

**PEMBUATAN WEBSITE REKOMENDASI TEMPAT MAKAN BAGI MAHASISWA DI
KOTA BANDUNG**



KELOMPOK 22

VOID

Ivan Hendrawan Tan (19622013)

Rashid May (19622021)

Josia Ryan Juliandy Silalahi (19622043)

Raden Francisco Trianto Bratadiningrat (19622078)

Billy Samuel Setiawan (19622082)

Fedrianz Dharma (19622128)

Givari Al Fachri (19622141)

Bagas Sambega Rosyada (19622189)

Shafiq Irvansyah (19622210)

Jason Fernando (19622254)

Anindita Widya Santoso (19622261)

Audra Zelvania Putri Harjanto (19622262)

Pradipta Rafa Mahesa (19622285)

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
BAB I.....	2
BAB II.....	4
BAB III.....	6
BAB IV.....	8
BAB V.....	9
BAB VI.....	10
BAB VII.....	12
BAB VIII.....	13
LAMPIRAN.....	15
DAFTAR PUSTAKA.....	17

BAB I

LATAR BELAKANG

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia pada zaman sekarang. Hampir semua aspek masyarakat telah terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi tidak hanya terbatas pada perangkat keras yang secara langsung mempermudah pekerjaan, tetapi juga mencakup perangkat lunak. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa teknologi memberikan kontribusi yang sangat berarti dalam meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk bagi kalangan mahasiswa.

Dalam kehidupan kampus, mahasiswa seringkali menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah menemukan makanan yang sesuai dengan selera, kebutuhan gizi, dan juga anggaran yang terbatas. Ketika berada di lingkungan baru, seperti kota atau daerah tempat kampus berada, mahasiswa seringkali kesulitan menemukan tempat makan yang cocok dan berkualitas, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan kuliner di daerah tersebut.

Berbagai faktor yang dapat menjadi kendala bagi mahasiswa dalam menemukan rekomendasi makanan yang tepat adalah:

1. Keterbatasan Waktu dan Energi

Mahasiswa umumnya memiliki jadwal yang padat, dengan kuliah, tugas, dan kegiatan organisasi. Hal ini membuat mahasiswa tidak memiliki banyak waktu untuk mencari tempat makan yang cocok. Selain itu, mereka pasti menghadapi kelelahan dan kurangnya energi setelah seharian beraktivitas.

2. Keterbatasan Keuangan

Banyak mahasiswa memiliki keterbatasan anggaran. Biaya kuliah, tempat tinggal, dan kebutuhan akademik lainnya telah menguras sebagian besar dana mereka. Oleh karena itu, mereka perlu mencari makanan yang terjangkau, tetapi tetap lezat dan menyehatkan.

3. Mahasiswa Jauh dari Rumah

Bagi mahasiswa yang kuliah di luar kota atau bahkan luar negeri, mereka mungkin tidak familiar dengan masakan lokal dan tempat makan yang ada di sekitar kampus. Mereka merindukan makanan dari daerah asalnya dan sulit menemukan alternatif yang setara di lingkungan baru mereka.

4. Variasi Pilihan

Setelah beberapa waktu, mahasiswa mungkin merasa bosan dengan tempat makan yang sama. Namun, mereka tidak tahu tempat makan alternatif yang menawarkan variasi pilihan makanan sesuai dengan selera dan preferensi mereka.

5. Gizi

Banyak mahasiswa cenderung mengabaikan asupan gizi dan makan secara tidak seimbang karena kesibukan dan waktu yang terbatas. Oleh karena itu, mereka memerlukan rekomendasi makanan yang sehat dan bergizi untuk menjaga kesehatan dan kinerja akademik mereka.

Dalam mengatasi kendala-kendala di atas, sebuah website yang menyediakan rekomendasi makanan bagi mahasiswa dapat menjadi solusi yang bermanfaat. Website tersebut dapat menawarkan berbagai informasi mengenai tempat makan yang terjangkau, lezat, dan menyehatkan. Dengan demikian, para mahasiswa dapat dengan mudah menemukan tempat makan yang sesuai dengan selera, kebutuhan gizi, dan anggaran mereka. Selain itu, website tersebut juga dapat memberikan variasi pilihan makanan untuk mengatasi rasa bosan dan membantu mahasiswa menjaga kesehatan mereka dengan memberikan rekomendasi menu yang sehat dan bergizi.

