

SKRIPSI

PERANCANGAN *UI/UX* RUMAH MAKAN OISHI BENTO DENGAN FIGMA MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

**(*OISHI BENTO RESTAURANT UI/UX DESIGN WITH FIGMA
USING CENTERED DESIGN METHOD*)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana komputer



Disusun Oleh:

Axel Danovan Susanto

311910405

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PELITA BANGSA

BEKASI

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX RUMAH MAKAN OISHI BENTO
DENGAN FIGMA MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN

Disusun Oleh:

Axel Danovan Susanto

311910405

Telah diperiksa dan disahkan pada tanggal : 30,Desember,2023

Dosen Pembimbing I



Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0415058205

Dosen Pembimbing II



Ir. Nanang Tedi K., M.T.

NIDN. 0427075905

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN.0426018003

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX RUMAH MAKAN OISHI BENTO
DENGAN FIGMA MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN

Disusun Oleh:

Axel Danovan Susanto

311910405

Telah Dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal: 14, Januari, 2024

Dosen Penguji I



Dr. Aswan S Sunge, S.E., M.Kom.

NIDN. 0426018003

Dosen Pembimbing I



Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 04150582505

Dosen Penguji II



Irfan Afriantoro, S.Kom., M.M.

NIDN. 0430048704

Dosen Pembimbing II



Ir. Nanang Tedi K., M.T.

NIDN. 0427075905

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0415088207

Dekan Fakultas Teknik



Putri Anggun Sari, S.Pt., M.Si.

NIDN. 0424088403

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sebagai Mahasiswa Universitas Pelita Bangsa , Yang bertanda tangan dibawah ini,
saya :

Nama : Axel Danovan Susanto

NIM : 311910405

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul:

“Perancangan UI/UX Rumah Makan Oishi Bento Dengan Figma
Menggunakan Metode User Centered Design”

merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya dan perangkat pendukung seperti web cam dll). Apabila dikemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Bekasi

Pada Tanggal : 14 Januari

Yang Menyatakan,



Axel Danovan Susanto

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Universitas Pelita Bangsa, yang bertanda tangan dibawah ini,
saya :

Nama :Axel Danovan Susanto NIM :311910405 demi mengembangkan Ilmu
Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pelita Bangsa
Hak Bebas Royalti Non-Elklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas karya
ilmiah yang berjudul :

“Perancangan UI/UX Rumah Makan Oishi Bento Dengan Figma
Menggunakan Metode User Centered Design”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti
NonElklusif ini Universitas Pelita Bangsa berhak untuk menyimpan, mengcopy
ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan
data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya
diinternet atau media lain untuk kepentingan akadmeis tanpa perlu meminta ijin
dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.Saya
bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas
Pelita Bangsa,segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran Hak
Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat : Bekasi
Pada Tanggal : 14 Januari

Yang Menyatakan,



Axel Danovan Susanto

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul “PERANCANGAN UI/UX RUMAH MAKAN OISHI BENTO MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN” dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Hamzah Muhammad Mardi Putra, S.K.M., M.M., D.B.A. Selaku Rektor Universitas Pelita Bangsa
2. Ibu Putri Anggun Sari, S.Pt., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa.
3. Bapak Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Pelita Bangsa Cikarang
4. Bapak Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Ir. Nanang Tedi K., M.T. Selaku Dosen Pembimbing II atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, kritik, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi
5. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Seluruh rekan rumah makan oishi bento yang telah memberikan tempat untuk membuat penelitian ini semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana mestinya.

Bekasi..... 2023

Penulis

ABSTRAK

Dalam penelitian skripsi ini, pembahasan terfokus pada desain UI/UX menggunakan Figma untuk rumah makan. Pentingnya memenuhi kebutuhan pengguna mendorong perlunya pengembangan desain website yang memadai. Penelitian ini memilih pendekatan user-centered design yang bersahabat dengan pengguna untuk menciptakan user interface yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga efisien. Metode penelitian ini melibatkan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dengan keyakinan bahwa kualitas UI/UX yang baik akan memberikan dampak positif pada pengalaman pengguna dalam menggunakan website. Adopsi metode User-Centered Design (UCD) menjadi landasan perancangan UI/UX, bertujuan untuk memaksimalkan pemenuhan kebutuhan pengguna pada produk yang dihasilkan. Website Oishi Bento dirancang dengan tujuan utama mempermudah penyebaran informasi mengenai keberadaan rumah makan tersebut, memungkinkan pelanggan yang berada di luar area tersebut untuk mengetahui adanya tempat makan menarik ini. Pengujian tampilan UI/UX dilakukan melalui kuesioner yang diberikan ke pada pelanggan, sebagai bentuk evaluasi terhadap cara penggunaan dan fungsionalitasnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan dianggap relevan dan berfungsi optimal berdasarkan tanggapan positif dari pengguna.

