



**PEMBUATAN PROTOTIPE UI APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM  
SEGO SAMBAL MERDEKA MENGGUNAKAN METODE *USER  
CENTERED DESIGN***

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**SHANDY MAULANA VALENDRA**

**22410100058**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2026**

**PEMBUATAN PROTOTIPE UI APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM**  
**SEGO SAMBAL MERDEKA MENGGUNAKAN METODE *USER***  
***CENTERED DESIGN***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disusun Oleh:  
**Nama : Shandy Maulana Valendra**  
**NIM : 22410100058**  
**Program : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2026**

*Aku membahayakan nyawa Ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku  
tidak ada artinya.*



## LEMBAR PENGESAHAN

### Pembuatan Prototipe UI Aplikasi Penjualan Pada UMKM Sego Sambal

Merdeka Menggunakan Metode *User Centered Design*

### Laporan Kerja Praktik

oleh:

**Shandy MaulanaValendra**

NIM. 22410100058



Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 12 Januari 2026

Disetujui

Dosen Pembimbing

Pantjawati  
Sudarmaningtyas  
2026.01.12  
11:22:13 +07'00'

Penyelia,

**Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom.M.Eng**

NIDN. 0712066801

**Fahmi Gea Valendra**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed

by Endra

Rahmawati Date:

2026.01.13

09:20:57 +07'00'

**Endra Rahmawati, M.Kom.**

NIDN. 0712108701

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Shandy Maulana Valendra**  
NIM : **22410100058**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **PEMBUATAN PROTOTIPE UI APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM SEGO SAMBAL MERDEKA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikan surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 17 Desember 2025



Shandy Maulana Valendra  
NIM : 22410100058

## ABSTRAK

Sego Sambal Merdeka Indonesia merupakan UMKM di bidang kuliner yang masih menerapkan proses pemesanan dan pembayaran secara manual, sehingga sering menimbulkan antrean panjang, keterbatasan dalam melihat menu secara menyeluruh, serta kurangnya informasi terkait promo dan detail produk. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan perancangan prototipe antarmuka pengguna UI sebagai pedoman awal pengembangan aplikasi penjualan digital dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Pendekatan UCD dipilih sebab menekankan interaksi pengguna secara langsung melalui tahapan *Understand Context of Use* untuk mengetahui kebutuhan dan fitur *user*, *Specify User Requirements* untuk merumuskan kebutuhan fungsional sistem, *Design Solutions* melalui pembuatan *wireframe* dan prototipe, serta *Evaluate Design* untuk menilai kegunaan rancangan yang dihasilkan. Penelitian ini menghasilkan *wireframe* dan prototipe yang mencakup fitur utama berupa katalog menu, informasi dan detail promo, detail produk, keranjang pemesanan, metode transaksi, serta *invoice*. Evaluasi prototipe dilakukan menggunakan teknik SUS dengan melibatkan 33 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor rata-rata SUS sebesar 70,73 yang berada pada klasifikasi “*Good*” dan dinilai dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, prototipe UI yang dikembangkan dinilai telah sesuai dengan persyaratan pengguna dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan aplikasi penjualan pada UMKM Sego Sambal Merdeka Indonesia.

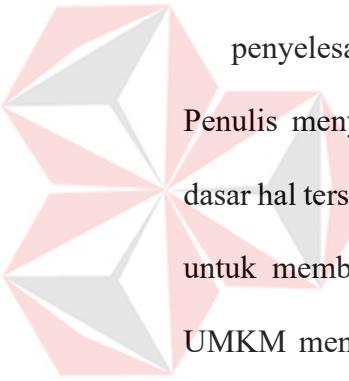
**Kata Kunci :** *Wireframe, User Interface, User Centered Design, Prototipe, UMKM, System Usability Scale.*

## KATA PENGANTAR



Penulis berterima kasih kepada Allah SWT atas berkah, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga mampu menyelesaikan laporan Kerja Praktik berjudul “Pembuatan Prototipe UI Aplikasi Penjualan pada UMKM Sego Sambal Merdeka Menggunakan Metode *User Centered Design*.“ Laporan ini disiapkan sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan pelaksanaan kerja praktik pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika. Melalui kegiatan kerja praktik ini, penulis dapat menggunakan pengetahuan yang di pelajari selama kuliah, khususnya dalam perancangan *user interface*, analisis kebutuhan sistem, serta evaluasi *usability* pada aplikasi digital. Selain itu, Pelaksanaan kerja praktik ini turut memberikan wawasan dan pengalaman langsung kepada penulis dalam memahami proses bisnis yang dijalankan oleh pelaku UMKM, serta bagaimana pemanfaatan teknologi dapat mendukung peningkatan kualitas pelayanan dan efisiensi operasional. Atas kesempatan tersebut, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang saya banggakan dan selalu memberikan doa, motivasi serta dukungan yang konsisten.
2. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
3. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom, Sebagai Ketua Program Studi S1 Sistem Infomasi yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan selama berlangsungnya mata kuliah Kerja Praktik.

- 
4. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom., sebagai dosen wali yang berperan dalam memberikan bimbingan dan motivasi demi terselesaikannya laporan Kerja Praktik tepat waktu.
  5. Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng., sebagai dosen pembimbing yang telah mendampingi dan memberikan bimbingan serta dukungan sepanjang proses penyusunan laporan ini.
  6. Bapak Fahmi Gea Valendra selaku penyelia dan pemilik UMKM Sego Sambal Merdeka Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan akses terhadap informasi yang diperlukan selama kegiatan kerja praktik.
  7. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dalam proses penyelesaian laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memerlukan penyempurnaan. Atas dasar hal tersebut, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bermanfaat untuk membantu mereka memperbaiki karya ini. Semoga pembaca dan pihak UMKM mendapat manfaat dari laporan kerja praktik ini. Ini juga akan menjadi referensi untuk pengembangan sistem digital di lingkungan UMKM lainnya.

Surabaya, 10 Januari 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

### **Halaman**

ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
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 PERUSAHAAN .....	5
2.1. Profil Sego Sambal Merdeka Indonesia .....	5
2.2. Identitas UMKM .....	5
2.3. Visi UMKM .....	7
2.4. Misi UMKM.....	7
2.5. Struktur Organisasi .....	7
BAB III LANDASAN TEORI .....	11
3.1. Penjualan .....	11
3.2. Desain User Interface (UI).....	11
3.3. User Centered Design (UCD).....	12
3.4. System Usability Scale (SUS) .....	14

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	18
4.1. Tahapan <i>Understand context of us</i> .....	18
4.2. Tahapan <i>Specify User and Organization Requirements</i> .....	19
4.3. Tahapan <i>Design Solutions</i> .....	22
4.3.1. <i>Wireframe</i> .....	22
4.3.2. Prototipe .....	29
4.4. Tahapan Evaluate <i>Design Against User Requirements</i> .....	36
BAB V PENUTUP .....	41
5.1. Kesimpulan.....	41
5.2. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN .....	45



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **DAFTAR TABEL**

	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1 Uraian Fungsi dan Peran Owner/Pemilik dalam Organisasi .....	8
Tabel 2. 2 Uraian Fungsi dan Peran Manager dalam Organisasi.....	8
Tabel 2. 3 Uraian Tugas dan Peran Staff Pemasaran .....	9
Tabel 2. 4 Uraian Tugas dan Peran Staff Keuangan.....	9
Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional <i>user</i> .....	20
Tabel 4. 2 Hasil Penyebaran Kuisioner .....	37
Tabel 4. 3 Hasil Skor SUS Responden.....	39



## DAFTAR GAMBAR

### **Halaman**

Gambar 2. 1 Lokasi Sego Sambal Merdeka Indonesia.....	6
Gambar 2. 2 Logo Sego Sambal Merdeka Indonesia .....	6
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Sego Sambal Merdeka Indonesia .....	10
Gambar 3. 1 Tahapan-tahapan UCD .....	13
Gambar 3. 2 Rentang nilai skor rata-rata SUS .....	17
Gambar 4. 1 <i>User Persona Customer</i> .....	20
Gambar 4. 2 <i>Customer Journey Map</i> Sego Sambal Merdeka Indonesia.....	21
Gambar 4. 3 <i>Wireframe Home</i> .....	23
Gambar 4. 4 <i>Wireframe Detail Promo</i> .....	24
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Katalog Makanan</i> .....	25
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Keranjang</i> .....	26
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Metode Transaksi</i> .....	27
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Feedback</i> .....	28
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Invoice</i> .....	29
Gambar 4. 10 Prototipe Halaman Utama.....	30
Gambar 4. 11 Prototipe Detail Promo .....	31
Gambar 4. 12 Prototipe Katalog Makanan .....	32
Gambar 4. 13 Prototipe Keranjang.....	33
Gambar 4. 14 Prototipe Metode Transaksi.....	34
Gambar 4. 15 Prototipe <i>Feedback</i> .....	35
Gambar 4. 16 Prototipe <i>Invoice</i> .....	36



UNIVERSITAS  
*Dinamika*

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Hasil Survey Kuisioner .....	45
Lampiran 2. Surat Balasan dari Mitra.....	48
Lampiran 3. Form KP-5 Halaman 1.....	49
Lampiran 4. Form KP-5 Halaman 2.....	50
Lampiran 5. Form KP-6 Halaman 1.....	51
Lampiran 6. Form KP-6 Halaman 2.....	52
Lampiran 7. Form KP-7 .....	53
Lampiran 8. Form Bimbingan .....	54
Lampiran 9. Surat Pernyataan Adopsi Karya .....	55
Lampiran 10. Biodata .....	56



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Sego Sambal Merdeka adalah UMKM kuliner yang berlokasi di Jl. Jagir Wonokromo No.178, Sidosermo, Kecamatan Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur. Didirikan pada tahun 2024, UMKM ini hadir dengan konsep penyajian hidangan penyetan khas Indonesia seperti ayam, bebek, dan aneka lalapan segar yang dipadukan dengan sambal autentik racikan sendiri. Dengan suasana makan yang santai dan nyaman. Menurut (Satrio & Yusup, 2023) , UMKM bukan hanya sekadar tempat menikmati hidangan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang menyediakan variasi pilihan menu dan suasana, sehingga membentuk pengalaman pelanggan yang utuh. UMKM ini melayani sekitar 150–250 pelanggan setiap hari, dari pukul 10.00 hingga 24.00 WIB.

