



SEKOLAH TINGGI TELNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LAYANAN
PENJUALAN MOCAVA SUPER *COOKIES* BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN FIGMA**

TUGAS AKHIR

**WANANDI
0110220096**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
DEPOK
JULI 2024**



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TELNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI LAYANAN
PENJUALAN MOCAVA SUPER *COOKIES* BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN FIGMA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

**WANANDI
0110220096**

STT - NF

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JULI DEPOK

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.



**Nama : Wanandi
NIM : 0110220096**

STT - NF

Depok, 31 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wanandi', written in a cursive style.

Wanandi

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Wanandi

NIM : 0110220096

Program Studi : Teknik Informatika

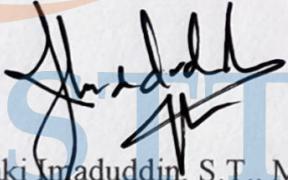
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava
Super *Cookies* Berbasis *Mobile* Menggunakan Figma

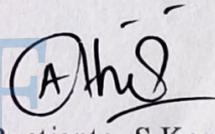
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji


(Zaki Imaduddin, S.T., M.Kom.)


(April Rustianto, S.Komp., M.T.)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 3. Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah subhānahu wata'ālā
2. Kepada orang tua dan keluarga, selaku pihak yang selalu mendo'akan dan membersamai penulis.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Tifanny Nabarian, S.Kom., M.T.I. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Nurul Janah, S.IIP., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Zaki Imaduddin, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. Bapak April Rustianto, S.Komp., M.T. selaku dosen penguji Tugas Akhir Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
9. Pihak Perusahaan Mocava Super *Cookies* Manajer Adani Taqiyah Nurzaman beserta karyawan yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

10. Dan rekan-rekan mahasiswa yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Dalam karya ilmiah ini, penulis menyadari masih terdapat beberapa kekurangan yang kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Namun demikian, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan penulisan ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima kritik dan saran dari pembaca, dengan harapan hal tersebut dapat membantu memperbaiki dan menyempurnakan karya ilmiah ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 31 Juli 2024



Wanandi

STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wanandi
NIM : 0110220096
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super Cookies Berbasis *Mobile* Menggunakan Figma”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

STT - NF

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 31 Juli 2024

Yang menyatakan



Wanandi

ABSTRAK

Nama : Wanandi
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan
Mocava Super *Cookies* Berbasis *Mobile* Menggunakan Figma

Tugas Akhir ini membahas perancangan UI/UX aplikasi layanan penjualan mocava super *cookies* berbasis *mobile*, aplikasi ini dapat memudahkan pelayanan pengguna untuk berinteraksi dengan tampilan visual yang menarik. Demikian pula, perancangan ini diharapkan dapat memberikan pelayanan yang baik bagi pengguna sebagai media penjualan kepada seluruh publik. Oleh karena itu, penelitian ini ditulis untuk mengembangkan aplikasi perancangan layanan penjualan berbasis *mobile* secara *online* dan menguraikan proses perancangannya berdasarkan permasalahan yang diteliti. Adapun tujuan utama yang ingin dicapai adalah untuk memudahkan pemesanan dan mengoptimalkan kepuasan pengguna. Dalam penelitian ini, metode analisis data yang dapat digunakan adalah analisis kuantitatif. Pengujian penelitian ini dilakukan menggunakan *Usability Testing*. Metode pengujian *Usability Testing* adalah metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efektif suatu produk atau aplikasi oleh pengguna. Metode pengujian yang akan digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu SUS (*System Usability Scale*). Dari hasil kuesioner kebutuhan pengguna yang telah diperoleh, terdapat 25 responden yang telah mengisi sesuai dengan kriteria tersebut. *Prototype* yang dihasilkan aplikasi *mobile* Penjualan Mocava Super *Cookies*. Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna UI/UX untuk aplikasi penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile* telah berhasil dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma. Desain yang dihasilkan terbukti ramah pengguna, menarik secara visual, dan mudah digunakan.

Kata Kunci : UI/UX, Mocava Super *Cookies*, *Usability Testing*, dan *Mobile*

ABSTRACK

Name : Wanandi
Study Program : Teknik Informatika
Title : *UI/UX Design For Mobile Based Sales Application of Mocava Super Cookies Using Figma*

This final project discusses the design of a UI/UX for mobile-based mocava super cookies sales service application. This application can facilitate user service to interact with an attractive visual display. Similarly, this design is expected to provide good service for users as a sales medium to the entire public. Therefore, this research is written to develop a mobile-based online sales service application and describe the design process based on the problems studied. The main objective that was to be achieved was to facilitate ordering and optimize user satisfaction. In this study, the data analysis method that could be used was quantitative analysis. In this research, the data analysis method that could be used was quantitative analysis. The research testing was carried out using Usability Testing. The Usability Testing method was a testing method used to evaluate how easily and effectively a product or application was used by users. The testing methods that were to be used consisted of two types, namely SUS (System Usability Scale). From the questionnaire results that had been obtained, there were 25 respondents who had filled it out according to the criteria. The prototype that was produced was the Mocava Super Cookies Sales mobile application. The design of the user interface and user experience (UI/UX) for the mobile-based Mocava Super Cookies sales application has been successfully carried out using the Figma software. The resulting design has proven to be user-friendly, visually appealing, and easy to use.

Key words : *UI/UX, Mocava Super Cookies, Usabilty Testing, and Mobile*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Perancangan.....	7
2.3 UI/UX.....	8
2.4 <i>Prototype</i>	8
2.5 Mocava Super <i>Cookies</i>	9
2.6 Android.....	10
2.7 Figma.....	11
2.8 Penelitian Terkait	12
2.8.1 Tabel Penelitian Terkait.....	12
2.8.2 Posisi Penelitian	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Tahapan Penelitian	16
3.2 Rancangan Penelitian	18
3.2.1 Jenis Penelitian.....	18

3.2.2 Metode Analisis Data	19
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.2.4 Metode Pengujian	20
3.2.5 Metode Implementasi dan Evaluasi	22
3.2.6 Lingkungan Pengembangan	22
BAB IV IMPELEMANNTASI DAN EVALUASI.....	24
4.1 Hasil Analisis Lapangan.....	24
4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	24
4.1.2 User Persona.....	34
4.2 Hasil Tahapan Perancangan.....	35
4.2.1 User Flow	35
4.2.2 Sitemap.....	37
4.2.3 Wireframe.....	37
4.3 Hasil <i>Design Prototype</i>	53
4.4 Hasil Perancangan Pengujian.....	72
4.5 Hasil Evaluasi	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84

STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	17
Gambar 3. 2 Rancangan Penelitian.....	18
Gambar 4. 1 Cookies Sering dibeli.....	25
Gambar 4. 2 Alasan Membeli Cookies	25
Gambar 4. 3 Fitur Penting	26
Gambar 4. 4 Pernah Memesan Cookies	27
Gambar 4. 5 Tampilan Visual	28
Gambar 4. 6 Informasi Produk.....	29
Gambar 4. 7 Fitur Pemesana	29
Gambar 4. 8 Opsi Pengiriman dan Pembayaran.....	30
Gambar 4. 9 Tampilan Pengiriman.....	31
Gambar 4. 10 Pengalman Pengguna.....	32
Gambar 4. 11 Merekomendasikan.....	32
Gambar 4. 12 Ketertarikan Menggunakan Aplikasi.....	33
Gambar 4. 13 Masukan	34
Gambar 4. 14 User Persona.....	35
Gambar 4. 15 User Flow	36
Gambar 4. 16 Sitemap.....	37
Gambar 4. 17 Wireframe Logo.....	38
Gambar 4. 18 Wireframe Registrasi	39
Gambar 4. 19 Wireframe Login	39
Gambar 4. 20 Wireframe Verification	40
Gambar 4. 21 Wireframe Forgot Passord	41
Gambar 4. 22 Wireframe Reset Passoword	41
Gambar 4. 23 Wireframe Home Page.....	42
Gambar 4. 24 Wireframe Empty Shopping Cart	43
Gambar 4. 25 Wireframe Product Information	43
Gambar 4. 26 Wireframe Cart	44
Gambar 4. 27 Wireframe Checkout.....	45
Gambar 4. 28 Wireframe Tracking.....	45
Gambar 4. 29 Wireframe Profile	46

Gambar 4. 30 Wireframe Order History	47
Gambar 4. 31 Wireframe My Address.....	47
Gambar 4. 32 Wireframe Add New Address	48
Gambar 4. 33 Wireframe Contact Seller.....	49
Gambar 4. 34 Wireframe My Favorite	49
Gambar 4. 35 Wireframe Profile Seller	50
Gambar 4. 36 Wireframe Home Seller Page.....	51
Gambar 4. 37 Wireframe Product List.....	51
Gambar 4. 38 Wireframe Add Product.....	52
Gambar 4. 39 Wireframe Others	52
Gambar 4. 40 Logo	53
Gambar 4. 41 Sign Up.....	54
Gambar 4. 42 Login	54
Gambar 4. 43 Verification.....	55
Gambar 4. 44 Forgot Passoword	56
Gambar 4. 45 Reset Password.....	57
Gambar 4. 46 Home Page	58
Gambar 4. 47 Empty Shopping Cart.....	59
Gambar 4. 48 Product Information.....	60
Gambar 4. 49 Cart.....	61
Gambar 4. 50 Checkout	62
Gambar 4. 51 Tracking	63
Gambar 4. 52 Profile.....	64
Gambar 4. 53 Order History.....	65
Gambar 4. 54 My Address	66
Gambar 4. 55 Add New Address.....	67
Gambar 4. 56 Contact Seller	67
Gambar 4. 57 My Faforite.....	68
Gambar 4. 58 Profie Seller	68
Gambar 4. 59 Home Seller Page	69
Gambar 4. 60 Product List	70
Gambar 4. 61 Add Product.....	71

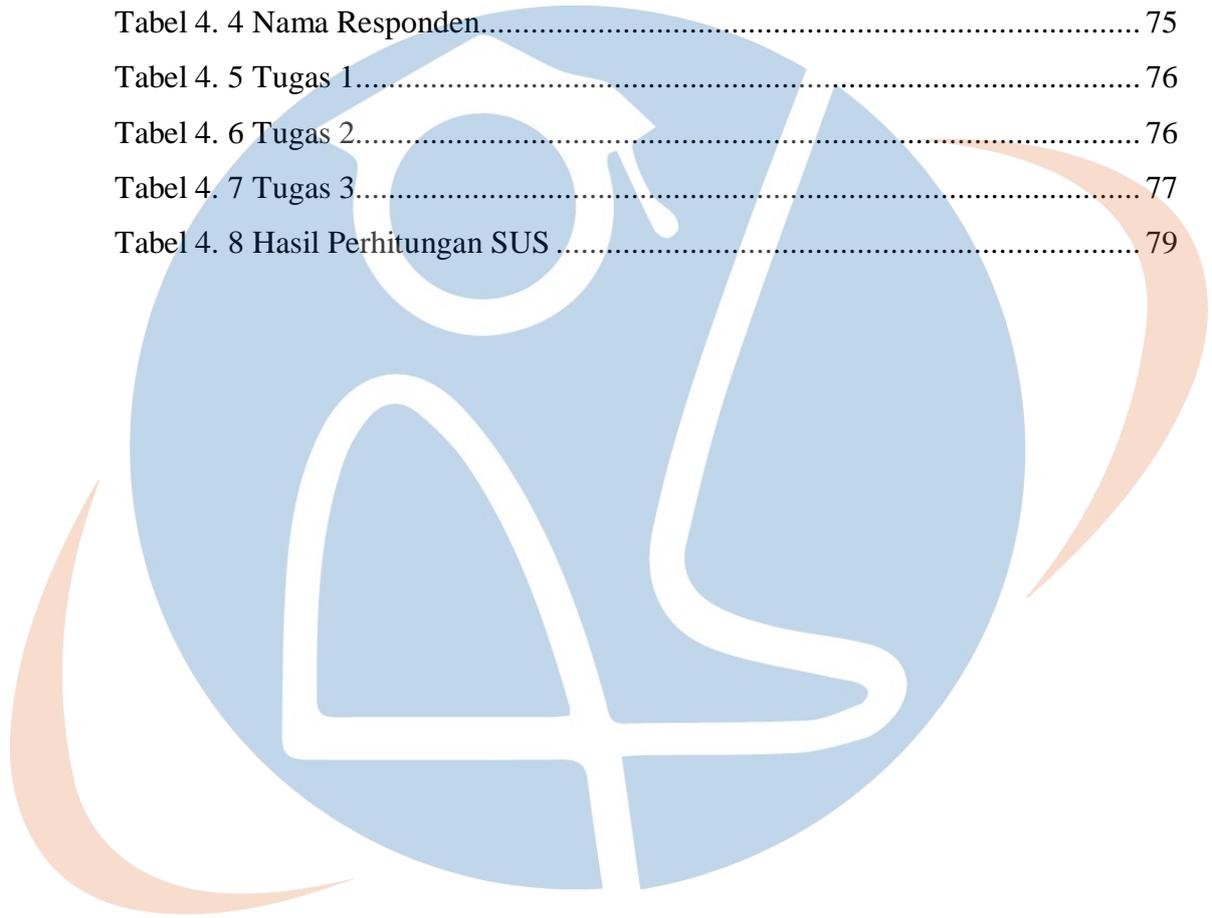
Gambar 4. 62 Others 71
Gambar 4. 63 System Usability Scale Scoring 75



STT - NF

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Penelitian Terkait	13
Tabel 4. 1 Sekenario Pengujian	72
Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS.....	73
Tabel 4. 3 Opsi Respon SUS	74
Tabel 4. 4 Nama Responden.....	75
Tabel 4. 5 Tugas 1.....	76
Tabel 4. 6 Tugas 2.....	76
Tabel 4. 7 Tugas 3.....	77
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan SUS	79



STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I, penulis akan menguraikan terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era modern saat ini semakin pesat, Kemajuan ini memberikan kontribusi yang sangat penting dalam memudahkan dan meningkatkan berbagai aspek kehidupan manusia, dari generasi muda hingga orang dewasa [1]. *Internet* telah dimanfaatkan sebagai sarana bisnis, dengan *mobile commerce* menjadi sistem perdagangan elektronik yang menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Dengan adanya evolusi terus-menerus dalam perangkat *mobile* dan teknologi yang mendukungnya, hal ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan aplikasi *mobile*. Kemajuan dalam aplikasi *mobile* ini pada akhirnya berdampak pada berbagai bidang kehidupan pengguna, termasuk dalam bidang perdagangan terutama dalam aspek penjualan. Penjualan merupakan kegiatan terpadu yang melibatkan pengembangan strategi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pembeli/konsumen, dengan fokus pada mencapai penjualan yang menghasilkan laba atau keuntungan [2]. Aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile*, yang sering disebut sebagai toko *online*, dirancang dengan tujuan utama untuk memudahkan proses jual-beli dan transaksi tanpa perlu adanya pertemuan fisik antara penjual dan pembeli [3].

Kesempatan untuk berbisnis di platform toko *online* makin terus meluas dan persaingan semakin ketat dan kompetitif [4]. Bersamaan dengan kenaikan popularitas belanja *online* yang terus tumbuh, banyak industri berupaya secara tidak berubah-ubah untuk tingkatkan mutu layanan mereka [5]. Banyaknya permasalahan yang sering terjadi tampilan yang tidak sesuai dengan prinsip desain yang seharusnya sehingga pengguna kesulitan saat memakai sistem yang telah dirancang [6]. *User Interface* merupakan suatu metode komunikasi antara pengguna dengan perangkat lunak yang bisa di

sentuh dan dipahami oleh manusia. *User Interface* juga sering terlibat dalam desain atau pembuatan tampilan antarmuka di dalam perangkat lunak agar meyakinkan pengguna secara optimal [7].

Dalam menghadapi kondisi tersebut, perancangan UI/UX aplikasi layanan penjualan mocava super *cookies* berbasis *mobile* ini dapat memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan tampilan visual yang menarik [8]. Demikian pula, perancangan ini diharapkan dapat memberikan pelayanan yang baik bagi pengguna sebagai media penjualan kepada seluruh publik.

Oleh karena itu, penelitian ini ditulis untuk mengembangkan aplikasi perancangan layanan penjualan berbasis *mobile* secara *online* dan menguraikan proses perancangannya berdasarkan permasalahan yang diteliti. Adapun tujuan utama yang ingin dicapai adalah untuk memudahkan pemesanan dan mengoptimalkan kepuasan pengguna [1][9].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pertimbangan permasalahan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang UI/UX yang ramah pengguna, menarik secara visual dan mudah digunakan oleh pengguna?
2. Bagaimana Efektivitas UI/UX yang dikembangkan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super *Cookies* Berbasis *Mobile* Menggunakan Figma”, terdapat tujuan dan manfaat sebagai berikut :

Tujuan Penelitian:

1. Merancang UI/UX pada aplikasi layanan penjualan mocava super *cookies* berbasis *mobile* menggunakan aplikasi figma.
2. Memiliki tampilan menarik secara visual dengan pemilihan warna yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna, serta mempunyai karakteristik yang khas.

Manfaat Penelitian:

1. Menghasilkan rancangan UI/UX yang efektif dan efisien untuk aplikasi penjualan Mocava Super *Cookies*, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mendorong penjualan produk.
2. Membantu perusahaan Mocava Super *Cookies* dalam meningkatkan penjualan dan loyalitas pelanggan melalui pengalaman pengguna yang positif.

1.4 Batasan Masalah

Pada Penelitian ini, penulis akan menguraikan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Konsumen Mocava Super *Cookies* yang berusia minimal 10 tahun, memiliki gaya hidup sehat, suka mencoba produk makanan produk baru dan sering melakukan pembelian produk makanan ringan melalui aplikasi *mobile*.
2. Pada tahap perancangan *Prototype*, tampilan antarmuka ini dirancang dengan menggunakan aplikasi figma.

1.5 Sistematika Penulisan

Bagian ini, akan dijelaskan secara garis besar tentang Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super *Cookies* Berbasis *Mobile* yang telah disusun, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian bab ini, akan diuraikan informasi dasar mengenai penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Akan disajikan rangkuman singkat yang menggambarkan inti dari produk Mocava Super *Cookies* dan tujuan perancangan UI/UX aplikasinya, mencakup temuan dan kesimpulan yang diperoleh, serta rekomendasi yang dapat diambil sebagai langkah selanjutnya.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bagian bab ini, akan diuraikan landasan teori yang relevan yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Landasan teori ini mencakup konsep-konsep penting, teori-teori yang mendukung, dan kerangka pemikiran yang menjadi dasar penelitian. Selain itu, juga akan dibahas penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya untuk memberikan konteks yang lebih luas dan pemahaman yang mendalam tentang perancangan UI/UX aplikasi layanan penjualan *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Akan disampaikan rangkuman dari bab ini yang meliputi inti-inti yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam rangkuman ini, akan mencakup dasar-dasar teori yang relevan yang digunakan dalam penelitian, serta penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk membantu pembaca memahami landasan teoritis dari penelitian ini dan konteksnya dalam bidang yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian bab ini, akan diuraikan mengenai tahapan-tahapan proses penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menghasilkan tampilan sebagai hasil dari penelitian perancangan UI/UX aplikasi layanan penjualan *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Proses ini melibatkan langkah-langkah seperti merencanakan penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, menafsirkan temuan, dan mengembangkan tampilan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Akan diberikan ringkasan singkat yang mencerminkan inti dari penelitian ini. Ringkasan tersebut akan memuat temuan utama yang dihasilkan melalui proses penelitian, serta implikasi dan kontribusi penelitian ini dalam bidang terkait. Selain itu, akan diberikan juga pemikiran mengenai arah penelitian masa depan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan dan memperluas pemahaman dalam topik ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bagian bab ini, akan diuraikan tentang pelaksanaan implementasi dari solusi yang di usulkan dalam penelitian perancangan UI/UX aplikasi layanan penjualan *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile* serta evaluasi terhadap hasil yang telah di capai, dengan menganalisis keberhasilan

implementasi solusi dan dampak yang dihasilkan. Akan diberikan rangkuman yang mencerminkan inti dari bab ini. Rangkuman ini akan meliputi penjelasan mengenai pelaksanaan implementasi solusi yang diusulkan dalam penelitian ini, beserta evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Dengan adanya rangkuman ini, pembaca akan mendapatkan gambaran ringkas tentang langkah-langkah pelaksanaan dan dampak dari solusi yang diusulkan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian bab ini, berisi ringkasan hasil dari penelitian perancangan UI/UX aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile* yang telah dibuat serta saran-saran yang akan diberikan berdasarkan hasil penelitian tersebut. Akan disajikan sebuah rangkuman yang mencerminkan inti dari bab ini. Rangkuman ini akan meliputi penjelasan singkat mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran yang diberikan berdasarkan temuan-temuan tersebut. Melalui rangkuman ini, pembaca akan memperoleh gambaran singkat mengenai hasil penelitian dan rekomendasi yang disampaikan guna membimbing langkah-langkah selanjutnya.