BAB II

DEKOMPOSISSI

Masalah yang diangkat adalah kesulitan mahasiswa untuk menemukan makanan yang sesuai dengan selera dengan kebutuhan gizi dan anggaran yang terbatas. Oleh karena itu muncul ide solusi tentang website yang dapat menemukan makanan yang sesuai bagi mahasiswa. Permasalahan tersebut dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Pilihan makanan yang bervariasi

Variasi adalah hal yang penting karena jika makanan yang ditampilkan tidak bervariasi, mahasiswa akan merasa bosan karena makanan yang ditampilkan itu-itu saja. Maka diperlukan adanya pilihan makanan yang bervariasi, misalnya makanan padang, makanan western, seafood, chinese food, japanese food, dan lain-lain.

2. Pilihan makanan yang sesuai dengan selera mahasiswa

Manusia cenderung menentukan hal-hal di sekitarnya berdasarkan selera pribadi. Mencari makanan sesuai selera mahasiswa berkaitan dengan variasi makanan karena akan lebih besar peluang adanya makanan yang disukai seseorang di antara banyak pilihan dibandingkan sedikit pilihan.

3. Pilihan makanan yang dapat memenuhi kebutuhan gizi mahasiswa

Menjadi mahasiswa bukanlah merupakan tugas yang mudah. Banyaknya kegiatan sosial dan tugas yang melimpah menuntut mahasiswa untuk tetap sehat. Oleh karena itu, kebutuhan gizi mahasiswa harus terpenuhi dengan baik. Hal ini sangat esensial untuk menunjang aktivitas mahasiswa yang sangat padat. Makanan yang dimaksud adalah makanan-makanan yang mengandung protein, tidak banyak minyak, dan sedikit lemak.

4. Pilihan makanan yang sesuai dengan anggaran mahasiswa

Menemukan makanan yang sesuai anggaran cukup penting bagi mahasiswa. Biaya kuliah, tempat tinggal, dan kebutuhan akademik lainnya telah menguras sebagian besar dana mereka. Banyak dari mahasiswa juga merupakan anak kost sehingga perlu mengatur anggaran mereka dengan baik,

terutama di akhir bulan ketika anggaran sudah menipis. Sehingga diperlukan adanya pilihan makanan yang terjangkau dan sesuai dengan anggaran mereka (Universitas Pendidikan Indonesia, 2016).

5. Pilihan makanan yang jaraknya dekat dan strategis untuk berkumpul bersama teman

Banyak dari mahasiswa merupakan orang yang tinggal di kost dan tidak memiliki kendaraan sehingga pilihan makanan yang jaraknya dekat merupakan kriteria yang penting. Pilihan makanan dengan jarak yang jauh akan tidak efektif dan memerlukan biaya tambahan untuk ongkos kirim. Selain itu, lokasinya juga harus strategis dan dapat digunakan untuk berkumpul bersama teman sehingga dapat digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas bersama teman.

BAB III

EMPATHIZE

Tahap Empathize merupakan tahap awal dalam pendekatan design thinking yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa di kota Bandung dalam mencari tempat makan. Untuk menemukan tantangan dan masalah apa yang dihadapi oleh mahasiswa, kami mencari tahu mengenai hal apa saja yang sering menjadi kendala bagi mahasiswa dalam beraktivitas sehari-hari.

Kami melakukan interview kepada beberapa mahasiswa yang berada di lingkungan ITB dan juga terhadap beberapa sampel yang berasal dari kelompok kami sendiri. Melalui observasi yang telah kami lakukan dengan sejumlah mahasiswa, topik kendala yang paling sering dibicarakan adalah mengenai tempat makan yang sesuai.

Dalam tahap ini, kami menggunakan tools untuk memahami apa yang sebenarnya dirasakan dan dibutuhkan pengguna. Tools yang akan kami gunakan adalah *user persona* dan *empathy map*.