Namun, pemeriksaan langsung di lokasi menunjukkan beberapa masalah dalam proses pelayanan ini, terutama berkaitan dengan pemesanan dan juga pembayaran yang masih dilakukan manual. Antrean panjang di kasir sering terjadi, dan pelanggan tidak memiliki banyak informasi tentang pilihan paket atau kepedasan sambal. Menurut wawancara dengan pemilik Sego Sambal Merdeka Indonesia, ada keluhan yang serupa. Sementara pemilik mengatakan bahwa sistem digital perlu untuk mempercepat layanan dan mengurangi tugas kasir, pelanggan merasa proses pemesanan terlalu lama.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, prototipe *User Interface* (UI) dibuat sebagai dasar untuk pengembangan aplikasi pemesanan digital. Pendekatan UCD , mengutamakan syarat dan kenyamanan pengguna, adalah pilihan yang tepat untuk desain ini karena dapat membuat antarmuka yang lebih sederhana untuk dipahami, mudah untuk digunakan, dan sebanding dengan kebiasaan pelanggan.

Tahap evaluasi dilakukan melalui penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS), karena metode ini dikenal sederhana, cepat, dan efektif dalam mengukur seberapa mudah sistem digunakan pengguna. SUS menghasilkan skor kuantitatif yang mudah diinterpretasikan dan dapat digunakan untuk menilai tingkat kelayakan suatu antarmuka (Sharma et al., 2020) . Metode ini sangat sesuai untuk mengevaluasi prototipe UI yang telah dirancang, guna mengetahui apakah antarmuka tersebut sudah cukup nyaman, efisien, dan mudah dipahami oleh pengguna. Sebagai referensi, penelitian oleh, (Sutrisno et al., 2021) yang menerapkan UCD dan SUS pada aplikasi informasi alergi makanan (kasus Gojek) berhasil mencapai skor SUS sebesar 85,4, dengan kategori "Good" hingga "Excellent", menunjukkan kepuasan pengguna yang tinggi dengan antarmuka yang dibuat.

Diharapkan Sego Sambal Merdeka dapat meningkatkan pengalaman pemesanan pelanggan menjadi lebih cepat, informatif, dan menyenangkan dengan menggabungkan pendekatan UCD dalam pembuatan prototipe *User Interface* UI dan tahap evaluasi menggunakan SUS. Hal ini juga dapat mengurangi tekanan di kasir, meningkatkan layanan, dan meningkatkan efisiensi umum operasi UMKM.

## 1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, Dengan demikian, rumusan permasalahan dapat di susun sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat prototipe antarmuka pengguna (UI) aplikasi penjualan yang di tujuhan kepada pelanggan di UMKM Sego Sambal Merdeka dengan menerapkan pendekatan UCD?
2. Bagaimana mengukur *usability* prototipe UI yang dikembangkan dengan metode SUS?

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk memusatkan perhatian pada ruang lingkup kerja praktik ini, ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan difokuskan pada prototipe antarmuka pengguna (UI) aplikasi penjualan yang harus disesuaikan dengan alur dan kebutuhan proses bisnis dari UMKM Sego Sambal Merdeka ditinjau dari sudut pandang pelanggan.
2. Evaluasi prototipe antarmuka pengguna dilakukan dengan metode SUS.

#### 1.4. Tujuan

Kegiatan kerja praktik ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sistem digital pada UMKM Sego Sambal Merdeka. Secara khusus, tujuan kegiatan ini adalah untuk membuat prototipe antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi penjualan yang dapat digunakan sebagai garis besar untuk proses pengembangan aplikasi. Ini akan membantu programmer menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk sistem yang sesuai dan berfungsi.

#### 1.5. Manfaat

Adapun keuntungan atau nilai guna yang diantisipasi dari kerja praktik ini meliputi:

1. Bagi pihak UMKM, prototipe ini dapat menjadi dasar pengembangan sistem digital yang dapat mengurangi beban antrean kasir dan meningkatkan efisiensi operasional.
2. Bagi peneliti/mahasiswa, kegiatan Kerja Praktik ini menjadi sarana penerapan secara langsung metode UCD serta evaluasi *usability* melalui metode SUS dalam konteks UMKM di bidang kuliner.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil Sego Sambal Merdeka Indonesia**

Sebuah usaha kecil dan menengah (UMKM) kuliner bernama Sego Sambal Merdeka Indonesia beralamat di Jl. Jagir Wonokromo No.178, Sidosermo, Kecamatan Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur. UMKM ini didirikan pada tahun 2025 dengan tujuan melestarikan cita rasa kuliner khas Indonesia dengan konsep penyetan tradisional. Makanan ayam dan bebek, serta berbagai lalapan segar, disajikan dengan sambal asli yang dibuat secara lokal. Sego Sambal Merdeka menawarkan pengalaman makan yang tidak hanya mengenyangkan tetapi juga menggabungkan rasa khas dapur rumahan Indonesia dengan suasana yang nyaman dan santai. Meskipun masih baru, UMKM ini mulai dikenal oleh orang-orang di Surabaya dan sekitarnya karena rasanya yang asli dan harganya yang terjangkau.

Berkomitmen untuk terus berinovasi dalam pelayanan dan menu, Sego Sambal Merdeka akan menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dan meningkatkan efisiensi layanan.

#### **2.2. Identitas UMKM**

Identitas UMKM mencakup informasi dasar seperti nama usaha, alamat, nomor telepon, dan email. Rincian lengkap mengenai identitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1 Lokasi Sego Sambal Merdeka serta Gambar 2.2 Logo Sego Sambal Merdeka.

Nama Instansi : Sego Sambal Merdeka Indonesia

Alamat : Jl. Jagir Wonokromo No.178, Sidosermo, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur 60244

Nomor telepon : +62 857-3939-7964

Email : Fahmigeav@gmail.com



Gambar 2. 1 Lokasi Segosambel Merdeka Indonesia



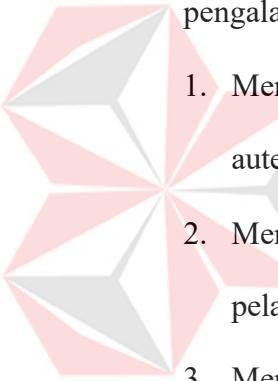
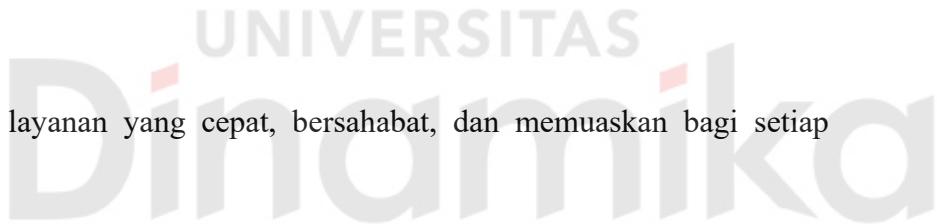
Gambar 2. 2 Logo Segosambel Merdeka Indonesia

### **2.3. Visi UMKM**

Menjadi UMKM penyetan khas Indonesia yang dikenal luas karena cita rasa otentik, pelayanan ramah, dan pengalaman makan yang nyaman bagi seluruh lapisan masyarakat Indonesia.

### **2.4. Misi UMKM**

Untuk mewujudkan visi sebagai UMKM penyetan khas Indonesia yang dikenal luas, Sego Sambal Merdeka menetapkan sejumlah tujuan strategis untuk mendukung kegiatan usahanya. Misi ini menunjukkan komitmen perusahaan untuk meningkatkan kualitas, memperluas jangkauan layanan, dan memberikan pengalaman pelanggan terbaik.

- 
- 
1. Menyajikan makanan berkualitas dengan resep sambal khas yang konsisten dan autentik.
  2. Menyediakan layanan yang cepat, bersahabat, dan memuaskan bagi setiap pelanggan.
  3. Memiliki kewajiban sosial untuk mendukung lingkungan dan masyarakat sekitar dengan bekerja untuk mendapatkan tenaga kerja lokal dan membeli barang lokal untuk mendukung ekonomi lokal.
  4. Menjaga nilai-nilai kearifan lokal dalam setiap sajian serta memperluas jangkauan pasar tetap tradisional.

### **2.5. Struktur Organisasi**

Sebagai gambaran, organisasi ini menggunakan bentuk struktur linier yang sederhana, yang umumnya diterapkan pada usaha berskala kecil dan menengah.

Berikut ini merupakan uraian dari peran-peran yang ada dalam struktur organisasi tersebut:

1. Owner/Pemilik adalah pengambil keputusan utama perusahaan. Tabel 2.1 menggambarkan tugas dan tanggung jawab yang dipegang oleh jabatan ini.

Tabel 2. 1 Uraian Fungsi dan Peran Owner/Pemilik dalam Organisasi

Owner / Pemilik		
Tugas Utama	Peran	Hubungan
Pengambil keputusan tertinggi dalam perusahaan	Menetapkan visi, misi, arah usaha, serta menyediakan modal dan sumber daya utama	Menetapkan visi, misi, arah usaha, serta menyediakan modal dan sumber daya utama

2. Manager bertanggung jawab dalam mengelola dan mengoordinasikan kegiatan operasional usaha. Uraian tugas dan tanggung jawab Manager disajikan pada

Tabel 2.2

Tabel 2. 2 Uraian Fungsi dan Peran Manager dalam Organisasi

Manager		
Tugas Utama	Peran	Hubungan
Mengelola dan mengkoordinasikan seluruh aktivitas operasional harian perusahaan	Menjalankan kebijakan dan arahan dari Owner, Mengawasi pekerjaan staf pemasaran dan keuangan, Mengatur strategi pemasaran, keuangan, dan operasional secara keseluruhan	Bertanggung jawab langsung kepada Owner / Pemilik, Membawahi dua bagian staf yaitu: Staff Bagian Pemasaran dan Staff Bagian Keuangan.

3. Staff Bagian Pemasaran berperan dalam kegiatan promosi dan pemasaran produk. Penjelasan mengenai tugas dan tanggung jawab jabatan ini tercantum pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Uraian Tugas dan Peran Staff Pemasaran

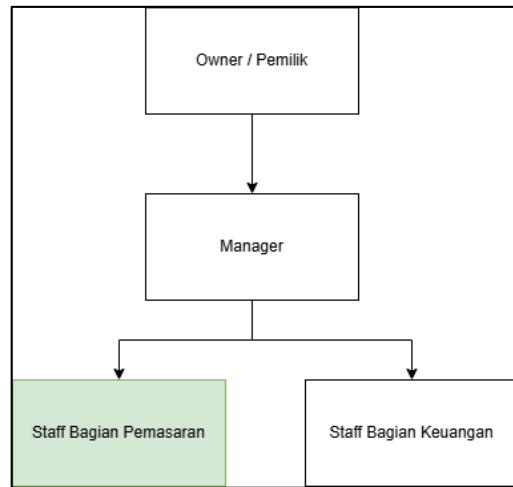
Staff Bagian Pemasaran		
Tugas Utama	Peran	Hubungan
Melakukan kegiatan promosi dan penjualan produk/jasa.	Menyusun strategi pemasaran, Menjalin komunikasi dengan pelanggan, Meningkatkan brand awareness	Melapor dan bekerja di bawah koordinasi Manager.

