

APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS JAWA TENGAH BERBASIS ANDROID

ABSTRAK

Masyarakat kita banyak yang ingin melestarikan daerahnya, namun masih sedikit pula generasi saat ini yang mau memasaknya dengan alasan sulit menemukan resep, caramemasak yang benar dan sebagainya. Maka dengan adanya APLIKASI RESEP MASAKAN KHAS JAWA TENGAH BERBASIS ANDROID ini diharapkan dapat menambah opsi media dari yang sudah ada dalam membuat makanan daerah.

Menggunakan Eclipse ADT dalam pembuatan aplikasi dan mencari data mengenai resep makanan daerah dari buku-buku resep, internet, serta dari catatan-catatan yang berkaian dengan materi . Aplikasi ini sangat mudah digunakan karena dapat diinstall dismartphone yang sedang modern saat ini yangitu berbasis android.

Kata Kunci : Android, Software, Aplikasi, Eclipse, ADT

PENDAHULUAN

Seiring dengan meningkatnya aktivitas fisik remaja, perilaku makan remaja sering kali menyimpang karena pemilihan makanan pada remaja terkadang dipengaruhi oleh teman, orang tua, dan lingkungan sekitar. Remaja saat ini banyak mengonsumsi makanan cepat saji (junk food) karena sudah menjadi tren di kalangan masyarakat terutama remaja akibatnya banyak ibu-ibu muda yang tidak bisa memasak dan tidak mengetahui cara membuat masakan khas daerahnya. Tapi mungkin diantara mereka juga masih ada yang tahu dan bisa memasak makanan-makanan khas dari daerah mereka, itupun mereka yang rata-rata tahu adalah ibu-ibu tempo dulu. Bagi ibu-ibu muda zaman sekarang makanan cepat saji (junk food) adalah makanan yang tepat untuk memenuhi aktivitas anak-anaknya padahal sangat disayangkan anak-anak usia dini harus makan makanan cepat saji. Selain gizinya yang tidak baik, makanan cepat saji juga memiliki bahan pengawet yang tidak baik untuk kesehatan dan sangat disayangkan jika anak-anak usia dini tidak mengenal masakan khas daerah terutama anak perempuan.

Oleh karena itu, penulisan ini membuat aplikasi yang memberi informasi mengenai resep serta langkah-langkah pembuatan dalam membuat masakan khas daerah yang ada di Pulau Jawa, sehingga orang-orang yang ingin membuat masakan tersebut dapat dengan mudah membuat masakan tersebut dengan memanfaatkan smartphone berbasis android. Serta dari banyaknya fasilitas yang ada pada salah satu software komputer yaitu aplikasi eclipse, maka penulis ingin menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat Aplikasi Informasi Resep Makanan Khas Jawa Tengah berbasis Android

METODE PENELITIAN

Resep Makanan Indonesia

Resep makanan adalah alat bantu untuk memasak yang merupakan serangkaian catatan yang berisi informasi tentang masakan tertentu. Pertimbangan dalam memasak sangat diperlukan dalam memasak oleh karena resep yang tidak sempurna.

Masakan Indonesia adalah salah satu tradisi kuliner yang paling kaya di dunia, dan penuh dengan cita rasa yang kuat. Kekayaan jenis masakannya merupakan cermin keberagaman budaya dan tradisi Nusantara yang terdiri dari sekitar 6.000 pulau berpenghuni, dan menempati peran penting dalam budaya nasional Indonesia secara umum. Hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu berasal dari rempah-rempah seperti kemiri, cabai, temu kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan, dan tradisi-adat yang terdapat pula pengaruh melalui perdagangan yang berasal seperti dari India, Tiongkok, Timur Tengah, dan Eropa.

Pada dasarnya tidak ada satu bentuk tunggal "masakan Indonesia", tetapi lebih kepada, keanekaragaman masakan daerah yang dipengaruhi secara lokal oleh kebudayaan Indonesia serta pengaruh asing. Sebagai contoh, beras yang diolah menjadi nasi putih, ketupat atau lontong (beras yang dikukus) sebagai makanan pokok bagi mayoritas penduduk Indonesia, namun untuk bagian timur lebih umum dikonsumsi sagu, jagung, singkong, dan ubi jalar. Bentuk penyajian umum sebagian besar makanan Indonesia terdiri atas makanan pokok dengan lauk-pauk berupa daging, ikan atau sayur di sisi piring.

Sepanjang sejarahnya, Indonesia telah terlibat dalam perdagangan dunia berkat lokasi, dan sumber daya alamnya. Teknik memasak, dan bahan makanan asli Indonesia berkembang, dan kemudian dipengaruhi oleh seni kuliner India, Timur Tengah, Cina, dan akhirnya Eropa. Beberapa jenis hidangan asli Indonesia juga kini dapat ditemukan di beberapa negara di benua Asia. Masakan Indonesia yang populer seperti sate, rendang, dan sambal juga digemari di Malaysia dan Singapura. Bahan makanan berbahan dasar dari kedelai seperti variasi tahu dan tempe, juga sangat populer. Tempe dianggap sebagai

penemuan asli Jawa, adaptasi lokal dari fermentasi kedelai. Jenis lainnya dari makanan fermentasi kedelai adalah oncom, mirip dengan tempe tapi menggunakan jenis jamur yang berbeda, oncom sangat populer di Jawa Barat.

Makanan Indonesia umumnya dimakan dengan menggunakan kombinasi alat makan sendok pada tangan kanan, dan garpu pada tangan kiri, meskipun demikian di berbagai tempat (seperti Jawa Barat dan Sumatera Barat) juga lazim didapati makan langsung dengan tangan telanjang. Di restoran atau rumah tangga tertentu lazim menggunakan tangan untuk makan, seperti restoran boga bahari, restoran tradisional Sunda dan Padang, atau warung tenda pecel lele dan ayam goreng khas Jawa Timur. Tempat seperti ini biasanya juga menyajikan *kobokan*, semangkuk air kran dengan irisan jeruk nipis agar memberikan aroma segar. Semangkuk air ini janganlah diminum hanya digunakan untuk mencuci tangan sebelum, dan sesudah makan dengan menggunakan tangan telanjang.

Android

Android adalah sistem operasi yang digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS. Android tidak terikat ke satu merek Handphone saja, beberapa vendor terkenal yang sudah memakai Android antara lain Samsung , Sony Ericsson, HTC, Nexus, Motorola, dan lain-lain.

Android mempunyai komunitas yang besar dalam membangun serta menulis aplikasi untuk pengembangan fungsi peralatan. Dianggarkan hampir 70,000 aplikasi untuk Android boleh didapati, menjadikannya sasaran pengembangan peralatan kedua paling populer untuk peralatan mobile. Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan bernama Android Inc. dan pada tahun 2005 di akuisisi oleh raksasa Internet Google. Android dibuat dengan basis kernel Linux yang telah dimodifikasi, dan untuk setiap release-nya diberi kode nama berdasarkan nama hidangan makanan.

Beberapa fitur utama dari Android antara lain WiFi hotspot, Multi-touch, Multitasking, GPS, accelerometers, support java, mendukung banyak jaringan

(GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, Wi-Fi, LTE & WiMAX) serta juga kemampuan dasar handphone pada umumnya.



