

**Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Indonesia
Berbasis Android**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S-1)**



**Disusun Oleh:
Janri Beni Nokas
08.18.157**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMBUATAN APLIKASI RESEP MASAKAN INDONESIA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai
Gelara Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

Janri Beni Nokas

08.18.157

Diperiksa dan Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y. 1018800189

Michael Ardita, ST, MT
NIP. P. 1031000434

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. Y. 197404162005031002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

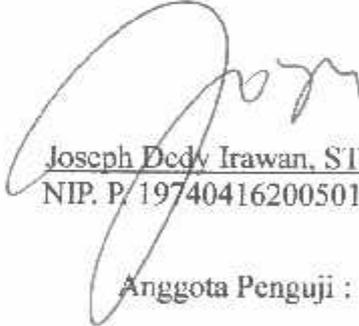
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Janri Beni Nokas
Nim : 08.18.157
Prodi : Teknik Informatika S-1
Judul : Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Selasa
Tanggal : 12 Februari 2013
Nilai : 85,95 (A)

Panitia Ujian Skripsi :

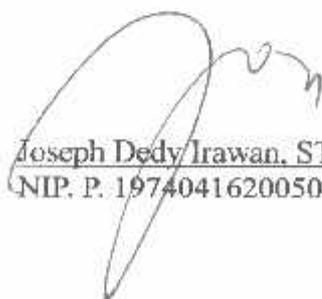
Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. P/197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji I



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. P. 197404162005011002

Penguji II



Sonny Prasetyo, ST, MT.
NIP.P. 1031000433



Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android

Janri Beni Nokas

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang
Email : jnokas@yahoo.com

Dosen Pembimbing : 1. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
2. Michael Ardita, ST, MT

Abstrak

Ponsel saat ini khususnya ponsel berbasis Android tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi memiliki fitur yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemanfaatan ponsel adalah sebagai pemunjang hobi dan edukasi seperti masak memasak terutama masakan Indonesia. Masakan Indonesia memiliki cita rasa yang khas sarat akan rempah-rempah, karenanya kuliner Indonesia menjadi terkenal di dunia.

Pembuatan aplikasi berbasis Android mengenai resep masakan Indonesia berisikan tentang bahan dan cara pengolahannya. Aplikasi ini dibangun dalam beberapa tahap. Di mulai dengan merancang tampilan-tampilan yang ada di aplikasi tersebut. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan XML. Sedangkan untuk kompilasi menggunakan emulator AVD 2.3.

Agar aplikasi ini dapat berjalan dengan baik maka harus di instal pada platform dengan minimal sistem operasi Android 2.2 (Froyo) dan maksimal sistem operasinya yaitu pada Android 2.3 (Gingerbread). Dan dari pengujian user aplikasi resep masakan Indonesia rata-rata pengguna setuju terhadap kemudahan mengakses aplikasi ini.

Kata Kunci : *Android, Resep Masakan Indonesia, Java, XML, Emulator, Platform, User.*

Abstract

Phones today especially Android-based phones are not only used for communication only, but it has features that are very helpful in everyday life. One is the use of mobile phones as a support and educational hobby like cooking mainly Indonesian dishes. Indonesian cuisine has a distinctive flavor full of spices, hence the culinary Indonesia became world famous.

Making an application on the Android-based recipes Indonesia consists of materials and processing method. The application is built in several stages. At the start by designing displays that exist in the application. This application is made with the programming language Java and XML. As for the compilation using the AVD emulator 2.3.

In order for this application to work well it must be installed on a platform with a minimal operating system Android 2.2 (Froyo) and a maximum operating system is Android 2.3 (Gingerbread). And from the user testing applications recipes Indonesia the average user agrees to ease access this application.

Keywords: Android, Indonesian Recipes, Java, XML, Emulator, Platform, User.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus, karena dengan perlindungan dan penyertaan-Nyalah penyusun dapat menyelesaikan dengan baik skripsi dengan judul **“PEMBUATAN APLIKASI RESEP MASAKAN INDONESIA BERBASIS ANDROID“** sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S-1) pada program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang. Pada kesempatan ini penyusun juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor ITN Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri ITN Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Program Studi Informatika ITN Malang.
4. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku dosen pembimbing I
5. Bapak Michael Ardita, ST, MT selaku dosen pembimbing II.
6. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung keberhasilan penyusun menempuh pendidikan di kampus ITN Malang.
7. Teman-teman Teknik Informatika ITN Malang angkatan 2008 yang selalu mendukung penyusun didalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, baik secara dukungan materil maupun dukungan moril.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat didalam menambah pengetahuan bagi para pembaca sekalian.

Malang, Februari 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan Skripsi.....	ii
Lembar Berita Acara Skripsi.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Resep Masakan.....	4
2.2 Android.....	5
2.2.1 Pengenalan Android.....	5
2.2.2 Versi-versi Android.....	6
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem Operasi Android.....	8
2.2.4 Arsitektur Android.....	9
2.3 Java.....	12
2.4 Eclipse.....	14
2.5 Android SDK.....	16
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Pengumpulan Data.....	18
3.2 Analisa.....	18
3.3 Tahap Perancangan.....	19
3.3.1 Rancangan Use Case Diagram.....	19
3.3.2 Rancangan Diagram Alir.....	19

3.3.3 Rancangan Tampilan Awal.....	23
3.3.4 Rancangan Tampilan Cari Resep	24
3.3.4.1 Rancangan Tampilan Resep Online	25
3.3.5 Rancangan Tampilan Semua Resep	25
3.3.6 Rancangan Tampilan Kategori.....	26
3.3.7 Rancangan Tampilan Jenis.....	27
3.3.8 Rancangan Tampilan Resep.....	28

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Aplikasi Resep Masakan Indonesia.....	30
4.2 Pengujian Sistem “Resep Masakan Indonesia”	30
4.3 Pengujian User	31
4.4 Tampilan Aplikasi Resep Masakan Indonesia	32
4.3.1 Icon Aplikasi Pada Ponsel.....	32
4.3.2 Tampilan Menu Utama.....	33
4.3.3 Tampilan Menu Cari Resep.....	34
4.3.4 Tampilan Menu Resep Online.....	34
4.3.5 Tampilan Menu Semua Resep.....	35
4.3.6 Tampilan Menu Kategori Resep.....	36
4.3.6.1 Tampilan Menu Kategori Daging.....	37
4.3.6.1.1 Tampilan Resep Bebek Goreng Saus Tiram	38
4.3.6.2 Tampilan Menu Kategori Sayur.....	39
4.3.6.2.1 Tampilan Resep Buncis Tumis Kacang Mede.....	40
4.3.6.3 Tampilan Kategori Tahu.....	41
4.3.6.3.1 Tampilan Resep Pepes Tahu Udang.....	42
4.3.6.4 Tampilan Kategori Telur	43
4.3.6.4.1 Tampilan Resep Sambal Telur Puyuh.....	44
4.3.6.5 Tampilan Kategori Mie	45
4.3.6.5.1 Tampilan Resep Mie Gomak Tapanuli	46
4.3.6.6 Tampilan Kategori Nasi	47
4.3.6.6.1 Tampilan Resep Nasi Bakar Ayam Pedas.....	48
4.3.7 Tampilan Jenis Resep.....	49
4.3.7.1 Tampilan Jenis Bakar	50

4.3.7.2 Tampilan Jenis Goreng.....	51
4.3.7.3 Tampilan Jenis Rebus.....	52
4.3.7.4 Tampilan Jenis Tumis.....	53
4.3.7.5 Tampilan Jenis Panggang.....	54
4.3.7.6 Tampilan Jenis Kukus	55
4.3.8 Tampilan Menu Keluar	56
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android	5
Gambar 2.2 Arsitektur Android	9
Gambar 2.3 Logo Java	12
Gambar 2.4 Logo Eclipse.....	14
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	19
Gambar 3.2 Diagram Alir.....	20
Gambar 3.3 Bagan Struktur Menu Pada Aplikasi Resep Masakan.....	22
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Awal.....	23
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Cari Resep	24
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Resep Online	25
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Semua Resep	26
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Kategori.....	27
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Jenis.....	28
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Resep	29
Gambar 4.1 Tampilan Icon Aplikasi	32
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	33
Gambar 4.3 Tampilan Menu Cari Resep	34
Gambar 4.4 Tampilan Resep Online.....	35
Gambar 4.5 Tampilan Menu Semua Resep	36
Gambar 4.6 Tampilan Menu Kategori	37
Gambar 4.7 Tampilan Kategori Daging.....	38
Gambar 4.8 Tampilan Resep Bebek Goreng Saus Tiram	39
Gambar 4.9 Tampilan Kategori Sayur.....	40
Gambar 4.10 Tampilan Resep Buncis Tumis Kacang Mede.....	41
Gambar 4.11 Tampilan Kategori Tahu	42
Gambar 4.12 Tampilan Resep Pepes Tahu Udang	43
Gambar 4.13 Tampilan Kategori Telur.....	44
Gambar 4.14 Tampilan Resep Sambal Telur Puyuh.....	45
Gambar 4.15 Tampilan Kategori Mie.....	46
Gambar 4.16 Tampilan Resep Mie Gomak Tapanuli	47

Gambar 4.17 Tampilan Kategori Nasi	48
Gambar 4.18 Tampilan Resep Nasi Bakar Ayam Pedas.....	49
Gambar 4.19 Tampilan Jenis Resep.....	50
Gambar 4.20 Tampilan Jenis Bakar.....	51
Gambar 4.21 Tampilan Jenis Goreng	52
Gambar 4.22 Tampilan Jenis Rebus	53
Gambar 4.23 Tampilan Jenis Tumis	54
Gambar 4.24 Tampilan Jenis Panggang.....	55
Gambar 4.25 Tampilan Jenis Kukus.....	56
Gambar 4.26 Tampilan Keluar.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	S-1a
Lembar Surat Bimbingan Skripsi.....	S-4a
Lembar Bimbingan Skripsi.....	S-4b
Lembar Perbaikan Skripsi.....	S-4c
Lampiran Kuisisioner	60
Lampiran 1. Source Code String.....	63
Lampiran 2. Source Code Tab.....	66
Lampiran 3. Source Code TextView	67
Lampiran 4. Source Code Button.....	68
Lampiran 5. Source Code AutoCompleteTextView.....	69
Lampiran 6. Source Code WebView	70
Lampiran 7. Source Code ListView.....	71
Lampiran 8. Source Code ScrollView.....	72
Lampiran 9. Source Code Toast.....	73
Lampiran 10. Source Code AndroidManifest	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern sekarang ini masyarakat terbiasa dengan kehidupan yang praktis, dimana semuanya serba instan. Salah satu alat penunjang untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah telepon genggam. Penggunaan telepon genggam yang telah mencakup semua lapisan masyarakat menjadi indikasi bahwa telepon genggam bukan hanya sekedar alat komunikasi saja namun juga telah menjadi sebuah kebutuhan pendukung utama, bahkan akhir-akhir ini menjadi sebuah gaya hidup masyarakat terutama dengan munculnya beberapa *smartphone* yang masuk ke Indonesia. *Smartphone* adalah pengembangan dari telepon genggam dengan berbagai sistem operasi dan berbagai aplikasi unggulan. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah *Android*. *Android* adalah sistem operasi yang bersifat *open source* dan juga merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti yang dirilis oleh *Google*. Dengan *platform Android* ini, *Programmer* atau *Developer* secara penuh akan bisa mengkustomisasi perangkat *Android*nya.

Banyak cara pemanfaatan pada sistem operasi *Android* seperti pemanfaatan untuk menunjang hobi contohnya hobi memasak. Untuk orang yang gemar memasak mencoba membuat resep baru adalah sebuah tantangan namun kurang praktisnya mencari resep masakan dimedia cetak karena mungkin tebalnya buku ataupun dimedia elektronik lainnya menjadi sebuah masalah tersendiri. Karena alasan tersebut penulis mengaplikasikan sistem operasi *Android* dalam pembuatan aplikasi resep masakan dengan beberapa kategori.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu aplikasi resep masakan berbasis *Android* sehingga mudah digunakan (*user friendly*).

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam pembuatan aplikasi berbasis *Android* ini adalah membangun aplikasi resep masakan Indonesia yang siap digunakan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan dari pembuatan aplikasi resep masakan Indonesia ini adalah sebagai berikut :

1. Pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *Android* ini adalah *Eclipse* yang diimplementasikan dalam bahasa pemrograman *Java*
2. Aplikasi dijalankan menggunakan SDK (*Standar Development Kit*) dengan membuat AVD (*Android Virtual Device*) atau disebut juga *emulator Android*
3. Resep masakan yang akan dibuat mencakup resep masakan-masakan nusantara (Indonesia).
4. Untuk tipe resep masakan yang akan ditampilkan merupakan olahan masakan dari daging, sayur, tahu, telur, mie dan nasi.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan : Tinjauan Pustaka yaitu penelitian secara teoritis dengan cara membaca buku tentang penggunaan *Java*, *Eclipse*, *xml*, penggunaan *search engine* untuk mencari tutorial diinternet yang bermaterikan pemrograman berbasis *Android*.