3.1. User Persona

User persona dibuat untuk mengetahui kebutuhan dan hambatan yang dialami oleh user terhadap apa yang mahasiswa hadapi saat ini.

3.1.1. Goals

1. Mendapatkan makanan yang sehat
2. Mendapatkan makanan yang ramah kantong mahasiswa
3. Mendapatkan makanan yang sesuai dengan selera masing-masing
4. Mendapatkan tempat makan sekaligus tempat berkumpul dan mengerjakan tugas

3.1.2. Frustrations

1. Keterbatasan finansial tiap mahasiswa
2. Banyaknya pilihan makanan di Kota Bandung
3. Perbedaan selera mahasiswa luar Bandung dengan makanan yang ada di Bandung
4. Sulitnya mencari tempat makan dengan lokasi berkumpul yang nyaman

3.2. Empathy Map

Selanjutnya untuk mendapatkan insight awal dari calon pengguna dibuatkan empathy map dari hasil wawancara dengan calon pengguna, dalam hal ini mahasiswa Kota Bandung.

3.2.1. Says

- Makanan di Bandung tidak sesuai selera
- Makanan di Bandung yang “kelihatan” sehat dan bergizi biasanya mahal
- Tempat makan di Bandung jarang punya tempat ngumpul yang nyaman

3.2.2. Thinks

- Kenapa makanan di Bandung lebih mahal daripada makanan daerah asal saya dengan jenis yang sama?
- Kenapa makanan di Bandung rasanya mayoritas manis?
- Adakah daftar makanan yang ramah kantong mahasiswa

3.2.3 Does

- Memesan via Aplikasi
- Melihat rekomendasi tempat makan dari internet dan media sosial
- Membandingkan harga makanan di beberapa tempat makan

3.2.4 Feels

- Bingung
- Ragu
- Kesal

Berdasarkan hasil-hasil analisis di atas, dapat disimpulkan banyak sekali faktor yang menyebabkan mahasiswa kesulitan menemukan tempat makan yang sesuai di sekitarnya, terkhusus di wilayah Kota Bandung.

BAB IV

DEFINE

Tahap *Define* merupakan langkah selanjutnya dalam pendekatan *design thinking* yang bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama yang harus dipecahkan.

Berdasarkan ide-ide permasalahan yang telah ditentukan pada bagian Ideate, dapat ditentukan permasalahan umum sebagai berikut: banyak mahasiswa yang belum mengetahui tentang tempat makan yang sesuai dengan preferensi dan anggaran mahasiswa di Kota Bandung.

Hal ini disebabkan oleh banyak faktor. Pertama, dalam suatu daerah yang padat, seperti Kota Bandung, jumlah restoran dan kafe bisa sangat banyak (Agasti, 2015). Mahasiswa seringkali kesulitan tempat makan yang sesuai dengan selera dan preferensi mereka. Jumlah restoran dan kafe yang besar dapat mengakibatkan kebingungan dan ketidakpastian dalam memilih tempat makan yang tepat. Mereka sering merasa bingung dengan banyaknya pilihan tempat makan di sekitar kampus-kampus, yang membuat proses pengambilan keputusan menjadi rumit dan memakan waktu. Kedua, kesulitan terletak pada penyesuaian anggaran bulanan dengan harga makanan di restoran atau warung. Hal ini krusial terutama bagi mahasiswa ITB, karena letak kampus ITB yang berada di pusat kota atau pusat aktivitas masyarakat yang menyebabkan harga-harga komoditas seperti makanan menjadi tinggi. Banyak mahasiswa memiliki keterbatasan finansial, sehingga mereka mencari tempat makan yang dapat memberikan menu dengan harga terjangkau tanpa mengorbankan kualitas. Ketiga, adanya keterbatasan informasi. Beberapa restoran atau tempat makan terutama yang lebih kecil mungkin tidak mendapatkan eksposur yang cukup. Informasi tentang tempat makan ini mungkin tidak dapat diakses oleh mahasiswa, sehingga mereka tidak menyadari kemungkinan adanya opsi yang sesuai dengan preferensi kuliner dan anggaran mereka.

