



# ANALISA DAN PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA KULINER KHAS SUMATERA BARAT BERBASIS ANDROID

## TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**REGINA KHALIDA**

**11453205872**



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2021

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**ANALISA DAN PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA KULINER**  
**KHAS SUMATERA BARAT BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

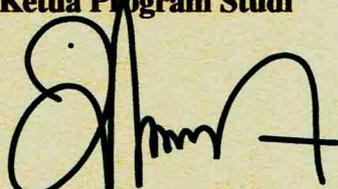
Oleh:

**REGINA KHALIDA**

**11453205872**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 06 Agustus 2021

**Ketua Program Studi**



**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**

**NIP. 197905132007102005**

**Pembimbing**



**Zarnelly, S.Kom., M.Sc.**

**NIP. 197109052007012013**



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal peminjam pada *form* peminjaman.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERNYATAAN

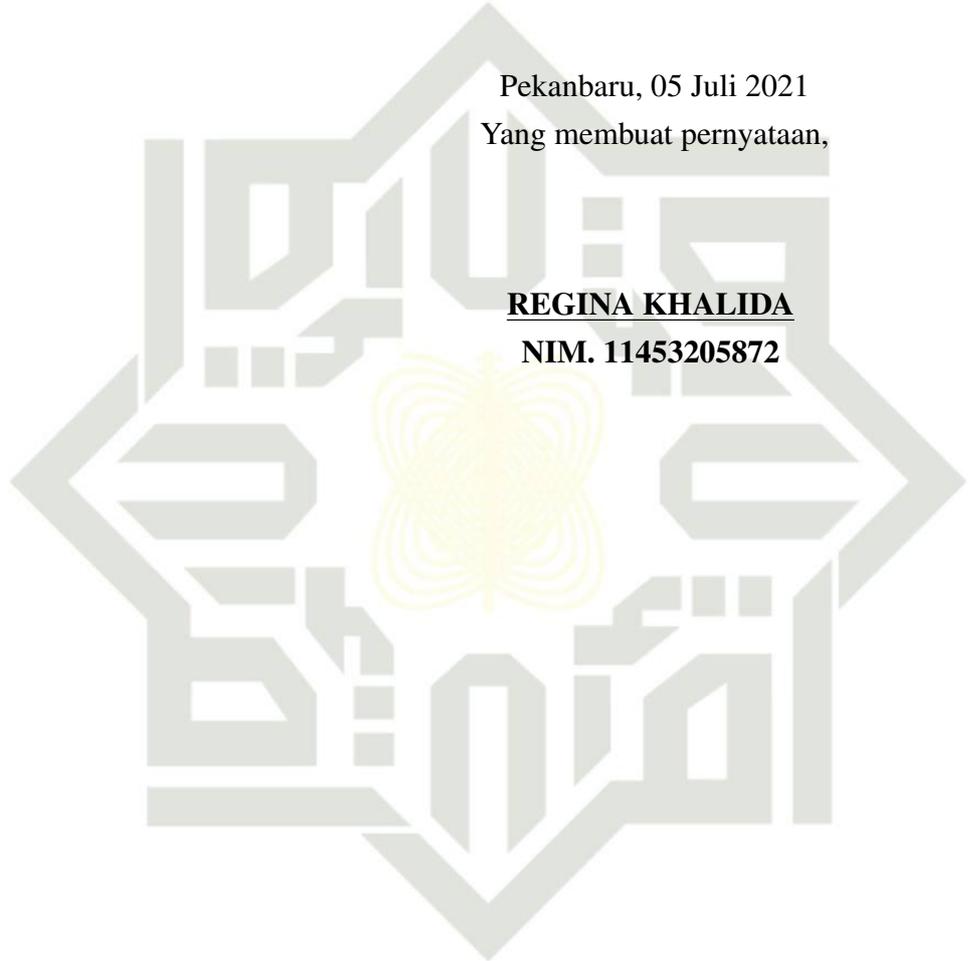
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diadukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 05 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

**REGINA KHALIDA**

**NIM. 11453205872**



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSEMBAHAN



. . . Apapun yang terjadi, semua kehendak Alhamdulillah wa syukurillah. Segala puji bagi Allah S.W.T, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sujud syukur ku persembahkan kepada-Mu atas segala karunia, kelimpahan dan nikmat yang telah Engkau berikan kepadaku. Atas karunia dan izinmu yang telah membantuku dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir yang telah kubuat.

Shalawat dan salam dilimpahkan kepada Nabi Muhammad S.A.W dengan mengucapkan Allahumma Sholi Ala Sayyidina Muhammad Wa Ala Ali Sayyidina Muhammad. Kupersembahkan sebuah karya yang telah kubuat kepada orang yang kusayangi dan orang-orang yang menyayangiku serta orang-orang yang telah membantu dan mendukungku dalam membuat karya Tugas Akhir ini.

Saya dedikasikan semua yang telah saya lakukan selama ini kepada kedua orang tua, karena telah memberikan banyak dukungan dan cinta tanpa batas, juga tak henti-hentinya berdo'a untuk saya demi masa depan yang lebih baik lagi. Namun saya belum bisa membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada saya. Hanya bisa memberikan selembar kertas berisi lembar persembahan untuk kedua orang tua saya.

Semoga ini merupakan langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu saya Bahagia. Untuk Ayah dan Ibu, terima kasih untuk semuanya, terima kasih untuk dukungannya yang telah engkau ajarkan kepada saya, dan terima kasih untuk dukungan dan do'a yang tiada hentinya.

UIN SUSKA RIAU

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik. Shalawat dan Salam kepada Nabi Muhammad SAW dengan mengucapkan Allahumma Sholi Ala Sayyidina Muhammad Wa Ala Ahi Sayyidina Muhammad. Penyusunan Laporan Tugas Akhir diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini takakan terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak, baik dukungan secara moral maupun dukungan secara material. Oleh karena itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih karena telah membantu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc., sebagai dosen pembimbing tugas akhir ini yang telah banyak meluangkan waktu, sabar dalam menghadapi penulis, memberikan motivasi, dan masukan terhadap penulis, serta memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
5. Ibuk Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom., sebagai Penguji I (satu) Tugas Akhir, terima kasih atas kritik, masukan, dan saran untuk penulis serta motivasi yang membangun dalam mengerjakan laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S. Kom., M. Kom sebagai Penguji II (dua) Tugas Akhir, terima kasih atas kritik, saran dan masukan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Anofrizen, S. Kom., M. Kom., selaku dosen Penasehat Akademis yang telah membimbing penulis, memberikan nasehat, motivasi, dan arahan selama masa perkuliahan serta dalam proses menyelesaikan laporan Tugas Akhir. Semoga ilmu yang Bapak berikan selma ini menjadi amal jariyyah bagi Bapak, Aamiin.
8. Seluruh dosen, pegawai dan karyawan yang bertugas di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sul-

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tan Syarif Kasim Riau, terima kasih atas ilmu, pelayanan dan bantuan yang penulis terima selama menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

9. Keluarga penulis yang telah memberikan do'a dan dukungan penuh terhadap penulis, Papa Drs. H. Amris Kahar, dan Mama Hj. Yasni, terima kasih atas kasih sayang yang selama ini diberikan, dukungan, serta motivasi kepada penulis. Abang Fany Parnike, Kakak Siska Yulianti, S. Pdi dan Keano Afanka Al Ghifari, yang selalu support yang terbaik bagi penulis. Uda Dirga Rahmat Saputra, S. Pt, kakak Brenda Pamela, S. Farm dan Jacob Arden Fat-tah, terimakasih atas dukungan dan motivasi bagi penulis.
10. Kakak Syukrina Rahmatika, S. Pt, terima kasih atas ide dalam judul Tugas Akhir ini, dan abang M. Taufik Akbar, SE.
11. Keluarga besar Sistem Informasi 2014, terkhusus kepada SIF C.
12. Teman-teman KKN Desa Pulau Godang 2017.
13. Terima Kasih kepada Tedy Herianto, yang selalu memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi.
14. Terima Kasih kepada Fitria Kanza, S. Pd yang selalu support dan mengingatkan penulis disaat salah.
15. Terima Kasih kepada grup Semangat Skripsi, yang selalu memberikan info update tentang Tugas Akhir, Alhamdulillah kita bisa.
16. Terima Kasih juga kepada Fithratul Husna, S. Kom, atas waktu, do'a dan yang selalu ada disegala kondisi.
17. Semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.  
Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini masih banyak mengalami kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat berguna untuk kesempurnaan laporan ini.

