

Perancangan *E-Commerce* Produk Kuliner untuk *Startup* “Recipedia”

Rudi¹, Hanes², Arvin Varian Winata³, Frederick Richie Chandra⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mikroskil, Jl. Thamrin No. 112, 124, 140, Telp. (061) 4567789, Fax. (061) 4567789

^{1,2,3,4}Fakultas Informatika, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil, Medan

¹rudi@mikroskil.ac.id, ²hanes@mikroskil.ac.id, ³182110498@students.mikroskil.ac.id,

⁴182111370@students.mikroskil.ac.id

Abstrak

Seperti yang kita ketahui bersama, bahwa penyebaran COVID-19 yang sangat mudah dan cepat bisa mengancam hidup manusia. Penyebaran virus yang begitu cepat dan mudah serta kebijakan pemerintah dalam mencegah pandemi menyebabkan dampak yang cukup besar pada beberapa sektor industri, khususnya *industry Food and Beverages*. Pandemi COVID-19 menyebabkan masalah pemenuhan konsumsi masyarakat menjadi lebih sulit serta menyebabkan terbatasnya aktivitas bisnis di bidang kuliner dan hilangnya pekerjaan karena Pemutusan Kerja. Aplikasi Recipedia memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menyediakan fitur jual beli makanan dan bahan baku siap masak serta resep makanan, sehingga permasalahan yang dialami pengguna, konsumen dan penjual dapat teratasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan aplikasi mobile *e-commerce* produk kuliner untuk *startup* Recipedia. Metode pengembangan aplikasi mengacu pada metode pengembangan sistem, yaitu *System Development Life Cycle (SDLC)*. Metode pengembangan diawali dengan pengumpulan fakta untuk mengidentifikasi dan memilih proyek potensial, menganalisis untuk menentukan persyaratan sistem, menstrukturkan persyaratan sistem dan data, serta merancang *User Interface (UI)* dengan aplikasi Adobe XD. Aplikasi yang dikembangkan ini dapat membantu pengguna, konsumen dan penjual untuk membeli dan menjual produk kuliner dan membantu meningkatkan bisnis *startup* Recipedia.

Kata kunci: COVID-19, Kuliner, Aplikasi *Mobile*, SDLC, Adobe XD

Abstract

As we all know, the very easy and fast spread of COVID-19 can threaten human life. The rapid and easy spread of the virus as well as government policies in preventing a pandemic caused a considerable impact on several industrial sectors, especially the Food and Beverages industry. The COVID-19 pandemic has made the problem of fulfilling public consumption more difficult and caused limited business activities in the culinary field and job losses due to layoffs. The Recipedia application provides a solution to these problems by providing features for buying and selling food and ready-to-cook raw materials as well as food recipes, so that problems experienced by users, consumers and sellers can be resolved. This study aims to produce a culinary product e-commerce mobile application design for Recipedia startup. The application development method refers to the system development method, namely the System Development Life Cycle (SDLC). The development method begins with collecting facts to identify and selecting potential projects, analyzing to determine system requirements, structuring system, and data requirements, and designing User Interface (UI) with Adobe XD applications. This application developed can help users, consumers, and sellers to buy and sell culinary products and help increase Recipedia's startup business.

Keywords: COVID-19, Culinary, SDLC, Mobile application, Adobe XD

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan adanya virus baru yang mematikan bagi umat manusia. Virus ini dikenal dengan nama *Corona virus Disease 2019* (COVID-19). Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui badan kesehatan dunia (WHO) mengumumkan darurat kesehatan masyarakat global pandemik COVID-19 [1]. Melalui Keputusan Presiden Republik Indonesia tahun 2020, presiden telah menetapkan bencana Nonalam penyebaran COVID-19 sebagai bencana nasional nonalam. Berbagai kebijakan dilakukan oleh berbagai negara untuk mencegah penyebaran virus, seperti *social distancing*, pembatasan aktivitas skala besar-besaran (PSBB) hingga yang paling ketat adalah melakukan karantina wilayah (*lockdown*). Penyebaran virus yang begitu cepat dan mudah serta kebijakan pemerintah dalam mencegah pandemi menyebabkan dampak yang cukup besar pada beberapa sektor industri.

Industri *Food and Beverages* (F&B) merupakan industri yang paling terdampak dari pandemi COVID-19 ini. Anjuran pemerintah untuk tidak keluar rumah dan melarang makan di tempat di seluruh rumah makan sangat mempengaruhi industri F&B [2]. Penurunan pendapatan sangat terasa dan berefek negatif terhadap keberlangsungan usaha. Beberapa pelaku usaha F&B ada yang masih bertahan namun ada juga yang terpaksa untuk menutup usahanya. Selain itu, selama pandemi COVID-19 ini berlangsung banyak orang mengurangi aktivitas di luar ruangan dan lebih memilih untuk tetap berada di rumah, yang menyebabkan kesulitan bagi orang-orang dalam memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari. Banyak orang menjadi kesulitan untuk memperoleh makanan ataupun bahan baku makanan, hal ini tentunya juga mengakibatkan kerugian bagi pelaku usaha kuliner. Masyarakat lebih memilih untuk menahan diri untuk melakukan konsumsi yang berlebihan dan lebih memprioritaskan pemenuhan kebutuhan pokok [2]. Hal itu juga berdampak pada keputusan sejumlah pengusaha untuk menutup usahanya dan sebagian karyawan dirumahkan atau melakukan pemutusan hubungan kerja karena beban operasional yang tetap berjalan sementara adanya penurunan pemasukan [2].

Saat pandemi orang lebih sering di rumah untuk menjaga kebersihan serta membiasakan memasak makanannya sendiri [3]. Banyak orang mulai belajar untuk memasak mengikuti resep-resep yang ada. Adapun beberapa orang juga berkreasi dengan menciptakan resep baru atau melakukan modifikasi pada resep-resep lama yang sudah ada sebelumnya. Masalah lain muncul ketika ada bahan baku masakan yang tidak tersedia dikarenakan sebagian orang memborong stok makanan sehingga sistem pasokan terganggu dan beberapa jenis pangan menjadi langka [4]. Disisi lain orang-orang dengan keahlian memasak terkadang sulit untuk memasarkan masakan mereka dikarenakan terdapat kendala tempat atau media pemasaran yang ada.

