



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Sistem**

Menurut (Herliana & Rasyid, 2016), pengertian sistem yaitu sekelompok unsur-unsur yang memiliki hubungan erat satu sama lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam arti lain terdapat dua kelompok didalam pendefinisian sistem, yaitu menekankan pada prosedur dan menekankan pada komponen atau elemen-elemen. (Andi, 2014)

#### **2.2 Pengertian Informasi**

Menurut (Kadir, 2016), informasi adalah data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan seorang individu yang menggunakan data tersebut. Informasi berisikan sebuah data-data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang menghasilkan nilai tambah dan bermanfaat bagi penggunaannya.

#### **2.3 Pengertian Sistem Informasi**

Menurut (Septavia, Gunadhi, & Kurniawati, 2015), sistem informasi adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses jalannya informasi.

Sistem informasi memiliki peran yang sangat penting didalam sebuah kinerja perusahaan atau organisasi. Sistem informasi dapat memberikan berbagai macam

keuntungan kepada pengguna mulai dari proses transaksi yang sederhana hingga operasional untuk tugas-tugas yang berat. (Yulia & Rahmat, 2018)

## **2.4 Pengertian Resep**

Menurut (Marwanti, 2000), resep masakan adalah sebuah instruksi atau petunjuk yang berisi nama masakan, bahan, bumbu, dan cara membuat serta cara menghidangkan suatu masakan.

Resep masakan yang ada terkadang tidak dapat dipraktikkan dalam pengolahan hidangan karena penulisan sistematik resep, ukuran dan tata cara pengolahannya kurang dapat jelas. Resep yang tidak standar akan menimbulkan persepsi yang berbeda-beda dalam memahami resep yang dihasilkan dan menyulitkan dalam memahami prosedur pengolahan yang dimaksud sehingga hasil dari masakan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh pembuat resep.

### **2.4.1 Struktur Resep Standar**

Pada resep standar formatnya sedikit berbeda karena informasi umumnya dimasukkan sebanyak mungkin. Struktur resep standar antara lain: (Marwanti, 2000)

1. Nama Resep
2. Hasil, termasuk total hasil, jumlah porsi, ukuran porsi
3. Bahan dan jumlah ditulis berurutan sesuai dengan penggunaannya
4. Peralatan yang dibutuhkan untuk memasak
5. Petunjuk mengolah hidangan, petunjuk penyimpanan atau perawatan

6. Petunjuk tentang porsi, piring, atau alat-alat serta hiasan-hiasan yang diperlukan
7. Petunjuk tentang tertib kerja, membereskan alat-alat, membersihkan tempat serta penyimpanan sisa-sisa bahan makanan.

### ***2.5 Smartphone***

Menurut (Williams & Sawyer, 2011), smartphone adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Smartphone merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit.

### ***2.6 Mobile Application***

Menurut (Chandra , 2016), *Mobile Application* adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ketempat lain. Sistem aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel, seperti pager, seperti telepon seluler.

## 2.7 Android

Menurut (Irawati & Sugiarti, 2016), android adalah sebuah sistem operasi untuk sebuah perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Platform* android bermula dari nama sebuah perusahaan yang bergerak di dunia *IT* dan *Communication* khususnya yang bergerak dalam bidang perangkat lunak dengan nama *Android Inc*. Seluruh saham dari *Android Inc* dibeli oleh perusahaan GoogleInc, setelah itu dibentuklah *OpenHandSet Alliance*, yaitu konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak 13, dan telekomunikasi termasuk didalamnya yaitu: Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-mobile dan Nvidia. Adapun beberapa kelebihan dari sistem operasi android adalah sebagai berikut:

1. *Complete Platform*

Sistem operasi Android menyediakan berbagai *tools* yang dapat membantu *developer* dalam membangun sebuah aplikasi.

2. *Open Source Platform*

Sistem operasi Android lebih mudah dikembangkan oleh *developer* karena bersifat terbuka.

