



**PEMBUATAN RESEP MASAKAN TRADISONAL SUMATRA BARAT
COOKITO BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR

ADAM ACHMAD PRATAMA

NIM. 2210501027

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

2025



**PEMBUATAN RESEP MASAKAN TRADISONAL SUMATRA BARAT
COOKITO BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya
Komputer**

ADAM ACHMAD PRATAMA

NIM. 2210501027

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil dari karyan sendiri dan semua sumber yang dikutip dan dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Adam Achmad Pratama

NIM : 2210501027

Tanggal : 11 Januari 2026

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya berssedia untuk dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

11 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Adam Achmad Pratama

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adam Achmad Pratama
NIM : 22010501027
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : DIII Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul **"PEMBUATAN RESEP MASAKAN TRADISONAL SUMATRA BARAT COOKITO BERBASIS WEBSITE"**. Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (basis data), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Ditetapkan di: tempat Bekasi

Tanggal Persetujuan: 11 Januari 2026

Yang menyatakan,



Adam Achmad Pratama

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adam Achmad Pratama

NIM. : 2210501027

Program Studi : Informatika/Sistem Informasi Program Sarjana/Diploma 3 (*Coret yang tidak perlu)

Judul Skripsi/TA. :

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN RESEP MASAKAN
TRADISIONAL SUMATRA BARAT BERBASIS WEBSITE**

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang tugas akhir.

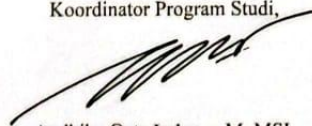
Jakarta, 17 ,Maret 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing,



Jin Ernawati S.Kom.M.Si.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Andhika Octa Indarso, M. MSI.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PEMBUATAN RESEP MASAKAN TRADISIONAL SUMATRA
BARAT COOKITO BERBASIS WEBSITE
Nama : Adam Achmad Pratama
NIM : 2210501026
Prodi : D-III Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Theresia Wati, S.Kom., MTI.

Penguji 2:
Ika Nurlaili, S.Kom., M.Sc.

Pembimbing 1:
Iin Ernawati, S.Kom., M.Si



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Andhika Oeta Indarso, M.MSI.
NIP. 198408282018031001

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Pelaksanaan Ujian Tugas Akhir :
16 Desember 2025



PEMBUATAN RESEP MASAKAN TRADISIONAL SUMATRA BARAT COOKITO BERBASIS WEBSITE

Adam Achmad Pratama

Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aktivitas sehari-hari seperti mencari dan mempelajari resep masakan. Di tengah kemajuan ini, masakan tradisional Indonesia, khususnya dari Sumatra Barat, mulai kehilangan popularitasnya dan tergeser oleh masakan asing. Kurangnya dokumentasi dan akses terhadap resep tradisional menjadi salah satu penyebab berkurangnya apresiasi masyarakat terhadap kuliner khas daerah. Padahal, masakan tradisional Sumatra Barat memiliki nilai budaya dan cita rasa yang tinggi yang patut untuk dilestarikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pembuatan resep masakan tradisional Sumatra Barat berbasis *website*. Sistem ini dibangun menggunakan metode *Waterfall* yang terdiri dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan, desain sistem, pengodean, uji coba, dan implementasi. Dengan sistem ini, diharapkan resep-resep masakan tradisional Sumatra Barat dapat terdokumentasi dengan baik dan mudah diakses oleh masyarakat luas, sehingga dapat membantu melestarikan warisan budaya kuliner Indonesia.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Website*, Masakan Tradisional, Sumatra Barat, *Waterfall*

**CREATION OF TRADITIONAL WEST SUMATRA COOKING RECIPES
BASED ON THE COOKITO WEBSITE**

Adam Achmad Pratama

D-III Information Systems Study Program, Faculty of Computer Science

National Development University "Veteran" Jakarta

ABSTRACT

The development of information technology has significantly impacted various aspects of human life, including everyday activities such as searching for and learning cooking recipes. Amidst this advancement, traditional Indonesian cuisine—especially from West Sumatra—has been losing its popularity and is increasingly overshadowed by foreign dishes. The lack of proper documentation and limited access to traditional recipes are major factors contributing to the declining public appreciation of regional culinary heritage. In fact, West Sumatran cuisine holds high cultural and culinary value that deserves to be preserved. This research aims to design and develop a web-based information system for documenting traditional West Sumatran recipes. The system is developed using the Waterfall method, which consists of problem identification, data collection, requirements analysis, system design, coding, testing, and implementation. The resulting system is expected to facilitate the preservation and wider dissemination of traditional West Sumatran recipes, making them easily accessible to the general public and helping to sustain Indonesia's cultural culinary heritage.

