Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi (JMTI)
Volume 14, Issue 1, 2024, pp. 24-30
ISSN 2721-7604 (Online); ISSN 2087-5312 (Print)
DOI: 10.59819

RANCANG BANGUN ENSIKLOPEDIA KUE TRADISIONAL SULAWESI SELATAN BERBASIS MOBILE

Sulfiani[1], Ahmad Selao[2], Ade Hastuty[3], Masnur*[4]
[1,2,3,4]Universitas Muhammadiyah Parepare Jalan Jend. Ahmad Yani KM 6 Parepare 91112, Sulawesi Selatan - Indonesia
Email: sulfianimashud11@gmail.com[1], ahmadselao@umpar.ac.id[2], adehastutyhasyim@iainpare.ac.id[3], masnur2010@gmail.com[4]

Informasi Artikel

Diterima : 11 – 07 - 2024
Direvisi : 08 – 08 - 2024
Disetujui : 25 – 11 - 2024

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Ensiklopedia Kue Tradisional, Pelestarian Budaya,Kuliner Sulawesi Selatan, Pengembangan Aplikasi.

Keywords: *service Mobile Application, Traditional Cake Encyclopedia, Cultural Preservation, South Sulawesi Culinary, Application Development*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile berbasis ensiklopedia yang dapat mendokumentasikan dan mempromosikan kue tradisional Sulawesi Selatan. Aplikasi ini dirancang dengan pendekatan user-centered design untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang ingin mengakses informasi mengenai sejarah, resep, dan cara pembuatan kue tradisional. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang mencakup tahap analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, pengembangan fitur aplikasi, serta pengujian terhadap fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan pengalaman yang memadai dalam memperkenalkan kuliner tradisional Sulawesi Selatan, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti kecepatan respons aplikasi, kualitas gambar, dan visualisasi informasi. Pengujian terhadap aspek keamanan dan keandalan sistem juga menunjukkan bahwa aplikasi ini cukup aman, namun masih memerlukan peningkatan pada fitur enkripsi dan perlindungan data pribadi. Secara keseluruhan, aplikasi ini memiliki potensi besar untuk memperkenalkan kue tradisional Sulawesi Selatan kepada generasi muda dan masyarakat luas, serta berperan dalam pelestarian budaya kuliner Indonesia di era digital. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan aplikasi mobile untuk tujuan edukasi dan pelestarian budaya kuliner lokal.

Abstract

This study aims to design and develop an encyclopedia-based mobile application that can document and promote traditional South Sulawesi cakes. This application is designed with a user-centered design approach to meet the needs of users who want to access information about the history, recipes, and methods of making traditional cakes. This study uses a Research and Development (R&D) method that includes user needs analysis, interface design, application feature development, and testing of functionality and user experience. The evaluation results show that this application can provide an adequate experience in introducing traditional South Sulawesi culinary, although there are still several aspects that need to be improved, such as application response speed, image quality, and information visualization. Testing of the system's security and reliability aspects also shows that this application is quite secure, but still needs improvements in encryption features and personal data protection. Overall, this application has great potential to introduce traditional South Sulawesi cakes to the younger generation and the wider community, as well as play a role in preserving Indonesian culinary culture in the digital era. This research contributes to the development of mobile applications for educational purposes and the preservation of local culinary culture.

Correspondence Author, Masnur, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia, E-mail : masnur2010@gmail.com,
No. Hp Koresponden Author : 08157941028

Jurnal Jikom is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

1. PENDAHULUAN

Kuliner tradisional Indonesia, khususnya kue-kue tradisional dari berbagai daerah, merupakan bagian integral dari kekayaan budaya bangsa yang perlu dilestarikan. Salah satu daerah yang memiliki kekayaan kuliner unik adalah Sulawesi Selatan, yang dikenal dengan berbagai jenis kue tradisional yang kaya akan sejarah dan cita rasa. Meskipun demikian, banyak dari kue-kue tradisional tersebut kurang dikenal oleh generasi muda maupun masyarakat luas. Dengan kemajuan teknologi digital, aplikasi mobile dapat menjadi solusi untuk menyebarkan dan melestarikan warisan

kuliner ini. Saat ini, masyarakat semakin bergantung pada perangkat mobile untuk mengakses berbagai informasi, termasuk informasi kuliner. Aplikasi mobile memberikan peluang besar untuk mengedukasi dan mempromosikan kue tradisional Sulawesi Selatan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Namun, meskipun teknologi telah berkembang pesat, masih sedikit aplikasi yang mengkhususkan diri dalam mengumpulkan dan menyajikan informasi mengenai kue tradisional dari daerah tertentu, seperti Sulawesi Selatan[1].