Gambar 2.1 Logo Android

Kelebihan Android

1. Bersifat multitasking : artinya kita dapat menjalankan beberapa aplikasi/program secara bersama-sama tanpa mengganggu program yang lain. Tidak seperti sistem operasi sebelumnya yang mengharuskan kita mematikan program yang sedang berjalan bila kita ingin membuka program yang baru, hal ini tidak berlaku bagi Android. Karenanya pengguna akan dapat lebih nyaman menggunakan Android.
2. Sistem operasi yang bersifat Open Source : handphone manufaktur dapat menggunakannya dengan bebas dan para pengembang aplikasi juga dapat membuat program diatas sistem operasi android dengan gratis. Hal ini makin memperluas pengguna Android sehingga Android lebih terjangkau baik dari segi harga maupun fungsi.
3. Banyak Aplikasi yang dapat di download dengan Gratis: point nomor 2 menyebabkan pengembang aplikasi lebih leluasa mengembangkan android dan membuat aplikasi yang gratis tersedia sangat banyak

4. Tampilan sangat elegan dengan touch screen dan didukung oleh manufaktur handphone terkemuka di duunia.
5. Themes yang dapat dikonfigurasi dan di download dengan mudah. Kita dapat memilih themes yang sesuai dengan keinginan kita sehingga tidak ada lagi kata bosan.
6. Synchronisasi email, task dan dukungan messenger seperti YM, Whatapps dan yang terakhir adalah kemampuan berintegrasi dengan Blackberry Messenger.
7. Dapat diupgrade ke versi terbaru : Jika anda bosan menggunakannya anda dapat mengupgrate ke OS Android ke versi yang lebih tinggi. Contohnya, anda menggunakan versi 4.0 Ice Cream Sandwich, anda dapat mengupgradenya ke versi 4.1 Jelly Bean untuk merasakan fitur-fitur yang lebih baik.

Kekurangan Android

1. **Sukar atau Membingungkan.** Bagi para pemula yang baru pertamakali menggunakan smartphone OS android mungkin akan mengalami kesukaran dimana harus mendaftar terlebih dahulu dengan menggunakan account dari google tersendiri yakni gmail untuk menjalankan OS android ini, kemudian kesan pertama yang akan muncul adalah ribet dikarenakan cara pengoperasian smartphone OS ini cukup sukar dan membingungkan bagi pemula tentunya.
2. **Boros Baterai.** Pasti ada yang bertanya mengapa pengguna smartphone OS android sering dikatakan lebih boros baterai bila dibandingkan dengan perangkat ponsel biasa atau berfitur. Hal ini dikarenakan banyaknya aplikasi-aplikasi yang ditawarkan oleh smartphone OS android pada saat dijalankan sehingga tanpa disadari oleh pengguna maka baterai pada smartphone OS android ini cepat habis.
3. **Boros Pulsa.** Pada saat pertama kali digunakan OS android sudah berkesan membingungkan kemudian ditambah dengan banyaknya aplikasi yang ditawarkan yang membuat pengguna penasaran ingin membukannya dan

tentunya tanpa disadari bahwa sebenarnya aplikasi di android tidaklah digratiskan yang mengakibatkan banyak pulsa yang dihabiskan pada saat membuka aplikasi gratis tersebut karena tetap harus terkoneksi dengan jaringan internet yang ada.

4. **Terdapat Malware atau Virus.** OS android adalah merupakan sistem operasi yang open source pastinya akan memudahkan smartphone OS android ini mudah terkena serangan virus ataupun malware, dan kemungkinan besar virus tersebut masuk ke smartphone pengguna pada saat pengguna salah mendownload aplikasi yang terdapat pada google store yang akan menjadi fatal tentunya bagi smartphone OS android yang dimilikinya.

Android SDK

Android SDK adalah tools API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform android menggunakan bahasa pemrograman java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi kunci yang direlease oleh google. Saat ini disediakan android SDK (Software Development Kit) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform android menggunakan bahasa pemrograman java. Sebagai platform aplikasi netral, android memberi anda kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan bukan aplikasi bawaan handphone/smartphone.

Java

Java adalah sebuah bahasa pemrograman pada komputer sama seperti pendahulunya c++ . Bahasa pemrograman ini dikembangkan oleh Sun microsystems yang dikembangkan pada tahun 1995 . Awalnya java diciptakan pada tahun 1991 oleh Patrick Naughton, Mike Sheridan , James Gosling dan Bill Joy beserta programmer dari Sun Microsystems . Uniknya nama java diambil dari nama pulau jawa (bahasa inggris dari jawa) karena James Gosling " Bapak Java " menyukai kopi tubruk yang berasal dari pulau Jawa . Jadi kita perlu berbangga menjadi warga negara Indonesia .

Java sendiri merupakan bahasa pemrograman yang berbasis objek , maksudnya adalah semua aspek yang terdapat pada java adalah objek sehingga sangat memudahkan untuk mendesain , membuat dan mengembangkan program java dengan cepat . Kelebihan ini membuat program java menjadi mudah untuk digunakan oleh banyak orang . Bahasa pemrograman ini juga dapat digunakan oleh banyak sistem operasi , seperti : Microsoft Windows, Linux, Mac OS, dan Sun Solaris (Multiplatform).

Kelebihan Java

1. Interaktif, java dirancang untuk menciptakan program jaringan yang interaktif.
2. OOP (*Object Oriented Programming* - Pemrogram Berorientasi Objek)
3. Java terkenal dengan kelengkapan *library/perpustakaan* (kumpulan program program yang disertakan dalam pemrograman java) yang sangat memudahkan dalam penggunaan oleh para pemrogram untuk membangun aplikasinya.
4. Sederhana dan ampuh, java menyediakan sarana untuk membuat program (applet) yang berjalan pada web browser. Programmer dapat menggunakan applet kecil yang aman, dinamik, lintas platform, aktif dan siap dijalankan di jaringan.
5. Multiplatform. Kelebihan utama dari Java ialah dapat dijalankan di beberapa *platform /sistem operasi* komputer, Dengan kelebihan ini pemrogram cukup menulis sebuah program Java dan dikompilasi (diubah, dari bahasa yang dimengerti manusia menjadi bahasa mesin / *bytecode*) sekali lalu hasilnya dapat dijalankan di atas beberapa platform tanpa perubahan. Kelebihan ini memungkinkan sebuah program berbasis java dikerjakan diatas operating system Linux tetapi dijalankan dengan baik di atas Microsoft Windows. Platform yang didukung sampai saat ini adalah Microsoft Windows, Linux, Mac OS dan Sun Solaris Penyebanya adalah setiap sistem operasi menggunakan programnya sendiri-sendiri (yang dapat diunduh dari situs Java) untuk meninterpretasikan *bytecode* tersebut
6. Bergaya C++, memiliki sintaks seperti bahasa pemrograman C++ sehingga menarik banyak pemrogram C++ untuk pindah ke Java. Saat ini pengguna

Java sangat banyak, sebagian besar adalah pemrogram C++ yang pindah ke Java.

7. Pengumpulan sampah otomatis, memiliki fasilitas pengaturan penggunaan memori sehingga para pemrogram tidak perlu melakukan pengaturan memori secara langsung (seperti halnya dalam bahasa C++ yang dipakai secara luas).
8. Mendukung koneksi ke database.

Kekurangan Java

- 1 Java memiliki kecepatan yang kurang dari bahasa C ++.
- 2 Implementasi J2ME tidak global. Misalnya, J2ME untuk Motorola dengan J2ME untuk Sony Ericson tidak sama. Berbeda lagi J2ME untuk Nokia. Setiap produk selalu mempunyai modul tersendiri yang dinilai aneh penerapannya dan harus di-compile dengan modul yang berbeda-beda. Sehingga platform satu dengan yang lainnya tidak kompatibel.
- 3 Java mudah didekompilasi. Dekompilasi adalah proses membalikkan dari kode jadi menjadi kode sumber. Ini dimungkinkan karena kode jadi Java merupakan *bytecode* yang menyimpan banyak atribut bahasa tingkat tinggi, seperti nama-nama kelas, metode, dan tipe data. Hal yang sama juga terjadi pada Microsoft.NET.Platform, Dengan demikian, algoritma yang digunakan program akan lebih sulit disembunyikan dan mudah dibajak/*reverse-engineer*
- 4 Penggunaan memori yang banyak. Penggunaan memori untuk program berbasis Java jauh lebih besar daripada bahasa tingkat tinggi generasi sebelumnya seperti C/C++ dan Pascal (lebih spesifik lagi, Delphi dan Object Pascal).
- 5 Program yang dibuat oleh bahasa ini lebih lambat dibanding program yang dibuat dengan bahasa lain seperti C atau C++.

Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM Visual Age for Java 4.0. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001. Berikut ini adalah sifat dari Eclipse:

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

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

Arsitektur Eclipse

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

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

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

Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (*open*), mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Jadi, Eclipse tidak saja untuk mengembangkan program Java, akan tetapi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, cukup dengan menginstal *plug-in* yang dibutuhkan. Apabila ingin mengembangkan program C/C++ terdapat *plug-in*CDT (*C/C++ Development Tools*). Selain itu, pengembangan secara visual bukan hal yang tidak mungkin oleh Eclipse, *plug-in*UML2 tersedia untuk membuat diagram UML. Dengan menggunakan PDE setiap orang bisa membuat *plug-in* sesuai dengan keinginannya.

XML

XML (Extensible Markup Language) adalah bahasa markup untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen markup keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan kelanjutan dari HTML (HyperText Markup Language) yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet.

XML didesain untuk mampu menyimpan data secara ringkas dan mudah diatur. Kata kunci utama XML adalah data (jamak dari datum) yang jika diolah bisa memberikan informasi.

XML menyediakan suatu cara terstandarisasi namun bisa dimodifikasi untuk menggambarkan isi dari dokumen. Dengan sendirinya, XML dapat digunakan untuk menggambarkan sembarang *view*database, tetapi dengan suatu cara yang standar.

XML memiliki 3 tipe yaitu :

- a. XML, merupakan standar format dari struktur berkas (*file*).
- b. XSL, merupakan standar untuk memodifikasi data yang diimpor atau diekspor.
- c. XSD, merupakan standar yang mendefinisikan struktur database dalam XML.

Keunggulan XML :

- a. Pintar (*Intelligence*). XML dapat menangani berbagai tingkat (*level*) kompleksitas.
- b. Dapat beradaptasi. Dapat mengadaptasi untuk membuat bahasa sendiri. Seperti Microsoft membuat bahasa MSXML atau Macromedia mengembangkan MXML.
- c. Mudah pemeliharaannya.
- d. Sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara pembuatan aplikasi resep masakan khas Jawa Tengah pada mobile menggunakan sistem operasi android dan menggunakan bahasa pemrograman java (eclipse) yang di mulai dari flowchart, struktur aplikasi dan rancangan aplikasi, dan pengujian program.

Tujuan aplikasi ini di buat agar setiap orang dapat belajar membuat makanan daerah melalui ponsel, tentunya pun belajar akan lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu pengguna dapat belajar dimana saja tidak perlu membawa buku yang berisi resep masakan atau sebagainya karena aplikasi ini dapat diakses melalui ponsel berbasis android.

Gambaran Aplikasi Program

Aplikasi ini ditunjukan sebagai media informasi untuk mempermudah pengguna mengetahui resep-resep makanan Pulau Jawa khususnya Jawa Tengah. Aplikasi ini menyediakan menu-menu dengan tampilan yang *user friendly*, sehingga mudah digunakan baik untuk orang awam sekalipun.

Analisa Kebutuhan Aplikasi

Berdasarkan masalah diatas maka dibuatlah aplikasi Resep Masakan Khas Jawa Tengah berbasis Android. Pada aplikasi ini, penulis merencanakan bahwa user dapat melihat tampilan objek berserta gambar tentang apa-apa saja bahan yang diperlukan untuk memasak makanan tersebut.

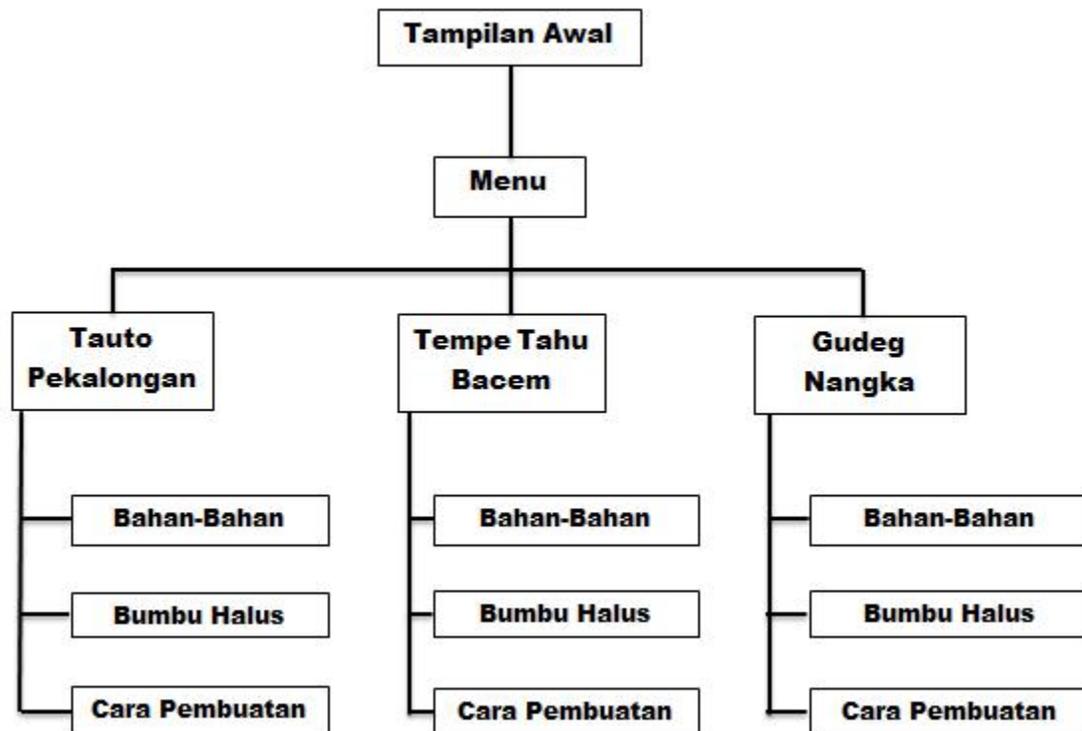
Analisa fungsional

Dalam analisa fungsional menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Resep Masakan Khas Pulau Jawa. Fitur- fitur tersebut adalah sebagai berikut :

- Mampu menampilkan bahan dan tata cara pembuatan dari makanan daerah yang akan dibuat.
- Mampu mendorong minat memasak bagi semua pengguna ponsel berbasis Android, karena praktis dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- Terdapat gambar sehingga dapat menggugah minat memasak.

Struktur Navigasi Program

Sebelum memulai pembuatan program maka perlu dibuat terlebih dahulu rancangan struktur navigasi yang diinginkan. Penulis menggunakan struktur navigasi hirarki karena mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Pada struktur navigasi ini dapat dilihat ketika mulai menjalankan program maka akan masuk ke beberapa pilihan masakan. Pada struktur navigasi ini dapat dilihat ketika mulai menjalankan program maka akan masuk ke menu loading kemudian user akan masuk ke beberapa pilihan makanan khas Jawa Tengah. Jika user memilih salah satu masakan maka akan muncul submenu yaitu Bahan, Bahan Pelengkap, dan Cara membuat. Berikut struktur navigasi yang penulis buat.



Gambar 3.1 Struktur Navigasi Program

Rancangan Tampilan

Pada tahap ini akan dimulai perancangan setiap halaman pada aplikasi. Halaman pada aplikasi terdiri dari rancangan halaman loading kemudian halaman utama yang berisi 3 makanan khas Jawa Tengah (Tauto Pekalongan, Tempe dan Tahu Bacem, dan Gudeg

Nangka). Rancangan halaman Tauto Pekalongan berisi 4 submenu, rancangan halaman Tempe dan Tahu Bacem berisi 3 submenu, rancangan halaman Gudeg Nangka berisi 3 submenu.

3.3.1 Rancangan Tampilan Awal

Pada aplikasi ini rancangan paling awal berupa tampilan awal.



Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Awal

3.3.2 Rancangan Tampilan Menu Utama

Pada aplikasi ini rancangan berupa menu utama yaitu Tauto Pekalongan, Tempe dan Tahu Bacem, dan Gudeg Nangka.



Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu

3.3.3 Rancangan Tampilan Menu Tauto Pekalongan

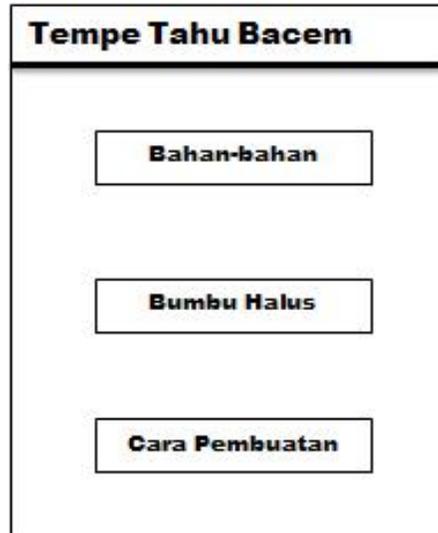
Pada halaman ini rancangan menu Tauto Pekalongan memiliki submenu Bahan-bahan, Bumbu Halus, Bahan Pelengkap, dan Cara Pengolahan. Jika memilih satah satu dari submenu tersebut maka akan muncul tampilan yang berisikan bahan-bahan masakan untuk membuat makanan tersebut.



Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Resep Tauto Pekalongan

3.3.4 Rancangan Tampilan Tempe dan Tahu Bacem

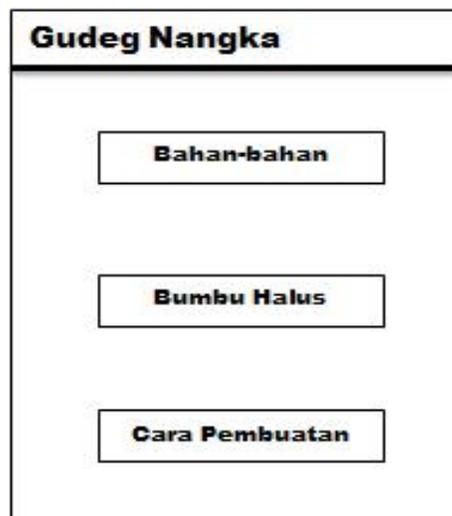
Pada halaman ini rancangan menu Tempe dan Tahu Bacem memiliki submenu Bahan-bahan, Bumbu Halus, dan Cara Pengolahan. Jika memilih salah satu dari submenu tersebut maka akan muncul tampilan yang berisikan bahan-bahan masakan untuk membuat makanan tersebut.



Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Resep Tempe Tahu Bacem

3.3.5 Rancangan Tampilan Gudeg Nangka

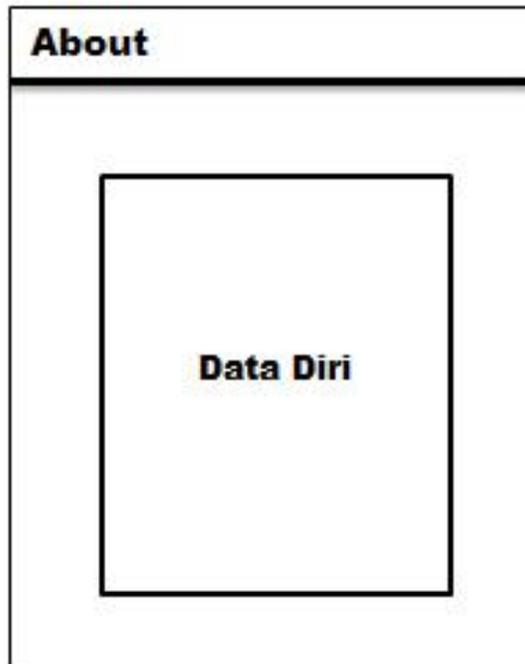
Pada halaman ini rancangan menu Gudeg Nangka memiliki submenu Bahan-bahan, Bumbu Halus, dan Cara Pengolahan. Jika memilih salah satu dari submenu tersebut maka akan muncul tampilan yang berisikan bahan-bahan masakan untuk membuat makanan tersebut.



Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Resep Gudeg Nangka

3.3.6 Rancangan Tampilan About

Pada halaman ini rancangan menu About hanya terdapat data diri penulis. Jika memilih menu About, maka akan muncul tampilan yang berisikan data diri.

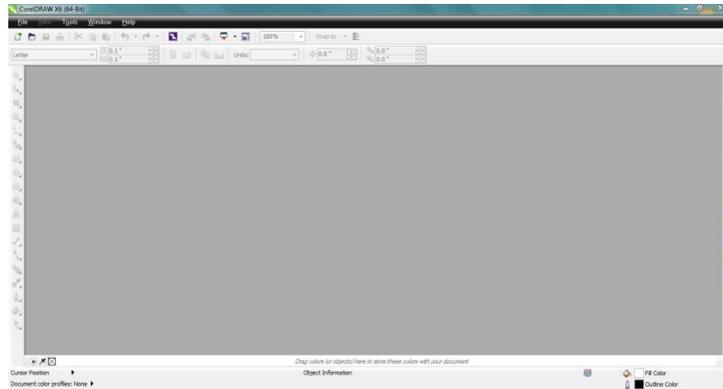


Gambar 3.6 Rancangan Tampilan About

3.5 Software Pendukung

3.5.1 CorelDraw

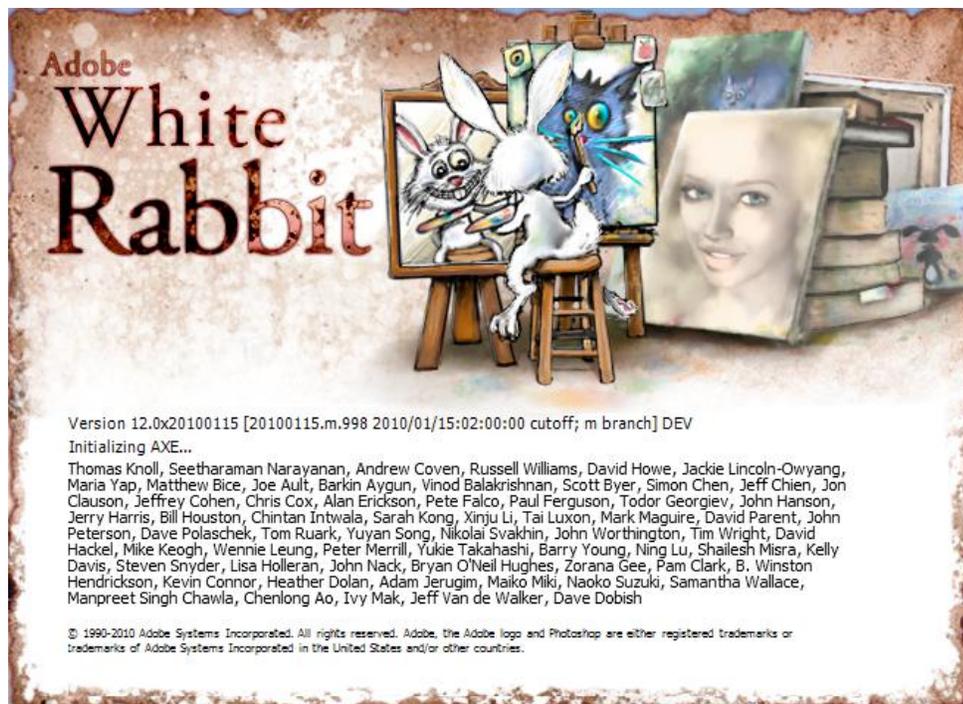
CorelDraw adalah merupakan aplikasi pendukung dalam membuat project android pada eclipse. Aplikasi ini memudahkan kita dalam membuat tampilan dalam aplikasi menjadi lebih menarik, karena didalamnya terdapat fitur-fitur yang cukup lengkap untuk kebutuhan desain aplikasi yang akan dibuat. Salah satu yang menggunakan CorelDraw dalam aplikasi ini adalah imagebutton.



