

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup modern telah membentuk pola konsumsi baru, khususnya pada Generasi Z yang cenderung memilih makanan cepat saji karena praktis, ekonomis, mudah diakses, dan didukung oleh media sosial. Penelitian Zakiyah (2024) menunjukkan bahwa konsumsi *fast food* pada Generasi Z tidak hanya bertujuan memenuhi kebutuhan makan, tetapi juga berkaitan dengan identitas diri, ekspresi sosial, dan tren digital [1]. Kondisi ini diperkuat oleh rendahnya minat dan keterampilan memasak pada kelompok usia muda. Gaston *et al.* (2024) menyatakan bahwa banyak anak muda mengalami kesulitan memasak akibat minimnya pemahaman terhadap resep, teknik memasak, dan pengetahuan nutrisi [2].

Hal ini berdampak langsung pada meningkatnya ketergantungan terhadap makanan cepat saji dan *ultra-processed food* (UPF), sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Hermosa-Bosano & López-Gil (2025) yang menyatakan bahwa remaja dengan kemampuan memasak rendah secara signifikan lebih banyak mengonsumsi UPF [3]. Pola konsumsi tersebut berpotensi meningkatkan risiko masalah kesehatan jangka panjang serta membentuk perilaku konsumtif yang tidak sehat, terutama bagi mahasiswa dan remaja yang belum memiliki penghasilan tetap [1].

Berbagai solusi telah dikembangkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan memasak pada generasi muda, keterbatasan dalam memahami dan mengelola resep, serta kurangnya kemampuan merencanakan menu di tengah kesibukan sehari-hari. Salah satunya melalui aplikasi resep masakan berbasis *mobile*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa platform digital telah dimanfaatkan sebagai media berbagi resep, teknik memasak, dan inspirasi kuliner [4]. Namun, sebagian besar aplikasi masih berfokus pada penyajian konten dan belum menyediakan fitur yang mampu meningkatkan keterlibatan pengguna serta mendukung perubahan perilaku secara optimal [5][6]. Selain itu, pengelolaan resep masih banyak bergantung pada input manual sehingga kurang praktis dan berpotensi menyebabkan kehilangan data, kesalahan komposisi bahan, serta ketidakkonsistenan hasil masakan [7]. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan *meal planning* berbasis digital dapat membantu pengguna dalam mengelola konsumsi makanan secara lebih terstruktur serta mendukung perbaikan kualitas pola makan [8].

Berbagai aplikasi resep dan perencanaan menu berbasis *mobile* telah dikembangkan, seperti Tasty, Yummy, Cookpad, dan Recipe Book, yang menyediakan fitur pencarian resep, pengelolaan bahan makanan, hingga perencanaan menu harian. Kehadiran aplikasi tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital telah dimanfaatkan untuk membantu pengguna dalam aktivitas memasak dan pengelolaan konsumsi makanan [9]. Meskipun demikian, penelitian terbaru menunjukkan bahwa aplikasi tersebut masih menghadapi kendala berupa rendahnya *user engagement*, kompleksitas penggunaan fitur, serta kurang optimalnya personalisasi dan pengalaman pengguna [5][6]. Selain itu, pengelolaan resep, perencanaan menu, dan penyusunan daftar belanja belum sepenuhnya terintegrasi sehingga masih menjadi tantangan bagi pengguna [9].

Untuk memperkuat identifikasi permasalahan, peneliti melakukan survei awal melalui kuesioner kepada calon pengguna. Hasil survei menunjukkan bahwa 78,23% responden mengalami kesulitan mencari kembali resep yang disimpan, 79,24% kesulitan mengelola koleksi resep, dan 78,24% mengalami kesulitan menyusun menu harian. Sebanyak 81,52% responden menginginkan fitur pengelolaan resep yang lebih baik, 82,03% menginginkan fitur perencanaan menu, dan 79,75% mengharapkan integrasi keduanya dalam satu aplikasi. Selain itu, responden juga masih cukup sering mengonsumsi *fast food* (39,3%) dan UPF (31,7%) karena alasan kepraktisan (58,2%), keterbatasan waktu (51,9%), serta rendahnya kebiasaan memasak (31,6%). Hasil survei ini memperkuat bahwa masih terdapat kebutuhan terhadap aplikasi resep yang praktis, terintegrasi, dan mudah digunakan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi resep masakan berbasis *mobile* yang mengintegrasikan pengelolaan resep dan perencanaan menu harian dalam satu platform. Framework Flutter dipilih karena mampu menghasilkan aplikasi berperforma tinggi dengan antarmuka yang responsif melalui satu basis kode untuk berbagai platform. Proses pengembangan menggunakan metodologi Agile Scrum agar lebih fleksibel dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna [10]. Selanjutnya, pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan setiap fungsi aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan [11]. Melalui penerapan teknologi dan metodologi tersebut, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat mempermudah pengelolaan resep, meningkatkan konsistensi hasil masakan, serta mendorong kembali minat memasak di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam beberapa pernyataan berikut:

