

REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202010752, 18 Maret 2020

## Pencipta

Nama : **Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom, Tio Fani dkk**  
Alamat : **Jl. DI Panjaitan No. 128, Purwokerto, JAWA TENGAH, 53147**  
Kewarganegaraan : **Indonesia**

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto**  
Alamat : **Jl. DI Panjaitan No. 128, Purwokerto, JAWA TENGAH, 53147**  
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Aplikasi Resepku**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : **27 Februari 2020, di Purwokerto**  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**

Nomor pencatatan : **000183455**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal permohonan memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

## LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom	Jl. DI Panjaitan No. 128
2	Tio Fani	Jl. DI Panjaitan No. 128
3	Melani Eka Rahayu	Jl. DI Panjaitan No. 128
4	Yolanda Febrianti Silalahi	Jl. DI Panjaitan No. 128



---

**Resepku**  
Software Document



TABLE OF CONTENTS

Software Document..... 1

**1. INTRODUCTION..... 2**

    1.1 Purpose..... 2

    1.2 Scope ..... 2

**2. SYSTEM SUMMARY ..... 2**

    2.1 Title ..... 2

    2.2 Background..... 2

    2.3 Business Requirements ..... 3

    2.4 System Request ..... 3

**3. SYSTEM DETAILS..... 5**

    3.1 Class ..... 8

    3.2 Method..... 9

    3.3 Dependencies..... 12

    3.4 Test Case ..... 13

**4. PRODUCT MAP AND ARTEFACT..... 16**

    4.1 Software Development..... 16

    4.2 Product Map..... 16

**MAINTENANCE ..... 22**

    TABEL MAINTENANCE APLIKASI RESEPKU..... 22

    TABEL MAINTENANCE ADMIN RESEPKU ..... 23

**TENTANG APLIKASI..... 24**

    DESKRIPSI APLIKASI RESEPKU ..... 24

    USER MANUAL APLIKASI RESEPKU..... 24

## 1. INTRODUCTION

### 1.1 Purpose

Dokumen ini dibuat untuk memenuhi tugas besar mata kuliah Konstruksi Pemeliharaan Perangkat Lunak semester V tahun 2019

### 1.2 Scope

Aplikasi Resepku memiliki target ini pada umumnya adalah ibu-ibu bisa juga di berbagai kalangan yang hobi masak dan yang ingin belajar masak. Karena didukung oleh resep yang lokal khas Indonesia

## 2. SYSTEM SUMMARY

### 2.1 Title

Aplikasi Resepku pada dasarnya dibuat untuk ibu-ibu bisa juga di berbagai kalangan yang hobi masak dan yang ingin belajar masak. Karena didukung oleh resep yang lokal khas Indonesia Tingkat mobilitas yang tinggi, kesibukan, dan jadwal yang padat merupakan faktor seseorang lebih memilih makanan instan atau membeli makanan siap saji tanpa perlu repot-repot memasak. Aplikasi ini dibuat untuk membantu orang-orang yang hobi masak juga orang-orang yang ingin belajar memasak hemat, dengan memasak sendiri makanan yang akan kita makan juga terjamin kebersihannya dan jauh lebih sehat tentunya.

### 2.2 Background

Memasak adalah suatu proses menciptakan sebuah makanan dengan mengurutkan konsep yang ada yaitu langkah-langkah untuk memasak, yang berarti juga memasak adalah mencipta sebuah karya yang bisa dinikmati. Makanan hasil olahan tersebut menjadi sesuatu yang mempunyai cita rasa tersendiri tergantung pada cara pengolahannya. Indonesia secara umum dan hampir seluruh masakan Indonesia kaya dengan bumbu yang berasal dari rempah-rempah seperti kemiri, cabai, temu kunci, lengkuas, jahe, kencur, kunyit, kelapa dan gula aren dengan diikuti penggunaan teknik-teknik memasak menurut bahan dan tradisi-adat.

Kegiatan memasak dilakukan seseorang untuk menghadirkan suatu masakan. Memasak selain menjadi rutinitas yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari, juga bisa menjadi sebuah hobi. Antusiasme masyarakat terhadap kuliner saat ini sangat tinggi karena makanan sekarang ini tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan gizi semata tetapi telah menjadi suatu objek rekreasi yang dapat menghilangkan stres dalam pekerjaan bagi sebagian masyarakat. Tingkat mobilitas yang tinggi, kesibukan, dan jadwal yang padat merupakan faktor seseorang lebih memilih makanan instan atau membeli makanan siap saji tanpa perlu repot-repot memasak.

Selain lebih hemat, dengan memasak sendiri makanan yang akan kita makan juga terjamin kebersihannya dan jauh lebih sehat tentunya. Aneka resep masakan praktis sangat dibutuhkan sebagai suatu sarana yang dapat menuntun pada saat penyiapan bahan-bahan masakan dan cara pembuatannya. Mengapa resep masakan praktis? Karena orang-orang dengan tingkat mobilitas tinggi cenderung lebih suka hal-hal yang mudah, praktis, cepat, dan tidak ribet. Di zaman ini resep tidak hanya dijumpai dalam bentuk fisik, namun juga dalam bentuk digital, sehingga pengguna tidak perlu membeli dan menyimpan buku resep yang tebal. Pengguna hanya perlu mengunduh aplikasi dan memasangnya pada smartphone. Salah satu sistem operasi yang terdapat pada smartphone adalah android. Android memiliki sifat open source yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone.

### 2.3 Business Requirements

Business Requirements
<p>Dengan menggunakan aplikasi Resepku dapat membantu seseorang atau banyak orang untuk melakukan tujuan utama dari aplikasi Resepku yaitu mempelajari berbagai resep.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• aplikasi Resepku berbasis mobile dapat memudahkan mencari informasi melalui aplikasi smartphone.</li><li>• mempermudah aktivitas dalam mencari dan membuat makanan yang dapat disesuaikan dengan bahan yang tersedia.</li><li>• dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pencarian resep pada aplikasi resepku.</li></ul>

