

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI RESEP MASAKAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER

SKRIPSI

Oleh:

**LEVANA DEVIN
NIM. 221110449
ANGELICA THOMAS
NIM. 221111885
ANGELA HASIM
NIM. 221112655**



**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

MOBILE-BASED CULINARY RECIPES APPLICATION DESIGN AND IMPLEMENTATION USING FLUTTER

UNDERGRADUATE THESIS

By:

**LEVANA DEVIN
ID NUMBER. 221110449
ANGELICA THOMAS
ID NUMBER. 221111885
ANGELA HASIM
ID NUMBER. 221112655**



**UNDERGRADUATE PROGRAM OF COMPUTER SCIENCE
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

LEMBARAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI RESEP
MASAKAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Teknik Informatika

Oleh:

LEVANA DEVIN
NIM. 221110449
ANGELICA THOMAS
NIM. 221111885
ANGELA HASIM
NIM. 221112655

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,


Gunawan, S.Kom., M.T.I.

Dosen Pembimbing II,


Syanti Irviantina, S.Kom., M.Kom.

Medan, 18 Agustus 2026
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Teknik Informatika,


Carles Julandy, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Teknik Informatika Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : LEVANA DEVIN
NIM : 221110449

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Skripsi dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Skripsi : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI RESEP MAKANAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER
Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Skripsi saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Skripsi saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 03 Agustus 2026
Saya yang membuat pernyataan,



LEVANA DEVIN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Teknik Informatika Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ANGELICA THOMAS

NIM : 221111885

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Skripsi dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Skripsi : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI RESEP MAKANAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Skripsi saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Skripsi saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 3 Agustus 2026

Saya yang membuat pernyataan,

ANGELICA THOMAS

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Teknik Informatika Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ANGELA HASIM

NIM : 221112655

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Skripsi dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Skripsi : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI
RESEP MAKANAN BERBASIS MOBILE
MENGGUNAKAN FLUTTER

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Skripsi saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Skripsi saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 03 Agustus 2026

Saya yang membuat pernyataan,



ANGELA HASIM

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI RESEP MASAKAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER

Abstrak

Perkembangan gaya hidup modern menyebabkan meningkatnya konsumsi makanan cepat saji pada Generasi Z akibat rendahnya minat memasak serta kesulitan dalam mengelola resep dan merencanakan menu harian. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan aplikasi resep masakan berbasis mobile menggunakan Flutter untuk membantu pengguna mencari, menyimpan, mengelola resep, serta menyusun meal planner dalam satu platform. Metode pengembangan yang digunakan adalah Agile Scrum dengan Firebase Firestore sebagai basis data. Pengujian sistem dilakukan menggunakan Black Box Testing untuk memverifikasi fungsionalitas aplikasi, User Acceptance Testing (UAT) untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna, dan System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi tingkat usability. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh skenario Black Box Testing berhasil dijalankan sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem. UAT memperoleh persentase sebesar 86,20%, yang menunjukkan bahwa aplikasi diterima dengan baik oleh pengguna. Selain itu, pengujian SUS memperoleh skor rata-rata 84,13, termasuk kategori Grade A dengan tingkat penerimaan Acceptable, sehingga menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat usability yang sangat baik. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan telah berfungsi sesuai kebutuhan, mudah digunakan, dan layak dijadikan media pengelolaan resep serta perencanaan menu harian.

Kata kunci: *Flutter, Aplikasi Mobile, Resep Masakan, Agile Scrum, Usability.*

Abstract

The development of modern lifestyles has led to an increase in fast-food consumption among Generation Z due to declining interest in cooking and difficulties in managing recipes and planning daily meals. This study aims to design and implement a mobile-based recipe application using Flutter to assist users in searching, saving, managing recipes, and organizing meal plans within a single platform. The application was developed using the Agile Scrum methodology with Firebase Firestore as the database. System evaluation was conducted using Black Box Testing to verify the application's functionality, User Acceptance Testing (UAT) to measure user acceptance, and the System Usability Scale (SUS) to evaluate usability. The testing results showed that all Black Box Testing scenarios were successfully executed according to the system's functional requirements. The UAT results achieved a score of 86.20%, indicating that the application was well accepted by users. Furthermore, the SUS evaluation produced an average score of 84.13, which falls into Grade A with an Acceptable rating, indicating that the application has an excellent level of usability. Therefore, the developed application functions as intended, is easy to use, and is suitable as a tool for recipe management and daily meal planning.

