



**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA OUTLET
TEBUCI BURGER BAKAR INDONESIA CABANG MOJOSARI
BERBASIS *WEBSITE***

KERJA PRAKTIK



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

RAGIL ARIFANI

19.41010.0033

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA OUTLET
TEBUCI BURGER BAKAR INDONESIA CABANG MOJOSARI
BERBASIS *WEBSITE***

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : Ragil Ari Fani

NIM : 19410100033

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

Motto

“Perbanyaklah Ayang!!”

- Ragil Ari Fani -

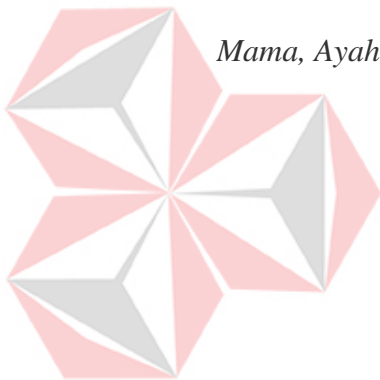


UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan kepada

Mama, Ayah dan Kakak tercinta, beserta sahabat saya yang telah mendukung

dengan tulus



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA OUTLET
TEBUCI BURGER BAKAR INDONESIA CABANG MOJOSARI
BERBASIS *WEBSITE*

Laporan Kerja Praktik oleh
Ragil Ari Fani
NIM : 19410100033
Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

Sulistiowati, S.Si., M.M.
NIDN. 0719016801

Surabaya, 21 Juni 2023

UNIVERSITAS

Dinamika

Disetujui :

Penyelia

Ayu Muhimatul Aliyah



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Ragil Ari Fani
NIM : 19410100033
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN
PADA OUTLET TEBUCI BURGER BAKAR
INDONESIA CABANG MOJOSARI BERBASIS
WEBSITE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juni 2023

Yang menyatakan



Ragil Ari Fani

NIM: 19410100033

ABSTRAK

Semakin besarnya kebutuhan akan sebuah informasi, maka sekarang ini teknologi informasi dibutuhkan oleh setiap kalangan dan setiap bidang. Tidak terkecuali dalam bidang penjualan dimana bermunculannya aplikasi-aplikasi penjualan. Namun, belum semua bisnis mengimplementasikan hal tersebut salah satunya Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari yang mana merupakan merupakan sebuah tempat makan cepat saji yang berada di Mojokerto khususnya daerah Mojosari. Untuk mengetahui alasan belum menerapkan teknologi dalam penjualannya dilakukan observasi dan wawancara kepada. Dari observasi dan wawancara tersebut, didapatkan bahwa minimnya pengetahuan dalam merancang sistem serta terbatasnya dana dalam membuat aplikasi di pihak ketiga. Selain itu, belum adanya gambaran mengenai menu dan fitur apa saja yang seharusnya ada pada website tersebut. Seperti yang diketahui bersama, dengan adanya website penjualan dapat memungkinkan pengguna membeli secara online dimanapun dan kapanpun serta dapat menjangkau pasar lebih luas lagi. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pengelolaan penjualan dengan melakukan perancangan desain UI/UX dengan menerapkan pendekatan User Centered Design (UCD). Hasil dari penelitian adalah berupa kuesioner SUS yang berada pada rating “Excellent” yang artinya tampilan sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan pada hasil tersebut, metode UCD dapat mendukung perancangan desain UI/UX website Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.

Kata kunci : *Website* Tebuci Burger Bakar Indonesia Cabang Mojosari, Desain UI/UX, UCD, SUS

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Pada Outlet Tebuci Burger Bakar Indonesia Cabang Mojosari Berbasis *Website*.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu, ijinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, yaitu kepada :

1. Ayah, Ibu dan seluruh Keluarga Besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ayu Muhimatul Aliyah selaku penyelia tempat Kerja Praktik;
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika;
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi;
5. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik yang telah membimbing, memberi masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Akhir Kerja Praktik;

6. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik yang bersifat membangun dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Surabaya, 13 Juni 2023



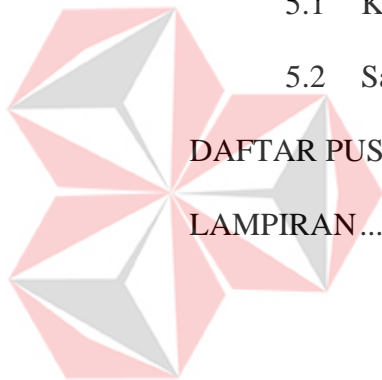
UNIVERSITAS
Dinamika

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1 Profil Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.....	5
2.2 Visi.....	5
2.3 Misi	6
2.4 Identitas Perusahaan	6
2.5 Struktur Organisasi	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 <i>Website</i>	8
3.2 <i>Desain User Interface (UI)</i>	9
3.3 <i>Desain User Experience (UX)</i>	11

3.4	<i>User Centered Design (UCD)</i>	11
3.5	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		15
4.1	Tahapan <i>Specify the context of use</i>	15
4.2	Tahapan <i>Specify User and Organizational Requirements</i>	16
4.3	Tahapan <i>Produce Design Solutions</i>	18
4.3.1	Wireframe	18
4.3.2	<i>Prototype</i>	28
4.4	Tahapan <i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	38
BAB V PENUTUP.....		46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		50



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Kebutuhan fungsional <i>user</i>	16
Tabel 4.2 Hasil Penyebaran Kuesioner	39
Tabel 4.3 Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5)	42
Tabel 4.4 Hasil Skor SUS Responden (setelah dikali 2,5).....	43

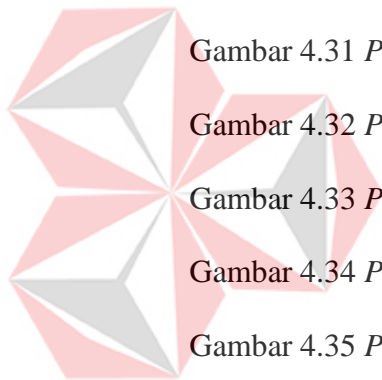


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan-tahapan UCD (Albani & Lombardi, 2010).....	12
Gambar 3.2 Rentang nilai skor rata-rata SUS	14
Gambar 4.1 <i>User Persona Administrator website</i>	17
Gambar 4.2 <i>User Persona Customer</i>	17
Gambar 4.3 <i>Customer Journey Map</i>	18
Gambar 4.4 <i>Wireframe Home</i>	19
Gambar 4.5 <i>Wireframe Login Customer</i>	20
Gambar 4.6 <i>Wireframe Register</i>	20
Gambar 4.7 <i>Wireframe Login Admin</i>	21
Gambar 4.8 <i>Wireframe Menu</i>	21
Gambar 4.9 <i>Wireframe Outlet</i>	22
Gambar 4.10 <i>Wireframe Promosi</i>	22
Gambar 4.11 <i>Wireframe Franchise</i>	23
Gambar 4.12 <i>Wireframe Transaksi Customer</i>	24
Gambar 4.13 <i>Wireframe Detil Transaksi Customer</i>	25
Gambar 4.14 <i>Wireframe Pembayaran</i>	25
Gambar 4.15 <i>Wireframe Invoice</i>	26
Gambar 4.16 <i>Wireframe Transaksi Offline Admin</i>	26
Gambar 4.17 <i>Wireframe Detil Transaksi Offline Admin</i>	27
Gambar 4.18 <i>Wireframe Transaksi Online</i>	27
Gambar 4.19 <i>Wireframe Konfirmasi</i>	28
Gambar 4.20 <i>Prototype Home</i>	29

Gambar 4.21 <i>Prototype Login Customer</i>	29
Gambar 4.22 <i>Prototype Register</i>	30
Gambar 4.23 <i>Prototype Login Admin</i>	30
Gambar 4.24 <i>Prototype Menu</i>	31
Gambar 4.25 <i>Prototype Outlet</i>	32
Gambar 4.26 <i>Prototype Promosi</i>	32
Gambar 4.27 <i>Prototype Franchise</i>	33
Gambar 4.28 <i>Prototype Transaksi Customer</i>	34
Gambar 4.29 <i>Prototype Detil Transaksi Customer</i>	34
Gambar 4.30 <i>Prototype Pembayaran</i>	35
Gambar 4.31 <i>Prototype Invoice</i>	35
Gambar 4.32 <i>Prototype Transaksi Offline Admin</i>	36
Gambar 4.33 <i>Prototype Detil Transaksi Offline Admin</i>	37
Gambar 4.34 <i>Prototype Transaksi Online</i>	37
Gambar 4.35 <i>Prototype Konfirmasi Pembayaran</i>	38



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	50
Lampiran 2. Logbook Kerja Praktik	51
Lampiran 3. Garis Besar Rencana Kerja.....	52
Lampiran 4. Kehadiran Kerja Praktik	54
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	56
Lampiran 6. Biodata Penulis	57



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat terutama pada bidang informasi. Semakin besarnya kebutuhan akan sebuah informasi dengan teknologi informasi yang memadai, maka sekarang ini teknologi informasi dibutuhkan oleh setiap kalangan dan setiap bidang. Informasi sendiri merupakan pendukung untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan disetiap organisasi ataupun perusahaan. Tidak terkecuali dalam bidang penjualan yang mana sebagai pembelian sesuatu baik berupa barang maupun jasa dari suatu pihak kepada pihak lainnya. (Fernando, 2020).

Teknologi digital telah merambah pada bidang penjualan ditandai dengan bermunculannya aplikasi-aplikasi penjualan. Aplikasi penjualan pada umumnya dapat menampilkan beragam produk yang disajikan dalam bentuk katalog sehingga pembeli dapat lebih mudah dalam memilih dan membandingkan produk-produk yang ada dalam toko tersebut. Selain itu, aplikasi penjualan dapat memudahkan dan memperlancar kinerja penjualan dalam hal pengolahan data penjualan (Irawati & Prasetyo, 2021).

Namun, masih ditemukan bidang penjualan produk yang belum menerapkan teknologi dalam penjualannya yakni Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari. Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari merupakan merupakan sebuah tempat makan cepat saji yang berada di Mojokerto khususnya daerah Mojosari. Seperti namanya tempat makan ini spesialis burger bakar, namun selain menjual

burger bakar juga terdapat kebab dengan harga yang ditawarkan mulai dari Rp 20.000 hingga Rp 32.000.