STT - NF

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada Bab II, penulis akan menguraikan mengenai kajian literatur dan studi terkait.

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan dan penelitian terkait "Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super *Cookies* Berbasis *Mobile*", beberapa teori yang digunakan untuk memberikan dukungan yang komprehensif adalah teori perancangan, UI/UX, *prototype*, Mocava Super *Cookies*, *Android*, dan Figma.

Teori perancangan menjadi dasar penting dalam merancang aplikasi ini. Prinsip-prinsip perancangan yang meliputi hierarki visual, konsistensi elemen desain, penggunaan warna yang tepat, dan penempatan elemen yang efektif akan diterapkan untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan.

Selanjutnya, teori UI/UX akan memberikan panduan dalam mengembangkan pengalaman pengguna yang maksimal. Prinsip-prinsip UI/UX, seperti penempatan yang strategis dari elemen navigasi, penggunaan ikon yang intuitif, dan tata letak yang responsif, akan memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi dan mendapatkan pengalaman yang memuaskan.

Penggunaan *prototype* juga merupakan bagian penting dalam penelitian ini. Dengan membangun *prototype* aplikasi, peneliti dapat menguji dan memvalidasi desain UI/UX sebelum implementasi sebenarnya. Hal ini memungkinkan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah potensial sejak dini, sehingga menghasilkan aplikasi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Mocava Super *Cookies* akan memberikan pemahaman mendalam tentang produk yang ditawarkan. Penelitian terkait teori ini akan mencakup aspek seperti bahan baku, proses produksi, dan manfaat kesehatan dari Mocava Super *Cookies*. Informasi ini akan membantu

dalam merancang UI/UX yang sesuai dengan nilai-nilai dan identitas merek Mocava Super *Cookies*.

Selain itu, penelitian ini juga akan mempertimbangkan aspek teknis aplikasi berbasis *mobile*. Dengan memahami platform *android*, penulis dan peneliti dapat mengoptimalkan desain dan fungsionalitas aplikasi agar sesuai dengan standar dan kebutuhan pengguna *android*. Penggunaan platform desain seperti figma akan memberikan alat yang efektif dalam merancang UI/UX aplikasi. Figma memungkinkan kolaborasi tim, pembuatan *prototipe* interaktif, dan pengujian desain secara *real-time*. Dengan memanfaatkan figma, penelitian ini dapat menghasilkan desain yang lebih efisien dan akurat.

Dengan menggabungkan teori perancangan, *ui/ux*, *prototype*, *mocava super cookies*, *android*, dan figma dalam penulisan dan penelitian, diharapkan perancangan *ui/ux* aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *Mobile* dapat menghadirkan pengalaman pengguna yang unggul, mengoptimalkan nilai merek, dan memenuhi kebutuhan pengguna *Android*.

2.2 Pengertian Perancangan

Perancangan melibatkan proses visualisasi dari konsep-konsep kreatif yang telah direncanakan. Perancangan meliputi penciptaan, perencanaan, dan pembuatan konsep visual dari berbagai komponen terpisah menjadi keseluruhan agar dapat beroperasi dengan baik[10]. Perencanaan akan melibatkan pengaturan tata letak yang lebih rinci. Perancang akan menentukan posisi dan ukuran setiap elemen, seperti tombol, ikon, teks, dan gambar, dalam antarmuka aplikasi. Pengaturan ini akan memastikan keteraturan visual dan konsistensi antara halaman-halaman yang berbeda.

Pembuatan konsep visual akan melibatkan pemilihan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya. Aspek psikologis dalam memilih kombinasi warna yang menarik dan menciptakan suasana yang sesuai. Selain itu, pemilihan jenis huruf dan pengaturan ukuran teks akan mempengaruhi keterbacaan dan pengalaman pengguna.

Selama proses perancangan, semua komponen terpisah akan digabungkan menjadi keseluruhan yang berfungsi dengan baik. Perancang akan menguji antarmuka aplikasi secara berulang kali untuk memastikan interaksi yang lancar, navigasi yang intuitif, dan kemudahan penggunaan. Perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna dan tim pengembang.

2.3 UI/UX

User Interface (UI) merupakan salah satu bagian dari perangkat lunak yang memiliki ciri yang dapat disentuh dan dipahami langsung oleh manusia. *User interface* juga merupakan prosedur dari tampilan antarmuka yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna. Dengan demikian, *user interface* dapat diartikan sebagai komponen dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka memikat antara pengguna dan sistem. Selain itu, *user interface* (UI) juga dapat dianggap sebagai hasil akhir dari pengalaman pengguna (UX) yang dapat divisualisasikan [6]. Definisi *user experience* (UX) merujuk pada proses yang mengatur interaksi pengguna dengan perangkat lunak melalui penilaian keterampilan dan kepuasan mereka terhadap fitur-fiturnya.

Penggunaan UI/UX memiliki peran yang signifikan dalam proses pengembangan aplikasi. Hal ini dikarenakan pentingnya mengatur dan menyesuaikan konfigurasi aplikasi agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang disediakan. Desain UI/UX pula harus diselaraskan dengan keinginan pengguna aplikasi yang sedang dikembangkan, termasuk dalam hal konfigurasi tampilan, penekanan fitur-fitur penting, dan kebutuhan lainnya [11].

2.4 Prototype

Prototype adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang melibatkan pembuatan model fisik yang berfungsi sebagai versi awal dari sistem yang sedang dikembangkan. Model ini menyediakan representasi jelas dari sistem yang sedang dibangun dan memungkinkan pengujian

awal serta evaluasi sebelum tahap perancangan yang lebih lanjut [12].

Prototype memiliki peran penting dalam proses pengembangan dengan memfasilitasi pengujian awal dan evaluasi sebelum memasuki tahap perancangan lebih lanjut. Dengan menggunakan *prototype*, pengembang dapat menguji dan memvalidasi ide-ide konseptual, antarmuka, dan aliran kerja sistem yang sedang dikembangkan.

Pembuatan *prototype* memungkinkan pengembang untuk berinteraksi langsung dengan model fisik yang dapat dioperasikan. Hal ini memungkinkan pengenalan awal terhadap potensi masalah atau kesalahan dalam desain atau fungsionalitas sistem. Melalui pengujian dan evaluasi ini, pengembang dapat mengidentifikasi kekurangan, melakukan perbaikan, dan mengoptimalkan desain sistem sebelum melanjutkan ke tahap perancangan yang lebih detail.

Selain itu, *prototype* juga berfungsi sebagai alat komunikasi efektif antara tim pengembang, pemangku kepentingan, dan pengguna akhir. Dengan menunjukkan model fisik yang berfungsi, pengembang dapat secara konkret menggambarkan apa yang dapat diharapkan dari sistem yang sedang dikembangkan kepada pihak terkait. Hal ini memungkinkan terjadinya umpan balik yang lebih baik, diskusi yang lebih terarah, serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan dan harapan pengguna.

Dengan memanfaatkan *prototype*, pengembang dapat mengurangi risiko kesalahan, menghemat waktu dan sumber daya yang diperlukan dalam pengembangan sistem, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

2.5 Mocava Super Cookies

Mocava Super Cookies merupakan *healthy cookies* berbahan dasar utama tepung mocaf, tepung pati garut, dan bubuk daun kelor dengan 7 kebaikan utama (bebas gluten, rendah lemak, rendah gula, rendah indeks glikemik, sumber serat pangan yang baik, kaya zat besi dan kalsium, serta mengandung antioksidan).

Cookies berbahan Mocaf (*Modified cassava flour*) adalah hasil pengolahan ubi kayu menjadi tepung di fermentasikan yang mengubah sel-sel ubi kayu. Kebaikan biskuit mocaf dapat diperoleh dengan menambahkan bahan berpati seperti pati garut. Pati garut mengandung amilopektin, yang membantu pada tekstur renyah yang dipengaruhi oleh kandungan pati yang tinggi dalam bahan, terutama kandungan amilopektin [13]. Daun Kelor salah satu tanaman obat yang mengandung banyak manfaat. Daun Kelor juga merupakan sumber makanan yang nikmat dan dapat meningkatkan asupan gizi [14]. Ubi Garut termasuk tanaman yang banyak mengandung sumber energi [15].

2.6 Android

Android merupakan sebuah system operasi yang berbasis linux yang dirancang oleh *google* untuk digunakan dalam perangkat *mobile*. Adapun kelebihan dari *mobile* antara lain memudahkan pengguna untuk membawa perangkat ke mana-mana dan mempunyai antarmuka pengguna yang dapat di pahami [12]. *Android* juga memberikan fleksibilitas tinggi kepada pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan fungsi perangkat mereka. Mereka dapat mengubah tema, mengatur *widget*, dan menginstal aplikasi dari pihak ketiga sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Antarmuka pengguna *Android* didesain dengan mempertimbangkan kemudahan dan pemahaman pengguna. Desain yang intuitif, ikon yang jelas, dan navigasi yang sederhana memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat mereka dengan cepat dan tanpa hambatan. Fitur-fitur seperti layar sentuh, notifikasi yang teratur, dan pengaturan yang mudah diakses juga meningkatkan pengalaman pengguna yang lancar dan efisien.

Salah satu keunggulan utama *Android* adalah akses yang luas terhadap berbagai aplikasi dan layanan. Melalui *Google Play Store*, pengguna dapat mengunduh ribuan aplikasi, *game*, dan utilitas yang memperluas kemampuan perangkat mereka. Dengan beragam pilihan ini, pengguna dapat menyesuaikan perangkat mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat pribadi, baik untuk kegiatan produktivitas, hiburan, atau keperluan

lainnya.

Selain itu, *Android* juga menawarkan integrasi yang kuat dengan layanan *Google* seperti *Gmail*, *Google Drive*, *Google Maps*, dan banyak lagi. Hal ini memungkinkan pengguna dengan mudah mengakses dan mengelola *email*, dokumen, navigasi, serta berbagi informasi secara mulus antara perangkat *Android* dan akun *Google* mereka.

Secara keseluruhan, *Android* telah menjadi sistem operasi *mobile* yang populer dan sukses karena kemampuannya menyediakan perangkat yang dapat dibawa ke mana-mana, antarmuka pengguna yang mudah dipahami, fleksibilitas personalisasi, akses ke berbagai aplikasi, dan integrasi yang luas dengan layanan *Google*.

2.7 Figma

Figma merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang sering digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang responsif. Figma salah satu aplikasi yang cukup terkenal di jajaran desainer ui/ux karena keunggulannya dalam membantu kerja sama tim secara instan dan menghadirkan fitur-fitur yang memudahkan perancangan dalam sebuah desain. Selain itu, figma memiliki kelebihan dalam hal kemudahan penggunaan karena dapat diakses melalui *web* tanpa perlu menginstal aplikasi sebelumnya. Figma seringkali dimanfaatkan dalam berbagai proyek desain, meliputi perancangan *website* hingga pembuatan aplikasi *mobile* [16]. Desainer dapat membuat *prototype* interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi pengalaman pengguna, menguji navigasi, dan melihat bagaimana elemen desain berperilaku dalam konteks nyata. Dengan bantuan figma, desainer dapat dengan mudah berbagi *prototype* ini dengan tim pengembang dan pemangku kepentingan lainnya, memudahkan pemahaman dan kolaborasi dalam proses pengembangan aplikasi.

Figma juga memiliki fitur komponen berbasis sistem desain, yang memungkinkan desainer untuk membuat perpustakaan komponen yang dapat digunakan secara konsisten di seluruh proyek. Hal ini membantu

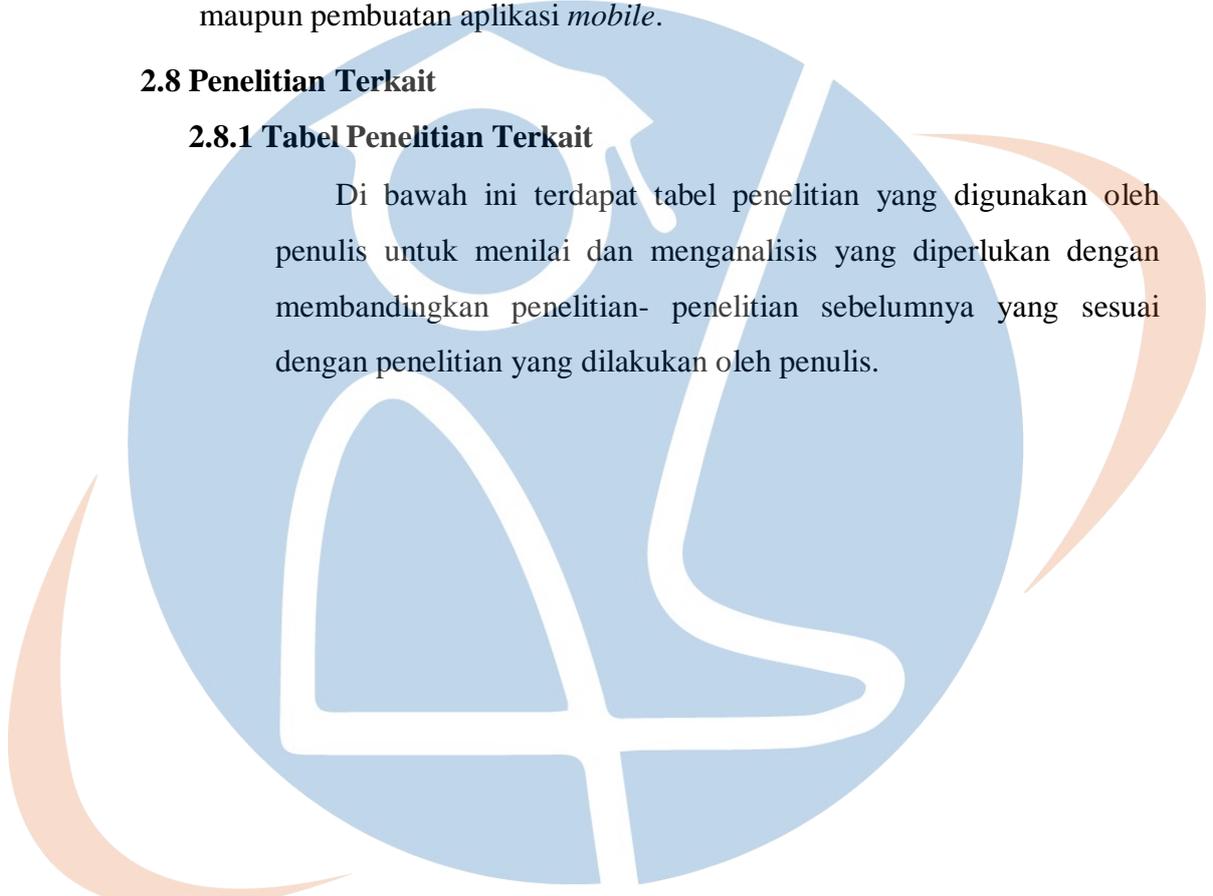
mempercepat konsistensi desain, mengurangi duplikasi pekerjaan, dan mempermudah pembaruan desain secara keseluruhan.

Dengan kemampuannya dalam kolaborasi tim secara instan, aksesibilitas melalui *web*, dan fleksibilitas dalam merancang antarmuka pengguna yang responsif, figma terus menjadi pilihan utama bagi desainer UI/UX dalam berbagai proyek desain, baik itu perancangan *website* maupun pembuatan aplikasi *mobile*.

2.8 Penelitian Terkait

2.8.1 Tabel Penelitian Terkait

Di bawah ini terdapat tabel penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menilai dan menganalisis yang diperlukan dengan membandingkan penelitian- penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.



