

**PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE
FOOD DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

SKIRPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Oleh:

Muhammad Yanuar Ramdhan

197006516046



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**FAKULTAS TEKNOLOGI
KOMUNIKASI DANINFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN USER INTERFACE USER
EXPERIENCE RESTORAN DELIVERY SECARA
ONLINE PADA APLIKASI SPRINGPLATE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Genap 2022-2023 pada tanggal 15 Agustus Tahun 2023

Dosen Pembimbing 1



Nurhayati. S.Si.. MTI

NIDN. 0316068402

Ketua Program Studi



Dr. Andrianingsih.S.Kom..MMSI.

NIDN. 0303097902

**HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS SARJANA**

**PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD
DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING***



Oleh
Muhammad Yanuar
Ramadhan
197006516021

Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Disetujui pada Tanggal 21 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



(Nurhayati, S.Si., MTI)
NIDN. 0316068402

(ira Diana Sholihati, S.Si., MMSI)
NIDN. 0328037304

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya diri saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bilamana di kemudian hari ditemukan bahwa saya karya tulis ini menyalahi peraturan yang ada berkaitan etika dan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Yang menyatakan,

Nama : Muhammad Yanuar Ramadhan

NPM 197006516046

Tanda Tangan :



Tanggal : 15 Agustus 2023

Mengetahui

Dosen pembimbing 1

Nurhayati, S.Si., MTI

Dosen Pembimbing 2

Ira Diana Sholihati, S.Si., MMSI.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan User Interface User Experience Food Delivery Dengan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale”. Sholawat serta salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan pengikutnya.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan support dari berbagai pihak sehingga kesulitan yang dihadapi dapat diselesaikan. Oleh sebab itu, melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Nurhayati, S.Si., MTI selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, saran dan mengingatkan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah proposal ini.
2. selaku dosen pembimbing II yang memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah proposal ini.
3. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
4. Orang tua, keluarga, teman yang sudah berkontribusi dan memberikan semangat dalam penyusunan makalah proposal ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran kepada pembaca yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jakarta, 15 Agustus 2023



Muhammad Yanuar Ramadhan

197006516046



ABSTRAK

Springplate Adalah Aplikasi Restoran yang dimana konsumen bisa memesan makanan melalui Aplikasi.Springplate juga menyediakan *Catalog Food,Best Menu*,dan juga Transaksinya.Tujuan Springplate Adalah Mempermudah user untuk pemesanan makanan dari jarak jauh. dan membuat beberapa layanan pemesanan makanan secara *Delivery* yang lebih banyak serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.Penelitian Pembelian Makanan Restoran Online ini bertujuan untuk membangun aplikasi Springplate mempermudah para konsumen,diaman para konsumen tidak perlu untuk datang ketempat hanya untuk melakukan pemesanan, tapi dengan adanya aplikasi ini dapat langsung melakukan pemesanan makanan secara langsung lewat aplikasi yang tersedia. Proyek ini menggunakan metode *Design Thinking* dan *In Depth Interview* untuk menyelesaikan desain aplikasi Springplate. Dari hasil pengujian yang ada dibuktikan bahwa desain solusi mendapatkan nilai 6,1 yang menunjukkan tingkat kepuasan, kemudahan dan kegunaan dari *Prototype* ini sudah baik. Namun masih ada beberapa fitur yang masih bisa lengkapi agar aplikasi bisa berkembang lebih baik lagi.

Kata kunci : Perancangan, Pengujian, *Design Thiking*, , *Mobile app*, *Restoran*.

ABSTRACT

Along with the development of technology that is increasingly developing and increasingly advanced. The sophistication of today's technology makes all information and communication processes so fast. In everyday life, you can feel these developments both in the technological aspect. One of them is the existence of mobile-based food delivery which is a more practical and efficient alternative for consumers to access anytime and anywhere without having to come to a physical store. However, this shop has several problems which are in direct service, namely buying food at restaurants offline, including the restaurant location area which is small and does not have enough parking space for consumers, if customers come directly to the place it causes congestion and long queues. To overcome this problem, there is a solution to the problem by creating a tastytown mobile app which aims to make it easier for consumers to avoid overcrowding and long queues, so consumers can order menus more freely anywhere and anytime. The method used in this design process is by using the design thinking method. The design thinking method is a human-centered approach to solving problems and creating new innovations. To get feedback, a testing process is carried out using the usability testing stage. This study shows the results of designing the appearance of the Tastytown mobile app which was carried out using the design thinking method as a design method and the System Usability Scale as a testing method. From the results obtained on the SUS score, a score of "78" was obtained which indicated that the Tastytown mobile app was declared Acceptable and included in the grade C category with a GOOD rating.

Keywords : *Planning, Testing, Design Thinking, Mobile app, Restaurant.*

DAFTAR ISI

.....	ii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Kontribusi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori	4
2.1.1 Sekilas Tentang Restoran.....	4
2.1.2 Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	4
2.1.3 Pemesanan Restoran Online	5
2.2 SpringPlate.....	6
2.3 User Interface	6
2.4 User Experience.....	6
2.5 Design Thinking	6
2.5.1 Emphatize	7
2.5.2 Define	7
2.5.3 Ideate.....	7
2.5.4 Prototype	8
2.5.5 Test.....	8
2.5.6 In-Depth Interview	8
2.6 Figma.....	9
2.7 WireFrame.....	9
2.7.1 WareFrame fidelitas rendah	10

2.8 Prototype.....	10
2.9 Single Ease Question.....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Analisis	12
3.1.1 Analisis Masalah.....	12
3.1.2 Analisis Pemecahan Masalah	12
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	13
3.2 Design Thinking	13
3.2.1 Emphatize	14
3.2.2 Define	15
3.2.3 Ideate.....	15
3.2.4 Prototype	15
3.2.5 Testing	15
3.2.6 Research Objective.....	15
3.2.7 User Criteria	16
3.3 Single Ease Question.....	16
3.3.1 Skenario Penelitiann.....	16
BAB IV HASIL DAN DISKUSI	18
4.1 Flowchart.....	18
4.2 User Flow.....	19
4.3 Ideate	21
4.3.1 Perancangan Wireframe.....	21
4.3.2 Perancangan Mokus	25
4.3.3 Prototype	31
4.4 Testing.....	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 KESIMPULAN	33
5.2 Saran	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking.....	7
Gambar 2. 2 Logo figma.....	9
Gambar 2. 3 Wireframe design rendah.....	10
Gambar 4. 1 Flowchart food delivery tastytown.....	18
Gambar 4. 2 User flow Registrasi.....	19
Gambar 4. 3 User flow transaksi.....	20
Gambar 4. 4 Login.....	21
Gambar 4. 5 Wireframe registrasi.....	23
Gambar 4. 6 Wireframe detail makanan.....	23
Gambar 4. 7 Wireframe order dan delivery.....	24
Gambar 4. 8 Tampilan awal SpringPlate.....	25
Gambar 4. 9 Tampilan sign in.....	26
Gambar 4. 10 Tampilan registrasi dan payment.....	27
Gambar 4. 11 Tampilan Catalog Menu.....	28
Gambar 4. 12 Tampilan order.....	28
Gambar 4. 13 Tampilan payment order.....	29
Gambar 4. 14 Tampilan location.....	29
Gambar 4. 15 Tampilan notifikasi dan rating.....	30
Gambar 4. 16 Tampilan prototype.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 kebutuhan sistem (Hardware)	13
Tabel 3. 2 Kebutuhan sistem (Software).....	13

