



**USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PEMESANAN SERTA
PEMBAYARAN UNTUK RUMAH MAKAN PADA STARTUP WISATARA
DENGAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

BELANA ROMADAN PUTRI

181410159

**PROGRAM SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG**

2022

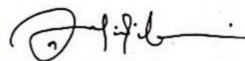
HALAMAN PENGESAHAN

**USER INTERFACE DAN USER EXPERINCE PEMESANAN
SERTA PEMBAYARAN UNTUK RUMAH MAKAN PADA
STARTUP WISATARA DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**BELANA ROMADAN PUTRI
181410159**

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

Pembimbing



Taqrim Ibadi, M.Kom

Palembang, 29 September 2022
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,



Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komputer

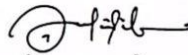
Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.M.SI, M.K.M

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "USER INTERFACE DAN USER EXPERINCE PEMESANAN SERTA PEMBAYARAN UNTUK RUMAH MAKAN PADA STARTUP WISATARA DENGAN METODE DESIGN THINKING" Oleh "Belana Romadan Putri", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Kamis tanggal 29 September 2022.

Komisi Penguji

1. Ketua : Taqrim Ibadi, M.Kom


(.....)

2. Anggota : Kuratawan, M.M., M.Kom.


(.....)

3. Anggota : Irman Effendy, M.Kom


(.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komputer


Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Belana Romadan Putri**

Nim : **181410159**

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 29 September 2022

Yang Membuat pernyataan,



Belana Romadan Putri

NIM. 181410159

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Inna ma'al-'usri yusrā”

“Sesungguhnya bersama kesulitan
pasti ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 6)

Persembahkan Kepada :

- Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia, rahmat, serta hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan karya ini.
- Kedua Orang tuaku, bapak Sopiyan dan ibu nismar, tercinta yang senantiasa mendoakanku tiada henti, motivasiku, yang selalu mendukungku dan selalu ada untukku.
- Keluargaku, ica apraliza dan eva apralia yang selalu mendoakan, memotivasi serta menyemangatiku.
- Dosen pembimbingku Bapak Taqrim Ibadi M.Kom yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Teman teman seperjuangan Sistem Informasi B yang selalu berbagi semangat maupun pemikiran satu sama lain.
- Terimakasih Almamater Biru kebanggan.

Abstrak

Danau Ranau adalah danau terbesar di Pulau Sumatra selatan . Objek wisata Danau Ranau ini merupakan perpaduan antara pegunungan, lembah, danau dan pantai. Disekitaran danau Ranau juga memiliki banyak tempat makan yang tersebar tidak jauh dari objek wisata tersebut. Berdasarkan data kuliner dari dokumen resmi Dinas Pariwisata Dan Budaya Kabupaten OKU Selatan bahwa jumlah total rumah makan di sekitaran wisata Danau Ranau tepatnya di Kec. Banding Agung hingga tahun 2021 memiliki 18 rumah makan. Namun, lokasi tempat makan tersebut sebagian tidak diketahui oleh wisatawan khususnya wisatawan dari luar daerah, serta belum adanya sistem untuk melakukan pemesanan, melihat daftar menu, pembayaran dan laporan penjualan secara sistematis. Dari uraian di atas banyak wisatawan yang mengalami kesulitan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran makanan disekitaran Wisata Danau Ranau. Oleh karna itu berdasarkan pemaparan dan data yang di kumpulkan maka diputuskan untuk membuat media untuk membantu wisatawan maupun masyarakat agar lebih mudah untuk memilih menu makanan yang di inginkan, memesan, dan melakukan pembayaran makanan yang berada disekitaran wisata Danau Ranau melalui aplikasi. Pembuatan ui/ux ini akan dibuat menggunakan metode DESIGN THINKING yang memiliki 5 tahapan yaitu: Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test.

