

## Rancang Antarmuka Aplikasi Resepku Berbasis Mobile

Dhea Romantika Marpaung<sup>1</sup>, Sophya Hadini Marpaung<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mikroskil

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil

e-mail: [dhea.r.marpaung@gmail.com](mailto:dhea.r.marpaung@gmail.com)<sup>1</sup>, [sophya.marpaung@mikroskil.ac.id](mailto:sophya.marpaung@mikroskil.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penggunaan aplikasi *mobile* pada masa kini menjadi hal penting yang mendukung banyak hal. Penggunaannya juga ada di berbagai sektor, misalnya pendidikan, transportasi, kesehatan, budaya, kuliner dan lain sebagainya. Dampaknya juga dirasakan dan dinikmati oleh banyak kaum atau golongan dan diklaim membawa banyak manfaat positif. Penulis merancang antarmuka aplikasi berbasis *mobile* untuk aplikasi pemesanan makanan dan minuman serta pencarian resep yang bernama "Resepku". Dilatarbelakangi dari menjamurnya pertumbuhan wisata kuliner domestik dan betapa menariknya bidang ini di era gempuran teknologi informasi dan bidang ini merupakan salah satu bidang yang tak ada habisnya untuk dieksplor dan dikembangkan terus menerus. Aplikasi dirancang dengan metode *Human Centered Design* yang merupakan sebuah metode umum dalam perancangan sistem dengan menggunakan aplikasi Figma untuk merancang antarmukanya. Pada rancangan ini pengguna dimungkinkan untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman serta mengelola berbagai resep menarik khas Indonesia. Hasil dari perancangan ini adalah menampilkan rancangan interaktif yang ramah untuk digunakan.

**Kata kunci:** *Aplikasi, Pencarian Resep, Makanan, Minuman, Mobile*

### Abstract

The use of mobile applications today is an important thing that supports many things. Its use also exists in various sectors, such as education, transportation, health, culture, culinary and so on. Its impact is also felt and enjoyed by many people or groups and is claimed to bring many positive benefits. The author designed a mobile-based application for ordering food and drinks and searching for recipes called "Resepku". The background is the mushrooming growth of domestic culinary tourism and how interesting this field is in the era of information technology onslaught and this field has become one of the endless fields to be explored and developed continuously. This application is designed using the Human Centered Design method which is a common method in system design using the Figma application to design the interface. In this design, it is possible for users to order food and drinks and manage various interesting Indonesian recipes. The result of this design is to display an interactive design that is friendly to use.

**Keywords:** *Application, Recipe Search, Foods, Drinks, Mobile*

### PENDAHULUAN

Berbagai penelitian terdahulu banyak dilakukan untuk menelusuri betapa pentingnya penggunaan aplikasi *mobile* pada masa kini. Penggunaannya juga ada di berbagai sektor, misalnya pendidikan, transportasi, kesehatan, budaya, kuliner dan lain sebagainya. Dampaknya juga dirasakan dan dinikmati oleh banyak kaum atau golongan dan diklaim membawa banyak manfaat positif (Alexander Fleming et al., 2020; Jeremy Farr-Wharton et al., n.d.). Pada bidang pendidikan misalnya, telah muncul aplikasi seperti Ruang Guru, *Zenius Learning* dan lain sebagainya yang menjembatani interaksi antara siswa dengan guru

(Setiawan & Ratri, 2021). Pada bidang transportasi juga sudah tersedia aplikasi *check in online* yang disediakan berbagai maskapai penerbangan (Jeon et al., 2019), begitu juga aplikasi pemesanan tiket bus, kereta dan lain-lain.