Pentingnya penelitian ini terletak pada usaha untuk mendokumentasikan dan mempromosikan kekayaan kuliner tradisional Sulawesi Selatan dalam bentuk yang mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat[2]. Aplikasi mobile memiliki potensi besar dalam memfasilitasi pelestarian budaya kuliner tradisional, terutama bagi generasi muda yang semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi digital[3]. Selain itu, dengan adanya aplikasi berbasis mobile, proses pembelajaran mengenai sejarah, resep, dan cara pembuatan kue tradisional menjadi lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini sangat penting, mengingat adanya kekhawatiran terhadap tergerusnya budaya kuliner lokal oleh perkembangan zaman yang lebih berorientasi pada modernisasi. Melalui aplikasi mobile, kuliner tradisional bisa tetap terjaga dan dikenal, serta berperan dalam memperkaya pengetahuan kuliner masyarakat Indonesia[4].

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan teknologi, khususnya aplikasi mobile, untuk tujuan pendidikan dan pelestarian budaya. Misalnya, beberapa aplikasi kuliner sudah diterapkan di berbagai belahan dunia untuk mengajarkan masakan tradisional kepada generasi muda. Aplikasi-aplikasi ini biasanya menyediakan resep, video tutorial, dan informasi budaya yang mendalam tentang kuliner tertentu[5]. Namun, meskipun ada aplikasi yang mengusung konsep serupa, sebagian besar dari mereka tidak secara khusus mengangkat kuliner tradisional Indonesia, khususnya dari daerah-daerah yang kurang terekspos[6]. Literatur yang ada cenderung lebih banyak membahas penggunaan teknologi untuk kuliner global, sementara kuliner daerah, seperti kue tradisional Sulawesi Selatan, masih belum mendapat perhatian yang cukup di dunia digital. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan aplikasi mobile yang memfokuskan diri pada pelestarian dan promosi kue tradisional daerah[7].

Meskipun telah ada beberapa penelitian dan aplikasi yang mengangkat tema kuliner tradisional, masih terdapat kesenjangan pengetahuan yang signifikan terkait penerapan teknologi untuk mendokumentasikan dan mempromosikan kuliner tradisional Indonesia, khususnya dari Sulawesi Selatan[8]. Salah satu kesenjangan utama adalah kurangnya aplikasi yang memfokuskan diri pada kuliner daerah Sulawesi Selatan dengan pendekatan yang menyeluruh. Banyak aplikasi kuliner yang hanya menampilkan resep tanpa memerhatikan aspek budaya, sejarah, atau visualisasi yang mendalam tentang kuliner tersebut[9]. Selain itu, aplikasi yang ada masih minim dalam hal interaktivitas dan fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Kesenjangan lain adalah kurangnya penelitian yang mengeksplorasi dampak aplikasi mobile dalam melestarikan kuliner daerah, yang mempengaruhi penerimaan masyarakat terhadap aplikasi semacam itu[10]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan merancang aplikasi yang tidak hanya menyajikan resep, tetapi juga mengedukasi pengguna tentang pentingnya pelestarian kuliner tradisional[11].

Dasar pemikiran penelitian ini berfokus pada ide bahwa teknologi, khususnya aplikasi mobile, memiliki potensi untuk mendokumentasikan dan melestarikan budaya kuliner tradisional yang mulai terlupakan[12]. Teknologi dapat digunakan untuk menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya mereka, memudahkan akses informasi, serta menyediakan platform interaktif yang menarik bagi pengguna. Penggunaan aplikasi mobile memungkinkan untuk menyajikan informasi secara lebih terstruktur dan visual, yang tidak hanya membuat belajar lebih menarik tetapi juga lebih efektif[13]. Dengan pendekatan ini, pengguna tidak hanya mendapatkan resep, tetapi juga informasi tentang sejarah, asal-usul, dan cara pembuatan kue-kue tradisional Sulawesi Selatan. Pemikiran ini mempertegas pentingnya integrasi antara budaya dan teknologi dalam konteks pelestarian kuliner tradisional[14].

