

Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Resep Masakan Rumahan Menggunakan Aplikasi Figma

Lisda Tawasuli¹, Yulianto², Miftahul Huda³
Bisnis Digital, Universitas Putra Bangsa¹
Ilmu Komputer, Universitas Putra Bangsa^{2,3}
email: yulianto@fst.universitaspurtribangsa.ac.id²

Page | 93

ABSTRAK

Saat ini kita sudah masuk ke era digital dimana segala sesuatu dilakukan secara lebih cepat dan efisien. Salah satunya penggunaan berbagai aplikasi dalam proses bisnis. Aplikasi mobile resep masakan memberikan kemudahan dan akses yang cepat untuk memenuhi kebutuhan bagi masyarakat pecinta kuliner di Indonesia. Desain aplikasi mobile resep masakan ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam resep masakan khas Indonesia. Aplikasi resep masakan berbasis android memberikan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terkait mobilitas dan efisiensi. Melalui desain yang matang, konsep dari aplikasi resep masakan akan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bentuk digital yang diakses dalam sebuah perangkat smartphone yang berisi tentang sekumpulan resep masakan rumahan. Pembuatan desain *user interface* untuk aplikasi resep masakan rumahan menggunakan desain *tool* berbasis *browser* yaitu *figma*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*. Diharapkan dalam pembuatan desain aplikasi mobile resep masakan "Resep Masakan Rumahan" dapat memiliki peran yang bermanfaat dalam menciptakan pengalaman kuliner yang unggul dengan memanfaatkan teknologi mobile dan menggabungkannya dengan desain yang baik, aplikasi ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna, pelaku industri kuliner, dan seluruh masyarakat.

Kata Kunci: aplikasi mobile; desain; figma; prototype

ABSTRACT

Currently we have entered the digital era where everything is done more quickly and efficiently. One of them is the use of various applications in business processes. The cooking recipe mobile application provides convenience and fast access to meet the needs of the culinary loving community in Indonesia. The design of this cooking recipe mobile application can increase knowledge about various kinds of typical Indonesian cooking recipes. The Android-based cooking recipe application provides the right solution to meet people's needs regarding mobility and efficiency. Through mature design, the concept of a cooking recipe application will be developed to meet people's needs in digital form which is accessed on a smartphone device which contains a group of home cooking recipes. Creating a user interface design for a home cooking recipe application using a browser-based design tool, namely Figma. The method used in this research is the prototype method. It is hoped that in creating the design of the mobile application for cooking recipes "Home Cooking Recipes" can have a useful role in creating a superior culinary experience by utilizing mobile technology and combining it with good design, this application can provide significant benefits for users, culinary industry players, and the whole society.

Page | 94

Keywords : *mobile applications; design; figma; prototype*

PENDAHULUAN

Makanan adalah kebutuhan pokok masyarakat yang disajikan dalam berbagai menu masakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Proses memasak tentunya diperlukan pengetahuan tentang resep masakan sebagai acuan untuk mengolah bahan-bahan makanan menjadi sebuah masakan. Resep masakan merupakan panduan membuat masakan yang telah teruji cita-rasanya. Resep masakan juga merupakan seperangkat instruksi yang memuat nama masakan, bahan, bumbu, dan cara membuat serta cara menghidangkan suatu masakan (Gerhardt et al., 2013).

Berdasarkan definisi tersebut maka resep masakan memegang peranan penting untuk menghasilkan sajian masakan yang memuaskan. Pencatatan, pemdokumentasian dan pengelolaan data terkait resep masakan menjadi penting. Akses terhadap resep masakan yang mudah dan dikelola dengan baik, akan sangat bermanfaat bagi masyarakat khususnya para pecinta kuliner. Pada era sebelumnya banyak media cetak seperti koran, tabloid, majalah, bahkan buku-buku, yang menulis terkait kumpulan resep.

