



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DAN  
KLASIFIKASI JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA  
BERBASIS ANDROID DENGAN MOBILENET**

**SKRIPSI**

**BAYU NUGROHO 2007411041**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DAN  
KLASIFIKASI JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA  
BERBASIS ANDROID DENGAN MOBILENET**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk  
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Bayu Nugroho**

**2007411041**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Nugroho  
NIM : 2007411041  
Jurusan/Program : Teknik Informatika dan Komputer/ Teknik Informatika  
Studi :  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan dan Klasifikasi Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Android dengan MobileNet

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bekasi, 22 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Bayu Nugroho

NIM 2007411041

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Bayu Nugroho  
 NIM : 2007411041  
 Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer/ Teknik Informatika  
 Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan dan Klasifikasi Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Android dengan MobileNet

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, Tanggal 5,  
 Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Rizki Elisa Nalawati, S.T., M.T.   
 Penguji I : Dewi Yanti Liljana, S. Kom., M.Kom.   
 Penguji II : Anggi Mardiyono, S.Kom., M.Kom.   
 Penguji III : Susana Dwi Yulianti, M.Kom. 

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer  
 Ketua  
  
 Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003

- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyusun laporan skripsi ini. Penulisan laporan ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak pada saat perkuliahan sampai pelaksanaan skripsi, akan sangat sulit untuk melaksanakan kegiatan dengan baik. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan rasa terimakasih saya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Euis Oktavianti, S.S.I., M.T.I., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Rizki Elisa Nalawati, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing selama pelaksanaan penelitian skripsi.
4. Mahesa Rama Triwijaya, selaku partner kerja dan diskusi selama pelaksanaan skripsi.
5. Orang tua, yang telah memberi dukungan baik secara mental maupun materiil.
6. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberi semangat.

Akhir kata, penulisan laporan skripsi ini diharapkan dapat memberikan dampak manfaat kepada pembaca.

Bekasi, 9 Juli 2024

Bayu Nugroho



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Nugroho  
NIM : 2007411041  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Informatika

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Royalti Non-Ekseklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul,

**Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan dan Klasifikasi Jajanan Tradisional Indonesia Berbasis Android dengan MobileNet**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekseklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatakan, mengelola dalam bentuk pengakalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 22 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Bayu Nugroho

NIM 2007411041



## RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DAN KLASIFIKASI JAJANAN TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID DENGAN MOBILENET

### ABSTRAK

*Pada era modern ini, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam mengenalkan dan melestarikan warisan kuliner tradisional. Menurut survei oleh Goodstats terhadap minat masyarakat terhadap pilihan makanan favorit pada tahun 2022, sebanyak 198 dari 440 (45%) responden memilih makanan tradisional/khas daerah sebagai makanan favorit mereka. Meskipun dengan minat yang tinggi, kesadaran akan kandungan gizi pada makanan tradisional masyarakat Indonesia masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi deteksi dan klasifikasi jajanan tradisional Indonesia berbasis Android, yang dapat memberikan informasi mengenai nama, sejarah, kandungan gizi, dan cara pembuatan jajanan untuk memberikan solusi masalah tersebut. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dan memanfaatkan integrasi MobileNet untuk mengenali berbagai jenis jajanan tradisional seperti dadar gulung, grontol, klepon, kue lapis, kue lumpur, lumpia, putu ayu, serabi, dan wajik. Selain itu, aplikasi juga menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan kalkulasi Angka Kecukupan Gizi (AKG). Hasil kalkulasi tersebut nantinya dipakai untuk memberikan persentase AKG yang telah dicukupi oleh jajanan hasil klasifikasi. Hasil pengujian aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi mendapat nilai System Usability Scale (SUS) sebesar 70,9 dan Net Promoter Score (NPS) sebesar 38%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memberikan kepuasan terhadap sebagian besar fitur yang diberkikan kepada pengguna.*

