

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF RESEP MASAKAN BERBASIS  
WEB**

Skripsi



oleh  
**HENGKI**  
**72120025**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2016

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF RESEP MASAKAN BERBASIS  
WEB**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**HENGKI**  
**72120025**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2016

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Aplikasi Multimedia Interaktif Resep Masakan berbasis  
Web  
Nama Mahasiswa : HENGKI  
N I M : 72120025  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : SI4046  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 19 Juni 2016

Dosen Pembimbing I



HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T

Dosen Pembimbing II



UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.

## HALAMAN PENGESAHAN

### APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF RESEP MASAKAN BERBASIS WEB

Oleh: HENGKI / 72120025

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
17 Juni 2016

Yogyakarta, 19 Juni 2016

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
2. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T
3. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
4. Drs. DJONI DWIYANA, Akt., M.T.



Dekan

  
(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi

  
(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **Aplikasi Multimedia Interaktif Resep Masakan berbasis Web**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 20 Juni 2016



---

HENGKI  
72120025

## **Abstrak**

### **Aplikasi Multimedia Interaktif Resep Masakan Berbasis Web**

Resep masakan merupakan salah satu sumber referensi bagi manusia untuk belajar memasak sebuah masakan yang baru. Informasi resep masakan yang awalnya hanya memuat nama resep, bahan, alat dan cara pembuatan telah berkembang karena dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi pada saat ini. Pengaruh dari teknologi informasi dalam menyajikan informasi resep masakan yang semakin menarik akan meningkatkan kemudahan bagi pengguna dalam mempelajari resep masakan yang baru.

Pemanfaatan teknologi informasi dapat menyajikan informasi resep masakan dengan tambahan unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, suara dan video. Selain berperan dalam menyajikan informasi, multimedia juga dapat berupa masukan dari pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi yang sedang digunakan, sehingga aplikasi menjadi lebih interaktif dan mudah digunakan oleh pengguna yang memerlukan masukan khusus ke aplikasi. Dengan memanfaatkan unsur-unsur multimedia aplikasi resep masakan dapat menyajikan informasi resep masakan yang semakin menarik dan semakin interaktif dengan pengguna yang menggunakannya.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang memiliki berbagai jenis fitur yang menyajikan informasi resep masakan dan berinteraksi dengan pengguna dengan memanfaatkan unsur-unsur multimedia.

**Kata Kunci : Resep Masakan, Multimedia, Teks, Suara, Video**

## Kata Pengantar

Berkah karma baik dan lindungan Tuhan, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Multimedia Interaktif Resep Masakan Berbasis Web”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Jurusan Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana.

Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Junaedi selaku bapak kandung dari penulis yang selalu mendukung dan menemani penulis.
2. Ibu Mui Lan selaku ibu kandung dari penulis yang selalu mendukung dan menemani penulis.
3. Bapak Halim Budi Santoso, S.Kom., MBA., M.T selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan baik secara teknik maupun substansi penulisan.
4. Ibu Umi Probeykti, S.Kom., MLIS selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan baik secara teknik maupun substansi penulisan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juni 2016

## Daftar Isi

<b>Abstrak</b> .....	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>ix</b>
<b>Bab 1 Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang Masalah .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	1
1.3.Batasan Masalah .....	2
1.4.Tujuan Penelitian.....	2
1.5.Spesifikasi Sistem.....	2
1.6.Sistematika Penulisan.....	3
<b>Bab 2 Landasan Teori</b> .....	<b>5</b>
2.1.Penelitian Pendukung .....	5
2.2.Resep Masakan .....	6
2.3. <i>Instructional Text</i> .....	7
2.4.Multimedia .....	7
2.5. <i>Voice Recognition</i> atau <i>Speech Recognition</i> .....	9
2.6. <i>Responsive Web Design</i> .....	9
<b>Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem</b> .....	<b>11</b>
3.1.Metode Pengumpulan dan Analisis Data .....	11
3.2.Diagram Use Case .....	11
3.3.Data Flow Diagram .....	13
3.3.1.Data Flow Diagram Level 0 .....	13



