

Aplikasi Resep Kuliner Khas Indonesia Berbasis Flash

Kelvin Alexander Santoso¹, Liliana², Alexander Setiawan³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236

Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) – 8417658

Email: kuda_nil_malang_jr93@yahoo.com, lilian@petra.ac.id, alexander@petra.ac.id

ABSTRAK

Di masa sekarang ini keberadaan kuliner asli khas Indonesia banyak tergeser dengan kuliner asing dari luar negeri. Hal ini menyebabkan banyaknya anak muda jaman sekarang yang tidak mengenal makanan khas Indonesia, bahkan yang paling parah, dapat tidak mengenali makanan khas dari daerah asal orang tersebut. Kemajuan teknologi merupakan salah satu penyebab utama masuknya kuliner asing ke negeri ini. Hal ini menyebabkan perlunya pelestarian kembali kuliner khas Indonesia.

Aplikasi ini akan menyediakan lima menu dari setiap provinsi di Indonesia untuk ditampilkan kepada pengguna. Pengguna dapat memilih sebuah provinsi, lalu aplikasi akan menampilkan lima jenis kuliner khas dari provinsi tersebut. Jika pengguna memilih kategori sebelum memilih sebuah provinsi, maka aplikasi akan menampilkan makanan dari provinsi terpilih sesuai dengan kategori yang telah dipilih oleh pengguna. Pada aplikasi ini juga terdapat fitur pencarian untuk mencari makanan berdasarkan namanya.

Berdasarkan pengujian pada Bab 5, desain aplikasi yang ada masih belum memuaskan bagi para pengguna. Namun informasi yang ditampilkan, menurut hasil kuesioner dari lima pengguna yang berpotensi menggunakan aplikasi ini termasuk baik. Juga pengguna merasa kemudahan dalam penggunaan aplikasi ini termasuk baik. Aplikasi ini juga menurut survei dari lima pengguna tergolong cukup menjawab kebutuhan.

Kata Kunci Resep, Kuliner, Flash

ABSTRACT

At the present time the existence of native culinary typical of Indonesia, many displaced by foreign culinary from abroad. This led to many young people today who are not familiar with Indonesian food, even the most severe, can not recognize the typical food of the area of origin of the person. Advances in technology is one of the main causes of the influx of foreigners into the country's culinary. This leads to the need for preservation of the unique culinary Indonesia back.

This application will provide five menu of every province in Indonesia to be displayed to the user. Users can select a province, then the application will display five types of cuisine typical of the province. If the user selects a category before selecting a province, then the application will feature food from selected provinces in accordance with the categories that have been selected by the user. In this application there is also a search feature to search for food by name.

Based on testing in Chapter 5, the design of existing applications is still not satisfactory for users. However, the information is displayed, according to the questionnaire results from five users could potentially use this application included either. Also users

feel the ease of use of this application includes both. This application also according to a survey of five users is quite answer the needs.

Keywords Recipe, Culinary, Flash

1. PENDAHULUAN

Budaya dilihat dari arti etimologi berasal dari bahasa Sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi, atau yang kita pahami sebagai akal atau budi. Budaya terbentuk dari beberapa unsur, misalnya sistem agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, karya seni dan juga termasuk di dalamnya adalah makanan khas daerah.

Dengan berkembangnya teknologi, transportasi dan komunikasi serba canggih yang berhasil diciptakan oleh manusia, manusia itu dapat mengatasi jarak yang dahulu memisahkan manusia dari satu suku dengan suku yang lain bahkan dengan suku bangsa lain. Hal ini membuat merembesnya budaya dari negara maju yang membuat orang Indonesia sendiri semakin tergantung dengan budaya negara maju. Berawal dari sana, banyak orang Indonesia yang melupakan kebudayaan negaranya sendiri.

Banyak budaya yang masuk ke Indonesia dapat menggeser kebudayaan asli Indonesia sendiri, tanpa terkecuali dengan kuliner khas daerah. Kuliner sendiri artinya adalah sesuatu yang berhubungan dengan memasak, baik dari cara menyiapkan, cara menyajikan dan termasuk menikmati hasil masakan tersebut. Di Indonesia sendiri terdapat banyak jenis kuliner, berupa makanan, minuman dan kudapan dari berbagai bahan dasar yang ada di tiap-tiap daerah di Indonesia. Kuliner khas daerah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang patut dilestarikan.