**Kata kunci:** *Android, Firebase, MobileNet, Realtime Database, TensorFlow Lite.*

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Android.....	5
2.2 Angka Kecukupan Gizi (AKG).....	5
2.3 Kotlin .....	5
2.4 Basis Data .....	6
2.5 Firebase Realtime Database.....	6
2.6 MobileNet .....	6
2.7 TensorFlow Lite (TFLite) .....	6
2.8 Dataset.....	7
2.9 Interpolasi Gambar.....	8
2.10 Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Rancangan Penelitian.....	12
3.2 Tahapan Penelitian .....	12
3.2.1 Identifikasi Kebutuhan.....	13
3.2.2 Tahap Perancangan Aplikasi .....	13
3.2.3 Tahap Implementasi Aplikasi.....	13
3.2.4 Tahap Pengujian dan Evaluasi Aplikasi .....	13





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2.5	Tahap Penulisan Laporan .....	14
3.3	Objek Penelitian.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		15
4.1	Identifikasi Kebutuhan.....	15
4.1.1	Kebutuhan Pengembangan Aplikasi .....	15
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	16
4.1.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
4.2	Perancangan Aplikasi.....	16
4.2.1	<i>Flow</i> Aplikasi.....	17
4.2.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	18
4.2.3	<i>Activity Diagram</i> .....	19
4.2.4	Perancangan <i>Database</i> .....	26
4.2.5	<i>Wireframe</i> Antarmuka.....	27
4.3	Implementasi Aplikasi.....	33
4.3.1	Integrasi Model TFLite.....	33
4.3.2	Implementasi Aplikasi Android .....	38
4.4	Pengujian Aplikasi .....	52
4.4.1	Deskripsi Pengujian .....	52
4.4.2	Prosedur Pengujian .....	57
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	58
4.4.4	Evaluasi Hasil Pengujian .....	69
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan .....	73
5.2	Saran .....	73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		75
DAFTAR PUSTAKA.....		76
LAMPIRAN.....		80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur TensorFlowLite .....	7
Gambar 2. 2 Grafik Perbandingan Pengaruh Metode Interpolasi terhadap Waktu Eksekusi 9	
Gambar 2. 3 Grafik Perbandingan Pengaruh Metode Interpolasi terhadap Skor Kecocokan9	
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	12
Gambar 4. 1 Diagram <i>Flow</i> Aplikasi .....	17
Gambar 4. 2 Use Case Aplikasi .....	18
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login .....	19
Gambar 4. 4 Activity Diagram Register.....	20
Gambar 4. 5 Activity Diagram Klasifikasi Gambar Jajanan.....	21
Gambar 4. 6 Activity Diagram Riwayat.....	22
Gambar 4. 7 Activity Diagram Kalkulasi AKG .....	23
Gambar 4. 8 Activity Tambah Data Jajanan(Admin).....	24
Gambar 4. 9 Activity Data Edit Jajanan (Admin).....	25
Gambar 4. 10 Activity Hapus Data Jajanan (Admin) .....	26
Gambar 4. 11 Diagram Rancangan Database.....	26
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Login</i> dan <i>Register</i> .....	27
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Main</i> .....	28
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Result</i> .....	29
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Riwayat</i> .....	30
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Kalkulasi AKG</i> .....	31
Gambar 4. 17 <i>Wireframe Tambah Jajanan</i> .....	32
Gambar 4. 18 <i>Wireframe Edit Jajanan</i> .....	33
Gambar 4. 19 Model TFLite yang Berhasil Di-upload ke Firebase Custom ML .....	34
Gambar 4. 20 Flow Diagram Integrasi TFLite.....	35
Gambar 4. 21 Fitur <i>Login</i> dengan <i>Email</i> dan <i>Password</i> .....	39
Gambar 4. 22 Fitur <i>Login</i> dengan Akun Google.....	40
Gambar 4. 23 Fitur Register dengan Email dan Password.....	41
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman <i>Main</i> .....	43
Gambar 4. 25 Fitur Klasifikasi Gambar Jajanan – Pemilihan Gambar .....	44
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman <i>Result</i> Setelah Klasifikasi Berhasil .....	46
Gambar 4. 27 Tampilan Fitur Kalkulasi AKG .....	48
Gambar 4. 28 Tampilan Daftar Data Jajanan .....	49
Gambar 4. 29 Tampilan Tambah Jajanan .....	50

