

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

Website merupakan sebuah kumpulan halaman yang dikumpulkan dalam 1 *domain* yang memuat berbagai informasi (Yuhefizar *et al.*, 2009). Hal ini mencakup teks, gambar, suara, dan video interaktif yang dapat diakses melalui jaringan Internet (Yuhefizar, 2008). Ini berarti bahwa *website* dapat membagikan berbagai macam informasi seperti data mengenai diri sendiri, bisnis yang kita miliki, atau topik yang kita minati. (Bistricer, 2025). *Website* juga tidak seperti media cetak di mana seseorang dapat dengan mudah memanipulasikan elemen dalam desain seperti memilih dari ribuan opsi *font* yang dapat dipakai, menyamakan warna dalam desain dengan mudah, dan lainnya (Miller, 2011). Dengan kata lain, dibutuhkan sebuah pengamatan dan pemilihan yang matang dalam membuat *website* sehingga dapat menjadi sebuah wadah yang memberikan informasi dalam bentuk visual dan audio secara interaktif.

2.1.1 Tujuan

Penggunaan *website* yang cukup fleksibel bisa membuat media ini digunakan dalam tujuan apa saja. Beberapa di antaranya adalah *website* sebagai sarana dalam bidang bisnis agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan mendapatkan kredibilitas dalam dunia profesional (Hall & Kennedy, 2005). *Website* juga bisa menjadi sebuah identitas dalam membangun identitas *brand* dalam bisnis. Hal ini juga bisa meningkatkan identitas mereka secara daring sehingga dapat membangun kredibilitas dalam perusahaan dan meningkatkan perilaku terhadap konsumen (Nicholas, 2024). Dalam bidang edukasi, *website* juga menjadi sarana pembelajaran berbasis interaktif yang menyenangkan bagi murid sehingga mendapatkan peningkatan dalam kualitas belajar dan mengintegrasikan teknologi kepada program kurikulum sekolah (Taddeo & Barnes, 2016). *Website* menjadi sebuah fasilitas yang dapat menyimpan, memberikan, dan juga membagikan informasi sesuai dengan apa yang kita atau

industri inginkan. Ini berarti bahwa *website* bisa menjadi opsi untuk menyimpan banyak informasi atau visual dalam 1 tempat agar bisa menjadi lebih efisien.

2.1.2 Graphical User Interface

Secara singkat, *Graphical User Interface* (GUI) merupakan sebuah fasilitas atau cara seorang manusia dapat berkomunikasi dengan komputer (Jansen, 1998). Ini berarti bahwa agar kita bisa menggunakan sebuah program atau aplikasi dengan mudah, praktis, dan efisien, dibutuhkan desain GUI yang baik (h. 22). Tanpa GUI, sebuah program tidak akan bisa berjalan dengan baik.

Dalam desain GUI, seseorang dibutuhkan kemampuan untuk menggabungkan *layout*, *flow*, interaksi, dan hierarki visual agar dapat menyeimbangkan tingkat kegunaan dan kejelasan (IxDF - Interaction Design Foundation, 2016). Para desainer akan memastikan semua elemen dalam GUI, termasuk *windows*, *icons*, *menus*, *buttons*, *toolbars*, *text fields*, *scroll*, *navigations*, *tabs*, dan *dialog boxes*, berjalan dengan semestinya. Hal ini dibutuhkan agar *user* mendapatkan tujuan mereka dan berfokus kepada tujuan mereka sambil berinteraksi kepada program, keinginan, atau pengalaman yang ingin mereka dapatkan (IxDF - Interaction Design Foundation, 2016). Ini berarti bahwa sebuah elemen dalam desain GUI dapat mempengaruhi keseluruhan visual dan pengalaman dari *user*.

2.1.3 Interactivity

Menurut Mcmillan dalam jurnal yang berjudul “*Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems*” (2006), *Interactivity* berkaitan erat dengan bagaimana sebuah informasi ditukar di antara partisipan. Dalam kata lain, *interactivity* merupakan sebuah tolak ukur di mana seseorang yang sedang berbicara berinteraksi dengan audiens mereka, atau mampu untuk memfasilitasi kebutuhan berkomunikasi antar satu sama lain (h. 208). Sehingga, secara definisi, *interactivity* merupakan bagaimana cara seseorang berkomunikasi.

