



**PERANCANGAN *UI/UX PROTOTYPE* APLIKASI PEMESANAN *DINE-IN*
DAN *MENU* PADA RESTORAN AYAM GEPREK NGLAMPANG
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

LAPORAN TUGAS AKHIR



Oleh:

Prasta Andriansyah

16410100083

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

**PERANCANGAN *UI/UX PROTOTYPE* APLIKASI PEMESANAN *DINE-IN*
DAN *MENU* PADA RESTORAN AYAM GEPREK NGLAMPANG
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Sistem Informasi**



Oleh:

**Nama : Prasta Andriansyah
NIM : 16.41010.0083
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2025

Tugas Akhir
PERANCANGAN *UI/UX* PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN *DINE-IN*
DAN *MENU* PADA RESTORAN AYAM GEPREK NGLAMPANG
MENGUNAKAN METODE *LEAN UX*

Dipersiapkan dan disusun Oleh:

Prasta Andriansyah

NIM: 16410100083

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Rabu, 15 Januari 2025

Pembimbing:

I. Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0726017801


II. Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

Pembahas:

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

NIDN. 0719016801


Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.03.26
18:04:25 +07'00'



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana


Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS
Dinamika

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

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

“Sambat dan bersyukur adalah bukti bahwa kita manusia”

-Prasta Andriansyah-



UNIVERSITAS
Dinamika

Saya ingin berterimakasih kepada kedua orang tua, saudara, dosen pembimbing, dosen pembahas, dan teman-teman yang telah memberikan do'a, dukungan, dan masukan dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, Terima kasih.



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai Mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Prasta Andriansyah
NIM : 16410100083
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Dine-in dan Menu Pada Restoran Ayam Geprek Nglampang Menggunakan Metode Lean UX

Menyatakan dengan sungguh-sungguh 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, 15 Januari 2025



Prasta Andriansyah

NIM: 16410100083

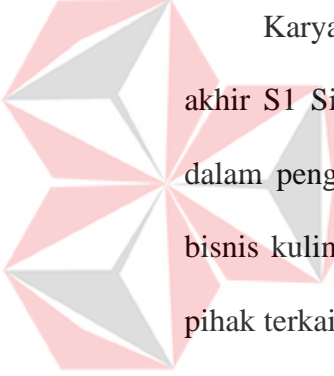
ABSTRAK

Pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang *optimal* menjadi elemen penting dalam mendukung layanan *digital*, termasuk pada restoran. Restoran Ayam Geprek Nglampang saat ini belum memiliki *website* maupun aplikasi pemesanan mandiri namun telah bekerja sama dengan *platform* pemesanan *online* seperti *GoFood*, *GrabFood*, dan *Shopeefood*. Selain itu restoran Ayam Geprek Nglampang juga menyediakan layanan pemesanan melalui situs <https://linkfly.to/50314sFAGeg> yang memiliki kekurangan yaitu pembeli harus memiliki akun *WhatsApp* agar dapat terhubung dengan akun bisnis restoran. Pembeli juga tidak dapat melihat meja dan *menu* yang tersedia sehingga membuat proses pemesanan menjadi lebih lama. Oleh sebab itu penelitian ini merancang *UI/UX prototype* aplikasi pemesanan *dine-in* dan *menu* pada Restoran Ayam Geprek Nglampang menggunakan metode *Lean UX*. Metode ini diterapkan melalui tahapan perencanaan, penelitian, desain, dan validasi secara iteratif untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan *usability testing* menggunakan lima *parameter*: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Hasil penelitian berupa perancangan desain aplikasi yaitu pemesanan *user* dengan *menu* pendaftaran, *menu login*, *menu pemesanan dine-in*, *menu pemesanan take away*, *menu admin*, *menu tambah makanan*, *menu tambah minuman*, *menu tambah meja*, *menu daftar pesanan*, dan *menu detail pesanan*. Sedangkan hasil pengujian dengan *usability testing* menunjukkan skor *learnability* sebesar 94%, *efficiency* 83,3%, *memorability* 82,5%, *error* 66,7%, dan *satisfaction* 81,7%. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah cukup baik dari segi kemudahan belajar, efisiensi, dan kepuasan pengguna, meskipun masih perlu peningkatan untuk mengurangi tingkat kesalahan pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan lebih lanjut untuk mengoptimalkan aplikasi dalam mendukung operasional restoran.

Kata Kunci: Aplikasi Pemesanan Restoran, *Lean UX*, *Usability Testing*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN DINE-IN DAN MENU PADA RESTORAN AYAM GEPREK NGLAMPANG MENGGUNAKAN METODE LEAN UX” ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasalam, keluarga, sahabat, serta seluruh umat Islam yang istiqamah dalam mengikuti sunnah beliau.

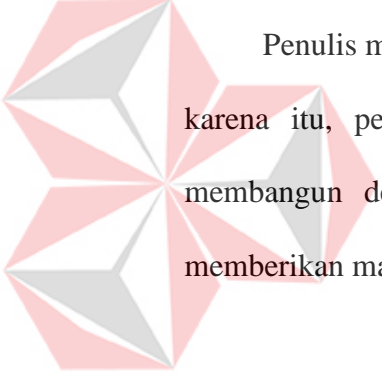


Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir S1 Sistem Informasi sekaligus sebagai upaya penulis untuk berkontribusi dalam pengembangan solusi teknologi yang praktis dan bermanfaat bagi dunia bisnis kuliner. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak terkait dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna (*UI/UX*) pada layanan pemesanan makanan.

Selama proses penyusunan karya ilmiah ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik berupa ilmu, waktu, maupun dukungan moral. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang Tua, atas doa, semangat, dan dukungan tiada henti yang menjadi kekuatan utama dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Universitas Dinamika, yang telah menyediakan fasilitas serta dukungan akademik dalam penyusunan karya ini.
3. Ibu Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT., yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi selama proses penelitian ini berlangsung.

4. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom., atas pandangan dan koreksi yang sangat membantu dalam penyelesaian karya ini.
5. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku pembahas atas koreksi, masukan, dan saran sehingga penulis dapat menyempurnakan laporan tugas akhir.
6. Ramadhany, Adam Rosyad, Fredho yang telah menemani dan mendukung penulis sejak perkuliahan hingga penulisan laporan tugas akhir.
7. Teman-teman *The Sunarno* atas dukungan moral di saat penulis kurang motivasi dalam mengerjakan tugas akhir.
8. Teman-teman Stikom *Cyber Sports* yang memberi dorongan agar penulis menyelesaikan perkuliahan.



Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal jariyah yang diridhai Allah SWT.

Surabaya, 13 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	15
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	6
BAB II	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 <i>User Interface</i>	8
2.3 <i>User Experience</i>	8
2.4 <i>Lean UX</i>	9
2.5 <i>Usability Testing</i>	12
2.6 Skala Likert	13
BAB III	15
3.1 <i>Outcomes, Assumption, Hypotheses</i>	15
3.2 <i>Collaborative Design</i>	18
3.2.1 <i>Create an MVP</i>	18
3.2.2 <i>Research and Learning</i>	19
BAB IV	20

4.1	<i>Outcomes, Assumption, Hypotheses</i>	20
4.2	<i>Collaborative Design</i>	23
4.3	<i>Create an MVP</i>	31
4.4	<i>Research and Learning</i>	43
BAB V		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		53



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan <i>Linkfly</i> Ayam Geprek Nglampang saat Ini.....	2
Gambar 1.2 Tampilan Pemesanan <i>Menu</i> Ayam Geprek Nglampang <i>via WhatsApp</i>	2
Gambar 2.1 Metode <i>Lean UX</i> (Gothelf, 2016)	10
Gambar 2.2 Atribut <i>Usability</i> Jacob Nielsen	12
Gambar 2.3 Pembobotan Skala Likert Menurut Hidayat (2021)	14
Gambar 3.1 Metode <i>Lean UX</i>	15
Gambar 3.2 <i>Proto-persona Owner</i>	17
Gambar 3.3 <i>Proto-persona Admin</i>	17
Gambar 3.4 <i>Proto-persona Pembeli</i>	18
Gambar 4.1 <i>Proto-persona Owner</i>	21
Gambar 4.2 <i>Proto-persona Admin</i>	22
Gambar 4.3 <i>Proto-persona Pembeli</i>	22
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Halaman Awal.....	23
Gambar 4.5 <i>Wireframe User Login</i> dan <i>Daftar</i>	24
Gambar 4.6 <i>Wireframe Menu Awal User</i>	24
Gambar 4.7 <i>Wireframe Menu Dine-in Pesan Meja</i>	25
Gambar 4.8 <i>Wireframe Menu Dine-in Pesan Makanan</i>	25
Gambar 4.9 <i>Wireframe Menu Dine-in Pesan Minuman</i>	26
Gambar 4.10 <i>Wireframe Menu Dine-in Pesanan</i>	26
Gambar 4.11 <i>Menu Take-away Pesan Makanan</i>	27
Gambar 4.12 <i>Menu Take-away Pesan Minuman</i>	27
Gambar 4.13 <i>Menu Take-away Pesanan</i>	28
Gambar 4.14 <i>Wireframe Halaman Awal dan Login</i>	28
Gambar 4.15 <i>Wireframe Halaman Awal Admin</i>	29
Gambar 4.16 <i>Wireframe Halaman Tambah Makanan</i>	29
Gambar 4.17 <i>Wireframe Halaman Tambah Minuman</i>	30
Gambar 4.18 <i>Wireframe Halaman Tambah Meja</i>	30
Gambar 4.19 <i>Wireframe Halaman Daftar Pesanan</i>	31
Gambar 4.20 <i>Wireframe Halaman Detail Pesanan</i>	31

Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Halaman Awal	32
Gambar 4.22 <i>Prototype User Login dan Daftar</i>	33
Gambar 4.23 <i>Prototype Menu Awal User</i>	33
Gambar 4.24 <i>Prototype Menu Dine-in Pesan Meja</i>	34
Gambar 4.25 <i>Prototype Menu Dine-in Pesan Makanan</i>	34
Gambar 4.26 <i>Prototype Menu Dine-in Pesan Minuman</i>	35
Gambar 4.27 <i>Protoypte Menu Dine-in Pesanan</i>	35
Gambar 4.28 <i>Prototype Menu Take Away Pesan Makanan</i>	36
Gambar 4.29 <i>Prototype Menu Take Away Pesan Minuman</i>	36
Gambar 4.30 <i>Prototype Menu Take Away Pesanan</i>	37
Gambar 4.31 <i>Prototype Halaman Awal Admin</i>	37
Gambar 4.32 <i>Prototype Menu Awal Admin</i>	38
Gambar 4.33 <i>Prototype Halaman Tambah Makanan</i>	38
Gambar 4.34 <i>Prototype Halaman Tambah Minuman</i>	39
Gambar 4.35 <i>Prototype Halaman Tambah Meja</i>	39
Gambar 4.36 <i>Prototype Halaman Daftar Pesanan</i>	40
Gambar 4.37 <i>Prototype Halaman Detail Pesanan</i>	40
Gambar 4.38 <i>Design Guidelines</i>	41
Gambar 4.39 <i>Skala Likert</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Kuisisioner <i>Usability</i> Analisis <i>Website</i> Kompetitor.....	4
Tabel 1.2 <i>Detail</i> Analisis <i>Website</i> Kompetitor Hasil Pengolahan Kuisisioner Dengan Metode <i>Usability</i>	4
Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan <i>Usability Testing</i>	13
Tabel 4.1 Daftar <i>Task Maze</i>	43
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Task Maze</i>	44
Tabel 4.3 Hasil <i>Usability Testing</i>	46



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Penyebaran Kuesioner Akhir menggunakan Usability Testing dengan 30 responden.....	53
Lampiran 2 Scan Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	54
Lampiran 3 Surat Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah.....	55
Lampiran 4 Hasil Plagiasi	56
Lampiran 5 Biodata Penulis	63