Bagi banyak orang, tantangan pangan bukan hanya seputar ketersediaan, tetapi juga kondisi finansial, tidak sedikit yang kehilangan pekerjaan dan pendapatan pada masa pandemi [4]. Pemberlakuan PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) oleh beberapa sektor pekerjaan menyebabkan banyak orang menjadi kehilangan sumber pendapatan yang biasanya dipakai untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dikarenakan pemberlakuan PHK yang terjadi selama pandemi, beberapa dari mereka mencoba beralih profesi dengan memulai bisnis di bidang kuliner meski di tengah pandemi. Contohnya adalah Pilot yang beralih profesi menjadi penjual mi ayam dan Pramugari yang beralih profesi menjadi penjual lontong sayur [5][6].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu rancangan aplikasi *mobile E-commerce* produk kuliner dengan nama "Recipedia", yang mengacu pada tahapan *System Development Life Cycle*. Recipedia hadir untuk menjawab segala permasalahan dengan menyediakan wadah dalam bentuk aplikasi yang bisa mempermudah individu dalam memenuhi kebutuhan pangan atau konsumsi sehari-hari, membantu untuk menciptakan peluang usaha baru bagi para pekerja yang terkena dampak PHK yang memiliki hobi memasak untuk menjual dan memasarkan produk makanan mereka, membantu pelaku usaha kuliner untuk memasarkan dan menjual produk mereka, dan membantu individu yang ingin belajar memasak dalam memperoleh resep makanan dan bahan baku yang sesuai.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *System Development Life Cycle (SDLC)*

Dalam pengembangan sistem, baik dengan pendekatan terstruktur, berorientasi objek (OO), atau *Agile*, sebagian besar organisasi tetap memilih untuk menggunakan serangkaian langkah standar, yang disebut metodologi pengembangan sistem. Metodologi pengembangan sistem merupakan serangkaian proses standar memiliki tahapan dalam pengembangan sistem, yang umumnya terdiri dari fase analisis, merancang, implementasi dan pemeliharaan sistem informasi. Seperti banyak proses pada umumnya, pengembangan sistem informasi sering mengikuti siklus hidup, atau yang sering disebut dengan nama *System Development Life Cycle (SDLC)*. SDLC adalah metodologi umum untuk pengembangan sistem di banyak organisasi. Metodologi ini memiliki tahapan yang menandai kemajuan tahapan analisis dan perancangan sistem. Hasil penting (tetapi bukan satu-satunya) dari analisis dan desain sistem informasi adalah perangkat lunak aplikasi (*application software*) [8].

SDLC yang digunakan dalam suatu organisasi adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dan direncanakan secara teratur untuk setiap proyek pengembangan. Keterampilan yang dibutuhkan seorang analis sistem diperlukan untuk semua model siklus hidup. Perangkat lunak adalah produk akhir dari siklus hidup; keluaran penting lainnya termasuk dokumentasi tentang sistem dan bagaimana sistem itu dikembangkan, serta pelatihan bagi pengguna [8].

2.2 *E-Commerce*

Pengertian *E-commerce* adalah suatu proses transaksi yang dilakukan oleh pembeli dan penjual dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer dan internet sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan. *E-Commerce* terdiri atas beberapa jenis, antara lain: *Business to Business (B2B)*, *Business to Customer (B2C)*, *Consumer to Consumer (C2C)*, *Consumer to Business (C2B)*, *Thing-to-Thing (T2T)* [8].

2.3 *Startup*

Startup adalah perusahaan muda yang didirikan untuk mengembangkan produk atau layanan yang unik, membawanya ke pasar dan membuatnya tak tertahankan dan tak tergantikan bagi pelanggan. *Startup* berakar pada inovasi, mengatasi kekurangan produk yang ada atau menciptakan kategori barang dan jasa yang sama sekali baru, sehingga mengganggu cara berpikir dan melakukan bisnis yang mengakar untuk seluruh industri. Itu sebabnya banyak *startup* yang dikenal di industrinya masing-masing sebagai “*disruptors*” [10].

2.4 Analisis SWOT

Analisis *Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats (SWOT)* adalah penilaian menyeluruh terhadap kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), dan peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) suatu perusahaan. Atau dengan kata lain, S-W-O-T digunakan untuk menilai kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan dari sumber daya yang dimiliki perusahaan dan kesempatan-kesempatan eksternal dan tantangan-tantangan yang dihadapi. Semua organisasi memiliki kekuatan dan kelemahan dalam area fungsional bisnis, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk tujuan dan penetapan strategi suatu organisasi. Analisis SWOT mempertimbangkan sumber daya teknis, manusia, dan keuangan perusahaan apakah bisa dimanfaatkan untuk mencapai misi dan visi perusahaan [9]. Matriks SWOT merupakan alat formulasi pengambilan keputusan untuk menentukan strategi yang ditempuh berdasarkan logika untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang, namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman perusahaan.

2.5 Aplikasi Mobile

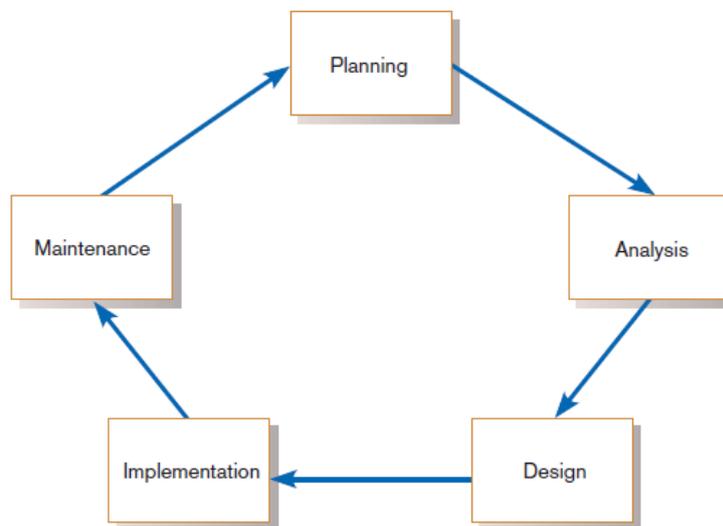
Aplikasi *mobile* merupakan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat *mobile* seperti tablet PC atau *smartphone*. Atau terkadang disebut juga sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki kegunaan tertentu sehingga meningkatkan fungsionalitas perangkat *mobile* [11]. Dengan menggunakan aplikasi *mobile* memudahkan pengguna untuk melakukan beragam aktivitas, seperti hiburan, belajar, membaca, main *game*, *browsing*, dan lain-lain [13].