Untuk mengingatkan kembali tentang kebudayaan negara Indonesia, khususnya tentang kuliner khas daerah, semoga aplikasi pembelajaran yang akan dibuat ini dapat menarik minat banyak orang, terutama orang Indonesia sendiri. Aplikasi ini akan membahas dan mengulas dengan lebih jelas mengenai bahan-bahan yang digunakan dalam membuat makanan khas daerah di Indonesia. Hal ini dimaksudkan, agar tiap individu yang mengunduh dan menggunakan aplikasi ini dapat lebih mengingat kembali bahkan lebih mengerti lagi tentang kuliner khas daerah yang ada di Indonesia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

Multi berasal dari bahasa latin yang berarti banyak. Media berasal dari kata medium yang berarti suatu alat yang dipakai untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi [2]. Sehingga dapat dikatakan multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa, teks, gambar, grafik, suara, animasi, video yang telah digabungkan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.

Menurut Tudor [13] meneliti penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Dari penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran lebih efisien dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran menggunakan multimedia mampu meningkatkan pemahaman pengguna, baik dari segi pengetahuan baru yang mereka dapat, kapasitas pemahaman pengguna maupun dalam interpretasi mereka.

Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas [9].

2.2 Interaksi Manusia dan Komputer

Menurut Shneiderman dan Plaisant Interaksi manusia dan komputer merupakan ilmu yang berkaitan pada perancangan, evaluasi dan implementasi yang menjelaskan cara komunikasi antara komputer dan manusia atau pengguna[13]. Tujuannya adalah untuk membangun atau merancang suatu sistem antarmuka yang aman, sesuai dengan kebutuhan, efektif, efisien, dan dapat digunakan. Konsep utama dari interaksi manusia dan komputer adalah bagaimana membuat sistem yang mudah dipelajari dan mudah digunakan.

Menurut Shneiderman ada delapan aturan emas (eight golden rules) yang harus diperhatikan dalam merancang sistem antar muka yang baik, yaitu:

- Mempertahankan konsistensi misalnya tampilan jenis tulisan, dan istilah
- Memberi tombol khusus untuk memudahkan suatu perintah
- Memberi umpan balik yang informatif
- Merancang dialog sehingga pengguna tahu langkah-langkah yang harus dilakukan agar dapat menyelesaikan suatu aksi
- Menangani *Error* misalnya dengan memberikan pemberitahuan agar pengguna tidak melakukan kesalahan yang fatal
- Memudahkan untuk kembali ketika ada kesalahan
- Memberi pengguna kendali
- Mengurangi beban ingatan jangka pendek

2.3 Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kuliner adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *Culinary* atau kata bahasa Belanda *culinair*, yang keduanya merupakan adjektiva dan bermakna kurang lebih 'berkaitan dengan dapur atau masak-memasak'. Menurut kamus besar bahasa Indonesia sendiri, kuliner berarti berhubungan dengan masak-memasak. Namun dalam kehidupan sehari-hari ketika orang mengatakan kuliner hal tersebut bisa juga dikaitkan dengan mencoba hasil masakan selain proses pembuatan makanan dan penyajian makanan tersebut.

Pada dasarnya tidak ada satu bentuk tunggal "masakan Indonesia", tetapi lebih kepada, keanekaragaman masakan daerah yang dipengaruhi secara lokal oleh kebudayaan Indonesia. Sebagai contoh beras yang diolah menjadi nasi putih, ketupat atau lontong sebagai makanan pokok bagi mayoritas penduduk Indonesia, namun untuk bagian timur lebih umum dikonsumsi sagu, jagung, singkong, dan ubi jalar. Jenis bahan tertentu yang dipilih untuk bahan masakan dipengaruhi oleh banyaknya pertumbuhan tanaman yang ada di daerah tersebut, misalnya panen rempah-rempah yang berlimpah di Indonesia, membuat sebagian bahan masakan yang ada di Indonesia menggunakan rempah-rempah.

