

Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Panduan dan Resep Masakan untuk Mahasiswa Berbasis Android

Muhammad Ziyad Al Maududi¹, Agi Putra Kharisma², Fais Al Huda³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya

Email: mziyad01@student.ub.ac.id, agi@ub.ac.id, faisalhuda@ub.ac.id

Abstrak

Memasak merupakan sebuah proses penciptaan suatu makanan dengan mengikuti langkah-langkah yang ada secara berurutan. Berdasarkan *survey* yang dilakukan terhadap 82 mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya, didapatkan hasil bahwa 86,6% responden pernah menghadapi permasalahan saat memasak terkait bahan dan bumbu, resep, tingkat kematangan, cara memasak, waktu memasak, takaran, menentukan menu, dan hasil yang tidak sesuai ekspektasi. 96,3% responden merasa akan terbantu dalam mengatasi permasalahan terkait memasak dengan adanya aplikasi yang memberikan resep masakan. Beberapa aplikasi resep masakan telah dikembangkan, namun belum ada yang dikhususkan untuk mahasiswa, yang mana resepnya praktis dan sederhana dengan bahan yang mudah didapat. Maka dari itu, dikembangkan sebuah aplikasi panduan dan resep masakan untuk mahasiswa. Aplikasi dikembangkan menggunakan SDLC Prototyping, bahasa pemrograman Kotlin, Firebase sebagai penyimpanan data, dengan arsitektur MVVM. Aplikasi diuji menggunakan *black box testing*, dan *usability testing*. Pada *black box testing*, didapatkan tingkat keberhasilan 100%. Pada *usability testing* didapatkan tingkat efektivitas 100%, dan pada SUS didapatkan nilai 85,5 yang berarti aplikasi dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: *Android, Resep Masakan, Prototyping, MVVM, Firebase*

Abstract

Cooking is a process of creating a food by following the steps in sequence. Based on a survey conducted on 82 students of the Faculty of Computer Science, Universitas Brawijaya, it was found that 86.6 percent of respondents had faced problems when cooking related to ingredients and seasonings, recipes, level of maturity, cooking methods, cooking time, dosage, determining the menu, and the results obtained not as expected. 96.3 percent of respondents feel they will be helped in overcoming problems related to cooking with an application that provides recipes. Several recipe applications have been developed, but none are specifically for students, where the recipes are practical and simple with easily available ingredients. Therefore, an application for guides and recipes was developed for students. The application was developed using SDLC Prototyping, Kotlin programming language, Firebase as data storage, with MVVM architecture. Applications are tested using black box testing, and usability testing. In black box testing, the success rate is 100%. In usability testing, the effectiveness level is 100%, and in SUS, the value is 85.5, which means the application can be accepted by the user.

Keywords: *Android, Recipes, Prototyping, MVVM, Firebase*