

## ***E- LEARNING CULINARY COMMUNITY BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE***

### ***WEBSITE-BASED E-LEARNING CULINARY COMMUNITY USING THE PROTOTYPE METHOD***

Winanti<sup>1</sup>, Nurasiah<sup>2</sup>, Erick Fernando<sup>3</sup>, Sucipto Basuki<sup>4</sup>, Bayu Suseno<sup>5</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Universitas Insan Pembangunan Indonesia, Banten

<sup>3</sup>Universitas Multimedia Nusantara, Jakarta

Email: winanti12@unipem.ac.id

#### **Abstrak**

Komunitas belajar tidak lepas dari kegiatan berbagi pengetahuan yang dilakukan antar anggota komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi komunitas belajar pembelajaran kuliner untuk berbagi ilmu. Pengembangan aplikasi komunitas belajar menggunakan pendekatan paradigma pengembangan perangkat lunak yaitu model prototyping. Pendekatan ini memiliki tahapan yaitu komunikasi, *Quick design* dan *modeling Quick design, Construction of prototype, Deployment delivery* dan *feedback*. Hasil penelitian berupa aplikasi komunitas pembelajaran bidang tata boga untuk menunjang pembelajaran terstruktur. Evaluasi penerapan komunitas belajar bidang kuliner secara keseluruhan diterima dengan baik oleh 11 orang ahli di bidang kuliner dan pengguna. Penerapan komunitas belajar pada komunitas kuliner dapat menjadi wadah berbagi ilmu di bidang kuliner/katering sehingga dapat membantu para chef, ahli kuliner, pengusaha kuliner, masyarakat umum, pelajar, dan guru/dosen yang ingin terjun di bidang kuliner. atau bidang kuliner. untuk pemula yang ingin belajar memasak, baik untuk keperluan bisnis maupun untuk keperluan pribadi

**Kata Kunci: Kuliner, Komunitas Belajar, Website, Prototype**

#### **Abstract**

*The Learning communities cannot be separated from knowledge-sharing activities carried out between community members. This research aims to design a learning community application for culinary learning to share knowledge. Learning community application development uses a software development paradigm approach, namely the prototyping model. This approach has steps, namely communication, Quick design and modeling Quick design, Construction of prototype, Deployment delivery, and feedback. The results of the research are learning community applications in the culinary field to support structured learning. The evaluation of the learning community application in the culinary field*

*was overall well received with 11 experts in the culinary field and users. The learning community application in the culinary community can be a forum for sharing knowledge in the culinary/catering field so that it can help chefs, culinary experts, culinary entrepreneurs, the general public, students, and teachers/lecturers who wish to enter the culinary or culinary field. for beginners who want to learn to cook, either for business purposes or for personal purposes*

**Keywords: E-Learning, Culinary, Learning Community, Website, Prototype**

## **PENDAHULUAN**

Komunitas pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas *sharing knowledge* yang dilakukan antar anggota komunitas. Keberhasilan proses *sharing knowledge* tergantung pada sejauh mana para pengguna termotivasi untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru melalui partisipasi dalam praktik jaringan online dalam komunitas pembelajaran yang kondusif (Moss, 2009).

Pengetahuan dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu pengetahuan tacit dan pengetahuan eksplisit (Nonaka et al., 2000). Pengetahuan yang bersumber dari tacit knowledge yang diartikulasikan, didokumentasikan, dikoordinasikan, diorganisir, dalam sebuah media tertentu (bantuan IT) sehingga mudah diakses & disebarluaskan ke pihak yang membutuhkan (Kurniawati, n.d.). Sedangkan *Explicit knowledge* adalah *knowledge* yang dapat dibagikan kepada orang lain, didokumentasikan, dikategorikan, dan disebarluaskan kepada pihak lain sebagai bentuk yang lengkap yaitu informasi (Debowski & Ferguson, 2007). Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses

pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari et al., 2014).

*Learning Community* dapat berfungsi apabila tujuan yang hendak dicapai, desain yang diciptakan, struktur dari masing-masing anggota komunitas dan aktivitas yang akan dilakukan oleh masing-masing anggota komunitas (Sessums, 2014). Komunitas belajar dapat menciptakan struktur organisasi yang dapat mendorong perkembangan dan pertumbuhan antar anggota komunitas (Anderson, 2018). *Learning community* adalah pendekatan untuk menggambarkan tantangan yang muncul dengan menyatukan organisasi dan orang-orang terutama untuk belajar bagaimana menciptakan respons baru terhadap tantangan yang dihadapinya (Wilson, 2014).

Belajar memasak tidak hanya identik dengan dunia perempuan tetapi juga dapat dilakukan oleh laki-laki. Tidak hanya orang dewasa tetapi mulai dari anak-anak, remaja,

sampai orang tuapun dapat belajar memasak dengan mudah.