Interactivity dibagi menjadi 3 kategori dengan penjelasan singkat sebagai berikut (h. 209);

1. *User-to-User Interaction*

Secara singkat merupakan interaksi antar manusia, interaksi dalam cara ini merupakan salah satu yang sangat berkaitan langsung dengan berbagai penemuan yang ada. Hal ini juga didukung karena interaksi ini sudah dimulai bahkan pada saat masa awal. (h. 209) Sehingga *user-to-user interaction* diharuskan untuk memiliki 1 atau lebih subjek dalam berinteraksi kepada orang lain.

2. *User-to-Document Interaction*

Meskipun dalam interaksi ini seseorang dapat berinteraksi dengan sesama manusia, mereka menggunakan dokumen sebagai media utama mereka. Hal ini digunakan secara aktif seperti penggunaan navigasi aktif dalam sebuah *website*. Interaksi dengan metode seperti ini merupakan sebuah cara dalam membuat konten sehingga audiens mengerti dengan pesan atau hal apa yang ingin kita sampaikan (h. 213).

3. *User-to-System Interaction*

Interaksi ini menggabungkan *user-to-user interaction* dan *user-to-document interaction*, di mana interaksi *user* dengan sistem menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya untuk berkomunikasi (h. 217).

A. *User Interface (UI)*

User Interface (UI) merupakan sekelompok keputusan yang bertujuan untuk keberhasilan dalam mengimplementasikan alat secara interaktif. UI merupakan sebuah alat yang mampu menggali dan memanipulasikan informasi yang sudah ada (Roth, 2017). UI adalah elemen yang penting dalam menentukan seperti apa *User Experience (UX)* nantinya,

sehingga dapat memperkuat tingkat kegunaan dan kepuasan dari *user* saat menggunakan media tersebut.

B. User Experience (UX)

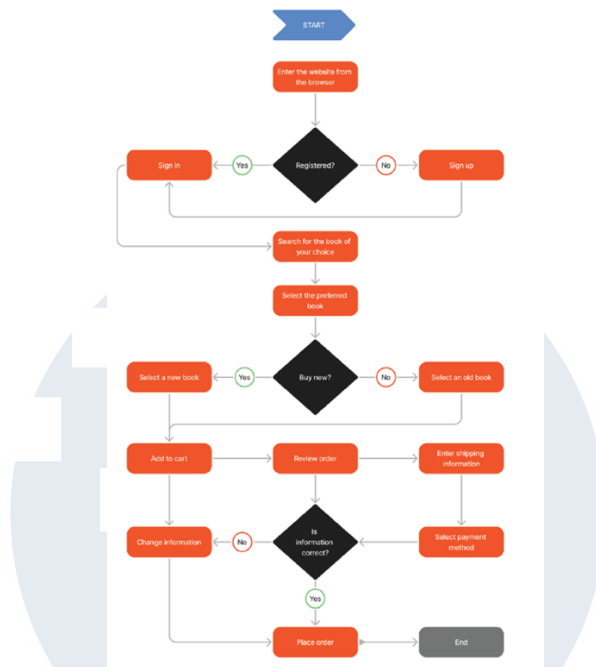
User Experience (UX) merupakan sebuah pengalaman ketika *user* menggunakan sebuah produk atau jasa, biasanya dalam bentuk *website* atau aplikasi (Soegaard, 2018). UX berfokus kepada bagaimana keinginan *user* dan perilaku *user* seperti apa yang diharapkan, sehingga *user-centered design* sangatlah penting agar bisa mencapai desain UX yang baik (h. 6-7). Dengan begitu, memiliki pengetahuan dalam UX sangat penting untuk mencapai desain yang sesuai dan tepat dengan apa yang *user* inginkan.

C. Information Architecture (IA)

Information Architecture (IA) adalah ilmu tentang bagaimana cara menyusun, menstrukturkan, dan memberi label pada konten sebuah situs web atau aplikasi agar mudah dipahami oleh pengguna (Soegaard, 2018). Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem navigasi yang logis sehingga pengguna bisa menemukan informasi yang mereka cari dengan cepat tanpa merasa bingung. Ketika IA dirancang dengan buruk, pengguna akan kesulitan menjelajahi produk digital, yang berujung pada rasa frustrasi dan membuat mereka meninggalkan aplikasi tersebut.