Media cetak mampu menyimpan kumpulan resep masakan dengan baik. Dokumentasian melalui media cetak ternyata kurang efisien dan tidak praktis khususnya terkait akses terhadap resep masakan tersebut. Pengelolaan kumpulan resep dalam bentuk media cetak membutuhkan tempat atau kapasitas yang memang khusus untuk mengarsipkan. Kemudian pencarian resep makanan pada media cetak juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan masyarakat pecinta kuliner adalah kelompok masyarakat yang juga mengikuti perkembangan teknologi menginginkan kemudahan dan serta mobilitas pengguna yang tinggi.

Aplikasi resep masakan berbasis android memberikan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terkait mobilitas dan efisiensi. Aplikasi yang baik diawali dengan perancangan atau desain yang baik pula. Desain aplikasi resep masakan dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui sebuah perangkat *smartphone* yang berisi tentang sekumpulan resep masakan rumahan. Pembuatan aplikasi ini dibuat dengan platform android sebagai platform mobile untuk membangun aplikasi resep masakan bagi masyarakat pecinta kuliner. Pemilihan platform tersebut dengan pertimbangan bahwa perangkat lunak android lebih mudah dalam pengoperasiannya serta bersifat fleksibel (Utama, et al. 2016). Selain itu perangkat mobile android juga banyak digunakan masyarakat karena harganya yang lebih terjangkau dan fitur-fiturnya yang menarik.

Desain aplikasi resep masakan mobile memungkinkan pengguna untuk mencari resep-resep masakan secara lebih efisien, pengguna dapat menggunakan fitur seperti memilih resep masakan yang diinginkan berdasarkan bahan yang dibutuhkan. Aplikasi resep masakan mobile dapat memberikan pengalaman perencanaan yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna. Salah satu aspek penting dari sistem desain aplikasi resep masakan mobile adalah kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik, desain yang menarik, intuitif, dan responsif yang diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi.

Pada era digitalisasi saat ini, aplikasi mobile resep masakan memberikan kemudahan dan akses yang cepat untuk memenuhi kebutuhan bagi masyarakat pecinta kuliner di Indonesia. Selain itu, sistem desain aplikasi mobile resep masakan ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang berbagai macam resep-resep masakan khas Indonesia. Pengguna dapat menggunakan fitur seperti memilih resep masakan yang diinginkan berdasarkan bahan yang dibutuhkan. Dengan sistem desain yang baik, aplikasi mobile resep masakan ini dapat memberikan pengalaman perencanaan yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna.

Diharapkan dalam pembuatan desain aplikasi mobile resep masakan "Resep Masakan Rumahan" dapat memiliki peran yang bermanfaat dalam menciptakan pengalaman kuliner yang unggul, dengan memanfaatkan teknologi mobile dan menggabungkannya dengan desain yang baik, aplikasi ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna, pelaku industri kuliner, dan seluruh masyarakat.

1. Permasalahan

Industri kuliner melibatkan banyak informasi yang kompleks, seperti jenis masakan, bahan-bahan yang digunakan dan cara membuat masakan tersebut. Menyajikan informasi yang sesuai dan mudah dipahami bagi pengguna merupakan tantangan yang harus diatasi dalam desain aplikasi mobile resep masakan rumahan.

Penggunaan aplikasi mobile resep masakan yang tidak tepat dapat mengakibatkan pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Antarmuka pengguna yang tidak intuitif, kinerja yang lambat, atau kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dapat menghambat penggunaan aplikasi dan menyebabkan kekecewaan pada pengguna.

