

**PKM KC  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE**



**JUDUL**

Sous Chef sebagai Wadah Ide Memasak di Tengah Kesibukan

**Oleh :**

2602187885 - Fulgencia Shaynalie Rue  
2602114435 - Gabrielle Patricia Sudewo  
2602061441 - Michelle Imanuela Winata  
2602075440 - Wilson Wijaya  
2602054764 - Bryan Mulia

**Kelas : LF01**

**Artificial Intelligence**

**Semester Ganjil TA 2023/2024**

	1
<b>DAFTAR ISI</b>	
DAFTAR ISI	i
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	1
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b>	3
<b>BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN</b>	4
<b>BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN</b>	6
4.1 Anggaran Biaya	6
4.2 Jadwal Kegiatan	7
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	8
<b>LAMPIRAN</b>	10
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping	10
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	17
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas	19
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana	22
Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan	23

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di tengah perkembangan Artificial Intelligence yang sangat pesat bersamaan dengan era globalisasi yang ada. Artificial Intelligence sebagai salah satu produk teknologi dengan kompleksitasnya yang dapat diartikan sebagai kecerdasan buatan yang dibuat oleh manusia untuk berkembang dan bisa melakukan suatu tujuan tertentu. Perkembangan ide pengembangannya juga semakin beragam untuk membantu pekerjaan manusia. Atas dasar itulah kami mendapatkan ide dimana pada akhir bulan, kerap kali kita hanya menyisakan sedikit bahan yang dapat digunakan dan karena tidak dapat memanfaatkannya dengan baik kita menyimpan bahan tersebut hingga bahan tersebut tidak dapat digunakan lagi atau terbuang. Sebagai wujud bentuk menghargai bahan makanan kami mendapatkan suatu ide untuk mengembangkan AI yang sudah ada yaitu ChefGPT dan juga RecipeBot yang terbatas hanya pada generate *men-generate* menu dengan nama menu yang diinginkan saja, hal ini membatasi para pengguna untuk mengeksplor suatu bahan tertentu saja berdasarkan menu yang tersedia. Rendahnya inovasi terhadap kuliner Nusantara juga menjadi pendorong kami untuk menciptakan kecerdasan buatan ini sehingga batasan ide dalam membuat sesuatu masakan yang unik menjadi tidak terbatas. Kesulitan yang dialami pemula dalam belajar memasak dengan aplikasi ini maka menjadi solusi untuk para pemula dapat belajar memasak dengan detail yang mendalam.

Pembuatan aplikasi AI generate untuk menu masakan dapat bermanfaat untuk membantu para pengguna di berbagai kalangan, baik itu pemula dalam memasak, pelajar, maupun mahasiswa dalam belajar memasak agar dapat memanfaatkan bahan yang tersedia seminim mungkin tetapi dengan cita rasa yang tidak ada duanya. Selain itu, pencegahan banyaknya limbah bahan makanan diakibatkan tidak bisa diolahnya bahan makanan juga dilakukan dengan memperhitungkan persentase banyaknya bahan makanan dan cara pemanfaatannya. Banyaknya limbah makanan juga menjadi faktor kami memiliki ide untuk membuat aplikasi ini. Aplikasi ini juga memiliki manfaat untuk memberi kemudahan bagi para pengguna yang tersegmentasi yaitu yang membutuhkan makanan halal, vegan, maupun sedang diet dengan deskripsi yang detail mengenai menu halal, jumlah kalori, hingga terbuat dari bahan-bahan yang bukan daging. Tahapan yang tersedia pada generate resep juga diberikan secara mendetail sehingga memudahkan untuk para pemula yang baru belajar memasak dengan rasa yang tetap nikmat. Bagi anak kos, aplikasi ini juga cocok untuk pasar mereka dikarenakan dengan bahan yang tersedia yang minim, aplikasi dapat memberikan detail tambahan bahan disertai dengan estimasi harga yang masuk akal sehingga anak kos dapat menghemat pengeluaran bulannya. Aplikasi ini juga sebagai bentuk upaya membudidayakan kuliner Nusantara dimana berbagai macam jenis makanan maupun minuman dari berbagai daerah tersedia dengan berbagai macam cara pembuatannya.

