



## Optimalisasi Literasi Digital Peduli Gaya Hidup Sehat dengan Website Wise Bite

Roselle Edenia Amru<sup>1</sup> ; Citra Diah Pertama<sup>2</sup> ; Julia Dwi Permata Sari<sup>3</sup> ;  
Maryam Ignatia Latifha<sup>4</sup> ; Ulya Cahya Ramadan<sup>5</sup> ; Moh Safii<sup>6</sup>  
<sup>123456</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

### Paper Type :

Research Paper

### Article History

Received : 21 - 05 - 2024

Revised : 25 - 04 - 2025

Accepted : 07 - 05 - 2025

### ABSTRACT

**Background of the Study :** Low digital literacy and limited public awareness contribute to high food waste in Indonesia, prompting the development of the Wise Bite platform to promote healthy and sustainable food consumption through digital education.

**Objectives :** This study aims to analyze the role of digital literacy in increasing public awareness of food waste management and to examine the Wise Bite platform in helping to change food consumption behavior and reduce food waste.

**Method :** The research method used in the development of the Wise Bite website is a qualitative method with a Design Thinking approach consisting of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data is collected through observation and informational interviews with potential users to understand the needs and challenges related to healthy lifestyles and food waste.

**Finding :** The results showed that the low level of digital literacy in the community contributed to the high rate of food waste and unhealthy consumption behavior. The trial results show that visual features such as videos, infographics, and quick recipes (lazy cook) are in high demand by users. There are still some challenges and obstacles in developing this website such as limited literacy skills in certain age groups and unstable camera features.

**Conclusion :** The website development process through five stages of design thinking has succeeded in making the Wise Bite website an educational media that presents information related to culinary developments, food processing, and healthy lifestyle tips in an interactive manner.

### Keywords:

Design Thinking; Digital Literacy; Food Waste; Website; Wise Bite.

### APA Style:

Amru, R. E., Pertama, C. D., Sari, J. D. P., Latifha, M. I., Ramadan, U. C., & Safii, M. (2025). Optimalisasi literasi digital peduli gaya hidup sehat dengan website Wise Bite. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.37108/shaut.v17i1.1484>

### MLA :

Amru, Roselle Edenia, et al. "Optimalisasi Literasi Digital Peduli Gaya Hidup Sehat dengan Website Wise Bite." *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, vol. 17, no. 1, 2025, pp. 1–14, <https://doi.org/10.37108/shaut.v17i1.1484>

### Chicago:

Amru, Roselle Edenia, Citra Diah Pertama, Julia Dwi Permata Sari, Maryam Ignatia Latifha, Ulya Cahya Ramadan, dan Moh Safii. 2025. "Optimalisasi Literasi Digital Peduli Gaya Hidup Sehat dengan Website Wise Bite." *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi* 17, no. 1: 1–14. <https://doi.org/10.37108/shaut.v17i1.1484>



## PENDAHULUAN

Masalah pengelolaan sampah organik seperti sampah makanan telah menjadi isu global yang harus segera ditangani. Menurut *Food Agricultural Organization* (FAO) sampah makanan merupakan bahan maupun makanan yang dapat dikonsumsi oleh manusia namun mengalami penurunan berat atau kualitas makanan yang terjadi dalam setiap mata rantai pasokan makanan. Rantai pasokan makanan terdiri dari rantai produksi bahan pangan, kegiatan setelah panen, penyimpanan, pemrosesan dan pengemasan, hingga pada tahap akhir yaitu konsumsi. Makanan yang hilang pada saat proses produksi hingga pemrosesan disebut sebagai *food loss*. Sedangkan makanan yang hilang saat rantai akhir pasokan makanan yaitu konsumsi disebut sebagai *food waste* (Wahyuno, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh EIU (*Economist Intelligence Unit*), jumlah *food waste* cenderung meningkat tiap tahunnya. Indonesia menempati peringkat kedua penghasil sampah makanan terbesar setelah Arab Saudi dengan perkiraan sebesar 300 kg sampah yang dihasilkan per kapita setiap tahun. Data statistik yang disajikan oleh Sumber Informasi Pengelolaan Sampah (SIPN) juga menunjukkan bahwa pada tahun 2023 sampah jenis sisa makanan mendominasi sebesar 41.1% dari seluruh sampah yang ada di Indonesia (SIPSN - Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional, 2023).

Jumlah sampah sisa makanan sebanyak ini tentunya dapat menimbulkan berbagai masalah lain terutama dalam bidang lingkungan dan kesehatan. Sampah makanan yang tidak dikelola dengan baik pada akhirnya hanya akan menumpuk di tempat pembuangan akhir (TPA). Namun sebagai sampah organik, limbah makanan akan mengalami proses pembusukan dan menghasilkan gas metana yang berkontribusi dalam meningkatnya pemanasan global atau *global warming*. Selain itu, limbah makanan juga menghasilkan gas hidrogen sulfida yang menyebabkan munculnya bau busuk yang dapat mempengaruhi kesehatan pernapasan (Lutviyani et al., 2022).

Penyebab banyaknya sampah makanan dapat dikategorikan menjadi dua. Yang pertama yaitu sisa makanan yang disebabkan oleh kadaluarsa, kesalahan produksi, produk gagal, maupun karena kesalahan perencanaan dan manajemen terkait penilaian kelayakan makanan. Yang kedua yaitu sisa makanan yang disebabkan karena budaya atau kebiasaan masyarakat yang cenderung bersikap berlebihan terhadap makanan (Mulyadi, 2019). Kebiasaan masyarakat tersebut jika tidak diimbangi dengan pengelolaan sampah makanan secara baik dan benar tentunya menjadi salah satu pendorong besarnya jumlah sampah makanan yang ada di dunia. Namun di saat banyaknya jumlah makanan yang terbuang ini, masih terdapat sebagian masyarakat yang dilanda kelaparan maupun gizi buruk.