3.3.2.Data Flow Diagram Level 1 .....	14
3.3.3.Data Flow Diagram Level 2 .....	16
3.4.Model Data Logika.....	20
3.4.1.Model Data Logika 1 : Identifikasi Entitas Utama.....	20
3.4.2.Model Data Logika 2 : Menentukan Hubungan Antar Entitas.....	21
3.4.3.Model Data Logika 3 : Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif .....	22
3.4.4.Model Data Logika 4 : Menentukan Kunci Tamu.....	22
3.4.5.Model Data Logika 5 : Menentukan Kunci Aturan Bisnis.....	23
3.4.6.Model Data Logika 6 : Penambahan Atribut Bukan Kunci .....	24
3.4.7.Model Data Logika 7 : Validasi Aturan Normalisasi.....	25
3.4.8.Model Data Logika 8 : Menentukan Domain.....	25
3.5. <i>Activity Diagram</i> .....	30
3.5.1.Registrasi Pengguna .....	30
3.5.2.Menampilkan Panduan Masak Resep.....	31
3.5.3.Menampilkan Daftar Belanjaan Bahan .....	32
3.5.4.Pencarian Resep Masakan .....	32
3.5.5.Menambahkan dan Verifikasi Resep.....	33
3.5.6.Koleksi Resep Favorit .....	34
3.5.7.Mengomentari Resep.....	35
3.5.8.Memberi Ulasan dan Nilai Resep.....	36
3.6.Rancangan Masukan dan Keluaran .....	37
3.6.1.Rancangan Masukan.....	37
3.6.2.Rancangan Keluaran.....	39
<b>Bab 4 Implementasi dan Analisis Sistem .....</b>	<b>43</b>
4.1.Implementasi Sistem .....	43

4.1.1.Persiapan Fungsi-Fungsi Awal dalam Membangun Aplikasi .....	43
4.1.2.Tampilan atau Keluaran Aplikasi .....	44
4.2.Analisis Sistem .....	72
4.2.1. <i>Instructional Text</i> .....	72
4.2.2.Multimedia – Video.....	73
4.2.3.Multimedia – Audio atau Suara.....	74
4.2.4.Multimedia – Teks.....	75
4.2.5.Uji Coba Aplikasi .....	78
4.3.Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	82
4.3.1.Kelebihan Sistem.....	82
4.3.2.Kekurangan Sistem.....	83
<b>Bab 5 Penutup .....</b>	<b>84</b>
5.1.Kesimpulan.....	84
5.2.Saran .....	84
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>85</b>
<b>Lampiran A : Listing Program.....</b>	<b>87</b>

## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Diagram Use Case.....	12
Gambar 3.2 Data Flow Diagram Level 0 atau Diagram Konteks .....	13
Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 1 .....	15
Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 2 – Registrasi .....	16
Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 2 – Mengkoleksi Resep Favorit.....	17
Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level 2 – Memberi Ulasan dan Nilai Resep.....	18
Gambar 3.7 Data Flow Diagram Level 2 – Memberi Komentar Resep.....	18
Gambar 3.8 Data Flow Diagram Level 2 – Membuat Resep Baru .....	19
Gambar 3.9 Model Data Logika 1 : Identifikasi Entitas Utama .....	20
Gambar 3.10 Model Data Logika 2 : Menentukan Hubungan Antar Entitas.....	21
Gambar 3.11 Model Data Logika 3 : Menentukan Kunci Primer dan Kunci Alternatif .....	22
Gambar 3.12 Model Data Logika 4 : Menentukan Kunci Tamu .....	23
Gambar 3.13 Model Data Logika 6 : Penambahan Atribut Bukan Kunci .....	24
Gambar 3.14 Activity Diagram – Registrasi Pengguna .....	31
Gambar 3.15 Activity Diagram – Menampilkan Panduan Masak Resep .....	31
Gambar 3.16 Activity Diagram – Menampilkan Daftar Belanjaan Bahan .....	32
Gambar 3.17 Activity Diagram – Pencarian Resep Masakan.....	33
Gambar 3.18 Activity Diagram – Menambahkan dan Verifikasi Resep .....	34
Gambar 3.19 Activity Diagram – Koleksi Resep Favorit .....	35
Gambar 3.20 Activity Diagram – Mengomentari Resep .....	35
Gambar 3.21 Activity Diagram – Memberi Ulasan dan Nilai Resep .....	36
Gambar 3.22 Halaman Penambahan Resep tanpa Panduan Masak .....	37
Gambar 3.23 Halaman Penambahan Resep dengan Panduan Masak .....	38
Gambar 3.24 Halaman Pemberian Ulasan dan Nilai Resep.....	38
Gambar 3.25 Halaman Resep Masakan .....	39
Gambar 3.26 Halaman Panduan Masak .....	40
Gambar 3.27 Halaman Daftar Belanjaan Bahan .....	40
Gambar 3.28 Halaman Koleksi Resep Anggota .....	41
Gambar 3.29 Halaman Daftar Resep Baru.....	41
Gambar 3.30 Halaman Verifikasi Resep Baru .....	42
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama .....	45

Gambar 4.2 Tampilan Halaman Hasil Pencarian Resep .....	46
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Informasi Resep Masakan .....	47
Gambar 4.4 Tampilan Ulasan dan Nilai Resep Masakan .....	49
Gambar 4.5 Tampilan Semua Komentar Resep .....	50
Gambar 4.6 Tampilan Daftar Belanjaan Bahan .....	52
Gambar 4.7 Tampilan Video Resep Masakan.....	53
Gambar 4.8 Tampilan Panduan Masak .....	54
Gambar 4.9 Tampilan Panduan Masak – Suara .....	55
Gambar 4.10 Tampilan Panduan Masak – <i>Timer</i> .....	57
Gambar 4.11 Tampilan Panduan Masak – Hitung Mundur Waktu .....	57
Gambar 4.12 Tampilan Panduan Masak – Pemberitahuan Waktu .....	57
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Pendaftaran .....	58
Gambar 4.14 Tampilan Konfirmasi Email Pengguna .....	58
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Masuk( <i>Login</i> ) .....	59
Gambar 4.16 Halaman Akunku.....	59
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Utama dengan Rekomendasi Resep .....	60
Gambar 4.18 Tampilan Ulasan Resep.....	60
Gambar 4.19 Tampilan Berkomentar pada Resep .....	63
Gambar 4.20 Tampilan Menambahkan Ke Koleksi Favorit Anggota .....	64
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Resep Favorit Anggota .....	64
Gambar 4.22 Tampilan Tambah Resep Tanpa Panduan Masak .....	66
Gambar 4.23 Tampilan Tambah Resep Dengan Panduan Masak - 1 .....	66
Gambar 4.24 Tampilan Tambah Resep Dengan Panduan Masak – 2.....	67
Gambar 4.25 Tampilan Tambah Video Resep .....	68
Gambar 4.26 Tampilan Tambah Video Resep dengan Alamat yang Benar .....	68
Gambar 4.27 Tampilan Resepku.....	69
Gambar 4.28 Tampilan Daftar Resep Baru.....	69
Gambar 4.29 Tampilan Lihat Resep Baru Administrator .....	70
Gambar 4.30 Tampilan Terima atau Tolak Resep Baru .....	70
Gambar 4.31 Tampilan Verifikasi Daftar Kategori Baru.....	71
Gambar 4.32 Tampilan Verifikasi Daftar Bahan Baru .....	71
Gambar 4.33 Tampilan Verifikasi Daftar Alat Baru.....	72
Gambar 4.34 Tampilan <i>Instructional Text</i> – Cara Pembuatan.....	73
Gambar 4.35 Tampilan <i>Instructional Text</i> – Instruksi Panduan Masak .....	73

Gambar 4.36 Tampilan Menu Video Resep.....	74
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Video Resep.....	74
Gambar 4.38 Tampilan Panduan Masak – Menavigasikan halaman dengan Suara .....	75
Gambar 4.39 Tampilan teks yang berkontras tinggi – Contoh 1 .....	76
Gambar 4.40 Tampilan teks yang berkontras tinggi – Contoh 2 .....	76
Gambar 4.41 Tampilan teks dengan kalimat yang singkat – Contoh 1 .....	77
Gambar 4.42 Tampilan teks dengan kalimat yang singkat – Contoh 2 .....	78

©UKDW

## Daftar Tabel

Tabel 3.1 Model Data Logika 5 : Menentukan Kunci Aturan Bisnis .....	24
Tabel 3.2 Entitas Anggota.....	26
Tabel 3.3 Entitas KamusKategori .....	26
Tabel 3.4 Entitas KamusBahan .....	26
Tabel 3.5 Entitas KamusAlat .....	27
Tabel 3.6 Entitas UlasanNilai .....	27
Tabel 3.7 Entitas Komentar.....	27
Tabel 3.8 Entitas Resep.....	28
Tabel 3.9 Entitas Bahan .....	28
Tabel 3.10 Entitas Koleksi .....	29
Tabel 3.11 Entitas Alat.....	29
Tabel 3.12 Entitas Langkah.....	29
Tabel 3.13 Entitas LBahan.....	30
Tabel 3.14 Entitas LAlat .....	30
Tabel 4.1 Profil Singkat Pengguna.....	78
Tabel 4.1 Profil Singkat Pengguna(Sambungan) .....	79
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Aplikasi .....	80
Tabel 4.3 Rekap Hasil Uji Coba Aplikasi – Sisi Pengguna .....	81
Tabel 4.4 Rekap Hasil Uji Coba Aplikasi – Sisi Kegiatan .....	81

## **Abstrak**

### **Aplikasi Multimedia Interaktif Resep Masakan Berbasis Web**

Resep masakan merupakan salah satu sumber referensi bagi manusia untuk belajar memasak sebuah masakan yang baru. Informasi resep masakan yang awalnya hanya memuat nama resep, bahan, alat dan cara pembuatan telah berkembang karena dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi pada saat ini. Pengaruh dari teknologi informasi dalam menyajikan informasi resep masakan yang semakin menarik akan meningkatkan kemudahan bagi pengguna dalam mempelajari resep masakan yang baru.