Target yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah semakin banyak orang yang tertarik untuk terjun dalam industri kuliner atau hanya sekadar dapat memasak saja diiringi dengan pelestarian kuliner Nusantara dan kelestarian lingkungan dengan berkurangnya limbah makanan yang ada. Aplikasi ini memiliki target pasar yaitu ibu rumah tangga, anak kos,

mahasiswa, pelajar, industri kuliner, maupun pemula dalam memasak. Pengembangan dilakukan dengan penambahan fitur dari aplikasi yang sudah ada yaitu aplikasi Chef GPT dengan hadirnya fitur kategorisasi halal, vegan, dan alergen, penghitungan kalori oleh menu yang tergenerate, menu favorit, dan artikel mengenai kuliner yang dapat menambah wawasan para pengguna. Dalam sisi bisnis kami mendapatkan keuntungan dari subscription para pengguna yang digunakan untuk menghasilkan menu tanpa batas yang awalnya hanya 5 kali, mengakses aplikasi tanpa iklan sebelum dapat melakukan generate. Keuntungan juga didapatkan dari iklan dari pemasok iklan sebagai wujud kerjasama.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Dengan kemajuan teknologi saat ini, hubungan kita dengan makanan mengalami perubahan yang pesat. Salah satu contohnya adalah dalam hal pemanfaatan AI untuk menciptakan sebuah resep. Seperti model AI yang sudah ada seperti ChefGPT dan RecipeBot yang mengubah pandangan kita dalam proses memasak. ChatGPT juga merupakan salah satu model AI yang memanfaatkan arsitektur jaringan saraf yang disebut Transformer. Arsitektur tersebut memungkinkan untuk mempertimbangkan konteks teks input dan menghasilkan output yang lebih sesuai dan lancar.

Sebagian besar penelitian berfokus untuk mempelajari cara menghubungkan teks resep dengan gambar makanan. Tujuan utamanya adalah mencocokkan teks resep dengan visual gambar makanan. Namun, hal tersebut terdapat kendala karena tidak selalu tersedia gambar untuk setiap resep dan seringkali sulit untuk menemukan gambar yang sesuai dengan resep tertentu. Pendekatan yang diusulkan oleh Reciptor berfokus untuk mempelajari representasi resep hanya dengan menggunakan informasi teks, dengan cara mencocokkan bahan-bahan yang tersedia dengan langkah-langkah instruksi yang diberikan.

Kompleksitas tekstual dan struktural menyebabkan pemahaman resep dalam jaringan memerlukan dataset yang besar dan komprehensif. Hal itu juga menjadi alasan kurangnya penelitian dalam bidang ini karena kurangnya data yang tersedia. Adapun penelitian sebelumnya yang menciptakan RecipeNet, yaitu sebuah dataset besar yang terstruktur untuk pembelajaran jaringan. Mereka mengekstrak informasi nutrisi dari database USDA dan menggunakan TextCNN untuk encoding instruksi. Kemudian, memanfaatkan jaringan saraf berbasis Transformator untuk mengkodekan bahan-bahan dan interaksi diantaranya.

### BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN

Awal tahapan pelaksanaan dari program kami adalah dengan mengidentifikasi latar belakang, tujuan, dan target di dalam lingkup Food and Agriculture. Dalam proses pengidentifikasian ini kami melakukannya dengan *research* jurnal, artikel, dan berita yang terkait dengan Food and Agriculture.

Latar belakang dari program kami adalah menciptakan sebuah aplikasi inovatif yang mampu mengurangi pemborosan makanan sisa dengan memberikan solusi berupa resep-resep makanan yang disesuaikan dengan bahan-bahan yang tersedia, sambil mendukung pengguna yang ingin belajar memasak. Target dari aplikasi kami adalah pelajar dan mahasiswa, ibu rumah tangga, UMKM, pemula dalam memasak, anak kos-kosan, dan masyarakat penyintas tanggal tua

Dengan mengidentifikasi latar belakang dan target tersebut, tujuan kami dalam pembuatan aplikasi ini pun semakin berkembang, seperti mengurangi pengeluaran biaya, mengurangi limbah bahan makanan, membantu orang yang pertama kali ingin belajar masak, memberi ide makanan yang fresh dan inovatif, menambah ilmu perkulineran bagi pemula dan memperkenalkan lebih banyak masakan Indonesia.