Pekanbaru, 06 Agustus 2021

Penulis,

**REGINA KHALIDA**  
**NIM. 11453205872**

# ANALISA DAN PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA KULINER KHAS SUMATERA BARAT BERBASIS ANDROID

**REGINA KHALIDA**

**NIM: 11453205872**

Tanggal Sidang: 05 Juli 2021

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRAK

Kuliner khas daerah Sumatera Barat merupakan salah satu yang dikenal luas di Indonesia. Kumpulan resep masakan khas Sumatera Barat sangat banyak tersedia di situs-situs website, koran, majalah, ataupun tabloid. Namun hal ini dirasa masih kurang lengkap dalam memuaskan kebutuhan masyarakat untuk mengetahui menu dan resep masakan, lebih khusus dan penggunaan yang lebih mudah seperti penggunaan pada *Platform* Android. Selain itu, dengan penggunaan surat kabar tertulis atau resep tertulis dibutuhkan rak khusus sebagai penyimpanan untuk menjaga koleksi resep yang dimiliki agar tetap awet dan tidak ada resep yang hilang. Sedangkan dengan menggunakan perangkat digital sebagai media penyimpanan diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mencari maupun menyimpan resep. Dengan munculnya informasi dalam bentuk digital, maka muncullah pula ensiklopedia dalam bentuk digital yang digunakan sebagai perangkat lunak yang berbasis android. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukan sebuah analisa dan perancangan aplikasi *smartphone* berbasis android yang menampilkan menu-menu makanan khas Sumatera Barat. Metode analisa yang digunakan dalam penelitian kali ini menggunakan Metode PIECES. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode *waterfall* hanya sampai tahap perancangan. Metode perancangan aplikasi menggunakan diagram *unifield modeling language* (UML). Adapun diagram yang digunakan adalah *use case diagram* dan *class diagram*. Dengan adanya analisa dan perancangan aplikasi berbasis android yang dibuat diharapkan dapat menggambarkan aplikasi yang akan digunakan bagi para pengembang aplikasi untuk menciptakan aplikasi yang didalamnya terdapat informasi berupa menu makanan khas Minang yang juga disertai dengan resep-resep masakan dan cara pembuatannya, sehingga informasi kuliner khas Sumatera Barat ini dapat dijangkau secara luas.

**Kata Kunci:** Android, Ensiklopedia, Kuliner Khas Sumatra Barat, PIECES, *Unifield Modeling Language*

# ANALYSIS AND DESIGN ENCYCLOPEDIA OF THE SPECIAL CULINARY OF WEST SUMATRA BASED ON ANDROID

**REGINA KHALIDA**  
**NIM: 11453205872**

*Date of Final Exam: July 05<sup>th</sup> 2021*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System*  
*Faculty of Science and Technology*  
*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*  
*Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

## **ABSTRACT**

*Typical culinary of West Sumatra is one of the widely known in Indonesia. A collection of recipes typical of West Sumatra is very widely available on websites, newspapers, magazines, or tabloids. However, it is still not complete in satisfying the needs of the public to know the menu and recipes, more special and easier use such as use on the android platform. In addition, with the use of written newspapers or written recipes it takes a special shelf as storage to keep the collection of recipes owned to stay durable and no recipes are lost. Meanwhile, using digital devices as storage media is expected to make it easier for users to find and store recipes. With the advent of information in digital form, an encyclopedia in the form of digital also emerged that is used as android-based software. Based on the above problems, an analysis and design of android-based smartphone applications featuring typical food menus of West Sumatra. The analysis method used in this study uses PIECES method. Application development method using waterfall method only until the design stage. Application design methods use Unified Modeling Language (UML) diagrams. The diagrams used are Use Case Diagram and Class Diagram. With the analysis and design of android-based applications made is expected to describe the application that will be used for application developers to create applications that have information in the form of typical minang food menu that is also accompanied by recipes and how to make it, so that culinary information typical of West Sumatra can be reached widely.*

**Keywords:** *Android, Encyclopedia, PIECES, Typical Culinary of West Sumatra, Unified Modeling Language*

### **Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	iii
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	v
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR</b>	vii
<b>ABSTRAK</b>	ix
<b>ABSTRACT</b>	x
<b>DAFTAR ISI</b>	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b>	xv
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	xvi
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	4
1.3 Batasan Masalah . . . . .	4
1.4 Tujuan . . . . .	4
1.5 Manfaat . . . . .	5
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	5
<b>LANDASAN TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 Pengertian Kuliner . . . . .	6
2.2 Android . . . . .	6
2.3 Teknik Analisis <i>PIECES</i> . . . . .	7
2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak . . . . .	8
2.5 <i>Unifield Modeling Language</i> (UML) . . . . .	9
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i> . . . . .	10

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5.2	<i>Sequence Diagram</i> . . . . .	11
2.5.3	Class Diagram . . . . .	11
2.5.4	<i>Activity Diagram</i> . . . . .	12
2.6	Penelitian Terdahulu . . . . .	13
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>		<b>15</b>
3.1	Proses Alur Penelitian . . . . .	15
3.2	Tahap Perencanaan . . . . .	15
3.3	Tahap Pengumpulan Data . . . . .	16
3.4	Tahap Analisa dan Perancangan . . . . .	17
3.5	Tahap Dokumentasi . . . . .	17
<b>ANALISIS DAN HASIL</b>		<b>18</b>
4.1	Analisis Sistem Berjalan . . . . .	18
4.1.1	Identifikasi Masalah . . . . .	18
4.1.2	Analisa dengan Metode PIECES . . . . .	19
4.2	Analisis Kebutuhan . . . . .	21
4.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional . . . . .	21
4.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional . . . . .	22
4.3	Analisis Sistem Usulan . . . . .	22
4.4	Analisis Aplikasi . . . . .	25
4.5	Perancangan Aplikasi . . . . .	25
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i> . . . . .	25
4.5.1.1	<i>Use Case Diagram Administrator</i> . . . . .	25
4.5.1.2	<i>Use Case Diagram Pengguna (user)</i> . . . . .	26
4.5.2	<i>Class Diagram</i> . . . . .	28
4.6	Perancangan <i>Database</i> . . . . .	28
4.7	Perancangan <i>Interface</i> . . . . .	30
4.7.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> . . . . .	31
4.7.2	Tampilan Menu Utama . . . . .	31
4.7.3	Tampilan <i>List Makanan</i> . . . . .	32
4.7.4	Tampilan <i>List Minuman</i> . . . . .	33
4.7.5	Tampilan <i>List Jajanan</i> . . . . .	33
4.7.6	Tampilan Detail Resep Makanan . . . . .	34
4.7.7	Tampilan <i>Detail Resep Minuman</i> . . . . .	35
4.7.8	Tampilan <i>Detail Resep Jajanan</i> . . . . .	35
4.8	Perancangan <i>Interface Web Admin</i> . . . . .	36
4.8.1	Halaman <i>Login Admin</i> . . . . .	36

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

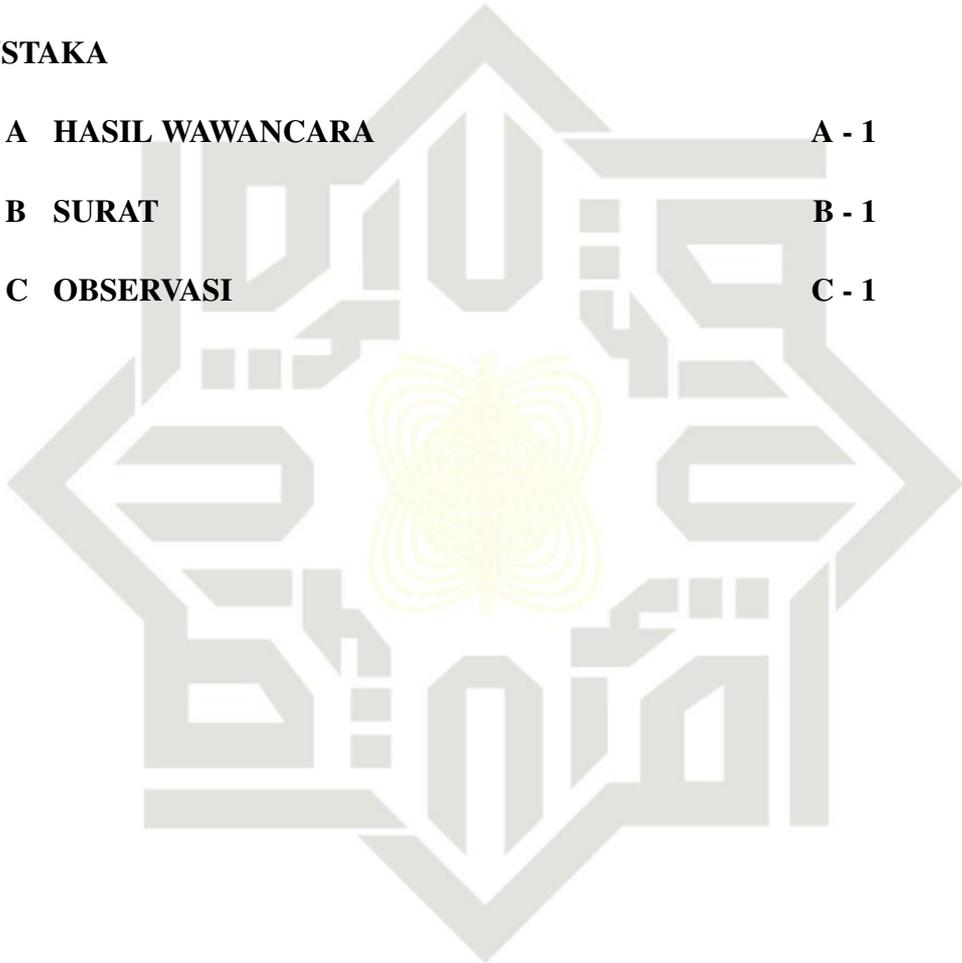
4.8.2	Halaman Pengelolaan Data Resep Masakan . . . . .	37
4.8.3	Halaman Pengelolaan Tambah Data Makanan . . . . .	37
4.8.4	Halaman Pengelolaan Tambah Data Minuman . . . . .	38
4.8.5	Halaman Pengelolaan Tambah Data Jajanan . . . . .	38

