

**LAPORAN**  
**HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI)**  
**“KUE NUSANTARA”**



**DISUSUN OLEH**  
**Devia Anjani (221401019)**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS SUMATERA UTARA**  
**MEDAN**  
**2024**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI..... i

BAB I PENDAHULUAN ..... 1

1.1 Latar Belakang..... 1

1.2 Rumusan Masalah ..... 1

1.3 Pemandangan Dengan Kompetitor ..... 1

BAB II ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA..... 2

2.1 Fitur Aplikasi..... 2

2.1.1 Define the Context ..... 2

2.1.2 Describe the User ..... 2

2.1.3 Task Analysis ..... 2

2.1.4 Function Allocation..... 3

2.1.5 System Layout / Basic Design ..... 4

2.1.6 Mockups & Testing..... 5

2.1.7 Usability Testing ..... 6

2.1.8 Iterative Test & Redesign..... 6

2.1.9 Updates & Maintenance ..... 7

2.1.10 General Principles ..... 7

2.1.11 *Form* Responden ..... 10

2.1.12 Batasan Sistem..... 15

2.1.13 Target *User*..... 15

2.2 *Mockups*..... 16

2.3 *Prototype* ..... 19

BAB III PENUTUP..... 34

3.1 Kesimpulan..... 34

3.2 Saran..... 34

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam kekayaan budaya yang luar biasa, termasuk dalam hal kuliner. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas makanannya masing-masing. Namun, terdapat keterbatasan pengetahuan masyarakat dalam hal makanan khas dari luar daerahnya sendiri. Sehingga mereka kurang mengetahui apa makanan khas daerah tertentu di Indonesia dan apa saja resepnya. Di era digital sekarang ini, kebutuhan akan *platform* yang mudah diakses untuk mencari dan mencoba resep-resep lokal semakin banyak.

Aplikasi Dapur Rasa hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dan menyediakan berbagai resep makanan tradisional dari seluruh Indonesia. Aplikasi resep ini bisa digunakan oleh masyarakat umum yang ingin mengeksplorasi dan menerapkan secara langsung resep-resep daerah dengan mudah dan praktis, seperti resep apem selong, clorot, cucur, dan lain sebagainya. Dengan tampilan antarmuka yang menarik dan mudah dipahami, Dapur Rasa memudahkan pengguna untuk mencari resep favorit atau resep yang paling banyak dicari. Tak hanya itu, pengguna juga bisa mengunggah resep yang mereka buat agar bisa dibagikan pada *platform* Dapur Rasa, sehingga pengguna lainnya bisa melihat resep yang dibuat. Melalui aplikasi ini, diharapkan masyarakat semakin mengenal dan melestarikan kekayaan kuliner Indonesia.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan dan pengembangan aplikasi ‘Dapur Rasa’ yang informatif dan interaktif, yang memberikan informasi lengkap mengenai resep-resep masakan kue berdasarkan nama kue, serta memenuhi prinsip *Human Computer Interaction* (HCI) untuk mencapai aksesibilitas, fungsi, estetika, dan keberlanjutan dalam desain dan sistemnya.

### 1.3 Pembandingan Dengan Kompetitor

Pembandingan aplikasi Dapur Rasa dengan aplikasi kompetitor adalah bagian notepad. Di bagian ini, *user* dapat menambahkan catatan tentang bahan-bahan yang ingin dibeli untuk membuat menu yang diinginkan ataupun catatan tentang *menu* yang tersedia sebagai acuan untuk mencari resep yang diinginkan.

## **BAB II**

### **ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA**

#### **2.1 Fitur Aplikasi**

##### **2.1.1 *Define the Context***

Aplikasi ini digunakan untuk membantu pengguna dalam mencari resep makanan Indonesia.

##### **2.1.2 *Describe the User***

Aplikasi ini dapat digunakan untuk seluruh masyarakat Indonesia, baik perempuan maupun laki-laki tanpa batasan usia. Untuk penyediaan bahasa, hanya tersedia bahasa Indonesia saja dikarenakan target penggunanya adalah khusus untuk orang Indonesia. Namun, aplikasi ini belum *disability friendly*.

##### **2.1.3 *Task Analysis***

Pada tahap *Task Analysis*, tugas utama yang perlu didukung oleh aplikasi Dapur Rasa diidentifikasi berdasarkan kebutuhan pengguna dan fungsionalitas yang dibutuhkan. Berikut adalah beberapa tugas utama pengguna:

###### **1) Mencari Resep**

Pengguna harus dapat mencari resep berdasarkan nama atau kategori, seperti bahan utama, jenis hidangan (makanan pembuka, hidangan utama, penutup), atau daerah asal resep.

###### **2) Mempelajari dan Mengikuti Resep**

Setiap resep harus menyertakan daftar bahan, langkah-langkah memasak yang mudah diikuti, dan panduan visual (gambar atau video).

###### **3) Menambahkan Catatan**

Pengguna dapat menambahkan catatan pribadi pada resep, seperti perubahan bahan atau teknik yang dicoba.

###### **4) Menyimpan Resep Favorit**

Pengguna dapat menyimpan resep favorit mereka untuk diakses kembali dengan cepat.

#### 5) Mengunggah Resep

Pengguna dapat mengunggah resep mereka sendiri, lengkap dengan gambar dan deskripsi.

#### 6) Melakukan Interaksi Sosial

Pengguna dapat memberikan *rating* dan komentar pada resep yang sudah dicoba, serta melihat ulasan dari pengguna lain.

#### 7) Menambahkan Item Belanjaan

Pengguna dapat mencatat bahan yang perlu dibeli dalam fitur *notepad*.

#### 8) Pengaturan Akun dan Profil

Pengguna dapat memperbarui nama pengguna, kata sandi, dan foto profil mereka.

### 2.1.4 *Function Allocation*

Fungsi-fungsi dalam aplikasi Dapur Rasa dialokasikan sesuai kebutuhan pengguna untuk menciptakan pengalaman yang intuitif dan mudah. Alokasi fungsi ini bertujuan agar setiap fitur dapat dijalankan dengan mudah dan efisien.

#### 1) Navigasi

Fungsi navigasi utama disediakan di *dashboard*, termasuk *menu* untuk mencari resep, melihat kumpulan resep, mengakses *notepad*, menyimpan resep, dan mengunggah resep.

#### 2) Pencarian dan Kategori Resep

Fungsi pencarian diletakkan di bagian atas halaman utama untuk akses cepat. Fitur kategori disusun berdasarkan jenis hidangan atau asal wilayah.

#### 3) Visualisasi dan Panduan Resep

Setiap resep menyertakan gambar atau video yang menunjukkan hasil akhir, yang ditempatkan di bagian atas setiap halaman resep.

#### 4) *Notepad* dan Daftar Belanja

Fungsi *notepad* dapat diakses dari *dashboard*. Pengguna dapat menambahkan atau menghapus bahan yang ingin mereka beli.

#### 5) *Rating*, Komentar, dan Ulasan Resep

Fitur *rating* dan komentar diletakkan di bagian bawah setiap halaman resep, agar pengguna dapat membaca ulasan setelah melihat detail resep.

#### 6) Pengaturan Akun

Fungsi pengaturan akun berada di menu pengaturan, di mana pengguna bisa mengubah data profil mereka.

### 2.1.5 *System Layout / Basic Design*

#### a. Deskripsi Sistem

Aplikasi Simpan Resep dirancang sebagai platform interaktif untuk menyimpan, mencari, dan berbagi resep masakan. Antarmuka aplikasi disusun untuk mendukung kemudahan navigasi, memastikan pengalaman pengguna yang intuitif, dan meminimalkan beban kognitif pengguna saat mengakses fitur-fitur yang ada pada aplikasi.