Berdasarkan dasar pemikiran tersebut, penelitian ini mengajukan beberapa pertanyaan yang perlu dijawab melalui pengembangan aplikasi mobile ini. Pertanyaan pertama adalah: Bagaimana merancang aplikasi mobile yang dapat mendokumentasikan dan menyajikan informasi mengenai kue tradisional Sulawesi Selatan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik? Pertanyaan kedua berkaitan dengan tantangan teknis dan budaya yang harus dihadapi dalam mengembangkan aplikasi ini, yaitu: Apa saja tantangan yang dihadapi dalam mengembangkan aplikasi mobile yang mampu melestarikan dan mempromosikan kuliner tradisional Sulawesi Selatan kepada masyarakat luas? Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi: Sejauh mana aplikasi mobile ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat generasi muda terhadap kuliner tradisional Sulawesi Selatan?

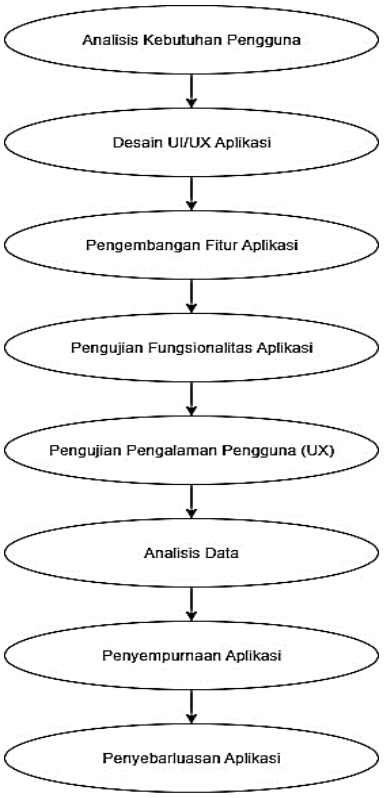
Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile yang dapat menyajikan informasi tentang kue tradisional Sulawesi Selatan secara komprehensif, terorganisir, dan menarik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi cara-cara yang efektif dalam mendokumentasikan resep, sejarah, dan cara pembuatan kue tradisional serta memfasilitasi pelestarian budaya kuliner melalui platform teknologi digital [15]. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi serta mengukur dampaknya terhadap pemahaman dan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap kuliner tradisional Sulawesi Selatan. Sebagai bagian dari sasaran penelitian, penulis juga akan mengidentifikasi berbagai tantangan teknis dan sosial yang mungkin dihadapi selama pengembangan aplikasi dan mencari solusi untuk masalah tersebut[16].

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Aplikasi mobile berbasis ensiklopedia kue tradisional Sulawesi Selatan dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan pengguna terhadap kuliner tradisional daerah tersebut. Selain itu, fitur interaktif dan tampilan visual yang menarik dalam aplikasi akan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mempelajari dan mengakses informasi terkait kuliner tradisional. Selanjutnya, hipotesis lainnya adalah bahwa aplikasi mobile ini dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif dalam pelestarian dan promosi kuliner tradisional Sulawesi Selatan kepada generasi muda dan masyarakat luas[17].

2. METODE

Metode penelitian ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematik dan terstruktur, melibatkan proses desain dan pengembangan aplikasi mobile berbasis ensiklopedia untuk kue tradisional Sulawesi Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci dalam merancang aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik dan edukatif. Proses penelitian ini mencakup beberapa tahapan, yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain dan pengembangan aplikasi, serta evaluasi dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D), yang berfokus pada pengembangan produk atau prototipe berbasis penelitian ilmiah dan eksperimen.