**5 PENUTUP 40**

5.1	Kesimpulan . . . . .	40
5.2	Saran . . . . .	40

**DAFTAR PUSTAKA**

<b>LAMPIRAN A</b>	<b>HASIL WAWANCARA</b>	<b>A - 1</b>
<b>LAMPIRAN B</b>	<b>SURAT</b>	<b>B - 1</b>
<b>LAMPIRAN C</b>	<b>OBSERVASI</b>	<b>C - 1</b>



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Arsitektur Android . . . . .	6
2.2	Pemodelan <i>Waterfall</i> . . . . .	8
3.1	Metodologi penelitian . . . . .	15
4.1	<i>Use case diagram administrator</i> . . . . .	26
4.2	<i>Use case diagram</i> pengguna . . . . .	27
4.3	<i>Class diagram</i> . . . . .	28
4.4	Tampilan <i>splash screen</i> . . . . .	31
4.5	Tampilan menu utama . . . . .	32
4.6	Tampilan <i>list</i> makanan . . . . .	32
4.7	Tampilan <i>list</i> minuman . . . . .	33
4.8	Tampilan <i>list</i> jajanan . . . . .	34
4.9	Tampilan <i>detail</i> resep masakan . . . . .	34
4.10	Tampilan <i>detail</i> resep minuman . . . . .	35
4.11	Tampilan <i>detail</i> resep jajanan . . . . .	36
4.12	Rancangan <i>interface</i> pada halaman <i>login</i> . . . . .	37
4.13	Tampilan antarmuka pengelolaan data resep masakan . . . . .	37
4.14	Tampilan antarmuka tambah data makanan . . . . .	38
4.15	Tampilan antarmuka tambah data minuman . . . . .	38
4.16	Tampilan antarmuka tambah data jajanan . . . . .	39

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

2.1	Simbol <i>use case diagram</i> . . . . .	10
2.2	Simbol <i>Sequence diagram</i> . . . . .	11
2.3	Simbol <i>class diagram</i> . . . . .	12
2.4	Simbol <i>activity diagram</i> . . . . .	12
2.5	Penelitian terkait . . . . .	13
4.1	Kebutuhan Non Fungsional . . . . .	22
4.2	Keterangan <i>actor use case diagram</i> . . . . .	25
4.3	Deskripsi <i>use case administrator</i> . . . . .	26
4.4	Deskripsi <i>use case user</i> . . . . .	27
4.5	<i>File admin</i> . . . . .	29
4.6	<i>File makanan</i> . . . . .	29
4.7	Tabel minuman . . . . .	29
4.8	Tabel jajanan . . . . .	30
4.9	Tabel petunjuk . . . . .	30

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

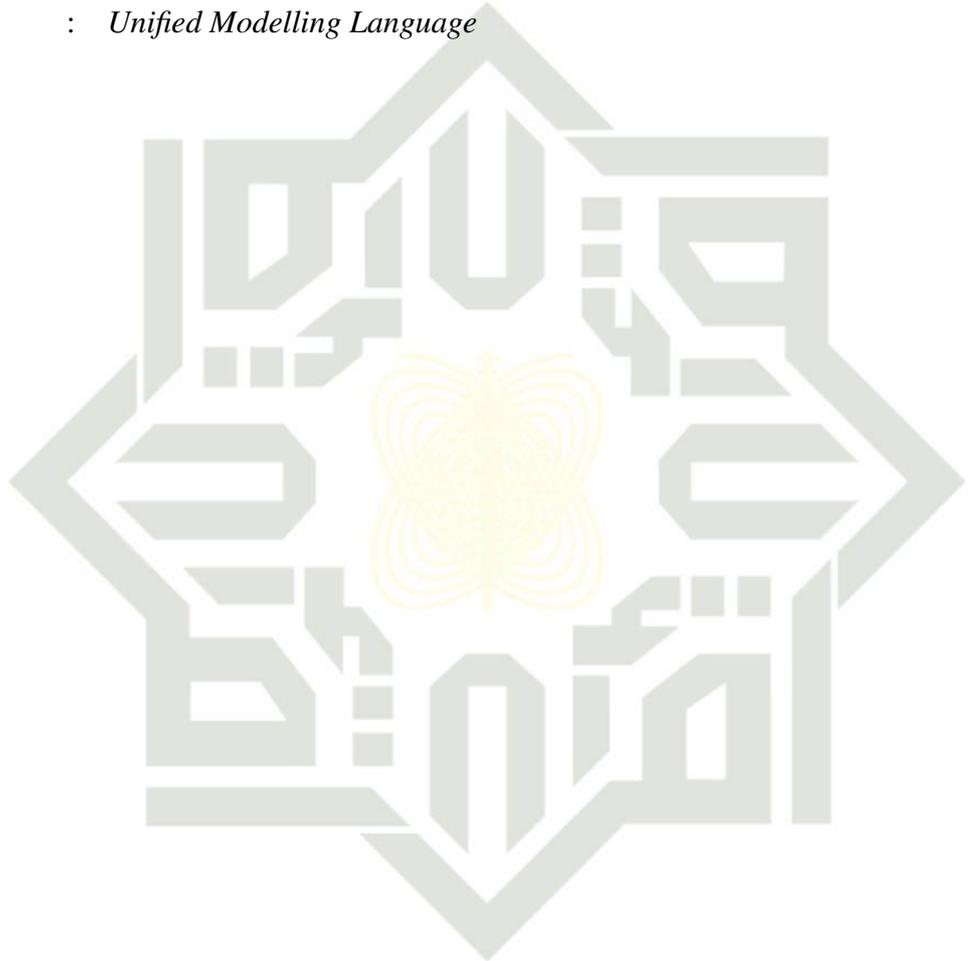
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR SINGKATAN

ADT	:	<i>Android Development Tools</i>
API	:	<i>Application Programming Interface</i>
IDE	:	<i>Integrated Development Environment</i>
PIECES	:	<i>Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Service</i>
SDK	:	<i>Software Development Kit</i>
TI	:	Teknologi Informasi
UML	:	<i>Unified Modelling Language</i>



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi (TI) saat ini telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi hampir semua kalangan dan organisasi di Indonesia, karna dipercaya membantu proses bisnis organisasi dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi (Megawati dan Viddiany, 2015). TI dibutuhkan diseluruh aspek kehidupan, termasuk didalamnya bidang pendidikan, bidang ekonomi, bidang pemerintahan, bahkan juga termasuk bidang pariwisata salah satunya dalam bidang kuliner. Dengan adanya teknologi informasi, masyarakat menjadi lebih mudah dalam mencari dan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Kemajuan teknologi informasi memberikan manfaat kepada masyarakat, salah satunya dalam bidang kuliner yaitu untuk mendapatkan informasi makanan dan sekaligus sebagai acuan untuk memasak.

Ensiklopedia adalah suatu bentuk buku yang dijadikan sarana dalam belajar (Untoro, Asmara, dan Setiawardhana, 2011). Ensiklopedia merupakan sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang didalamnya terdapat informasi yang mudah dipahami dan dimengerti tentang keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung dalam jumlah bahan yang digunakan. Dengan munculnya revolusi informasi dalam bentuk digital, maka muncullah pula ensiklopedia dalam bentuk digital yang digunakan sebagai perangkat lunak yang berbasis Android.

Masakan Indonesia merupakan suatu bentuk pencerminan terhadap beragam budaya dan tradisi dari masing-masing pulau yang berada di sepanjang gugusan Sunda hingga Marauke. Menurut Tyas (2017), setiap wilayah di Indonesia memiliki kekayaan kuliner yang menjadi ciri khas atau identitas daerah tersebut. Masakan Indonesia juga memegang peranan penting dalam budaya nasional Indonesia. Sebelumnya, Pieniak, Verbeke, Vanhonacker, Guerrero, dan Hersleth (2009) menyatakan bahwa makanan tradisional atau kuliner lokal adalah jenis makanan yang berkaitan erat dengan suatu daerah dan diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari tradisi. Menurut Berg dan Sevón (2014), makanan adalah bagian dari budaya karena merupakan wujud otentik sejarah dan budaya suatu daerah. Secara umum makanan-makanan ini memiliki cita rasa yang khas serta kaya akan bumbu yang berasal dari rempah-rempah yang berkualitas tinggi khas Indonesia.

Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu tujuan wisata yang ada di

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indonesia. Selain keindahan alam, Sumatera Barat juga dikenal karena memiliki kuliner yang kaya dan beragam. Banyak wisatawan yang datang ke Sumatera Barat untuk sekedar mencicipi makanan khas daerah yang ada. Data menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan terus meningkat setiap tahunnya yakni sebesar 663% (Si dan Ansofino, 2012). Destinasi wisata di Sumatera Barat diawasi dan dikelola oleh suatu badan pemerintahan, yaitu dinas pariwisata provinsi Sumatera Barat. Kedudukan dinas pariwisata provinsi Sumatera Barat adalah sebagai unsur pelaksana urusan pemerintahan di bidang pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan dipimpin oleh seorang kepala dinas yang dalam melaksanakan tugasnya berkedudukan dan bertanggung jawab kepada gubernur melalui sekretaris daerah provinsi Sumatera Barat. Pada sektor pariwisata di Sumatera Barat, dinas pariwisata provinsi mencakup beberapa aspek, diantaranya petualangan, alam, budaya, rekreasi dan juga di bidang kuliner. Daerah Sumatera Barat memiliki banyak jenis menu makanan yang sudah terkenal di Indonesia. Dengan adanya rumah makan Padang yang tersebar di berbagai daerah menjadikan kuliner makanan khas Minang dikenal oleh masyarakat. Pada umumnya orang hanya mengenal kuliner khas Minang seperti rendang, dendeng balado, sate Padang, gulai kapau dan itik lado hijau. Padahal masih banyak lagi kuliner khas Minang yang terdapat di Kota dan Kabupaten di Sumatera Barat yang belum dikenal secara luas oleh masyarakat baik dari segi nama menu makanan dan tidak mengetahui bagaimana resep dan teknik pembuatannya.

Kuliner khas daerah Sumatera Barat merupakan salah satu yang dikenal luas di Indonesia atau disebut juga dengan istilah masakan minangkabau yang diperkenalkan oleh para perantau minangkabau dari berbagai daerah di Sumatera Barat. Salah satu prestasi terbesar terjadi pada tahun 2011, dimana rendang yang merupakan masakan khas daerah dari Sumatera Barat telah dinobatkan sebagai hidangan yang menduduki peringkat pertama daftar *World's 50 Most Delicious Foods* "50 Hidangan terlezat dunia" (Cheung, 2011). Kumpulan resep masakan khas Sumatera Barat sangat banyak tersedia di situs-situs *website*, koran, majalah, ataupun tabloid. Namun hal ini dirasa masih kurang lengkap dalam memuaskan kebutuhan masyarakat untuk mengetahui menu dan resep masakan lebih khusus dan penggunaan yang lebih mudah seperti penggunaan pada *platform* android. Selain itu, dengan penggunaan surat kabar tertulis atau resep tertulis dibutuhkan rak khusus sebagai penyimpanan untuk menjaga koleksi resep yang dimiliki agar tetap awet dan tidak ada resep yang hilang. Sedangkan dengan menggunakan perangkat digital sebagai media penyimpanan diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mencari maupun menyimpan resep.



mengembangkan sistemnya dengan memanfaatkan *smartphone* android dan dengan aplikasi ini pengguna nantinya dapat melihat informasi menu makanan disertai dengan resep-resep masakan. Sehingga informasi kuliner khas Sumatera Barat ini dapat dijangkau oleh pengguna secara luas.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengangkat sebuah judul yaitu “Analisa dan Perancangan Ensiklopedia Kuliner Khas Sumatera Barat Berbasis Android”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian dan perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis android yang dapat memberikan informasi mengenai ragam menu masakan khas Sumatera Barat.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu:

1. Rancangan aplikasi ini menyajikan materi yang berisi teks, gambar, menampilkan menu makanan dan tidak disertai video.
2. Metode analisa yang dipakai dalam penelitian ini adalah PIECES.
3. Metode pengembangan aplikasi menggunakan metode *waterfall* hanya sampai tahap perancangan.
4. Kategori kuliner yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini hanya mencakup makanan, minuman dan jajanan.
5. *Tools* yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan *bal-samiq*.
6. Aplikasi yang dirancang khusus membahas wisata kuliner khas Sumatera Barat.

### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi menu makanan berbasis android ini adalah:

1. Untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android yang dapat menyampaiakan ragam menu masakan minang.
2. Untuk membantu para pengembang sistem informasi dalam hal perancangan ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat.
3. Untuk memahami bagaimana proses perancangan sebuah aplikasi android, serta kebutuhan komponen pendukung lainnya dalam proses perancangan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan gambaran rancangan sistem yang akan dibangun.
2. Dengan beralihnya media penyampaian dari berbentuk kertas menjadi digital maka perancangan aplikasi ini diharapkan nantinya dapat digunakan untuk melihat informasi menu masakan minang dimana saja dengan informasi yang *up to date*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; dan (6) sistematika penulisan.

### **BAB 2. LANDASAN TEORI**

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) pengetahuan kuliner; (2) android; (3) teknik analisa PIECES; (4) metode pengembangan perangkat; (5) *unifield modeling language*; dan (6) penelitian terdahulu.

### **BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN**

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) proses alur penelitian; (2) tahap Perencanaan; (3) tahap pengumpulan data; (4) tahap analisa dan perancangan; dan (5) tahap dokumentasi.

### **BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN**

BAB 4 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) analisa sistem berjalan; (2) analisa kebutuhan; (3) analisa sistem usulan; (4) analisa aplikasi; (5) perancangan aplikasi; (6) perancangan *Datavase*; (7) perancangan *interface* dan (8) perancangan *interface web admin*.

### **BAB 5. PENUTUP**

BAB 5 berisi tentang: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 2

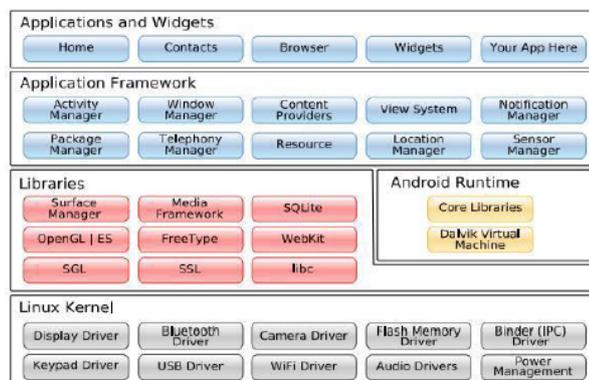
### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pengertian Kuliner

Makanan tradisional atau kuliner lokal merupakan jenis makanan yang berkaitan erat dengan suatu daerah dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi sebagai bagian dari tradisi budaya (Pieniak dkk., 2009). Makanan khas daerah di Indonesia sudah ada sejak lama dan masih bertahan hingga saat ini sehingga sangat dihargai sebagai warisan budaya. Resep yang digunakan juga diturunkan dari generasi ke generasi, serta cara memasaknya juga masih melestarikan cara lama. Walaupun sudah ada modifikasi atau variasi, namun bahan utama dan prosedur memasaknya tidak berubah. Makanan tradisional atau kuliner lokal menjadi bagian dari suatu daerah, makanan-makanan khas ini bahkan menjadi ikon pariwisata dari daerah tersebut.

#### 2.2 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang digunakan untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi, yang menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang sistem untuk menciptakan aplikasi mereka (Lauren dkk., 2013). Sedangkan menurut Anwar (2015) android merupakan sistem operasi *mobile* yang tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. *Application programming Interface* (API) yang menawarkan akses ke *hardware*, data-data ponsel maupun data ponsel sistem sendiri. Bahkan pada android, pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga. Arsitektur Android dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Arsitektur Android

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Merurut Anwar (2015), terdapat beberapa arsitektur android, yaitu:

1. *Application dan Widgets*  
Adalah layer yang hanya berhubungan dengan aplikasi saja, yang mana aplikasi yang didownload kemudian diinstalasi untuk menjalankan aplikasi tersebut.
2. *Applicatoin Framework*  
Adalah layer yang digunakan para pembuat aplikasi untuk melakukan pengembangan yang akan dijalankan di sistem operasi android, karena pada layer ini aplikasi dirancang dan dibuat, contohnya seperti *content providers* yang berupa sms dan panggilan telepon.
3. *Libraries*  
Adalah layer yang yang merupakan tempat fitur-fitur android berada, dimana para pembuat aplikasi mengakses *libraries* untuk menjalankan aplikasinya.
4. *Android Runtime*  
Adalah layer yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi android yang dalam prosesnya menggunakan implemntasi linux.
5. *Linux Kernel*  
Adalah layer yang merupakan inti dari sitem operasi android tersebut. Layer ini berisis file-file yang mengatur sistem operasi android.

