



UNIVERSITAS
Dinamika

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI
TRANSAKSI PEMESANAN DAN PEMASARAN PADA KUNOKINI
CAFE & RESTO BERBASIS *USER CENTERED DESIGN (UCD)***

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Heryawan Wisnuyana

17410100010

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI
TRANSAKSI PEMESANAN DAN PEMASARAN PADA KUNOKINI CAFE
& RESTO BERBASIS *USER CENTERED DESIGN (UCD)***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

**Nama : Heryawan Wisnuyana
NIM : 17410100010
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

Tugas Akhir

ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI TRANSAKSI PEMESANAN DAN PEMASARAN PADA KUNOKINI CAFE & RESTO BERBASIS *USER CENTERED DESIGN (UCD)*

Dipersiapkan dan disusun oleh

Heryawan Wisnuyuana

NIM: 17410100010

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : 05 Agustus 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Sulistiowati, S.Si., M.M.

NIDN. 0719016801

II. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.

NIDN. 0723037707



Digitally signed
by Nunuk
Date: 2021.08.14
10:56:03 +07'00'

Pembahas:

I. Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2021.08.17
10:38:27 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

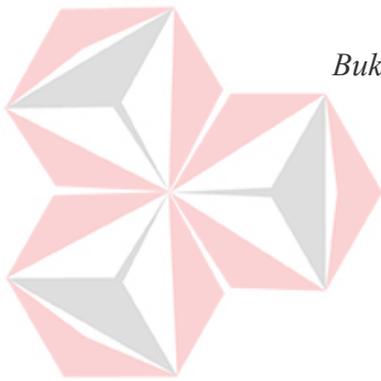
NIDN: 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

Hanya karena kamu pernah berbuat kesalahan,

Bukan berarti kamu harus hidup sebagai orang yang buruk.



UNIVERSITAS
Dinamika



*Ku persembahkan hasil karya akhir atas menempuh sarjana untuk
Kedua Orang Tua ku yang telah membimbing, membiayai, serta kasih sayang
yang tiada ukur untuk aku membalasnya ...*

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Heryawan Wisnuyana
NIM : 17410100010
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE*
APLIKASI TRANSAKSI PEMESANAN DAN
PEMASARAN PADA KUNOKINI CAFE & RESTO
BERBASIS *USER CENTERED DESIGN (UCD)***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pembangunan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan, kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Agustus 2021
Yang menyatakan



Heryawan Wisnuyana

NIM: 17410100010

ABSTRAK

KUNOKINI Cafe & Resto merupakan bisnis yang bergerak dalam bidang *food and beverage*, berada di Jalan Raya Prapen No. 69 Surabaya. KUNOKINI Cafe & Resto selama ini memasarkan usahanya menggunakan media sosial. Permasalahan yang terdapat pada Kunokini Cafe & Resto adalah pelanggan yang akan reservasi *Meeting room / Ballroom* melalui kontak media sosial saat ini, merasa kesulitan untuk mengetahui dan menentukan pemesanan tempat yang sedang tersedia atau tidak. Hal tersebut disertai dengan banyaknya pilihan paket menu dalam pemesanan ruangan. Permasalahan kedua, pelanggan perlu menunggu lama untuk proses pemesanan tempat karena pihak KUNOKINI Cafe & Resto masih menggunakan buku catatan. Permasalahan ketiga, didapatkan dari data pada bulan Oktober 2020 – Januari 2021 terus mengalami penurunan. Dibutuhkan solusi IT untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang suatu sistem berbasis *website* pada KUNOKINI Cafe & Resto. Berdasarkan hal tersebut, sebelum merancang sebuah program (*software*) perlu adanya *prototype* sebagai proses pengembangan awal sebuah program. *Prototype* dirancang untuk memudahkan *developer* dalam proses mengembangkan aplikasi. Perancangan *prototype* pada *website* KUNOKINI Cafe & Resto menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Pengguna *website* KUNOKINI Cafe & Resto adalah pelanggan dan admin. *Prototype* ini dirancang menggunakan *tools* figma. Hasil *prototype* diuji kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan ruangan hingga proses transaksi pemesanan berhasil. Admin mengkonfirmasi terhadap pemesanan ruangan yang telah dipilih oleh pelanggan. Dalam proses pengujian *prototype* menggunakan metode *usability testing* untuk mengevaluasi produk sebagai tolak ukur dari pengguna. Dari hasil pengujian *prototype* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 79,9 % yang berarti rancangan tersebut dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci: *User Interface, User Centered Design, Usability Testing*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena ridho-Nya, pertolongan-Nya, serta berkat dan rahmat-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan judul “Analisis dan Perancangan *User Interface* Aplikasi Transaksi Pemesanan dan Pemasaran pada Kunokini Cafe & Resto Berbasis *User Centered Design (UCD)*” dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu di Fakultas Teknologi dan Informatika pada Universitas Dinamika.

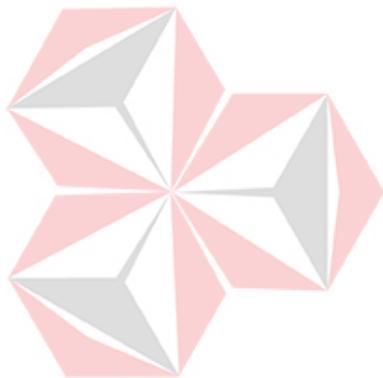
Selama pelaksanaan Tugas Akhir hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini dapat terwujud dan terselesaikan berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua serta saudara penulis yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan semangat, serta memfasilitasi penuh agar penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng, selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi serta dosen pembahas dalam penelitian ini yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. dan Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan semangat, motivasi, dukungan, dorongan, dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Pihak Kunokini Cafe & Resto yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian Tugas Akhir.
5. Teman-teman penulis dari Prodi Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah membantu dan mendukung selama pembuatan Tugas Akhir.
6. Terima kasih kepada seluruh pihak yang belum penulis sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang diberikan.

Surabaya, 9 Agustus 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 <i>Website</i>	7
2.3 <i>User Interface</i>	7
2.4 <i>Usability Testing</i>	8
2.5 <i>User Centered Design (UCD)</i>	9
2.6 <i>Prototype</i>	10
2.7 <i>Skala Likert</i>	10
2.8 Konsep Warna.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Tahap Identifikasi Masalah.....	14
3.1.1 Wawancara.....	14
3.1.2 Observasi.....	14
3.2 Tahap Pengembangan	15
3.2.1 <i>Understand and Specify the Context of Use</i>	15
3.2.2 <i>Specify the User Requirements</i>	16
3.2.3 <i>Produce Design Solutions to Meet User Requirements</i>	16
3.2.4 <i>Evaluate the Designs Against Requirements</i>	17
3.3 Tahap Kesimpulan Hasil.....	17

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 <i>Understand and Specify the Context of Use</i>	18
4.2 <i>Specify the User Requirements</i>	18
4.2.1 <i>Sitemap</i>	18
4.3 <i>Produce Design Solution to Meet User Requirements</i>	19
4.3.1 <i>Desain Guideline</i>	19
4.3.2 <i>Storyboard</i>	21
4.3.3 <i>Sketsa</i>	21
4.3.4 <i>Prototype</i>	24
4.4 <i>Evaluate the Designs Against Requirements</i>	30
4.4.1 <i>Penentuan Sampel</i>	30
4.4.2 <i>Kuesioner</i>	31
4.4.3 <i>Tabulasi Data</i>	31
4.4.4 <i>Analisis Deskriptif</i>	32
4.4.5 <i>Pembahasan</i>	34
BAB V PENUTUP	35
5.1 <i>Kesimpulan</i>	35
5.2 <i>Saran</i>	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	38

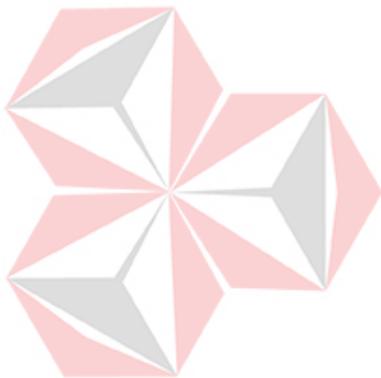


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Revenue</i> Kunokini Cafe & Resto	2
Gambar 2. 1 Tahapan <i>UCD</i>	9
Gambar 2. 2 Warna <i>Additive</i>	12
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian	13
Gambar 4. 1 <i>Sitemap</i>	19
Gambar 4. 2 <i>Guideline</i> Gaya Penulisan	19
Gambar 4. 3 <i>Guideline</i> Warna	20
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i>	21
Gambar 4. 5 Sketsa Fitur Menu	22
Gambar 4. 6 Sketsa Fitur <i>Meeting & Event</i>	23
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Fitur Menu	24
Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> Pemesanan Ruangan	25
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> Reservasi <i>Meeting Room</i>	26
Gambar 4. 10 Reservasi <i>Ballroom</i>	27
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Rincian Pemesanan.....	28
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Konfirmasi Pembayaran	29
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Pembayaran Sukses	30

DAFTAR TABEL

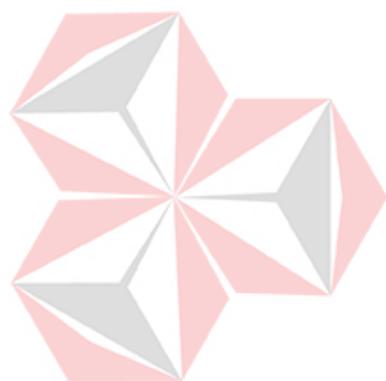
	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2. 2 Bobot Nilai	10
Tabel 3. 1 Kesimpulan Hasil Wawancara	14
Tabel 3. 2 Kebutuhan Pengguna	15
Tabel 3. 3 Kebutuhan Fungsional	16
Tabel 4. 1 Pertanyaan / Pernyataan	31
Tabel 4. 2 Indikator <i>Lernability</i>	32
Tabel 4. 3 Interval Penilaian	32
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan <i>Likert</i>	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. 1 Hasil Wawancara.....	38
Lampiran 2. 1 <i>Sketching</i>	40
Lampiran 3. 1 <i>Prototype</i>	43
Lampiran 4. 1 Indikator Kuesioner.....	53



