

# Aplikasi Resep Anti Fast Food untuk Generasi Z

Oleh:

Gana Isdihar (181080200234),

Sumarno

Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



# Pendahuluan

- Generasi Z cenderung mengonsumsi fast food berlebihan.
- Dampak negatif: obesitas, diabetes, penyakit jantung.
- Tujuan: Mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk menyediakan resep makanan sehat.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana cara mengurangi konsumsi fast food di kalangan Generasi Z?
- Sejauh mana aplikasi ini dapat membantu perubahan pola makan sehat?
- Fitur apa yang diperlukan agar aplikasi lebih menarik bagi pengguna?

# Metode

- Analisis kebutuhan pengguna Generasi Z.
- Desain UI/UX yang menarik dan mudah digunakan.
- Pengembangan aplikasi menggunakan Android Studio.
- Pengujian aplikasi dan feedback dari pengguna awal.

# Hasil

- Aplikasi berhasil dikembangkan dan diuji pada perangkat Android.
- Respon awal menunjukkan kemudahan navigasi dan desain menarik.
- Fitur utama: informasi gizi, tutorial memasak, dan rekomendasi resep sehat.

# Pembahasan

- Aplikasi memberikan solusi untuk mengurangi konsumsi fast food.
- Generasi Z lebih tertarik pada makanan sehat jika dikemas secara menarik.
- Tantangan: Menjaga keterlibatan pengguna dalam jangka panjang.

# Temuan Penting Penelitian

- Teknologi dapat menjadi alat efektif dalam edukasi pola makan sehat.
- UI/UX yang menarik berperan penting dalam adopsi aplikasi.
- Rekomendasi berbasis preferensi pengguna meningkatkan keterlibatan.

# Manfaat Penelitian

- Mendorong gaya hidup sehat di kalangan Generasi Z.
- Memberikan alternatif praktis untuk mengurangi konsumsi fast food.
- Dapat dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi fitur ko



# Referensi

- [1] Ajay Irdan Nurwahid, dkk. (2017). "Rancang Bangun Aplikasi Resep Makanan Menggunakan Metode XP". Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra.
- [2] Paul Agustinus, dkk. (2005). "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Resep Makanan Berbasis Android".
- [3] Qorina Mar'atus Sholikhah, dkk. (2020). "Sistem Rekomendasi Resep Makanan dengan Collaborative Filtering". JINACS, Vol. 02 No. 02.
- [4] Wikipedia. "Aplikasi Seluler". Diakses pada Januari 2023. [Online].
- [5] Hendri, dkk. (2022). "Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan". Jurnal STORAGE.
- [6] S. Aminah. (2018). "Implementasi Model ADDIE pada Game Edukasi". Jurnal Ilmiah Betrik, Vol. 9 No. 03.
- [7] Marzian, F., & Qamal, M. (2017). "GAME RPG Berbasis Desktop". Sisfo Jurnal Ilmiah Sistem Informasi.
- [8] Arifien, A. (2022). "Studi Eksisting Definisi Resep Masakan".