1. Desain dan Pengembangan Aplikasi
   Desain dan pengembangan aplikasi dilakukan denganmengacu pada prinsip-prinsip desain yang mengutamakan user-centered design (UCD), yang berfokus pada pengguna sebagai titik awal dalam perancangan aplikasi. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam desain dan pengembangan aplikasi:
2. Analisis Kebutuhan Pengguna
   Langkah pertama dalam pengembangan aplikasi adalah mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna. Proses ini dilakukan dengan survey dan wawancara kepada target pengguna, yaitu generasi muda yang tertarik untuk mempelajari kuliner tradisional. Dalam tahap ini, juga dilakukan analisis terhadap aplikasi kuliner lain yang sudah ada di pasaran untuk mengetahui fitur-fitur yang relevan dan yang perlu diperbaiki dalam aplikasi ini.
3. Desain UI/UX (User Interface/User Experience)
   Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi bagian penting dalam penelitian ini, karena aplikasi yang dirancang harus mudah digunakan dan menarik bagi pengguna. Desain UI/UX dibuat dengan mempertimbangkan warna, font, dan navigasi yang sesuai dengan tema kuliner tradisional. Selain itu, aplikasi harus responsif dan dapat berjalan dengan lancar di perangkat mobile dengan berbagai ukuran layar.
4. Pengembangan Fitur Aplikasi
   Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan platform pengembangan mobile seperti Flutter atau React Native yang memungkinkan aplikasi untuk berjalan di perangkat Android dan iOS. Fitur-fitur utama yang dikembangkan meliputi:
   Ensiklopedia kue tradisional yang mencakup resep, sejarah, dan cara pembuatan kue. Fitur pencarian yang efisien dan mudah digunakan untuk mencari kue tertentu. Desain visual yang menarik, termasuk gambar dan video untuk memperjelas langkah-langkah pembuatan kue. Sistem navigasi yang sederhana dan interaktif untuk memastikan pengalaman pengguna yang menyenangkan.
5. Evaluasi dan Pengujian Aplikasi
   Setelah aplikasi dikembangkan, tahapan berikutnya adalah evaluasi dan pengujian aplikasi untuk memastikan aplikasi memenuhi tujuan yang diinginkan. Evaluasi dilakukan dalam dua fase utama:
   a. Pengujian Fungsionalitas Aplikasi
      Pengujian fungsionalitas dilakukan dengan melakukan user acceptance test (UAT) yang melibatkan sekelompok kecil pengguna untuk menguji fungsionalitas aplikasi. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi berfungsi dengan baik, apakah fitur-fitur yang ada bekerja sesuai dengan yang diharapkan, dan apakah aplikasi dapat mengakses informasi dengan cepat dan tepat.
   b. Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience)
      Pengujian UX dilakukan dengan meminta umpan balik dari pengguna terkait pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Hal ini meliputi evaluasi terhadap aspek kemudahan penggunaan, desain antarmuka, kecepatan aplikasi, serta pemahaman mereka terhadap informasi yang disajikan dalam aplikasi. Survei dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif tentang tingkat kepuasan dan masalah yang ditemukan selama penggunaan aplikasi.
6. Analisis Data
   Data yang diperoleh dari hasil pengujian fungsionalitas dan pengalaman pengguna akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi tren umum dan persepsi mayoritas pengguna terhadap aplikasi. Data kualitatif, yang diperoleh dari wawancara dan survei, akan dianalisis dengan menggunakan analisis tematik untuk menggali pendapat dan saran yang lebih mendalam tentang fitur dan kualitas aplikasi.
7. Pengembangan dan Penyempurnaan Aplikasi
   Berdasarkan hasil analisis data dari pengujian, aplikasi akan disempurnakan dan diperbaiki. Penyempurnaan aplikasi ini melibatkan revisi desain, perbaikan fungsionalitas, dan penambahan fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, masalah yang ditemukan selama pengujian, seperti kesalahan dalam pengolahan data atau bug, akan diperbaiki untuk meningkatkan kualitas aplikasi.
8. Penyebarluasan Aplikasi
   Setelah aplikasi selesai dan diperbaiki berdasarkan hasil pengujian, aplikasi akan dipersiapkan untuk penyebarluasan kepada publik. Aplikasi ini akan diunggah ke Google Play Store dan Apple App Store agar dapat diakses oleh masyarakat luas. Selain itu, promosi aplikasi juga dilakukan melalui media sosial dan platform lainnya untuk menarik pengguna yang banyak.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Home