Aneka makanan yang muncul setiap harinya dengan aneka rasa dan aroma serta resep membuat dunia kuliner menjadi salah satu hal yang sangat diminati oleh banyak orang (Metcalf & Leonard, 2018). Maraknya makanan cepat saji mendorong konsumen lebih jeli dalam memilih makanan yang lebih sehat dengan label halal (Niven et al., 2019). Peningkatan kepekaan terhadap makanan dibutuhkan metode pengolahan dan penyajian secara tepat dalam pembelajaran pada komunitas kuliner (Sánchez & Sánchez, 2019).

Usaha kuliner online menjadi solusi usaha pada saat kondisi Covid-19 karena kuliner mempunyai sektor pasar yang menjanjikan sebagai kebutuhan dasar manusia (Ardianti et al., 2020). Bahkan kuliner mewakili identitas budaya suatu negara, kuliner diakui sebagai sumber kekuatan dan sumber yang relevan dari penandaan dan bentuk komunikasi yang efektif dari budaya yang khas, kuat dan keragaman fitur (Utami, 2018).

Pada penelitian ini menyorot kuliner menjadi sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena makanan menjadi kebutuhan hidup (Aguilar et al., 2019). Makanan menjadi faktor utama munculnya berbagai macam penyakit yang menyerang tubuh manusia mulai penyakit ringan sampai penyakit kronis yang diakibatkan pola

makan yang salah (Walls et al., 2019). Selain itu nilai gizi yang tidak terkontrol di setiap makanan yang dikonsumsi menjadikan makanan khususnya makanan cepat saji menjadi kurang baik dikonsumsi secara berlebihan setiap hari (Metcalf & Leonard, 2018) tetapi hal tersebut tidak menjadikan penikmat kuliner berhenti untuk berburu kuliner termasuk di saat terjadi Covid-19 justru kuliner menjadi hal yang sangat penting untuk daya tahan tubuh di saat maraknya Covid-19 pada tahun 2020 sampai tahun 2022 (Ardianti et al., 2020).

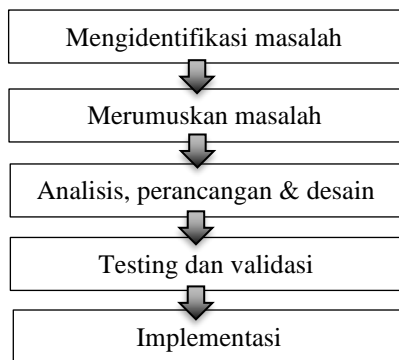
Berdasarkan latar belakang tersebut di atas bahwa makanan menjadi kebutuhan pokok, penentu kesehatan seseorang, makanan memainkan peran penting dalam beberapa aspek kehidupan manusia karena keunikan, rasa, aroma dan kuliner sebagai gaya hidup (Aguilar et al., 2019). Pada saat ini belum adanya wadah yang menampung kemampuan *knowledge* di bidang kuliner yang biasanya dimiliki oleh individu sehingga resiko hilang sangat besar.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *learning community* pada komunitas kuliner yang digunakan sebagai wadah berbagi ilmu pengetahuan dalam bidang kuliner/tata boga sehingga dapat membantu para *chef*, ahli tata boga, pelaku usaha kuliner,

masyarakat umum, siswa/mahasiswa, dan guru/dosen yang berkeinginan untuk mengeluti bidang kuliner maupun bagi para pemula yang berkeinginan untuk belajar memasak baik untuk kepentingan bisnis ataupun untuk kepentingan pribadi.

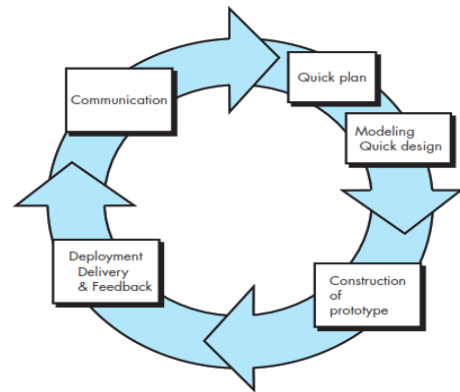
## METODE PENELITIAN

Langkah-langkah peneliti dapat dilihat pada alur penelitian secara singkat pada gambar 1



Gambar 1 Alur Penelitian

Pengembangan aplikasi *learning community* menggunakan pendekatan paradigma model prototyping. Pendekatan ini memiliki langkah yaitu *communication*, *Quick design and modeling Quick design*, *Construction of prototipe*, *Deployment delivery dan feedback* (Presman, 2014) yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Model *Prototyping* (Presman, 2014)