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 30 Tampilan Edit Jajanan .....	51
Gambar 4. 31 Dialog Hapus Jajanan.....	52
Gambar 4. 32 Sebaran Wilayah Domisili Responden.....	62
Gambar 4. 33 Sebaran Usia Responden.....	62
Gambar 4. 34 Sebaran Status Pekerjaan Responden.....	63



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Variasi Gambar Dataset.....	8
Tabel 4. 1 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras .....	16
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak .....	16
Tabel 4. 3 AKG Berdasarkan Faktor Aktivitas Fisik.....	47
Tabel 4. 4 Tabel Skenario Pengujian <i>Black Box</i> .....	53
Tabel 4. 5 Tabel Daftar Pertanyaan UAT .....	55
Tabel 4. 6 Tabel Daftar Pertanyaan SUS.....	56
Tabel 4. 7 Tabel Pertanyaan NPS .....	57
Tabel 4. 8 Spesifikasi Perangkat Pengujian Independen.....	58
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	59
Tabel 4. 10 Hasil UAT Fitur <i>Login</i> dan <i>Register</i> .....	63
Tabel 4. 11 Hasil UAT Fitur Klasifikasi Gambar Jajanan.....	64
Tabel 4. 12 Hasil UAT Fitur Riwayat.....	65
Tabel 4. 13 Hasil UAT Kalkulasi AKG.....	65
Tabel 4. 14 Rumus Perhitungan Nilai UAT .....	66
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian SUS .....	67
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian NPS .....	68
Tabel 4. 17 Tabel Perhitungan Nilai UAT.....	69
Tabel 4. 18 Hasil Perhitungan SUS.....	71
Tabel 4. 19 Hasil Analisis NPS .....	72

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Makanan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dalam bertahan hidup. Makanan tradisional adalah olahan makanan dari resep yang diwariskan secara turun-temurun di dalam kelompok masyarakat (Citra *et al.*, 2023). Sebuah hidangan dapat dikategorikan sebagai hidangan tradisional bila memenuhi beberapa kriteria, seperti dibuat menggunakan bahan pangan yang dihasilkan di suatu wilayah tertentu, diolah dengan metode yang dikenal dan dikuasai oleh penduduk setempat, memiliki cita rasa yang disukai dan diinginkan oleh masyarakat setempat, menjadi bagian dari identitas kelompok masyarakat yang menikmatinya, dan menjadi ciri khas dari wilayah tersebut (Muhandri *et al.*, 2021). Menurut survei oleh Goodstats pada tahun 2022, sebanyak 198 dari 440 (45%) responden memilih makanan tradisional/khas daerah sebagai makanan favorit mereka, disusul oleh makanan *junk-food* yang hanya dipilih oleh 28,18% responden (“Makanan Tradisional Khas Indonesia Dominasi Selera Anak Muda - GoodStats Data”, n.d.). Hal ini menunjukkan minat masyarakat terhadap makanan tradisional cukup tinggi. Namun, pengetahuan masyarakat umum akan kandungan gizi pada makanan masih rendah yang dapat menyebabkan asupan gizi yang berlebih jika konsumsi jajanan dalam jumlah yang kurang tepat (Kurniasari, 2022). Hal tersebut yang melatarbelakangi penelitian ini untuk memperkenalkan makanan tradisional serta memberi wawasan kepada masyarakat tentang kandungan gizi dalam makanan tradisional yang mereka konsumsi.