Untuk mengetahui alasan mengapa Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari belum menerapkan teknologi dalam penjualannya dilakukan observasi dan wawancara kepada pemilik Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari. Dari observasi dan wawancara tersebut, didapatkan bahwa minimnya pengetahuan dalam merancang sistem serta terbatasnya dana dalam membuat aplikasi di pihak ketiga. Selain itu, belum adanya gambaran mengenai menu dan fitur apa saja yang seharusnya ada pada *website* tersebut sehingga mengalami kendala dalam pembangunan *website* penjualannya.

Seperti yang diketahui bersama, dengan adanya *website* penjualan dalam bidang makanan memungkinkan pengguna atau pelanggan memilih maupun membeli secara *online* dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang ke toko. Selain itu, dapat meringankan pengguna yang akan memesan makanan dalam jumlah banyak dan dapat menjangkau pasar Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari lebih luas kembali. Sehingga dibutuhkan sebuah *website* yang akan membantu pengguna untuk melakukan hal-hal tersebut dan dimanapun dan kapanpun secara *cashless*.

Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pengelolaan penjualan Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari dengan melakukan perancangan desain UI/UX dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD). UCD merupakan salah satu metode pendekatan dengan konsep pengguna yang dioptimalkan untuk *end-user* serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan pada setiap *end-user*, dan dirancang sesuai behavior *end-user* agar pengguna tidak memaksa untuk mengubah perilakunya saat menggunakan produk

yang akan dibangun (Krisnoanto, Brata, & Ananta, 2018). Kelebihan menggunakan *User Centered Design* dari awal hingga akhir perancangan salah satunya adalah menghasilkan tingkat *user experience* yang baik.

Berdasarkan uraian masalah yang ada, observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan melakukan perancangan desain UI/UX *website* penjualan Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* sehingga memudahkan para pengguna yang terlibat dalam menjalankan sistem tersebut dan membuat rancangan desain *website* terlihat lebih *user-friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik adalah bagaimana merancang desain UI/UX Aplikasi Penjualan Pada Outlet Tebuci Burger Bakar Indonesia Cabang Mojosari Berbasis *Website* dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Pengguna yang terlibat pada aplikasi ini sebanyak 2 yaitu Administrator dan *Customer*

2. Perancangan desain UI/UX menggunakan *User Centered Design* dengan jumlah responden kuesioner yaitu 30 responden yang mengacu pada tabel penilaian *System Usability Scale* (SUS).
3. *Tools* yang digunakan dalam perancangan desain UI/UX adalah figma.

1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktik ini adalah melakukan perancangan desain UI/UX Aplikasi Penjualan Pada Outlet Tebuci Burger Bakar Indonesia Cabang Mojosari Berbasis *Website* dengan menerapkan *User Centered Design* sehingga memudahkan pengguna memesan makanan secara *online* dan dapat menjangkau pasar Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari lebih luas kembali.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini untuk mitra perusahaan, antara lain:

1. Membantu pengembangan *website* pada Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari
2. Memudahkan para unsur yang terlibat dalam menggunakan Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari guna memudahkan pengguna memesan makanan secara *online* dan dapat menjangkau pasar Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari lebih luas kembali

Sedangkan manfaat untuk penulis dalam melakukan kerja praktik ini antara lain:

1. Membantu penulis untuk menyelesaikan mata kuliah kerja praktik.
2. Membantu penulis dalam mengembangkan potensi dalam hal *system analyst*.

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Profil Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari

Dewasa ini siapa yang tidak suka roti lapis yang biasa disebut dengan burger. Burger semakin populer hingga saat ini serta berdasarkan laporan tahun 2021 versi CNN, Burger berhasil menempati urutan 6 dari 49 makanan lainnya di dunia. Kepopuleran burger di Indonesia pun menghadirkan trend kuliner yang dianggap sebagai makanan berkelas, namun sekarang ini tidak perlu khawatir kembali.

Tebuci Burger Bakar hadir sebagai alternatif dengan harga yang relatif murah namun tetap bisa merasakan burger dengan daging dan bahan berkualitas. Harga burger disini mulai dari Rp 20.000 hingga Rp 32.000 per porsi sudah mendapatkan burger dengan roti bun lembut berisi daging bakar super tebal khas Tebuci dan dilengkapi dengan sayuran segar. Selain itu, Tebuci juga menyediakan makanan lain seperti kebab bakar, roti maryam, dan sosis bakar. Untuk menikmati kebab bakar mulai dari Rp15.000 – Rp25.000. Tebuci sendiri telah menjadi unit usaha bisnis waralaba yang menawarkan franchise.

2.2 Visi

Menjadi market leader BURGER BAKAR di Indonesia pada tahun 2025, yang menguntungkan dengan harga yang terjangkau serta mampu diserap masyarakat Indonesia.

2.3 Misi

Adapun misi yang dimiliki Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari, sebagai berikut:

1. Memiliki cabang di setiap kota di Indonesia.
2. Memberikan pelayanan yang ramah, cepat, dan efisien kepada pelanggan, serta menjaga kenyamanan dan kebersihan outlet.
3. Memberikan pengalaman makan yang menyenangkan, lezat, dan terjangkau bagi pelanggan.
4. Memiliki tanggung jawab social untuk mendukung masyarakat sekitar dan lingkungan, dengan berusaha mempekerjakan tenaga kerja lokal dan membeli bahan-bahan dari produsen lokal untuk mendukung perekonomian lokal.

2.4 Identitas Perusahaan

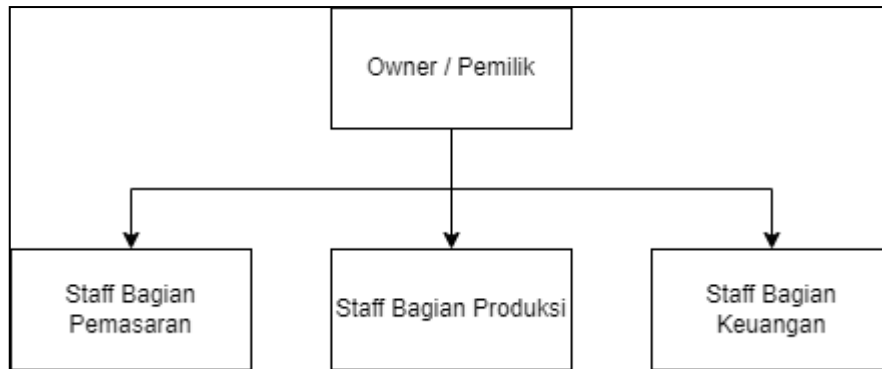
Nama Instansi : Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari
Alamat : Jl. Airlangga No.96, Sarirejo Dua, Kauman, Kec. Mojosari,
Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61382
No. Telepon : 08807400806
Instagram : @tebuci.mojosari



Gambar 2.1 Logo Tebuci Burger Bakar Indonesia

2.5 Struktur Organisasi

Berikut adalah Struktur Organisasi Tebuci Burger Bakar cabang Mojosari dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Tebuci



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Website

Website merupakan sebuah *platform* yang memberikan sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi atau kumpulan halaman melalui *domain* pada internet agar dapat di akses oleh semua orang yang membutuhkan informasi dari *website* tersebut (Waryanto, 2018). Dalam pembangun aplikasi berbasis *website* terdapat 3 elemen utama yang harus disiapkan, agar *website* dapat diakses dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh orang. Elemen yang dimaksud

antara lain:

1. Domain

Domain merupakan unsur *website* pertama yang harus ada pada sebuah *website*, karena *domain* memudahkan orang dalam mencari alamat dari sebuah *website*.

Domain akan menerjemahkan alamat *Internet Protocol* (IP) yang berupa angka menjadi alamat *alphabet* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan nama alamat *website* yang diinginkan.

2. Hosting

Hosting merupakan alat untuk menyimpan kebutuhan data yang dibutuhkan pada *website* seperti *script*, gambar, video, musik dan *file* lainnya yang dibutuhkan dalam *website* tersebut. *Hosting* biasanya disediakan oleh pihak ketiga dari pembangun aplikasi dan *hosting* yang disediakan bersifat prabayar.

3. *Konten*

Konten merupakan salah satu elemen utama yang harus ada pada setiap *website*, karena konten adalah sebuah informasi yang dibutuhkan oleh orang dalam mengakses *website* yang dibangun.

Menurut (Hasugian, 2018) *website* dibangun dengan menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang berisikan dokumen multimedia seperti *text*, gambar, video, musik dan lain sebagainya, yang kemudian dapat diakses melalui *software browser* seperti Chrome, Mozilla, dan lain sebagainya.

3.2 **Desain *User Interface* (UI)**

Desain *User Interface* (UI) adalah proses yang sangat kreatif dan pembuatan visual yang koheren dan unik bergantung pada penyempurnaan ulang dari keputusan desain global seperti tata letak, responsivitas antarmuka, navigasi aplikasi, kemampuan dan umpan balik visual, skema warna, dan tipografi serta keputusan desain lokal seperti *tooltips*, informasi, dan teks (Roth, 2017). Tujuan desain antar muka adalah memudahkan segala aktivitas mengoperasikan media-media digital agar menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati (Hartadi, Swandi, & Mudra, 2020). Dalam mendesain antar muka pada sebuah aplikasi, perlu memperhatikan beberapa hal yang membuat sebuah *user interface* baik. Berikut adalah beberapa karakteristik desain aplikasi *mobile user interface* yang baik (Rochmawati, 2019).

1. Kontras Warna Baik

Agar tampilan tidak mengganggu pandangan pengguna dan terlihat indah, perlu diperhatikan pemilihan dan kontras warna yang pas dengan memperhatikan kombinasi warna yang baik.

2. Informasi Terpapar Jelas, Ringkas dan Terstruktur

Secara general, desain *user interface* yang baik adalah saat tampilan terlihat minimalis dengan informasi yang tersampaikan dengan jelas. Penyusunan informasi juga harus disusun dengan terstruktur sehingga tidak menimbulkan kebingungan pengguna.

3. Layar Responsif dengan Ukuran User Interface yang Efisien

Agar penggunaan aplikasi nyaman dan mudah, perlu diperhatikan bahwa user interface aplikasi harus responsif. Selain itu area sentuh pada suatu selection harus memiliki ukuran yang pas sehingga lebih mudah untuk disentuh tanpa mengganggu area sentuh pilihan lain (menghindari fat fingering).