Langkah pertama *communication*, melakukan analisis kebutuhan melakukan *explore* kebutuhan pihak terkait aplikasi untuk komunitas pembelajaran kuliner. Maka, Analisis ini terkait pengembangan fitur yang dibutuhkan untuk perancangan antar muka, dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengimplementasian dari aplikasi secara terinci (Ardhiyani & Mulyono, 2018). Tahap kedua *quick plan* dan *modeling quick design & construction of prototype*, melakukan definisi kebutuhan ke dalam rancangan antar muka awal dari aplikasi serta skenario dari fitur yang dibangun, aliran data dan konten pada aplikasi. Setelah perancangan selesai dan prototipe dikembangkan ke dalam aplikasi website dalam menyediakan fitur-fitur dan konten pada aplikasi komunitas pembelajaran culinary yang sesuai dengan kebutuhan (Gaol & Prabowo, 2022). Selesainya tahap

ini masuk tahap *Deployment Delivery & Feedback* melakukan evaluasi kepada pemangku kepentingan untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan untuk menyempurnakan aplikasi terhadap kebutuhan pemangku kepentingan.

Metode pengujian menggunakan *User Acceptend Test (UAT)* Dimana dalam proses ini akan diketahui reaksi user apakah sistem sudah layak digunakan sebelum tahap launching

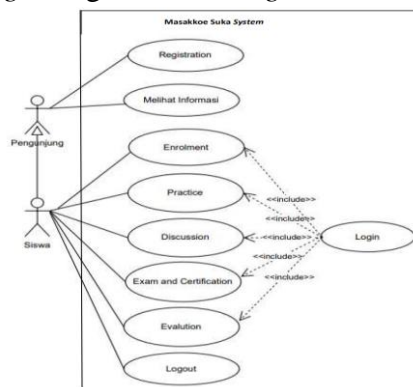
## ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Tahap analisis kebutuhan melalui explore kebutuhan pihak terkait aplikasi untuk komunitas pembelajaran kuliner. Kebutuhan dalam sistem ini terdapat 3 group aktor yaitu admin, siswa dan instruktur/chef. Analisis kebutuhan dimodelkan dengan menggunakan usecase diagram, deskripsi usecase, class diagram.

### *Use case diagram.*

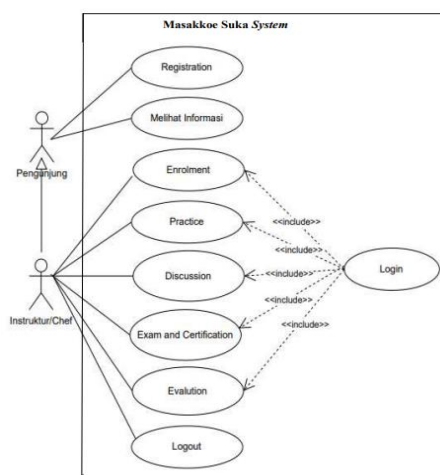
Admin melakukan proses menambah, menghapus, dan mengubah data. Admin juga dapat melakukan login, mengakses menu home, menu ujian, instruktur/chef, trik dan tips, registrasi dan logout. Siswa juga dapat mengakses *login*, registrasi, membuka menu *home*, ujian, pilih instruktur/chef, trik dan tips, dan *logout*. Instruktur/chef terdiri dari menu kurikulum, kategori, jenis belajar, konten, topik diskusi, jadwal, pembayaran, sertifikasi, ujian, laporan, umpan balik kusioner dan

testimoni. Instruktur/chef juga dapat mengakses menu *home*, trik dan tips, *login*, registrasi dan *logout*.



Gambar 3. *Use case Diagram* Siswa

*Use case* di atas menjelaskan proses antara aktor dengan system, dimana Siswa sebagai actor yang akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa melakukan login dan memilih *enrolment*, *practice*, *discussion*, *exam and certificateon*, dan *evaluation*.



Gambar 4 *Use Case Diagram* Instruktur/Chef

*Use case diagram* instruktur/chef terdiri dari aktifitas registrasi dan

login sebagai instruktur/chef. melakukan diskusi dengan siswa, melakukan ujian dan sertifikasi serta evaluasi hasil pembelajaran. Terdapat 3 aktor dalam aplikasi *learning community* yaitu siswa, instruktur/chef dan *admin*

Tabel 1. Deskripsi Aktor pada *Use Case learning community*.