Kata Kunci: Figma, Desain yang berpusat pada pengguna, Antarmuka pengguna

ABSTRACT

In this thesis research, the discussion focuses on UI/UX design using figma for restaurants. The importance of meeting user needs drives the need to develop adequate website design. This research chooses a user-centered design approach that is friendly to users to create a user interface that is not only easy to use, but also efficient. This research method involves an in-depth analysis of user needs, with the belief that good UI/UX quality will have a positive impact on the user's experience in using the website. Adoption of the User-Centered Design (UCD) method is the basis for UI/UX design, aimed at maximizing the fulfillment of user needs in the products produced. The Oishi Bento website was designed with the main aim of making it easier to disseminate information about the restaurant's existence, allowing customers outside the area to know about the existence of this interesting restaurant. UI/UX display testing is carried out through questionnaires given to customers, as a form of evaluation of how to use it and its functionality. The evaluation results show that the UI/UX design developed is considered relevant and functions optimally based on positive responses from users.

Keywords: Figma, User Centered Design, User Interface

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian Skripsi.....	2
1.5.1 Tujuan Penelitian Skripsi.....	2
1.5.2 Manfaat Penelitian Skripsi	3
1.6 Tempat Pelaksanaan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Pengertian Perancangan.....	5
2.2.2 Website	5

2.2.3	Figma.....	6
2.2.4	User Interface	6
2.2.5	User Experience.....	6
2.2.6	User Centered Design.....	6
2.2.7	Wireframe.....	7
2.2.8	System Usability Scale	7
BAB III METODE PENELITIAN.....		8
3.1.	Instrumen Penelitian.....	8
3.2	Prosedur Pengumpulan Data	8
3.3	Teknis Analisis Data.....	9
3.4	Metode yang diusulkan.....	10
3.4.1	Plan the human centered process.....	10
3.4.2	Understand Specifying the context of use	10
3.4.3	produce design solution.....	11
3.4.4	evaluation design against requirement	11
3.5	Cara Pengujian.....	12
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Hasil.....	25
4.2	Desain Antarmuka(User Interface).....	25
4.3	Hasil Pengujian Prototype	34
BAB V PENUTUP		39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA		41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Tahap User Center Design.....	10
Gambar 3.2 UserFlow	11
Gambar 3.3 Halaman Home Wireframe	12
Gambar 3.4 Halaman Menu Wireframe	13
Gambar 3.5 Halaman Register Wireframe	14
Gambar 3.6 Halaman Login Wireframe.....	15
Gambar 3.7 Halaman Order Wireframe	16
Gambar 3.8 Halaman Pembayaran Wireframe	17
Gambar 3.9 Halaman Contact Wireframe.....	18
Gambar 3.10 Halaman About Wireframe	19
Gambar 3.11 Halaman LocationWireframe.....	20
Gambar 4.1 Halaman Home.....	25
Gambar 4.2 Halaman Menu	27
Gambar 4.3 Halaman Login.....	27
Gambar 4.4 Halaman Registrasi	28
Gambar 4.5 Halaman Order	29
Gambar 4.6 Halaman Pembayaran.....	30
Gambar 4.7 Halaman Contact	31
Gambar 4.8 Halaman Search.....	32
Gambar 4.9 Halaman About.....	33
Gambar 4.10 Halaman Location	34
Gambar 4.11 Prototype Login Dan Register.....	35
Gambar 4.12 Halaman Menu Makanan	35
Gambar 4.13 Halaman Order Dan Payment	36
Gambar 4.14 Halaman About Dan Location.....	37
Gambar 4.15 Contact	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware	8
Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....	8
Tabel 3.3 Kuesioner yang diberikan pada pengguna beserta feedbacknya	23