



# **PROPOSAL LOMBA FKBM-IK X SLASHCOM 2024**

## **APLIKASI RESEP MAKANAN TRADISIONAL “SANTAP”**

Dibuat oleh Tim Essen:

1. Rasyid Nafsyarie
2. Mochamad Dafa Irkham Maulana
3. Muhammad Rifki Fadhilah
4. Soma Nur Alif

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan desain UI/UX aplikasi SANTAP. Terima kasih juga kami ucapkan kepada rekan-rekan mahasiswa yang telah berkontribusi dengan memberikan ide-idenya dalam pengembangan aplikasi ini.

Aplikasi SANTAP ini bertujuan untuk memperkenalkan makanan tradisional Indonesia beserta sejarah dan kisahnya kepada generasi muda dan pecinta kuliner. Dan juga, kami ingin menyampaikan pesan bahwa kuliner tradisional bukan soal rasa tetapi juga tentang nilai sejarah dan budaya yang terkandung di dalamnya. Kami menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan dan memerlukan perbaikan.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga aplikasi SANTAP dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi masyarakat luas.

Demikian kata pengantar ini kami sampaikan. Terima kasih.

Penyusun

# DAFTAR ISI

1. Kata Pengantar
2. Daftar Isi
3. Latar Belakang
4. Tujuan dan Hasil yang Akan Dicapai
5. Metodologi Perangkat Lunak
6. Analisis Desain Karya, meliputi:
  - a. Target Pengguna
  - b. Batasan Aplikasi
  - c. Platform yang Digunakan
  - d. User Persona
  - e. Analisis SWOT
  - f. Skenario Pengguna (User Flow)
  - g. Wireframe
  - h. Kesimpulan
  - i. Lampiran

# LATAR BELAKANG

**Indonesia** dikenal sebagai salah satu negara dengan kekayaan kuliner yang sangat beragam. Setiap daerah memiliki makanan khas yang tidak hanya lezat, tetapi juga sarat dengan nilai sejarah dan budaya. Di era digital saat ini, ada potensi besar untuk memanfaatkan teknologi untuk melestarikan dan mempromosikan warisan kuliner tradisional. Melalui platform digital, kita dapat membuat resep-resep masakan tradisional yang dapat lebih mudah diakses oleh generasi muda dan masyarakat luas. Platform ini juga dapat menjadi jembatan yang menghubungkan kisah-kisah di balik makanan tersebut, sehingga pengguna tidak hanya belajar memasak, tetapi juga memahami sejarah dan budaya yang terkait.

# TUJUAN DAN HASIL YANG AKAN DICAPAI

## **TUJUAN :**

- Mempromosikan Warisan Kuliner Tradisional: Membuat platform yang memudahkan pengguna untuk menemukan, mempelajari, dan mencoba resep-resep masakan tradisional Indonesia.
- Meningkatkan Minat Generasi Muda: Merancang antarmuka yang menarik dan user-friendly agar generasi muda tertarik untuk mempelajari dan melestarikan warisan kuliner Indonesia.
- Mengintegrasikan Sejarah dan Budaya: Menyediakan informasi sejarah dan cerita di balik setiap resep, sehingga pengguna mendapatkan pengalaman yang lebih mendalam tentang kuliner yang mereka coba.

## **HASIL :**

- Platform Digital yang Komprehensif: Terciptanya platform digital yang berisi berbagai resep masakan tradisional lengkap dengan sejarah dan kisah di baliknya.
- Peningkatan Kesadaran dan Minat: Peningkatan kesadaran dan minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap warisan kuliner tradisional Indonesia.
- Aksesibilitas Resep yang Lebih Mudah: Pengguna dapat dengan mudah mengakses dan mencoba resep-resep tradisional di rumah.

# METODOLOGI PERANGKAT LUNAK

## Tahap Inisiasi

Untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam mencari resep makanan tradisional, langkah-langkah berikut dapat dilakukan:

- Mengadakan kuesioner dengan target pengguna.
- Mengumpulkan dan menganalisis hasil survei kuesioner.

## Penentuan Ruang Lingkup Aplikasi

Menentukan fitur utama aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna, seperti pencarian resep berdasarkan bahan, forum, dan lain-lain.