Aplikasi mobile resep masakan sering kali memerlukan pengguna untuk memberikan informasi pribadi, seperti email atau nomor telepon dan password. Keamanan dan privasi menjadi perhatian utama dalam desain aplikasi ini. Perlindungan data pengguna dan menerapkan kebijakan privasi yang kuat menjadi aspek penting yang harus diperhatikan

2. Wawasan dan rencana pemecahan masalah

- a) Desain aplikasi mobile "Resep Masakan Rumahan" menyediakan informasi yang lengkap tentang macam-macam resep masakan rumahan khas Indonesia. Informasi tersebut dibuat untuk memudahkan akses dan tampilan yang jelas kepada pengguna.
- b) Informasi ditampilkan secara lengkap meliputi deskripsi resep olahan, pengelompokan berdasarkan jenis bahan yang diinginkan seperti olahan daging, olahan ayam, olahan ikan dan lain-lain.
- c) Desain aplikasi juga menyertakan bahan-bahan yang akan dibutuhkan dan cara membuat suatu masakan tertentu dengan lengkap dan jelas kepada pengguna.
- d) Dalam ikon "About Us" menyediakan informasi terkait tujuan diciptakan aplikasi resep masakan rumahan secara jelas yang menjelaskan isi dan konsep aplikasi ini kepada pengguna

3. Rumusan tujuan penelitian

Desain aplikasi “Resep Masakan Rumahan” berisi tentang berbagai resep masakan khas Indonesia. Pengguna aplikasi dapat memanfaatkan semua menu untuk merencanakan dan mempersiapkan kegiatan memasak dengan lebih baik, karena informasi ditampilkan dengan jelas dan mudah diakses.

Aplikasi resep masakan berbasis mobile ini dapat mempermudah pengguna untuk melakukan pemilihan resep masakan Indonesia berdasarkan kategori jenis bahan masakan yang tersedia. Aplikasi ini dapat memenuhi kemudahan pengguna, hanya dengan *one clicking*. Selain itu, desain aplikasi ini juga menyertakan bahan-bahan yang dibutuhkan dan langkah-langkah cara membuat suatu masakan tertentu secara lengkap dan jelas kepada pengguna aplikasi.

Page | 96

4. Rangkuman kajian teoritik yang berkaitan dengan masalah yang diteliti

a) Resep Masakan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi keempat (2008), resep adalah keterangan tentang bahan dan cara meracik obat (memasak makanan). Sedangkan masakan adalah panganan, lauk-lauk yang di masak. Jadi resep masakan adalah suatu susunan instruksi atau algoritma yang menunjukkan cara membuat suatu masakan dengan bahan yang sudah ditentukan beserta ukurannya.

b) Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadifront enddisebuahsistemyang digunakan untuk mengolah data menjadi suatuinformasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan (Nugroho, et al., 2017).

c) Figma (UI Design)

Figma merupakan salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop dan website. Figma dapat digunakan di sistem operasi windows, max dan mac dengan terhubung ke internet. Umumnya figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Figma mempunyai keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama tetapi bisa dikerjakan lebih dari satu orang secara bersama walaupun ditempat yang berbeda. Dengan kemampuan tersebut aplikasi figma menjadi pilihan UI/UX designer untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Faruq, 2022).

d) UI/UX

User Interface dan *User Experience* (UI/UX) memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir sehingga pengguna dapat dengan mudah memakai fitur-fitur yang telah disediakan oleh sebuah aplikasi. Desain *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya (Solikin et al., 2022)

e) User Interface

User Interface merupakan tampilan antarmuka komputer dan perangkat lunak (software) yang dapat dilihat oleh pengguna sebagai media komunikasi antara sistem dengan pengguna (Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa user interface adalah sebuah sistem yang mengatur tamplian antarmuka sekaligus memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem.

f) User Experience

User Experience adalah sistem yang mengatur pengalaman yang dirasakan pengguna terhadap penggunaan perangkat lunak yang menilai tentang tingkat kemudahan dan kenyamanan terhadap fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak (Utama, 2020).

