



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI
PEMESANAN SAYUR MAYUR BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

**RANGGA SAPUTRA ABAS
0110220163**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFOMATIKA
DEPOK
AGUSTUS 2024**



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI
PEMESANAN SAYUR MAYUR BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

STT - NF

RANGGA SAPUTRA ABAS

0110220163

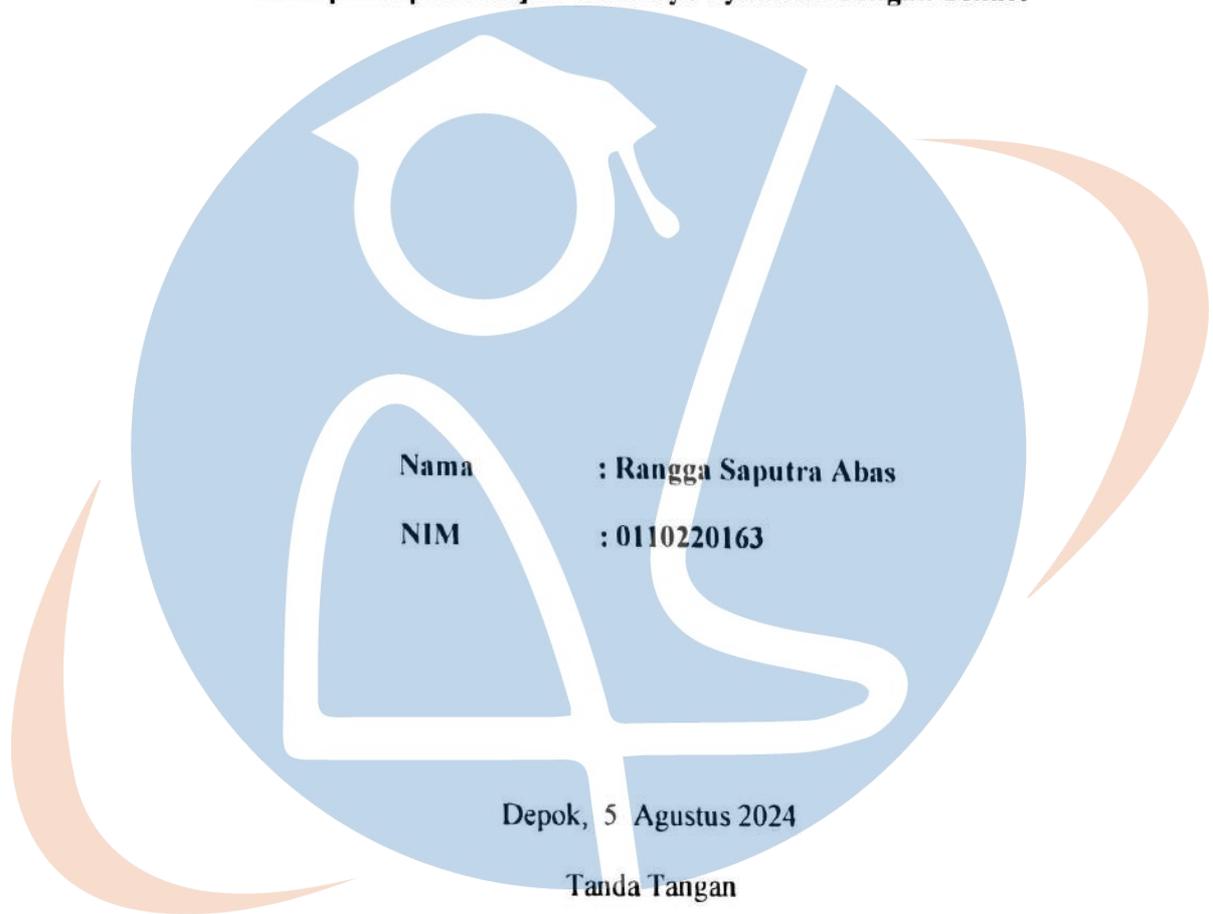
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

DEPOK

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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



STT NF

Rangga Saputra Abas

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Rangga Saputra Abas

NIM : 0110220163

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Perancangan *Prototype UI/UX* Aplikasi Pemesanan Sayur Mayur Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*

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


Reza Maulana, S.Kom., M.Kom

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 26 Juli 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam rangka meraih gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang dengan ikhlas memberikan arahan, masukan, serta motivasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
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. Bapak Nasrul, S.Kom, M.Kom. 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. PT. Bisa Artifisial Indonesia (BISA AI Academy) sebagai perusahaan/mitra selama saya menjalani program studi independen Angkatan 4, serta para Bapak dan Ibu Pengajar di BISA AI Academy yang telah membimbing saya selama menjalankan studi independen.