2.6 Kuliner

Kuliner bisa diartikan sebagai rangkaian kegiatan untuk menghasilkan makanan sehat dengan penampilan menarik yang dimulai dari memilih bahan makanan yang berkualitas, mempersiapkan teknik pengolahan yang tepat dan aman serta menghasilkan selera sesuai tujuan [12]. Kalau konsep kuliner dijalankan, maka akan terhindar dari masalah yang mungkin timbul karena makanan. Dengan belajar sistem dan metode pengolahan yang baku memudahkan para pelaku mata untuk berkarya di bidang pengolahan makanan dan tidak terpaku dengan buku resep sebagai panduan memasak. Selain itu para profesional mudah memodifikasi untuk menciptakan resep bebas atau inovasi sesuai pengetahuan mengenai sistem dan metode memasak sebagai pegangan kerja [12].

3. METODE PENELITIAN

Tahapan pengembangan sistem untuk menghasilkan aplikasi Recipedia pada penelitian ini mengacu pada tahapan SDLC. SDLC biasanya mencakup lima, yaitu: *planning* (perencanaan) sistem, *analysis* (analisis) sistem, *design* (Perancangan) sistem, *implementation* (implementasi) sistem, dan *maintenance* (pemeliharaan) sistem[9].



Gambar 1. *System Development Life Cycle*

Adapun tahapan pengembangan sistem yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah:

a. Perencanaan

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi dan memilih proyek pengembangan sistem potensial. Untuk bisa mengidentifikasi dengan tepat proyek potensial, penulis menggunakan studi pustaka sebagai metode utama untuk mengumpulkan data. Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, penulis berhasil mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada dan alasan kenapa diperlukan suatu pengembangan sistem.

Pada tahap ini penulis juga melakukan analisis SWOT untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang akan dihadapi oleh *Startup* Recipedia. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis SWOT yang dilakukan, maka proyek yang dipilih adalah pengembangan sistem untuk menghasilkan rancangan aplikasi *mobile* untuk *Startup* Recipedia.

b. Analisis

Pada tahap ini ada 3 kegiatan yang dilakukan, yaitu:

1. Menentukan Persyaratan Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi terhadap beberapa aplikasi sejenis. Ada 2 jenis observasi yang dilakukan dengan tujuan yang berbeda. Pada observasi pertama, tujuan observasi

adalah melihat proses layanan resep makanan. Pada observasi kedua, tujuan observasi adalah melihat proses layanan penjualan makanan.

2. Menstrukturkan Persyaratan Sistem

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, maka penulis akan menstrukturkan persyaratan sistem dengan *Use case diagram* dan memodelkan aktivitas sistem dengan menggunakan *Activity diagram*. *Use case diagram* dan *activity diagram* akan digambarkan dengan *Software Ideas Modeler*.

3. Menstrukturkan Persyaratan Data

Berdasarkan hasil tahapan menstrukturkan persyaratan sistem, penulis akan memodelkan persyaratan data dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD akan digambarkan dengan menggunakan *Software Ideas Modeler*.

c. Perancangan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan Pada tahap kedua, penulis akan merancang sistem yang akan dibangun, yaitu *User Interface* (UI). Perancangan UI akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe XD.

4. Implementasi

Pada tahap ini sistem akan dibangun dengan menggunakan *framework* React Native dengan bahasa pemrograman Javascript dan *database* MariaDB.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis SWOT

Berikut adalah matriks analisis SWOT pada Recipedia:

Tabel 1. Matriks SWOT

	<p><i>Strengths</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Adanya fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan. Aplikasi yang disediakan mudah digunakan oleh pengguna. 	<p><i>Weakness</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Belum memperoleh kepercayaan dari pengguna dikarenakan masih berstatus sebagai pendatang baru dalam bisnis. Ketergantungan yang besar terhadap mitra yang ada
<p><i>Opportunities</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Bekerja sama dengan pelaku usaha kuliner. Dapat membuka peluang usaha baru 	<p><i>Opportunity-Strength</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Membantu mempermudah pengguna dengan fitur-fitur yang ada. Memperbanyak jumlah mitra Recipedia. Melakukan kegiatan promosi 	<p><i>Opportunity-Weakness</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Perbaikan pada aplikasi yang ada
<p><i>Threats</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Kompetitor yang menyediakan layanan sejenis. Perekonomian yang tidak stabil. Adanya penolakan publik 	<p><i>Threat-Strength</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Penerapan aturan dan Persyaratan pada mitra 	<p><i>Threat-Weakness</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Meningkatkan hubungan baik dengan pengguna

4.2 Analisis

4.2.1 Menentukan Persyaratan Sistem

Observasi dilakukan dengan cara mengamati setiap aktivitas pengguna dan fitur yang tersedia pada aplikasi sejenis atau kompetitor. Ada 2 jenis proses bisnis yang diobservasi untuk menentukan persyaratan sistem, yaitu:

1. Observasi proses layanan resep makanan.

Pada observasi pertama, penulis mengamati 2 jenis aplikasi, yaitu Cookpad dan Yummy. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh tabel perbandingan antara Cookpad, Yummy dengan persyaratan yang harus ada untuk aplikasi Recipedia.