METODE

Prototype adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Model prototyping merupakan teknik pengembangan sistem secara cepat dengan cara mengumpulkan informasi dan kebutuhan informasi untuk selanjutnya dievaluasi secara cepat oleh pengguna. Proses pengembangan dapat dilakukan dengan cepat karena pengembang dan pengguna sering berinteraksi tentang berbagai aspek yang dibutuhkan untuk pembuatan informasi yang diinginkan dan sekaligus melakukan evaluasi sistem yang sedang dilaksanakan (Titania, 2021). Prototyping mampu mempercepat proses perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi (Pressman & Maxim, 2015).

Adapun tahapan yang terdapat dalam prototype model dapat dijelaskan seperti di bawah ini :

1) Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis

Pelanggan dan pengembang aplikasi secara bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2) Perancangan Cepat

Perancangan dilakukan secara cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3) Membangun Prototype

Membangun prototype dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

4) Evaluasi Prototype

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah ada sesuai dengan keinginan pelanggan dengan melakukan pengujian (*Testing*) dan implementasi sistem. Jika sudah sesuai maka lanjut ke langkah ke 5. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 2 ataupun 3.

5) Perubahan Desain dan Prototype

Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai dengan keinginan user.

6) Pelanggan Puas

Apabila user puas dengan sistem yang di buat maka dapat lanjut ke tahap selanjutnya, sebaliknya jika user kecewa maka ulangi tahap ke lima.

7) Pengembangan Skala Besar

Dalam tahap ini jika user sudah puas dengan sistem yang telah dibangun, pengembangan sistem skala besar dapat di mulai.

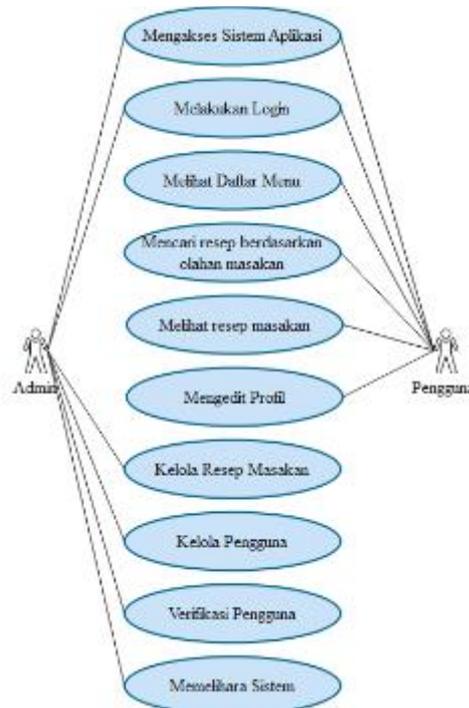
Metode prototype pada perancangan User Interface (UI) merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan iterasi desain yang berfokus pada pengujian dan evaluasi oleh pengguna, (Fastabik, dkk, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype. Menurut Yanuarti (2017) (didalam Wijayanti & Haryadi, 2020), "Prototype adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan. Model prototype digunakan sebagai indikator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi". Berikut merupakan langkah-langkah atau tahapan dalam metode prototype:

- 1) Communication atau komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
- 2) Quick plan, yaitu tahapan perencanaan kebutuhan.
- 3) Modelling Quick Design, tahapan pembuatan design.
- 4) Pembentukan prototype, yaitu pembuatan perangkat prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan.
- 5) Deployment Delivery & Feedback, yaitu mengevaluasi prototype dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna. Perbaikan prototype, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi prototype dan selanjutnya produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 1. Use Case Diagram

a. Admin

- 1) Kelola Resep Masakan, memungkinkan admin untuk menambahkan, mengedit, atau menghapus resep masakan di dalam sistem aplikasi kuliner resep masakan. Admin dapat

mengelola informasi tentang resep masakan, seperti deskripsi, gambar, bahan, cara membuat, dan lain-lain.

- 2) Kelola Pengguna, memungkinkan admin untuk mengelola pengguna dalam sistem. Admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus pengguna, serta mengatur hak akses dan peran pengguna dalam sistem.
- 3) Verifikasi Pengguna, memungkinkan admin untuk melakukan verifikasi terhadap pengguna yang mendaftar dalam sistem aplikasi kuliner resep masakan. Admin dapat memverifikasi dan mengaktifkan akun pengguna baru yang telah mendaftar pada aplikasi.

