

1. *Usecase* diagram
2. *Sequence* diagram
3. *Activity* diagram
4. *Class* diagram

## METODE PENELITIAN

### 3.1. Desain Penelitian

Metode dasar memberikan sebuah penjelasan bagaimana cara pengolahan dari sebuah data yang nantinya akan mendapatkan sebuah tujuan yang diharapkan, terdapat *point* yang penting yaitu: Kegunaan sebuah data, Olahan dari sebuah data, Hasil atau tujuan, Kegunaan dari sebuah data dan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh penelitian yang didasarkan dari ciri-ciri keilmuan.





**Gambar 4. 2** Gambar Penampilan *Menu Aplikasi*

**Sumber:** Data peneliti(2021)



**Gambar 4. 4** Gambar Penampilan *Menu sumatra*

**Sumber:** Data peneliti(2021)



**Gambar 4. 3** Gambar Penampilan *Menu About*

**Sumber:** Data peneliti(2021)



**Gambar 4. 5** Gambar Penampilan *Menu Sulawesi*



**Gambar 4. 3** Gambar Penampilan *Menu daerah*

**Sumber:** Data peneliti(2021)

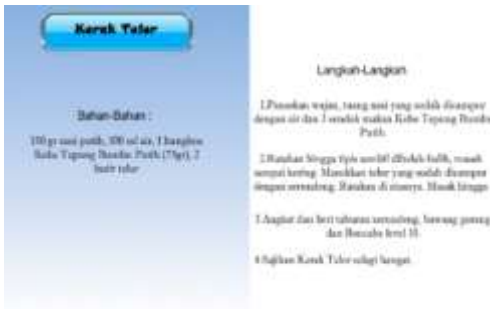


**Gambar 4.7** Gambar penampilan *Menu Riau*

**Sumber:** Data Peneliti(2021)



**Gambar 4.8** Gambar Penampilan Menu Kepr  
**Sumber:** Data Peneliti(2021)



**Gambar 4.9** Gambar Penampilan Menu kerak telur  
**Sumber:** Data Peneliti2021



**Gambar 4.10** Gambar Penampilan Menu Gado-Gado  
**Sumber:** Data peneliti(2021)

**SIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian dengan judul skripsi Aplikasi Resep Masakan Tradisional Berbasis *Android*. Berikut ini peneliti dapat menyimpulkan:

- Aplikasi Resep Masakan Tradisional Indonesia ini

bertujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari resep masakan tradisional Indonesia dengan mudah.

- Aplikasi Resep Masakan Tradisional Indonesia ini telah dirancang dan dibuat agar masyarakat dapat mengenali masakan-masakan khas daerah Indonesia.
- Memberi kemudahan bagi masyarakat yang ini mempelajari resep masakan tradisional Indonesia dengan media Aplikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan

**DAFTAR PUSTAKA**

Agung Saputro, T., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>

Amri; Safwati. (2019). Pembuatan Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Generate and Test Untuk pencarian *Proceeding Seminar Nasional*

Andrian, D., Sari, R. E., Informatika, T., Ilmukomputer, T., & Utama, U. (2018). *Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Jawa Berbasis Android Application*

Budhi, R. K., Hidayat, D. T., & Pangapul, J. P. (2018). Development of English-Indonesia Idiom Mobile Dictionary Using Optical Character Recognition. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 14.

<https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.869>

Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1).

M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak* (Bandung). Informatika Bandung.

Purnama, I. (2019). Aplikasi Pemesanan Kuliner Halal Rantauprapat berbasis Android Dan Web. *Jurnal Informatika*, 6(3), 7–13.

<https://doi.org/10.36987/informatika.v6i3.747>

Rizki, S. N. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Hukum Pidana Umum Untuk Genrasi Muda Berbasis Android*. 5(2), 20–24.

Shalahuddin M, A. . R. (2018). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (April 2018). Informatika Bandung.

Sudarso, J. Y., Raya, P., & Tengah, K. (n.d.). *S a i n t e k o m*. 1770, 22–33.

Suryani, N. (2017). *Digital Media Based on Macromedia Flash to Increase the Historical*

	<p>Biodata<sup>1</sup></p> <p>Penulis pertama, Alinia Putri Rahayu, merupakan mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.</p>
	<p>Biodata<sup>2</sup></p> <p>Penulis kedua, Nia Ekawati, S.Kom., M.SI. Merupakan Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam</p>