Pemanfaatan teknologi informasi dapat menyajikan informasi resep masakan dengan tambahan unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, suara dan video. Selain berperan dalam menyajikan informasi, multimedia juga dapat berupa masukan dari pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi yang sedang digunakan, sehingga aplikasi menjadi lebih interaktif dan mudah digunakan oleh pengguna yang memerlukan masukan khusus ke aplikasi. Dengan memanfaatkan unsur-unsur multimedia aplikasi resep masakan dapat menyajikan informasi resep masakan yang semakin menarik dan semakin interaktif dengan pengguna yang menggunakannya.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang memiliki berbagai jenis fitur yang menyajikan informasi resep masakan dan berinteraksi dengan pengguna dengan memanfaatkan unsur-unsur multimedia.

**Kata Kunci :** Resep Masakan, Multimedia, Teks, Suara, Video

# **BAB 1**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Resep masakan digunakan sebagai sebuah referensi untuk memudahkan manusia dalam belajar sebuah masakan baru. Perkembangan resep masakan yang semakin meningkat mendorong manusia untuk belajar masakan baru karena resep masakan yang mudah ditemukan pada buku maupun internet. Selain belajar memasak dari resep masakan yang ada, manusia juga membagikan resep yang diciptakan maupun resep yang ditemukan sebagai referensi masakan bagi manusia yang lain. Hal ini yang menyebabkan keberagaman resep masakan yang ditemukan sekarang karena resep-resep masakan yang dibagikan berasal dari negara, budaya, takaran dan rasa yang bervariasi.

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini memungkinkan informasi disajikan dengan tambahan multimedia. Informasi resep masakan dapat diperkaya dengan tambahan unsur multimedia seperti gambar, suara dan video, sehingga pengguna tidak hanya membaca tetapi juga melihat, mendengar dan menonton unsur multimedia yang ditambahkan pada resep. Resep masakan yang ditampilkan dengan kumpulan instruksi atau langkah-langkah dapat dipisahkan menjadi langkah demi langkah sehingga pengguna dapat dipandu dan berfokus pada langkah yang sedang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam tugas akhir ini penulis akan membangun sebuah aplikasi berbasis internet dengan memanfaatkan multimedia yang akan membantu pengguna dalam memasak resep masakan dari aplikasi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah pemanfaatan multimedia dalam menyajikan informasi resep masakan secara online.



### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Resep masakan yang terdapat pada aplikasi hanya dapat ditambahkan oleh administrator dan pengguna yang terdaftar pada aplikasi.
- b. Unsur multimedia yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah teks, suara, gambar dan video.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi resep masakan yang interaktif dan memanfaatkan multimedia dalam menyajikan informasi resep masakan untuk membantu para pengguna dalam memasak resep masakan yang diinginkan.

### **1.5 Spesifikasi Sistem**

Berikut ini adalah spesifikasi aplikasi yang akan dibuat :

- a. Spesifikasi Aplikasi :
  - 1) Aplikasi menyajikan informasi resep masakan dengan memanfaatkan multimedia seperti teks, gambar dan video.
  - 2) Aplikasi dapat memandu pengguna langkah demi langkah terhadap resep masakan yang sedang diakses, jika langkah yang membutuhkan estimasi waktu maka aplikasi menyediakan alat pengatur waktu.
  - 3) Aplikasi menyediakan daftar belanjaan bahan resep masakan untuk pengguna.
  - 4) Aplikasi memperbolehkan administrator dan pengguna yang terdaftar untuk menambahkan resep masakan baru.
  - 5) Pengguna yang terdaftar dapat menyimpan resep favoritnya pada koleksi resep pribadinya pada aplikasi.