Dalam praktiknya, pembuatan IA yang efektif harus didasarkan pada riset pengguna, salah satunya melalui metode *card sorting* untuk memahami cara berpikir atau model mental audiens target (Soegaard, 2018). Dengan mengelompokkan konten secara konsisten dan membangun taksonomi yang jelas, IA berfungsi mengurangi beban kognitif (kerja otak) pengguna saat berinteraksi dengan layar. Struktur yang kuat ini tidak hanya mempermudah navigasi di perangkat desktop maupun seluler hari ini, tetapi juga memastikan sistem aplikasi siap dikembangkan dengan skala yang lebih besar di masa depan.

D. User Flow



Gambar 2.1 Contoh *User Flow* Dalam Prancangan UX E-Commerce

Sumber: <https://reteno.com/blog/5-user-flow-examples-for-...>

User flow merupakan sebuah diagram yang menunjukkan langkah seorang pengguna *website* atau aplikasi untuk menyelesaikan sebuah tujuan tertentu (Soegaard, 2018). Hal ini bertujuan agar dapat melihat bagaimana pengguna menyelesaikan tujuan mereka dalam *website* atau aplikasi tersebut dengan cara paling efisien dan simpel. *User flow* juga dapat mengurangi langkah yang tidak perlu dan membantu pengguna agar dapat membantu mereka menyelesaikan dari langkah awal hingga penyelesaian.

E. User Persona

User persona adalah sebuah gambaran fiksi dari target pengguna ideal yang bertujuan untuk berfokus pada tujuan atau kebutuhan target berdasarkan sifat dan karakteristik mereka (Soegaard, 2018). Meskipun bukan dari orang asli, persona dibuat berdasarkan data keseluruhan yang diambil dari beberapa orang. Hal ini bertujuan agar dapat menyediakan tipe target yang sesuai sehingga desain yang kita buat dapat menjawab kebutuhan dari target pengguna yang kita desain.

2.1.4 Elemen *Website*

Elemen dalam *website* merupakan hal yang sangat penting dalam merancang sebuah *website*. Berikut merupakan elemen-elemen yang harus ada dalam sebuah *website* (Miller, 2011) :

A. Header

Dalam sebuah *website*, *header* merupakan sebuah titik penentu yang konsisten sehingga *user* bisa mengidentifikasikan dan secara visual menggabungkan seluruh elemen dari *website* tersebut. *Header* juga memiliki informasi yang vital dalam membantu situs tersebut untuk muncul di dalam *search engine optimization* (SEO) dari *website* tersebut (Miller, 2011).

B. Container

Container merupakan sebuah tempat di mana konten dari *website* kita akan ditaruh. Lebar dari elemen ini bisa menjadi *fluid* yang mengikuti besar dari media internet yang kita buka, atau *fixed* yang memiliki lebar yang tetap sama meskipun *window* kita memiliki ukuran yang berbeda (Beaird, 2010).

C. Logo

Singkatnya, logo merupakan sebuah identitas memuat logo atau nama perusahaan yang biasanya terdiri dari sebuah gambar logo dan warna. Logo dapat meningkatkan *exposure* dari merek tersebut sekaligus memberikan informasi kepada *user* bahwa apa yang mereka lihat merupakan situs yang sama meskipun memiliki halaman yang berbeda (Beaird, 2010).

D. Navigation

Navigation adalah sebuah elemen di dalam *website* yang membantu *user* untuk mencari informasi yang mereka butuh. Bentuk ini bisa memanjang ke bawah atau melebar dalam seluruh *window* yang mudah untuk ditemui oleh para pengguna (Beaird, 2010).

E. Content

Konten di dalam sebuah *website* berisikan semua tulisan, gambar, atau video yang digunakan. Dengan menyimpan sebuah konten di tempat di mana *user* bisa melihatnya, maka ini memudahkan mereka untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh mereka dalam situs tersebut (Beaird, 2010).

1. Tipografi

Tipografi adalah komponen integral dalam desain. Di dalam sebuah tipografi akan ada *typeface*, yang merupakan sebuah desain satu set atau kumpulan karakter atau huruf yang dikumpulkan. Satu set dari *typeface* dapat menghasilkan properti visual yang konsisten sehingga dapat dikenali oleh audiens. Tipografi terdiri dari huruf, nomor, simbol, petanda, tanda baca, dan aksen. (Landa, 2019).