Kata Kunci: metode Design Thinking; User Experience; User Interface.UI/UX

Abstract

Lake Ranau is the largest lake on the island of southern Sumatra. This Lake Ranau tourist attraction is a combination of mountains, valleys, lakes and beaches. Around Lake Ranau also has many places to eat scattered not far from these tourist attractions. Based on culinary data from official documents from the Tourism and Culture Office of South OKU Regency, the total number of restaurants around the Lake Ranau tourism area, to be precise in Banding Agung District until 2021, has 18 restaurants. However, the location of the place to eat is partly unknown to tourists, especially tourists from outside the area, as well as the absence of a system for placing orders, viewing menu lists, payments and sales reports systematically. From the description above, many tourists have difficulty ordering and paying for food around Lake Ranau Tourism. Therefore, based on the presentation and data collected, it was decided to create a media to help tourists and the public to make it easier to choose the desired food menu, order, and make payment for food around Lake Ranau tourism through the application. The creation of this ui / ux will be made using The Design Thinking method which has 5 stages, namely: Emphatize, Define, Ideate, Prototype and Test.

Keywords: *Design Thinking method; User Experience; User Interface.UI/UX*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir kuliah yang berjudul **“USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PEMESANAN SERTA PEMBAYARAN UNTUK RUMAH MAKAN PADA STARTUP WISATARA DENGAN METODE DESIGN THINKING”**. Penelitian ini disusun untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada program sarjana Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang.

Penyusunan Skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan, bimbingan, bantuan, motivasi serta doa dari berbagai pihak selama penyusunan penelitian ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd.,M.MSelaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dedy syamsuar S.Kom, M.I.T, Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
3. Bapak Zaid Amin,M.Kom,ph.D Selaku Kaprodi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
4. Bapak Taqrim Ibadi, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi Universitas Bina Darma Palembang.
5. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan tambahan ilmu bagi penulis selama perkuliahan dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
6. Bapak dan Ibu beserta adik-adik yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan proposal skripsi
7. Dan teman-teman seperjuangan saya

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dengan lebih baik sebanyak banyaknya, aamiin. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Wassalamualaikum wr.wb

Palembang, 28 Agustus 2021

Belana Romadan Putri



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Waktu dan Tempat.....	5
1.6.2 Alat dan Bahan.....	5
1.6.3 Metode Penelitian	5
1.6.4 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait.....	9
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 <i>Startup</i>	11
2.2.2 Penjualan	12
2.2.3 Makanan.....	12
2.2.4 <i>Design</i>	12
2.2.5 <i>User Interface</i>	12
2.2.6 <i>User Experience</i>	14
2.2.7 <i>Usability Testing</i>	14
2.2.8 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	15
2.2.9 Uji Validitas.....	15
2.2.10 Uji Reliabilitas	15

2.2.11 Uji Normalitas	16
2.2.12 Populasi dan Sampel.....	16
2.2.13 Skala Pengukuran	17
2.2.14 SPSS (<i>Statistical Product and Service Solution</i>)	17
2.2.15 <i>Design Thinking</i>	18