Pembuatan aplikasi ini disusun secara sistematis melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Pengumpulan data dan informasi resep masakan.
 2. Melakukan perancangan dan pembuatan *database* resep masakan.
 3. Pembuatan aplikasi resep masakan.
 4. Implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan.
 5. Publikasi aplikasi
-

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Tujuan, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan dari penyusunan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penyelesaian skripsi ini, yang didapatkan dari berbagai macam buku serta sumber-sumber terkait lainnya.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem, meliputi perancangan proses sistem, mempersiapkan data, dan memperkirakan hasil keluaran dari sistem. Pada tahap ini pula dijelaskan proses pembuatan sistem mulai dari awal hingga akhir.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang implementasi dan pengujian dari sistem yang telah dibangun. Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada perangkat lunak

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pengujian program dan saran untuk pengembangan dan perbaikan serta penyempurnaan terhadap aplikasi yang telah dibuat.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Resep Memasak

Memasak adalah penggunaan panas terhadap bahan makanan agar bahan makanan tersebut bisa dimakan. Memasak menjadikan suatu bahan makanan menjadi matang, mudah dicerna, menjadi enak, dan merubah bahan makanan dari segi rasa, rupa, warna dan lain-lain.

Intinya adalah bahwa memasak itu menjadikan bahan makanan menjadi makanan yang siap dimakan dengan menggunakan energi panas. Memasak juga harus menggunakan resep tertentu. Resep adalah tentang petunjuk penggunaan bahan, bumbu, dan teknik dalam pengolahan makanan. Setiap orang bisa membuat suatu masakan karena adanya resep.^[9]

Untuk mengetahui pengertian memasak, maka harus diketahui metode atau teknik apa saja yang digunakan dalam memasak, teknik memasak sebenarnya sangat banyak, berikut penulis sebutkan beberapa teknik antara lain sebagai berikut.

1. Digoreng, yaitu teknik mengolah makanan dengan cara memasukan bahan makanan kedalam minyak yang panas.
2. Direbus, yaitu mengelolah bahan makanan dengan merendam kedalam air yang banyak dan panas.
3. Dikukus, yaitu memasak dengan menggunakan uap air dan dengan menggunakan alat seperti kukusan, dandang, sablak, dan lain-lain.
4. Ditumis, yaitu memasak dengan menggunakan sedikit minyak dan biasanya ditambah sedikit cairan sehingga makanan sedikit berkuah.
5. Dipanggang, yaitu memasak secara langsung diatas bara api dengan menggunakan bara api dari arang.

6. Dioven, yaitu memasak makanan dengan memasukan kedalam alat pembakar seperti oven atau *mikrowave*.

Dan masih banyak lagi teknik yang digunakan misalnya mengasap, mengintim, disangan, dan lain-lain tapi pada umumnya keenam metode diatas yang paling sering dipakai.^{[6]. [9]}

2.2 ANDROID

2.2.1 Pengenalan Android



Gambar 2.1 Logo Android

Android adalah system operasi berbasis Linux yang khusus dipergunakan untuk ponsel, dikembangkan oleh Google bersama perusahaan-perusahaan lain yang tergabung ke dalam Open Handset Alliance (Intel, Nvidia, dan Texas Instrument) sejak tahun 2007. Ada beberapa istilah yang perlu dipahami dalam Android sehingga kita mampu membangun aplikasi Android dengan baik dan benar.

Resource adalah Segala hal yang digunakan dalam aplikasi Android yang kita kembangkan seperti teks, gambar, video, audio, xml, layout, dan berbagai sumber lain yang digunakan dalam kode sumber aplikasi Android. Semua resource yang dapat diakses di suatu aplikasi secara otomatis akan didaftarkan didalam class khusus bernama R, sehingga kita mampu mengaksesnya melalui R.

Activity adalah Merepresentasikan satu layar di Android dalam aplikasi. Pada intinya, sebuah activity mengendalikan semua kegiatan yang terjadi dalam satu layar yang tampil di perangkat berbasis Android. Dalam paradigma MVC (Model-ViewController), activity mempunyai peran sebagai controller. Dalam suatu aplikasi Android yang rumit, bisa terdapat banyak activity untuk berbagai fungsi yang disediakan aplikasi tersebut.

View adalah Komponen user interface (UI) yang terdapat pada satu activity atau layar. Pengguna berinteraksi dengan layar melalui satu atau lebih view yang terdapat pada satu activity atau layar. Suatu activity berisikan satu atau lebih view dan mengendalikan semua view dalam layar tersebut.

Intent adalah Kode yang bertanggung jawab untuk melakukan suatu proses dalam aplikasi Android, termasuk pergantian activity/layar atau pemanggilan aplikasi yang lain untuk interaksi antar aplikasi.

AndroidManifest.xml merupakan File yang berisikan deskripsi dan konfigurasi umum mengenai aplikasi Android yang kita buat. File ini bisa diibaratkan sebagai *deployment descriptor* untuk memberitahu kepada Android bagaimana cara memasang aplikasi ini di perangkat berbasis Android.^{[1], [2], [3], [4], [5], [7]}

2.2.2 Versi-Versi Android

Sejak tahun 2009, hingga saat ini, Google telah mengeluarkan 8 versi Android, yaitu: *Cupcake*, *Donut*, *Éclair*, *Froyo*, *Gingerbread*, *Honeycomb*, *Ice Cream Sandwich*, dan *Jelly Bean*.

Adapun versi-versi Android adalah sebagai berikut:

1. Versi 1.1

Perbedaan dengan versi sebelumnya adalah user interfacenya lebih baik dan perbaikan beberapa aplikasi standar, seperti pengelolaan pesan dan alarm.

2. Versi 1.5 Cupcake

Pada versi ini yang menonjol adalah adanya efek-efek animasi, adanya fungsi rekam video serta fasilitas uploadnya ke situs YouTube.

3. Versi 1.6 *Donut*

Fitur tambahan pada versi ini yaitu dengan adanya tambahan fasilitas koneksi jaringan terhadap *CDMA* dan *EVDO* dan juga dukungan *WiFi*.

4. Versi 2.0/2.1 *Éclair*

Fitur tambahan pada versi ini adalah adanya dukungan terhadap *Microsoft Exchange*, modus layar sentuh, dan adanya *wallpaper* yang tampak hidup.

5. Versi 2.2, *Froyo*

Pada versi ini kinerja *hardware* terlihat lebih cepat, memungkinkan akses ke memory external, fitur *WiFi* yang memungkinkan dibuat menjadi hotspot, dan fungsi update otomatis ke *Android Market*.

6. Versi 3.0 *Gingerbread*

Pada versi ini ada beberapa tambahan aplikasi, seperti: peningkatan fungsi copy-paste, resolusi yang lebih besar, adanya toko musik online di *Android Market*.

7. Versi 3.1 *Honeycomb*

Android Honeycomb dirancang khusus untuk tablet. *Android* versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. *User Interface* pada *Honeycomb* juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet. *Honeycomb* juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (*hardware*) untuk grafis.

8. Versi 4.0 *Ice Cream Sandwich*

Diumumkan pada 10 Mei 2011 diajang *Google I/O Developer Conference* (San Francisco) dan resmi dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011 di Hongkong. *Android Ice Cream Sandwich* dapat digunakan baik di *smartphone* ataupun *tablet*. Fitur utama *Android ICS 4.0* ialah *Face Unlock*, *Android Beam (NFC)*, perubahan major *User Interface*, dan ukuran layar standar (*native screen*) beresolusi 720p (*high definition*).

9. Versi 4.1/4.2 *Jelly Bean*

Lebih memfokuskan fiturnya ke peningkatan *User Interface* yang lebih lancar dan responsif. Di versi ini juga menandai hadirnya fitur *Google Now* yang memberikan saran dan rekomendasi berdasarkan data-data yang tersimpan (kontak, kalender, lokasi, dll) di handphone.^[7]

2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Operasi Android

Setiap perangkat telekomunikasi memiliki kelebihan dan kekurangan, hal itulah yang membedakan kualitas dari perangkat satu dengan yang lainnya. Android merupakan salah satu contoh dari perangkat telekomunikasi, berdasarkan pengembangannya android memiliki kelebihan dan kekurangan dari system operasinya adalah sebagai berikut:

Kelebihan *system* operasi Android :

1. *Multitasking*

Ponsel Android bisa menjalankan berbagai aplikasi, itu artinya dapat melakukan *browsing*, Facebookan sambil mendengarkan musik.

2. Kemudahan dalam notifikasi

Setiap ada *SMS*, *Email*, atau bahkan artikel terbaru dari *RSS Reader*, akan selalu ada notifikasi di Home Screen handphone Android, tak ketinggalan lampu *LED indikator* yang berkedip-kedip, sehingga Anda tidak akan terlewatkan satu *SMS*, *Email* ataupun *Missed call* sekalipun.

3. Akses mudah terhadap ribuan aplikasi Android lewat *Google Android App Market* secara gratis.

4. Pilihan handphone yang beraneka ragam Android tersedia dihandphone dari berbagai produsen, mulai dari Sony Ericsson, Motorola, HTC sampai Samsung. Dan setiap pabrikan ponsel pun menghadirkan ponsel Android dengan gaya masing-masing, seperti Motorola dengan *Motoblur*-nya, Sony Ericsson dengan *TimeScape*-nya.

5. Bisa menginstal *ROM* yang dimodifikasi

6. *Widget* di homescreen memudah mengakses berbagai setting dengan cepat dan mudah.

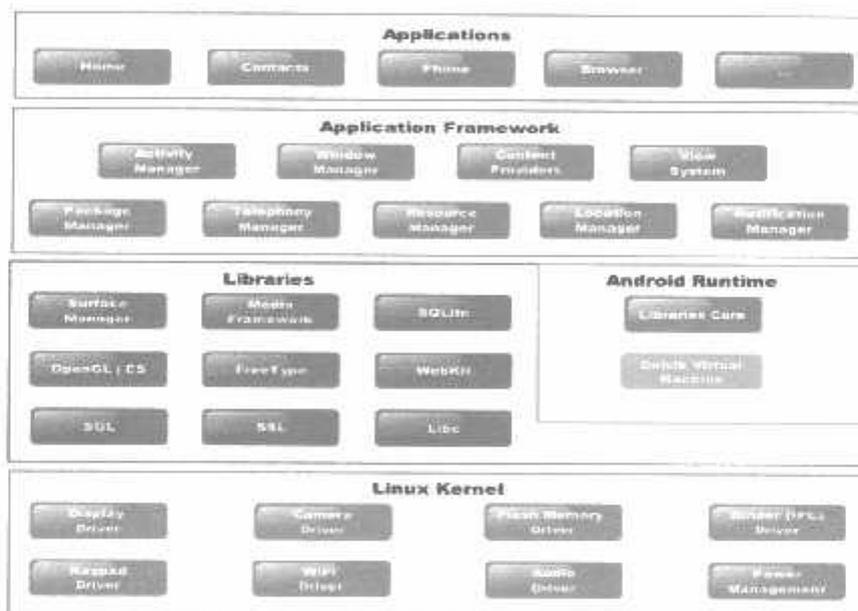
7. *Google maniak* dapat mempermudah dalam mengecek email dari *gMail* dengan cepat.

Kekurangan system operasi Android :

1. Koneksi internet yang terus menerus
Kebanyakan handphone Android memerlukan koneksi internet yang simultan alias terus menerus aktif.
2. Iklan/Baner
Aplikasi di handphone Android memang bisa didapatkan dengan mudah dan gratis, namun konsekuensinya di setiap aplikasi tersebut, akan selalu iklan yang terpampang, entah itu bagian atas atau bawah aplikasi.
3. Masih membingungkan bila pertama pakai.^{[1]. [2]. [3]}

2.2.4 Arsitektur Android

Komponen sistem operasi Android bisa digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 2.2 Arsitektur Android^[7]

Setiap lapisan dari tumpukan ini menghimpun beberapa program yang mendukung fungsi-fungsi spesifik dari sistem operasi. Berikut ini susunan dari lapisan-lapisan tersebut jika di lihat dari lapisan dasar hingga lapisan teratas:

a. *Linux Kernel*

Tumpukan paling bawah pada arsitektur Android ini adalah kernel. Google menggunakan kernel *Linux* versi 2.6 untuk membangun sistem Android, yang mencakup memory management, security setting, power management, dan beberapa driver hardware. Kernel berperan sebagai abstraction layer antara hardware dan keseluruhan software. Sebagai contoh, *HTC GI* dilengkapi dengan kamera. Kernel Android terdapat driver kamera yang memungkinkan pengguna mengirimkan perintah kepada hardware kamera.

b. *Android Runtime*

Lapisan setelah Kernel Linux adalah *Android Runtime*. *Android Runtime* ini berisi *Core Libraries* dan *Dalvik Virtual Machine*.

Core Libraries mencakup serangkaian inti *library Java*, artinya Android menyertakan satu set *library-library* dasar yang menyediakan sebagian besar fungsi-fungsi yang ada pada *library-library* dasar bahasa pemrograman Java. *Dalvik* adalah *Java Virtual Machine* yang memberi kekuatan pada sistem Android. *Dalvik VM* ini di optimalkan untuk telepon seluler. Setiap aplikasi yang berjalan pada Android berjalan pada prosesnya sendiri, dengan *instance* dari *Dalvik Virtual Machine*. *Dalvik* telah dibuat sehingga sebuah piranti yang memakainya dapat menjalankan multi *Virtual Machine* dengan efisien.