9. Sahabat dan kerabat pada Angkatan 2020, khususnya Adam Maulana, Muhamad Alif Luthan, dan Ichsan Rustiansyah Yusuf, yang telah memberikan dukungan dan doanya.

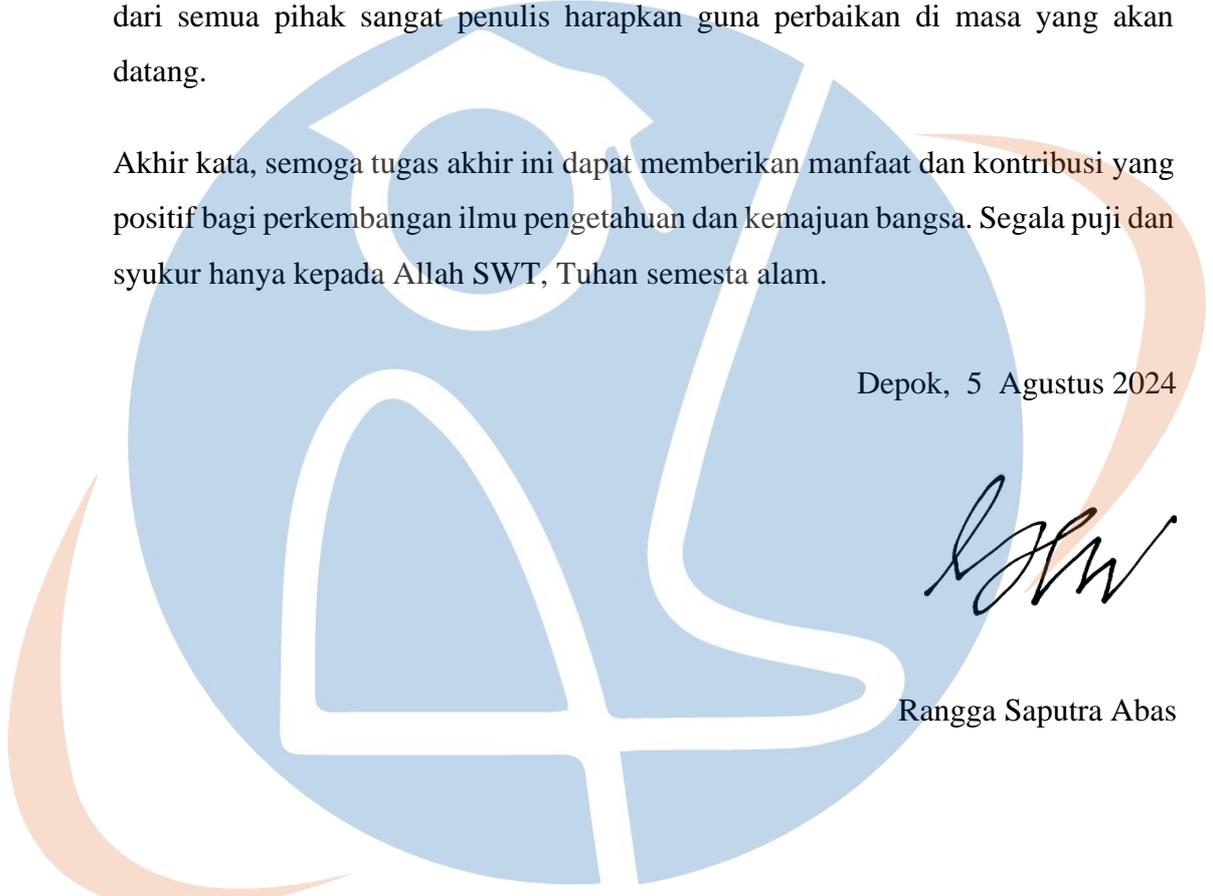
Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan bangsa. Segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam.

Depok, 5 Agustus 2024



Rangga Saputra Abas



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 : Rangga Saputra Abas
NIM : 0110220163
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis karya : Tugas Akhir

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

Perancangan *Prototype UI/UX* Aplikasi Pemesanan Sayur Mayur Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*.