UNIVERSITAS
Dinamika

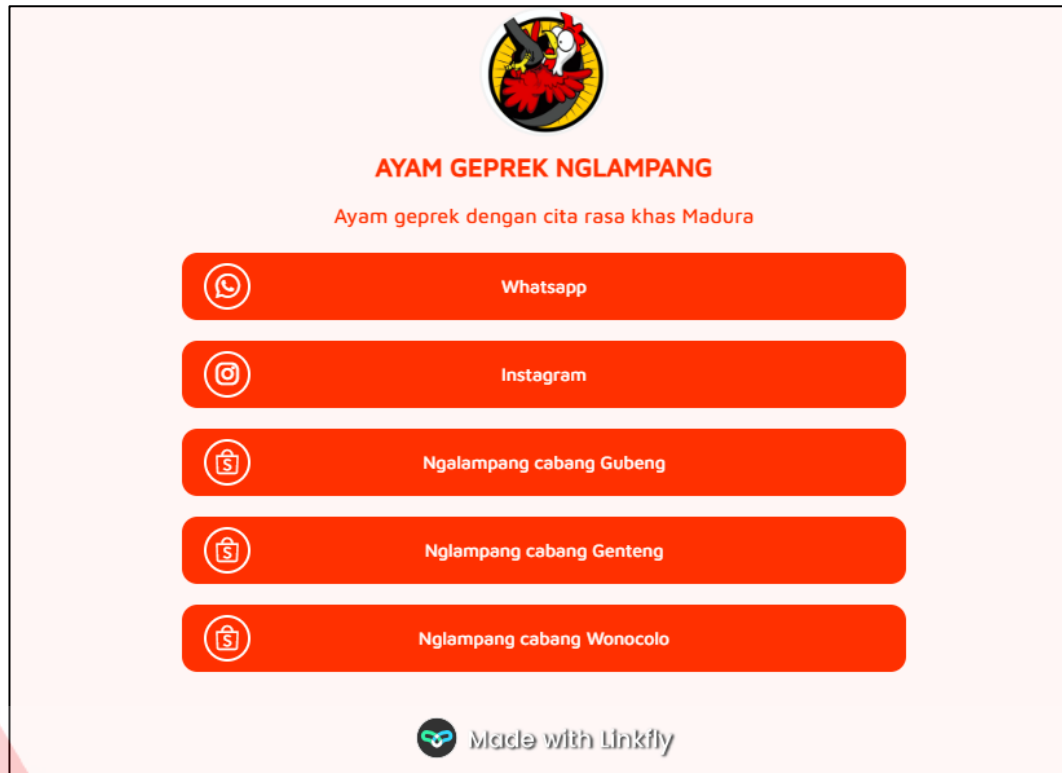
BAB I

PENDAHULUAN

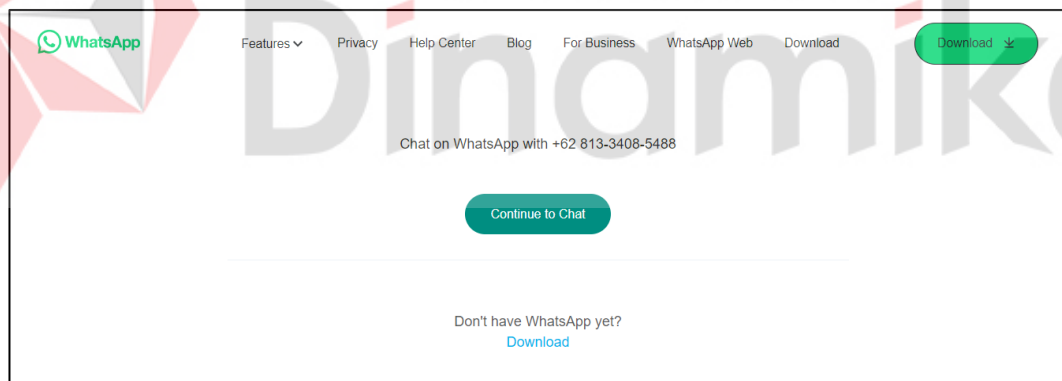
1.1 Latar Belakang

Industri restoran merupakan salah satu sektor yang terus berkembang di seluruh dunia. Restoran tidak hanya berperan sebagai tempat untuk menyediakan makanan dan minuman, tetapi juga menjadi pusat kegiatan sosial, pertemuan bisnis, serta destinasi rekreasi bagi masyarakat. Berbagai aplikasi *mobile*, *platform* pemesanan *online*, serta integrasi sistem manajemen restoran telah menjadi bagian integral dari strategi bisnis restoran *modern*. Namun demikian, sementara teknologi memberikan peluang baru, juga memberikan tantangan baru bagi pemilik restoran dalam memahami kebutuhan pembeli, mengelola persediaan, meningkatkan efisiensi operasional, dan meningkatkan pengalaman pembeli secara keseluruhan.

Ayam Geprek Nglampang adalah warung makan yang menjual ayam geprek sebagai menu utamanya. Saat ini, restoran Ayam Geprek Nglampang sudah memiliki dua cabang di wilayah Surabaya yaitu Cabang Genteng Bandar dan Gubeng Kertajaya. Saat ini, Restoran ini belum memiliki *website* maupun aplikasi pemesanan mandiri namun telah bekerja sama dengan *platform* pemesanan *online* seperti GoFood, Grab, dan Shopeefood. Selain itu, Ayam Geprek Nglampang ini memiliki media promosi berupa *Instagram* yang menyediakan layanan pemesanan melalui situs <https://linkfly.to/50314sFAGeg> seperti pada gambar 1, yang kemudian diteruskan dengan menghubungi *admin* menggunakan *chat WhatsApp* seperti pada gambar 2. *Linkfly* adalah sebuah situs untuk menghubungkan semua media sosial menjadi satu, dalam hal ini menghubungkan akun *Instagram* dan *WhatsApp* milik Ayam Geprek Nglampang.



Gambar 1.1 Tampilan *Linkfly* Ayam Geprek Nglampang saat Ini.



Gambar 1.2 Tampilan Pemesanan *Menu* Ayam Geprek Nglampang *via WhatsApp*.

Proses pemesanan yang berjalan saat ini yaitu pembeli melakukan pemesanan melalui aplikasi GoFood dan sejenisnya untuk pembelian *take-out*, sedangkan pemesanan *dine-in* pembeli datang ke restoran memesan *menu*. Kemudian koki memasak pesanan. Setelah pesanan selesai pembeli membayar lalu makanan diberikan kepada pembeli. Selain itu, pembeli juga dapat melakukan pemesanan melalui *WhatsApp* dengan menghubungi nomer *admin*. Dalam proses pemesanan Ayam Geprek Nglampang saat ini terdapat kelebihan yaitu pembeli

dapat melihat lokasi outlet Ayam Geprek Nglampang dan dapat memesan *menu* secara *online* melalui aplikasi *chat WhatsApp*. Namun *linkfly* tersebut memiliki kekurangan yang menjadi permasalahan yaitu pembeli harus memiliki akun *WhatsApp* agar bisa terhubung dengan akun bisnis restoran. Kemudian pembeli juga tidak dapat melihat daftar *menu* dan meja yang tersedia melalui *linkfly*. Hal ini mengharuskan pembeli menghubungi *admin* melalui *WhatsApp* atau datang ke restoran untuk melihat meja dan *menu* yang tersedia membuat proses pemesanan *menu* menjadi lebih lama.

Dengan melihat permasalahan yang ada pada proses pemesanan Ayam Geprek Nglampang saat ini maka dibutuhkan aplikasi pemesanan tempat *dine-in* dan *menu* pada restoran Ayam Geprek Nglampang. Namun sebelum dibuatkan aplikasi untuk melihat jalannya aplikasi, maka dibuatkan perancangan *UI/UX* terlebih dahulu. Perancangan *UI/UX* pada penelitian ini menggunakan metode *Lean UX*. Metode ini dipilih karena prosesnya berfokus pada pengembangan perangkat lunak dalam siklus yang lebih pendek namun tetap berfokus kepada pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Menurut Rabbani,dkk (2019) metode *Lean UX* memiliki pendekatan yang berpusat pada pengguna dan berfokus pada pengurangan proses yang tidak penting selama pengembangan aplikasi dan juga meningkatkan pengalaman pengguna melalui beberapa iterasi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk dokumentasi. Karena menurut Rubbin & Chisnell (2008) Aplikasi yang baik adalah aplikasi yang memiliki tingkat usabilitas dan komparabilitas yang tinggi.

Sebelum perancangan *UI/UX*, diperlukan analisis kompetitor. Oleh sebab itu analisis *website* kompetitor yang digunakan pada penelitian ini ada tiga, yaitu *brand* KFC, McDonalds, dan Wingstop. Penyebaran kuisioner untuk analisis *website* kompetitor dilakukan kepada 30 responden menggunakan kriteria dari *Usability*. Karakteristik responden kuisioner adalah konsumen produk Mcdonalds, KFC, dan Wingstop yang tinggal di area Surabaya dan membeli produk ayam goreng di area surabaya, jenis kelamin pria dan wanita, usia berkisar antara 17 – 55 Tahun (Usia produktif, Status Pelajar dan atau pekerja. Hasil kuisioner *usability* untuk analisis *website* kompetitor dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Kuisisioner *Usability Analisis Website* Kompetitor

Nama Website	Keunggulan	Kelemahan	Jumlah Responden	Nilai Akhir Kuesioner	Rata-rata jumlah pengunjung website pertahun
McDonald's	Tampilan <i>website</i> menarik dan memberikan gambaran <i>menu</i> yang tertera	Pemilihan warna <i>font</i> tidak cocok untuk konsumen lansia	30	71,9%	407,499
KFC	Tampilan <i>website</i> menarik dan memberikan gambaran <i>menu</i> yang tertera	<i>Website</i> sedikit lebih berat dari kompetitor dan terkadang tidak dapat memuat gambar <i>menu</i>	30	64,7%	360,473
Wingstop	<i>Website</i> sederhana dan mudah digunakan	<i>Website</i> tidak menyediakan gambar dari <i>menu</i> yang ditawarkan	30	60,6%	157,200

Sedangkan untuk *detail* hasil kuisisioner *Usability Analisis Website* Kompetitor dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 *Detail Analisis Website* Kompetitor Hasil Pengolahan Kuisisioner Dengan Metode *Usability*

No	Website	<i>Learnability</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Memorability</i>	<i>Error</i>	<i>Satisfaction</i>	Rata-rata Keseluruhan
1	McDonald's	76,5%	75%	70,8%	62,5%	74,7%	71,9%
2	KFC	65,5%	67,5%	60%	64,1%	66,6%	64,7%
3	Wingstop	60,8%	63,3%	58,3%	61,1%	59,7%	60,6%

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner pada tabel 1.1 dan 1.2 dapat dijelaskan bahwa responden merasa puas terhadap desain *UI/UX brand* McDonald's dengan hasil rata-rata kepuasan *learnability* sebesar 76,5%, *Efficiency*

75%, *Memorability* 70,8%, *Error* 62,5%, dan *Satisfaction* 74,7% dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 71,9%. Berdasarkan hasil kuesioner di atas, diperoleh kesimpulan bahwa, *UI/UX* aplikasi McDonald's akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan desain *UI/UX* aplikasi Ayam Geprek Nglampang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana melakukan perancangan antarmuka pada aplikasi pemesanan *dine-in* dan *menu* pada Restoran Ayam Geprek Nglampang menggunakan metode *Lean UX*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. Jumlah responden untuk penyebaran kuisisioner awal dan pengujian akhir pada *usability testing* masing-masing berjumlah 30 orang.
2. Responden dari kuisisioner ini adalah kasir sebagai *admin* aplikasi, pemilik, dan pembeli restoran Ayam Geprek Nglampang.
3. Hasil penelitian berupa perancangan tampilan *front end* dan *back end* aplikasi pemesanan *dine-in* dan *menu*.
4. Pengujian testing *UI* yang digunakan adalah *Usability Testing* dengan dibantu aplikasi *MAZE*.
5. Penelitian ini berfokus pada proses transaksi pemesanan secara *dine-in* dan *menu* pada aplikasi pemesanan *menu* Restoran Ayam Geprek Nglampang.
6. Kasir bertugas untuk menerima dan memproses pesanan serta pembayaran.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini menghasilkan perancangan *UI/UX* aplikasi pemesanan *menu* secara *dine-in* dan *take away* pada Restoran Ayam Geprek Nglampang dengan metode *Lean UX*.