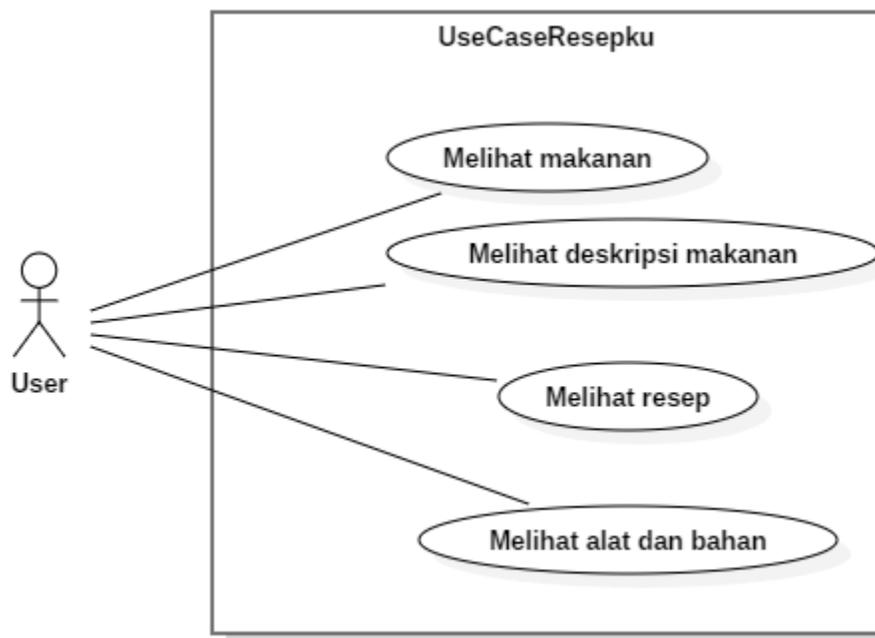
### 2.4 System Request

Resepku	
Project Sponsor	Organisasi pecinta masak

<b>Business Need</b>	Business Need : Project ini dibuat dengan tujuan untuk membantu orang-orang yang hobi masak dan juga orang-orang yang ingin belajar memasak hemat, dengan memasak sendiri makanan yang akan dimakan juga terjamin kebersihannya dan jauh lebih sehat tentunya.
<b>Business Requirements</b>	
<p>Dengan menggunakan aplikasi Resepku dapat membantu seseorang atau banyak orang untuk melakukan tujuan utama dari aplikasi Resepku yaitu mempelajari berbagai resep.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aplikasi Resepku berbasis mobile dapat memudahkan mencari informasi melalui aplikasi smartphone.</li> <li>• mempermudah aktivitas dalam mencari dan membuat makanan yang dapat disesuaikan dengan bahan yang tersedia.</li> <li>• dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pencarian resep pada aplikasi resepku.</li> </ul>	
<b>Business Value</b>	
<b>Tangible Value</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghemat biaya yang dibutuhkan ketika mengambil informasi resep bahan makanan</li> <li>2. Menghemat waktu</li> </ol>

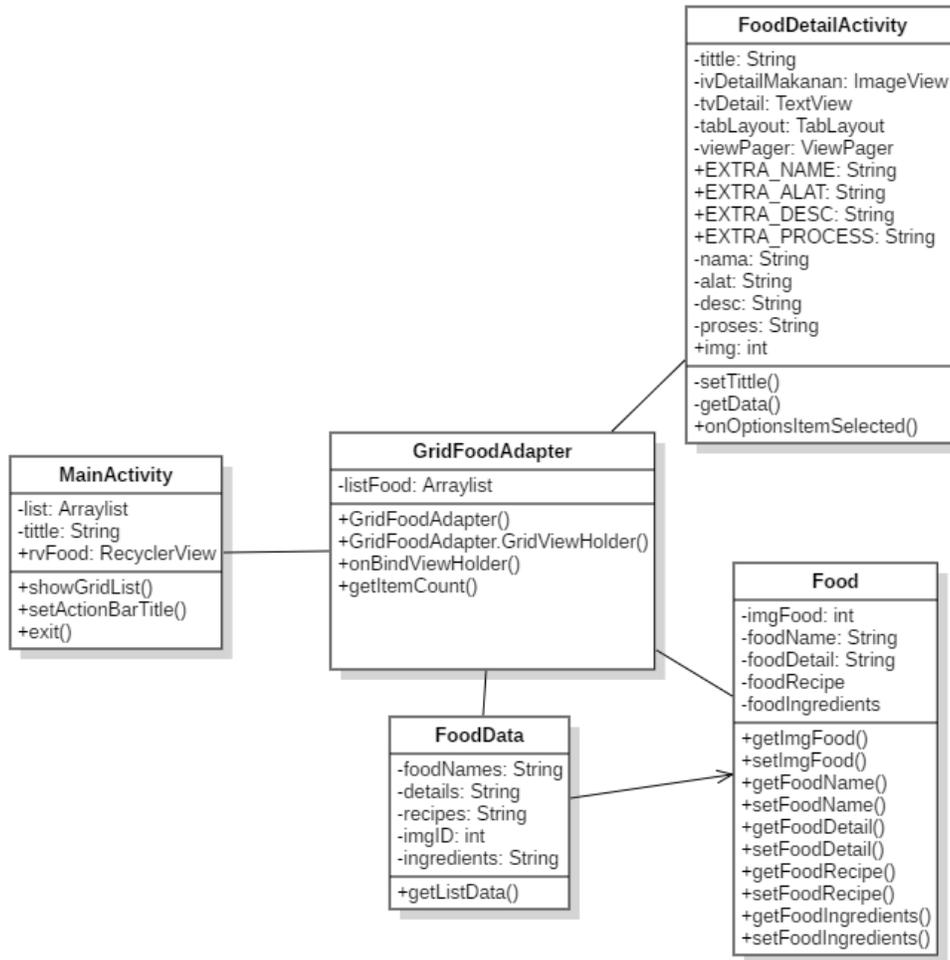
<b>Intangible Value</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. mempermudah aktivitas dalam mencari dan membuat makanan yang dapat disesuaikan dengan bahan yang tersedia.</li><li>2. dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam pencarian resep pada aplikasi resepku.</li><li>3. Mempermudah mengetahui informasi terbaru dari resep-resep</li></ol>
-------------------------	---