Keywords: *Flutter, Mobile Application, Cooking Recipes, Agile Scrum, Usability.*

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan dan Implementasi Aplikasi Resep Masakan Berbasis *Mobile Menggunakan Flutter***” dengan baik dan tepat waktu.

Tugas akhir ini disusun sebagai persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Program Studi S-1 Teknik Informatika di Universitas Mikroskil di kota Medan.

Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Gunawan, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Ibu Syanti Irviantina, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Sunaryo Winardi, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Bapak Carles Juliandy, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Teknik Informatika Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah mendidik dan membimbing penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir.
7. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
8. Teman-teman yang telah memberikan bantuan, dukungan, masukan, serta meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari segi penulisan, bahasan maupun materi. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat berharap akan saran dan kritik dari semua pihak untuk mengembangkan dan menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Medan, 03 Agustus 2026

Penulis,

Levana Devin

Angelica Thomas

Angela Hasim

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	6
2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.1 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.2 Karakteristik Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.3 Peran Aplikasi <i>Mobile</i> dalam Sistem Informasi Kuliner	7
2.2 Resep Masakan Digital	8
2.2.1 Konsep Resep Masakan Digital	8
2.2.2 Komponen Utama Resep Masakan Digital	8
2.2.3 Keunggulan Resep Masakan Digital Dibanding Konvensional	9
2.3 <i>Framework</i> Flutter	11
2.3.1 Pengertian Flutter	11
2.3.2 Struktur dan Arsitektur Flutter	12
2.4 Metodologi <i>Agile Scrum</i>	16
2.4.1 Pengertian <i>Scrum</i>	16
2.4.2 Komponen Utama <i>Scrum</i>	16
2.4.3 Alasan Pemilihan <i>Scrum</i> dalam Pengembangan Aplikasi <i>Mobile</i>	17
2.5 Firebase Firestore.....	18
2.5.1 Pengertian Firebase.....	18
2.5.2 Keunggulan Firebase Firestore	19

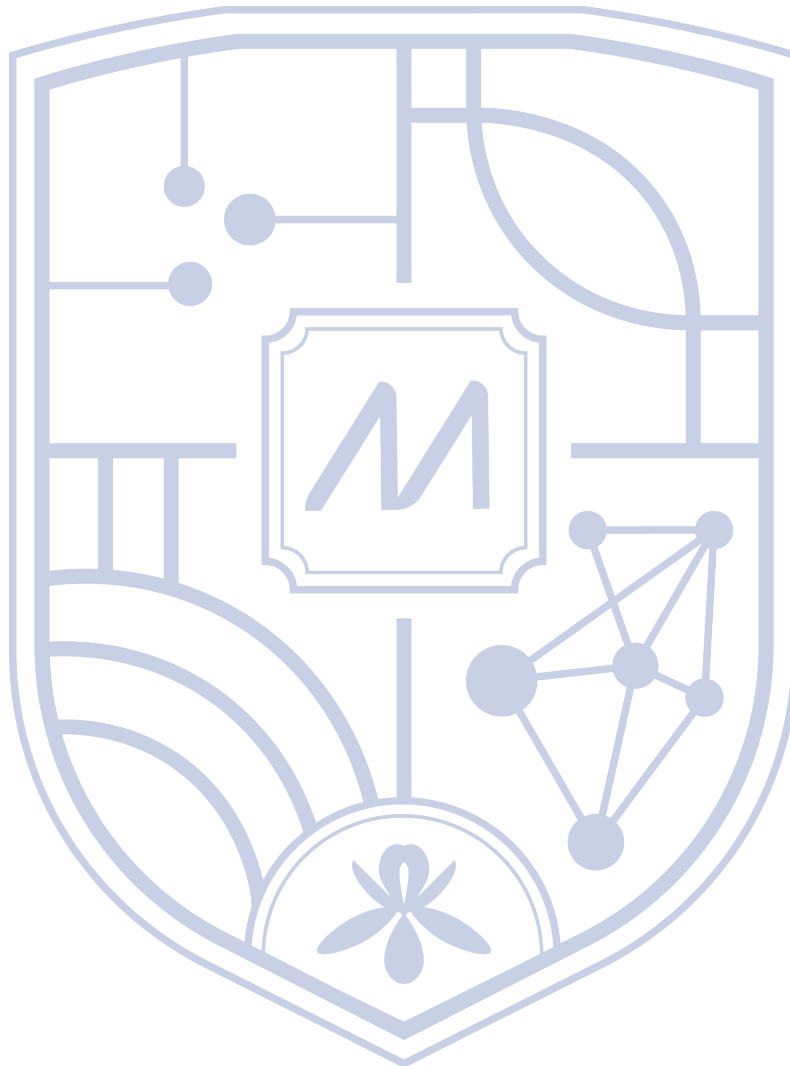
2.6 Cloudinary	19
2.6.1 Pengertian dan Fungsi Cloudinary	19
2.6.2 Cara Kerja dan Keunggulan Cloudinary	20
2.6.3 Penerapan Cloudinary pada Sebuah Aplikasi.....	20
2.7 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	21
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
2.7.2 Fungsi <i>Use Case Diagram</i> dalam Pengembangan Sistem	21
2.7.3 Simbol dan Notasi <i>Use Case Diagram</i>	22
2.7.4 <i>Class Diagram</i>	24
2.7.5 Fungsi <i>Class Diagram</i>	25
2.7.6 Simbol dan Notasi pada <i>Class Diagram</i>	25
2.8 <i>Black Box Testing</i>	28
2.8.1 Pengertian <i>Black Box Testing</i>	28
2.8.2 Tujuan <i>Black Box Testing</i>	28
2.8.3 Teknik dalam <i>Black Box Testing</i>	29
2.8.4 Penerapan <i>Black Box Testing</i> pada Sebuah Aplikasi	31
2.9 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	32
2.10 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	33
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Analisis	39
3.2.1 Analisis Aplikasi Sejenis	39
3.2.2 Analisis Masalah	45
3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.2.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	56
3.3 Perancangan	56
3.3.1 Perancangan Tampilan	56
3.3.2 Perancangan <i>Database</i>	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1 Hasil	79
4.1.1 Implementasi Halaman Splash Screen	79
4.1.2 Implementasi Halaman <i>Login</i>	80
4.1.3 Implementasi Halaman Registrasi	82
4.1.4 Implementasi Halaman Beranda.....	83