Selain itu, mahasiswa juga mencari tempat makan yang nyaman untuk belajar atau berkumpul bersama teman, yang cocok dengan gaya hidup mereka yang aktif dan dinamis. Apalagi bagi mahasiswa ITB, yang seringkali mencari tempat makan sambil mengerjakan tugas-tugas mereka.

BAB V

IDEATE

Tahap ideate adalah tahap menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap define. Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi

Ide yang ditemukan adalah untuk membuat sebuah sarana untuk merekomendasikan makanan menggunakan sebuah media elektronik. Terdapat beberapa media elektronik yang dipertimbangkan, yaitu website, aplikasi mobile baru, Twitter, dan OA bot LINE.

Ide pertama adalah menggunakan media website. Kelebihan dari menggunakan media website adalah aksesibilitasnya dan pengguna tidak perlu menginstal atau mengunduh apapun untuk memakainya (Suryawinata, 2019). Selama memiliki internet, pengguna dapat mengakses website dengan perangkat elektronik apapun.

Ide kedua adalah menggunakan aplikasi mobile. Kelebihannya adalah aplikasi mobile lebih rapi dan informasi dapat diakses secara offline. Namun dikarenakan luasnya platform yang ada dan juga pengguna perlu menginstal aplikasi terlebih dahulu, maka efektivitasnya lebih rendah.

Ide ketiga adalah menggunakan Twitter. Kelebihannya adalah ide ini menggunakan aplikasi yang sudah ada dan hanya membuat akun untuk memberikan rekomendasi melalui akun tersebut sehingga memiliki tingkat kesulitan yang rendah. Kelemahannya adalah terbatasnya pengguna yang dapat mengakses informasi karena harus memiliki akun Twitter.

Ide keempat adalah menggunakan bot OA Line. Kelebihan dari ide ini adalah penggunaannya yang sangat mudah hanya menggunakan media chat. Kelemahan dari ide ini sama seperti twitter dimana pengguna harus memiliki akun LINE terlebih dahulu.

Setelah dipertimbangkan ide yang diambil adalah ide dengan penggunaan website karena sangat mudah untuk diakses dalam multiplatform, tidak memerlukan autentikasi akun dan fleksibilitasnya dalam mendesainnya.

BAB VI

PROTOTYPE

Tahap prototype merupakan tahap dimana eksperimen dilakukan untuk mengubah ide-ide yang telah ditetapkan sebelumnya menjadi sesuatu yang tampak. Produk hasil eksperimen belum matang sepenuhnya sehingga masih diperlukan evaluasi-evaluasi untuk memperbaiki kekurangan dari produk ini.

Tahapan ini penting untuk menguji apakah produk sudah sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Di tahap ini, produk dapat diterima, diperbaiki, dirancang ulang, atau ditolak jika diperlukan. Oleh karena itu, tahap ini perlu dilakukan untuk memeriksa apakah produk sudah sesuai dengan permasalahan pengguna atau belum.

Website yang akan kami buat menggunakan HTML, CSS, JS dan beberapa framework seperti Bootstraps dan Jquery. Desain prototype dibuat melalui platform Figma untuk mendesain dan merancang tampilan muka pada website (*user interface*). Desain awal bertujuan sebagai patokan dan rancangan awal mengenai bagaimana website akan dibuat ke depannya.

Secara garis besar, website yang akan dibuat terdiri dari halaman utama (*page main*) yang berisi garis besar fungsionalitas dan pengenalan konten website, lalu halaman konten (*page all*) yang menampilkan keseluruhan isi konten berupa list dan deskripsi rekomendasi tempat makan yang ada, dan terakhir halaman tambah (*page tambah*) adalah halaman yang memiliki fungsi untuk menerima input dari pengguna untuk menambah daftar tempat makan rekomendasi yang ada di Kota Bandung.