### 3. SYSTEM DETAILS



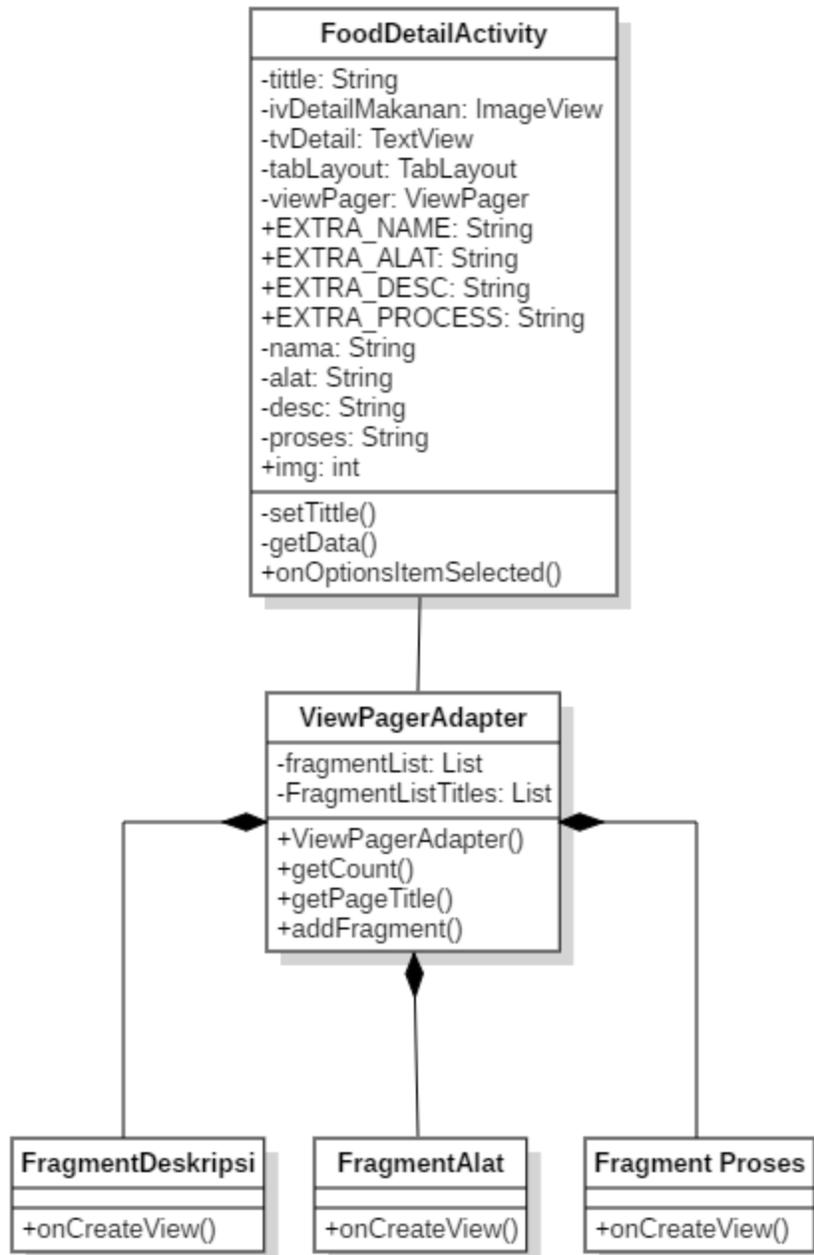
Gambar 3.1 Use Case

Terdapat 4 use case yang terdapat pada aplikasi resepku yaitu melihat makanan, melihat deskripsi makanan, melihat resep, dan melihat alat dan bahan. Adapun berikut merupakan diagram class-nya



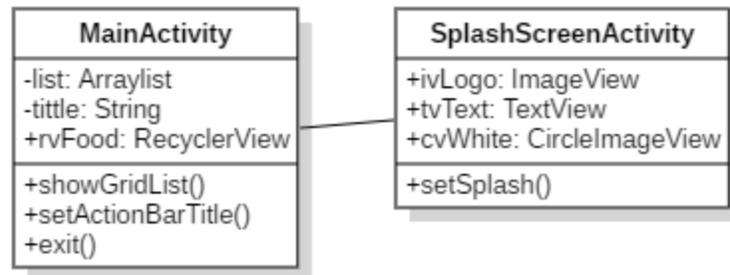
Gambar 3.2 Diagram Class

Diagram di atas merupakan diagram kelas yang berfungsi untuk menampilkan data dan mendapatkan data. Terdapat 5 kelas utama yaitu MainActivity, GridFoodAdapter, FoodData, Food, dan FoodDetailActivity. Kelas tersebut memiliki relasi asosiasi kecuali kelas FoodData dengan kelas Food yang memiliki relasi Agregasi yang merupakan hubungan yang lebih kuat daripada asosiasi. Pada diagram kelas di atas, terlihat hubungan antara kelas FoodData dengan kelas Food. Kelas Food merupakan bagian dari kelas FoodData, tetapi kelas FoodData dan kelas Food dapat diciptakan sendiri-sendiri.



Gambar 3.3 Diagram Class

Diagram di atas merupakan diagram kelas yang memiliki fungsi untuk menampilkan Deskripsi, Alat dan bahan serta proses dalam pembuatan makanan. Ketiga kelas fragment memiliki hubungan Komposisi Komposisi merupakan bentuk khusus dari agregasi dimana terdapat hubungan antar kelas yang lebih kuat. Ketiga kelas fragment merupakan bagian dari kelas ViewPagerAdapter jadi ketika kelas ViewPagerAdapter dihilangkan atau dihapus ketiga kelas fragment tersebut tidak berfungsi dan tidak dapat digunakan.



Gambar 3.4 Diagram Class

Diagram kelas di atas merupakan diagram kelas yang berfungsi untuk menampilkan SplashScreen. Kelas MainActivity dan SplashScreenActivity memiliki hubungan asosiasi.

### 3.1 Class

Terdapat 3 fungsi Utama dalam aplikasi resepku, yaitu :

#### 1. Mendapatkan dan Menampilkan data

Kelas ini dapat dilihat pada diagram kelas pada gambar 3.2 memiliki 5 kelas, yaitu :

##### a. MainActivity

Kelas MainActivity merupakan kelas utama dari program dari aplikasi resepku. Kelas MainActivity berfungsi untuk menampilkan list makanan yang disediakan.

##### b. GridFoodAdapter

Kelas GridFooAdapter berfungsi sebagai adapter dari recycleviewer sehingga dapat ditampilkan pada MainActivity. Pada kelas ini juga terdapat event handling untuk mengirim dan menampilkan data yang diklik

##### c. FoodDetailActivity

Kelas FoodDetailActivity berfungsi untuk menampilkan detail dari recyclerview yang dipilih. Pada kelas ini menampilkan gambar makanan, deskripsi makanan, alat dan bahan makanan, dan proses pembuatan makanan.

##### d. FoodData

Kelas FoodData seperti database pada aplikasi ini karena pada kelas ini berisi data dari setiap makanan yang ada. Data tersebut tersimpan dalam array.