#### b. Struktur Tata Letak Sistem

- 1) Halaman Pembuka
- 2) Halaman Utama (Beranda)
- 3) Halaman *Register*
- 4) Halaman *Login*
- 5) Halaman Resep
- 6) Halaman *List* Resep
- 7) Halaman Simpan Resep
- 8) Halaman Catatan
- 9) Halaman *Upload* Resep
- 10) Halaman Pengaturan

#### c. Prinsip Desain yang Diterapkan

- 1) Konsistensi, yaitu tata letak di setiap halaman memiliki elemen navigasi yang seragam, seperti ikon *menu* di bagian bawah dan *header* tetap di bagian atas layar.
- 2) Hierarki Visual
  - Tombol penting seperti "*Upload* Resep, Tambah Catatan" diberikan warna mencolok.
  - Judul resep ditampilkan dengan ukuran *font* lebih besar dibandingkan deskripsi lainnya.

### 3) Navigasi Intuitif

- Penggunaan ikon yang familiar seperti ikon kaca pembesar untuk pencarian dan ikon rumah untuk halaman utama.
- Menu navigasi selalu tersedia di semua halaman.

### 4) Minimalisasi Beban Kognitif

- Informasi ditampilkan secara bertahap (*progressive disclosure*). Misalnya, hanya menampilkan daftar resep di halaman resep, dan detailnya diakses melalui halaman spesifik.
- Pilihan *input* yang jelas untuk bahan dan langkah memasak.

## 2.1.6 Mockups & Testing

### 1) Mockups

Untuk *mockups* kami membuat desainnya menggunakan alat seperti Figma. *Mockups* ini dirancang untuk merepresentasikan tata letak dasar antarmuka aplikasi. Desain awal terdiri dari 10 halaman utama:

- a. Halaman Pembuka
- b. Halaman Utama (Beranda)
- c. Halaman *Register*
- d. Halaman *Login*
- e. Halaman Resep
- f. Halaman *List* Resep
- g. Halaman Simpan Resep
- h. Halaman Catatan
- i. Halaman *Upload* Resep
- j. Halaman Pengaturan

### 2) Testing

Pengujian dilakukan dengan melibatkan lima orang pengguna yang mewakili target audiens aplikasi yang terdiri dari remaja perempuan, remaja laki-laki, orang dewasa, orang tua, dan pelajar. Pengguna diminta untuk menggunakan *prototype* dari aplikasi 'Dapur Rasa' yang dimulai dari awal (halaman pembuka) hingga *logout*.

Hasil pengujian:

1. Masalah 1: tombol navigasi yang belum konsisten dan kurang menarik.
2. Masalah 2: penyesuaian warna yang sedikit kurang pas di beberapa fitur seperti fitur *sidebar*
3. Masalah 3: terdapat penggunaan icon yang sedikit membingungkan.

4. Masalah 4: pada bagian pengenalan terlalu banyak sehingga dihapus.
5. Masalah 5: pada bagian dashboard tampilan kurang menarik.

Tindak lanjut:

Masukan dari pengujian ini digunakan untuk memperbaiki *mockups* sebelum beralih ke desain *high-fidelity*.

### **2.1.7 Usability Testing**

#### **1) Pengujian Awal dengan Pengguna Sebenarnya**

Pengguna diminta untuk mencoba tugas-tugas utama di aplikasi (mencari resep, menyimpan favorit, menambahkan catatan) sambil diobservasi.

#### **2) Pengumpulan Umpan Balik**

Pengguna memberikan umpan balik mengenai kesulitan yang dialami dan fitur yang dianggap kurang efektif.

#### **3) Analisis Hasil**

Data dari usability testing dianalisis untuk mengetahui titik-titik yang memerlukan perbaikan lebih lanjut, seperti posisi tombol atau tampilan visual.

### **2.1.8 Iterative Test & Redesign**

#### **1) Iterasi Pertama: Desain ulang *mockups***

Berdasarkan hasil pengujian awal, perubahan yang diterapkan adalah:

- a. Membuat tombol navigasi menjadi lebih konsisten dan melakukan desain ulang agar tampilan navigasinya menjadi lebih menarik.
- b. Melakukan penyesuaian warna dengan merubah warna pada bagian *sidebar*.
- c. Mengganti *icon* yang kurang jelas maknanya dengan penggunaan *icon* yang lebih spesifik terhadap maksud dan tujuan dari adanya *icon* tersebut.

#### **2) Pengujian Iterasi Kedua**

Pengujian iterasi kedua sudah melakukan perbaikan dari masukan pada pengujian pertama. Hasilnya sudah lebih baik.



### **2.1.9 Updates & Maintenance**

Dalam tahap *Updates & Maintenance*, aplikasi Dapur Rasa akan terus dikembangkan dan disempurnakan untuk memastikan pengalaman pengguna yang konsisten dan berkualitas.

### **2.1.10 General Principles**

#### **1) User Compatibility**

Antarmuka Dapur Rasa harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Untuk aplikasi ini, target pengguna mungkin terdiri dari orang yang suka memasak dan mencari resep tradisional. UI-nya dapat menampilkan gambar-gambar masakan dan bahasa yang mudah dipahami semua kalangan.

Penerapannya adalah terdapat pada *list* resep yang bisa menampilkan gambar dan penjelasan langkah-langkah yang mudah dipahami. Pada bagian beranda, simpan, resep, catatan, juga terdapat gambarnya.

#### **2) Workflow Compatibility**

Aplikasi harus mendukung alur kerja pengguna dalam mencari dan mengikuti resep. UI sebaiknya memudahkan akses ke langkah-langkah memasak, bahan-bahan, dan waktu memasak, sehingga pengguna bisa dengan mudah beralih dari satu langkah ke langkah berikutnya.

Penerapannya adalah alur untuk ke halaman resep yang mudah sehingga pengguna tidak kebingungan. Pada resep juga sudah di tampilkan langkah-langkah dan bahan untuk membuat masakannya.

#### **3) Task Compatibility**

Tugas utama pengguna, yaitu mencari dan memahami resep, harus didukung dengan fitur seperti search berdasarkan kategori, nama masakan, atau bahan, dan tampilan ringkas setiap langkah. Ini membuat UI menjadi intuitif sesuai dengan tugas utama.

Penerapannya adalah pada *prototype* ini bisa mencari resep berdasarkan nama masakan.

#### **4) Product Compatibility**

Sebagai aplikasi resep tradisional, Dapur Rasa harus selaras dengan tema yang mencerminkan budaya lokal. UI dapat menampilkan elemen

visual khas tradisional, seperti warna alami hijau yang mencerminkan budaya kuliner Indonesia.

Penerapannya adalah kami menggunakan warna hijau karena hijau merupakan warna alami yang mencerminkan budaya kuliner Indonesia.

#### **5) *Familiarity***

Dapur Rasa sebaiknya mengikuti pola UI yang sudah dikenal pengguna, seperti menu navigasi di bawah atau tombol *back*, agar mudah digunakan. Penggunaan ikon yang umum seperti ikon *search* dan *bookmark* juga dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna.

Penerapannya adalah pada tampilan digunakan *icon* yang familiar sehingga memudahkan pengguna untuk memahami makna dari *icon* tersebut.

#### **6) *Simplicity***

Antarmuka harus sederhana dan tidak berlebihan. Ini bisa dicapai dengan menampilkan langkah-langkah resep dalam bentuk poin-poin singkat, tanpa banyak elemen visual yang mengganggu, sehingga pengguna fokus pada isi resep.

Penerapannya adalah desain antarmukanya simpel namun mencakup semua yang ingin disampaikan sehingga tampilannya tidak mengganggu pengguna.

#### **7) *Control***

Pengguna sebaiknya diberi kontrol penuh pada aplikasi, seperti kemampuan mengatur daftar bahan, menyimpan resep favorit, atau memilih langkah-langkah tertentu. Ini meningkatkan rasa kepemilikan dan kebebasan pengguna.

Penerapannya adalah pada simpan resep bisa menghapus resep yang sudah tidak ingin disimpan lagi, bisa mengubah foto profil, memberikan rating, menyimpan resep favorit, mengunggah resep, dan membuat catatan pribadi.

#### **8) *Direct Manipulation***

Dapur Rasa bisa menerapkan elemen interaktif seperti *drag and drop* bahan ke dalam daftar belanja atau menggeser gambar untuk melihat detail bahan, sehingga pengguna merasa lebih terlibat.

Penerapannya ada pada tambah catatan dan resep, pengguna bisa menambahkan catatan dengan memasukkan judul, gambar, dan isi catatan pengguna.