4. Staff Bagian Keuangan bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pencatatan keuangan usaha. Rincian tugas dan tanggung jawab jabatan ini disajikan pada Tabel 2.4.

Tabel 2. 4 Uraian Tugas dan Peran Staff Keuangan

Staff Bagian Keuangan		
Tugas Utama	Peran	Hubungan
Mengelola aspek keuangan.	Menyusun laporan keuangan, Mengelola arus kas, pembukuan, dan pengeluaran, Bertanggung jawab terhadap pencatatan transaksi keuangan.	Melapor dan bekerja di bawah koordinasi Manager.

Gambar 2.3 menunjukkan struktur organisasi Sego Sambal Merdeka Indonesia di Kota Surabaya yang memberikan gambaran umum mengenai susunan jabatan dan pembagian peran dalam organisasi



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Sego Sambal Merdeka Indonesia



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Penjualan**

Penjualan termasuk aktivitas utama bisnis yang melibatkan pertukaran barang atau jasa dengan imbalan uang dengan tujuan memenuhi kebutuhan pelanggan dan memperoleh keuntungan bagi perusahaan. Proses penjualan mencakup hal-hal seperti penawaran, negosiasi, hingga transaksi, dan secara langsung berdampak pada pendapatan dan keberlanjutan bisnis (Aditya, 2025) .

Maharani & Nazmah (2022) meneliti pengaruh *e-marketing* dan etika bisnis terhadap peningkatan volume penjualan UMKM di masa pandemi. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan digital marketing berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penjualan. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pemasaran digital dapat menjadi solusi efektif bagi UMKM dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan kinerja penjualan, terutama di tengah tantangan ekonomi dan keterbatasan interaksi fisik.

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

Proses perancangan antarmuka pengguna (UI) berfokus pada pembuatan tampilan dan mekanisme interaksi pada perangkat lunak maupun perangkat keras dengan tujuan meningkatkan kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna, sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya secara efektif dan intuitif. (Sari et al., 2023). Dalam ranah akademis, Zamakhsyari & Fatwanto (2023) mengidentifikasi kerangka kerja perancangan antarmuka pada aplikasi pembelajaran mobile melalui metode tinjauan sistematis. Lima tahapan utama yang digunakan dalam proses

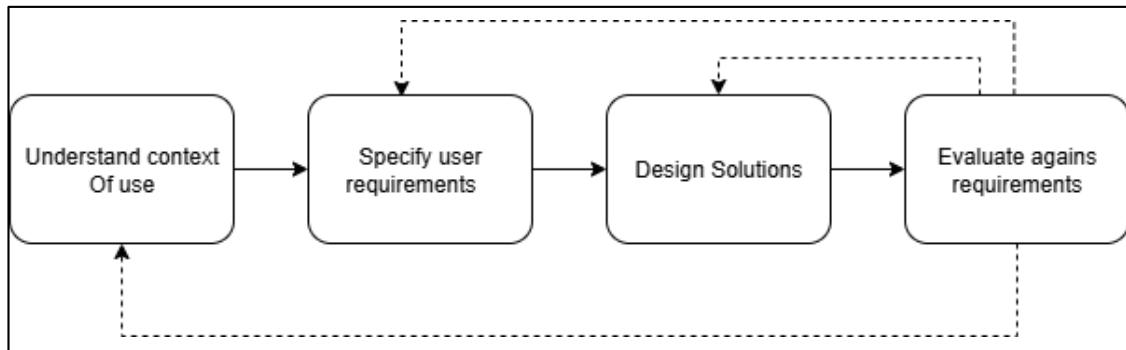
perancangan meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kerangka kerja ini menekankan pentingnya keterlibatan pengguna pada setiap tahapan agar antarmuka yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan memberikan pengalaman penggunaan yang optimal. Selanjutnya Chen & Lee (2025) menyoroti dua atribut penting dalam desain antarmuka: estetika visual (tipografi, warna, grafik, tata letak) dan *usability* (kesederhanaan, konsistensi, learnability, memorability). Kedua atribut ini terbukti saling melengkapi dalam mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap perangkat lunak mobile, khususnya aplikasi kesehatan bagi lansia.

### **3.3. User Centered Design (UCD)**

*User Centered Design (UCD)* adalah pendekatan desain iteratif yang menekankan partisipasi aktif pengguna di setiap tahap pengembangan. Pendekatan ini bertujuan untuk menjamin bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, preferensi, serta konteks pengguna. (Pais et al., 2022).

Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta efektivitas sistem digital yang dikembangkan. Penerapannya sangat relevan terutama pada pengembangan aplikasi yang dirancang berdasarkan kebutuhan spesifik pengguna. (Faudzi et al., 2023)

Gambar 3.1 memperlihatkan empat tahapan utama dalam metode *User Centered Design (UCD)* yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan antarmuka pengguna.



Gambar 3. 1 Tahapan-tahapan UCD

Keterangan gambar:

1. *Understand Context of Use*

Tujuan Tahap awal ini bertujuan untuk memahami pengguna secara menyeluruh, mulai dari karakteristik demografis, tujuan penggunaan sistem, hingga cara pengguna berinteraksi dengan produk. Selain itu, tahap ini juga mengkaji konteks dan kondisi lingkungan tempat produk digunakan. Untuk memperoleh pemahaman tersebut, pengumpulan data biasanya dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, serta penyebaran survei kepada pengguna, sehingga kebutuhan dan harapan pengguna dapat diidentifikasi secara akurat sebagai dasar perancangan selanjutnya.

2. *Specify User Requirements*

Pemahaman terhadap konteks penggunaan merupakan bagian awal yang penting dalam proses analisis kebutuhan pengguna. Tahap ini mencakup penentuan harapan pengguna terhadap sistem, permasalahan yang dihadapi, beserta fitur yang di perlukan dalam mendukung aktivitas serta tujuan yang ingin di capai oleh pengguna. Informasi yang diperoleh pada tahap ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun kebutuhan fungsional sistem agar perancangan yang dilakukan benar-benar berorientasi pada pengguna.

### 3. *Design Solutions*

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditetapkan, tahap selanjutnya adalah merancang solusi dalam bentuk wireframe, sketsa, maupun prototipe digital. Proses perancangan ini berfokus pada penyusunan tata letak dan alur interaksi yang mudah digunakan serta relevan dengan kebutuhan pengguna. Desain yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif dan efektif.

### 4. *Evaluate Against Requirements*

Prototipe atau solusi yang telah dirancang selanjutnya dievaluasi oleh pengguna guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Proses evaluasi ini dilakukan secara iteratif, sehingga masukan dari pengguna dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain secara berkelanjutan.

#### **3.4. System Usability Scale (SUS)**

Penilaian terhadap tingkat kegunaan sistem dilakukan untuk mengetahui kualitas penggunaan sistem dari sudut pandangan pengguna. Untuk itu, metode SUS digunakan sebagai alat ukur, yaitu sebuah instrumen pengujian pengguna yang memungkinkan evaluasi kegunaan sistem secara efisien.. Meskipun tergolong sederhana, metode ini telah terbukti andal dan konsisten digunakan selama puluhan tahun, serta tetap diakui sebagai standar industri dalam mengevaluasi tingkat *usability* suatu sistem (Mochammad Alvian et al., 2022). Metode SUS menggunakan sepuluh poin pernyataan dengan skala penilaian dari 1 hingga 5 untuk menguji responden. Jumlah responden yang diuji tidak harus terlalu banyak, sehingga menghemat waktu dan biaya (Kaban et al., 2020). Terdapat 10 pernyataan

utama yang umum digunakan dalam metode SUS (*System Usability Scale*). Pernyataan yang digunakan disesuaikan dengan fitur yang tersedia pada sistem atau prototipe yang diuji.

Berikut merupakan 10 pertanyaan yang disesuaikan dengan fitur yang tersedia dalam sistem yang dikembangkan:

1. Saya pikir akan sering menggunakan sistem ini.
2. Saya merasa sistem ini tidak terlalu rumit.
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan dari seseorang yang memiliki pengetahuan teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
6. Saya merasa terdapat terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini.
7. Saya membayangkan kebanyakan orang akan dapat belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
8. Saya merasa sistem ini terlalu membingungkan.
9. Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.
10. Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan sistem ini.

Pernyataan dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dianggap positif, sedangkan pernyataan dengan nomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) dianggap negatif. Para responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala *Likert*, di mana nilai 1 menunjukkan 'sangat tidak setuju', 2 menunjukkan 'tidak setuju', 3 menunjukkan 'netral' atau 'ragu-ragu', 4 menunjukkan 'setuju', dan 5 menunjukkan 'sangat setuju'. Nilai akhir *usability* sistem dalam skala 0–100 diperoleh dengan

menghitung dan mengkonversi skor dari setiap pernyataan selanjutnya (Maricar & Pramana, 2020).

