****

**SKRIPSI**

**Sistem Penilaian Kuliner Berbasis *Android***

**OLEH :**

**MUHAMMAD AGUNG**

**1329041043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**Muhammad Agung, 1329041043. 2018. *Sistem Penilaian Kuliner berbasis Android.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Zulhajji dan Satria Gunawan Zain.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem penilaian kuliner berbasis Android yang berisi tentang cara penilaian kuliner menggunakan aplikasi android tanpa menggunakan kertas dan mengetahui hasil uji kelayakan menggunakan standarisasi ISO 9126 dari aspek *functionality*, *maintainability*, *usability*, dan *portability.* Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *Aplikasi android studio.* Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan perangkat lunak (*software development)* dengan model perkembangan *prototype.* Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi, (2) wawancara, (3) kuesioner dan (4) dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan tanggapan dari pengguna terhadap sistem penilaian kuliner berbasis *android* ini dapat disimpulkan dari hasil pengujian ISO 9126 dari aspek pengujian *usability* diperhitungan hasil kuesioner diperoleh rata rata skor “91%” dengan kategori sangat baik, pada aspek pengujian *functionality* mendapat persentase sebesar 100 % termasuk kategori layak digunakan, pada aspek *portability* mendapatkan persentase 100 % termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem penilaian kuliner layak digunakan pengguna untuk melakukan penilaian.

**Kata Kunci:** aplikasi, sistem penilaian, makanan dan kuliner, *Android*

[1][2][3][4][5]

[1] M. Rais, “Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills,” in *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*, 2010.

[2] D. D. Andayani, “Application of the Prototype Development Model to Develop Online Information System for Student Internship at the Vocational High School in South Sulawesi Indonesia,” *Adv. Sci. Lett.*, vol. 24, no. 5, pp. 3713–3717, 2018.

[3] F. Fathahillah, P. I. Santosa, and R. Hartanto, “PURWARUPA APLIKASI PENDAFTARAN KTP BERGERAK,” *Proc. KNASTIK*, 2013.

[4] M. R. Saing and S. G. Zain, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Transportasi Darat, Laut Dan Udara Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[5] F. Said, A. Wahidiyat, D. D. Andayani, H. Harifuddin, and R. Salam, “Development of Travel Attractions Through the Design of Google SketchUp Based Coastal Tourist Map (Pengembangan Daya Tarik Wisata Melalui Perancangan Peta Wisata Pantai Berbasis Google SketchUp),” *Pekommas*, vol. 2, no. 2, 2017.