

Perancangan Desain User Interface Untuk Aplikasi Resep Makanan “Laverbat”

Chyndi Augustien¹, Ruby Chrissandy², Dr. Aghastya Wiyoso³

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³ Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

chyndi.625170094@stu.untar.ac.id, rubbyc@fsrd.untar.ac.id, aghastyaa@fsrd.untar.ac.id

Abstrak – Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia ini mengharuskan masyarakat dunia untuk meminimalisir kontak fisik. Termasuk dalam urusan makanan. Alangkah lebih baik apabila orang-orang yang masih mengandalkan jasa layanan pesan antar makanan untuk membuat hidanganannya sendiri. Perancangan desain user interface aplikasi resep makanan Laverbat dibuat untuk membantu masyarakat Indonesia saling berbagi resep masakan beserta cara membuatnya baik untuk pemula maupun yang sudah mahir. Metode perancangan yang digunakan adalah User Centered Design yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas dan alur kerja didalam desainnya. Desain user interface aplikasi resep masakan ini diharapkan dapat membantu orang-orang dirumah untuk menyediakan masakannya sendiri, yang sudah pasti mereka tahu kadar higienisan makanan tersebut.

Kata Kunci : Aplikasi; resep Makanan; User Interface.

I. PENDAHULUAN

Makanan merupakan sebuah kebutuhan pokok bagi manusia. Orang biasa menyediakan makanannya sendiri atau mengandalkan jasa layanan pesan antar. Dimasa pandemi ini, dimana orang-orang yang biasa dituntut untuk selalu bergerak cepat, terutama pekerja dan pelajar sekalipun, terpaksa harus melakukan aktifitas bekerja dan belajar dirumah. Pada masa pandemi ini juga segala kebersihan dan higienisan harus selalu dijaga, terutama soal makanan. Banyak orang menjadi takut memesan makanan lewat jasa pesan antar, barangkali makanan yang mereka pesan terjangkit virus covid-19. Jalan terbaik yang bisa dilakukan adalah dengan memasak sendiri. Selain itu, banyaknya waktu yang

dihabiskan dirumah menjadikan masak adalah hobi dan kegiatan menyenangkan untuk dilakukan.

Sebagai pemula maupun yang sudah ahli memasak, semuanya pasti membutuhkan resep sebagai panduan mereka dalam memasak. Resep-resep yang mereka inginkan bisa didapatkan melalui internet maupun aplikasi. Tetapi, cara paling praktis dan efektif dalam mencari resep adalah dengan menggunakan aplikasi. Dalam aplikasi, semua bisa didapat berdasarkan kategori-kategori yang disediakan. Maka dari itu, perancangan yang dibuat adalah

Klenova (Negoro, Amalia, Santoso, 2020), menyebutkan bahwa resep masakan merupakan seperangkat instruksi untuk memberi tahu bagaimana cara untuk

memasak dan menyiapkan makanan, dan apa saja bahan-bahan yang harus disiapkan. Definisi lain oleh *Oxford English Dictionary* adalah instruksi yang digunakan untuk membuat atau memasak jenis makanan yang ditentukan. *Oxford English Dictionary* mendefinisikan kata resep dengan cara modern sebagai pernyataan bahan-bahan dan prosedur yang diperlukan untuk membuat sesuatu (sekarang), contohnya sebuah masakan untuk di masak. (Negoro et al., 2020)

Dengan dibuatnya desain user interface aplikasi resep masakan ini, diharapkan dapat membantu masyarakat Indonesia dalam hal saling berbagi resep masakan. Aplikasi dengan berbagi fitur ini tentunya tidak akan memiliki system transaksi didalamnya.

User Interface memiliki arti sebagai sebuah proses yang diciptakan untuk manusia berinteraksi dengankomputer secara efektif, atau yang saat ini lebih digemari adalah aplikasi mobile (Susilo, Wijaya, Hartanto, 2018). Dengan kata lain, *User Interface* menjadi penghubung secara langsung antara sistem dengan pengguna. *User Interface* dirancang melalui proses yang kompleks, maka dari itu *User Interface* harus dibuat dengan benar, karena setiap pengguna akan membentuk persepsi terhadap suatu *software* (Susilo et al., 2018).