##### e. Food

Kelas Food memiliki fungsi untuk setter dan getter serta terdapat konstruktor juga pada kelas ini.

## 2. Menampilkan Deskripsi, Alat dan Bahan, dan Proses Pembuatan

Kelas ini dapat dilihat pada gambar 3.3 memiliki 5 kelas yaitu

### a. FoodDetailActivity

Kelas FoodDetailActivity berfungsi untuk menampilkan detail dari recyclerview yang dipilih. Pada kelas ini menampilkan gambar makanan, deskripsi makanan, alat dan bahan makanan, dan proses pembuatan makanan.

### b. ViewPagerAdapter

Kelas ini berfungsi sebagai adapter yang dipanggil pada FoodDetailActivity sehingga tab layout dapat berfungsi.

### c. Kelas Fragment

Kelas Fragment berfungsi untuk membuat tab sehingga dapat berfungsi. Pada kelas ini terdapat method yang digunakan untuk menampilkan tab layout sehingga dapat berfungsi

## 3. SplashScreen

Kelas ini dapat dilihat pada gambar 3.4 memiliki 2 kelas yaitu

### a. MainActivity

Kelas MainActivity merupakan kelas utama dari program dari aplikasi resepku. Kelas MainActivity berfungsi untuk menampilkan list makanan yang disediakan.

### b. SplashScreenActivity

Kelas Splashscreen merupakan kelas yang menampilkan tampilan utama ketika aplikasi Resepku diklik memiliki animasi yang didapatkan dari file anim.

## 3.2 Method

Function

### a. MainActivity

Tidak ada fungsi khusus dari kelas ini

### b. GridFoodAdapter

1. GridFoodAdapter.GridViewHolder()

Berfungsi untuk menampilkan data.

2. getItemCount()

Merupakan fungsi pada GridFoodAdapter yang berfungsi untuk mendapatkan nilai dari jumlah ArrayList dan mengembalikan nilai tersebut.

c. FoodData

getListData()

Fungsi ini berfungsi untuk mendapatkan nilai-nilai dari kelas FoodData dan mengembalikan nilai dari List data yang tersedia

d. Food

1. getImgFood()

Fungsi ini terdapat pada kelas Food dan berfungsi untuk mendapatkan dan mengembalikan imgfood yang bertipe data int.

2. getImgName()

Fungsi ini terdapat pada kelas Food dan berfungsi untuk mengembalikan nameFood String

3. getFoodDetail()

Fungsi ini terdapat pada kelas Food dan berfungsi untuk mengembalikan foodDetail yang bertipe data String.

4. getFoodRecipe()

Fungsi ini terdapat pada kelas Food dan berfungsi untuk mengembalikan foodRecipe yang bertipe data String.

5. getFoodIngredients()

Fungsi ini terdapat pada kelas Food dan berfungsi untuk mengembalikan foodIngredients yang bertipe data String.

e. FoodDetailActivity

1. onOptionsItemSelected()

Berfungsi untuk memilih item yang dipilih.

f. ViewPagerAdapter

1. getCount()

Berfungsi untuk mendapatkan jumlah.

2. getItem()

Berfungsi untuk menambahkan item.

3. getPageTitle()

berfungsi untuk mendapatkan title.

g. Kelas Fragment

1. onCreateView()

Kelas Fragment memiliki fungsi yang sama yaitu untuk menampilkan fragment

h. SplashScreenActivity

Kelas ini tidak memiliki fungsi

2. Procedure

a. MainActivity

1. ShowGridlist()

Prosedur ini berfungsi untuk menampilkan recyclerview yang sudah diatur pada kelas GridListAdapter

2. setTitle()

Prosedur ini berfungsi untuk mengganti title dari program dan menambahkan button/icon back.

b. GridFoodAdapter

1. GridFoodAdapter()

Merupakan konstruktor yang berfungsi untuk mereferensikan data.

2. onBindViewHolder()

Merupakan prosedur untuk menampilkan gambar dan text pada recyclerview serta berfungsi sebagai eventhandling.

c. FoodData

Pada kelas ini tidak memiliki prosedur

d. Food

1. setImageFood()

Berfungsi untuk mengatur imageFood yang bertipe data int

2. setFoodName()

Berfungsi untuk mengatur FoodName yang bertipe data string

3. setFoodDetail()

Berfungsi untuk mengatur foodDetail yang bertipe data string

4. setFoodRecipe()

Berfungsi untuk mengatur foodRecipe yang bertipe data string

5. setFoodIngredients

Berfungsi untuk mengatur foodIngredients yang bertipe data string

e. FoodDetailActivity

1. setTitle()

Prosedur ini berfungsi untuk mengatur title dari kelas tersebut dan menambahkan tombol back.

2. getData()

Prosedur ini berfungsi untuk mendapatkan data yang didapatkan melalui intent dan putExtra.

f. ViewPagerAdapter

1. addFragment()

Prosedur ini terdapat pada kelas ViewPagerAdapter dan berfungsi untuk menambahkan fragment yang ada

g. Kelas Fragment

Kelas ini tidak memiliki prosedur.

h. SplashScreenActivity

1. setSplash()

Prosedur ini memiliki fungsi untuk menampilkan splashscreen dan menampilkan animasi yang ada.

### 3.3 Dependencies

a. implementation 'androidx.recyclerview:recyclerview:1.0.0'

Dependencies ini berfungsi untuk menambahkan library recyclerview sehingga dapat lebih mudah menampilkan data.

b. implementation 'androidx.cardview:cardview1.0.0'

Dependencies ini berfungsi untuk menambahkan cardview untuk mempercantik tampilan.

c. implementation 'de.hdodenhof:circleimageview:3.0.0'

Dependencies ini berfungsi untuk membuat gambar menjadi lingkaran.

d. implementation 'com.android.support:design:28.0.0'

Dependencies ini berfungsi untuk menambahkan library support design sehingga dapat menggunakan menu tab layout.

e. implementation 'com.github.bumbtech.glide:glide:4.9.0'

Dependencies ini berfungsi untuk mendapatkan gambar.