Dalvik VM dapat mengeksekusi file dengan format *Dalvik Executable* (.dex) yang telah dioptimasi untuk menggunakan minimal *memory footprint*. *Virtual Machine* ini register-based, dan menjalankan class-class yang di-compile menggunakan compiler Java yang kemudian ditransformasi menjadi format .dex menggunakan "dx" tool yang telah disertakan. *Dalvik Virtual Machine (VM)* menggunakan kernel Linux untuk menjalankan fungsi-fungsi seperti *threading* dan *low-level memory management*.

c. *Libraries*

Bertempat di level yang sama dengan *Android Runtime* adalah *Libraries*. Android menyertakan satu set *library-library* dalam bahasa C/C++ yang digunakan oleh berbagai

komponen yang ada pada sistem Android. Kemampuan ini dapat diakses oleh *programmer* melewati *Android application framework*. Sebagai contoh Android mendukung pemutaran format audio, video, dan gambar. Berikut ini beberapa core library tersebut :

a. *System C library*

Diturunkan dari implementasi standard *C system library (libc)* milik *BSD*, dioptimasi untuk piranti *embedded* berbasis *Linux*.

b. *Media Libraries*

Berdasarkan *Packet Video's OpenCORE*; library-library ini mendukung *playback* dan *recording* dari berbagai format audio and video populer, meliputi *MPEG4*, *H.264*, *MP3*, *AAC*, *AMR*, *JPG*, and *PNG*.

c. *Surface Manager*

Mengatur akses pada display dan lapisan *composites 2D and 3D graphic* dari berbagai aplikasi.

d. *LibWebCore*

Web browser engine modern yang mensupport *Android browser* maupun *embeddable web view*

e. *SGL*

The underlying 2D graphics engine.

f. *3D libraries*

Implementasi berdasarkan *OpenGL ES 1.0 APIs*; library ini menggunakan hardware *3D acceleration* dan *highly optimized 3D software rasterizer*

g. *FreeType*

Bitmap dan vector font rendering

h. *SQLite*

Relational database engine yang powerful dan ringan tersedia untuk semua aplikasi

i. *Application Framework*

Lapisan selanjutnya adalah application framework, yang mencakup program untuk mengatur fungsi-fungsi dasar smartphone. Application Framework merupakan serangkaian tool dasar seperti alokasi resource smartphone, aplikasi telepon, pergantian antar-proses atau program, dan pelacakan lokasi fisik telepon. Para pengembang aplikasi memiliki aplikasi penuh kepada tool-tool dasar tersebut, dan memanfaatkannya untuk menciptakan aplikasi yang lebih kompleks. Programmer mendapatkan akses penuh untuk memanfaatkan *API (Android Protocol Interface)* yang juga digunakan core applications. Arsitektur aplikasi didesain untuk menyederhanakan pemakaian kembali komponen-komponen, setiap aplikasi dapat menunjukkan kemampuannya dan aplikasi lain dapat memakai kemampuan tersebut. Mekanisme yang sama memungkinkan pengguna mengganti komponen-komponen yang dikehendaki.

j. *Application*

Dilapisan teratas bercokol aplikasi itu sendiri. Dilapisan inilah anda menemukan fungsi-fungsi dasar smartphone seperti menelepon dan mengirim pesan singkat, menjalankan *web browser*, mengakses daftar kontak, dan lain-lain. Bagi rata-rata pengguna, lapisan inilah yang paling sering mereka akses. Mereka mengakses fungsi-fungsi dasar tersebut melalui *user interface*.^[3]

2.3 JAVA



Gambar 2.3 Logo Java

Java menurut definisi dari sun adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. Java2 adalah generasi kedua dari java platform (generasi awalnya adalah *java development kit*). Java berdiri diatas sebuah mesin interpreter yang diberi nama *java virtual machine (JVM)*. *JVM* inilah yang akan membaca *bytecode* dalam file *.class* dari suatu program sebagai representasi langsung program yang berisi bahasa mesin. Oleh karena itu, bahasa java disebut sebagai bahasa pemrograman yang portable karena dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, asalkan pada sistem operasi tersebut terdapat *JVM*. Platform java terdiri dari sekumpulan *library*, *JVM*, kelas-kelas *loader* yang dipaket dalam sebuah lingkungan rutin java, dan sebuah kompiler, debugger dan kelas lain yang dipaket dalam *Java Development Kit (JDK)*. Java2 adalah generasi yang sekarang sedang berkembang dari platform java. Agar sebuah program java dapat dijalankan, maka file dengan ekstensi *.java* harus dikompilasi menjadi file *bytecode*. Untuk menjalankan *bytecode* tersebut dibutuhkan *JRE (Java Runtime Environment)* yang memungkinkan pemakai untuk menjalankan program java, hanya menjalankan, tidak untuk membuat kode baru lagi. *JRE* berisi *JVM* dan *library* java yang digunakan. Platform java memiliki tiga buah edisi yang berbeda, yaitu:

- a. *J2EE (Java2 Enterprise Edition)*
- b. *J2ME (Java2 Micro Edition)*
- c. *J2SE (Java2 Second Edition)*

J2EE adalah kelompok dari beberapa *API* dari java dan teknologi selain java. *J2EE* dibuat untuk membuat aplikasi yang kompleks. *J2EE* sering dianggap sebagai *middleware* atau teknologi yang berjalan di server, namun sebenarnya *J2EE* tidak hanya terbatas untuk itu.

J2SE adalah inti dari bahasa pemrograman java. *JDK (Java Development Kit)* adalah salah satu *tool* dari *J2SE* untuk mengompilasi dan menjalankan program java. Didalamnya terdapat *tool* untuk mengompilasi program java dan *JRE*.

J2ME adalah lingkungan pengembangan yang didesain untuk meletakkan perangkat lunak java pada barang elektronik beserta perangkat pendukungnya. Pada *J2ME*, jika perangkat lunak berfungsi baik pada sebuah perangkat maka belum tentu juga berfungsi baik juga pada perangkat yang lainnya. *J2ME* membawa java ke dunia informasi, komunikasi, dan perangkat komputasi selain perangkat komputer *desktop* yang biasanya lebih kecil dibandingkan perangkat komputer desktop. *J2ME* biasa digunakan pada telepon selular, *pager*, *personal digital assistants (PDA's)* dan sejenisnya.^[8]

2.4 ECLIPSE



Gambar 2.4 Logo Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Berikut ini adalah sifat dari Eclipse:

1. *Multi-platform*: Target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Mac OS X.
2. *Mult-language*: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.
3. *Multi-role*: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*.

Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak *IBM Visual Age for Java 4.0*. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US\$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsorsium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya.

Sejak versi 3.0, Eclipse pada dasarnya merupakan sebuah *kernel*, yang mengangkat *plug-in*. Apa yang dapat digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari *plug-in* yang sudah diinstal. Ini merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan *Rich Client Platform* (RCP). Berikut ini adalah komponen yang membentuk RCP:

- a. *Core platform*
- b. OSGi
- c. SWT (*Standard Widget Toolkit*)
- d. JFace
- e. *Eclipse Workbench*

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (*Java Development Tools*), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan PDE (*Plug-in Development Environment*) untuk mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java.

Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (*open*), mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Jadi, Eclipse tidak saja untuk mengembangkan program Java, akan tetapi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, cukup dengan menginstal *plug-in* yang dibutuhkan.^[4]

Sejak tahun 2006, Eclipse Foundation mengkoordinasikan peluncuran Eclipse secara rutin dan simultan yang dikenal dengan nama *Simultaneous Release*. Setiap versi peluncuran terdiri dari Eclipse Platform dan juga sejumlah proyek yang terlibat dalam proyek Eclipse. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menyediakan distribusi Eclipse dengan fitur-fitur dan versi yang terstandarisasi. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempermudah deployment dan maintenance untuk sistem enterprise, serta untuk kenyamanan. Peluncuran simultan dijadwalkan pada bulan Juni setiap tahunnya. *Versi-versi Eclipse*.^[5]

1. *Eclipse 3.0* (peluncuran pada 28 Juni 2004)
2. *Eclipse 3.1* (peluncuran pada 28 Juni 2005)
3. *Eclipse Callisto 3.2* (peluncuran pada 30 Juni 2006)
4. *Eclipse Europa 3.3* (peluncuran pada 29 Juni 2007)
5. *Eclipse Ganymede 3.4* (peluncuran pada 25 Juni 2008)
6. *Eclipse Galileo 3.5* (peluncuran pada 24 Juni 2009)
7. *Eclipse Helios 3.6* (peluncuran pada 23 Juni 2010)
8. *Eclipse Juno*

2.5 Android SDK

Android SDK adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci yang di *release* oleh Google. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Sebagai platform aplikasi-netral, Android memberi kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *Handphone/Smartphone*. Beberapa fitur-fitur Android yang paling penting adalah:

1. *Framework* Aplikasi yang mendukung penggantian komponen dan *reusable*.
 2. Mesin *Virtual Dalvik* dioptimalkan untuk perangkat mobile.
-

3. *Integrated browser* berdasarkan *engine open source Webkit*.
 4. Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh libraries grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi opengl ES 1,0 (Opsional akselerasi hardware).
 5. SQLite untuk penyimpanan data (database).
 6. Media Support yang mendukung audio, video, dan gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF), GSM Telephony (tergantung hardware).
 7. Bluetooth, EDGE, 3G, dan WiFi (tergantung hardware).
 8. Kamera, GPS, kompas, dan *accelerometer* (tergantung hardware).
 9. Lingkungan *Development* yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, tools untuk debugging, profil dan kinerja memori, dan *plug-in* untuk *IDE Eclipse*.¹⁷¹
-

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

Seperti yang telah dijelaskan di BAB I, metodologi yang di gunakan mempunyai beberapa tahap sebagai berikut:

3.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan teknik pengumpulan data dari beberapa sumber, dan melakukan kajian pustaka antara lain: dengan cara mempelajari resep masakan untuk mencari dan menentukan resep masakan Indonesia yang diperoleh dari buku Belajar Memasak Di Rumah dan dari Internet yaitu situs <http://www.resepsederhana.com> yang merupakan penunjang dari aplikasi ini.

Selanjutnya mempelajari tentang Eclipse yang merupakan program yang akan digunakan untuk menggabungkan resep-resep masakan yang ada agar menjadi suatu panduan resep masakan yang menarik, oleh karena itu program ini sangat cocok dalam penyusunan aplikasi ini.

3.2 Analisa

Berdasarkan pengumpulan data yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisa untuk menentukan resep masakan sesuai dengan kategori dan jenisnya masing-masing, adapun tujuan dari pembagian resep masakan ini adalah sebagai berikut :

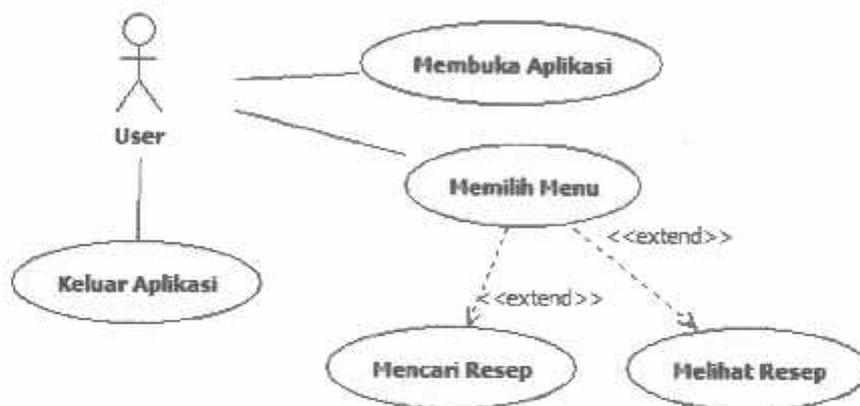
Dari data resep masakan yang diperoleh, maka dibagi kedalam beberapa bagian yaitu Kategori, Jenis dan Resep Online. Kategori merupakan pembagian resep menurut bahan yang digunakan yang terdiri dari daging, sayur, tahu, tempe, telur, mie dan nasi. Jenis merupakan pembagian resep menurut cara pengolahan masakan, Jenis masakan terdiri dari bakar, goreng, rebus, tumis panggang dan kukus, sedangkan pada resep online pengguna aplikasi di mungkinkan untuk dapat mencari informasi resep masakan diluar dari database aplikasi Resep Masakan Indonesia dengan ketentuan perangkat yang di gunakan terhubung ke jaringan internet, dengan membagi data seperti yang tersebut di

atas maka akan mempermudah pengguna aplikasi yang mengakses aplikasi ini memperoleh informasi resep masakan sesuai dengan yang di inginkan.

3.3 Tahap Perancangan

Pada tahap ini di lakukan perancangan aplikasi yang terdiri dari rancangan use case diagram, rancangan diagram alir, rancangan tampilan menu awal, rancangan tampilan cari resep yang di dalam nya juga terdapat rancangan untuk tampilan resep online, rancangan tampilan semua resep masakan, rancangan tampilan kategori resep, rancangan tampilan jenis resep, rancangan tampilan resep menurut kategori dan jenis masakan.