UNIVERSITAS
Dinamika

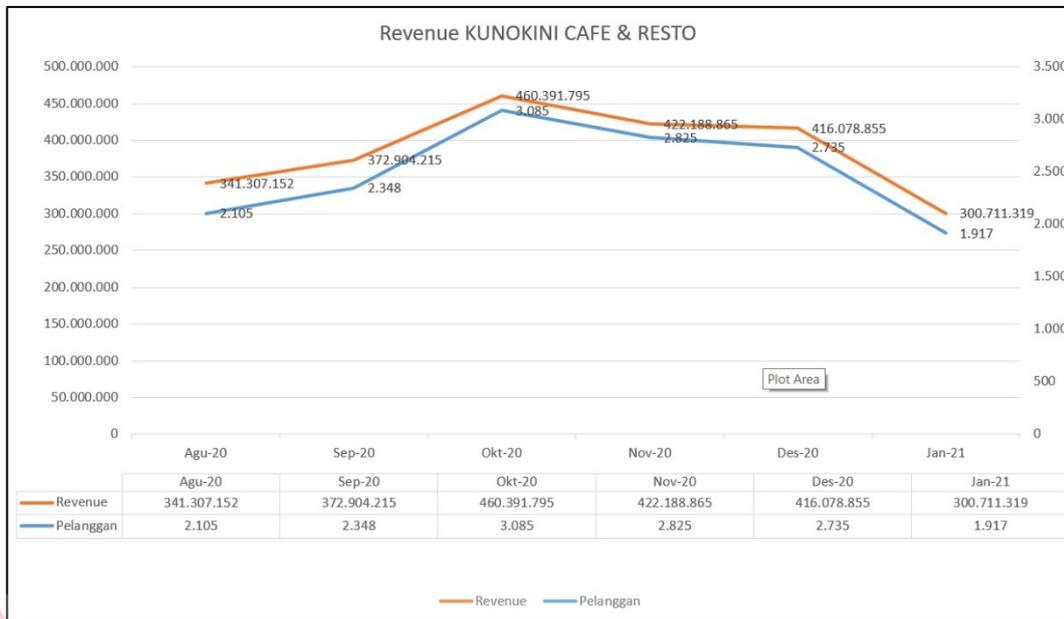
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis pengolahan bahan pangan siap saji seperti rumah makan, restoran, *cafe*, merupakan salah satu bisnis yang menjanjikan saat ini (Martias, 2016). KUNOKINI Cafe & Resto merupakan bisnis yang bergerak dalam bidang *food and beverage*. *Food and beverage* sendiri memiliki pengertian yaitu suatu bidang yang mengkhususkan pada makanan dan minuman, baik minuman beralkohol maupun minuman yang tidak beralkohol dan baik dalam hal penyajian maupun pelayanannya (Yusnita & Yulianto, 2013). KUNOKINI Cafe & Resto berada di Jalan Raya Prapen No. 69 Surabaya. KUNOKINI Cafe & Resto memiliki karyawan yang bekerja dengan jumlah 31 karyawan. KUNOKINI Cafe & Resto berdiri pada akhir tahun 2018 dengan memberikan suasana yang berbeda dari restoran lainnya karena dapat menyajikan konsep *fine dining* dengan suasana modern, kekinian, dan *instagramable*. Istilah “*Instagramable*” mengacu pada lokasi-lokasi objek wisata yang fotogenik dan mengundang hasrat ingin mengabadikan pengalaman berwisata di tempat tersebut lalu membagikan di media sosial (Purnomo & Kusuma, 2019). Kafe sekaligus resto ini memiliki luas tanah 1.300 M² dengan menyediakan fasilitas seperti Area Parkir, Toilet dan Mushola. KUNOKINI Cafe & Resto terbagi menjadi area *indoor* dan *outdoor*, menyediakan fasilitas lain yang berada di lantai 2 (dua) yaitu *Meeting room* dan *Ballroom*. *Meeting room* dan *Ballroom* ini dapat digunakan sebagai *event* seperti pernikahan, ulang tahun, manasik haji / umroh, dan lain-lain. KUNOKINI Cafe & Resto menyediakan banyak sekali pilihan menu makanan serta minuman bagi para pelanggan yang datang. Pelanggan dapat memilih kategori menu makanan seperti *western*, *asian food* dan *traditional food*. Harga untuk makanan dan minuman di KUNOKINI Cafe & Resto relatif standar untuk sekelas kafe maupun resto. Pelanggan muslim tidak perlu khawatir dengan sajian menu makanan dan minuman di KUNOKINI Cafe & Resto, karena telah bersertifikasi halal. Berdasarkan wawancara, pendapatan (*revenue*) dan jumlah pelanggan KUNOKINI Cafe & Resto pada bulan Agustus 2020 – Januari 2021 mengalami

proses naik turun. Pendapatan (*revenue*) pada KUNOKINI Cafe & Resto dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 *Revenue* Kunokini Cafe & Resto

Berdasarkan hasil wawancara dengan Manager di KUNOKINI Cafe & Resto, saat ini belum mempunyai *website*. KUNOKINI Cafe & Resto selama ini memasarkan usahanya menggunakan media sosial. Media sosial yang digunakan diantaranya *whatsapp*, *instagram* dan *facebook*. Informasi yang tersedia di media sosial KUNOKINI Cafe & Resto yaitu mengenai profil perusahaan, lokasi, harga, menu makanan / minuman, pesan antar (*delivery*) dan pemesanan tempat (*reservation*). Pemesanan tempat *Meeting room / Ballroom* saat ini, pelanggan terlebih dahulu menghubungi kontak KUNOKINI Cafe & Resto. Tahap berikutnya, pelanggan memilih tanggal yang sesuai dengan kebutuhan acara. Pihak KUNOKINI Cafe & Resto selanjutnya memeriksa catatan jadwal pemesanan bahwa tanggal tersebut dapat dipesan atau tidak. Pengecekan catatan pemesanan dilakukan agar tidak terjadi bentrok dengan jadwal acara pelanggan lain. Pemilihan tanggal yang telah dipilih dan disepakati pelanggan kemudian dikonfirmasi oleh pihak KUNOKINI Cafe & Resto. Pihak KUNOKINI Cafe & Resto kemudian menawarkan pilihan paket pemesanan tempat seperti besar ruangan, harga, pilihan menu makanan / minuman, jumlah tamu yang dapat diundang dan fasilitas. Pelanggan yang telah memilih paket, kemudian melakukan pembayaran uang muka

melalui *transfer* dengan nomor rekening yang telah diberikan. Setelah pembayaran uang muka, pelanggan melakukan *survey* langsung untuk memeriksa kondisi tempat yang telah dipesan sebelum acara diselenggarakan sekaligus melakukan pelunasan pembayaran.

Permasalahannya adalah pelanggan yang akan reservasi *Meeting room / Ballroom* melalui kontak media sosial saat ini, kesulitan untuk mengetahui dan menentukan pemesanan tempat yang sedang tersedia atau tidak di KUNOKINI Cafe & Resto. Hal ini disebabkan pihak KUNOKINI Cafe & Resto tidak mencantumkan penjelasan spesifik mengenai banyak nya pilihan paket menu untuk pemesanan tempat *Meeting room / Ballroom*. Media sosial KUNOKINI Cafe & Resto hanya menampilkan foto-foto dari acara sebelumnya. Permasalahan kedua, pihak KUNOKINI Cafe & Resto masih menggunakan pencatatan data pelanggan yang akan reservasi tempat melalui buku catatan. Hal ini berdampak apabila ada pelanggan lain yang akan melakukan reservasi tempat, kemudian pihak KUNOKINI Cafe & Resto harus melakukan pengecekan satu persatu pada buku catatan untuk mengetahui apakah tanggal dan jam reservasi tempat tersebut dapat dipesan atau tidak. Hal tersebut mengakibatkan pelanggan perlu menunggu lama untuk proses pemesanan tempat. Penggunaan buku catatan juga menyebabkan rawan terjadinya kehilangan data atau informasi. Permasalahan ketiga, terjadi penurunan pendapatan dan jumlah pelanggan yang datang di Kunokini Cafe & Resto. Dalam masa situasi pandemi *Covid-19*, pemerintah menerapkan kebijakan pembatasan operasional yang disebut dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Efek samping dari diberlakukannya PSBB tersebut yaitu para pengusaha dan masyarakat lainnya menanggapi bahwa PSBB dapat menyebabkan sejumlah industri dan mata pencaharian menjadi tersendat (Nasruddin & Haq, 2020). Pada bulan Agustus 2020 – Oktober 2020 pemerintah mulai memberlakukan PSBB Transisi yaitu kembalinya kegiatan operasional. PSBB Transisi mengakibatkan *revenue* dan jumlah pelanggan Kunokini Cafe & Resto mengalami peningkatan perbulan. Pada bulan November 2020 hingga awal tahun 2021, *revenue* dan jumlah pelanggan Kunokini Cafe & Resto mengalami penurunan secara signifikan. Penurunan tersebut diakibatkan pemerintah kembali memberlakukan PSBB secara ketat. Dampak nya prestasi perusahaan dapat menurun dimasa yang akan datang.