#### **9) WYSWYG (*What You See is What You Get*)**

Antarmuka harus menampilkan tampilan yang realistis dari hasil resep. Dengan demikian, pengguna memiliki gambaran jelas tentang hidangan yang akan mereka buat, misalnya dengan foto-foto masakan yang akurat.

Penerapannya adalah kami memberikan referensi foto yang sesuai dengan makanan tersebut, sehingga terdapat kesesuaian apa yang kita lihat dengan yang kita dapatkan.

#### **10) *Flexibility***

Fleksibilitas memungkinkan pengguna memilih preferensi tampilan atau ukuran teks yang nyaman. Dapur Rasa dapat menawarkan opsi kustomisasi tampilan agar sesuai dengan preferensi pengguna.

Penerapannya adalah pengguna bisa mengubah foto profil, *password*, dan kata sandi.

#### **11) *Responsiveness***

Aplikasi harus responsif dan cepat dalam menampilkan konten, terutama pada pencarian resep dan gambar masakan. Waktu *loading* yang cepat dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

Penerapannya adalah tampilan sudah responsif saat ditekan langsung mengarah ke tujuan dari tombol yang ditekan.

#### **12) *Invisible Technology***

Teknologi yang tidak terlihat artinya aplikasi bekerja lancar di belakang layar tanpa mengganggu pengguna, seperti sinkronisasi favorit pengguna dengan akun atau penyimpanan *offline* secara otomatis.

Penerapannya adalah pada *firebase* aplikasi dimana proses penyimpanan data ke *database* terjadi secara cepat dan efisien, hal ini berguna agar aplikasi tidak lambat/performa aplikasi tidak menurun saat digunakan oleh pengguna.

### **13) *Robustness***

Aplikasi harus stabil dan mampu menangani berbagai skenario, seperti koneksi internet yang lambat atau perangkat dengan spesifikasi rendah, tanpa mengurangi fungsionalitas.

Penerapannya adalah pada aplikasi Dapur Rasa tidak memerlukan penyimpanan yang besar di *smartphone* pengguna, aplikasi Dapur Rasa lumayan ringan dan dapat memiliki performa yang bagus antara semua pengguna.

### **14) *Protection***

Perlindungan data pengguna, seperti daftar resep yang disimpan dan data akun, harus terjamin. Aplikasi juga harus mudah digunakan tanpa risiko menghapus data atau favorit secara tidak sengaja.

Penerapannya ada pada pengguna harus memiliki akun untuk menggunakan Aplikasi, pengguna juga harus memiliki kata sandi yang unik, dimana kata sandi pengguna harus setidaknya memiliki satu huruf besar, huruf kecil, angka, dan simbol.

### **15) *Ease of Learning and Ease of Use***

Dapur Rasa harus memiliki kurva pembelajaran yang rendah, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami cara kerjanya bahkan saat pertama kali menggunakannya. Panduan atau tips penggunaan awal dapat membantu pengguna baru beradaptasi dengan aplikasi.

Penerapannya ada pada tampilan pengenalan, dimana pengguna baru akan dipandu untuk mendaftar akun dan aplikasi akan menjelaskan terkait dengan aplikasi, hal ini sangat berguna untuk memudahkan pengguna untuk memahami cara menggunakan aplikasi.

#### **2.1.11 *Form Responden***

Berdasarkan survei penggunaan aplikasi resep makanan tradisional, berikut adalah kesimpulan dari setiap pertanyaan yang diajukan:

- a. Pada pertanyaan bagian pertama yaitu tentang Informasi Pribadi. Pada bagian ini, terdapat beberapa informasi pribadi yang dibutuhkan untuk survei. Namun, jika Anda menolak untuk memberi tahu boleh menggunakan samaran.

- 1) Apakah Anda lebih suka menggunakan aplikasi dengan resep yang memiliki panduan visual (gambar/video)?

Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka menyukai panduan visual. Hal ini menegaskan pentingnya fitur visual (gambar atau video) untuk membantu pengguna memahami dan mempraktikkan resep dengan lebih mudah.

Hasil Responden:

- Sangat suka (10)
  - Suka (10)
  - Biasa saja (4)
- 2) Seberapa sering Anda mencoba resep di aplikasi memasak?

Tingkat frekuensi bervariasi: ada yang mencoba jarang, kadang-kadang, hingga beberapa kali seminggu. Ini menunjukkan bahwa pola penggunaan aplikasi masih beragam, dengan potensi peningkatan keterlibatan pengguna.

Hasil Responden:

- Jarang (5)
  - Kadang-kadang (80)
  - Sering (7)
  - Tidak pernah (2)
  - Sangat sering (1)
- 3) Fitur tambahan apa yang paling Anda inginkan di aplikasi resep tradisional?

Responden menginginkan beberapa fitur, seperti rating dan komentar, catatan pribadi untuk resep, dan pengaturan favorit. Ini menunjukkan kebutuhan akan fitur yang membantu pengguna menyesuaikan dan berinteraksi dengan resep.

Hasil Responden:

- *Rating*/Komen pengguna (8)
- Catatan resep (7)
- Pengaturan (2)
- Penyimpanan resep favorit (7)

4) Seberapa penting ulasan dan *rating* bagi Anda?

Sebagian besar responden menilai ulasan dan rating sebagai komponen yang penting. Fitur ini memberikan panduan yang lebih jelas dalam memilih resep terbaik.

Hasil Responden:

- Menggunakan kata kunci (10)
- Melihat kategori masakan (14)

5) Apakah Anda ingin bisa membuat dan berbagi daftar resep dengan pengguna lain?

Mayoritas responden menyatakan minat terhadap fitur berbagi daftar resep. Ini menandakan bahwa pengguna menginginkan aspek komunitas dan berbagi pengalaman dalam aplikasi.

Hasil Responden:

- Sangat perlu (8)
- Tidak terlalu perlu (2)
- Cukup perlu (14)

6) Seberapa besar keinginan Anda untuk memberikan ulasan atau *rating* pada resep yang dicoba?

Banyak responden menyatakan ingin memberikan ulasan atau *rating* setelah mencoba resep, yang dapat meningkatkan interaksi antar pengguna dan memperbaiki konten dalam aplikasi.

Hasil Responden:

- Hidangan utama (9)
- Makanan pembuka (7)
- Makanan penutup (6)
- Makanan pendamping (2)

7) Apakah Anda lebih suka aplikasi dengan kategori resep berdasarkan wilayah atau jenis masakan?

Responden lebih memilih adanya kategori yang membantu mereka menemukan resep sesuai wilayah atau jenis masakan tertentu, menunjukkan minat terhadap pengelompokan resep yang lebih spesifik.

Hasil Responden:

- Ulasan dan *Rating* dari pengguna lain (12)
- Fitur pencarian bahan makanan lokal (12)

8) Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi resep untuk mencari inspirasi memasak?

Responden menggunakan aplikasi baik untuk inspirasi harian maupun kebutuhan khusus, menandakan bahwa aplikasi bisa lebih bermanfaat dengan fitur rekomendasi atau inspirasi harian.

Hasil Responden:

- Sangat penting (11)
- Penting (8)
- Cukup penting (5)

b. Bagian yang kedua yaitu Kebutuhan Fitur

Pada bagian kebutuhan fitur ini adalah untuk survei preferensi penggunaan pribadi, apa saja fitur yang dibutuhkan dan paling Anda cari dalam sebuah aplikasi resep.

1) Apakah Anda lebih suka aplikasi dengan fitur pencarian bahan atau pencarian resep?

Sebagian besar responden menginginkan kedua fitur tersebut. Mereka ingin kemudahan dalam mencari resep berdasarkan bahan yang tersedia di rumah.

Hasil Responden:

- Jarang (16)
  - Beberapa kali seminggu (8)
- 2) Apakah Anda tertarik dengan fitur belanja langsung melalui aplikasi resep?

Responden menunjukkan minat sedang hingga tinggi terhadap fitur belanja, yang dapat memberikan pengalaman seamless antara menemukan resep dan membeli bahan.