Pada zaman modern, manusia telah memanfaatkan teknologi informasi di berbagai aspek (Rahadian *et al.*, 2019). Manusia telah berkembang, berawal dari hanya memanfaatkan alat-alat sederhana kini bergantung kepada teknologi canggih seperti *smartphone*. *Smartphone* telah menjadi salah satu kebutuhan sehari-hari bagi sebagian besar manusia (Retalia *et al.*, 2022). Berdasarkan survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 67,88% dan didominasi oleh platform Android sebesar 89% dari seluruh pengguna *smartphone* (“67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya”, 2022)(“Indonesia: mobile OS share 2023 | Statista”, 2023). Oleh karena itu, dengan pemanfaatan teknologi *smartphone* khususnya platform Android dapat dibuat sebuah aplikasi yang membantu memperkenalkan makanan tradisional dan menyediakan informasi kandungan gizi yang terkandung di dalamnya.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pada penelitian-penelitian sebelumnya, para peneliti telah membuat aplikasi yang menyediakan informasi makanan kepada pengguna. Setiawan & Reza pada paper berjudul “Design of Android-Based Indonesian Food Recognition Application Using MIT App Inventor” merancang sebuah aplikasi pengenalan makanan Indonesia berbasis Android dengan platform *MIT App Inventor* (Setiawan and Reza, 2023). Aplikasi tersebut memiliki fitur menampilkan gambar dan informasi cara pembuatan makanan tradisional Indonesia. Selain itu, Wangi pada tahun 2023 merancang aplikasi yang memperkenalkan makanan tradisional seluruh Indonesia yang dikembangkan menggunakan tools Adobe Professional (Wangi, 2023). Aplikasi tersebut dapat dijalankan di dalam aplikasi Adobe AIR yang dapat di-install di *smartphone* Android.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, pembuatan aplikasi pengenalan makanan tradisional hanya menampilkan informasi tanpa adanya pemberian informasi gizi dan pemanfaatan teknologi *Computer Vision*. Dari masalah tersebut, pada penelitian ini, hasil penelitian merupakan Aplikasi Pengenalan dan Klasifikasi Jajanan Tradisional Indonesia berbasis Android agar dapat membantu pengguna dalam memanfaatkan aplikasi ini untuk lebih mengenal jajanan tradisional Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi berbasis Android yang dapat membantu pengguna dalam mengetahui nama, sejarah, kandungan gizi, serta cara pembuatan jajanan tradisional.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk pengenalan dan klasifikasi jajanan tradisional Indonesia berbasis Android?
2. Bagaimana mengimplementasikan model *deep learning* ke dalam aplikasi.
3. Bagaimana menampilkan sejarah, kandungan gizi, dan cara pembuatan makanan tradisional kepada pengguna?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa Kotlin.
2. Aplikasi dapat digunakan dengan *Operating System* Android.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Aplikasi ini digunakan untuk menyajikan informasi sejarah, kandungan gizi dan cara pembuatan berdasarkan hasil dari klasifikasi gambar makanan tradisional khas Indonesia.
4. Aplikasi dapat melakukan pengenalan dan klasifikasi jajanan tradisional yang terdiri dari 9 macam, yaitu: dadar gulung, grontol, klepon, kue lapis, kue lumpur, lumpia, putu ayu, serabi, dan wajik.
5. Aplikasi ini dibuat menggunakan Bahasa Indonesia.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari perancangan dan implementasi aplikasi pengenalan dan klasifikasi makanan tradisional Indonesia berbasis android adalah sebagai berikut:

##### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat aplikasi pengenalan makanan tradisional dengan klasifikasi dan pengenalan gambar berbasis Android.
2. Mengimplementasikan model *deep learning* ke dalam aplikasi.
3. Menyajikan informasi sejarah, kandungan gizi, dan resep dari makanan tradisional berdasarkan hasil deteksi gambar.

##### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Mengenalkan jajanan tradisional Indonesia kepada masyarakat umum.
2. Memberi wawasan mengenai kandungan gizi dari jajanan tradisional.
3. Memberi informasi sejarah dan resep jajanan tradisional.
4. Menambah kesadaran bagi masyarakat akan takaran gizi yang ideal dari konsumsi jajanan tradisional.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Klasifikasi penulisan ini dibuat untuk memudahkan dalam penulisan skripsi ini, maka perlu ditentukan klasifikasi penulisan yang tepat dan benar. Sistem penulisan dibagi menjadi beberapa bab:

#### BAB I PENDAHULUAN

BAB I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB II berisi tentang penelitian terdahulu serta teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem.