Dalam beberapa upacara adat, diwajibkan untuk menghidangkan suatu masakan. Sebagai contoh adalah dalam upacara adat orang Batak di Sumatera Utara dan Toraja di Sulawesi Selatan, daging kerbau adalah hidangan wajib pada upacara adat. Upacara adat Manulangi Natua Tua misalnya bagi orang Batak. Upacara ini dilakukan dengan memberi makan kepada orang tua, ketika mereka sudah bercucu, menginjak masa tua atau dalam kondisi kritis.

Di Indonesia sendiri terdapat makanan khas yang berasal dari kebudayaan luar negeri, namun bukan berasal dari negara lain. Misalnya *ronde*, *tahwa*, *lontong cap gomeh*, makanan-makanan tersebut dapat dikatakan adalah makanan yang berasal dari keturunan tionghua, namun makanan tersebut tidak berasal dari negara China. Makanan tersebut ada karena tradisi turun temurun yang diciptakan oleh keturunan tionghua yang sudah menetap di Indonesia. *Lontong cap gomeh* sebagai contoh, penyusun skripsi ini tidak dapat menemukan makanan asli khas dari negara China (tanpa mendapat pengaruh dari negara lain) yang menggunakan santan sebagai bahan makanan.

2.3.1. Klasifikasi Kuliner

Klasifikasi makanan dibedakan menjadi dua kelas yaitu makanan padat atau disebut makanan dan makanan cair atau disebut minuman[7]. Untuk makanan dibagi menjadi kandungan yang menyusun makanan tersebut, yaitu karbohidrat, protein, lemak, mineral dan vitamin. Selain kandungan yang menyusun makanan, dibedakan juga berdasarkan rasanya, yaitu pedas atau tidaknya makanan tersebut. Kemudian penggolongan berikutnya untuk makanan adalah waktu disediakan atau konsumsi makanan tersebut, misalnya makanan untuk upacara adat tertentu (misalnya upacara kelahiran bayi) atau makanan sehari-hari. Sedangkan untuk minuman dipisahkan berdasarkan ada tidaknya kandungan alkohol didalamnya.

Klasifikasi makanan berdasarkan kandungan yang ada di dalamnya, yaitu:

- **Karbohidrat**
Menurut Poppy [1] karbohidrat merupakan sumber tenaga utama bagi tubuh manusia. Makanan yang mengandung karbohidrat yaitu beras, jagung, gandum, singkong, kentang, ubi, dan sagu. Karbohidrat berguna untuk menghasilkan kalori sebagai sumber tenaga untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Namun ketika kelebihan karbohidrat di dalam tubuh dan tidak digunakan, karbohidrat akan disimpan tubuh sebagai cadangan energi dalam bentuk lemak.
- **Lemak**
Menurut Poppy [1] lemak merupakan sumber tenaga selain karbohidrat. Lemak berfungsi sebagai cadangan makanan. Jika persediaan karbohidrat di dalam tubuh kita habis maka lemak digunakan sebagai penggantinya. Berdasarkan sumbernya, lemak dibagi menjadi dua, yaitu lemak nabati dan lemak hewani. Lemak nabati diperoleh dari bahan makanan yang berasal dari tumbuhan, seperti kelapa, kacang tanah, kemiri, dan alpukat. Sedangkan lemak hewani berasal dari hewan, misalnya daging, telur, susu, keju, dan mentega.
- **Protein**
Menurut Ralph [7] protein merupakan zat makanan yang berfungsi sebagai pembangun tubuh. Selain itu, protein juga berperan dalam penggantian bagian tubuh yang rusak dan membentuk zat kekebalan tubuh. Sama halnya seperti lemak, protein terdiri dari dua macam, yaitu protein nabati dan protein hewani. Sumber protein nabati diantaranya adalah tempe, tahu,

kacang-kacangan, dan jamur. Adapun sumber protein hewani adalah daging, ikan, telur, dan susu.

- **Mineral**

Mineral merupakan zat pengatur tubuh [12]. Mineral diperlukan oleh tubuh dalam jumlah sedikit. Walaupun tubuh hanya membutuhkan sedikit, kita harus tetap memenuhinya. Jika tubuh kekurangan mineral, kesehatan akan terganggu.

- **Vitamin**

Vitamin adalah zat makanan yang berfungsi sebagai pengatur dan pelindung tubuh [12]. Vitamin dapat mencegah timbulnya penyakit. Kekurangan vitamin (avitaminosis) dapat mengganggu kesehatan.

