

**PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE  
FOOD DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY  
SCALE**

**SKIRPSI SARJANA SISTEM INFORMASI**



Oleh:

Gilang Romi Wahyudi

197006516037

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTASTEKNOLOGIKOMUNIKASI**

**DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS NASIONAL**

**2023**

HALAMAN PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR

PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD  
DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE



Gilang Romi Wahyudi  
197006516037

Dosen Pembimbing 1

(Winarsih S.Si., MMSI)

Dosen Pembimbing 2

(Novi Dian Natthasia, S.Kom., MMSI)

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD  
DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Inforamasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 28 Juli 2023



Gilang Romi Wahyudi

197006516037

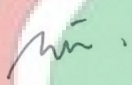
**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Tugas Akhir dengan judul :

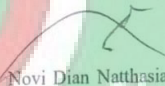
**PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD  
DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE**

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 Ganjil 2022-2023 pada tanggal 5 Agustus Tahun 2023

**Dosen Pembimbing 1**

  
Winarsih S.Si., MMSI  
NID 0112150863

**Dosen Pembimbing 2**

  
Novi Dian Natthasia, S.Kom., MMSI  
NID 0714127701

**Ketua Program Studi**

  
Andrianingsih, S.Kom., MMSI  
NID 0111130826



LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Gilang Romi Wahyudi  
NPM : 197006516037  
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika  
Program Studi : Sistem Informasi  
Tanggal Sidang : .....

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

DESIGN OF USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD DELIVERY APP USING DESIGN THINKING AND SYSTEM USABILITY SCALE METHODS

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Winarsih S.Si., MMSI	Andrianingsih,S.Kom.,MMSI	Gilang Romi Wahyudi
TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023
		



LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Gilang Romi Wahyudi  
NPM : 197006516037  
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika  
Program Studi : Sistem Informasi  
Tanggal Sidang : .....

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD DELIVERY APP DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

DESIGN OF USER INTERFACE USER EXPERAINCE FOOD DELIVERY APP USING DESIGN THINKING AND SYSTEM USABILITY SCALE METHODS

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Novi Dian Natthasia, S.Kom., MMSI	Andrianingsih, S.Kom., MMSI	Gilang Romi Wahyudi
TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023
		

## 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. Winarsih S.Si., MMSI selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, motivasi, saran dan mengingatkan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah proposal ini.
2. Novi Dian Nathasia, S.Kom., MMSI 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, 12 Juli 2023

Penulis

## ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan semakin maju. Kecanggihan teknologi masa kini membuat segala proses informasi dan komunikasi begitu cepat. Dalam kehidupan sehari-hari pun dapat merasakan perkembangan tersebut baik dalam aspek teknologi. Salah satunya adalah dengan adanya *food delivery* berbasis mobile menjadi alternatif yang lebih praktis dan efisien bagi konsumen dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa harus datang ke toko fisik. Namun toko ini memiliki beberapa permasalahannya yang dimana dalam pelayanan secara langsung, yaitu pembelian makanan di restoran secara offline antara lain wilayah lokasi restoran yang kecil dan tidak memiliki lahan parkir yang cukup untuk para konsumen, jika para pelanggan datang langsung ketempat menyebabkan kepadatan dan antrian panjang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka terdapat pemecahan masalah dengan cara membuat aplikasi mobile app *tastytown* yang bertujuan untuk mempermudah konsumen agar terhindar dari kepadatan dan antrian panjang, jadi konsumen bisa memesan menu lebih leluasa dimanapun dan kapanpun. Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini yaitu, dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan membuat inovasi yang baru. Untuk mendapatkan *feedback* dilakukan proses pengujian menggunakan tahap *usability testing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan tampilan aplikasi mobile *tastytown* dilakukan dengan menggunakan metode perancangan pikir-pikir sebagai metode perancangan, dan metode pengujian System Usability Scale. Menurut hasil SUS, aplikasi mobile *Tastytown* mendapat skor "78", yang menunjukkan bahwa itu dapat diterima. Aplikasi tersebut juga berada dalam kategori C dengan rating GOOD.

**Kata kunci :** Perancangan, Pengujian, *Design Thinking*, *System Usability Scale*, *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 be accessed anytime and anywhere without having to come to a physical store. However, this store 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. The results of this study indicate that the design of the Tastytown mobile application display was carried out using the thoughtful design method as a design method, and the System Usability Scale testing method. According to the SUS results, the Tastytown mobile application received a score of "78", which indicates that it is acceptable. The application is also in category C with a GOOD rating.

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

ABSTRAK .....	8
ABSTRACT .....	9
DAFTAR ISI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR .....	12
DAFTAR TABEL .....	13
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Berlakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Batasan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Kontribusi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II TUNJAUAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Sekilas Tentang Restoran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Pemesanan Restoran Online .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Tasty Town .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 <i>User Interface</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 <i>User Experience</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Design Thinking .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 <i>Emptahize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2 <i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.3 <i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.4 <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.5 <i>Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Figma .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Wareframe .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.1 Wireframe Fidelitas Rendah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Prototype .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.9 System Usability Scale (SUS).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODA PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1 Analisis Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2 Analisis Pemecahan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Design Thinking .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 <i>Emphatize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 <i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3 Ideate.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4 Protoype .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.5 Test.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Metode Pengujian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1 System Usability Scale .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN DISKUSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Flowchart.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 User Flow .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Ideate .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 Perancangan Wireframe.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2 Perancangan Mokup .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3 Prototype.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Testing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1 Hasil Pengujian kedua .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2 Logo Figma .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 3 Wireframe fidelitas rendah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1 Bagan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1 Flowchart.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2 User flow registrasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3 User flow login.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 4 Wireframe login .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 5 Wireframe registrasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 6 Wireframe detail makanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 7 Wireframe order & driver .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 8 Tampilan awal tastytown .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 9 Tampilan sign in.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 10 Tampilan registrasi & payment.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 11 Tampilan search bar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 12 Tampilan Order .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 13 Tampilan payment order .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 14 Tampilan set location .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 15 Tampilan notification & rating.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 16 Tampilan Prototype tasty town .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 17 Skala akhir system uability scale .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan sistem hardware .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Kebutuhan sistem software .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Instrumen system usability scale .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Skor data responden .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Skor data responden yang telah di jumlah .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Hasil data responden pengujian kedua.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Skor data responden yang telah dijumlah ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