Masalah konsumsi gizi yang tidak seimbang merupakan isu serius di Indonesia. Di satu sisi, ada kelompok masyarakat yang mengalami kekurangan gizi, sementara di sisi lain ada juga yang mengalami kelebihan gizi, sehingga lebih berisiko terkena penyakit seperti obesitas dan diabetes. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami porsi gizi yang seimbang serta mengkonsumsi variasi pangan, baik alami maupun olahan, untuk memenuhi kebutuhan tubuh. Di era digital saat ini, literasi digital menjadi keterampilan esensial dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal pengelolaan konsumsi pangan.

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan untuk mengakses dan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan kritis dalam mengevaluasi dan menggunakan informasi digital secara bijak. Kurangnya literasi digital sering kali menjadi penghambat dalam menyebarkan edukasi penting, seperti pola makan sehat atau pengelolaan limbah makanan. Oleh karena itu, memperkuat literasi digital masyarakat merupakan langkah strategis untuk mendorong perubahan perilaku yang lebih ramah lingkungan dan berkelanjutan. Berdasarkan permasalahan tersebut, masyarakat perlu melakukan perubahan demi menciptakan kehidupan yang lebih baik. Menurut (Hermanu, 2022) terdapat dua strategi yang dapat dilakukan untuk melakukan perubahan ini, yaitu dengan mengedukasi diri sendiri dan masyarakat harus turut berperan dalam mengurangi *food waste*.

(Handoyo & Asri, 2023) menyatakan bahwa permasalahan food waste semakin mengemuka sebagai isu lingkungan dan sosial yang serius di berbagai belahan negara, termasuk Indonesia. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kerugian ekonomi dan kontribusi terhadap emisi gas rumah kaca, tetapi juga mengindikasikan adanya ketimpangan dalam distribusi pangan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, optimalisasi teknologi digital menjadi salah satu upaya mitigasi food waste. Sehingga, platform digital seperti Wise Bite hadir dalam merespon permasalahan tersebut.

Wise Bite merupakan suatu platform berbasis web yang dirancang untuk mendukung masyarakat dalam mengambil keputusan yang lebih bijak dan sehat terkait konsumsi pangan. Platform ini menyajikan informasi tentang dampak food waste, resep makanan, cara memasak yang simple, hingga sejarah makanan tersebut (Wise Bite, 2024). Melalui pendekatan edukatif berbasis digital, Wise Bite diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan literasi digital masyarakat di bidang konsumsi pangan serta mendorong penerapan pola hidup sehat yang sekaligus berperan dalam upaya pengurangan food waste.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2024) dengan judul “The Role of Literacy in Creasing Awareness of Waste Management” dijelaskan bagaimana pentingnya literasi yang ditingkatkan melalui platform media sosial dalam membantu meningkatkan kesadaran masyarakat terkait pengelolaan sampah. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Katepallewar et al., 2024) yang berjudul “Food Harvest: A Collaborative Solution for Reducing Food Waste” mengkaji tentang sebuah Food Harvest sebagai aplikasi berbasis web yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana redistribusi food waste kepada pihak yang membutuhkan, tetapi juga mendorong kolaborasi strategis antara petani, pembuat kompos, pengelola hotel dan LSM dalam upaya pengurangan food waste secara berkelanjutan. Penelitian terakhir yang dilakukan oleh (Andreswari et al., 2022) dengan judul “Literasi Digital dalam Rangka Mengurangi Penumpukan Sampah dengan Penanganan Sampah Rumah Tangga” menjelaskan terkait pentingnya literasi digital sebagai metode untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pengelolaan sampah sehingga informasi tersebut lebih menarik dan mudah diakses. Namun, penelitian yang secara langsung menghubungkan peran literasi digital dengan food waste masih tergolong terbatas. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran literasi digital dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pengelolaan food waste serta mengkaji platform Wise Bite dalam membantu perubahan perilaku konsumsi makanan dan pengurangan food waste.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan literatur ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis dan empiris dalam mengembangkan website resep makanan sebagai upaya mendukung gaya hidup sehat yang peduli lingkungan. Dengan fokus pada pemanfaatan website sebagai alat utama, tinjauan ini akan merangkum perkembangan terkini, tantangan, serta peluang dalam upaya mencapai optimalisasi literasi digital yang berkelanjutan dan berdampak. Website telah banyak dimanfaatkan dan dikembangkan untuk berbagai macam kegiatan maupun tujuan (Agit et al., 2023).

### **1. Definisi Literasi Digital**

Literasi digital dikonsepsikan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami, mengaplikasikan, menginterpretasi, memproduksi bahasa, media cetak maupun digital. Di era teknologi yang terus berkembang, literasi digital menjadi krusial untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan media digital, alat komunikasi, atau jaringan. Literasi digital membantu mereka menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan membuat informasi dengan cara yang sehat, bijaksana, cerdas, cermat, tepat, dan sesuai dengan hukum (Sabrina, 2023).

## 2. Seminar Literasi Digital “Masyarakat Cakap Literasi Digital”

Seminar literasi digital telah diadakan untuk meningkatkan keterampilan literasi masyarakat, menunjukkan peran penting seminar dalam membantu mengoptimalkan penggunaan media sosial secara positif dan mengakses informasi yang bermanfaat. Seminar ini juga mengajarkan masyarakat untuk tidak menerima informasi mentah-mentah tanpa memverifikasi kebenarannya, sehingga mereka menjadi lebih kritis dalam menerima informasi (Kristianti Lawalata & Sholeh, 2019).