STT - NF

Table 2. 1 Penelitian Terkait

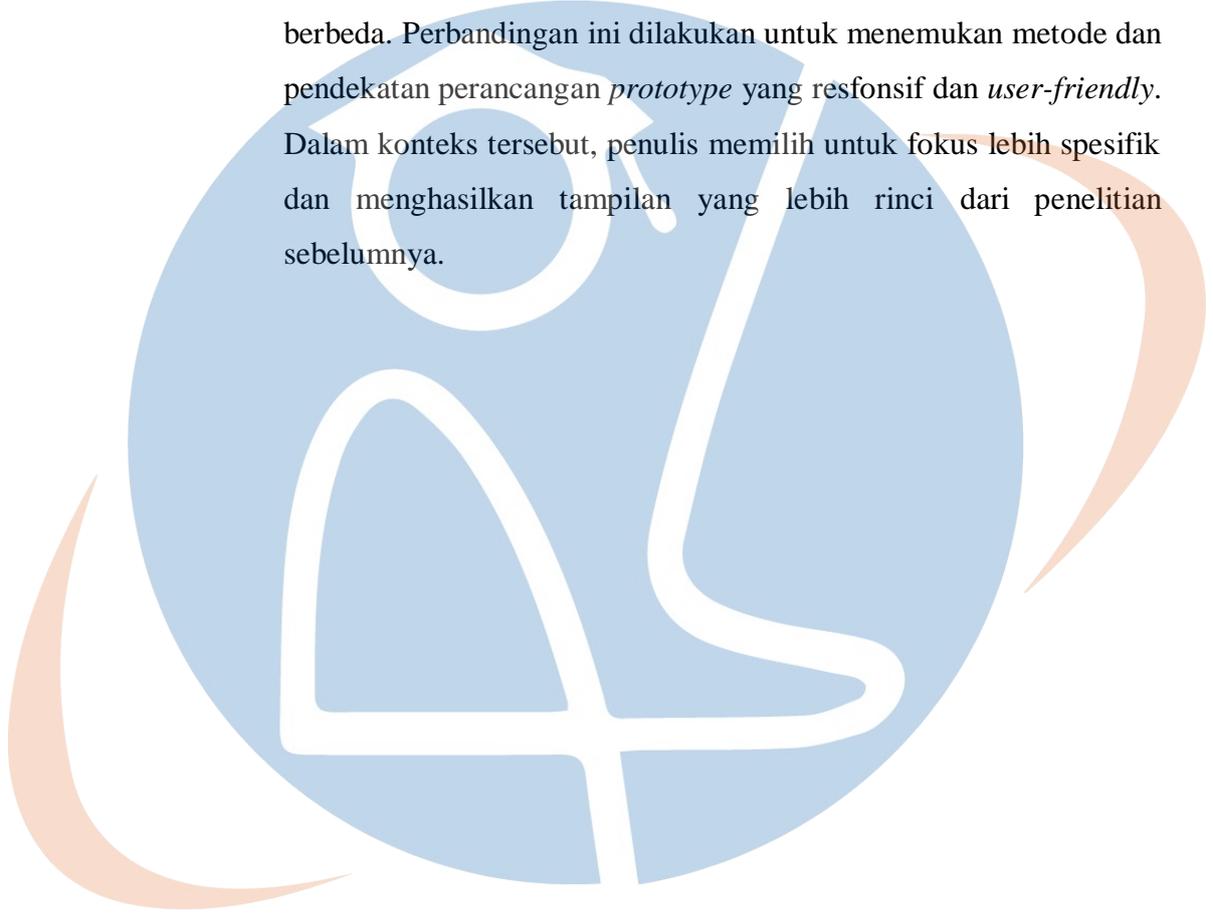
No	Nama dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Hasil
1	Nurul Azizah, Asrul Sani, Ahmad Rezki, Fiqri Raihan, Ignasia Georinayuni. 2022	Perancangan <i>Prototype Interface</i> Atau UI Pada Layanan Penjualan Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Aplikasi Figma	Kualitatif dan <i>Prototype</i>	Layanan Penjualan Berbasis <i>Mobile</i>	<i>Prototype Interface</i> atau UI Berbasis <i>Mobile</i> .
2	Diana Dwi Aulia, Siti Aminah, Deny Sundari. 2022	Perancangan <i>Prototype</i> Tampilan Antarmuka Berbasis <i>Web Mobile</i> Pada Toko Amira Kosmetik	Studi Litelatur dan Analisis	Perancangan Sistem Antarmuka Toko Amira Kosmetik	<i>Prototype</i> Antarmuka Berbasis <i>Web Mobile</i> pada Toko Amira Kosmetik
3	Siti Nurbaiti Oktaviani, Chairul Fikri Aziz, Besus Maula Sulthon. 2022	Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode <i>Prototype</i>	<i>Prototype</i>	Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>Mobile</i>	Informasi Penjualan Berbasis <i>Mobile</i>

4	Imelda Angelica, Chairun Nas. 2022	Design UI/UX <i>Prototype</i> Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis <i>Mobile</i> Dengan Menggunakan Figma	<i>User Persona,</i> <i>user flow,</i> <i>information</i> <i>architecture and</i> <i>atom.</i>	Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis <i>Mobile</i>	Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis <i>Mobile</i>
5	Febrian Trio Pamungkas. 2023	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Variety off Food</i> Layanan Penjualan Makanan Secara <i>Online</i> Menggunakan Aplikasi Figma	<i>Prototype</i>	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Variety off Food</i> Layanan Penjualan Makanan Secara <i>Online</i>	Aplikasi <i>Variety off Food</i> Layanan Penjualan Makanan Secara <i>Online</i>
6	Wanandi. 2024	Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super <i>Cookies</i> Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Aplikasi Figma	<i>Prototype dan</i> <i>Kuantitatif</i>	Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super <i>Cookies</i>	Aplikasi Layanan Penjualan Mocava Super <i>Cookies</i> Berbasis <i>Mobile</i>

STT - NF

2.8.2 Posisi Penelitian

Dengan merujuk tabel penelitian yang telah di sebutkan sebelumnya, dapat di simpulkan bahwa terdapat kemungkinan untuk mencapai hasil yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda. Perbandingan ini dilakukan untuk menemukan metode dan pendekatan perancangan *prototype* yang *responsif* dan *user-friendly*. Dalam konteks tersebut, penulis memilih untuk fokus lebih spesifik dan menghasilkan tampilan yang lebih rinci dari penelitian sebelumnya.



STT - NF

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III, penulis akan mendeskripsikan mengenai langkah-langkah penelitian dan perancangan penelitian.

3.1 Tahapan Penelitian

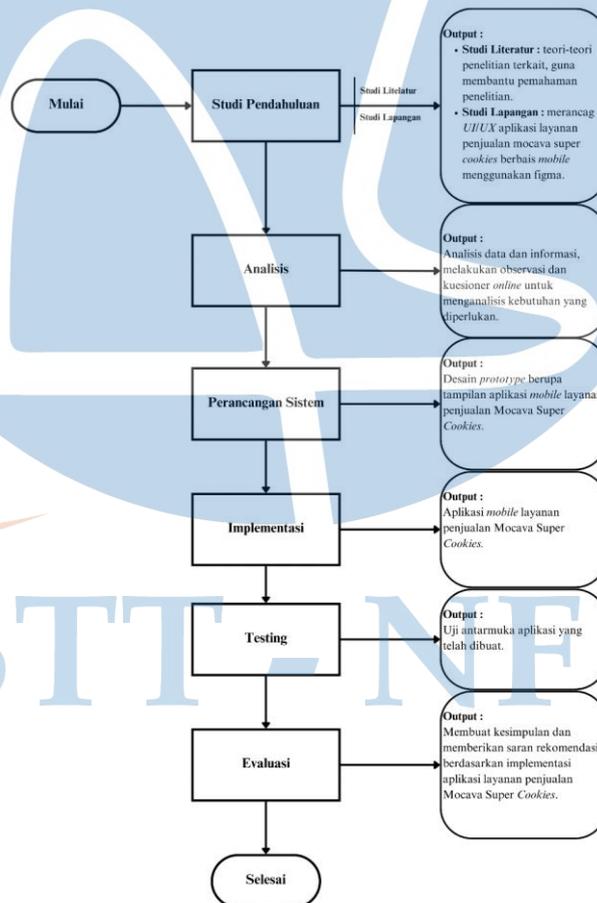
Berikut ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penulisan ini secara umum :

1. Studi Pustaka: Melakukan penelitian terkait dalam bidang yang serupa mengenai prinsip-prinsip dasar UI/UX, desain antarmuka pengguna, tren desain aplikasi *mobile*, serta studi literatur terkait. Mencapai pemahaman yang mendalam mengenai elemen esensial dalam merancang aplikasi *mobile* yang memiliki UI/UX yang berkualitas.
2. Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi calon pengguna potensial aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile*. Melakukan penelitian melalui observasi dan kuesioner dengan calon pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai harapan, kendala, dan kebutuhan mereka dalam memanfaatkan aplikasi.
3. Perancangan: Membuat desain antarmuka pengguna yang responsif, menarik, dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan prinsip-prinsip desain UI/UX. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak desain antarmuka figma untuk menghasilkan *prototype* UI/UX yang mencakup tata letak, palet warna, ikon, dan elemen visual lainnya.
4. Implementasi: Membuat fitur-fitur yang diperlukan dalam aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile* sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan.
5. Pengujian dan Evaluasi: Melakukan pengujian aplikasi guna memeriksa performa, kegunaan, dan kepuasan pengguna. Menghimpun data melalui pengujian fungsional, dan pengujian

pengalaman pengguna. Menganalisis data untuk mengidentifikasi keunggulan, kelemahan, dan peluang perbaikan dalam antarmuka pengguna.

6. Penarikan Kesimpulan: Mengolah hasil pengujian dan evaluasi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai efektivitas desain UI/UX dalam aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile* yang dibuat menggunakan figma. Merangkum hasil penelitian, mengevaluasi pencapaian tujuan penelitian, dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan dan perbaikan lebih lanjut.

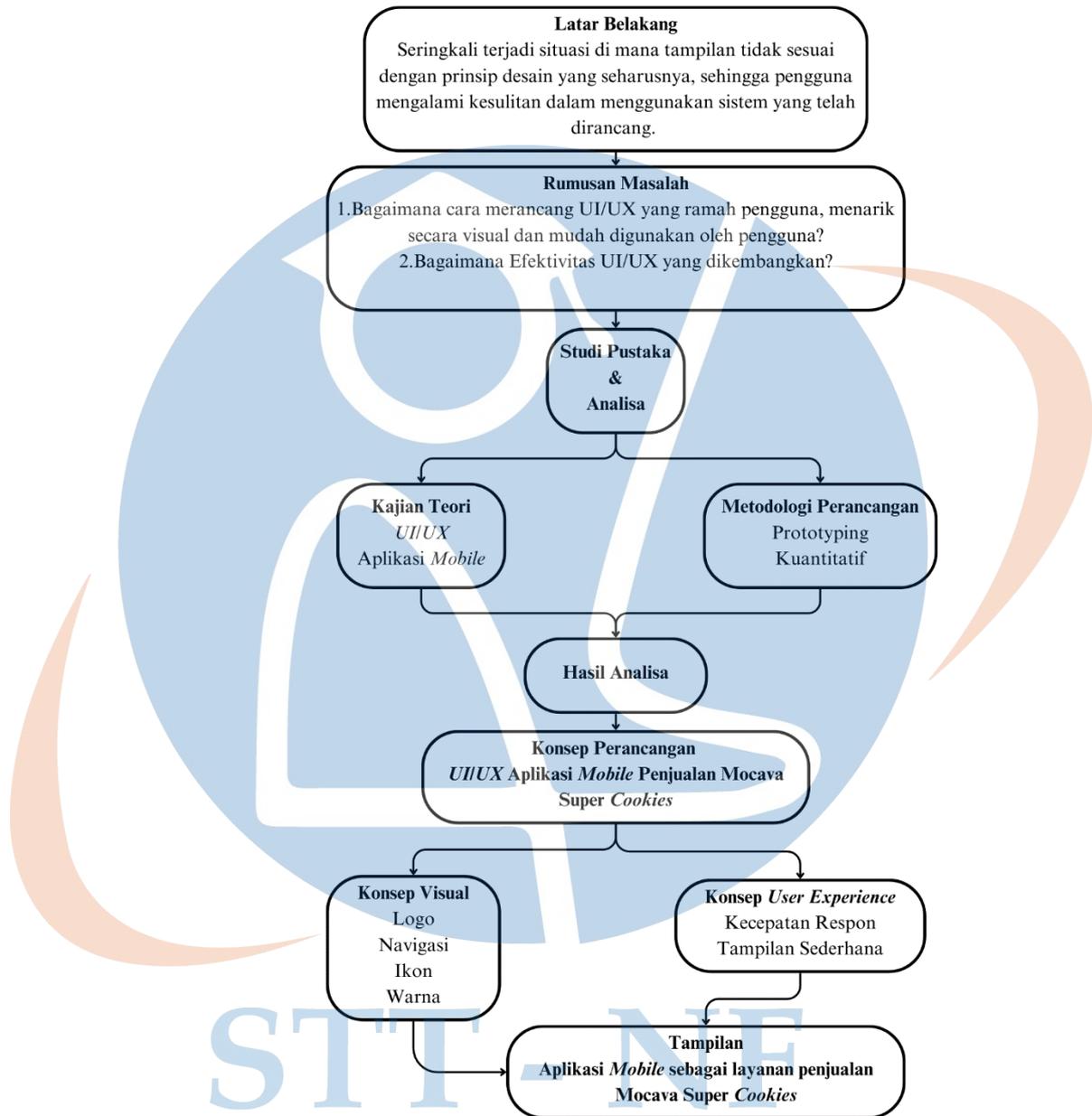
Berikut adalah bagian penelitian yang menggambarkan langkah-langkah dan *output* dari setiap langkahnya:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

3.2 Rancangan Penelitian

Berikut adalah rancangan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini:



Gambar 3. 2 Rancangan Penelitian

Selanjutnya, rancangan penelitian dapat dijelaskan secara lebih rinci sesuai dengan bagian- bagian berikut ini:

3.2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dapat di gunakan untuk tugas akhir ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D dimulai dengan

studi awal, yaitu menganalisis kebutuhan pengguna melalui kuesioner *online* dan observasi dengan calon pengguna aplikasi, serta mengkaji literatur tentang tren UI/UX aplikasi penjualan *mobile* dan konsep perancangan UI/UX yang sesuai.

Selanjutnya, dilakukan perancangan *prototype*. Proses ini diawali dengan membuat *User Flow*, *Sitemap*, *wireframe* dan *prototype* berfidelitas rendah untuk merancang peta visual, struktur organisasi, navigasi, tata letak, dan elemen UI dasar. Kemudian, dikembangkan *prototype* berfidelitas tinggi yang merancang antarmuka pengguna UI yang interaktif, dengan mempertimbangkan aspek estetika, kegunaan, dan kemudahan penggunaan. Sehingga dapat menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi pelayanan penjualan Mocava Super *Cookies* yang sesuai dengan kebutuhan dan prefensi pengguna.

3.2.2 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang dapat digunakan adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh dari pengguna atau responden dapat dianalisis secara deskriptif untuk mengungkapkan desain, warna, dan karakteristik antarmuka pengguna yang muncul. Penulis akan mendapatkan data kebutuhan pengguna melalui kuesioner yang di sebarakan melalui *online*. Berdasarkan analisis data tersebut, dilakukan pengembangan *prototype* aplikasi dengan mempertimbangkan temuan dan rekomendasi yang disampaikan oleh responden. Selanjutnya, *prototype* akan dievaluasi dan divalidasi melalui pengujian pengguna untuk memastikan kegunaan, keterbacaan, dan kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini akan menjadi dasar yang kuat dalam merancang UI/UX aplikasi yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kuesioner: penulis akan melakukan pengajuan serangkaian pertanyaan *online* kepada pemilik dan pembeli Mocava Super *Cookies*. Bentuk data yang akan dikumpulkan yaitu:

- Pendapat pengguna terhadap desain antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi.
 - Masalah atau hambatan yang dihadapi pengguna.
 - Konsumen Mocava Super *Cookies* yang berusia minimal 10 tahun.
2. Observasi: penulis akan melakukan pengamatan secara sistematis yang terjadi di lingkungan yang akan diamati. Sumber data yang digunakan dapat berasal dari pengguna yang menggunakan aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies*. Bentuk data yang dikumpulkan melalui observasi yaitu:
- Interaksi pengguna dengan elemen-elemen antarmuka pengguna, seperti tombol dan menu.
 - Kesulitan yang dialami pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi.
 - Kehadiran penggunaan fitur-fitur aplikasi.

Tujuan dari metode pengumpulan data kuesioner dan observasi ini akan membantu untuk mendapatkan informasi dan pemahaman yang mendalam tentang aplikasi layanan penjualan Mocava Super *Cookies*.

3.2.4 Metode Pengujian

Pengujian penelitian ini dilakukan menggunakan *Usability Testing*. Metode pengujian *Usability Testing* adalah metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efektif suatu produk atau aplikasi oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeteksi permasalahan dan kendala yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan permasalahan dan kendala yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan produk, serta mengumpulkan umpan balik yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki dan meningkatkan desain produk tersebut. Responden yang dipilih untuk pengujian adalah orang-orang yang memiliki kebiasaan makan sehat, pernah menggunakan aplikasi *online shop* dan berusia minimal 10 tahun. Metode pengujian yang akan digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu SUS (*System Usability Scale*).

Untuk pengujian SUS, pengguna yang melakukan uji coba aplikasi akan diberikan 10 pertanyaan yang harus diisi setelah menggunakan aplikasi tersebut. Pertanyaan-pertanyaan ini menggunakan skala Likert dengan skor 1-5, pilihan jawaban mulai dari "Sangat Tidak Setuju (STS)" hingga "Sangat Setuju (TS)".

Berikut bagaimana cara, prosedur, dan instrument pengujian:

1. Cara: Proses *usability testing* dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu pada produk yang sedang dievaluasi. Selama pengujian, peneliti mengamati dan mencatat interaksi pengguna dengan produk, serta merekam aktivitas dan komentar mereka. Data yang terkumpul, seperti catatan observasi, dan kuesioner kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi masalah dan kendala yang dihadapi pengguna, serta mengumpulkan umpan balik yang dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki dan meningkatkan desain produk.
2. Prosedur: Tahap awal *usability testing* adalah perencanaan, di mana tujuan dan ruang lingkup pengujian ditetapkan, profil pengguna yang sesuai dipilih, serta skenario tugas dan perangkat yang dibutuhkan disiapkan. Selanjutnya, tahap persiapan dilakukan dengan mengatur lingkungan pengujian yang nyaman dan kondusif, serta melakukan uji coba terlebih dahulu. Alat observasi atau kuesioner juga disiapkan. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menyambut pengguna, menjelaskan tujuan dan prosedur, lalu meminta pengguna untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Selama pengujian, peneliti mengamati, dan mencatat aktivitas pengguna, serta dapat melakukan wawancara singkat. Setelah pengumpulan data, tahap analisis dan pelaporan dilakukan. Peneliti menganalisis data, mengidentifikasi masalah dan kendala pengguna, menyusun rekomendasi perbaikan dan peningkatan desain, serta membuat laporan *usability testing* yang komprehensif. Sebagai langkah terakhir, rekomendasi perbaikan dan

peningkatan desain diterapkan, dilakukan pengujian lanjutan, dan hasil pengujian serta rencana perbaikan dikomunikasikan kepada tim terkait.

3. Instrument: Dalam proses pengujian kegunaan (*usability testing*), kami akan memberikan beberapa tugas skenario kepada pengguna. Pengguna akan diminta untuk mencari dan membuka halaman profil mereka di dalam aplikasi, mencoba untuk menambahkan foto baru ke dalam profil, serta navigasi ke menu pengaturan dan mengubah setelan notifikasi. Selain itu, penulis akan melakukan observasi selama proses pengujian berlangsung. Penulis akan mencatat apakah pengguna terlihat kebingungan atau kesulitan dalam menyelesaikan pertanyaan, berapa lama waktu yang mereka butuhkan untuk masing-masing pertanyaan, serta apakah pengguna melakukan kesalahan atau memerlukan bantuan. Hasil dari skenario tugas, kuesioner, dan observasi yang kami lakukan akan digunakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kegunaan (*usability*) dari aplikasi *mobile* yang sedang diuji.

3.2.5 Metode Implementasi dan Evaluasi

Metode Implementasi dan Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu.

- Implementasi: Proses implementasi aplikasi melibatkan penggunaan platform. Tahapan implementasi mencakup pembuatan antarmuka pengguna dan pengembangan fitur-fitur.
- Evaluasi: Setelah implementasi, dilakukan evaluasi guna memverifikasi bahwa aplikasi memenuhi tujuan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut akan menjadi landasan untuk melakukan perbaikan atau peningkatan lebih lanjut.

3.2.6 Lingkungan Pengembangan

Penelitian menggunakan laptop yang memadai dan aplikasi figma sebagai alat untuk perancangan, dilakukan berlokasi di Gunung Putri, Kab. Bogor. Dengan figma dapat membuat desain UI/UX yang menarik

dan fungsional untuk aplikasi seperti layanan penjualan Mocava Super
Cookies berbasis *mobile*.



STT - NF

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab IV, penulis akan membahas mengenai hasil dari proses perancangan yang telah dilakukan. Hasil tersebut berupa *prototype* aplikasi Mocava Super *Cookies*. Selain itu, bab ini juga akan memaparkan hasil dari uji kegunaan (*usability testing*) yang telah dilakukan oleh responden yang merupakan pengguna target aplikasi tersebut.