2.4 Adobe Flash

Adobe Flash atau yang dahulu bernama Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas atau file yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player seperti google chrome, mozilla dan sebagainya. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5 [10].

Menurut Jonathan *Adobe Flash* sering digunakan oleh para animator untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, sebagai contoh adalah animasi pada halaman web, kartun, permainan, dan berbagai media animasi lainnya. Dengan adanya program ini, pembuat animasi dapat menggunakan beberapa program pendukung untuk menggambar lalu menambahkan efek pada gambar tersebut sehingga menjadi animasi. Sehingga hasil animasi yang ada tergantung dari kreatifitas pembuat animasi itu sendiri.

Menurut Novia *Adobe Flash CS6* terdiri dari beberapa bagian, yaitu toolbar, timeline, library, stage, properties. Toolbar adalah sekumpulan peralatan yang digunakan dalam flash, untuk membuat atau memilih object yang berada di timeline dan stage. Timeline berisi frame-frame yang berjalan sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh pembuat program (dapat diandaikan sebagai buku, dan frame adalah halaman). Library berisi list dari object yang telah dibuat (hanya yang bertipe grafik, movie clip dan button). Stage meruakan tempat yang berisi elemen dan object yang kita buat, dapat diandaikan dengan buku gambar. Properties adalah tempat pengaturan atribut pada objek yang telah kita buat.

3. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

3.1 Analisis Permasalahan

Permasalahan yang ada dalam aplikasi ini adalah banyaknya orang Indonesia yang mulai lupa dengan kebudayaan yang berasal dari negaranya sendiri karena banyaknya budaya lain yang masuk ke Indonesia. Terutama dibidang kuliner yang menjadi fokus utama pada skripsi ini. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis berusaha untuk membuat sebuah aplikasi yang menampilkan makanan khas Indonesia beserta informasi, seperti bagaimana cara membuat masakan tersebut, bahan-bahan yang diperlukan, bagaimana menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan serta informasi tempat/lokasi untuk mendapatkan makanan tersebut jika tidak membuatnya sendiri.

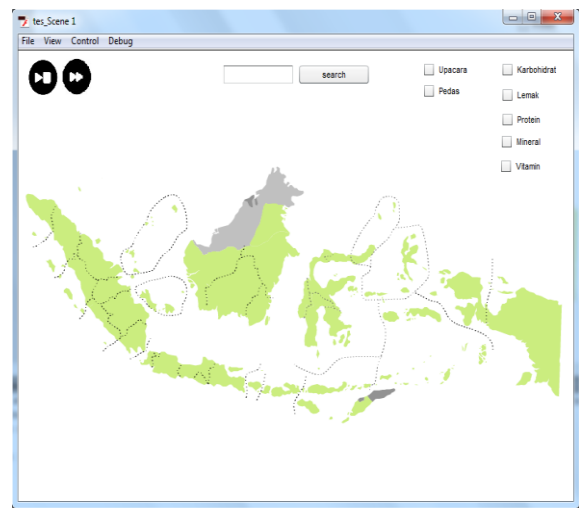
Selain aplikasi yang akan dibuat oleh penulis juga ada beberapa aplikasi sejenis. Sebagai contoh aplikasi sejenis yang paling lengkap informasinya adalah Resep Masakan. Pada aplikasi resep

masakan, terdapat juga masakan dari mancanegara, hal tersebut yang membuat aplikasi ini tidak fokus dengan kuliner khas Indonesia. Lalu pengguna tidak mengetahui dengan langsung dari mana asal suatu makanan. Dengan membandingkan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis dengan aplikasi sejenis yang sudah lebih dulu muncul, penulis berusaha menampilkan konten yang lebih lengkap. Sebagai contoh adalah menampilkan letak lokasi untuk mendapatkan makanan tertentu tanpa harus membuat terlebih dahulu, juga menampilkan peta tempat suatu makanan berasal, tidak hanya menampilkan nama daerah asal makanan tersebut.

