

## APLIKASI HOWI (HOUSEWIFE) BERBASIS ANDROID

Nike Angga Novianti

Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang  
nikenovianti2@gmail.com

### ABSTRAK

Aplikasi *android* merupakan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah pengguna untuk melakukan berbagai macam aktifitas, mulai dari sarana hiburan, berjualan, belajar hingga memberi berbagai informasi tentang suatu hal. Keunggulan perangkat *android* yaitu dapat dibawa kemana saja, adapun pada perangkat *android* yang menyediakan aplikasi yang mendukung aktifitas pengguna. Dari berbagai aplikasi yang telah tersedia, ada aplikasi yang dibuat untuk ibu rumah tangga. Topik dalam aplikasi tersebut meliputi resep masakan, tips mengurus anak, cara mengatur keuangan keluarga, tips kecantikan hingga kumpulan dongeng untuk anak. Namun kebanyakan dalam sebuah aplikasi tersebut hanya membahas tentang satu topik saja, contohnya aplikasi tentang cara mengatur keuangan keluarga. Dari situ perlu adanya aplikasi yang dapat memberikan beberapa topik informasi bagi ibu rumah tangga.

Pada skripsi ini dibuat sebuah aplikasi berbasis *android* yaitu Aplikasi Howi (HouseWife) Berbasis *Android*. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang berisi beberapa fitur bagi ibu rumah tangga diantaranya *beauty*, *cooking*, dan *parenting*. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Basic 4 Android* menggunakan bahasa pemrograman *visual basic*. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu sebagai media pemandu serta pemberi informasi mengenai topik yang disediakan oleh aplikasi. Hasil pengujian kepada *user*, menurut 64% *user* aplikasi ini mudah digunakan, namun menurut 36% *user* aplikasi ini perlu adanya perbaikan. Hasil pengujian aplikasi Howi berbasis *android* ini pada 3 *OS android* adalah 100% berjalan dengan benar.

**Kata kunci :** *Howi, Aplikasi android, Housewife, Ibu rumah tangga, Mom's*

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Teknologi berkembang sangat pesat dan dirancang secara beragam agar dapat membantu dalam hal penggunaannya. Kehadiran perangkat teknologi canggih seperti *smartphone* dan *tablet* seolah telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat. Hal tersebut di karenakan oleh tingkat kebutuhan di era globalisasi yang identik dengan tingginya tingkat mobilitas masyarakat.

Kemudahan dalam berkomunikasi menjadi tuntutan yang harus terpenuhi. Kehadiran teknologi dalam bentuk *smartphone* menjawab semua tuntutan masyarakat yang memiliki mobilitas tinggi dan membutuhkan kepraktisan serta kemudahan dalam komunikasi. Namun sekarang *smartphone* tidak hanya berfungsi untuk berkomunikasi tetapi juga sebagai sarana hiburan yang dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang bersifat menghibur.

Selain itu juga *smartphone* telah di-kategorikan sebagai telepon genggam cerdas yang dapat membantu dalam hal pemecahan masalah dan juga memberikan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Pengguna *smartphone* beragam yakni dari anak-anak hingga orang dewasa.

Bertitik tolak pada latar belakang diatas, penulis bermaksud merancang suatu program aplikasi Howi (HouseWife) berbasis *android*. Yang mana aplikasi

tersebut berisi mengenai tips dan tutorial memasak, tips merawat, mendidik serta memahami sifat anak, dan tutorial beserta tips mengenai kecantikan.

#### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan dalam hal ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi Howi berbasis *android* ?
2. Bagaimana mendesain aplikasi Howi yang dibuat berbasis *android* ?
3. Bagaimana membangun aplikasi Howi pada *platform android* ?
4. Bagaimana menerapkan aplikasi Howi pada perangkat *android* ?

#### 1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari aplikasi ini yaitu membuat aplikasi Howi berbasis *android* untuk membantu pengguna, sebagai media pemandu serta pemberi informasi mengenai topik yang disediakan oleh aplikasi yaitu *beauty*, *cooking*, dan *parenting*.

#### 1.4. Manfaat

Adapun manfaat dari dibuatnya aplikasi Howi (HouseWife) berbasis *android* adalah sebagai berikut :

1. Para ibu rumah tangga mendapatkan informasi mengenai *cooking*, *beauty*, dan *parenting* secara mudah dan praktis.
2. Aplikasi Howi dapat membantu ibu rumah tangga dalam mengerjakan pekerjaan rumah dengan membagikan tips dalam hal urusan rumah.
3. Aplikasi Howi juga dapat membantu para ibu rumah tangga dalam hal mengurus anak karena didalam aplikasi telah dijelaskan tips mengurus anak mulai balita hingga anak beranjak remaja.