Keywords: *Information System, Website, Traditional Cuisine, West Sumatra, Waterfall*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN RESEP MASAKAN TRADISIONAL SUMATRA BARAT BERBASIS WEBSITE” ini dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Diploma III Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat membantu mendokumentasikan, menyebarkan, dan melestarikan resep-resep masakan tradisional khas Sumatra Barat. Dengan adanya sistem ini, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mengakses informasi resep masakan tradisional yang mulai terlupakan seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan selera masyarakat. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah memberikan izin, arahan, serta fasilitas yang sangat berarti selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Andhika Octa Indarso, M.MSI., selaku Koordinator Program Studi DIII Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang selalu memberi dukungan dan memfasilitasi selama penulis menempuh pendidikan.
4. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI, selaku Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan sejak awal masa studi hingga proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Ibu Iin Ernawati, S.Kom., M.Si, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah dengan penuh kesabaran dan ketelitian memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis, mulai dari tahap perencanaan hingga

penyusunan akhir tugas ini. Setiap masukan dan koreksi yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyempurnakan karya ini.

6. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI. selaku dosen penguji 1 dan Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc. selaku dosen penguji 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan evaluasi, kritik, serta masukan yang sangat berharga demi kesempurnaan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis berikan kepada Ayah dan Ibu selaku keluarga penulis tercinta yang dengan selalu senantiasa memberikan dukungan moral dan material, serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan penulis.
7. Wisnu Daffa, Mutia Zahra Usma, Haura Dzokratul Azizah dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa yang akan datang.

Jakarta, 22 Juni 2025

Adam Achmad Pratama

2210501027

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
SIMBOL.....	xv
NAMA	xv
KETERANGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Luaran yang diharapkan	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsep Sistem Informasi	5
2.2 Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.3 UML (Unified Modeling Language)	8
2.4 Tradisi	12
2.5 <i>Website</i>	12
2.6 DBMS.....	12
2.7 Penelitian Terdahulu	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Tahapan Penlitian	16
3.2 Uraian Penelitian.....	16
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.4 Alat dan Bahan	18
3.5 Jadwal Penelitian	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Profil Cookito	20
4.2 Pengumpulan Data	20
4.3 Analisis Sistem Berjalan	22
4.4 Analisis Permasalahan	24
4.5 Rancangan Sistem Usulan.....	25
4.6 Rancangan Basis Data	51
4.7 Rancangan Antar Muka	55
4.8 Uji Coba <i>BlackBox Testing</i>	64
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	73
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall (Software Engineering)	7
Gambar 2. 2 Usecase Diagram (Dicoding)	9
Gambar 2. 3 Activity Diagram (Dicoding)	10
Gambar 2. 4 Sequence Diagram (Dicoding)	11
Gambar 2. 5 Class Diagram (Dicoding)	11
Gambar 3. 1 Tahapan Kerangka Penelitian.....	16
Gambar 4. 1 Hasil Survei Perlu Tidaknya Pembuatan Website	21
Gambar 4. 2 Hasil Survei Pernah Tidaknya Mencari Resep Masakan.....	21
Gambar 4. 3 Hasil Survei Sumber Resep yang Biasa Digunakan.....	22
Gambar 4. 4 Hasil Survei Kesulitan Tidaknya Mencari Resep Masakan	22
Gambar 4. 5 Cookpad	23
Gambar 4. 6 Yummy App.....	23
Gambar 4. 7 Use Case Diagram.....	27
Gambar 4. 8 Activity Login	29
Gambar 4. Activity Melihat Detail Resep Masakan bagi Pengunjung.....	30
Gambar 4. Activity Melihat Detail Resep Masakan bagi Pengguna.....	31
Gambar 4. Activity Mengajukan Permintaan Resep Masakan.....	32
Gambar 4. Activity Menerima Permintaan Resep Masakan	33
Gambar 4. Activity Mengelola Resep Masakan.....	34
Gambar 4. Activity Tambah Resep Masakan	35
Gambar 4. Activity Lihat Histori Resep Masakan	36
Gambar 4. Activity Melakukan Transaksi Premium	37
Gambar 4. Activity Melihat Data Pengguna Premium.....	38
Gambar 4. 18 Activity Tambah Resep Masakan	38
Gambar 4. 19 Sequence Login.....	39
Gambar 4. Sequence Melihat Detail Resep Masakan bagi Pengunjung	40
Gambar 4. Sequence Melihat Detail Resep Masakan bagi Pengguna.....	41
Gambar 4. Sequence Mengajukan Permintaan Resep Masakan	42
Gambar 4. Sequence Menerima Permintaan Resep Masakan.....	43
Gambar 4. Sequence Mengelola Resep Masakan	44
Gambar 4. Sequence Tambah Resep Masakan.....	45