1.5 Manfaat

Dengan melakukan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan interaksi pembeli dengan aplikasi pemesanan secara *dine-in* dan *menu* pada Restoran Ayam Geprek Nglampang.
2. Membantu mempermudah pengembangan aplikasi pemesanan meja dan *menu* pada Ayam Geprek Nglampang di kemudian hari.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Muhamad Syafi'i, 2021)	Perancangan Desain <i>UI/UX</i> Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada UKM MNDecoration Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	Hasil penelitian berupa <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan dekorasi pernikahan pada UKM MNDecoration dengan <i>success rate prototype</i> mencapai 76%
Perbedaan: <i>UI/UX</i> aplikasi yang dirancang adalah aplikasi pemesanan dekorasi pernikahan pada UKM MNDecoration			
2	(Ramawan Aditya Maullana Putra, 2022)	Perancangan Desain <i>UI/UX Prototype</i> Aplikasi Pemesanan Kaos Pada UMKM Fillmore.Co Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	Hasil penelitian berupa <i>UI/UX</i> aplikasi pemesanan kaos pada UMKM Fillmore.Co dengan penambahan komponen <i>Inbound Marketing</i> berupa katalog produk dan <i>search</i>
Perbedaan: <i>UI/UX</i> aplikasi yang dirancang adalah aplikasi pemesanan kaos pada UMKM Fillmore.Co			
3	(Andika Putra Pratama, 2023)	Perancangan Desain <i>UI/UX</i> Aplikasi Penjualan Perabotan Dapur Pada CV. Sukses Aman dan Tentram Dengan Metode <i>Lean UX</i>	Hasil penelitian berupa <i>UI/UX website</i> penjualan perabotan dapur dimana pengujian desain menggunakan metode <i>usability testing</i> yang menghasilkan <i>learnability</i> sebesar 81,63%, <i>efficiency</i> sebesar 78,5%, <i>memorability</i> sebesar 77,52%, <i>errors</i> sebesar 70%, dan <i>satisfactions</i> sebesar 77,3%
Perbedaan: <i>UI/UX</i> aplikasi yang dirancang adalah aplikasi penjualan perabotan dapur			
4	(Ika Yolanda, 2019)	Analisa dan Evaluasi <i>User Experience Design</i> Sistem Informasi Tugas Akhir Menggunakan Metode <i>Lean UX</i> (Studi Kasus: Jurusan Teknik Informatika UIN SUSKA Riau)	Sistem informasi Tugas Akhir telah dibangun kembali menggunakan <i>Framework Yii</i> dan telah memperbaiki <i>problem</i> dari sistem lama berdasarkan masukan pengguna
Perbedaan: Penelitian ini berisikan evaluasi Sistem Tugas Akhir jurusan Teknik Informatika UIN SUSKA Riau dan menghasilkan rekomendasi tampilan untuk sistem tersebut			
5	(Heryawan Wisnuyana, 2021)	Analisis dan Perancangan <i>User</i>	Hasil penelitian berupa <i>prototype UI/UX website</i> aplikasi transaksi pemesanan dan

		<i>Interface Transaksi dan Pemasaran Pada Kunokini Cafe & Resto Berbasis User Centered Design (UCD)</i>	Aplikasi pemesanan KUNOKINI Cafe & Resto
Perbedaan: Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah <i>User Centered Design</i> dan hasil <i>UI/UX</i> berupa <i>website</i>			
6	(Nailul, Faishal, & Alvi, 2021)	Perancangan <i>User Interface Pada Aplikasi Customer Layanan Pemesanan Makanan "EatAja"</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>	Hasil penelitian berupa <i>prototype UI/UX</i> aplikasi layanan pemesanan makanan "EatAja" dimana pengujian desain menggunakan metode <i>System Usability Scale (SUS)</i>
Perbedaan: Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah <i>User Centered Design</i> dan hasil <i>UI/UX</i> berupa aplikasi <i>mobile</i>			

2.2 User Interface

Menurut Hidayatullah & Mangaras (2020) *User Interface* adalah penyesuaian komunikasi antara pengguna dengan sistem sebuah *program*, baik itu *website*, *mobile*, maupun *desktop*. Penyesuaian itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap *program* yang tengah dikembangkan. Lingkup *UI* tersebut meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu *program* dengan penggunanya.

2.3 User Experience

Menurut Hidayatullah & Mangaras (2020) *User Experience* adalah pengalaman yang diberikan sebuah aplikasi kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan. Selain itu, *User Experience* harus berfokus pada pemahaman terhadap pengguna seperti apa yang mereka butuhkan, apa yang mereka hargai, kompetensi yang mereka miliki, dan keterbatasan mereka (Ferdianto, 2019). Adapun menurut Frank Guo (2012) *user experience* memiliki empat elemen yaitu:

1. Usability

Usability adalah bagaimana pengguna dapat menggunakan produk tersebut dengan mudah.

2. *Valuable*

Valuable berhubungan dengan nilai yang ditawarkan kepada pengguna ketika menggunakan aplikasi. Hal ini misalnya membuat pengguna merasa lebih mudah melakukan transaksi menggunakan aplikasi dibandingkan cara konvensional.

3. *Adoptability*

Adoptability berhubungan tentang kemudahan pengguna dalam transaksi pengguna terkait aplikasi seperti melakukan transaksi pembelian, mengunduh, memasang aplikasi, dan menggunakan produk.

4. *Desireability*

Desirability berhubungan dengan daya tarik emosional dari pengguna. Maksudnya adalah pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut. Perlu diperhatikan bahwa *desirability* ini bukan hanya tentang tampilan yang menarik, namun desain yang dibuat harus memudahkan pengguna memahami aplikasi.

2.4 *Lean UX*

Menurut Gothelf (2013) *Lean UX* adalah suatu metode perancangan UI/UX guna meminimalisir proses desain UX dengan berpedoman pada tiga prinsip yaitu:

1. *Lean Startup*

Lean Startup bertujuan untuk mengurangi hal-hal yang tidak berguna dalam proses mendesain. Proses ini diawali dengan mengurangi dokumen dengan membuat *design artifact*. Proses selanjutnya adalah dengan mendorong keselarasan tim agar dapat membawa pihak *non*-desainer ke dalam proses desain. Terakhir adalah menggeser pola pikir yang telah diperoleh dari mengadopsi model berdasarkan eksperimen cepat dan mempelajari seberapa baik ide yang telah dipaparkan tepat sasaran.

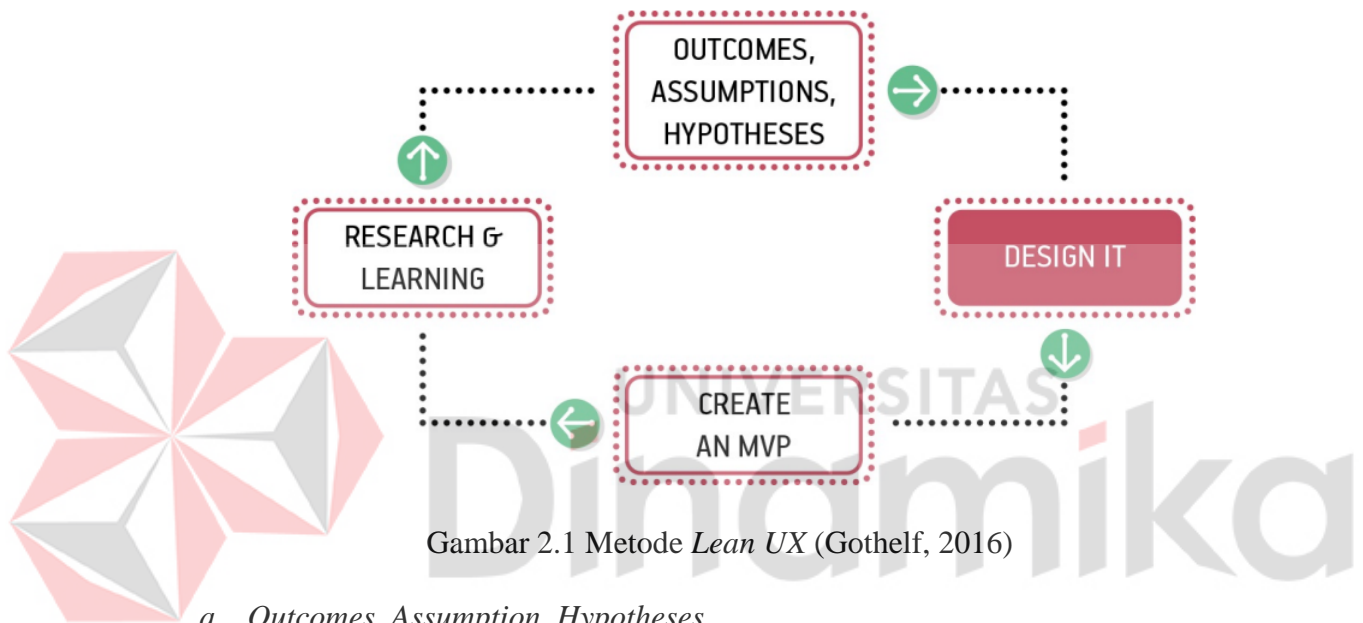
2. *Design Thinking*

Design Thinking bertujuan untuk memperluas cakupan kerja melebihi *desain interface* maupun *design artifact* yang telah dibuat. Dengan kata lain *design*

thinking bertujuan untuk membuat desainer berinovasi dan kritis sehingga desain yang dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

3. Agile

Agile berfokus pada pengembangan perangkat lunak dalam siklus yang lebih pendek, memberikan nilai secara teratur, dan pembelajaran berkelanjutan. Metode *Lean UX* sendiri memiliki empat tahapan dalam perancangan dan pengembangan sebuah sistem. Tahapan metode *Lean UX* antara lain yaitu:



Outcomes, Assumptions, Hypotheses merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam membuat *user interface* dengan membuat daftar asumsi permasalahan *user*, membuat hipotesis, lalu dan menuliskan hasil dari penyelesaian masalah. Pada tahap ini terdapat lima tahapan yaitu:

1. *Problem Statement* mendefinisikan masalah yang akan dihadapi oleh *user* ketika menggunakan produk agar nantinya ketika aplikasi dibuat, pengguna tidak menemui kendala tersebut. Pembuatan *problem statement* diperoleh dari hasil diskusi dengan *stakeholder*.
2. *Assumption Worksheet* berisikan asumsi-asumsi dari tahap sebelumnya. Semua permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya kemudian dituliskan dokumen *assumptions worksheet*. Dokumen ini terdiri dari *business assumption* dan *user assumption*.

3. *Prioritizing Assumption* adalah pemeringkatan prioritas asumsi pada dokumen *assumption worksheet*. Tujuan dari pemeringkatan asumsi adalah agar tim dapat fokus menyelesaikan *problem* pada peringkat prioritas tertinggi terlebih dahulu.
4. *Hypothese* adalah tahap pembuatan hipotesis berdasarkan asumsi-asumsi yang dikumpulkan.
5. *Proto-persona* adalah representasi pengguna aplikasi. Pembuatan *proto-persona* mencakup identitas pengguna, faktor yang mempengaruhi perilaku, kebutuhan, halangan, dan keinginan pengguna.

b. *Collabrative Design*

Merupakan sketsa kasar dari desain aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data kebutuhan pengguna. Pada sketsa yang dibuat perlu dilampirkan *style guide* yang berisikan warna, panduan jenis *font*, *menu*, *icon*, dan tombol dengan mengacu pada kebutuhan data pengguna. Sketsa adalah gambaran kasar dalam perencanaan sebuah produk.

c. *Create an MVP*

Minimum Viable Product (MVP) merupakan versi paling sederhana dari sebuah aplikasi namun dengan fitur yang cukup untuk membuat pengguna dapat memanfaatkan aplikasi tersebut. Pada tahapan ini dibuatlah sebuah *prototype* aplikasi agar pengguna dapat mensimulasikan bagaimana aplikasi tersebut bekerja. *Prototype* sendiri merupakan sebuah rancangan awal sebuah produk dengan tujuan memberi gambaran nyata dari sebuah produk.

d. *Research and Learning*

Research and Learning merupakan tahapan pengujian terhadap *MVP* yang telah dibuat dengan cara melakukan riset terhadap pengguna aplikasi. Riset pengguna merupakan pendekatan paling baik dalam pengembangan desain *UX*. Riset dapat dilakukan dengan cara mewawancarai pengguna secara langsung atau menggunakan angket kepuasan pengguna. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.5 Usability Testing

Usability menurut ISO 9241-11:2018 adalah tentang sejauh mana suatu sistem, produk, atau layanan dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan berdasarkan pada *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* dalam konteks penggunaan tertentu.

Sementara Nielsen (2012) mengatakan bahwa *usability* mengacu kepada metode untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam proses mendesain suatu *UI/UX*. Pada ISO 9241-11:2018 menyebutkan terdapat tiga atribut dalam *usability*, Nielsen berpendapat bahwa terdapat lima atribut dalam *usability* yaitu antara lain:

1. *Learnability*: seberapa mudah *user* mempelajari dan menyelesaikan tugas dasar saat pertama kali mencoba aplikasi.
2. *Efficiency*: seberapa cepat *user* menjalankan aplikasi.
3. *Memorability*: seberapa mudah *user* mengingat semua *menu* yang ada pada aplikasi.
4. *Error*: seberapa banyak *error* yang ditemui *user*, sejauh apa dampak yang ditimbulkan *error* tersebut, dan seberapa mudah *user* mengatasi *error* tersebut.
5. *Satisfaction*: bagaimana tanggapan *user* setelah mencoba aplikasi dan seberapa puas mereka.