Langkah-langkah untuk menghitung skor SUS adalah sebagai berikut:

1. Untuk pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), skor diperoleh dengan mengurangi jawaban responden dengan angka 1.
2. Sedangkan untuk pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), skor dihitung dengan cara mengurangkan jawaban responden dari angka 5. Hal ini karena pernyataan genap bersifat negatif dan perlu dibalik nilainya agar sesuai arah interpretasi.
3. Setelah seluruh skor setiap pernyataan dikonversi sesuai ketentuan, tahap selanjutnya Adalah menjumlahkan skor dari kesepuluh pernyataan. Hasil penjumlahan tersebut kemudian dikalikan dengan nilai 2,5 sehingga diperoleh skor akhir SUS yg berada pada rentag 0 hingga 100. Adapun rumus perhitungan skor SUS dapat dituliskan sebagai berikut:

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

Nilai rata-rata skor SUS dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \sum x / n ..... (1)$$

Keterangan:

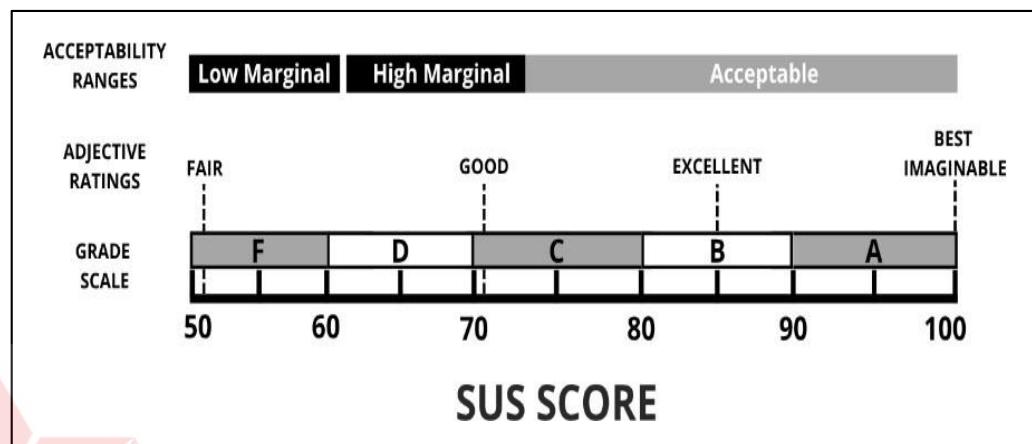
$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor SUS

$n$  = Jumlah responden

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas terhadap makna skor akhir SUS, diperlukan proses interpretasi berdasarkan ketentuan yang berlaku. Nilai rata-rata yang diperoleh selanjutnya dibandingkan dengan standar penilaian yang meliputi *adjective ratings*, *acceptability range*, serta skala *grading* yang telah ditetapkan.

Proses interpretasi tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.2



Gambar 3. 2 Rentang nilai skor rata-rata SUS

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Berdasarkan hasil *interview* serta pengamatan secara direktif yang dilakukan bersama pihak Sego Sambal Merdeka Indonesia, diperoleh gambaran mengenai proses dan alur penjualan produk yang berjalan saat ini. Hasil temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan perancangan sebuah sistem atau antarmuka pengguna (*user interface / UI*) yang mampu mendukung aktivitas penjualan produk Sego Sambal Merdeka Indonesia secara langsung, sekaligus berkontribusi dalam memperluas jangkauan pasar. Sistem yang dirancang dalam proyek ini direncanakan akan dinamakan Aplikasi Penjualan Sego Sambal Merdeka Indonesia. Dalam pelaksanaan kegiatan kerja praktik, penulis berperan dalam membantu proses pengembangan sistem melalui beberapa tahapan utama, Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan prototipe aplikasi, serta penerapan sistem yang sesuai dengan persyaratan.

#### **4.1 Tahapan *Understand context of us***

Tahapan ini difokuskan pada penentuan konteks penggunaan, yang dilakukan melalui proses identifikasi terhadap pengguna utama, tujuan penggunaan sistem, serta situasi dan kondisi saat sistem digunakan. Pada tahapan ini di fokuskan pada pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam serta lingkungan penggunaan siste. Pengguna utama dalam sistem ini adalah pelanggan UMKM Sego Sambal Merdeka Indonesia, yang umumnya terdiri dari berbagai latar belakang dan karakteristik pengguna:

1. Pekerja kantoran dan lapangan berusia antara 20 – 40 tahun yang mencari makan siang praktis dan mengenyangkan.
2. Mahasiswa dan pelajar yang senang mencoba tempat makan baru dengan harga terjangkau.
3. Pecinta kuliner pedas, khususnya mereka yang tertarik dengan sensasi sambal sebagai daya tarik utama.
4. Datang secara individu atau berkelompok (teman/keluarga) pada jam makan siang, sore, atau malam.
5. Umumnya mengetahui restoran dari media sosial atau rekomendasi teman, dan lebih suka mencari informasi menu, promo, dan lokasi melalui platform digital.

Profil ini digunakan sebagai dasar untuk membuat antarmuka yang informatif, mudah diakses, dan menarik yang disesuaikan dengan kebiasaan dan preferensi target pengguna.

#### **4.2 Tahapan *Specify User and Organization Requirements***

Informasi tentang kebutuhan serta preferensi pengguna dikumpulkan dari wawancara langsung dengan pengguna yang terlibat dalam proses operasional. Selanjutnya, informasi ini digunakan sebagai dasar untuk merancang antarmuka pengguna (*user interface / UI*) untuk sistem Sego Sambal Merdeka Indonesia. Tujuan dan kebutuhan pengguna serta tujuan organisasi didasarkan pada desain UI tersebut, seperti yang diuraikan di bawah ini:

Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional *user*

Jenis Pengguna	Kebutuhan
<i>Customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat melihat informasi terkait Sego Sambal Merdeka Indonesia</li> <li>b. Dapat melihat menu dan detil produk</li> <li>c. Dapat melihat promo yang disediakan</li> <li>d. Memungkinkan pengguna melakukan pembayaran pada aplikasi penjualan</li> <li>e. Memungkinkan pengguna untuk bertransaksi produk dalam aplikasi</li> <li>f. Dapat melihat <i>invoice</i> atas transaksi yang telah dilakukan</li> </ul>

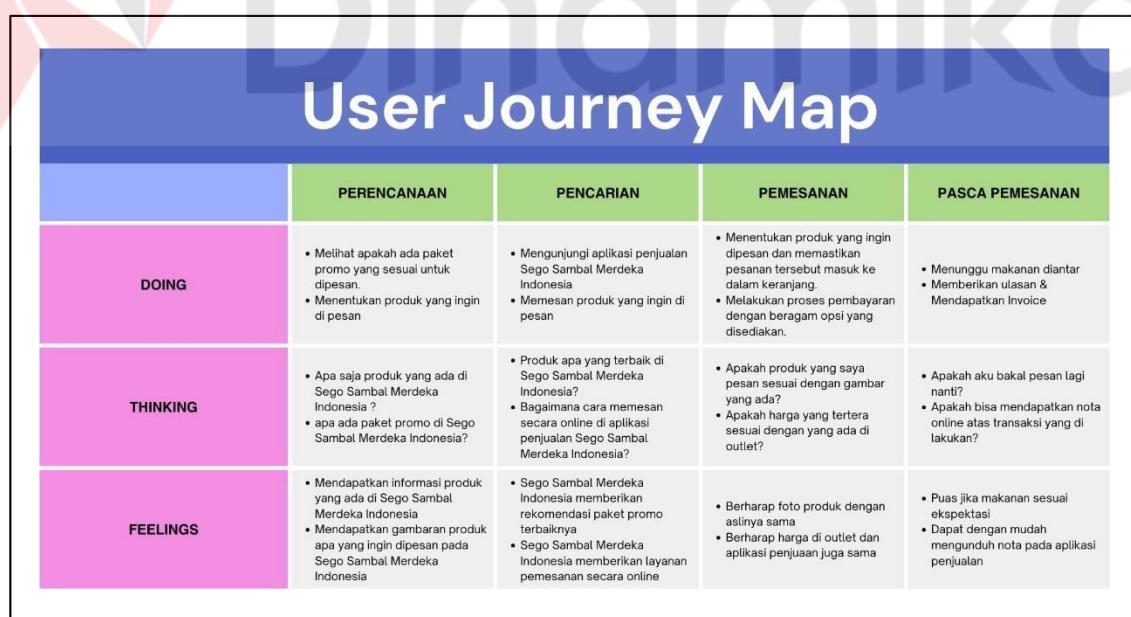
Selain itu, melalui pembuatan user persona, karakteristik pengguna dianalisis. *User persona* difokuskan pada pelanggan sebagai pengguna utama sistem, dengan tujuan merepresentasikan kebutuhan, pola perilaku, serta tujuan pengguna. Penyusunan persona ini berperan dalam membantu tim perancang memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengguna, sehingga sistem yang dikembangkan dapat selaras dengan preferensi dan kebiasaan pengguna. Gambar 4.1 menampilkan *user persona* yang merepresentasikan karakteristik pelanggan.

The image shows a detailed user persona template for 'Griselda Devina Valendra'. The template is organized into several sections:

- Bio:** A photo of a woman wearing a hijab, with descriptive text: 'Griselda adalah seorang pegawai kantor yang tinggal di Surabaya. Di tengah kesibukan kerjanya, ia gemar mencari tempat makan baru untuk melepas penat. Ia sering menggunakan media sosial untuk mencari rekomendasi makanan dan tertarik mencoba makanan yang sedang tren, terutama yang punya tampilan menarik dan cocok untuk diposting di Instagram.'
- Needs:** A list of requirements: '• Informasi menu dan harga yang jelas  
• Desain aplikasi yang simpel dan responsif  
• promo atau diskon  
• Kemudahan untuk melakukan pemesanan'
- Pain Points:** Challenges faced: '• Bingung memilih menu karena tidak ada foto atau deskripsi makanan  
• Kurangnya testimoni atau ulasan pelanggan yang terpercaya  
• Sulit menemukan informasi lengkap restoran dalam satu platform'
- Expectation for application:** Desired features: 'Griselda berharap aplikasi restoran memiliki tampilan yang cerah dan menarik seperti halaman utama, dengan menu bergambar yang jelas, kategori yang rapi, serta informasi promo yang mudah terlihat. Ia menginginkan proses pemesanan yang cepat melalui fitur keranjang, detail harga yang transparan, dan navigasi yang sederhana agar ia bisa memilih makanan, menambah jumlah pesanan, hingga melakukan pembayaran tanpa kebingungan.'
- More Information:** Includes icons for location ('Asal: Surabaya') and character ('Karakter: Ulet, Bijaksana, Jujur dan Bertanggung jawab').

Gambar 4. 1 *User Persona Customer*

*Insight* dari analisis *user persona* pengguna serta wawancara berikutnya digunakan dalam penyusunan *customer journey map* yang berfokus pada kebutuhan serta preferensi Griselda sebagai representasi pengguna aplikasi. Berdasarkan analisis *user persona*, diketahui bahwa Griselda mengharapkan tampilan aplikasi yang cerah, informatif, dan mudah digunakan, didukung oleh menu bergambar, pengelompokan kategori yang terstruktur, serta informasi promosi yang mudah diakses. Kebutuhan dan ekspektasi tersebut dijadikan sebagai acuan dalam merancang alur pengalaman pengguna, mulai dari proses pencarian menu, penelusuran informasi produk, penambahan pesanan ke dalam keranjang, hingga pemilihan metode pembayaran. Seluruh tahapan perjalanan pengguna tersebut kemudian dipetakan ke dalam *customer journey map* dengan mengacu pada data persona yang telah disusun. *Customer journey map* aplikasi penjualan Sego Sambal Merdeka Indonesia ditampilkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 *Customer Journey Map* Sego Sambal Merdeka Indonesia

### 4.3 Tahapan *Design Solutions*

Tahapan selanjutnya adalah menciptakan solusi desain yang memenuhi kebutuhan pengguna dan alur pengalaman yang telah dipetakan berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui peta perjalanan pengguna. Perancangan antarmuka pengguna (*user interface / UI*) dilakukan pada tahap ini. Ini dimulai dengan membuat *wireframe* dan kemudian mengembangkan prototipe visual.

