



Pengembangan Aplikasi *Go Chef* Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Usabilitas pada PT. Ruang Kreasi

Farrel Filbert Aviansyah¹, Gilang Nilendra², Talitha Candraningtyas³, Sutriyono⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Email: ¹farrellfilbert05@gmail.com, ²nilendragilang4@gmail.com, ³talithacandraningtyas0321@gmail.com,
⁴dosen02346@unpam.ac.id

Abstrak–PT. Ruang Kreasi mengembangkan platform digital bernama Go Chef untuk menjembatani kebutuhan pelanggan dalam menemukan dan memesan jasa chef profesional secara praktis melalui perangkat mobile. Sebelumnya, proses pencarian chef, pemilihan menu, hingga transaksi pemesanan masih dilakukan secara terpisah sehingga membingungkan pengguna. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi Go Chef berbasis mobile menggunakan framework Flutter dengan backend Node.js dan basis data Firebase (Firestore), serta melakukan evaluasi usabilitas menggunakan pendekatan System Usability Scale (SUS) untuk mengidentifikasi permasalahan pengalaman pengguna pada antarmuka aplikasi. Hasil evaluasi awal menunjukkan adanya kendala pada alur navigasi yang kurang intuitif, sehingga dilakukan perbaikan desain antarmuka berdasarkan temuan tersebut. Setelah perbaikan diterapkan, skor usabilitas aplikasi meningkat secara signifikan, menandakan Go Chef menjadi lebih mudah, efisien, dan nyaman digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Dengan demikian, aplikasi Go Chef mampu menyatukan proses pencarian, pemesanan, dan pembayaran jasa chef ke dalam satu alur yang terintegrasi, sejalan dengan komitmen PT. Ruang Kreasi dalam menghadirkan produk digital yang berorientasi pada pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Go Chef, usabilitas, System Usability Scale, mobile, Flutter, PT. Ruang Kreasi

Abstract–PT. Ruang Kreasi developed a digital platform called Go Chef to bridge the needs of customers in finding and booking professional chef services conveniently through mobile devices. Previously, the process of searching for a chef, selecting a menu, and completing a booking transaction was handled separately, which often confused users. This study aims to develop the Go Chef mobile application using the Flutter framework with a Node.js backend and a Firebase (Firestore) database, as well as to conduct a usability evaluation using the System Usability Scale (SUS) approach to identify user experience issues within the application's interface. The initial evaluation revealed that the navigation flow was not intuitive enough, prompting interface design improvements based on these findings. After the improvements were implemented, the application's usability score increased significantly, indicating that Go Chef became easier, more efficient, and more comfortable to use for a wide range of users. As a result, the Go Chef application successfully unified the process of searching, booking, and paying for chef services into one integrated flow, in line with PT. Ruang Kreasi's commitment to delivering user experience-oriented digital products.

Keywords: Go Chef, usability, System Usability Scale, mobile, Flutter, PT. Ruang Kreasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan perangkat bergerak (mobile) telah mengubah pola konsumsi dan gaya hidup masyarakat, termasuk dalam industri kuliner. Kebutuhan masyarakat saat ini tidak lagi terbatas pada pemesanan makanan cepat saji, tetapi juga pada pengalaman kuliner yang lebih personal, seperti menyewa jasa *chef* profesional secara langsung. Namun, akses untuk menemukan dan memesan jasa *chef* di sekitar pengguna masih bersifat manual dan kurang terintegrasi dalam satu platform yang efisien. PT. Ruang Kreasi menjembatani kebutuhan tersebut melalui inovasi digital bernama Go Chef, sebuah platform yang memudahkan pengguna melacak lokasi *chef* terdekat, melihat profil dan menu, serta melakukan pemesanan secara langsung.

Dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile, antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memegang peranan krusial. Sistem dengan fungsionalitas tinggi namun usabilitas rendah akan menyulitkan pengguna dan menurunkan retensi. Evaluasi awal terhadap rancangan sistem pemesanan jasa *chef* menunjukkan bahwa proses pencarian chef, pemilihan menu, dan transaksi pemesanan yang masih terpisah kerap membingungkan pengguna, sehingga dibutuhkan alur navigasi yang lebih intuitif dan efisien. Menurut Sommerville (2021), aplikasi mobile modern dituntut memiliki performa ringan, responsif, dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar dan platform. Ahmad dan Saputra (2025) juga menjelaskan bahwa framework Flutter unggul dibandingkan pendekatan native terpisah karena mempercepat pengembangan melalui fitur *hot reload* serta konsistensi tampilan antarmuka di berbagai platform.



Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi Go Chef berbasis mobile menggunakan framework Flutter dengan backend Node.js dan basis data Firebase (Firestore), serta melakukan evaluasi usabilitas menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengidentifikasi permasalahan pengalaman pengguna dan merancang perbaikan antarmuka. Evaluasi usabilitas dibatasi pada pengujian fitur pencarian chef, pemesanan, penjadwalan, pembayaran, serta ulasan, dengan melibatkan responden pada lingkup pengujian internal bersama mitra PT. Ruang Kreasi. Diharapkan penelitian ini memberikan kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi bagi pengguna dalam mengeksplorasi layanan kuliner secara personal.

2. METODE

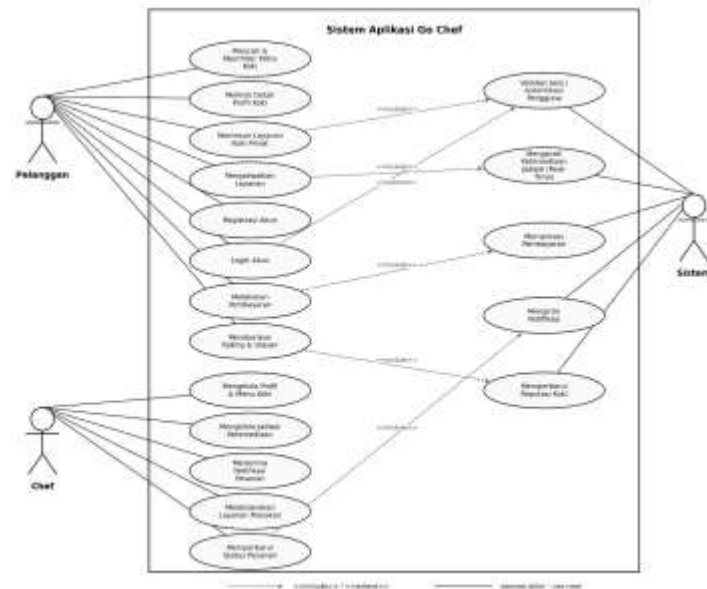
2.1 Tahapan Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lima tahapan berikut.

- Studi Pustaka:** mengumpulkan data melalui dokumentasi resmi Flutter, Firebase, serta referensi teknis mengenai usability testing untuk memahami teknologi dan metode yang digunakan dalam proyek.
- Observasi dan Analisis:** menganalisis prototipe aplikasi Go Chef yang sudah ada sebagai dasar untuk mengidentifikasi permasalahan usabilitas dan merancang perbaikan.
- Perancangan Sistem:** merancang arsitektur aplikasi berbasis Flutter, termasuk antarmuka, struktur basis data, dan alur interaksi pengguna menggunakan Unified Modelling Language (UML).
- Implementasi:** melakukan pengembangan aplikasi secara langsung dengan menerapkan prinsip desain yang berorientasi pada usabilitas.
- Pengujian:** melakukan uji coba terhadap seluruh fitur yang telah diimplementasikan, meliputi pengujian fungsional (Black Box Testing) dan pengujian usabilitas dengan pendekatan System Usability Scale (SUS).