3.3.1 Rancangan Use Case Diagram



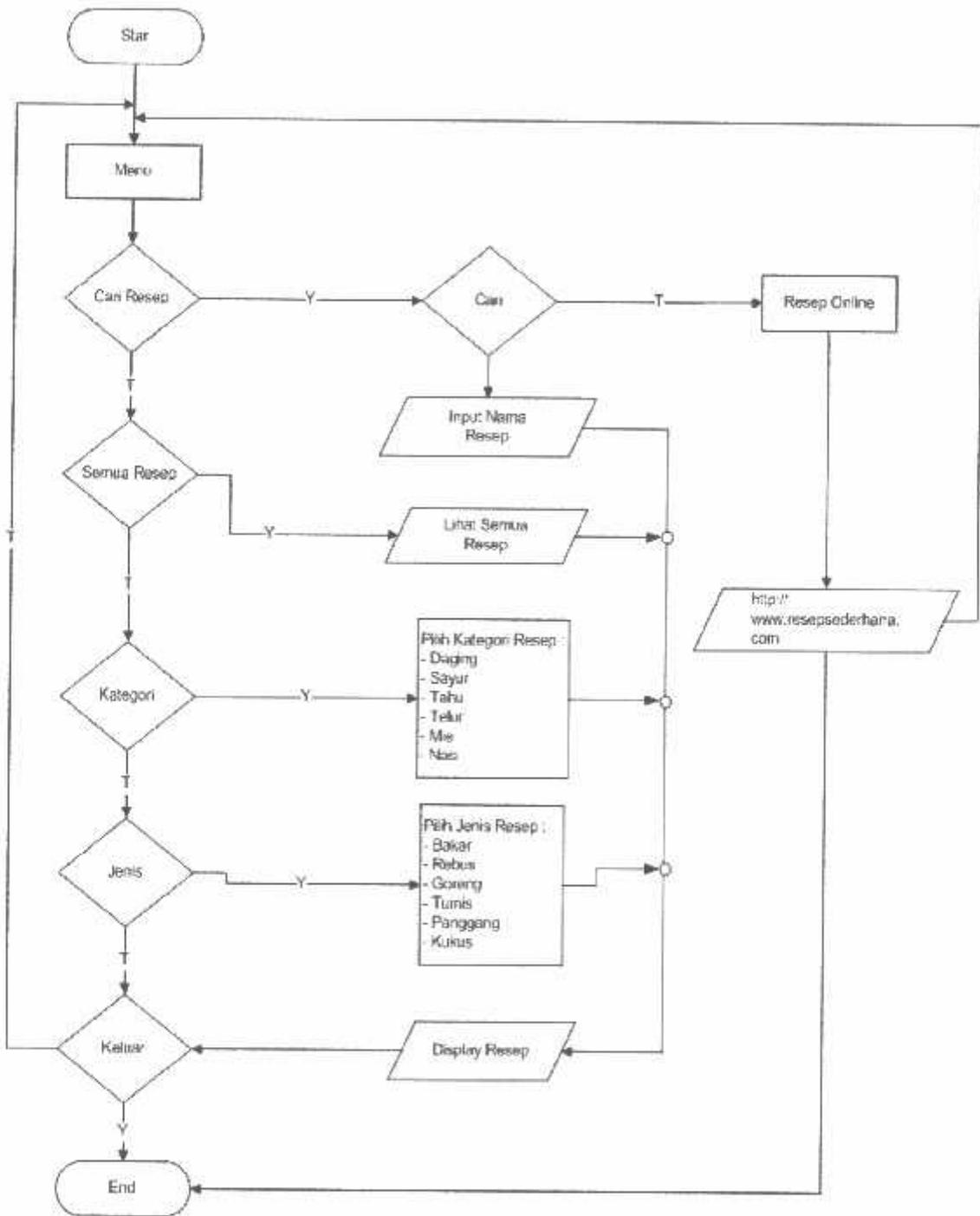
Gambar 3.1 Use case diagram

Use case mendefinisikan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi. Gambar 3.1 menunjukkan adanya interaksi antara user dengan sistem, dari use case diagram diatas dapat dijelaskan bahwa user dapat menjalankan aplikasi ini dengan melihat dan mencari resep masakan yang ada di dalam aplikasi.

3.3.2 Rancangan Diagram Alir

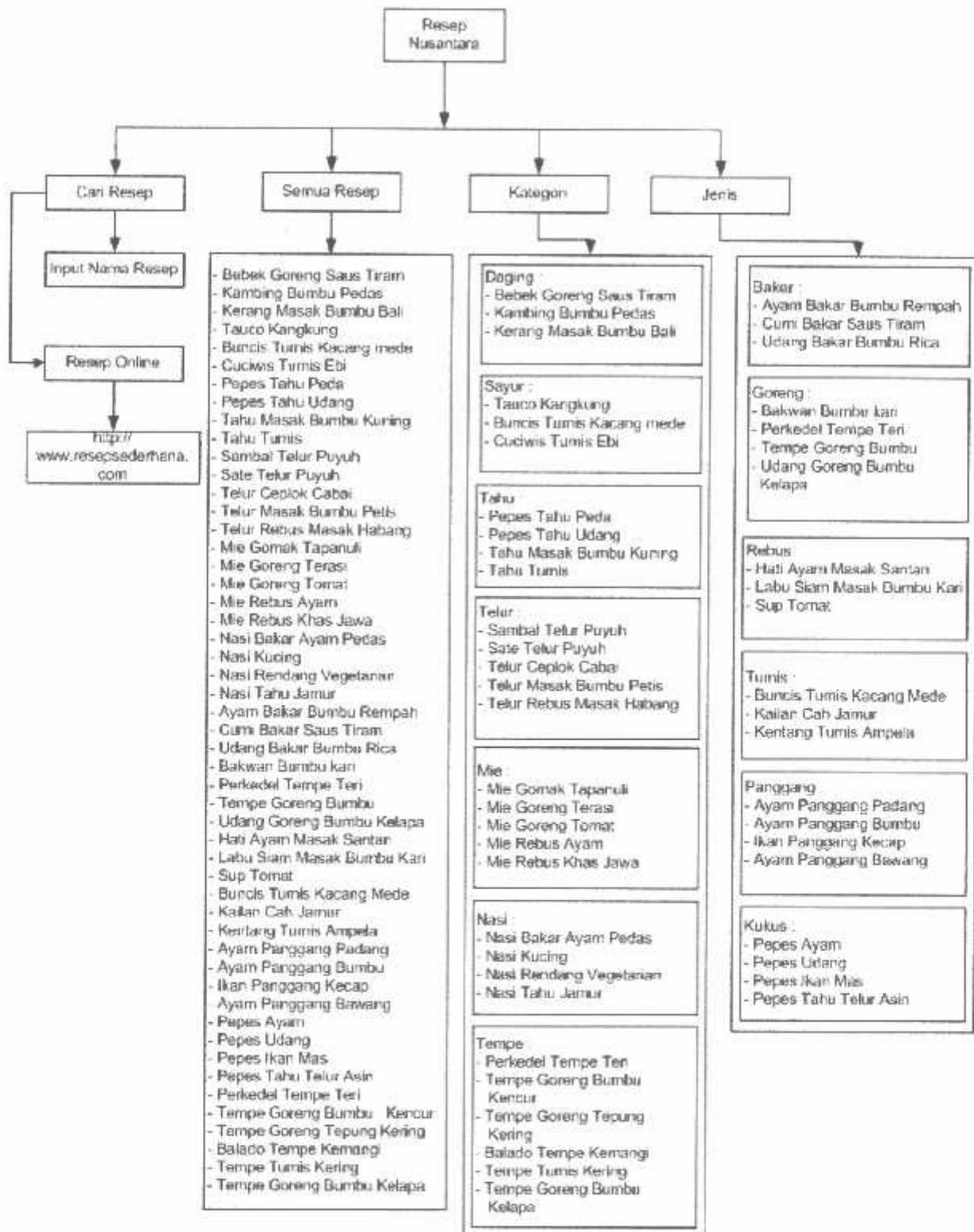
Diagram Alir (Flowchart) adalah gambaran secara grafik yang terdiri dari simbol-simbol dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah dari alur program.

Diagram Alir digunakan untuk membantu menganalisis untuk memecahkan masalah dalam program yang di buat. Berikut adalah rancangan diagram alir yang di buat untuk menjelaskan cara kerja aplikasi resep masakan Indonesia berbasis android.



Gambar 3.2 Diagram Alir

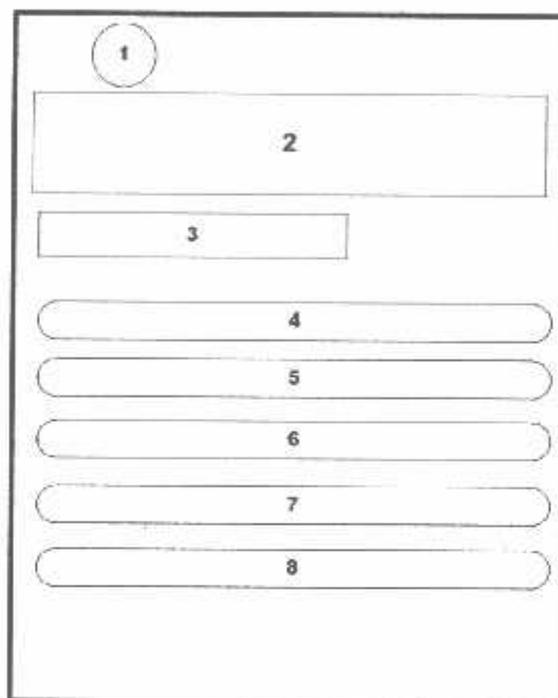
1. Cari resep, merupakan tombol yang digunakan untuk mencari resep secara cepat dengan hanya memasukkan nama resep yang di cari, jika resep yang di cari ada di dalam aplikasi maka data resep akan ditampilkan, namun jika data yang di cari tidak ada maka terdapat tombol yang dapat digunakan pengguna untuk mencari resep secara online yang terhubung ke situs <http://www.resepsederhana.com> dengan syarat perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet
 2. Semua resep, merupakan tombol yang digunakan untuk mengakses semua isi resep yang terdapat di dalam aplikasi,
 3. Kategori, merupakan tombol yang di gunakan untuk memudahkan user mencari atau mengakses resep dengan pengelompokan data nya mengarah pada bahan utama yang digunakan di antaranya daging, sayur, tahu, telur, mie dan nasi.
 4. Jenis merupakan tombol yang di gunakan untuk memudahkan user mengakses resep dengan pengelompokan data resep mengarah pada cara pengolahannya, yang terdiri dari bakar, goreng, rebus, tumis, panggang dan kukus.
 5. Keluar merupakan tombol yang digunakan user atau pengguna untuk mengakhiri aplikasi.
-



Gambar 3.3. Bagan Struktur Menu Pada Aplikasi Resep Masakan

3.3.3 Rancangan Tampilan Awal

Rancangan Tampilan Awal dibuat untuk memberikan gambaran tampilan ketika aplikasi di buka, oleh pengguna aplikasi, adapun rancangan tampilan awal dapat di lihat pada gambar 3.4



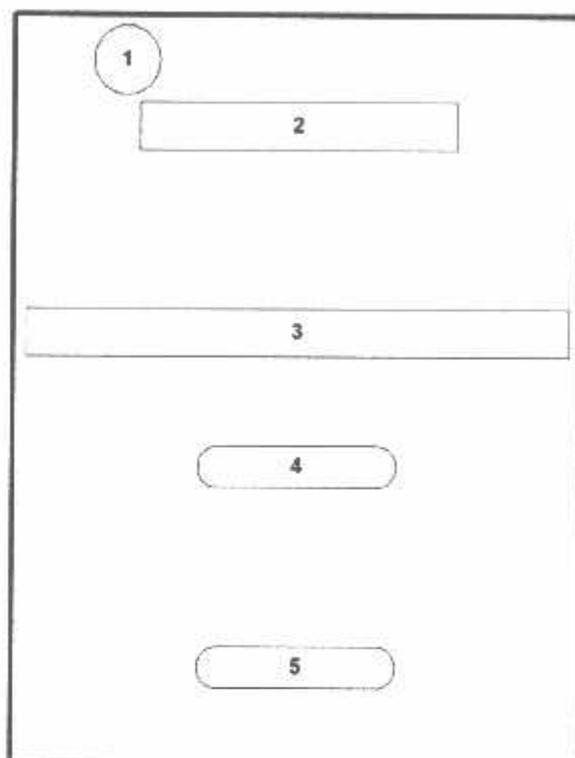
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Awal

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi resep masakan
2. Tab Host : Tab Resep Nusantara
3. Text View : Resep Masakan
4. Button : Cari Resep
5. Button : Semua Resep
6. Button : Kategori Resep
7. Button : Jenis Resep

3.3.4 Rancangan Tampilan Cari Resep

Rancangan Tampilan Cari Resep memberikan gambaran pencarian data pada aplikasi, adapun rancangan tampilan cari resep dapat di lihat pada gambar 3.5



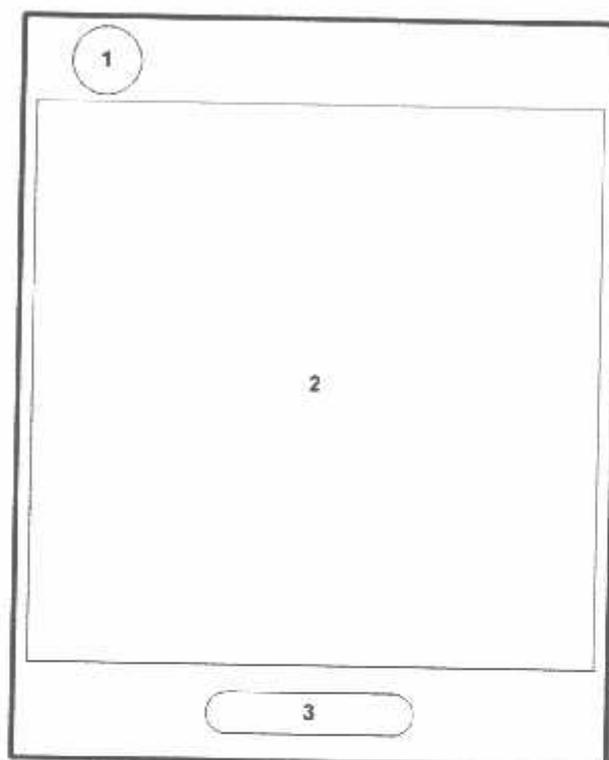
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Cari Resep

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi resep masakan
2. TextView : Cari Resep
3. AutoCompleteText : Input nama resep yang akan dicari
4. Button : Resep Online
5. Button : Kembali