Proses Perencanaan, pencarian, pemesanan, dan pasca pemesanan adalah empat tahapan utama dari proses perancangan perjalanan pengguna. Setiap komponen antarmuka dirancang untuk memenuhi aktivitas, persepsi, dan respons emosional pengguna pada masing-masing tahap proses. Akibatnya, desain yang diharapkan akan meningkatkan penjualan dan kemudahan penggunaan Sego Sambal Merdeka Indonesia.

#### 4.3.1 *Wireframe*

Pada tahap *wireframe* dalam pengembangan aplikasi penjualan Sego Sambal Merdeka Indonesia, dilakukan perancangan awal tampilan antarmuka secara lebih terperinci. Tahap ini menggambarkan struktur dan tata letak setiap komponen antarmuka, seperti tombol, teks, menu, gambar, serta elemen pendukung lainnya. *Wireframe* di gunakan sebagai acuan awal untuk menggambarkan alur navigasi serta interaksi pengguna, sebelum dikembangkan lebih lanjut ke dalam tahap perancangan yang lebih terperinci.

##### 1. *Wireframe* Halaman utama

*Wireframe* halaman utama aplikasi penjualan Sego Sambal Merdeka Indonesia ditunjukkan pada Gambar 4.3, yang menampilkan daftar produk, promo terkini, kategori menu, serta rekomendasi makanan. Halaman ini berfungsi sebagai titik

awal interaksi pengguna pada tahap perencanaan dan pencarian, yang mencakup aktivitas *doing*, *thinking*, dan *feeling*, seperti melihat paket promo, memperoleh gambaran awal menu, serta mulai menentukan produk yang akan dipesan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

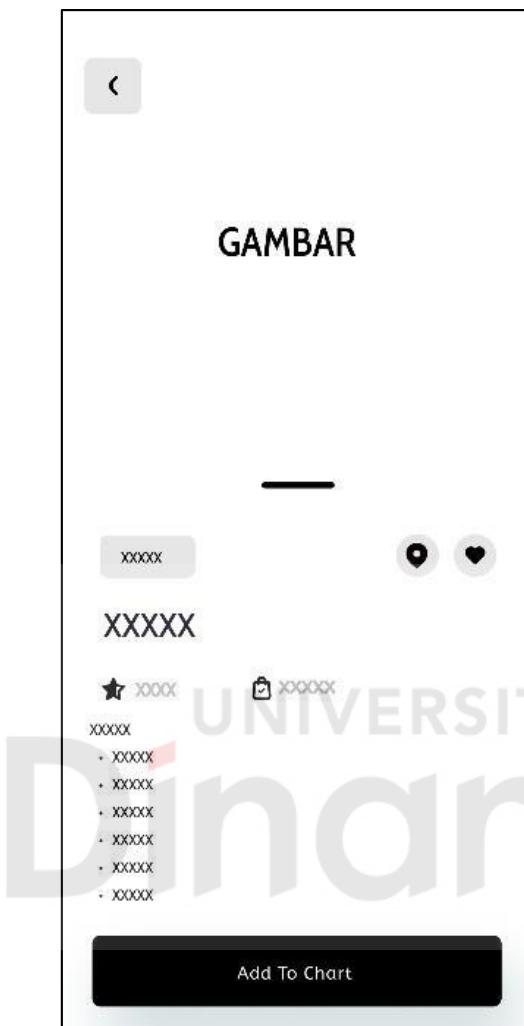
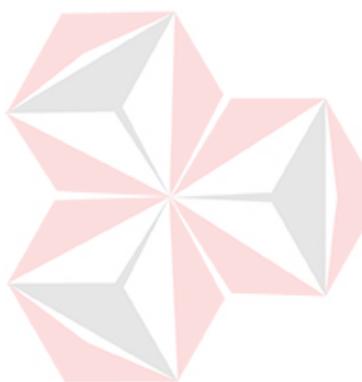


Gambar 4. 3 *Wireframe* Home

## 2. *Wireframe* Detail Promo

Halaman detail promo, yang berisi semua informasi tentang penawaran dan paket diskon, digambarkan dalam *wireframe* pada Gambar 4.4. Ini membantu pengguna pada tahap perencanaan dalam menilai kecocokan promo dengan

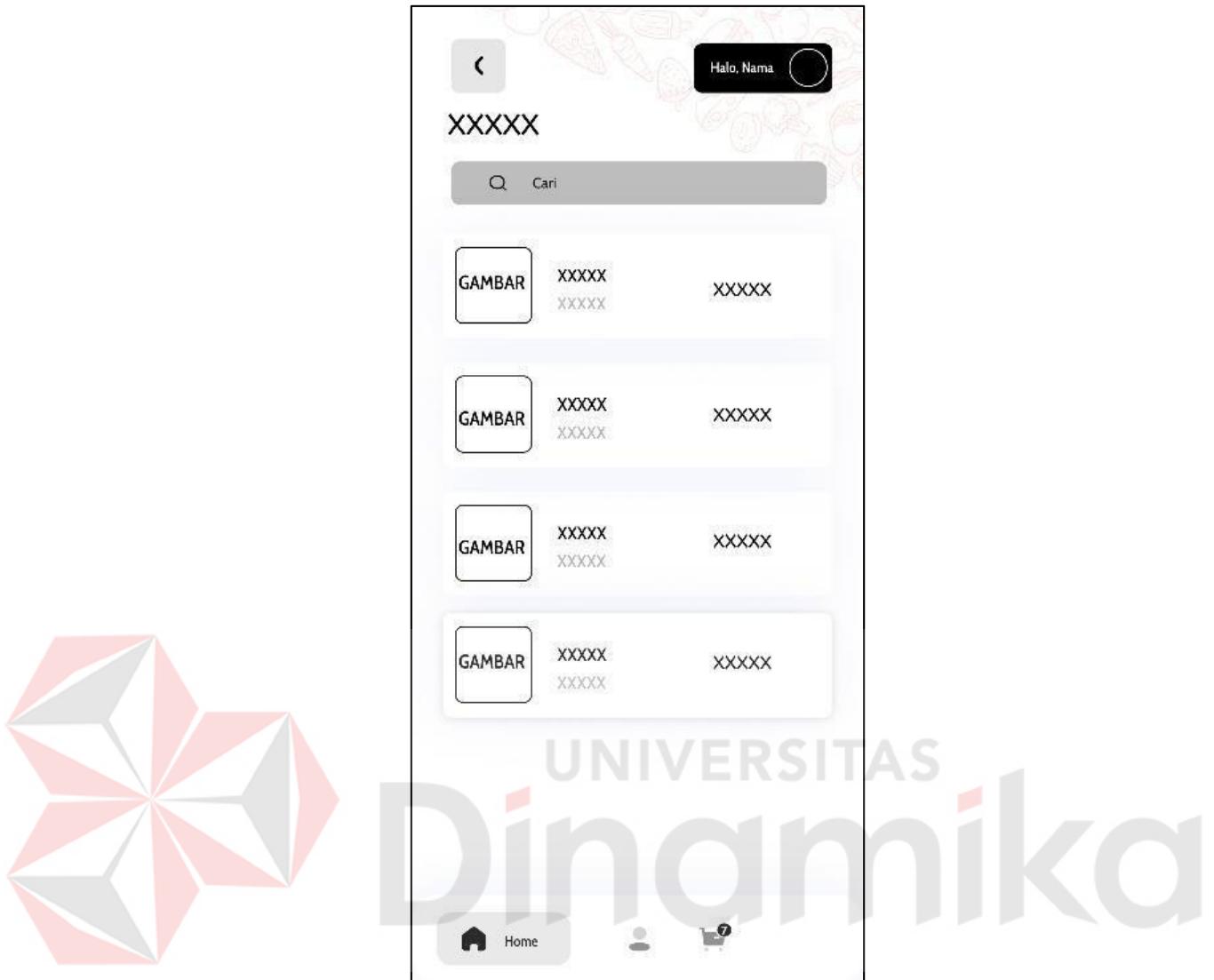
kebutuhan pesanannya dan memudahkan proses pertimbangan sebelum memilih menu.