Dari penjabaran tersebut, dibutuhkan solusi yang berkaitan mengenai pengenalan produk dan proses penjualan yang dapat meningkatkan *revenue* beserta jumlah pelanggan.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan solusi yang diberikan dalam penyelesaian masalah salah satunya adalah merancang sebuah program (*software*) pada KUNOKINI Cafe & Resto. Situs web sekarang dianggap sebagai pemasaran yang efektif dan alat periklanan untuk memberikan informasi tentang produk dan layanan (Hwang dkk., 2011). Perlu adanya *prototype* sebagai proses pengembangan pembuatan sebuah *software*. Kemudahan mengakses sebuah sistem tersebut tidak terlepas dari yang namanya *user interface* (Huda dkk., 2017). *Prototype* atau gambaran awal dari aplikasi tersebut akan memudahkan *developer* untuk proses mengembangkan aplikasi. Perancangan *user interface* dibutuhkan suatu pendekatan yang mendukung perancangan. Pendekatan yang digunakan untuk melakukan perancangan desain antarmuka adalah *User Centered Design (UCD)*. Pendekatan *User Centered Design (UCD)* akan melibatkan pengguna pada proses pengembangan sehingga pengguna dapat memberikan saran mengenai antarmuka *website*, serta hasil akhir dalam perancangan *website* ini diharapkan menghasilkan desain solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna (Pratiwi dkk., 2018). Dalam tahap evaluasi proses mendesain menggunakan metode *usability testing*. Pentingnya *usability* menunjukkan bahwa *usability evaluation* merupakan proses penting dalam tahap pengembangan untuk menghasilkan sistem atau produk yang lebih baik dari sebelumnya (Hendradewa, 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang *user interface* aplikasi transaksi pemesanan dan pemasaran pada KUNOKINI Cafe & Resto berbasis *User Centered Design (UCD)*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disusun batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Perancangan *user interface* diuji coba kepada pihak kantor dan pelanggan KUNOKINI Cafe & Resto.
2. Penelitian hanya mencakup tahap perancangan *user interface* berupa *prototype*, sebelum *developer* melakukan pengembangan aplikasi.
3. Evaluasi dilakukan menggunakan parameter *usability testing*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disusunnya antara lain:

1. Menghasilkan *prototype* berupa rancangan *user interface* berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD).
2. Menghasilkan rancangan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil evaluasi *usability testing*.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat *usability* dari *website* KUNOKINI Cafe & Resto.
2. Sebagai perancangan *user interface website* KUNOKINI Cafe & Resto sebelum *developer* melakukan pengembangan *software* / aplikasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan model *User Centered Design (UCD)* untuk merancang *user interface*:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Andi Tri Anggara (2020)	Analisis dan Perancangan <i>User Interface</i> pada sistem informasi kepegawaian (SIMPEG) badan kepegawaian dan pengembangan sumber daya manusia kabupaten Sumenep dengan model <i>User Centered Design (UCD) Based On Contextual Design</i> .	Hasil penelitian ini adalah rancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> Sistem Informasi Kepegawaian (SIMPEG) Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumenep.
Perbedaan	Peneliti tidak membahas dan menggunakan <i>usability testing</i> untuk mengukur sejauh mana <i>user</i> memahami rancangan <i>prototype</i> yang dibuat.	
Aldica Febrin Setyorini (2018)	Perancangan <i>User Interface</i> pada <i>website</i> SD AL Falah (Assalam) menggunakan Metode <i>User Centered Design (UCD)</i> .	<i>Prototype</i> yang dihasilkan peneliti dapat menunjang tujuan <i>user</i> dengan memberikan peningkatan dari hasil evaluasi usabilitas adalah 1,16 dari <i>range severity</i> yang berarti tidak ada masalah.

Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Perbedaan	Penelitian yang dilakukan Aldica Febrin Setyorini	sudah memiliki <i>website</i> untuk dilakukan desain <i>interface</i> .

2.2 Website

Pengertian web atau Situs *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman / *hyperlink* (Amatullah dkk., 2017).

Dengan kata lain *website* adalah sebuah cara untuk menampilkan diri atau organisasi di internet. *Website* anda adalah sebuah tempat di internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang seseorang atau organisasi, memberi pertanyaan kepada mereka, memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli produk suatu perusahaan. Internet bagaikan sebuah pusat perdagangan terbesar di dunia dan *website* anda adalah salah satu toko / kios / kantor di pusat perdagangan tersebut (Harminingtyas, 2014).

2.3 User Interface

Desain *UI* merupakan bagian terpenting dari sistem komputer atau aplikasi seluler yang dapat dilihat, didengar, dan disentuh. Tujuan desain *UI* adalah memudahkan segala aktivitas mengoperasikan media-media digital tersebut agar menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati. Peran desain *UI* yang sangat penting menyebabkan interaksi antara audiens dengan aplikasi seluler menjadi sangat rentan (Hartadi dkk., 2020).

Menurut Ghiffary, Susanto & Herdiyanti (2018) Memberikan sebuah panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan dengan membaginya ke dalam beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut:

1. *Consistency* : konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna.
2. *Hierarchy* : penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat didalam aplikasi.
3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. *Layout* : tata letak dari elemen-elemen didalam sebuah aplikasi.
5. *Type* : tipografi yang digunakan didalam sebuah aplikasi.
6. *Color* : penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery* : penggunaan gambar, *icon*, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi didalam aplikasi.
8. *Control and Affordances* : elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

2.4 Usability Testing

Menurut Santoso (2018) *Usability* mengacu pada sejauh mana *user* dapat belajar dan menggunakan suatu produk untuk mencapai tujuannya dan sejauh mana kepuasan *user* dalam menggunakan produk tersebut. *Usability* didefinisikan melalui 5 komponen kualitas yaitu:

1. *Learnability*: mengukur semudah apa *user* dapat mempelajari cara penggunaan produk tersebut untuk pertama kali.
2. *Efficiency* : mengukur secepat apa *user* dapat melakukan tugasnya.
3. *Memorability*: sejauh mana *user* dapat mengingat langkah-langkah atau proses yang dilakukan dalam mencapai tujuannya.
4. *Error*: Seberapa banyak apa *user* melakukan *error* dan sejauh mana akibat *error* tersebut, serta apakah mudah bagi *user* untuk mengatasi *error* tersebut.
5. *Satisfaction*: bagaimana perasaan *user* ketika menggunakan produk atau tanggapan terhadap desain produk secara keseluruhan

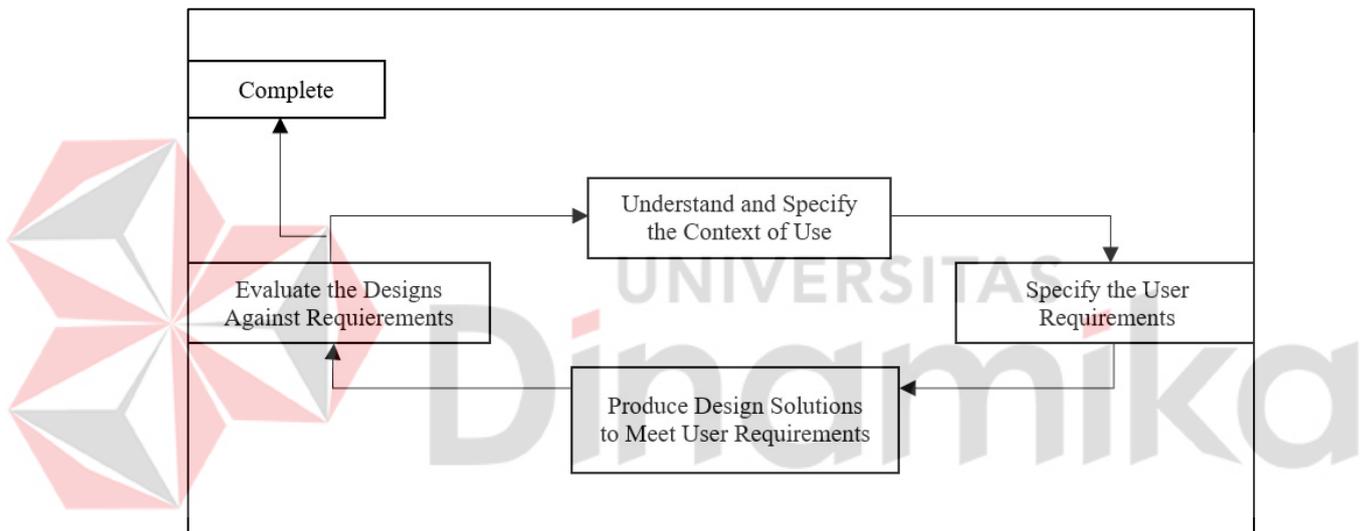
Inti utama *usability* adalah menjawab pertanyaan, apakah produk tersebut sesuai dengan kebutuhan *user*.

2.5 User Centered Design (UCD)

UCD mengikuti suatu rangkaian metode-metode dan teknik-teknik dengan baik untuk analisa dan evaluasi antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka web (Yuliani & Prasajo).

Pendekatan UCD juga dapat meningkatkan nilai *usability* berdasarkan aspek efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. Dalam proses pengembangan aplikasi menggunakan metode UCD, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan secara iteratif atau dapat mengulang sesuai dengan kebutuhan. Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud ialah sebagai berikut (Kaligis dkk):

Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan UCD yang ditampilkan pada Gambar 1:



Gambar 2. 1 Tahapan UCD

1. *Understand and Specify the Context of Use*
Tahapan ini melakukan proses identifikasi pengguna dengan berfokus pada kondisi-kondisi seperti apa yang dapat membuat pengguna menggunakan aplikasi.
2. *Specify the User Requirements*
Tahapan ini melakukan proses identifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
3. *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*
Pada tahapan ini dilakukan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi dari aplikasi yang dibangun.

4. *Evaluate the Designs Against Requirements*

Tahapan ini melakukan proses evaluasi terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna.

2.6 *Prototype*

Prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal (Purnomo, 2017).

2.7 *Skala Likert*

Menurut Maryuliana, Much & Farisa (2016) *Skala likert* merupakan alat pengukuran yang mempunyai empat atau lebih pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk skor / nilai yang mempresentasikan sifat individu. *Skala likert* merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa *survey*. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam *skala likert*, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia.