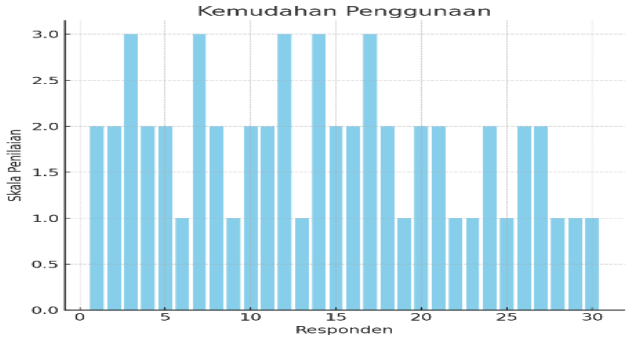


Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Kue



Gambar 4. Tampilan Halaman Detail Kue

Kemudahan Penggunaan Aplikasi

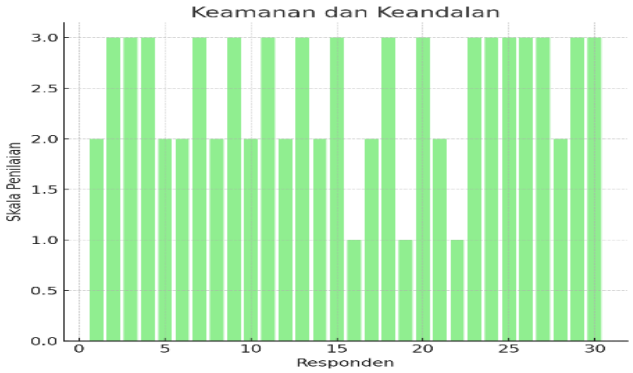


Gambar 5. Grafik Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Dari grafik yang menunjukkan Kemudahan Penggunaan, sebagian besar responden memberikan penilaian yang cenderung positif, dengan sebagian besar menilai aplikasi cukup mudah digunakan. Skor pada pertanyaan terkait kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa aplikasi ini relatif intuitif dan mudah dipahami meskipun terdapat beberapa responden yang merasa aplikasi memerlukan penyesuaian.

Beberapa aspek yang dievaluasi mencakup kemudahan antarmuka, navigasi menu, dan kecepatan respons aplikasi. Berdasarkan hasil kuisioner, beberapa responden merasa aplikasi memerlukan perbaikan pada kecepatan respons dan kesesuaian menu navigasi. Hal ini menandakan bahwa meskipun aplikasi cukup mudah digunakan, masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam meningkatkan pengalaman pengguna, terutama pada bagian kecepatan aplikasi dan navigasi yang lebih intuitif.

Keamanan dan Keandalan Sistem

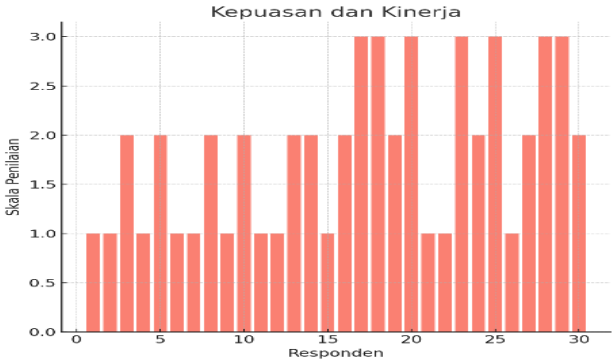


Gambar 6. Grafik Keamanan dan Keandalan Sistem

Pada aspek Keamanan dan Keandalan, data menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa aplikasi cukup aman digunakan dengan penilaian rata-rata yang positif pada pertanyaan yang berkaitan dengan keamanan data pribadi dan keandalan informasi. Namun, ada beberapa responden yang menilai bahwa aplikasi masih memiliki potensi untuk diperbaiki dalam hal kepercayaan terhadap fitur keamanan dan antisipasi terhadap bug yang mungkin terjadi selama penggunaan.

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa aplikasi perlu lebih memastikan bahwa data pribadi pengguna dilindungi secara maksimal, dan juga perlu meminimalkan gangguan teknis seperti bug atau kegagalan sistem untuk meningkatkan keandalan aplikasi. Meskipun demikian, sebagian besar pengguna merasa aplikasi tidak mengalami masalah crash atau gangguan besar lainnya.