## 3. Website Wise Bite

Website Wise Bite telah dibuat untuk membantu masyarakat dalam membuat pilihan makanan yang lebih cerdas dan sehat. Dengan panduan yang mudah dipahami dan informasi yang lengkap tentang dampak membuang makanan, resep masakan, cara memasak yang simple, dan sejarah dari makanan itu sendiri, Wise Bite menawarkan solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat dalam memahami pentingnya gaya hidup seimbang dan sehat (Ulfah, 2020).

## 4. Teori Literasi Digital oleh Gilster (1997)

Teori literasi digital yang dikemukakan oleh Gilster (1997) merujuk bahwasanya keterampilan dalam memahami serta memanfaatkan informasi yang tersedia dalam berbagai format dan dapat diakses melalui perangkat komputer. Berdasarkan hal tersebut, agar seseorang dapat dikatakan melek digital Gilster mengklasifikasikan literasi digital menjadi empat aspek kompetensi, yaitu :

### a) Pencarian di Internet (Internet Searching)

Kemampuan seseorang dalam memanfaatkan internet secara optimal untuk memperoleh informasi yang relevan dan akurat, seperti halnya penggunaan mesin pencari, kemampuan merumuskan kata kunci yang tepat, serta strategi pencarian yang efisien.

### b) Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

Kemampuan seseorang dalam mengakses dan mengelola lingkungan hypertext, yang mencakup pemahaman terhadap struktur serta fungsi hyperlink, serta kemampuan dalam membaca dan menginterpretasikan konten yang disajikan dalam format hypertext.

### c) Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

Kemampuan seseorang dalam menilai keakuratan, kredibilitas, serta relevansi informasi yang diperoleh secara online, melibatkan pemikiran kritis dalam mengevaluasi berbagai sumber informasi.

### d) Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

Dalam tahap ini, kemampuan seseorang dalam mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber serta menyusun pengetahuan baru berdasarkan data yang diperoleh. Sehingga, mencakup keterampilan dalam menganalisis data dan sintesis informasi.

Dari penjelasan di atas, literasi digital menurut Gilster tidak hanya terbatas pada aspek teknis seperti kemampuan mengetik atau mengarahkan situs web, tetapi juga mencakup proses evaluasi terhadap konten digital, penerapan pemikiran kritis, serta pengambilan keputusan yang didasarkan pada informasi yang tersedia secara digital.

## 5. Hubungan Teori Literasi Digital dengan Website Wise Bite

Apabila literasi digital dalam konteks website Wise Bite, literasi digital tidak hanya terbatas pada kemampuan dalam mengakses resep atau informasi terkait pangan, tetapi mencakup keterampilan dalam menyeleksi dan mengevaluasi informasi secara kritis, memahami dampak terhadap lingkungan sekitar, serta membantu mengambil keputusan konsumsi yang berorientasi pada prinsip keberlanjutan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan website Wise Bite adalah metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking. Design Thinking dipilih karena bersifat solutif dan berorientasi pada pengguna, serta efektif dalam mengidentifikasi permasalahan dan merancang solusi yang inovatif. Pendekatan ini mencakup lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test (Gonen, 2019). Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara informal terhadap pengguna untuk memahami kebutuhan serta tantangan terkait gaya hidup sehat dan food waste. Tahapan ini memungkinkan perancangan fitur-fitur website yang relevan dengan kebutuhan Masyarakat (Rachmawati, 2007). Pendekatan ini menawarkan metode berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Proses design thinking terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Muller-Roterberg, 2018). Berikut adalah penjelasan dari kelima tahapan tersebut:

### 1. Emphatize

Tahap empathize ini dilaksanakan oleh tim dengan menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada. Tim melakukan penelitian mendalam di bidang yang menjadi perhatian dengan cara mengamati, berinteraksi, dan berempati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman serta motivasi mereka. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas dan pribadi mengenai masalah yang ada, memastikan program yang dilaksanakan benar-benar bermanfaat, serta menentukan seberapa mendesak pelaksanaannya.

### 2. Define

Tahap define dilakukan oleh tim dengan menganalisis pengamatan dan mensintesisnya untuk mengidentifikasi masalah utama. Pada tahap ini, tim mengumpulkan ide-ide guna merancang fitur dan elemen yang dapat membantu menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan masyarakat terkait literasi digital.

### 3. Ideate

Tahap ideate dilakukan oleh tim dengan cara menentukan ide yang paling efektif untuk diterapkan. Setelah itu, tim melakukan uji coba terhadap ide yang sudah direncanakan sampai menemukan fungsi terbaik dari fitur website yang dibuat.

### 4. Prototype

Pada tahap ini, website yang sudah direncanakan diimplementasikan untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi diimplementasikan dalam prototype, dan satu per satu, kemudian diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

### 5. Test

Tahap test merupakan metode tahap akhir. Metode ini dilakukan dengan cara menguji cobakan produk website yang dibuat kepada masyarakat umum dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat terhadap program ini. Selama tahapan test berlangsung, dilakukan perubahan dan penyempurnaan produk untuk memperoleh hasil terbaik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Empathize: Menggali Masalah Gaya Hidup dan Food Waste

Pada tahap awal, tim melakukan observasi terhadap kondisi sosial dan kebiasaan konsumsi masyarakat. Temuan lapangan menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia menghadapi dua isu besar: minimnya literasi gizi dan tingginya limbah makanan. Fenomena ini mengakibatkan masalah gizi ganda: kekurangan nutrisi dan obesitas (UNICEF, 2022). Selain itu, menurut (SIPSN - Sistem

Informasi Pengelolaan Sampah Nasional, 2023), 41,1% dari total sampah di Indonesia adalah sampah makanan, yang pada akhirnya memperparah pemanasan global melalui emisi gas metana (Tonini et al., 2018). Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi berbasis edukasi digital.