### BAB III METODE PENELITIAN

BAB III berisi uraian tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian, meliputi rancangan penelitian, tahapan penelitian, serta objek penelitian.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV berisikan pembahasan menjelaskan tentang pemaparan dan analisis hasil pengembangan aplikasi pengenalan dan klasifikasi jajanan tradisional Indonesia berbasis Android, yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian serta hasil analisis pengujian.

### BAB V PENUTUP

BAB V menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari penelitian dilengkapi dengan saran untuk penelitian selanjutnya.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan dan Klasifikasi Jajanan Tradisional Berbasis Android” berhasil merancang dan membangun aplikasi deteksi dan klasifikasi jajanan tradisional Indonesia berbasis Android. Aplikasi ini tidak hanya memperkenalkan berbagai jajanan tradisional kepada pengguna tetapi juga menyediakan informasi mengenai kandungan gizi dan cara pembuatan masing-masing jajanan. Dengan memanfaatkan teknologi integrasi integrasi *deep learning*, aplikasi ini mampu mengenali dan mengklasifikasikan berbagai jenis jajanan tradisional seperti klepon, gethuk, kue lapis, dan lainnya.

Penggunaan bahasa pemrograman Kotlin dan platform Android menjadikan aplikasi ini mudah diakses oleh mayoritas pengguna smartphone di Indonesia. Uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat mengenai sejarah dan kandungan gizi jajanan tradisional, sehingga meningkatkan wawasan dan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya konsumsi makanan yang sehat dan bergizi.

Manfaat utama dari aplikasi ini adalah edukasi masyarakat mengenai kekayaan kuliner tradisional Indonesia dan kandungan gizi yang ada di dalamnya, yang diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk lebih menghargai dan melestarikan warisan kuliner tersebut. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi mereka yang ingin mencoba membuat jajanan tradisional sendiri di rumah, berkat informasi resep yang disediakan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi informasi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mendukung pelestarian budaya dan edukasi kesehatan masyarakat. Diharapkan aplikasi ini dapat terus dikembangkan dan disempurnakan agar dapat mencakup lebih banyak jenis jajanan tradisional dan memberikan informasi yang lebih mendalam kepada pengguna.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian aplikasi pengenalan dan klasifikasi jajanan tradisional Indonesia berbasis Android, berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Penambahan jenis jajanan yang lebih luas: Mengingat bahwa jenis jajanan tradisional di Indonesia sangatlah banyak, sedangkan data jajanan yang dapat disajikan oleh aplikasi ini hanya terbatas 9 (sembilan) jenis jajanan saja. Maka dari itu, diharapkan adanya penambahan data jajanan untuk menambah nilai aplikasi di masyarakat umum.
2. Pengembangan penyajian hasil kalkulasi AKG: Misi dari penelitian ini selain untuk mengenalkan jajanan tradisional kepada masyarakat umum adalah menambah *awareness* para pengguna terhadap kandungan gizi pada makanan serta kebutuhan gizi yang tepat. Maka dari itu, diharapkan untuk dapat mengolah lebih lanjut lagi terkait hasil kalkulasi AKG misalnya takaran ideal setiap kandungan gizi jajanan seperti: karbohidrat, protein, lemak, dll.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Bayu Nugroho

Lahir di Wonogiri, 25 November 2001. Anak pertama dari dua bersaudara. Lulus dari SDN 2 Klunggen pada tahun 2013, SMPN 1 Slogohimo pada tahun 2016, dan SMAN 1 Slogohimo pada tahun 2019. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Sarjana Terapan pada Program Studi Teknik Informatika di Politeknik Negeri Jakarta. Tertarik pada bidang *front-end* dan *mobile development*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## DAFTAR PUSTAKA