Hasil Responden:

- Sangat penting (6)
- Penting (18)

3) Apakah Anda ingin fitur notifikasi untuk resep populer atau rekomendasi harian?

Sebagian besar responden tertarik pada fitur notifikasi, terutama untuk mendapatkan rekomendasi harian atau update resep populer.

Hasil Responden:

- Cukup ingin (12)
  - Tidak terlalu penting (6)
  - Sangat ingin (4)
  - Sangat tidak penting (2)
- 4) Bagaimana pendapat Anda tentang antarmuka dan kemudahan navigasi dalam aplikasi?

Responden menilai bahwa antarmuka dan navigasi yang sederhana dan intuitif sangat penting, karena mempengaruhi kenyamanan dalam menggunakan aplikasi.

Hasil Responden:

- Sangat ingin (4)
- Ingin (12)
- Biasa saja (7)
- Tidak ingin (1)

Jadi, dari hasil responden pengguna menyarankan ada fitur *Rating* dan *Komentar*. Agar mereka bisa langsung menilai dan memberikan masukan terhadap resep yang mereka rasa kurang ataupun sudah pas.

Cuplikan Kuesioner:

Kuisiонер Survei Penggunaan Aplikasi Resep Makanan Tradisional (Jawaban)						
File Edit Tampilan Sisipkan Format Data Alat Ekstensi Bantuan						
100% \$ % .0 .00 123 Roboto - 10 + B I A						
A1	Timestamp					
	A	B	C	D	E	F
	Form_Responses1					
1	Timestamp	Email Address	Nama	Jenis Kelamin	Usia	1. Apakah Anda lebih suka menggunakan ap 2. Seberapa sering Anda mencoba resep
2	22/10/2024 19:08:49	kylazahraw@gmail.com	KY	Perempuan	19	Sangat suka Jarang
3	25/10/2024 18:18:27	silviria008@gmail.com	Silvi	Perempuan	22	Suka Kadang-kadang
4	25/10/2024 18:27:36	kirby1212@gmail.com	Ryan	Laki-Laki	25	Suka Sering
5	25/10/2024 18:35:07	akunthorIQ08@gmail.co	Thoriq	Laki-Laki	20	Sangat suka Tidak Pernah
6	25/10/2024 18:36:07	cincinopost@gmail.cor	Kelvin	Laki-Laki	21	Suka Sangat sering
7	25/10/2024 19:47:31	annisabalqis709@gmail	Balqis	Perempuan	20	Suka Kadang-kadang
8	25/10/2024 19:53:48	sarinarulita471@gmail.c	Sarinah	Perempuan	74	Sangat suka Jarang
9	25/10/2024 20:01:31	irfannn0109@gmail.com	irfan	Laki-Laki	21	Suka Sering
10	25/10/2024 20:01:31	sassvyaaa@gmail.com	Sas	Perempuan	26	Suka Sering
11	25/10/2024 20:01:35	yayaya020204@gmail.c	Alyani	Perempuan	20	Biasa saja Sering
12	27/10/2024 11:29:38	cindyrohiya@gmail.com	Cindy	Perempuan	18	Sangat suka Sering
13	27/10/2024 11:32:58	riosinaga2121@gmail.c	Rio Sinaga	Laki-Laki	25	Suka Jarang



### 2.1.12 Batasan Sistem

#### 1) *Dashboard*

Di *dashboard user* bisa mencari nama kue berdasarkan nama kue, referensi kue tradisional yang sering dicari yang terdiri dari macam-macam kue basah dan kue kering, pengaturan sistem yang berada di ujung kiri *dashboard*, dan tampilan ikon yang berada di dasar bawah *dashboard* yang bisa mengarahkan *user* ke bagian kumpulan resep, *upload* resep, notepad, dan simpan resep.

#### 2) Resep Masakan

Di Resep Masakan, *user* bisa menemukan resep-resep berdasarkan nama kue yang dicari. Saat mengklik resep yang sesuai, *user* bisa menemukan bahan-bahan membuat resep, *link* tutorial youtube, dan *rating* makanan. Selain itu, *user* bisa menambahkan resep ke daftar tersimpan.

#### 3) Simpan Resep

Dalam simpan resep, *user* bisa menemukan resep yang disimpannya dan menghapus resep yang tersimpan dengan cara menggesernya.

#### 4) *Notepad*

Dalam *notepad*, *user* bisa menambahkan catatan tentang bahan-bahan yang ingin dibeli untuk membuat menu yang diinginkan ataupun catatan tentang *menu* yang tersedia sebagai acuan untuk mencari resep yang diinginkan. Selain itu, *user* bisa menghapus catatan juga jika dirasa tidak perlu lagi.

#### 5) *Upload Menu*

Dalam *upload* menu, *user* bisa menambahkan menu agar bisa dilihat dari segi pandangan *user*. Yang bisa diupload adalah nama kue, gambar, dan deskripsi kue.

#### 6) Pengaturan

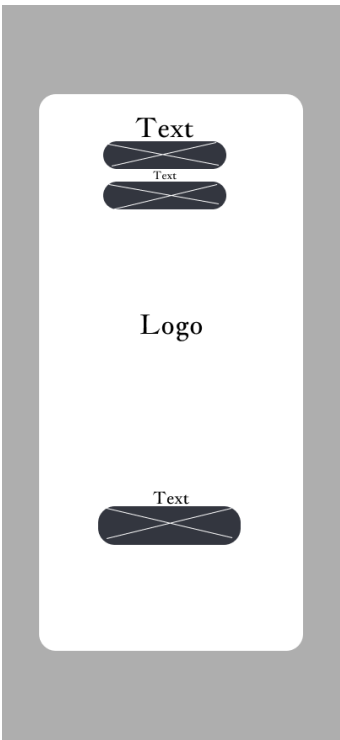
*User* bisa mengubah kata sandi, nama pengguna, dan foto profil.

### 2.1.13 Target User

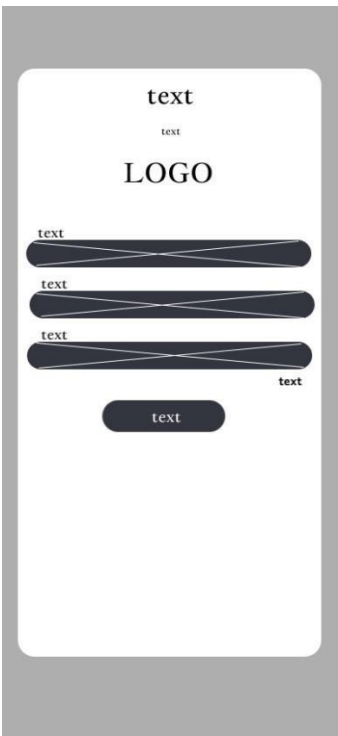
- 1) Pencinta Kuliner Tradisional
- 2) Pengguna yang membutuhkan resep
- 3) Ibu Rumah Tangga & Keluarga
- 4) Pengguna yang tertarik dengan kuliner Indonesia