## 2. Define: Merumuskan Fokus Permasalahan

Dari tahap empati, masalah utama yang didefinisikan adalah rendahnya literasi digital dan gizi, yang berdampak pada pilihan konsumsi yang tidak sehat dan pemborosan makanan. Ini sejalan dengan pernyataan (Gilster, 1997) bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk mengevaluasi dan menyusun informasi dari berbagai format digital.

Oleh karena itu, solusi yang dirancang perlu menjawab:

- a. Bagaimana membuat informasi tentang gizi dan food waste menarik, mudah diakses, dan aplikatif?
- b. Bagaimana mendorong perubahan perilaku melalui media digital?

## 3. Ideate: Merancang Solusi Digital Inovatif

Solusi yang digagas adalah pembuatan platform web edukatif bertajuk “Wise Bite” yang:

- a. Memberikan edukasi zero food waste,
- b. Menyediakan panduan resep cepat (Lazy Cook) dan resep kompleks (Real Cook),
- c. Mengenalkan sejarah makanan (History Food) untuk membangun kedekatan budaya,
- d. Mengedukasi publik melalui infografik, video, dan data statistik yang bersumber dari FAO (2019), SIPSN (2023), dan (UNEP, 2021)

Tahap ini melibatkan diskusi internal tim dan brainstorming terhadap fitur yang relevan dengan target audiens dari berbagai latar belakang.

## 4. Prototype: Implementasi Website Wise Bite

Pada Website ini terdapat 5 fitur utama dan 3 fitur tambahan. 5 fitur utama diantaranya: (1) Home; (2) Zero Food Waste; (3) Lazy Cook; (4) Real Cook; dan (5) History Food. 3 fitur tambahan lainnya yaitu: (1) Support; (2) Our Team; (3) Camera.

**Tabel 1. Fitur Website Wise Bite**

Fitur	Tujuan
Home	Navigasi dan akses ke semua fitur
Zero Food Waste	Data dan edukasi terkait dampak membuang makanan
Lazy Cook	Resep cepat dan mudah untuk pengguna sibuk
Real Cook	Resep otentik dengan teknik memasak lengkap
History Food	Edukasi sejarah kuliner dan budaya pangan
Support, Our Team, Camera	Dukungan, transparansi tim, dan teknologi pemindai makanan (dalam pengembangan)

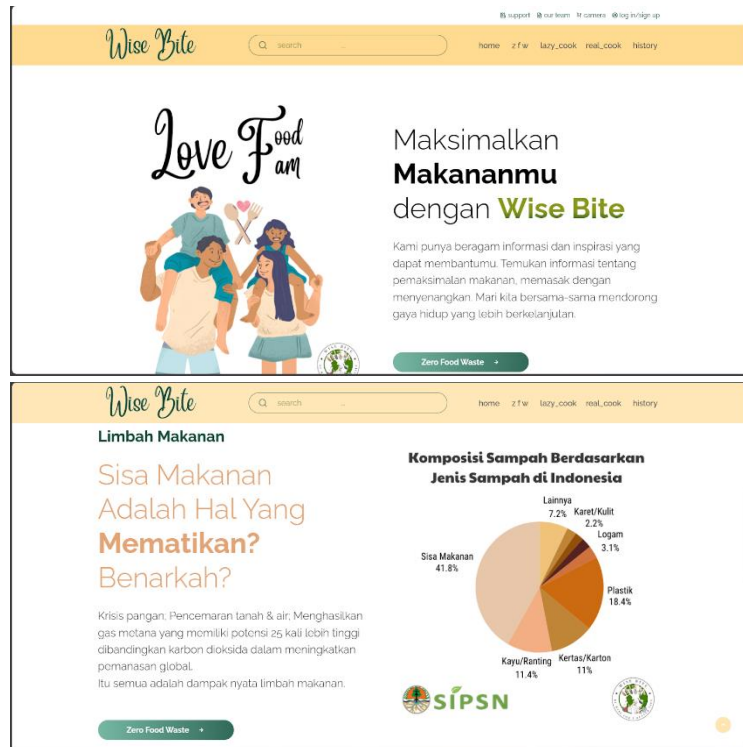
Sumber: Website Wise Bite (2024)

Website menggunakan pendekatan user-centered design, memastikan semua konten mudah diakses, ramah pengguna, dan disesuaikan dengan kebiasaan digital lokal.

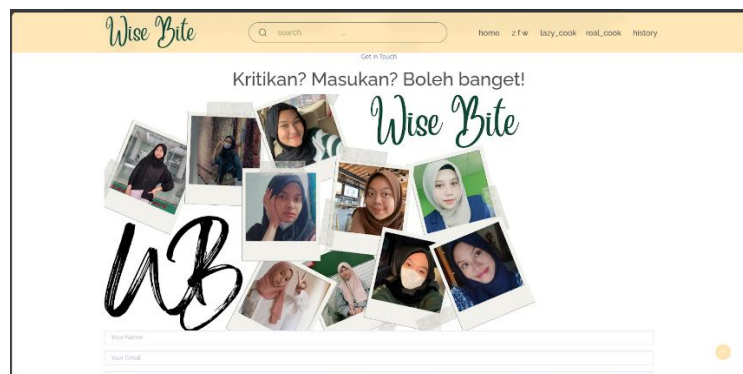
### 1) Bagian Home

Pada bagian home dalam website WiseBite, terdapat rangkuman dari semua fitur yang tersedia. Bagian home ini dirancang dengan berbagai kalimat yang akan diikuti oleh link ke setiap fitur. Fitur-fitur tersebut antara lain: Zero Food Waste, Lazy Cook, Real Cook, dan History Food. Di bagian akhir halaman home, terdapat bagian "Get in Touch" yang tersedia di

setiap halaman fitur website. Bagian ini memungkinkan pengunjung untuk memberikan kritik dan saran.