Kepuasan dan Loyalitas Pengguna



Gambar 7. Grafik Kepuasan dan Loyalitas Pengguna

Pada variabel Kepuasan dan Kinerja Aplikasi, mayoritas responden memberikan penilaian yang cukup tinggi terhadap aplikasi ini, terutama terkait dengan pemahaman mengenai kue tradisional Sulawesi Selatan dan kecepatan serta efisiensi aplikasi. Meskipun sebagian besar pengguna merasa aplikasi ini berguna dalam hal pencarian resep dan informasi kuliner, ada beberapa responden yang menginginkan peningkatan pada kualitas gambar serta visualisasi aplikasi agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Fitur pencarian dalam aplikasi juga cukup memadai, tetapi beberapa responden merasa perlu adanya peningkatan dalam kecepatan pencarian serta pengelolaan informasi yang lebih terorganisir untuk mempermudah akses pengguna terhadap resep kue tradisional Sulawesi Selatan.

PEMBAHASAN

Evaluasi Aspek Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Kemudahan penggunaan merupakan salah satu aspek penting dalam menilai keberhasilan sebuah aplikasi mobile, terlebih ketika aplikasi tersebut dirancang untuk menyajikan informasi yang memerlukan interaksi pengguna secara intensif, seperti aplikasi ensiklopedia kue tradisional. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar responden menilai antarmuka aplikasi cukup intuitif, meskipun ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti desain antarmuka dan kemudahan navigasi. Antarmuka yang mudah digunakan adalah elemen kunci yang mempengaruhi efektivitas aplikasi, karena dapat mempercepat proses pembelajaran pengguna tanpa kebingungan. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini secara umum mudah dioperasikan, terdapat keluhan terkait kecepatan respons aplikasi yang membutuhkan perhatian lebih. Optimalisasi waktu respons aplikasi akan menjadi langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, peningkatan kecepatan dan peningkatan kemudahan navigasi perlu diimplementasikan untuk memastikan aplikasi dapat digunakan dengan lebih efisien oleh seluruh lapisan pengguna.

Evaluasi Aspek Keamanan dan Keandalan Sistem

Keamanan dan keandalan sistem adalah faktor kritikal dalam aplikasi yang mengelola data pribadi pengguna, seperti aplikasi ensiklopedia ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa data pribadi mereka cukup aman saat menggunakan aplikasi ini, meskipun masih ada beberapa kekhawatiran terkait keandalan fitur keamanan yang disediakan. Kepercayaan pengguna terhadap perlindungan data pribadi dapat ditingkatkan dengan peningkatan fitur enkripsi dan kebijakan privasi yang lebih jelas dan transparan. Selain itu, penting untuk memperhatikan keandalan aplikasi dalam memberikan informasi yang akurat dan terpercaya. Evaluasi keandalan aplikasi dalam memberikan data yang benar dan konsisten menjadi penting, mengingat aplikasi ini berfungsi untuk menyajikan resep dan informasi budaya kuliner yang harus dapat dipertanggungjawabkan. Terdapat beberapa indikasi bahwa aplikasi kadang mengalami masalah teknis, seperti bug atau kegagalan sistem kecil, yang berpotensi mengganggu pengalaman pengguna. Oleh karena itu, pemeliharaan rutin dan pembaruan sistem perlu dilakukan untuk mengurangi potensi masalah tersebut, serta memastikan aplikasi tetap dapat berjalan stabil.

Evaluasi Aspek Kepuasan dan Kinerja Aplikasi

Aspek kepuasan dan kinerja aplikasi sangat berkaitan dengan bagaimana aplikasi dapat memenuhi harapan pengguna dalam memberikan informasi yang dibutuhkan. Sebagian besar responden merasa bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang kue tradisional Sulawesi Selatan. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai resep serta informasi terkait sejarah dan keunikan kue-kue tersebut. Namun, beberapa pengguna memberikan masukan bahwa kualitas gambar dan visualisasi informasi dalam aplikasi perlu diperbaiki. Visualisasi yang lebih menarik dan informatif dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memahami informasi kuliner yang disajikan. Selain itu, meskipun fitur pencarian dalam aplikasi sudah berfungsi dengan baik, beberapa responden merasa perlu adanya peningkatan pada kecepatan pencarian dan pengelolaan informasi yang lebih terstruktur. Oleh karena itu, peningkatan pada kualitas visual dan pengoptimalan fitur pencarian akan berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kepuasan pengguna dan kinerja aplikasi secara keseluruhan.