Berikut adalah prototype website:

Page Main

The main page features a large orange and red wavy background at the top. In the center, there's a search bar with the placeholder "Tempat murah, makanan enak ..." and an orange "Ayo Cari!" button. Below the search bar is the text "CARI TEMPAT MAKAN YUU !!!". A "Recommend Banget!" section follows, displaying three circular icons with text: "Up ngega normal Lihat Tempat", "Pisang Hut Lihat Tempat", and "Kantin GKUB Lihat Tempat". At the bottom, there's a "Spill Tempat Terbaik!" section with two gray rectangular boxes labeled "Langkah pertama" containing placeholder text. The footer is red and includes a logo icon, "Website Terkait ITB HMIF ITB", "Navigasi Cepat Cari Yu!, All Tambah Tempat Rekomendasi", and "Kontak Panitia Kontak 1, Kontak 2".

Page All

This page shows a grid of circular icons representing different locations. Each icon has a name, a "Lihat Tempat" button, and a star rating. The icons include "Kantin GKUB", "Kantin GKUT", "Black Romantic", and "Kantin GKUB" again. The footer is identical to the main page, featuring a red bar with a logo, "Website Terkait ITB HMIF ITB", "Navigasi Cepat Cari Yu!, All Tambah Tempat Rekomendasi", and "Kontak Panitia Kontak 1, Kontak 2".

Page Tambah

The "Tambah" page has a light pink background. It starts with the heading "Tambah Tempat Rekomendasi!". There are input fields for "NAMA" (Waring As oppp ...), "Alamat/Lokasi" (Sebelah ATM, Depan Indomaret X, Jalan Y ...), and "Jelasin dong!" (MURAH BANGET, pedronya oppp, tempnya kalem banget ...). Below these are two optional fields: "Beri Bintang!!" (with a star rating) and "Siapa nih! (opsional)" (with placeholder text NAMA BUDI NIM 19622016 ITB TAKUTAS, landa gress ...). An orange "KIRIM" button is at the bottom right. The footer is the same as the other pages.

Logo



BAB VII

KESIMPULAN

Website rekomendasi tempat makan memiliki tujuan bagi masyarakat untuk menemukan makanan sesuai dengan selera, kebutuhan gizi, dan juga anggaran yang terbatas. Website ini tidak hanya memenuhi kebutuhan masyarakat, tetapi juga membantu para mahasiswa ketika berada di lingkungan baru untuk menemukan makanan yang cocok karena sebagian besar dari mereka belum terbiasa dengan kuliner daerah tersebut.

Melalui pengenalan berbagai strategi dan inovasi, proposal ini telah berhasil menyoroti masalah yang relevan dan penting yang dihadapi oleh masyarakat terkhusus untuk mahasiswa. Dengan tekad dan semangat, kami telah menyusun rencana yang komprehensif untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan efisiensi dalam masyarakat melalui pembuatan website rekomendasi tempat makan.

Dalam kesimpulannya, kami yakin bahwa website yang kami buat akan menjadi solusi yang inovatif dan bernilai tambah bagi masyarakat. Riset dan analisis juga telah kami lakukan untuk memastikan website ini memenuhi kebutuhan masyarakat. Dalam pelaksanaannya, kami berkomitmen untuk terus mengupayakan yang terbaik demi kesuksesan pembuatan website dan demi kesejahteraan masyarakat.

BAB VIII
PEMBAGIAN TUGAS

NIM	Nama	Tugas
19622013	Ivan Hendrawan Tan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun Bab VI: Prototype
19622021	Rashid May	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun Bab V
19622043	Josia Ryan Juliandy Silalahi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun Bab III : Empathize • Membuat User Persona dan Empathy Map
19622078	Raden Francisco Trianto Bratadiningrat	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun Pembagian Tugas • Menyusun Bab VI: Prototype • Membuat Prototype Design Web
19622082	Billy Samuel Setiawan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun bab II • Pemecahan deskripsi masalah melalui dekomposisi
19622128	Fedrianz Dharma	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis dekomposisi masalah • Menyusun bab II
19622141	Givari Al Fachri	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun BAB VII : Kesimpulan
19622189	Bagas Sambega Rosyada	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun pembagian tugas • Menyusun bab IV: Define • Finalisasi dokumen
19622210	Shafiq Irvansyah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun bab VI • Mendesain logo Prototype
19622254	Jason Fernando	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun bab III