2.2 Mockups

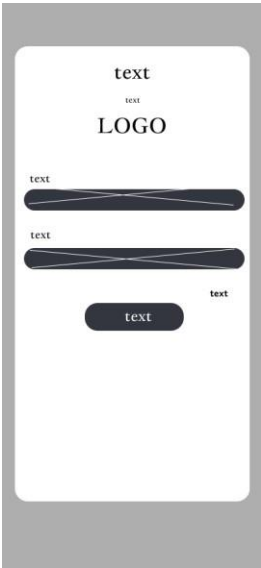
a. Perkenalan



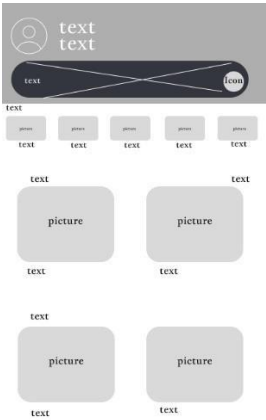
b. Daftar



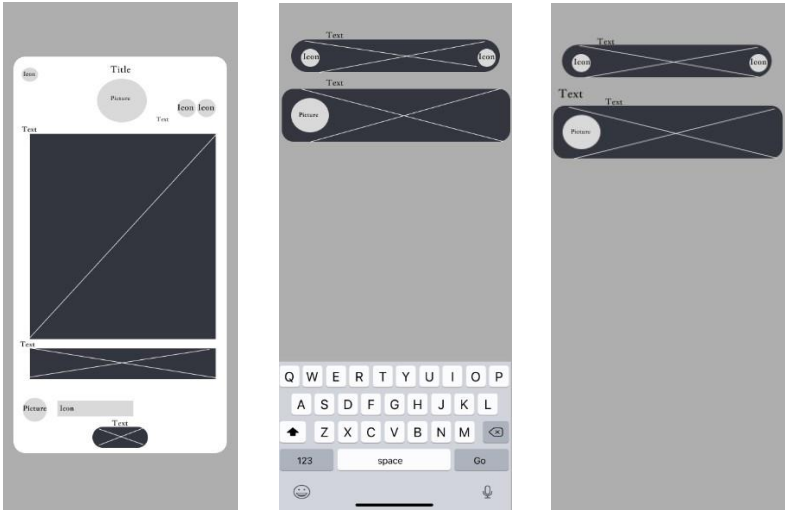
c. Login



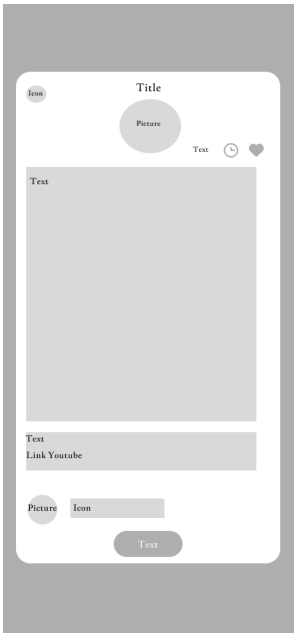
d. Dashboard



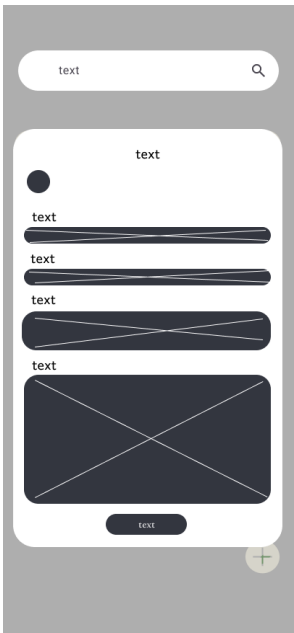
e. Resep



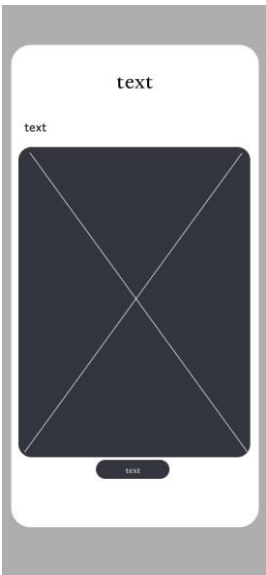
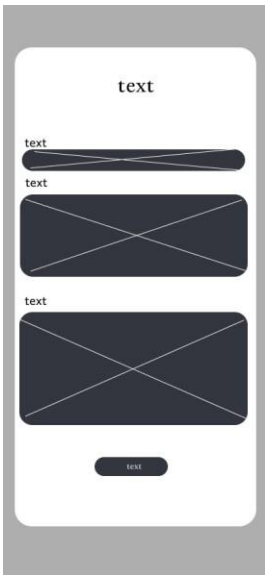
f. Simpan Resep



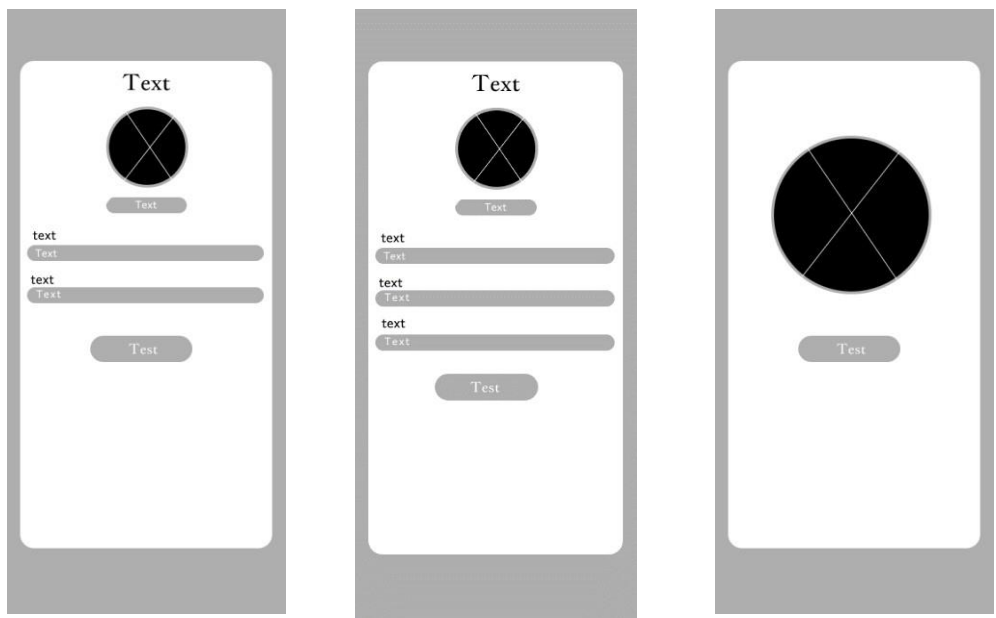
g. Catatan



h. Upload



i. Pengaturan



2.3 Prototype

Link Figma:

<https://www.figma.com/design/Ng6FfmoV6q5q1a81rKoPC1/Project-HCI?node-id=720-5935&node-type=frame&t=v3oKCD65b06jcSdb-0>

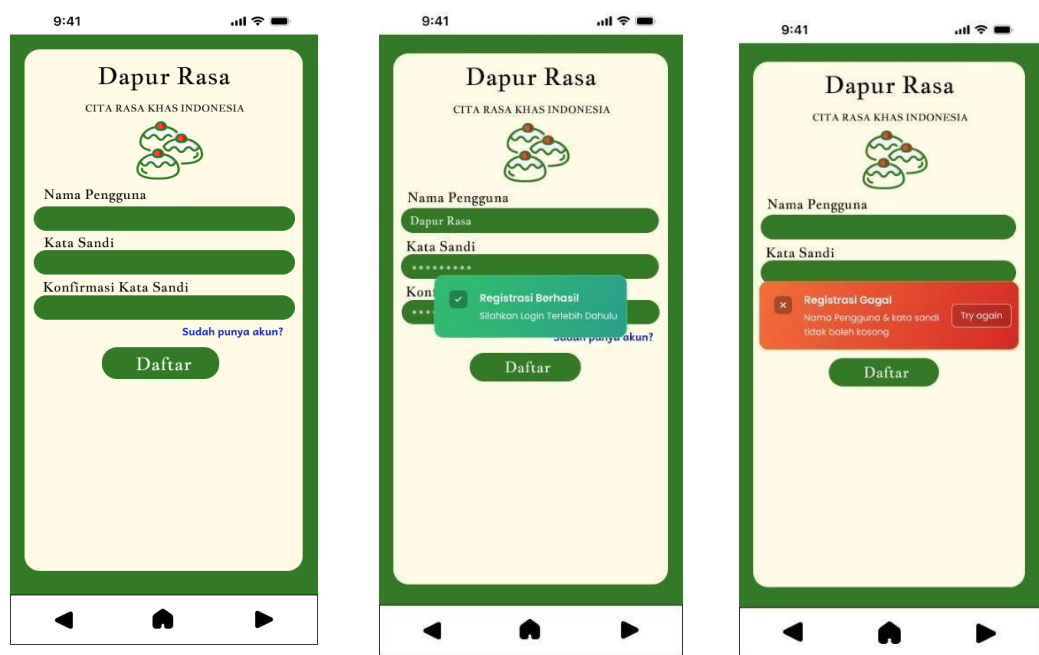
1) Perkenalan

Pada bagian perkenalan 1 ini adalah bagian pembuka pada aplikasi ‘Dapur Rasa’. Tujuan dari adanya tampilan ini adalah terdapat 2 tombol yaitu tombol ‘Mulai’ dan tombol ‘Selanjutnya’ yang bisa dipilih oleh pengguna sesuai dengan kenyamanan mereka. Pada tombol ‘Mulai’ jika di tekan akan langsung masuk ke halaman pendaftaran. Tombol ‘Selanjutnya’ jika ditekan akan mengarah ke halaman pengenalan yang kedua dan berisikan deskripsi singkat mengenai aplikasi ‘Dapur Rasa’.