Gambar 4. 4 *Wireframe* Detail Promo

### 3. *Wireframe* Katalog Makanan

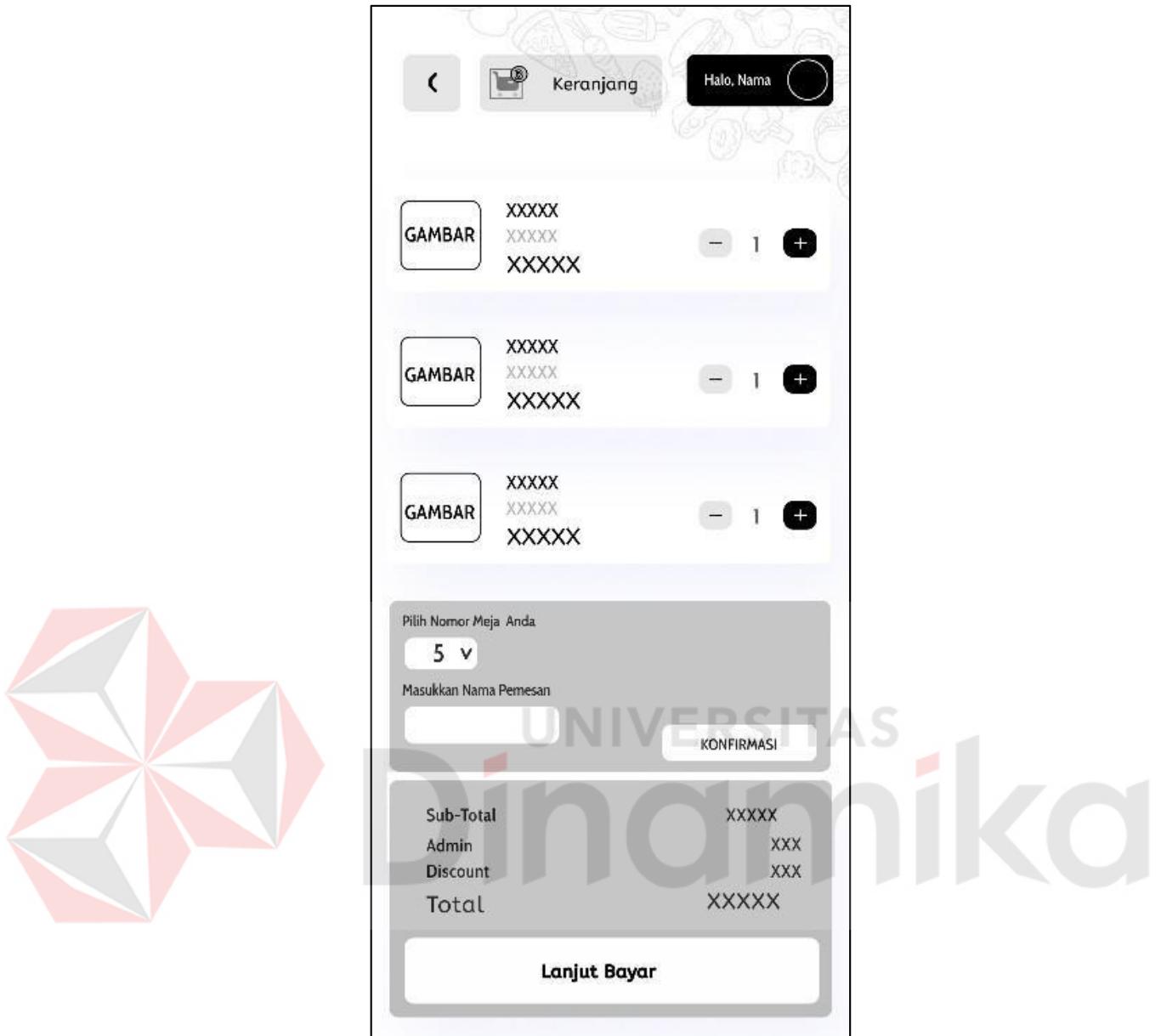
Gambar 4.5 menunjukkan *wireframe* katalog makanan dengan daftar menu lengkap beserta gambar, deskripsi, dan harga, yang secara langsung mendukung tahap Pencarian karena pengguna dapat membandingkan pilihan makanan, meninjau detail menu, serta menentukan produk yang paling sesuai dengan preferensinya.



Gambar 4. 5 *Wireframe* Katalog Makanan

#### 4. *Wireframe* keranjang

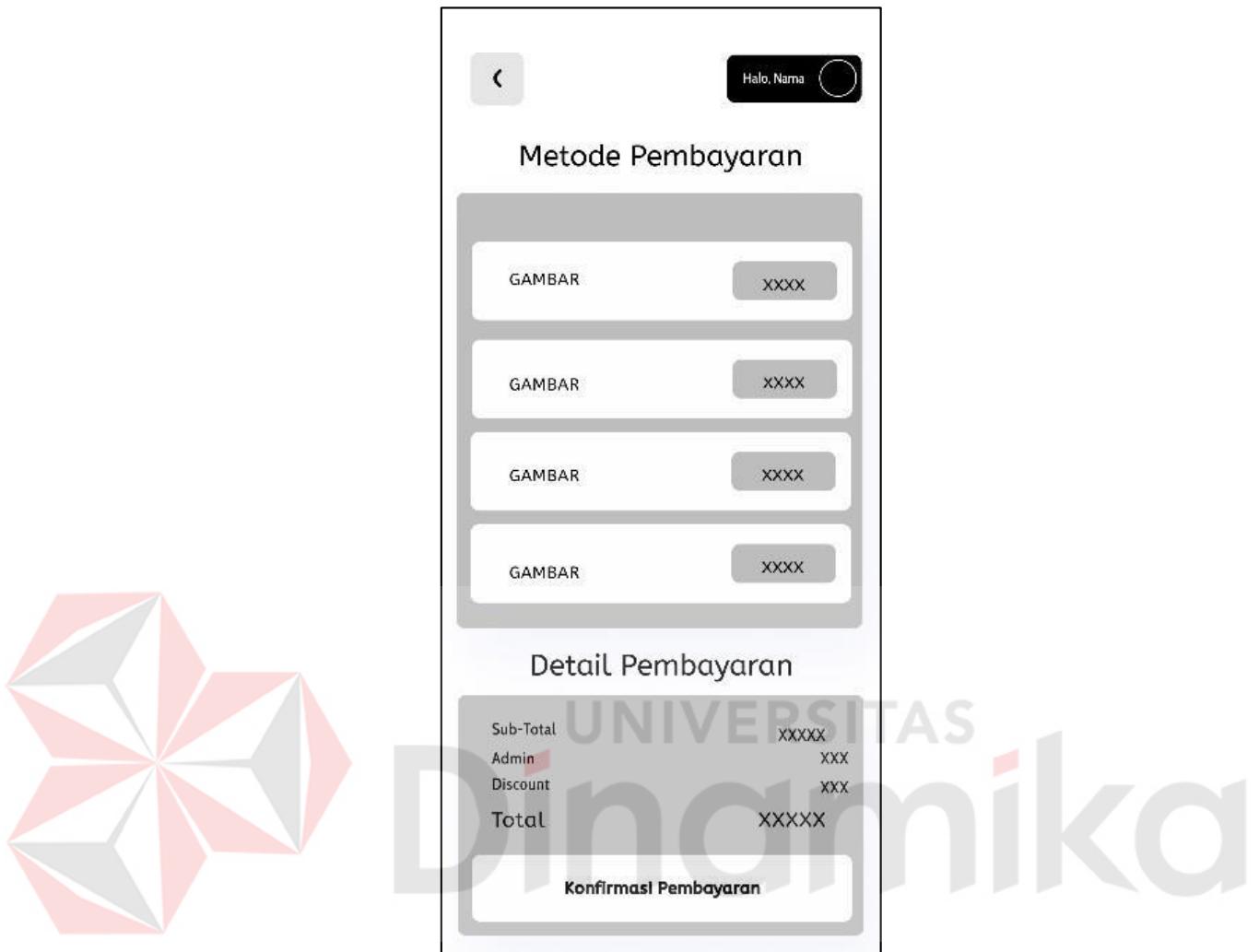
*Wireframe* halaman keranjang ditunjukkan pada Gambar 4.6. yang menampilkan ringkasan produk yang telah dipilih beserta subtotal harga, di mana halaman ini mendukung tahap Pemesanan karena pengguna dapat meninjau kembali pesanannya, memastikan kecocokan dan ketersediaan menu, serta mempersiapkan proses pembayaran sesuai aktivitas pengambilan keputusan.



Gambar 4. 6 *Wireframe* Keranjang

##### 5. *Wireframe* Transaksi

*Wireframe* halaman transaksi ditunjukkan pada Gambar 4.7 yang memfasilitasi pemilihan metode pembayaran serta konfirmasi pesanan, di mana halaman ini selaras dengan tahap pemesanan karena pengguna memastikan pesanannya, memilih opsi pembayaran, dan merasa yakin bahwa transaksi yang dilakukan sudah sesuai dengan harapan.



Gambar 4. 7 *Wireframe* Metode Transaksi

#### 6. *Wireframe feedback*

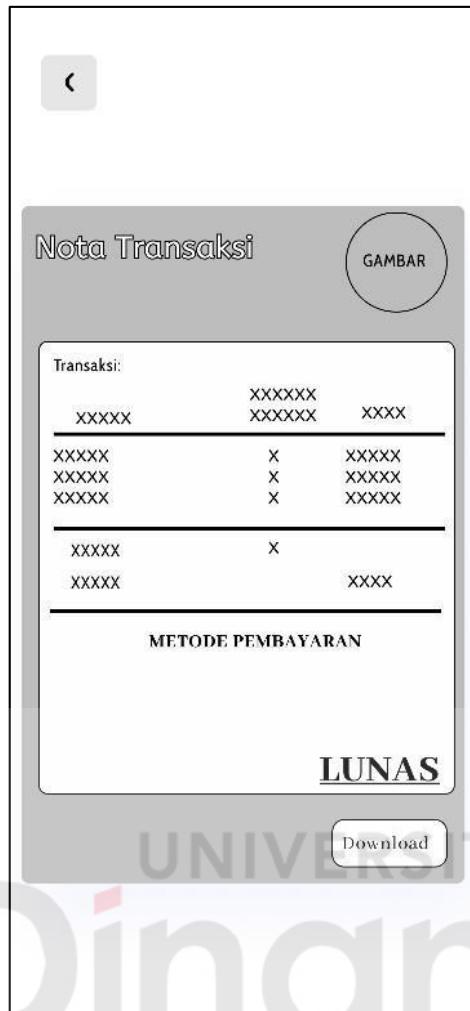
*Wireframe* halaman *feedback* ditunjukkan pada Gambar 4.8 yang memungkinkan pengguna memberikan penilaian dan pengalaman setelah menerima pesanan, sehingga mendukung tahap Pasca Pemesanan dengan menyediakan ruang bagi pengguna untuk mengekspresikan kepuasan atau masukan terhadap layanan.



Gambar 4. 8 Wireframe Feedback

#### 7. Wireframe Invoice

Wireframe halaman *invoice* disajikan pada Gambar 4.9 yang menampilkan rincian transaksi secara lengkap, termasuk total pembayaran dan informasi pesanan, yang berperan pada tahap pasca pemesanan karena memberikan bukti transaksi yang dapat disimpan atau ditinjau kembali oleh pengguna.