No	Aktor	Deskripsi
1	Siswa	Aktor dengan hak akses memilih kelas, belajar, bertanya /diskusi, sharing, dan melakukan transaksi
2	Chef	Aktor memiliki hak akses untuk memimpin dapur, membuat racikan menu, memberikan pelatihan dan teknik memasak kepada koki atau orang biasa (Kamus Cambridge, 2021).
3	Instruktur	Aktor memiliki hak akses untuk mengajar, melatih dan membimbing siswa dalam proses belajar.
4	Admin	Aktor yang bertanggung jawab membuat, mengontrol sistem dan memiliki hak akses penuh serta melakukan proses sistem <i>learning community</i>

## IMPLEMENTASI SISTEM

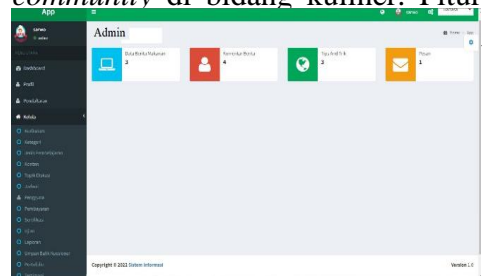
Tahap ini mengembangkan rancangan website yang dinamis yang terdiri dari dua jenis tampilan website yaitu halaman front-end dan halaman *back-end*.

## User Interface Sistem *Learning Community*



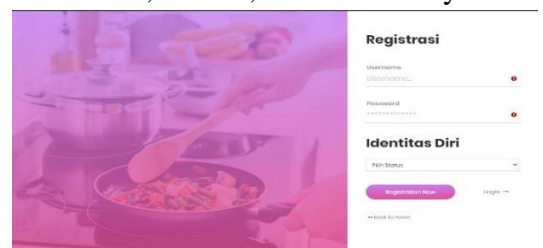
Gambar 5. Halaman Menu Utama

Halaman Menu Utama menggambarkan fitur yang akan digunakan dalam sistem *learning community* di bidang kuliner. Fitur



Gambar 5. Halaman Kelola

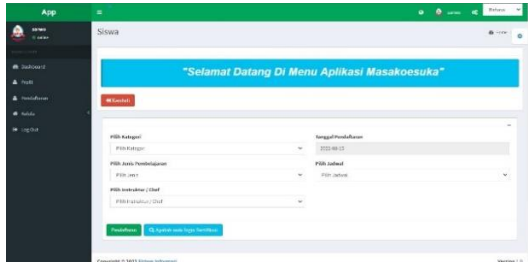
Halaman kelola untuk pembelajaran interaktif dan maksimal sehingga dibutuhkan pengelolaan yang baik dari segi kurikulum, konten, user dan lainnya.



Gambar 6. Halaman Registrasi

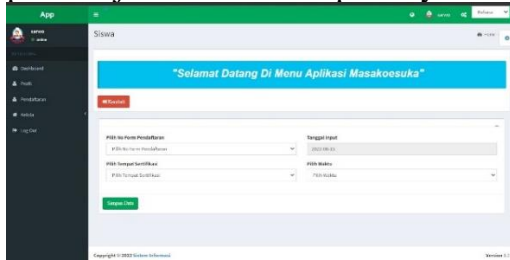
Halaman registrasi menunjukkan bahwa registrasi bagi siswa dan instruktur/chef yang belum terdaftar. Registrasi akan menuntun pengguna

untuk mengisi *username*, *password*, status pengguna sebagai siswa atau sebagai instruktur/*chef*.



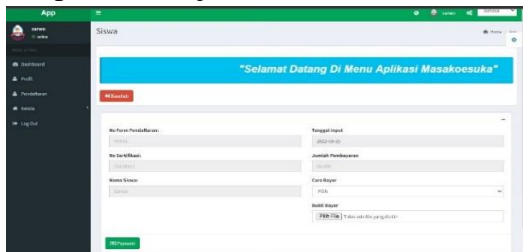
Gambar 7 Halaman Enrollment

Halaman *Enrollment* siswa dapat memilih kategori masakan meliputi *tradisional food*, *internasional food*, *comford food*, *beverage food*, dan *snack*. Pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan, bagi yang peserta yang menginginkan sertifikasi. Setelah memilih sertifikasi peserta pembelajaran melakukan pembayaran.



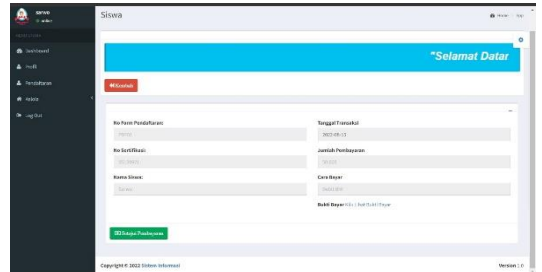
Gambar 8 Halaman pendaftaran Sertifikasi

Halaman pendaftaran sertifikasi, siswa dapat melakukan pendaftaran sertifikasi dan memilih waktu dan tempat untuk ujian sertifikasi.