Dari tujuan tersebut, kami bisa mengidentifikasi fitur - fitur apa saja yang dapat dibuat di dalam aplikasi kami. Mengurangi pengeluaran dapat dicapai dengan memberikan tips yang dapat diakses pada fitur atau halaman artikel untuk memanfaatkan bahan makanan yang ada di rumah, menghindari pemborosan, dan menggunakan strategi memasak yang hemat. Mengurangi limbah bahan makanan dilakukan dengan cara memberikan ide-ide resep sederhana baik pada fitur artikel ataupun saat *generate* resep yang menggunakan bahan-bahan yang sering terbuang atau solusi kreatif untuk menyimpan bahan makanan agar lebih tahan lama. Membantu orang yang pertama kali ingin belajar masak dilakukan dengan fitur *generate* resep, *story*, dan artikel yang menyediakan tutorial atau langkah-langkah yang mudah dipahami dan diikuti, serta memberikan tips dasar yang penting dalam memasak. Memberikan ide masakan yang fresh dan inovatif melalui fitur *story*, *leaderboard*, dan artikel akan menginspirasi pengguna untuk mencoba hal-hal baru dan menjelajahi variasi masakan yang belum pernah mereka coba sebelumnya. Menambah ilmu perkulineran bagi pemula dilakukan dengan memberikan pengetahuan dasar tentang bahan-bahan makanan, teknik memasak, dan informasi penting lainnya dalam fitur artikel yang akan membantu mereka memulai perjalanan kuliner mereka. Memperkenalkan lebih banyak masakan Indonesia dilakukan dengan membagikan resep-resep tradisional atau lokal yang mungkin belum banyak dikenal orang melalui fitur *generate* resep yang lebih mengutamakan cita rasa Indonesia, sehingga dapat memperluas pengetahuan masyarakat tentang keanekaragaman kuliner Indonesia.

Pengujian keandalan pada program kami adalah dengan mendemonstrasikan alur pada aplikasi kami secara langsung yang prototipenya dibuat menggunakan Figma. Melalui prototipe yang dibuat, para pengguna dapat melihat dan mengerti alur dari jalannya aplikasi kami, mulai dari

cara login dan register, melihat home page, artikel page, story, leaderboard, favorite page, fitur edit profile, history page dan men-*generate* resep berdasarkan text yang di input.

Berdasarkan prediksi, aplikasi kami akan mudah diterima dan digunakan sesuai dengan target pembuatan aplikasi kami, yaitu pelajar dan mahasiswa, ibu rumah tangga, UMKM, pemula dalam memasak, anak kos-kosan, dan masyarakat penyintas tanggal tua. Dengan aplikasi kami, dapat membantu para pengguna dalam hal memasak dengan bahan - bahan yang tersedia, membuat pengeluaran untuk makanan menjadi lebih murah, dan dapat membantu para pengguna yang ingin belajar masak

## BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

N o	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dll) maksimal 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	Rp. 4.203.000
2	Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dll), maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Perguruan Tinggi	Rp. 1.050.750
3	Transportasi lokal maksimal 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	Rp. 2.101.500
4	Lain-lain (contoh: biaya komunikasi, biaya bayar akses publikasi, dll) maksimal 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Perguruan Tinggi (Rp. 355.250) + Belmawa (Rp. 695.500)	Rp. 1.050.750
<b>Jumlah</b>			Rp. 8.406.000
<b>Rekap Sumber Dana</b>		Perguruan Tinggi	Rp. 1.406.000
		Belmawa	Rp. 7.000.000
		<b>Jumlah</b>	Rp. 8.406.000



## 4.2 Jadwal Kegiatan

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan				Penanggungjawab
		1	2	3	4	
1	Research Kebutuhan Aplikasi & Perancangan Low Fidelity Design	V				Michelle Imanuela Winata
2	Perancangan High Fidelity Design	V				Michelle Imanuela Winata
3	Pencarian Dana		V			Bryan Mulia
4	Pengembangan Aplikasi			V		Fulgencia Shaynalie Rue
5	Evaluasi, Pengujian Aplikasi, Pembuatan Laporan Kemajuan	V				Gabrielle Patricia Sudewo
6	Finalisasi & Peluncuran Aplikasi	V				Wilson Wijaya
7	Pembuatan Laporan Akhir	V				Wilson Wijaya