## Tahap Design UI/UX

Penelitian Analisis:

- Menganalisis aplikasi serupa dan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi kompetitor.
- Melakukan user persona dan user journey mapping untuk memahami alur dan kebutuhan pengguna.

Wireframing dan Prototyping:

- Membuat wireframe untuk mendesain layout aplikasi.
- Membuat prototipe interaktif menggunakan tools Figma untuk memvisualisasikan alur pengguna.

Desain Visual

- Melakukan pengembangan desain visual aplikasi seperti skema warna, tipografi serta elemen-elemen grafis lainnya.
- Membuat style guide guna memastikan konsistensi desain dalam seluruh aplikasi.

# METODOLOGI PERANGKAT LUNAK

## Tahap Pengujian

### Unit Testing

- Melakukan pengujian tiap unit berfungsi dengan baik.

### User Acceptance Testing (UAT)

- Melibatkan pengguna akhir untuk menguji aplikasi secara keseluruhan dan memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna.

SAN  
TAP



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Target Pengguna

Berdasarkan data kuesioner yang kita ambil maka target pengguna akan kita capai :

- Pengguna mencari resep sederhana dan praktis untuk memasak sendiri
- Pengguna mempelajari sejarah dari makanan tradisional yang ada pada aplikasi
- Pengguna dapat mempelajari resep makanan tradisional dari seluruh Indonesia

## Target Pengguna

Aplikasi SANTAP akan memerlukan pendaftaran pengguna untuk fitur tertentu seperti menyimpan resep favorit. aplikasi SANTAP hanya tersedia pada platform android maupun IOS. tentu untuk mengakses aplikasi SANTAP memerlukan internet untuk melihat video tutorial memasak makanan tradisional.



# ANALISIS DESAIN KARYA

## User Persona

Rizal Dwi Anggoro adalah seorang mahasiswa berusia 20 tahun berasal dari Purwokerto. Ia sedang menempuh pendidikan pada tingkat Universitas. Kesehariannya Rizal mempunyai kesibukkan sebagai mahasiswa dan berbagai kegiatan kampus lainnya, ketika memiliki waktu luang ia berbelanja dipasar tradisional untuk mencari bahan masakan sebagai percobaan resep baru yang ingin dimasak. Rizal pun tertarik mencoba resep baru atas keinginannya sendiri dan ketika dia bermain sosmed menemukan resep baru. Sebagai seorang pemula dalam memasak, Rizal membutuhkan resep yang detail dan langkah-langkah berupa video. Rizal juga membutuhkan resep yang tidak memakan waktu yang begitu lama mengingat jadwal kuliah dan aktivitasnya yang padat. Rizal menggunakan smartphone untuk mencari resep, menonton video tutorial dan mencari sejarah dibalik makanan tradisional yang ingin dicoba. Dengan motivasi yang kuat untuk belajar memasak, ia membutuhkan panduan yang jelas dan resep yang otentik yang bisa diakses dengan mudah. Aplikasi SANTAP menjadi solusi yang tepat bagi rizal untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya dalam memasak.

# ANALISIS DESAIN KARYA

## Analisis SWOT

### Strengths (Kekuatan)

- Fokus pada resep makanan tradisional Indonesia yang memiliki daya tarik khusus.
- Penyediaan resep, video tutorial, informasi nutrisi pada setiap makanan dan forum sebagai wadah berbagi resep
- Pengalaman desain yang mudah digunakan di semua kalangan

### Weakness (Kelemahan)

- Aplikasi membutuhkan koneksi internet untuk mengakses konten dan fitur-fitur tertentu.
- Tonton video diarahkan pada media Youtube