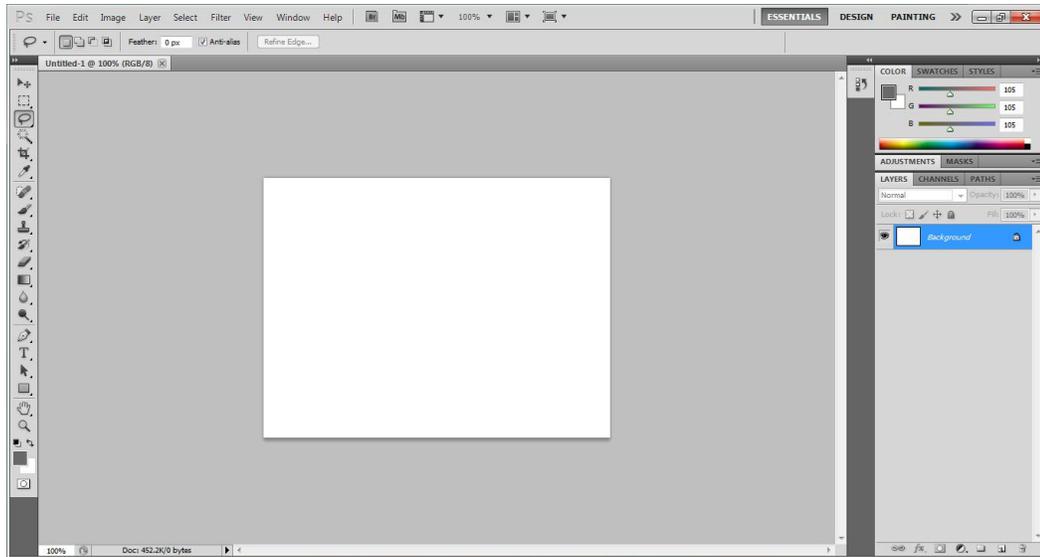
Gambar 3.7 Tampilan CorelDraw

3.5.2 Adobe Photoshop

Sama halnya dengan CorelDraw, adobe photoshop merupakan aplikasi pendukung dalam pembuatan project android. Aplikasi ini memudahkan kita dalam membuat tampilan menjadi lebih menarik. Salah satu yang menggunakan photoshop adalah pembuatan background awal.



Gambar 3.8 Tampilan Awal Photoshop



Gambar 3.9 Tampilan Photoshop

3.6 Pembuatan Program

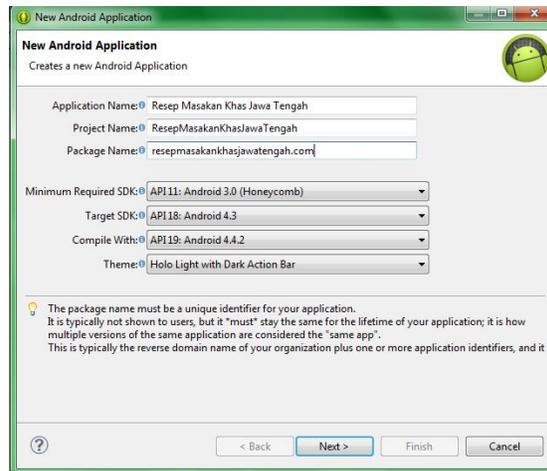
Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan program Android dengan menggunakan eclipse ADT.

1. Membuka program Eclipse ADT dengan mengklik shortcut program Eclipse ADT pada desktop.



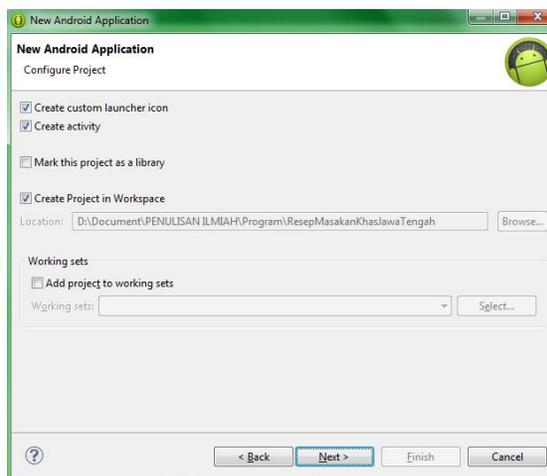
Gambar 3.10 Tampilan Awal ADT

2. Untuk membuat project baru dapat mengklik file > New > Android Application Project, setelah itu akan muncul form New Android Application.



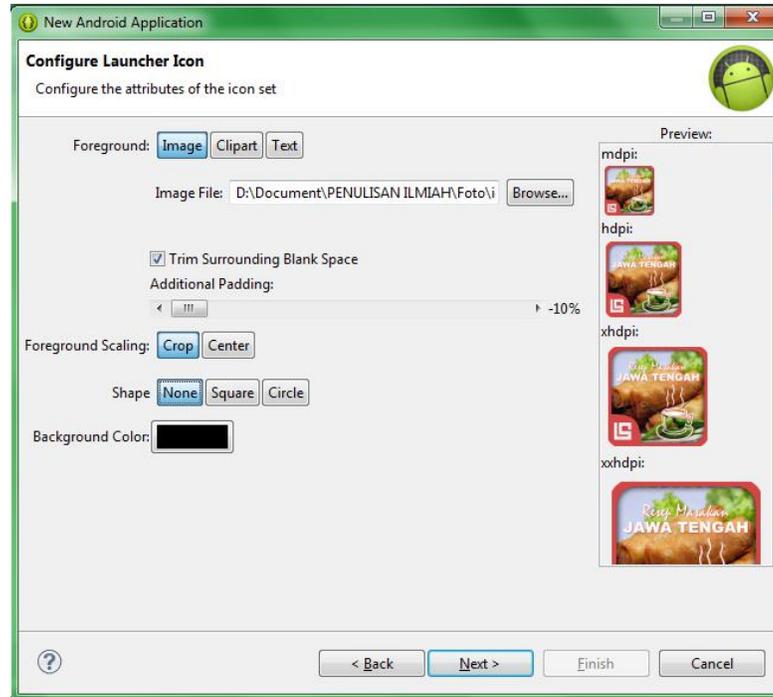
Gambar 3.11 Form New Android Application

3. Kemudian masukkan nama project pada project name. pada application Name isi dengan nama : 'Resep Masakan Khas Jawa Tengah'. Pada frame Minimum Required SDK penulis memilih API 11 : Android 3.0 (Honeycomb), dan target SDK penulis memilih API 18: Android 4.3. klik Next.



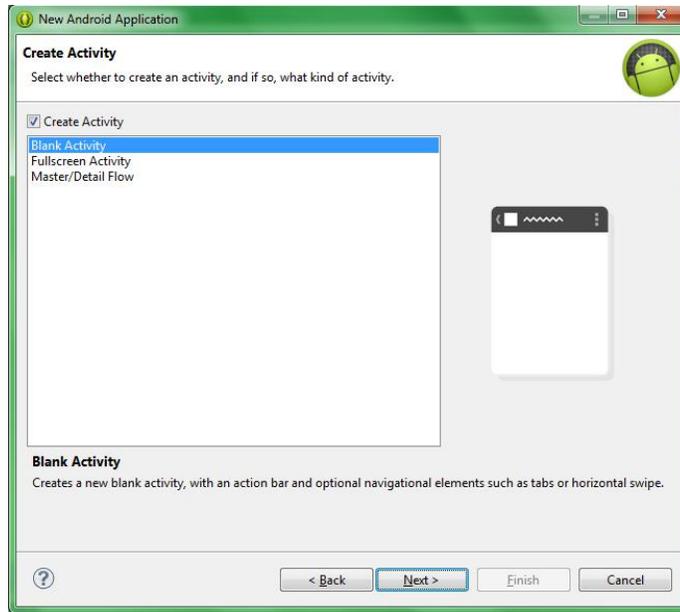
Gambar 3.12 Form New Android Application

4. Form diatas digunakan untuk menentukan lokasi save program yang akan dibuat. Uncheck pada kotak dialog Create Project in Workspace > klik Browse untuk menentukan lokasi penyimpanan program. Klik Next.