F. Footer

Seperti sebuah peta mini di dalam *website*, *footer* merupakan sebuah alat pembantu *user* yang saling berhubungan dengan seluruh situ (Miller, 2011). *Terletak* di bagian paling bawah dalam sebuah *website*, *footer* biasanya menunjukkan bahwa *user* berada di paling bawah dalam situs mereka (Beaird, 2010).

G. White Space

White Space, atau nama lainnya *negative space*, adalah sebuah area kosong di dalam situs yang tidak dimasukkan elemen sama sekali. Hal ini dapat membantu *user* dalam menciptakan sebuah keseimbangan dan kesatuan dalam sebuah situs, sekaligus agar mereka tidak merasa lelah dalam melihat elemen situs dalam jangka waktu yang panjang (Beaird, 2010). Beberapa elemen dalam *white space*, diantara lain (Miller, 2011):

1. *Margin*, yang merupakan area yang mengelilingi sebuah desain.
2. *Gutters*, yang merupakan jarak antara kolom dalam sebuah *grid*

3. *Padding*, yang adalah sebuah area yang mengelilingi elemen dan memiliki *border* di sekelilingnya.
4. *Line Spacing* atau *Leading*, yang merupakan jarak antara *baseline* dan *cap text* dalam sebuah tulisan.
5. *Paragraph* yang sering dilakukan dengan menambahkan garis dalam tulisan, dan
6. *Spacing*, yang menjadi sebuah indikasi dalam desain *website* (Miller, 2011).

H. Elemen Visual

Berdasarkan buku *The Elements of Visual Grammar: A Designer's Guide for Writers, Scholars, and Professionals* karya Angela Riechers (2024), elemen visual memiliki peran yang sangat penting dalam membangun komunikasi yang efektif antara informasi dan audiens. Visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan arti dalam sebuah desain seperti makna, emosi, suasana, serta konteks yang dapat ditangkap secara lebih cepat dibandingkan teks semata.

(h. 4) Melalui penggunaan elemen visual yang tepat, pembaca dapat memahami pesan dengan lebih mudah, membangun keterlibatan emosional, serta mengikuti alur informasi secara lebih intuitif. Oleh karena itu, pemilihan dan pengelolaan elemen visual perlu mempertimbangkan berbagai prinsip desain yang sudah ada seperti komposisi, hierarki, keseimbangan, skala, serta hubungan antar elemen visual agar mampu menghasilkan komunikasi yang efektif dan bermakna (h. 8).

1. Fotografi

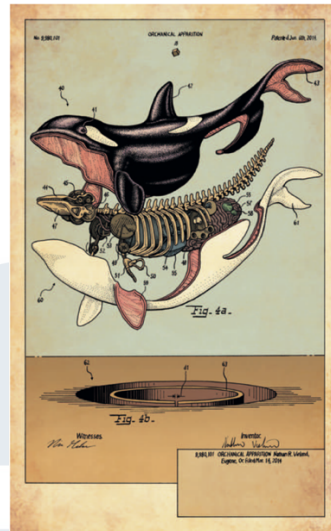


Gambar 2.2 Contoh Elemen Fotografi
Sumber: T.O.K (2019)

Fotografi merupakan salah satu elemen visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, suasana, emosi, dan konteks secara langsung kepada pembaca (Riechers, 2024). Dalam penggunaannya, fotografi tidak hanya berperan sebagai ilustrasi pendukung dalam sebuah desain, tetapi juga mampu memperkuat narasi yang ingin disampaikan dalam sebuah media (h. 10). Sebuah foto yang dipilih dengan tepat dapat membangun rasa ingin tahu, menarik perhatian dari audiens yang melihat, serta menciptakan hubungan emosional yang membantu audiens memahami suatu topik secara lebih mendalam (h. 19). Maka, efektivitas fotografi sangat dipengaruhi oleh penerapan prinsip - prinsip komposisi visual (h. 25) dan merupakan sebuah hal yang dibutuhkan dalam sebuah desain.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Ilustrasi



Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Yang Mengintegrasikan Foto
Sumber: Vieland (2024)