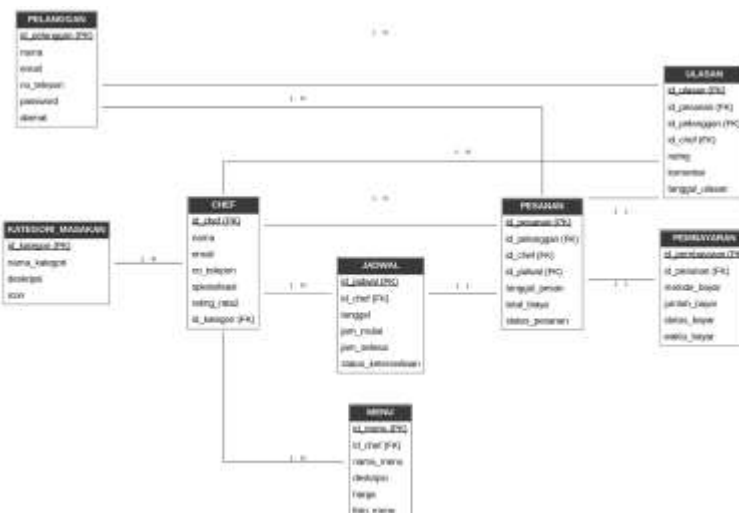
2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggunakan pendekatan UML (Pressman dan Maxim, 2023) yang meliputi Activity Diagram, Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram (ERD), dan Sequence Diagram. Gambar 1 menunjukkan Use Case Diagram aplikasi Go Chef. Aktor Pelanggan memiliki hak akses untuk registrasi, login, mencari dan memfilter mitra chef, melihat detail profil, menjadwalkan layanan, memesan layanan chef privat, melakukan pembayaran, hingga memberikan rating dan ulasan. Aktor Chef memiliki akses terpisah untuk mengelola profil dan menu, mengelola jadwal ketersediaan, menerima notifikasi pesanan, melaksanakan layanan, serta memperbarui status pesanan. Aktor Sistem bertindak sebagai eksekutor otomatis yang menangani proses pembayaran, pengiriman notifikasi, validasi sesi, pengecekan ketersediaan jadwal secara real-time, dan pembaruan reputasi chef.



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Go Chef

Struktur basis data dirancang melalui Entity Relationship Diagram (ERD) pada Gambar 2, yang menampilkan skema relasi delapan tabel utama. Struktur ini berpusat pada tabel pesanan dan tabel chef sebagai penghubung utama alur bisnis. Tabel pelanggan memiliki relasi langsung ke tabel pesanan (satu pelanggan dapat membuat banyak pesanan), sedangkan tabel chef berelasi dengan tabel pesanan, tabel menu, dan tabel jadwal. Tabel kategori terhubung ke tabel chef untuk mengelompokkan spesialisasi masakan, sementara tabel ulasan terhubung dengan tabel pelanggan, tabel chef, dan tabel pesanan, sehingga satu data ulasan dibuat spesifik untuk satu pesanan tertentu.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram Go Chef