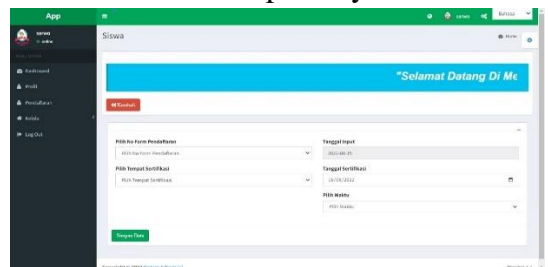
Gambar 9 Halaman Menu Pembayaran

Halaman pembayaran dapat dilakukan dengan tranfer bank (*e-banking*), *mobile payment*, penggunaan kartu elektronik (*e-money* dan *smart card*) *virtual account* atau transfer biasa menjadi alternatif dalam transaksi pembayaran.



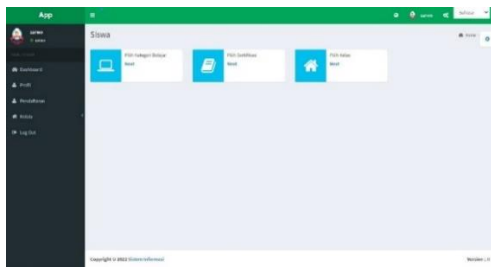
Gambar 10 Halaman Persetujuan Pembayaran

Persetujuan pembayaran dilakukan oleh admin. Setelah dinyatakan benar maka admin melakukan validasi pembayaran.



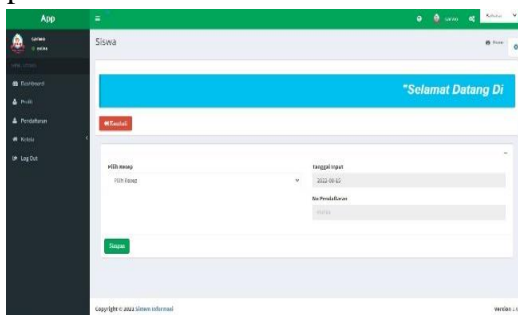
Gambar 11 Halaman Pilih Jadwal, tempat dan waktu sertifikasi

Siswa dapat memilih jadwal pembelajaran, menentukan jadwal belajar, tempat dan waktu sertifikasi.



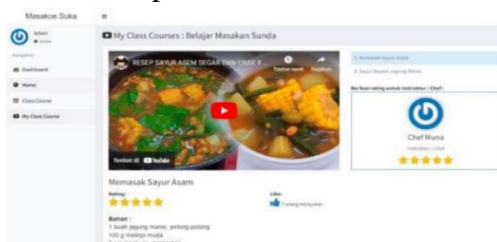
Gambar 12 Halaman Buat Kelas

Halaman buat kelas ini muncul di halaman siswa agar siswa dapat melihat apakah kelas sudah terisi penuh atau belum sehingga mempermudah siswa dalam melihat kelas yang masih kosong dan memilih kelas yang masih belum penuh.



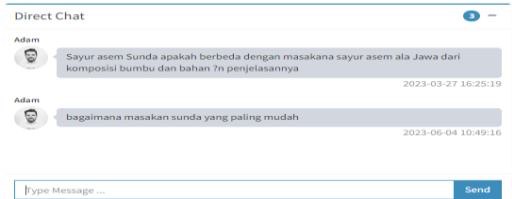
Gambar 13 Halaman Pemilihan Resep

Halaman pemilihan resep berisi tentang jenis resep yang akan dipilih oleh siswa. Setelah memilih resep siswa dapat melakukan demo dan praktek memasak dengan di bimbing oleh instruktur/chef yang sudah dipilih di menu awal pendaftaran.



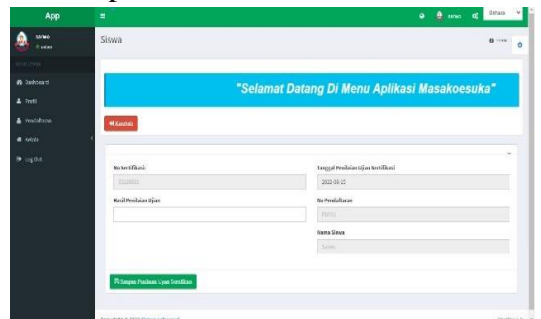
Gambar 14. Halaman Demo dan Praktek

Siswa dapat melihat video demo dan praktek memasak. Video dilengkapi dengan bahan yang digunakan, takaran resep masakan dan proses mengolah bahan masakan.



Gambar 15 Halaman Diskusi

Halaman *Discussion* merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan diskusi sesama peserta serta kepada instruktur.