Penulis kali ini melakukan perancangan aplikasi berbasis *mobile* untuk pemesanan makanan dan minuman dan pencarian berbagai resep makanan dan minuman yang bernama "Resepku" yang dilatarbelakangi dari menjamurnya pertumbuhan wisata kuliner domestik dan betapa menariknya bidang ini pada saat ini di era gempuran teknologi informasi dan bidang ini menjadi salah satu bidang yang tak ada habisnya untuk dieksplor dan dikembangkan terus menerus karena tingginya minat masyarakat akan wisata kuliner, khususnya kuliner lokal Indonesia yang sangat beragam dari berbagai daerah di seluruh Indonesia. Sudah banyak aplikasi sejenis seperti Cookpad, Resepedia, Tasty, dll namun "Resepku" secara khusus didesain tidak hanya menampilkan fitur pemesanan makanan dan minuman secara *online* juga melihat dan mengunggah resep-resep makanan dan minuman domestik/lokal khusus Indonesia dan pengguna juga dimungkinkan untuk mendapatkan berbagai informasi terbaru terkait masakan atau olahan makanan dan minuman khas Indonesia yang yang tak kalah menarik dari menu-menu non lokal. Hal-hal tersebutlah yang mendasari penulis melakukan perancangan antarmuka aplikasi "Resepku". Rancangan ini juga diharapkan menjadi salah satu wadah atau media bagi para pecinta kuliner Indonesia untuk berkreasi dan berbagi menu hingga melakukan penjualan menu pada aplikasi Resepku.

## METODE

Metode yang digunakan pada perancangan antarmuka aplikasi ini adalah *Human Centered Design*. Metode ini adalah salah satu metode populer dalam desain aplikasi dan banyak digunakan oleh berbagai pengguna dalam perancangan sistem (The Interaction Design Foundation, 2023), (Bressa et al., 2019). Desain yang berpusat pada manusia atau *Human Centered Design* adalah praktik dimana desainer fokus pada empat aspek utama dalam desain yaitu orang, aktivitas, konteks dan teknologi (Benyon, n.d.). Metode ini fokus untuk memahami dan memecahkan masalah yang tepat dan mengenali akar masalahnya (The Interaction Design Foundation, 2023; Xu, n.d.). Berbagai penelitian terdahulu juga telah banyak menyoroti bagaimana proses *Human Centered Design* dianggap sangat baik penggunaannya dalam proses desain seperti sebuah penelitian yang menyoroti sebuah aplikasi dukungan keputusan klinis digital untuk rekomendasi pengobatan berbasis bukti untuk diabetes mellitus tipe 2 (Larsen et al., 2022) hingga ulasan untuk perancangan aplikasi kesehatan seluler untuk orang lanjut usia (Nimmanterdwong et al., 2022).

Berikut merupakan uraian jelas dari tahapan pada metode *Human Centered Design* yang digunakan pada perancangan aplikasi Resepku (Willmott, n.d.), namun pada perancangan aplikasi Resepku, tahapan yang digunakan hanya sampai pada tahapan perancangan saja sesuai bidang/lingkup yang telah dijelaskan pada bagian pendahuluan diawal.



### Gambar 1. Tahapan Desain Metode Human Centered Design

#### 1. *Empathise*

Tahapan ini sering juga disebut sebagai empati. Empati adalah kemampuan untuk memahami dan berbagi perasaan dengan orang lain. Membangun empati dalam konteks pemikiran desain memerlukan pemahaman mendalam tentang orang-orang, misalnya dengan menggunakan berbagai metode riset pasar (contoh dengan etnografi). Dengan kata lain, penulis secara aktif masuk ke posisi orang lain untuk memahami kehidupan

mereka, dan memecahkan masalah tertentu dari sudut pandang mereka (Drouet et al., 2022; Willmott, n.d.).

2. *Define*

Membuat *design challenge* adalah cara untuk menentukan fokus proyek desain dan ini adalah inti dari tahapan *define*. *Design Challenge* akan memandu semua aktivitas yang diselesaikan selama proses pemikiran desain. Beberapa hal penting yang perlu diingat pada tahapan *define* antara lain (Willmott, n.d.):

- a. Apakah tantangan mengarah pada dampak/hasil akhir?
- b. Apakah tantangan memungkinkan berbagai solusi?
- c. Apakah tantangan mempertimbangkan konteks?

3. *Ideate*

*Ideate* atau sering juga disebut sebagai *ideation* adalah proses kreatif untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mengkomunikasikan ide-ide baru. Dalam langkah proses desain yang berpusat pada manusia ini, akan dihasilkan ide sebanyak mungkin dengan bertukar pikiran dengan tim desain, berbagi wawasan, dan memperluas ruang solusi yang ada (Willmott, n.d.). Dalam tahapan ini, tema-tema kunci dari analisis tematik dari data yang dikumpulkan dibahas secara lebih rinci dan disajikan. Antarmuka lama yang telah didesain didemonstrasikan pula agar dapat menghasilkan rancangan terbaik (Jönsson, 2023).