### 2.3 Teknik Analisis *PIECES*

Analisis *Performance, Information, Economy, Control, Eficiency* dan *Serve* (*PIECES*) merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memecahkan suatu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi. Hasil dari analisis ini adalah sebuah idetifikasi masalah utama dari suatu sistem serta solusi dari masalah tersebut (ARDIYANSYAH, 2019).

Dalam analisis dan perancangan sistem informasi, diketahui bahwa analisis *PIECES* terdiri dari:

1. Analisis kinerja (*performance*)  
Kinerja merupakan suatu bagian penting dalam kelancaran proses kerja dalam suatu perusahaan atau instansi. Analisis kinerja dimaksudkan dalam upaya peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi efektif.
2. Analisis informasi (*information*)  
Dalam penyajian informasi kadang sering terjadi keterlambatan bahkan kesalahan. Informasi yang dihasilkan sering tidak dapat langsung digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

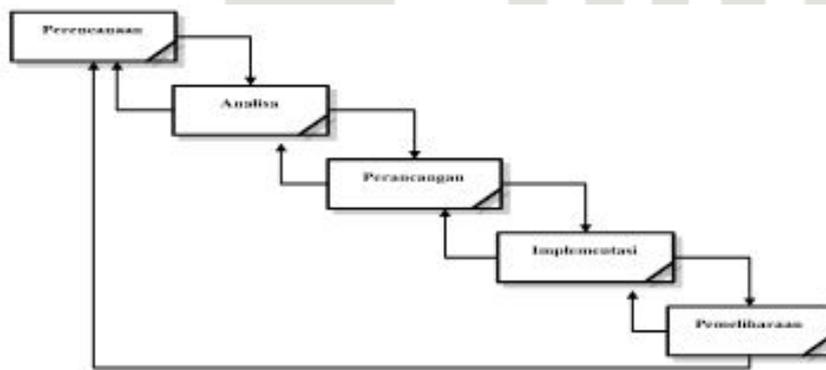
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai acuan dalam pengambilan keputusan. Oleh sebab itu diharapkan adanya informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan.

3. Analisis ekonomi (*economy*)  
Pemanfaatan biaya dalam hal ini dimaksudkan biaya yang digunakan dalam pemanfaatan informasi. Maka persoalan ekonomis dan peluang berkaitan dengan biaya dan keuntungan.
4. Analisis pengendalian (*control*)  
Pengendalian dari sebuah sistem diperlukan untuk menghindari dan mendeteksi secara dini tentang penyalahgunaan atau kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem serta untuk menjamin keamanan data dan informasi.
5. Analisis efisiensi (*eficiency*)  
Efisiensi dalam hal ini menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak-banyaknya dengan input yang sekecil mungkin.
6. Analisis pelayanan (*service*)  
Peningkatan pelayanan diberikan untuk meningkatkan kepuasan pelayanan sehingga menjadi lebih baik dari sistem lama bagi para penggunanya.

#### 2.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan sistem yang menerapkan metode konvensional dimana memanfaatkan paradigma siklus hidup klasik dalam menganalisa perangkat lunak biasa disebut dengan *waterfall* (Simarmata, 2010). Model ini bersifat *linier*, dimana prosesnya mengalir secara sekuensial yang dimulai dari awal hingga akhir. Model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Pemodelan *Waterfall*

Pada permodelan ini, setiap tahap harus diselesaikan agar bisa lanjut ke tahap selanjutnya. Berikut merupakan tahapan kerja permodelan *waterfall* secara umum:

1. Perencanaan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Merupakan tahap definisi kebutuhan sistem, dimana pada tahap ini dilakukan studi kebutuhan pengguna, studi kelayakan baik secara teknis maupun teknologi, serta penjadwalan pengembangan perangkat lunak.

#### 2. Analisa

Tahap ini merupakan tahap pengenalan yang dilakukan dengan menggalikan sebuah permasalahan yang dihadapi pengguna, mengenali komponen-komponen sistem, objek yang digunakan, hubungan antar objek dan sebagainya.

#### 3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan pencarian solusi dari permasalahan yang diperoleh pada tahap analisa.

#### 4. Implementasi

Merupakan tahap dilakukannya implementasi sistem ke keadaan nyata. Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan *hardware*, penyusunan *software* aplikasi (*coding*) dan pengujian terhadap sistem yang dirancang (*testing*) untuk melihat apakah sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan *user*. Jika belum sesuai, maka dilakukan proses iteratif, dimana kembali ke tahap sebelumnya.

#### 5. Pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahap pengoperasian sistem dimana juga dilakukan perbaikan-perbaikan kecil untuk memaksimalkan sistem. Jika batas waktu penggunaan sistem habis, maka kembali ke tahap awal, yaitu perencanaan.

### 2. *Unified Modeling Language* (UML)

Tahapan analisa kebutuhan sistem merupakan tahap untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem dan objek yang ingin dicapai. Kualitas dari perangkat lunak yang dihasilkan tergantung pada proses identifikasi pada tahap analisa kebutuhan (Al-Fikry, 2018). Permodelan adalah gambaran dari keadaan sebenarnya yang lebih sederhana dan dituangkan dalam bentuk pemetaan dengan aturan tertentu. *Unified modeling language* (UML) adalah suatu bentuk dari permodelan. Definisi UML itu sendiri merupakan bahasa visual untuk permodelan dan komunikasi dari sebuah sistem dalam bentuk diagram dan teks pendukung (Shalahuddin, Lunak, dan Objek, 2013).

UML terdiri dari 13 macam diagram yang dibagi menjadi 3 kategori sebagai berikut:

1. *Structure diagram (static view)*
  - (a) *Class diagram*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

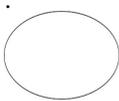
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- (b) *Object diagram*
- (c) *Component diagram*
- (d) *Composite structure diagram*
- (e) *Package diagram*
- (f) *Deployment diagram*
2. *Behavior diagram (functional view)*
  - (a) *Use case diagram*
  - (b) *Activity diagram*
  - (c) *State machine diagram*
3. *Interaction diagram (dynamic view)*
4. *Sequence diagram*
5. *Communication diagram*
6. *Timing diagram*
7. *Interaction overview diagram*

**2.5.1 Use Case Diagram**

*Use case diagram* merupakan penjelasan dari apa yang dapat dilakukan sistem melalui permodelan fitur-fitur sistem yang terlihat dan berguna bagi aktor. *Use case diagram* tidak menjelaskan bagaimana alur kerja sistem atau bagaimana implementasi dari sistem. Penggunaan *use case diagram* adalah untuk menjelaskan sistem, lingkungan dan hubungan antara sistem dan lingkungannya, sehingga dapat dilihat bagaimana perilaku sistem (Al-Fikry, 2018). Simbol *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

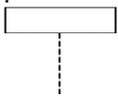
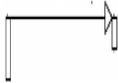
**Tabel 2.1.** Simbol *use case diagram*

No. Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Aktor merepresentasikan semua yang berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa orang, mesin, atau sistem lain.
	<i>Dependency</i>	<i>Use case</i> adalah urutan transaksi yang dilakukan oleh sistem, menghasilkan hasil yang terukur untuk aktor.
	Asosiasi	Mengilustrasikan interaksi antara aktor dan <i>use case</i> dengan cara mengirimkan stimulus antara satu dengan lainnya.