Data-data dari variabel yang dievaluasi pada penelitian ini ditujukan kepada responden menggunakan skala 1 – 5 dengan bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Bobot Nilai

SS	ST	C	TS	STS
5	4	3	2	1

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

ST = Setuju

C = Cukup

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Setelah mendapatkan nilai skala bobot nilai, dilanjutkan dengan melakukan perhitungan skala *likert* menggunakan rumus berikut:

$$Y = T \times P_n$$

Keterangan:

Y = skor tertinggi *likert*

T = jumlah responden

P_n = pilihan angka skor *likert*

Setelah itu untuk mendapatkan hasil interpretasi dari setiap poin jawaban kuesioner dengan bobot nilai yang tersedia, dilanjutkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:


$$Skor = \frac{skor\ total}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Total = skor hasil jawaban responden

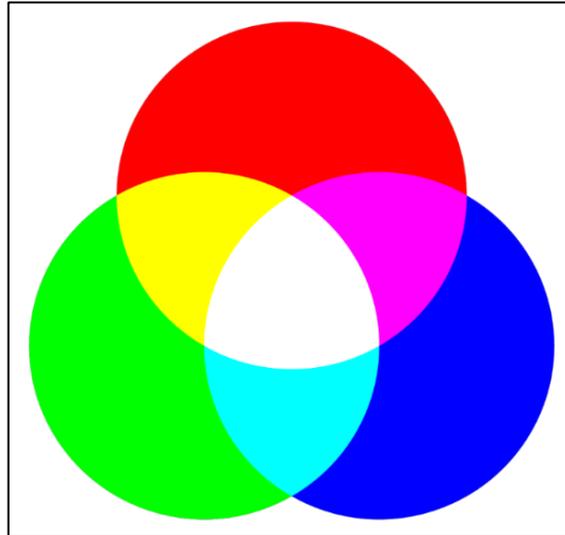
Y = skor tertinggi *likert*

2.8 Konsep Warna

Warna adalah suatu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun ini tergantung dari latar belakang pengamatannya juga (Putraka, 2017).

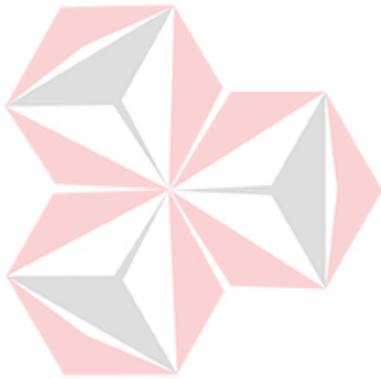
Lingkaran warna terus berkembang kedalam bentuk 3 dimensional yang juga memadukan unsur gelap dan terang seperti lingkaran warna yang dibuat oleh Albert Henry Munsell. Warna yang digunakan pada *website* merupakan warna yang ditampilkan pada monitor sehingga warna yang digunakan merupakan warna *additive* atau yang biasa disebut warna cahaya (Yogananti, 2015).

Warna cahaya dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2. 2 Warna *Additive*

(Sumber: Yogananti, 2015)

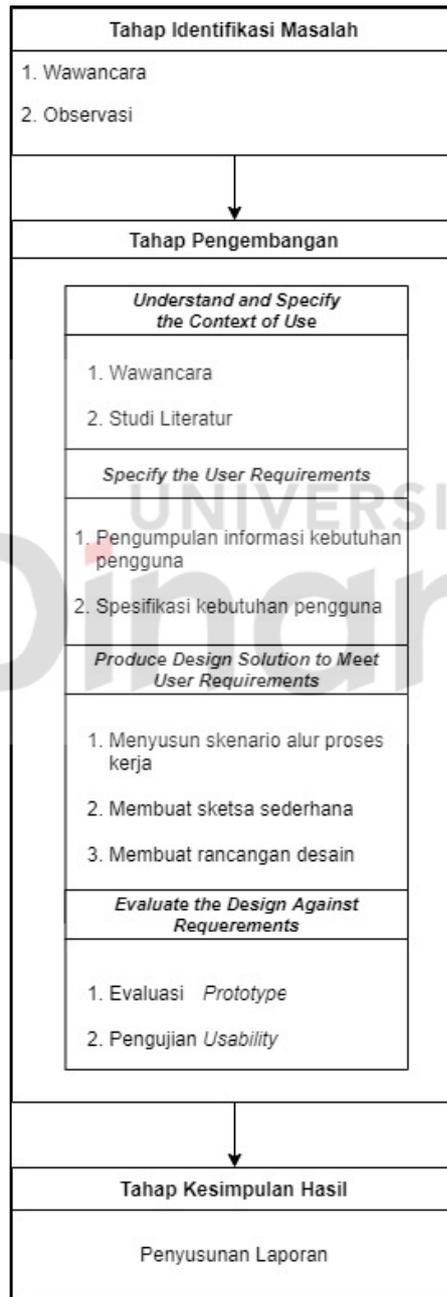


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian bertujuan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir berdasarkan tahapan-tahapan yang sudah terstruktur berdasarkan model *UCD*. Adapun model penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian

3.1 Tahap Identifikasi Masalah

Tahapan ini adalah tahap awal pengerjaan penelitian. Dalam tahap ini terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan pada KUNOKINI Cafe & Resto. Permasalahan yang terdapat pada Kunokini Cafe & Resto adalah pelanggan yang akan reservasi *Meeting room / Ballroom* melalui kontak media sosial saat ini, merasa kesulitan untuk mengetahui dan menentukan pemesanan tempat yang sedang tersedia atau tidak. Hal tersebut disertai dengan banyaknya pilihan paket menu yang membuat pelanggan kesulitan dalam transaksi pemesanan. Permasalahan kedua, pelanggan perlu menunggu lama untuk proses pemesanan tempat karena pihak Kunokini Cafe & Resto masih menggunakan buku catatan. Permasalahan ketiga, didapatkan dari data 6 bulan terakhir. Pada bulan Oktober 2020 – Januari 2021 terus mengalami penurunan.

3.1.1 Wawancara

Pada tahap wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada pada KUNOKINI Cafe & Resto. Wawancara dilakukan kepada Manager KUNOKINI Cafe & Resto yang hasil kesimpulannya dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Kesimpulan Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Kondisi saat ini
1.	Bagaimana untuk <i>revenue</i> dan jumlah pelanggan pada KUNOKINI Cafe & Resto?	Didapatkan dari data 6 bulan terakhir. Pada bulan Oktober 2020 – Januari 2021 terus mengalami penurunan.
2.	Bagaimana proses pemesanan / reservasi pada KUNOKINI Cafe & Resto?	Pelanggan telepon untuk memilih tanggal acara. Pihak KUNOKINI Cafe & Resto melakukan pengecekan buku catatan untuk dapat dipesan atau tidak. Pelanggan dan pihak KUNOKINI Cafe & Resto melakukan kesepakatan, kemudian proses transaksi.

3.1.2 Observasi

Observasi ini bertujuan untuk mengamati objek yang akan diteliti. Observasi ditujukan untuk mengamati proses bisnis saat ini, kemudian mengidentifikasi mengenai menu dan fitur yang akan dibuat dalam *prototype*.

3.2 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan penerapan model *User Centered Design* yang terdiri dari *Understand and Specify the Context of Use*, *Specify the User Requirements*, *Produce Design Solutions to Meet User Requirements* dan *Evaluate the Designs Against Requirements*.

3.2.1 *Understand and Specify the Context of Use*

Pada tahap ini ada beberapa langkah yang dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna dan pengumpulan informasi yaitu dengan wawancara dan studi literatur.

A. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan terkait dengan data yang dibutuhkan mengenai kondisi saat ini dan hasil *website* yang diharapkan oleh pihak KUNOKINI Cafe & Resto.

Tabel 3. 2 Kebutuhan Pengguna

No.	Pengguna	Kebutuhan data dan informasi
1	Admin	Data user Data menu makanan/minuman Data paket reservasi Data pemesanan Laporan penjualan
2	Pelanggan	Profil perusahaan List menu makanan/minuman List paket reservasi Pemesanan Transaksi

B. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari dan mengumpulkan informasi terkait model *user centered design* sebagai acuan dalam membuat desain serta *usability testing* sebagai acuan dalam melakukan analisis dan evaluasi desain. Peneliti mengkaji beberapa jurnal, buku yang terkait dengan penelitian. Dilakukan pencarian secara *googling* dari *website* resmi yang terpercaya.

3.2.2 Specify the User Requirements

Untuk menspesifikasi kebutuhan pengguna maka dilakukan wawancara dengan pihak kantor dari KUNOKINI Cafe & Resto. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, didapatkan kebutuhan fungsional *website* untuk memperjelas kebutuhan sistem.

Tabel 3. 3 Kebutuhan Fungsional

No.	Nama Fungsi	Keterangan
1.	Beranda	Menampilkan halaman awal dari <i>website</i> .
2.	Menu	Menampilkan halaman menu makanan dan minuman yang disajikan.
3.	Promo	Menampilkan pilihan menu makanan dan minuman yang diskon / sedang potong harga.
4.	Reservasi	Menampilkan halaman pemesanan ruangan untuk diselenggarakan acara oleh pelanggan.
5.	Kontak	Menampilkan tentang identitas yang dapat dihubungi dan lokasi KUNOKINI Cafe & Resto.

3.2.3 Produce Design Solutions to Meet User Requirements

Tahap *Produce Design Solutions to Meet Requirements* merupakan tahap dimana dilakukannya sebuah proses pengembangan solusi dari data atau permasalahan. Hasil dari tahap *Produce Design Solutions to Meet Requirements* ada 4 yaitu *storyboard*, sketsa dan *prototype*.

A. Menyusun skenario alur proses kerja

Menyusun alur proses kerja perusahaan secara runtut sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini akan menghasilkan *storyboard*. *Storyboard* digunakan sebagai gambaran umum dari rancangan desain *website* yang akan dibuat.

B. Membuat sketsa sederhana

Membuat sketsa sederhana dilakukan setelah menyusun alur proses kerja. Perancangan sketsa sederhana digunakan sebagai rancangan awal tampilan sebelum membuat *prototype*. Proses rancangan dilakukan untuk menentukan bentuk dan letak dari setiap komponen yang digunakan. Rancangan dilakukan pada lembaran kertas dengan hasil hitam putih.