Gambar 16 Halaman Penilaian Ujian

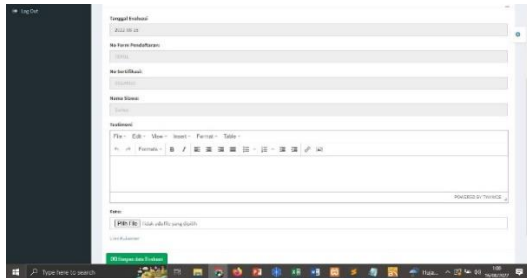
Halaman ini merupakan halaman untuk mendapatkan sertifikasi kompetensi masak dari kelas yang diikuti pada *learning community*. Halaman ini juga merupakan halaman evaluasi siswa yang mengikuti kelas masak berasal dari umpan balik dari responden.

## Belajar Memasak



Gambar 17 Halaman Jumlah Rating

Halaman jumlah rating berisi mengenai jumlah rata-rata rating beserta jumlah pemberi rating. Halaman ini menunjukkan bahwa peserta pembelajaran (siswa) memberikan penilaian dengan memberikan rating sesuai dengan pemahaman siswa.



Gambar 18 Halaman Testimoni

Halaman testimoni berisi mengenai tanggapan atau kesaksian siswa yang merasa puas terhadap proses dan hasil pembelajaran dapat berupa pernyataan atau pesan mengenai pengalaman selama mengikuti *learning community* Testimoni yang positif maka reputasi *learning community* semakin baik di mata publik/masyarakat umum.

### a. Output yang diukur

Output yang diukur dari model *learning community* di bidang kuliner dengan banyaknya siswa yang mengambil sertifikasi, comment dan

*like* pada pembelajaran serta banyaknya siswa yang menjadi entrepreneur bidang kuliner.

Gambar 19 Laporan Instruktur/Chef Masakoe Suka

*Class Course* yang berisi mengenai Laporan Instruktur/Chef Masakoe Suka berdasarkan *categories class* yang diampu oleh Instruktur/Chef yang terdiri dari nama instruktur, kategori kelas, jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran berdasarkan kategori kelas, jumlah mahasiswa yang memberikan *comment*, dan jumlah mahasiswa yang memberikan *like*.

Tabel 3 Laporan Instruktur

LAPORAN INSTRUKTUR/CHEF MASAKOE SUKA							
NO	INSTRUKTUR / CHEF	KELAS	KATEGORI	JUMLAH SISWA	LIKE	RATING	COMMENT
1	Chef Muna	Belajar Memasak Sunda	Traditional Food	20	16	18	0
2	Chef Muna	Belajar Memasak Seafood	Normal Food	9	0	0	0
3	Adnan Masakoeuka	Oper Ayam Kampung	Normal Food	2	0	0	0
4	Amma Arumangryu	Kue Pincang	Snack	5	5	4	2
5	Ti Hidayati	Chiken Perangas	International Food	1	0	0	0
6	Erlan	SPRITE ICEMADE DRINKS	Beverage	0	0	0	0
7	Sita	Chocolate Chip Cookies	Confeit Food	1	0	0	0

Pemanggang Jawab:

Admin Masakoeuka

Date: 25/06/2023

Tabel Laporan Instruktur/Chef Masakoe Suka dalam bentuk pdf terdiri dari nama Instruktur/Chef, kelas, kategori, jumlah siswa yang mengambil kelas sesuai dengan kategori, jumlah siswa yang *like*, memberikan *rating* dan *comment*.

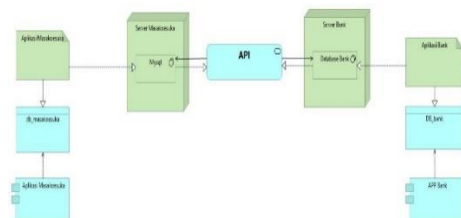
Tabel 4 Laporan Peserta Pembelajaran

LAPORAN PESERTA PEMBELAJARAN								
NO	TANGGAL	NAMA	EMAIL	KELAS	INSTRUKTUR	KATEGORI	RATING LIKE	
1	2023-03-12	Suantri	suantri@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	1.4	Like
2	2023-03-14	Suantri	suantri@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Nasional Food	-	-
3	2023-03-15	Aisyah	aisyah@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	-	Like
4	2023-03-21	Arjany	arjany13@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	3	Like
5	2023-03-21	Chef Masa	chefmasa@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	-	Like
6	2023-03-26	Yusuf	yusuf04@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	5	Like
7	2023-03-26	Adnan	adnan@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	5	Like
8	2023-03-30	Almahdi	almahdi@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	3	Like
9	2023-03-30	Yulio Nurcaji	yulion@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	3	Like
10	2023-03-30	Fitria Anamgryn	fitria@masakoe.suka.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	5	Like
11	2023-04-17	Dadang	dadang@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	5	Like
12	2023-06-04	Adnan	adnan@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Nasional Food	-	-
13	2023-06-09	Fatihah	fatihah@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Nasional Food	-	-
14	2023-06-10	Linda A.	lindaa@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Nasional Food	-	-
15	2023-06-10	Linda A.	lindaa@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	-	Like
16	2023-06-12	PANCA DENI PAMERKAS	pancadenipramono@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Nasional Food	-	-
17	2023-06-12	PANCA DENI PAMERKAS	pancadenipramono@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	4	Like
18	2023-06-12	ALVIN SUPRAYOGI	alvin@suprayogi@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	5	Like
19	2023-06-12	RYANSYAH RAMBILAN	ryansyah@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Chef Masa	Traditional Food	5	Like
20	2023-06-12	ALVIN SUPRAYOGI	alvin@suprayogi@gmail.com	Belajar Makanan Sunda	Alvin Maulana	Nasional Food	-	-