**1.5. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada aplikasi Howi (HouseWife) berbasis *android* adalah sebagai berikut :

1. Platform yang digunakan adalah *android*.
2. Kategori yang ditampilkan pada aplikasi Howi berbasis *android* yaitu *beauty*, *cooking*, dan *parenting*.
3. Pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis *android* ini adalah *Basic 4 Android* yang di implementasikan dalam bahasa pemrograman *visual basic*.
4. Pada aplikasi ini tidak disertai oleh *button searching* serta aplikasi ini dirancang berbentuk *landscape* pada *smartphone android*.

**2. TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1. Android**

*Android* adalah platform pertama yang terbuka pengembangannya dan bersifat komprehesif untuk perangkat *mobile*. Sistem operasi ini berbasis *linux* untuk *mobile device*, contohnya *smartphone* dan *tablet*. *Android* muncul pertama kali tahun 2008. *Android* berkembang pesat di dunia karena dua aspek, yakni karena *android* bersifat *open source* dan model arsitekturnya. Sebagai aplikasi yang bersifat *open source*, yang memungkinkan *android* untuk sepenuhnya dipahami dan dianalisis mengenai fitur, penyelesaian pada *bug* program hingga *hardware*. (Ardianto.2012)

**2.2. Basic 4 Android**

*Basic 4 Android* adalah *Development Tool* yang *powerful* untuk membangun aplikasi berbasis *android*. Bahasanya yang hampir sama dengan bahasa *Visual Basic*. Aplikasi *android* yang di *compile* oleh *Basic 4 Android* merupakan aplikasi *android* asli dan tidak ketergantungan terhadap *file* lain seperti *Visual Basic*. *IDE Basic 4 Android* hanya fokus pada *Development Android*. *Basic 4 Android* termasuk *designer GUI* yang *powerful* untuk aplikasi *android*. Hal tersebut didukung oleh *Built-in* untuk *multiple screens* dan *orientations*. (As'ari.2015)

**2.3. Android SDK**

Software Development Kit (SDK) adalah satu set alat pengembangan aplikasi untuk software tertentu. Demikian pula dengan *Android*, Google telah menyiapkan sebuah SDK yang dapat digunakan sebagai alat pengembangan aplikasi mobile berbasis sistem operasi *Android*. (Ichwan.2011)

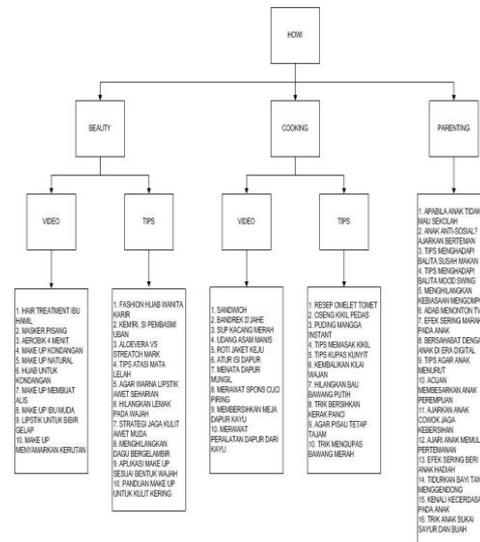
**2.4. Aplikasi**

Aplikasi adalah program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi. Dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih akurat saat memecahkan permasalahan yang menggunakan teknik pemrosesan. Aplikasi biasanya berpacu pada komputasi yang diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Jadi, pengertian aplikasi secara umum yaitu program terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Serta aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*. (Abdurahman.2014)

**3. METODE PENELITIAN**

**3.1. Gambaran Struktur Menu**

Gambaran struktur menu dari aplikasi yang dibuat yaitu seperti pada gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3.1 Gambaran Menu

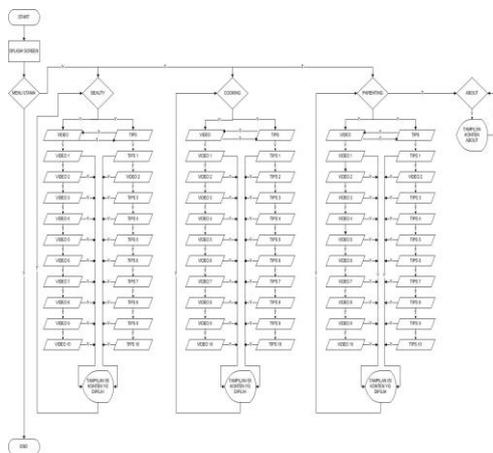
Pada gambaran menu diatas terdapat beberapa menu, yaitu sebagai berikut :

1. Menu utama, pada menu utama aplikasi ini terdiri dari beberapa button yakni button *beauty*, button *cooking*, dan button *parenting*.
2. Button *Beauty*, pada halaman ini berisi 2 button yakni button *video* dan button *tips*. Pada button *video*, berisi konten-konten berupa *video*. Pada button *tips*, berisi button informasi berupa *tips* singkat.