4.1.5	Implementasi Fitur Pencarian Resep	85
4.1.6	Implementasi Halaman Detail Resep	86
4.1.7	Implementasi Fitur Bookmark.....	87
4.1.8	Implementasi Halaman Profil.....	88
4.1.9	Implementasi Halaman <i>Upload</i>	90
4.1.10	Implementasi Halaman Meal Planner.....	92
4.1.11	Implementasi Halaman <i>Shopping List</i>	93
4.1.12	Implementasi halaman Admin <i>Dashboard</i>	94
4.2	Pembahasan	97
4.2.1	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	97
4.2.2	Hasil <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	104
4.2.3	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	106
BAB V	PENUTUP	110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur <i>Framework</i> Flutter.....	13
Gambar 2.2 Tahapan <i>Agile Scrum</i>	17
Gambar 2.3 Struktur Umum Notasi Kelas	26
Gambar 2.4 Struktur Umum Diagram UML	27
Gambar 3.1 Tampilan Aplikasi Tasty	40
Gambar 3.2 Tampilan Aplikasi Yummy	41
Gambar 3.3 Tampilan Aplikasi Cookpad.....	42
Gambar 3.4 Tampilan Aplikasi Recipe Book.....	44
Gambar 3.5 Use Case Diagram Aplikasi.....	47
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Selamat Datang.....	57
Gambar 3.7 Rancangan Halaman <i>Login</i>	58
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Register.....	59
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Beranda.....	60
Gambar 3.10 Rancangan Halaman <i>Meal Planner</i>	61
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Tambah Resep	62
Gambar 3.12 Rancangan Halaman <i>Bookmark</i>	63
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>Profile</i>	64
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Detail Resep.....	65
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Pengaturan	66
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Admin Dashboard.....	67
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Manajemen Resep	68
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Manajemen Pengguna	69
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Verifikasi Pembayaran	70
Gambar 3.20 <i>Class Diagram</i> Aplikasi	71
Gambar 4.1 <i>Splash Screen</i> Aplikasi	80
Gambar 4.2 Halaman <i>Login</i>	81
Gambar 4.3 Halaman Registrasi.....	83
Gambar 4.4 Halaman Beranda.....	84
Gambar 4.5 Halaman Pencarian Resep	85
Gambar 4.6 Halaman Detail Resep	86
Gambar 4.7 Halaman <i>Bookmark</i>	87