4.1 Hasil Analisis Lapangan

4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna untuk memahami perilaku dan preferensi calon pengguna, telah dilakukan pengumpulan data kuantitatif melalui penyebaran kuesioner *online*. Kuesioner tersebut mencakup beberapa pertanyaan umum mengenai pengalaman memesan *cookies* di *online shop*. Kuesioner disebarkan kepada masyarakat umum dengan kriteria tertentu, yaitu:

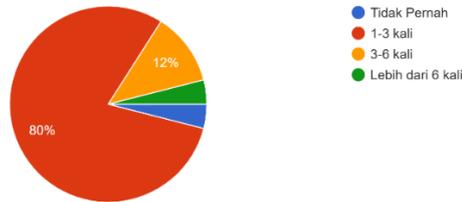
- Responden berusia minimal 10 tahun
- Responden suka makanan sehat dan menjalankan gaya hidup sehat
- Responden pernah memesan produk makanan melalui *mobile online shop*

Dari hasil kuesioner yang telah diperoleh, terdapat 25 responden yang telah mengisi sesuai dengan kriteria tersebut.

A. Pengalaman Membeli *Cookies*

Dalam survei yang telah dilakukan, para responden diminta untuk menceritakan pengalaman mereka dalam membeli *cookies* atau makanan sehat lainnya selama satu bulan terakhir.

Seberapa sering Anda membeli kue atau produk makanan sehat dalam 1 bulan terakhir?
25 jawaban

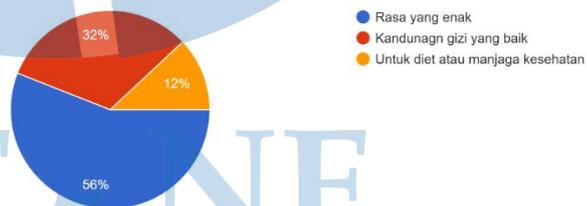


Gambar 4. 1 Cookies Sering dibeli

Gambar pertanyaan pertama di atas menunjukkan seberapa sering responden membeli kue atau produk makanan sehat dalam 1 bulan terakhir. Berdasarkan data yang disajikan, mayoritas responden (80%) menyatakan bahwa mereka tidak pernah membeli *cookies* atau produk makanan sehat sama sekali selama periode tersebut. Sementara itu, (4%) responden membeli 1-3 kali, (12%) membeli 3-6 kali, dan hanya (4%) yang membeli lebih dari 6 kali dalam sebulan.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa konsumsi kue atau produk makanan sehat dalam 1 bulan terakhir masih relatif rendah di kalangan responden, dengan mayoritas tidak pernah membelinya.

Apa alasan utama Anda membeli kue atau produk makanan sehat?
25 jawaban



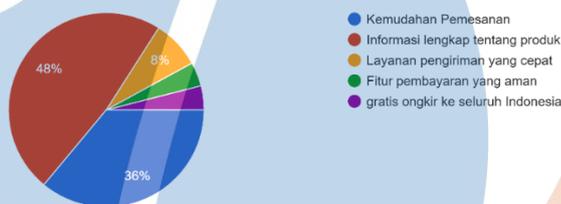
Gambar 4. 2 Alasan Membeli Cookies

Gambar pertanyaan kedua di atas terdapat tiga alasan utama yang mendorong responden untuk membeli kue/*cookies* atau produk makanan sehat. Berdasarkan data rasa yang enak mendapatkan (56%) ini merupakan alasan utama bagi sebagian besar responden untuk membeli produk makanan

sehat. Kandungan gizi yang baik mendapatkan (32%) banyak responden juga membeli produk makanan sehat karena alasan kandungan gizi yang baik. Untuk diet atau menjaga kesehatan mendapatkan (12%) Sejumlah kecil responden membeli produk makanan sehat dengan tujuan untuk diet atau menjaga kesehatan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor rasa dan kandungan gizi menjadi pertimbangan utama bagi responden dalam membeli kue atau produk makanan sehat, sementara alasan diet atau menjaga kesehatan menjadi pertimbangan yang lebih sedikit.

Fitur apa yang paling penting bagi Anda dalam sebuah aplikasi penjualan kue/makanan sehat?
25 jawaban



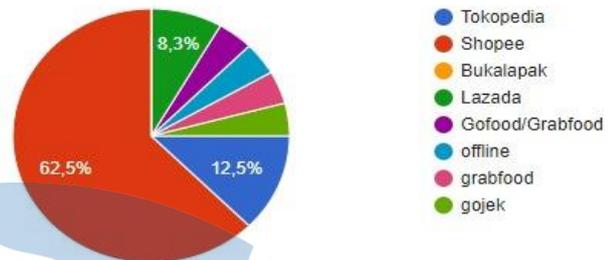
Gambar 4. 3 Fitur Penting

Gambar pertanyaan ketiga di atas menunjukkan fitur-fitur yang dianggap sangat penting oleh para responden dalam sebuah aplikasi penjualan kue atau makanan sehat. Berdasarkan data yang diberikan mayoritas responden (48%) menganggap informasi lengkap tentang produk sebagai fitur yang paling penting. Sementara itu, sepertiga responden (36%) menyatakan kemudahan pemesanan sebagai prioritas utama. Sejumlah kecil responden juga mementingkan layanan pengiriman yang cepat (8%). Namun, (4%) responden yang menyebut fitur gratis ongkir ke seluruh Indonesia dan fitur pembayaran yang aman sebagai fitur paling penting.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa informasi produk yang komprehensif dan kemudahan pemesanan menjadi dua aspek kunci yang dicari responden dalam aplikasi penjualan kue atau makanan sehat.

Aplikasi apa yang pernah anda gunakan untuk pemesanan kue/cookies?

24 jawaban



Gambar 4. 4 Pernah Memesan Cookies

Gambar pertanyaan keempat di atas menggambarkan aplikasi-aplikasi yang pernah digunakan oleh para responden untuk memesan kue atau *cookies*. Dari data yang disajikan aplikasi Shopee merupakan platform yang paling sering digunakan, dengan persentase mencapai (62%) dari total responden. Aplikasi lain yang juga cukup populer di kalangan responden adalah tokopedia (12%) dan Lazada (8%). Aplikasi-aplikasi lainnya seperti Bukalapak, Gofood, *offline*, grabfood, dan gojek hanya digunakan oleh persentase responden yang lebih kecil.

Secara keseluruhan, Shopee tampak menjadi platform *e-commerce* yang paling banyak dipilih oleh responden untuk memesan kue atau *cookies* secara *online*. Lazada dan Tokopedia juga muncul sebagai alternatif populer di antara pilihan responden.

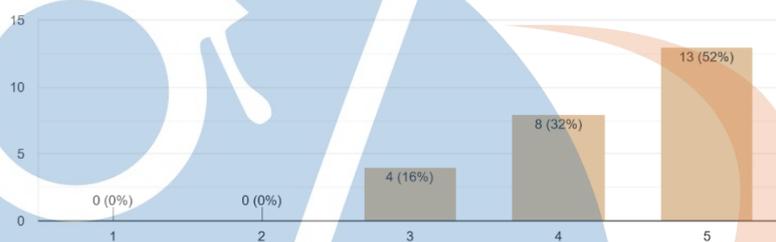
B. Perancangan Aplikasi

Untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna, Mocava Super *Cookies* telah menyebarkan kuesioner sembilan pertanyaan kepada penggunanya. Menjawab pertanyaan menggunakan skala likert yaitu “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Setuju”, “Ragu-Ragu”, “Sangat Setuju” dan jawaban singkat. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memperoleh wawasan tentang pengalaman, preferensi, dan

saran perbaikan terhadap aplikasi penjualan berbasis mobile Mocava Super *Cookies*. Penulis akan menggunakan hasil dari kuesioner ini untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam merancang ulang dan memperbaiki fitur aplikasi, agar dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Tampilan visual aplikasi Mocava Super Cookies terlihat menarik dan sesuai dengan branding produk.

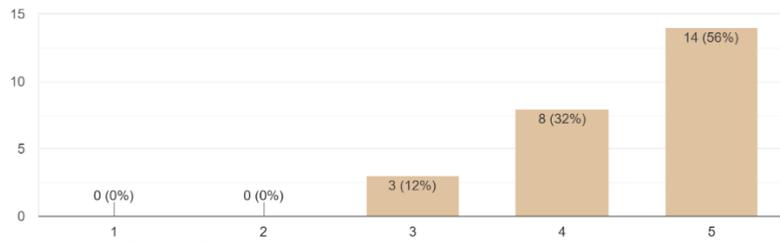
25 jawaban



Gambar 4. 5 Tampilan Visual

Grafik diatas menunjukkan tanggapan terkait tampilan visual aplikasi Mocava Super *Cookies*, yang dianggap menarik dan sesuai dengan branding produk. Terdapat 5 kategori penilaian yang diukur, dengan rincian pada kategori penilaian 1 dan 2, masing-masing hanya ada 1 tanggapan (0%) pada setiap kategori. Untuk kategori penilaian 3, terdapat 4 tanggapan (16%) yang memberikan penilaian pada level tersebut. Pada kategori penilaian 4, ada 8 tanggapan (32%) yang memberikan penilaian pada level ini. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu kategori 5, terdapat 13 tanggapan (52%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Secara umum, sebagian besar responden (52%) memberikan penilaian tertinggi terhadap tampilan visual aplikasi Mocava Super *Cookies*, yang dianggap sesuai dan menarik selaras dengan branding produk.

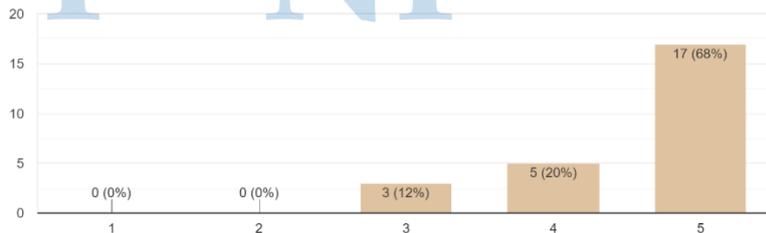
Informasi produk yang disajikan dalam aplikasi mudah dipahami dan lengkap.
25 jawaban



Gambar 4. 6 Informasi Produk

Grafik diatas menampilkan tanggapan pengguna terkait informasi produk yang disajikan dalam aplikasi Mocava Super Cookies. Terdapat 5 kategori penilaian yang diukur, mulai dari 1 hingga 5. Pada kategori penilaian 1 dan 2, masing-masing hanya terdapat 1 tanggapan (0%) yang memberikan penilaian pada level tersebut. Untuk kategori penilaian 3, ada 3 tanggapan (12%) yang memberikan penilaian pada level ini. Pada kategori penilaian 4, terdapat 8 tanggapan (32%) yang memberikan penilaian pada level tersebut. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu kategori 5, terdapat 14 tanggapan (56%) yang memberikan nilai pada level ini. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden (56%) memberikan penilaian tertinggi terhadap informasi produk yang disajikan dalam aplikasi Mocava Super Cookies, yang dianggap mudah dipahami dan lengkap.

Fitur pemesanan dalam aplikasi mudah digunakan dan intuitif.
25 jawaban



Gambar 4. 7 Fitur Pemesana

Grafik diatas menampilkan tanggapan pengguna terkait kemudahan dan intuitivitas penggunaan fitur pemesanan pada aplikasi *Mocava Super Cookies*. Pada kategori penilaian terendah, yaitu level 1 dan 2, masing-masing hanya ada 1 tanggapan (0%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Di kategori penilaian 3, terdapat 3 tanggapan (12%) yang memberikan evaluasi pada level ini. Untuk kategori penilaian 4, ada 5 tanggapan (20%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu level 5, terdapat 17 tanggapan (68%) yang memberikan nilai maksimal pada fitur pemesanan aplikasi. Secara keseluruhan, sebagian besar responden (68%) memberikan penilaian tertinggi terhadap fitur pemesanan aplikasi *Mocava Super Cookies*, yang dinilai mudah digunakan dan intuitif.

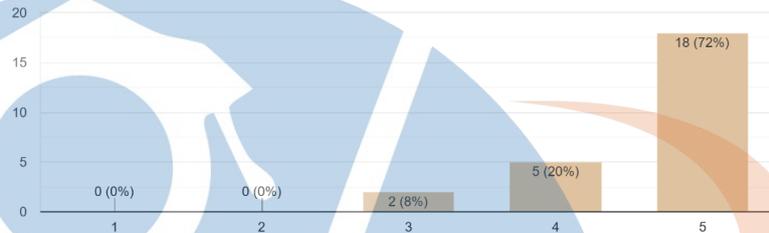


Gambar 4. 8 Opsi Pengiriman dan Pembayaran

Grafik diatas menampilkan tanggapan pengguna terkait opsi pengiriman dan metode pembayaran yang tersedia dalam aplikasi *Mocava Super Cookies*. Pada kategori penilaian terendah, yaitu level 1 dan 2, masing-masing hanya terdapat 1 tanggapan (0%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Untuk kategori penilaian 3, ada 1 tanggapan (4%) yang memberikan evaluasi pada level ini. Di kategori penilaian 4, terdapat 6 tanggapan (24%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu level 5, terdapat 18 tanggapan (72%) yang memberikan nilai

maksimal pada opsi pengiriman dan metode pembayaran aplikasi. Secara keseluruhan, sebagian besar responden (72%) memberikan penilaian tertinggi terhadap opsi pengiriman dan metode pembayaran yang tersedia dalam aplikasi Mocava Super Cookies.

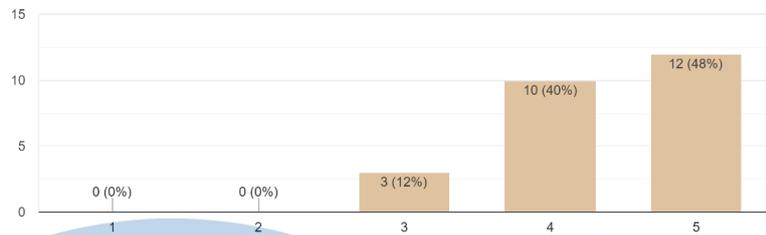
Tampilan Pengiriman mudah di pahami.
25 jawaban



Gambar 4. 9 Tampilan Pengiriman

Grafik diatas menampilkan tanggapan pengguna terkait kemudahan pengiriman dalam aplikasi Mocava Super Cookies. Pada kategori penilaian terendah, yaitu level 1 dan 2, masing-masing hanya terdapat 0 tanggapan (0%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Untuk kategori penilaian 3, ada 2 tanggapan (8%) yang memberikan evaluasi pada level ini. Di kategori penilaian 4, terdapat 5 tanggapan (20%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu level 5, terdapat 18 tanggapan (72%) yang memberikan nilai maksimal pada kemudahan pengiriman aplikasi. Secara keseluruhan, sebagian besar responden (72%) memberikan penilaian tertinggi terhadap kemudahan pengiriman dalam aplikasi Mocava Super Cookies.

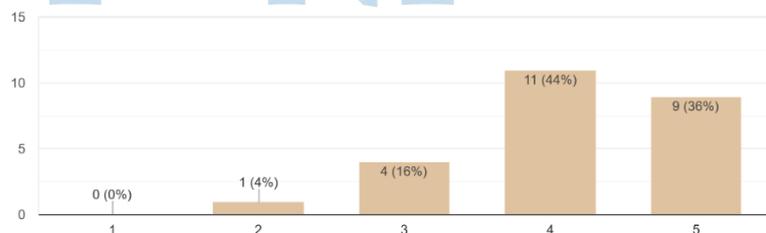
Aplikasi Mocava Super Cookies memberikan pengalaman pengguna yang positif secara keseluruhan.
25 jawaban



Gambar 4. 10 Pengalaman Pengguna

Grafik diatas menampilkan tanggapan pengguna terkait pengalaman positif yang diberikan oleh aplikasi Mocava Super Cookies secara keseluruhan. Pada kategori penilaian terendah, yaitu level 1 dan 2, masing-masing hanya terdapat 0 tanggapan (0%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Untuk kategori penilaian 3, ada 3 tanggapan (12%) yang memberikan evaluasi pada level ini. Di kategori penilaian 4, terdapat 10 tanggapan (40%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu level 5, terdapat 12 tanggapan (48%) yang memberikan nilai maksimal pada pengalaman positif dalam aplikasi Mocava Super Cookies. Secara keseluruhan, sebagian besar responden (88%) memberikan penilaian pada level 4 dan 5, yang menunjukkan bahwa aplikasi Mocava Super Cookies memberikan pengalaman positif secara keseluruhan bagi pengguna.

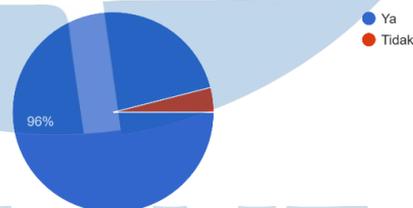
Saya akan merekomendasikan aplikasi Mocava Super Cookies kepada orang lain.
25 jawaban



Gambar 4. 11 Merekomendasikan

Grafik diatas menampilkan tanggapan pengguna terkait kecenderungan mereka untuk merekomendasikan aplikasi Mocava Super *Cookies* kepada orang lain. Pada kategori penilaian terendah, yaitu level 1, terdapat 0 tanggapan (0%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Untuk kategori penilaian 2, ada 1 tanggapan (4%) yang memberikan evaluasi pada level ini. Di kategori penilaian 3, terdapat 4 tanggapan (16%) yang memberikan nilai pada level tersebut. Pada kategori penilaian 4, terdapat 11 tanggapan (44%) yang memberikan nilai pada level ini. Sementara pada kategori penilaian tertinggi, yaitu level 5, terdapat 9 tanggapan (36%) yang memberikan nilai maksimal pada kecenderungan untuk merekomendasikan aplikasi Mocava Super *Cookies*. Secara keseluruhan, sebagian besar responden (80%) memberikan penilaian pada level 4 dan 5, yang menunjukkan bahwa mereka cenderung untuk merekomendasikan aplikasi Mocava Super *Cookies* kepada orang lain.

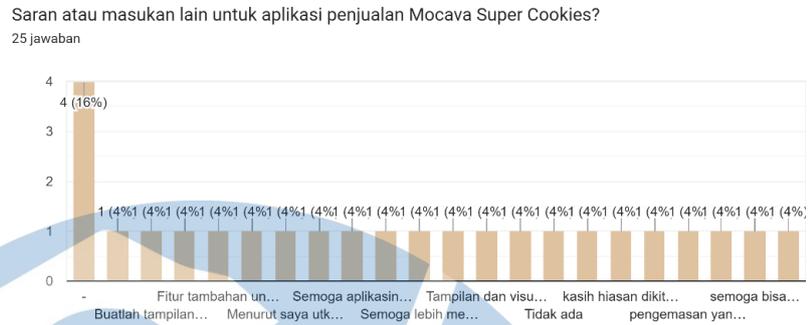
Apakah Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi penjualan Mocava Super Cookies jika tersedia?
25 jawaban



STT-NE
Gambar 4. 12 Ketertarikan Menggunakan Aplikasi

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna, sebanyak 96%, tertarik untuk menggunakan aplikasi penjualan Mocava Super *Cookies* yang tersedia. Hanya 4% pengguna yang tidak tertarik menggunakan aplikasi tersebut. Grafik ini menunjukkan dengan jelas bahwa aplikasi Mocava Super *Cookies* ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi para pengguna. Sebagian besar responden

menunjukkan minat yang besar untuk menggunakan aplikasi penjualan ini.



Gambar 4. 13 Masukan

Grafik diatas menampilkan masukan atau saran dari pengguna mengenai fitur-fitur yang mereka inginkan atau harapkan agar ada pada aplikasi penjualan Mocava Super Cookies. Terdapat beberapa aspek yang disorot, seperti fitur tambahan, tampilan yang sederhana, kemudahan navigasi, penetapan harga, dan lain-lain. Untuk setiap aspek, ditunjukkan persentase pengguna yang memberikan masukan atau saran terkait hal tersebut.