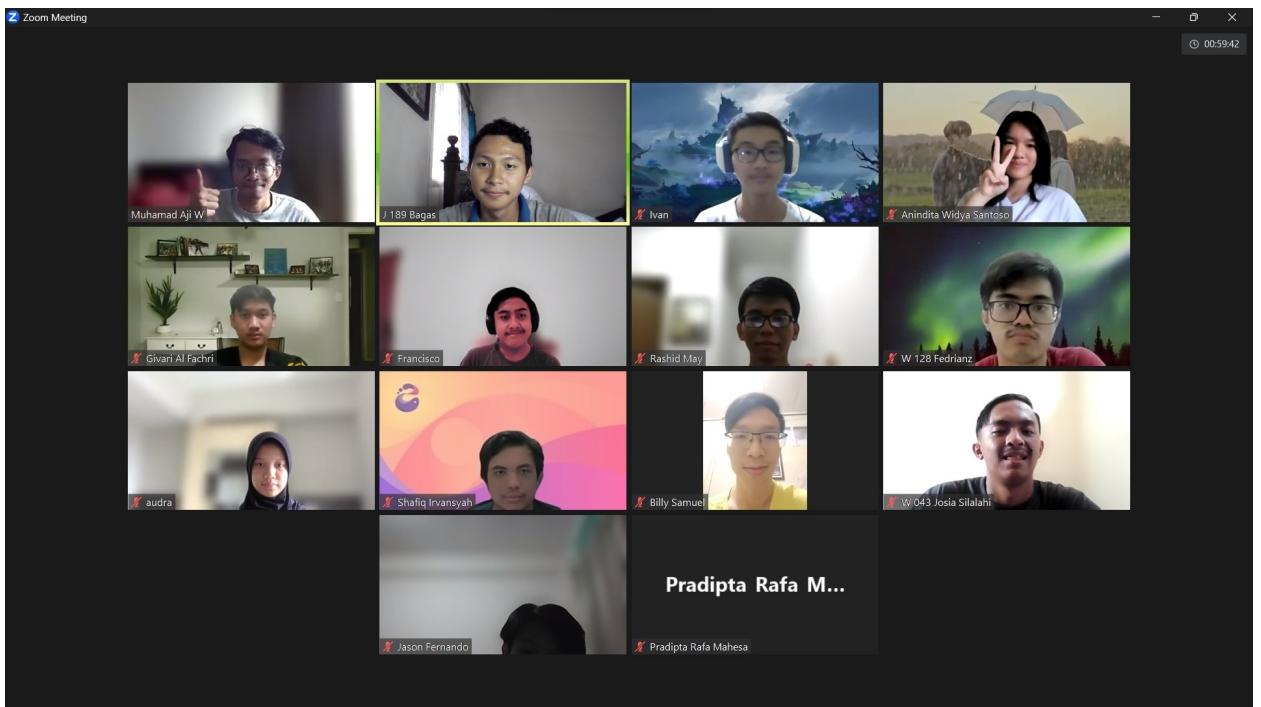
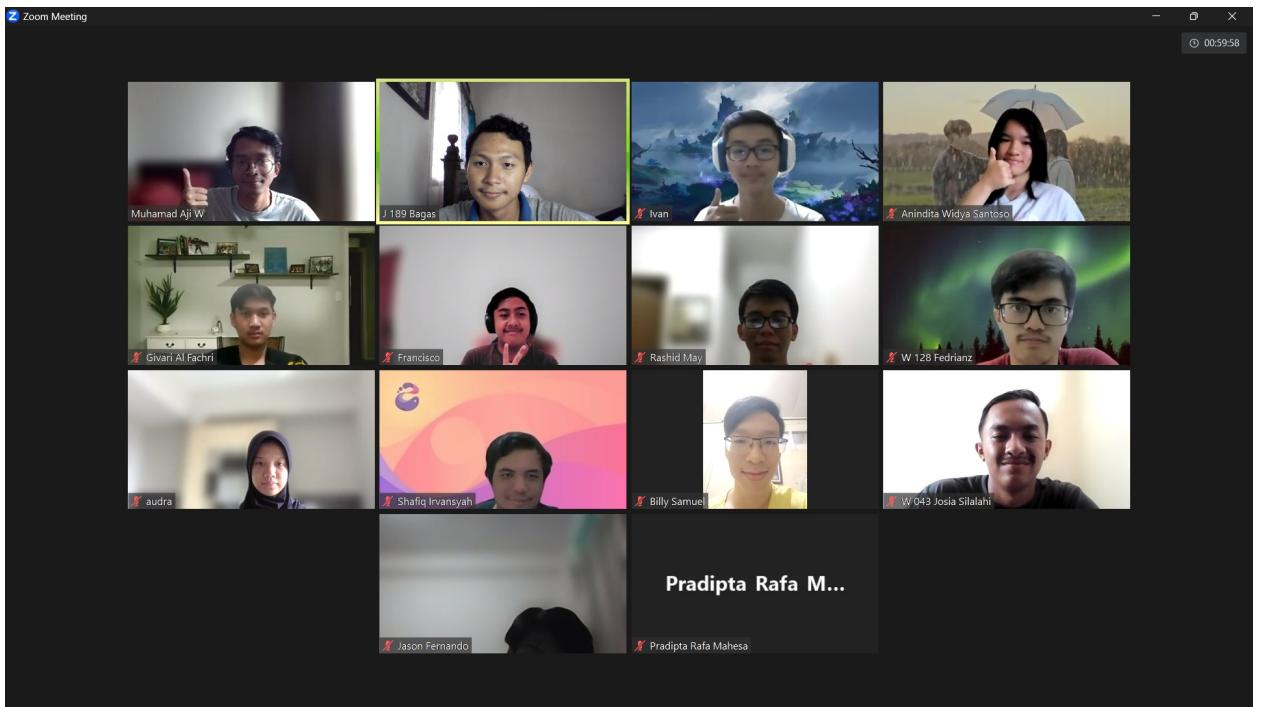
19622261	Anindita Widya Santoso	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusulkan masalah • Merumuskan latar belakang
19622262	Audra Zelvania Putri Harjanto	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun bab IV: Define
19622285	Pradipta Rafa Mahesa	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun isi dan pemberian ide di Ideate • Menyusun bab V: Ideate