Gambar 1 dan 2. Halaman Home yang Tersambung pada Fitur “Zero Food Waste”  
Sumber: Website Wise Bite (2024)



Gambar 3. Halaman Home pada Bagian “Get In touch” yang Terdapat pada Semua Halaman  
Sumber: Website Wise Bite (2024)



Gambar 4. Logo Website  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

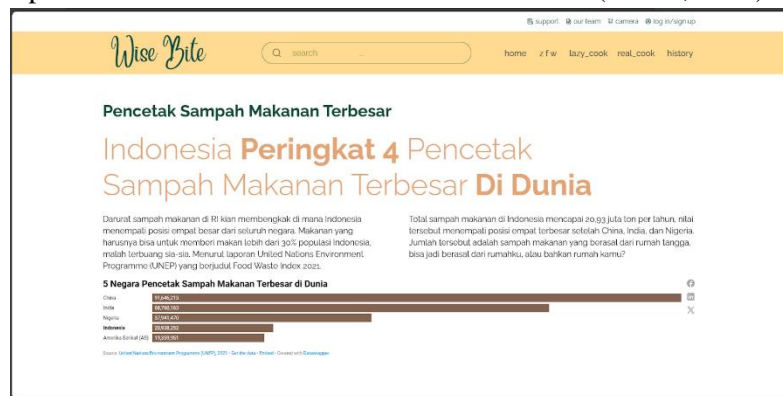
## 2) Zero Food Waste



Gambar 5. Logo Zero Food Waste  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

Pada bagian "Zero Food Waste" dalam website WiseBite, terdapat beberapa poin penting yang disajikan:

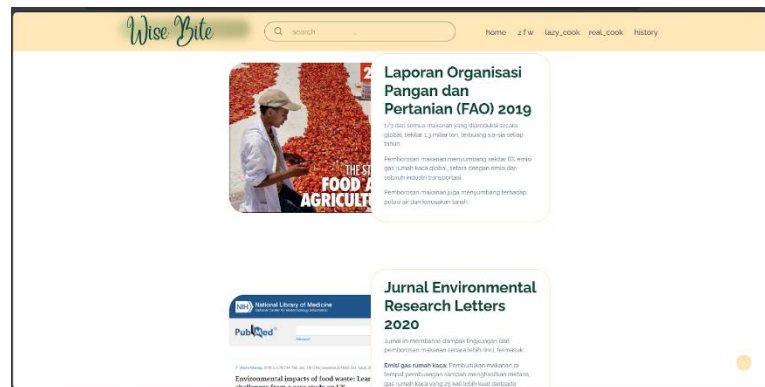
- a. **Laporan dan Statistik:** Fitur ini menyediakan laporan dan statistik tentang sisa makanan dalam bentuk grafik atau diagram. Contohnya termasuk informasi tentang peringkat pencetak sampah makanan terbesar di Indonesia dan di dunia (UNEP, 2021).



Gambar 6. Halaman Zero Food Waste "Statistik Sampah Makanan"  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

- b. **Informasi tentang Sisa Makanan:** Pengguna dapat menemukan data tentang jumlah sisa makanan dan dampaknya terhadap lingkungan. Informasi ini mencakup data dari berbagai sumber seperti SIPSN (SIPSN, 2023), Organisasi Pangan dan Pertanian (FAO) (FAO, 2019), jurnal Environmental Research Letters (Tonini et al., 2018) dan Laporan Bank Dunia (World Bank, 2019).

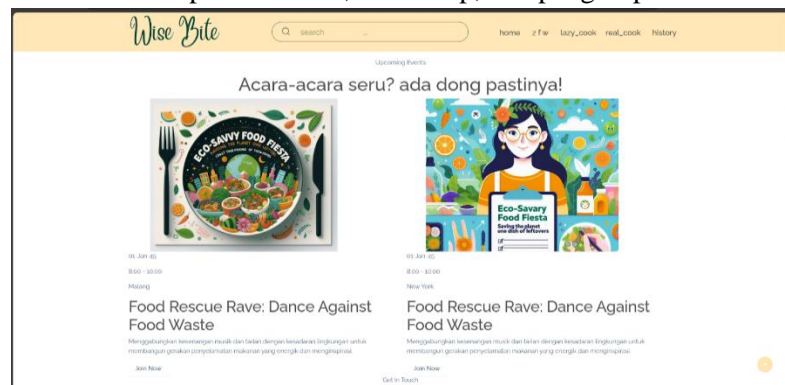




Gambar 7 dan 8. Halaman Zero Food Waste Informasi Tentang “Sampah Makanan”

Sumber: Website Wise Bite (2024)

- c. **Sosial Sosial Media Pemerintah yang Peduli:** Bagian ini menyajikan informasi tentang sosial media pemerintah yang peduli terhadap isu Zero Food Waste.
- d. **Jadwal Acara dan Event Terkait:** Pengguna dapat mengetahui jadwal acara dan event terkait Zero Food Waste seperti seminar, workshop, dan pengumpulan sisa makanan.