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 9 Agustus 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



Rangga Saputra Abas

ABSTRAK

Name : Rangga Saputra Abas
NIM : 0110220163
Program Studi : Teknik Informatika
Title : Perancangan *Prototype UI/UX* Aplikasi Pemesanan Sayur Mayur Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Tugas akhir ini merancang *prototype UI/UX* untuk aplikasi pemesanan sayur mayur berbasis *mobile*. Perkembangan teknologi yang mengalami perkembangan sangat pesat terutama dalam meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna melalui platform *mobile*. Hal ini penting mengingat gaya hidup yang semakin sibuk, di mana aplikasi dapat memfasilitasi konsumen untuk melakukan pemesanan sayur mayur secara praktis dan efisien. Dengan memanfaatkan Metode *Design Thinking*, penelitian ini mengintegrasikan aspek-aspek kunci dari tahap *Empathize* hingga *Test* untuk memastikan bahwa desain aplikasi tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga menyediakan antarmuka yang intuitif dan responsif. Melalui pengujian menggunakan metode (*Usability Testing*) dengan dua cara, yaitu menggunakan *maze design* dan *System Usability Scale (SUS)*. hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *Maze* dengan skor 74 dan *System Usability Scale (SUS)* dengan skor 72, mencerminkan persepsi yang baik terhadap *usability* secara keseluruhan.

Kata Kunci : *Prototype, UI/UX, Aplikasi Pemesanan Sayur Mayur, Design Thinking, Usability Testing.*

ABSTRACT

Name : Rangga Saputra Abas
NIM : 0110220163
Study Program : Informatics Engineering
Title : Designing a Prototype UI/UX for a Mobile-Based Vegetable Ordering Application Using Design Thinking Method

This final project designs a UI/UX prototype for a mobile-based vegetable and fruit ordering application. The rapid development of technology, especially in enhancing accessibility and user experience via mobile platforms, is crucial. This is particularly pertinent given the increasingly busy lifestyles where applications can facilitate consumers in purchasing vegetables and fruits practically and efficiently. By utilizing the Design Thinking Method, this study integrates key aspects from the Empathize to Test stages to ensure the application design not only meets functional needs but also provides an intuitive and responsive interface. Through testing using Usability Testing methods in two ways maze design and System Usability Scale (SUS) the results show a maze score of 74 and an SUS score of 72, reflecting positive perceptions of overall usability.

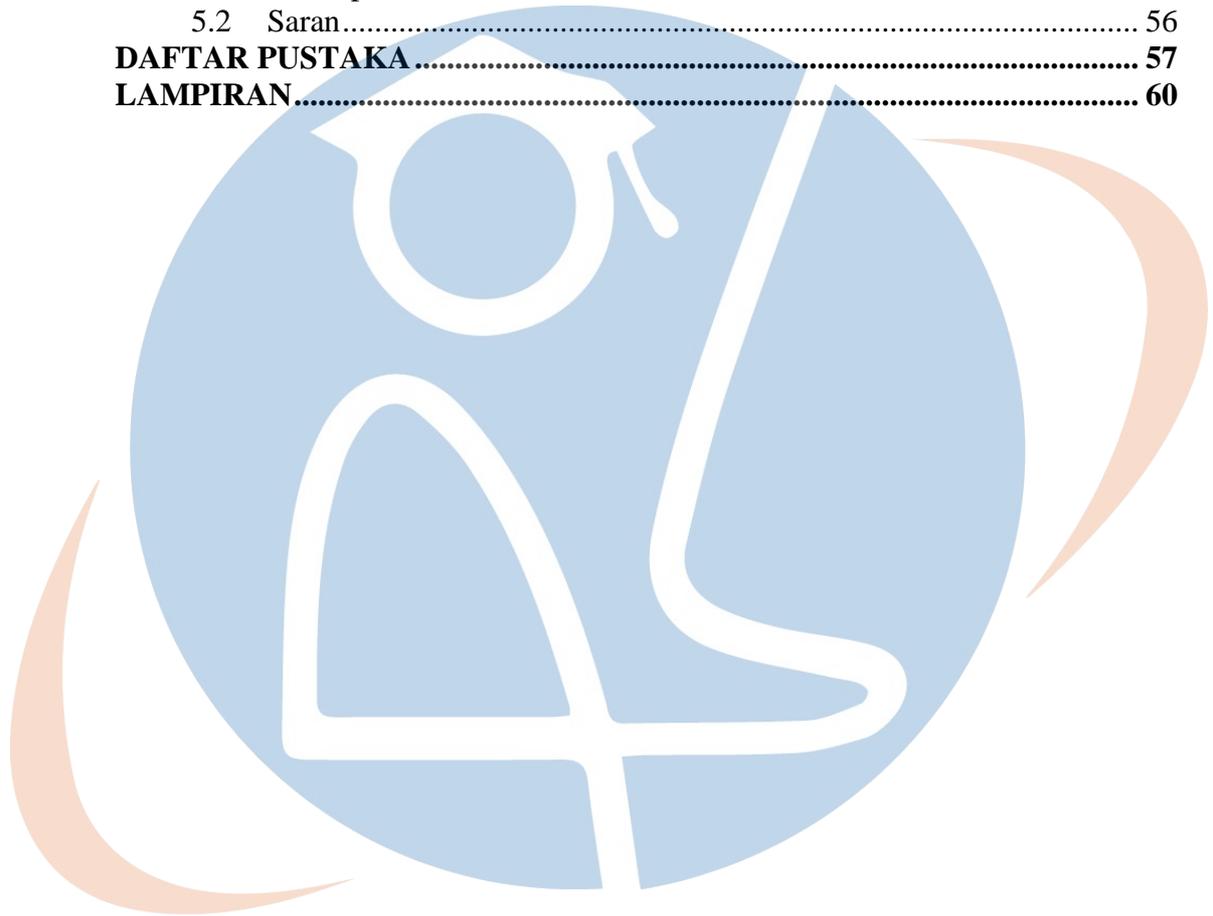
Keywords: UI/UX Prototype, Vegetable Ordering Application, Design Thinking, Usability Testing