Dengan dibuatnya aplikasi Resep Kuliner Khas Indonesia diharapkan pengguna lebih mudah untuk mendapatkan informasi dan mendapat informasi yang lebih lengkap tentang masakan khas Indonesia, sehingga para pengguna yang lupa dapat kembali mengingat tentang kebudayaan bangsa yang berupa kuliner khas Indonesia. Atau paling tidak pernah mencicipi karena mengetahui letak tempat untuk mendapatkan suatu makanan tanpa harus membuatnya sendiri.

3.2 Solusi Permasalahan

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan aplikasi Resep Kuliner Khas Indonesia, digunakan Adobe Flash CS 6 dalam pembuatannya. Pada gambar 1 terdapat screenshot tampilan awal aplikasi

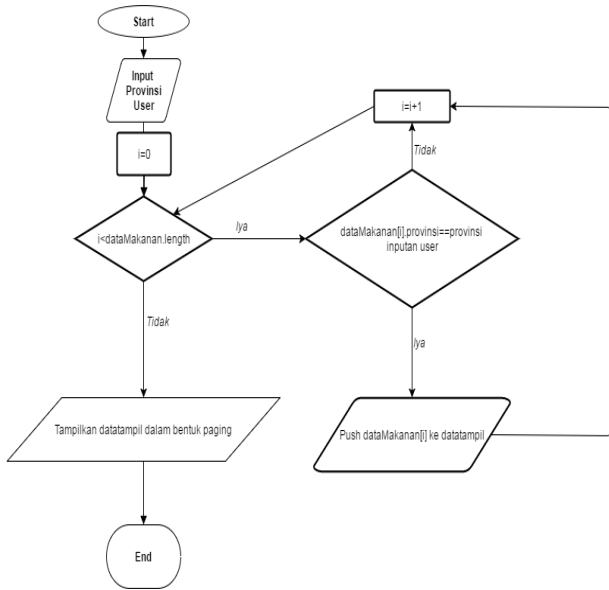


Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi

3.3 Desain Aplikasi

Dalam pembuatan skripsi ini, dipilih flash sebagai media untuk membuat aplikasi. Penulis memilih flash karena ekstensi file yang telah disimpan berbentuk .fla dan dapat dibuka di banyak *web browsers*. Pengguna dapat membuka file di internet explorer, mozilla, google chrome yang telah terinstal flash player sebagai *plugins*. Selain itu penulis dalam membuat aplikasi dapat dengan mudah untuk memanipulasi gambar ketika diperlukan, misalnya *crop*.

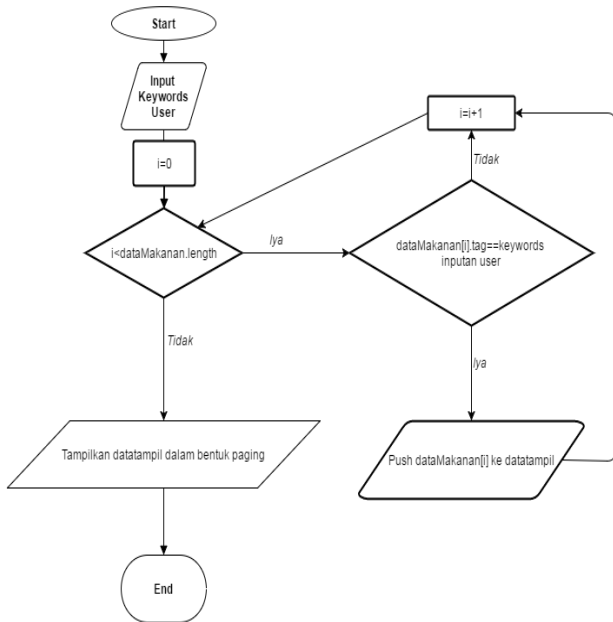
Dalam aplikasi untuk memilih suatu makanan, pengguna harus melakukan beberapa jumlah tahapan. Pertama user harus memilih sebuah provinsi yang ada di Indonesia. Kedua user dapat langsung memilih masakan yang ditampilkan atau memasukan pilihan kategori untuk makanan. Ketiga aplikasi akan menampilkan informasi yang berkaitan dengan makanan yang telah dipilih oleh pengguna. Rancangan tahapan kerja aplikasi ini digambarkan dalam *flowchart* pada gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Jalannya Aplikasi

3.4 Memilih Makanan Dengan Fitur Search

Pada proses ini akan dilakukan pemilihan makanan yang ditampilkan sesuai dengan kata kunci yang telah dimasukkan oleh pengguna. Alur kerja proses pemilihan makanan sesuai kategori terdapat pada gambar 3.