4. *Prototype*

*Prototyping* adalah cara yang sangat efektif untuk membuat ide menjadi nyata. Penggunaan *prototype* dimaksudkan hanya untuk menyampaikan ide saja, pada tahapan ini iterasi sangat dimungkinkan untuk terjadi hingga terus menyempurnakan solusi yang seharusnya dari desain yang akan dihasilkan (Willmott, n.d.), (Setiyawati et al., 2022)

5. *Test*

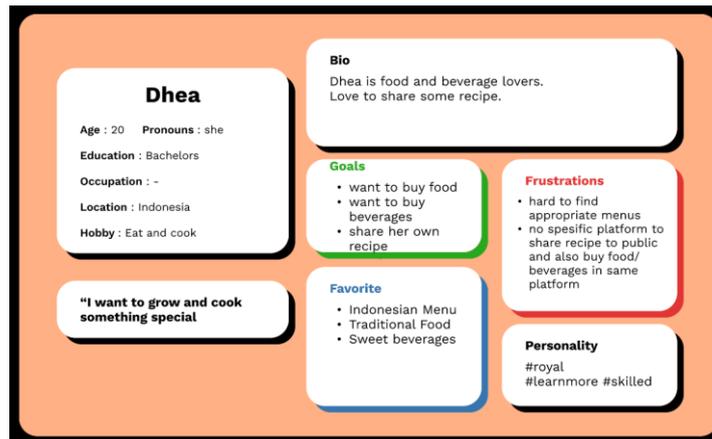
Pada tahapan *test* desainer meminta umpan balik dari *prototype* yang ada agar memastikan solusi yang ditampilkan adalah sesuatu yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada langkah ini, dapat menggunakan berbagai cara untuk meminta umpan balik untuk mengidentifikasi apa yang berhasil, apa yang tidak, apa yang dapat diperbaiki, dan bagaimana caranya. Mengumpulkan umpan balik adalah sebuah proses tanpa akhir dan sangat penting dalam proses desain (Willmott, n.d.).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan uraian hasil dan pembahasan rancang antarmuka pengguna aplikasi Resepku:

### ***Empathise***

Dalam tahapan *emphathise* penulis membuat *emphaty map* dan *user persona*. Tujuan dalam pembuatan *emphaty map* dan *user persona* agar dapat fokus terhadap hal yang akan diamati dan hal yang disimpulkan agar dapat menghasilkan rancangan yang sesuai kebutuhan pengguna. Pada bagian ini penulis hanya menampilkan gambaran sebuah *user persona* yang digunakan pada perancangan aplikasi ini seperti tampak pada gambar 2 dibawah ini:

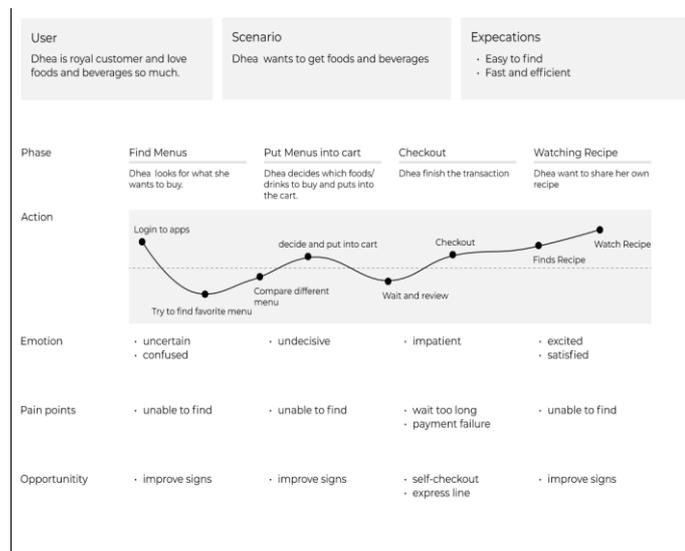


**Gambar 2. User Persona Pengguna**

Gambar diatas menjelaskan *user persona* dari seorang pengguna aplikasi resep dan pemesanan makanan dan minuman yang saat ini yang harus diakses lintas aplikasi, *user persona* ini juga menggambarkan bagaimana deskripsi diri pengguna aplikasi, tujuannya, kesukaannya, serta hal-hal yang menjadi kendalanya hingga harapannya dalam mengakses sebuah aplikasi atau sistem.