Gambar 9. Halaman Zero Food Waste “Jadwal Acara dan Event”

Sumber: Website Wise Bite (2024)

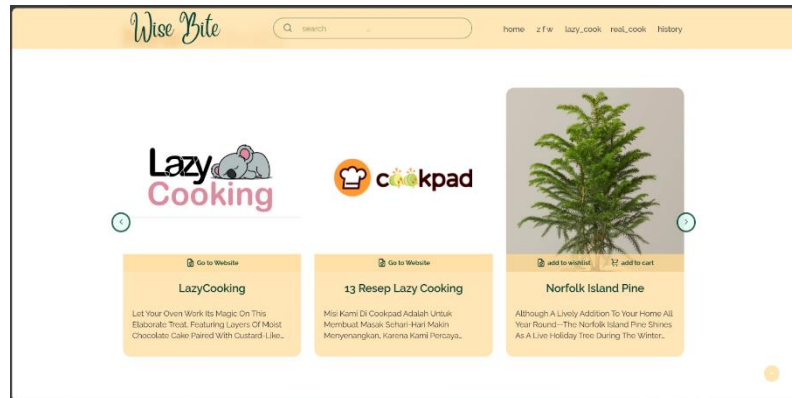
- e. **Tips dan Trik:** Terdapat tips dan trik untuk mengurangi sisa makanan, termasuk cara efisien dalam memasak yang bisa ditemukan dalam fitur "Lazy Cook" dan "Real Cook".
  - f. **Tips Mengelola Sampah:** Pengguna dapat menemukan tips mengelola sampah dengan lebih efektif.
  - g. **Daftar Komunitas Pendukung:** Bagian ini mencakup daftar komunitas yang mendukung Zero Food Waste, seperti forum dan grup sosial.
  - h. **Layanan Pengumpulan Sisa Makanan:** Terdapat informasi tentang layanan pengumpulan sisa makanan, termasuk lokasi dan syarat yang berlaku.
- 3) **Lazy Cooking**

Sesuai namanya, lazy cooking berisi langkah langkah memasak yang diringkas tahapannya sehingga memudahkan bagi yang memiliki kendala untuk memasak. Pada bagian ini terdapat rekomendasi website lain yang memiliki tips dan trik untuk memasak menggunakan metode dan cara yang lebih singkat.



Gambar 10. Logo Lazy Cooking  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

Secara keseluruhan, halaman "lazy cooking" pada website dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi orang-orang yang ingin memasak makanan dengan mudah dan praktis. Fitur ini dapat membantu pengguna dalam menghemat waktu dan uang, serta menyediakan ide-ide baru untuk memasak.



Gambar 11. Halaman Lazy Cooking pada Website  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

Terdapat tiga poin utama pada halaman ini, yaitu:

**a. Resep Sederhana dan Mudah Diikuti:**

Menyediakan resep-resep rekomendasi yang mudah diikuti dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Resep-resep yang disertai dengan panduan langkah demi langkah yang jelas dan foto-foto yang menarik untuk membantu pengguna dalam memahami proses memasak.

**b. Video Tutorial Memasak:**

Menyediakan video tutorial memasak yang dapat membantu pengguna dalam memahami proses memasak dengan lebih baik. Video-video ini dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi pengguna yang baru belajar memasak atau ingin mencoba resep baru.

**c. Kumpulan Website:**

Menyediakan berbagai website-website yang berisi kumpulan resep sederhana yang bisa diterapkan di rumah.

**4) Real Cooking**

Berbeda dengan lazy cooking, halaman ini menawarkan panduan memasak yang lebih detail dan kompleks. Disesuaikan dengan namanya, real cooking memperkenalkan pengguna pada langkah-langkah memasak yang membutuhkan peralatan dan teknik yang lebih canggih. Fitur ini memungkinkan para pengguna untuk mengeksplorasi dunia memasak dengan lebih mendalam, mencakup berbagai jenis masakan dari seluruh dunia. Di sini, pengguna dapat

menemukan resep-resep yang menantang dan menawarkan pengalaman memasak yang lebih autentik.



Gambar 12. Logo Real Cooking  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

Terdapat dua poin utama pada halaman ini, yaitu:

**a. Resep Kompleks dan Bervariasi:**

Berisi resep-resep yang menantang dan beragam, dengan penggunaan bahan-bahan dan teknik memasak yang lebih rumit. Setiap resep dilengkapi dengan instruksi yang terperinci dan informasi tentang alat-alat khusus yang mungkin diperlukan.

**b. Video Tutorial Memasak :**

Menyediakan panduan dan tutorial yang mendalam tentang berbagai teknik memasak, mulai dari memanggang hingga menggoreng, sehingga pengguna dapat menguasai keterampilan-keterampilan dasar dan lanjutan dalam memasak.

**5) History Food**

Dirancang untuk menyajikan informasi tentang sejarah makanan dari berbagai budaya dan periode waktu. Diharapkan pada halaman ini dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi orang-orang yang ingin mempelajari tentang sejarah makanan dan budaya kuliner. Fitur ini dapat membantu pengguna dalam mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana makanan telah membentuk masyarakat kita dan bagaimana makanan terus memainkan peran penting dalam kehidupan kita saat ini.



Gambar 13. Logo History Food  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

Pada halaman ini berisi beberapa fitur, seperti:

**a. Mempelajari Sejarah Kuliner:**

Pengguna dapat mempelajari tentang asal-usul makanan, bagaimana makanan telah berevolusi dari waktu ke waktu, dan bagaimana makanan terkait dengan budaya dan tradisi yang berbeda.

**b. Menemukan Resep Bersejarah:**

Menyediakan resep-resep bersejarah yang dapat dicoba oleh pengguna. Hal ini dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk mempelajari tentang bagaimana orang makan di masa lalu dan untuk mencicipi hidangan tradisional dari berbagai budaya.

**c. Foto dan Video Makanan Bersejarah:**

Menampilkan foto dan video makanan bersejarah. Hal ini dapat membantu pengguna dalam memvisualisasikan bagaimana makanan disajikan dan dikonsumsi di masa lalu.