3. *Free Platform*

*Developer* dapat dengan bebas mengembangkan, mendistribusikan sistem operasi Android tanpa harus membayar untuk mendapatkan *license*

## 2.8 IOS

Menurut (Kurniawan, Satoto, & Kridalukmana, 2015), pada awalnya bernama iPhone OS, namun sejak 7 Juni 2010 Apple mengubah namanya menjadi

iOS. iOS sendiri merupakan sistem operasi yang digunakan oleh iPhone. Fungsinya sangat sentral, yaitu menjalankan semua komponen yang terdapat dalam perangkat iPhone, baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras. Sistem operasi ini juga akan melindungi perangkat iPhone apabila aplikasi terjadi *crash*.

Menurut (Gadget, 2020), seperti halnya Android yang merupakan sistem operasi mobile, iOS sebenarnya juga merupakan sistem operasi *mobile*. Hanya saja, android dapat diadopsi oleh banyak merek ponsel di dunia karena sengaja dirancang sebagai sistem operasi *open source*. Sedangkan iOS, hanya digunakan oleh iPhone yang berarti apple tidak memberikan lisensi kepada perusahaan manapun untuk menggunakan sistem operasi *mobile* buatannya.

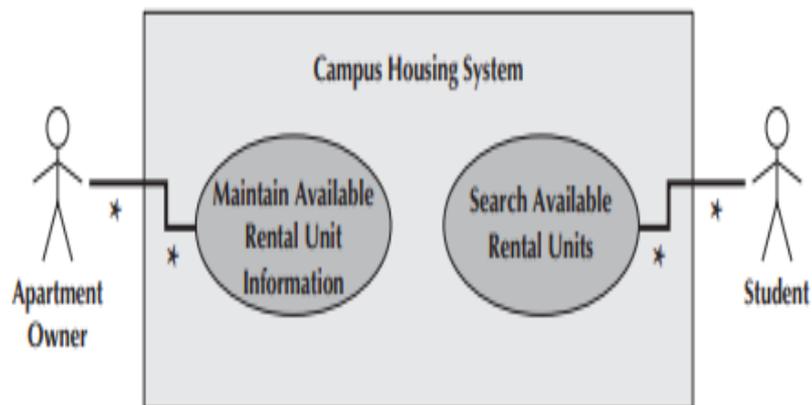
## **2.9 UML (Unified Modeling Language)**

Menurut (Dennis, 2015), tujuan dari *Unified Modeling Language* adalah untuk menyediakan kosa kata umum istilah berbasis obyek dan teknik diagram yang banyak untuk memodelkan setiap proyek perancangan sistem. Versi UML mendefinisikan satu set 14 teknik diagram untuk pemodelan sistem. Diagram yang dibagi menjadi dua kelompok utama: satu untuk pemodelan struktur sistem dan satu untuk perilaku modeling. Diagram struktur yang digunakan untuk mewakili data dan hubungan statis yang berada dalam suatu sistem informasi.

### **2.9.1 Use Case Diagram**

Menurut (Dennis, 2015) “*Use Case Diagram* merupakan rangkaian tindakan yang dilakukan oleh sistem, aktor mewakili user atau sistem lain

yang berinteraksi dengan sistem yang dimodelkan”. *use case diagram* adalah deskripsi fungsi sistem yang didapatkan dari perspektif *user*. *Use case diagram* digunakan untuk menunjukkan fungsionalitas yang disediakan oleh sistem dan untuk menunjukkan *user* yang akan berkomunikasi dengan sistem dengan beberapa cara menggunakan fungsionalitas tersebut.