C. Membuat rancangan desain

Rancangan desain merupakan tahap pengembangan yang berfokus pembuatan desain *interface* berdasarkan solusi permasalahan yang menyesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna.

3.2.4 Evaluate the Designs Against Requirements

Pada tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil dari *prototype* yang telah dibuat dengan pengujian kepada pengguna. Pengujian dilakukan kepada pihak kantor dan pelanggan KUNOKINI Cafe & Resto. Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* menggunakan metode *usability testing* dengan beberapa tahapan. Tahapan metode *usability testing* ini diawali dengan menyebarkan kuesioner mengenai *prototype* yang telah dibuat untuk mendapat *feedback* pengguna. Data responden tersebut memiliki nilai yang disebut dengan variabel. Variabel kemudian diukur menggunakan perhitungan skala *likert*, yang menghasilkan rata-rata. Hasil dari persentase seluruh variabel kemudian diukur dengan perhitungan interval penilaian. Hasil akhir pada tahap ini bertujuan untuk mengukur desain *interface* yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan pengguna.

3.3 Tahap Kesimpulan Hasil

Pada tahap ini akan dilakukan penulisan dokumen hasil akhir berdasarkan hasil dokumentasi, kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Understand and Specify the Context of Use*

Pada tahap ini berisi hasil pengumpulan informasi dari wawancara dan studi literatur yang dijadikan sebagai penunjang kebutuhan tahap selanjutnya. Tujuan dari tahap ini untuk memahami kebutuhan pengguna dari permasalahan yang ada.

A. Wawancara

Wawancara untuk mengetahui kebutuhan terkait dengan data-data yang diperlukan. Tahap wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada pihak Kunokini Cafe & Resto. Hasil wawancara menghasilkan beberapa *point* yang terlihat pada Lampiran.

B. Studi Literatur

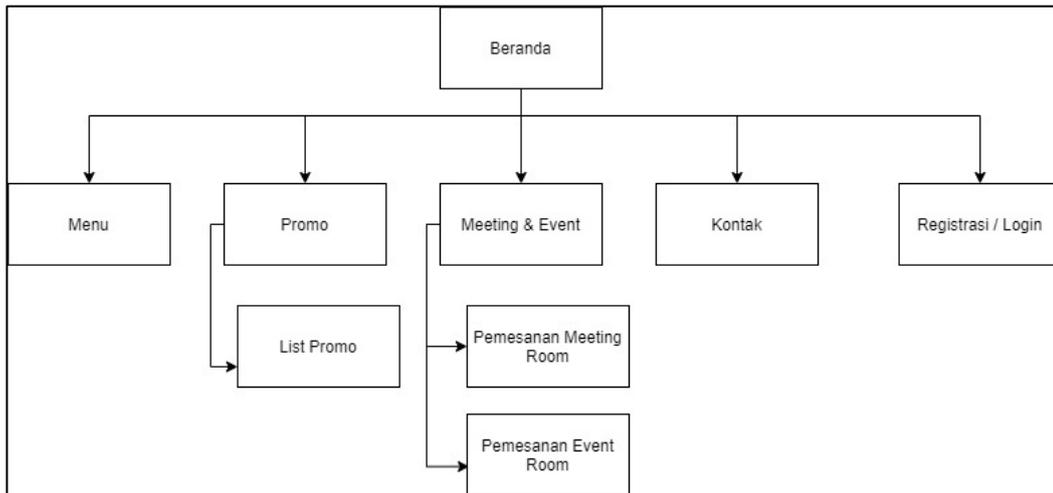
Berdasarkan dari identifikasi masalah dan analisis kebutuhan pengguna, maka dalam menyelesaikan masalah dilakukan pendekatan menggunakan model *User Centered Design*. Teknik pengujian hasil *prototype* dilakukan dengan pengujian *usability testing*. Pengkajian juga dilakukan untuk menghasilkan landasan teori yang terdapat pada bab II.

4.2 *Specify the User Requirements*

Setelah melakukan tahapan *understand and specify the context of use*, langkah berikutnya menspesifikasikan mengenai kebutuhan pengguna. Analisis dilakukan dengan cara memahami dari kebutuhan Kunokini Cafe & Resto.

4.2.1 *Sitemap*

Sitemap merupakan sebuah alat yang dilakukan untuk memetakan menu dan fitur dalam sebuah *website* yang berisikan informasi halaman, gambar dan lainnya. Berikut merupakan *sitemap* dari *website* Kunokini Cafe & Resto.



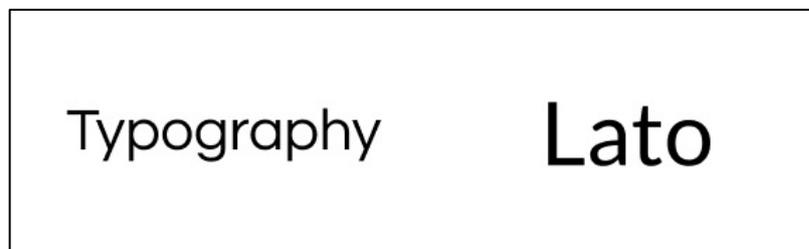
Gambar 4. 1 Sitemap

4.3 Produce Design Solution to Meet User Requirements

Pada tahap ini dilakukan proses penyelesaian masalah dengan mengembangkan solusi berdasarkan tahap sebelumnya. Proses pengembangan dilakukan dengan penyusunan skenario alur proses kerja, membuat sketsa, dan penyusunan rancangan desain. Hasil dari proses pengembangan tersebut yaitu *storyboard*, sketsa, dan *prototype*.

4.3.1 Desain Guideline

Desain *guideline* merupakan panduan dalam merancang *website* Kunokini Cafe & Resto. Dalam perancangan terdapat elemen visual yang memperhatikan aspek keragaman dan konsistensi dari pemilihan warna, tipografi, *icon*, dan *button*. Pemilihan warna didapatkan dari hasil riset kepada responden terkait identitas warna pada Kunokini Cafe & Resto. Berikut hasil desain *guideline* pada Kunokini Cafe & Resto.



Gambar 4. 2 Guideline Gaya Penulisan

Pada penelitian ini gaya penulisan yang cocok dengan *website* Kunokini Cafe & Resto adalah Lato. *Font* ini merupakan salah satu jenis *font* dalam kategori *san serif*, yang memiliki kesan netral dan mudah dibaca.

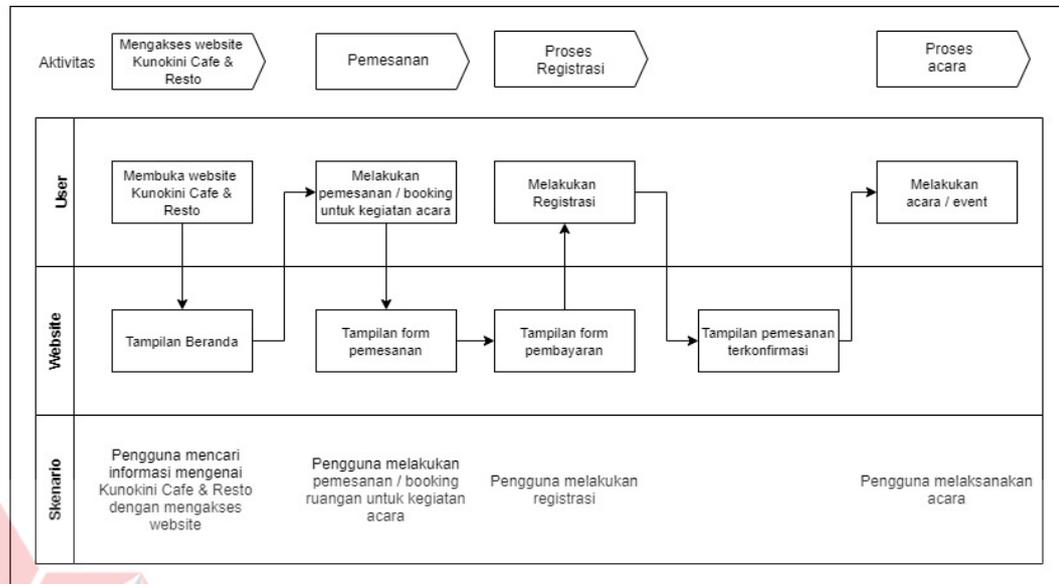


Gambar 4.3 *Guideline* Warna

Guideline warna merupakan warna skema yang digunakan dalam *website* Kunokini Cafe & Resto. Warna *primary* tersebut diambil dari karakter yang digunakan Kunokini Cafe & Resto sebagai identitas perusahaan. Warna *functional* terdapat warna merah untuk *error* dan *dark neutral* merupakan warna netral gelap yang digunakan dalam *website* Kunokini Cafe & Resto.