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 <i>Emphatize</i>	20
3.2 <i>Define</i>	20
3.3 <i>Ideate</i>	21
3.4 <i>Prototype</i>	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	45
4.1.1 User Experience	45
4.1.2 Profil Responden	51
4.2 Pembahasan	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Usecase Diagram	22
Gambar 3.2 Activity Diagram Pengguna	23
Gambar 3.3. <i>User Flow</i>	23
Gambar 3.4 Halaman Index	24
Gambar 3.5 Halaman <i>SplashScreen1</i>	24
Gambar 3.6 Halaman <i>SplashScreen2</i>	25
Gambar 3.7 Halaman <i>SplashScreen3</i>	25
Gambar 3.8 Halaman Login.....	26
Gambar 3.9 Halaman Daftar Akun.....	26
Gambar 3.10 Halaman Konfirmasi Email	27
Gambar 3.11 Halaman Verifikasi Kosong.....	27
Gambar 3.12 Halaman Verifikasi Email.....	28
Gambar 3.13 Halaman Berhail Daftar	28
Gambar 3.14 Halaman Berhasil Ubah Password	29
Gambar 3.15 Halaman Beranda.....	29
Gambar 3.16 Halaman Pesan.....	30
Gambar 3.17 Halaman Pesan Rumah Makan	30
Gambar 3.18 Halaman terdekat	31
Gambar 3.19 Halaman Tipe Pemesanan.....	31
Gambar 3.20 Halaman Pilih Meja	32
Gambar 3.21 Halaman Produk pada Rumah Makan	32
Gambar 3.22 Halaman Makanan dan Minuman.....	33
Gambar 3.23 Halaman Detail Makanan.....	33
Gambar 3.24 Halaman Review Makanan.....	34
Gambar 3.25 Halaman Keranjang.....	34
Gambar 3.26 Halaman Voucher.....	35
Gambar 3.27 Halaman Metode Pembayaran	35
Gambar 3.28 Halaman Petunjuk Pembayaran.....	36
Gambar 3.29 Halaman Pembayaran Berhasil	36
Gambar 3.30 Halaman Lihat Pesanan.....	37
Gambar 3.31 Halaman Pesanan Selesai.....	37
Gambar 3.32 Halaman Bungkus.....	38
Gambar 3.33 Halaman Detail Makanan Bungkus	38

Gambar 3.34 Halaman Metode Pembayaran Dibungkus	39
Gambar 3.35 Halaman Detail Pembayaran.....	39
Gambar 3.36 Halaman Promo	40
Gambar 3.37 Halaman Terlaris	41
Gambar 3.38 Halaman Rekomendasi	41
Gambar 3.39 Halaman Favorit.....	41
Gambar 3.40 Halaman Riwayat	42
Gambar 3.41 Halaman Pengaturan Akun	42
Gambar 3.42 Halaman Informasi Akun.....	43
Gambar 3.43 Halaman Tentang Aplikasi.....	43
Gambar 3.44 Halaman Hubungi Kami.....	44
Gambar 4.1 Halaman Index	45
Gambar 4.2 Halaman <i>Splashscreen</i>	46
Gambar 4.5 Halaman Login.....	46
Gambar 4.6 Halaman Beranda.....	47
Gambar 4.6 Halaman Rumah Makan.....	47
Gambar 4.7 halaman terlaris	48
Gambar 4.8 halaman promo.....	48
Gambar 4.9 halaman lainnya	49
Gambar 4.10 halaman favorit	49
Gambar 4.11 halaman riwayat.....	50
Gambar 4.12 halaman pengaturan akun	50
Gambar 4.2 Learnability X11.....	51
Gambar 4.3 Learnability X12.....	52
Gambar 4.4 Learnability X13.....	52
Gambar 4.5 Learnability X14.....	52
Gambar 4.6 Effeciency X21	53
Gambar 4.7 Effeciency X22	53
Gambar 4.8 Effeciency X23	54
Gambar 4.9 Effeciency X31	54
Gambar 4.10 Effeciency X32	54
Gambar 4.11 Effeciency X33	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terkait metode dan aplikasi	9
Tabel 3.1 Kriteria Responden.....	20
Tabel 3.2 Kusioner.....	21
Tabel 4.1 Informasi Indikator Pertanyaan	51
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel <i>Learnability</i>	56
Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel <i>Effeciency</i>	57
Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel <i>Memmorability</i>	57
Tabel 4.5 Reliability Statistic <i>Learnability</i>	58
Tabel 4.6 Reliability Statistic <i>Effeciency</i>	58
Tabel 4.7 <i>Reliability Statistic Memmorability</i>	59
Tabel 4.8 Rekapitulasi Uji Reliabilitas	59
Tabel 4.9 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	59
Tabel 4.10 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	60
Tabel 4.11 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	61
Table 4.12 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	62
Tabel 4.13 Coefficients ^a	63
Tabel 4.14 ANOVA ^a	63

