

APLIKASI PANDUAN PEMBUATAN KUE TRADISIONAL ACEH BERBASIS ANDROID

Karmila¹⁾, T. M. Johan²⁾, Riyadhul Fajri³⁾

¹⁾Mahasiswa Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

²⁾Dosen Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

Jalan Almuslim No. 1, Bireuen-Aceh Indonesia

e-mail: karmila994@yahoo.co.id

Abstrak — Aceh merupakan provinsi yang sangat luas dengan begitu banyak macam kuliner. Sehingga makanan di Aceh pun memiliki banyak sekali keragaman, terutama apabila ditekankan kepada kue tradisional. Kue tradisional merupakan suatu bentuk identitas dan ciri khas suatu provinsi. Sebagian generasi muda dari mereka masih banyak yang belum tau cara membuat kue-kue khas yang ada di daerah mereka sendiri, bahkan sudah mulai melupakan tentang kue tradisional tersebut. Dengan perubahan zaman yang semakin maju generasi muda kini tidak memiliki pengetahuan dalam pembuatan mengenai kue tradisional Aceh bahkan mereka sudah lupa bagaimana pembuatan satu persatu dari kue tersebut. Oleh karena itu dibuatlah program aplikasi panduan pembuatan kue tradisional Aceh pada air for android melalui media aplikasi Adobe Flash Cs6. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membantu masyarakat khususnya kaum perempuan yang sudah lupa atau tidak bisa bagaimana membuat kue tradisional Aceh.

Kata Kunci — Panduan pembuatan kue tradisional Aceh, AR, Adobe Flash Cs6.

I. PENDAHULUAN

Kue adalah kudapan atau makanan ringan yang bukan makanan utama. **Kue** biasanya bercitarasa manis tetapi ada juga yang bercitarasa gurih dan asin. Kata “**Kue**” berasal dari kata serapan dari bahasa Hokion.

Kue tradisional merupakan suatu bentuk identitas dan ciri khas suatu provinsi. Sebagian generasi muda dari mereka masih banyak yang belum tau cara membuat kue-kue khas yang ada di daerah mereka sendiri, bahkan sudah mulai melupakan tentang kue tradisional tersebut. Dengan perubahan zaman yang semakin maju generasi muda kini tidak memiliki pengetahuan dalam pembuatan mengenai kue tradisional Aceh bahkan mereka sudah lupa bagaimana pembuatan satu persatu dari kue tersebut.

Berikut ini adalah beberapa contoh saja tentang proses pembuatan kue tradisional Aceh :

- a. Proses pembuatan menu kue.
- b. Proses Pembuatan tombol exit.
- c. Proses pembuatan Halaman utama aplikasi berdasarkan rancangan interface atau storyboard .
- d. Proses pembuatan menu utama yang terdiri dari tombol menu kue, profile serta exit.

II. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan diatas, maka rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana mempromosikan Aplikasi Panduan Pembuatan Kue-kue Tradisional Aceh kepada publik secara optimal.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi panduan yang menarik referensi yang di minati masyarakat dalam

pembuatan kue tradisional Aceh yang mudah di pelajari

III. METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian antara lain:

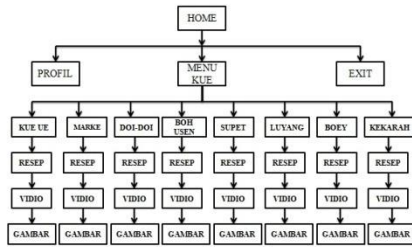
Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan panduan pembuatan kue tradisional Aceh yang bertujuan agar dapat dipergunakan untuk memudahkan pengguna aplikasi ini untuk mempelajari tata cara membuat kue-kue tradisional Aceh yang sudah mulai di dilupakan, dan melalui aplikasi ini panduan pembuatan pengajarannya lebih akurat dan mudah karena menggunakan *Air for android* .

Proses yang dilakukan yaitu dengan merancang gambar interface terlebih dahulu atau dalam bahasa multimedia disebut dengan storyboard gambar dirancang atau di desain dengan menggunakan Adobe photoshop Cs6 dan juga Adobe photoshop Cs4, selanjutnya baru penulis merancang interface yang sudah di desain oleh Adobe photoshop kemudian baru di masukkan ke frame- frame secara sederhana lewat Adobe Flash Cs6, dan Program aplikasi merupakan software yang mempunyai fungsi khusus sesuai dengan tujuan pembuatannya

IV. IMPLEMENTASI

A. Struktur menu

Struktur menu yang dibangun yaitu struktur menu hirarkial model, yaitu hirarki yang berasal dari hasil adaptasi dari *top-down design*, bermula dari satu *frame* menuju *frame* lain, dengan sedikit modifikasi. Pada bagian ini yaitu menjelaskan struktur menu aplikasi yang dibangun secara terstruktur.