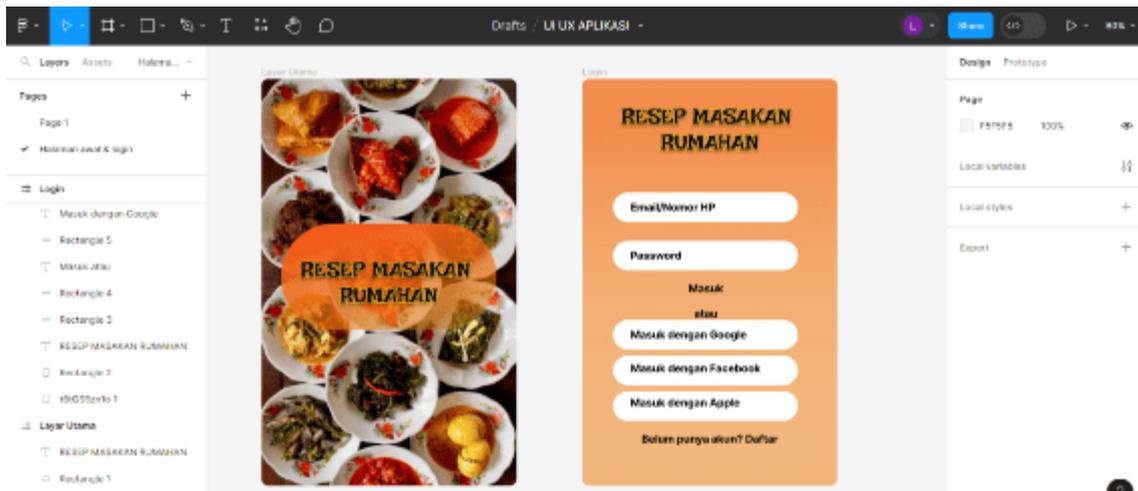
b. Pengguna (user)

- 1) Melihat Daftar Menu, pengguna dapat melihat berbagai macam daftar resep masakan khas Indonesia yang tersedia dalam aplikasi kuliner resep masakan.
- 2) Cari resep berdasarkan jenis olahan masakan, pengguna dapat memilih bahan olahan masakan yang dibutuhkan, seperti bahan olahan daging, olahan ayam, olahan *seafood*, olahan tahu dan tempe dan lain-lain.
- 3) Melihat Resep Masakan, setelah pengguna memilih resep masakan yang akan digunakan nantinya pengguna akan diberikan informasi mengenai gambar, bahan-bahan yang diperlukan dan bagaimana cara membuat masakan tersebut secara terperinci.
- 4) Mengedit profil, memungkinkan pengguna untuk mengelola akun seperti mengganti foto profil, nama pengguna, email pengguna dan sebagainya.