**Gambar 2.1 Example Use Case Diagram**

Sumber : *Systems Analysis and Design: An Object-Oriented Approach with UML*

(Dennis, 2015)

### **2.9.2 Class Diagram**

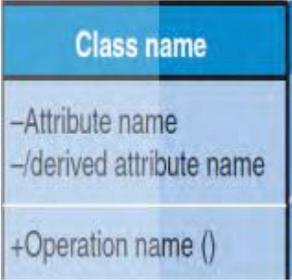
Menurut (Dennis, 2015), *Class Diagram* adalah ilustrasi antara *class* yang dimodelkan didalam sistem. *Class Diagram* sangat mirip dengan diagram hubungan entitas (ERD). Diagram *Class* menggambarkan *class* yang meliputi atribut, perilaku dan *states*, sementara dalam ERD hanya mencakup atribut. Susunan struktur kelas yang baik pada *class*

*diagram* memiliki jenis yaitu kelas utama, kelas yang mengatur tampilan sistem, kelas yang diambil dari pendefinisian *use case* dan kelas yang diambil dari pendefinisian data. Pada tabel 2.1. adalah simbol-simbol yang terdapat dalam *class diagram*.

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *Class Diagram***

*Systems Analysis and Design: An Object-Oriented Approach with UML*

(Dennis, 2015)

<i>Name</i>	<i>Symbol</i>
<i>A Class</i>	
<i>An Attribut</i>	<i>Attribut name / derived attribut name</i>
<i>A Method</i>	<i>Operation name ()</i>
<i>An Associatin</i>	<i>1..* verb phrase 0..1</i> <hr/>

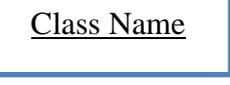
### 2.9.3 Activity Diagram

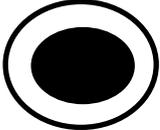
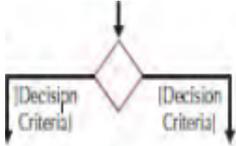
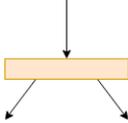
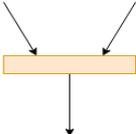
Menurut (Dennis, 2015), *Activity diagram* digunakan untuk memodelkan perilaku dalam proses bisnis yang tidak bergantung pada objek. Dalam banyak hal, *activity diagram* dapat dilihat sebagai *data flow diagrams* canggih yang digunakan bersama dengan analisis terstruktur. Namun, tidak seperti *flow diagram*, *activity diagram* mencakup notasi yang membahas model paralel, aktivitas yang terjadi bersamaan, dan proses pengambilan keputusan yang kompleks. *Activity diagram* dapat digunakan untuk memodelkan segala sesuatu mulai dari alur kerja bisnis yang melibatkan banyak pengguna, hingga detail spesifik dari *individual method*.

**Tabel 2.2 Tipe Relasi Pada Activity Diagram**

Sumber : *Systems Analysis and Design: An Object-Oriented Approach with UML*

(Dennis, 2015)

Simbol	Penjelasan
	<i>Action</i> Digunakan untuk melakukan tindakan.
	<i>Activity</i> Digunakan untuk mewakili serangkaian tindakan.
	<i>Object Node</i> Digunakan untuk mewakili suatu objek yang terhubungkan ke satu arus obyek.

	<p><i>Control Flow</i> Menunjukkan urutan eksekusi</p>
	<p><i>Object Flow</i> Menunjukkan arus dari sebuah objek dari satu kegiatan (atau tindakan) untuk kegiatan lain (atau tindakan).</p>
	<p><i>Initial Node</i> Menggambarkan awal dari serangkaian tindakan atau kegiatan.</p>
	<p><i>Initial activity Node</i> Digunakan untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus objek dalam suatu kegiatan (atau tindakan).</p>
	<p><i>Decision Node</i> Digunakan untuk mewakili kondisi tes untuk memastikan bahwa aliran kontrol atau aliran objek hanya turun satu jalur.</p>
	<p><i>Fork Node</i> Adalah node kontrol yang memiliki satu dan dua atau lebih aliran keluar</p>
	<p><i>Join Node</i> Adalah gabungan dari satu atau lebih <i>activity</i> aliran masuk.</p>

	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Digunakan untuk memecah sebuah diagram aktivitas dalam baris dan kolom untuk menetapkan aktivitas individu kepada individu atau benda yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan.</p>
---	---

## 2.10 Metode Pengembangan Sistem

Metode *Agile software development* digunakan dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan. Menurut (Pressman, 2011) *Agile software development methods* atau agile methodology merupakan sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, di mana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir. Dalam *Agile Software Development* interaksi dan personal lebih penting dari pada proses dan alat, *software* yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap, kolaborasi dengan klien lebih penting dari pada negosiasi kontrak, dan sikap tanggap terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana.