3.3.4.1 Rancangan Tampilan Resep Online

Rancangan Tampilan Resep Online memberikan gambaran resep online yang ada di dalam aplikasi, adapun rancangan tampilan Resep Online dapat dilihat pada gambar 3.6



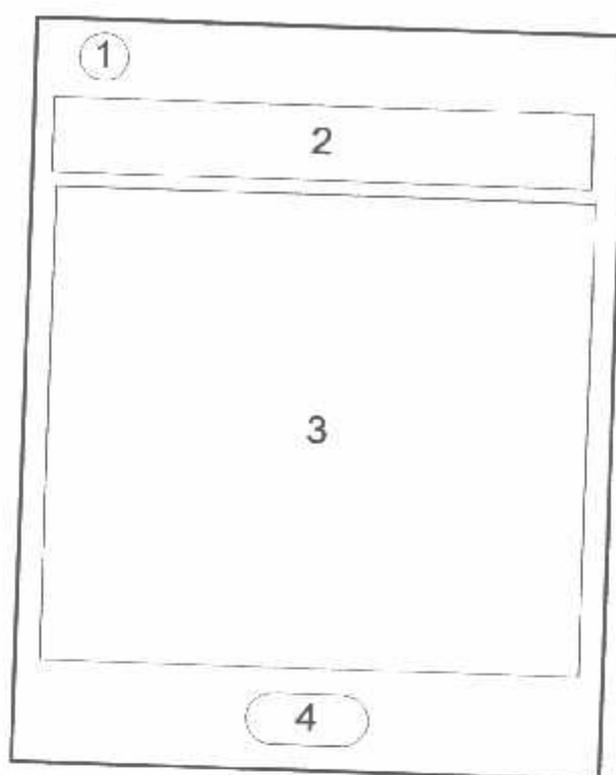
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Resep Online

Keterangan :

1. Background : Tampilan latar belakang aplikasi resep masakan
2. Web View : Memampilkan situs <http://www.resepsederhana.com>
3. Button : Kembali

3.3.5 Rancangan Tampilan Semua Resep

Rancangan Tampilan Semua Resep memberikan gambaran semua resep ada didalam aplikasi resep masakan, adapun rancangan tampilan Semua Resep dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.8. Rancangan Tampilan Kategori

Keterangan :

1. Background ; Tampilan latar belakang aplikasi resep masakan
2. TextView ; Kategori Resep
3. Button ; Kembali

3.3.7 Rancangan Tampilan Jenis

Rancangan Tampilan Jenis memberikan gambaran beberapa jenis resep yang ada di dalam aplikasi, adapun rancangan tampilan Jenis dapat dilihat pada gambar 3.9

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Aplikasi Resep Masakan Indonesia

Pembuatan aplikasi resep masakan ini di lakukan dengan menerapkan hasil desain yang telah di buat ke dalam pemrograman berbasis *android* yaitu *Eclipse* yang di implementasikan dalam bahasa pemrograman *Java* sehingga prosedur-prosedur yang di buat dapat menghasilkan keluaran seperti yang di harapkan.

4.2 Pengujian Sistem “Resep Masakan Indonesia”

Dalam pembuatan aplikasi resep masakan ini di lakukan juga tahapan pengujian aplikasi untuk mengetahui fungsi dari setiap menu dan fitur yang di gunakan untuk menjalankan aplikasi resep masakan.

Untuk dapat menjalankan aplikasi resep masakan ini, maka diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada pengujian aplikasi ini antara lain :

1. Ponsel Samsung Galaxy Young dengan spesifikasi :
 1. Kecepatan CPU 832 MHz
 2. Ukuran layar 240 x 320 pixel
 3. O.S. Android versi 2.3.6 (Gingerbread)

2. Ponsel Sony Ericsson Xperia x8 E 15 i dengan spesifikasi :
 1. Kecepatan CPU 600 MHz
 2. Ukuran Layar 320 x 480 pixel
 3. O.S. Android versi 2.2 (Froyo)

Dari hasil pengujian menggunakan kedua perangkat di atas maka terdapat perbedaan yang sangat jelas yaitu kecepatan dan ukuran layar, pada ponsel Samsung aplikasi berjalan lebih cepat di bandingkan pada ponsel Sony Ericsson, sedangkan untuk tampilan aplikasi pada ponsel Sony Ericsson terlihat lebih jelas di bandingkan pada ponsel

Samsung. Oleh karena itu kecepatan dan ukuran layar ponsel sangat mempengaruhi penggunaan aplikasi ini.

4.3 Pengujian User

Pengujian dari aplikasi ini mempunyai fungsi untuk membantu user dalam membuat dan mengolah masakan, kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan aplikasi Resep Masakan ini. Pada pengujian user ini terdapat beberapa user yang ditanya dan mempunyai hasil sebagai berikut:

Nama	Pertanyaan	Bermanfaat	Cukup Bermanfaat	Tidak Bermanfaat
Rillyan Ndun	Apakah Aplikasi ini Bermanfaat?	✓	-	-
Esy Nokas		✓	-	-
Riko Benu		✓	-	-
Jidron Sopbaba		✓	-	-
Heri Manu		✓	-	-
Pace Radja		✓	-	-
Evan Soimbala		✓	-	-
Ian Tari		✓	-	-
Y. Yamin Patti		✓	-	-
Maher Nokas		✓	-	-
Rachel		✓	-	-
Total		100%	0%	0%

Tabel 4.1 Hasil Pengujian User Pada Aplikasi Alkitab Digital

4.4 Tampilan Aplikasi Resep Masakan Indonesia

Dalam pengujian Aplikasi Resep Masakan dapat di lihat beberapa tampilan aplikasi yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

4.3.1 Icon Aplikasi pada ponsel

Icon yang dilingkari dengan warna kuning adalah contoh tampilan aplikasi resep masakan setelah di instal pada ponsel Android.



Gambar 4.1 Tampilan Icon Aplikasi

4.3.2 Tampilan Menu Utama

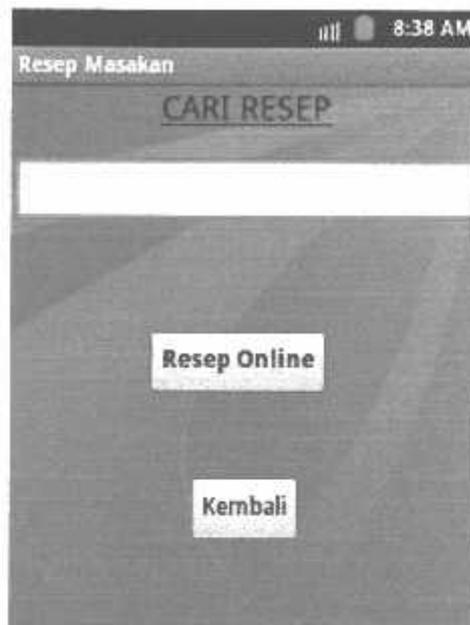
Dalam menu utama terdapat Tampilan Resep Nusantara yang juga merupakan tampilan utama dari aplikasi dengan lima sub menu yaitu : Cari Resep, Semua Resep, Kategori Resep, Jenis Resep, dan Keluar merupakan menu-menu yang di gunakan untuk menjalankan aplikasi.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

4.3.3 Tampilan Menu Cari Resep

Dalam menu cari resep pengguna dapat menginputkan nama resep masakan ke dalam form auto complete text, resep yang sesuai dengan nama resep yang di input dapat dengan mudah ditemukan tanpa harus melihat semua isi data resep dari aplikasi. Didalam menu cari resep juga terdapat tombol resep online yang dapat digunakan untuk mencari resep secara online dengan situs penunjang yaitu <http://www.resepsederhana.com>



Gambar 4.3 Tampilan Menu Cari Resep

Dalam halaman menu pada gambar 4.3 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali pada menu utama dan terdapat button “Resep Online” yang berfungsi untuk kembali menjalankan situs <http://www.resepsederhana.com>

4.3.4 Tampilan Resep Online

Dalam menu utama terdapat tab Resep Online yang digunakan untuk menghubungkan aplikasi ke situs <http://www.resepsederhana.com> sebagai salah satu penunjang aplikasi dengan memungkinkan pengguna aplikasi dapat mencari informasi resep masakan diluar dari data aplikasi resep masakan dengan ketentuan perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet.

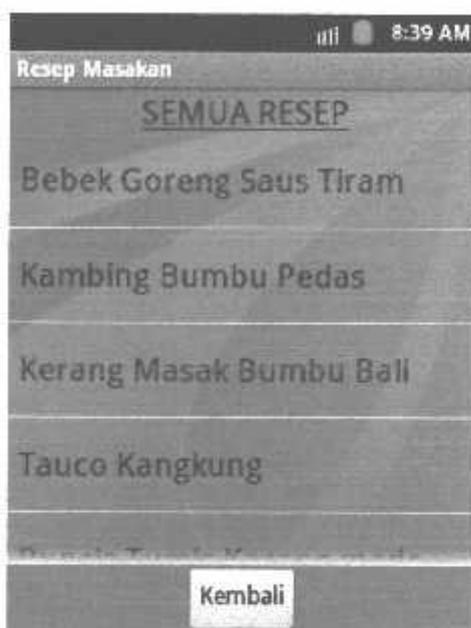


Gambar 4.4 Tampilan Resep Online

Dalam halaman menu pada gambar 4.5 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke halaman cari.

4.3.5 Tampilan Menu Semua Resep

Dalam menu Semua Resep terdapat semua resep yang merupakan isi dari semua data resep yang ada di dalam aplikasi.

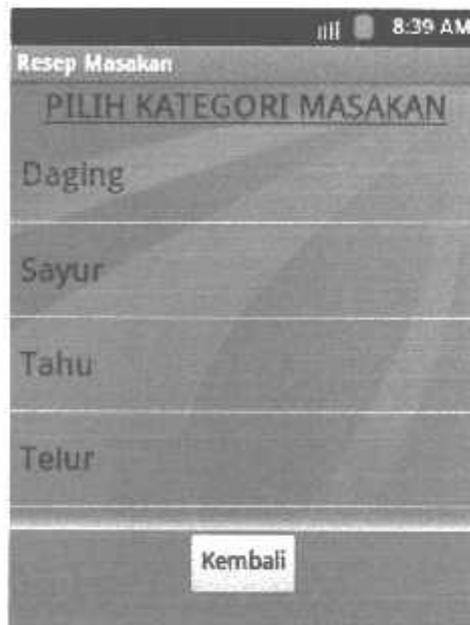


Gambar 4.5 Tampilan Menu Semua Resep

Dalam halaman menu pada gambar 4.5 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

4.3.6 Tampilan Menu Kategori Resep

Dalam menu Kategori Resep terdapat resep-resep yang telah dibagi menurut bahan utama yang akan digunakan di dalam resep masakan.

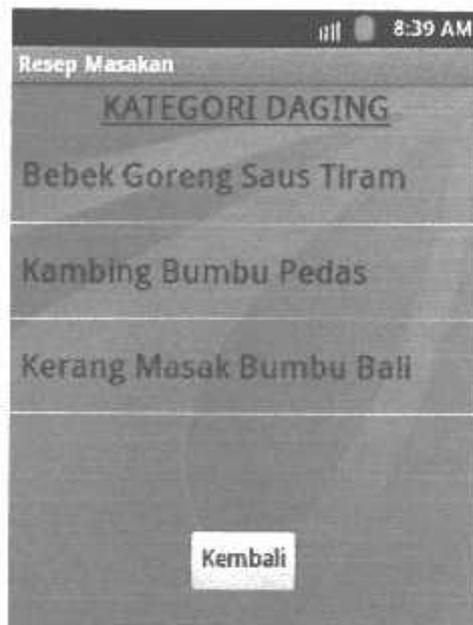


Gambar 4.6 Tampilan Menu Kategori

Dalam halaman menu pada gambar 4.6 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali pada menu utama.

4.3.6.1 Tampilan Kategori Daging

Dalam menu Kategori Daging terdapat beberapa resep masakan yang telah di kategorikan kedalam kategori daging.



Gambar 4.7 Tampilan Kategori Daging

Dalam halaman menu pada gambar 4.7 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori resep.

4.3.6.1.1 Tampilan Resep Bebek Goreng Saus Tiram

Dalam tampilan Resep Bebek Goreng Saus Tiram terdapat informasi bahan dan cara pembuatan yang dapat membantu user dalam membuat resep masakan.

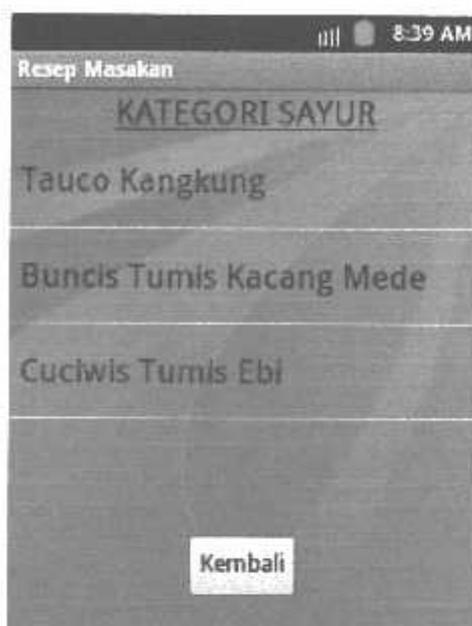


Gambar 4.8 Tampilan Resep Bebek Goreng Saus Tiram

Dalam halaman menu pada gambar 4.8 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori daging.

4.3.6.2 Tampilan Kategori Sayur

Dalam Kategori Sayur terdapat beberapa resep yang telah di kategorikan kedalam kategori resep.