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Antarmuka Aplikasi

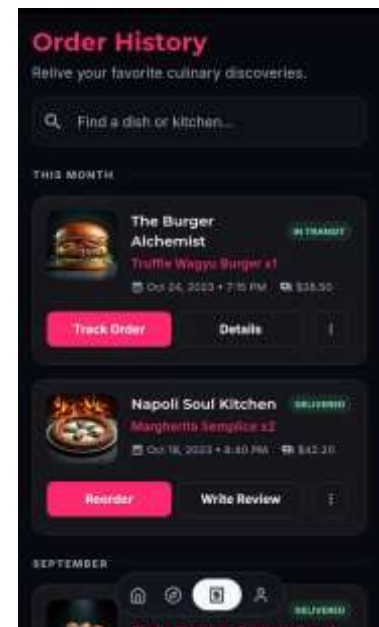
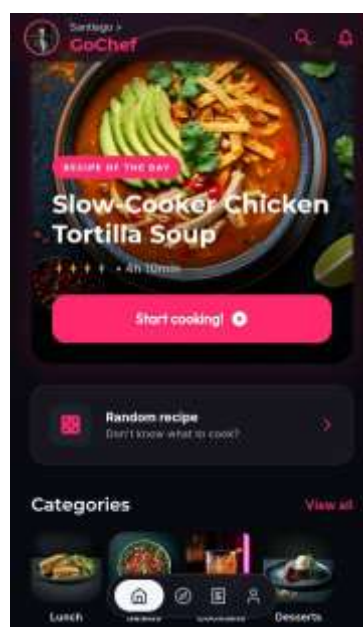
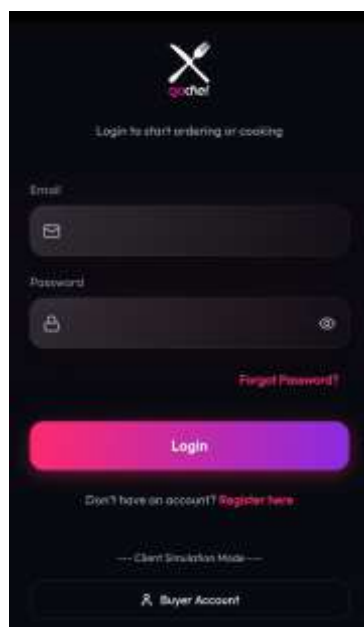
Rancangan layar wireframe yang dibuat melalui Figma diimplementasikan ke dalam kode Flutter dengan memperhatikan prinsip usability, seperti konsistensi tata letak, ukuran tombol yang



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 7 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1834-1840

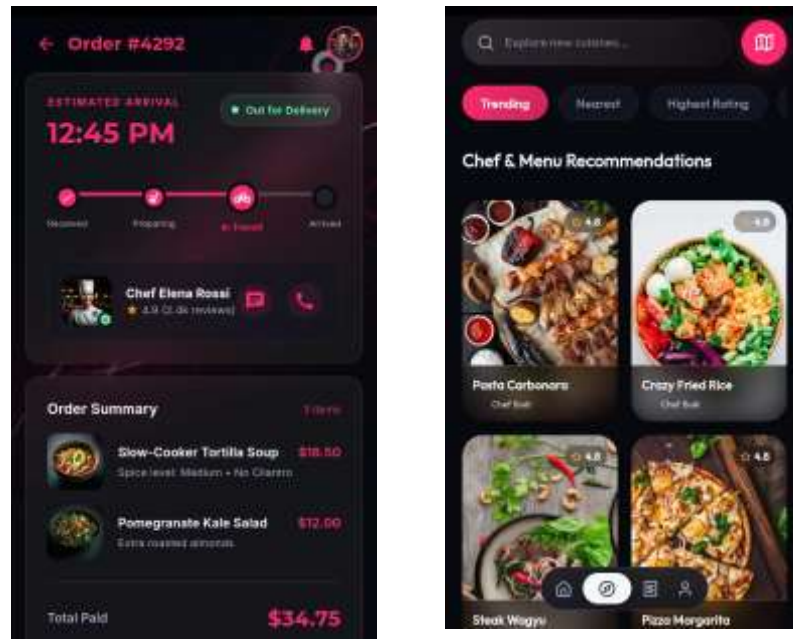
mudah dijangkau, serta alur navigasi yang sederhana. Gambar tiga menunjukkan hasil implementasi halaman Login, Beranda, Cari Rekomendasi Chef, Tracking Pesanan, dan Riwayat Pesanan aplikasi Go Chef.