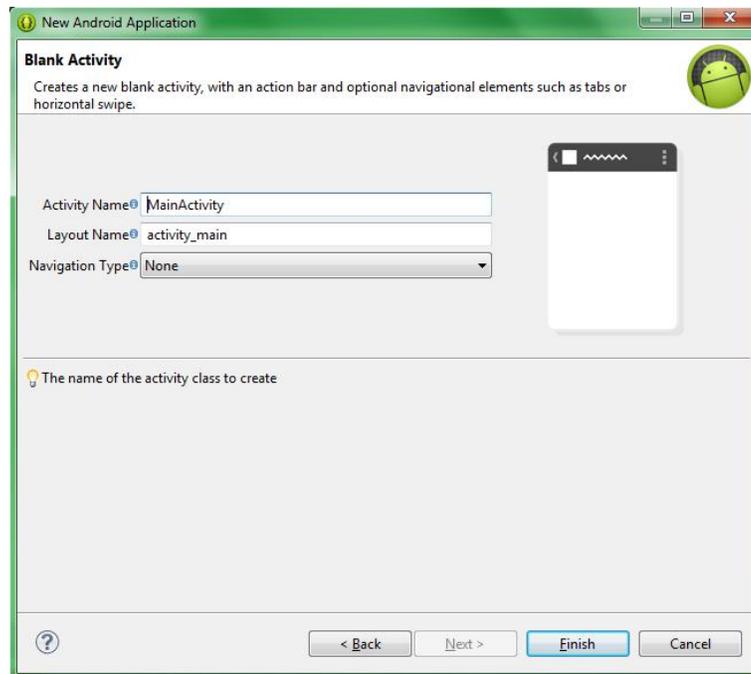
Gambar 3.13 Form Configure Launcher Icon

5. Form diatas digunakan untuk menentukan simbol (icon) yang akan dipakai untuk aplikasi yang dibuat. Untuk mengganti icon, klik Browse > pilih gambar. Klik Next.



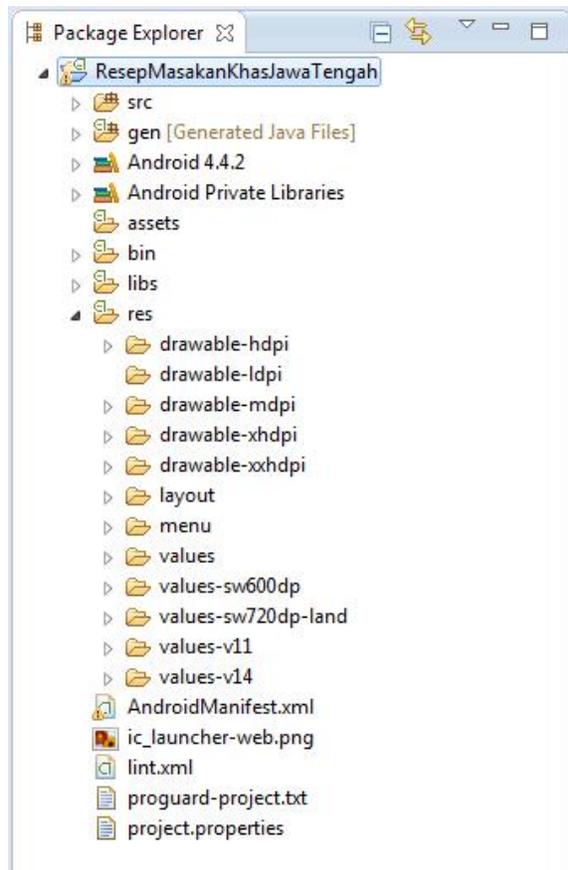
Gambar 3.14 Form Create Activity

6. Checklist pada kotak dialog Create Activity, selanjutnya pilih Blank Activity. Klik Next.



Gambar 3.15 Form Blank Activity

7. Isikan Activity Name, Layout Name, dan Navigation Type. Tetapi biasanya nama dari masing-masing kotak dialog diatas sudah terisi secara otomatis.
8. Kemudian pilih *blank activity* untuk tampilan layout yang kosong, dan klik *Finish* maka akan terlihat folder ResepMasakan, beberapa *package name*, dan layout yang tersimpan didalam folder *res*.



Gambar 3.16 Package Explorer

3.6.1 Pembuatan layout menu pada XML

Setelah membuat Android *project*, selanjutnya adalah membuat dan mendesain layout side menu yang terdapat disebelah kiri layout. Pada *activity_main.xml* berisikan *coding* seperti berikut:

activity_main.xml

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:background="@drawable/foodwallpaper1"
android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
tools:context=".MainActivity">
```

```
<ImageButton
android:id="@+id/imageButton2"
android:layout_width="300dp"
android:layout_height="40dp"
android:layout_alignLeft="@+id/imageButton1"
android:layout_below="@+id/imageButton1"
android:layout_marginTop="33dp"
android:background="?android:attr/selectableItemBackground"
android:src="@drawable/gnbtn1"/>
```

```
<ImageButton
android:id="@+id/imageButton1"
android:layout_width="300dp"
android:layout_height="40dp"
android:layout_alignParentTop="true"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginTop="28dp"
android:background="?android:attr/selectableItemBackground"
android:src="@drawable/tpbtn1"/>
```

```
<ImageButton
android:id="@+id/imageButton4"
android:layout_width="300dp"
android:layout_height="40dp"
android:layout_alignLeft="@+id/imageButton3"
android:layout_below="@+id/imageButton3"
android:layout_marginTop="36dp"
android:background="?android:attr/selectableItemBackground"
android:src="@drawable/aboutbtn1"/>
```

```
<ImageButton
android:id="@+id/imageButton3"
android:layout_width="300dp"
android:layout_height="40dp"
android:layout_alignLeft="@+id/imageButton2"
android:layout_below="@+id/imageButton2"
android:layout_marginTop="36dp"
android:background="?android:attr/selectableItemBackground"
android:src="@drawable/ttpbtn1"/>
</RelativeLayout>
```

Pada *activity_main.xml* ini menggunakan *RelativeLayout* sebagai ukuran dalam sebuah layar. kemudian pada *RelativeLayout* yang pertama terdapat atribut *android:id* sebagai nama dari *RelativeLayout*, *android:layout_width* sebagai pengatur lebar layar dan *android:layout_height* sebagai pengatur tinggi sebuah layar. Sedangkan *match_parent* adalah diperuntukan untuk ukuran yang sesuai dengan layar yang terdapat pada android. Sedangkan untuk button, disini memakai *imagebutton* yang sebelumnya sudah dibuat terlebih dahulu.

MainActivity.java

```
package resepmasakankhasjawatengah.com;
import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageButton;
```

Untuk fungsi dari import yaitu adalah memasukan library yang terdapat pada Eclipse dimana library tersebut akan digunakan untuk eksekusi jalanya program.