Implikasi Penelitian dan Pengembangan Aplikasi

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ensiklopedia kue tradisional Sulawesi Selatan berbasis mobile memiliki potensi besar dalam melestarikan dan mempromosikan budaya kuliner tradisional. Aplikasi ini berfungsi sebagai sarana edukasi yang efektif untuk memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai kekayaan kuliner daerah. Dengan kemudahan akses dan informasi yang terorganisir dengan baik, aplikasi ini mampu memperkenalkan kue tradisional dengan cara yang lebih menarik dan modern. Untuk itu, aplikasi ini memiliki peran yang sangat penting dalam pelestarian budaya kuliner lokal yang dapat digunakan oleh generasi yang lebih muda untuk mengenal dan mencintai warisan budaya daerah mereka. Selain itu, aplikasi ini dapat menjadi model bagi pengembangan aplikasi berbasis mobile untuk pembelajaran budaya kuliner di masa depan. Peningkatan fitur-fitur yang sudah ada dan penambahan elemen-elemen baru yang dapat memperkaya pengalaman pengguna akan memberikan dampak positif terhadap pengembangan aplikasi ini.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile yang berfungsi sebagai ensiklopedia untuk melestarikan dan mempromosikan kue tradisional Sulawesi Selatan. Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dan desain aplikasi yang berbasis pada prinsip user-centered design (UCD), aplikasi ini dirancang untuk mempermudah akses informasi tentang kuliner tradisional Sulawesi Selatan melalui platform mobile yang interaktif dan menarik. Proses pengembangan aplikasi meliputi analisis fungsionalitas, desain antarmuka pengguna (UI/UX), serta

pengujian dan evaluasi terhadap aspek kemudahan penggunaan, keamanan dan keandalan, serta kepuasan dan kinerja aplikasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini telah berhasil menciptakan platform yang bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai kue tradisional, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti kecepatan respons aplikasi, kualitas gambar, dan visualisasi informasi. Pengujian pengalaman pengguna (UX) menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna, namun fitur pencarian dan navigasi perlu disempurnakan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Selain itu, meskipun aplikasi ini mampu memberikan informasi yang akurat, ada ruang untuk memperbaiki keandalan sistem, terutama dalam hal keamanan data pengguna dan stabilitas aplikasi.

Secara keseluruhan, aplikasi ini berpotensi besar dalam mempromosikan dan melestarikan kue tradisional Sulawesi Selatan kepada generasi muda serta masyarakat luas. Dengan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam mendokumentasikan warisan kuliner tradisional dan memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia di dunia digital. Penggunaan aplikasi mobile untuk tujuan pelestarian budaya kuliner lokal membuka peluang besar untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan dan promosi kuliner tradisional secara global.

Rekomendasi untuk penelitian dan pengembangan berikutnya adalah untuk mengoptimalkan keamanan aplikasi, meningkatkan visualisasi dan interaktivitas dalam aplikasi, serta memperbaiki kecepatan pencarian dan navigasi agar aplikasi dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. U. Putra, W. Wahyuddin, B. Muhammad, M. Masnur, and N. Nurhaedah, “Sistem Informasi Penyebaran dan Penerapan Bersertifikasi Halal bagi UMKM di Kota Parepare,” J. Janitra Inform. dan Sist. Inf., vol. 5, no. 1, May 2025, doi: 10.59395/2QWYR834.

[2] S. Sudirman, M. Masnur, and S. Yasin, “Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional Bugis Beserta Cara Pembuatannya Berbasis Android,” J. Sintaks Log., vol. 1, no. 2, pp. 62–65, May 2021, doi: 10.31850/JSILOG.V1I2.775.

[3] G. Morris, W. Tangka, and Y. Putra, “Analisis Pemilihan Karir yang Optimal bagi Mahasiswa Sistem Informasi Menggunakan Medote MOORA,” Jikom J. Inform. dan Komput., vol. 14, no. 2, pp. 43–49, Jun. 2024, doi: 10.55794/JIKOM.V14I2.162.

[4] B. Mide and M. Masnur, “APLIKASI VIRTUAL TOUR FAKULTAS TEKNIK BERBASIS ANDROID MOBILE,” J. Sintaks Log., vol. 1, no. 2, pp. 113–119, May 2021, doi: 10.31850/JSILOG.V1I2.1095.

[5] P. Video et al., “Perancangan Video Dokumenter Makanan Tradisional China Menggunakan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Wawancara,” J. Inf. Syst. Technol., vol. 2, no. 1, pp. 1–22, Mar. 2021, doi: 10.37253/JOINT.V2I1.4422.