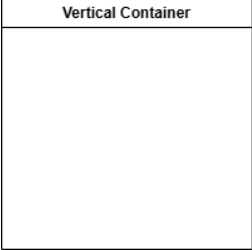
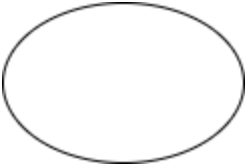
Gambar 4. Sequence Membuat Resep Masakan	46
Gambar 4. Sequence Melakukan Transaksi Premium.....	47
Gambar 4. Melihat Daftar Pengguna Premium.....	48
Gambar 4. 29 Sequence Tambah Resep Masakan.....	49
Gambar 4. 30 Class Diagram	50
Gambar 4. 31 Rancangan Tabel User.....	51
Gambar 4. 32 Rancangan Tabel Resep	51
Gambar 4. 33 Rancangan Tabel Langkah	52
Gambar 4. 34 Rancangan Tabel Bahan	52
Gambar 4. 35 Rancangan Tabel Visitor	53
Gambar 4. 36 Rancangan Tabel Recipe_Request	54
Gambar 4. 37 Rancangan Tabel Premium_Transactions	54
Gambar 4. 38 Rancangan Tampilan Halaman Utama bagi Pengunjung	55
Gambar 4. 39 Rancangan Tampilan Halaman Utama bagi Pengunjung	55
Gambar 4. 40 Rancangan Tampilan Login	56
Gambar 4. 41 Halaman Tampilan Registrasi	56
Gambar 4. 42 Halaman Tampilan Profil	57
Gambar 4. 43 Rancangan Tampilan Dashboard Admin.....	57
Gambar 4. 44 Rancangan Tampilan Tambah Resep Admin.....	58
Gambar 4. 45 Rancangan Tampilan Kelola Resep Admin.....	58
Gambar 4. 46 Rancangan Tampilan Edit Resep Admin.....	59
Gambar 4. 47 Rancangan Tampilan Menu.....	59
Gambar 4. 48 Rancangan Tampilan Lihat Detail Resep	60
Gambar 4. 49 Rancangan Tampilan About	60
Gambar 4. 50 Rancangan Tampilan My Favorit	61
Gambar 4. 51 Rancangan Tampilan Buat Resep.....	61
Gambar 4. 52 Rancangan Tampilan Permintaan Resep	62
Gambar 4. 53 Rancangan Tampilan Premium	62
Gambar 4. 54 Rancangan Tampilan Pembayaran	63
Gambar 4. 55 Rancangan Tampilan Pembayaran	63

DAFTAR TABEL

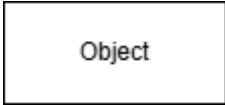
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	19
Tabel 4.1 Menjelaskan Aktor Usulan	26
Tabel 4.2 Uji BlackBox Testing	64

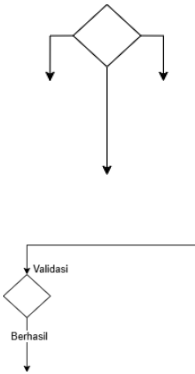
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

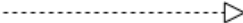
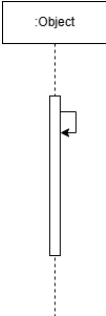
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Sistem	Gambar batasan (boundries) sebuah sistem menggunakan persegi panjang yang berisi use case-use case.
	<i>Case</i>	Gambar use case menggunakan lingkaran berbentuk bulat telur (ovals) dan nama menggunakan kata kerja (verbs) yang menggambarkan fungsi sistem.
	<i>Actors</i>	Actors adalah para pengguna sebuah sistem. Terkadang sebuah sistem merupakan actor bagi sistem yang lain. Actor harus berinteraksi dengan sistem yang dibangun/dikembangkan.
	<i>Relationship</i>	Gambar relasi/hubungan antara sebuah actor dengan sebuah garis sederhana.

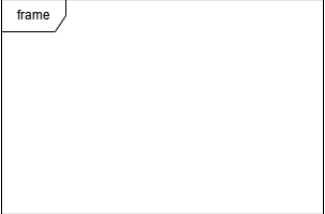
2. Simbol Activity Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity States</i>	Activity state adalah representasi atau gambaran dari aksi yang tidak bisa diganggu oleh aksi yang berasal dari objek- objek dan digambarkan dalam bentuk persegi panjang yang sudut- sudutnya melingkar.
	<i>Start</i>	Start node digambarkan sebagai dot padat.
	<i>End Node</i>	End node digambarkan sebagai tempat sasaran panah.
	<i>Action Flow</i>	Action digambarkan dalam bentuk anak panah yang mengilustrasikan relasi antara action pada state.
	<i>Decision dan Merging Node</i>	Decision dan merging node diwakili oleh sebuah berlian dengan panah masuk dan keluar. Decision node