4.1.2 User Persona

User persona merupakan deskripsi atau representasi imajinatif dari pengguna tipikal atau sasaran yang mewakili kelompok pengguna dari suatu produk atau layanan. Persona ini dikembangkan berdasarkan penelitian dan analisis data tentang pengguna, sehingga memberikan informasi rinci mengenai ciri-ciri, kebutuhan, perilaku, motivasi, dan tujuan pengguna tersebut. Deskripsi tentang pengguna potensial yang dibuat berdasarkan hasil dari proses riset, yang mengintegrasikan informasi mengenai masalah yang dihadapi, tujuan yang ingin dicapai, serta kebutuhan pengguna tersebut, untuk menjadi target atau fokus dalam pengembangan suatu produk atau layanan.

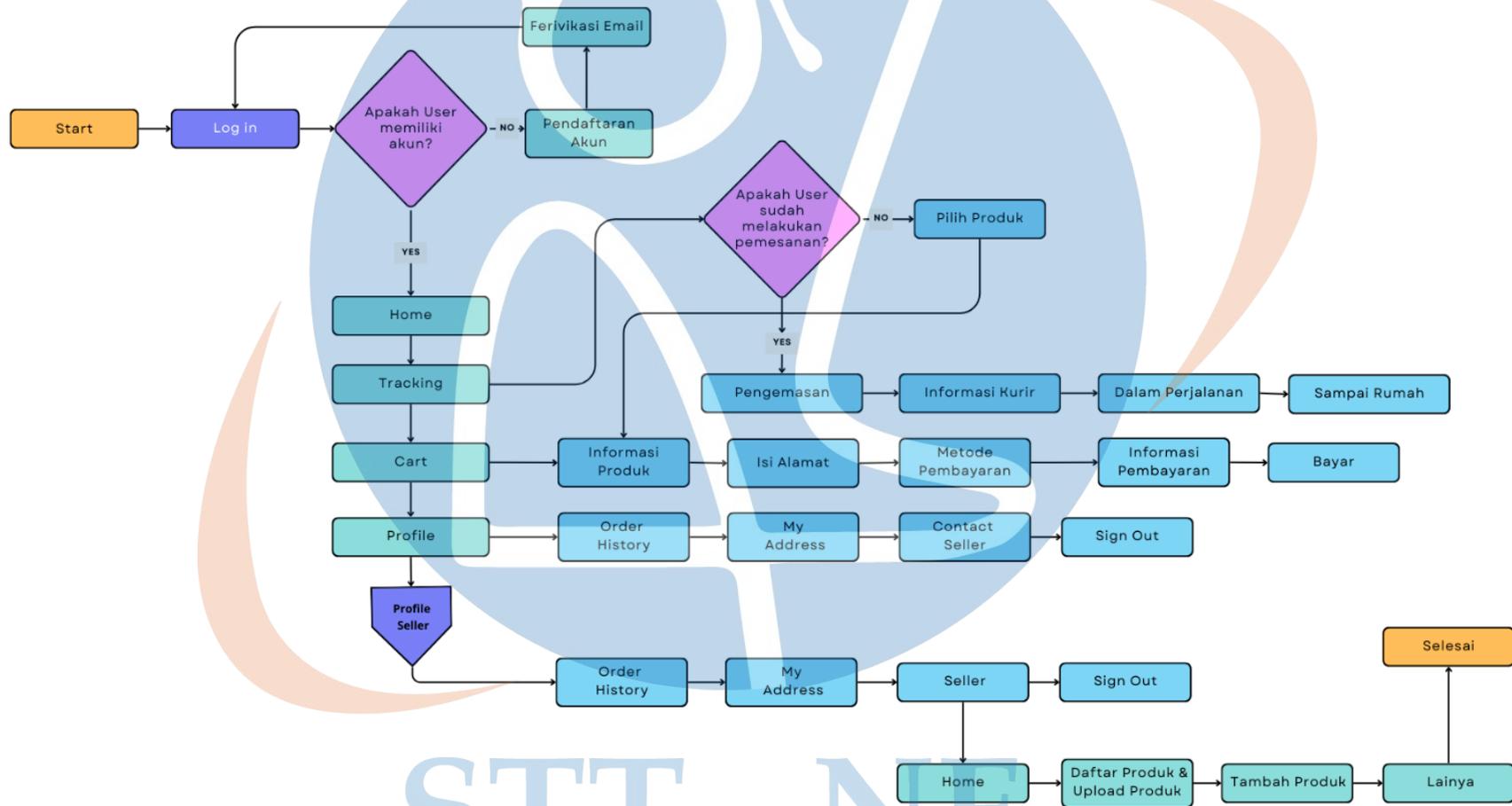


Gambar 4. 14 User Persona

4.2 Hasil Tahapan Perancangan

4.2.1 User Flow

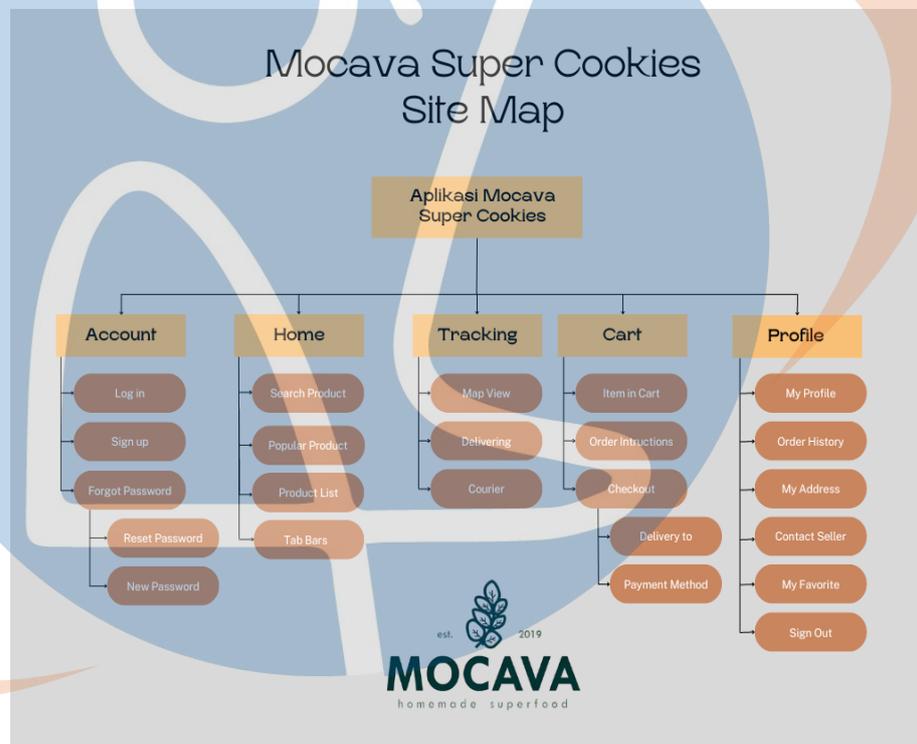
Untuk mengetahui bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi penjualan Mocava Super Cookies, penulis telah membuat diagram *user flow*. Diagram ini menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu saat menggunakan aplikasi. Dengan memahami alur interaksi pengguna melalui *user flow*, penulis dapat mengidentifikasi area-area kritis yang mungkin menyebabkan kebingungan atau kesulitan bagi pengguna. Informasi ini akan sangat bermanfaat dalam merancang dan mengembangkan aplikasi Mocava Super Cookies yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 4. 15 User Flow

4.2.2 Sitemap

Untuk memvisualisasikan struktur navigasi dan pengorganisasian konten pada aplikasi penjualan Mocava Super Cookies, penulis telah membuat *sitemap*. *Sitemap* ini memberikan gambaran hierarkis tentang bagaimana halaman-halaman atau fitur-fitur dalam aplikasi tersebut saling terhubung. Dengan memahami struktur informasi yang jelas melalui *sitemap*, penulis dapat memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan dan mengakses konten yang mereka butuhkan saat menggunakan aplikasi Mocava Super Cookies berbasis *Mobile*.



Gambar 4. 16 Sitemap

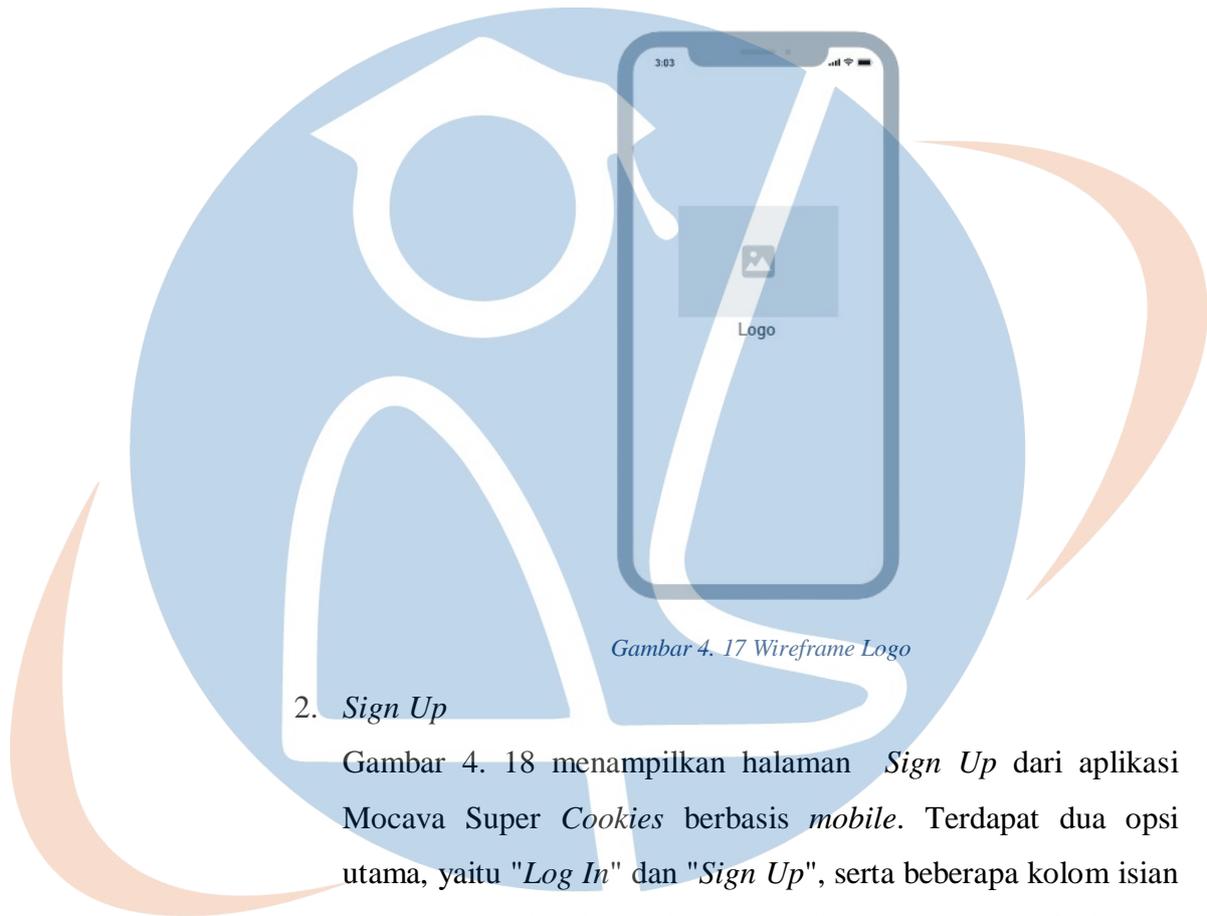
4.2.3 Wireframe

Sebagai langkah awal dalam proses perancangan antarmuka aplikasi penjualan Mocava Super Cookies, kami telah membuat *wireframe*. *Wireframe* ini adalah sketsa kasar namun terstruktur dari halaman-halaman aplikasi, yang menggambarkan tata letak, navigasi, dan konten yang akan ditampilkan. Dengan membuat *wireframe*, kami dapat mengidentifikasi dan memperbaiki masalah-masalah desain sebelum memulai pengembangan secara lebih rinci. Tujuan akhirnya

adalah untuk menghasilkan antarmuka pengguna yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi *Mocava Super Cookies*.

1. Logo

Gambar 4. 17 menampilkan halaman Logo dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. tampilan halaman yang berfokus pada logo di tengah layar.

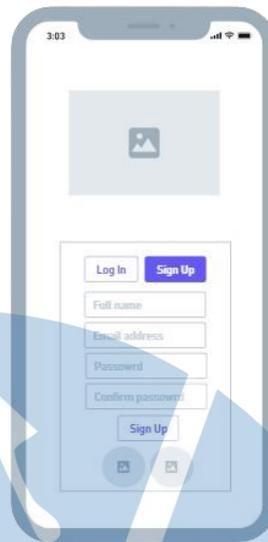


Gambar 4. 17 Wireframe Logo

2. *Sign Up*

Gambar 4. 18 menampilkan halaman *Sign Up* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Terdapat dua opsi utama, yaitu "*Log In*" dan "*Sign Up*", serta beberapa kolom isian seperti nama lengkap, alamat *email*, dan *password*. Di bagian bawah terdapat tombol "*Sign Up*" yang berfungsi untuk memproses *login* pengguna.

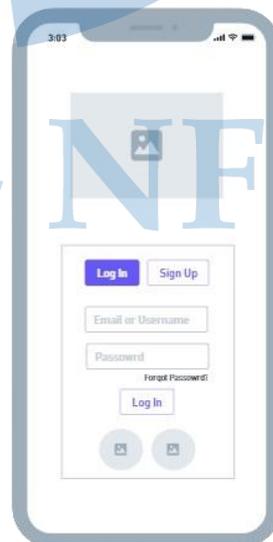
STT - NF



Gambar 4. 18 Wireframe Registrasi

3. Login

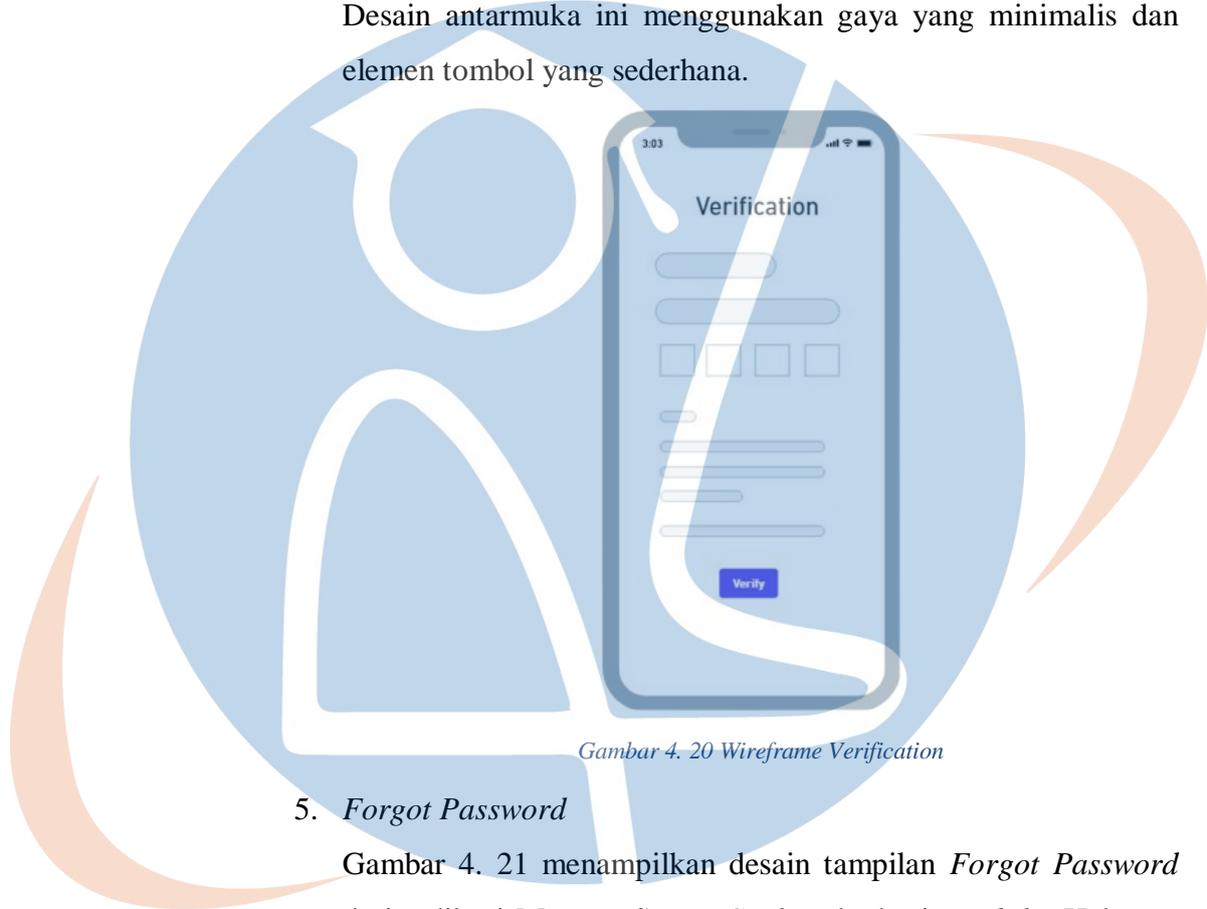
Gambar 4. 19 menampilkan desain tampilan *login* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Terdapat dua opsi utama, yaitu "*Log In*" dan "*Sign Up*", serta beberapa kolom isian seperti *email* atau *username* pengguna dan *password*. Tampilan ini menggunakan gaya desain yang minimalis dan elemen tombol yang sederhana. Di bagian bawah terdapat tombol "*Log In*" yang berfungsi untuk memproses masuk pengguna kedalam sistem.



Gambar 4. 19 Wireframe Login

4. *Verification*

Gambar 4. 20 menampilkan desain tampilan verifikasi dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Terdapat beberapa kolom isian kode yang telah di kirim melalui *email*. Di bagian bawah terdapat tombol "*Verify*" yang digunakan untuk memproses verifikasi informasi yang telah diisi oleh pengguna. Desain antarmuka ini menggunakan gaya yang minimalis dan elemen tombol yang sederhana.

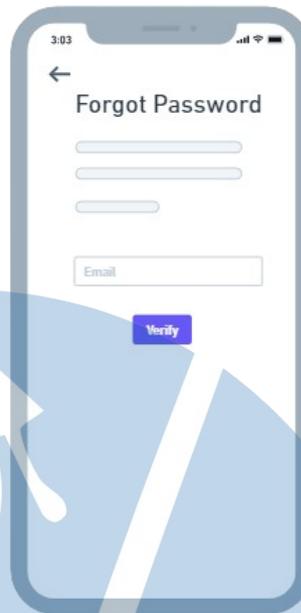


Gambar 4. 20 Wireframe Verification

5. *Forgot Password*

Gambar 4. 21 menampilkan desain tampilan *Forgot Password* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini dimana pengguna dapat memulihkan kata sandi mereka jika lupa.

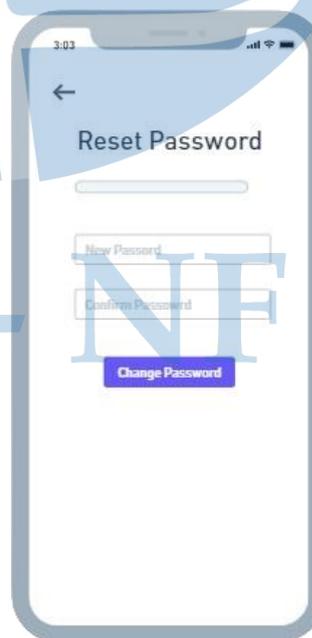
STT - NF



Gambar 4. 21 Wireframe Forgot Passord

6. *Reset Password*

Gambar 4. 22 menampilkan desain tampilan *Reset Password* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini dimana pengguna dapat mengubah atau mengatur ulang kata sandi mereka.