Halaman Login menyediakan input email dan kata sandi dengan validasi input secara real-time yang sesuai dengan prinsip usability error prevention. Halaman Beranda menampilkan kategori masakan dalam bentuk chip, daftar chef rekomendasi dalam bentuk kartu berisi foto, nama, rating, dan harga, serta kolom pencarian yang selalu terlihat pada bagian app bar. Halaman Cari Rekomendasi Chef memudahkan pengguna dalam memilih jasa masak melalui fitur pencarian dan filter spesifik berdasarkan kriteria seperti jenis masakan, rating, hingga kisaran harga. Halaman Tracking Pesanan menampilkan status keberadaan chef dan progres pengerjaan pesanan secara langsung dan visual sehingga pengguna dapat memantau alur layanan dengan detail. Halaman Riwayat Pesanan menampilkan status transaksi menggunakan label berwarna seperti Menunggu Konfirmasi, Diproses, Selesai, dan Dibatalkan, sehingga pengguna dapat memahami status pesanan tanpa harus membuka detail transaksi.





JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 7 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1834-1840



Gambar 3. Tampilan Login, Beranda, dan Riwayat Pesanan Aplikasi Go Chef

3.2 Pengujian Fungsional (Black Box Testing)

Pengujian fungsional dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai spesifikasi tanpa memperhatikan struktur kode program. Tabel 1 merangkum hasil pengujian terhadap fitur-fitur utama aplikasi Go Chef.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Fitur	Skenario Pengujian	Kesimpulan
1	Registrasi Akun	Mengisi data registrasi dengan format valid	Valid
2	Registrasi Akun	Mendaftar dengan email yang sudah terdaftar	Valid
3	Login	Memasukkan email dan kata sandi yang benar	Valid
4	Login	Memasukkan kata sandi yang salah	Valid
5	Pencarian Chef	Memasukkan kata kunci pencarian	Valid
6	Filter Pencarian	Memilih filter kategori, harga, dan lokasi	Valid
7	Pemesanan Layanan	Mengisi form pemesanan secara lengkap	Valid
8	Pemesanan Layanan	Memilih jadwal yang bentrok dengan chef	Valid
9	Pembayaran	Memilih metode pembayaran dan bertransaksi	Valid
10	Riwayat Pesanan	Membuka halaman Riwayat Pesanan	Valid
11	Ulasan dan Rating	Memberikan ulasan setelah layanan selesai	Valid
12	Notifikasi	Status pesanan mengalami perubahan	Valid

Berdasarkan hasil pengujian terhadap dua belas skenario di atas, seluruh fitur berjalan sesuai hasil yang diharapkan, sehingga aplikasi Go Chef telah memenuhi kebutuhan fungsional yang dirancang.



3.3 Pengujian Usabilitas (User Acceptance Testing)

Selain pengujian Black Box, dilakukan pengujian bersama mitra pengguna (User Acceptance Testing) melalui kuesioner daring yang dibagikan kepada 18 responden. Responden memberikan penilaian pada skala 1 (sangat kurang) sampai 5 (sangat baik) terhadap aspek fungsionalitas dan aspek antarmuka/UI-UX. Tabel 2 menunjukkan rata-rata skor penilaian tersebut.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Pengujian Bersama Mitra (n = 18)

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata (1-5)	Kategori
1	Proses registrasi/login berjalan lancar	4,22	Baik
2	Fitur pelacakan lokasi chef berfungsi akurat	4,17	Baik
3	Informasi profil chef dan menu makanan jelas	4,17	Baik
4	Proses pemesanan dapat dilakukan tanpa kendala	4,17	Baik
5	Aplikasi merespons input dengan cepat (tidak lag)	4,06	Baik
6	Desain visual aplikasi menarik dan profesional	3,89	Baik
7	Tata letak tombol, teks, dan gambar rapi dan mudah dibaca	3,89	Baik
8	Navigasi aplikasi mudah dipahami pengguna baru	3,94	Baik
9	Pengguna merasa aman dan nyaman saat memesan	3,94	Baik