### 3.4 Test Case

No Test case : 1

Test case description: Melihat list makanan
Aktor : User
Test Steps : 1. Membuka Aplikasi 2. Melihat list makanan
Expected Result : Tampilan list makanan
Actual Result : Berhasil Tertampil
Pass/Fail : Pass

No Test case : 2

Test case description: Melihat deskripsi makanan
Aktor : User

Test Steps : 1. Membuka Aplikasi 2. Melihat list makanan 3. memilih makanan pada list makanan
Expected Result : Tampilan deskripsi makanan
Actual Result : Berhasil Tertampil
Pass/Fail : Pass

No Test case : 3

Test case description: Melihat resep makanan
Aktor : User
Test Steps : 1. Membuka Aplikasi 2. Melihat list makanan 3. Memilih makanan pada list makanan 4. Melihat resep pada deskripsi makanan

Expected Result : Tampilan resep makanan

Actual Result : Berhasil Tertampil

Pass/Fail : Pass

#### 4. PRODUCT MAP AND ARTEFACT

##### 4.1 Software Development

Aplikasi resepku dikembangkan dengan metode pengembangan perangkat lunak Skrum. Skrum adalah salah metode rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip pendekatan agile, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, incremental produk dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir. Masing-masing metode memiliki fokus atau penekanan yang berbeda dan tentu saja dapat dikombinasikan untuk menghasilkan proses yang optimal. Adapun berikut alasan-alasan kami menggunakan metode ini :

**a. Waktunya sudah jelas**

Metode skrum dijalankan ketika waktunya sudah jelas. Dalam kasus pengembangan perangkat lunak resepku waktu akhir juga sudah jelas yaitu 2 minggu setelah UTS. Jadi karena itulah kami mengembangkan perangkat lunak resepku menggunakan metode skram.

**b. Cocok untuk pengembangan proyek baru**

Resepku merupakan sebuah proyek baru bagi kami, sehingga kami memilih metode ini.

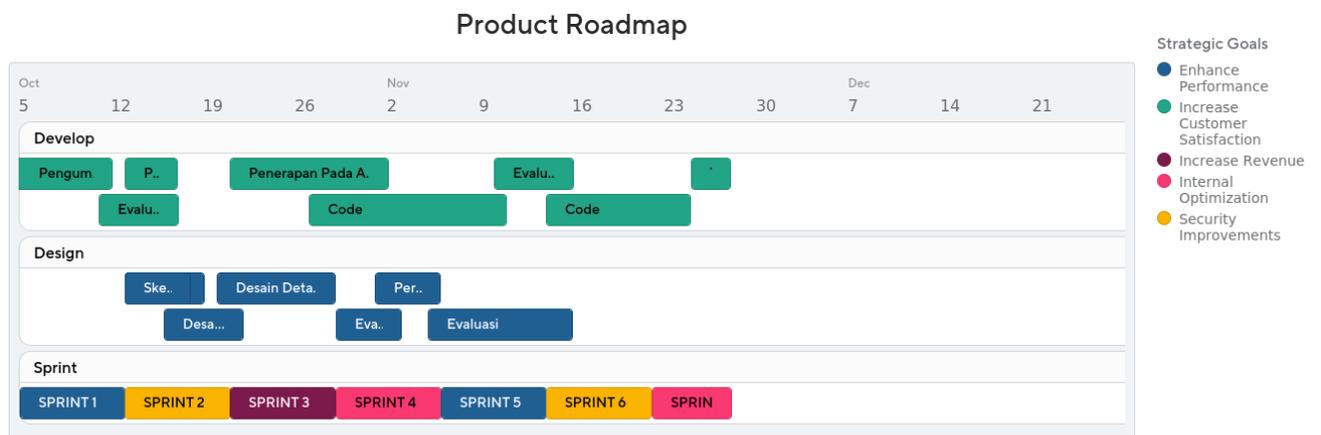
**c. Ada review setiap sprint**

Review sangat berguna untuk menilai progress dari apa yang sudah dikerjakan. Apalagi untuk kami yang masih pemula agar setiap progress ke depan nya lebih baik lagi.

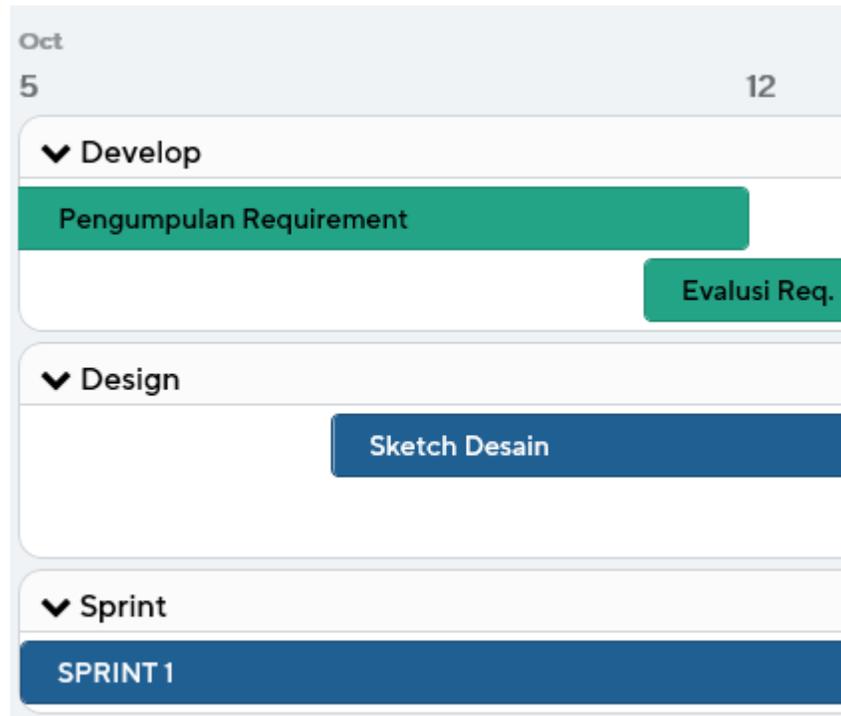
Adapun kenapa kami tidak menggunakan SDLC karena membutuhkan waktu yang lama.