4. Jumlah Control Harus Pas

Pada satu halaman aplikasi, jumlah *control* (*button*, *text field*, *toggle button*, dan lain-lain) harus secukupnya saja. Apabila terlalu banyak, maka pengguna aplikasi akan membingungkan karena tampilannya yang kurang ringkas dan berantakan. Desain antar muka harus menyesuaikan ukurannya agar efisien sehingga terlihat lebih minimalis dan tidak membingungkan.

5. Menarik

Dengan desain user interface indah dan menarik, maka pengguna otomatis akan memiliki kesan awal yang baik pada aplikasi tersebut.

6. Konsisten

Dalam membuat *user interface* yang baik dan tidak membingungkan pengguna, perlu adanya konsistensi, agar pada saat ada pembaruan tampilan *user interface*, pengguna masih bisa mengerti tentang letak-letak fitur dan cara penggunaan aplikasi.

3.3 *Desain User Experience (UX)*

Desain User experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, system, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (costumer rule). Seberapa bagusnya fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX mejadi rendah. Perancangan UX mengalami ekspansi, karena pengalaman dalam sebuah piranti akan berbeda dengan piranti lainnya. Untuk itu konsep UX perlu dipelajari lebih lanjut agar komunikasi brand tetap solid dan fokus.

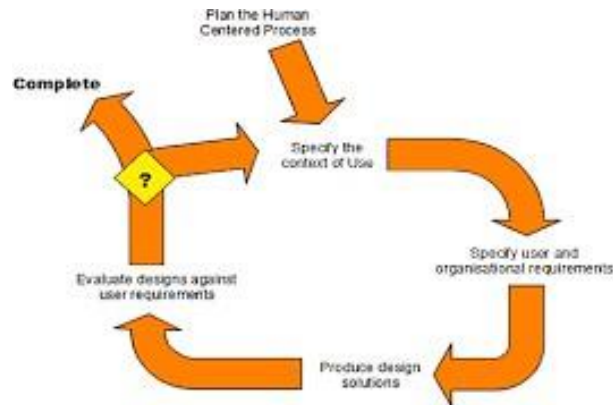
3.4 *User Centered Design (UCD)*

User Centered Design (UCD) disebut *human centered design*. *Human centered design* merupakan suatu metode yang dimanfaatkan untuk pengembangan sistem secara interaktif yang bertujuan untuk membuat sebuah perangkat lunak atau sistem (Rahman, Wahyuni, & Pradana, 2020).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam UCD (Supardianto & Tampubolon, 2020):

1. Target pengembangan aplikasi adalah pengguna
2. Perancangan terstruktur atau terintegrasi
3. Proses pengujian dari awal hingga akhir melibatkan pengguna
4. Perancangan interaktif

Dalam metode UCD, ada 4 tahapan yang harus dilalui secara iterasi seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan-tahapan UCD (Albani & Lombardi, 2010)

Keterangan gambar:

1. *Specify the context of use*

Mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi.

2. *Specify User and Organizational Requirements*

Mengidentifikasi apa saja yang pengguna butuhkan terhadap aplikasi.

3. *Produce Design Solutions*

Merancang desain sebagai bagian dari mewujudkan solusi dari aplikasi yang sedang dirancang

4. *Evaluate Design Against User Requirements*

Mengevaluasi desain yang telah selesai dilakukan pada tahapan yang dibuat sebelumnya.

3.5 *System Usability Scale (SUS)*

Metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode pengujian usability yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien sebuah aplikasi web menurut pengguna sistem atau pengguna aplikasi (Kaban, Brata, &

Brata, 2020). SUS dikembangkan oleh John Brooker sejak tahun 1986. Keunggulan dari *SUS*, antara lain (Munanto, Hartanto, & Fauziati, 2020):

1. SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100
2. SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit
3. SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan
4. SUS terbukti valid dan handal, walau dengan ukuran sampel yang kecil

Terdapat 10 pertanyaan yang sering ditanyakan dalam menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut ini adalah 10 pertanyaan dapat disesuaikan dengan fitur yang diberikan seperti :

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini.
2. Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.
3. Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan.
4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.
5. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.
6. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini.
7. Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat.
8. Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan.
9. Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.
10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini.

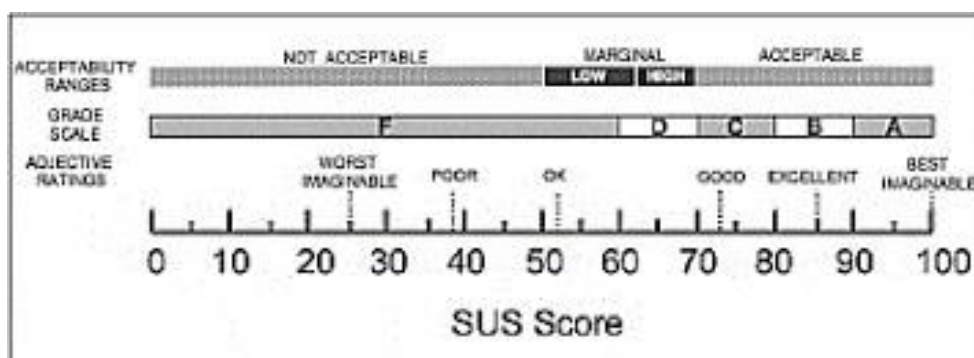
Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9) bersifat positif sedangkan pernyataan genap (2,4,6,8,10) bersifat negatif. Rentang skala likert disusun dari kiri ke kanan dengan

skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Cara pengolahan data SUS sebagai berikut:

1. Perhitungan skor setiap pernyataan nomor ganjil (1,3,5,7,9) diperoleh dari nilai jawaban yang dipilih kemudian dikurangi 1
2. Untuk setiap pernyataan nomor genap memiliki skor awal = 5. Sehingga perhitungan skor setiap pernyataan nomor genap diperoleh dengan cara skor awal (5) dikurangi nilai jawaban yang dipilih.
3. Hasil skor setiap pertanyaan dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2.5 sehingga skor SUS antara 0 sampai dengan 100. Perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor SUS} = (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) * 2.5)$$

Untuk mengetahui interpretasi dari skor SUS yang diperoleh dapat dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata SUS dengan rentang nilai adjective ratings, acceptability scores, dan grading scale yang ditunjukkan pada gambar 3.2 (Maricar & Pramana, 2020).



Gambar 3.2 Rentang nilai skor rata-rata SUS (Bangor, Staff, Kortum, & Miller, 2009)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil dari wawancara serta observasi langsung (tatap muka) dengan Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari yang bertujuan mendapatkan informasi mengenai alur penjualan produk Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari. Pada proyek yang sedang berlangsung ini, diperlukan desain sistem atau *User Interface (UI)* yang dapat melakukan penjualan secara langsung produk dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari serta menjangkau pasar Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari lebih luas kembali dimana kedepannya sistem tersebut diberi nama *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari. Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha membantu dalam menyelesaikan proyek tersebut, sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan beberapa tahap yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan pengguna yang terlibat
2. Merancang *prototype* pada website Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari
3. Implementasi sistem

4.1 Tahapan *Specify the context of use*

Dalam tahapan ini adalah menentukan konteks user. Dalam proses ini diperlukan identifikasi pengguna untuk menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dalam sistem. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut :

1. Administrator, yaitu Staf *marketing* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari
2. *Customer*, yaitu pelanggan Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari

4.2 Tahapan *Specify User and Organizational Requirements*

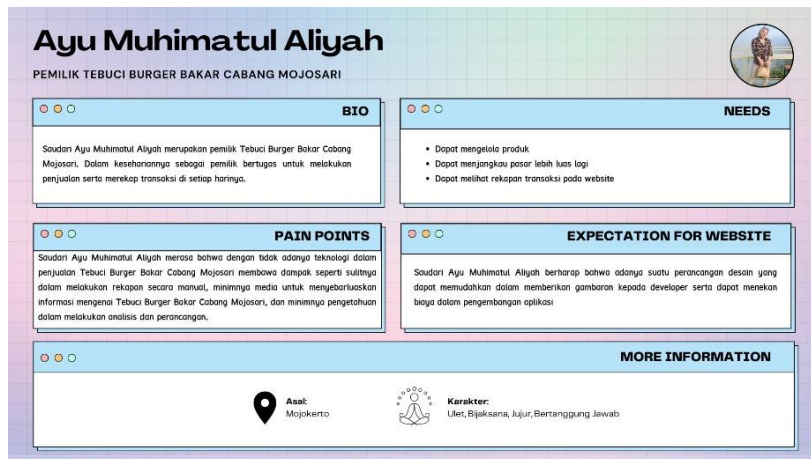
Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan *user* yang terlibat dalam aplikasi ini, didapatkan kesimpulan dari kebutuhan pengguna mengenai fitur pada *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional *user*

Jenis Pengguna	Kebutuhan
Administrator	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat mengelola informasi mengenai Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosarib. Dapat mengelola produkc. Dapat melakukan konfirmasi pemesanan dan pembayaran produkd. Dapat melihat detail transaksi pada <i>website</i>e. Dapat melihat rekapan transaksi pada <i>website</i>
Customer	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat melihat informasi mengenai Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosarib. Dapat melihat detail produkc. Dapat melakukan transaksi produk pada <i>website</i>d. Dapat melakukan pembayaran pada <i>website</i>e. Dapat melihat <i>invoice</i> atas transaksi yang telah dilakukan

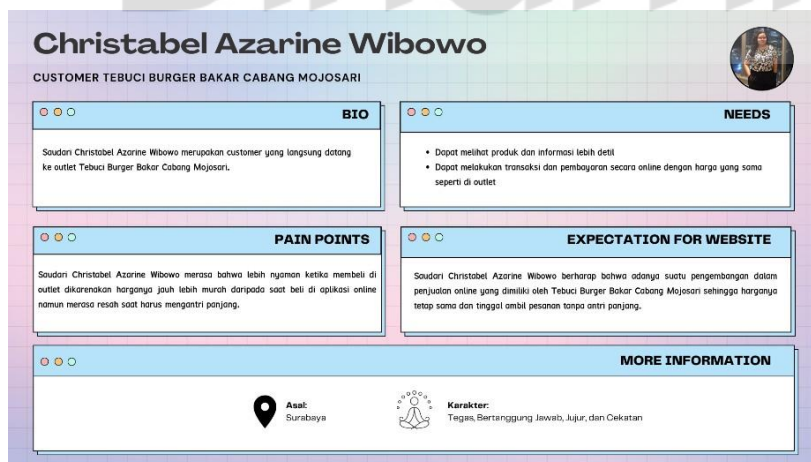
Serta dari hasil wawancara yang dilakukan, kemudian dilakukan analisis karakteristik pengguna dengan menyusun *user persona*. *User persona* terbagi berdasarkan gambaran kelompok pengguna yang terdiri dari Administrator dan

Customer. Gambar 4.1 merupakan *user persona* yang menggambarkan kelompok dari administrator *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari berdasarkan wawancara yang telah dilakukan.