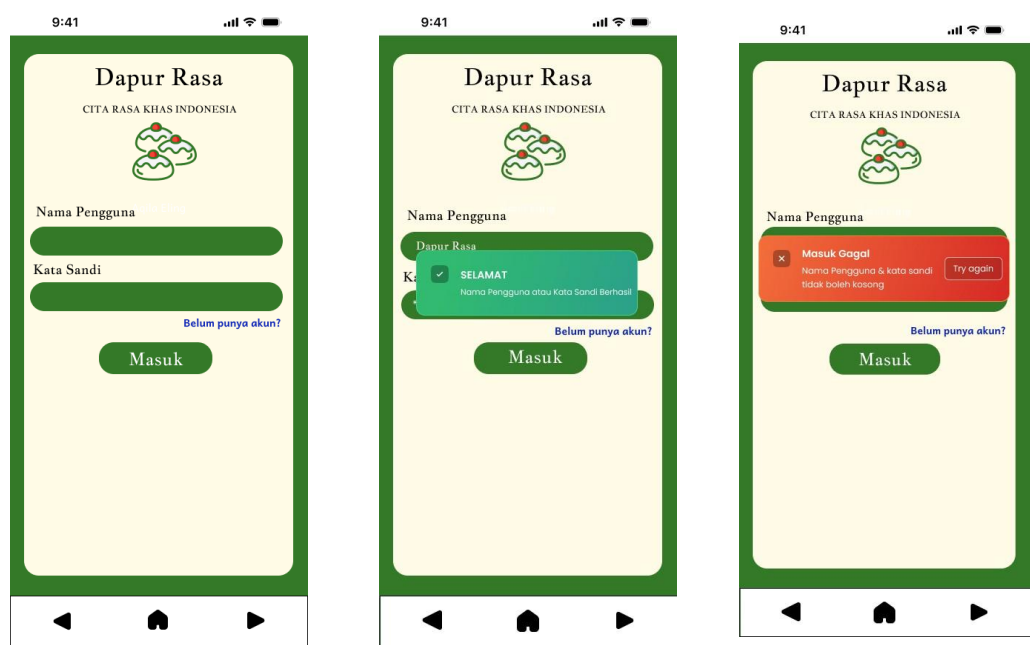
2) **Daftar**

Pada bagian daftar, *user* diminta untuk mendaftarkan akun sebelum masuk ke aplikasi dengan menginput nama pengguna dan kata sandi. Jika berhasil maka akan muncul notifikasi “Registrasi Berhasil”. Namun jika gagal maka akan muncul notifikasi “Registrasi Gagal”



3) **Masuk**

Pada bagian Masuk ini, *user* diperintahkan untuk menginput nama pengguna dan kata sandi yang sudah dimasukkan di menu Daftar. Apabila nama pengguna dan kata sandi yang dimasukkan benar maka akan muncul notifikasi ”Selamat” namun apabila nama pengguna atau kata sandi yang dimasukkan itu salah maka akan muncul notifikasi “Masuk Gagal”



4) *Dashboard*

*Dashboard* adalah tampilan yang muncul saat *user* berhasil masuk. Pada bagian ini *user* bisa mencari nama kue, lalu ada pilihan 5 pulau Indonesia yang mana akan mengarah ke setiap resep dari pulau tersebut. Selain itu ada rekomendasi resep yang bisa digunakan *user* sebagai referensi memasak dan ada resep baru yang bisa digunakan dan dicoba juga resep terbarunya. Di *dashboard* juga ada *user profile* untuk mengarah ke *sidebar* yang bisa mengarah ke pengaturan dan keluar dari aplikasi.

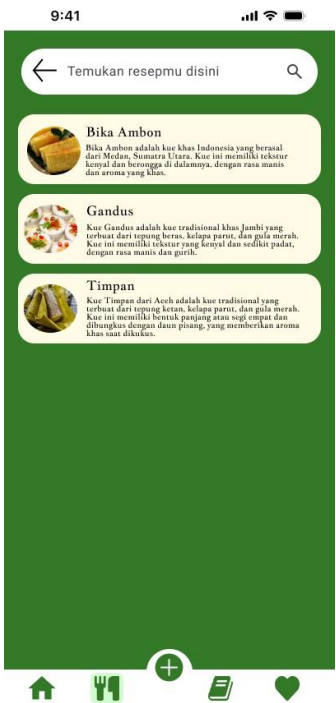


5) *List Pulau*

Ini adalah *List Pulau*, dimana terdapat 5 pulau yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Dan ketika *user* masuk ke halaman ini, maka mereka bisa masuk ke halaman “Resep ketika diklik”