Gambar 4.9 Tampilan Kategori Sayur

Dalam halaman menu pada gambar 4.9 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori resep.

4.3.6.2.1 Tampilan Resep Buncis Tumis Kacang Mede

Dalam tampilan resep Buncis Tumis Kacang Mede terdapat informasi bahan dan cara pembuatan yang dapat membantu user dalam membuat resep masakan.

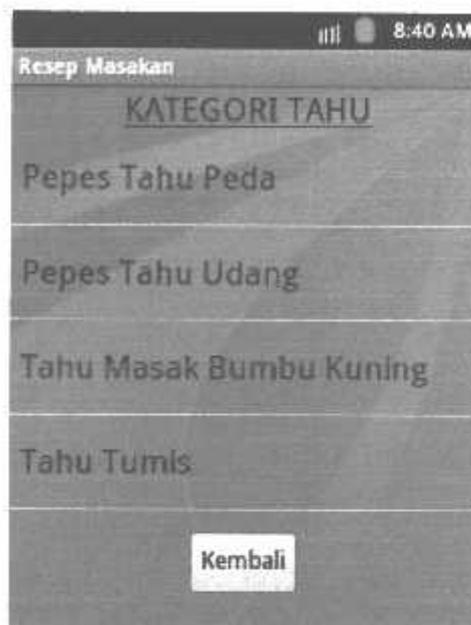


Gambar 4.10 Tampilan Resep Buncis Tumis Kacang Mede

Dalam halaman menu pada gambar 4.10 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori sayur.

4.3.6.3 Tampilan Kategori Tahu

Dalam Kategori Tahu terdapat beberapa resep masakan yang telah di kategorikan ke dalam kategori resep

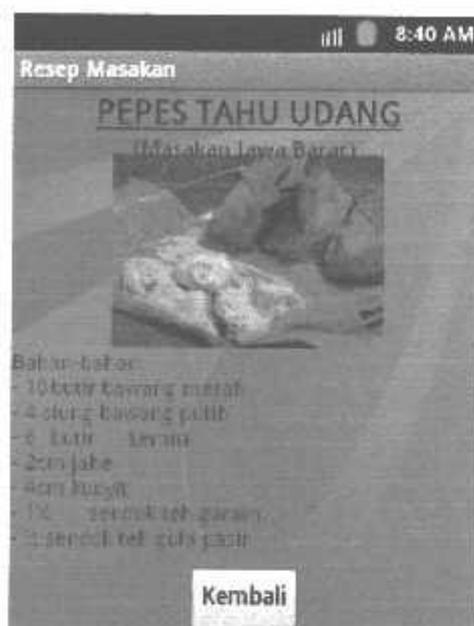


Gambar 4.11 Tampilan Kategori Tahu

Dalam halaman menu pada gambar 4.11 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori resep.

4.3.6.3.1 Tampilan Resep Pepes Tahu Udang

Dalam tampilan resep Pepes Tahu Udang terdapat informasi bahan dan cara pembuatan yang dapat membantu user dalam membuat resep masakan tersebut.

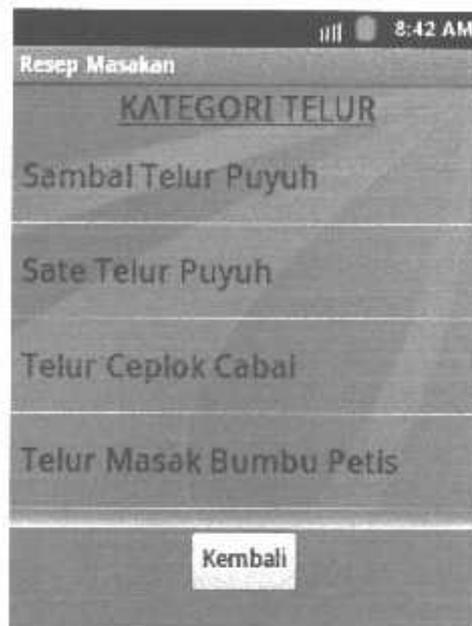


Gambar 4.12 Tampilan Resep Pepes Tahu Udang

Dalam halaman menu pada gambar 4.10 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori tahu.

4.3.6.4 Tampilan Kategori Telur

Dalam tampilan Kategori Telur terdapat beberapa resep yang telah dikategorikan ke dalam kategori telur.



Gambar 4.13 Tampilan Kategori Telur

Dalam halaman menu pada gambar 4.13 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori resep.

4.3.6.4.1 Tampilan Resep Sambal Telur Puyuh

Dalam tampilan resep Sambal Telur Puyuh terdapat informasi bahan dan cara pengolahan dari resep tersebut sehingga dapat di gunakan oleh user.



Gambar 4.14 Tampilan Resep Sambal Telur Puyuh

Dalam halaman menu pada gambar 4.14 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori telur.

4.3.6.5 Tampilan Kategori Mie

Dalam tampilan Kategori Mie terdapat beberapa resep yang telah di kategorikan ke dalam kategori mie.



Gambar 4.15 Tampilan Kategori Mie

Dalam halaman menu pada gambar 4.15 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori resep.

4.3.6.5.1 Tampilan Resep Mie Gomak Tapanuli

Dalam tampilan resep Mie Gomak Tapanuli terdapat informasi bahan dan cara pengolahan dari resep tersebut sehingga dapat di gunakan oleh user.



Gambar 4.16 Tampilan Resep Mie Gomak Tapanuli

Dalam halaman menu pada gambar 4.16 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori mie.

4.3.6.6 Tampilan Kategori Nasi

Dalam tampilan Kategori Nasi terdapat beberapa resep masakan yang telah dikategorikan ke dalam kategori nasi.

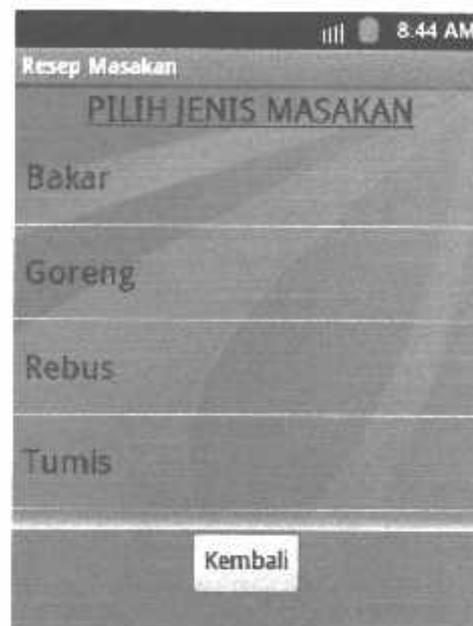


Gambar 4.17 Tampilan Kategori Nasi

Dalam halaman menu pada gambar 4.17 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu kategori resep.

4.3.6.6.1 Nasi Bakar Ayam Pedas

Dalam tampilan resep nasi bakar ayam pedas terdapat informasi bahan dan cara pengolahan dari resep tersebut sehingga dapat di gunakan oleh user.

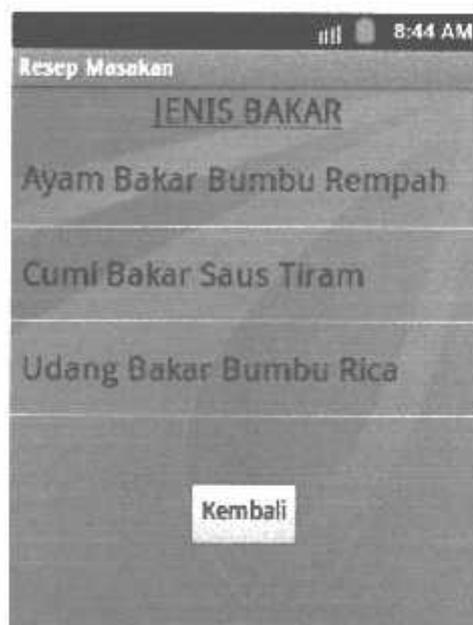


Gambar 4.19 Tampilan Jenis Resep

Dalam halaman menu pada gambar 4.19 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

4.3.7.1 Tampilan Jenis Bakar

Dalam menu Jenis Bakar terdapat beberapa resep yang telah dikategorikan menurut cara pengolahan yang digunakan dalam pembuatan masakan.

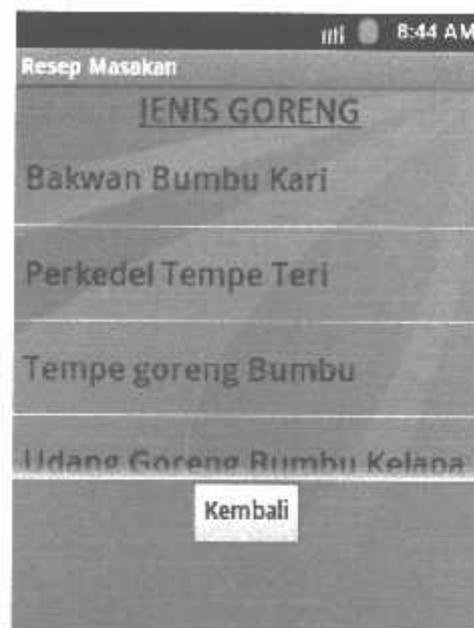


Gambar 4.20 Tampilan Jenis Bakar

Dalam halaman menu pada gambar 4.20 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu Jenis Resep.

4.3.7.2 Tampilan Jenis Goreng

Dalam tampilan Jenis Goreng terdapat beberapa resep masakan yang telah di kategorikan menurut cara pengolahan yaitu di goreng.

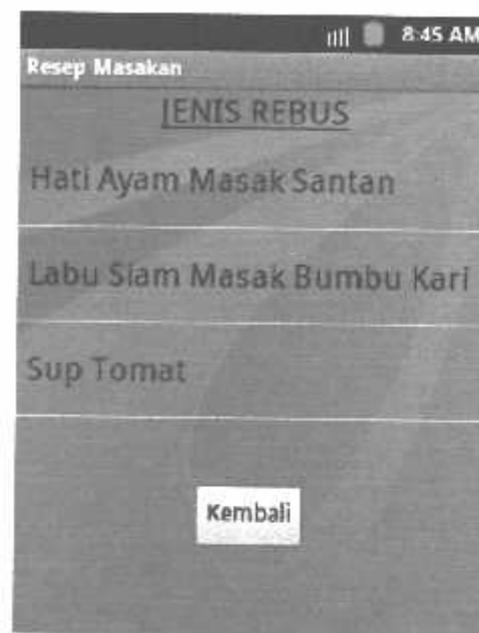


Gambar 4.21 Tampilan Jenis Goreng

Dalam halaman menu pada gambar 4.21 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu Jenis Resep.

4.3.7.3 Tampilan Jenis Rebus

Dalam tampilan Jenis Rebus terdapat beberapa resep masakan yang telah di kategorikan menurut cara pengolahan yaitu di rebus.

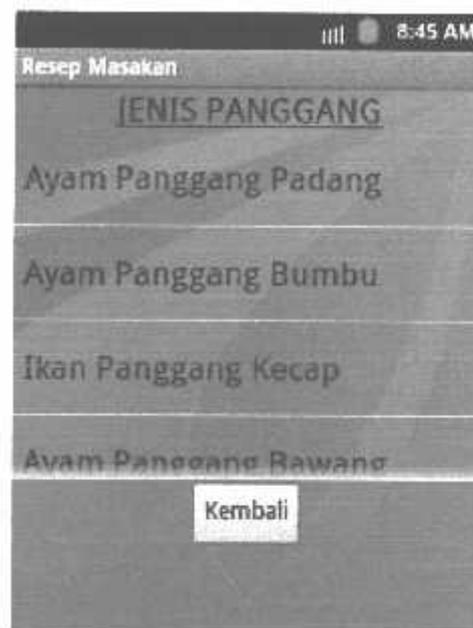


Gambar 4.22 Tampilan Jenis Rebus

Dalam halaman menu pada gambar 4.22 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu Jenis Resep.

4.3.7.4 Tampilan Jenis Tumis

Dalam tampilan Jenis Tumis terdapat beberapa resep masakan yang telah dikategorikan menurut cara pengolahan yaitu di tumis.

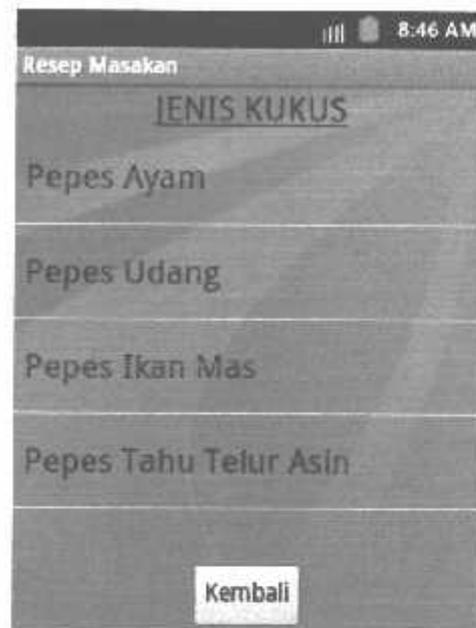


Gambar 4.24 Tampilan Jenis Panggang

Dalam halaman menu pada gambar 4.24 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu Jenis Resep.

4.3.7.6 Tampilan Jenis Kukus

Dalam tampilan Jenis Kukus terdapat beberapa resep masakan yang telah di kategorikan menurut cara pengolahan yaitu di kukus.

