

Pengembangan Desain Aplikasi Berbagi Makanan dengan Metode Kansei Engineering dan Fuzzy Linguistic = Design of a Food Sharing App Using Kansei Engineering and Fuzzy Linguistic Methods

Perdana Suteja Putra, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518162&lokasi=lokal>

Abstrak

COVID19 berdampak negatif terhadap stabilitas ekonomi Indonesia, sehingga masyarakat harus saling membantu dan berbagi, khususnya di bidang pengadaan pangan. Meski memiliki tingkat kelaparan yang tinggi, Indonesia sendiri menempati urutan ke-12 dunia dalam hal produksi sampah makanan. Untuk mengatasi fenomena ini, diperlukan aplikasi berbagi makanan yang user-friendly. Oleh karena itu, Kansei Engineering digunakan dalam penelitian ini untuk merancang aplikasi agar menangkap kebutuhan emosional pengguna, serta pendekatan fuzzy diintegrasikan untuk menjelaskan kebutuhan fitur pengguna dalam aplikasi. Selanjutnya prototipe diuji kinerja dan kegunaannya menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk menentukan desain yang paling sesuai untuk pengguna. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain aplikasi berbagi makanan berdasarkan kansei engineering dan bagaimana fitur yang dibutuhkan berdasarkan pendekatan fuzzy. Penelitian ini menghasilkan bahwa aplikasi akan didesain berdasarkan perasaan beautiful, calm, clear, fun, futuristic, impressive, light, neat, refreshing, simple, sophisticated, dan unique. Sedangkan, fitur aplikasi didasarkan pada logika fuzzy pada 5 fitur utama yaitu sistem komunikasi, reward, pembayaran, deskripsi makanan, dan sistem pengambilan. Dari 3 konsep desain akhir, uji usability dan kinerja menyatakan bahwa aplikasi dengan "cool concept" adalah desain yang direkomendasikan dengan nilai efisiensi dan kepuasan yang lebih tinggi daripada konsep desain lainnya.

.....COVID19 has a negative impact on Indonesia's economic stability; therefore, people must assist and share with one another, particularly in food procurement. Despite its high hunger rate, Indonesia ranks 12th in the world for food waste production. A user-friendly food sharing application is required to overcome this phenomenon. As a result, Kansei Engineering is used in this study to design applications that capture users' emotional needs and a fuzzy approach to explain user feature requirements. Moreover, the prototype was tested for performance and usability with a System Usability Scale (SUS) to determine the best design. Thus, the purpose of this research is to discover how to design a food sharing application using kansei engineering and how the features required are based on a fuzzy approach. According to the findings of this study, the application will be designed with the following feelings in mind: beautiful, calm, clear, fun, futuristic, impressive, light, neat, refreshing, simple, sophisticated, and unique. Meanwhile, the application features are based on fuzzy logic on five main features: communication system, reward system, payment system, food description system, and retrieval system. Usability and performance tests revealed that "cool concept" was the recommended design, with higher efficiency and satisfaction scores