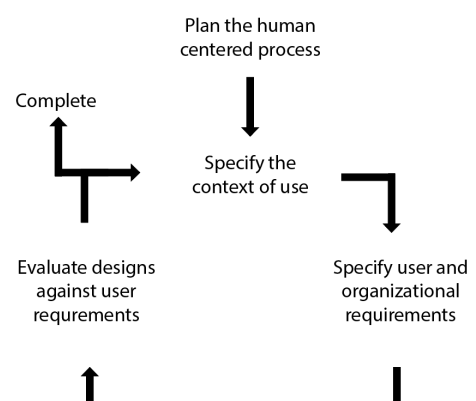
II. METODE

1. User Centered Design

User centered design atau sering juga disebut *human centered design* adalah sebuah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang secara khusus fokus untuk membuat sebuah sistem berguna. Definisi lainnya adalah proses desain antarmuka yang focus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas dan alur kerja didalam desainnya (Saputri, Surya, Fadhli, 2017)

Prinsip yang harus diperhatikan dalam *user centered design* adalah sebagai berikut:

- a. Fokus pada pengguna
- b. Perancangan terintegrasi
- c. Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna
- d. Perancangan interaktif



Gambar 1: User Centered Design
Sumber: Penulis, 2020

1. *Specify the context of use*

Menentukan user yang akan menggunakan sistem. Pada metode ini akan menjelaskan dalam kondisi dan bagaimana mereka akan menggunakan sistem

2. *Specify user and Organizational Requirements*

Menentukan apa yang dibutuhkan organisasi serta kebutuhan pengguna

3. *Produce design solution*

Mengembangkan desain sebagai bentuk solusi system yang dianalisis

4. *Evaluate Design*

Melakukan evaluasi pada desain yang dilakukan ditahan sebelumnya.

2. Metode Pegumpulan Data

Dalam melakukan analisis pada penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, observasi dan kuisisioner.

a. Studi Pustaka

Penelitian secara literatur yang diperoleh melalui buku, internet, jurnal, artikel, serta sumber akurat lainnya yang berkaitan dengan topik penulisan Tugas Akhir.

b. Observasi

Data dikumpulkan dengan cara melakukan observasi secara langsung atau pengamatan langsung pada aplikasi-aplikasi resep masakan yang sudah ada yaitu aplikasi Cookpad dan Resepedia.

c. Kuisisioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang berisi pertanyaan seputar perancangan penulisan, serta memperoleh saran-saran yang telah diberikan dalam pengisian kuisisioner.

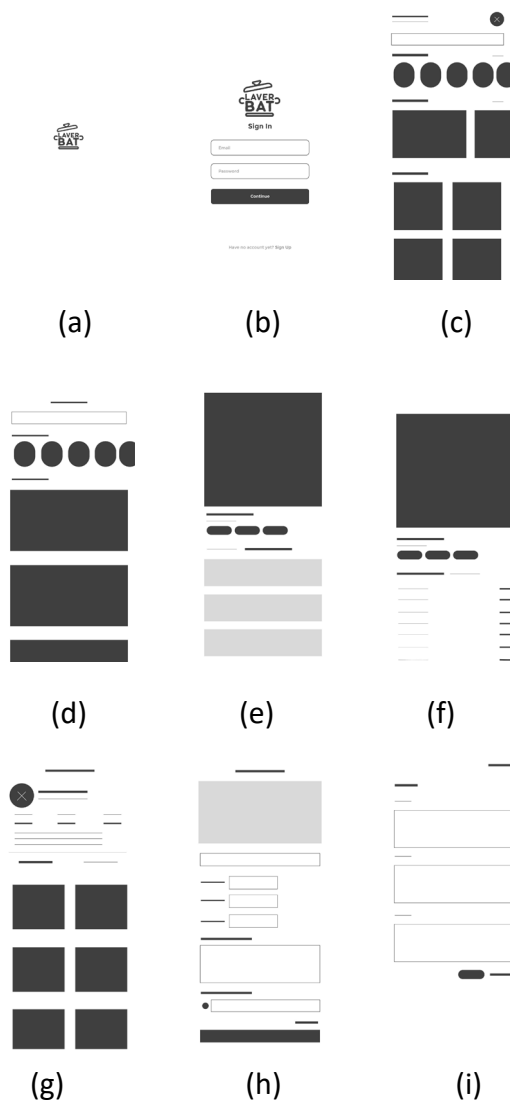
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan desain user interface aplikasi resep makanan ini memiliki nama 'Laverbat' yang diambil dari kata laper

banget. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur seperti, saling berbagi resep makanan, menyukai dan juga memberi komentar pada suatu resep, serta menyimpan resep yang disukai kedalam *bookmark*.

A. Proses Perancangan

Perancangan awal dilakukan dengan merancangan sketsa wireframe



Gambar 2: Sketsa *wireframe*, (a) Splash Screen, (b) Login, (c) *Timeline*, (d) Search, (e) (f) Resep, (g) Profile, (h) Pembuatan Resep 1, (i) Pembuatan Resep 2
Sumber: Penulis, 2020

B. Skema Warna



Gambar 3: Skema Warna
Sumber: Penulis, 2020

C. Tipografi

Jenis font klasik digunakan pada bagian tulisan Laverbat dalam logo. Font klasik dipilih karena terlihat *fun* dan enak dilihat. Jenis font Montserrat digunakan karena memberi kesan modern dan mudah dibaca.