### Opportunities (Peluang)

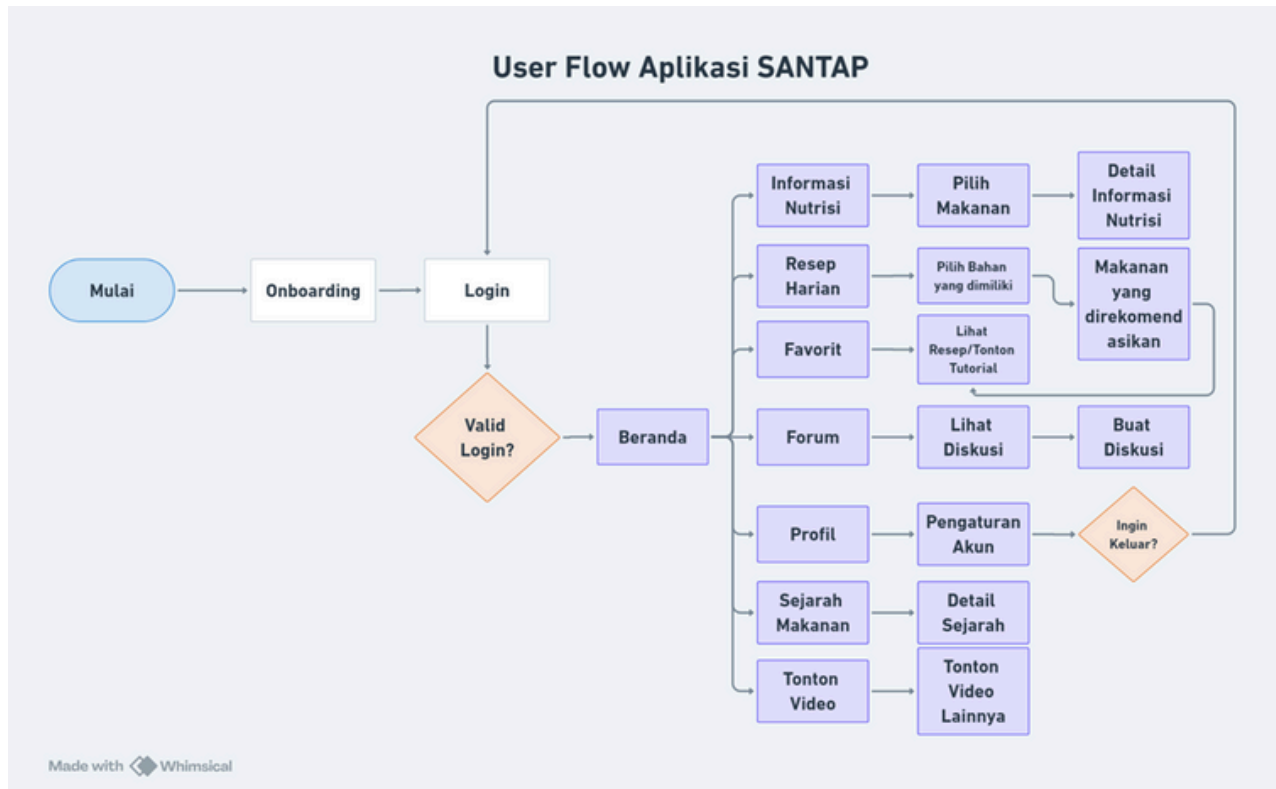
- Peningkatan minat pada masakan tradisional dan kuliner tradisional lainnya
- Potensi untuk bekerja sama dengan chef lokal dan influencer kuliner untuk meningkatkan popularitas