Gambar 4.1 *User Persona* Administrator

Selanjutnya yaitu *user persona* dari kelompok dari *Customer*. Hasil *user persona* kelompok *Customer* dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 *User Persona* Customer

Berdasarkan dari hasil *user persona* dan wawancara kemudian dirancang *customer journey map* untuk memetakan tiap informasi. Berikut adalah *customer journey map* dari *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.

User Journey Map				
	Perencanaan	Pencarian	Pemesanan	Pasca Pemesanan
Doing	<ul style="list-style-type: none"> Melihat produk yang ingin dipesan Menentukan produk yang ingin dipesan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengunjungi website Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari Memesan produk yang ingin dipesan 	<ul style="list-style-type: none"> Memilih produk yang ingin dipesan Melakukan pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> Menunggu konfirmasi pemesanan Mencetak nota
Thinking	<ul style="list-style-type: none"> Apa saja produk yang ada di Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari? Apa yang ingin dipesan di Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari? 	<ul style="list-style-type: none"> Produk apa yang terbaik di Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari? Bagaimana cara memesan secara online di website Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari? 	<ul style="list-style-type: none"> Apakah produk yang saya pesan sesuai dengan gambar yang ada? Apakah harga yang tertera sesuai dengan yang ada di outlet? 	<ul style="list-style-type: none"> Berapa lama waktu untuk mendapatkan konfirmasi pemesanan? Apakah bisa mendapatkan nota online atas transaksi yang dilakukan?
Feelings	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan informasi produk yang ada di Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari Mendapatkan gambaran produk apa yang ingin dipesan pada Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari 	<ul style="list-style-type: none"> Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari memberikan rekomendasi produk terbaiknya Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari memberikan layanan pemesanan secara online 	<ul style="list-style-type: none"> Berharap foto produk dengan produk aslinya sama Berharap harga di outlet dan websitenya juga sama 	<ul style="list-style-type: none"> Konfirmasi atas pemesanannya cukup tanggap Dapat dengan mudah mengunduh nota pada website

Gambar 4.3 *Customer Journey Map website* Tebuci Burger Bakar Cabang

Mojosari

4.3 Tahapan *Produce Design Solutions*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Maka langkah selanjutnya, melakukan perancangan desain *User Interface* yang dimulai dari membuat sketsa tiap halaman atau bagian pada *website* yang berupa *low-fidelity wireframe* dan hasil akhir perancangan antarmuka ini adalah *prototype* desain berupa *high-fidelity wireframe*.

4.3.1 Wireframe

Pada tahap wireframe ini menggambarkan dengan jelas tampilan dari setiap komponen seperti *button*, teks, menu, *image*, dan lainnya. Dalam pembuatan *wireframe website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari menggunakan *tools figma*.

1. Wireframe Home

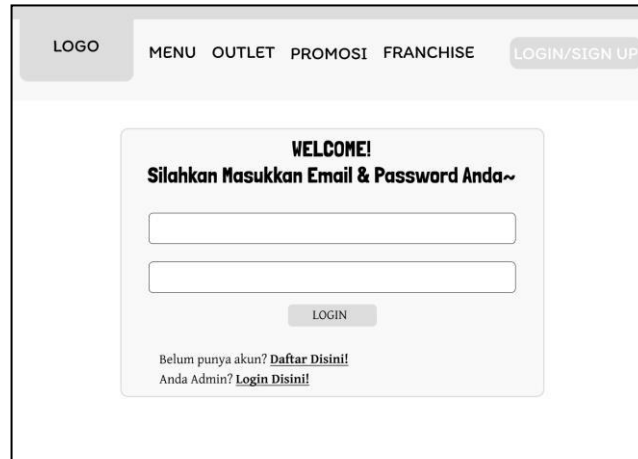
Pada gambar 4.4 merupakan *wireframe home* website Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari yang berisi tentang pengenalan Tebuci Burger Bakar dan produk dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari itu sendiri.



Gambar 4.4 *Wireframe Home*

2. Wireframe Login Customer

Pada gambar 4.5 merupakan *wireframe* untuk *login customer*.

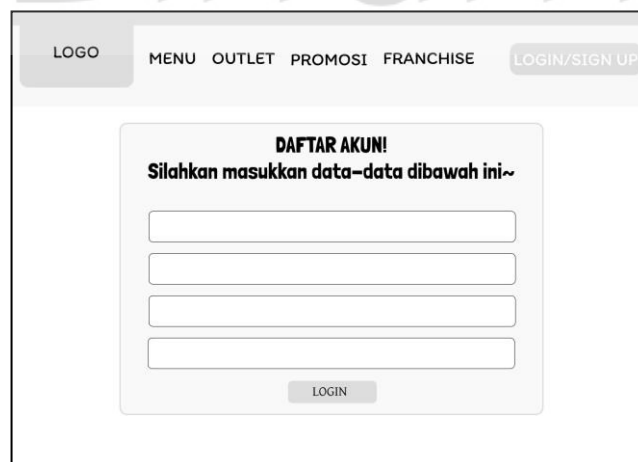


The wireframe shows a login page with a header containing 'LOGO', 'MENU', 'OUTLET', 'PROMOSI', 'FRANCHISE', and a 'LOGIN/SIGN UP' button. The main content area features a 'WELCOME!' message, a prompt to enter email and password, two input fields, a 'LOGIN' button, and links for 'Daftar Disini!' and 'Login Disini!'.

Gambar 4.5 Wireframe Login Customer

3. Wireframe Register

Pada gambar 4.6 merupakan *wireframe* untuk registrasi *customer* yang belum memiliki akun untuk *login*.

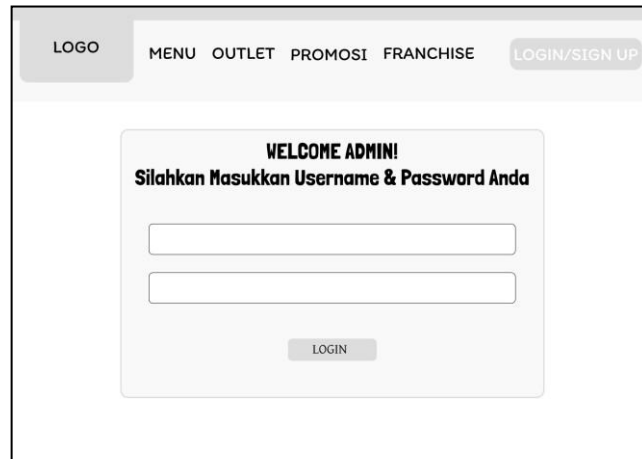


The wireframe shows a registration page with a header containing 'LOGO', 'MENU', 'OUTLET', 'PROMOSI', 'FRANCHISE', and a 'LOGIN/SIGN UP' button. The main content area features a 'DAFTAR AKUN!' message, a prompt to enter data, four input fields, and a 'LOGIN' button.

Gambar 4.6 Wireframe Register

4. Wireframe Login Admin

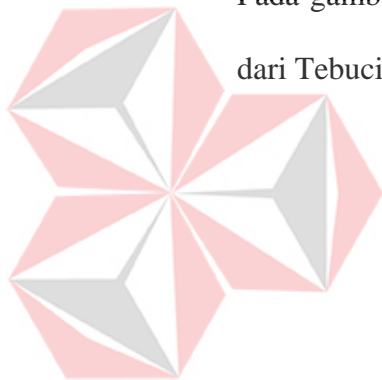
Pada gambar 4.7 merupakan *wireframe* untuk *login admin*.



Gambar 4.7 Wireframe Login Admin

5. Wireframe Menu

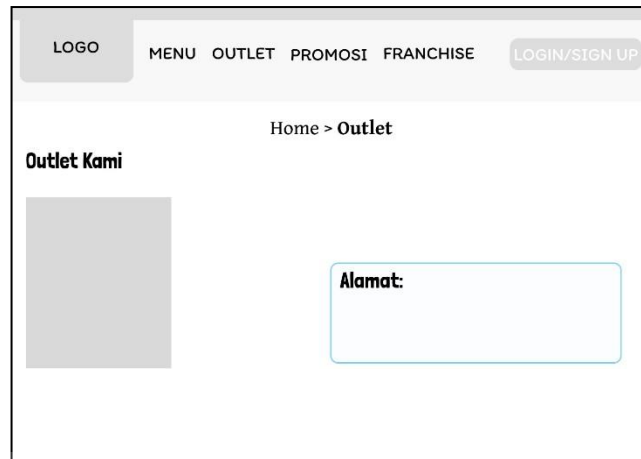
Pada gambar 4.8 merupakan *wireframe* menu yang menampilkan list produk dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.8 Wireframe Menu

6. Wireframe Outlet

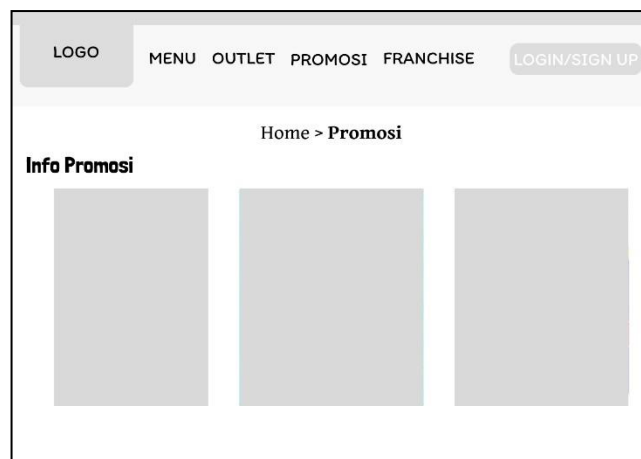
Pada gambar 4.9 merupakan *wireframe outlet* yang menampilkan alamat dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.9 Wireframe Outlet