Tabel 1. Perbandingan Fitur Proses Layanan Resep Makanan

Fitur	Cookpad	Yummy	Recipedia
Pengguna dapat menulis resep	✓	✓	✓
Pengguna dapat menjual bahan baku masakan			✓
Pengguna dapat mengakses semua resep	Hanya jika berlangganan paket <i>subscription</i>	✓	✓

2. Observasi proses layanan penjualan makanan.

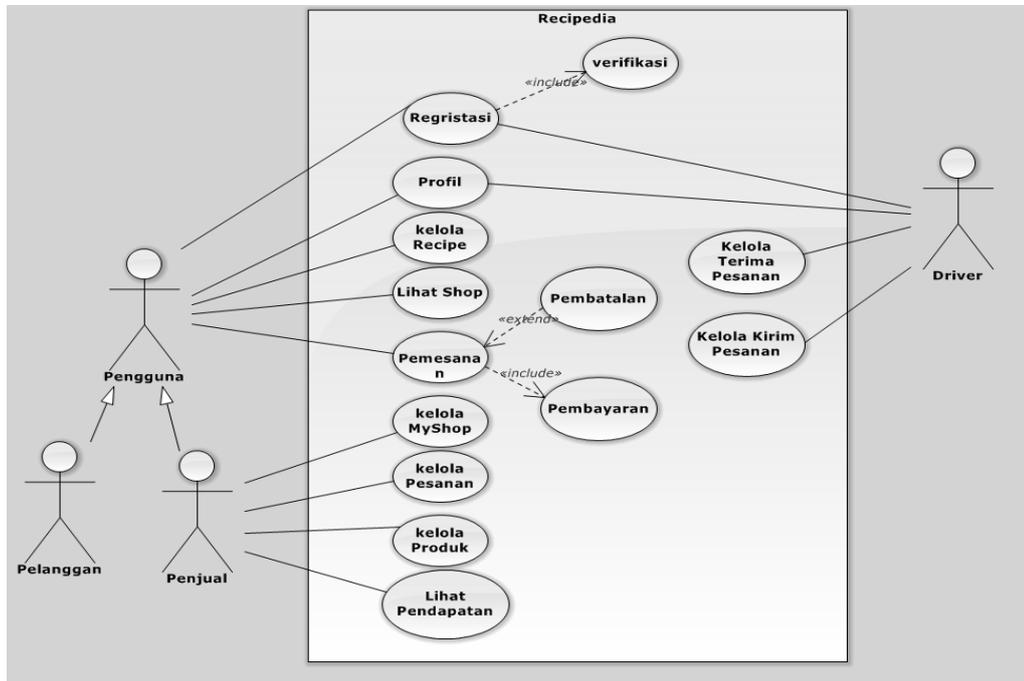
Pada observasi kedua, penulis mengamati 2 jenis aplikasi, yaitu Gojek dan Cooklab. berdasarkan hasil pengamatan diperoleh tabel perbandingan antara Gojek, Cooklab dengan persyaratan yang harus ada untuk aplikasi Recipedia.

Tabel 2. Perbandingan Fitur Proses Layanan Penjualan Makanan

Fitur	Gojek	Cooklab	Recipedia
Pengguna dapat membeli bahan baku siap masak		✓	✓
Pengguna dapat berjualan makanan siap saji	✓		✓
Pengguna dapat menjual bahan baku siap masak			✓
Menyediakan lebih dari 1 metode pembayaran	✓		✓
Menampilkan secara <i>real time</i> lokasi <i>driver</i> dalam proses pemesanan	✓		✓

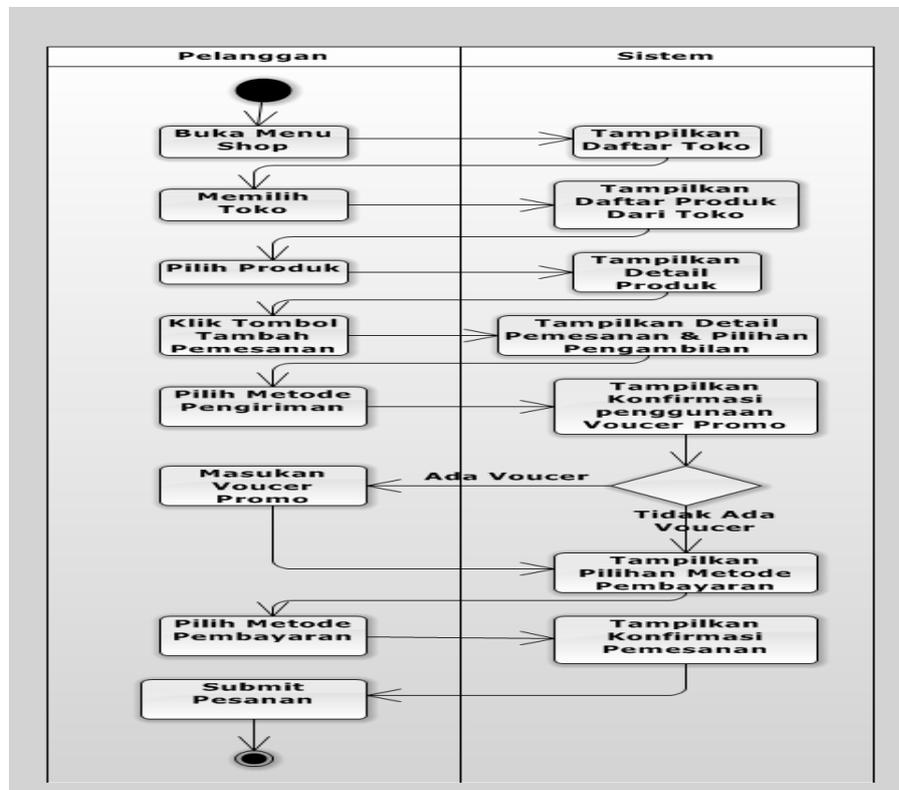
4.2.2 Menstrukturkan Persyaratan Sistem

Berdasarkan hasil analisis penentuan persyaratan, maka digambarkan daftar persyaratan sistem dalam *Use case diagram* berikut.