*Agile Method* juga dapat diartikan sekelompok metodologi pengembangan *software* yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan system jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun. *Agile Software Development* juga melihat pentingnya komunikasi antara anggota tim, antara orang-orang teknis dan businessmen, antara developer dan managernya. Ciri lain adalah klien menjadi bagian dari tim pembangun *software*. Ciri-ciri ini didukung oleh 12 prinsip yang

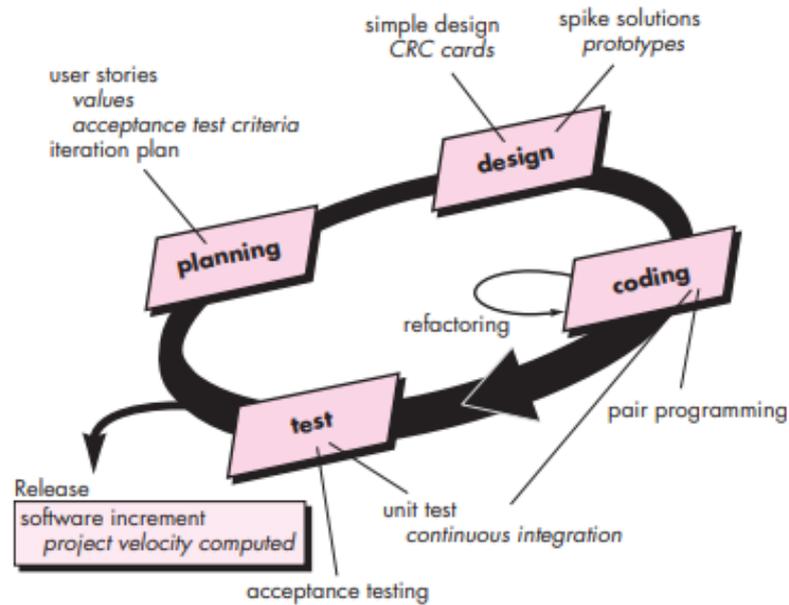
ditetapkan oleh Agile Alliance. Menurut Agile Alliance, 12 prinsip ini adalah bagi mereka yang ingin berhasil dalam penerapan *Agile Software Development*:

1. Kepuasan klien adalah prioritas utama dengan menghasilkan produk lebih awal dan terus menerus.
2. Menerima perubahan kebutuhan, sekalipun diakhir pengembangan.
3. Penyerahan hasil/*software* dalam hitungan waktu beberapa minggu sampai beberapa bulan.
4. Pihak bisnis dan pengembang harus bekerja sama setiap hari selama pengembangan berjalan.
5. Membangun proyek dilingkungan orang-orang yang bermotivasi tinggi yang bekerja dalam lingkungan yang mendukung dan yang dipercaya untuk dapat menyelesaikan proyek.
6. Komunikasi dengan berhadapan langsung adalah komunikasi yang efektif dan efisien.
7. *Software* yang berfungsi adalah ukuran utama dari kemajuan proyek.
8. Dukungan yang stabil dari sponsor, pembangun, dan pengguna diperlukan untuk menjaga perkembangan yang berkesinambungan.
9. Perhatian yang berkelanjutan pada keunggulan teknis dan desain yang baik akan meningkatkan sifat agile

10. Kesederhanaan menjadi faktor yang penting.
11. Arsitektur, persyaratan, dan desain terbaik muncul dari diri tim dengan pengaturan diri yang kuat.
12. Secara berkala, tim merenungkan bagaimana cara untuk menjadi lebih efektif dalam mengatur dan menyesuaikan perilaku.