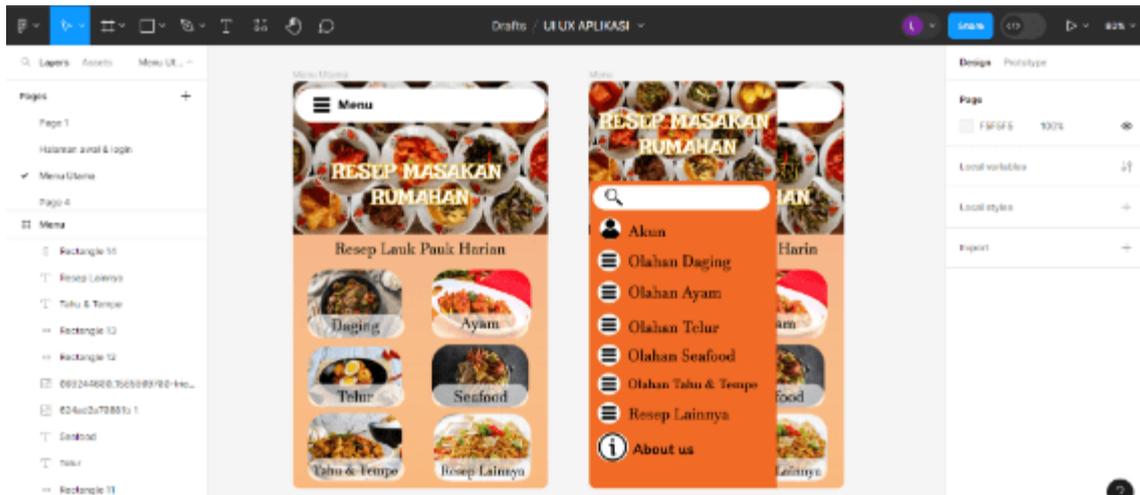
Pembuatan desain UI untuk aplikasi resep masakan rumahan yang penulis lakukan menggunakan desain tool berbasis browser yaitu figma. Untuk mengakses desain tool ini bisa mengakses di <https://www.figma.com/>.

2. Desain User Interface

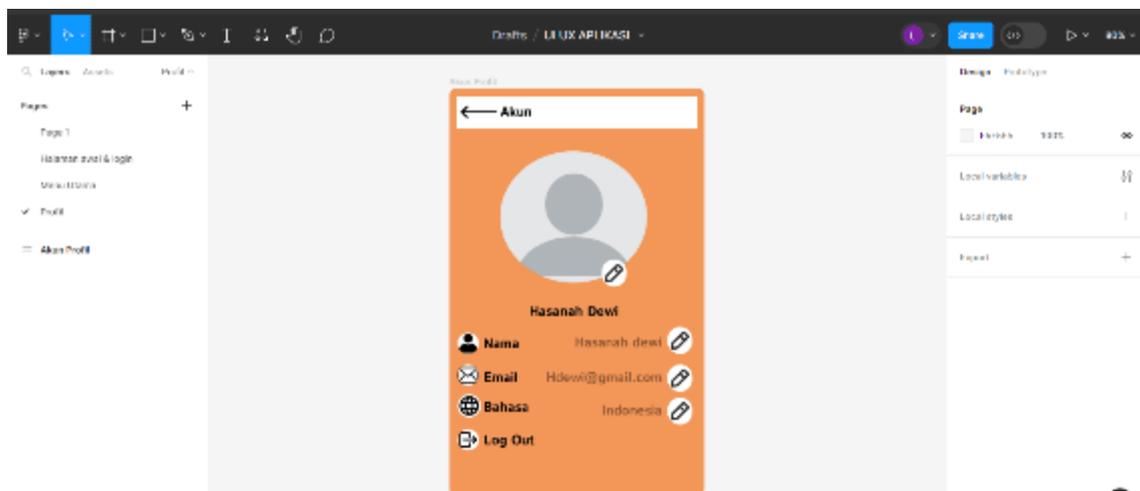
Antarmuka (Interface) halaman utama/home merupakan tampilan yang pertama muncul ketika aplikasi digunakan dan Antarmuka/Interface halaman menu aplikasi merupakan tampilan halaman yang memperlihatkan semua menu yang ada di aplikasi Resep Masakan Rumahan. Desain Antarmuka / Interface-nya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