## DAFTAR PUSTAKA

AIContentfy team. (2023, November 6). ChatGPT and the Food Industry: Improving Recipe Generation. AIContentfy.  
<https://aicontentfy.com/en/blog/chatgpt-and-food-industry-improving-recipe-generation>

Tian, Y., Metoyer, R., Zhang, C., & Chawla, N. V. (2021). Recipe Representation Learning with Networks. *CIKM: Conference on Information and Knowledge Management*, 1824-1833. <https://doi.org/10.1145/3459637.3482468>

## Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota, serta Dosen Pendamping

### Biodata Ketua

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Michelle Imanuela Winata
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602061441
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 26 November 2004
6	Alamat Email	michelle.winata001@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	081380163191

#### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	UKM Data Science Club	Aktivis Divisi Kreatif	2022-2023 (Binus University)
2	UKM Data Science Club	PIC Divisi Kreatif – Graphic Design	2023-2024 (Binus University)

#### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 23 November 2023

Ketua Tim



Michelle Imanuela Winata

## Biodata Anggota 1

### 1 A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Bryan Mulia
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602054764
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bekasi, 19 April 2004
6	Alamat Email	bryan.mulia@binus.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	087808885258

### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Unit Kegiatan Mahasiswa Bina Nusantara Computer Club	Aktivis	2022-2023 (BINUS University)
2	Unit Kegiatan Mahasiswa Data Science Club	Aktivis Divisi Kreatif	2022-2023 2023-2024 (BINUS University)
3	Freshmen Leader First Year Program B27	Freshmen Leader	Juli 2023 (BINUS University)
4	Freshmen Partner First Year Program B27	Freshmen Partner	2023-2024 (BINUS University)
5	New Era of Data Science (Generative AI in 5.0 Industry) Data Science Club	Anggota Divisi Humas	September 2023

### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 23 November 2023

Anggota Tim

A handwritten signature in black ink, reading "Bryan Mulia" with a stylized flourish at the end.

Bryan Mulia

## Biodata Anggota

### 2 A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Wilson Wijaya
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602075440
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Makassar, 9 Februari 2005
6	Alamat Email	wilsonwijaya002@binus.a c.id
7	Nomor Telepon/HP	089625258465

### B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

### C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 23 November 2023

Anggota Tim



Wilson Wijaya

## Biodata Anggota

### 3D. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Fulgencia Shaynalie Rue
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602187885
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 12 November 2004
6	Alamat E-mail	fulgenciashynlierue@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	087770356348

### E. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

### F. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 23 November 2023

Anggota Tim



Fulgencia Shaynalie Rue

## Biodata Anggota

### 4G. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Gabrielle Patricia Sudewo
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Computer Science
4	NIM	2602114435
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 05 Mei 2004
6	Alamat E-mail	gabriellepatricia554@gma il.com
7	Nomor Telepon/HP	082195004035

### H. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

### I. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No.	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 23 November 2023

Anggota Tim



Gabrielle Patricia Sudewo



## Biodata Dosen Pendamping

## A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Edo Syahputra S.T., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Computer Science
4	NIP/NIDN	0323109601
5	Tempat dan Tanggal Lahir	
6	Alamat E-mail	
7	Nomor Telepon/HP	

## B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)			
2	Magister (S2)			
3	Doktor (S3)			

## C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

## Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	sks

## Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyanggah Dana	Tahun

## Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyanggah Dana	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai

ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-KC.

Jakarta, 23 November 2023

Dosen Pendamping

Muhammad Edo Syahputra, S.T., M.Kom.

**Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan**

No	Jenis Pengeluaran	Volume	Harga Satuan (Rp)	Nilai (Rp)
1	Belanja Bahan (maks. 60%)			
	Biaya Pengembangan Aplikasi	1	Rp. 4.000.000	Rp. 4.000.000
	Materai Rp 10.000	1 buah	Rp. 10.000	Rp. 10.000
	Pena	1 buah	Rp. 15.000	Rp. 15.000
	Correction Tape	1 buah	Rp. 85.000	Rp. 85.000
	Kertas A4	1 rim	Rp. 85.000	Rp. 85.000
	Spidol	1 buah	Rp. 8.000	Rp. 8.000
	SUBTOTAL		Rp. 4.203.000	
2	Belanja Sewa (maks. 15%)			
	Sewa server pada AWS	1 tahun	Rp. 190.000	Rp. 190.000
	Biaya pemeliharaan aplikasi	1	Rp. 860.750	Rp. 860.750
	SUBTOTAL		Rp. 1.050.750	
3	Perjalanan lokal (maks. 30 %)			
	Biaya Transportasi (Gojek/gocar masing-masing)	5 orang	Rp.420.300	Rp. 2.101.500
	SUBTOTAL		Rp. 2.101.500	
4	Lain-lain (maks. 15 %)			
	Biaya publikasi media sosial	1	Rp. 850.000	Rp. 850.000
	Percetakan proposal	1	Rp. 5.000	Rp. 5.000

	Biaya tak terduga		Rp. 195.750	
SUBTOTAL			Rp. 1.050.750	Rp. 1.050.750
GRAND TOTAL			Rp. 8.406.000	
GRAND TOTAL (DELAPAN JUTA EMPAT RATUS ENAM RIBU RUPIAH)				

**Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas**

<b>No</b>	<b>Nama/NIM</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Alokasi Waktu (jam/minggu)</b>	<b>Uraian Tugas</b>
1	Michelle Imanuela Winata/2602061441	Computer Science	Computer Science	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain menggunakan Figma</li> <li>- Pengerjaan proposal</li> <li>- Perancangan ide desain aplikasi</li> <li>- Quality check hasil desain Figma</li> <li>- Membantu pembuatan presentasi proposal ide aplikasi</li> </ul>
2	Bryan Mulia/2602054764	Computer Science	Computer Science	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design bersama menggunakan Figma</li> <li>- Perancangan ide</li> <li>- Pengerjaan proposal</li> <li>- Quality check and control –</li> <li>- Konsultasi terhadap project kepada dosen</li> <li>- Juru bicara project</li> <li>- Dokumentasi</li> </ul>

3	Fulgencia Shaynalie Rue/260218 7885	Computer Science	Computer Science	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design bersama menggunakan Figma</li> <li>- Perancangan ide</li> <li>- Pengerjaan proposal</li> <li>- Quality check hasil desain Figma</li> <li>- Membantu pembuatan presentasi proposal ide aplikasi</li> </ul>
4	Gabrielle Patricia Sudewo/ 2602114435	Computer Science	Computer Science	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design bersama menggunakan Figma</li> <li>- Merancang ide-ide</li> <li>- Menyusun proposal</li> <li>- Quality check hasil desain Figma</li> <li>- Mendukung pembuatan presentasi proposal ide aplikasi</li> </ul>
5	Wilson Wijaya/ 2602075440	Computer Science	Computer Science	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design bersama menggunakan Figma</li> <li>- Merancang ide-ide</li> <li>- Menyusun proposal</li> <li>- Quality check hasil desain Figma</li> </ul>

					- Mendukung pembuatan presentasi proposal ide aplikasi
--	--	--	--	--	--

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

##### SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Ketua Tim	:	Michelle Imanuela Winata
Nomor Induk Mahasiswa	:	2602061441
Program Studi	:	Computer Science
Nama Dosen Pendamping	:	Muhammad Edo Syahputra S.T., M.Kom.
Perguruan Tinggi	:	Universitas Bina Nusantara

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul:

Sous Chef sebagai Wadah Ide Memasak di Tengah Kesibukan yang diusulkan untuk tahun anggaran 2023 adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya.