### Threats (Ancaman)

- Banyak aplikasi penyedia resep makanan yang sudah ada dipasaran

# ANALISIS DESAIN KARYA

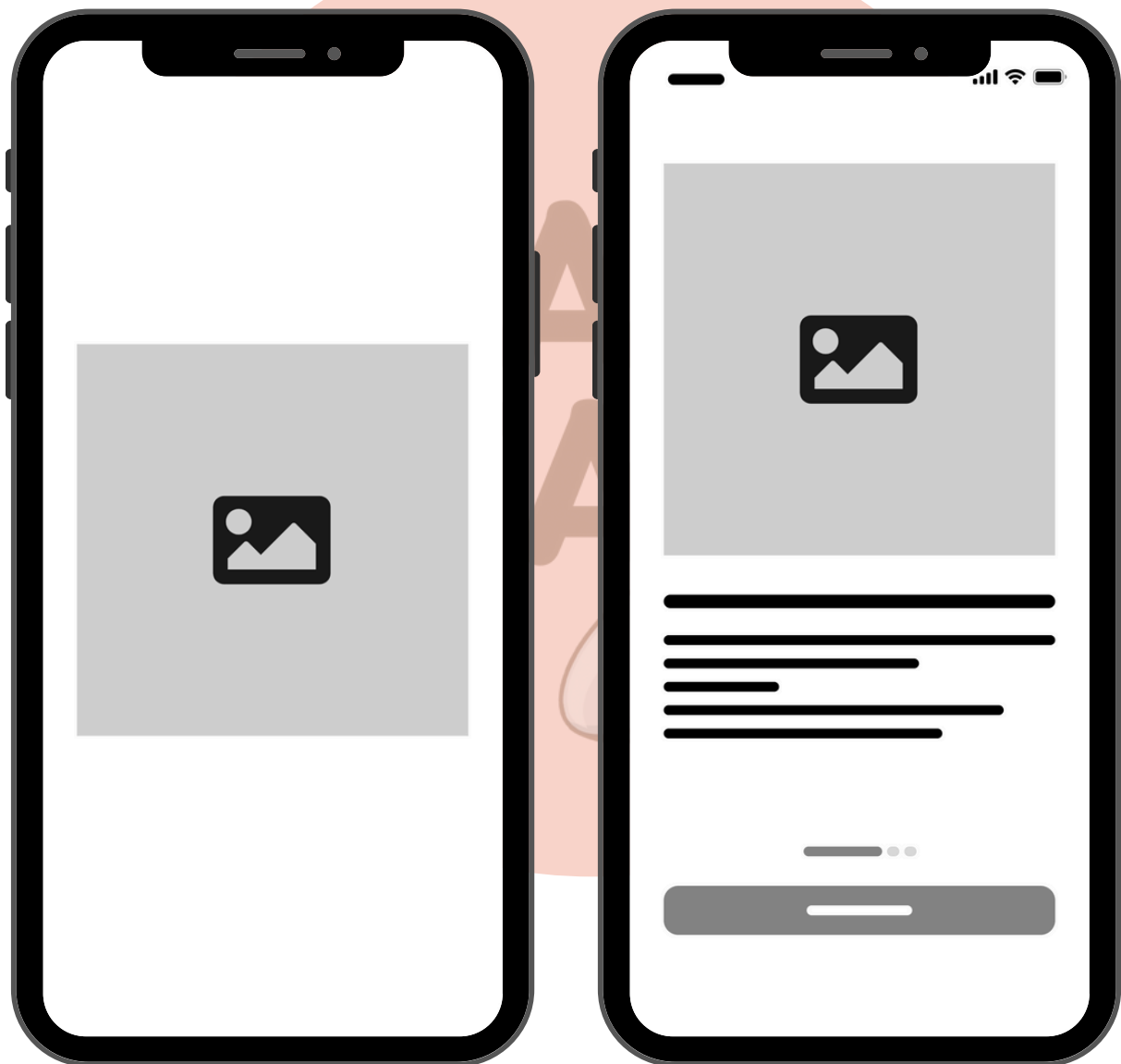
## Skenario Pengguna(User Flow)