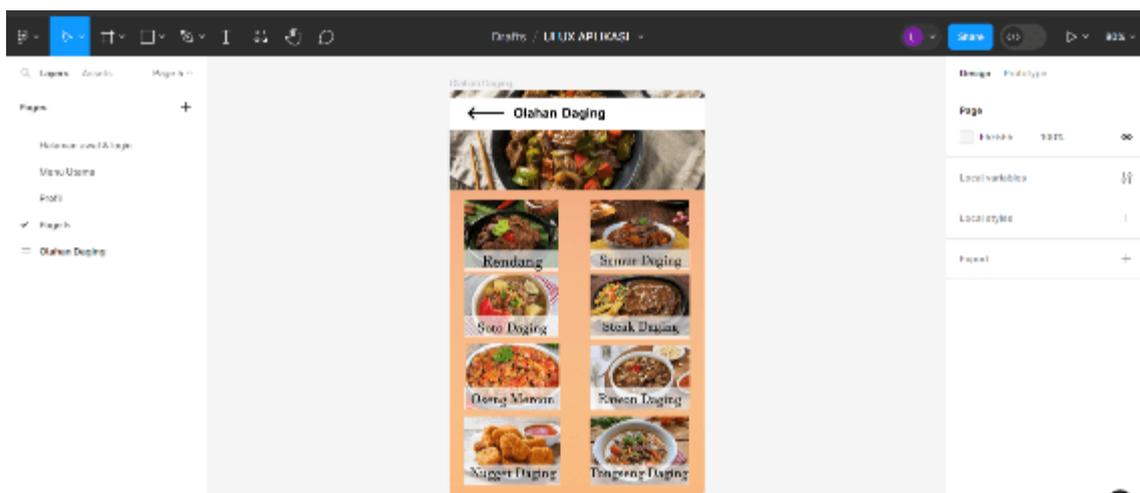
Gambar 2. Tampilan Awal dan Halaman Login



Gambar 3. Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Profil Pengguna



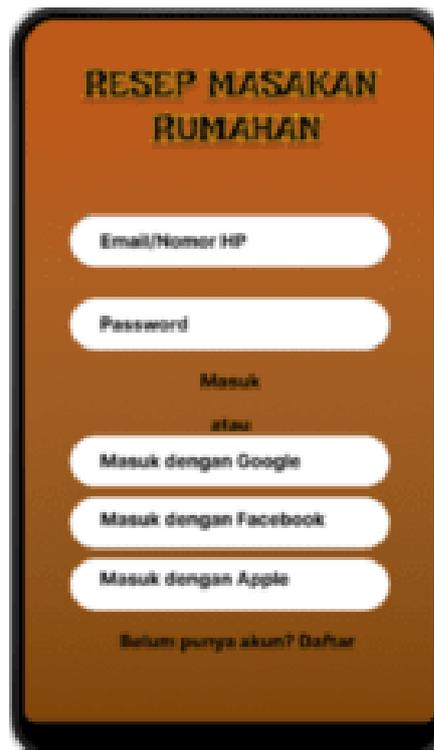
Gambar 5. Tampilan Halaman Resep Olahan Daging

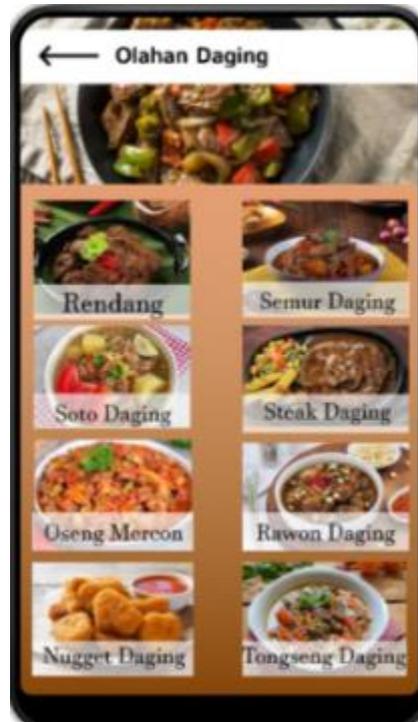
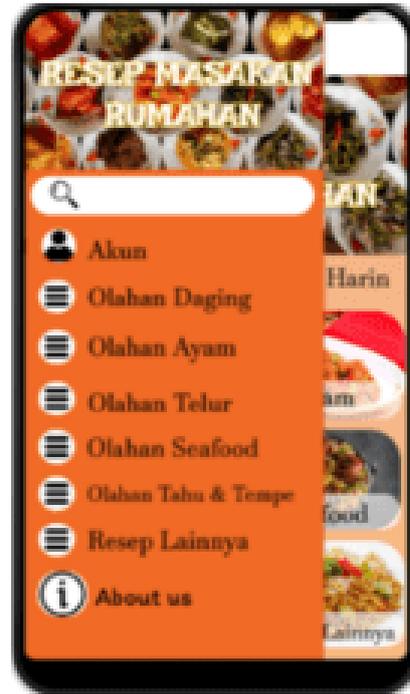