Laporan peserta pembelajaran yang terdiri dari tanggal siswa melakukan registrasi, nama siswa, email, kelas yang dipilih, nama instruktur/chef, jumlah *rating* dan *like*. laporan peserta pembelajaran terdiri dari tanggal registrasi siswa, nama siswa, email, kategori kelas yang diambil dan instruktur/Chef yang dipilih

### Perancangan Infrastruktur Aplikasi Sistem Learning Community

Sistem *learning community* ini diyakini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang ada pada komunitas kuliner terutama dalam kondisi yang terjadi saat ini hampir semua dilakukan secara online akibat dampak pandemic Covid-19. Berikut model rancangan infrastruktur.



Gambar 19. Rancangan Infrastruktur

Data aplikasi Masakkoe Suka yang akan terhubung dengan API yang digunakan untuk penghubung antar data yang saling terintegrasi dari satuan layanan Masakkoe Suka. Satu group database bank yang terintegrasi melalui data group pada data Bank.

### 1. Deployment Delivery & Feedback

Hasil evaluasi aplikasi *learning community* di bidang kuliner dengan dilakukan wawancara dengan 11 ahli pada bidang kuliner serta pengguna menyatakan bahwa dapat diterima secara keseluruhan.

### 2. Implementasi Learning Community di Bidang Kuliner

a. Tahapan awal untuk implementasi *learning community* pada komunitas kuliner calon anggota komunitas yang ingin belajar kuliner melakukan registrasi ke aplikasi *learning community* dan mendaftar sebagai siswa atau instruktur/chef. Setelah itu siswa dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan pilihan yang telah ditentukan sampai pada akhirnya siswa memiliki portofolio sesuai hasil pembelajaran.

b. Pada tahapan implementasi membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang meliputi

- 1) Pengelola dan penanggung jawab sistem Informasi

- learning community* pada komunitas kuliner.
- 2) Penanggung jawab keuangan (untuk memfasilitasi mereka yang memilih sertifikasi dan membayar)
  - 3) Admin sebagai pengelola sistem *learning community* pada komunitas kuliner.
  - 4) Bisnis dan sistem analis, *programmer*, kepala proyek, jaringan, infrastruktur TI, database admin.
  - 5) Untuk integrasi data khususnya integrasi dengan pembayaran maka dibutuhkan personil yang memahami tentang *internet banking* dan memahami tentang API (*Aplikation programming interface*)
- c. Lama pembelajaran sangat tergantung pada tingkat pemahaman personal terhadap *learning community* (Masakoe Suka) dan pemahaman atas permasalahan yang terjadi pada pembelajaran berbasis komunitas.
- d. Kunci keberhasilan untuk menjaga keberlangsungan *learning community* bidang kuliner dibutuhkan konten-konten yang update, menarik, dan mudah dipelajari.
- e. Pengisi konten pembelajaran adalah instruktur/*chef* yang terdiri dari guru tata boga / Dosen tata boga / mantan *chef / chef*.
- f. *Stage* hasil penelitian disertasi ini berupa prototipe yang berupa sistem aplikasi *learning community* untuk komunitas kuliner
- g. Sistem bersifat *closed* atau tertutup, apabila siswa belum melakukan proses login maka pembelajaran yang dapat diikuti oleh siswa hanya sekedar pada tampilan yang ada pada menu utama dalam aplikasi dan pembelajaran lengkap dapat diikuti oleh siswa apabila siswa telah melakukan proses login.
- h. Sosialisasi melalui media sosial baik instagram, facebook, dan media lainnya. melalui komunitas-komunitas kuliner.. Adapun tahapan implementasi secara nyata dilakukan dengan cara :
- 1) Membuat panduan penggunaan aplikasi Masakoe Suka
  - 2) Sosialisasi dengan mengundang pihak-pihak yang terkait (calon siswa dan instruktur/*chef*) mengenai penggunaan aplikasi Masakoe Suka.
  - 3) Workshop pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Masakoe Suka

## KESIMPULAN

Hasil penelitian berupa aplikasi *learning community* di bidang kuliner untuk mendukung pembelajaran terstruktur sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan. pendekatan metode

pengembangan sistem menggunakan prototyping. Sistem *learning community* pada komunitas kuliner dibangun dengan fitur yang dapat digunakan untuk media pembelajaran secara kolaboratif dan interaktif antara siswa, instruktur/*chef*, admin dan pihak eksternal pada komunitas kuliner.