Dua belas prinsip tersebut menjadi suatu dasar bagi model-model proses yang punya sifat agile. Dengan prinsip-prinsip tersebut *Agile Process Model* berusaha untuk menyalahi 3 asumsi penting tentang proyek *software* pada umumnya:

1. Kebutuhan *software* sulit diprediksi dari awal dan selalu akan berubah. Selain itu, prioritas klien juga sering berubah seiring berjalannya proyek.
2. Sulit diperkirakan seberapa jauh desain yang diperlukan sebelum pembangunan.
3. Analisis, desain, pembangunan dan testing tidak dapat diperkirakan seperti yang diinginkan.



**Gambar 2.2 Agile Development Methodology**

Sumber : *Software Engineering 7th Edition* (Pressman, 2011)

1. *Planning*

Pada tahap pertama ini dilakukan pembuatan *user story* (cerita) berdasarkan data yang diperoleh dari *client*. *User story* ini akan menjadi gambaran dasar dari sistem yang akan dikembangkan.

2. *Design*

Pada tahap *design* dilakukan perancangan alur kerja sistem dan perancangan *database* berdasarkan *user story* yang telah dibuat sebelumnya.

3. *Coding*

*Coding* (pengkodean) merupakan tahap pembuatan sistem berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Dalam pembuatan sistem ini dilakukan oleh

dua orang yaitu seorang programmer dan seorang *tester*. Tahap ini dapat dilakukan secara berulang-ulang (*refactoring*) apabila terdapat koreksi.

#### 4. *Testing*

*Testing* merupakan tahap pengujian sistem, setiap modul yang sedang dikembangkan akan terlebih dahulu mengalami pengujian. Apabila masih belum sesuai dengan permintaan, maka akan dilakukan perbaikan pada bagian yang dikoreksi. Jika sudah sesuai dengan permintaan maka sistem sudah dapat diimplementasikan.

### 2.11 Android Studio

Android studio adalah sebuah IDE yang digunakan untuk pembaruan aplikasi Android, dan dikembangkan oleh Google. Android studio merupakan aplikasi yang dirancang berdasarkan dari eclipse IDE, yang direncanakan untuk menggantikan eclipse ke depannya sebagai IDE yang resmi dalam pembuatan aplikasi android. Sebagai bentuk baru dari eclipse, android studio memiliki banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan eclipse IDE, fitur-fiturnya antara lain: (Syahputra & Syaifuddin, 2018)

1. Menggunakan *Gradle-based build system* yang fleksibel.
2. Dapat membentuk *mutiple APK*.
3. *Template support* untuk *Google Services* dan berbagai tipe perangkat.
4. *Layout editor* yang bagus.
5. *Built-in support* untuk *Google Cloud Platform*, sehingga memudahkan untuk integrasi dengan *Google Cloud Messaging* dan aplikasi *engine*.
6. *Import library* langsung dari *Maven Repository*.

## 2.12 Dart

Menurut (Belchin & Juberias, 2014), dart adalah bahasa pemrograman yang terstruktur dan fleksibel dikembangkan oleh *google*. Dart sangat berorientasi pada pemrograman web, namun tidak secara eksklusif. Bahasa pemrograman dart lebih mudah digunakan oleh programmer, memungkinkan programmer untuk mengembangkan aplikasi web yang lebih kompleks dengan *maintenance* dan performa yang lebih baik. Dart juga dapat bisa digunakan untuk mengembangkan aplikasi dari *codebase* tunggal menjadi aplikasi Android dan iOS. Kelebihan dari bahasa pemrograman dart yaitu memiliki performa yang tinggi, bahkan pada saat menjalankan kode dart yang dikompilasikan ke javascript lebih cepat dari pada kode asli javascript yang berjalan di V8. Keuntungan lainnya adalah kesederhanaan dan kejelasan ketika seseorang menggunakannya dalam mengembangkan dan memelihara suatu aplikasi.