[6] A. Irfah, “STUDI ETNOMATEMATIKA PADA KUE TRADISIONAL SUKU BUGIS,” ELIPS J. Pendidik. Mat., vol. 5, no. 1, pp. 122–131, Mar. 2024, Accessed: Aug. 09, 2025. [Online]. Available: https://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS/article/view/1434.

[7] R. N. Pradana and A. Purnomo, “Inventory of Sentono Gentong Nature Tourism Attraction as an Alternative Tourism Visit in Pacitan,” Proceeding Int. Conf. Relig. Sci. Educ., vol. 4, no. 5, pp. 471–483, Apr. 2025, Accessed: Aug. 09, 2025. [Online]. Available: https://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/icrse/article/view/1483.

[8] M. Daffa Rizkyansyah and I. Susilawati, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Tanaman Padi (Oryza) Menggunakan Metode Naïve Bayes,” Jikom J. Inform. dan Komput., vol. 14, no. 2, pp. 168–181, Oct. 2024, doi: 10.55794/JIKOM.V14I2.206.

[9] Y. Wasioh and J. Lahallo, “Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kulit Pada Anak Menggunakan Metode Certainty Factor,” Jikom J. Inform. dan Komput., vol. 14, no. 2, pp. 109–119, Oct. 2024, doi: 10.55794/JIKOM.V14I2.163.

[10] J. Revicko and Supatman, “Sistem E-Tiket Bus Menggunakan QR-Code Berbasis Website,” Jikom J. Inform. dan Komput., vol. 14, no. 2, pp. 72–81, Oct. 2024, doi: 10.55794/JIKOM.V14I2.187.

[11] S. Nur, K. Putri, K. Umam, D. Ayatullah, L. Hakim, and D. Suwardiyanto, “Perancangan Ulang UI/UX Website Pinus Banyuwangi menggunakan Metode Human Centered Design,” Jikom J. Inform. dan Komput., vol. 14, no. 2, pp. 21–29, Jun. 2024, doi: 10.55794/JIKOM.V14I2.147.

[12] M. Masnur and M. Marlina, “Sistem Pengendali Energi Listrik Menggunakan Raspberry Pi Pada Smart Building Kampus,” Build. Informatics, Technol. Sci., vol. 3, no. 4, pp. 674−678-674−678, Mar. 2022, doi: 10.47065/BITS.V3I4.1414.

[13] M. Masnur, A. Syahirun, and Muhammad Zainal, “Perancangan Aplikasi E-Voting Berbasis Sidik Jari | KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer,” KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer, Apr. 30, 2023. http://djournals.com/klik/article/view/755 (accessed Jun. 01, 2023).

[14] M. Masnur, A. Wafiah, H. Hatma, D. M. Sari, M. Yunus, and M. R. Rapi, “Hijaiyah letter learning media application with the Android-based Bugis language method,” J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol., vol. 4, no. 2, pp. 404–410, Aug. 2023, doi: 10.37859/COSCITECH.V4I2.5484.

[15] Wangi, L., & Rusmala, R. (2023).Aplikasi Pengenalan Makanan Khas Indonesia Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Teknologi Informatika, 1(1), 15-22.

[16] Pangestu, T. D., & Barus, S. P. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Foodaround dengan Augmented Reality untuk Memperkenalkan Makanan Tradisional Betawi. Jurnal Informatika Terpadu, 10(2), 122-128.

[17] Sudiro, S., Nugroho, A., Damar, C., & Susena, E. (2025). Pengembangan Aplikasi Pemesanan dan Pembayaran Digital Umum UMKM Kuliner Tradisional. Switch: Jurnal Sains dan Teknologi Informasi, 3(4), 35-42

[18] Wangi, L., & Rusmala, R. (2023). Aplikasi Pengenalan Makanan Khas Indonesia Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Teknologi Informatika, 1(1), 15-22.

[19] Yusno, Y., Utomo, M. N. Y., & Olivya, M. (2022). Aplikasi Rekomendasi Rumah Makan Khas Makassar Menggunakan Metode Technique For Others Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS). In Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI) (Vol. 8, No. 1, pp. 146-151).

[20] Singgalen, Y. A., Kartikawangi, D., & Rara, B. N. Digital Mapping of Fermented Foods for the Advancement of Gastronomy Tourism in Indonesia.