Jakarta, 23 November 2023

Yang menyatakan,

Meterai senilai Rp. 10.000




Michelle Imanuela Winata  
2602061441







## Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang akan Dikembangkan



### Link Figma pengembangan teknologi Souschef

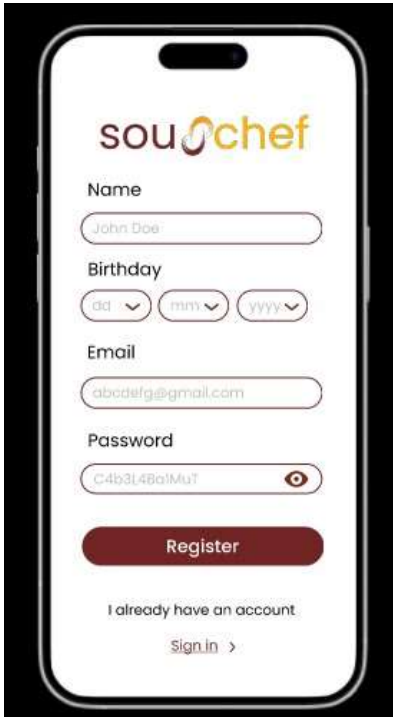

<https://www.figma.com/file/wuihqnwKoNhaGbXvT6nweo/AI?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=7nhmronrvSfA2ANR-0>


No	Desain	Bagian	Penjelasan
1		Get started	Bagian dari desain yang dibuat untuk memberikan pengenalan kepada user mengenai aplikasi kami secara mendetail dalam setiap fitur yang ada. Selain itu, hal ini merupakan solusi bagi permasalahan user yang tidak ingin login dan register terlebih dahulu untuk lebih mengenal mendalam mengenai fitur yang dimiliki oleh aplikasi kami.



	 <p>Confused on what to eat? Don't know how to cook? Have the ingredients but don't know what to make?</p> <p><a href="#">&lt; prev</a> <a href="#">next &gt;</a></p> <p>● ● ● ● ●</p>		
	 <p>SOUSCHEF is your #1 cooking companion. Easy. Simple. For you.</p> <p><a href="#">&lt; prev</a> <a href="#">next &gt;</a></p> <p>● ● ● ● ●</p>		

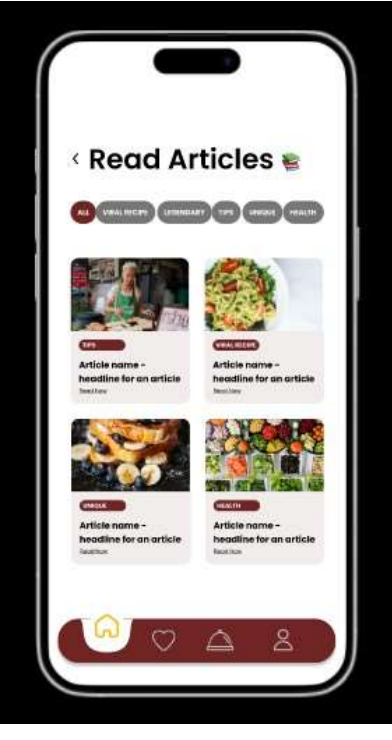

	 <p>A user friendly, AI-based app designed to help you cook with ingredients you have at home</p> <p><a href="#">&lt; prev</a> <a href="#">next &gt;</a></p> <p>● ● ● ● ●</p>	
	 <p>What are you waiting for?</p> <p><a href="#">Get started</a></p> <p><a href="#">&lt; prev</a></p> <p>● ● ● ● ●</p>	

2		Splash screen	Merupakan tampilan UI/UX pada saat aplikasi melakukan proses tertentu yang membutuhkan waktu untuk melanjutkan ke menu selanjutnya.
3		Login or Register Menu	Pilihan terhadap user untuk melakukan login untuk yang sudah pernah register sebelumnya dan memilih register untuk user yang belum pernah mendaftarkan diri untuk menikmati fungsionalitas fitur dari aplikasi kami.



4		Register	<p>Tampilan dari menu register kami akan meminta user untuk mengisi nama dari user, tanggal lahir user, dan email user serta password yang akan dibuat sebagai identitas dari user dalam menggunakan aplikasi ini. Selain itu, email akan menjadi primary key/identitas user sebagai suatu yang mengikat dalam melakukan berlangganan fitur premium dalam aplikasi kami.</p>
5		Login	<p>Untuk tampilan menu login akan meminta user untuk memasukkan email dan password sesuai dengan apa yang perlu diregister sebelumnya. Hal ini dikehendaki untuk menjaga kerahasiaan data yang dimiliki oleh user.</p>