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

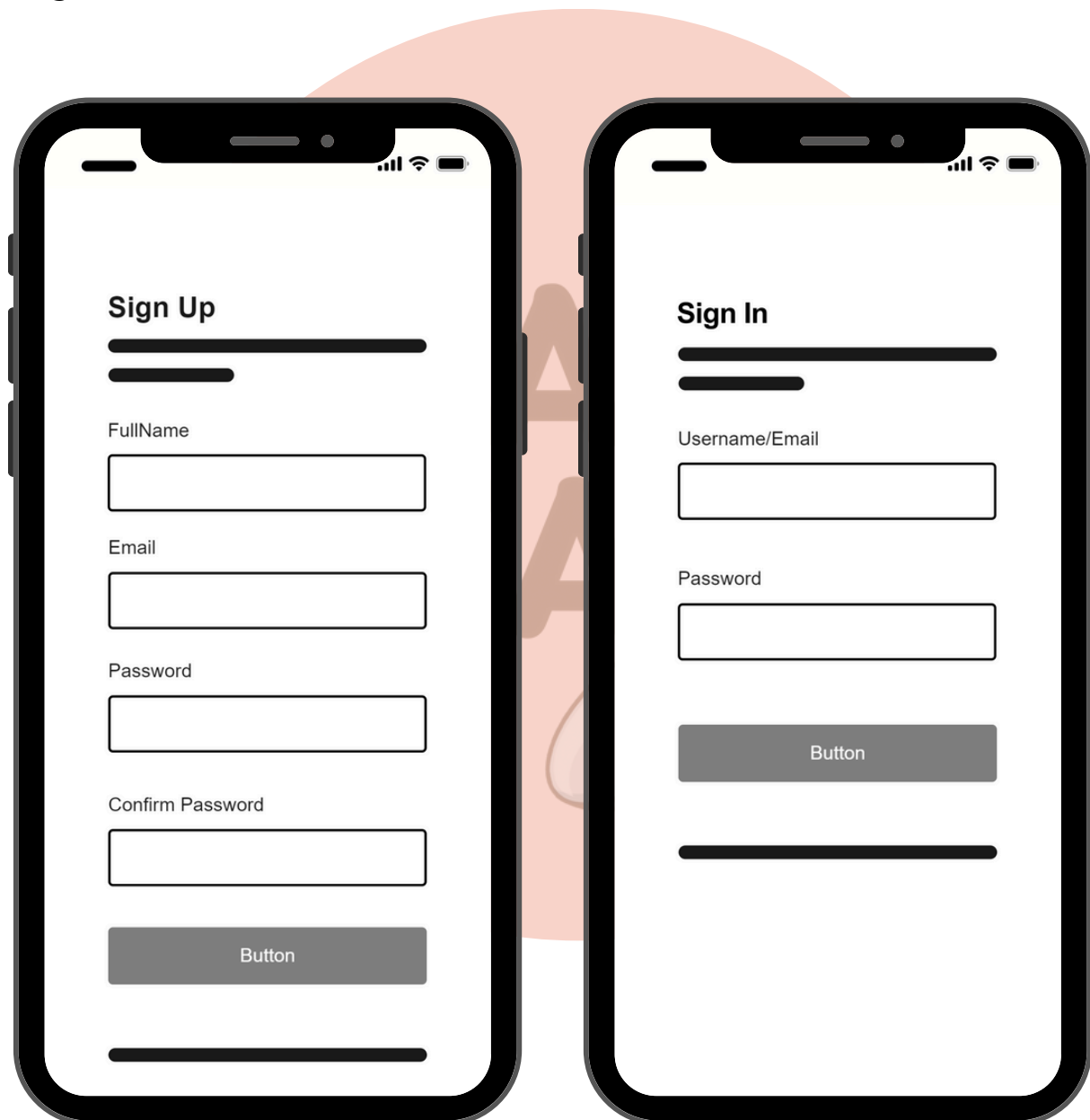
Onboarding



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

### Login



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

### Main Menu



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

### Profil



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

### Forum

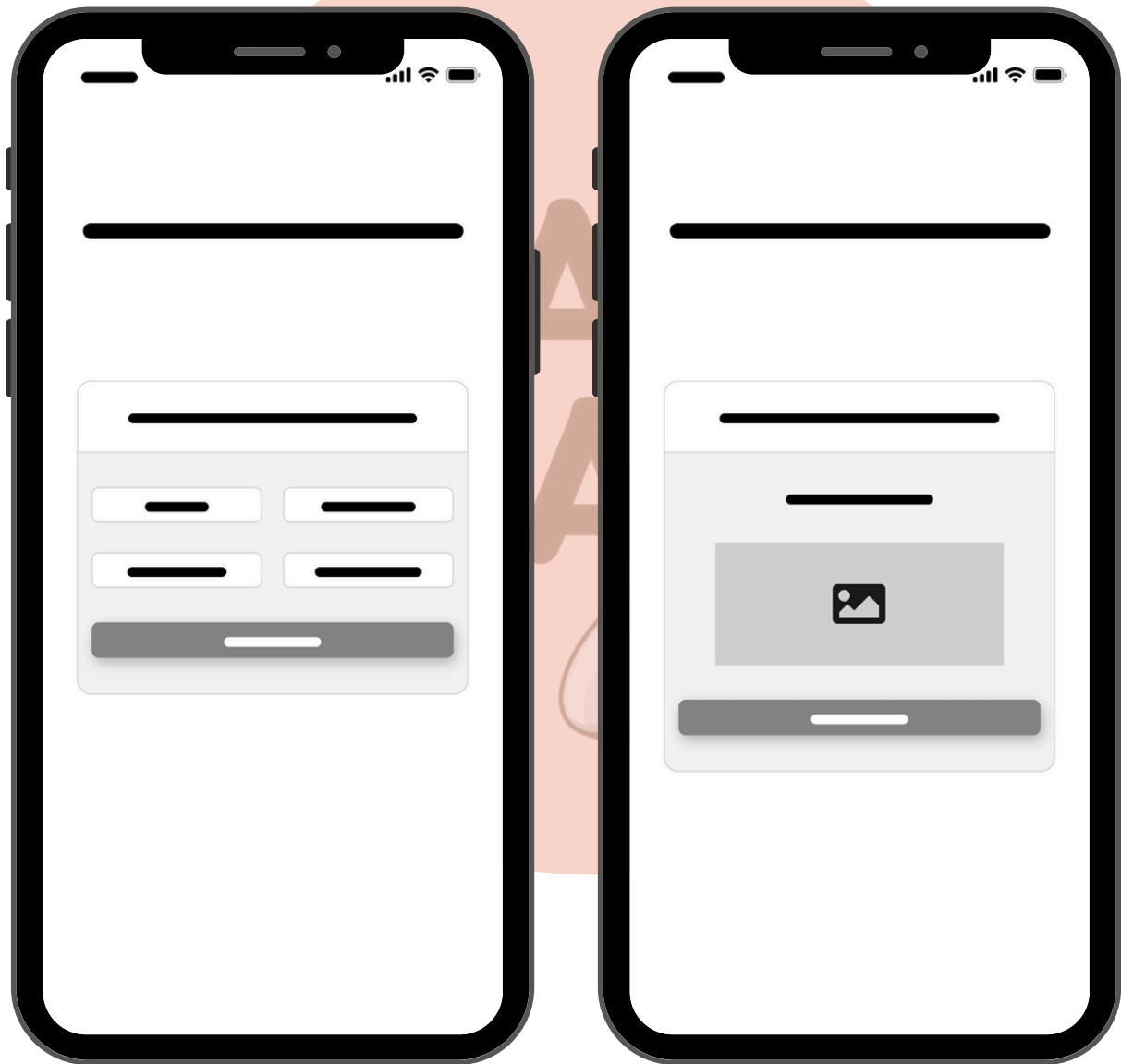




# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

Features



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

Product Overview