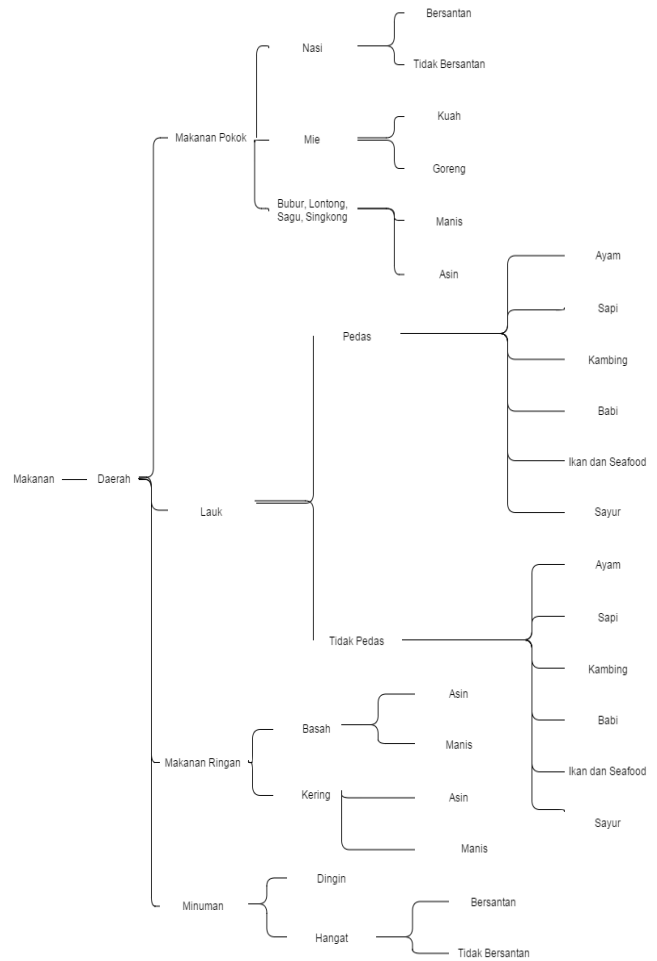


Gambar 3. Flowchart Proses Pemilahan Makanan Sesuai Kategori

3.5 Kategori Makanan

Pengguna akan dimudahkan untuk mencari suatu makanan dengan memilih kategori sesuai dengan keinginannya. Misalnya ketika ingin menyiapkan suatu makanan untuk upacara tertentu seperti contoh lontong cap gomeh untuk merayakan hari kelima belas

setelah imlek, pengguna dapat memilih kategori dengan tema upacara adat. Pada gambar 4 terdapat kategori makanan yang ada pada aplikasi ini.



Gambar 4. Kategori Makanan

4. PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai penggunaan aplikasi beserta dengan hasil pengujiannya. Pengujian dilakukan kepada semua fitur yang ada. Selain itu pada bab ini juga akan disertai contoh tampilan proram yang sudah dibuat.

4.1 Pengujian Jalannya Aplikasi dan Fungsi Kategori

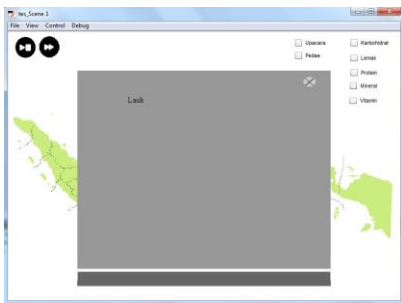
Pada saat pertama aplikasi berjalan, lagu daerah akan dimulai. Dibagian kiri atas terdapat dua tombol untuk lagu. Tombol sebelah kiri berguna untuk menghentikan lagu ketika berjalan dan sebaliknya, ketika lagu berhenti tombol tersebut berguna untuk kembali memulai lagu. Tombol disebelah kanan berguna untuk memilih lagu berikutnya. Ketika user memilih suatu provinsi, maka akan ditampilkan suatu kotak popup. Kotak popup yang ada akan menampilkan jenis kategori tingkat pertama yang ada pada makanan. Ketika kategori yang ada terpilih, maka kategori tingkat berikutnya akan muncul hingga tiga tingkat kategori, setelah itu sistem akan menampilkan menu resep makanan sesuai dengan kategori yang telah dipilih oleh pengguna. makanan yang

dimunculkan akan menyesuaikan dengan kategori yang sudah dipilih oleh pengguna terlebih dahulu. Pada Gambar 5 terdapat screenshot aplikasi ketika user melayangkan kursor di atas suatu provinsi, pada hal ini provinsi Nusa Tenggara Timur.