4.3.2 Storyboard

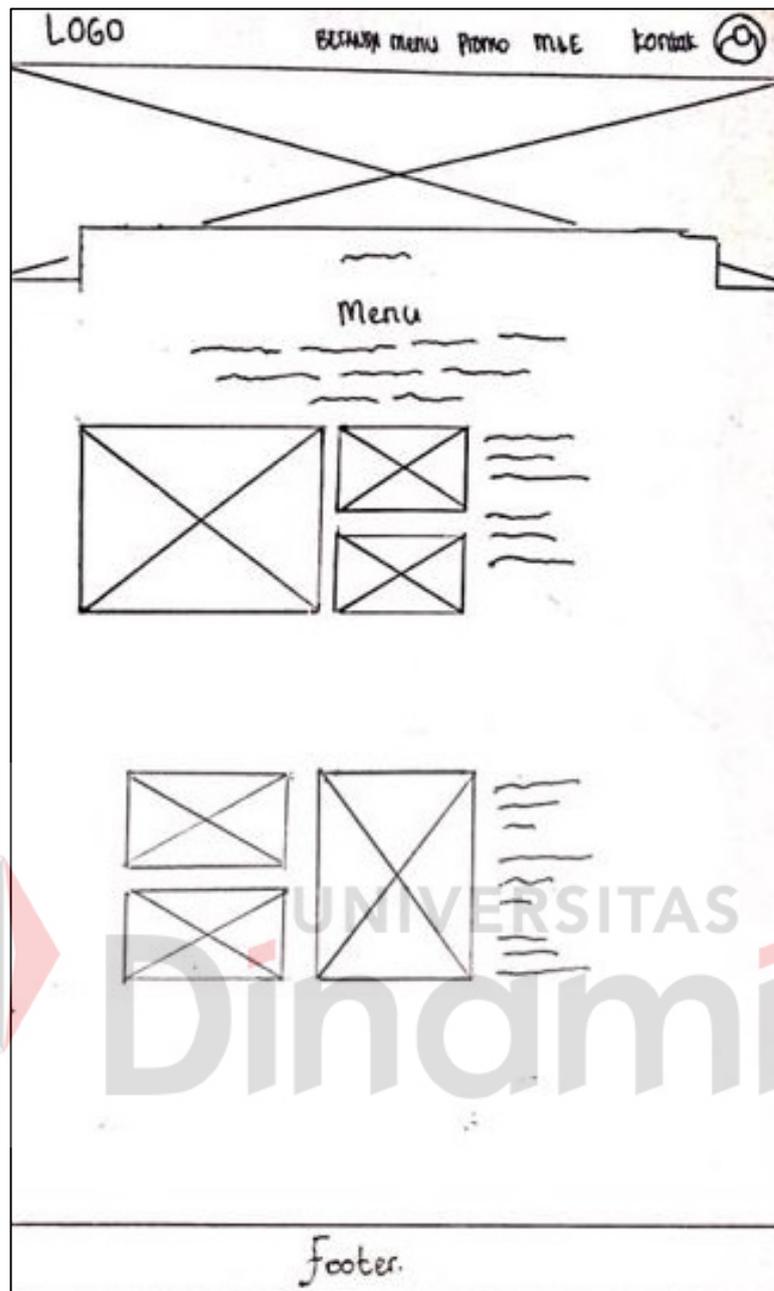
Storyboard menjelaskan sebagai alur gambaran yang disusun berurutan, untuk dapat memvisualisasikan ide yang dirancang kemudian diimplementasikan dalam *prototype*. Berikut merupakan hasil dari *storyboard* yang dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 *Storyboard*

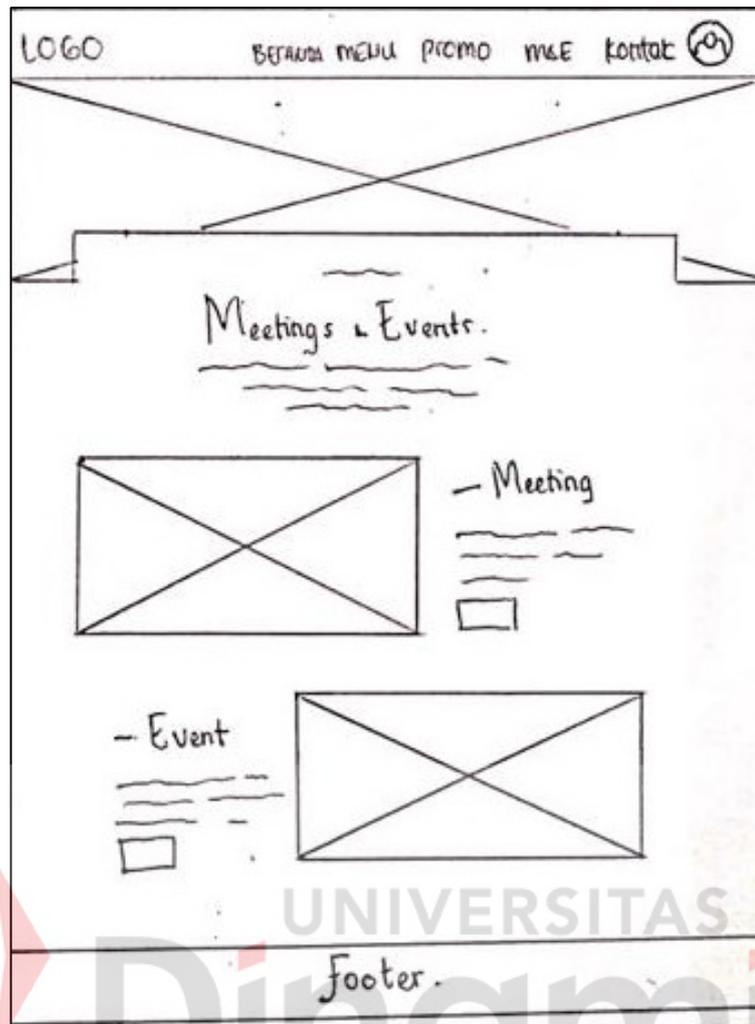
4.3.3 Sketsa

Pada langkah ini merupakan tahap dilakukan penyusunan gambar sederhana dengan memvisualisasikan tampilan atau gambar dari setiap komponen. Perancangan sketsa digunakan sebagai rancangan awal dalam membuat *prototype*. Sketsa yang dibuat pada penelitian ini yaitu halaman beranda, fitur menu, fitur promo, fitur *meeting & event* dan kontak. Untuk sisa sketsa dapat dilihat pada lampiran



Gambar 4. 5 Sketsa Fitur Menu

Pada gambar 4.5 merupakan tampilan sketsa fitur menu. Pada sketsa fitur menu, terdapat 3 bagian yakni *header*, isi dan *footer*. Bagian *header* terdiri dari logo, menu dan *button*. Pada bagian isi terdapat gambar dan list menu yang telah disesuaikan. Pada bagian akhir merupakan *footer*.



Gambar 4. 6 Sketsa Fitur *Meeting & Event*

Pada gambar 4.6 merupakan tampilan sketsa fitur *meeting & event*. Pada sketsa fitur *meeting & event*, terdapat 3 bagian yakni *header*, isi dan *footer*. Bagian *header* terdiri dari logo, menu dan *button*. Pada bagian isi terdapat gambar, penjelasan dan *button*. Pada bagian akhir merupakan *footer*.

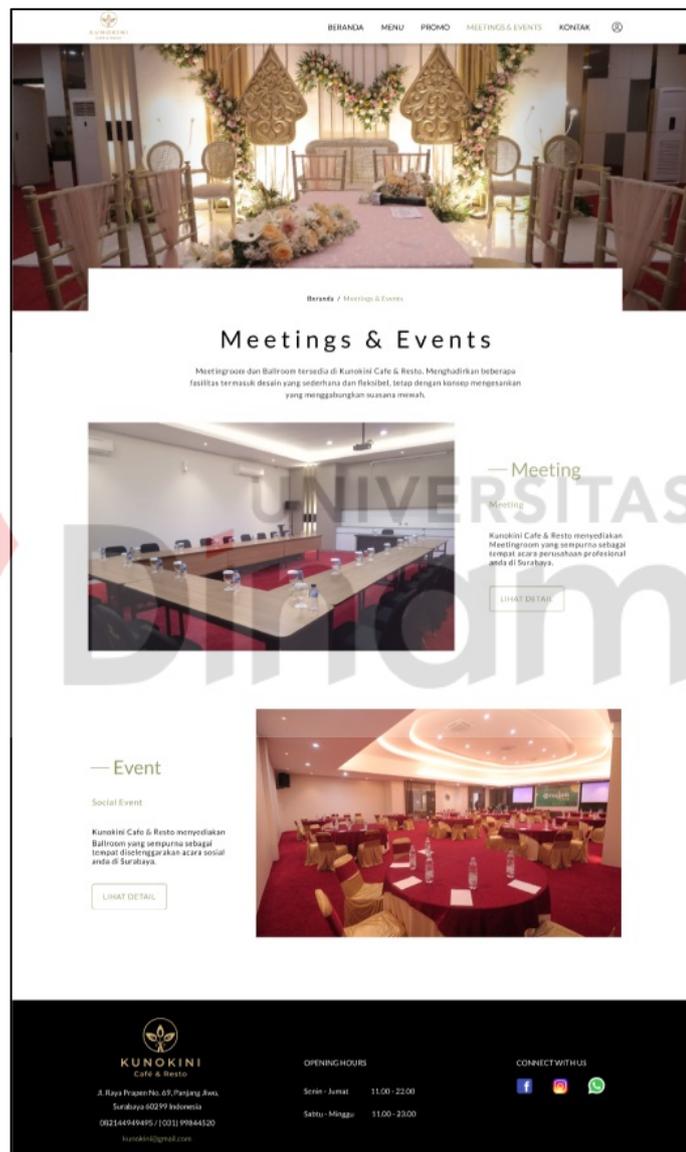
4.3.4 Prototype

Pada langkah ini, *prototype* dibuat berdasarkan dari perancangan sketsa. Perancangan *prototype* berfokus pada *interface* sebagai simulasi aplikasi dengan *user*. *Prototype* ini dirancang menggunakan *tools* figma. Untuk sisa *prototype* dapat dilihat pada lampiran



Gambar 4. 7 *Prototype* Fitur Menu

Prototype fitur menu pada gambar 4.7 terdapat *header*, isi dan *footer*. *Header* terdapat pada bagian atas halaman *website*. Tampilan *header* bertujuan memberikan kemudahan pengguna mengakses fitur dan saat di *scroll header* tidak hilang (*fix position*). Bagian isi terdapat *banner* foto berukuran besar dari salah satu menu makanan di Kunokini Cafe & Resto. Pada bagian isi lain merupakan konten mengenai menu makanan dan minuman yang ada di Kunokini Cafe & Resto. *Footer* terletak paling bawah halaman *website*, menampilkan ringkasan profil Kunokini Cafe & Resto.