1. *Define*

Dalam tahap kedua yaitu *define*, dilakukan pembuatan *user journey map* berdasarkan kesimpulan dari tahap proses *emphathise*. Berikut kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan tahap 1 diatas.



**Gambar 3. Journey Map Pengguna**

Gambar diatas menampilkan bagaimana *jouney map* seorang pengguna yang harus masuk ke berbagai aplikasi hanya untuk memesan menu/makanan dan minuman kesukaannya dan juga harus mengakses resep menu dari berbagai media dan hal ini dianggap cenderung merepotkan hal ini terlihat dari berbagai perubahan emosi dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.

**Ideate**

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan *wireframe (low fidelity)* dimana pembuatan *wireframe* bertujuan untuk menyampaikan susunan, struktur, *layout*, navigasi dan organisir konten. Pada bagian ini, *sample wireframe* tidak tertera dan dijelaskan secara langsung oleh penulis dan hanya menjadi bagian dari dokumentasi desain penulis dan penulis

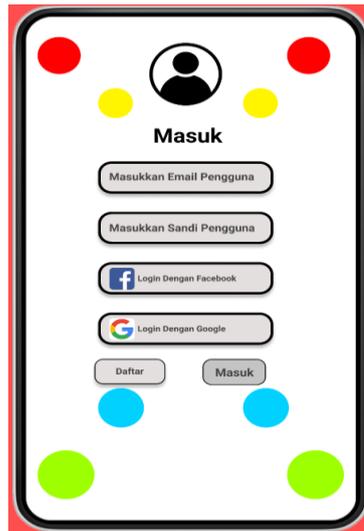
menampilkan secara detail hasil akhirnya pada tahapan berikutnya dalam bentuk *prototyping*.

### **Prototyping**

Berikut merupakan rancangan aplikasi Resepku yang menampilkan beberapa tampilan halaman dengan uraian sebagai berikut:

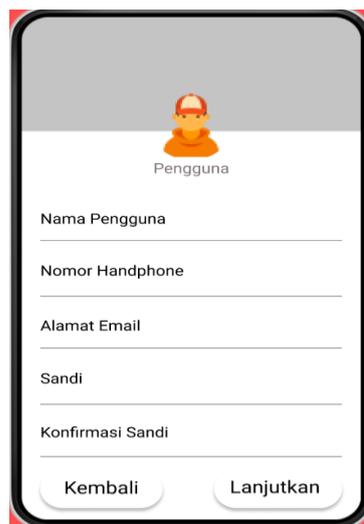
#### **Halaman Masuk dan Akun Pengguna**

Halaman masuk akan menghantarkan pengguna aplikasi ke halaman utama aplikasi dengan pilihan masuk dari berbagai cara seperti masuk menggunakan akun *email*, sosial media hingga akun Google pengguna dan berikut tampilan halamannya.



**Gambar 4. Tampilan Masuk Aplikasi**

Selanjutnya pengguna akan dihantarkan pada halaman akun pengguna yang tampak seperti pada gambar dibawah ini:



**Gambar 5. Halaman Profil Pengguna**

Pengguna aplikasi Resepku juga dimungkinkan untuk melakukan kelola akun/profil pada halaman manajemen pengguna. Pada gambar dibawah ini pengguna dapat pula menampilkan seluruh resep yang pernah dikunjungi atau resep yang diunggah untuk

ditampilkan kepada publik/pengguna aplikasi Resepku. Selain itu, riwayat pemesanan juga dapat dilacak pada aplikasi ini. Menu pengaturan, hingga bantuan pun tersedia untuk memudahkan pengguna aplikasi berinteraksi pada aplikasi Resepku.



**Gambar 6. Halaman Kelola Profil Pengguna**

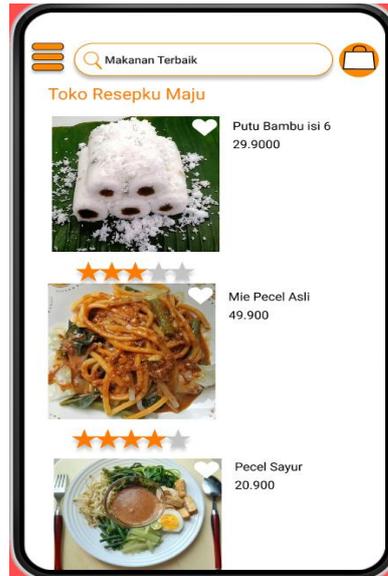
### **Halaman Menu Utama Pemesanan Makanan dan Minuman**

Berikut merupakan gambaran tampilan menu utama pemilihan atau pemesanan menu makanan dan minuman pada rancangan aplikasi Resepku yang menyuguhkan pilihan makanan dan minuman yang paling banyak disukai oleh pengguna, rekomendasi Resepku hingga makanan dan minuman yang bisa ditelusuri sesuai cita rasa khas Indonesia.