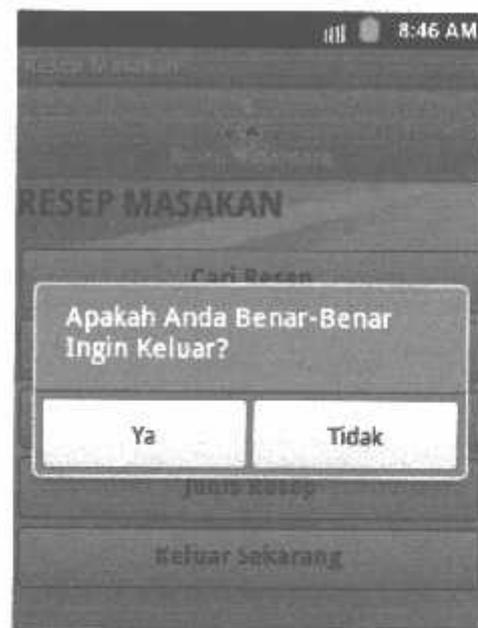


Gambar 4.25 Tampilan Jenis Kukus

Dalam halaman menu pada gambar 4.25 terdapat button “Kembali” yang berfungsi untuk kembali ke menu Jenis Resep.

4.3.8 Tampilan Menu Keluar

Dalam tampilan menu utama terdapat tombol keluar yang berfungsi untuk mengakhiri aplikasi resep masakan Indonesia



Gambar 4.26 Tampilan Keluar

Dalam halaman menu pada gambar 4.26 terdapat button “Ya dan Tidak” yang berfungsi untuk mengakhiri aplikasi atau tetap di dalam aplikasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil pembahasan dari BAB IV adalah sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil uji coba yang dilakukan di bab sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan aplikasi *Resep Masakan Indonesia* yang *user friendly* maka aplikasi ini di buat menggunakan *Eclipse Indigo*, dan dapat berjalan pada Android versi 2.2 (*Froyo*) dan 2.3 (*Gingerbread*).
2. Dalam program aplikasi ini mampu memberikan panduan atau solusi bagi para pengguna yang ingin mempelajari maupun memasak masakan dari Indonesia.
3. Berdasarkan pada kuisisioner pengujian user dari aplikasi resep masakan Indonesia, 100% user rata-rata memilih setuju, tidak sulit menggunakan aplikasi ini. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa aplikasi ini *user friendly*

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya

1. Aplikasi yang di buat masih sederhana dan perlu pengembangan lebih lanjut pada program, seperti pembagian resep masakan menurut nama Daerah asal resep.
2. Resep masakan yang di tampilkan masih sangat sedikit sehingga perlu untuk di tambahkan.
3. Aplikasi yang dibuat masih perlu menggunakan database sehingga dalam penambahan data tidak menyulitkan developer.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Huda, Akbarul. 2012. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Mulyana, Eueung, 2012. *Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Winarno, Edy. Zaki, Ali, 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [4] Iyracc. 2009. *Menjalankan Eclipse Untuk Pertama Kali*.
<http://java.lyracc.com/02/07/2009/belajar/java-untuk-pemula/menjalankan-eclipse-untuk-pertama-kali>
(diakses 25 April 2012)
- [5] Noviani, Wina. 2011. *Pengenalan Eclipse*
wi01.files.2011/02/pengenalan-eclipse.pdf
(diakses 25 April 2012)
- [6] Muchlis, Hendri. 2010. *Pengertian Memasak*
<http://chefkreasi.com/p/pengertian-memasak.html>
(diakses 25 April 2012)
- [7] *Pengenalan Android OS*
www.workshop.com/office/Workshop_Android_alamiwebid.html
(diakses 26 April 2012)
- [8] Sahaludun, M. Rosa A. S, 2010. *Pemrograman J2ME*. Bandung: Informatika.
- [9] Muchlis, Hendri, 2010. *Belajar Memasak Di Rumah*. Semarang: CV Aneka Ilmu Semarang
-

LAMPIRAN

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Janri Beni Nokas

Nim : 08.18.157

Program Studi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila dikemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya menerima sanksinya.

Malang, Agustus 2013

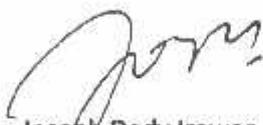
Yang membuat pernyataan,



Janri Beni Nokas
Nim.08.18.157



LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

1	Nama Mahasiswa : JANI B NOKAS	Nim: 0918157		
2	Waktu Pengajuan	Tanggal 18	Bulan September	Tahun 2012
3	Spesifikasi Judul (berilah tanda silang,*)			
	a. Jaringan komputer	c. Basis data		
	b. Multimedia	<input checked="" type="checkbox"/> Pemrograman & RPL		
	e. Lainnya.....			
4	Konsultasikan judul sesuai materi bidang ilmu kepada Dosen	Ketua Prodi		
	MICHAEL	 Joseph Dedy Irawan, ST.MT NIP. 19740416 200501 1 002		
5	Judul yang di ajukan mahasiswa	PEMBUATAN APLIKASI RESEP MAMAKAN BERBASIS ANDROID		
6	Perubahan judul yang disetujui Dosen sesuai materi bidang ilmu			
	Catatan :			
7	Persetujuan judul skripsi yang dikonsultasikan kepada Dosen materi bidang ilmu	Disetujui 25 September 2012 Dosen  Michael Archita		

Perhatian :

1. Formulir pengajuan ini harap dikembalikan kepada Jurusan paling lambat satu minggu setelah disetujui kelompok dosen keahlian dengan dilampirkan proposal skripsi beserta persyaratan skripsi sesuai form S-1
2. Keterangan: *) dilingkari a,b,c atau e sesuai bidang keahlian



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCA SARJANA MAGISTER TEKNIK

FT.BN (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karang o, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-120/T/NF/TA/2012

17 Oktober

Lampiran : -

Perihal : Bimbingan Skripsi.

Kepada : Yth. Sdr. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

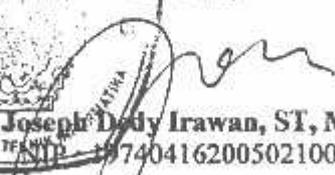
Nama : JANRI BENIDIKTUS NOKAS
Nim : 0818157
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

17 Oktober 2012 – 17 April 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

C. BNI (PERSEHO) MALANG
 BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
 Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

17 Oktober

Nomor : ITN-120/T.INF/TA/2012
 2012
 Lampiran : -
 Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Michael Ardita, ST, MT
 Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
 Institut Teknologi Nasional
 M a l a n g

Dengan hormat
 Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : JANRI BENIDIKTUS NOKAS
 Nim : 0818157
 Prodi : Teknik Informatika S1
 Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

17 Oktober 2012 – 17 April 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.
 Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
 Program Studi Teknik Informatika S1
 Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
 NIP : 197404162005021002

Form S-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Raya Karanglo, KM 2
MALANG

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Janri Beni Nokas
Nim : 08.18.157
Masa Bimbingan : 12 Oktober 2012 s/d 12 April 2013
Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Rcscp Masakan Indonesia Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	05-01-2013	Proposal	
2	23-01-2013	Revisi Program (Tambah Resep)	
3	25-01-2013	Revisi Program (Rcscp Online)	
4	05-02-2013	Revisi Program	
5	07-02-2013	Revisi Gambar Makalah Seminar Hasil	
6	08-02-2013	Acc Makalah Seminar Hasil	

Malang, 18 Februari 2013

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y.1018800189

Form S-4b



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Janri Beni Nokas
Nim : 08.18.157
Masa Bimbingan : 12 Oktober 2012 s/d 12 April 2013
Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	05-01-2013	Proposal	
2	23-01-2013	Bab I	
3	25-01-2013	Bab II dan Desain Awal	
4	05-02-2013	Bab III, Revisi Flowchart	
5	07-02-2013	Demo Aplikasi	
6	11-02-2013	ACC Makalah Seminar Hasil	
7	18-02-2013	ACC Untuk Kompre	

Malang, 18 Februari 2013
Dosen Pembimbing II

Michael Ardita, ST, MT
NIP.P.1031000434

Form S-4b



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Janri Beni Nokas
Nim : 08.18.157
Prodi : Teknik Informatika S-1
Judul : Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Indonesia
Berbasis Android

	Perbaikan	Paraf
Penguji I	<ul style="list-style-type: none">• Tambahkan saran untuk menggunakan database didalam aplikasi.	
Penguji II	<ul style="list-style-type: none">• Betulkan kesimpulan dan saran• Pengujian user dibuat tabel dan dipresentasikan.• Flowchart dibetulkan.	

Anggota Penguji :

Penguji I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT.
NIP. Y.197404162005031002

Penguji II

Sonny Prasctio, ST, MT.
NIP.P. 1031000433

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.
NIP. Y.1018800189

Dosen Pembimbing II

Michael Ardita, ST, MT.
NIP. P. 1031000434

Kuisisioner ini dibuat dan dibagikan dalam rangka kelengkapan dari tugas akhir
(skripsi)

Nama Mahasiswa : Janri Beni Nokas

NIM : 08.18.157

Program Studi : Teknik Informatika SI

Judul Skripsi :

“Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Indonesia Berbasis Android”

Data User :

Nama : Muflihah Rahmawati
 Jenis kelamin : Wanita
 Umur : 22 Tahun
 Pendidikan terakhir : Sekolah Menengah Kejuruan
 Pekerjaan : Mahasiswa

Keterangan Kuisisioner :

TS = menurut pendapat anda ” Tidak Setuju ”.
 ATS = menurut pendapat anda ” Agak Tidak Setuju ”.
 AS = menurut pendapat anda ” Agak Setuju ”.
 S = menurut pendapat anda ” Setuju ”.
 SS = menurut pendapat anda ” Sangat Setuju ”.

No	ITEM PERTANYAAN	TS	ATS	AS	S	SS
1	Menurut Saya tampilan keseluruhan aplikasi sudah jelas				X	
2	Saya tertarik untuk mengakses aplikasi ini					X
3	Tidak sulit untuk menggunakan aplikasi ini				X	
4	Proses pencarian resep tergolong mudah				X	
5	Tombol-tombol di dalam aplikasi dapat diakses dengan baik				X	
6	Menu-menu yang ada pada aplikasi ini cukup jelas				X	
7	Jenis dan ukuran huruf dapat dilihat dan di baca dengan jelas				X	
8	Langkah-langkah memasak di dalam aplikasi dapat di ikuti dengan jelas				X	

Data User :

Nama : Heri Marsel Manu
 Jenis kelamin : Pria
 Umur : 22 Tahun
 Pendidikan terakhir : SMA
 Pekerjaan : Mahasiswa

No	ITEM PERTANYAAN	TS	ATS	AS	S	SS
1	Menurut Saya tampilan keseluruhan aplikasi sudah jelas				X	
2	Saya tertarik untuk mengakses aplikasi ini			X		
3	Tidak sulit untuk menggunakan aplikasi ini				X	
4	Proses pencarian resep tergolong mudah				X	
5	Tombol-tombol di dalam aplikasi dapat di akses dengan baik				X	
6	Menu-menu yang ada pada aplikasi ini cukup jelas				X	
7	Jenis dan ukuran huruf dapat dilihat dan di baca dengan jelas			X		
8	Langkah-langkah memasak di dalam aplikasi dapat di ikuti dengan jelas				X	

Lampiran 1. Source Code String

```

<resources>
    <string name="cari">Nama Resep??</string>
    <string name="resep_masakan"><b>RESEP MASAKAN</b></string>
    <string name="app_name">Resep Masakan</string>
    <string name="resep_online"><b>Resep Online</b></string>
    <string name="menu_settings">Settings</string>
    <string name="title_activity_resep_masakan">Resep Masakan</string>
    <string name="cari_resep"><b>CARI RESEP</b></string>
    <string name="cari_utama"><b>Cari Resep</b></string>
    <string name="kotak_resep"><b>Tuliskan Nama Resep</b></string>
    <string name="semua_resep"><b>SEMUA RESEP</b></string>
    <string name="semua"><b>Semua Resep</b></string>
    <string name="kategori_resep"><b>Kategori Resep</b></string>
    <string name="pilih_kategori_masakan"><b>PILIH KATEGORI
    MASAKAN</b></string>
    <string name="kategori_daging"><b>KATEGORI DAGING</b></string>
    <string name="kategori_sayur"><b>KATEGORI SAYUR</b></string>
    <string name="kategori_tahu"><b>KATEGORI TAHU</b></string>
    <string name="kategori_tempe"><b>KATEGORI TEMPE</b></string>
    <string name="kategori_telur"><b>KATEGORI TELUR</b></string>
    <string name="kategori_mie"><b>KATEGORI MIE</b></string>
    <string name="kategori_nasi"><b>KATEGORI NASI</b></string>
    <string name="jenis_resep"><b>Jenis Resep</b></string>
    <string name="pilih_jenis_masakan"><b>PILIH JENIS
    MASAKAN</b></string>
    <string name="keluar"><b>Keluar Sekarang</b></string>
    <string name="kembali">Kembali</string>
    <string name="bakar"><b>JENIS BAKAR</b></string>
    <string name="goreng"><b>JENIS GORENG</b></string>
    <string name="tumis"><b>JENIS TUMIS</b></string>
    <string name="rebus"><b>JENIS REBUS</b></string>
    <string name="panggang"><b>JENIS PANGGANG</b></string>
    <string name="kukus"><b>JENIS KUKUS</b></string>
    <string name="tombol_cari">Cari Resep</string>
    <string name="daging_satu"><b>BEBEK GORENG SAOS TIRAM</b></string>
    <string name="kota_daging_satu"><b>(Masakan Bali)</b></string>
    <string name="daging_dua"><b>KAMBING BUMBUN PEDAS</b></string>
    <string name="kota_daging_dua"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
    <string name="daging_tiga"><b>KERANG MASAK BUMBUN BALI</b></string>
    <string name="kota_daging_tiga"><b>(Masakan Bali)</b></string>
    <string name="sayur_tiga"><b>CUCIWIJIS TUMIS EBI</b></string>
    <string name="kota_sayur_tiga"><b>(Masakan Palembang)</b></string>
    <string name="sayur_satu"><b>TAUCO KANGKUNG</b></string>
    <string name="kota_sayur_satu"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
    <string name="sayur_dua"><b>BUNCIS TUMIS KACANG MEDE</b></string>
    <string name="kota_sayur_dua"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
    <string name="tahu_satu"><b>PEPES TAHU PEDAS</b></string>
    <string name="kota_tahu_satu"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
    <string name="tahu_dua"><b>PEPES TAHU UDANG</b></string>
    <string name="kota_tahu_dua"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
    <string name="tahu_tiga"><b>TAHU MASAK BUMBUN KUNING</b></string>
    <string name="kota_tahu_tiga"><b>(Masakan Jawa Tengah)</b></string>
    <string name="tahu_empat"><b>TAHU TUMIS</b></string>
    <string name="kota_tahu_empat"><b>Masakan Jawa Timur</b></string>
    <string name="telur_satu"><b>SAMBAL TELUR PUYUH</b></string>
    <string name="kota_telur_satu"><b>(Masakan Jawa Tengah)</b></string>
    <string name="telur_dua"><b>SATE TERIUR PUYUH</b></string>
    <string name="kota_telur_dua"><b>(Masakan Betawi)</b></string>
    <string name="telur_tiga"><b>TELUR CEPLOK CABAI</b></string>