Gambar 4. 8 *Prototype* Pemesanan Ruangan

Pada gambar 4.8 merupakan tampilan *prototype* fitur *meeting & event*. Pada *prototype* fitur *meeting & event*, terdapat 3 bagian yakni *header*, isi dan *footer*. Bagian *header* terdiri dari logo, menu dan *button*. Pada bagian isi terdapat gambar,

penjelasan dan *button* mengenai pemesanan yang terdiri dari 2 kategori *meeting room* atau *ballroom*. Pada bagian akhir merupakan *footer*.



Gambar 4. 9 *Prototype* Reservasi *Meeting Room*

Pada gambar 4.9 merupakan tampilan *prototype form* pemesanan *meeting room*. Pada *prototype* fitur pemesanan *meeting room*, terdapat 3 bagian yakni *header*, isi dan *footer*. Bagian *header* terdiri dari logo, menu dan *button*. Pada

bagian isi terdapat pilihan paket menu beserta harga. Pada bagian bawahnya terdapat pengisian form yang perlu dilengkapi terkait data pemesanan tempat. Pada bagian akhir merupakan *footer*.



Gambar 4. 10 Reservasi *Ballroom*

Pada gambar 4.10 merupakan tampilan *prototype form* pemesanan *ballroom*. Pada *prototype* fitur pemesanan *ballroom*, terdapat 3 bagian yakni *header*, isi dan *footer*. Bagian *header* terdiri dari logo, menu dan *button*. Pada bagian isi terdapat

pilihan paket menu beserta harga. Pada bagian bawahnya terdapat pengisian form yang perlu dilengkapi terkait data pemesanan tempat. Pada bagian akhir merupakan *footer*.

← Kembali

ID ORDER : 17410100010WISNU

Rician Pemesanan		Rician Pembayaran	
Ruangan :	Meeting Room	Jumlah Orang :	40
Tanggal Pemesanan :	20 Juli 2021	Pilihan Paket B :	120.000 / Orang
Pukul :	11.00 - 13.00		
Paket Menu Buffet :	Paket Menu B		
		TOTAL	Rp. 4.800.000

Informasi Pelanggan

Nama Pemesan : Heryawan Wisnuyana
Email Pemesan : heryawanwisnuyana@gmail.com
No. Telpn : 085853248046

Transfer Bank

Silahkan pilih Bank mana yang anda gunakan untuk pembayaran

 PARDI YEON 7763779212 Salin	 PARDI YEON 7763779212 Salin	 PARDI YEON 823443239 Salin	 PARDI YEON 07623788232 Salin
---------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	--

Harap transfer sesuai dengan nominal "TOTAL" ke salah satu bank diatas

Konfirmasi Pembayaran

KUNOKINI
Cafe & Resto

Jl. Raya Prapen No. 69, Panjang Jwo,
Surabaya 60299 Indonesia
082144949495 / (031) 99844520
kunokini@gmail.com

OPENING HOURS

Senin - Jumat 11.00 - 22.00
Sabtu - Minggu 11.00 - 23.00

CONNECT WITH US

f i w

Gambar 4. 11 *Prototype* Rincian Pemesanan

Pada gambar 4.11 merupakan tampilan *prototype* rincian pemesanan. Pada *prototype* rincian pemesanan ini, terdapat 2 bagian yakni isi dan *footer*. Pada bagian isi terdapat rincian pemesanan ruangan yang dilakukan oleh pelanggan. Rincian pemesanan terdiri dari rincian pembayaran, data pribadi pelanggan dan pilihan bank untuk proses transaksi. Pada bagian akhir merupakan bagian *footer*.

Konfirmasi Pembayaran

Silahkan isi form konfirmasi pembayaran ini untuk event yang akan diikuti

*ID Order
17410100010WISNU

*Nama Lengkap
Heryawan Wisnuyana

*Transfer dari Bank
Pilih Bank

*Transfer ke Bank
Pilih Bank

*Nominal Transfer
4.800.000

*Bukti Transfer
Pilih dokumen Tidak ada file yang dipilih

Catatan
Opsional

KONFIRMASI

<< Kembali ke Beranda



KUNOKINI
Café & Resto

Jl. Raya Prapen No. 69, Panjang, Jiwu,
Sarangaya 60299 Indonesia
0821-4949495 / (031) 99844520
kunokini@gmail.com

OPENING HOURS

Senin - Jumat 11.00 - 22.00
Sabtu - Minggu 11.00 - 23.00

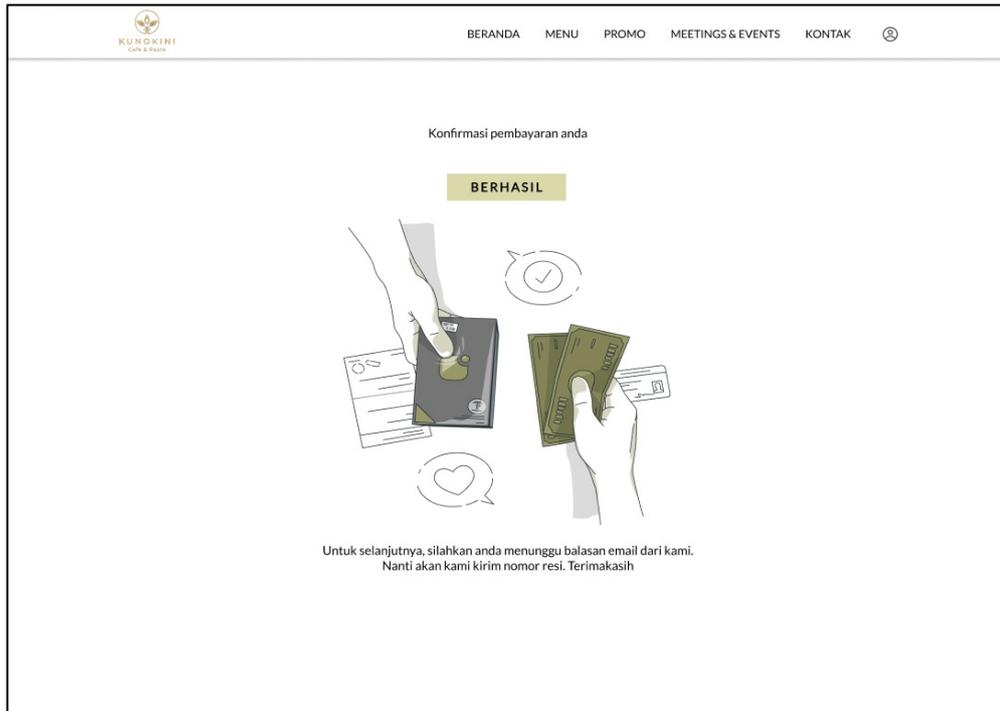
CONNECT WITH US



UNIVERSITAS

Gambar 4. 12 *Prototype* Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 4.12 merupakan tampilan *prototype* konfirmasi pembayaran. Pada *prototype* konfirmasi pembayaran ini, terdapat 2 bagian yakni isi dan *footer*. Pada bagian isi terdapat form konfirmasi pembayaran yang harus dilengkapi oleh pelanggan. Pengisian *form* ini merupakan *step* terakhir dalam pemesanan ruangan untuk acara yang digunakan pelanggan. Pada bagian akhir merupakan bagian *footer*.



Gambar 4. 13 *Prototype* Pembayaran Sukses

Pada gambar 4.13 merupakan tampilan *prototype* konfirmasi pembayaran telah berhasil. Pada *prototype* pembayaran sukses ini, terdapat 2 bagian yakni *header* dan isi. Bagian *header* terdiri dari logo, menu dan *button*. Pada bagian isi terdapat tampilan pemberitahuan mengenai pembayaran yang dilakukan telah berhasil. Dalam tampilan ini, terdapat gambar beserta keterangan yang menjelaskan keberhasilan pelanggan terhadap transaksi pemesanan ruangan.

4.4 *Evaluate the Designs Against Requirements*

Tahap *evaluate the designs against requirements* merupakan tahap terakhir dari metode *user centered design*. Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan lima aspek yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Pengujian dilakukan dengan membuat kuesioner untuk dijawab oleh responden pada saat telah menjalankan *prototype*.

4.4.1 Penentuan Sampel

Pada tahapan ini dilakukan langkah-langkah untuk melakukan *usability testing* yang meliputi pengisian kuesioner oleh responden. Responden yang mengisikan jawaban kuesioner yaitu sebanyak 32 orang dengan rincian 17 pelanggan dan 15 dari pihak Kunokini Cafe & Resto.

4.4.2 Kuesioner

Kuesioner ini digunakan sebagai pengujian *prototype* untuk mendapatkan *feedback* responden dari hasil penyebaran *google form*. Kuesioner berisikan pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan aspek dari *usability* sebagai tolak ukur terhadap *prototype website*.

Pada kuesioner digunakan 5 aspek *usability test* yang meliputi *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*. Berikut kuesioner yang dibagikan kepada responden pada tabel 4.1

Tabel 4. 1 Pertanyaan / Pernyataan

Pertanyaan/Pernyataan	
LEARNABILITY	
1.	Secara keseluruhan, <i>website</i> mudah digunakan
2.	Untuk alur <i>website</i> mudah dipahami
3.	Apakah anda mendapatkan informasi dengan mudah saat menggunakan <i>website</i> ini
4.	Apakah menu-menu yang ada cukup mudah dipahami
5.	Apakah <i>teks</i> yang digunakan untuk halaman tersebut mudah dan jelas bagi anda
EFFICIENCY	
6.	Anda dapat melakukan pencarian informasi dengan cepat saat menggunakan <i>website</i> ini
7.	Anda merasa nyaman dengan <i>website</i> ini.
MEMORABILITY	
8.	Anda dapat menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.
9.	Anda dapat dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan <i>website</i> ini.
10.	Website mudah dipelajari cara penggunaannya.
11.	Anda cepat menjadi terampil dengan <i>website</i> ini
ERRORS	
12.	Jika terjadi <i>error</i> , <i>website</i> akan memberikan pesan pemberitahuan mengenai langkah apa saja yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut.
SATISFACTION	
13.	Anda menyukai tampilan <i>website</i> ini
14.	Website ini dapat memberikan fungsi dan kapabilitas yang anda perlukan
15.	Anda puas dengan kinerja <i>website</i> ini

4.4.3 Tabulasi Data

Pada hasil *usability test* ini, didapatkan data dari responden yang telah memberikan *feedback* melalui kuesioner. Setiap data memiliki nilai yang dapat ditarik kesimpulan yang disebut dengan Variabel. Variabel diukur menggunakan skala *likert*, untuk menentukan tingkat persetujuan dari pernyataan atau pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya. Tabulasi data frekuensi *feedback* pada setiap

indikator *usability test* dapat dilihat pada tabel 4.2. Indikator yang lain dapat dilihat pada Lampiran.