```
public class MainActivity extends Activity {
    ImageButton tp;
    ImageButton gn;
    ImageButton ttp;
    ImageButton about;
```

Fungsi diatas yaitu untuk mendeklarasikan variabel dari button.

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    tambahkanListenerButton();}

public void tambahkanListenerButton() {
    final Context context = this;
    tp = (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton1);
```

```

tp.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new Intent (context,TautoPekalongan.class);
        startActivityForResult(intent,0);
    }
});

gn = (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton2);
gn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new Intent (context,Gudegnangka.class);
        startActivityForResult(intent,0);
    }
});

ttp = (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton4);
ttp.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new Intent (context,Tempetahubacem.class);
        startActivityForResult(intent,0);
    }
});

about = (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton3);
about.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Intent intent = new Intent (context,About.class);

```

```

        startActivityForResult(intent,0);
    }
});
}

@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
    getMenuInflater().inflate(R.menu.main, menu);
    return true;
}
}
}

```

Setelah selesai dalam pendeklarasian variable, selanjutnya adalah menghubungkan file xml dengan java. Code program diatas adalah code inti dari MainActivity.java, dimana code diatas menjelaskan perpindahan dari setiap menu. ketika memilih menu pertama maka pengguna akan masuk kedalam menu Tauto Pekalongan, ketika memilih menu kedua maka pengguna akan masuk kedalam Menu Gudeg Nangka, ketika memilih menu ketiga maka pengguna akan masuk kedalam menu Tempe Tahu Bacem, ketika memilih menu keempat maka pengguna akan masuk kedalam Menu About.

Setelah membuat *algoritma* pada MainActivity.java, kemudian buat *android activity* barudengan nama TautoPekalongan dengan cara klik kanan pada *packageResepMasakan>New>other >android activity* >isi sesuai nama yang diinginkan. Pada TautoPekalongan berisi code program sebagai berikut :

Tauto_pekalongan.xml

```

<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:background="@drawable/blackwallpaper"
    tools:context=".TautoPekalongan">

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"

```

```

android:layout_height="wrap_content"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:text="Tauto Pekalongan"
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceLarge"
android:textColor="#ffffff"
android:textStyle="italic"/>

<TextView
android:id="@+id/textView2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_below="@+id/imageView1"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginTop="15dp"
android:text="Tauto pekalongan adalah soto dengan bumbu tauco. Soto asal Pekalongan
ini memang menggunakan taoco manis sebagai bumbunya. Untuk isinya tauto menggunakan
daging sandung lamur, telur rebus dan emping."
android:textColor="#ffffff"/>

<ImageView
android:id="@+id/imageView1"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_below="@+id/textView1"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginTop="14dp"
android:src="@drawable/sototautopekalongan"/>

<Button
android:id="@+id/button1"
style="?android:attr/buttonStyleSmall"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignLeft="@+id/button2"
android:layout_alignRight="@+id/button2"
android:layout_below="@+id/textView2"
android:text="Bahan"/>

<Button
android:id="@+id/button2"
style="?android:attr/buttonStyleSmall"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignLeft="@+id/imageView1"
android:layout_alignRight="@+id/button4"
android:layout_below="@+id/button1"
android:text="Bumbu Halus"/>

<Button
android:id="@+id/button4"
style="?android:attr/buttonStyleSmall"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_below="@+id/button2"
android:layout_centerHorizontal="true"

```

```
android:text="Cara Pembuatan"/>
</RelativeLayout>
```

Pada menu `activity_tauto_pekalongan` menggunakan *relative layout* secara vertikal dengan background gambar yang terdapat pada folder `drawable` dengan nama file `blackwallpaper`. Didalam *relative layout* ini terdapat `TextView` yang digunakan pada judul dan deskripsi makanan. Selain itu juga terdapat `ImageView` yang digunakan untuk menampilkan gambar. Dan juga terdapat `button` yang digunakan untuk mengklik ke menu berikutnya.

Tauto_pekalongan.java

```
package resepmasakankhasjawatengah.com;

import android.os.Bundle;
import android.app.Activity;
import android.content.Context;
import android.content.Intent;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.widget.Button;
```

Sama halnya seperti algoritma `.java` diatas, algoritma ini digunakan untuk fungsi dari `import` yaitu adalah memasukan library yang terdapat pada Eclipse dimana library tersebut akan digunakan untuk eksekusi jalanya program.

```
public class TautoPekalongan extends Activity {

    Button bahan;

    Button bumbuhalus;

    Button carapembuatan;
```

Fungsi diatas yaitu untuk mendeklarasikan variabel dari `button`. Di folder ini terdapat 3 `button` yaitu `button bahan`, `button bumbuhalus`, dan `button carapembuatan`.

```
@Override

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```

super.onCreate(savedInstanceState);

setContentView(R.layout.activity_tauto_pekalongan);

final Context context = this;

bahan = (Button) findViewById(R.id.button1);
bahan.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {

        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new Intent (context,BahanTP.class);
        startActivityForResult(intent,0);

    }

});

bumbuhalus = (Button) findViewById(R.id.button2);
bumbuhalus.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override
    public void onClick(View v) {

        // TODO Auto-generated method stub

        Intent intent = new Intent (context,BumbuHalusTP.class);
        startActivityForResult(intent,0);

    }

});

carapembuatan = (Button) findViewById(R.id.button4);
carapembuatan.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

```

```

        @Override
        public void onClick(View v) {
            // TODO Auto-generated method stub
            Intent intent = new Intent (context,CaraPembuatanTP.class);
            startActivityForResult(intent,0);
        }
    });
}
@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
    getMenuInflater().inflate(R.menu.tauto_pekalongan, menu);
    return true;
}
}
}

```

Algoritma diatas menjelaskan perpindahan dari setiap menu. ketika memilih menu pertama maka pengguna akan masuk kedalam menu Bahan, ketika memilih menu kedua maka pengguna akan masuk kedalam Menu Bumbu Halus, ketika memilih menu ketiga maka pengguna akan masuk kedalam menu Cara Pembuatan.

Setelah membuat *algoritma* pada TautoPekalongan.java, kemudian buat *android activity* barudengan nama Bahan dengan cara klik kanan pada *packageResepMasakan>New>other >android activity >*isi sesuai nama yang diinginkan. Pada folder Bahan berisi code program sebagai berikut :

Bahan_tp.xml

```

<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/reLone">

        <ViewFlipper
            android:id="@+id/viewFlipper1"
            android:layout_width="fill_parent"
            android:layout_height="300dp">

```

Pada menu_bahan_tp menggunakan *linier layout* secara vertikal sebagai latar belakang background. Dan diatas *linier layout* terdapat *relative layout* yang digunakan untuk menampilkan gambar. Selain itu juga terdapat *view flipper* yang digunakan untuk menggeser gambar dengan bantuan tombol button.

```

<RelativeLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:id="@+id/reLtwo"
    android:background="@drawable/sandungLamur"
    android:gravity="center_horizontal">

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:text="1. 750 gram daging sandung Lamur"
        android:textSize="20dp"
        android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:id="@+id/reLthree"
    android:background="@drawable/air">

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:text="2. 3.000 ml air"
        android:textSize="20dp"

```

```

        android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/relfour"
android:background="@drawable/jahe">

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:text="3. 3 cm jahe, dimemarkan"
        android:textSize="20dp"
        android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/relfive"
android:background="@drawable/batangserai">

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:text="4. 3 batang serai, diambil putihnya, dimemarkan"
        android:textSize="20dp"
        android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/relsix"
android:background="@drawable/tauco">

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:layout_marginTop="24dp"
        android:text="5. 4 sendok makan tauco manis"
        android:textSize="20dp"
        android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout

```

```
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/reIsix"
android:background="@drawable/daunjeruk">

    <TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:text="6. 5 Lembar daun jeruk, dibuang tulangnya"
    android:textSize="20dp"
    android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/reIseven"
android:background="@drawable/kecap">

    <TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:text="7. 1 sendok makan kecap manis"
    android:textSize="20dp"
    android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/reIseven"
android:background="@drawable/kaldublok">

    <TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:text="8. 2 blok kaldu sapi"
    android:textSize="20dp"
    android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>

<RelativeLayout
android:layout_width="fill_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:id="@+id/reIseven"
android:background="@drawable/garam">
```

```
<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:text="9. 4 sendok teh garam"
    android:textSize="20dp"
    android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>
```

```
<RelativeLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:id="@+id/releven"
    android:background="@drawable/merica">
```

```
<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:text="10. 1/2 sendok teh merica bubuk"
    android:textSize="20dp"
    android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>
```

```
<RelativeLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:id="@+id/releven"
    android:background="@drawable/gulapasis">
```

```
<TextView
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:text="11. 1 sendok teh gula pasir"
    android:textSize="20dp"
    android:textStyle="bold"/>
</RelativeLayout>
```

```
</ViewFlipper>
```

```
</RelativeLayout>
```

```
<RelativeLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_alignParentLeft="true"
    android:background="#000000">
```

```

<Button
android:id="@+id/button2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignBaseline="@+id/button1"
android:layout_alignBottom="@+id/button1"
android:layout_alignParentRight="true"
android:layout_marginRight="58dp"
android:text="Next"/>

<Button
android:id="@+id/button1"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentLeft="true"
android:layout_alignParentTop="true"
android:layout_marginLeft="44dp"
android:layout_marginTop="43dp"
android:text="Prev"/>
</RelativeLayout>
</LinearLayout>

```

Algoritma diatas menunjukkan algoritma dari *relative layout* yang didalamnya terdapat beberapa gambar yang disimpan dalam folder @drawable yang dapat digeser ke kiri dan ke kanan. Dan juga didalam *relative layout* ini terdapat button yang memberikan fungsi untuk menggeser gambar.

Bahan_tp.java

```

package resepmasakankhasjawatengah.com;

import android.os.Bundle;

import android.app.Activity;

import android.view.Menu;

import android.view.View;

import android.widget.Button;

import android.widget.ViewFlipper;

```

Sama halnya seperti algoritma .java yang sebelumnya, algoritma diatas ini digunakan untuk fungsi dari import yaitu adalah memasukan library yang terdapat padaEclipse dimana library tersebut akan digunakan untuk eksekusi jalanya program.

```
public class BahanTP extends Activity {  
  
    ViewPager flip;
```

Algoritma diatas digunakan untuk mendeklarasikan fungsi menggeser gambar.

```
@Override  
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_bahan_tp);  
  
    Button prev =(Button)findViewById(R.id.button1);  
    Button next =(Button)findViewById(R.id.button2);  
    flip = (ViewPager)findViewById(R.id.viewPager1);  
    prev.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
  
        @Override  
        public void onClick(View arg0) {  
            // TODO Auto-generated method stub  
            flip.showPrevious();  
        }  
    });
```

```
next.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {

    @Override

    public void onClick(View arg0) {

        // TODO Auto-generated method stub

        flip.showNext();

    }

});

}

@Override

public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {

    // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.

    getMenuInflater().inflate(R.menu.main, menu);

    return true;

}

}
```

Sedangkan algoritma diatas digunakan untuk memberikan fungsi menggeser gambar melalui tombol ‘Next’ dan ‘Prev’. Dimana tombol ‘Next’ menggunakan Button 2, dan tombol ‘Prev’ menggunakan Button 1.

Untuk menu Bumbu Halus, sama halnya seperti menu Bahan yang sudah dibahas sebelumnya. Setelah membuat *algoritma* pada Bahan_tp.java, kemudian buat *android activity* barudengan nama Bahan dengan cara klik kanan pada *packageResepMasakan>New>other*

>*android activity* >isi sesuai nama yang diinginkan. Pada folder Cara Pembuatan berisi code program sebagai berikut :

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
android:background="@drawable/blackwallpaper"
tools:context=".CaraPembuatanTP">

<TextView
android:id="@+id/textView2"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_below="@+id/textView1"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginTop="16dp"
android:text="•      Rebus daging dan air sampai matang. Angkat. Potong-potong. Tuang
ke dalam air kaldu yang sudah disaring. Masak Lagi sampai empuk."
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
android:textColor="#ffffff"/>

<TextView
android:id="@+id/textView1"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentTop="true"
android:layout_centerHorizontal="true"
android:layout_marginTop="15dp"
android:text="Cara Pembuatan"
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceLarge"
android:textColor="#ffffff"
android:textStyle="italic"/>

<TextView
android:id="@+id/textView3"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignLeft="@+id/textView2"
android:layout_below="@+id/textView2"
android:layout_marginTop="17dp"
android:textColor="#ffffff"
android:text="•      Panaskan minyak. Tumis bumbu halus, jahe, serai, taoco manis, dan
daun jeruk sampai harum."
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"/>

<TextView
android:id="@+id/textView4"
android:layout_width="wrap_content"
```

```

android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignLeft="@+id/textView3"
android:layout_below="@+id/textView3"
android:layout_marginTop="14dp"
android:text="•    Tuang ke rebusan daging dan Masukkan kecap manis, kaldu sapi,
garam, merica bubuk, dan gula pasir. Masak sampai matang."
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"
android:textColor="#ffffff"/>

<TextView
android:id="@+id/textView5"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentLeft="true"
android:layout_below="@+id/textView4"
android:layout_marginTop="22dp"
android:textColor="#ffffff"
android:text="•    Sajikan dengan pelengkap."
android:textAppearance="?android:attr/textAppearanceMedium"/>

</RelativeLayout>

```

Pada menu `activity_cara_pembuatan` menggunakan *relative layout* secara vertikal dengan background gambar yang terdapat pada folder `drawable` dengan nama file `blackwallpaper`. Didalam *relative layout* ini hanya terdapat beberapa `TextView` yang digunakan pada judul dan deskripsi cara pembuatan makanan.

3.7 Uji Coba

Uji coba merupakan hal yang sangat diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah layak untuk di ujikan secara terbatas atau tidak. Proses uji coba aplikasi ini menggunakan uji coba dengan menggunakan android smartphone sesuai dengan spesifikasinya. Uji coba ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan PC dengan spesifikasi :

1. Samsung Series 5 NP535U4X
2. Processor : AMD A8-4555M APU with Radeon HD Graphics 1.60 GHz
3. Memory (RAM) : 8 GB
4. System type 64-bit Operating System
5. OS : Windows 7 Ultimate

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi :

1. Windows 7 Ultimate

2. Eclipse ADT
3. CorelDraw
4. Adobe Photoshop

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi ini merupakan salah satu bentuk alternatif penyampaian pesan atau cara membuat masakan daerah. Penulis mengharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat menambah opsi pada media penyampaian yang sudah ada. Memang aplikasi ini sangat sederhana tetapi penulis mengharapkan aplikasi ini dapat membantu mempermudah para pengguna dalam mencari informasi mengenai resep masakan khas Jawa Tengah, karena pengguna hanya perlu memilih menu-menu yang disediakan sehingga tidak perlu lagi mengetik secara manual.

4.2 Saran

Penulis menyadari bahwa aplikasi informasi Resep Masakan Khas Jawa Tengah ini masih jauh dari kata layak dan masih perlu diperbaiki. Untuk itu pada bagian ini penulis hendak memberikan saran dan masukan bagi pengembangan dan peyempurnaan selanjutnya agar aplikasi dapat lebih fleksibel dan lebih baik lagi. Salah satu kekurangan aplikasi ini yakni dalam hal masih kurang banyaknya resep-resep masakan yang tidak terdapat dalam aplikasi ini, dan juga tampilan yang mungkin menurut beberapa orang masih terlihat sangat sederhana.

Demikian saran dari penulis, semoga aplikasi ini dapat bermanfaat serta dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

http://id.wikipedia.org/wiki/Masakan_Indonesia

<http://www.taufiksm.com/web/index.php/2011/07/27/mari-mengenal-apa-itu-android/>

<http://tech.dbagus.com/jenis-jenis-os-android>

<http://handphoneandroid10.blogspot.com/2013/09/kelebihan-dan-kekurangan-os-android.html>

<http://www.netterku.com/2013/09/kelebihan-dan-kekurangan-android.html>

<http://andyipay.blogspot.com/2013/02/kelebihan-dan-kekurangan-pemrograman.html>

http://id.wikipedia.org/wiki/Eclipse_%28perangkat_lunak%29

<http://id.wikipedia.org/wiki/XML>