**d. Belajar Tentang Teknik Memasak Bersejarah:**

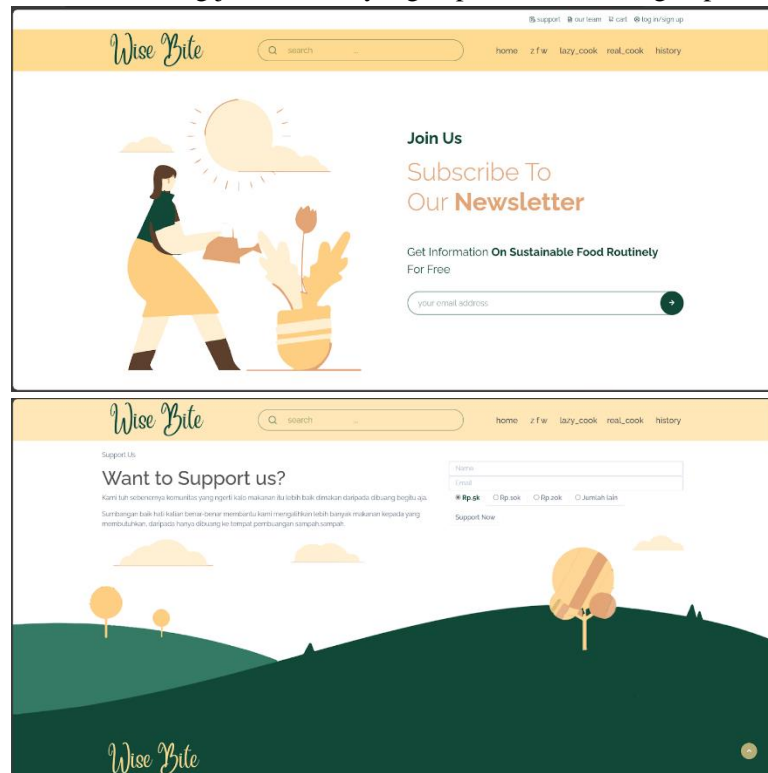
Pengguna dapat mempelajari tentang teknik memasak bersejarah, seperti cara memasak tanpa oven modern atau cara menggunakan bahan-bahan yang tidak lagi umum digunakan.

**e. Memahami Peran Makanan dalam Masyarakat:**

Membantu pengguna dalam memahami peran makanan dalam masyarakat dari waktu ke waktu. Hal ini dapat mencakup bagaimana makanan digunakan untuk acara-acara khusus, bagaimana makanan digunakan sebagai bentuk perdagangan, dan bagaimana makanan terkait dengan masalah sosial dan ekonomi.

**6) Support**

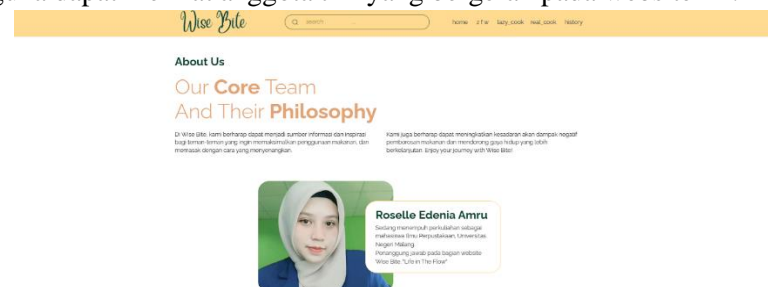
Pengguna dapat berlangganan gratis di website kami untuk mendapatkan informasi terbaru melalui email pribadi. Dukungan dari pengguna sangat diapresiasi, termasuk bagi yang ingin berkontribusi dalam mengurangi sisa makanan dengan mengirimkan donasi. Kami menyediakan informasi tentang jenis donasi yang dapat diterima, dengan proses yang singkat.

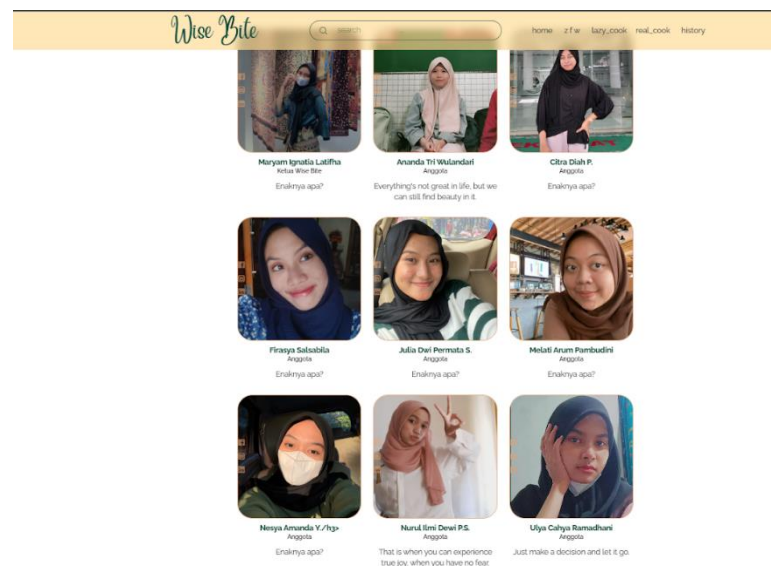


Gambar 14 dan 15. Halaman “Support” pada Website Wise Bite  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

**7) Our Team**

Pengguna dapat melihat anggota tim yang bergerak pada website ini.





Gambar 16 dan 17. Halaman “Our Team” pada Website Wise Bite  
Sumber: Website Wise Bite (2024)

## 8) Camera

Pengguna dapat menggunakan fitur foto yang dapat memindai makanan untuk menentukan apakah masih layak konsumsi atau tidak. Fitur ini masih dalam tahap pengembangan.