Tabel 4. 2 Indikator *Lernability*

Indikator	STS (1)	TS (2)	C (3)	S (4)	SS (5)	Total Skor	Mean
L1	0	0	8	17	7	127	3,96
L2	0	0	5	20	7	130	4,06
L3	0	0	7	16	9	130	4,06
L4	0	0	4	20	8	1332	4,12
L5	0	0	12	11	9	125	3,90
Rata-rata							4.02

Berdasarkan tabel 4.2 dari perhitungan kuesioner menunjukkan indikator *learnability* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 4.02. hal ini menunjukkan bahwa responden setuju dengan *prototype website* tersebut dapat dengan mudah untuk dipelajari.

4.4.4 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan perhitungan dan pengolahan data untuk mengukur nilai dari hasil kuesioner yang telah disebar. Perhitungan ini menggunakan analisis interval dengan rumus 4.1 sebagai berikut.

$$I = 100/Pn \quad (4.1)$$

Keterangan:

I = Interval

100 = Bilangan Tetap

Pn = Pilihan angka skor *likert*

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai interval terendah yaitu 20% dengan *range* keseluruhan yaitu 80%. Interval penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4. 3 Interval Penilaian

No.	Interval	Kriteria
1.	20% - 35,99%	Sangat Tidak Setuju

2	36% - 51,99%	Tidak Setuju
3.	52% - 67,99%	Cukup
4.	68% - 83,99%	Setuju
5.	84% - 100%	Sangat Setuju

Interval penilaian yang telah diketahui, dilanjutkan dengan perhitungan skala *likert* menggunakan rumus 4.2 dan rumus 4.3 berikut.

$$Y = T \times P_n \quad (4.2)$$

Keterangan:

- Y = Skor tertinggi *likert*
T = Jumlah responden
P_n = Pilihan angka skor *likert*

$$Skor = \frac{skor\ total}{Y} \times 100\% \quad (4.3)$$

Keterangan:

- Skor Total = Skor total hasil jawaban responden
Y = Skor tertinggi *likert*

Hasil perhitungan berdasarkan pada rumus 4.2 dan 4.3 dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan *Likert*

Indikator	Total skor	Persentase <i>Likert</i>	Rata-rata <i>Likert</i>
<i>Learnability (X1)</i>			
X11	127	80%	80,7%
X12	130	81,3%	
X13	130	81,3%	
X14	132	82,5%	
X15	125	78,1%	
<i>Efficiency (X2)</i>			
X21	126	78,8%	78,8%
X22	126	78,8%	
<i>Memorability (X3)</i>			
X31	123	77%	78,6%

X32	125	78,1%	
X33	130	81,3%	
X34	125	78,1%	
Errors (X4)			
X41	124	77,8%	77,8%
Satisfactions (X5)			
X51	136	85%	
X52	130	81,3%	83%
X53	136	82,5	
Rata-rata seluruh variabel			79,9%

Perhitungan *likert* ini dilakukan untuk mendapatkan hasil pada masing-masing variabel *usability testing*. Hasil nilai rata-rata persentase dari jawaban responden pada variabel *learnability* 80,7% yang menunjukkan bahwa responden setuju terhadap *prototype website* mudah untuk dipahami. Variabel *efficiency* memiliki rata-rata sebesar 78,8%, yang menunjukkan responden setuju terhadap *prototype website* bahwa efisien untuk digunakan. Variabel *memorability* memiliki rata-rata sebesar 78,6%, yang menunjukkan responden setuju terhadap *prototype website* bahwa mudah diingat penggunaan dari simbol-simbolnya dan alur penggunaannya. Variabel *errors* memiliki rata-rata sebesar 77,8%, yang menunjukkan responden setuju terhadap *prototype website* bahwa terdapat pemberitahuan saat terjadi situasi yang tidak diinginkan. Variabel *satisfactions* memiliki rata-rata sebesar 83%, yang menunjukkan responden setuju terhadap *prototype website* bahwa merasa menikmati dan puas terhadap desain yang dibuat. Berdasarkan hasil dari persentase seluruh variabel menunjukkan rata-rata sebesar 79,9% yang berarti *prototype website* pada Kunokini Cafe & Resto dapat diterima dan digunakan oleh *developer* sebagai acuan *interface* dalam merancang aplikasi.

4.4.5 Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dalam merancang sebuah program (*software*) perlu dilakukan analisis dan perancangan. Tahapan-tahapan dalam pendekatan *User Centered Design* tersebut membuktikan bahwa dapat membantu proses perancangan desain sebagai kejelasan sebuah program. Tahapan ini kemudian dikembangkan untuk menghasilkan *prototype website* Kunokini Cafe & Resto dengan teknik pengujian *usability testing*. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dokumen ini dapat menghasilkan rekomendasi *prototype* yang dapat membantu *developer* dalam proses pengembangan sebuah program (*software*).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan *prototype* pada *website* Kunokini Cafe & Resto yang menggunakan model *User Centered Design* dan *usability testing*, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil wawancara, didapatkan permasalahan yang membutuhkan sebuah sistem untuk proses transaksi dan pemasaran di Kunokini Cafe & Resto. Proses pembuatan sebuah sistem, diperlukan adanya perancangan *user interface* terlebih dahulu sebagai langkah awal dalam pembuatan aplikasi.
2. *Prototype* yang dihasilkan dapat membantu memberikan informasi mengenai profil perusahaan, lokasi, harga, menu makanan / minuman, pesan antar (*delivery*) dan pemesanan tempat (*reservation*).
3. Pada hasil pengujian *prototype website* Kunokini Cafe & Resto, menggunakan *usability testing* diperoleh data rata-rata hasil pengujian sebesar 79,9% yang berarti responden menyetujui rekomendasi *prototype* yang telah dibuat.

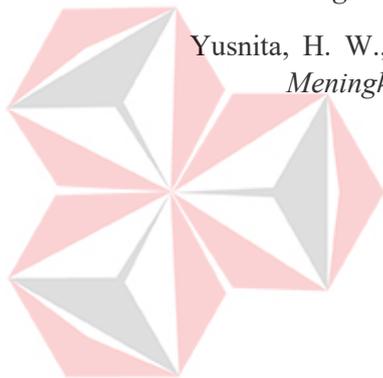
5.2 Saran

Saran yang diberikan sebagai pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan membuat rancang bangun *website* sesuai rancangan yang telah dibuat. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan untuk membuat *website* kafe dan resto lain yang memiliki aktivitas seperti Kunokini Cafe & Resto.

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, S., Delima, R., Syafitri, H., & Ibrahim, A. (2017). *Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Pada Sistem Manajemen Penjualan dan Pemasaran Kerajinan Online (Karaton) Studi Kasus : Rumah Kreatif Ogan Ilir Indralaya*. Elektronika Telekomunikasi Dan Computer.
- Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrive)*. Jurnal Teknik ITS.
- Harminingtyas, R. (2014). *Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra di Kota Semarang*. Jurnal STIE Semarang.
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). *Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler "BUKALOKA"*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain.
- Hendradewa, A. P. (2017). *Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone)*. Teknoin.
- Huda, M., Winarno, W. W., & Lutfi, E. T. (2017). *Evaluasi User Interface pada Sistem Informasi Akademik di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode User Centered Systems Design*. Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika.
- Hwang, J., Yoon, Y.-S., & Park, N.-H. (2011). *Structural effects of cognitive and affective reponses to web advertisements, website and brand attitudes, and purchase intentions: The case of casual-dining*. *International Journal of Hospitality Management*.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (n.d.). *Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design*. Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer.
- Martias, D. (2016). *Segmentasi Pasar Konsumen Pondok Patin Hm. Yunus Pekanbaru*. Al-Iqtishad.
- Maryuliana, Much, I., & Farisa, S. (2016). *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI) .
- Muraqabatullah, M. (2018). *Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping: Marvel dan UXPin pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management Systems (LMS)*.
- Nasruddin, R., & Haq, I. (2020). *Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Masyarakat Berpenghasilan Rendah*. Jurnal Sosial & Budaya Syar-i .
- Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wardani, N. H. (2018). *Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.

- Purnomo, A. S., & Kusuma, M. R. (2019). *Pengungkapan Estetika Fotografi “Instagramable” di Era Pariwisata Destinasi Digital*. MUDRA Jurnal Seni Budaya.
- Purnomo, D. (2017). *Model Prototyping pada Pengembangan Sistem Informasi*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan.
- Putraka, A. N. (2017). *Warna Sebagai Pembentuk Estetika Pada Media Promosi Poster Dari Hoineken*. Jurnal Seni Rupa dan Desain.
- Riyadi, N. R. (2019). *Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM STUDENTS*. Sistemasi.
- Santoso, J. (2018). *Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android*. Sistem Dan Informatika.
- Sevtiana, A., Muhyidin, M. A., & Sulhan, M. A. (2020). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. Jurnal Digit.
- Yogananti, A. F. (2015). *Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website*. Desain Komunikasi Visual & Multimedia.
- Yuliani, O., & Prasojo, J. (n.d.). *Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata User Centered Design (UCD)*.
- Yusnita, H. W., & Yulianto, A. (2013). *Upaya Food & Beverage Restaurant Dalam Meningkatkan Kepuasan Tamu Melalui Variasi Product*. Khasanah Ilmu.



UNIVERSITAS
Dinamika