### 2.5.2 Sequence Diagram

*Sequence diagram* merupakan aliran eksekusi dari setiap aliran yang ada pada *use case diagram*, sehingga memungkinkan deskripsi tekstual dari perilaku yang ada pada *use case diagram* diterjemahkan menjadi operasi pada *class diagram*. *Sequence diagram* juga merupakan skenario dari *use case diagram*, yang berisi uraian kejadian selama proses eksekusi sistem. Skenario yang dihasilkan bervariasi, sesuai dengan kebutuhan. Skenario ini dimodelkan dengan *sequence diagram* sehingga objek-objek dari *sequence diagram* dapat diidentifikasi dengan melihat dari kata benda yang terdapat pada *use case* dan skenario (Al-Fikry, 2018). Untuk lebih jelas simbol *Sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2.** Simbol *Sequence diagram*

No. Gambar	Nama	Keterangan
	Aktor	Aktor merepresentasikan semua yang berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa orang, mesin, atau sistem lain.
	<i>Lifeline</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Boundary</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i> .
	<i>Control</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel.
	<i>Entity</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

### 2.5.3 Class Diagram

*Class diagram* merupakan penjelasan dari struktur sistem dari segi definisi kelas-kelas yang diperlukan untuk pembuatan sistem yang didalamnya terdapat atribut dan metode. Atribut adalah variabel-variabel yang terdapat pada kelas, sedangkan metode adalah fungsi atau *method* yang dimiliki kelas tersebut (Al-Fikry, 2018). Simbol *class diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

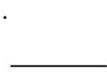
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

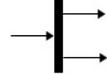
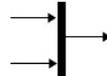
**Tabel 2.3.** Simbol *class diagram*

No. Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Kumpulan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	Generalisasi	Hubungan antara objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

#### 2.5.4 Activity Diagram

*Activity diagram* merupakan penjelasan tentang *workflow* (aliran kerja) dari sistem atau proses bisnis dari sistem tersebut. *Activity diagram* menggambarkan alur kerja sistem, bukan apa yang dilakukan aktor. Simbol *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4.** Simbol *activity diagram*

No. Gambar	Nama	Keterangan
1. 	<i>Start state</i>	<i>Start state</i> adalah kondisi awal dari sebuah <i>object</i> terjadinya perubahan keadaan. <i>Start state</i> digambarkan dengan sebuah lingkaran solid.
	<i>End state</i>	End state adalah gambaran ketika objek berhenti memberi respon terhadap sebuah event. End state digambarkan dengan lingkaran solid di dalam sebuah lingkaran kosong.
	<i>State/Activities</i>	<i>State</i> atau <i>activities</i> merepresentasikan kondisi dari sebuah entitas, dan digambarkan dengan segi empat yang pinggirnya.
	<i>Fork</i> (Percabangan)	<i>Fork</i> atau percabangan adalah pemisahan beberapa aliran konkuren dari sebuah aliran tunggal.
	<i>Join</i> (Penggabungan)	<i>Join</i> atau penggabungan merupakan penggabungan beberapa aliran konkuren dalam sebuah aliran tunggal.

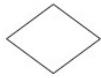
#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.4 Simbol *activity diagram* (Tabel lanjutan...)

No. Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Decision</i>	<i>Decision</i> adalah suatu logika aliran konkuren yang mempunyai dua cabang aliran konkuren.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian terkait yang diambil dari jurnal-jurnal dan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan topik yang diteliti. Berikut merupakan 5 penelitian terkait yang dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5. Penelitian terkait

No	Judul Peneliti	Hasil	Publikasi
1.	Aplikasi resep masakan berbasis <i>android</i> dengan metode <i>prototype</i> sebagai pendekatan pengembangan sistem.	Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi <i>android</i> mengenai resep masakan yang mana aplikasi ini dapat menginformasikan kepada pengguna tentang pencarian resep masakan serta memberikan kemudahan dalam pencarian resep masakan secara <i>mobile</i> tanpa harus terhubung dengan internet (secara <i>offline</i> ) dan diharapkan dapat memudahkan <i>user</i> dalam kegiatan.	Supriyanto (2019).
2.	Aplikasi kumpulan resep masakan tradisional Kutai Kertanegara berbasis <i>android</i> dengan metode <i>prototype</i> sebagai metode pengembangan sistem.	Berdasarkan hasil pengujian <i>black box</i> dan <i>white box</i> maka aplikasi ini sudah berjalan dengan baik, karena <i>white box</i> digunakan untuk pengujian <i>source code</i> , sedangkan pengujian <i>black box</i> merupakan button pada aplikasi sehingga apa yang diinginkan <i>user</i> dapat ditampilkan dengan benar, serta dengan adanya aplikasi ini dapat membantu para pengguna dalam mencoba memasak salah satu resep tradisional Kutai Kertanegara.	Wijaanti dan Taufiqurrahman (2019).

Tabel 2.5 Penelitian terkait (Tabel lanjutan...)

No	Judul Peneliti	Hasil	Publikasi
	Metode penelitian yang digunakan dalam membuat aplikasi resep makanan tradisional Indonesia berbasis <i>android</i> ini adalah dengan metode <i>generate and test</i> serta metode <i>system development life cycle</i> (SDLC) sebagai metode pengembangan sistemnya.	Hasil yang diharapkan dengan adanya aplikasi resep makanan tradisional Indonesia berbasis <i>android</i> menggunakan metode <i>generate and test</i> ini akan memberikan kemudahan informasi resep masakan tradisional Indonesia kepada masyarakat.	Amri dan Safwati (2020).
	Rancang bangun aplikasi resep masakan khas Palembang berbasis <i>android</i> dilakukan dengan menggunakan metode sistem dinamis dan menggunakan metode <i>waterfall</i> sebagai pendekatan pengembangan sistemnya.	Berdasarkan hasil dari perancangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi resep masakan khas Palembang berbasis <i>android</i> dengan metode sistem dinamis dapat diimplementasikan dan dipublikasikan kepada masyarakat luas melalui <i>playstore android</i> .	Bagir (2020).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

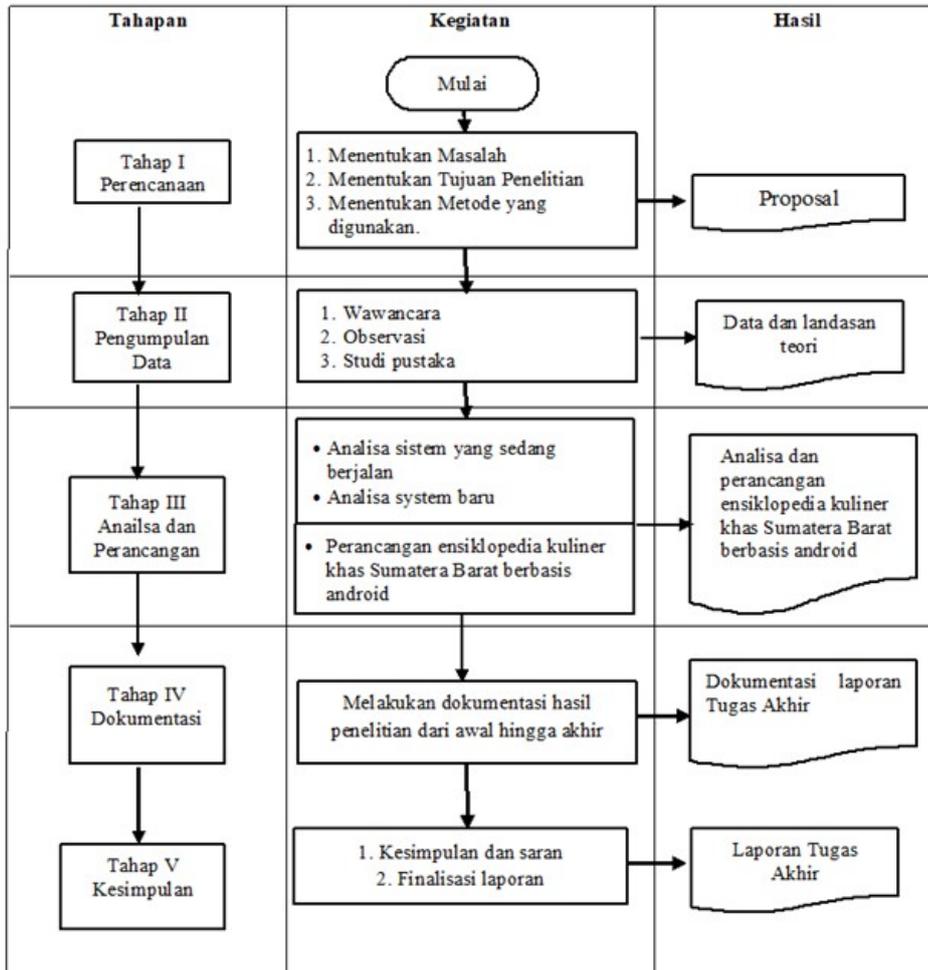
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Proses Alur Penelitian

Berikut alur penelitian yang dibuat untuk mempermudah dalam merancang ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat berbasis android yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi penelitian

#### 3.1.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahapan yang pertama dilakukan saat akan melakukan penelitian. Adapun tahapan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

##### 1. Identifikasi masalah

Melakukan identifikasi ke sistem yang sedang berjalan di dinas pariwisata Sumatera Barat guna mengamati dan meneliti lebih dalam serta mencari

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan saat ini, yang nantinya akan dijadikan sebagai perumusan masalah.

#### 2. Penentuan tujuan penelitian

Penentuan tujuan berfungsi untuk menentukan kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Dalam hal ini penentuan tujuan dari penelitian ini agar dalam pelaksanaannya lebih terarah dan tepat sasaran sesuai dengan tujuan penelitian.

#### 3. Penentuan metode yang digunakan

Pada tahap penentuan metode dilakukan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan masalah yang didapat dalam tahap identifikasi masalah sehingga dapat ditentukan metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan laporan. Studi pustaka dilakukan untuk mencari referensi melalui buku maupun internet yang bertujuan untuk mengetahui metode apa yang cocok dalam menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti, serta untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat untuk mencapai tujuan penelitian.