Gambar 4. 9 *Wireframe Invoice*

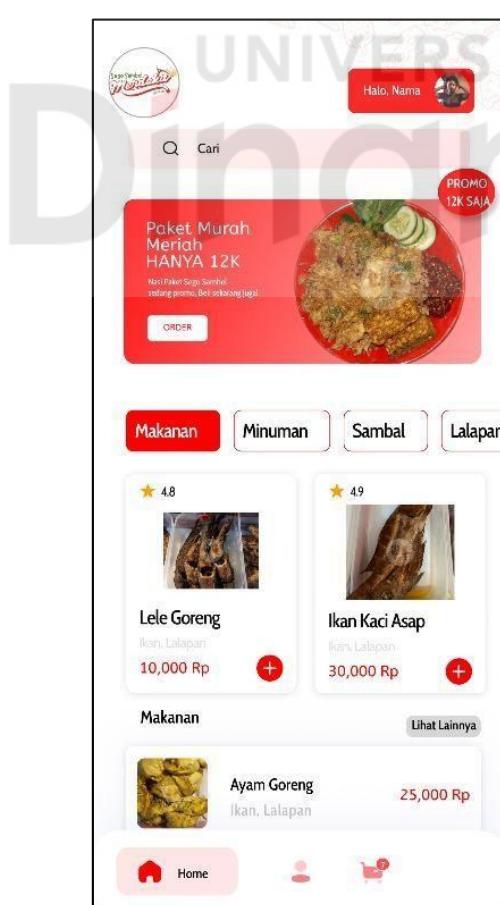
#### 4.3.2 Prototipe

Selanjutnya, mengacu pada *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya, dilakukan pembuatan prototipe sebagai simulasi interaksi nyata antara pengguna dengan antarmuka Aplikasi Sego Sambal Merdeka Indonesia. Pada proses perancangan prototipe ini, pemilihan warna, jenis font, serta ukuran font ditetapkan untuk menciptakan konsistensi identitas visual aplikasi. Warna utama yang digunakan adalah merah dengan kode hex #FF0000, yang dipilih karena merepresentasikan energi, keberanian, dan sesuai dengan karakter brand Sego Sambal Merdeka Indonesia.

Dalam penerapan tipografi, font A Bee Zee digunakan untuk elemen teks berkapital seperti tulisan “PROMO” serta angka pada tampilan harga, dengan ukuran 16 untuk tulisan PROMO dan ukuran 14 untuk harga. Sementara itu, font Cabin Condensed digunakan untuk teks umum seperti penamaan lauk misalnya Lele Goreng dan Telur Dadar dengan ukuran 18 agar mudah dibaca, serta digunakan pula untuk isi promo atau deskripsi dengan ukuran 8 agar tetap informatif namun tidak mendominasi tampilan.

### 1. Prototipe Halaman Utama

Pada Gambar 4.10 adalah contoh halaman utama aplikasi sebagai tampilan pilihan makanan dari Sego Sambal Merdeka Indonesia, menu navigasi, serta paket promo atau penawaran yang tersedia.



Gambar 4. 10 Prototipe Halaman Utama

## 2. Prototipe Detail promo

Gambar 4.11 menunjukkan prototipe halaman detail promosi yang berisi informasi lengkap tentang promosi saat ini.



Gambar 4. 11 Prototipe Detail Promo

## 3. Prototipe Katalog makanan

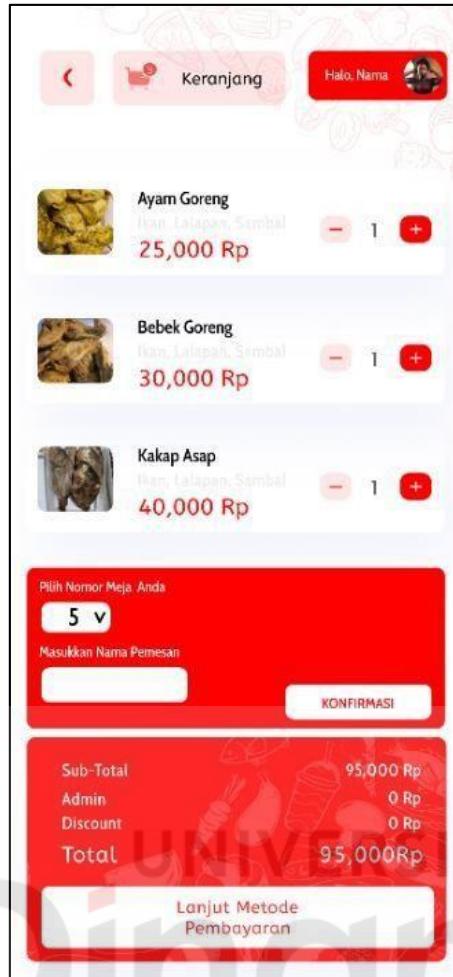
Pada Gambar 4.12 merupakan prototipe halaman katalog makanan yang menyajikan daftar menu beserta gambar dan harga sehingga memudahkan pengguna dalam memilih makanan.



Gambar 4. 12 Prototipe Katalog Makanan

#### 4. Prototipe Keranjang

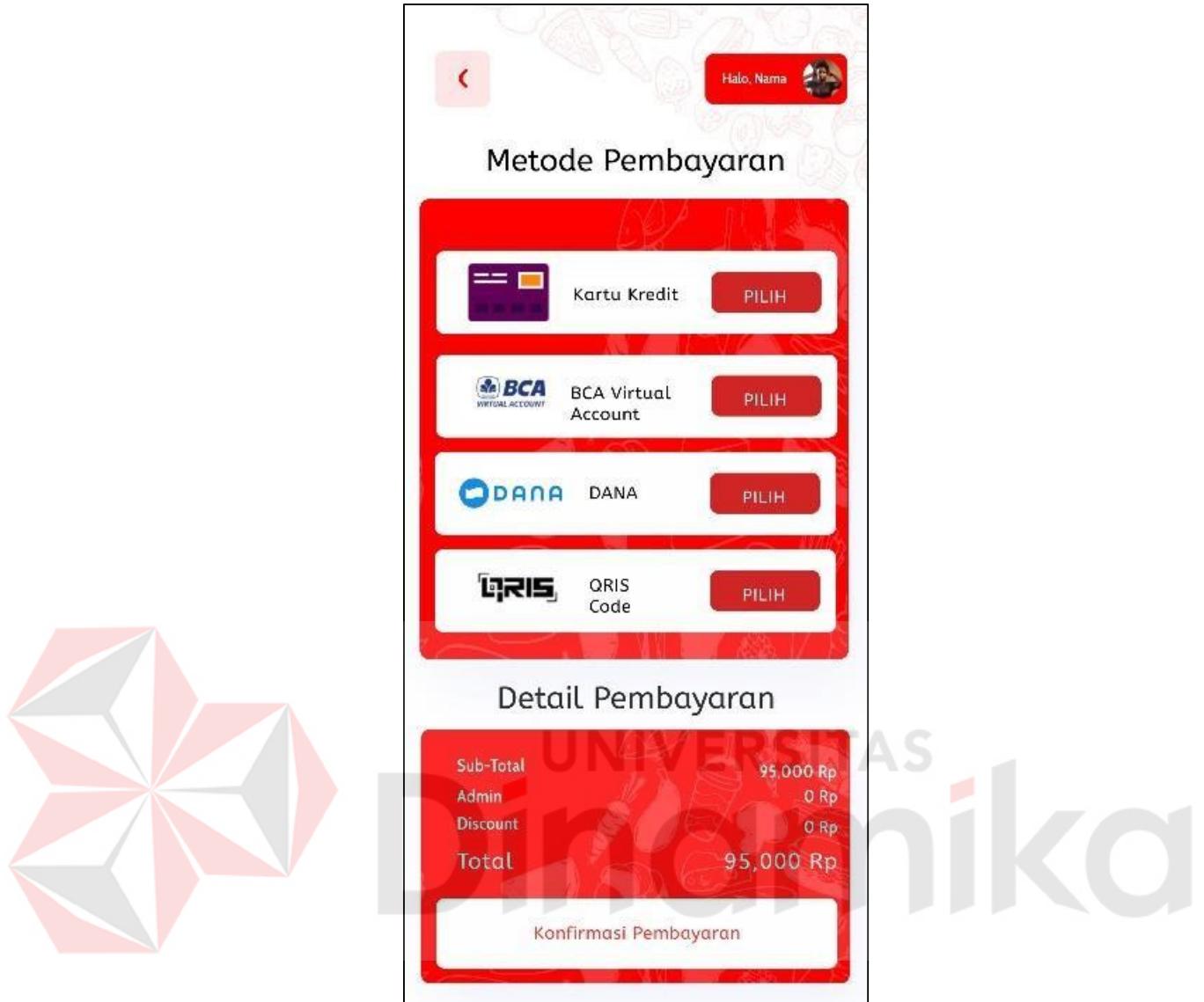
Gambar 4.13 menunjukkan prototipe halaman keranjang yang menunjukkan item pesanan, jumlah, harga total, dan tombol untuk melanjutkan proses pembayaran.



Gambar 4. 13 Prototipe Keranjang

##### 5. Prototipe Metode Transaksi

Pada Gambar 4.14 merupakan prototipe halaman metode transaksi yang menyediakan pilihan pembayaran seperti *e-wallet*, transfer bank.



Gambar 4. 14 Prototipe Metode Transaksi

#### 6. Prototipe *Feedback*

Gambar 4.15 menampilkan prototipe halaman *feedback* yang memungkinkan pengguna untuk memberikan penilaian, ulasan, serta saran terkait layanan dan makanan yang disediakan.



Gambar 4. 15 Prototipe *Feedback*

#### 7. Prototipe *Invoice*

Gambar 4.16 menampilkan prototipe halaman *invoice* yang menyajikan ringkasan transaksi secara rinci, meliputi daftar pesanan, total harga, metode pembayaran, serta status pembayaran.



Gambar 4. 16 Prototipe *Invoice*

#### 4.4 Tahapan *Evaluate Design Against User Requirements*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian untuk menilai sejauh mana kesesuaian desain antarmuka pengguna aplikasi dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Uji coba prototipe yang menggabungkan 33 orang yang menggunakan aplikasi penjualan Sego Sambal Merdeka Indonesia untuk melakukan proses evaluasi

dengan teknik SUS (*System Usability Scale*). Pengisian survei dapat dilakukan dengan mengakses tautan berikut: (<https://forms.gle/JRTijxRBEP6RoaicA>)

Hasil penyebaran kuesioner tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Hasil Penyebaran Kuisisioner

No.	Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	Responden 1	5	1	5	1	3	1	4	1	4	2
2.	Responden 2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3
3.	Responden 3	5	5	5	1	5	1	5	1	5	1
4.	Responden 4	4	5	5	2	4	3	4	1	4	1
5.	Responden 5	4	5	4	3	5	1	4	1	5	1
6.	Responden 6	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3
7.	Responden 7	5	4	4	1	5	1	5	1	5	1
8.	Responden 8	4	5	4	2	4	3	2	3	5	2
9.	Responden 9	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2
10.	Responden 10	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
11.	Responden 11	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
12.	Responden 12	5	4	5	2	3	3	4	2	4	4
13.	Responden 13	4	4	5	5	5	3	5	3	4	2
14.	Responden 14	4	1	4	1	4	1	4	1	1	4
15.	Responden 15	4	1	4	1	4	2	4	2	3	4
16.	Responden 16	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3
17.	Responden 17	4	4	5	2	5	2	5	2	5	1
18.	Responden 18	4	4	4	4	3	4	4	2	1	4
19.	Responden 19	3	4	4	3	4	2	4	3	3	2
20.	Responden 20	5	2	3	2	3	2	4	2	4	2
21.	Responden 21	5	2	5	2	5	2	5	2	5	4
22.	Responden 22	4	5	5	4	4	4	3	2	4	5
23.	Responden 23	5	4	5	1	4	1	5	1	5	1
24.	Responden 24	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
25.	Responden 25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
26.	Responden 26	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
27.	Responden 27	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
28.	Responden 28	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
29.	Responden 29	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
30.	Responden 30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
31.	Responden 31	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
32.	Responden 32	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
33.	Responden 33	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Keterangan :

Nilai 1 menunjukkan bahwa responden memilih sangat tidak setuju.