##### 4.2 Product Map

###### 1. Roadmap

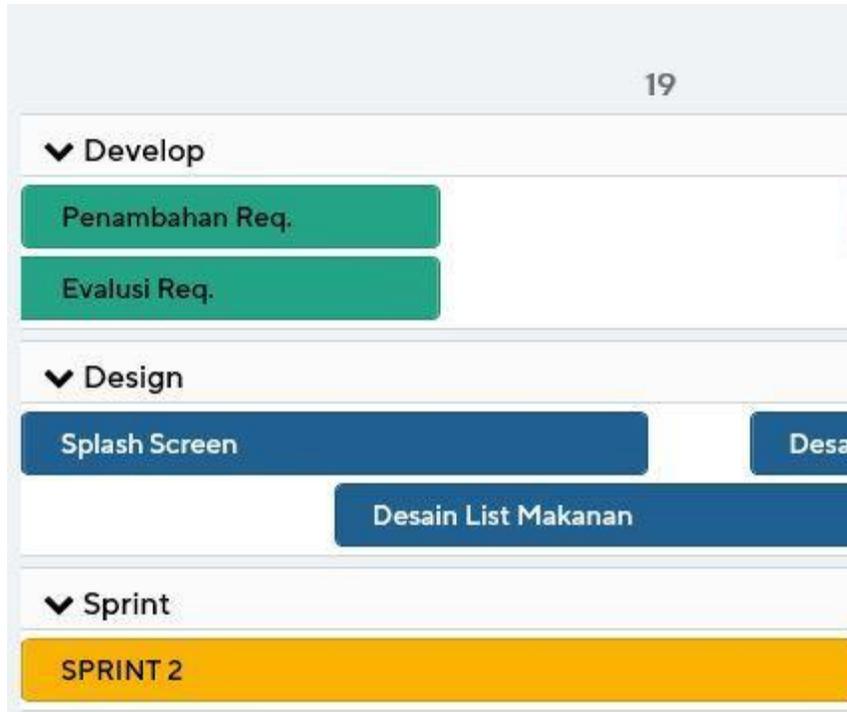


Pada roadmap yang telah dibuat terdapat 7 kali SPRINT diantaranya :



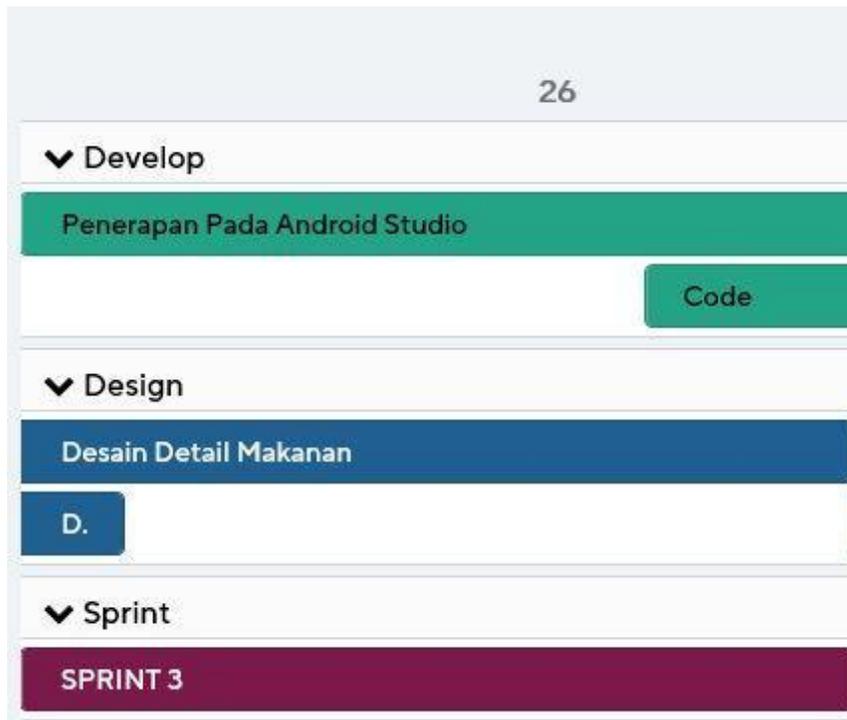
Gambar Sprint 1

SPRINT 2 pada sprint kedua ini dilakukan penambahan requirement untuk aplikasi resepku, selanjutnya diadakan evaluasi kembali terhadap requirementnya. Pada tahap design yaitu dilakukan adanya pembuatan splash design, design detail makanan dan desain pada list makanan Aplikasi Resepku.



Gambar Sprint 2

SPRINT 3 sprint kali ini mulai menerapkan desain pada Android Studio dan melakukan tahap coding. Pada tahap design masih melakukan design detail makanan dan desain pada list makanan Aplikasi Resepku.



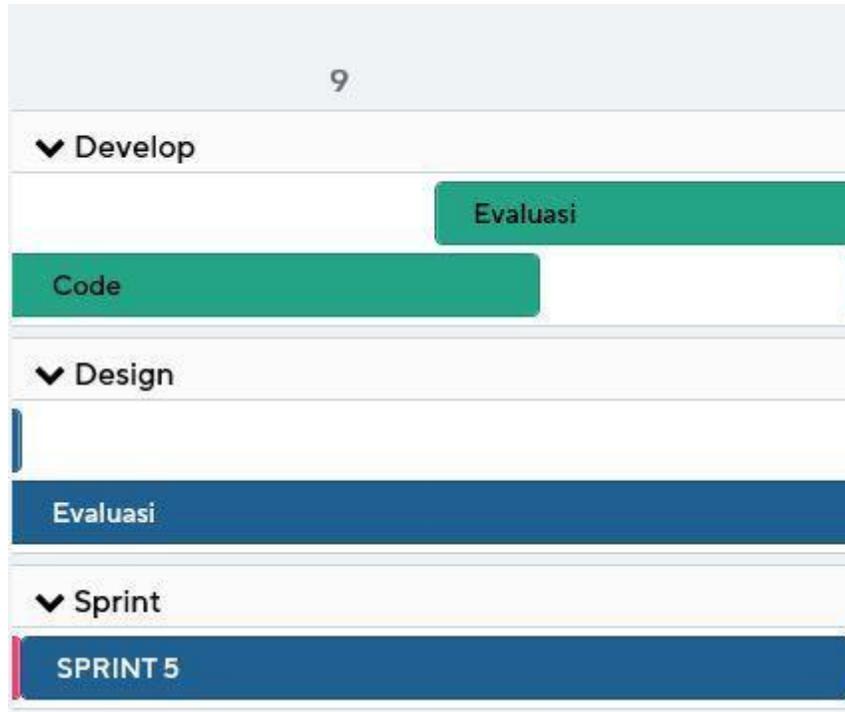
Gambar Sprint 3

SPRINT 4 pada sprint ke empat masih dilakukan penerapan ke Android Studio dan melakukan coding pembuatan aplikasi. Pada desain dilakukan perbaikan terhadap desain yang dirasa kurang tepat pada aplikasi yang selanjutnya dilakukan evaluasi.