3. *Button Cooking*, pada halaman ini berisi 2 *button* yakni *button* video dan *button* tips. Pada *button* video, berisi konten-konten berupa video. Pada *button* tips, berisi *button* informasi berupa tips singkat.
4. *Button Parenting*, pada halaman ini berisi *button* tips. Pada *button* tips, berisi *button* informasi berupa tips singkat.

**3.2. Diagram Alir Aplikasi**

Flowchart dari aplikasi yang akan dibuat seperti pada Gambar 3.3 berikut ini :



Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi

Awal aplikasi saat dijalankan akan muncul *splashscreen* dari aplikasi ini. Kemudian *user* akan masuk ke dalam menu utama, didalam menu utama terdapat 4 *button* yakni *beauty*, *coking*, *parenting*, dan *about*. *User* dapat memilih kategori yang ingin dilihat. Jika *user* menekan *beauty* kemudian akan muncul halaman konten *beauty* yang berisi 2 *button* yakni video dan tips. Didalam *button* video berisi video tutorial lalu di dalam *button* tip berisi tips yang disuguhkan bagi *user*. Hal tersebut akan tampil jika *user* juga menekan *button* *cooking*. Namun saat *user* menekan *button* *parenting* hanya akan muncul halaman isi konten *parenting* berupa tips. Jika sudah *user* akan kembali ke menu utama dan dapat menekan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari perancangan aplikasi yang telah dibuat. Desain yang telah disesuaikan dengan rancangan sebelumnya.

**4.1. Splash Screen**

Splash screen merupakan tampilan dari aplikasi Howi. Berisi nama dan logo dari aplikasi tersebut.



Gambar 4.1 Splash Screen Aplikasi

**4.2. Menu Utama**

Halaman ini berisi semua menu yang ditampilkan dalam aplikasi Howi



Gambar 4.2 Menu Utama

**4.3. Menu Beauty**

Menu *beauty* merupakan halaman yang berisi konten dari menu tersebut. Terdapat 2 *button* didalam menu ini yaitu *button* video dan *button* tips.



Gambar 4.3 Menu Beauty

**4.4. Konten Menu Beauty Video**

Didalam halaman ini terdapat 10 *button* yang berisi video. *Button* pertama berisi video mengenai *hair treatment*, yang kedua berisi video mengenai masker pisang, yang ketiga berisi video mengenai senam aerobic, yang keempat berisi video mengenai tutorial *make up* untuk kondangan, yang kelima berisi video mengenai tutorial *make up* untuk sehari-hari (natural). Keenam berisi video mengenai tutorial hijab untuk kondangan. Ke tujuh berisi video mengenai *make up* membuat alis. Ke delapan berisi video mengenai *make up* ibu muda. Ke Sembilan berisi video mengenai lipstick untuk bibir gelap. Ke

sepuluh berisi video mengenai *make up* menyamarkan kerutan.



Gambar 4.4 Konten Menu Beauty Video

**4.5. Konten Menu Beauty Tips**

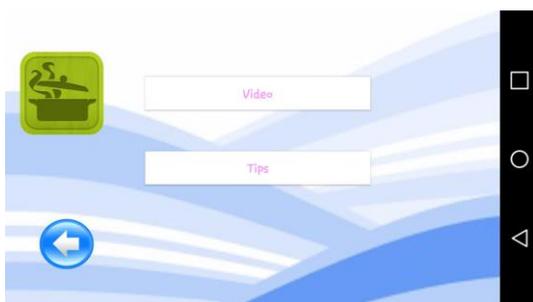
Didalam halaman ini terdapat 10 *button* yang berisi tips. *Button* pertama berisi tips mengenai *fashion* hijab wanita karir, yang kedua berisi tips mengenai manfaat kemiri bagi rambut. Ketiga berisi tips mengenai manfaat dari *aloe vera*. Ke empat berisi tips mengenai mengatasi mata lelah. Ke lima berisi tips mengenai agar warna lipstick tahan seharian. Ke enam berisi tips mengenai menghilangkan lemak di wajah. Ke tujuh berisi tips mengenai strategi jaga kulit awet muda. Ke delapan berisi tips mengenai menghilangkan dagu bergelambir. Ke sembilan berisi tips mengenai aplikasi *make up* sesuai bentuk wajah. Ke sepuluh berisi tips mengenai panduan *make up* untuk kulit kering.