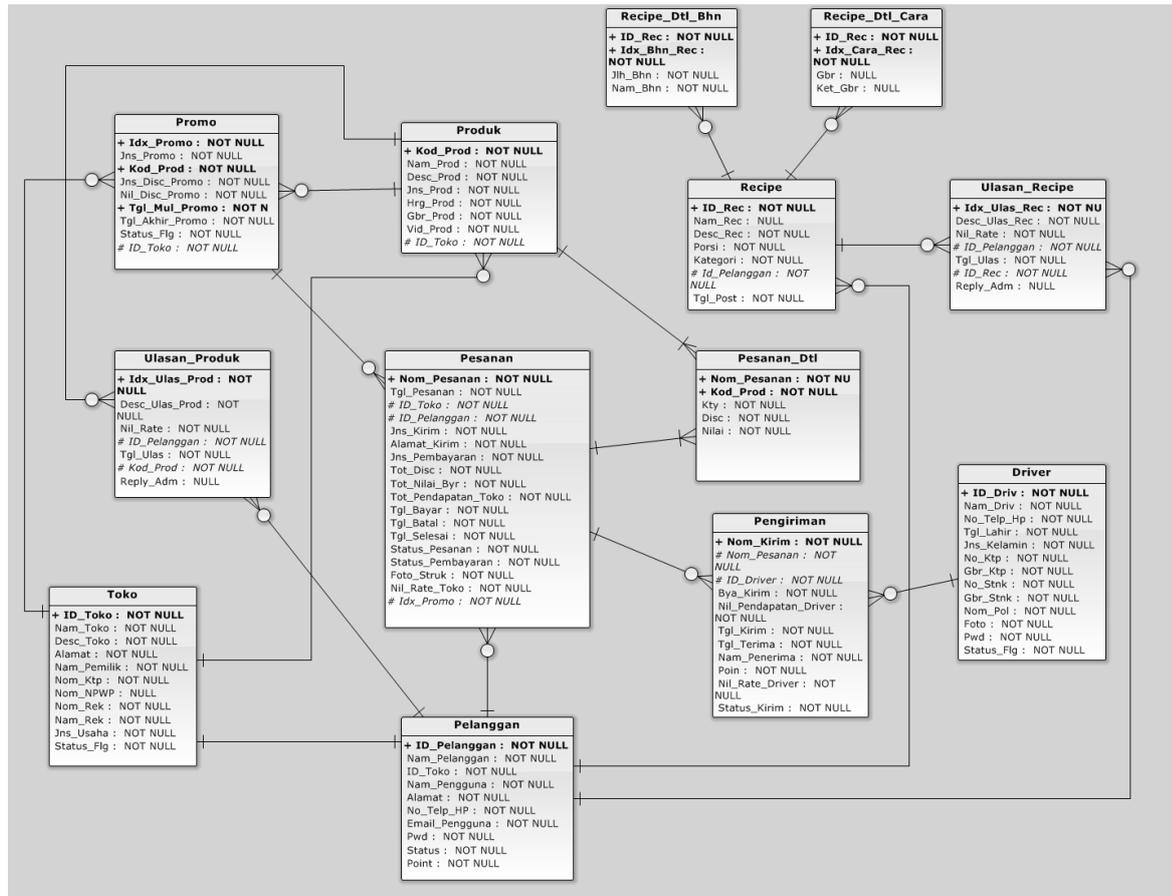
Gambar 2. Use Case Diagram Recipedia

Berikut adalah *Activity diagram* untuk Proses Pemesanan Produk.



Gambar 3. Activity Diagram Proses Pemesanan

4.2.3 Menstrukturkan Persyaratan Data



Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

4.3 Perancangan User Interface (UI)

a. Tampilan Menu Login dan Registrasi

Pada aplikasi Recipedia pengguna dapat melakukan registrasi dengan menggunakan nomor telepon dan kemudian pengguna akan menerima nomor verifikasi yang digunakan untuk mendaftar akun.

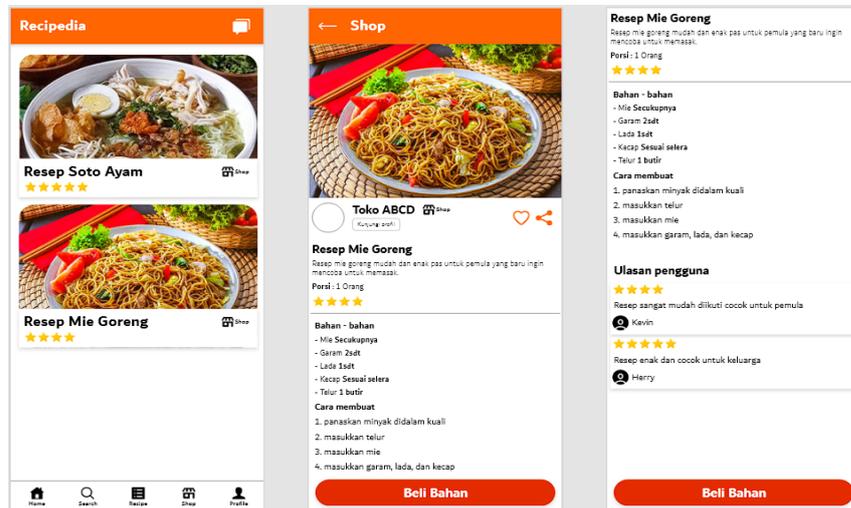
The UI consists of three main panels:

- Login Panel:** Features the Recipedia logo, a 'No Telepon' input field, a 'Kata sandi' input field, a red 'Masuk' button, and a green 'Daftar' button.
- Registration Panel:** Contains input fields for 'Nama Lengkap', 'Nama Pengguna', 'No Telepon', 'Email', 'kata sandi', and 'Konfirmasi kata sandi', along with a green 'Daftar' button.
- Verification Panel:** Displays the message 'Masukkan Kode Verifikasi' and a 'Selesai' button.