## 5. Test: Uji Coba & Umpan Balik Pengguna

Website diuji coba ke masyarakat melalui sesi user testing informal dan evaluasi fungsional. Hasilnya menunjukkan bahwa pengguna:

- Lebih tertarik membaca informasi jika disajikan secara visual (grafik/video),
- Merasa terbantu dengan adanya fitur resep cepat,
- Mengapresiasi konten Zero Food Waste karena memberikan perspektif baru mengenai makanan sisa.

Namun, beberapa catatan yang muncul:

- Butuh edukasi lanjutan soal cara navigasi fitur, terutama pada kelompok usia tua,
- Fitur kamera masih dalam tahap pengembangan dan belum stabil.
- Hasil pengujian ini akan menjadi dasar untuk pengembangan versi lanjutan dan pelibatan komunitas untuk memperluas konten lokal.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital yang cenderung rendah di masyarakat turut berkontribusi dalam tingginya angka food waste serta perilaku konsumsi yang tidak sehat. Proses pengembangan website melalui lima tahapan design thinking yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test telah berhasil menjadikan website Wise Bite sebagai media edukasi yang menyajikan informasi terkait perkembangan kuliner, cara pengolahan makanan, serta tips gaya hidup sehat secara interaktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa fitur-fitur visual seperti video, infografik, serta resep cepat (lazy cook) sangat diminati oleh pengguna. Namun meskipun demikian, masih terdapat beberapa tantangan dan hambatan dalam pengembangan website ini seperti keterbatasan kemampuan literasi pada kelompok rentang usia tertentu maupun fitur kamera yang masih belum stabil. Melalui website ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya bijak dalam mengolah dan mengonsumsi makanan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agit, A., Aisyah Julyana, S., & Ma'ruf, B. (2023). Tinjauan Literatur pada Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Online di Era Digital. *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS) 2023*.
- Andreswari, D., Erlanshari, A., Coastera, F. F., Informatika, P. S., Teknik, F., Bengkulu, U., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Bengkulu, U., Limun, K., & Bengkulu, K. (2022). Literasi Digital Dalam Rangka Mengurangi Penumpukan Sampah Dengan Penanganan Sampah Rumah Tangga. *Abdi Raksa*, 3, 40–45.
- FAO. (2019). *The State of Food and Agriculture 2019 | FAO*. FAO. <https://www.fao.org/family-farming/detail/en/c/1245425/>
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley & Sons, Incorporated, John.
- Gonen, E. (2019). Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation (2009). *Markets, Globalization & Development Review*, 04(02). <https://doi.org/10.23860/mgdr-2019-04-02-08>
- Handoyo, M. A. P., & Asri, N. P. (2023). Kajian Tentang Food Loss dan Food Waste: Kondisi, Dampak, dan Solusinya. *AGRITEPA: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Pertanian*, 10(2), 247–258.
- Hermanu, B. (2022). Pengelolaan Limbah Makanan (Food Waste) Berwawasan Lingkungan Environmentally Friendly Food Waste Management. *Jurnal Agrifoodtech*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.56444/agrifoodtech.v1i1.52>
- Katepallewar, A., Kaware, A., Suryawanshi, S., & Thite, S. (2024). Food Harvest: A Collaborative Solution for Reducing Food Waste. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 12(8), 994–1001. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.64049>
- Kristianti Lawalata, A., & Sholeh, M. (2019). Pengaruh Program Literasi terhadap Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di SMP Islam Al-Azhaar Tulungagung. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*.
- Lutviyani, A., Firdausi, F. F., & Hanim, H. (2022). Tinjauan Limbah Makanan Terhadap Lingkungan dalam Persepektif Islam dan Sains. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 4(1), Article 1.
- Mueller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of Design Thinking: Tips & Tools for how to Design Thinking*. Independently Published.
- Mulyadi, S. (2019). Sampah Makanan atau Food Waste. *PT. Amrita Enviro Energi*.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Sabrina, A. N. (2023). *Pesan Literasi Digital dalam Film Pendek "WANG SINAWANG" (Analisis semiotika Charles Sander Peirce* [Skripsi, UIN Prof K.H. Saifuddin Zuhri]. <https://repository.uinsaizu.ac.id/19130/>
- SIPSN - Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional. (2023a). *Grafik Komposisi Sampah*. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>

- SIPSN - Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional. (2023b). *Komposisi Sampah*. <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/>
- Tonini, D., Albizzati, P. F., & Astrup, T. F. (2018). Environmental impacts of food waste: Learnings and challenges from a case study on UK. *Waste Management*, 76, 744–766. <https://doi.org/10.1016/j.wasman.2018.03.032>
- Ulfah, T. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Gerakan Literasi Digital di Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020*.
- UNEP. (2021). *FOOD WASTE INDEX REPORT 2021*.
- UNICEF. (2022). *Analisis Lanskap Kelebihan Berat Badan dan Obesitas di Indonesia | UNICEF Indonesia*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/gizi/laporan/analisis-lanskap-kelebihan-berat-badan-dan-obesitas-di-indonesia>
- Wahyuno, S. (2017). Cara Cerdas Mengurangi dan Mengolah Sampah Makanan di Rumah. *BPPT Press*, 1–8.
- Wise Bite. (2024). *Wise Bite*. <https://wondrous-kheer-59c921.netlify.app/>
- World Bank. (2019). Bonds For Sustainable Development Food Loss & Waste. *The World Bank*.
- Wulandari, S. D. (2024). The Role of Literacy in Creasing Awareness of Waste Management. *Serunai*, 2(1), 48–57. <https://doi.org/10.63019/serunai.v2i1.43>