Gambar 4.5 Konten Menu Beauty Tips

**4.6. Menu Cooking**

Menu *cooking* merupakan halaman yang berisi konten dari menu tersebut. Terdapat 2 *button* didalam menu ini yaitu *button* video dan *button* tips.



Gambar 4.6 Menu Cooking

**4.7. Konten Menu Cooking Video**

Didalam halaman ini terdapat 10 *button* yang berisi video. *Button* pertama berisi video mengenai *sandwich*, yang kedua berisi video mengenai *bandrek d'jahe*, yang ketiga berisi video mengenai *sup kacang merah*. Ke empat berisi video mengenai *udang asam manis*. Ke lima berisi video mengenai *roti jaket keju*. Ke enam berisi video mengenai *atur isi dapur*. Ke tujuh berisi video mengenai *menata dapur mungil*. Ke delapan berisi video mengenai *merawat spons cuci piring*. Ke sembilan berisi video mengenai *membersihkan meja dapur kayu*. Ke sepuluh berisi video mengenai *merawat peralatan dapur dari kayu*.



Gambar 4.7 Konten Menu Cooking Video

**4.8. Konten Menu Cooking Tips**

Didalam halaman ini terdapat 10 *button* yang berisi tips. *Button* pertama berisi tips mengenai resep omelet tomat. Ke dua berisi tips oseng kikir pedas. Ke tiga berisi tips mengenai pudding mangga instant. Ke empat berisi tips mengenai cara memasak kikir. Ke lima berisi tips mengenai cara kupas kunyit. Ke enam berisi tips mengenai kembalikan kilau wajan besi. Ke tujuh berisi tips mengenai hilangkan bau bawang putih. Ke delapan berisi tips mengenai trik bersihkan kerak panci. Ke Sembilan berisi tips mengenai agar pisau tetap tajam. Ke sepuluh berisi tips mengenai trik mengupas bawang merah.



Gambar 4.8 Konten Menu Cooking Tips

**4.9. Konten Menu Parenting Tips**

Didalam halaman ini terdapat 10 *button* yang berisi tips. *Button* pertama berisi tips mengenai efek sering marah pada anak. Ke dua berisi tips mengenai bersahabat dengan anak di dunia digital. Ke tiga

berisi tips mengenai agar anak menurut, Ke empat berisi tips mengenai acuan membesarkan anak perempuan. Ke lima berisi tips mengenai ajarkan anak cowok jaga kebersihan. Ke enam berisi tips mengenai ajari anak memulai pertemanan. Ke tujuh berisi tips mengenai efek sering beri hadiah. Ke delapan berisi tips mengenai tidurkan bayi tanpa menggendong. Ke sembilan berisi tips mengenalkan kecerdasan pada anak. Ke sepuluh berisi tips mengenai trik anak sukai sayur dan buah.



Gambar 4.11 Menu Parenting Tips

**4.10. Halaman About**

Halaman ini menampilkan uraian singkat aplikasi Howi yang telah dibuat serta pembuat aplikasinya.



Gambar 4.12 Halaman About

**4.11. Pengujian Fungsional**

Pengujian fungsional merupakan pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak untuk memastikan bahwa semua kebutuhan terpenuhi.

Tabel 5.1. Pengujian Fungsional

NO	Fungsi	OS Android		
		Kitkat	Lollipop	Marsh mellow
1	Aplikasi Howi	√	√	√
	Fungsi Tombol	√	√	√
2	Menu Beauty	√	√	√
	Fungsi Tombol	√	√	√
	Fungsi Suara	√	√	√
3	Menu Cooking	√	√	√
	Fungsi Tombol	√	√	√
	Fungsi Video	√	√	√

4	Menu parenting	√	√	√
	Fungsi Tombol	√	√	√
5	Menu About	√	√	√
	Fungsi Tombol	√	√	√

Dari hasil pengujian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi pada masing-masing menu pada aplikasi Howi berjalan dengan baik pada masing-masing os android tersebut.