- “67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya”. (2022), , available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya> (accessed 19 January 2024).
- Ahmad, I., Borman, R.I., Fakhrurozi, J. and Caksana, G.G. (2020), “Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android”, *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, Vol. 5 No. 2, p. 297, doi: 10.35314/isi.v5i2.1654.
- Ardhana, V.Y.P. (2022), “Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)”, *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, Vol. 2 No. 1, pp. 5–11, doi: 10.47065/jieee.v2i1.430.
- Ardito, L., Coppola, R., Malnati, G. and Torchiano, M. (2020), “Effectiveness of Kotlin vs. Java in android app development tasks”, *Information and Software Technology*, Elsevier B.V., Vol. 127, p. 106374, doi: 10.1016/j.infsof.2020.106374.
- Citra, E.E., Fudholi, D.H. and Dewa, C.K. (2023), “Implementasi Arsitektur EfficientNetV2 Untuk Klasifikasi Gambar Makanan Tradisional Indonesia”, *Jurnal Media Informatika Budidarma*, Vol. 7 No. 2, pp. 766–777, doi: 10.30865/mib.v7i2.5881.
- Faturrahman, R., Hariyani, Y.S. and Hadiyoso, S. (2023), “Klasifikasi Jajanan Tradisional Indonesia berbasis Deep Learning dan Metode Transfer Learning”, *ELKOMIKA: Jurnal Teknik Energi Elektrik, Teknik Telekomunikasi, & Teknik Elektronika*, Institut Teknologi Nasional, Bandung, Vol. 11 No. 4, p. 945, doi: 10.26760/elkomika.v11i4.945.
- “Indonesia: mobile OS share 2023 | Statista”. (2023), , available at: <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/> (accessed 19 January 2024).
- Ismail, A., Purwanto, A., Yunita, S., Mentari Endraswari, P., Tou, N., Awang Hariman, A., Iskandar Mulyana, D., *et al.* (2023), *KLASIFIKASI JAJANAN TRADISIONAL JAWA TENGAH DENGAN METODE TRANSFER LEARNING DAN MOBILNETV2*.
- Khairun Nisa Meiah Ngafidin, Arista, A. and Nisa Sofia Amriza, R. (2021), “Implementasi

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Firestore Realtime Database pada Aplikasi FeedbackMe sebagai Penghubung Guru dan Orang Tua”, *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, Vol. 5 No. 2, pp. 327–334, doi: 10.29207/resti.v5i2.2909.

Kurniasari, R. (2022), “Peningkatan Pengetahuan Pekerja Kantor Tentang Nilai Kandungan Gizi Makanan Yang Banyak Dipesan Melalui Aplikasi Pesan Antar Online Dengan Media Linktree”, *Minda Baharu*, Vol. 6 No. 1, pp. 20–27, doi: 10.33373/jmb.v6i1.3908.

Liunanda, C.N., Rostianingsih, S. and Purbowo, A.N. (2020), “Implementasi Algoritma YOLO pada Aplikasi Pendeteksi Senjata Tajam di Android”, *Jurnal Infra*, Vol. Vol 8, No., pp. 1–7.

“Makanan Tradisional Khas Indonesia Dominasi Selera Anak Muda - GoodStats Data”. (n.d.). , available at: <https://data.goodstats.id/statistic/gammashafina/makanan-tradisional-khas-indonesia-dominasi-selera-anak-muda-x5398> (accessed 15 January 2024).

Muhandri, T., Hasanah, U. and Amanah, A. (2021), “Perilaku Konsumen Terhadap Jajanan Tradisional di Kabupaten Pekalongan”, *Jurnal Mutu Pangan : Indonesian Journal of Food Quality*, Vol. 8 No. 1, pp. 10–16, doi: 10.29244/jmpi.2021.8.1.10.

Nasrulloh Isnain, Sulaiman, H. and Rahmatika, R. (2021), “Penguji Usability Pada Aplikasi Auto Reply For Messenger Menggunakan SUS”, *Explorer*, Vol. 1 No. 2, pp. 71–80, doi: 10.47065/explorer.v1i2.97.

Neighbor, I.N. and Bicubic, I. (2023), “Analisis Hasil Resolusi Citra Dengan Metode”.