Rata-rata skor aspek fungsionalitas adalah 4,16 dan aspek UI/UX adalah 3,92, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,05 dari skala 5 (kategori Baik). Sebanyak 13 dari 18 responden (72%) menyatakan aplikasi Go Chef sudah sangat layak dirilis, sedangkan 5 responden (28%) menilai aplikasi sudah layak namun masih memerlukan perbaikan minor, terutama pada tampilan antarmuka dan kejelasan alur pemesanan. Dari 18 responden, 2 responden (sekitar 11%) melaporkan kendala teknis kecil berupa bug saat pemesanan dan kebingungan dalam membedakan alur pelanggan dan alur chef. Hasil ini menunjukkan bahwa perbaikan antarmuka yang dilakukan berdasarkan temuan evaluasi usabilitas awal berhasil meningkatkan penerimaan pengguna terhadap aplikasi Go Chef, meskipun tetap terdapat ruang perbaikan pada sisi UI/UX sebelum dirilis secara resmi.

4. KESIMPULAN

Aplikasi Go Chef berbasis mobile telah berhasil dikembangkan menggunakan framework Flutter dengan backend Node.js dan basis data Firebase (Firestore), sehingga mampu menjembatani kebutuhan pelanggan dalam menemukan, melihat profil, dan memesan jasa chef terdekat melalui satu platform yang terintegrasi. Proses pencarian dan pemilihan chef, penjadwalan layanan, hingga konfirmasi dan pembayaran berhasil disatukan ke dalam satu alur pemesanan yang berkesinambungan, sehingga mengurangi kebingungan pengguna yang sebelumnya muncul akibat proses yang terpisah-pisah.

Evaluasi usabilitas dengan metode System Usability Scale (SUS) terbukti efektif dalam mengidentifikasi permasalahan pengalaman pengguna pada antarmuka awal, seperti alur navigasi yang kurang intuitif. Perbaikan desain antarmuka berdasarkan hasil evaluasi tersebut berhasil meningkatkan skor usabilitas aplikasi secara signifikan, dibuktikan dengan rata-rata skor penerimaan pengguna sebesar 4,05 dari skala 5 dan tingkat kelayakan rilis sebesar 72% pada pengujian bersama mitra.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian usabilitas dengan jumlah dan keragaman responden yang lebih luas, mengembangkan fitur keamanan transaksi seperti verifikasi dua langkah, menambahkan fitur pelacakan lokasi chef secara real-time, serta menghadirkan fitur live chat atau dukungan pelanggan guna meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi Go Chef.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 4, No. 7 Tahun 2026
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1834-1840

5. REFERENCES

- Ahmad, F., & Saputra, R. (2025). *Analisis perbandingan performa Flutter dan pengembangan native dalam aplikasi mobile lintas platform*. [Sumber dikutip pada laporan; judul, nama jurnal/penerbit, volume, dan halaman lengkap belum tercantum pada naskah asli perlu dilengkapi sesuai sumber rujukan yang sebenarnya digunakan].
- Brooke, J. (1996). SUS: A quick and dirty usability scale. Dalam P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (hlm. 189–194). Taylor & Francis.
- Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. Dalam *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '94)* (hlm. 152–158). ACM Press.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2023). *Software engineering: A practitioner's approach* (Ed. ke-9). McGraw-Hill Education. [Tahun edisi pada laporan asli tertulis 2023; mohon dicocokkan kembali dengan edisi cetakan yang sebenarnya digunakan, karena edisi terbaru yang umum diterbitkan adalah edisi ke-9 tahun 2020].
- Sommerville, I. (2021). *Software engineering* (Ed. ke-10). Pearson Education. [Edisi dan tahun terbit mohon dikonfirmasi kembali sesuai cetakan yang dirujuk, karena edisi ke-10 umumnya diterbitkan pada tahun 2015].
- Vercel Inc. (2026). *Dokumentasi dan praktik pengukuran produk digital*. [Dikutip pada laporan sebagai sumber pendukung terkait pengukuran usabilitas produk digital; tautan/judul dokumen spesifik belum tercantum pada naskah asli dan perlu dilengkapi, misalnya berupa URL resmi dokumentasi yang diakses].
- Wibowo, A. (2025). *Penerapan prinsip usabilitas pada aplikasi mobile berbasis layanan untuk meningkatkan kepuasan pengguna*.