6) *List Resep Setiap Pulau*  
a) Sumatera





b) Jawa



c) Kalimantan



d) Sulawesi

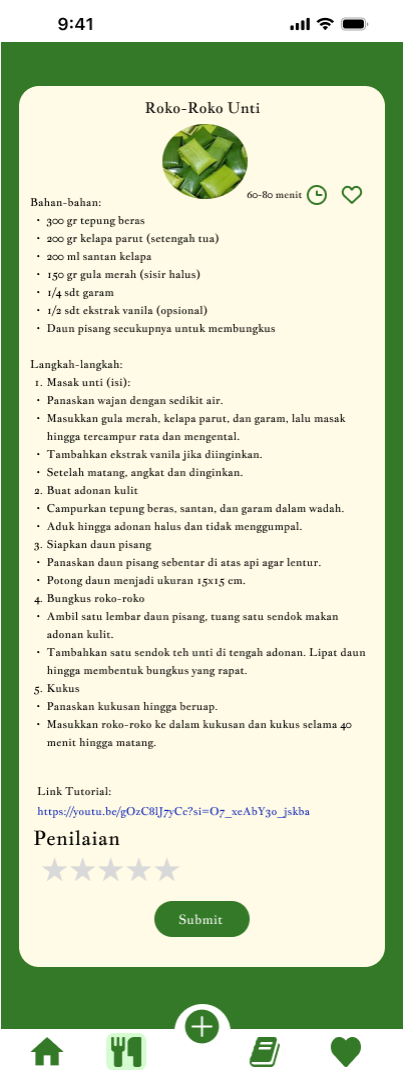


e) Papua



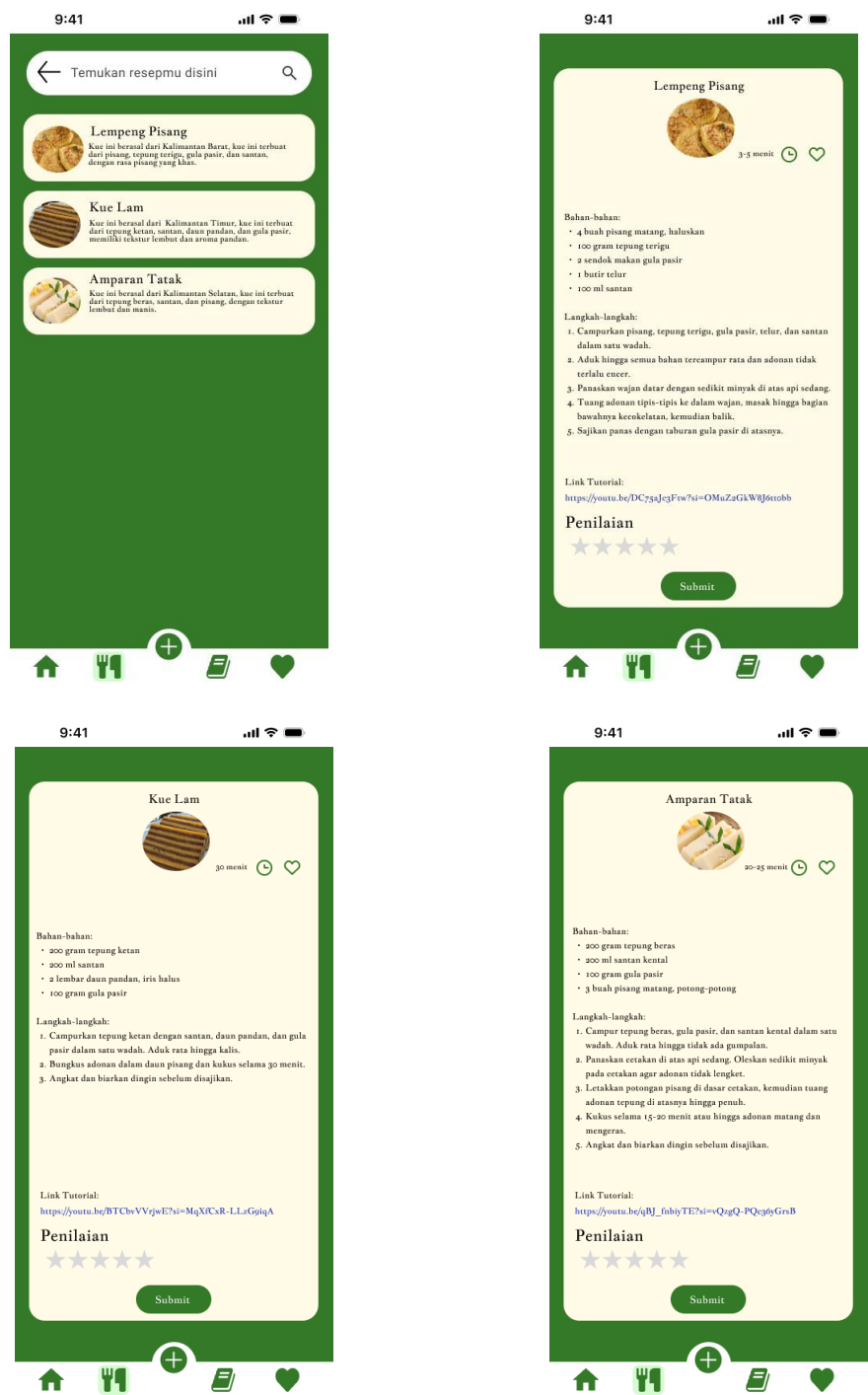
7) Resep ketika diklik

Pada bagian ini ketika pengguna memilih dan ingin membuat “Roko-Roko Unti” maka akan muncul resep dari Roko-Roko Unti dimana dalam resep sudah terdapat rating, jadi pengguna bisa langsung memberikan rating dari resep yang diberikan.



8) List Resep Makanan

Bagian “List Resep Makanan” ini adalah tampilan daftar kue yang muncul. Resep yang tersedia bisa di klik dan akan muncul tata cara membuat kue yang ingin dibuat.

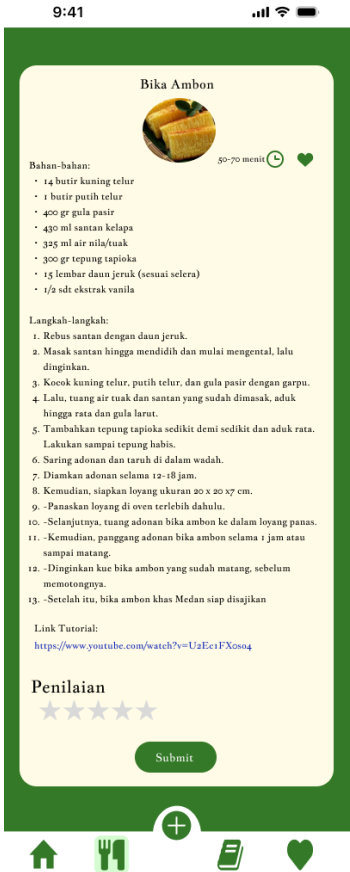




9) **Simpan Resep**

Bagian ‘Simpan Resep’ ini adalah halaman dari resep-resep yang disimpan oleh pengguna. Resep yang disimpan dapat dihapus oleh pengguna dengan cara menggesernya ke kiri.





10) Catatan

Aplikasi memiliki fitur catatan, dimana pengguna dapat membuat catatan yang bertujuan untuk user menuliskan sesuatu yang dibutuhkan. Daftar Catatan akan tersimpan di sini.



### 11) Tambah Catatan

Fitur ini berfungsi untuk menambah catatan, dimana user dapat memasukkan Judul, warna, gambar, serta isi catatan. Fitur ini membebaskan user dalam menulis.



### 12) Tampilan Catatan

Saat catatan ditekan, akan ditampilkan catatan yang telah ditulis oleh pengguna, catatan ini berisi gambar, warna, dan isi catatan. Ada dua tombol yaitu hapus dan ubah. Hapus untuk menghapus catatan, ubah untuk mengubah catatan.



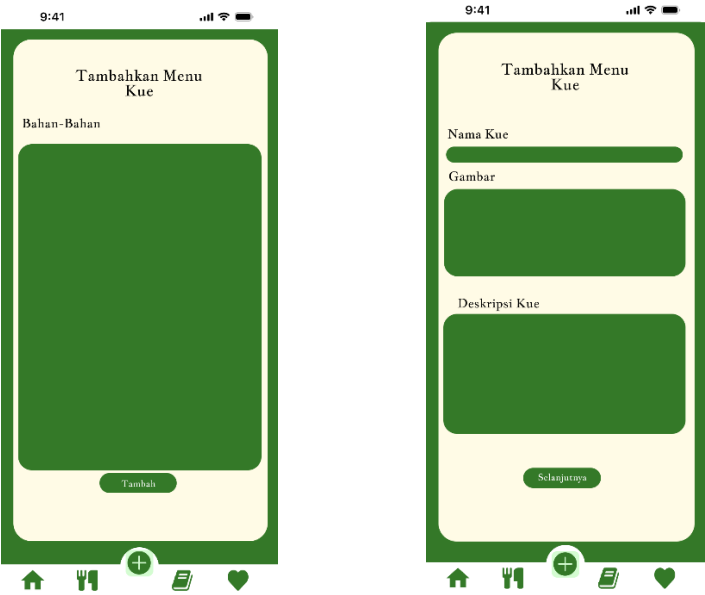
13) Ubah Catatan

Setelah ditekan tombol ubah di tampilan catatan, akan muncul tampilan yang memberi kebebasan pengguna untuk mengubah judul, gambar, atau isi catatan. Pengguna dapat menekan ubah untuk konfirmasi perubahan, atau dapat menekan tombol kembali untuk membatalkan.



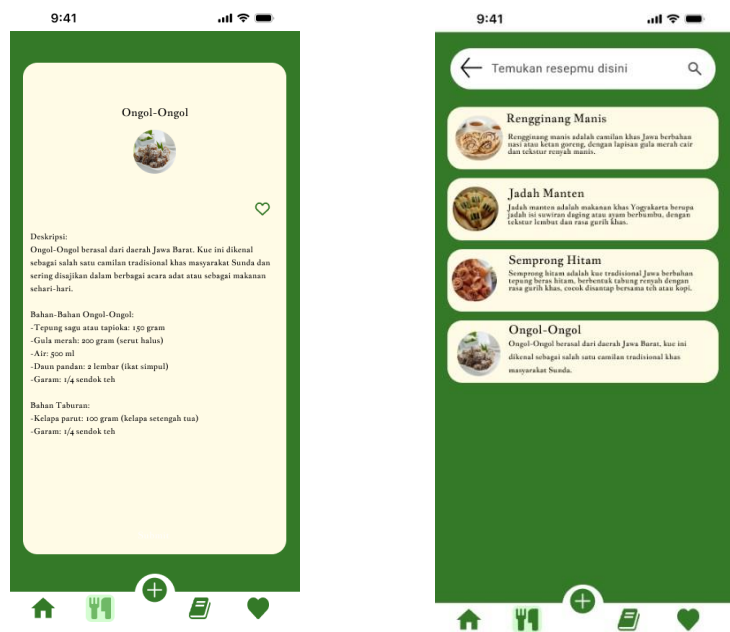
14) Upload

Pada tampilan “Upload” ini adalah tampilan apabila *user* ingin membagikan ide resep kue yang dia punya ke dalam aplikasi, maka tampilan inilah *user* harus memasukkan nama kue, gambar, deskripsi kue, dan bahan-bahan. Ketika semua sudah dimasukkan oleh *user*, kemudian *user* mengklik ‘tambah’ maka tampilannya akan berpindah ke resep seperti contoh selanjutnya.