**4.12. Pengujian User**

Hasil Pengujian user yang sudah dilakukan pada 10 orang responden, ditunjukkan pada table berikut ini.

Tabel 5.2. Pengujian User

No	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?	5	5
2	Apakah desain aplikasi ini menarik ?	8	2
3	Apakah aplikasi ini cukup membantu anda?	8	2
4	Apakah menu dan konten aplikasi ini cukup jelas?	6	4
5	Apakah aplikasi ini berfungsi secara keseluruhan?	5	5
Total		32	18

Jumlah pertanyaan = 5

Jumlah responden = 10

Faktor Pembagi = 5 x 10 = 50

a. Persentase responden memilih Ya

$$\left(\frac{32}{50} \times 100\%\right) = 64\%$$

b. Persentase responden memilih Tidak

$$\left(\frac{18}{50} \times 100\%\right) = 36\%$$

**4.13. Pengujian Grafis**

Pengujian grafis adalah pengujian yang memfokuskan untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin sesuai ukuran dari dimensi layar. Hasil pengujian dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 5.3. Pengujian Grafis

No	Nama	Dimensi Layar		
		480 x 854 pixel	1080 x 1920 pixel	720 x 1280 pixel
1	LG K8 LTE	-	-	√
2	Sony Xperia C5 Ultra	-	√	-
3	Oppo Neo 5	√	-	-

Dari hasil pengujian menggunakan ketiga perangkat diatas terdapat perbedaan yaitu pada ukuran layar yang sangat terlihat. Tampilan aplikasi pada perangkat LG tata letak tombol dan konten terlihat sangat sesuai. Namun pada perangkat Oppo

tata letak tombol dan konten sesuai namun tulisannya terlihat agak mengecil atau sesuai dengan ukuran layar. Sedangkan pada perangkat Sony, tata letak tombol dan konten aplikasi terlihat sangat sesuai serta tulisannya tampak lebih besar dari tampilan pada perangkat LG.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan perancangan, implementasi, dan pengujian aplikasi howi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Hasil pengujian fungsi-fungsi yang ada pada sistem secara keseluruhan dapat berfungsi dengan baik.
2. Berdasarkan pengujian aplikasi yang dilakukan, aplikasi dapat berjalan dengan baik pada beberapa ukuran dimensi layar yang berbeda dari beberapa jenis handphone diantaranya LG K8 LTE, Oppo Neo5 dan Sony Xperia C5 Ultra.
3. Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada masing-masing perangkat *mobile* dengan versi OS yang berbeda diantaranya *kitkat*, *lollipop*, dan *marshmallow*.
4. Setelah dilakukan proses pengujian aplikasi kepada 10 *user* yang meliputi kemudahan aplikasi, desain aplikasi, kegunaan aplikasi, fitur aplikasi dan fungsi keseluruhan aplikasi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :
  - a. 64% pengguna memberikan respon ya yang berarti aplikasi cukup membantu dan mudah digunakan.
  - b. 36% pengguna memberikan respon tidak yang berarti aplikasi masih memiliki beberapa kekurangan.

### 5.2. Saran

Aplikasi Howi berbasis *android* ini nantinya dapat dikembangkan dengan lebih baik, adapun saran

dalam pengembangan aplikasi ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan aplikasi berbasis *android* ini diharapkan dapat digunakan tidak hanya pada *smartphone* tetapi juga dapat digunakan pada *tablet*.
2. Bentuk desain kedepannya dapat dikembangkan agar tampilan aplikasi lebih menarik lagi dengan ditambahkan *button searching*.
3. Dalam aplikasi ini konten yang ditampilkan masih sedikit sehingga perlu untuk ditambahkan kedepannya.
4. Untuk pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan beberapa fitur lagi agar aplikasi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, H, Riswaya, A 2014, 'Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti', *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8, no. 2, hh. 62-63.
- [2] Ardianto, W, Anggraeni, W, Mukhlason, A 2012, 'Pembuatan Sistem Pakar Untuk Pendeteksian Dan Penanganan Dini Pada Penyakit Sapi Berbasis Mobile Android Dengan Kajian Kinerja Teknik Knowledge Representation', *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 1, hh. A-312.
- [3] As'ari, M 2015, 'Kontrol ON-OFF Aerator Pada Robot Mobil Penyiram Tanaman Berbasis Mikrokontroler ATMEGA 8535 Dengan Kendali Android', hh. 11.
- [4] Ichwan, M, Hakiky, F 2011, 'Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus Untuk Pencarian Buku)', *Jurnal Informatika*, Vol. 2, no. 2, hh. 11.