Gambar 2.2 Atribut *Usability* Jacob Nielsen

Daftar pertanyaan terkait *usability testing* dapat dilihat pada Tabel 2.1 di bawah

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan *Usability Testing*

No	Pertanyaan
<i>Learnability</i>	
1	<i>Website</i> mudah digunakan
2	Saya dapat memahami <i>menu</i> yang tersedia pada <i>website</i>
3	Saya dapat membaca dan memahami teks yang ada pada <i>website</i>
4	Tanpa ada yang memandu saya mampu mempelajari penggunaan <i>website</i> ini
5	<i>Website</i> ini menyediakan semua informasi yang saya butuhkan
<i>Efficiency</i>	
6	Saya dapat menjalankan fitur yang ingin saya akses dengan cepat
7	Saya dapat melakukan transaksi dengan mudah
8	Saya dengan cepat menemukan informasi yang saya butuhkan
<i>Memorability</i>	
9	Saya dapat mengingat semua fitur yang tersedia pada <i>website</i>
10	Saya dapat mengingat cara melakukan transaksi pada <i>website</i>
<i>Error</i>	
11	Terdapat <i>error</i> sehingga saya tidak dapat mengakses beberapa fitur pada <i>website</i> ini
12	<i>Website</i> memberi pesan pemberitahuan apabila terjadi <i>error</i>
13	Apabila terjadi <i>error</i> saya tidak tahu cara mengatasinya
<i>Satisfaction</i>	
14	Saya menyukai tampilan <i>website</i> ini
15	<i>Website</i> ini memudahkan transaksi yang saya lakukan
16	<i>Website</i> ini nyaman digunakan

2.6 Skala Likert

Hidayat (2021) mengatakan bahwa Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang gejala atau masalah yang terjadi di masyarakat atau dialaminya. Hidayat menjelaskan pembobotan Skala Likert sebagai berikut:

Pernyataan Positif	Nilai	Pernyataan Negatif	Nilai
Sangat setuju : SS	4	Sangat setuju : SS	1
Setuju : S	3	Setuju : S	2
Tidak setuju : TS	2	Tidak setuju : TS	3
Sangat tidak setuju : SS	1	Sangat tidak setuju : SS	4

Pernyataan Positif	Nilai	Pernyataan Negatif	Nilai
Sangat penting : SP	4	Sangat penting : SP	1
Penting : P	3	Penting : P	2
Tidak penting : TP	2	Tidak penting : TP	3
Sangat tidak penting : STP	1	Sangat tidak penting : STP	4

Pernyataan Positif	Nilai	Pernyataan Negatif	Nilai
Sangat puas : SP	4	Sangat puas : SP	1
Puas : P	3	Puas : P	2
Tidak puas : TP	2	Tidak puas : TP	3
Sangat tidak puas : STP	1	Sangat tidak puas : STP	4

Gambar 2.3 Pembobotan Skala Likert Menurut Hidayat (2021)

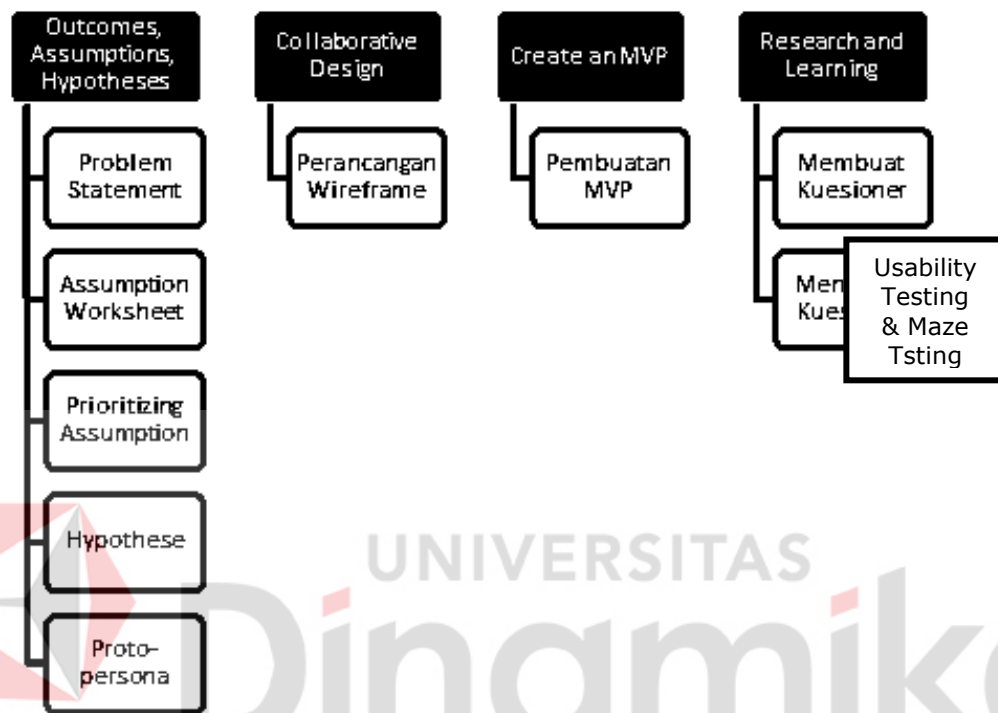


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga) tahapan berdasarkan tahapan-tahapan yang terstruktur yaitu tahap awal, tahap pengembangan, dan tahap akhir.



Gambar 3.1 Metode *Lean UX*

3.1 Outcomes, Assumption, Hypotheses

Tahapan ini berisikan tentang asumsi-asumsi yang dibuat berdasarkan permasalahan *user* yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah hipotesis lalu dibuatkan solusi terkait masalah yang ada. Adapun pada tahap ini terdapat lima langkah yaitu antara lain:

3.1.1 Problem Statement

Problem Statement mendefinisikan masalah yang akan dihadapi oleh *user* ketika menggunakan produk agar nantinya ketika aplikasi dibuat, pengguna tidak menemui kendala tersebut. Pembuatan *problem statement* diperoleh dari hasil

diskusi dengan *stakeholder*. Dalam studi kasus ini *problem statement* pada penelitian ini adalah :

1. *WhatsApp* pemesanan Ayam Geprek Nglampang dimaksudkan agar pembeli dapat memesan produk secara *online*. Hasil observasi menunjukkan bahwa layanan produk tidak dapat memenuhi tujuan karena pembeli tidak dapat melihat daftar *menu* pada *WhatsApp* sehingga menyebabkan pembeli harus menghubungi *admin* yang membuat proses pemesanan makanan menjadi lama.
2. Bagaimana merancang *UI/UX* pada restoran Ayam Geprek Nglampang dapat mengembangkan aplikasi Pemesanan Ayam Geprek Nglampang sehingga pembeli dapat memenuhi tujuannya untuk memesan produk secara *online*.

3.1.2 Assumption Worksheet

Assumption Worksheet berisikan asumsi-asumsi dari tahap sebelumnya. Semua asumsi terkait permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya kemudian dituliskan dokumen *assumptions worksheet*.

3.1.3 Prioritizing Assumption

Prioritizing Assumption adalah pemeringkatan prioritas asumsi pada dokumen *assumption worksheet*. Tujuan dari pemeringkatan asumsi adalah agar tim dapat fokus menyelesaikan *problem* pada peringkat prioritas tertinggi terlebih dahulu.

3.1.4 Proto-persona

Proto-persona adalah representasi pengguna aplikasi berdasarkan hasil *research* terhadap *user* yang berisi identitas pengguna, faktor yang mempengaruhi perilaku, kebutuhan, halangan, dan keinginan pengguna. Pembuatan *proto-persona* dilakukan untuk mempersingkat waktu identifikasi pengguna dibandingkan harus melakukan *interview* pada banyak orang. *Proto-persona* dibuat berdasarkan hasil diskusi *development team*.



Yeni, 45, Owner

Behavior

Ibu Rumah Tangga
Memiliki pengalaman transaksi online
Baru memulai bisnis di era digital

Obstacle

Bingung melayani pemesanan offline dan via WhatsApp

Goal & Objective

Mebutuhkan aplikasi yang dapat mengelola pemesanan online dan offline

Gambar 3.2 Proto-persona Owner



26, Kasir

Behavior

Berpengalaman sebagai admin restoran
Memiliki pengalaman bertransaksi online
Sering berinteraksi dengan pembeli

Obstacle

Menghabiskan waktu membalas chat WhatsApp pembeli yang memesan menu tapi menunya habis hingga pembeli tidak jadi beli

Goal & Objective

Mebutuhkan aplikasi yang dapat menampilkan menu sehingga tidak menghabiskan waktu untuk membalas chat

Gambar 3.3 Proto-persona Admin

Gambar 3.4 *Proto-persona* Pembeli

3.2 Collaborative Design

Collabrative Design merupakan sketsa kasar dari desain aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data kebutuhan pengguna. Pada sketsa yang dibuat perlu dilampirkan *style guide* yang berisikan warna, panduan jenis *font*, *menu*, *icon*, dan tombol dengan mengacu pada kebutuhan data pengguna. Sketsa adalah gambaran kasar dalam perencanaan sebuah produk.

3.2.1 Create an MVP

Minimum Viable Product (MVP) merupakan versi paling sederhana dari sebuah aplikasi namun dengan fitur yang cukup untuk membuat pengguna dapat memanfaatkan aplikasi tersebut. Pada tahapan ini dibuatlah sebuah *prototype* aplikasi agar pengguna dapat mensimulasikan bagaimana aplikasi tersebut bekerja. *Prototype* sendiri merupakan sebuah rancangan awal sebuah produk dengan tujuan memberi gambaran nyata dari sebuah produk.

3.2.2 *Research and Learning*

Research and Learning merupakan tahapan pengujian terhadap MVP yang telah dibuat dengan cara melakukan riset terhadap pengguna aplikasi. Riset pengguna merupakan pendekatan paling baik dalam pengembangan desain UX. Riset dapat dilakukan dengan cara mewawancarai pengguna secara langsung atau menggunakan angket kepuasan pengguna. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengujian MVP menggunakan *tools MAZE* dan *usability testing*. *Usability testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk berdasarkan interaksi oleh pengguna. Dalam *usability testing* terdapat 5 atribut yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Outcomes, Assumption, Hypotheses

Tahapan ini berisikan tentang asumsi-asumsi yang dibuat berdasarkan permasalahan *user* yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah hipotesis lalu dibuatkan solusi terkait masalah yang ada. Adapun pada tahap ini terdapat lima langkah yaitu antara lain:

4.1.1 Problem Statement

Problem Statement mendefinisikan masalah yang akan dihadapi oleh *user* ketika menggunakan produk agar nantinya ketika aplikasi dibuat, pengguna tidak menemui kendala tersebut. Pembuatan *problem statement* diperoleh dari hasil diskusi dengan *stakeholder*. Dalam studi kasus ini *problem statement* pada penelitian ini adalah :

1. *WhatsApp* pemesanan Ayam Geprek Nglampang dimaksudkan agar pembeli dapat memesan produk secara *online*. Hasil observasi menunjukkan bahwa layanan produk tidak dapat memenuhi tujuan karena pembeli tidak dapat melihat daftar *menu* pada *WhatsApp* sehingga menyebabkan pembeli harus menghubungi *admin* yang membuat proses pemesanan makanan menjadi lama.
2. Bagaimana merancang *UI/UX* pada restoran Ayam Geprek Nglampang dapat mengembangkan aplikasi Pemesanan Ayam Geprek Nglampang sehingga pembeli dapat memenuhi tujuannya untuk memesan produk secara *online*.