1. Masih tingginya risiko kehilangan catatan resep menyebabkan ketidaktepatan komposisi dan takaran masakan sehingga konsistensi hasil masakan sulit dipertahankan.
2. Kurangnya keterampilan dan keterbatasan waktu dalam merencanakan menu makanan harian secara terstruktur menyebabkan Generasi Z cenderung memilih makanan cepat saji sebagai pilihan yang dianggap lebih praktis.
3. Belum optimalnya pemanfaatan bahan makanan yang tersedia di rumah melalui kebiasaan memasak menyebabkan pola hidup sehat sulit diterapkan dan meningkatkan risiko masalah kesehatan jangka panjang.
4. Aplikasi resep masakan yang tersedia saat ini masih memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan berbagai kebutuhan pengguna, seperti pencarian resep, penyimpanan resep favorit, pengelolaan resep pribadi, shopping list, serta perencanaan konsumsi makanan harian (meal planner) dalam satu platform.

1.3 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi resep masakan berbasis mobile yang dapat membantu pengguna dalam menyimpan dan mengelola resep, memanfaatkan bahan makanan yang tersedia, serta merencanakan konsumsi makanan harian secara terstruktur.
2. Mengetahui peran aplikasi sebagai alternatif solusi dalam membantu mengurangi ketergantungan konsumsi fast food pada Generasi Z.

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, baik secara praktis maupun akademis, antara lain:

1. Bagi pengguna:

Membantu pengguna dalam menyimpan, mengelola, dan mengakses resep masakan secara lebih terstruktur melalui aplikasi *mobile* yang terintegrasi. Selain itu, fitur *meal planner* yang dikembangkan dapat membantu pengguna dalam menyusun rencana konsumsi makanan harian secara lebih terorganisir.

2. Bagi pengembang aplikasi:

Menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi resep masakan berbasis *mobile* dengan fitur pengelolaan resep dan *meal planner*. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar pengembangan fitur lanjutan, seperti sinkronisasi *cloud*, rekomendasi resep personal, maupun fitur premium untuk mendukung keberlanjutan aplikasi secara operasional.

3. Bagi Akademisi dan Peneliti:

Menambah referensi penelitian di bidang pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter, penerapan metode Agile Scrum dalam pengembangan perangkat lunak, serta pengujian sistem menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.5 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tetap terarah dan fokus, ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada pengembangan aplikasi resep masakan berbasis mobile menggunakan framework Flutter dan Firebase Firestore sebagai basis data penyimpanan data pengguna dan resep masakan.
2. Fitur yang tersedia bagi pengguna meliputi autentikasi pengguna, pencarian resep, pengelolaan resep pribadi, penyimpanan resep favorit (bookmark), meal planner berbasis kalender, serta pengajuan langganan premium.
3. Fitur yang tersedia bagi admin meliputi manajemen dan verifikasi resep, manajemen pengguna, serta verifikasi pembayaran langganan premium.
4. Fitur *meal planner* pada aplikasi dilakukan secara manual oleh pengguna dan tidak menggunakan sistem rekomendasi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) maupun *Machine Learning*.
5. Aplikasi yang dikembangkan tidak mencakup fitur interaksi sosial seperti komentar, *live cooking*, maupun komunikasi antar pengguna.
6. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metodologi Agile Scrum untuk mendukung proses pengembangan sistem secara bertahap dan kolaboratif.
7. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk menguji fungsionalitas aplikasi.
8. Pengujian aplikasi juga dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Acceptance Test* (UAT) untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan, kenyamanan antarmuka, serta penerimaan pengguna terhadap aplikasi.

9. *Dataset Kaggle* dimanfaatkan sebagai sumber data awal dalam penyusunan daftar resep. Data yang digunakan merupakan hasil seleksi dan modifikasi terhadap dataset asli agar sesuai dengan kebutuhan serta fungsionalitas aplikasi yang dikembangkan.