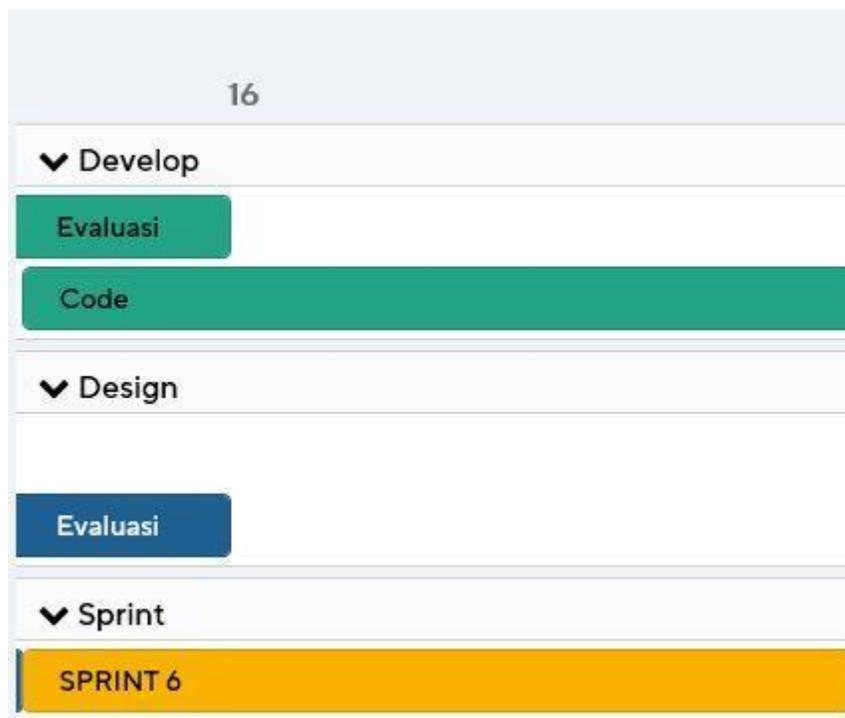
Gambar Sprint 4

SPRINT 5 yaitu dilakukannya evaluasi code yang sebelumnya telah dibuat dan selanjutnya dilakukan coding terhadap aplikasi resepku. pada tahap desain dilakukan evaluasi desain agar tidak ada kesalahan pada desain.



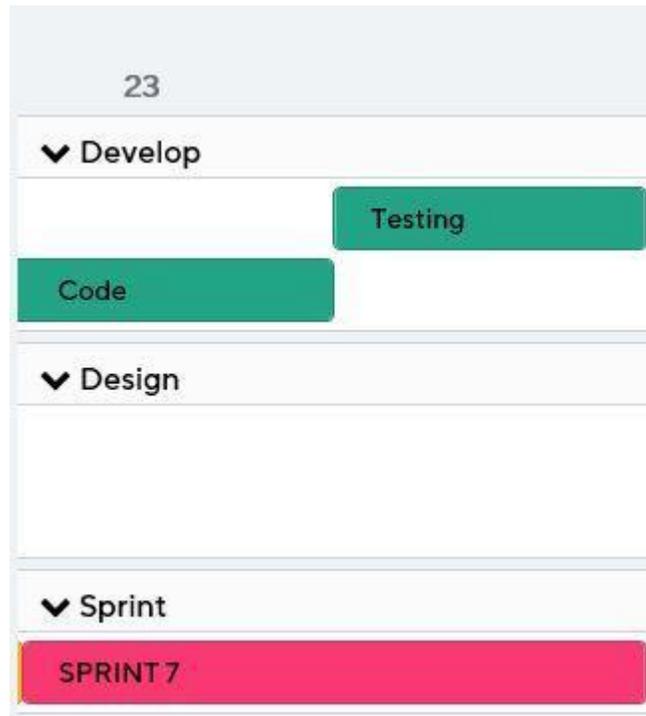
Gambar Sprint 5

SPRINT 6 dilakukan evaluasi pada code yang dilakukan dan melanjutkan coding kembali setelah dilakukannya evaluasi code yang selanjutnya pada desain juga dilakukan evaluasi desain.



Gambar Sprint 6

SPRINT 7 merupakan sprint terakhir, sprint ke tujuh pada aplikasi Resepku yang dilakukan penyelesaian code pada aplikasi resepku dan selanjutnya dilakukan testing pada aplikasi Resepku.



Gambar Sprint 7

## MAINTENANCE

TABEL MAINTENANCE APLIKASI RESEPKU

No.	Maintenance	Detail	Follow Up	Versi
1	Adaptive	Fitur Pencarian	Penambahan method SearchData	1.0.1
			Penambahan kolom baru pada firebase	
		Kategori	Penambahan kelas Category dan CategoryData	1.0.2
			Penambahan adapter untuk menampilkan data kategori	
			Desain tampilan kategori	1.0.3
			Penambahan icon tiap kategori	
			Penambahan method ShowCategory	1.0.4
Penambahan data kategori				
2	Pervektif	User Interface	Memperbarui tampilan list resep	1.0.5
			Mengganti warna cardview asal(hitam) dengan warna putih	
			Penambahan searchview pada tampilan utama	1.0.6
			Penambahan swipper untuk refresh	
			Penambahan judul	1.0.7
			Penambahan daftar semua menu makanan	
			Mengganti warna judul resep menjadi jingga	
		Penambahan fitur search nama makanan	Penambahan kolom search pada firebase	1.0.8
			Menambahkan variabel search pada penambahan dan update data	
			Menambahkan method searchByName	
3	Korektif	Memperbaiki fitur search	Membetulkan fungsi search	1.0.9
4	Preventif	Pengangan ketika tidak ada data ditemukan	Menambahkan textview ketika data tidak dtiemukan	

5	Pervektif	Mengganti Font	Mengganti font dan size dari data deskripsi, bahan, dan proses	
---	-----------	----------------	--	--

TABEL MAINTENANCE ADMIN RESEPKU

No.	Maintenance	Detail	Follow Up	Versi
1.	Adaptive	Admin (CRUD Data)	Penyambungan dengan firebase	1.0
			Penambahan UI login	
			Penambahan refresh data	
			Peambahan method ShowData	
			Penambahan Activity Add Data	
			Penambahan UI daftar makanan	
			Penambahan method Update dan delete data	
2	Korektif	Penambahan event error ketika admin menambah data	Menambahkan Method cekForm	1.0.1
3	Adaptive	Penambahan Spinner	Menambahkan spinner untuk kategori	1.0.2