Selain fotografi, ilustrasi juga memiliki peran penting dalam komunikasi visual. Ilustrasi merupakan elemen visual yang berfungsi untuk menyampaikan ide, konsep, dan informasi secara fleksibel melalui representasi visual yang tidak terikat pada realitas (Riechers, 2024). Kemampuannya dalam menyederhanakan informasi yang kompleks, menjelaskan konsep abstrak, serta menyampaikan pesan melalui simbol dan metafora visual menjadikan ilustrasi sebagai media komunikasi yang efektif dan mudah dipahami oleh audiens. Selain berperan dalam meningkatkan pemahaman, ilustrasi juga mampu membangun suasana emosional dan memperkuat daya tarik visual melalui penggunaan bentuk, warna, dan gaya artistik yang sesuai (h. 111). Agar dapat berfungsi secara optimal, ilustrasi perlu menerapkan prinsip-prinsip desain visual seperti hierarki, keseimbangan, kontras, skala, dan ruang negatif, serta menjaga konsistensi gaya visual untuk menciptakan identitas yang kuat dan pengalaman yang lebih kohesif bagi pengguna. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang

mampu mendukung penyampaian informasi secara efektif dan menarik.

Ilustrasi juga bisa bertindak sebagai sistem komunikasi yang memiliki “*intent to interpret*” atau niat untuk menginterpretasi. Menurut Alan Male (2014) meskipun fotografi secara mekanis dapat merekam pantulan cahaya dari realitas fisik yang ada di depan lensa (bersifat *indexical*), ilustrasi adalah hasil mediasi kreatif yang sengaja dibangun untuk menafsirkan sebuah ide (h. 12). Maka, ilustrasi tidak terbatas oleh hukum fisika, ruang, waktu, atau anggaran, dan bisa menggambarkan hal yang lebih abstrak seperti metafora visual, potongan melintang (*cross-section*), masa depan, hingga emosi batin yang terlihat (h. 14). Fleksibilitas konseptual ini membuat ilustrasi jauh lebih dinamis dan imajinatif dalam mengeksplorasi makna mendalam daripada sekadar dokumentasi realitas lewat foto (h. 15).

I. Icon

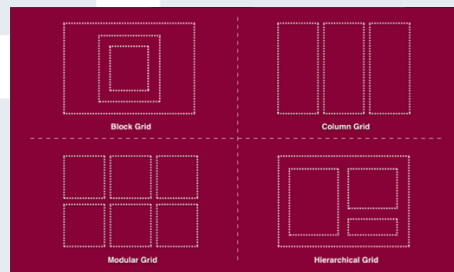
Menurut Robin Landa (2019), *icon* merupakan sebuah gambar *pictorial* atau simbol yang melambangkan hal yang digambarkan atau memiliki hubungan simbolik dengan objek tersebut. Contoh dari sebuah *icon* bisa berasal dari foto, gambar representatif dalam bentuk foto, visual elemental, dan lainnya.

J. Scale

Scale merupakan salah satu cara dalam desain agar dapat menambahkan efek dramatis. Hal ini sangat penting untuk mendapatkan efek dominan sehingga dapat menciptakan sebuah elemen hierarki atau perbedaan yang jelas dalam sebuah situs (Beaird, 2010).

2.1.5 Website Grid

Dalam mendesain sebuah *website*, *grid* merupakan sebuah elemen yang sangat dibutuhkan. Selain menjadi penyeimbang antara *figure* dan *ground* dari situs tersebut, *grid* juga dibutuhkan dalam menyeimbangkan elemen dan jarak di dalam sebuah desain (Miller, 2011). Sistem ini pertama kali dibuat oleh Phytagoras, yang menyatakan sebuah pola matematika bernama rasio emas. Hal ini diterapkan khususnya dalam membagikan garis di dalam komposisi agar mereka bisa mendapatkan hasil yang memanjakan mata (Beaird, 2010).



Gambar 2.4 Perbedaan Antara *Grid System* Yang Sering Kali Digunakan
Sumber: Gillis (2022)

A. *Block Grid*

Block Grid atau yang bisa disebut juga sebagai *Single-Column Grid* dan *Manuscript Grid*, adalah sebuah *grid* yang tidak memiliki garis pembagian di dalamnya (Graver & Jura, 2012). *Grid* jenis ini bisa memiliki sebuah elemen saja atau lebih dari 1 elemen yang disusun secara vertikal (Gillis, 2022). Maka, penggunaan *grid* ini biasanya adalah sebuah *single post* dan artikel yang memuat elemen yang cukup panjang dalam penulisan, serta penggunaan margin yang lebih lebar agar bisa mendapatkan sebuah stabilitas dalam desain.