4.1.2 Assumption Worksheet

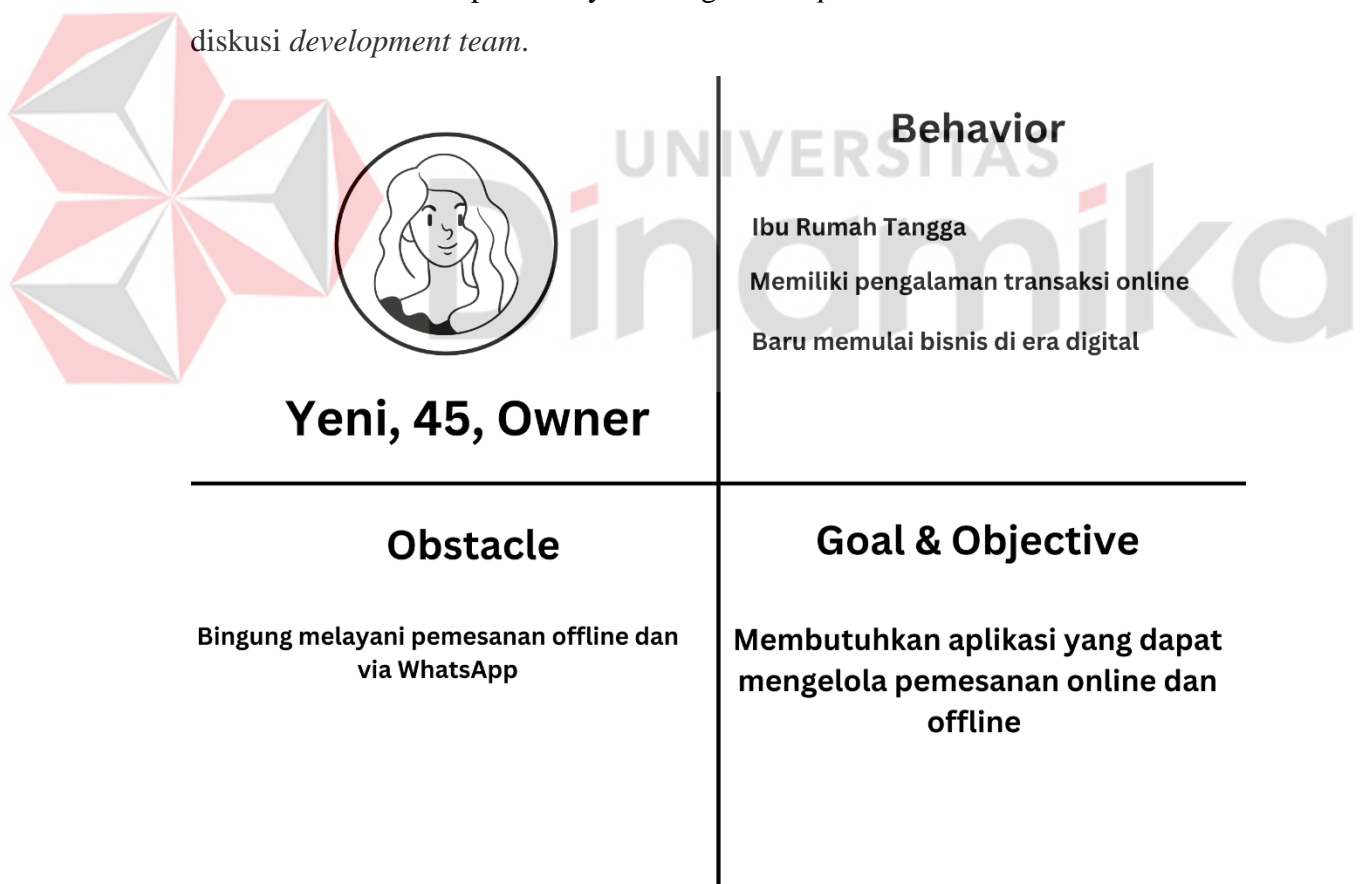
Assumption Worksheet berisikan asumsi-asumsi dari tahap sebelumnya. Semua asumsi terkait permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya kemudian dituliskan dokumen *assumptions worksheet*.

4.1.3 Prioritizing Assumption

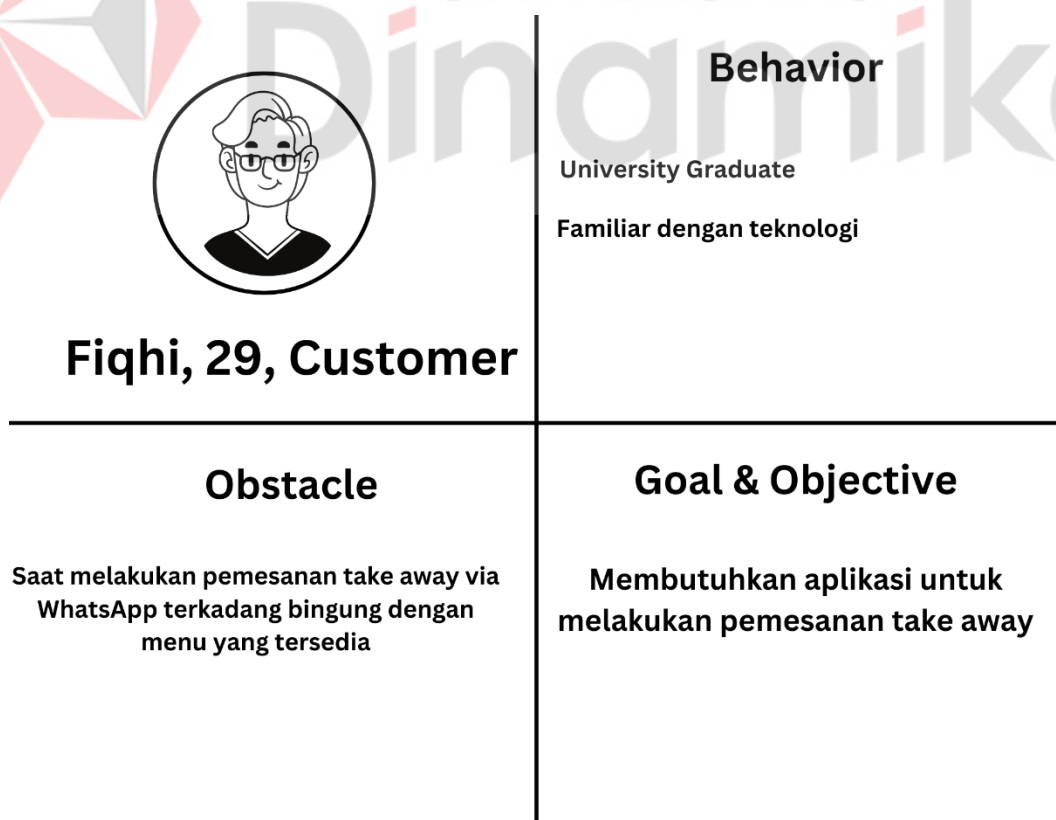
Prioritizing Assumption adalah pemeringkatan prioritas asumsi pada dokumen *assumption worksheet*. Tujuan dari pemeringkatan asumsi adalah agar tim dapat fokus menyelesaikan problem pada peringkat prioritas tertinggi terlebih dahulu.

4.1.4 Proto-persona

Proto-persona adalah representasi pengguna aplikasi berdasarkan hasil *research* terhadap *user* yang berisi identitas pengguna, faktor yang mempengaruhi perilaku, kebutuhan, halangan, dan keinginan pengguna. Pembuatan *proto-persona* dilakukan untuk mempersingkat waktu identifikasi pengguna dibandingkan harus melakukan *interview* pada banyak orang. *Proto-persona* dibuat berdasarkan hasil diskusi *development team*.



Gambar 4.1 *Proto-persona Owner*

Gambar 4.2 *Proto-persona Admin*Gambar 4.3 *Proto-persona Pembeli*

4.2 Collaborative Design

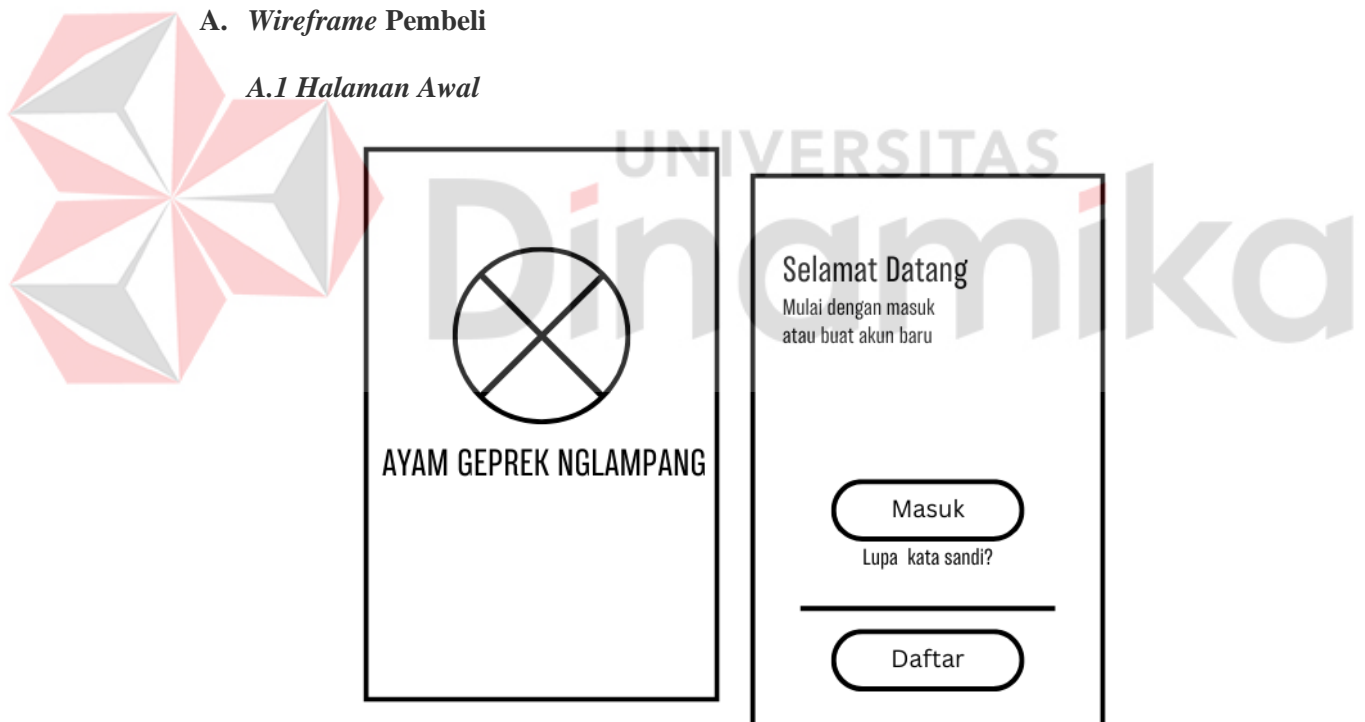
Collabrative Design merupakan sketsa kasar dari desain aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data kebutuhan pengguna. Pada sketsa yang dibuat perlu dilampirkan *style guide* yang berisikan warna, panduan jenis *font*, *menu*, *icon*, dan tombol dengan mengacu pada kebutuhan data pengguna. Sketsa adalah gambaran kasar dalam perencanaan sebuah produk.

4.2.1 Perancangan Wireframe

Perancangan *wireframe* berupa desain hitam-putih yang bertujuan untuk memberi gambaran aplikasi pemesanan ayam geprek nglampang. *Wireframe* dirancang menggunakan *Canva*.

A. Wireframe Pembeli

A.1 Halaman Awal



Gambar 4.4 Wireframe Halaman Awal

Gambar 4.4 adalah desain *wireframe* untuk halaman awal. Pada halaman awal menampilkan sapaan untuk *user* dan *menu* pilihan *login* atau mendaftar akun.

A.2 User Login dan Daftar

Gambar 4.5 Wireframe User Login dan Daftar

Gambar 4.5 adalah desain *wireframe* untuk halaman *login* dan *daftar*.

Halaman *login* digunakan untuk autentikasi pengguna dengan memasukkan *email* dan kata sandi. Halaman *daftar* digunakan untuk melakukan registrasi akun agar dapat mengakses aplikasi.

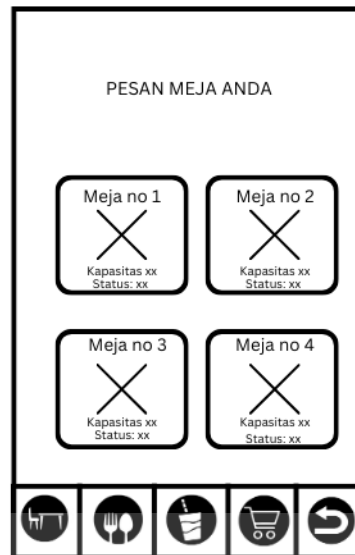
A.3 Menu Awal User

Gambar 4.6 Wireframe Menu Awal User

Gambar 4.6 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu awal user* setelah melakukan *login*. Halaman *menu awal user* menampilkan pilihan pemesanan restoran. Metode pemesanan yang ditawarkan adalah pemesanan secara *dine-in*

atau *take-away*.

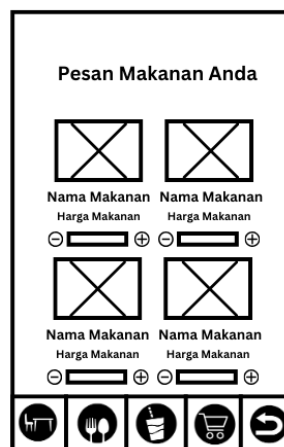
A.4 Halaman *Menu Dine-in* Pesan Meja



Gambar 4.7 Wireframe Menu *Dine-in* Pesan Meja

Gambar 4.7 adalah desain *wireframe* untuk menu pemesanan meja apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. Menu ini hanya dapat diakses apabila memilih pemesanan secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar meja yang tersedia pada restoran.

A.5 Halaman *Menu Dine-in* Pesan Makanan



Gambar 4.8 Wireframe Menu *Dine-in* Pesan Makanan

Gambar 4.8 adalah desain *wireframe* untuk menu pemesanan makanan apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar

makanan yang tersedia pada restoran.

A.6 Halaman *Menu Dine-in* Pesan Minuman

Gambar 4.9 Wireframe Menu *Dine-in* Pesan Minuman

Gambar 4.9 adalah desain *wireframe* untuk *menu* pemesanan minuman apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar minuman yang tersedia pada restoran.