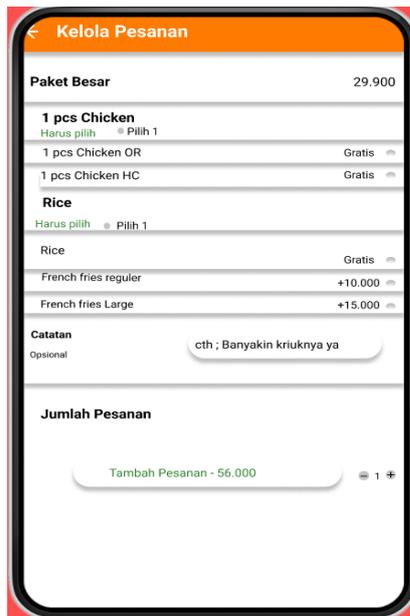
**Gambar 7. Tampilan Halaman Awal Pemesanan Menu**

Selanjutnya berikut detail tampilan halaman pemesanan menu pada sebuah toko/merchant Resepku.



**Gambar 8. Halaman Detail Merchant Terdaftar**

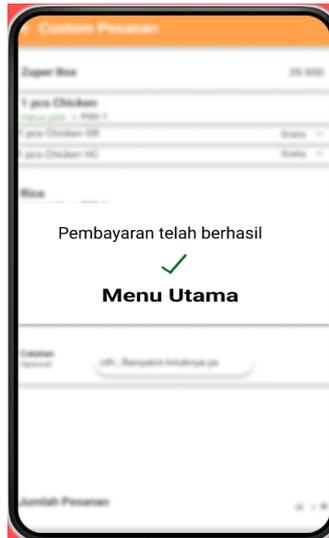
Selanjutnya berikut merupakan tampilan halaman kelola pesanan untuk menu yang telah terpilih



**Gambar 9. Tampilan Kelola Pilihan Menu**

### Halaman Konfirmasi Pembayaran

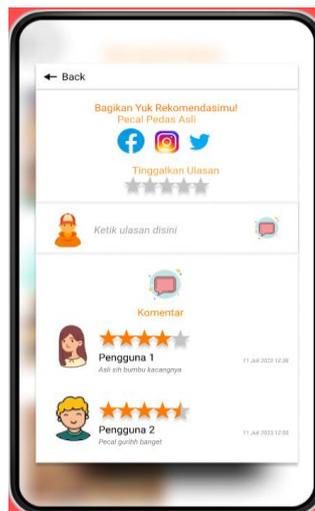
Dan berikut gambaran tampilan untuk transaksi Pembayaran yang sudah selesai dilakukan oleh pengguna.



**Gambar 10. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran**

### Halaman Isi Ulasan dan Komentar

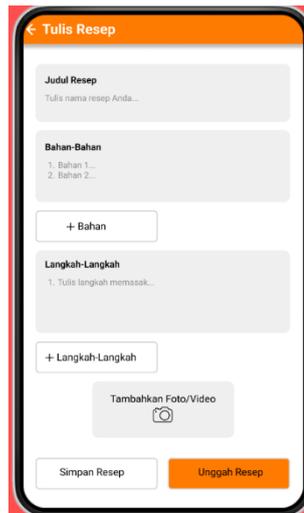
Pada rancangan aplikasi Resepku, pengguna juga dapat meninggalkan ulasan hingga komentar dan membagikan rekomendasi kepada pengguna yang lain yang ditampilkan seperti tampak pada gambar dibawah ini.



**Gambar 11. Tampilan Halaman Ulasan dan Komentar**

### Halaman Tambah dan Unggah Resep

Rancangan aplikasi Resepku juga didesain berbeda dari aplikasi sejenis lainnya, tidak hanya fokus pada pemesanan makanan dan minuman, pengguna yang senang berbagi resep masakan dan minuman juga dapat melakukan unggahan pada aplikasi, berikut gambaran rancangannya.



