

**PENERAPAN APLIKASI KULINER BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN *CONSTRUCT 2* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA PASAR SORE KARANGRANDU**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1(S.1) Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Oleh :

**SITI ULUMIS SIFAIYA
NIM : 141240000324**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamua'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah skripsi Saudara :

Nama : Siti Ulumis Sifaiya
NIM : 14124000324
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android
Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada
Pasar Sore Karangrandu

Setelah ini telah disetujui pembimbing dan siap untuk dipertahankan dihadapan tim penguji program Sarjana Strata 1 (S1) Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara.

Demikian harap menjadikan maklum.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jepara, 01 September 2018

Pembimbing I



Ir. Adi Sucipto, M.Kom
NIDN. 0625056505

Pembimbing II



Buang Budi Wahono, S.Si, M.Kom
NIDN. 0603087802

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu" karya :

Nama : Siti Ulumis Sifaiya

NIM : 141240000324

Program Studi : Teknik Informatika

Telah diajukan dan dipertahankan dalam sidang oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara dan dinyatakan lulus pada tanggal : 21 September 2018

Selanjutnya dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata I (S1) Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Sains Dan Teknologi Unisnu Jepara Tahun Akademik 2018/2019.

Jepara, 21 September 2018

Ketua sidang



Ir. Adi Sucipto, M.Kom
NIDN. 0625056505

Sekretaris Sidang



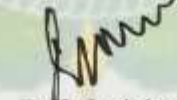
Buang Budi Wahono, S.Si., M.Kom
NIDN. 0603087802

Penguji I



Ifan Rizqa, M.Kom
NIDN. 0609127601

Penguji II



R. Hadapiningradja Kusumodestoni, M.Kom
NIDN. 0622128601

Mengetahui
Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi
Unisnu Jepara



Ir. Gun Sudirvanto, M.M
NIDN. 0624050501

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Ulumis Sifaiya
Nim : 141240000324
Program Studi : Teknik Informatika

Saya menyatakan dengan penuh kejujuran dan tanggungjawab, bahwa Skripsi yang saya susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana dari Perguruan Tinggi lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Selanjutnya saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Sains dan Teknologi Unisnu Jepara apabila di kemudian hari ditemukan ketidakbenaran dari pernyataan ini.

Jepara, 29 September 2018



Siti ulumis sifaiya
NIM. 141240000324

ABSTRAK

Siti Ulumis Sifaiya. 141240000324. Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu. Ir. Adi Sucipto, M.Kom. Buang Budi Wahono, S.Si, M.Kom.

Kuliner khas daerah adalah makanan, minuman dan masakan sebagai ciri khas daerah tertentu, dengan citarasa yang membedakan dengan daerah lain. Keanekearagaman suku bangsa, budaya, bahasa, agama, dan adat istiadat yang berbeda-beda maka disitulah telah terciptanya kuliner yang menjadikan ciri khas daerah masing-masing. Kuliner Khas di Jepara juga memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat salah satunya di Pasar Sore Karangrandu yang menyajikan berbagai kuliner jajanan tradisional atau khas Jepara, tetapi masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang Pasar Sore Karangrandu karena masih keterbatasan dalam memberikan informasi tentang kuliner yang ada di pasar tersebut. Untuk mengenalkan kuliner pada Pasar Sore Karangrandu diperlukannya aplikasi mobile agar mudah diakses sebagai alat bantu mengenalkan kuliner yang ada dan dapat menampilkan letak objek yang sudah terintegrasi oleh *Google Maps* dan deskripsi tentang kuliner. Dalam pengembangan metode yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dengan menggunakan *Construct 2* yang secara khusus digunakan untuk membuat aplikasi berbasis HTML5 yang dikhususkan platform 2D yang diberi nama aplikasi “Kuliner PaSoKa” yang akan diuji menggunakan blackbox testing. Hasil penelitian ini dinyatakan bahwa, telah dilakukan pengujian terhadap ahli media dengan hasil 100%, ahli materi 90% dan responden masyarakat 84%. Maka dapat disimpulkan aplikasi ini sangat layak digunakan.

Kata Kunci : Kuliner Pasar Sore Karangrandu, Android, *Construct 2*, RAD.

ABSTRACT

Siti Ulumis Sifaiya. 141240000324. Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu. Ir. Adi Sucipto, M.Kom. Buang Budi Wahono, S.Si, M.Kom.

Regional specialties are food, drinks and cuisine as a characteristic of certain regions, with flavors that distinguish it from other regions. Diversity of ethnic groups, cultures, languages, religions, and different customs is where culinary creation has been created which makes the characteristic of each region. Typical cuisine in Jepara also has its own attraction for the community, one of which is in pasar sore Karangrandu the need for a mobile application that is easily accessible as a tool to introduce existing culinary and can display the location of objects that have been integrated by Google Maps and descriptions of culinary. In developing the method that will be used in making this application is using the method Rapid Application Development (RAD) by using Construct 2 which is specifically used to create HTML5-based applications that are specifically 2D platforms that are named applications "Kuliner PaSoKa" who will be tested using blackbox testing. The results of this study stated that, it had been tested against media experts with 100% results, 90% material experts and 84% community respondents. Then it can be concluded that this application is very suitable for use.