Gambar 5. Tampilan Login dan Registrasi

b. Tampilan Menu *Home*

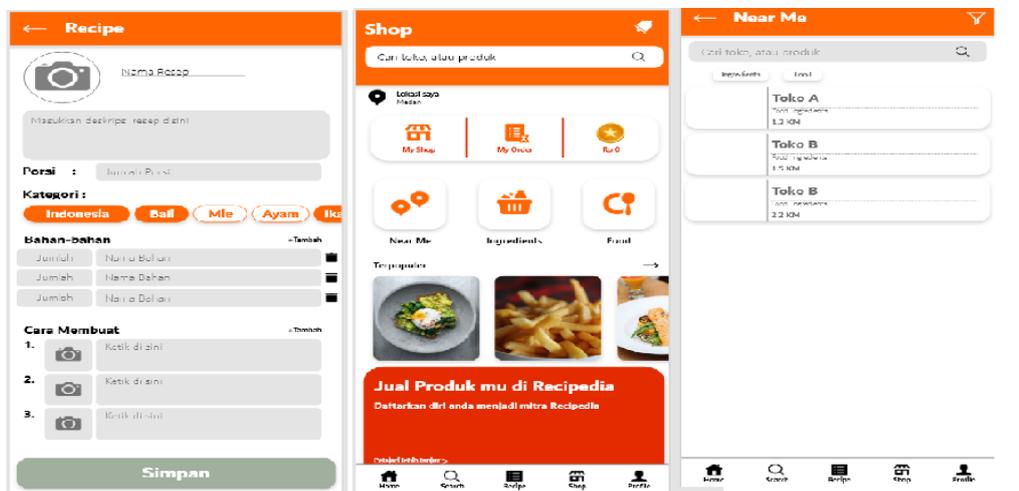
Pada menu *Home* ini akan ditampilkan resep-resep yang di *posting* oleh pengguna yang diikuti. Pada menu ini pengguna juga dapat melihat detail resep, cara memasak, serta ulasan pengguna mengenai resep tersebut. Jika ingin membeli bahan untuk resep sejenis maka pengguna juga dapat menekan tombol beli bahan dan pengguna akan diarahkan pada menu *shop* yang akan menampilkan toko-toko yang menjual bahan sejenis.



Gambar 6. Tampilan Menu *Home*

c. Tampilan Menu *Recipe* dan *Shop*

Tampilan Menu *Recipe* ini dapat digunakan pengguna untuk mem-*posting* resep-resep yang mereka miliki.

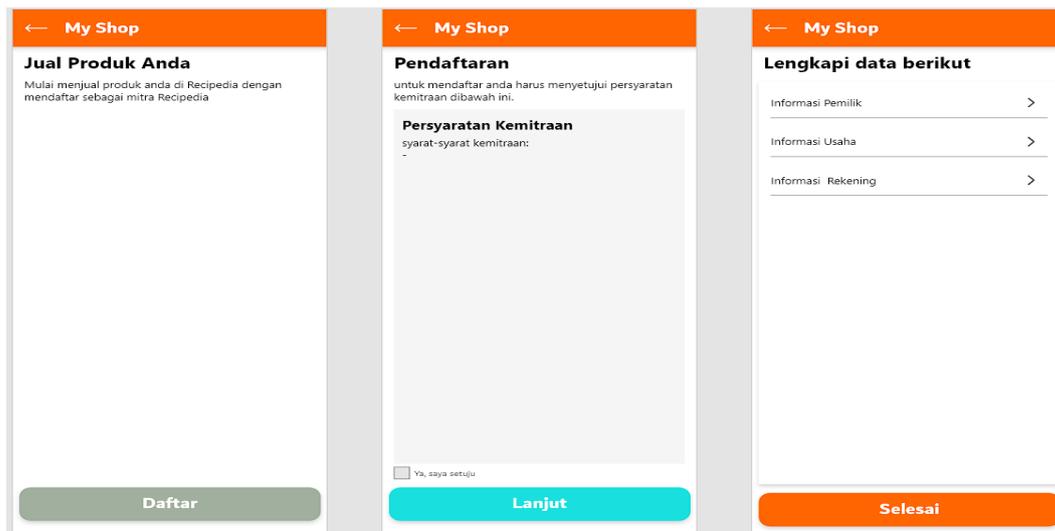


Gambar 7. Tampilan Menu *Recipe* dan *Shop*

Pada menu *Shop*, akan berisi daftar toko pada lokasi terdekat yang menjual produknya pada aplikasi Recipedia, daftar toko yang ditampilkan pada tampilan ini dibatasi pada toko yang berjarak kurang dari 10 km dari posisi pengguna. Sehingga jika lebih dari 10 km, maka tampilan toko tidak akan tampil pada menu *Shop* sisi pengguna. Dapat dilihat pada halaman tersebut berisi jarak antara pengguna dengan toko, yang mana semua toko tersebut berjarak di bawah dari 10 km. Pada setiap tampilan toko memiliki *rating* serta kategori produk yang dijual. Kemudian pengguna dapat memilih toko yang diinginkan. Pada menu ini juga terdapat fitur pencarian yang dapat digunakan pengguna untuk mencari toko atau produk tertentu.

d. Tampilan Menu *My Shop*

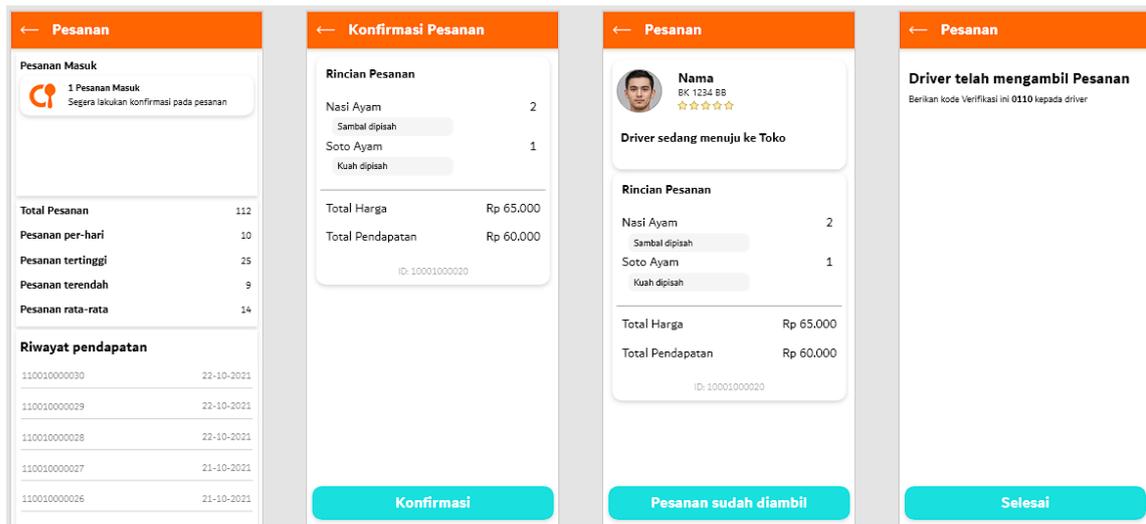
Menu ini dapat diakses pengguna melalui menu *Shop*. Menu ini dapat digunakan pengguna untuk mendaftar sebagai mitra toko, mengelola toko, serta mengelola pesanan. Pengguna dapat mendaftar sebagai mitra penjual dengan memasukkan data – data yang diperlukan, kemudian setelah pengguna memasukkan seluruh data yang diperlukan maka pengguna perlu menunggu waktu 24 jam untuk melakukan aktivasi akun. Dalam waktu 24 jam tersebut admin Recipedia akan melakukan pengecekan terhadap data – data yang dimasukkan oleh pengguna seperti melihat apakah data yang dimasukkan asli, nama toko yang sama sudah terdaftar atau belum serta keaslian data yang dimasukkan oleh pengguna. Pengguna tidak dapat mendaftar nama toko jika nama tersebut sudah dipakai oleh pengguna lain. Pengguna akan menerima email notifikasi dari pihak admin Recipedia bila nama toko yang digunakan telah dipakai oleh pengguna lain.