STT - NF

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ...Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASIError! Bookmark not defined.	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISerror! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 <i>User Interface</i> (UI).....	5
2.2 <i>User Experience</i> (UX).....	5
2.3 Aplikasi	5
2.4 <i>Figma</i>	6
2.5 Metode <i>Design Thinking</i>	6
2.5.1 <i>Empathize</i>	7
2.5.2 <i>Define</i>	7
2.5.3 <i>Ideate</i>	8
2.5.4 <i>Prototype</i>	8
2.5.5 <i>Test</i>	10
2.6 Penelitian Terkait	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Tahapan Penelitian	14
3.1.1 Studi Literatur.....	15
3.1.2 <i>Empahtize</i>	15
3.1.3 <i>Define</i>	15
3.1.4 <i>Ideate</i>	15
3.1.5 <i>Prototype</i>	15
3.1.6 <i>Test</i>	15
3.2 Rancangan Penelitian	16
3.2.1 Jenis Penelitian	16
3.2.2 Metode Analisis Data	16
3.2.3 Metode Pengumpulan Data	17
3.2.4 Lingkungan Pengembang	17
3.2.5 Alat Penelitian	17

3.2.6 Metode Pengujian.....	18
BAB IV IMPLEMENTASI HASIL.....	20
4.1 Tahapan <i>Empathize</i>	20
4.2 Tahapan <i>Define</i>	27
4.3 Tahapan <i>Ideate</i>	30
4.4 Tahapan <i>Prototype</i>	35
4.5 Tahapan <i>Testing</i>	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	60