7. Wireframe Promosi

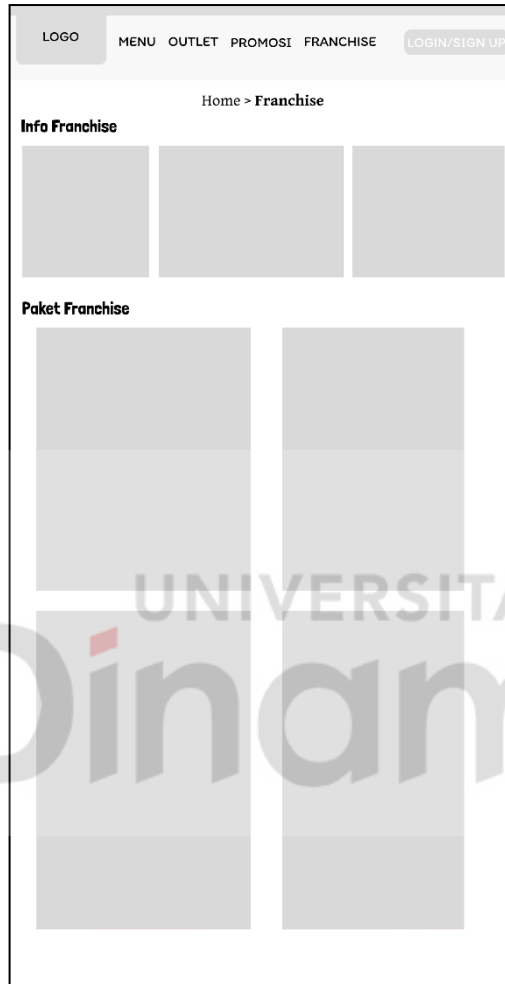
Pada gambar 4.10 merupakan *wireframe menu* yang menampilkan informasi promosi yang diadakan oleh Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.10 Wireframe Promosi

8. Wireframe Franchise

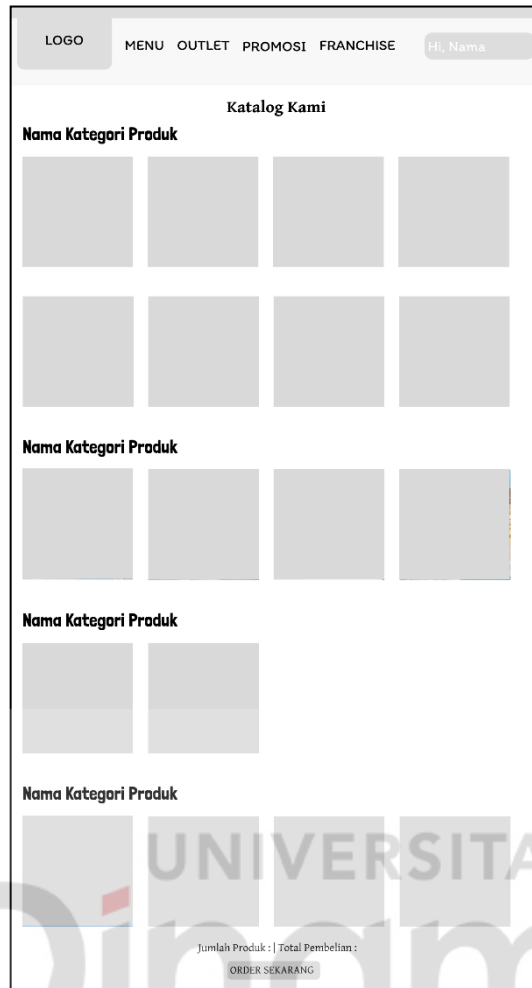
Pada gambar 4.11 merupakan *wireframe* informasi *franchise* yang ingin mengajak kerja sama Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.11 Wireframe Franchise

9. Wireframe Transaksi Customer

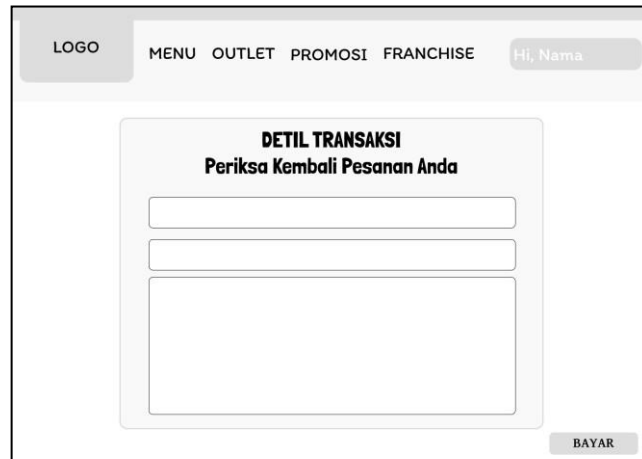
Pada gambar 4.12 merupakan *wireframe* transaksi yang dilakukan oleh *customer*.



Gambar 4.12 Wireframe Transaksi Customer

10. Wireframe Detil Transaksi Customer

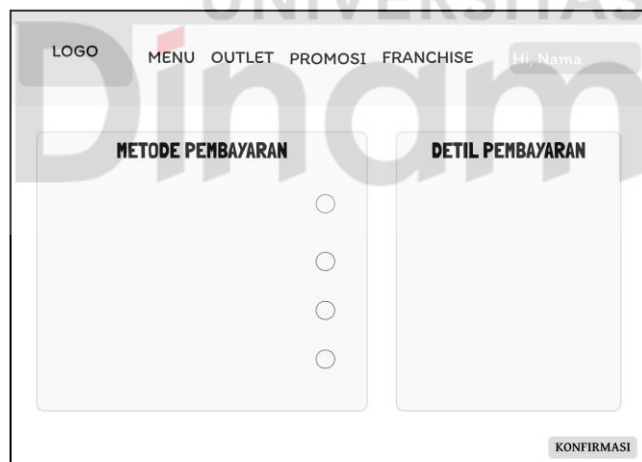
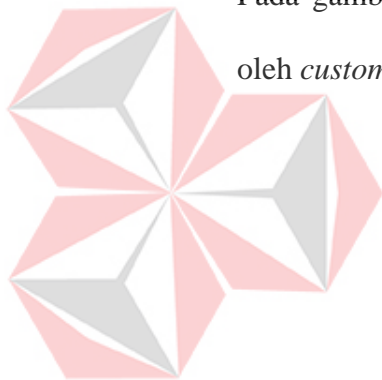
Pada gambar 4.13 merupakan *wireframe* detil atas transaksi yang telah dilakukan oleh *customer*.



Gambar 4.13 Wireframe Detil Transaksi Customer

11. Wireframe Pembayaran

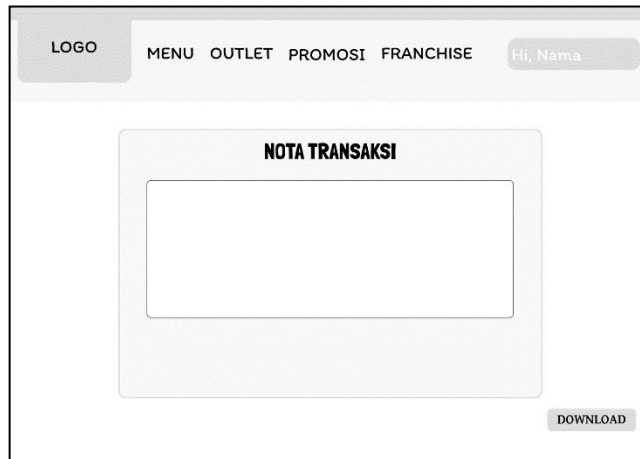
Pada gambar 4.14 merupakan wireframe pembayaran yang harus dilakukan oleh customer.



Gambar 4.14 Wireframe Pembayaran

12. Wireframe Invoice

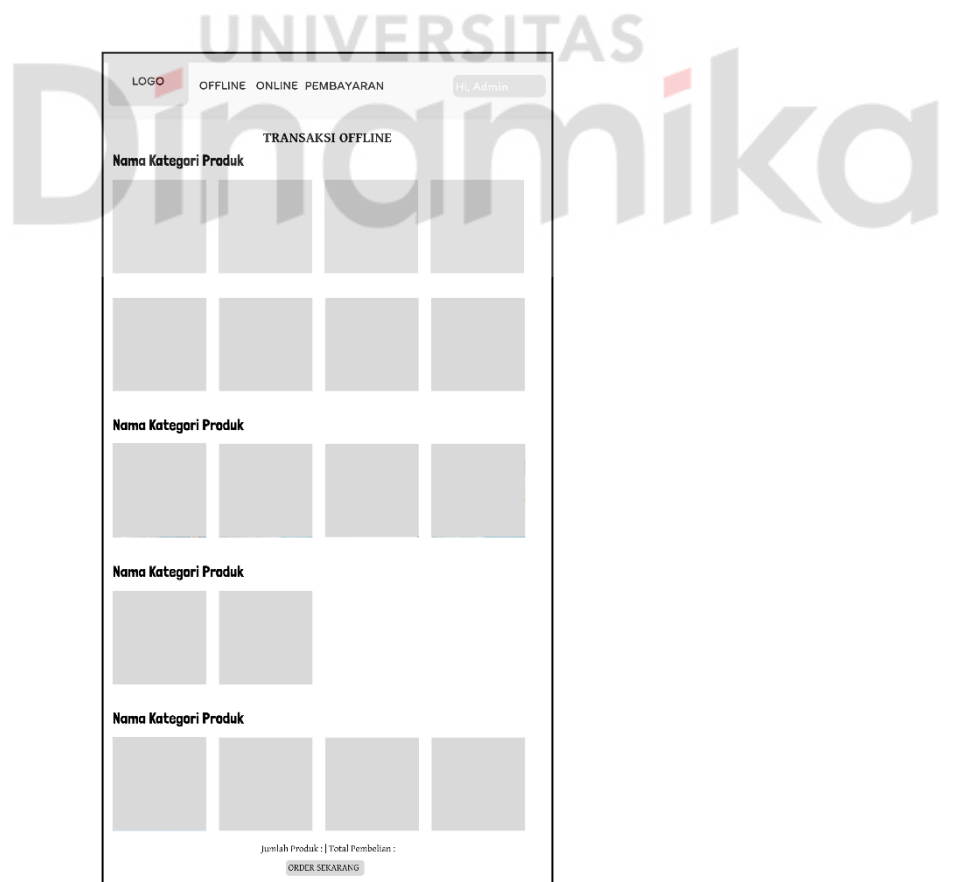
Pada gambar 4.15 merupakan wireframe invoice atas transaksi yang telah dilakukan oleh customer.