## 2.13 Flutter

Menurut (CrossTechno, 2019), Flutter merupakan sebuah SDK (*Software Development Kit*) untuk pengembangan sebuah aplikasi mobile yang dikembangkan oleh *Google* untuk membangun aplikasi dengan kinerja yang tinggi serta dapat dipublikasi ke *platform Android* dan iOS dari codebase tunggal. Flutter terlebih dahulu dikenal sebagai “Sky” pada versi pertamanya dan berjalan pada sistem operasi *Android*. Keunikan flutter memiliki banyak kerangka yang dapat digunakan untuk menembangkan aplikasi antar *platform*, seperti *React Native*, *Nativescript*, dan *Fuse*. Namun flutter tidak menggunakan *webview* maupun *widget* bawaan, flutter mempunyai mesin render sendiri untuk

menampilkan widgetnya, hal ini menguntungkan *developer* yang ingin memiliki tampilan *user interface* yang unik konsisten pada semua perangkat karena tidak bergantung pada *widget* bawaan OEM.

## 2.14 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu**

<p><b>1.</b></p>	<p><b>Nama Jurnal:</b> JURNAL DASI Vol.13 No. 1 Maret 2012 ISSN: 1411-3201 STMIK AMIKOM Yogyakarta</p> <p><b>Judul Penelitian:</b> Membangun Aplikasi Mobile “Resep Masakan Asia (Indonesia, China, Jepang)” berbasis Android</p> <p><b>Peneliti:</b> Sri Yuni Lestari, Kusriani</p>	<p><b>Topik Penelitian:</b> Dengan melihat pengembangan teknologi android memunculkan ide untuk membuat aplikasi untuk membuat semacam panduan resep makanan Indonesia, China dan Jepang pada ponsel android. berdasarkan pada desain, pengembangan dan penerapan dari program tersebut dapat dijadikan alternatif buku masakan yang lebih baik dan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi seseorang untuk memasak suatu hidangan. Pengguna dapat melihat bahan bahan, berbagai bumbu dan cara memasak dalam pembuatan suatu hidangan dan dapat pula melakukan pencarian berdasar bahan baku utama.</p> <p><b>Manfaat:</b> Aplikasi resep masakan asia dapat digunakan sebagai media alternative bagi seseorang dalam mengolah masakan. Aplikasi ini menggunakan teknologi Android, sehingga membutuhkan media atau handphone yang telah support dengan Android.</p>
------------------	--	---

2.	<p><b>Nama Jurnal:</b> Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM), Hotel Lombok Mataram, 28-29 Oktober 2016. Sistem Informasi, STMIK Jakarta STI&amp;K</p> <p><b>Judul Jurnal:</b> Perancangan Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Android</p> <p><b>Peneliti:</b> • Yudi Irawan Chandra</p>	<p><b>Topik Penelitian:</b> Extreme Programming merupakan salah satu model yang ada dalam pendekatan agile process (pengembangan perangkat lunak jangka pendek). Extreme Programming mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak. Oleh karena itu model Extreme Programming digunakan dalam pembangunan aplikasi aneka resep makanan tradisional Indonesia berbasis Android.</p> <p><b>Manfaat:</b> Perancangan aplikasi Resep Masakan Tradisional Indonesia ini menggunakan pendekatan Agile Process dengan model Extreme Programming membuat pembuatan aplikasi menjadi lebih cepat.</p>
3.	<p><b>Nama Jurnal:</b> Jurnal Teknologi Nusa Putra Teknik Informatika Universitas Nusa Putra Vol. 08 No. 01 2019</p> <p><b>Judul Jurnal:</b> Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Menggunakan Metode XP Berbasis Android</p> <p><b>Peneliti:</b> • Lina Karlina • Jelita Asian • Muhamad Mahmud</p>	<p><b>Topik Penelitian:</b> Berdasarkan hasil penelitian, perancangan hingga pembuatan perancangan aplikasi bahwa aplikasi ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam mencari sebuah resep masakan.</p> <p><b>Manfaat:</b> Perancangan Aplikasi ini memberikan hasil pencarian resep masakan dalam bentuk kumpulan list resep yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna.</p>
4.	<p><b>Nama Jurnal:</b> Jurnal Informasi dan Komputer</p>	<p><b>Topik Penelitian:</b> Dengan adanya perancangan</p>