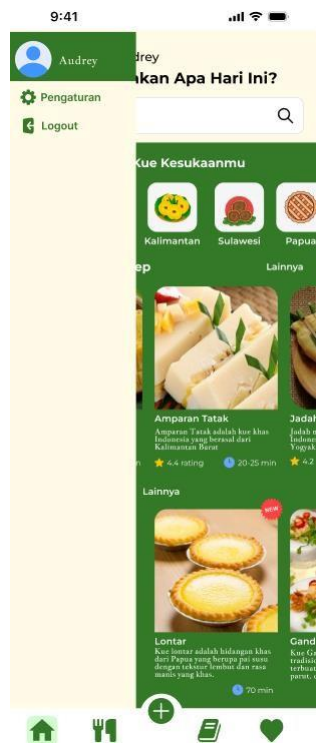
15) *Update Resep* setelah diupload

Ini adalah tampilan “*Update Resep setelah Penguploadan*” yang dimana secara otomatis ide menu yang dimiliki oleh *user* sudah bertambah ke dalam resepnya. Apabila *user* mengklik ongol-ongol maka tampilannya akan beralih ke tampilan apa yang dimasukkan oleh *user*.



16) *Pengaturan Profil Versi 1*

Saat foto profil yang diatas kanan ditekan, akan muncul sebuah *sidebar menu* yang berisikan pengaturan dan tombol *logout*. Pengaturan terdiri dari ubah kata sandi, ubah nama pengguna, dan ubah foto profil.





17) Pengaturan Profil Versi 2

Saat tombol pengaturan ditekan, akan muncul tampilan pengaturan dalam satu layar, terdiri dari ubah kata sandi, ubah nama pengguna, ubah foto profil, dan Logout.



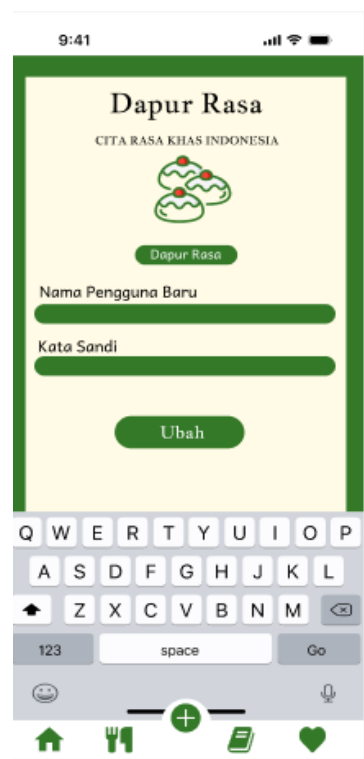
18) Ubah Kata Sandi

Pengguna dapat mengubah kata sandi mereka dari pengaturan, pengguna diminta untuk memasukan kata sandi lama dan setelah itu memasukkan kata sandi baru, setelah itu, pengguna diminta untuk memasukkan konfirmasi kata sandi baru.



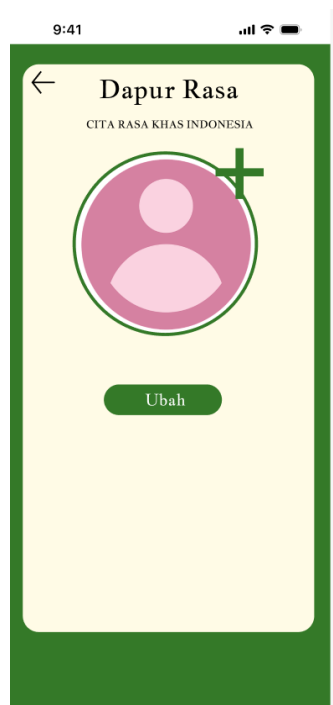
**19) Ubah Nama Pengguna**

Pengguna dapat mengubah nama melewati pengaturan, pengguna diminta untuk memasukkan nama pengguna baru sesuai kebutuhan pengguna. Setelah itu dibutuhkan kata sandi untuk konfirmasi.



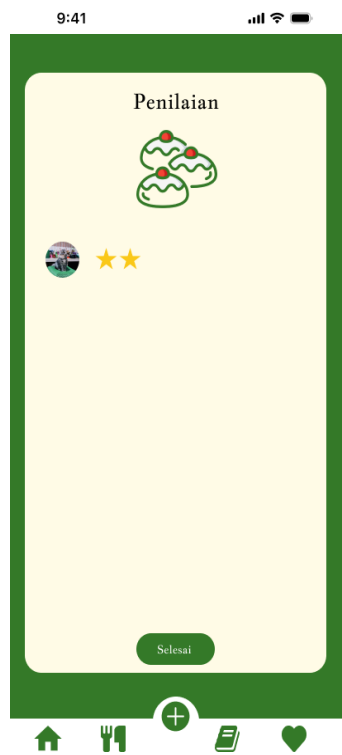
**20) Ubah Foto Profil**

Pengguna dapat mengubah foto profil melalui pengaturan dengan cara menekan foto profil mereka, setelah itu pengguna memilih foto mereka. Tekan ubah untuk mengkonfirmasi perubahan.



**21) Penilaian/Rating**

Setela pengguna menilai menu yang mereka coba, maka akan muncul ke halaman penilaian. Kegunaan dari penilaian ini agar pengguna lainnya tau resep yang sekiranya cocok dibuat. Adapun salah satu penilaian desain penilaiannya yaitu:



## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Proyek pengembangan aplikasi "Dapur Rasa" bertujuan untuk menciptakan platform digital yang mendukung pengenalan, pelestarian, dan aksesibilitas resep makanan tradisional Indonesia. Aplikasi ini dirancang dengan prinsip-prinsip dari Human Computer Interaction (HCI) yang mengutamakan kemudahan navigasi, kesederhanaan tampilan, serta kenyamanan pengguna dalam mencari, menyimpan, dan membagikan resep. Fitur-fitur utama yang disediakan meliputi pencarian resep, pengelompokan resep berdasarkan wilayah, catatan pribadi, penyimpanan resep favorit, dan pengunggahan resep buatan pengguna. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk memberikan rating dan komentar. Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, pembuatan *prototype*, serta pengujian iteratif untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil pengujian, ditemukan bahwa aplikasi Dapur Rasa sudah cukup baik dalam meningkatkan kemudahan pengguna dalam menemukan resep tradisional Indonesia. Masukan dari pengguna telah diterapkan melalui perbaikan pada tampilan, konsistensi navigasi, dan pemilihan ikon yang lebih intuitif.

#### **3.2 Saran**

Untuk meningkatkan kualitas aplikasi Dapur Rasa di masa mendatang, beberapa saran perbaikan dapat dipertimbangkan. Pertama, aplikasi perlu ditingkatkan agar lebih ramah bagi penyandang disabilitas, misalnya dengan menambahkan opsi pengaturan aksesibilitas, seperti ukuran teks yang dapat disesuaikan dan narasi suara. Kedua, pengelompokan resep dapat diperluas tidak hanya berdasarkan wilayah, tetapi juga jenis masakan dan tingkat kesulitan, sehingga pengguna memiliki lebih banyak pilihan dalam menelusuri resep. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing aplikasi Dapur Rasa sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang lebih aman, nyaman, dan interaktif.