

RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MAKANAN TRADISIONAL BUGIS BESERTA CARA PEMBUATANNYA BERBASIS ANDROID

Sudirman¹, Masnur², Subarja Yasin³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia
sudirman.sahidin@gmail.com, masnur2010@gmail.com, subarjayasin@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Dikirim Author : 24-03-2021
Diterima Redaksi : 25-03-2021
Revisi Reviewer: 30-03-2021
Diterbitkan online: 05-05-2021

Keywords:

Android, Ensiklopedia Bugis, Makanan Tradisional, Catalog

Kata kunci:

Android, Ensiklopedia Bugis, Makanan Tradisional, Katalog

Penulis Korespondensi:

Masnur,
Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Muhammadiyah Parepare.
Jl. Jend.Ahmad Yani, Km.6 - Parepare
Email: masnur2010@gmail.com

ABSTRACT

The shift in consumer interest from traditional food to fast food is because the level of knowledge about traditional food has decreased from generation to generation. This is very concerning, considering that they are the younger generation who should be able to protect and preserve their ancestral heritage.

In this day and age, many people have a hobby of cooking. Many media can be used to channel this hobby, one of which is reading books containing recipes, watching cooking television shows, searching for cooking sites and also taking existing cooking courses. Indeed, this method is quite troublesome, but in line with the advancement of technology that is increasingly developing, now these things can be done by mobile, including by using a cell phone. The need for a cellphone equipped with an operating system like a computer, practically the capabilities of this cellphone can almost match a computer, especially its ability to be able to install various applications from third parties to support the needs of its users. The results of the introduction application are to find out information from a traditional bugis food and the meaning contained therein which is based on android to simplify the learning process.

ABSTRAK

Bergesernya minat konsumen dari makanan tradisional ke makanan cepat saji dikarenakan tingkat pengetahuan tentang makanan tradisional dari generasi ke generasi mengalami penurunan. Hal ini sangat memprihatinkan, mengingat mereka adalah generasi muda yang seharusnya dapat menjaga dan melestarikan warisan leluhurnya.

Pada zaman sekarang ini banyak orang yang memiliki hobi memasak. Banyak media yang dapat digunakan untuk menyalurkan hobi tersebut salah satunya adalah dengan membaca buku yang berisi resep masakan, menonton acara televisi memasak, mencari situs-situs memasak dan juga mengikuti kursus memasak yang ada. Memang cara tersebut lumayan merepotkan, akan tetapi sejalan dengan kemajuan teknologi yang makin berkembang, kini hal-hal tersebut telah dapat dilakukan secara mobile, termasuk dengan memanfaatkan sebuah ponsel. Keperluan sebuah ponsel yang dilengkapi sistem operasi layaknya sebuah komputer, praktis kemampuan- kemampuan ponsel tersebut sudah hampir dapat menyamai sebuah komputer, terutama kemampuannya untuk dapat menginstall berbagai aplikasi dari pihak ketiga untuk menunjang kebutuhan penggunanya. Adapun hasil dari aplikasi pengenalan adalah untuk mengetahui informasi dari sebuah makanan tradisional bugis beserta makna yang terkandung didalamnya yang berbasis android untuk mempermudah proses pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki berbagai, suku, budaya serta adat istiadat

yang berbeda-beda. Perbedaan adat ini menyebabkan berbagai kebiasaan yang berbeda pula. Dari kebiasaan ini cita rasa yang dimiliki tiap daerah pun memiliki ciri

khas tersendiri. Bahkan antara daerah yang satu dengan daerah yang lain walaupun mempunyai makanan khas yang hampir sama, rasanya pun berbeda mengikuti selera dari daerah tersebut.

Saat ini banyak orang yang mulai meninggalkan kuliner tradisional dan mulai terpengaruh dengan budaya luar seperti jenis-jenis makanan yang kita konsumsi seperti KFC, steak, burger, dan lain-lain. Masyarakat menganggap makanan tersebut hieginis, modern, dan praktis. Tanpa kita sadari makanan-makanan tersebut juga telah menjadi menu keseharian dalam kehidupan kita. Hal ini mengakibatkan makin langkanya berbagai jenis makanan tradisional. jika hal ini terus terjadi maka tak dapat dihindarkan bahwa anak cucu kita kelak tidak tahu akan jenis-jenis makanan tradisional yang berasal dari daerah asal mereka.

Dengan didasari fakta tersebut maka di rancanglah **“RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MAKANAN TRADISIONAL BUGIS BESERTA CARA PEMBUATANNYA BERBASIS ANDROID”** dimana diharapkan aplikasi ini dapat membantu memahami materi informasi makanan tradisional bugis dan dapat mengaplementasikannya.

II. METODE PENELITIAN

Untuk menunjang penulis maka penelitian dilakukan di Dinas Perdagangan Kota Parepare dan membutuhkan waktu kurang lebih 3 (tiga) bulan lamanya.

A. METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam melakukan penelitian cara mengumpulkan data dilakukan dengan metode antara lain sebagai berikut:

1. Studi Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian eksperimental semu, penelitian ini meniru kondisi penelitian eksperimental murni tetapi tidak semua variabel yang relevan dapat dikendalikan dan dimanipulasi.
2. Tipe penelitian penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Deskriptif. Eksperimen adalah jenis penelitian percobaan yang berupaya mengisolasi serta kontrol di masing-masing situasi-situasi yang sesuai dengan situasi yang hendak diteliti lalu mengamati pada efek maupun pengaruh.
3. Pendekatan masalah merupakan proses pemecahan atau penyelesaian masalah melalui tahap-tahap yang telah ditentukan sehingga mencapai tujuan penelitian.
4. Data dan Sumber data
Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari hasil wawancara.
Data seunder adalah data yang dikumpulkan oleh orang lain, bukan peneliti itu sendiri Data

sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh orang lain, bukan peneliti itu sendiri.

B. RANCANGAN I/O

DalamPerancangan input (Masukan) meliputi rancangan dari desain aplikasi yang digunakan sebagai data input serta semua kode-kode yang digunakan.Rancangan input pada aplikasi ini berupa gambar yang sudah di desain sebagai tampilan dari aplikasi.Menu-menu yang terdapat di dalam halaman utama pada aplikasi Pada penelitian ini akan melalui beberapa tahap. Setiap tahapan saling berpengaruh satu sama lain. Dengan demikian setiap tahap yang dilalui dengan meninjau hasil tahap-tahap sebelum atau sesudahnya.

III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

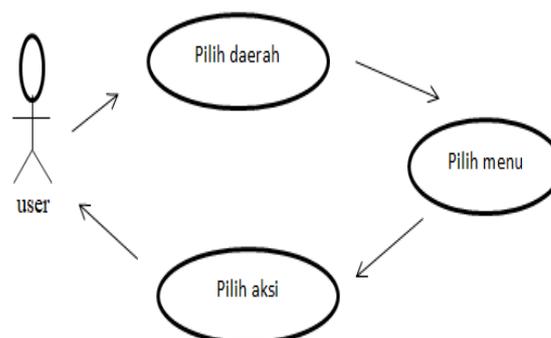
A. RANCANGAN SISTEM YANG DI USULKAN

Analisis sistem merupakan kegiatan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan -hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikannya. sistem merupakan suatu kekuatan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan -hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikannya.

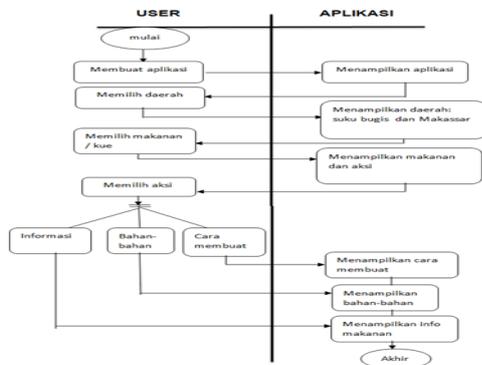
Rancangan sistem tersebut penulis gambarkan menggunakan diagram UML yaitu use case diagram, activity diagram.

1. Use Case Diagram

Diagram ini menggambarkan bagaimana aktivitas user ke sistem atau gambaran umum yang menjelaskan mekanisme sistem aplikasi pengenalan jurus-jurus dasar tapak suci, adapun sistem yang yang di usulkan dapat dilihat pada gambar 4.1.