A.7 Halaman *Menu Dine-in* Pesanan

QTY	Item	Harga	Total
1	Ayam Geprek Original	10.000	10.000
1	Nasi Ayam Geprek Odeng Crispy	12.000	12.000
1	Es Teh	5.000	5.000
1	Es Jeruk	6.000	6.000
Subtotal		Rp. 33.000	

Gambar 4.10 Wireframe Menu *Dine-in* Pesanan

Gambar 4.10 adalah desain *wireframe* untuk *menu* daftar pesanan apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar

makanan dan minuman yang dipesan oleh *user*.

A.8 Halaman *Menu Take-away* Pesan Makanan

Pesanan Makanan Anda

<small>Nama Makanan</small> <small>Harga Makanan</small>	<small>Nama Makanan</small> <small>Harga Makanan</small>
⊖ ⊕	⊖ ⊕
<small>Nama Makanan</small> <small>Harga Makanan</small>	<small>Nama Makanan</small> <small>Harga Makanan</small>
⊖ ⊕	⊖ ⊕

Gambar 4.11 *Menu Take-away* Pesan Makanan

Gambar 4.11 adalah desain *wireframe* untuk *menu* pemesanan makanan apabila melakukan pembelian secara *take-away*. Pada halaman ini menampilkan daftar makanan yang tersedia pada restoran.

A.9 Halaman *Menu Take-away* Pesan Minuman

Pesanan Minuman Anda

<small>Nama Minuman</small> <small>Harga Minuman</small>	<small>Nama Minuman</small> <small>Harga Minuman</small>
⊖ ⊕	⊖ ⊕

Gambar 4.12 *Menu Take-away* Pesan Minuman

Gambar 4.12 adalah desain *wireframe* untuk *menu* pemesanan minuman apabila melakukan pembelian secara *take-away*. Pada halaman ini menampilkan

daftar minuman yang tersedia pada restoran.

A10. Halaman *Menu Take-away Pesanan*

Daftar Pesanan Anda

Order No. 1
Ayam Geprek Nglampang Cab. Genteng Bandar
Take Away

Qty 1 1 1 1

Item

Price

Subtotal Rp. 33.000

Batal Pesan

Daftar Pesanan Anda

Order No. 1
Ayam Geprek Nglampang Cab. Genteng Bandar
Take Away

Qty Item Harga Total

1 Ayam Geprek Original 10.000 10.000

1 Nasi Ayam Geprek 12.000 12.000

1 Odeng Crispy

1 Es Teh 5.000 5.000

1 Es Jeruk 6.000 6.000

Subtotal Rp. 33.000

Batal Pesan

Gambar 4.13 *Menu Take-away Pesanan*

Gambar 4.13 adalah desain *wireframe* untuk *menu* daftar pesanan apabila melakukan pembelian secara *take-away*. Pada halaman ini menampilkan daftar makanan dan minuman yang dipesan oleh *user*.

B. Wireframe Admin

B.1 Halaman Awal dan Login

AYAM GEPREK NGLAMPANG

Daftar Sekarang

Email

Kata Sandi

Otetap masuk Lupa sandi

Masuk

Masuk dengan

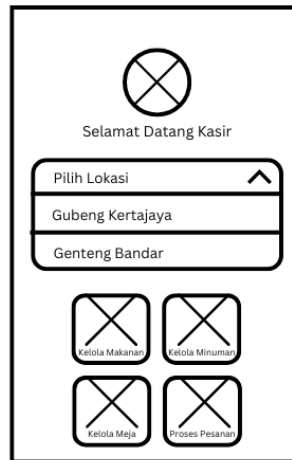
Facebook Google

Belum punya akun? **Daftar**

Gambar 4.14 *Wireframe* Halaman Awal dan Login

Gambar 4.14 adalah desain *wireframe* untuk halaman awal. Pada halaman awal menampilkan sapaan untuk *admin* dan *menu* pilihan *login*.

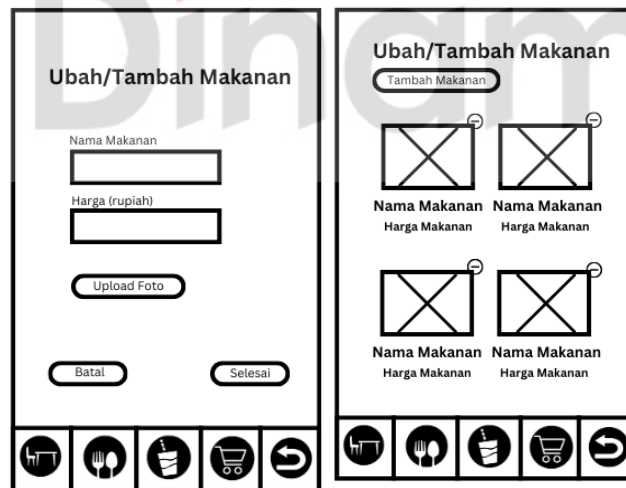
B.2 Halaman Awal Admin



Gambar 4.15 Wireframe Halaman Awal Admin

Gambar 4.15 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu* awal *admin* setelah melakukan *login*. Halaman *menu* awal *admin* menampilkan *menu* pengelolaan makanan, minuman, meja, dan pesanan.

B.3 Halaman Tambah Makanan



Gambar 4.16 Wireframe Halaman Tambah Makanan

Gambar 4.16 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu* pengelolaan makanan. *Admin* dapat mengubah, menambahkan, atau menghapus daftar makanan yang tersedia pada aplikasi.

B.4 Halaman Tambah Minuman

Gambar 4.17 Wireframe Halaman Tambah Minuman

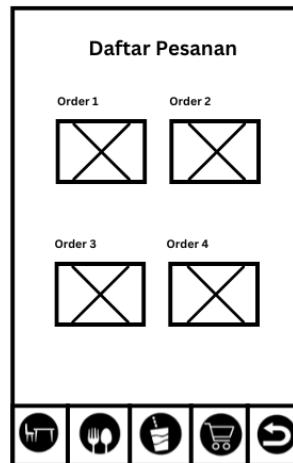
Gambar 4.17 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu* pengelolaan minuman. *Admin* dapat mengubah, menambahkan, atau menghapus daftar minuman yang tersedia pada aplikasi.

B.5 Halaman Tambah Meja

Gambar 4.18 Wireframe Halaman Tambah Meja

Gambar 4.18 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu* pengelolaan meja. *Admin* dapat mengubah, menambahkan, atau menghapus daftar meja yang tersedia pada aplikasi.

B.6 Halaman Daftar Pesanan



Gambar 4.19 *Wireframe* Halaman Daftar Pesanan

Gambar 4.19 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu* pengelolaan pesanan. *Admin* dapat melihat daftar pesanan pada aplikasi.

B.7 Halaman Detail Pesanan



Gambar 4.20 *Wireframe* Halaman Detail Pesanan

Gambar 4.20 adalah desain *wireframe* untuk halaman *menu* detail pesanan. *Admin* dapat memproses pesanan pada aplikasi melalui *menu* ini.

4.3 Create an MVP

Minimum Viable Product (MVP) merupakan versi paling sederhana dari sebuah aplikasi namun dengan fitur yang cukup untuk membuat pengguna dapat

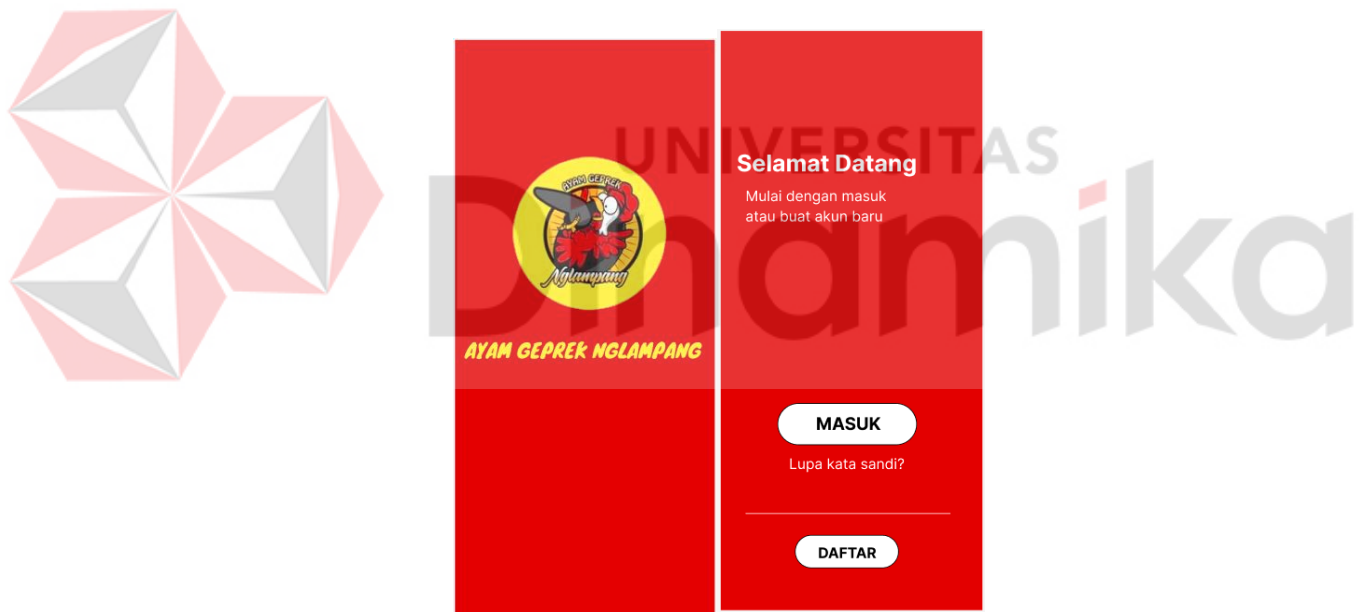
memanfaatkan aplikasi tersebut. Pada tahapan ini dibuatlah sebuah *prototype* aplikasi agar pengguna dapat mensimulasikan bagaimana aplikasi tersebut bekerja. *Prototype* sendiri merupakan sebuah rancangan awal sebuah produk dengan tujuan memberi gambaran nyata dari sebuah produk.

4.3.1 Perancangan *Prototype*

Setelah pembuatan *wireframe* pada tahap sebelumnya kemudian dibuatlah *prototype* aplikasi pemesanan *dine-in* dan *menu* pada restoran Ayam Geprek Nglampang.

A. *Prototype* Pembeli

A.1 Halaman Awal



Gambar 4.21 *Prototype* Halaman Awal

Gambar 4.21 adalah desain *prototype* untuk halaman awal. Pada halaman awal menampilkan sapaan untuk *user* dan *menu* pilihan *login* atau mendaftar akun

A.2 User Login dan Daftar

Gambar 4.22 *Prototype User Login dan Daftar*

Gambar 4.22 adalah desain *prototype* untuk halaman *login* dan *daftar*.

Halaman *login* digunakan untuk autentikasi pengguna dengan memasukkan *email* dan kata sandi. Halaman *daftar* digunakan untuk melakukan registrasi akun agar dapat mengakses aplikasi.

A.3 Menu Awal User

Gambar 4.23 *Prototype Menu Awal User*

Gambar 4.23 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu awal user* setelah melakukan *login*. Halaman *menu awal user* menampilkan pilihan pemesanan restoran. Metode pemesanan yang ditawarkan adalah pemesanan secara *dine-in* atau *take-away*.

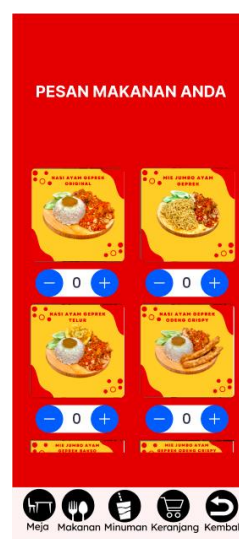
A.4 Halaman *Menu Dine-in* Pesan Meja



Gambar 4.24 *Prototype Menu Dine-in* Pesan Meja

Gambar 4.24 adalah desain *prototype* untuk *menu* pemesanan meja apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. *Menu* ini hanya dapat diakses apabila memilih pemesanan secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar meja yang tersedia pada restoran.

A.5 Halaman *Menu Dine-in* Pesan Makanan

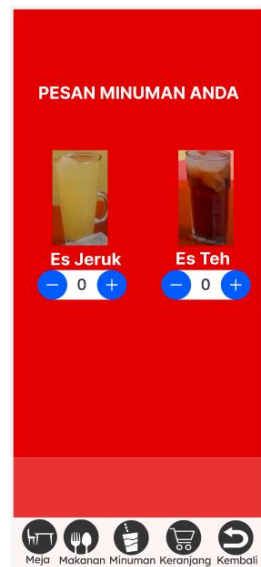


Gambar 4.25 *Prototype Menu Dine-in* Pesan Makanan

Gambar 4.25 adalah desain *prototype* untuk *menu* pemesanan makanan

apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar makanan yang tersedia pada restoran.