Oliveira, V., Teixeira, L. and Ebert, F. (2020), “On the Adoption of Kotlin on Android Development: A Triangulation Study”, *SANER 2020 - Proceedings of the 2020 IEEE 27th International Conference on Software Analysis, Evolution, and Reengineering*, IEEE, pp. 206–216, doi: 10.1109/SANER48275.2020.9054859.

Pawestri, H.P., Febrianto, W., Agustina, L. and Faradiba, N. (2022), “Pengaruh Angka Kecukupan Gizi (AKG) Terhadap Personal Branding UMKM Makanan Ringan Mr. Gelenk”, *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks “Soliditas” (J-Solid)*, Vol. 5 No. 1, p. 136, doi: 10.31328/js.v5i1.3582.

Rahadian, D., Rahayu, G. and Oktavia, R.R. (2019), “Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Komputer”, *Jurnal Petik*, Vol. 5 No. 1, pp. 11–24, doi: 10.31980/jpetik.v5i1.489.

Retalia, R., Soesilo, T.D. and Irawan, S. (2022), “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 12 No. 2, pp. 139–149, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149.

Rezky, S.F., Suherdi, D., Hamdani, R., Syahputra, T. and Amrullah, A. (2023), “Perbandingan Implementasi Interpolasi Nearest Neighbour Dan Bilinier Dalam Scaling Pada File Bitmap”, *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, Vol. 6 No. 2, p. 604, doi: 10.53513/jsk.v6i2.8676.

Setiawan, M.R. and Reza, M. (2023), “Design of Android-Based Indonesian Food Recognition Application Using Mit App Inventor”, ... *Artificial Intelligence Dan Teknologi Informasi*, Vol. 1 No. June, pp. 14–19.

Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M. and Suraya, S. (2022), “Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula”, *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, Vol. 1 No. 2, pp. 1–8, doi: 10.55123/storage.v1i2.270.

Wangi, L. (2023), “Aplikasi Pengenalan Makanan Khas Indonesia Berbasis Android”, *Jitaku*, Vol. 1 No. 1, pp. 15–22.

Widyaa, S., Amalia, R. and Rismayani, R. (2022), “Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Japanese Vocabulary Berbasis Android”, *Multinetics*, Vol. 8 No. 1, pp. 35–41, doi: 10.32722/multinetics.v8i1.4577.

William, Gunadi, K. and Nathania Purbowo, A. (2022), “Aplikasi Sistem Pakar Rekomendasi Makanan untuk Memenuhi Kecukupan Gizi”, *Jurnal Infra*, Vol. 10 No. 1, pp. 1–2.

Yulius, O.R., Fajri, M., Nasrullah, A., Thohari, A.H. and Batam, P.N. (2022), “.....  
..... <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>  
ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI AMBOO MOTHERCARE  
MENGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE”, *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*,  
Vol. 1 No. 10, pp. 2349–2358.

Zohaib Khan Software, M., Engineer at SMBBIT Karachi, D., Uz Zaman, F., Adnan Engineer at KPT Karachi, M., Imroz, A. and Abdul Rauf, M. (2022), “Comparative

Case Study: An Evaluation of Performance Computation Between SQL And NoSQL Database”, *SJHSE Sindh Journal of Headways in Software Engineering*, Vol. 01 No. 02, p. 2.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Pengumpulan Informasi Gizi Jajanan

No	Nama	Kalori (kkal)	Gizi				
			Protein (g)	Karbohidrat (g)	Lemak (g)	Natrium (mg)	Kalium (mg)
1	Klepon	110	1.42	19.75	2.8	24	47
2	Grontol	153	2.61	34.49	1.97	52	221
3	Dadar Gulung	139	2.82	17.15	6.79	40	96
4	Kue Lapis	201	2.52	22.89	11.26	115	59
5	Kue Lumpur	148	2.69	15.7	8.82	79	91
6	Lumpia	80	3.72	9.03	3.19	151	68
7	Putu Ayu	26	0.77	3.78	0.91	34	16
8	Serabi	108	1.59	21.05	1.8	49	35
9	Wajik	304	3.98	68.43	1.36	140	132

Sumber:  
*FatSecret.co.id*

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta