

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1 Tujuan.....	2
1.3.2 Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Studi Literatur.....	3
1.5.1.2 Observasi	4
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.2.1 Waterfall.....	4
1.5.3 Metode Pengujian Sistem.....	4
1.5.3.1 Black Box Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Jadwal Pelaksanaan	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Resep Makanan	8
2.3 Android	8
2.4 Android Studio	8
2.5 Kotlin	9
2.6 MySQL.....	10
2.7 Waterfall.....	10
2.8 Black Box Testing	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisis.....	13
3.1.1 Analisi Permasalahan	13
3.1.2 Deskripsi Umum Sistem	13
3.1.3 Speseifikasi kebutuhan Perangkat Lunak	14
3.1.3.1. Kebutuhan Fungsional	14
3.1.3.2. Kebutuhan Non Fungsional	15
3.1.3.3. Aktor	15
3.1.3.4. Kasus Penggunaan	15
3.1.3.4.1. Memilih Login Admin	17
3.1.3.4.2. Memilih Menu Resep	18
3.1.3.4.3. Memilih Menu Resep Kerang	19
3.1.3.4.4. Memilih Menu Resep Udang	20
3.1.3.4.5. Memilih Menu Resep Kepiting	21
3.1.3.4.6. Memilih Menu Resep Ikan	22
3.1.3.4.7. Memilih Menu Menambah Jenis Masakan	23
3.1.3.4.8. Memilih Menu Menghapus Jenis Masakan	25
3.1.3.4.9. Memilih Menu Menambah Resep Masakan	26
3.1.3.4.10. Memilih Menu Menghapus Resep Masakan	27

3.1.3.5. Flowchart	28
3.1.3.6. Squence Diagram	30
3.2. Perancangan	31
3.2.1. Perancangan Arsitektur Sistem	31
3.2.2. Perancangan Basis Data	31
3.2.2.1. Entity Relantionship Diagram	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	34
4.1. Lingkungan Implementasi Perangkat Lunak	34
4.1.1. Lingkungan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
4.1.2. Lingkungan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	34
4.2. Implementasi Antarmuka Pengguna	35
4.2.1. Implementasi Halaman Antarmuka Splash Screen	35
4.2.2. Implementasi Halaman Antarmuka Menu	36
4.2.3. Implementasi Halaman Antarmuka List Jenis Masakan	37
4.2.4. Implementasi Halaman Antarmuka Detail Resep	38
4.2.5. Implementasi Halaman Antarmuka Login	39
4.3. Lingkungan Pengujian	39
4.4. Pengujian Fungsionalitas	40
4.4.1. Pengujian Fungsionalitas Pada Aktor Pengguna	40
4.4.1.1. Pengujian Fungsionalitas Menampilkan Menu Kerang	40
4.4.1.2. Pengujian Fungsionalitas Menampilkan Menu kepiting	40
4.4.1.3. Pengujian Fungsionalitas Menampilkan Menu Ikan	41
4.4.1.4. Pengujian Fungsionalitas Menampilkan Menu Udang	41
4.4.1.5. Pengujian Fungsionalitas Menampilkan Detail Resep	41
4.4.2. Pengujian Fungsionalitas Pada Aktor Admin	42
4.4.2.1. Pengujian Fungsionalitas Login dan Logout	42
4.4.2.2. Pengujian Fungsionalitas Menambah Data Resep Masakan	43
4.4.2.3. Pengujian Fungsionalits Edit Data Resep Masakan	43

4.4.2.4. Pengujian Fungsionalitas Hapus Data Resep Masakan	44
4.5. Pengujian Penerimaan Pengguna / <i>Usability Testing</i>	44
4.5.1. Pengujian Penerimaan Pengguna Pada Aplikasi Resep Masakan Laut	44
4.5.1.1. Profil Responden	44
4.5.1.2. Pertanyaan Kuesioner Pada Pengujian Aplikasi	45
4.5.1.3. Hasil Pengisian Kuesioner	46
4.6. Evaluasi Pengujian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1. Kesimpulan	48
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49