```

```

<string name="kota_telur_tiga"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="telur_empat"><u>TELUR MASAK BUMBU PETIS</u></string>
<string name="kota_telur_empat"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="telur_lima"><u>TELUR REBUS MASAK HADANG</u></string>
<string name="kota_telur_lima"><b>(Masakan Sumatera)</b></string>
<string name="mie_satu"><u>MIE GOMAK TAPANULI</u></string>
<string name="kota_mie_satu"><b>(Masakan Sumatera)</b></string>
<string name="mie_dua"><u>MIE GORENG TERASI</u></string>
<string name="kota_mie_dua"><b>(Masakan Jawa Tengah)</b></string>
<string name="mie_tiga"><u>MIE GORENG TOMAT</u></string>
<string name="kota_mie_tiga"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="mie_empat"><u>MIE REBUS AYAM</u></string>
<string name="kota_mie_empat"><b>(Masakan Aceh)</b></string>
<string name="mie_lima"><u>MIE REBUS KHAS JAWA</u></string>
<string name="kota_mie_lima"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="nasi_satu"><u>NASI BAKAR AYAM PEDAS</u></string>
<string name="kota_nasi_satu"><b>(Masakan Lombok)</b></string>
<string name="nasi_dua"><u>NASU KUCING</u></string>
<string name="kota_nasi_dua"><b>(Masakan Yogyakarta)</b></string>
<string name="nasi_tiga"><u>NASI RENDANG VEGETARIAN</u></string>
<string name="kota_nasi_tiga"><b>(Masakan Sumatera Barat)</b></string>
<string name="nasi_empat"><u>NASI TAHU JAMUR</u></string>
<string name="kota_nasi_empat"><b>(Masakan Yogyakarta)</b></string>
<string name="bakar_satu"><u>AYAM BAKAR BUMBU REMPAH</u></string>
<string name="kota_bakar_satu"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="bakar_dua"><u>CUMI BAKAR SAUS TIRAM</u></string>
<string name="kota_bakar_dua"><b>(Masakan Sumatera)</b></string>
<string name="bakar_tiga"><u>UDANG BAKAR BUMBU RICA</u></string>
<string name="kota_bakar_tiga"><b>(Masakan Manado)</b></string>
<string name="goreng_satu"><u>BAKWAN BUMBU KARI</u></string>
<string name="kota_goreng_satu"><b>(Masakan Kalimantan Selatan)</b></string>
<string name="goreng_dua"><u>PERKEDEL TEMPE TERI</u></string>
<string name="kota_goreng_dua"><b>(Masakan Sulawesi)</b></string>
<string name="goreng_tiga"><u>TEMPE GORENG BUMBU</u></string>
<string name="kota_goreng_tiga"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
<string name="goreng_empat"><u>UDANG GORENG BUMBU</u></string>
<string name="kota_goreng_empat"><b>(Masakan Jawa Tengah)</b></string>
<string name="kukus_satu"><u>PEPES AYAM</u></string>
<string name="kota_kukus_satu"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="kukus_dua"><u>PEPES UDANG</u></string>
<string name="kota_kukus_dua"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
<string name="kukus_tiga"><u>PEPES IKAN MAS</u></string>
<string name="kota_kukus_tiga"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
<string name="kukus_empat"><u>PEPES TAHU TELUR ASIN</u></string>
<string name="kota_kukus_empat"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
<string name="panggang_satu"><u>AYAM PANGGANG PADANG</u></string>
<string name="kota_panggang_satu"><b>(Masakan Sumatera Barat)</b></string>
<string name="panggang_dua"><u>AYAM PANGGANG BUMBU</u></string>
<string name="kota_panggang_dua"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="panggang_tiga"><u>IKAN PANGGANG KECAP</u></string>
<string name="kota_panggang_tiga"><b>(Masakan Sulawesi Utara)</b></string>
<string name="panggang_empat"><u>AYAM PANGGANG BAWANG</u></string>
<string name="kota_panggang_empat"><b>(Masakan Jawa Tengah)</b></string>
<string name="rebus_satu"><u>HATI AYAM MASAK SANTAN</u></string>

```

```

<string name="kota_rebus_satu"><u><b>(Masakan Sulawesi)</b></u></string>
<string name="rebus_dua"><u><b>LABU SIAM MASAK KARI</b></u></string>
<string name="kota_rebus_dua"><b>(Masakan Sumatera Utara)</b>
</string>
<string name="rebus_tiga"><u><b>SUP TOMAT</b></u></string>
<string name="kota_rebus_tiga"><b>(Masakan Yogyakarta)</b></string>
<string name="tumis_satu"><u><b>BUNCIS TUMIS KACANG</b></u></string>
<string name="kota_tumis_satu"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="tumis_dua"><u><b>KAILAN CAH JAMUR</b></u></string>
<string name="kota_tumis_dua"><b>(Masakan Sulawesi Utara)</b>
</string>
<string name="tumis_tiga"><u><b>KENTANG TUMIS AMPELA</b></u></string>
<string name="kota_tumis_tiga"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="tempe_satu"><u><b>PERKEDEL TEMPE TERI</b></u></string>
<string name="kota_tempe_satu"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
<string name="tempe_dua"><u><b>TEMPE GORENG BUMBU KENCUR</b></u></string>
<string name="kota_tempe_dua"><b>(Masakan Jawa Barat)</b></string>
<string name="tempe_tiga"><u><b>TEMPE GORENG TEPUNG KERING</b></u></string>
<string name="kota_tempe_tiga"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="tempe_empat"><u><b>BALADO TEMPE KEMANGI</b></u></string>
<string name="kota_tempe_empat"><b>(Masakan Sumatera Barat)</b>
</string>
<string name="tempe_lima"><u><b>TEMPE TUMIS KERING</b></u></string>
<string name="kota_tempe_lima"><b>(Masakan Jawa Timur)</b></string>
<string name="tempe_enam"><u><b>TEMPE GORENG BUMBU KELAPA</b></u></string>
<string name="kota_tempe_enam"><b>(Masakan Jawa Tengah)</b></string>
</resources>

```

Lampiran 2. Source Code Tab

```
<TabWidget
    android:id="@android:id/tabs"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content">
</TabWidget>

TabHost tabHost = getTabHost();

TabSpec resep_nusantaraSpec = tabHost.newTabSpec("ResepNusantara");
resep_nusantaraSpec.setIndicator("Resep Nusantara",
    getResources().getDrawable(R.drawable.resep_nusantara));
Intent resep_nusantaraIntent=new Intent(this,
    ResepNusantara.class);
resep_nusantaraSpec.setContent(resep_nusantaraIntent);

tabHost.addTab(resep_nusantaraSpec);
```

Lampiran 3. Source Code TextView

```
<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:text="@string/recipe_masakan"
    android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceLarge"
/>

tv = (TextView) findViewById(R.id.textView2);
```

Lampiran 4. Source Code Button

```
<Button
    android:id="@+id/button1"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_below="@+id/button2"
    android:text="@string/semua"
    android:textColor="#050505"
    android:textColorHint="#ff0208" />

Button kategori_resep = (Button)findViewById(R.id.button3);
kategori_resep.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent i = new
        Intent(v.getContext(), KategoriResep.class);
        startActivity(i);
    }
});
```

Lampiran 5. Source Code AutoCompleteTextView

```

<AutoCompleteTextView
    android:id="@+id/edit"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:layout_alignParentRight="true"
    android:layout_below="@+id/textView1"
    android:layout_marginTop="19dp"
    android:completionThreshold="1"
    android:ems="10"
    android:text="@string/word" >
    <requestFocus />
</AutoCompleteTextView>

edit = (AutoCompleteTextView) findViewById(R.id.edit);
ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>(
    CariResep.this, android.R.layout.simple_list_item_1, dataList);

edit.setAdapter(adapter);
edit.setOnItemClickListener(new
    AdapterView.OnItemClickListener() {

public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view,
    int position, long id) {
    if (position == 0) {
        Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
            DagingSatu.class);
        startActivity(intent);
    }
    if (position == 1) {
        Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
            DagingDua.class);
        startActivity(intent);
    }
}
}

```

Lampiran 6. Source Code WebView

```
<WebView
    android:id="@+id/webview1"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:layout_above="@+id/button1" />

browser = (WebView) findViewById(R.id.webview1);
browser.getSettings().setBuiltInZoomControls(true);
browser.loadUrl("http://www.resepsederhana.com/");
```

Lampiran 7. Source Code ListView

```

<?xmlVersion="1.0" encoding="utf-8" ?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/listView1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_above="@+id/button1"
    android:layout_below="@+id/textView1"
    android:layout_centerHorizontal="true" >
</LinearLayout>

private String dataList[] = { "Sambal Telur Puyuh ",
    "Sate Telur Puyuh", "Telur Ceplok Cabai",
    "Telur Masak Bumbu Petis", "Telur Rebus Masak Habang" };
protected int listView;

Kategori_telur = (ListView) findViewById(R.id.listView1);
ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>{
    KategoriTelur.this, android.R.layout.simple_list_item_1,
    dataList};

kategori_telur.setAdapter(adapter);
kategori_telur.setOnItemClickListener(
    new AdapterView.OnItemClickListener() {

    public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view,
        int position, long id) {

    if (position == 0) {
        Intent intent = new Intent(getApplicationContext(),
            TelurSatu.class);
        startActivity(intent);
    }
    }
    });

```

Lampiran 8. Source Code ScrollView

```
<ScrollView  
    android:id="@+id/scrollView1"  
    android:layout_width="fill parent"  
    android:layout_height="fill parent"  
    android:layout_above="@+id/button1"  
    android:layout_alignParentLeft="true"  
    android:layout_below="@+id/imageView1" />  
  
    <TextView  
        android:id="@+id/textView2"  
        android:layout_width="318dp"  
        android:layout_height="217dp"  
        android:layout_marginTop="20dp" />  
</ScrollView>
```

Lampiran 9. Source Code Toast

```
Toast.makeText(  
    KategoriTempe.this,  
    "Kategori Yang Dipilih Adalah: "  
    + dataList[position] + "!",  
    Toast.LENGTH_SHORT).show();
```

Lampiran 10. Source Code AndroidManifest

```

<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
package="resop.masakan"
android:versionCode="7"
android:versionName="1.0" >

    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="16" />

    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/AppTheme" >
        <activity
            android:name=".ResepMasakan"
            android:label="@string/app_name" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"
            />
            </intent-filter>

        </activity>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".ResepMudah" />
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".ResepOnline" />

        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".CariResep" />
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".SemuaResep" />
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriResep" />
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".JenisResep" />

        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriDaging"/>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriSayur"/>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriTahu"/>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriMie"/>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriTelur"/>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriWasi"/>
        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".KategoriTempe"/>

        <!-- Android Activity -->
        <activity android:name=".JenisGoreng"/>
        <!-- Android Activity -->

```

```

<activity android:name=".JenisBakar"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".JenisKukus"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".JenisPanggang"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".JenisTumis"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".JenisRebus"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".DagingSatu"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".DagingDua"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".DagingTiga"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".SayurSatu"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".SayurDua"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".SayurTiga"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TahuSatu"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TahuDua"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TahuTiga"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TahuEmpat"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TelurSatu"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TelurDua"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TelurTiga"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TelurSepat"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".TelurLima"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".MieSatu"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".MieDua"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".MieTiga"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".MieEmpat"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".MieLima"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".NasiSatu"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".NasiDua"/>
    <!-- Android Activity -->
</activity>
<activity android:name=".NasiTiga"/>

```

```

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".NasiEmpat"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".BakarSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".BakarDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".BakarTiga"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".GorengSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".GorengDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".GorengTiga"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".GorengEmpat"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".RebusSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".RebusDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".RebusTiga"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TumisSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TumisDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TumisTiga"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".PanggangSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".PanggangDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".PanggangTiga"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".PanggangEmpat"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".KukusSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".KukusDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".KukusTiga"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".KukusEmpat"/>

<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TempeSatu"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TempeDua"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TempeTiga"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TempeEmpat"/>
<!-- Android Activity -->
<activity android:name=".TempeLina"/>

```