Gambar 4. 22 Wireframe Reset Passoword

7. *Home Page*

Gambar 4. 23 menampilkan desain tampilan *Home Page* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini merupakan tampilan utama dari aplikasi *Mocava Super Cookies*, desain ini minimalis dan terfokus pada produk, memungkinkan pengguna dengan mudah menjelajahi dan memilih produk *Mocava* yang mereka inginkan.

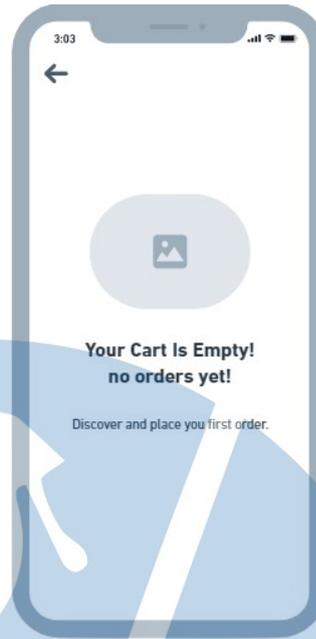


Gambar 4. 23 Wireframe Home Page

8. *Empty Shopping Cart*

Gambar 4. 24 menampilkan desain tampilan *Empty shopping cart* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*.

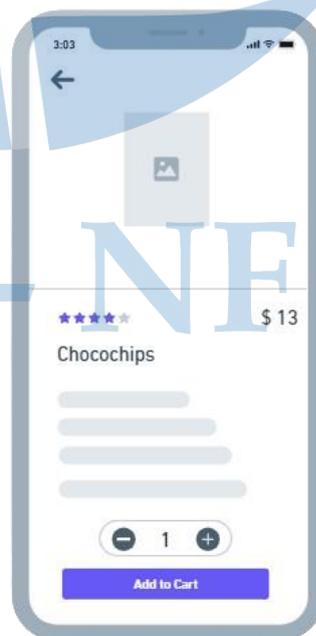
Tampilan ini adalah halaman keranjang belanja yang masih kosong, dengan menyatakan bahwa belum ada pesanan yang dibuat oleh pengguna.



Gambar 4. 24 Wireframe Empty Shopping Cart

9. Product Information

Gambar 4. 25 menampilkan desain tampilan *Product Information* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan informasi produk terdapat informasi rinci mengenai produk ini, seperti harga yang tercantum dan rating atau ulasan yang ditampilkan dengan ikon bintang.



Gambar 4. 25 Wireframe Product Information

10. *Cart*

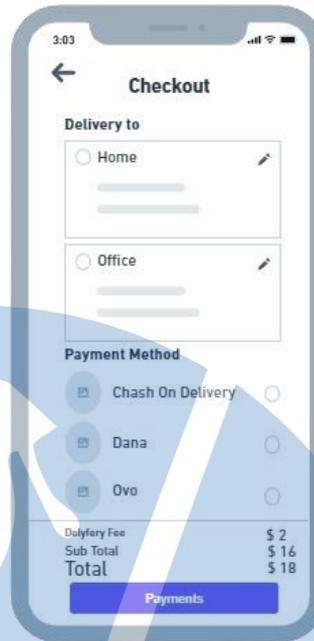
Gambar 4. 26 menampilkan desain tampilan *Cart* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini menampilkan halaman "Keranjang Belanja" dari aplikasi *Mocava Super Cookies*. Pada halaman ini, terdapat dua item yang telah ditambahkan ke dalam keranjang.



Gambar 4. 26 Wireframe *Cart*

11. *Checkout*

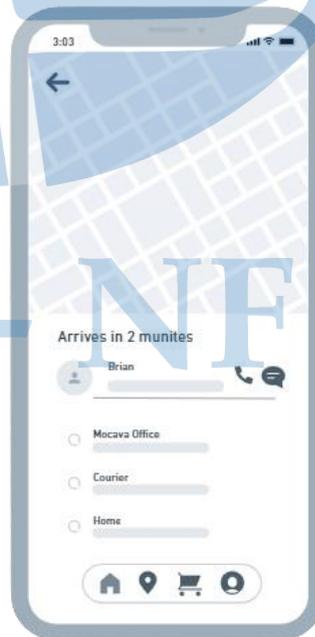
Gambar 4. 27 menampilkan desain tampilan *Checkout* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini menyediakan opsi pengiriman dan metode pembayaran bagi pengguna sebelum mereka menyelesaikan proses pemesanan produk dari *Mocava*.



Gambar 4. 27 Wireframe Checkout

12. Tracking

Gambar 4. 28 menampilkan desain tampilan *Tracking* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman pelacakan pengiriman yang digunakan untuk memesan produk dari Mocava.



Gambar 4. 28 Wireframe Tracking

13. Profile

Gambar 4. 29 menampilkan desain tampilan *Profile* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini memberikan akses bagi pengguna untuk mengelola informasi profil akun mereka.

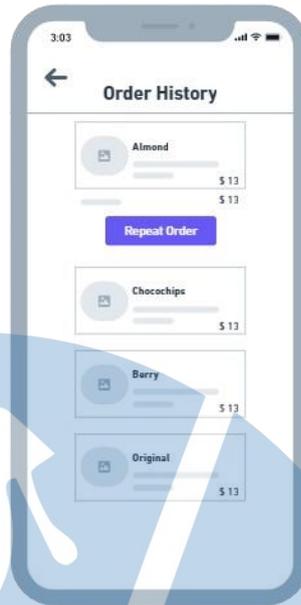


Gambar 4. 29 Wireframe Profile

14. Order History

Gambar 4. 30 menampilkan desain tampilan *Order History* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini memberikan akses bagi pengguna untuk melihat riwayat pesanan mereka sebelumnya, serta menyediakan opsi untuk memesan kembali produk-produk yang telah dibeli sebelumnya.

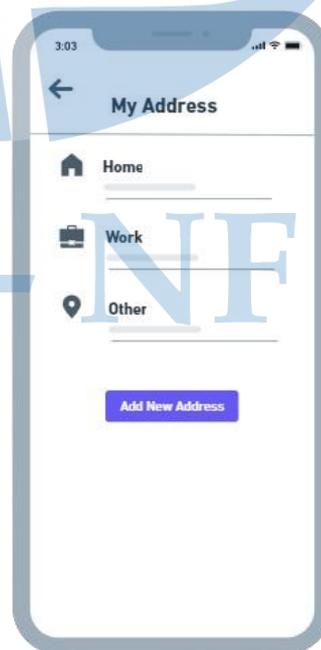
STT - NF



Gambar 4. 30 Wireframe Order History

15. My Address

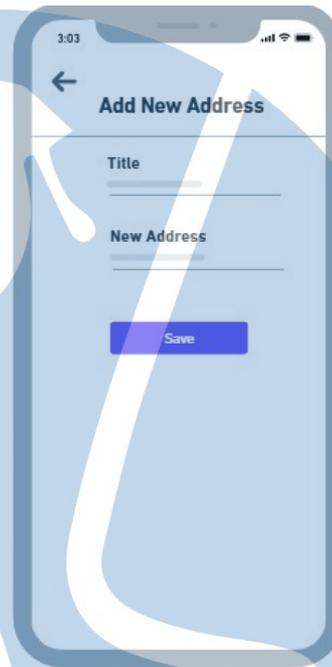
Gambar 4. 31 menampilkan desain tampilan *My Address* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengelola daftar alamat yang terkait dengan akun mereka. Pengguna dapat memilih salah satu dari opsi alamat yang tersedia atau menambahkan alamat baru jika diperlukan.



Gambar 4. 31 Wireframe My Address

16. *Add New Address*

Gambar 4. 32 menampilkan desain tampilan *Add New Address* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan alamat baru ke dalam sistem. Pengguna dapat mengisi judul dan rincian alamat yang baru.



Gambar 4. 32 Wireframe *Add New Address*

17. *Contact Seller*

Gambar 4. 33 menampilkan desain tampilan *Contact Seller* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini memberikan akses bagi pengguna untuk berinteraksi dengan penjual, melihat informasi terkait penjual, dan memungkinkan komunikasi antara pengguna dan penjual.



Gambar 4. 33 Wireframe Contact Seller

18. My Favorite

Gambar 4. 34 menampilkan desain tampilan *My Favorite* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. tampilan ini berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk menyimpan dan mengatur item-item yang mereka sukai atau ingin perhatikan lebih lanjut.



Gambar 4. 34 Wireframe My Favorite

19. Profile Seller

Gambar 4. 35 menampilkan desain tampilan *Profile Seller* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. tampilan halaman ini khusus penjual untuk melihat dan mengelola berbagai aspek dari profil dan aktivitas pada platform tersebut.

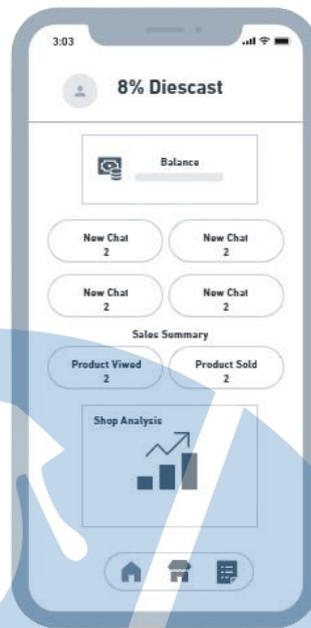


Gambar 4. 35 Wireframe Profile Seller

20. Home Seller Page

Gambar 4. 36 menampilkan desain tampilan *Home Seller Page* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini memberikan akses ke berbagai fitur dan informasi yang berhubungan dengan aktivitas penjualan.

STT - NF



Gambar 4. 36 Wireframe Home Seller Page

21. Product List

Gambar 4. 37 menampilkan desain tampilan *Product List* dari aplikasi *Mocava Super Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini memungkinkan penjual untuk melihat dan mencari daftar produk yang tersedia.



Gambar 4. 37 Wireframe Product List

22. Add Product

Gambar 4. 38 menampilkan desain tampilan *Add Product* dari

aplikasi Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile*. Halaman ini berguna bagi penjual yang ingin menambahkan produk baru ke dalam katalog yang tersedia.



Gambar 4. 38 Wireframe Add Product

23. Others

Gambar 4. 39 menampilkan desain tampilan *Others* dari aplikasi Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile*. Tampilan halaman ini memberikan akses ke berbagai fitur dan informasi yang terkait dengan aktivitas atau platform.



Gambar 4. 39 Wireframe Others

4.3 Hasil *Design Prototype*

Setelah melakukan perancangan berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dan membuat sketsa awal berupa *wireframe*, selanjutnya dilakukan implementasi *prototype* berbasis *mobile* menggunakan alat desain Figma. *Prototype* yang dihasilkan akan menjadi simulasi atau model awal dari aplikasi *mobile* Penjualan Mocava Super *Cookies*.

A. Logo

Gambar 4. 40 merupakan Logo tampilan awal dari aplikasi Mocava, simbol visual yang mewakili identitas dan merek perusahaan atau produk. Logo terdiri dari elemen-elemen grafis, tipografi, warna, dan bentuk yang terintegrasi untuk menciptakan tampilan yang khas dan mudah dikenali.



Gambar 4. 40 Logo

B. *Sign Up*

Gambar 4. 41 merupakan tampilan *Sign Up* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini terdapat empat kolom isian yang harus diisi pengguna untuk mendaftar akun baru di aplikasi Mocava. Kolom pertama meminta pengguna memasukkan nama lengkap pengguna, kolom kedua meminta pengguna memasukkan *email* aktif, kolom ketiga pengguna diminta untuk memasukkan kata sandi dan kolom keempat untuk memasukan konfirmasi kata sandi.



Gambar 4. 41 Sign Up

C. Login

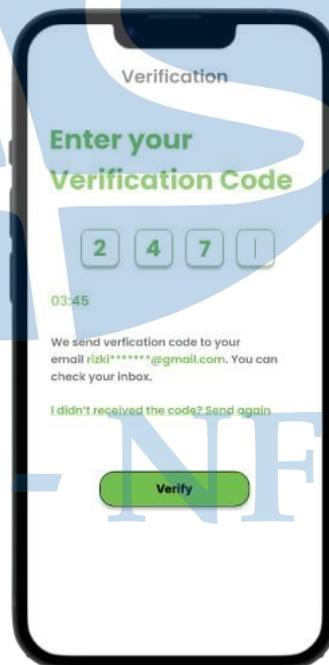
Gambar 4. 42 merupakan tampilan *Login* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini ditujukan bagi pengguna yang sudah memiliki akun Mocava sebelumnya. Pengguna dapat masuk ke aplikasi dengan memasukkan alamat *email* atau nama pengguna, serta *password*, pada kolom isian yang tersedia.



Gambar 4. 42 Login

D. Verification

Gambar 4. 43 merupakan tampilan *Verification* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini menunjukkan proses verifikasi pengguna. Terdapat instruksi yang meminta pengguna untuk "*Enter your Verification Code*". Di bawahnya, tersedia empat kolom kosong agar pengguna dapat mengisi kode verifikasi yang telah dikirimkan melalui email. Di sisi kanan atas, terlihat angka "03:45" yang mengindikasikan sisa waktu yang dimiliki pengguna untuk memasukkan kode verifikasi tersebut. Setelah mengisi kode verifikasi, pengguna dapat menekan tombol "*Verify*" untuk memproses verifikasi identitas. Apabila pengguna tidak menerima kode verifikasi, mereka dapat memilih opsi "*I didn't receive the code? Send again*" untuk meminta kode baru dikirimkan. Tampilan ini dirancang untuk memastikan keamanan akun pengguna dengan melakukan verifikasi identitas melalui kode yang dikirimkan melalui *email*, sebelum memberikan akses ke aplikasi Mocava.

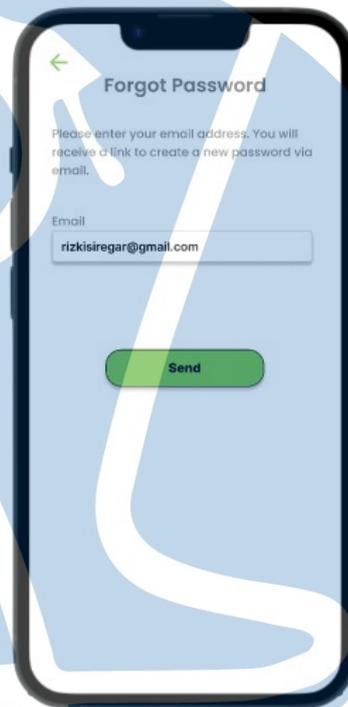


Gambar 4. 43 Verification

E. Forgot Password

Gambar 4. 44 merupakan tampilan *Forgot Password* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini dirancang untuk membantu pengguna yang

lupa *password* akun. Terdapat instruksi yang menjelaskan bahwa pengguna perlu memasukkan alamat *email* mereka. Setelah itu, pengguna akan menerima sebuah tautan melalui *email* untuk membuat *password* baru. Tampilan ini menyediakan mekanisme yang memudahkan pengguna untuk memulihkan akses ke akun mereka jika lupa *password*, dengan mengirimkan tautan pengaturan ulang melalui *email* terdaftar.

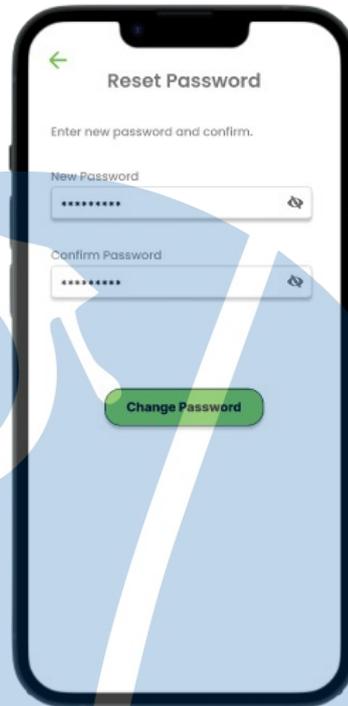


Gambar 4. 44 *Forgot Password*

F. *Reset Password*

Gambar 4. 45 merupakan tampilan *Reset Password* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini dirancang untuk memungkinkan pengguna mengatur ulang *password* akun mereka. Terdapat instruksi yang meminta pengguna untuk "*Enter new password and confirm.*" Ini mengarahkan pengguna untuk memasukkan *password* baru yang diinginkan dan mengkonfirmasi di dua kolom isian yang tersedia. Setelah mengisi kedua kolom *password* baru, pengguna dapat menekan tombol "*Change Password*" untuk memproses pengaturan ulang *password* mereka. Tampilan ini untuk memfasilitasi proses pembaruan *password* secara aman dan

memastikan pengguna telah mengonfirmasi *password* baru yang akan digunakan untuk akses ke akun mereka.



Gambar 4. 45 Reset Password

G. Home Page

Gambar 4. 46 merupakan tampilan *Home Page* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini berfokus pada menyediakan makanan sehat atau *cookies*. Terdapat fitur pencarian yang memungkinkan pengguna untuk mencari produk-produk yang tersedia di aplikasi ini. Tampilan aplikasi juga mengelompokkan produk ke dalam empat kategori berbeda: "*Original*", "*Chocochips*", "*Beery*", dan "*Almond*". Pengguna dapat menjelajahi dan memilih produk berdasarkan kategori ini. Bagian "*Popular*" menampilkan produk yang sedang populer saat ini "*The Chewy Cranberry*", dan informasi seperti gambar, nama, dan harga produk ditampilkan di sini. Untuk memudahkan navigasi, terdapat ikon-ikon di bagian bawah tampilan yang menghubungkan ke beranda, keranjang, informasi pengiriman dan profil pengguna.

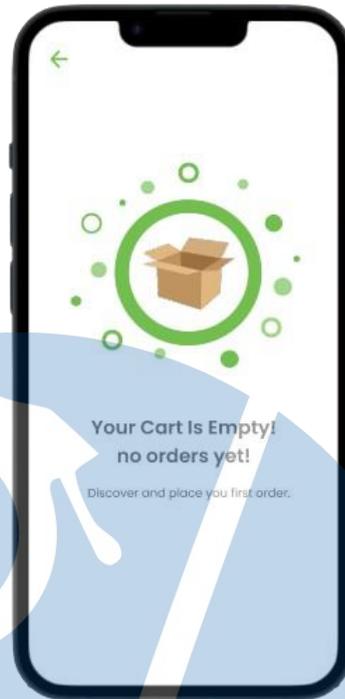


Gambar 4. 46 Home Page

H. *Empty Shopping Cart*

Gambar 4. 47 merupakan tampilan *Empty Shopping Cart* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini adalah halaman keranjang belanja yang masih kosong, dengan pesan yang menyatakan belum ada pesanan yang dibuat. tampilan ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi awal pengguna dengan fitur *e-commerce*, memastikan mereka memahami situasi saat ini dan mengundang mereka untuk melanjutkan proses belanja.