Gambar 1 Struktur Menu

B. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk panduan pembuatan kue tradisional Aceh ini adalah aplikasi *Adobe photosop Adobe Flash Cs6* Sistem operasi *window 7*.

C. Implementasi Perangkat Keras

Konfigurasi perangkat keras untuk mendukung pengoperasian sistem yang telah dibuat yaitu sebagai berikut :

1. *Prosesor Acer Aspiraone 722 Core™ C-50(1.0 ghz)*
2. *RAM (Random Access Memory) 2 GB*
3. Keyboard dan mouse standar
4. Tipe Operasi Sistem 32 Bit
5. *Hardisk* dengan kapasitas 320 GB HDD.

D. Implementasi Antar Muka

Pembuatan halaman pembuka merupakan hal yang utama dalam pembuatan suatu aplikasi.



Gambar 2 Halaman Utama

Kemudian jika kita klik button masuk kita akan menjumpai tampilan frame menu kue, profile penulis, exit.



Gambar 3 Tampilan Menu Utama

Kemudian jika kita klik button Menu kue kita akan menjumpai tampilan menu kue – kue tradisional Aceh mulai dari kue supet, Kaukarah, luyang, boh usen, boey,marke, doi-doi, dll.



Gambar 4 Tampilan Halaman Menu kue.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Aplikasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs6* dan dirancang secara interface menggunakan *Adobe Fotoshop*. Selanjutnya menggunakan *interface* (antara muka) agar dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Secara keseluruhan aplikasi ini sangat lah sederhana untuk mempelajari panduan pembuatan kue tradisional Aceh. Aplikasi ini di rancang karena masyarakat Aceh Khususnya Kaum remaja perempuan sudah mulai melupakan bagaimana tata cara untuk membuat kue-kue khas Aceh.

Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik berdasarkan hasil pengujian program pada emulator android, dan juga pada beragam macam Smartphone android yang versinya 3,2 keatas.

B. Saran

Aplikasi ini masih kurang sempurna, sehingga memerlukan banyak perbaikan. Aplikasi ini hanya menyediakan 8 panduan pembuatan kue tradisional Aceh saja dan penulis mengharapkan agar peneliti selanjutnya dapat membuat lebih banyak lagi.

Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan agar membuat program yang lebih sempurna sehingga dapat dipergunakan untuk Dijalankan di web dll.

Penulis berharap agar aplikasi ini bisa dikembangkan, supaya dapat dipergunakan oleh pengguna aplikasi sebagaimana fungsi dari aplikasi ini.

VI. UCAPAN TERIMAKASIH

Bapak dan Ibu Penulis yang senantiasa mendo'akan dan mencurahkan kasih sayang yang begitu besar kepada penulis. Kakak dan adik penulis yang selalu memberikan dukungan, dorongan dan semangat kepada penulis.

Dosen dan para staf Universitas Almuslim Bireuen. Rekan-rekan mahasiswa dan rekan seperjuangan.

DAFTAR PUSTAKA

Sasanti Setianingsih dan Hanif Al Fatta. 2014. *Aplikasi animasi pembelajaran pembuatan kue tradisional*. Yogyakarta: Sekolah tinggi manajemen informatika dan computer amikom Yogyakarta

Umi Tri Lestari dan Krisnawati. 2014. *Pembuatan aplikasi kumpulan resep masakan jawa tradisional berbasis android*. Yogyakarta: Sekolah tinggi manajemen informatika dan computer amikom Yogyakarta

Pradiptya. 2014. *Rancang bangun aplikasi resep masakan berbasis mobile. Program Studi Teknik Informatika*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Efi Rochmatika. 2015. *Aplikasi media pembelajaran origami berbasis flash menggunakan adobe flash cs5. Program studi pendidikan teknik informatika*. fakultas teknik Yogyakarta: universitas negeri yogyakarta.

Zainal. (2010). *Pengertian Software Aplikasi*. <http://cahyomuhajir.blogspot.com/2011/04/engertian-software.html> Diakses pada 24 Mei 2012

Wilman, (2011). *Pengertian Software*, <http://wilmanengkusdafa.blogspot.com/2011/03/pengertian-tentang-software-22.html>. Diakses pada 24 Mei 2012.

Zainal. (2010). *Pengertian Software Aplikasi*. <http://cahyomuhajir.blogspot.com/2011/04/engertian-software.html> Diakses pada 24 Mei 2012

Rizky Dhanta 2009, *Pengertian Hardware*, <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-hardware-perangkat-keras-komputer>

Robert H. Blissmer, 1985. *Pengertian Komputer*. Universitas Sumatera Utara
<https://pascasarjanaunhalu.wordpress.com/2011/08/02/definisi-sistem-komputer/>

Yoga purwanto dan Imam riadi. 2013. *implementasi multimedia sebagai media pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.