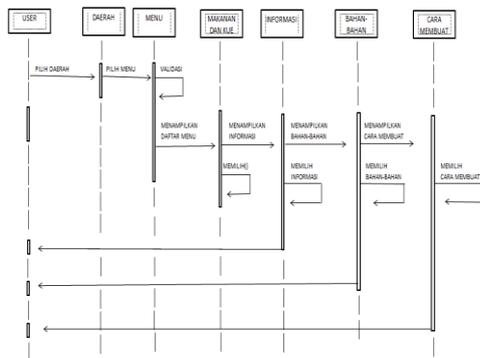


Gambar 1. Use Case Diagram



Gambar 2. Activity Diagram User

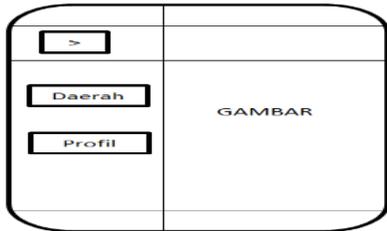
2. Sequence Diagram



Gambar 3. Sequence diagram

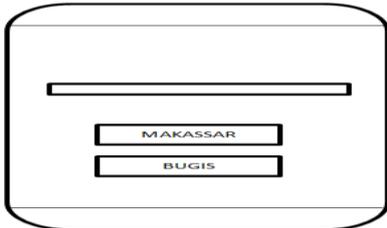
B. RANCANGAN PROGRAM

1. Menu Utama



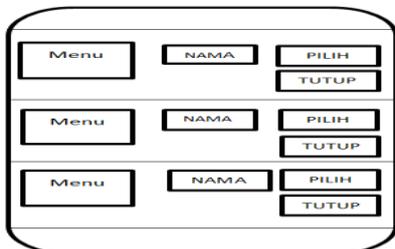
Gambar 4. Tampilan menu utama

2. Pilih Daerah



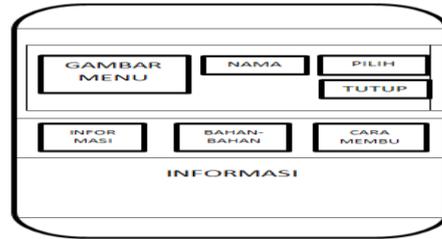
Gambar 5. Pilih Daerah

3. Katalog Menu



Gambar 6. Katalog Menu

4. Detail Menu



Gambar 7. Detail Menu

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

A. IMPLEMENTASI

Implementasi sistem merupakan sebuah tahap penerapan dari suatu teknologi yang di desain agar siap digunakan. Pada tahap desain teknologi yang harus dilakukan oleh analisi adalah mengidentifikasi jenis dari teknologi baik dibutuhkan atau jumlah yang akan dipergunakan untuk menjalankan rancangan sistem yang dibuat. Aplikasi ini dibuat berbasis android menggunakan App Inventor sebagai databasenya.

B. PENGUJIAN

Pengujian adalah tahap yang penting dalam mengerjakan aplikasi perangkat lunak. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan sebagai parameter yang penting dalam proses pengembangan selanjutnya jika masih dibutuhkan penyempurnaan. pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari perangkat lunak yang telah di buat.

1. Tampilan Utama Aplikasi



Gambar 8. Tampilan utama aplikasi

Diatas merupakan tampilan awal dari aplikasi yang dibuat penulis. Dimana pada tampilan tersebut terdapat background awal dari makanan dari suku bugis, di bagian pojok kiri atas terdapat tombol menu yang dapat dipilih user nantinya sesuai keinginan.

2. Tampilan Pilih Menu Utama



Gambar 9. tampilan pilih menu utama

Diatas merupakan tampilan menu dari aplikasi dimana tampilan ini menampilkan tombol daerah yang isinya terdapat dua pilihan suku untuk jenis makanan nantinya, dan tombol profil untuk melihat data singkat dari penulis.

3. Tampilan Pilih Daerah



Gambar 11. pilih daerah

Tampilan diatas merupakan Tampilan dari halaman daerah yang akan dipilih user nantinya ketika ingin memilih makanan berdasarkan daerah yang diinginkan.

4. Tampilan Pilih Makanan



Gambar 12. pilih menu makanan

Tampilan diatas merupakan tampilan pilihan menu makanan sesuai daerah yang dipilih sebelumnya (Makassar).

5. Tampilan Pilih Aksi



Gambar 13. pilih aksi

Tampilan diatas merupakan Tampilan untuk memilih/melihat aksi/informasi yang digunakan saat setelah memilih menu makanan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

- Aplikasi android dibuat agar dapat masyarakat dapat memiliki media alternatif yang dapat mempermudah mencari informasi makanan tradisional Bugis dan Makassar.
- Dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat yang masih
- minim pengetahuan tentang makanan tradisional Bugis dan Makassar.
- Dengan adanya sistem informasi android ini dapat menambah juga ide masyarakat khususnya di bidang memasak.

2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut diatas, saran yang diajukan dalam aplikasi ini adalah pengembangan sistem pencarian agar masyarakat dapat melakukan pencarian apabila terdapat banyak menu daerah

REFERENSI

- [1] Marwanti. 2000. *Pengetahuan Masakan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- [2] Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi & Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- [3] 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta. Surawan, Martinus. 2001. *Kamus Kata Serapan*
- [4] Munawar. 2005 *Pemodelan Visual dengan UML* Yogyakarta : Graha Ilmu
- [5] Prabowo, Pudjo W, & Herlawati. 2011 *Menggunakan UML* Bandung : Informatika
- [6] Barik Nur Ichwan, Sudjalwo, Agus Supardi Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan penelitian dengan judul *Perancangan Aplikasi Resep Makanan Khas Jawa Berbasis Android*
- [7] Ana kurniawati Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta melakukan penelitian dengan judul *Aplikasi Sistem Informasi Makanan Khas di Indonesia menggunakan J2Me*
- [8] *Favorit Daging Sapi*". Kriya Pustaka
- [9] *Ensiklopedia Anak Nusantara*. Alfons Rizqi Fairuzi dan Tim Arifin Friends, 2016. ISBN 978-602-0808-09-3