Gambar 4.15 Wireframe Invoice

13. Wireframe Transaksi Offline Admin

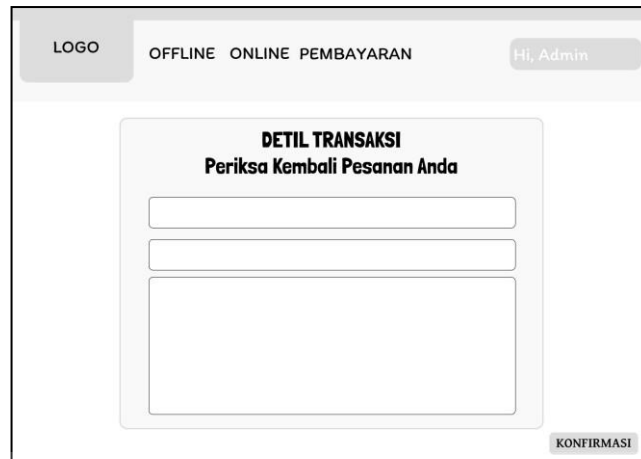
Pada gambar 4.16 merupakan wireframe transaksi offline yang dapat dilakukan oleh Admin.



Gambar 4.16 Wireframe Transaksi Offline Admin

14. Wireframe Detil Transaksi *Offline* Admin

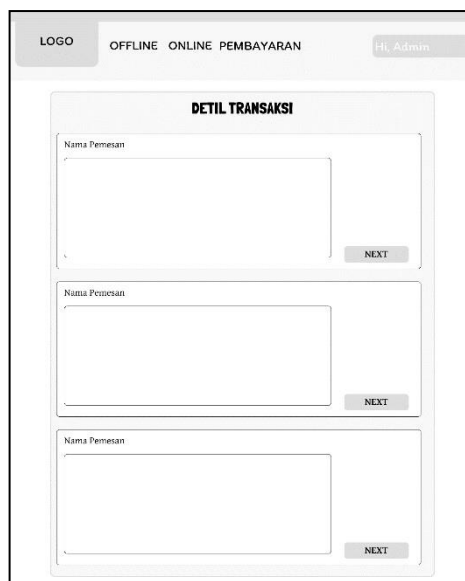
Pada gambar 4.17 merupakan *wireframe* detil transaksi *Offline* yang telah dilakukan oleh Admin



Gambar 4.17 Wireframe Detil Transaksi *Offline* Admin

15. Wireframe Transaksi Online

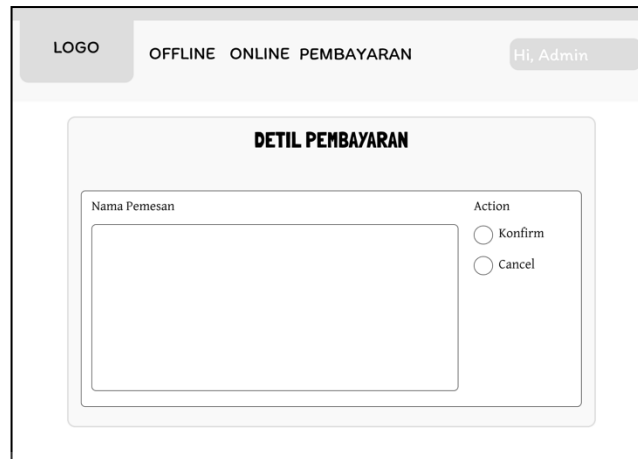
Pada gambar 4.18 merupakan *wireframe* yang menampilkan daftar transaksi *online* dari customer.



Gambar 4.18 Wireframe Transaksi Online

16. Wireframe Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 4.19 merupakan *wireframe* invoice atas transaksi yang telah dilakukan oleh *customer*.



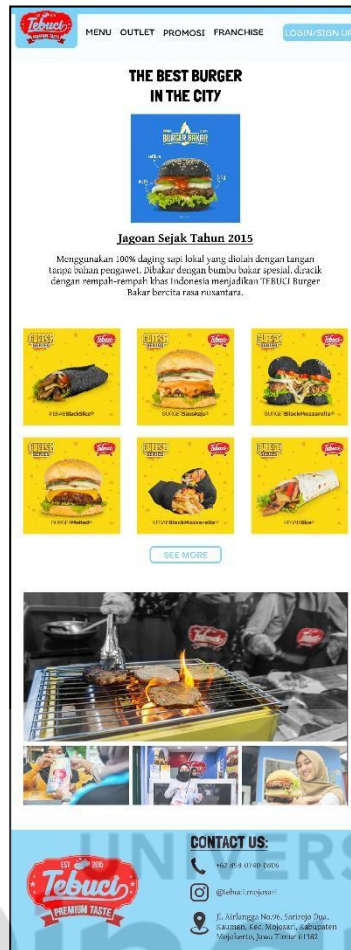
Gambar 4.19 Wireframe Konfirmasi

4.3.2 Prototype

Berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya, maka tahapan selanjutnya adalah membuat *prototype*. Dimana hasil *prototype* ini, merupakan simulasi bagaimana pengguna yang terlibat dalam *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari berinteraksi dengan *UI* secara nyata.

1. Prototype Home

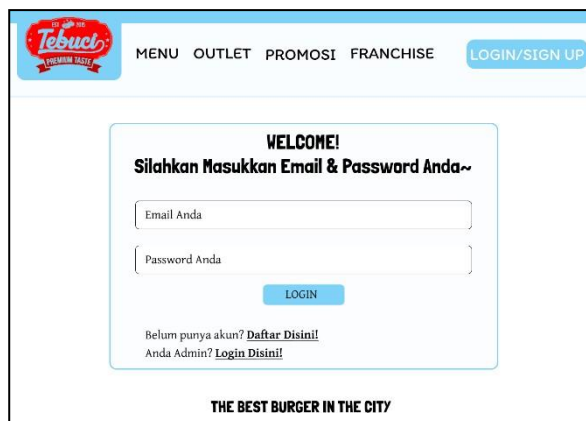
Pada gambar 4.20 merupakan *prototype home website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari yang berisi tentang pengenalan Tebuci Burger Bakar dan produk dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari itu sendiri.



Gambar 4.20 *Prototype Home*

2. *Prototype Login Customer*

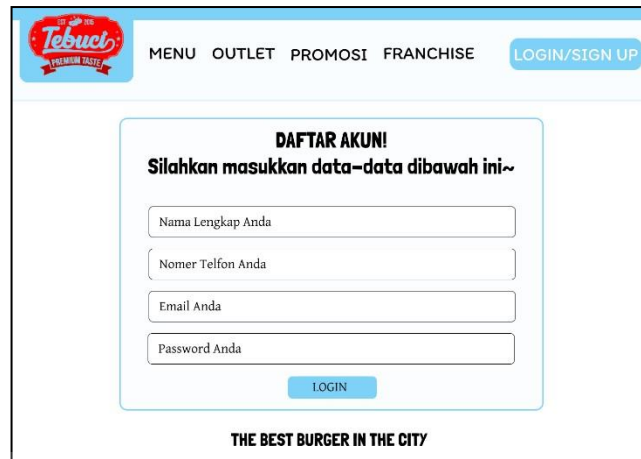
Pada gambar 4.21 merupakan *prototype* untuk login customer.



Gambar 4.21 *Prototype Login Customer*

3. *Prototype Register*

Pada gambar 4.22 merupakan *prototype* untuk registrasi customer yang belum memiliki akun untuk *login*.

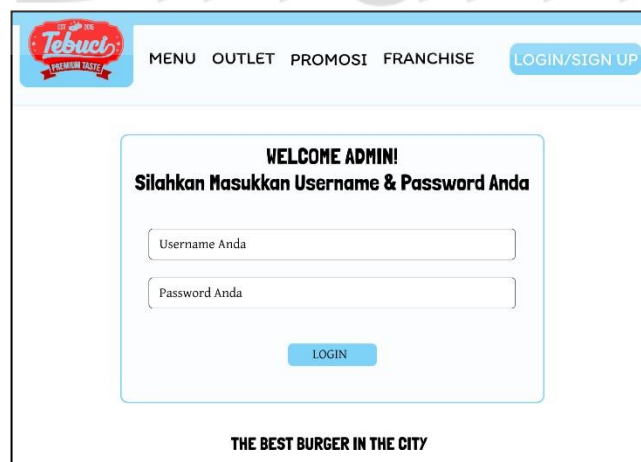


The screenshot shows the registration page for Tebuch. At the top left is the Tebuch logo with the tagline 'PREMIUM TASTE'. To the right are navigation links: MENU, OUTLET, PROMOSI, and FRANCHISE. A 'LOGIN/SIGN UP' button is in the top right corner. The main content area is titled 'DAFTAR AKUN!' and 'Silahkan masukkan data-data dibawah ini~'. It contains four input fields: 'Nama Lengkap Anda', 'Nomer Telfon Anda', 'Email Anda', and 'Password Anda'. Below these fields is a 'LOGIN' button. At the bottom of the page, it says 'THE BEST BURGER IN THE CITY'.

Gambar 4.22 *Prototype Register*

4. *Prototype Login Admin*

Pada gambar 4.23 merupakan *prototype* untuk login admin

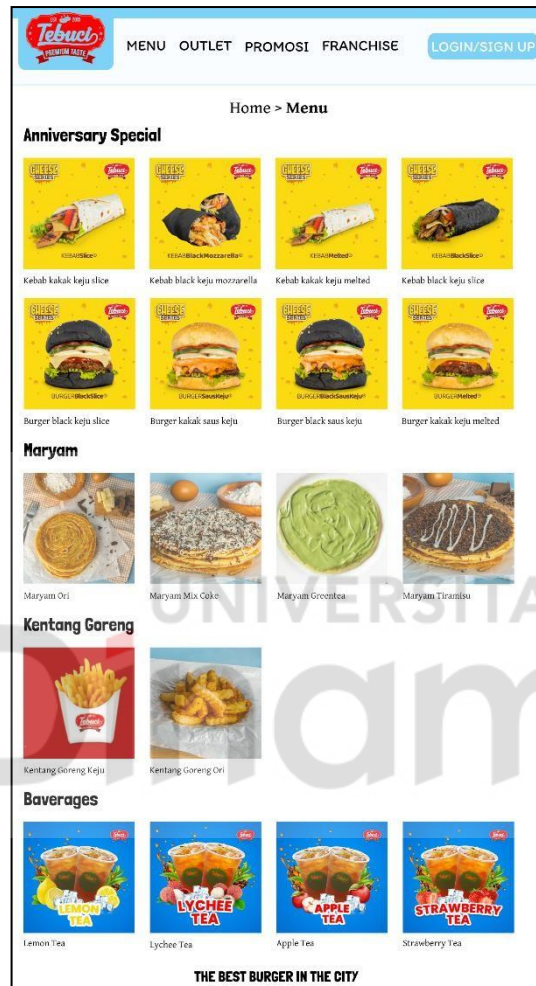


The screenshot shows the admin login page for Tebuch. It features the same header as the registration page, including the Tebuch logo and navigation links. The main content area is titled 'WELCOME ADMIN!' and 'Silahkan Masukkan Username & Password Anda'. It contains two input fields: 'Username Anda' and 'Password Anda'. Below these fields is a 'LOGIN' button. At the bottom of the page, it says 'THE BEST BURGER IN THE CITY'.