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

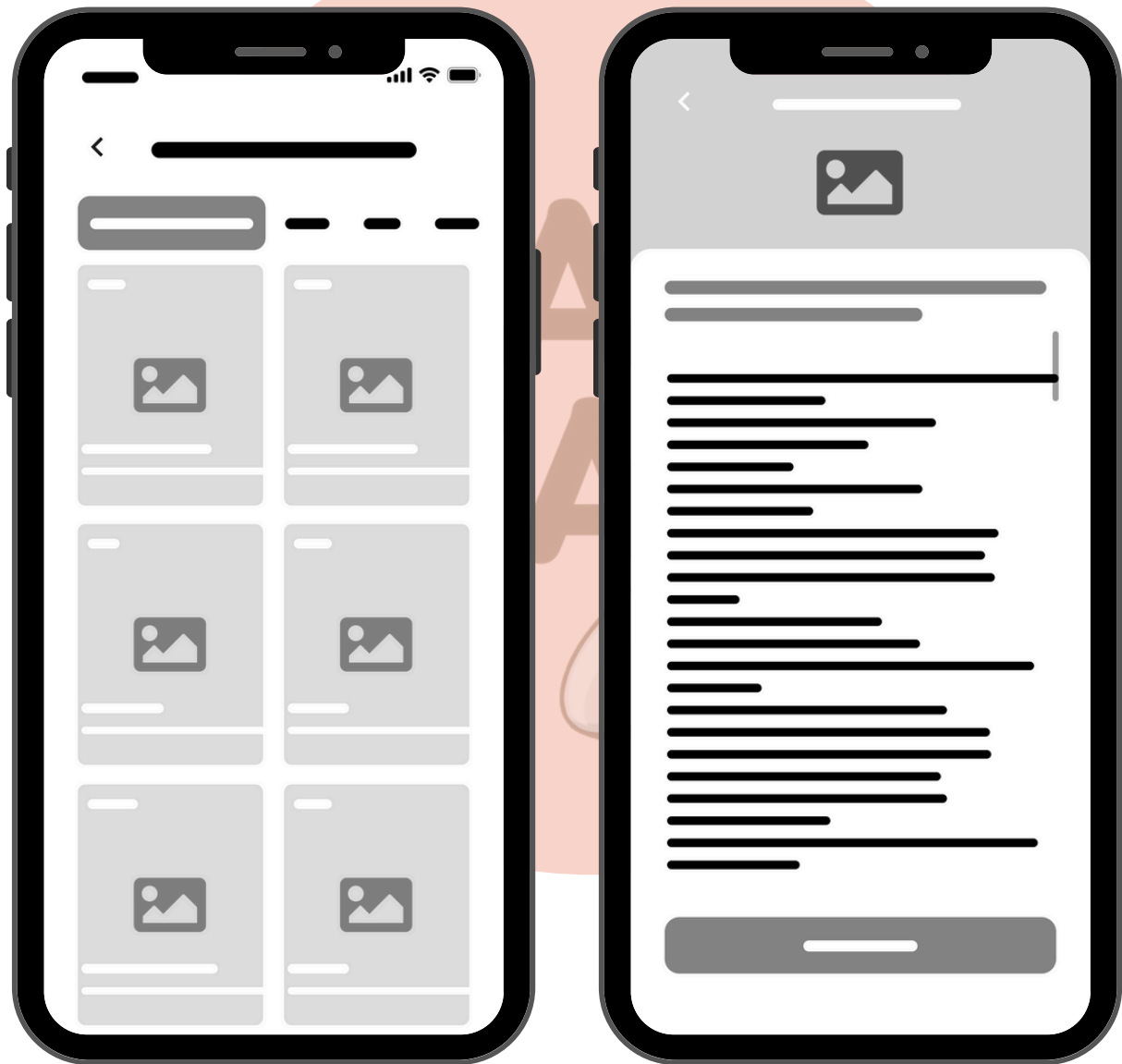
Product Overview



# ANALISIS DESAIN KARYA

## Wireframe

Sejarah Makanan



# KESIMPULAN

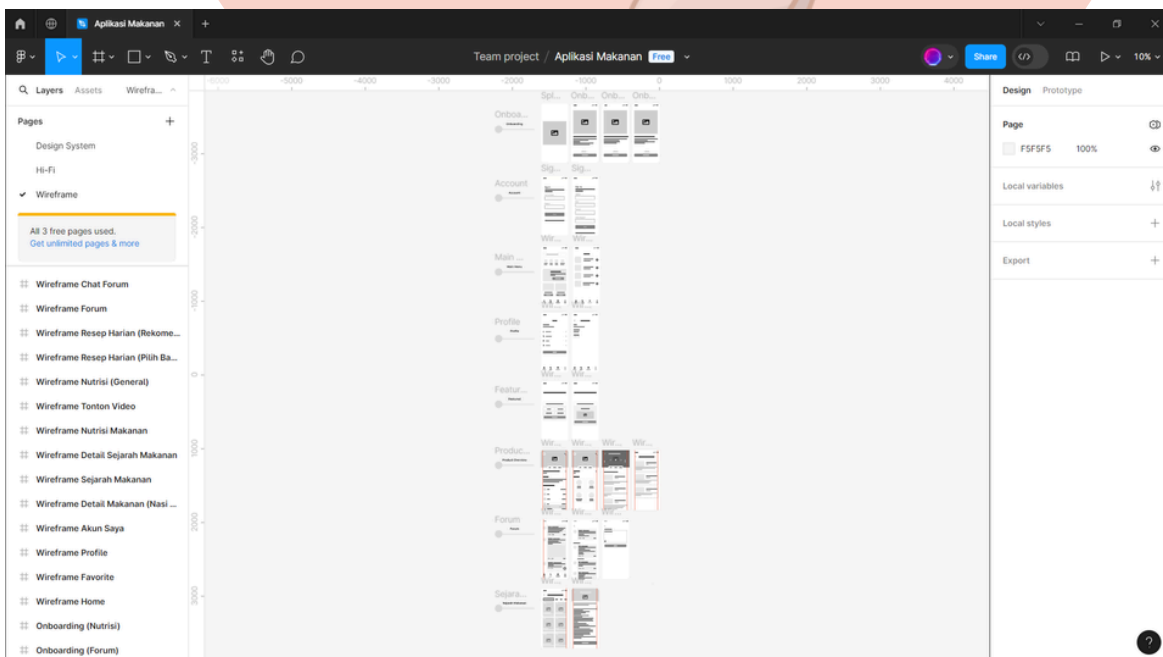
Aplikasi SANTAP bertujuan untuk menjadi platform penyedia resep makanan tradisional Indonesia yang komprehensif dan mudah digunakan. Dengan memanfaatkan teknologi terkini dan desain antarmuka yang intuitif, SANTAP dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi pengguna yang ingin mengeksplorasi dan mempraktikkan masakan tradisional. Analisis SWOT menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan seperti persaingan dan perubahan tren, peluang untuk tumbuh sangat besar terutama dengan meningkatnya minat pada kuliner lokal. Skenario pengguna menunjukkan bagaimana aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan berbagai tipe pengguna, dari pemula hingga koki yang lebih berpengalaman. Dengan strategi pemasaran yang tepat dan kolaborasi dengan influencer kuliner, SANTAP berpotensi untuk menjadi aplikasi resep makanan tradisional yang terkemuka di Indonesia.