- 6) Pengguna yang terdaftar dapat memberi komentar dan penilaian terhadap resep masakan.
  - 7) Aplikasi memberikan rekomendasi resep populer dan resep yang disukai oleh pengguna.
- b. Spesifikasi perangkat lunak pembangun aplikasi :
- 1) Sublime Text 3 Beta
  - 2) Bahasa Pemrograman PHP, HTML5, CSS3, JQuery, JavaScript, AJAX dan Bootstrap Framework
  - 3) Database menggunakan MySQL dengan aplikasi PhpMyAdmin.
  - 4) Sistem Operasi Windows 10 Single Language
  - 5) XAMPP Server v3.2.2
  - 6) Google Chrome versi 50.0.2661.102 m
- c. Spesifikasi perangkat lunak pengguna :
- 1) Memiliki Google Chrome
  - 2) Terkoneksi ke internet
- d. Spesifikasi perangkat keras :
- 1) Processor Intel i5
  - 2) Harddisk 1 TB
  - 3) Memory RAM 4 GB
  - 4) Monitor
  - 5) Keyboard
  - 6) Mouse
- e. Spesifikasi kecerdasan pengguna :
- 1) Menguasai pengoperasian komputer dasar
  - 2) Dapat mengakses internet.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Pada bab 1 akan menjelaskan secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi sistem dan sistematika penulisan. Kemudian pada bab 2 akan membahas tentang

landasan teori yang dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu pendukung penelitian yang berisi tentang penelitian-penelitian yang berkaitan dengan aplikasi resep masakan dan penerapan multimedia dalam aplikasi serta landasan teori yang membahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam tugas akhir ini. Pada bab 3 akan membahas tentang rancangan aplikasi yang terdiri rancangan basis data, *data flow diagram*, *activity diagram*, *use case* dan rancangan input-output aplikasi.

Bab 4 akan membahas tentang hasil implementasi dan analisis aplikasi yang dibangun dari tugas akhir ini dan yang terakhir bab 5 merupakan bagian penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

©UKDW

## **BAB 5**

### **Penutup**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil analisis adalah :

- a. Video resep yang ditampilkan pada halaman tersendiri berfungsi agar memastikan pengguna yang berminat menonton video resep mengakses halaman video resep yang diinginkan.
- b. Pesan yang cenderung panjang atau pilihan istilah yang tidak mewakili menyebabkan pengguna melewati fungsi yang tersedia.

#### **5.2 Saran**

Beberapa saran untuk perkembangan aplikasi selanjutnya.

- a. Aplikasi dapat dikembangkan menjadi terhubung dengan sistem penjualan toko bahan kue, sehingga pengguna bisa melakukan transaksi pembelian bahan yang dapat mengurangi stok bahan dari toko bahan kue secara langsung.
- b. Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur yang dapat menampilkan gambar masakan yang berbentuk tiga dimensi, sehingga pengguna bisa melihat secara 360 derajat gambar hasil masakan dari resep masakan yang diakses.

## Daftar Pustaka

- Budiono, A., & Fairuzabadi, M. (2010). Sistem Informasi Spasial Tarian Adat Indonesia Berbasis Web Multimedia. *Jurnal Dinamika Informatika*, 101-110.
- Evawati, D., & Susilowati. (2013). *Standarisasi Penulisan Resep Masakan Dengan Menggunakan Bahasa Indonesia*. Surabaya: Digilib Unipasby.
- Firdaus, S., Damiri, D. J., & Tresnawati, D. (2012). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic(Studi Kasus CV. GANETIC). *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 1-10.
- Huges, M. (2007, March 6). *Instructional Text in the User Interface: Some Counterintuitive Implications of User Behaviors*. Retrieved from UXmatters: <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/03/instructional-text-in-the-user-interface-some-counterintuitive-implications-of-user-behaviors.php>
- Krug, S. (2013). *Don't Make Me Think!* Jakarta: PT SERAMBI ILMU SEMESTA.
- Nielsen, J. (2003, January 27). *Voice Interfaces: Assessing the Potential*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/voice-interfaces-assessing-the-potential/>
- Schade, A. (2014, May 4). *Responsive Web Design (RWD) and User Experience*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/responsive-web-design-definition/>
- Schade, A. (2014, November 16). *Video Usability*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/video-usability/>
- Sherwin, K. (2015, June 7). *Low-Contrast Text Is Not the Answer*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/low-contrast/>
- Susanto, P., & Sari, I. P. (2012). Pembangunan Perangkat Lunak Aplikasi Resep Hidangan Berbasis Web. *Jurnal LPKIA*, 16-23.
- Wahono, Y. (2013). *Pemanfaatan Voice Recognition pada Telepon Genggam Berbasis Android Sebagai Kendali Perangkat Elektronik*. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Wati, U. A. (2010). *Pengembangan Multimedia Untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu di PGSD FIP UNY*. Yogyakarta: Pusat Studi