B. *Column Grid*

Column Grid merupakan *grid* yang terdiri dari beberapa kolom sehingga dapat mengatur beberapa elemen dalam 1 kolom (Gillis, 2022). Kolom yang dibutuhkan untuk membuat *grid* ini minimal adalah 2 dan

umumnya dalam merancang sebuah *website* akan terdiri dari 6, 9, atau 12 kolom.

C. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan sebuah *grid* yang dibuat dari kombinasi antara baris dan kolom secara bersamaan (Graver & Jura, 2012). Kombinasi ini membuat sebuah jarak kecil yang bernama *modules*, dan biasanya digunakan dalam menampilkan banyak informasi seperti gambar dalam sebuah halaman *website* (Gillis, 2022).

D. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid merupakan sebuah *grid* yang tidak berpaku pada struktur pada umumnya atau jarak yang diulang sehingga dapat menciptakan sebuah navigasi yang lebih organik (Graver & Jura, 2012).

2.2 Kuliner Pontianak

Pontianak, atau yang sering disebut juga sebagai “Khun Tien” dalam bahasa Hakka, adalah ibu kota Provinsi Kalimantan Barat yang terletak tepat di garis lintang Khatulistiwa (Mayasari & Pasaribu, 2021). Kota ini tidak hanya tetapi juga terkenal akan salah satu tujuan wisata kuliner yang terkenal (h. 5-6). Dengan posisi kota Pontianak yang dekat dengan pesisir seperti gambar di atas, kota ini menghasilkan hasil perairan beragam.

Kuliner dan asal-usul masakan Pontianak sendiri berasal dari akulturasi 3 budaya: Tionghoa, Dayak, dan Melayu dengan masyarakat Tionghoa yang pertama kali datang menetap ke Kalimantan Barat pada abad ke-7 (Utami, 2019). Dengan pernikahan dan hasil pertukaran budaya inilah membuat kuliner Pontianak berasal dari 3 budaya tersebut (h. 20).

2.2.1 Choipan



Gambar 2.5 Foto Choipan
Sumber: idntimes.com (2023)

Choipan merupakan makanan kecil tradisional yang pertama kali dibawa oleh para imigran suku Hakka serta Teochew dari daratan Tionghoa menuju Pontianak (Chainata, 2021). Makanan legendaris ini terbentuk sebagai bentuk adaptasi budaya masyarakat Tionghoa yang memanfaatkan ketersediaan bahan baku nabati lokal di tanah perantauan. Sebagian warga setempat sering menyebut Choipan dengan nama *Chai Kue* berdasarkan serapan bahasa Teochew (Utami, 2022). Secara etimologis, penamaan Choipan berasal dari kosakata dialek Hakka, yakni "choi" yang berarti sayuran dan "pan" yang berarti kue. Adonan kulit Choipan biasanya terbuat dari kombinasi tepung beras dan tepung tapioka yang diisi dengan aneka variasi isian, umumnya menggunakan bengkoang, talas, dan kucai. Karakteristik resepnya yang autentik dan memakai bahan yang halal membuat Choipan lebih mudah untuk diminati secara luas oleh orang-orang dari berbagai latar belakang. Seiring berjalannya waktu, pemerintah daerah bahkan telah menetapkan ragam kuliner khas ini sebagai salah satu instrumen penting dalam mendukung promosi pariwisata kota.

2.2.2 Nasi Telur Pontianak



Gambar 2.6 Foto Nasi Telur Pontianak
Sumber: fimela.com (2024)

Nasi telur Pontianak merupakan makanan yang sederhana yang berasal dari kuliner khas Tionghoa (Utami, 2022). Masakan ini awalnya populer sebagai makanan rumahan yang praktis dengan memanfaatkan perpaduan bahan pokok yang mudah untuk ditemukan, yaitu telur ayam dan kecap asin (Chainata, 2021). Cita rasa khas nasi telur Pontianak berasal dari proses penggorengan telur ceplok menggunakan minyak bawang putih dalam jumlah banyak sampai bagian tepinya menjadi renyah. Tergantung dengan selera, bisanya bumbu saus yang digunakan terdiri dari kombinasi kecap manis, kecap asin, sedikit air, dan minyak wijen kemudian dituang langsung ke atas wajan hingga meresap ke dalam kuning telur setengah matang.

