

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia kuliner saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Fenomena ini ditandai dengan semakin meningkatnya minat masyarakat dalam kegiatan memasak, baik sebagai hobi maupun sebagai peluang usaha. Memasak juga telah menjadi aktivitas yang melekat dalam keseharian masyarakat Indonesia. Pada jurnalnya, Gallup mencatat intensitas memasak masyarakat di Indonesia mencapai 7.2 masakan setiap minggunya [1]. Banyak individu dari berbagai kalangan, seperti ibu rumah tangga, *chef* rumahan, hingga pegiat kuliner, aktif menciptakan dan membagikan resep-resep hasil kreasi mereka. Namun demikian, banyak dari mereka hanya mengunggah resep secara gratis di media sosial atau platform umum tanpa mendapatkan penghargaan atau kompensasi finansial yang layak. Padahal, resep tersebut sering kali merupakan hasil dari pengalaman, eksperimen, dan kreativitas yang tinggi.

Beberapa platform kuliner memang telah hadir dan memungkinkan pengguna untuk membagikan resep secara daring. Akan tetapi, sebagian besar dari platform tersebut hanya berfokus pada penyediaan resep gratis tanpa menyediakan fitur monetisasi yang memadai. Fitur seperti penjualan resep *premium*, sistem *reward*, dompet digital (*digital wallet*), hingga layanan pelengkap seperti kelas memasak dan penjualan produk olahan resep, umumnya masih terbatas atau belum terintegrasi. Studi dalam [2] menunjukkan bahwa pelaku UMKM kuliner lebih banyak memanfaatkan media sosial, seperti Instagram, hanya untuk keperluan promosi tanpa strategi monetisasi yang terstruktur. Selain itu, menurut kajian di bidang media digital [3], sebagian besar *platform* konten di Indonesia belum menerapkan sistem monetisasi langsung seperti langganan *premium* atau penjualan konten digital secara berbayar. Akibatnya, para pembuat resep kesulitan untuk mengembangkan potensi ekonomi dari keahlian mereka dan tidak memiliki kontrol penuh terhadap distribusi serta nilai dari karya yang mereka hasilkan.

Sementara itu, berdasarkan publikasi Kemenparekraf, tercatat pada tahun 2020 subsektor ekonomi kreatif menyumbangkan Rp 1.134 triliun terhadap PDB nasional, dengan subsektor kuliner memberikan kontribusi terbesar, yakni sebesar Rp 455,44 triliun atau sekitar 41 persen dari total PDB ekonomi kreatif [4]. Sebagai perbandingan, subsektor *fashion* yang berada di posisi kedua hanya menyumbang 6,76% terhadap PDB industri pengolahan non-migas [5]. Data ini menegaskan bahwa subsektor kuliner memiliki potensi yang sangat besar dalam mendorong pertumbuhan ekonomi nasional. Namun, potensi ini belum sepenuhnya didukung oleh ketersediaan *platform* digital yang dapat secara serius mengakomodasi kontributor resep dalam mengembangkan kreativitas mereka. Belum adanya sistem

yang menghubungkan kontributor dengan peluang lain seperti kelas memasak atau penjualan produk olahan juga menjadi hambatan dalam menciptakan ekosistem kuliner digital yang sulit berkembang secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkanlah Yumasak, sebuah *platform* web yang dirancang sebagai *marketplace* sekaligus ruang berbagi untuk resep, produk olahan, dan kelas memasak. Yumasak menyediakan fitur berbagi resep gratis maupun berbayar (*premium*), sistem poin sebagai alat transaksi digital, serta fitur pendukung seperti penjualan produk makanan siap saji dan kelas memasak berbasis *e-ticketing*. Untuk meningkatkan partisipasi dan pengalaman pengguna, Yumasak juga menerapkan konsep *gamification*, yaitu pemberian poin sebagai bentuk penghargaan atas aktivitas tertentu, seperti membeli resep, mengikuti kelas, atau ketika resep pengguna dibeli orang lain. Poin tersebut dapat digunakan kembali untuk membeli resep *premium*, sehingga menciptakan siklus insentif yang mendorong keterlibatan aktif dan apresiasi terhadap kontribusi kuliner. Dengan demikian, Yumasak diharapkan menjadi solusi inovatif dalam menciptakan ekosistem kuliner digital yang inklusif, produktif, dan saling menguntungkan bagi seluruh pihak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan fitur penjualan resep *premium*, produk olahan, dan pendaftaran kelas memasak berbasis *e-ticketing* pada *platform* Yumasak agar berfungsi sesuai spesifikasi?
2. Bagaimana merancang sistem gamifikasi berbasis poin yang mampu menghitung, menyimpan, dan memperbarui saldo poin pengguna dengan akurat pada setiap aktivitas?
3. Bagaimana menyediakan antarmuka yang memungkinkan konsumen dan kontributor melihat riwayat saldo poin mereka masing-masing secara *real-time* tanpa *input* manual?