Keywords: Pasar Sore Karangrandu Culinary, Android, Construct 2, RAD.

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”

(HR. Turmudzi)

وَاتَّقُوا اللَّهَ وَيُعَلِّمُكُمُ اللَّهُ

“Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu, sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu”

(Q.s Al Baqarah : 282)

“Siapapun yang menempuh suatu jalan mendapat ilmu, maka Allah akan memberikan kemudahan jalannya menuju surga”

(H.R Muslim)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”

(Q.s Al Baqarah : 286)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke Haribaan Allah SWT telah berkenan melimpahkan rahmat, taufik, hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Penerapan Aplikasi Kuliner Berbasis Android Menggunakan *Construct 2* Sebagai Media Promosi Pada Pasar Sore Karangrandu” Pada kesempatan ini penulis dengan rasa bangga dan bahagia menghanturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Sa’dullah Assaidi, selaku Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudiryanto, M.M. selaku Dekan fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
3. Bapak Khanif Zyen, Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.
4. Bapak Ir. Adi Sucipto, M.Kom selaku Dosen pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasihat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak Buang Budi Wahono, S.Si, M.Kom selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan perhatian, bimbingan dan kepercayaan bagi peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika khususnya yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada peneliti.
7. Teman seperjuangan Program Studi Teknik Informatika angkatan 2014.
8. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

Peneliti menyadari, bahwa apa yang dituangkan dan disajikan ini masih banyak kekurangan dan kekhilafan . tetapi peneliti berharap mudah-mudahan skripsi ini bisa menjadikan sesuatu yang bermanfaat terutama baagi peneliti sendiri dan umumnya kepada para pembaca yang sudi melihat dan membacanya.

Jepara, 21 September 2018

Penulis/Peneliti

Siti Ulumis Sifaia

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta Bapak Supriyanto dan Ibu Limroh yang telah memberikan rasa cinta, kasih sayang dan doa.
2. Kakak kandung saya Mala Choirun Nisa, adik kandung Muhammad Aditya Vikriyansah dan Azzahra Sherina Nur Shafa yang tak henti-hentinya memberi semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Muhammad Rizki Amrullah yang telah membantu, memberikan semangat, Doa dan kasih sayang kepada peneliti.
4. Ciwi-ciwi kesayangan Maula Hashina Dina, Nor Janah, Vina Rahmawati, Sela Nur Ismiati dan Ummu Kulsum yang selalu memberi semangat.
5. Teman satu kelas program studi Teknik Informatika yang sudah memberikan banyak dukungan.

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan Pembimbing	i
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Abstrak.....	v
Halaman Motto.....	vii
Halaman Kata Pengantar.....	viii
Halaman Persembahan	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1. Bagi Peneliti.....	4
2. Bagi Masyarakat Umum.....	4
3. Bagi Pengembangan IPTEK.....	4
4. Bagi Pedagang.....	4
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Studi	6
2.2 Tinjauan Pustaka	8
2.2.1 Pasar Sore Karangrandu.....	8
2.2.2 Android.....	8
2.2.3 Construct 2.....	9
2.2.4 HTML5.....	10
2.2.5 Google Maps.....	11
2.2.6 Microsoft Excel 2010.....	11
2.2.7 GIS (<i>Geographic Information System</i>)	12
2.2.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12

2.2.9	Use Case Diagram.....	13
2.2.10	<i>Activity Diagram</i>	15
2.2.11	Sequence Diagram	15
2.3	Kerangka Pemikiran	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		18
3.1	Desain Penelitian.....	18
3.2	Pengumpulan Data	18
3.2.1	Observasi	18
3.2.2	Wawancara	18
3.2.3	Dokumentasi	19
3.3	Pengolahan Awal Data.....	19
3.4	Metode Yang Diusulkan.....	20
3.4.1	Rencana Kebutuhan (<i>Requirement Planning</i>)	20
3.4.2	Proses Desain Sistem (<i>Desain System</i>)	21
3.4.3	Implementasi (<i>Implementation</i>)	21
3.5	Pengujian Sistem	21
3.6	Evaluasi dan Validasi Hasil	22
3.6.1	Validasi Ahli	23
3.6.2	Angket Responden Masyarakat Umum	24
3.6.3	Validasi Ahli dan Angket	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Penerapan Desain Penelitian	28
4.2	Hasil Pengumpulan Data	28
4.3	Perancangan Aplikasi	30
4.3.1	Rencana Kebutuhan	30
4.3.2	Desain Sistem	32
4.3.3	Implementasi	39
4.4	Pengujian Metode	53
4.4.1	Black Box Testing	53
4.4.2	Pengujian Kompatibilitas	55
4.5	Evaluasi dan Validasi Hasil	55
4.5.1	Evaluasi Sistem Aplikasi	55
4.5.2	Validasi kelayakan aplikasi	56
4.6	Hasil Yang Dicapai	59
BAB V PENUTUP		60
5.1	Kesimpulan	60