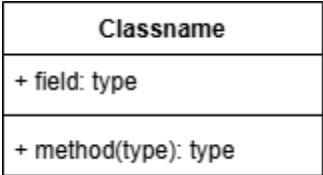
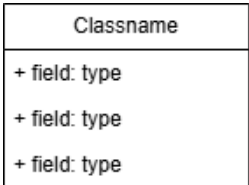
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
		memiliki satu aliran masuk dan beberapa arus keluar yang bertujuan untuk mengarahkan aliran masuk satu ke satu (dan hanya satu) dari node yang mengalir keluar. Activity yang mengalir keluar biasanya memiliki kondisi penjaga yang menentukan jalan keluar yang dipilih. Terdapat waktu menunggu atau sinkronisasi di atau pada simpul keputusan. Merging node mengambil beberapa arus masukan dan langsung setiap dan semua dari arus masukan untuk satu aliran keluar. Terdapat proses menunggu atau sinkronisasi di merging node.

3. Simbol Sequence Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activation</i>	Activations boxes merepresentasikan waktu yang dibutuhkan oleh sebuah objek untuk melaksanakan sebuah tugas/perintah secara lengkap.
	<i>Message</i>	Message atau pesan adalah anak panah yang merepresentasikan komunikasi antara objek yang berguna untuk mengirimkan perintah kepada lifeline.
	<i>Lifelines</i>	Lifeline adalah tanda garis pisah yang mengindikasikan kehadiran objek pada saat terakhir/akhir waktu.
	<i>Self Message</i>	Dalam beberapa skenario, objek mungkin perlu mengirim pesan kepada dirinya sendiri. Pesan-pesan semacam ini disebut Self Message dan diwakili dengan panah berbentuk U.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Alternative Fragment</i>	Alternative Fragment digunakan ketika perlu memilih antara dua atau lebih urutan pesan. Fragmen ini memodelkan logika “jika maka lain”. Fragmen alternatif diwakili oleh persegi panjang besar atau bingkai; spesifikasinya dilakukan dengan menyebutkan ‘alt’ di kotak nama bingkai (alias operator fragmen). Untuk menampilkan dua atau lebih alternatif, persegi panjang besar kemudian dibagi menjadi apa yang disebut ‘operator interaksi’ menggunakan garis putus-putus. Setiap operator memiliki kondisi pengujian dan ditempatkan di sudut kiri atas operator tersebut.

4. Simbol Class Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Classes</i>	Ilustrasi classes berbentuk persegi panjang yang dibagi ke dalam tiga compartments terpisah, yaitu nama class, atribut, dan operasi. Nama class ditempatkan pada bagian pertama (rata tengah, di-bold, dan huruf besar), daftar atribut diletakkan pada bagian kedua, dan operasi-operasi pada class dibagian ketiga.
	<i>Visibility</i>	Penggunaan visibility (penglihatan) untuk menandakan siapa yang bisa mengakses informasi-informasi yang diisi ke dalam sebuah class. Private visibility artinya informasi yang ada dalam sebuah class disembunyikan/dipartisi dari pihak luar. Public visibility mengizinkan semua class yang lainnya untuk melihat nilai informasi.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
		Protected visibility mengizinkan class-class yang ada yang merupakan turunannya untuk mengakses informasi yang ada di dalamnya karena mereka merupakan class turunan dari class induknya (inherited).
	<i>Associations</i>	Associations adalah representasi atau gambaran relasi statis di antara class-class. Tempatkan nama associations pada bagian atas, di, atau bawah garis associations. Gunakan tanda anak panah yang berisi sebuah kata yang mengindikasikan relasi secara langsung. Letakkan role (aturan/ketentuan) pada bagian akhir associations. Aturan mempresentasikan arah bagi kedua kelas untuk saling berhubungan satu sama lain. Pada umumnya, sebuah “nama” tidak digunakan untuk menunjukkan role sebuah class. Pada

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
		associations, terdapat roles yang disebut multiplicity. Multiplicity adalah jumlah kejadian minimum dan maksimum dari satu class untuk satu kejadian tunggal dari class yang terkait.
	Composition	Composition adalah bentuk agregasi yang lebih kuat, menunjukkan hubungan kepemilikan atau ketergantungan yang lebih signifikan. Dalam composition, kelas bagian tidak dapat berdiri sendiri tanpa kelas keseluruhan. Composition diwakili oleh bentuk berlian terisi di sisi kelas keseluruhan.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Narasumber	74
--	----