1.3 Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penulisan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan fitur utama Yumasak yang memungkinkan pengguna membuka resep *premium*, melihat produk olahan, dan mendaftar kelas memasak dengan *e-ticketing* secara otomatis serta mudah diakses.

2. Membuat sistem gamifikasi berbasis poin yang mengurangi poin saat akses resep *premium*, menambah poin setelah aktivitas tertentu (misalnya mengikuti kelas), dan menyimpan saldo poin secara akurat.
3. Merancang halaman manajemen poin yang dapat menampilkan secara *real-time* saldo dan riwayat poin baik untuk konsumen maupun kontributor, dengan pembaruan otomatis dari database.

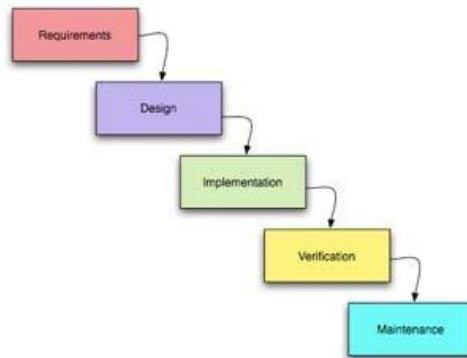
1.4 Cakupan Pengerjaan

Cakupan pengerjaan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Pekerjaan: Pengerjaan Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi berbasis website bernama Yumasak yang dapat memfasilitasi aktivitas berbagi, menjual (dalam bentuk katalog), dan mengelola resep, produk makanan, serta kelas memasak oleh kontributor dan konsumen.
2. Penyediaan Dataset dan Batasan Produk yang Dibangun: Dataset yang digunakan dalam proses pengembangan aplikasi merupakan data simulasi (dummy data), yang meliputi contoh resep, produk makanan, dan jadwal kelas memasak. Data tersebut dibuat hanya untuk keperluan simulasi dan pengujian sistem.
3. Batasan dalam Pengerjaan Tugas Akhir:
 - a. Tidak mengembangkan fitur integrasi dengan layanan pengiriman pihak ketiga untuk produk olahan.
 - b. Tidak mengembangkan sistem pembayaran asli atau integrasi dengan payment gateway, seluruh transaksi bersifat simulasi menggunakan sistem poin berbasis gamifikasi.
 - c. Pembelian produk olahan hanya ditampilkan berupa katalog dan diarahkan ke WhatsApp untuk pemesanan
 - d. Tidak mencakup pengembangan versi mobile (Android/iOS), melainkan hanya difokuskan untuk platform web.
 - e. Tidak mencakup fitur komunikasi langsung antar pengguna, seperti *chat*, forum diskusi, atau notifikasi antar pengguna.

1.5 Tahapan Pengerjaan

Tahapan pengerjaan Tugas Akhir ini mengacu pada metode *Waterfall*, yaitu salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan. Metode ini cocok diterapkan dalam pengembangan platform Yumasak karena mendukung proses yang terstruktur. Dengan menggunakan metode ini, setiap tahap diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, sehingga alur kerja menjadi lebih terarah dan terdokumentasi dengan baik. Adapun tahapan pengerjaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Tahapan Pengembangan Metode Waterfall

1. Requirement

Tahap ini melibatkan komunikasi dan observasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang dibutuhkan pengguna, termasuk batasan dan ekspektasi sistem. Dalam proses ini, informasi dikumpulkan melalui pengamatan terhadap aktivitas pegiat kuliner di media sosial (seperti TikTok, Instagram, dan YouTube), diskusi informal dengan pelaku usaha kuliner rumahan, serta studi komparatif terhadap platform kuliner sejenis seperti Cookpad, Yummy, dan Allrecipes. Informasi tersebut dianalisis untuk merumuskan kebutuhan pengguna secara lebih akurat

2. Design

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. Verification

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

5. Maintenance

Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya [6].