Gambar 4.23 *Prototype Login Admin*

5. *Prototype Menu*

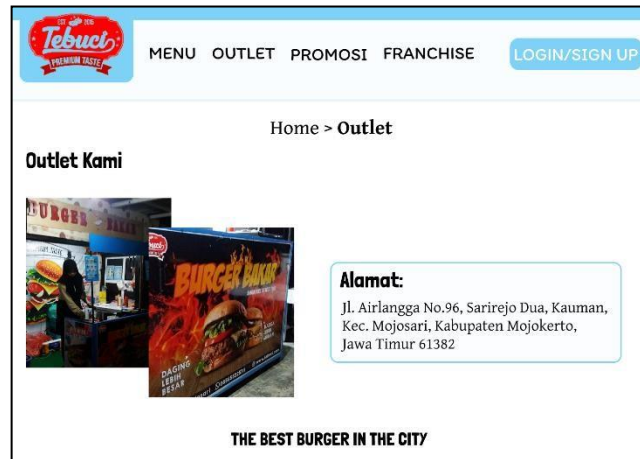
Pada gambar 4.24 merupakan prototype menu yang menampilkan list produk dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.24 *Prototype Menu*

6. *Prototype Outlet*

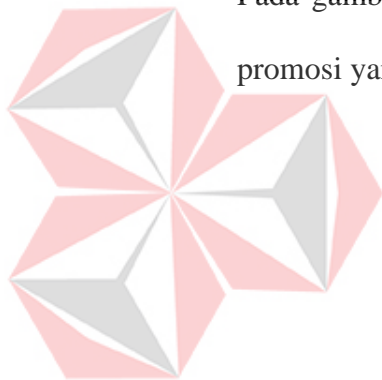
Pada gambar 4.25 merupakan prototype outlet yang menampilkan alamat dari Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.25 *Prototype Outlet*

7. *Prototype Promosi*

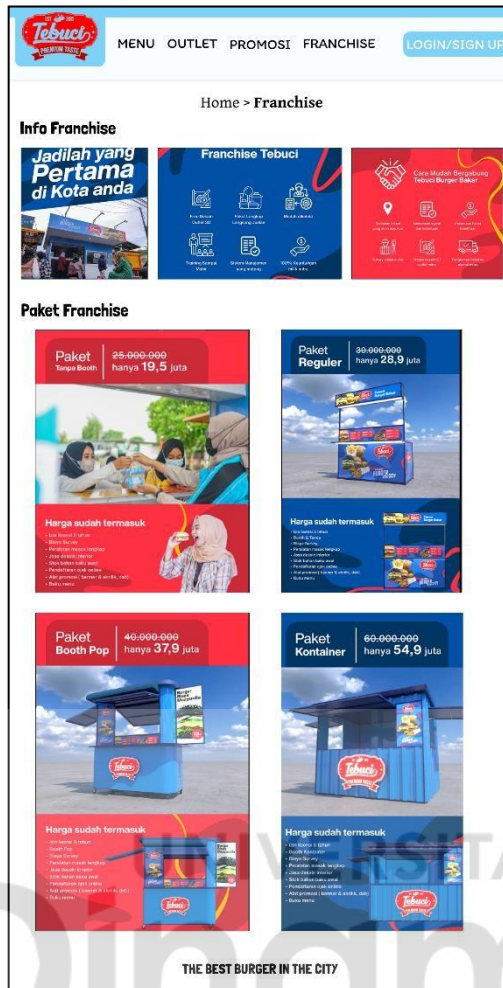
Pada gambar 4.26 merupakan prototype menu yang menampilkan informasi promosi yang diadakan oleh Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.26 *Prototype Promosi*

8. *Prototype Franchise*

Pada gambar 4.27 merupakan prototype informasi franchise yang ingin mengajak kerja sama Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari.



Gambar 4.27 *Prototype Franchise*

9. *Prototype* Transaksi Customer

Pada gambar 4.28 merupakan *prototype* transaksi yang dilakukan oleh customer.



Gambar 4.28 *Prototype* Transaksi Customer

10. *Prototype* Detil Transaksi Customer

Pada gambar 4.29 merupakan *prototype* detil atas transaksi yang telah dilakukan oleh customer.



Gambar 4.29 *Prototype* Detil Transaksi Customer

11. *Prototype* Pembayaran

Pada gambar 4.30 merupakan *prototype* pembayaran yang harus dilakukan oleh customer.

METODE PEMBAYARAN	
10101010101 a.n. Ayu Muhimatul	<input type="radio"/>
+62 858-0740-0806 a.n. Ayu Muhimatul	<input checked="" type="radio"/>
+62 858-0740-0806 a.n. Ayu Muhimatul	<input type="radio"/>
+62 858-0740-0806 a.n. Ayu Muhimatul	<input type="radio"/>

DETIL PEMBAYARAN	
Total Produk	35,000
Admin	0
Kode Promo	0
<hr/>	
Grand Total	35,000

Gambar 4.30 *Prototype* Pembayaran

12. *Prototype* Invoice

Pada gambar 4.31 merupakan *prototype* invoice atas transaksi yang telah dilakukan oleh customer.

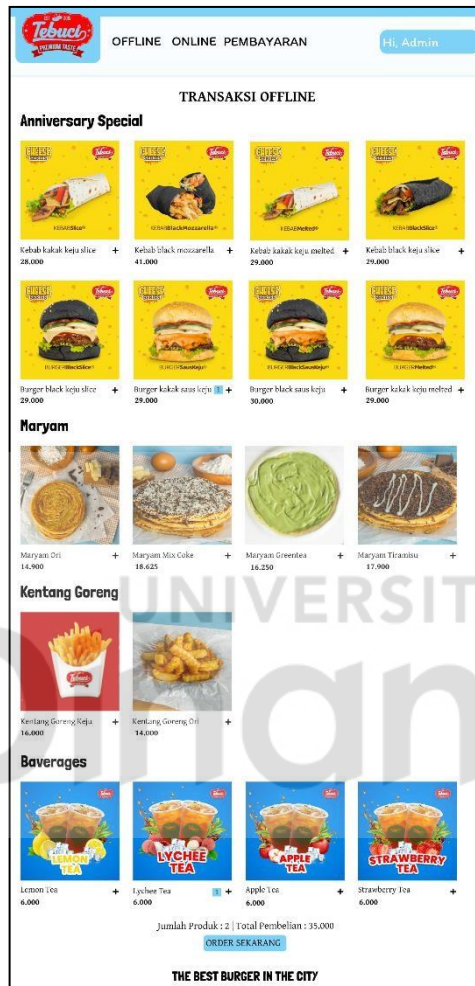
NOTA TRANSAKSI		LUNAS
Transaksi:		
1. Kebab black keju slice	1	29,000
2. Apple Tea	1	6,000
<hr/>		
Jumlah Produk	2	
Total Pembelian		35,000

METODE PEMBAYARAN

Gambar 4.31 *Prototype* Invoice

13. *Prototype* Transaksi Offline Admin

Pada gambar 4.32 merupakan *prototype* transaksi offline yang dapat dilakukan oleh Admin.



Gambar 4.32 *Prototype* Transaksi Offline Admin

14. *Prototype* Detil Transaksi Offline Admin

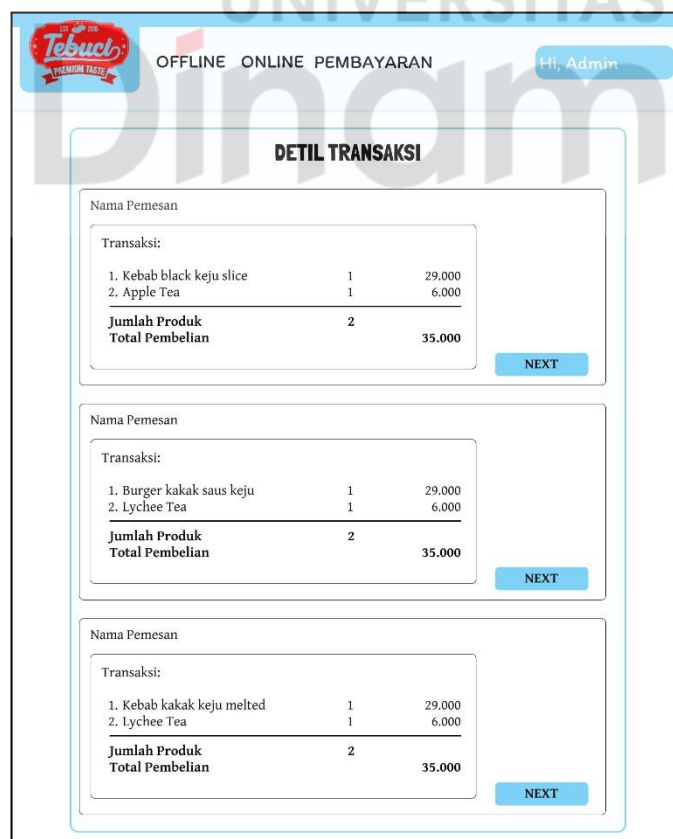
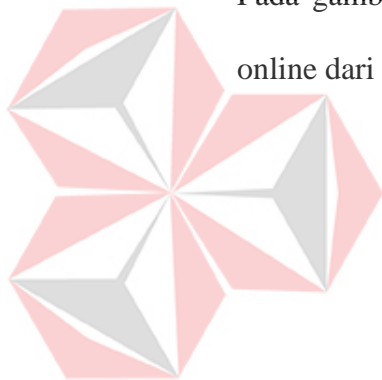
Pada gambar 4.33 merupakan *prototype* detil transaksi Offline yang telah dilakukan oleh Admin



Gambar 4.33 *Prototype* Detil Transaksi Offline Admin

15. *Prototype* Transaksi Online

Pada gambar 4.34 merupakan *prototype* yang menampilkan daftar transaksi online dari customer.