STT - NF



Gambar 4. 47 Empty Shopping Cart

I. *Product Information*

Gambar 4. 48 merupakan tampilan *Product Information* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini menunjukkan detail informasi tentang produk yang di tawarkan oleh aplikasi Mocava. Terdapat gambar yang menunjukkan tampilan kemasan dan produk varian *Chocochips* tersebut. Di bawah gambar, terdapat nama produk "*Chocochips*" dengan skor penilaian 4.8 yang menandakan produk ini mendapat ulasan positif dari pengguna sebelumnya. Harga jual produk *Chocochips* ditampilkan di sisi kanan, yaitu \$13. Terdapat deskripsi produk yang menjelaskan bahwa *Chocochips* ini memiliki tekstur renyah dan rasanya yang intens coklat. Untuk memudahkan pembelian, disediakan tombol berwarna hijau bertuliskan "*Add to Cart*" yang bisa digunakan pengguna untuk menambahkan produk ke dalam keranjang belanja. Di bagian bawah tengah, terdapat ikon pengaturan yang memungkinkan pengguna menyesuaikan jumlah produk varian *Chocochips* yang ingin dibeli. Keseluruhan informasi ini memberikan gambaran lengkap kepada pengguna

mengenai produk *Chocochips* sebelum memutuskan untuk membelinya.

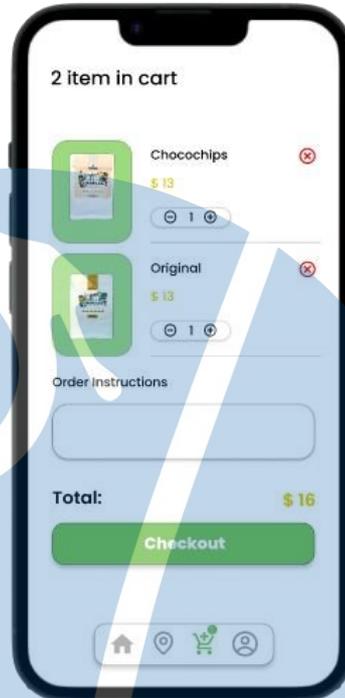


Gambar 4. 48 Product Information

J. *Cart*

Gambar 4. 49 merupakan tampilan *Cart* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini menunjukkan daftar produk yang telah di masukan ke dalam keranjang belanja oleh pengguna. Terdapat dua produk yang tercantum, yaitu "*Chocochips*" dan "*Original*". Untuk masing-masing produk, ada tombol "+" dan "-" yang bisa digunakan untuk mengubah jumlah barang yang akan dibeli. Di samping jumlah barang, terdapat informasi harga per item, yaitu \$13 untuk "*Chocochips*" dan \$13 untuk "*Original*". Jika pengguna ingin menghapus salah satu produk dari keranjang, disediakan ikon silang ("x") di sisi kanan masing-masing item. Pada bagian bawah, ditampilkan total harga keseluruhan dari semua produk di keranjang, yang berjumlah \$16. Untuk melanjutkan proses pembelian, tersedia tombol berwarna hijau bertuliskan "*Checkout*" yang dapat ditekan oleh pengguna. Tampilan ini memberikan

kemudahan bagi pengguna dalam mengelola isi keranjang belanja dan melakukan proses pembayaran.

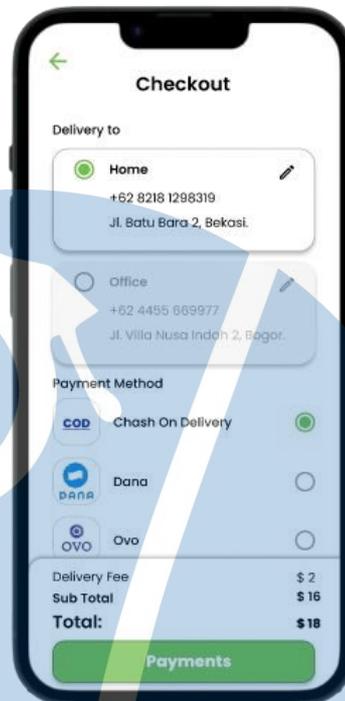


Gambar 4. 49 Cart

K. Checkout

Gambar 4. 50 merupakan tampilan *Checkout* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini pengguna dapat mengatur detail pengiriman dan metode pembayaran sebelum menyelesaikan proses pembelian. Di bagian atas, terdapat dua opsi untuk menentukan lokasi pengiriman, yaitu "*Home*" dan "*Office*". Pengguna dapat memilih salah satu dan melihat rincian alamatnya. Selanjutnya, terdapat pilihan metode pembayaran, di antaranya "*Cash on Delivery (COD)*", "*Dana*", dan "*Ovo*". Pengguna dapat memilih salah satu opsi yang sesuai. Di bawah metode pembayaran, terlihat biaya pengiriman sebesar \$2 yang akan dikenakan sebagai tambahan pada total harga. Total harga keseluruhan, termasuk biaya pengiriman, ditampilkan di bagian bawah, yaitu \$18. Untuk melanjutkan ke proses pembayaran, pengguna dapat menekan tombol hijau bertuliskan "*Payments*" yang ada di bagian paling bawah halaman. Halaman ini

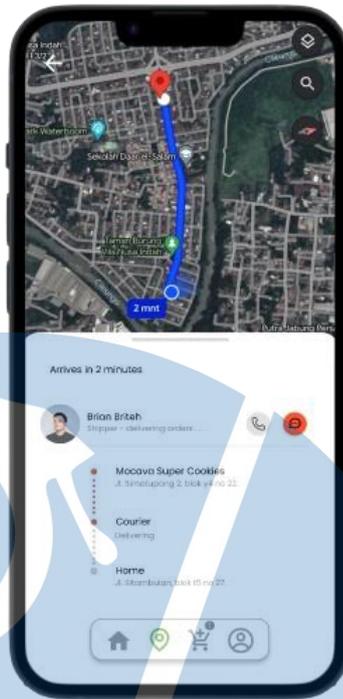
memungkinkan pengguna untuk mengatur detail pengiriman dan metode pembayaran sebelum menyelesaikan pembelian pengguna.



Gambar 4. 50 Checkout

L. Tracking

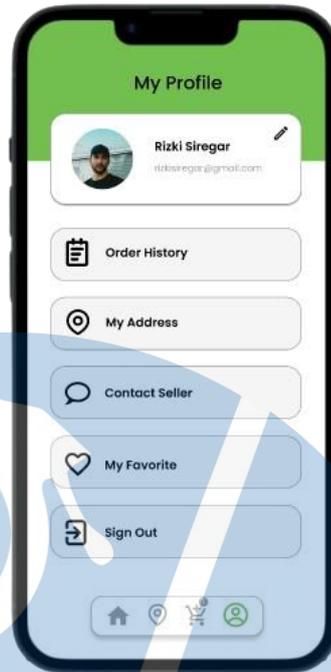
Gambar 4. 51 merupakan tampilan *Tracking* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini terdapat peta digital yang menampilkan rute pengiriman dari titik awal hingga tujuan akhir. Garis biru di peta menunjukkan rute yang ditempuh oleh pengirim. Di bagian bawah peta, terdapat informasi bahwa pengiriman akan tiba dalam waktu 2 menit lagi. Dibawah, terdapat profil pengirim yang menampilkan nama kurir dan status pengiriman. Di bagian paling bawah aplikasi, terdapat ikon-ikon navigasi yang memungkinkan pengguna berpindah ke halaman lain, seperti beranda, peta, keranjang belanja, dan profil pengguna. Tampilan ini memberikan informasi rinci kepada pengguna mengenai status pengiriman, rute yang ditempuh, profil pengirim sedang dikirimkan.



Gambar 4. 51 Tracking

M. Profile

Gambar 4. 52 merupakan tampilan *Profile* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini terdapat beberapa fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengelola informasi akun mereka. Di bagian atas, terdapat foto profil pengguna yang ditampilkan. Selanjutnya, terdapat beberapa opsi atau pilihan menu, seperti "*Order History*" untuk melihat riwayat pesanan, "*My Address*" untuk mengelola alamat pengiriman, "*Contact Seller*" untuk menghubungi penjual, "*My Favorite*" untuk melihat produk favorit, dan "*Sign Out*" untuk keluar dari akun. Di bagian bawah layar, terdapat ikon-ikon navigasi yang memungkinkan pengguna berpindah ke halaman lain dalam aplikasi, seperti beranda, peta, keranjang belanja, dan profil. Halaman ini memberikan pengguna kontrol dan akses untuk mengelola informasi profilnya, riwayat pesanan, alamat, kontak penjual, produk favorit, serta keluar dari akun.

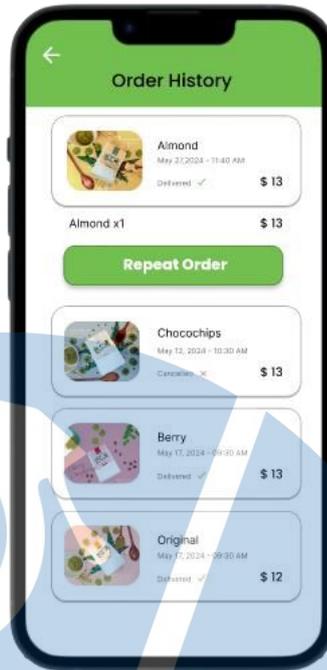


Gambar 4. 52 Profile

N. *Order History*

Gambar 4. 53 merupakan tampilan *Order History* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini pengguna dapat melihat daftar riwayat pesanan yang pernah mereka lakukan sebelumnya. Setiap pesanan ditampilkan dengan gambar produk, nama, dan harga. Fitur ini memudahkan pengguna untuk meninjau riwayat pembelian dan memberikan kemudahan untuk memesan ulang produk-produk yang sebelumnya telah dibeli.

STT - NF

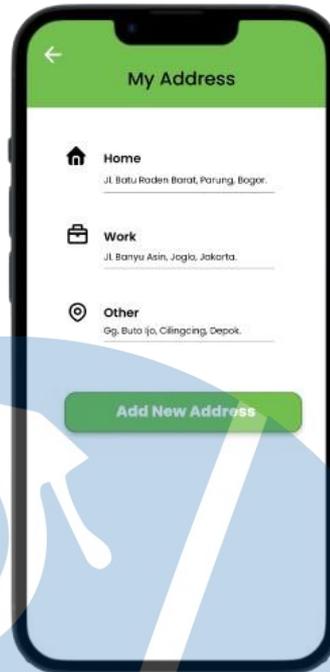


Gambar 4. 53 Order History

O. My Address

Gambar 4. 54 merupakan tampilan *My Address* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini pengguna dapat melihat dan mengelola berbagai jenis alamat yang telah mereka daftarkan sebelumnya. Terdapat tiga kategori alamat yang tercantum, yaitu "*Home*", "*Work*", dan "*Other*". Di bagian bawah halaman, terdapat tombol "*Add New Address*" yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan alamat baru ke dalam daftar. Fitur ini memudahkan pengguna untuk menyimpan dan mengatur beragam alamat sesuai kebutuhan, baik itu di rumah, kantor, maupun tempat lainnya.

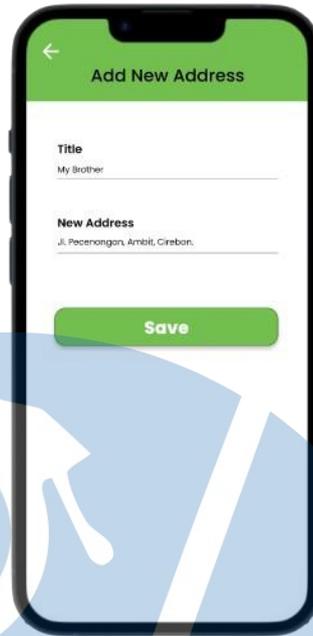
STT - NF



Gambar 4. 54 My Address

P. Add New Address

Gambar 4. 55 merupakan tampilan *Add New Address* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini pengguna dapat menambahkan alamat baru ke dalam daftar. Terdapat dua bidang isian yang perlu diisi oleh pengguna. Pertama, bidang "*Title*" di mana pengguna dapat memberikan judul atau label untuk alamat baru, misalnya "*My Brother*". Kemudian, pada bidang "*New Address*", pengguna dapat mengetikkan alamat baru yang ingin ditambahkan, dalam contoh ini tertulis "Jl. Puncak, Cirebon". Di bagian bawah halaman, terdapat tombol berwarna hijau bertuliskan "*Save*". Tombol ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan alamat baru yang telah mereka isi sebelumnya. Fitur ini memudahkan pengguna untuk menambahkan dan menyimpan alamat baru ke dalam daftar alamat yang sudah ada.



Gambar 4. 55 Add New Address

Q. *Contact Seller*

Gambar 4. 56 merupakan tampilan *Contact Seller* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini pengguna dapat menghubungi penjual terkait pembatalan pesanan atau hal yang lainnya.

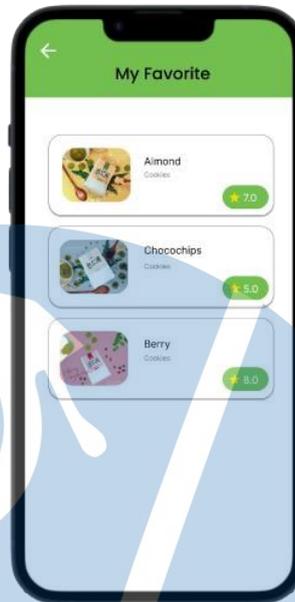


Gambar 4. 56 Contact Seller

R. *My Favorite*

Gambar 4. 57 merupakan tampilan *My Favorite* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini pengguna dapat melihat daftar makanan yang

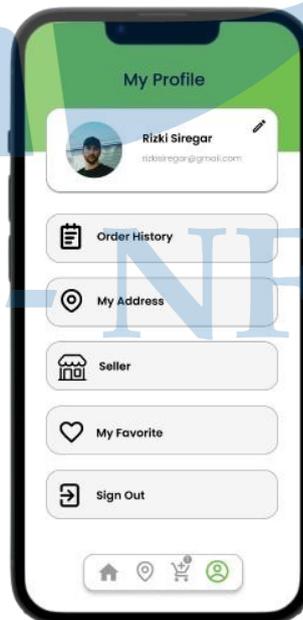
mereka sukai, produk yang sering di beli akan otomatis tersimpan di halaman ini.



Gambar 4. 57 My Faforite

S. *Profile Seller*

Gambar 4. 58 merupakan tampilan *Profile Seller* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini merupakan profil dari aplikasi penjual. Halaman profil ini memberikan akses bagi penjual untuk mengelola informasi akun dan masuk ke tampilan penjualan.



Gambar 4. 58 Profie Seller

T. *Home Seller Page*

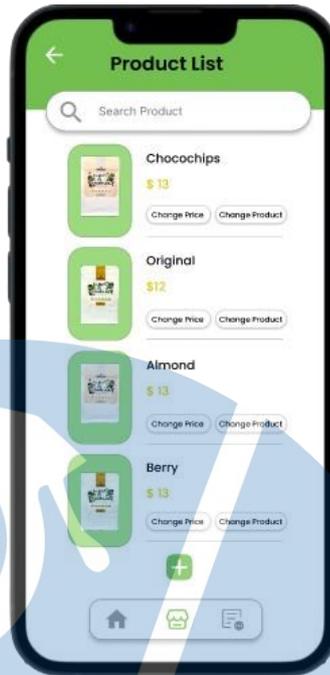
Gambar 4. 59 merupakan tampilan *Home Seller Page* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini memberikan gambaran komprehensif tentang berbagai informasi penting bagi seorang penjual, seperti status pesanan, ringkasan penjualan, dan analisis toko, agar dapat mengelola dan memantau aktivitas penjualan secara efektif.



Gambar 4. 59 *Home Seller Page*

U. *Product List*

Gambar 4. 60 merupakan tampilan *Product List* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini memfasilitasi penjual untuk melihat dan mengelola daftar produk yang dijual, termasuk kemampuan untuk mengubah informasi harga dan detail produk, serta menambahkan produk baru. Fitur pencarian juga disediakan untuk memudahkan pencarian produk tertentu.

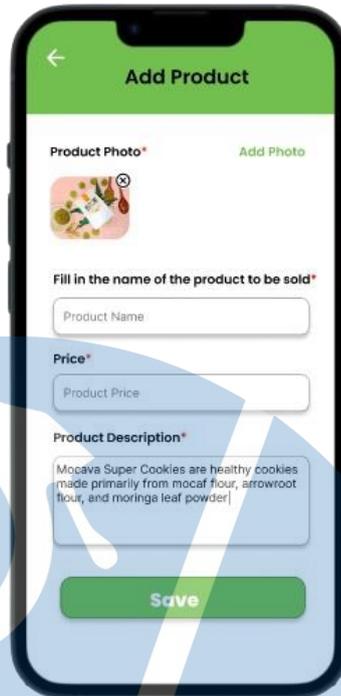


Gambar 4. 60 Product List

V. Add Product

Gambar 4. 61 merupakan tampilan *Add Product* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini menyediakan fitur-fitur yang memudahkan penjual untuk menambahkan produk baru ke dalam katalog, mulai dari menunggah foto, memasukan harga, mengisi deskripsi produk produk, hingga menyimpan data produk tersebut.

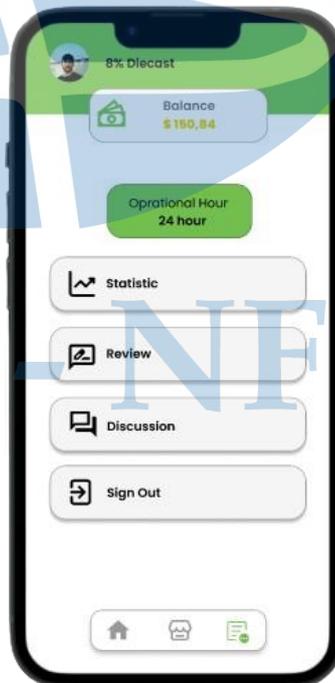
STT - NF



Gambar 4. 61 Add Product

W. Others

Gambar 4. 62 merupakan tampilan *Others* dari aplikasi Mocava. Tampilan ini menyediakan berbagai informasi dan fitur yang dapat dimanfaatkan oleh penjual untuk mengelola aktivitas platform.



Gambar 4. 62 Others

4.4 Hasil Perancangan Pengujian

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengevaluasi hasil penelitian dan memastikan apakah penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan yang diharapkan. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam perancangan pengujian ini, diantaranya:

1. Skenario Pengujian

Skenario pengujian dirancang untuk dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mengevaluasi dan memperbaiki desain antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) dari aplikasi layanan penjualan Mocava Super Cookies sebelum diluncurkan secara resmi.

Tabel 4. 1 Skenario Pengujian

Skenario	Durasi	Deskripsi
S 1: Melakukan registrasi dan login	3 menit	Minta pengguna untuk melakukan registrasi akun baru Minta peserta untuk melakukan <i>login</i> ke aplikasi
S 2: Menelusuri fitur utama aplikasi	10 menit	Minta pengguna untuk menjelajahi fitur-fitur utama aplikasi seperti berbelanja, keranjang, <i>checkout</i> , dan lainnya
S 3: Memberikan ulasan produk	5 menit	Minta user melakukan pemesanan salah satu produk yang ada di aplikasi Mocava

2. Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Kuesioner yang diberikan kepada *user testing* akan digunakan sebagai bahan penilaian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Setelah

mencoba dan menggunakan *prototype* aplikasi yang sedang diuji, maka pengujian SUS dapat segera dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan ini menggunakan skala Likert. Berikut adalah daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dalam kuesioner SUS tersebut.

Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Seberapa mudah navigasi dan struktur menu pada sistem ini?	1-5
2	Seberapa responsif dan cepat sistem ini dalam merespon interaksi pengguna?	1-5
3	Seberapa intuitif dan user-friendly antarmuka pengguna sistem ini?	1-5
4	Seberapa lengkap fitur-fitur yang disediakan oleh sistem ini?	1-5
5	Seberapa handal dan stabil kinerja sistem ini saat digunakan?	1-5
6	Seberapa memadai dokumentasi dan panduan penggunaan sistem ini?	1-5
7	Seberapa konsisten dan terpadu alur penggunaan sistem ini?	1-5
8	Seberapa besar kebutuhan pelatihan untuk menggunakan sistem ini?	1-5
9	Seberapa mudah sistem ini beradaptasi dengan kebutuhan pengguna?	1-5
10	Seberapa besar potensi sistem ini untuk meningkatkan produktivitas pengguna?	1-5

3. Skor SUS (*System Usability Scale*)

SUS (*System Usability Scale*) menggunakan lima pilihan respons untuk mengukur persepsi pengguna. Masing-masing pilihan tersebut memiliki skor nilai dari 1 hingga 5, di mana skor 1 mewakili "Sangat Tidak Setuju" dan skor 5 mewakili "Sangat Setuju". Sistem penilaian ini memungkinkan pengukuran dan analisis persepsi pengguna terhadap aspek-aspek usability secara terstruktur.

Tabel 4. 3 Opsi Respon SUS

Skor	Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

4. *Abjective Rating*

Gambar 4.63 menunjukkan pengelompokan skala SUS (*System Usability Scale*) yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap usability suatu sistem atau produk. Terdapat tiga kategori utama penilaian, yaitu *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable*. Rentang skor pada skala ini terbagi menjadi beberapa kategori, mulai dari *Worst Imaginable* (0-25) hingga *Best Imaginable* (80-100), dengan kategori tambahan seperti *Poor* (25-40), *OK* (40-60), dan *Good* (60-80). Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik penilaian pengguna terhadap usability sistem tersebut. Pengelompokan yang jelas ini membantu pembuat produk atau pengembang memahami dengan lebih baik bagaimana pengguna menilai pengalaman mereka dan dapat mengidentifikasi area perbaikan yang diperlukan.



Gambar 4. 63 System Usability Scale Scoring

4.5 Hasil Evaluasi

Tahap ini adalah tahap evaluasi dari pengujian yang telah dilakukan oleh pengguna (*user testing*). Dengan melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh, dapat membantu dalam pengembangan dan perancangan aplikasi Mocava. Selanjutnya, akan dibahas hasil dari pengujian terhadap skenario yang diberikan kepada pengguna (*user testing*).

1. Hasil Skenario

Skenario pengujian menjadi alat yang sangat penting dalam memastikan kualitas dan keandalan aplikasi atau sistem sebelum dirilis ke pengguna. Nama responden dapat diperoleh dari pelanggan yang sering membeli Mocava. Berikut merupakan daftar responden yang terlibat:

Tabel 4. 4 Nama Responden

Kode	Nama Responden	Umur	Status
R1	Rissa Syahla Aulia	15	Pelajar
R2	Irfan Maulana	23	Mahasiswa
R3	Ego Prananda	24	Mahasiswa
R4	Adi Satria	24	Mahasiswa
R5	Masfufah	25	Karyawan
R6	Tantri Laura Andani	19	Mahasiswa
R7	Engki Karnando	22	Mahasiswa
R8	Ahmad Fais Alfarizi	17	Pelajar
R9	Muhammad Sendy	21	Mahasiswa
R10	Muhammad Sholeh	21	Mahasiswa
R11	Salsa Putri	20	Mahasiswa

R12	Eka Ahmalia	23	Mahasiswa
R13	Alfira Suliawati	24	Mahasiswa
R14	Fatimah	21	Mahasiswa
R15	Andriansyah	25	Karyawan

Tabel 4. 5 Tugas 1

Tugas 1	User melakukan registrasi akun baru dan user meminta untuk melakukan login ke aplikasi Mocava	
Kode R	Berhasil	Gagal
R1	✓	
R2	✓	
R3	✓	
R4	✓	
R5	✓	
R6	✓	
R7	✓	
R8	✓	
R9	✓	
R10	✓	
R11	✓	
R12	✓	
R13	✓	
R14	✓	
R15	✓	

Tabel 4. 6 Tugas 2

Tugas 2	User diminta untuk menjelajahi fitur-fitur utama aplikasi seperti berbelanja, keranjang, checkout, dan lainnya	
Kode R	Berhasil	Gagal
R1	✓	

R2	✓	
R3	✓	
R4	✓	
R5	✓	
R6	✓	
R7	✓	
R8	✓	
R9	✓	
R10	✓	
R11	✓	
R12	✓	
R13	✓	
R14	✓	
R15	✓	

Tabel 4. 7 Tugas 3

Tugas 3	User melakukan pemesanan salah satu produk yang ada diaplikasi Mocava	
Kode R	Berhasil	Gagal
R1	✓	
R2	✓	
R3	✓	
R4	✓	
R5	✓	
R6	✓	
R7	✓	
R8	✓	
R9	✓	
R10	✓	
R11	✓	
R12	✓	

R13	✓	
R14	✓	
R15	✓	

2. Hasil SUS

Setelah melakukan pengujian yang telah direncanakan sebelumnya, pengguna (*user*) diberikan pengujian tambahan menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Dalam pengujian SUS ini, pengguna diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan dengan menggunakan skala Likert. Selanjutnya, berikut adalah hasil dari pengujian SUS yang telah dilakukan.

Langkah-langkah perhitungan:

1. Untuk setiap pertanyaan ganjil, hitung skor dengan rumus:
Skor pertanyaan ganjil = Skor responden - 1
2. Untuk setiap pertanyaan genap, hitung skor dengan rumus:
Skor pertanyaan genap = 5 - Skor responden
3. Jumlahkan skor untuk setiap responden.
4. Kalikan jumlah skor setiap responden dengan 2.5 untuk mendapatkan skor SUS.
5. Hitung rata-rata skor SUS dari seluruh responden.

STT - NF

Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total Skor	Skor SUS
1	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	30	82.5
2	5	4	2	4	2	4	4	2	3	4	34	92.5
3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	90.0
4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	28	75.0
5	4	3	2	4	3	4	3	2	3	4	32	87.5
6	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	33	90.0
7	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	45	100.0
8	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	32	87.5
9	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33	90.0
10	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	75.0
11	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	87.5
12	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	31	85.0

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total Skor	Skor SUS
13	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	45	100.0
14	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	33	90.0
15	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	30	82.5
Rata-Rata											1,375	91.67

STT - NF

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata jawaban responden untuk setiap pertanyaan berada di kisaran 2-5, menunjukkan bahwa sistem dinilai cukup baik dan mudah digunakan. Rata-rata Total Skor juga relatif tinggi, yaitu 1,375, dan Rata-rata Skor SUS mencapai 91.67, yang berarti sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik.



STT - NF

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

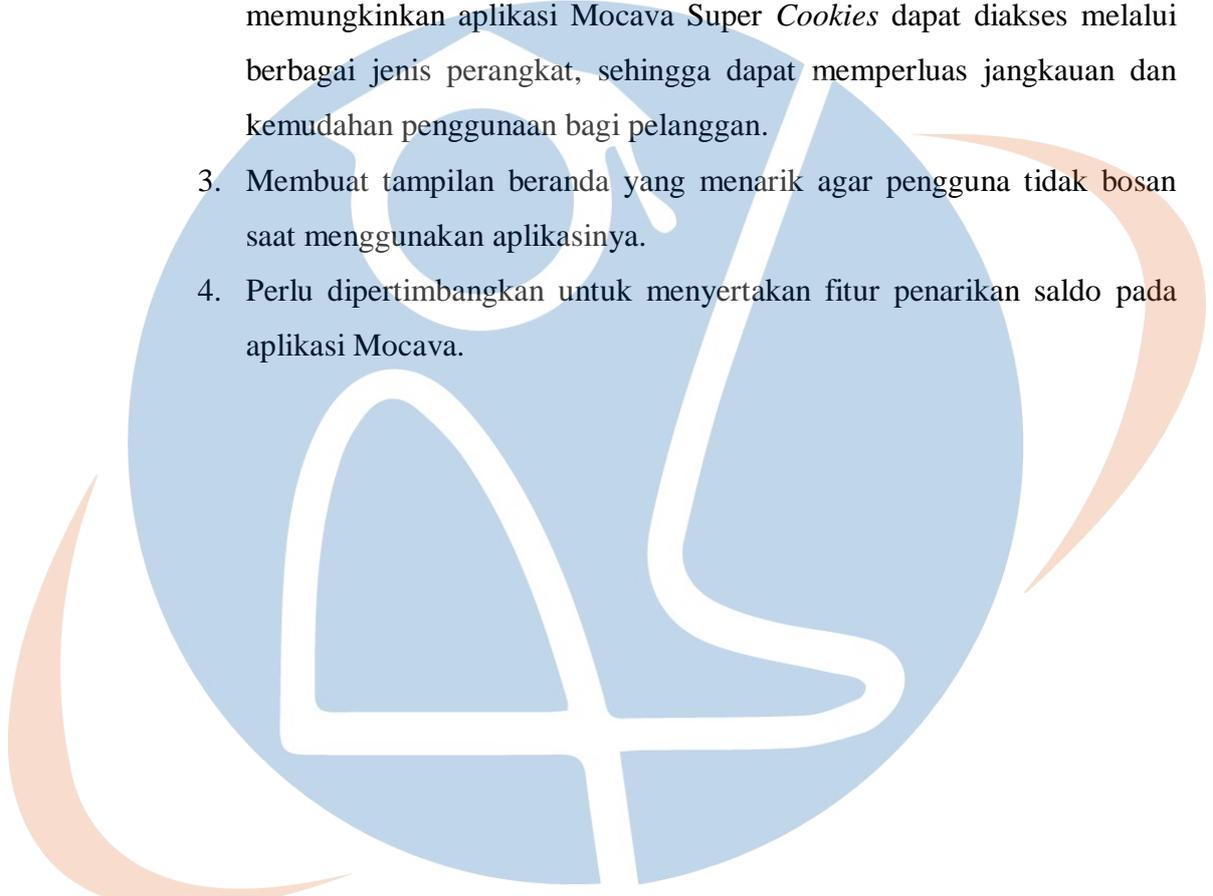
Bab ini menyajikan rangkuman dari tujuan yang telah dibahas sebelumnya, serta memberikan rekomendasi atau saran untuk penelitian di masa mendatang.

5.1 Kesimpulan

1. Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna UI/UX untuk aplikasi penjualan Mocava Super *Cookies* berbasis *mobile* telah berhasil dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma. Menganalisis kebutuhan pengguna merupakan langkah pertama untuk mendapatkan informasi yang telah diperoleh menggunakan kuesioner. Selanjutnya, peneliti melakukan identifikasi dan pendefinisian kebutuhan pengguna yang harus dipenuhi oleh aplikasi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa rancangan UI/UX yang dibuat dapat benar-benar menjawab dan memenuhi permintaan dari pengguna. Setelah mengidentifikasi permasalahan yang harus diselesaikan dan kebutuhan awal yang harus dipenuhi, penulis kemudian melakukan proses *user testing* untuk menemukan dan mendefinisikan kebutuhan pengguna secara lebih rinci. Tampilan beranda/*home* merupakan tampilan utama dengan tambahan hubungi penjual di kanan atas dalam proses *design* untuk merancang aplikasi berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya terhadap permasalahan yang teridentifikasi. Langkah terakhir adalah *Usability Testing* menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS).
2. Berdasarkan hasil pengujian dengan lima responden pengguna (*user testing*), aplikasi tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar 91,67 pada *System Usability Scale* (SUS). Desain yang dihasilkan terbukti ramah pengguna, menarik secara visual, dan mudah digunakan. Evaluasi terhadap efektivitas UI/UX yang dikembangkan menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah dan lancar menggunakan aplikasi Mocava Super *Cookies*, serta merasa puas dengan tampilan dan fitur-fitur yang disediakan.

5.2 Saran

1. Lakukan pengujian dan evaluasi lebih lanjut dengan melibatkan pengguna yang lebih beragam untuk mendapatkan masukan yang komprehensif dan menyeluruh.
2. Diharapkan desain yang dikembangkan dapat diadaptasi dan diimplementasikan pada versi berbasis *website*. Hal ini akan memungkinkan aplikasi *Mocava Super Cookies* dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat, sehingga dapat memperluas jangkauan dan kemudahan penggunaan bagi pelanggan.
3. Membuat tampilan beranda yang menarik agar pengguna tidak bosan saat menggunakan aplikasinya.
4. Perlu dipertimbangkan untuk menyertakan fitur penarikan saldo pada aplikasi *Mocava*.

A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It features a blue circle containing a white stylized graphic that resembles a combination of the letters 'S' and 'N'. Below the circle, the text 'STT - NF' is written in a light blue, serif font.

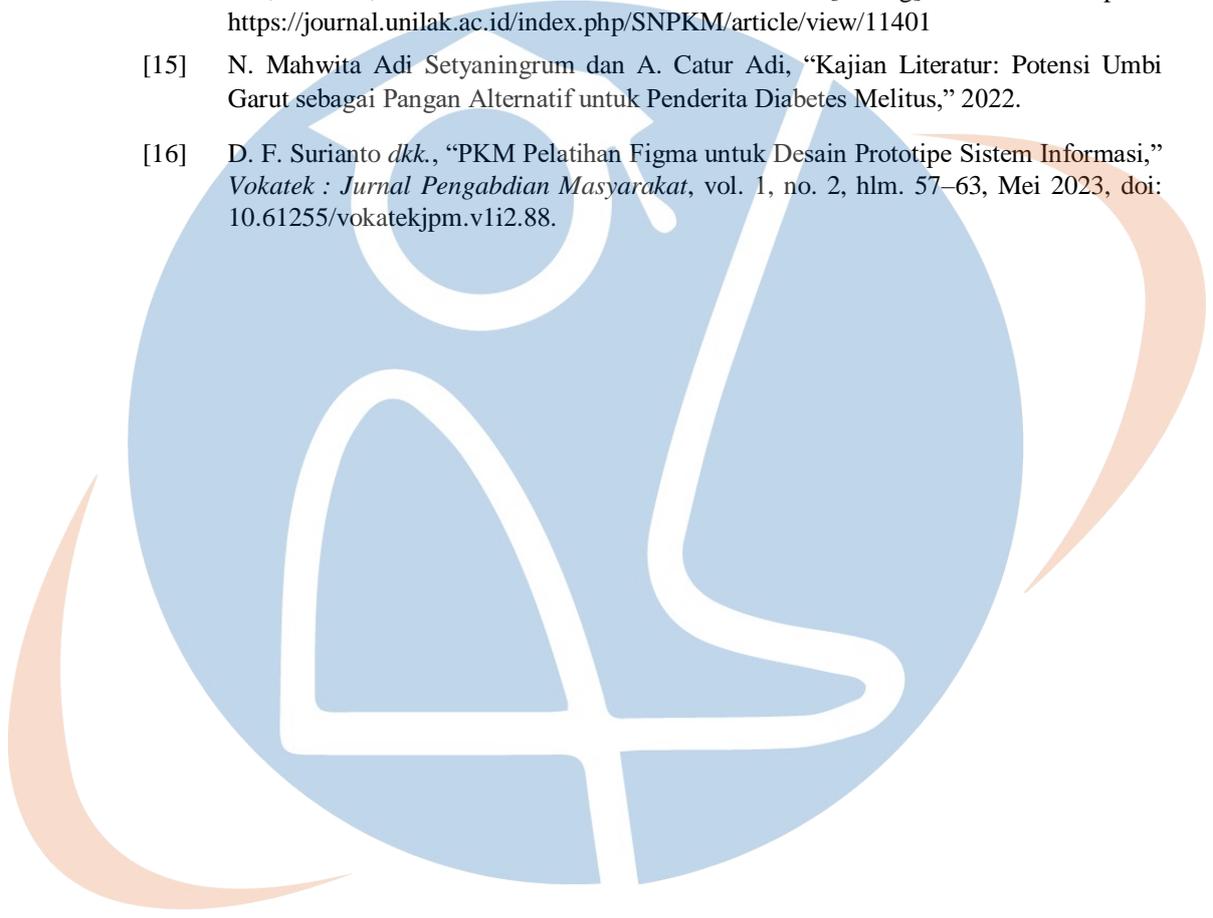
STT - NF

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Azizah, A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, dan I. Georinayuni, “Perancangan Prototype Interface Atau Ui Pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma,” 2022. Diakses: 5 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpm/article/view/29>
- [2] S. N. Oktaviani, C. Fikri Aziz, dan B. M. Sulthon, “Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype,” *Media Online*, vol. 2, no. 6, hlm. 225–233, 2022, Diakses: 6 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30865/klik.v2i6.401>
- [3] D. D. Aulia, S. Aminah, dan D. Sundari, “Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik,” *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, vol. 5, no. 1, Jan 2022, doi: 10.47324/ilkominfo.v5i1.134.
- [4] A. Avindra, C. Metta Cahyani, dan L. R. Ningsih, “Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma,” 2021. Diakses: 9 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.uvers2.ac.id/index.php/jodens/article/view/35>
- [5] N. Nurtsani dan E. Sarvia, “Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods),” *Journal of Integrated System*, vol. 5, no. 1, hlm. 27–48, Jun 2022, doi: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [6] Budi Kurniawan and M.Romzi, “Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–7, 2022.
- [7] S. Setiyanto dan I. Fatah Yasin, “Analisis User Interface pada Website E-Learning dengan Metode Evaluasi Heuristik,” *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, vol. 1, no. 3, hlm. 327–332, 2023, doi: 10.31004/ijmst.v1i3.293.
- [8] S. Khasanah dan T. Sutabri, “Faktor-Faktor Tampilan UI/UX yang Mempengaruhi Psikologis Manusia,” *Jurnal Sain dan Teknik*, vol. 5, no. 2, hlm. 28–33, 2023, Diakses: 5 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.37577/sainteks.v5i1.5>
- [9] W. Bagaskara dan A. Voutama, “Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital,” *Journal Of Social Science Research*, vol. 3, no. 2, hlm. 10113–10124, 2023, Diakses: 19 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1590>
- [10] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, dan Y. Fernando, “Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Dsign (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, hlm. 179–184, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [11] F. T. Pamungkas, “Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma,” 2023.
- [12] M. Nurwana, D. Anisa, F. Farhansyah, P. Rekam Medis dan Informasi Kesehatan, dan U. Awal Bros, “Perancangan Prototype Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Android di Rumah Sakit Bhayangkara Batam,” *Jurnal Bisnis dan Pemasaran Digital*, vol. 2,

no. 1, hlm. 39–53, 2022, doi: 10.35912/JBPD.v2i1.2442.

- [13] A. T. N. Zaman, “Pengembangan Biskuit Untuk Ibu Hamil Anemia Menggunakan Mocaf-Garut Yang Disuplementasi Daun Kelor Dan Hati Ayam,” *Jurnal Gizi dan Pangan Soedirman*, vol. 3, no. 1, hlm. 25, Mei 2019, doi: 10.20884/1.jgps.2019.3.1.1486.
- [14] E. Suhesti, E. Suwarno, H. Ikhsani, P. Studi Kehutanan, F. Kehutanan, dan U. Lancang Kuning, “Manfaat, Kegunaan dan Pengolahan Daun Tanaman Kelor (*Moringa oleifera* L),” *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, hlm. 1–6, 2022, Diakses: 26 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.unilak.ac.id/index.php/SNPKM/article/view/11401>
- [15] N. Mahwita Adi Setyaningrum dan A. Catur Adi, “Kajian Literatur: Potensi Umbi Garut sebagai Pangan Alternatif untuk Penderita Diabetes Melitus,” 2022.
- [16] D. F. Surianto *dkk.*, “PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi,” *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, hlm. 57–63, Mei 2023, doi: 10.61255/vokatekjmp.v1i2.88.



STT - NF