Gambar 8. Tampilan Ketika Pengguna Ingin Mendaftar Sebagai Mitra

e. Tampilan Menu Pesanan

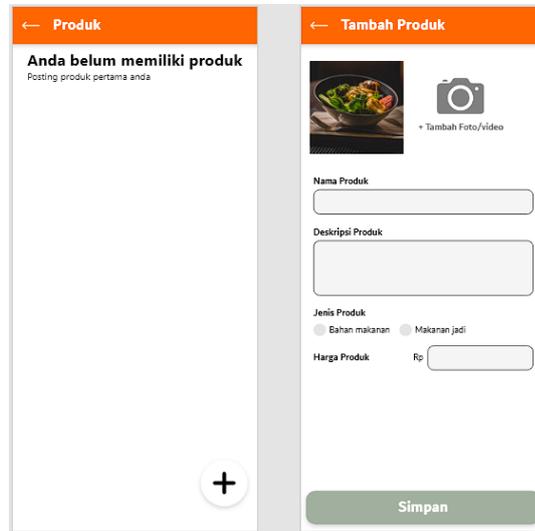
Menu ini dapat digunakan pengguna untuk melihat data pesanan serta informasi pesanan masuk. Jika menerima pesanan maka pengguna perlu untuk melakukan konfirmasi pesanan.



Gambar 9. Tampilan Menu Pesanan

f. Tampilan Menu Produk

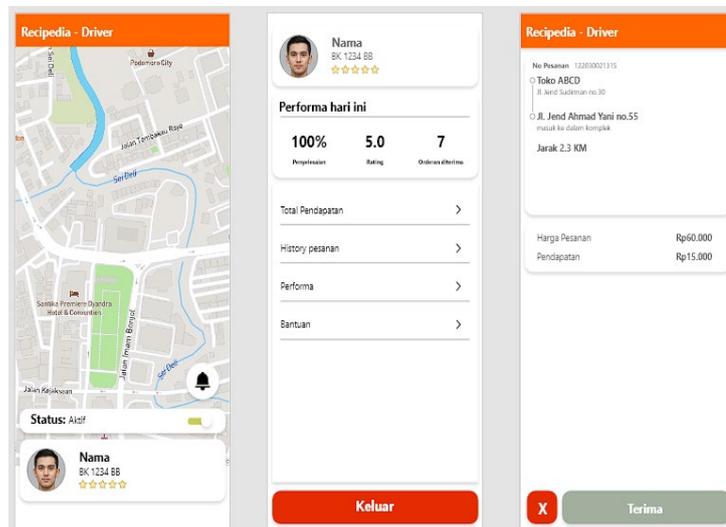
Menu ini dapat digunakan pengguna untuk mengelola produk-produk yang sudah di *posting* atau mem-*posting* produk baru.



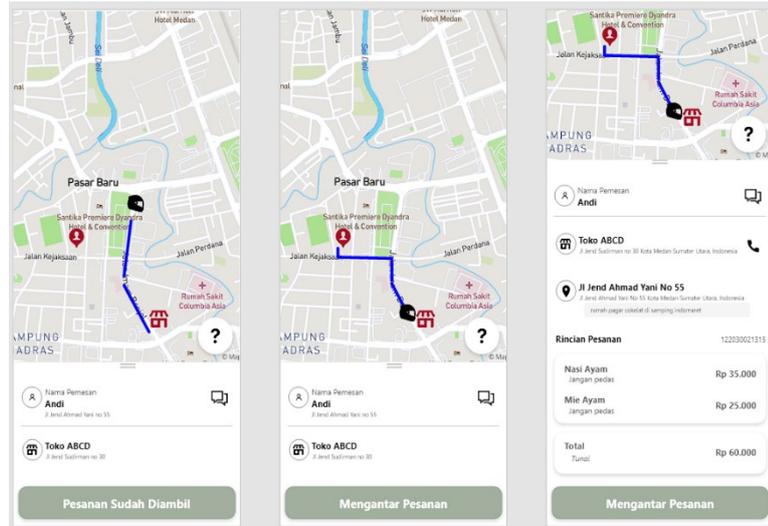
Gambar 10. Tampilan Menu Produk

f. Tampilan Menu Home Mitra *Driver*

Pada tampilan ini akan ditampilkan lokasi keberadaan mitra *driver*, status mitra *driver*, notifikasi pesan, serta informasi-informasi mengenai mitra *driver*. Pada tampilan notifikasi akan ditampilkan mengenai rincian pesanan yang masuk serta mitra *driver* akan diberikan waktu tiga puluh detik untuk memutuskan apakah akan menerima pesan atau tidak menerima pesan.