Gambar 4.34 *Prototype* Transaksi Online

16. *Prototype* Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 4.35 merupakan *prototype* invoice atas transaksi yang telah dilakukan oleh customer.

Nama Pemesan		Action
Total Produk	35.000	<input checked="" type="radio"/> Konfirm
Admin	0	<input type="radio"/> Cancel
Kode Promo	0	

METODE PEMBAYARAN

Shopee Pay

Gambar 4.35 *Prototype* Konfirmasi Pembayaran

4.4 Tahapan *Evaluate Design Against User Requirements*

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan *user interface website* ini dengan kebutuhan dan keinginan *user*. Dalam proses evaluasi yang dilakukan ini kembali menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan melakukan uji coba *prototype* dengan melibatkan secara langsung pengguna yang terlibat pada *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari dengan jumlah responden yaitu 30 orang. Hasil pengisian penyebaran kuesioner dapat dilihat di Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Hasil Penyebaran Kuesioner

No.	Nama	Jenis Pengguna	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Responden 1	Customer	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2
2.	Responden 2	Customer	5	1	3	1	5	1	3	1	4	2
3.	Responden 3	Customer	4	2	3	2	4	2	3	2	4	2
4.	Responden 4	Customer	4	3	4	1	4	3	4	2	5	1
5.	Responden 5	Customer	3	2	4	2	4	2	5	3	4	1
6.	Responden 6	Customer	5	1	4	1	5	2	5	1	4	2
7.	Responden 7	Customer	4	2	4	1	5	3	4	2	4	2
8.	Responden 8	Admin	5	1	3	2	5	2	4	2	5	2
9.	Responden 9	Admin	4	2	4	1	4	2	5	2	5	1
10.	Responden 10	Admin	4	2	4	1	4	2	4	2	3	1
11.	Responden 11	Customer	3	1	5	2	5	2	3	2	5	2
12.	Responden 12	Customer	4	2	4	1	4	2	5	2	5	1

No.	Nama	Jenis Pengguna	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13.	Responden 13	Customer	4	2	3	1	5	3	4	2	4	2
14.	Responden 14	Customer	3	1	4	2	4	2	5	1	4	1
15.	Responden 15	Customer	5	3	4	1	4	3	4	2	4	1
16.	Responden 16	Customer	4	1	4	2	5	2	3	2	5	2
17.	Responden 17	Customer	3	2	4	2	5	2	3	2	5	2
18.	Responden 18	Customer	4	2	4	1	4	2	3	2	5	1
19.	Responden 19	Customer	4	2	3	2	4	2	3	2	4	2
20.	Responden 20	Customer	5	1	3	1	5	1	4	1	5	1
21.	Responden 21	Customer	5	2	4	2	4	2	3	2	5	2
22.	Responden 22	Customer	4	1	5	2	4	1	4	2	5	2
23.	Responden 23	Customer	4	2	5	1	4	2	5	2	5	1
24.	Responden 24	Admin	5	1	3	1	5	2	3	1	4	1
25.	Responden 25	Admin	4	3	4	2	4	1	4	1	5	1

No.	Nama	Jenis Pengguna	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
26.	Responden 26	Admin	3	1	4	2	4	3	4	1	4	2
27.	Responden 27	Customer	3	2	4	1	5	2	4	1	4	1
28.	Responden 28	Customer	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
29.	Responden 29	Customer	4	1	3	1	5	2	4	2	4	2
30.	Responden 30	Customer	5	3	5	2	4	1	3	2	5	2

Keterangan :

Nilai 1 : “responden memilih “sangat tidak setuju”

Nilai 2 : “responden memilih “tidak setuju”

Nilai 3 : “responden memilih netral”

Nilai 4 : “responden memilih setuju”

Nilai 5 : “responden memilih sangat setuju”

Setelah melakukan penyebaran kuisioner SUS sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 4.2, nantinya akan dihitung untuk diberikan pembobotan sesuai dengan SUS *score*. Namun terdapat aturan dalam menghitung SUS *score*, berikut ini aturan-aturan saat pembobotan skor pada data skor asli hasil kuisioner:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor akhirnya merupakan hasil pengurangan skor responden (x) dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhirnya didapat hasil pengurangan 5 dikurangi skor responden (x).
3. Pembobotan SUS *score* didapat dari hasil penjumlahan keseluruhan skor responden dikali 2,5

Hasil dari perhitungan skor kuesioner masing – masing responden dengan ketentuan aturan SUS seperti yang dijelaskan sebelumnya dapat dilihat di Tabel 4.3 dan Tabel 4.4.

Tabel 4.3 Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5)

No.	Nama	Total Nilai Sebelum x 2,5
1.	Responden 1	28
2.	Responden 2	34
3.	Responden 3	28
4.	Responden 4	31
5.	Responden 5	30
6.	Responden 6	36
7.	Responden 7	31
8.	Responden 8	33

No.	Nama	Total Nilai Sebelum x 2,5
9.	Responden 9	34
10.	Responden 10	31
11.	Responden 11	32
12.	Responden 12	34
13.	Responden 13	30
14.	Responden 14	33
15.	Responden 15	31
16.	Responden 16	32
17.	Responden 17	30
18.	Responden 18	32
19.	Responden 19	28
20.	Responden 20	37
21.	Responden 21	31

Tabel 4.4 Hasil Skor SUS Responden (setelah dikali 2,5)

No.	Nama	Total Nilai Setelah x 2,5
1.	Responden 1	70
2.	Responden 2	85
3.	Responden 3	70
4.	Responden 4	77.5
5.	Responden 5	75
6.	Responden 6	90

No.	Nama	Total Nilai Setelah x 2,5
7.	Responden 7	77.5
8.	Responden 8	82.5
9.	Responden 9	85
10.	Responden 10	77.5
11.	Responden 11	80

Aturan SUS yang telah dijelaskan sebelumnya berlaku untuk 1 (satu) responden, sehingga didapat keseluruhan SUS *score*. Untuk perhitungan selanjutnya, SUS *score* dari masing-masing responden diambil rata-rata skor dengan cara menjumlahkan keseluruhan skor dan dibagi dengan jumlah responden, berikut rumusnya:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (1)$$

1. \bar{x} = Skor rata-rata
2. $\sum x$ = Jumlah skor SUS
3. n = Jumlah responden

Dari hasil perhitungan diatas didapatkan jumlah total nilai 30 responden adalah 2400. Selanjutnya, skor tersebut dirata-rata dan menghasilkan nilai akhir skor SUS yaitu 80 dengan kategori “*acceptable*” dan *rating* “*Excellent*”. Berdasarkan pada hasil tersebut, metode *User Centered Design* (UCD) dapat mendukung perancangan desain UI/UX *website* Tebuci Burger Bakar Cabang

Mojosari dan berhasil menghasilkan *prototype* desain UI yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu penelitian ini juga berhasil menghasilkan rekomendasi desain UI/UX yang dapat segera digunakan oleh *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari dalam pengembangan *website* berikutnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

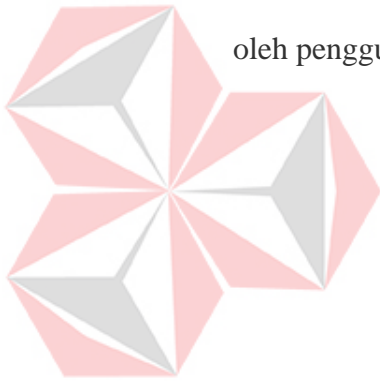
Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari maka dapat ditarik kesimpulan atas pembuatan proyek pada Kerja Praktik ini yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Pada Outlet Tebuci Burger Bakar Indonesia Cabang Mojosari Berbasis *Website*” sebagai berikut:

1. Hasil perancangan Desain UI/UX memuat solusi permasalahan yang ditemukan yaitu dengan memudahkan pengguna memesan makanan secara *online* dan dapat menjangkau pasar Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari lebih luas kembali.
2. Dengan adanya desain perancangan Desain UI/UX yang dapat melakukan pemesanan secara langsung pada *website* dengan baik dapat memudahkan *user* yang terlibat dalam menjalankan aplikasi tersebut.
3. Pengujian Desain UI/UX menggunakan *System Usability Scale* dengan penghitungan *SUS score*. Setelah dilakukan perancangan Desain UI/UX pada *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari menghasilkan skor 80 dengan rating “Excellent” yang artinya tampilan *website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari sudah lebih baik dan dapat diterima serta memudahkan pengguna yang terlibat dalam menggunakan *website* tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan teknologi. Adapun beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Hasil *prototype* ini dapat dilanjutkan untuk digunakan dan diimplementasikan bersamaan dengan pengembangan *front end* dan *back end website* Tebuci Burger Bakar Cabang Mojosari
2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi Tebuci Burger Bakar pada cabang lain untuk membuat *website* yang memiliki aktifitas serupa dengan tampilan *visual* yang simpel dan modern serta alur sistem yang mudah dipahami oleh pengguna.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). *User Centred Design for EASYREACH*.
- Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. 114-123.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *Jurnal Tanra*, 101-111.
- 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*, 105-119.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, 82-86.
- Irawati, R., & Prasetyo, I. B. (2021). Pemanfaatan Platform E-Commerce Melalui Marketplace Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan dan Mempertahankan Bisnis di Masa Pandemi (Studi pada UMKM Makanan dan Minuman di Malang). *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan*, 114-133.
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3281-3290.
- Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6495-6501.
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *JURNAL EKSPLORA INFORMATIKA*, 124-129.
- Munanto, T. C., Hartanto, R., & Fauziati, S. (2020). Pengujian Usabilitas Website Sistem Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (SSCN) Badan Kepegawaian Negera (BKN). *Jurnal ELTIKOM : Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi dan Komputer*, 1-10.
- Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *REPOSITOR*, 503-510.

Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web iwearup.com. *Visualita*, 31-44.

Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*.

Supardianto, & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* , 74~83.

Waryanto. (2018, January 22). *Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya*. Retrieved from niagahoster.co.id: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>



UNIVERSITAS
Dinamika