Nilai 2 menunjukkan bahwa responden memilih tidak setuju.

Nilai 3 menunjukkan bahwa responden memilih netral.

Nilai 4 menunjukkan bahwa responden memilih setuju.

Nilai 5 menunjukkan bahwa responden memilih sangat setuju.

Setelah survei SUS didistribusikan dan hasilnya disajikan pada Tabel 4.2, tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan skor dengan pemberian bobot sesuai dengan ketentuan penilaian SUS. Dalam proses penghitungan tersebut, terdapat beberapa aturan yang harus diikuti, yaitu:

1. Untuk setiap pertanyaan bermnomor ganjil, skor akhir dihitung dengan mengurangi nilai jawaban responden (x) sebanyak 1.
2. Untuk setiap pertanyaan bermnomor genap, skor akhir dihitung dengan cara mengurangkan nilai jawaban responden (x) dari angka 5.
3. Total skor SUS diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor akhir, kemudian dikalikan dengan 2,5.

Hasil perhitungan skor SUS (*System Usability Scale*) untuk setiap responden berdasarkan syarat tersebut kemudian disajikan di Tabel 4.3

Tabel 4. 3 Hasil Skor SUS Responden

No	Nama	Total Nilai Sebelum x 2,5	Total Nilai Setelah x 2,5
1	Responden 1	40	100
2	Responden 2	30	75
3	Responden 3	20	50
4	Responden 4	15	37.5
5	Responden 5	15	37.5
6	Responden 6	15	37.5
7	Responden 7	25	62.5
8	Responden 8	15	37.5
9	Responden 9	20	50
10	Responden 10	20	50
11	Responden 11	25	62.5
12	Responden 12	25	62.5
13	Responden 13	20	50
14	Responden 14	35	87.5
15	Responden 15	35	87.5
16	Responden 16	15	37.5
17	Responden 17	20	50
18	Responden 18	20	50
19	Responden 19	15	37.5
20	Responden 20	35	87.5
21	Responden 21	35	87.5
22	Responden 22	15	37.5
23	Responden 23	25	62.5
24	Responden 24	40	100
25	Responden 25	40	100
26	Responden 26	40	100
27	Responden 27	40	100
28	Responden 28	40	100
29	Responden 29	40	100
30	Responden 30	40	100
31	Responden 31	40	100
32	Responden 32	40	100
33	Responden 33	40	100

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai total SUS (*System Usability Scale*) yang diperoleh dari 33 responden adalah sebesar 2.338. Nilai tersebut Selanjutnya, rata-rata dihitung untuk menghasilkan skor akhir SUS sebesar 70,73. Berdasarkan standar interpretasi SUS, skor tersebut termasuk dalam kategori

*High Marginal* pada *Range Acceptability* serta memperoleh penilaian kualitatif “*Good*”. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan metode *User-Centered Design* (UCD) efektif dalam mendukung langkah-langkah dalam proses perancangan antarmuka aplikasi pemesanan Sego Sambal Merdeka Surabaya. Prototipe antarmuka yang dikembangkan dinilai positif oleh pengguna, serta penelitian ini menghasilkan rekomendasi desain yang dapat langsung diterapkan pada aplikasi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Selama tahap pelaksanaan kerja praktik di UMKM Sego Sambal Merdeka Indonesia, diperoleh temuan bahwa prototipe antarmuka pengguna (UI) aplikasi penjualan Sego Sambal Merdeka yang dirancang dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) dapat dijadikan sebagai pedoman awal dalam pengembangan dan implementasi aplikasi ke tahap selanjutnya. Prototipe ini telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, hasil wawancara, observasi, serta pemetaan perjalanan pengguna, mencakup fitur-fitur utama seperti informasi menu, promo, detail produk, keranjang, metode transaksi, hingga *invoice*. Pengujian kegunaan dilakukan dengan menggunakan metode SUS melibatkan 33 responden, dengan menghasilkan skor rata-rata 70,73, termasuk dalam kategori “*Good*”, sehingga menandakan bahwa prototipe aplikasi telah diterima secara fungsional dan mudah digunakan.

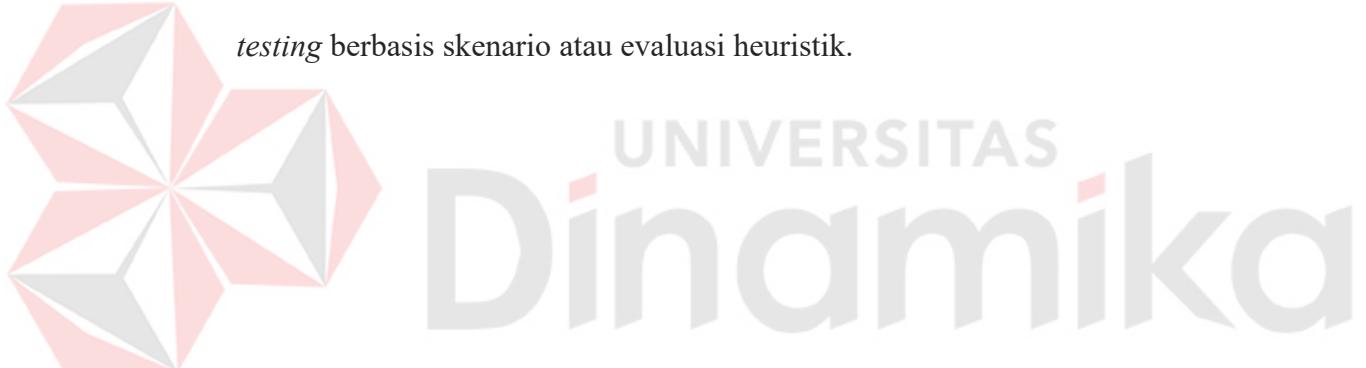
#### **5.2. Saran**

Ringkasan hasil penelitian menunjukkan bahwa antarmuka pengguna pada prototipe aplikasi penjualan Sego Sambal Merdeka masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sejalan dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, rekomendasi yang diajukan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian lanjutan maupun pengembangan sistem di masa mendatang, sebagai berikut:

1. Prototipe antarmuka pengguna yang telah dirancang selanjutnya dapat dikembangkan ke tahap implementasi dengan membangun komponen *front-end*

dan *back-end* aplikasi. Tahap ini bertujuan untuk memastikan sistem berfungsi secara optimal, mudah digunakan, serta dapat dimanfaatkan secara optimal oleh UMKM Sego Sambal Merdeka Indonesia dalam mendukung kegiatan operasional dan penjualan.

2. Skor *System Usability Scale (SUS)* tidak mencapai kategori “*Excellent*” dan berada pada kategori “*Good*”. Secara keseluruhan, aplikasi ini sangat mudah digunakan, meski demikian, terdapat beberapa fitur antarmuka yang masih dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, mengidentifikasi elemen antarmuka yang masih menimbulkan kebingungan atau ketidakefisienan bagi pengguna, disarankan untuk dilakukan pengujian *usability* tambahan, seperti *usability testing* berbasis skenario atau evaluasi heuristik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. (2025). *Sistem Informasi Akuntansi pada Aktifitas Pembelian dan Penjualan pada Toko Sentosa Textille*. <https://www.researchgate.net/publication/388374164>
- Chen, Z., & Lee, J. (2025). The Influence of UI Design Attributes and Users' Uncertainty Avoidance on Stickiness of the Young Elderly Toward mHealth Applications. *Behavioral Sciences*, 15(5). <https://doi.org/10.3390/bs15050581>
- Faudzi, M. A., Cob, Z. C., Omar, R., Sharudin, S. A., & Ghazali, M. (2023). Investigating the User Interface Design Frameworks of Current Mobile Learning Applications: A Systematic Review. In *Education Sciences* (Vol. 13, Issue 1). MDPI. <https://doi.org/10.3390/educsci13010094>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Maharani, S., & Nazmah, ; (2022). Efektifitas Digital Marketing dalam Meningkatkan Penjualan pada UMKM Kel. Siti Rejo. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 06(3), 2023. <https://doi.org/10.32493/jpkpk.v6i2.30742>
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *Jurnal Eksplora Informatika*, 9(2), 124–129. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v9i2.326>
- Mochammad Alvian, K., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Pais, S., Petrova, K., & Parry, D. (2022). Enhancing system acceptance through user-centred design: Integrating patient generated wellness data. *Sensors*, 22(1). <https://doi.org/10.3390/s22010045>
- Sari, K. P., Zulaikha, S. R., & Mubarokah, A. (2023). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Aplikasi Perpustakaan Digital Isleman. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 7(2), 301. <https://doi.org/10.29240/tik.v7i2.8374>
- Satrio, A., & Yusup, D. (2023). PERANCANGAN SISTEM LAYANAN RESTORAN DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN PROTOTYPING BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SOTO KUDUS PAK WAHYU). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 6).

Sharma, A., Czerwinska, K. P., Brenna, L., Johansen, D., & Johansen, H. D. ,phd. (2020). Privacy perceptions and concerns in image-based dietary assessment systems: Questionnaire-based study. *JMIR Human Factors*, 7(4). <https://doi.org/10.2196/19085>

Sutrisno, A. T., Yulianti, L. P., & Harlili. (2021). Designing Interaction of Food Allergy Information Application Using User-Centered Design Approach: Gojek Case Study. *Journal of Physics: Conference Series*, 1803(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1803/1/012028>

Zamakhsyari, F., & Fatwanto, A. (2023). *INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION A Systematic Literature Review of the Design Thinking Approach for User Interface Design.* [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv)