LAMPIRAN

1. Dokumentasi rapat



2. Foto asistensi



3. Notulensi asistensi

Berdasarkan asistensi yang telah dilakukan pada hari Selasa, 25 Juli 2023 pukul 13.00-14.00, didapatkan hasil sebagai berikut,

1. Sumber dan sampel observasi adalah anggota kelompok dan juga beberapa mahasiswa ITB lainnya.
2. Platform yang dipilih adalah website.
3. Website yang akan dibuat menggunakan HTML CSS dan JS, dan jika terdapat waktu yang cukup akan menggunakan backend seperti database.

4. Notulensi rapat

Berdasarkan rapat yang telah dilakukan hari Senin, pukul 16.45, didapat hasil sebagai berikut,

1. Tema yang akan diangkat adalah rekomendasi makanan bagi mahasiswa di wilayah sekitar Kota Bandung.
2. Fiksasi pembagian tugas yang telah dijelaskan dan didiskusikan.
3. Prototype yang akan dibuat adalah desain *frontend* yang dibuat menggunakan aplikasi desain, mencakup desain-desain halaman utama dan beberapa fungsionalitas utama yang akan dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agasti, B. S. (2015). *Sistem Rekomendasi Kuliner untuk Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan Menerapkan Algoritma Apriori Positif Negatif dan Binaryhamming Distance.*
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/51546/Sistem-Rekomendasi-Kuliner-untuk-Mahasiswa-Universitas-Sebelas-Maret-Surakarta-dengan-Menerapkan-Algoritma-Apriori-Positif-Negatif-dan-Binaryhamming-Distance>
- Dewi, S. N. N. (2016). *PENGARUH ANGGARAN DAN HARGA TERHADAP PREFERENSI KONSUMEN KANTIN KOPERASI MAHASISWA (KOPMA) DI KOTA BANDUNG.*
repository.upi.edu.
- Suryawinata, M. (2019). *Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Web* (1st ed.). UMSIDA PRESS. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-81-2>