**Gambar 12. Tampilan Halaman Tulis dan Unggah Resep**

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan antarmuka aplikasi resepku ini adalah antarmuka aplikasi dirancang dengan sedemikian rupa agar mudah dipahami dan ramah bagi pengguna. Rancangan ini memiliki kelebihan dibandingkan rancangan aplikasi sejenis lainnya, dimana rancangan ini tidak hanya berfokus pada penjualan atau pemesanan makanan dan minuman saja, namun juga tersedia fitur untuk berbagi resep menu makanan dan minuman kepada publik atau pengguna aplikasi. Pengguna aplikasi juga dimungkinkan untuk berkreasi sebanyak-banyaknya dengan memanfaatkan rancangan fitur yang tersedia dan senantiasa dapat memperoleh informasi terbaru terkait kreasi makanan dan minuman nusantara/kuliner Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexander Fleming, G., Petrie, J. R., Bergenstal, R. M., Holl, R. W., Peters, A. L., & Heinemann, L. (2020). Diabetes digital app technology: Benefits, challenges, and recommendations. A consensus report by the European Association for the Study of Diabetes (EASD) and the American Diabetes Association (ADA) Diabetes Technology Working Group. *Diabetes Care*, 43(1), 250–260. <https://doi.org/10.2337/dci19-0062>
- Benyon, D. (n.d.). *Designing User Experience A guide to HCI, UX and Interaction Design*. [www.pearson.com/uk](http://www.pearson.com/uk)
- Bressa, N., Wannamaker, K., Korsgaard, H., Willett, W., & Vermeulen, J. (2019). Sketching and ideation activities for situated visualization design. *DIS 2019 - Proceedings of the 2019 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 173–185. <https://doi.org/10.1145/3322276.3322326>
- Drouet, L., Bongard-Blanchy, K., Koenig, V., & Lallemand, C. (2022, April 27). Empathy in Design Scale: Development and Initial Insights. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3491101.3519848>
- Jeremy Farr-Wharton, Jaz Hee-Jeong Choi, & Marcus Foth. (n.d.). *Food Talks Back: Exploring the Role of Mobile Applications in Reducing Domestic Food Wastage*. 689.
- Jeon, H. M., Ali, F., & Lee, S. W. (2019). Determinants of consumers' intentions to use smartphones apps for flight ticket bookings. *Service Industries Journal*, 39(5–6), 385–402. <https://doi.org/10.1080/02642069.2018.1437908>
- Jönsson, J. (2023). *Navigating through Frustrations: A User-Centered Approach to Enhancing Airborne Early Warning and Control System Operator Experience*.

- Larsen, K., Akindede, B., Head, H., Evans, R., Mehta, P., Hlatky, Q., Krause, B., Chen, S., & King, D. (2022). Developing a User-Centered Digital Clinical Decision Support App for Evidence-Based Medication Recommendations for Type 2 Diabetes Mellitus: Prototype User Testing and Validation Study. *JMIR Human Factors*, 9(1). <https://doi.org/10.2196/33470>
- Nimmanterdwong, Z., Boonviriyaya, S., & Tangkijvanich, P. (2022). Human-Centered Design of Mobile Health Apps for Older Adults: Systematic Review and Narrative Synthesis. In *JMIR mHealth and uHealth* (Vol. 10, Issue 1). JMIR Publications Inc. <https://doi.org/10.2196/29512>
- Setiawan, A., & Ratri, D. (2021). *Proceedings of the 2nd ITB Graduate School Conference Strengthening Multidisciplinary Research to Enhance its Impact on Society Comparison of Mooc Application User Experience in Indonesia (Case Studies: Ruang Guru and Zenius)*.
- Setiyawati, N., Purnomo, H. D., & Mailoa, E. (2022). User Experience Design on Visualization of Mobile-Based Land Monitoring System Using a User-Centered Design Approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(3), 47–65. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V16I03.28499>
- The Interaction Design Foundation. (2023). *Human-Centered Design*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-centered-design>
- Willmott, T. (n.d.). *Change by Design: The 5-step Human-Centered Design Process*.
- Xu, W. (n.d.). *Toward Human-Centered AI: A Perspective from Human-Computer Interaction*.