### 3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses penelitian. Data tersebut merupakan apa saja yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Data-data yang diperoleh didapat melalui wawancara dan melihat langsung dilapangan terhadap sistem yang sedang berjalan. Dalam hal ini objek penelitian berada pada Dinas Pariwisata provinsi Sumatera barat. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Wawancara

Merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada responden dengan menggunakan pertanyaan yang telah disediakan oleh penulis. Melalui tahapan wawancara yang terlampir pada Lampiran A, diharapkan dapat diperoleh data yang merupakan keterangan-keterangan dari pihak Dinas Pariwisata provinsi Sumatera Barat selaku objek dari penelitian ini. Dalam hal ini pihak yang diwawancarai adalah ibu Derliati. S. ST., M. Pd selaku kepala bidang pengembangan ekonomi kreatif dinas pariwisata provinsi Sumatera Barat.

#### 2. Observasi

Observasi merupakan suatu tahapan dalam proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sistem (*requirements analysis*). Kegiatan observasi dilakukan dengan pengam-



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bilan data tentang kuliner khas Sumatera Barat yang terlampir pada Lampiran B dan Lampiran C.

### 3. Studi literatur

Pada teknik ini dilakukan penghimpunan data, keterangan dan informasi dengan menelaah secara cermat atas berbagai dokumen, arsip, hasil laporan, buku-buku ilmiah, persatuan perundang-undangan dan data-data tertulis lainnya yang relevan dengan variabel penelitian dan diperkenankan oleh pihak Dinas Pariwisata provinsi Sumatera Barat.

## 3 Tahap Analisa dan Perancangan

Setelah melakukan tahap pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah tahap analisa. Pada tahap ini, yang menjadi bahan masukan adalah hasil dari tahapan pengumpulan data, yaitu berupa model perancangan ensiklopedia, data primer dan data sekunder. Analisa terhadap perancangan ensiklopedia kuliner yang akan dibuat dilakukan berdasarkan data primer dan data sekunder.

Setelah proses analisa dilakukan, maka diperoleh data-data yang diperlukan untuk merancang sistem. *Tools* yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah dengan menggunakan diagram *unifield model language* (UML), yang digunakan untuk melihat proses dan aliran data yang akan dirancang. Tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah, *design interface system*, *design prototipe system* dan tindakan keputusan. Tahap perancangan sistem merupakan proses dalam membuat rincian sistem hasil dari analisis menjadi suatu bentuk perancangan agar mudah dipahami oleh pengguna (*user*). Tahapan perancangan sistem adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis aplikasi

Kegiatan ini dilakukan dengan perancangan aplikasi ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat berbasis android.

### 2. Analisis kebutuhan sistem

Kegiatan ini merupakan tahapan yang dijadikan sebagai dasar dari perancangan.

### 3. Proses perancangan aplikasi

Kegiatan ini merupakan proses merancang sebuah ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat.

## 3 Tahap Dokumentasi

Hasil akhir dari proses terakhir dilakukan adalah mendokumentasikan hasil penelitian dalam bentuk laporan Tugas Akhir.

## BAB 5

### PENUTUP

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Kesimpulan

Setelah mendapatkan hasil dari analisa dan perancangan ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat berbasis *android*, maka dapat disimpulkan:

1. Perancangan sebuah aplikasi ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat yang nantinya dapat menyampaikan ragam menu masakan minang.
2. Gambaran sistem usulan untuk para pengembang sitem informasi dalam hal rancangan sistem ensiklopedia kuliner berbasis *androoid*.
3. Gambaran mengenai proses perancangan aplikasi *android* serta kebutuhan komponen lainnya dalam proses perancangan.

#### Saran

Dalam hasil analisa dan perancangan ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat berbasis *android* ini saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Dalam pengembangan sistem ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat berbasis *android* selanjutnya diharapkan seluruh fase pada *waterfall* dapat digunakan.
2. Diharapkan dapat dikembangkan dalam waktu dekat untuk rancangan aplikasi ensiklopedia kuliner khas Sumatera Barat berbasis *android*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fikry, Y. Y. S. M., Izzah. (2018). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 6(1), 17–23.
- Anri, A., dan Safwati, S. (2020). Pembuatan aplikasi resep makanan tradisional indonesia berbasis android menggunakan metode generate and test untuk pencarian. Dalam *Prosiding seminar nasional politeknik negeri lhokseumawe* (Vol. 3, hal. 168).
- Anwar, S. N. (2015). Perancangan dan implementasi aplikasi mobile semarang guidance pada android.
- ARDIYANSYAH, A. (2019). *Teaching and learning passive voice of simple present tense by using flashcard at the eighth grade of the second semester of smp negeri 18 bandar lampung in 2016/2017 academic year* (Unpublished doctoral dissertation). UIN Raden Intan Lampung.
- Bagir, M. (2020). Rancang bangun aplikasi resep masakan khas Palembang berbasis android dengan metode sistem dinamis. *Faktor Exacta*, 13(1), 63–72.
- Berg, P. O., dan Sevón, G. (2014). Food-branding places—a sensory perspective. *Place Branding and Public Diplomacy*, 10(4), 289–304.
- Cheung, T. (2011). Your pick: World’s 50 best foods. *CNN travel*. from <http://travel.cnn.com/explorations/eat/readers-choice-worlds-50-most-delicious-foods-012321/> Retrieved May, 25, 2016.
- Kosasi, S., dan Kuway, S. M. (2012). Studi analisis persyaratan kebutuhan sistem dalam menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas. *SISFOTENIKA*, 2(1), 1–10.
- Lauren, G., dkk. (2013). Rancang bangun aplikasi pembelajaran budaya indonesia untuk anak sekolah dasar berbasis android. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 12(2), 1–10.
- Megawati, M., dan Viddiany, S. (2015). Pengukuran tingkat kematangan sistem otomasi menggunakan maturity model pada proses mengelola kinerja dan kapasitas (ds3). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(2).
- Peniak, Z., Verbeke, W., Vanhonacker, F., Guerrero, L., dan Hersleth, M. (2009). Association between traditional food consumption and motives for food choice in six european countries. *Appetite*, 53(1), 101–108.
- Salahuddin, R. A., Lunak, R. P., dan Objek, T. D. B. (2013). Bandung. *Indonesia: BI-OBSES*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Si, M., dan Ansofino, D. (2012). Potensi daya tarik obyek pariwisata dalam pembangunan ekonomi Sumatera Barat. *Economica: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat*, 1(1), 1–15.
- Smarmata, J. (2010). *Rekayasa web*. Penerbit Andi.
- Sommerville, I. (2011). *Software engineering 9th edition*. ISBN-10, 137035152, 18.
- Supriyanto, S. (2019). Rancang bangun aplikasi resep masakan berbasis android. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 7(1), 83–89.
- Tas, A. S. P. (2017). Identifikasi kuliner lokal Indonesia dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(1), 38–51.
- Untoro, T. W., Asmara, R., dan Setiawardhana, S. (2011). Aplikasi ensiklopedia tentang alam semesta (astronomi) berbasis multimedia untuk anak-anak. *EEPIS Final Project*.
- Wijaanti, S., dan Taufiqurrahman, T. (2019). Aplikasi kumpulan resep masakan tradisional kutai kartanegara berbasis android. *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)*, 11(2), 41–46.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### HASIL WAWANCARA

**TRANSKIP WAWANCARA PENELITIAN TUGAS AKHIR**  
**DINAS PARAWISATA PROVINSI SUMATERA BARAT**

Transkrip ini dibuat dalam rangka memenuhi data penelitian Tugas Akhir yang sedang dilakukan oleh peneliti. Data ini didapatkan tanpa ada rekayasa dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wawancara bersifat bebas menanyakan seputar kuliner khas Sumatera Barat dan dukungan pemerintah provinsi Sumatera Barat dalam bidang kuliner.