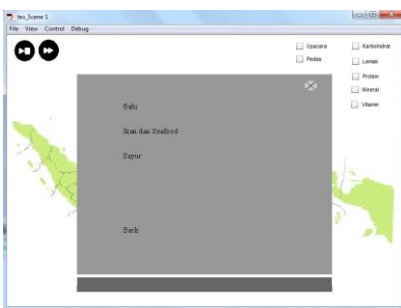
Gambar 5. Screenshot Aplikasi dengan Kursor di Atas Provinsi Nusa Tenggara Timur

Pengujian akan dilakukan terhadap Provinsi Nusa Tenggara Timur. Pada Gambar 5 menunjukkan provinsi Nusa Tenggara Timur yang dihighlight ketika kursor mouse melayang diatas pulau-pulau Nusa Tenggara Timur dan kembali mati ketika kursor meninggalkan pulau-pulau dari Provinsi NTT. Hal ini untuk mempermudah menunjukkan provinsi yang akan dipilih. Pengujian berikutnya dilakukan ketika Provinsi Nusa Tenggara Timur dipilih. Pada Gambar 6 adalah screenshot aplikasi jika Provinsi NTT dipilih.



Gambar 6. Screenshot Aplikasi dengan Provinsi Nusa Tenggara Timur Dipilih

Pada Gambar 6 kategori tingkat pertama yang muncul hanya lauk, hal ini disebabkan lima resep masakan yang dimiliki NTT adalah berupa lauk. Pengujian selanjutnya dilakukan ketika kategori lauk pada Provinsi NTT dipilih. Pada Gambar 7 adalah screenshot aplikasi kategori lauk dipilih.



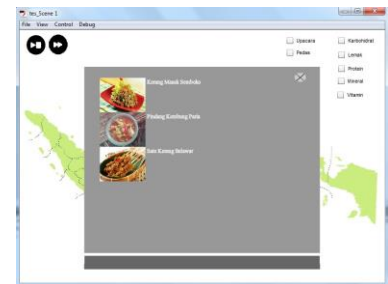
Gambar 7. Screenshot Aplikasi dengan kategori Lauk pada Provinsi NTT

Pengujian dilakukan kembali dengan kategori tingkat kedua ikan pada Provinsi NTT. Pada Gambar 8 adalah screenshot aplikasi dengan kategori ikan dan seafood.



Gambar 8. Screenshot Aplikasi dengan Kategori Ikan dan Seafood dipilih

Jika kategori ikan dan seafood yang dipilih, maka kategori tingkat ketiga yang muncul tidak sama dengan kategori tingkat ketiga yang dimiliki babi. Kategori tingkat ketiga yang dimiliki babi adalah babi pedas dan babi tidak pedas, kategori tingkat ketiga yang dimiliki ikan dan seafood adalah ikan dan seafood pedas dan ikan dan seafood tidak pedas. Namun resep masakan pada Provinsi Nusa Tenggara Timur hanya memiliki menu Ikan dan Seafood yang tidak pedas, sehingga kategori tingkat ketiga yang muncul hanya ikan dan seafood tidak pedas. Pengujian selanjutnya dilakukan ketika kategori ikan dan seafood tidak pedas dipilih. Pada Gambar 9 terdapat screenshot aplikasi ikan tidak pedas dipilih.