A.6 Halaman *Menu Dine-in* Pesan Minuman



Gambar 4.26 *Prototype Menu Dine-in* Pesan Minuman

Gambar 4.26 adalah desain *prototype* untuk *menu* pemesanan minuman apabila melakukan pembelian secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar minuman yang tersedia pada restoran.

A.7 Halaman *Menu Dine-in* Pesanan



Gambar 4.27 *Protoytp*e *Menu Dine-in* Pesanan

Gambar 4.27 adalah desain *prototype* untuk *menu* daftar pesanan apabila

melakukan pembelian secara *dine-in*. Pada halaman ini menampilkan daftar makanan dan minuman yang dipesan oleh *user*.

A.8 Halaman *Menu Take Away Pesan Makanan*



Gambar 4.28 *Prototype Menu Take Away Pesan Makanan*

Gambar 4.28 adalah desain *prototype* untuk *menu* pemesanan makanan apabila melakukan pembelian secara *take-away*. Pada halaman ini menampilkan daftar makanan yang tersedia pada restoran.

A.9 Halaman *Menu Take Away Pesan Minuman*

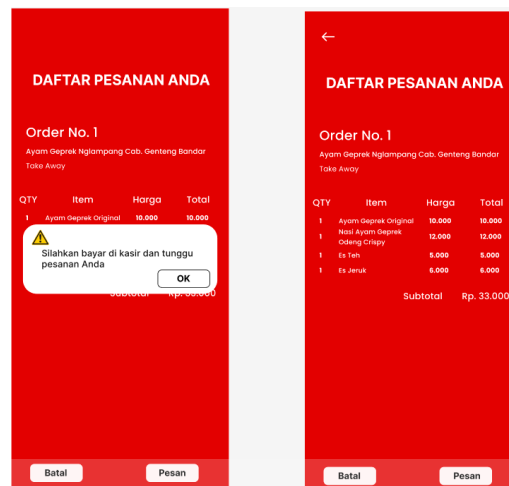


Gambar 4.29 *Prototype Menu Take Away Pesan Minuman*

Gambar 4.29 adalah desain *prototype* untuk *menu* pemesanan minuman

apabila melakukan pembelian secara *take-away*. Pada halaman ini menampilkan daftar minuman yang tersedia pada restoran.

A.10 Halaman *Menu Take Away Pesanan*



Gambar 4.30 *Prototype Menu Take Away Pesanan*

Gambar 4.30 adalah desain *prototype* untuk *menu* daftar pesanan apabila melakukan pembelian secara *take-away*. Pada halaman ini menampilkan daftar makanan dan minuman yang dipesan oleh *user*.

B. *Prototype Admin*

B.1 Halaman Awal



Gambar 4.31 *Prototype Halaman Awal Admin*

Gambar 4.31 adalah desain *prototype* untuk halaman awal. Pada halaman awal menampilkan sapaan untuk *admin* dan *menu* pilihan *login*.

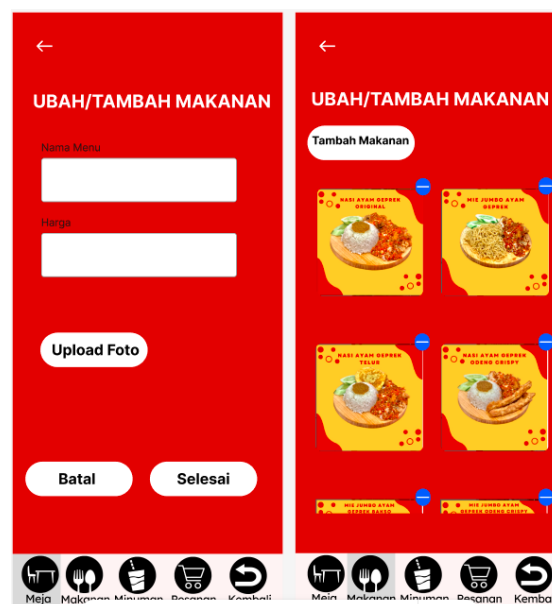
B.2 Menu Awal Admin



Gambar 4.32 *Prototype Menu Awal Admin*

Gambar 4.32 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu awal admin* setelah melakukan *login*. Halaman *menu awal admin* menampilkan *menu* pengelolaan makanan, minuman, meja, dan pesanan.

B.3 Halaman Tambah Makanan



Gambar 4.33 *Prototype Halaman Tambah Makanan*

Gambar 4.33 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu* pengelolaan

makanan. *Admin* dapat mengubah, menambahkan, atau menghapus daftar makanan yang tersedia pada aplikasi.

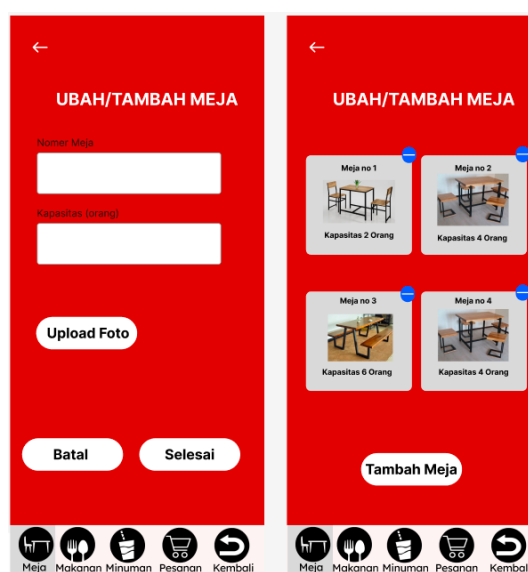
B.4 Halaman Tambah Minuman



Gambar 4.34 *Prototype* Halaman Tambah Minuman

Gambar 4.34 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu* pengelolaan minuman. *Admin* dapat mengubah, menambahkan, atau menghapus daftar minuman yang tersedia pada aplikasi.

B.5 Halaman Tambah Meja



Gambar 4.35 *Prototype* Halaman Tambah Meja

Gambar 4.35 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu* pengelolaan meja. *Admin* dapat mengubah, menambahkan, atau menghapus daftar meja yang tersedia pada aplikasi.

B.6 Halaman Daftar Pesanan



Gambar 4.36 *Prototype* Halaman Daftar Pesanan

Gambar 4.36 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu* pengelolaan pesanan. *Admin* dapat melihat daftar pesanan pada aplikasi.

B.7 Halaman Detail Pesanan

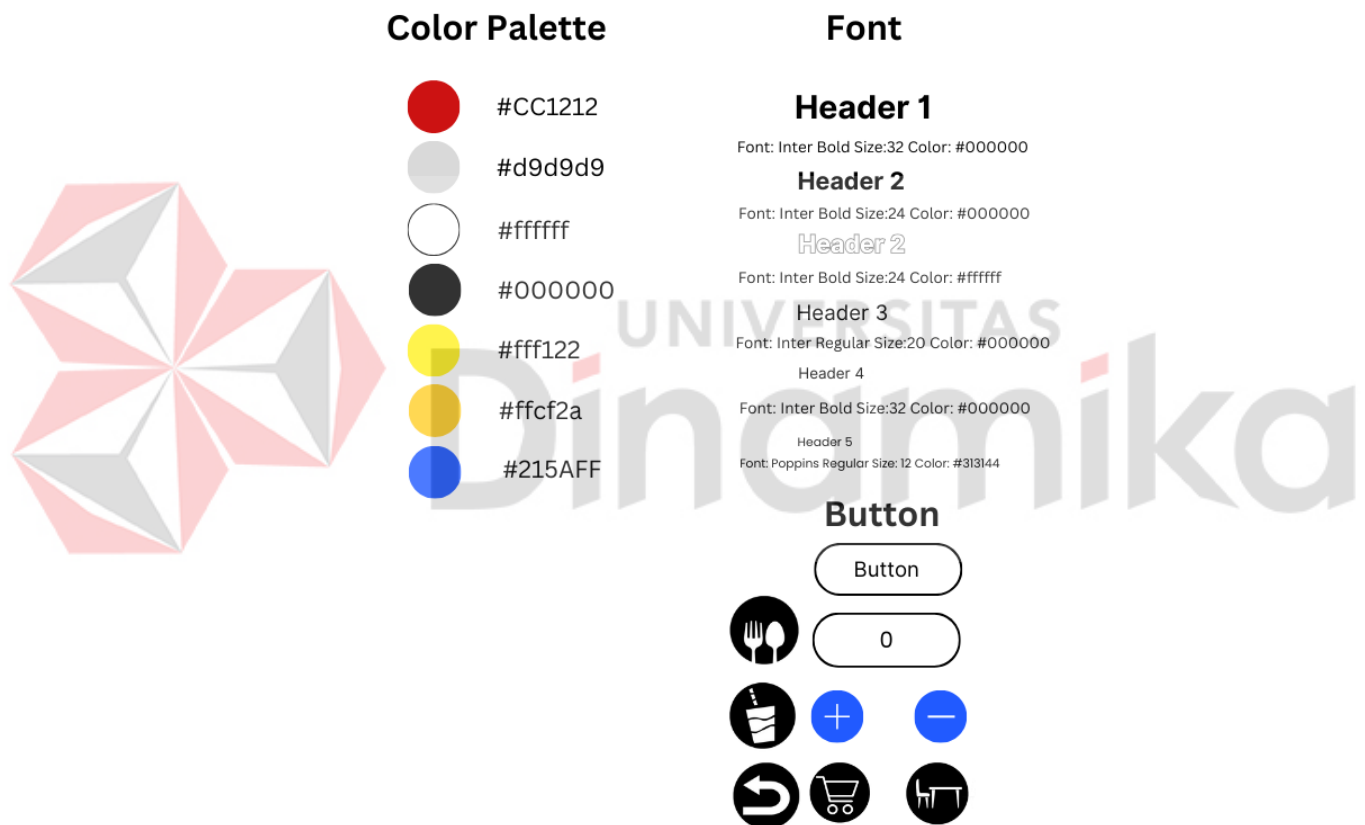


Gambar 4.37 *Prototype* Halaman Detail Pesanan

Gambar 4.37 adalah desain *prototype* untuk halaman *menu* detail pesanan. *Admin* dapat memproses pesanan pada aplikasi melalui *menu* ini.

4.3.2 Design Guidelines

Design guidelines adalah serangkaian prinsip, aturan, atau pedoman yang digunakan untuk memastikan konsistensi, efisiensi, dan keefektifan dalam proses desain suatu produk, layanan, atau pengalaman. *Design guidelines* dapat berlaku di berbagai bidang seperti desain grafis, desain antarmuka pengguna (*UI*), desain pengalaman pengguna (*UX*), arsitektur, hingga produk fisik.



Gambar 4.38 *Design Guidelines*

Pada perancangan *UI/UX* aplikasi pemesanan pada restoran Ayam Geprek Nglampang menggunakan jenis *font* *Inter*. Tujuan penggunaan *font* *Inter* adalah karena *font* tersebut terlihat rapih dan mudah dibaca. Hal ini dikarenakan target pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum dengan rentang usia remaja hingga tua. Kemudian, warna dasar yang dipilih untuk aplikasi ini adalah merah dengan kombinasi warna lain seperti kuning, putih, hitam, abu-abu, dan biru. Pemilihan

warna pada desain juga mengacu pada teori psikologis warna. Goethe (1810) mengungkapkan pada bukunya bahwa warna dapat berkaitan dengan respon emosional seseorang. Dia menyatakan bahwa perpaduan warna merah-kuning dapat memberikat respon emosional seperti kehangatan dan kegembiraan.

Goldstein (1942) kemudian mengembangkan ide Goethe, dia menyatakan bahwa menempatkan warna tertentu dapat menimbulkan respon psikologis yang diwujudkan dalam bentuk pengalaman emosional, orientasi kognitif, dan tindakan terbuka. Adapun pemilihan warna yang dipilih untuk aplikasi ini memiliki beberapa makna yaitu:

1. Merah

Menurut teori psikologi warna. Warna merah berarti gairah, hal ini sering dikaitkan dengan peningkatan nafsu makan, energi, dan urgensi.

2. Kuning

Warna kuning merupakan warna cerah dan bersinar. Warna ini memiliki pengaruh psikologi seperti menarik perhatian, energik, hangat. Warna kuning dipilih karena dapat menarik perhatian pelanggan dan menciptakan suasana yang ramah dan hangat sehingga membuat pelanggan merasa nyaman dan disambut.

3. Putih

Warna putih merupakan lambang kemurnian dan kesederhanaan. Warna ini juga memberikan kesan segar dan rapi. Warna putih dipilih karena membawa kesederhanaan pada desain yang dibuat.