MONTSEERRAT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 ~ `!@#\$%^&*()-_+=+{[]]|\\:;'"<,>./

(a)

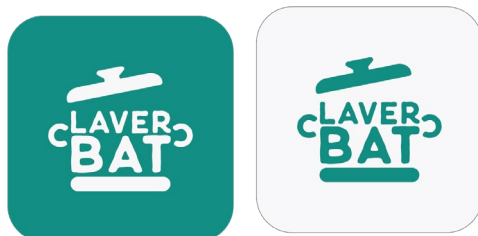
KLASIK

ABCDEFGHIJKLMNOPRSTUVWXYZ
 1234567890
 ~ `!@#\$%^&*()-_+=+{[]]|\\:;'"<,>./

(b)

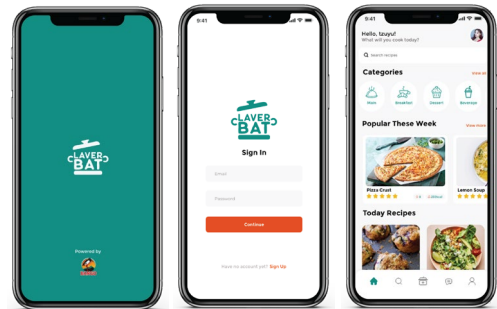
Gambar 4: Tipografi yang digunakan yaitu (a) Font Montserrat, (b) Font Klasik
 Sumber: Penulis, 2020

D. Logo



Gambar 5: Logo Laverbat
 Sumber: Penulis, 2020

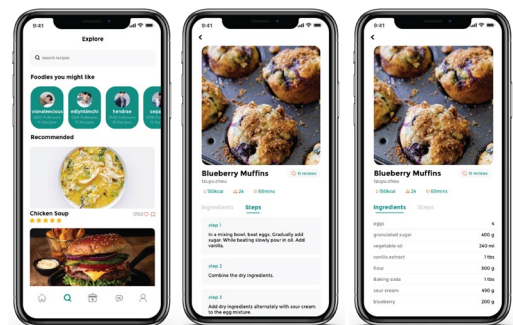
E. Hasil Desain



(a)

(b)

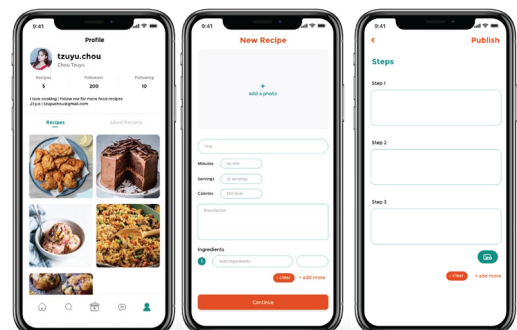
(c)



(d)

(e)

(f)



(g)

(h)

(i)

Gambar 5: Desain Aplikasi, (a) Splash Screen, (b) Login, (c) Timeline, (d) Search, (e) (f) Resep, (g) Profile), (h) Pembuatan Resep 1, (i) Pembuatan Resep 2
 Sumber: Penulis, 2020

IV. SIMPULAN

Perancangan desain user interface aplikasi resep makanan Laverbat dirancang untuk membantu masyarakat Indonesia untuk

saling berbagi resep makanan baik yang sudah mahir maupun yang belum sama sekali. User Interface ini juga dirancang untuk membantu masyarakat yang biasanya mengandalkan jasa layanan pesan antar untuk membuat hidangannya sendiri. Dikarenakan adanya pandemi virus corona yang melanda seluruh dunia, kebersihan dan ke higienisan makanan yang biasa dipesan melalui jasa *delivery online* belum tentu terjamin ke higienisannya. User Interface aplikasi ini menyediakan fitur untuk saling berbagi resep makanan, memberikan penilaian, ulasan dari masing-masing pengguna, serta fitur untuk menyimpan menu yang akan dimasak nantinya dengan memberikan *like* pada resep yang mereka pilih.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan dari beberapa pihak yang telah membimbing serta membantu penulis dalam penyusunan Jurnal ini. Semoga penulisan ini kedepannya dapat berguna bagi pembaca.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Saputri, I. Surya, I. Fadhli, M. (2017) *Penerapan metode UCD (user centered design) pada e-commerce putri intan shop berbasis web*. 3(2). 269-278. [10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.269-278](https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.269-278)

Negoro, W. Amalia, Faizatul. Santoso, Edi. (2010). *Pengembangan aplikasi resep masakan dengan rekomendasi berdasarkan bahan-bahan makanan berbasis web*. 3(9). 9212-9221.

Susilo, E. Wijaya, D. Hartanto, R. (2018). *Perancangan dan evaluasi user interface aplikasi smart grid berbasis mobile application*. JNTETI, 7(2), 150-157. doi: [10.22146/jnteti.v7i2.416](https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i2.416)