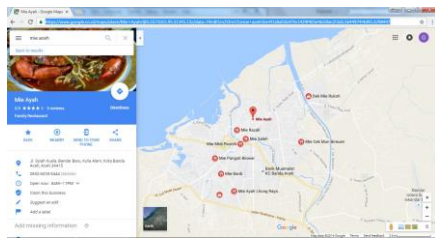
Gambar 9. Screenshot Aplikasi Kategori Ikan dan Seafood Tidak Pedas

Pengujian aplikasi selanjutnya adalah melihat salah satu menu makanan ketika ketiga kategori telah dipilih dan salah satu menu makanan dipilih. Sebagai contoh akan dipilih sate kerang belawar. Gambar 10 adalah screenshot aplikasi jika sate kerang belawar yang dipilih



Gambar 10. Screenshot Aplikasi Jika Sate Kerang Belawar Dipilih

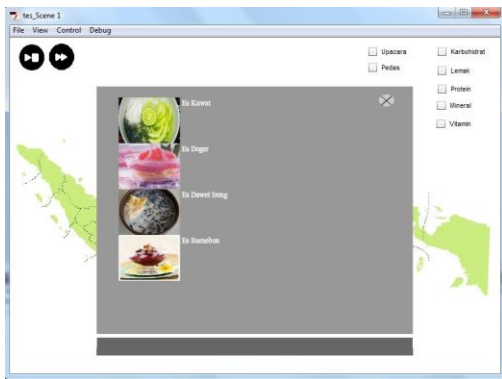
Pada frame detail informasi, terdapat link1, dan link2. Link tersebut mengarahkan pengguna ke browser yang menampilkan informasi rumah makan yang menyajikan makanan tersebut. Pada Gambar 11 terdapat contoh ketika link1 diklik.



Gambar 11. screenshot browser yang tampil setelah klik link1

4.2 Pengujian Fungsi Search

Gambar 12 terdapat screenshot pengujian search dengan sebagian kata dari nama makanan. Pada pengujian pertama fungsi search ini, digunakan kata kunci “es”.



Gambar 12. Screenshot Pengujian Search Terhadap Keyword Es

5. KESIMPULAN

Pada pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Dengan adanya aplikasi ini lebih memudahkan pengguna dalam mengetahui resep dari suatu daerah.
- Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat memilih untuk menyajikan makanan dengan suatu jenis kandungan, sebagai contoh lemak, atau karbohidrat atau protein.

- Salah satu kelemahan dari aplikasi ini adalah data tentang makanan yang ada sudah paten dan tidak bisa ditambahkan lagi dengan mudah.
- Kelemahan aplikasi ini juga terletak pada kurangnya animasi sehingga pengguna kurang tertarik dalam menggunakan aplikasi ini.

6. REFERENCES

- [1] Alexano, Poppy. 2015. *Buku Super Ilmu Pengetahuan Terpadu RPAL – RPUL SD/MI*. Ar-Ruzz Media.
- [2] Antonius, Rachmat dan Alphone, Roswanto, 2006. *Chapter 1– Pengantar Multimedia*. Universitas Kristen Duta Wacana
- [3] Choirudin, Rudy. 2000. *Hidangan Nusantara*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- [4] Gay, Jonathan. 2014. *Adobe Flash*. Retrieved 24 January, 2014,
- [5] Green, Timothy D. Dan Brown, A. 2002. *Multimedia Projects in the Classroom*. Corwin Press, Inc. United States of America.
- [6] Hayness, Susan. 1999. *RNA-Protein Interaction Protocols*. Humana Press. Totowa.
- [7] Hickerson, Nancy. 1980. *Linguistic Anthropology*. Holt, Rinehart and Winston Inc. New York.
- [8] *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat. 2008. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- [9] Nining 2012. Pengertian Multimedia Interaktif. Retrieved 2 Mei, 2015, from <http://nining.dosen.narotama.ac.id/2012/02/06/pengertian-multimedia-interaktif/>
- [10] Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS6 Dengan Pemrograman PHP & MYSQL*. Andi Publisher. Yogyakarta.
- [11] Pulu, Haryani. 2013. *Hidangan Eksotik Nusantara*. Gaya Favorit Press. Jakarta
- [12] Selby,Anna. 2005. *Makanan Berkhasiat*. Erlangga. Jakarta.
- [13] Shneiderman,B and Plaisant,C. 2010. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction: Fifth Edition*. Addison-Wesley. Boston.
- [14] Tudor, Sofia Loredana. 2013. *The Role of Multimedia Strategies in Educational Process*. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813009440>, 28 Juni 2016