Gambar 4.8 Halaman Profil.....	90
Gambar 4.9 Halaman Upload	91
Gambar 4.10 Halaman Meal Panner.....	92
Gambar 4.11 Halaman Shopping List	94
Gambar 4.12 Halaman Admin <i>Dashboard</i>	96



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Resep Konvensional dan Resep Digital	9
Tabel 2.2 Keunggulan Flutter	14
Tabel 2.3 Kekurangan Flutter	14
Tabel 2.4 Simbol dan Notasi <i>Use Case Diagram</i>	23
Tabel 2.5 Contoh Skenario <i>Use Case</i>	23
Tabel 2.6 Perbandingan Teknik <i>Black Box Testing</i>	30
Tabel 3.1 Peran dan Hak Akses Stakeholder	35
Tabel 3.2 Product Backlog	36
Tabel 3.3 Sprint Planning	36
Tabel 3.4 Sprint Backlog Sprint 1	37
Tabel 3.5 Sprint Backlog Sprint 2	37
Tabel 3.6 Sprint Backlog Sprint 3	37
Tabel 3.7 Sprint Backlog Sprint 4	38
Tabel 3.8 Sprint Backlog Sprint 5	38
Tabel 3.9 Perbandingan Fitur Aplikasi	45
Tabel 3.10 Narasi Use Case Diagram Register	47
Tabel 3.11 Narasi Use Case Diagram Login	48
Tabel 3.12 Narasi Use Case Diagram Login Admin	48
Tabel 3.13 Narasi Use Case Diagram Melihat Daftar Resep	49
Tabel 3.14 Narasi Use Case Diagram Mencari Resep	49
Tabel 3.15 Narasi Use Case Diagram Mencari Resep Admin	49
Tabel 3.16 Narasi Use Case Diagram Melihat Detail Resep	50
Tabel 3.17 Narasi Use Case Diagram Bookmark	50
Tabel 3.18 Narasi Use Case Diagram Meal Planner	51
Tabel 3.19 Narasi Use Case Diagram Shopping List	51
Tabel 3.20 Narasi Use Case Diagram Mengunggah Resep	52
Tabel 3.21 Narasi Use Case Diagram Mengelola Data Resep Pribadi	52
Tabel 3.22 Narasi Use Case Diagram Mengelola User	52
Tabel 3.23 Narasi Use Case Diagram Melihat Daftar User	53
Tabel 3.24 Narasi Use Case Diagram Menghapus User	53
Tabel 3.25 Narasi Use Case Diagram Mengelola Data Resep oleh Admin	54

Tabel 3.26 Narasi Use Case Diagram Menambah Resep	55
Tabel 3.27 Narasi Use Case Diagram Menghapus Resep	55
Tabel 3.28 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional dengan Metode PIECES	56
Tabel 3.29 Narasi <i>Class Diagram</i> User	72
Tabel 3.30 Narasi <i>Class Diagram</i> Resep	73
Tabel 3.31 Narasi <i>Class Diagram</i> Kategori	74
Tabel 3.32 Narasi <i>Class Diagram</i> Bookmark.....	74
Tabel 3.33 Narasi <i>Class Diagram</i> Meal Planner	75
Tabel 3.34 Narasi <i>Class Diagram</i> ShoppingList	75
Tabel 3.35 Struktur <i>Field</i> User.....	76
Tabel 3.36 Struktur <i>Field</i> Recipes	76
Tabel 3.37 Struktur <i>Field</i> Categories	77
Tabel 3.38 Struktur <i>Field</i> Bookmark	77
Tabel 3.39 Struktur <i>Field</i> Meal Planner	77
Tabel 3.40 Struktur <i>Field</i> Shopping List	78
Tabel 4.1 Hasil <i>Black Box Testing</i> User.....	98
Tabel 4.2 Hasil <i>Black Box Testing</i> Admin	102
Tabel 4.3 Hasil UAT	105
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner SUS.....	106
Tabel 4.5 Perhitungan Skor Sesuai Aturan SUS	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pertanyaan Kuesioner	119
Lampiran 2	Hasil Jawaban Responden.....	122
Lampiran 3	Pernyataan Kuesioner SUS	132