**Lokasi** : Dinas Pariwisata Provinsi Sumatera Barat  
**Waktu** : Sabtu 14.00 s.d 15.00 web  
**Hari / Tanggal** : Selasa / 03 Juli 2021  
**Judul** : Analisa dan Perancangan Ensiklopedia Kuliner Khas Sumatera Barat Berbasis Android

**PENELITI**

**Nama** : Regina Khafida  
**NIM** : 11452205072  
**Fakultas** : Sains dan Teknologi  
**Jurusan** : Sistem Informasi

**NARASUMBER**

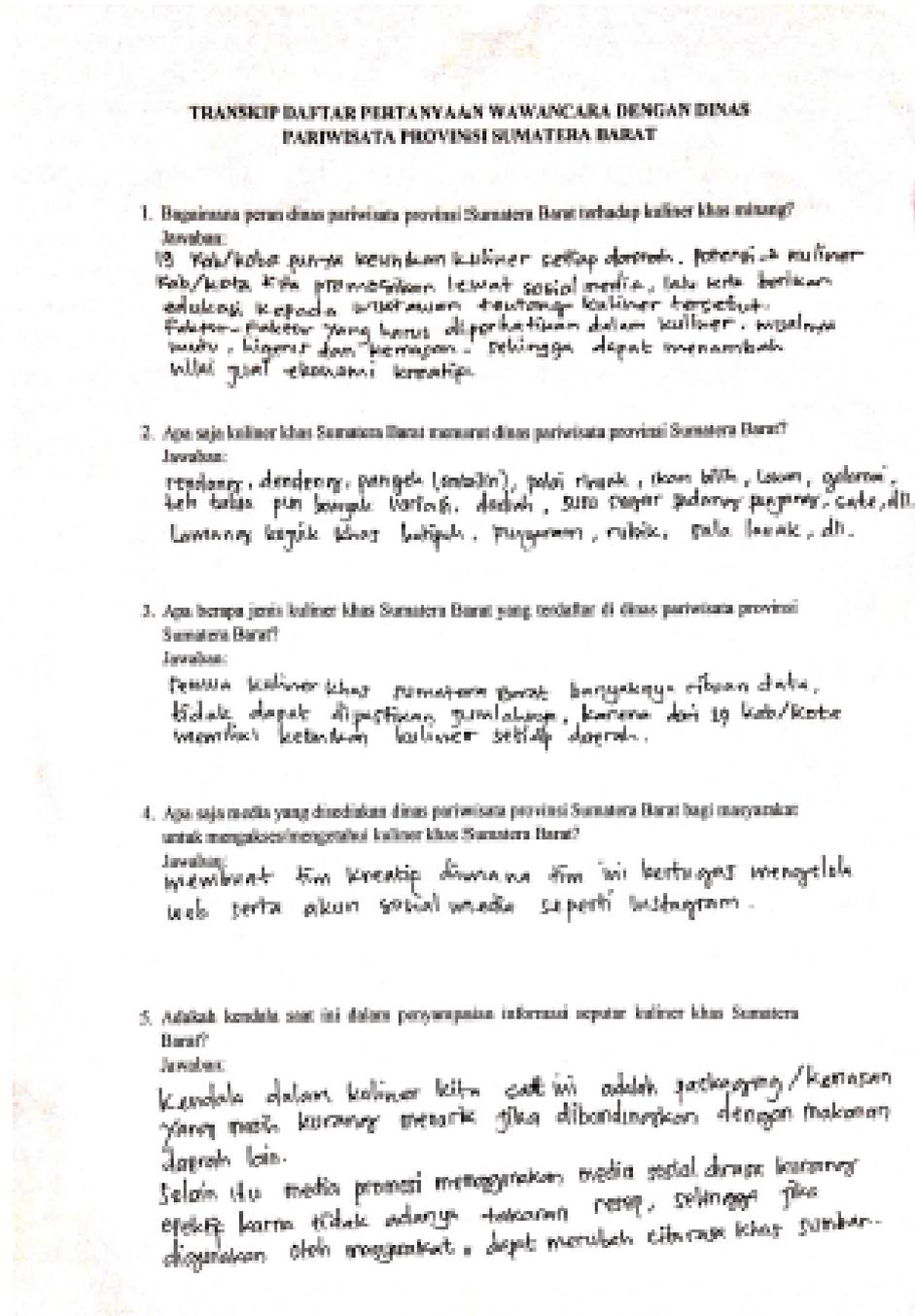
**Nama** : Dedi  
**Jabatan** : Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif - Dinas Pariwisata Prov. Sumatera



Narasumber

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Adakah bentuk kerja sama dengan pihak lain dalam hal penyampaian informasi seperti kuliner kelas Semesta Baru?

Jawaban:  
ada, kita jalan kerja sama dengan pengusaha - pengusaha kuliner kreatif (pasar kuliner), serta juga promosi secara online, influencer, youtube, dan di media sosial seperti instagram dan tiktok harus update.

7. Menurut pandangan Ibu, apa media yang paling efektif saat ini dalam penyampaian informasi?

Jawaban:  
Aplikasi - aplikasi yang bisa digunakan di smartphone, seperti tiktok dan instagram. tapi media sosial ini harus terus di update. Karena rata-rata masyarakat Indonesia sudah menggunakan Smartphone sebagai media informasi.

8. Bagaimana tanggapan Ibu mengenai ensiklopedia kuliner kelas Semesta Baru yang dapat diakses melalui smartphone/android?

Jawaban:  
Sangat bagus, karena jika sbunt bisa resep dengan menggunakan Smartphone, takaran / standar resep diharapkan dapat terpenuhi.



### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### SURAT



**PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT**  
**DINAS PARIWISATA**  
Jl. KhairSalaman no. 7 Telp. (0751) 7955183, 7055711, 446281  
 Fax. (0751) 446282 Padang – KodePos 25133  
<http://www.sumbar.go.id> – email: [info@sumbar.go.id](mailto:info@sumbar.go.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 062/DISPAR-UMUM/085

Bersama surat ini kepala Dinas Pariwisata Provinsi Sumatera Barat menerangkan bahwa Mahasiswa/i dibawah ini:

Nama	: REGINA KHALIDA
Nim	: 11453205872
Fakultas	: Sains dan Teknologi – UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Jurusan	: Sistem Informasi
Program	: S1
Alamat	: Pekanbaru
Judul Penelitian	: Analisa Perancangan Ensiklopedia Kuliner Khas Sumatera Barat Berbasis Android

Telah melakukan pendataan/riset pada Dinas Pariwisata Provinsi Sumatera Barat untuk pengumpulan data/informasi yang diperlukan dalam penelitian dengan judul tersebut diatas.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 14 Juni 2021  
 An. KEPALA DINAS PARIWISATA  
 PROVINSI SUMATERA BARAT



**DERLIATI, S.ST., M.PD**  
 (Kabid. Pengembangan Ekonomi Kreatif)

UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN C OBSERVASI



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

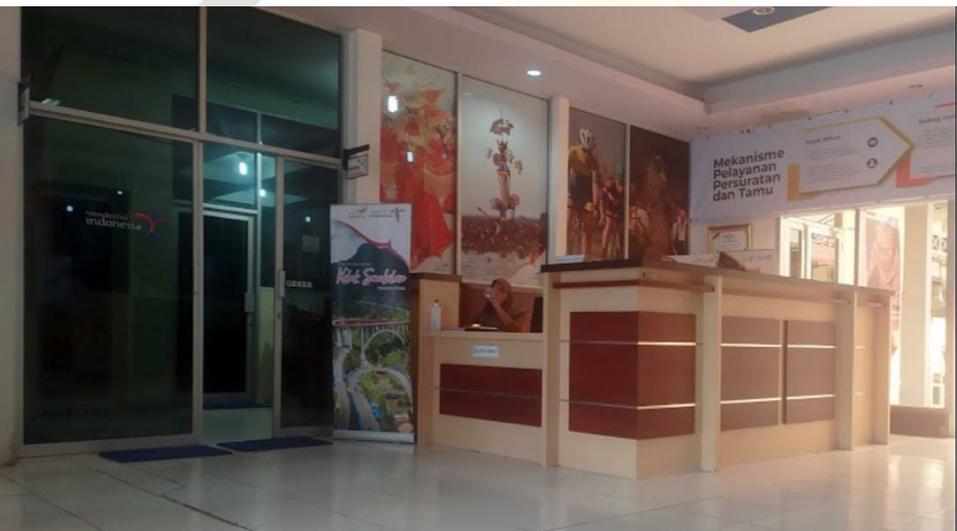
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Regina Khalida yang lahir di Padang, Sumatera Barat pada tanggal 23 Maret 1996 merupakan anak keempat dari pasangan Bapak Amris Kahar dan Ibu Yasni. Saat ini penulis menetap tinggal di Dusun Baru Lempur, Kecamatan Gunung Raya, Kabupaten Kerinci, Jambi.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Raudhatul Athfal Darul 'Ulum PGAI Kota Padang pada tahun 2001. Selanjutnya penulis melanjutkan sekolah dasar di SDN 15 Padang Sarai dari tahun 2002 sampai 2008. Selanjutnya penulis melanjutkan sekolah di SMPN 26 Padang dari tahun 2008 sampai 2011. Setelah tamat dari SMPN 26 Padang, penulis melanjutkan ke SMA Pertiwi 1 Padang dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dari tahun 2011 sampai 2014. Setelah tamat dari SMA Pertiwi 1 Padang, penulis melanjutkan kejenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan program studi Sistem Informasi pada tahun 2014.

Saat ini penulis baru menyelesaikan laporan penelitian Tugas Akhir dengan judul “Analisa dan Perancangan Ensiklopedia Kuliner Khas Sumatera Barat Berbasis Android”. Jalin Silaturahmi dengan penulis melalui via email: reginakhali-da@gmail.com dan No. Hp 082387460674.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.