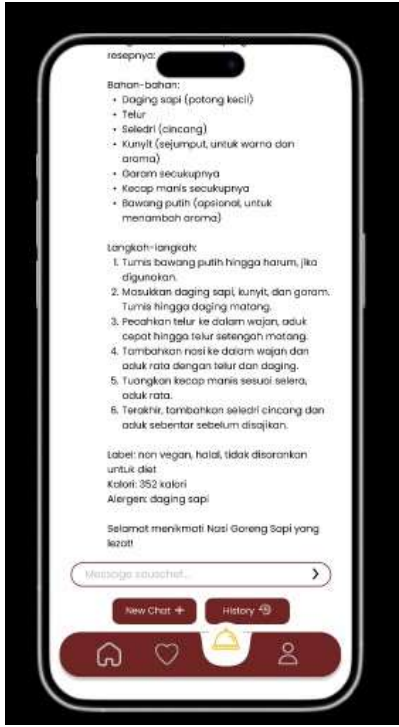
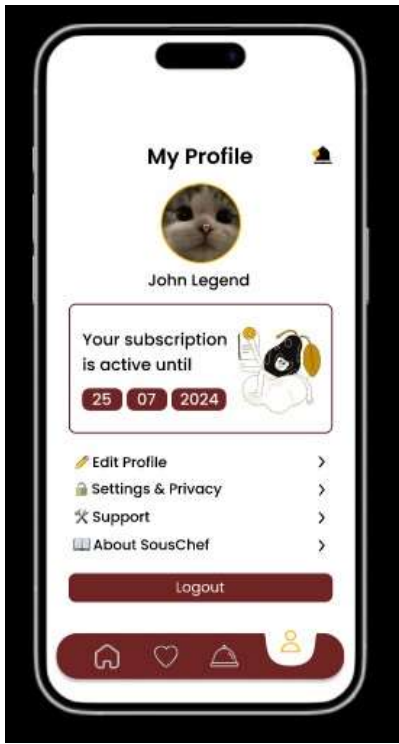
6		Main menu	<p>Menu yang digunakan sebagai halaman utama dengan fitur-fitur yang menarik seperti story makanan rekomendasi dari kami yang update setiap minggunya, iklan yang akan menampung pemasukan bagi kami untuk pemeliharaan dan pengembangan aplikasi, most generated leaderboard yang merupakan makanan yang paling banyak ingin dibuat oleh user serta artikel-artikel menarik seputar dunia kuliner.</p>
---	--	-----------	---



7		Story	<p>Mengadaptasi dari fitur yang dimiliki oleh Instagram kami memberikan layanan untuk melihat makanan Nusantara yang kami rekomendasikan beserta dengan menunya yang akan secara otomatis tergenerate sesuai dengan komposisi yang ada.</p>
8		Most generated menu	<p>Fitur untuk menunjukkan kepada user menu yang paling banyak di generate pada hari itu. Semua menu yang paling banyak di generate pada hari itu ditampilkan dalam bentuk leaderboard.</p>

9		Articles	<p>Fitur read articles berisi berbagai jenis artikel yang disertai dengan tags agar user dapat membaca artikel berkaitan dengan makanan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.</p>
10		Favorites	<p>Fitur favorites adalah album-album yang berisikan berbagai resep yang user favoritkan. User dapat mem-favoritkan sebuah resep dan memasukkannya ke dalam sebuah album resep yang mereka sudah buat, atau membuat resep yang baru.</p>



11		Generate menu	<p>Fitur generate menu ini adalah titik penggunaan AI pada aplikasi ini. User dapat memberikan input berupa text kepada chatbox AI. AI tersebut dapat memberikan jawaban berupa resep/jawaban sesuai dengan kebutuhan dan keinginan user.</p>
12		Result of generates	<p>Merupakan contoh tampilan dari hasil generate apabila user menggunakan chatbox AI tersebut.</p>

			
13		Setting and profile	Bagian profile dan pengaturan dimana user dapat melihat subscription yang mereka miliki, dan dapat meng-edit profile, mengatur privasi, kontak pihak aplikasi untuk bantuan, dan mengetahui hal-hal lain tentang SousChef.

14		Edit profile	Bagian edit profile dimana user dapat memperbarui informasi tentang profil mereka, seperti mengganti username, gender, tempat tanggal lahir, dan hal lainnya.
15		History generate	Bagian dimana user dapat melihat kembali sejarah hasil generate resep yang mereka lakukan hingga 30 hari terakhir. Hal ini berguna apabila mereka ingin melihat kembali resep yang mereka generate.