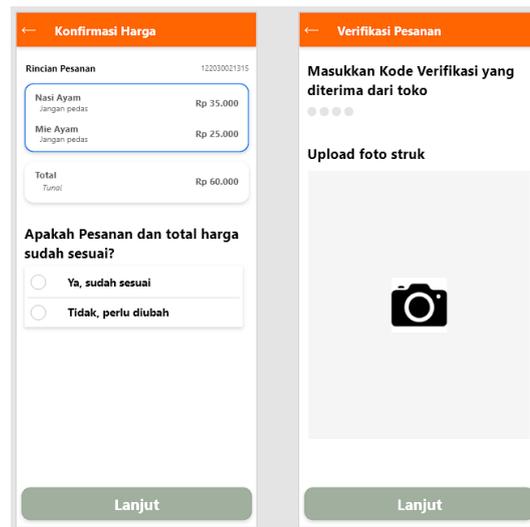
Gambar 11. Tampilan *Home* Mitra *Driver*g. Tampilan ketika mitra *driver* telah menerima pesan

Pada tampilan ini akan ditampilkan nama pemesan, nama dan alamat toko, rincian pesanan, lokasi mitra *driver* serta navigasi arah untuk menuju ke toko tempat pesanan diambil.



Gambar 12. Tampilan Ketika Mitra *Driver* Telah Menerima Pesanan

Setelah pesanan diambil mitra *driver* akan diminta untuk mengkonfirmasi bahwa pesanan telah diambil pada tampilan ini setelah mitra *driver* telah mengkonfirmasi bahwa pesanan telah diambil, mitra *driver* perlu untuk mengkonfirmasi harga pesanan selanjutnya mitra *driver* akan diminta untuk mengisi kode verifikasi serta foto setruk yang diterima dari pihak toko.



Gambar 13. Tampilan Setelah Mengambil Pesanan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pengerjaan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Fitur – fitur yang terdapat pada aplikasi Recipedia dapat digunakan oleh pengguna untuk membantu dalam proses pemenuhan kebutuhan konsumsi sehari-hari.
2. Aplikasi yang dikembangkan dapat membantu pengguna, konsumen dan penjual untuk membeli dan menjual produk kuliner.
3. Dengan adanya fitur *myshop*, membantu untuk menciptakan peluang usaha baru bagi para pekerja yang terkena dampak PHK yang memiliki hobi memasak untuk menjual dan memasarkan produk makanan mereka.

4. Dengan adanya fitur *Recipe*, membantu individu yang ingin belajar memasak dalam memperoleh resep makanan dan bahan baku yang sesuai.
5. Pemilihan dan pengembangan proyek sistem yang potensial untuk *startup* Recipedia, bisa membantu Recipedia untuk memiliki keunggulan bersaing dan meningkatkan keuntungan dimasa depan.

6. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan terkait penelitian ini adalah:

1. Rancangan aplikasi diharapkan dapat digunakan dan diimplementasikan sebagai sebuah perusahaan *startup*.
2. Dapat dilakukan kembali kajian mengenai fitur – fitur yang terdapat dalam aplikasi Recipedia untuk disesuaikan kembali dengan kebutuhan pengguna dan perusahaan dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Kesehatan RI, 2020, Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease(COVID-19), Jakarta.
- [2] F. A. Prakoso, “Dampak Coronavirus Disease (Covid-19) Terhadap Industri Food & Beverages,” J. Manaj. Bisnis, vol. 33, No. 2, pp. 1–6, 2020.
- [3] Beritasatu, “Mencoba Resep Masakan Jadi Tren Baru di Masa Pandemi”, Mei. 31, 2021 . <https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/780781/mencoba-resep-masakan-jadi-tren-baru-di-masa-pandemi>. (accessed: Jul. 9,2022).
- [4] Unicef, “Tips menyiapkan makanan yang praktis, ekonomis, dan sehat pada masa pandemi virus corona”, Mei. 4, 2020. <https://www.unicef.org/indonesia/id/coronavirus/tips-menyiapkan-makanan-yang-praktis-ekonomis-dan-sehat-pada-masa-pandemi-covid-19>. (accessed: Jul. 9, 2022).
- [5] Detik, “5 Pilot Alih Profesi Jadi Penjual dan Pengantar Makanan Saat Pandemi”, Okt. 9, 2020. <https://food.detik.com/info-kuliner/d-5219552/5-pilot-alih-profesi-jadi-penjual-dan-pengantar-makanan-saat-pandemi>. (accessed: Jul. 9,2022).
- [6] Okezone, “5 Pramugari yang Alih Profesi Jualan Makanan Saat Pandemi, Ada dari Indonesia”, Apr. 20, 2022, <https://travel.okezone.com/read/2022/04/19/406/2581350/5-pramugari-cantik-yang-alih-profesi-jualan-makanan-saat-pandemi-ada-dari-indonesia?page=2>. (accessed: Jul. 9, 2022).
- [7] H. A. Suprpto, “Pelatihan Pembuatan proposal Rencana Bisnis (business plan) Bagi Siswa madrasah Tsanawiyah Nurul Hikmah Dan smp al-Ihsan Guna meningkatkan kemampuan berwirausaha”, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat IKIP Siliwangi , vol. 1, no. 2, pp. 81–88, 2018.
- [8] J. S. Valacich and J.F. George, Modern Systems Analysis and Design, Ed.9, Pearson, 2020.
- [9] S. Tilley and H. Rosenblatt, Systems Analysis and Design, Ed.12, Cengage Learning, Boston, 2020.
- [10] Forbes, “What Is A Startup”, Feb. 4, 2022 . <https://www.forbes.com/advisor/investing/what-is-a-startup/>. (accessed: Jun.8,2022).
- [11] M. Irsan, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan”, J. Penelit. Tek. Inform, vol. 1, no. 1, pp. 115–120, 2015
- [12] T. Soenardi dan Tim, “Teori Dasar Kuliner: Teori Dasar Memasak untuk Siswa, Peminat dan Calon Professional”. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2013
- [13] A. Wijaya, F. A. Faizal, T. Aurumajeda, “Perancangan Aplikasi Mobile Bakul Sebagai Media Informasi Wisata Kuliner Dikota Bandung ”, Jurnal KREATIF, vol. 2, no. 2, pp. 32–37, 2020