5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pasar Sore Karangrandu.....	8
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran.....	17
Gambar 3. 2 Tahap Penelitian Metode RAD.....	20
Gambar 3. 3 Tahapan Pembuatan Aplikasi pada Construct 2.....	21
Gambar 3. 4 Metode Pengujian Sistem.....	22
Gambar 4. 1 Desain Penelitian.....	28
Gambar 4. 2 Use Case Diagram.....	32
Gambar 4. 3 Activity Diagram.....	33
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Menu Sejarah.....	34
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Menu Kuliner PaSoKa.....	34
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Menu Favorite.....	34
Gambar 4. 7 Perancangan Tampilan Splash Screen.....	35
Gambar 4. 8 Perancangan Tampilan Halaman Utama Aplikasi.....	35
Gambar 4. 9 Perancangan Tampilan Menu Sejarah.....	36
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Detail lokasi pasar sore Karangrandu.....	36
Gambar 4. 11 Perancangan Tampilan Menu Kuliner PaSoKa.....	37
Gambar 4. 12 Perancangan Tampilan Halaman Detail Kuliner.....	37
Gambar 4. 13 Perancangan Tampilan Menu Favorite.....	38
Gambar 4. 14 Perancangan Tampilan Halaman about.....	38
Gambar 4. 15 Menampilkan Icon.....	39
Gambar 4. 16 Tampilan Icon Aplikasi.....	40
Gambar 4. 17 Event Sheet Splash.....	40
Gambar 4. 18 Tampilan Splash Screen.....	41
Gambar 4. 19 Event Sheet Halaman Utama.....	41
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Utama.....	42
Gambar 4. 21 Even Sheet Menu Sejarah.....	42
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Sejarah.....	43
Gambar 4. 23 Tampilan Detail Maps.....	43
Gambar 4. 24 Event Sheet Kuliner PaSoKa.....	44
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Kuliner PaSoKa.....	45

Gambar 4. 26 Event Sheet Detail Kuliner.....	45
Gambar 4. 27 Tampilan detail kuliner.....	46
Gambar 4. 28 Event Sheet Favorite.....	46
Gambar 4. 29 Tampilan Menu Favorite.....	47
Gambar 4. 30 Script Delete All.....	47
Gambar 4. 31 Tampilan Delete All.....	48
Gambar 4. 32 Event Sheet About.....	48
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman About.....	48
Gambar 4. 34 Ekspor Project Construct Menjadi Project Cordova.....	49
Gambar 4. 35 Membuat project Cordova.....	49
Gambar 4. 36 Membuka project Cordova.....	49
Gambar 4. 37 Menambah Platform Android.....	50
Gambar 4. 38 Hasil Export Project C2 kedalam Project Cordova.....	50
Gambar 4. 39 Menambahkan Pengaturan.....	51
Gambar 4. 40 Menambahkan Permission.....	51
Gambar 4. 41 Proses Build Aplikasi.....	52
Gambar 4. 42 Hasil Build Aplikasi.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Use Case Diagram.....	14
Tabel 2. 2 Tabel Activity Diagram.....	15
Tabel 2. 3 Tabel Sequence Diagram.....	16
Tabel 3. 1 Pertanyaan untuk wawancara.....	19
Tabel 3. 2 Pengujian Black Box Testing.....	22
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Media.....	23
Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Aplikasi Untuk Ahli Materi.....	23
Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Aplikasi Untuk Responden Masyarakat Umum..	24
Tabel 3. 6 Tabel Nilai Skor Untuk Ahli.....	26
Tabel 3. 7 Tabel Nilai Skor Untuk Angket Responden.....	26
Tabel 3. 8 Tabel Nilai Skor Untuk Angket Responden.....	27
Tabel 4. 1 Tabel hasil observasi.....	29
Tabel 4. 2Hasil rangkuman dari wawancara.....	29
Tabel 4. 3 Alat yang digunakan.....	31
Tabel 4. 4 Deskripsi Use Case Diagram.....	33
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Black Box Testing.....	53
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	56
Tabel 4. 7 Hasil Penelitian Ahli Media.....	56
Tabel 4. 8 Klasifikasi Presentase.....	57
Tabel 4. 9 Validasi Ahli Materi dan Media.....	57
Tabel 4. 10 Skor Penilaian Angket Responden.....	57
Tabel 4. 11 Klasifikasi Presentase.....	58
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Angket Responden.....	58
Tabel 5. 1Tabel Hasil Pengujian.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	65
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	66
Lampiran 3 Pernyataan Validasi Ahli Materi.....	68
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	69
Lampiran 5 Pernyataan Validasi Ahli Media.....	71
Lampiran 6 Lembar Pengujian Black Box.....	72
Lampiran 7 Hasil Jawaban Responden.....	74
Lampiran 8 Lembar Angket Responden.....	75
Lampiran 9 Foto Kegiatan Penelitian.....	83
Lampiran 10 Foto Validasi Ahli.....	84
Lampiran 11 Foto Responden.....	85
Lampiran 12 Foto Tampilan pada Smartphone.....	87