	<p>Vol: 7 No: 1. 2019 E-ISSN: 2623-1247</p> <p><b>Judul Jurnal:</b> Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android</p> <p><b>Peneliti:</b> • Supriyanto</p>	<p>aplikasi mobile yang akan di buat dan dengan aplikasi yang diharapkan dapat bisa membant untuk mendapatkan informasi berupa resep-resep masakan khas Indonesia yang juga disertai dengan berbagai tips-tips memasak dari database berdasarkan kategori yang dibutuhkan oleh pengguna. Maka semua resep makanan yang kita inginkan dapat kita lihat langsung hanya memalui smartphone Android.</p> <p><b>Manfaat:</b> Sistem ini dapat menginformasikan kepada <i>user</i> tentang pencarian resep. Sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam pencarian resep secara mobile tanpa harus terhubung dengan internet. Dan diharapkan dapat membantu <i>user</i> dalam kegiatan memasak.</p>
5.	<p><b>Nama Jurnal:</b> JURNAL LPKIA, Vol.1 No.2, Desember 2012 Sistem Informasi, STMIK LPKIA</p> <p><b>Judul Jurnal:</b> Pembangunan Perangkat Lunak Aplikasi Resep Hidangan Berbasis Web</p> <p><b>Peneliti:</b> • Puji Susanto • Irma Puspita Sari</p>	<p><b>Topik Penelitian:</b> Mendapatkan informasi tentang resep hidangan yang ditampilkan dalam media-media tersebut membutuhkan waktu yang lama dan tidak bisa diakses kapan juga. Hal ini membuat para kaum hawa terutama para ibu-ibu yang mempunyai kesibukan terutama bagi mereka yang bekerja sebagai wanita karir yang sering kali bingung untuk mencari resep menu hidangan yang dapat diakses secara cepat. Hal ini memicu untuk membuat suatu aplikasi yang bisa diakses secara online mengenai informasi resep menu</p>

		<p>hidangan dengan berbasis web. Sehingga mudah untuk diakses kapan saja dan dimana saja tentunya yang lebih efektif dan efisien serta resep menu hidangan yang up to date.</p> <p><b>Manfaat:</b> Tujuan awal dari pembuatan aplikasi ini adalah memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk mengakses informasi yang dibutuhkan dalam hal ini adalah informasi mengenai produk-produk yang coba ditampilkan oleh user. Informasi yang dititikberatkan adalah mengenai detail dari sebuah resep dimulai dari desain, warna, ukuran, hingga tips dan trik.</p>
6.	<p><b>Nama Jurnal:</b> Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe Vol.3 No.1 Oktober 2019 ISSN: 2598-3954</p> <p><b>Judul Jurnal:</b> Pembuatan Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode Generate And Test Untuk Pencarian</p> <p><b>Peneliti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amri</li> <li>• Safwati</li> </ul>	<p><b>Topik Penelitian:</b> Resep masakan selama ini diperoleh dari turun temurun dari orang tua kita, namun terkadang tidak semua resep makanan dapat diketahui karena kurangnya pengetahuan yang disebabkan kurang informasi terhadap resep makanan tertentu, khususnya resep makanan tradisional yang selama ini mulai terlupakan seiring dengan hadirnya resep-resep makanan modern. Pada hal makanan tradisional merupakan makanan turun termurun dari nenek moyang kita dan tidak kalah lezat dan nikmat dengan makanan modern. Namun arus informasi saat ini membuat makanan</p>

		<p>modern lebih selangkah kedepan dari pada makanan tradisional. Oleh karena itu perlu adanya sebuah sistem informasi yang dapat menginformasikan resep makanan tradisional tersebut agar dapat membantu para pencinta makanan tradisional Indonesia.</p> <p><b>Manfaat:</b>  Dengan adanya aplikasi resep makanan tradisional indonesia berbasis android menggunakan metode generate and test ini akan memberikan kemudahan informasi resep makanan tradisional Indonesia kepada masyarakat, khususnya bagi ibu rumah tangga, remaja putri, bahkan kaum laki-laki yang memiliki hobi memasak, yang dapat dilihat secara <i>mobile phone</i></p>
--	--	--