4. Hitam

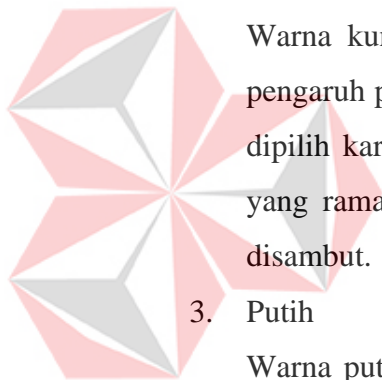
Warna hitam melambangkan elegan, dan kuat. Warna ini merupakan bentuk dari penyerapan semua warna dan cahaya dalam spektrum warna. Warna hitam dipilih karena sinergi dengan warna putih yang memberikan kesan polos dan sederhana.

5. Abu-abu

Warna abu-abu merupakan warna netral. Sebagai warna netral, abu-abu dapat digunakan sebagai latar belakang untuk menonjolkan elemen desain lainnya.

6. Biru

Warna biru memiliki arti ketenangan dan kenyamanan. Warna ini memiliki



efek menenangkan dan membuat pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi.

4.4 Research and Learning

Research and Learning merupakan tahapan pengujian terhadap MVP yang telah dibuat dengan cara melakukan riset terhadap pengguna aplikasi. Riset pengguna merupakan pendekatan paling baik dalam pengembangan desain UX. Riset dapat dilakukan dengan cara mewawancarai pengguna secara langsung atau menggunakan angket kepuasan pengguna. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

























Pengujian MVP menggunakan *tools MAZE* dan *usability testing*. *Usability testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk berdasarkan interaksi oleh pengguna. Dalam *usability testing* terdapat 5 atribut yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Pengujian aplikasi *Maze* dilakukan oleh responden. Responden diberikan beberapa *task* yang perlu dilakukan selama pengujian dan masing-masing *task* dikerjakan oleh sembilan responden. Berikut adalah *task* yang diberikan:

















Tabel 3.1 Daftar *Task Maze*

No	Skenario Tugas Evaluasi
Task 1	Melakukan pendaftaran
Task 2	Melakukan <i>login</i>
Task 3	Memesan menu secara <i>dine-in</i>
Task 4	Memesan menu secara <i>take-away</i>
Task 5	Mengelola meja
Task 6	Mengelola makanan
Task 7	Mengelola minuman
Task 8	Mengelola pesanan

Berikut adalah hasil dari pengujian *task* yang diberikan:

Tabel 4.2 Hasil Pengujian *Task Maze*

No	Skenario Tugas Evaluasi	Hasil Dari <i>Maze</i>			
Tas k 1	Melakukan pendaftaran	 Mendaftar akun baru Prototype Test Lakukan pendaftaran pada aplikasi	 3s Avg. duration	 9 Responses	
		 77.8% Success rate	 22.2% Drop-off	 66% Misclick rate	
Tas k 2	Melakukan login	 Login akun Prototype Test Masuk melalui akun yang telah didaftarkan	 10.6s Avg. duration	 9 Responses	
		 100% Success rate	 0% Drop-off	 53.6% Misclick rate	
Tas k 3	Memesan menu secara dine-in	 Memesan menu secara dine-in Prototype Test Lakukan pemesanan secara dine-in	 27.3s Avg. duration	 9 Responses	
		 100.0% Success rate	 0% Drop-off	 76.5% Misclick rate	
Tas k 4	Memesan menu secara take-away	 Memesan menu secara take-away Prototype Test	 10.6s Avg. duration	 9 Responses	
		 100.0% Success rate	 0% Drop-off	 87.4% Misclick rate	

Tas k 5	Mengelola meja	 Mengelola meja Prototype Test Lakukan pengelolaan meja	17s Avg. duration	9 Responses
		 88.9% Success rate	 11.1% Drop-off	 53.5% Misclick rate
Tas k 6	Mengelola makanan	 Mengelola makanan Prototype Test Coba lakukan pengelolaan makanan	11.1s Avg. duration	9 Responses
		 100.0% Success rate	 0% Drop-off	 48% Misclick rate
Tas k 7	Mengelola minuman	 Mengelola minuman Prototype Test Coba kelola minuman	5.7s Avg. duration	9 Responses
		 100.0% Success rate	 0% Drop-off	 52.6% Misclick rate
Tas k 8	Mengelola pesanan	 Mengelola pesanan Prototype Test Coba kelola pesanan	5.5s Avg. duration	9 Responses
		 100.0% Success rate	 0% Drop-off	 47.1% Misclick rate
Rata-rata				

Berdasarkan hasil pengujian *Maze* dari tabel di atas, 6 dari 8 *task* dihasilkan 100% *success rate* pada *task* 2, 3, 4, 6, 7, 8 dikarenakan responden menjalankan *task* sesuai perintah. Kemudian 2 dari 8 *task* gagal dijalankan karena responden tidak menjalankan aplikasi seperti perintah dan tidak bisa mengulang dari awal diantaranya *task* 1 dan 5. Namun terdapat banyak *missclick rate* dengan rata-rata 60,5% dikarenakan *user* kesulitan saat menekan tombol *menu*. Sebagian responden menyatakan *icon* yang dibuat terlalu kecil sehingga sulit untuk ditekan. Sebagian

lain memberikan masukan berupa penambahan tombol *next* setelah memilih *menu* makanan, minuman, dan meja.

Setelah menjalankan *task* yang diberikan, responden mengisi kuesioner sebanyak 16 pertanyaan berdasarkan panduan *usability testing*. Setiap pertanyaan diberi pembobotan skala likert 4 poin berdasarkan gambar di bawah.

Pernyataan Positif			Nilai	Pernyataan Negatif			Nilai
Sangat setuju	: SS		4	Sangat setuju	: SS		1
Setuju	: S		3	Setuju	: S		2
Tidak setuju	: TS		2	Tidak setuju	: TS		3
Sangat tidak setuju	: SS		1	Sangat tidak setuju	: SS		4

Pernyataan Positif			Nilai	Pernyataan Negatif			Nilai
Sangat penting	: SP		4	Sangat penting	: SP		1
Penting	: P		3	Penting	: P		2
Tidak penting	: TP		2	Tidak penting	: TP		3
Sangat tidak penting	: STP		1	Sangat tidak penting	: STP		4

Pernyataan Positif			Nilai	Pernyataan Negatif			Nilai
Sangat puas	: SP		4	Sangat puas	: SP		1
Puas	: P		3	Puas	: P		2
Tidak puas	: TP		2	Tidak puas	: TP		3
Sangat tidak puas	: STP		1	Sangat tidak puas	: STP		4

Gambar 4.39 Skala Likert

Hasil *usability testing* dapat dilihat pada tabel di bawah

Tabel 4.3 Hasil *Usability Testing*

No	Pertanyaan		Skala Likert				Skor Per Kategori	Rata-rata
			1	2	3	4		
<i>Learnability</i>								
1	Website digunakan	mudah	0	0	1	4	19	0,94*(100%) 94%
2	Saya dapat memahami menu yang tersedia pada website	dapat menu pada	0	0	1	4	19	
3	Saya dapat membaca dan memahami teks		0	0	1	4	19	

No	Pertanyaan	Skala Likert				Skor Per Kategori	Rata-rata
		1	2	3	4		
	yang ada pada <i>website</i>						
4	Tanpa ada yang memandu saya mampu mempelajari penggunaan <i>website</i> ini	0	0	1	5	20	
5	<i>Website</i> ini menyediakan semua informasi yang saya butuhkan	0	0	3	2	17	
<i>Efficiency</i>							
6	Saya dapat menjalankan fitur yang ingin saya akses dengan cepat	0		3	2	17	
7	Saya dapat melakukan transaksi dengan mudah	0	0	3	2	17	0,833333*(100%) 83,3%
8	Saya dengan cepat menemukan informasi yang saya butuhkan	0	1	2	2	16	
<i>Memorability</i>							
9	Saya dapat mengingat semua fitur yang tersedia pada <i>website</i>	0	0	4	1	16	
10	Saya dapat mengingat cara melakukan transaksi pada <i>website</i>	0	0	3	2	17	0,825*(100%) 82,5%
<i>Error</i>							
11	Terdapat <i>error</i> sehingga saya tidak dapat mengakses beberapa fitur pada <i>website</i> ini	0	2	3	0	13	
12	<i>Website</i> memberi pesan pemberitahuan apabila terjadi <i>error</i>	0	1	4	0	14	0,6666667*(100%) 66,7%
13	Apabila terjadi <i>error</i> saya tidak tahu cara mengatasinya	0	2	3	0	13	
<i>Satisfaction</i>							
14	Saya menyukai tampilan <i>website</i> ini	0	0	4	1	16	0,816666667*(100%) 81,7%
15	<i>Website</i> ini	0	0	3	2	17	

No	Pertanyaan	Skala Likert				Skor Per Kategori	Rata-rata
		1	2	3	4		
	memudahkan transaksi yang saya lakukan						
16	Website ini nyaman digunakan	0	0	4	1	16	
Rata-rata skor							0,81633333*(100%) 81,6%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, desain *interface* aplikasi pemesanan ayam geprek nglampang mendapatkan skor rata-rata 81,6% yang berarti *user* puas dengan aplikasi yang dikembangkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian “Perancangan *UI/UX Prototype* Aplikasi Pemesanan *Dine-in* dan *Menu* Pada Restoran Ayam Geprek Nglampang Menggunakan Metode *Lean UX*.” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan desain *UI/UX* aplikasi pemesanan pada restoran Ayam Geprek Nglampang yaitu pemesanan *user* dengan *menu* pendaftaran, *menu login*, *menu pemesanan dine-in*, *menu pemesanan take away*, *menu admin*, *menu* tambah makanan, *menu* tambah minuman, *menu* tambah meja, *menu* daftar pesanan, dan *menu detail* pesanan.
2. Berdasarkan pengujian menggunakan *usability testing* didapatkan hasil skor *learnability* sebesar 94%, *efficiency* sebesar 83,3%, *memorability* sebesar 82,5%, *error* sebesar 66,7%, dan *satisfaction* sebesar 81,7%
3. Hasil skor akhir pengujian menggunakan *usability testing* sebesar 81,6% yang artinya *user* puas dengan aplikasi yang dikembangkan.
4. Hasil pengujian *Maze* memperlihatkan 6 dari 8 *task* yang dijalankan oleh responden memiliki 100% *success rate*.
5. Sedangkan 2 dari 8 *task Maze* memiliki 88,9% dan 77,8% *success rate*. Hal ini dikarenakan responden tidak menjalankan aplikasi seperti perintah dan tidak bisa mengulang dari awal.
6. Rata-rata *missclick rate* sebesar 60,5% dikarenakan *user* kesulitan saat menekan tombol *menu*.
7. Sebagian responden menyatakan *icon* yang dibuat terlalu kecil sehingga sulit untuk ditekan. Sebagian lain memberikan masukan berupa penambahan tombol *next* setelah memilih *menu* makanan, minuman, dan meja.

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan lebih lanjut untuk mengoptimalkan aplikasi dalam mendukung operasional restoran

dengan merancang dan membangun aplikasi *mobile* sehingga aplikasi pemesanan dapat digunakan oleh pihak restoran agar mempermudah proses bisnis. Aplikasi juga dapat ditambahkan fitur lain seperti pembayaran digital sehingga *user* dapat melakukan transaksi melalui dompet digital.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- ISO. (2018, March). Dipetik 08 17, 2023, dari ISO 9241-11 Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and Concepts: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- Andika, P. P. (2023). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Perabotan Dapur Pada CV. Sukses Aman dan Tentram Dengan Metode Lean UX*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Ferdianto. (2019, June 19). *Binus University*. Dipetik July 26, 2023, dari <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-userexperience-design/>
- Frank, G. (2012, April 24). *UX Matters*. Dipetik July 26, 2023, dari More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX - Designing Great Products with Agile Teams (Second Edition)*. O'Reilly.
- Heryawan, W. (2021). *Analisis dan Perancangan User Interface Aplikasi Transaksi Pemesanan dan Pemasaran Pada Kunokini Cafe & Resto Berbasis User Centered Design (UCD)*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Book Publishing.
- Hidayatullah, H., & Mangaras, Y. F. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Ika, Y. (2019). *Analisa dan Evaluasi User Experience Design Sistem Informasi Tugas Akhir Menggunakan Metode Lean UX*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Muhamad, S. (2021). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada UKM MNDecoratoin Menggunakan Metode Lean UX*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Nailul, M., Faishal, M. A., & Alvi, S. (2021). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Customer Layanan Pemesanan Makanan "EatAja" Menggunakan Metode User Centered Design. *e-Proceeding of Engineering*.
- Nielsen, J. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. Dipetik 08 16, 2023, dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

- Rabbanii, I., Brata, A. H., & Brata, C. K. (2019). Penerapan Metode Lean UX Pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting Menggunakan Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Ramawan, A. M. (2022). *Perancangan Desain UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Kaos Pada UMKM Fillmore.Co Menggunakan Metode Lean UX*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Rubin, J. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design and Conduct Effective Tests*.



UNIVERSITAS
Dinamika