## TENTANG APLIKASI

### DESKRIPSI APLIKASI RESEPKU

Kegiatan memasak dilakukan seseorang untuk menghadirkan suatu masakan. Memasak selain menjadi rutinitas yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari, juga bisa menjadi sebuah hobi. Antusiasme masyarakat terhadap kuliner saat ini sangat tinggi karena makanan sekarang ini tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan gizi semata tetapi telah menjadi suatu objek rekreasi yang dapat menghilangkan stres dalam pekerjaan bagi sebagian masyarakat. Tingkat mobilitas yang tinggi, kesibukan, dan jadwal yang padat merupakan faktor seseorang lebih memilih makanan instan atau membeli makanan siap saji tanpa perlu repot-repot memasak. Selain lebih hemat, dengan memasak sendiri makanan yang akan kita makan juga terjamin kebersihannya dan jauh lebih sehat tentunya. Aneka resep masakan praktis sangat dibutuhkan sebagai suatu sarana yang dapat menuntun pada saat penyiapan bahan-bahan masakan dan cara pembuatannya. Mengapa resep masakan praktis? Karena orang-orang dengan tingkat mobilitas tinggi cenderung lebih suka hal-hal yang mudah, praktis, cepat, dan tidak ribet. Di zaman ini resep tidak hanya dijumpai dalam bentuk fisik, namun juga dalam bentuk digital, sehingga pengguna tidak perlu membeli dan menyimpan buku resep yang tebal.

Aplikasi Resepku pada dasarnya dibuat untuk ibu-ibu bisa juga di berbagai kalangan yang hobi masak dan yang ingin belajar masak. Karena didukung oleh resep yang lokal khas Indonesia Tingkat mobilitas yang tinggi, kesibukan, dan jadwal yang padat merupakan faktor seseorang lebih memilih makanan instan atau membeli makanan siap saji tanpa perlu repot-repot memasak. Aplikasi ini dibuat untuk membantu orang-orang yang hobi masak juga orang-orang yang ingin belajar memasak hemat, dengan memasak sendiri makanan yang akan kita makan juga terjamin kebersihannya dan jauh lebih sehat tentunya.

### USER MANUAL APLIKASI RESEPKU

1. Langkah awal pengguna harus mendownload dan mengakses aplikasi Resepku terlebih dahulu, pada gambar 1 merupakan tampilan splash screen dari aplikasi Resepku.



Gambar 1 Splash screen Aplikasi Resepku

2. Selanjutnya masuk ke dalam aplikasi resepku dan akan menampilkan halaman home Resepku.



Gambar 2 Home Aplikasi Resepku

3. Pada aplikasi Resepku resep bisa di pilih melalui kategori, pencarian maupun langsung dari home aplikasi resepku



Gambar 3 Resep Masakan



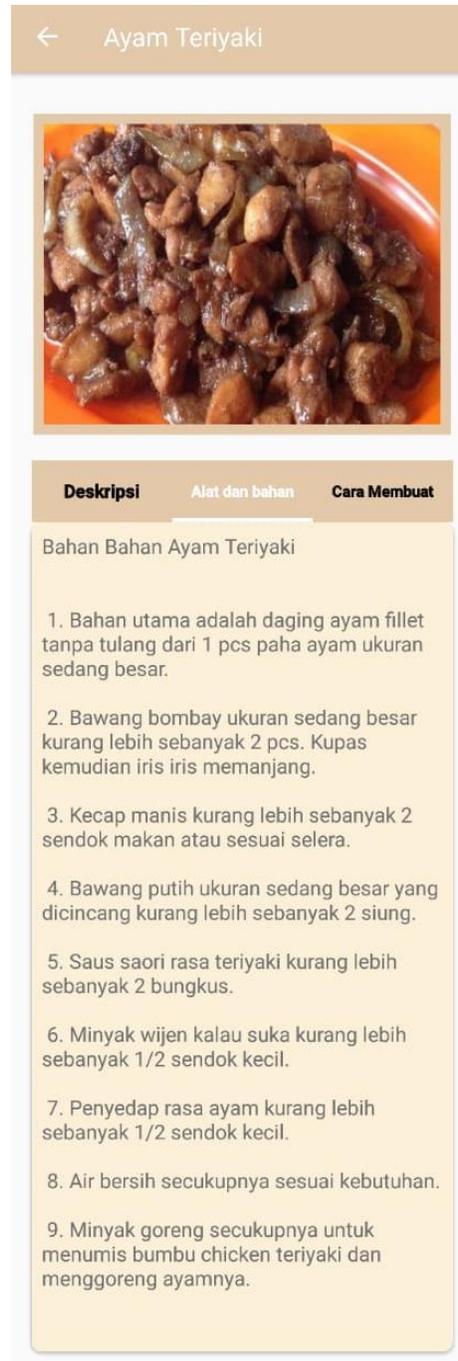
Gambar 4 Resep berdasarkan Kategori

4. Setelah menemukan resep pengguna dapat melihat resep dengan cara meng-klik resep yang dipilih. Pada resep yang telah dipilih akan muncul pada bar pertama yaitu deskripsi dari masakan bisa dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Detail Resep

5. Untuk melihat alat dan bahan pengguna dapat melihat pada bar alat dan bahan seperti pada gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Alat dan Bahan

6. Sedangkan untuk cara memasak dapat dilihat pada bar cara membuat pada gambar 7.



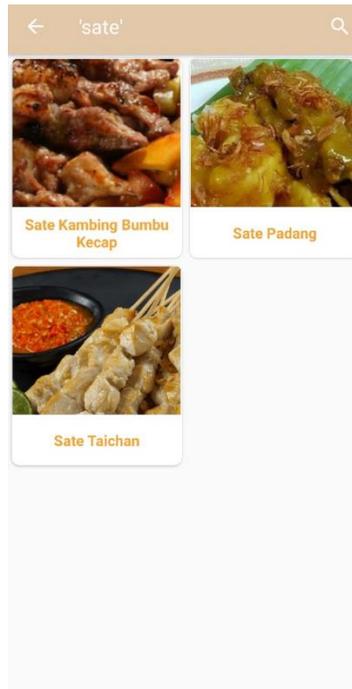
Gambar 7 Tampilan Cara Membuat

7. Untuk kembali ke menu awal pengguna dapat menekan tombol kembali.
8. Untuk menemukan resep dengan fitur pencarian pengguna bisa menulis resep yang akan di cari pada fitur pencarian, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Pencarian

9. Hasil Pencarian resep melalui fitur pencarian pada gambar 9



Gambar 9 Hasil Pencarian