Aplikasi *learning community* pada komunitas kuliner dapat membantu para *chef*, ahli tata boga, pelaku usaha kuliner, masyarakat umum, siswa/mahasiswa, dan guru/dosen yang berkeinginan untuk mengeluti bidang kuliner maupun bagi para pemula yang berkeinginan untuk belajar memasak baik untuk kepentingan bisnis ataupun untuk kepentingan pribadi.

## SARAN

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan terhadap sistem *learning community* baik untuk komunitas kuliner atau komunitas lainnya dengan memanfaatkan *virtual reality* dan *metaverse* sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi berbasis virtual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguilar, E., Bolaños, M., & Radeva, P. (2019). *Regularized uncertainty-based multi-task learning model for food analysis*. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 60(March), 360–370.  
<https://doi.org/10.1016/j.jvcir.2019.03.011>
- Anderson, J. R. (2018). *Concepts of*

*Food Sustainability*. In *Encyclopedia of Food Security and Sustainability* (Issue 2008). Elsevier.

<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-812687-5.22575-6>

- Ardhiyani, R. P., & Mulyono, H. (2018). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Tebo*. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 2528–0082.
- Ardianti, P. N. H., Suwandewi, P. A. M., & Danini, D. A. R. (2020). *Bisnis Kuliner Online, Solusi Usaha Di Tengah Pandemi Covid-19*. *Prosiding Webinar Nasional Peranan Perempuan/Ibu Dalam Pemberdayaan Remaja Di Masa Pandemi Covid-19*.
- Debowski, S., & Ferguson, S. (2007). *Knowledge management*. *Australian Academic and Research Libraries*, 38(4), 299–300.  
<https://doi.org/10.1080/00048623.2007.10721315>
- Gaol, F. L., & Prabowo, H. (2022). *Exploring Cooking Knowledge through Community-Based Learning Based on SECI Model for Learning Studies in Indonesia*. *Design Engineering*, 01, 1154–1163.
- Komalasari, K., Saripudin, D., & Masyitoh, I. S. (2014). *Living Values Education Model in Learning and Extracurricular Activities to Construct the Students' Character*. *Journal of*

- Education and Practice, 5(7), 166–174.
- Kurniawati, S. (2012). *Model Penerapan knowledge management pada BUMN penyelenggara bisnis Jasa telekomunikasi*. In Program studi Pendidikan ekonoi dan koperasi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Metcalf, J. J., & Leonard, D. (2018). *The relationship between culinary skills and eating behaviors: Challenges and opportunities for parents and families*. *Physiology and Behavior*, 191, 95–99. <https://doi.org/10.1016/j.physbeh.2018.04.013>
- Moss, J. (2009). *Sharing Tacit Knowledge Online : A Case Study of e-Learning in Cisco's Network of System Integrator Partner Firms*. *Industry and Innovation*, 16(2), 197–218. <https://doi.org/10.1080/13662710902764360>
- Niven, P., Morley, B., Dixon, H., Martin, J., Jones, A., Petersen, K., & Wakefield, M. (2019). *Effects of health star labeling on the healthiness of adults' fast food meal selections: An experimental study*. *Appetite*, 136, 146–153. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2019.01.018>
- Nonaka, I., Toyama, R., & Konno, N. (2000). *SECI, Ba, and Leadership : a Uni ® ed Model of Dynamic Knowledge Creation*. *Long Range Planning*, 33(1), 5–34.
- Pressman, R. (2014). *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*. In *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach* (Vol. 9781118592). <https://doi.org/10.1002/9781118830208>
- Sánchez, J., & Sánchez, A. (2019). *Epidemiologic studies about food allergy and food sensitization in tropical countries. Results and limitations*. *Allergologia et Immunopathologia*, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.aller.2018.11.001>
- Sessums, C. (2014). *Learning Communities and Support Transformation Framework*. *Microsoft Corporation*, 1–22.
- Utami, S. (2018). *Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya*. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 8(2), 36–44. <https://doi.org/10.35814/coverage.v8i2.588>
- Walls, H., Baker, P., Chirwa, E., & Hawkins, B. (2019). *Food security, food safety & healthy nutrition: are they compatible?* *Global Food Security*, 21(April), 69–71. <https://doi.org/10.1016/j.gfs.2019.05.005>
- Wilson, B. (2014). *Learning city-regions revisited: A new way forward*. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 20(1), 77. <https://doi.org/10.7790/cibg.v20i1.21>