# LAMPIRAN

## Hasil Kuesioner

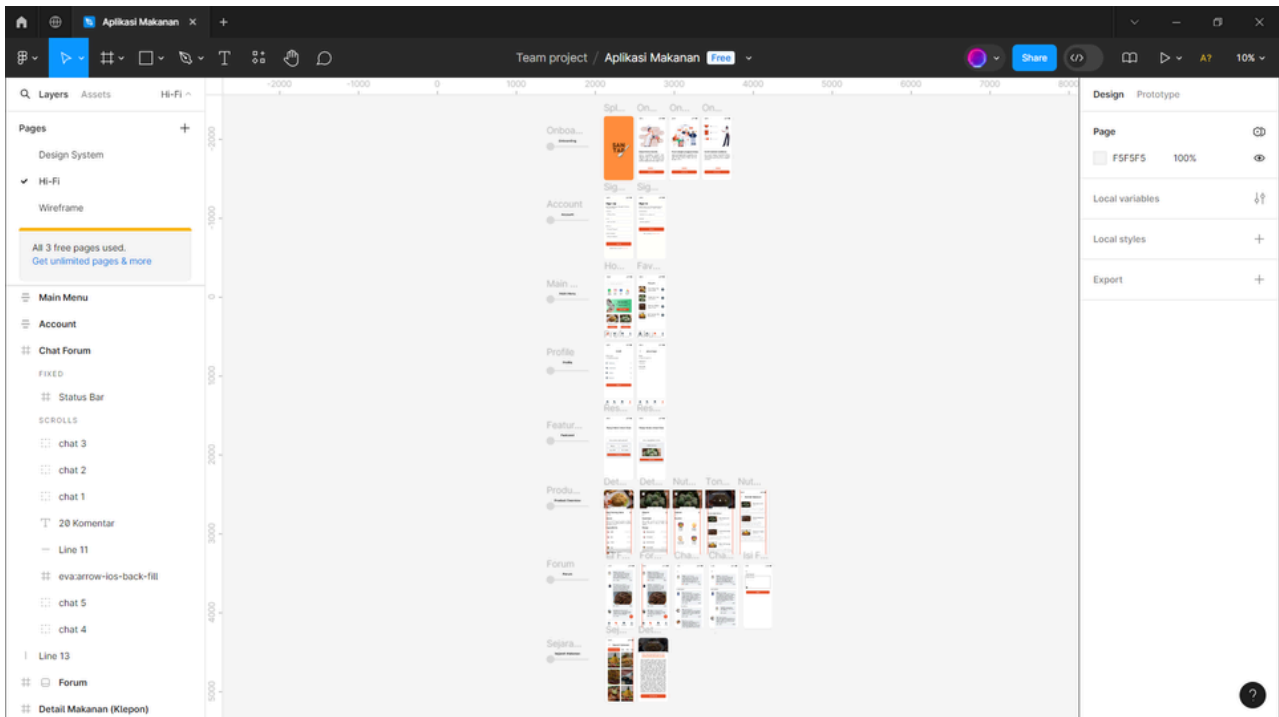
<

## Hasil Hasil Wireframing



# LAMPIRAN

## Hasil Hi-Fi



## Hasil Design System