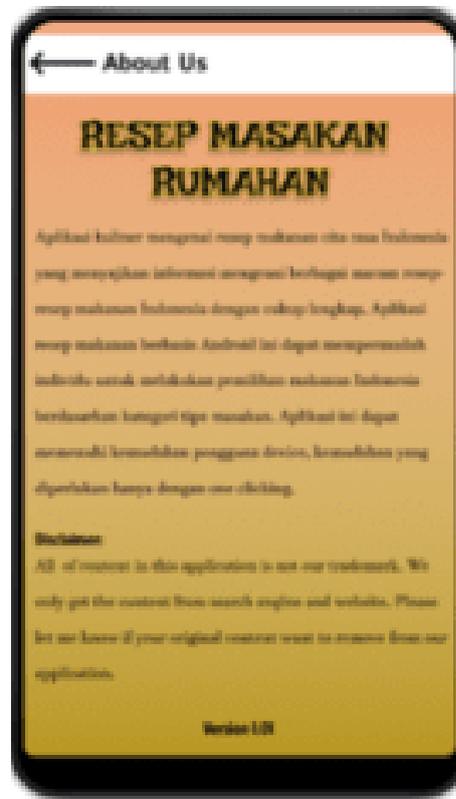
Gambar 9. Tampilan Prototype pada Figma

4. Hasil Tampilan Menggunakan Smartphone

Hasil desain Aplikasi Resep Masakan Rumahan telah dihasilkan diperlihatkan sebagai berikut:







Gambar 10. Tampilan Pada Smartphone

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dalam perancangan UI & UX aplikasi resep masakan rumahan menggunakan figma, penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tools Figma membantu dalam mendesign tampilan atau mockup aplikasi resep masakan rumahan dengan user interface (UI) yang menarik dan simple.
2. Hasil dari penelitian ini berupa desain prototype aplikasi resep masakan rumahan yang compatible dengan mobile device.
3. Prototype / Desain UI dan UX aplikasi resep masakan rumahan yang dibuat dapat dijadikan acuan dalam membangun bisnis kuliner yang unggul, dengan memanfaatkan teknologi mobile dan menggabungkannya dengan desain yang baik, aplikasi resep masakan rumahan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna, pelaku industri kuliner, dan seluruh masyarakat.

REFERENSI

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90-102.
- Gerhardt, C., Frobenius, M., Ley, S., 2013. *Culinary Linguistics. The chef'sspecial*. John Benjamins Publishing Company.
- Nugroho, F., Muljono, P., & Hermadi, I. (2017). Development of online public access catalog(opac) based android on library.7(2), 29-45
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering A Practitioner's Approach*, Eighth Edi. New York, NY, Estados Unidos de América: McGraw-Hill Education.
- Pricillia, T. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6-12.
- Pusat Bahasa Depdiknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta Balai Pustaka.
- Siswidiyanto, S., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(1), 16-23.
- Solikin, I., Mukti, A. R., Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pelatihan Desain User Interface (UI) Pada Sekolah Azharyah Kommas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 3, 102-106.
- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Utama, D., Johar, A., & Coastera, F. F. (2016). Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan Platform Android Dan Php Menggunakan Metode Centralized Dbms Architecture. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 4(3).