2.3 Penelitian yang Relevan

Studi mengenai penelitian yang relevan diperlukan sebelum proses analisa data dan perancangan dapat dilakukan. Hal ini dilakukan agar dapat membandingkan hasil penelitian yang sudah ada sehingga memperkuat hasil dari penelitian sekaligus mendapatkan strategi atau perancangan ini. Penelitian ini dilakukan dengan mencari jurnal-jurnal penelitian yang sudah ada dengan judul atau topik yang sama, seperti perancangan *website* resep masakan, perancangan *website* pengetahuan Pontianak, hingga *website* tampilan resep masakan. Maka dari itu, hasil penelitian yang relevan dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Resep Masakan Nusantara Berbasis Web	Hilmy Nulhakim, Ricky Firmansyah	<i>Website Resep Masakan Nusantara</i>	Dalam hasil akhir menggabungkan hal interaktif seperti teks langkah-langkah dengan lebih <i>fun</i>
2	Rancang Bangun Platform Web Kumpulan Resep Kuliner Indonesia Bertajuk RasaNusantara	Atiqur Rozi, Mohammad Hafiz Ar Rafi, Moch. Wahyu Sampurno U., Ivan Herdianto, Velian Prapatoni, Fawwaz Ali Akbar	<i>Resep masakan Indonesia yang dikumpulkan dalam 1 website</i>	Menyediakan resep yang sudah lebih jarang dan memasukkan <i>hands-free cooking mode</i>
3	Implementasi Metode <i>Design Thinking</i> Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi “Resep Kita”	Greghard Shawenner, Finanta Okmayura, Melati Angguni, Diny Syahputri	<i>Aplikasi berbasis Design Thinking</i>	Mencari <i>micro-pains</i> yang lebih spesifik dan melakukan <i>testing</i> dengan <i>user</i> secara langsung

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform digital berupa *website* dan aplikasi resep masakan memiliki potensi yang besar dalam mendukung pelestarian kuliner sekaligus memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi memasak yang mudah diakses. Penelitian pertama menunjukkan bahwa penyajian resep dalam bentuk teks dan video tutorial dapat membantu pengguna memahami proses memasak secara lebih jelas dan sistematis. Penelitian kedua memperlihatkan bahwa platform berbasis web mampu menjadi wadah yang efektif untuk menyimpan, mengelola, mencari, dan membagikan resep, sehingga informasi kuliner dapat diakses secara lebih luas dibandingkan media konvensional seperti buku atau majalah. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa digitalisasi resep dapat memperluas jangkauan penyebaran informasi kuliner sekaligus mendukung upaya pelestarian warisan budaya melalui dokumentasi yang terstruktur.

Penelitian ketiga melengkapi temuan tersebut dengan menyoroti pentingnya kualitas pengalaman pengguna dalam pengembangan platform kuliner digital. Melalui penerapan metode *Design Thinking*, perancangan aplikasi dilakukan dengan berpusat pada kebutuhan pengguna sehingga mampu menghasilkan antarmuka yang mudah dipahami dan nyaman digunakan. Hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang memperoleh skor 80,38 pada kategori *Good* menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi memiliki navigasi yang jelas, fitur yang mudah dipelajari, serta mampu membantu mereka menemukan resep sesuai kebutuhan secara efisien. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah platform resep tidak hanya ditentukan oleh banyaknya konten yang tersedia, tetapi juga oleh kemampuan sistem dalam memberikan pengalaman penggunaan yang sederhana dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa platform resep digital yang menggabungkan kelengkapan informasi, kemudahan pencarian, fitur pembelajaran seperti panduan langkah demi langkah dan video tutorial, serta desain antarmuka yang berorientasi pada pengguna dapat meningkatkan minat masyarakat untuk memasak dan mengeksplorasi berbagai

jenis kuliner. Kehadiran platform semacam ini tidak hanya membantu pengguna dalam menentukan menu sehari-hari, tetapi juga berkontribusi dalam menjaga keberlangsungan pengetahuan kuliner agar tetap relevan di era digital. Dengan demikian, pengembangan media resep berbasis digital dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk menjembatani kebutuhan pengguna modern dengan upaya pelestarian budaya kuliner yang berkelanjutan.