STT - NF

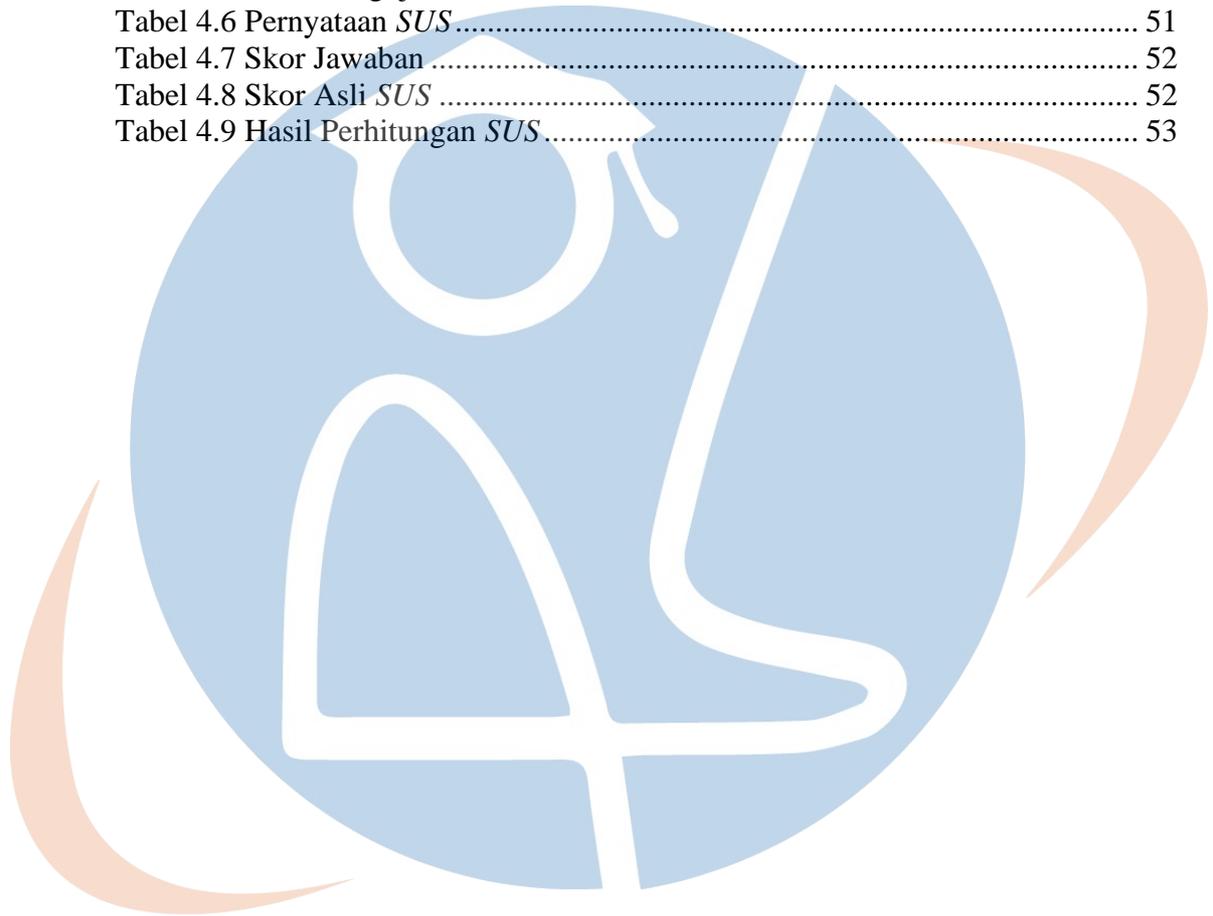
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Wireframe Low Fidelity</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Wireframe Hig Fidelity</i>	9
Gambar 3.1 Alur Penelitian	14
Gambar 4.1 <i>Affinity Diagram</i>	28
Gambar 4.2 <i>User Persona</i>	29
Gambar 4.3 <i>User journey map</i>	30
Gambar 4.4 Logo Aplikasi sayurmu	31
Gambar 4.5 <i>User Flow Login & Registrasi</i>	32
Gambar 4.6 <i>User Flow Mencari Produk & Checkout</i>	32
Gambar 4.7 <i>User Flow Proses Pembelian</i>	33
Gambar 4.8 <i>User Flow Menambah Ulasan</i>	33
Gambar 4.9 <i>User Flow Melihat Resep</i>	33
Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i>	34
Gambar 4.11 <i>wireframe low fidelity Sayurmu</i>	35
Gambar 4.12 <i>Wireflow Pemesanan Sayurmu</i>	36
Gambar 4.13 <i>Design System Layouts</i>	37
Gambar 4.14 <i>Design System Warna</i>	38
Gambar 4.15 <i>Design System Typography</i>	38
Gambar 4.16 <i>Design System Komponen lainnya</i>	39
Gambar 4.17 <i>Frame on boarding</i>	40
Gambar 4.18 <i>Frame Login dan daftar</i>	40
Gambar 4.19 <i>Frame Home</i>	41
Gambar 4.20 <i>Frame Search</i>	41
Gambar 4.21 <i>Frame Kategori</i>	42
Gambar 4.22 <i>Frame Produk</i>	43
Gambar 4.23 <i>Frame Resep</i>	43
Gambar 4.24 <i>Frame Keranjang</i>	44
Gambar 4.25 <i>Frame Pemesanan</i>	45
Gambar 4.26 <i>Frame Akun</i>	46
Gambar 4.27 Indikator Skor <i>SUS</i>	55

STT - NF

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	10
Tabel 4.1 Hasil Wawancara 1	20
Tabel 4.2 Hasil Wawancara 2	23
Tabel 4.3 Hasil Wawancara 3	25
Tabel 4.4 Skenario pengujian.....	48
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	49
Tabel 4.6 Pernyataan <i>SUS</i>	51
Tabel 4.7 Skor Jawaban	52
Tabel 4.8 Skor Asli <i>SUS</i>	52
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan <i>SUS</i>	53



STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi telah meresap ke setiap aspek kehidupan modern, mempengaruhi segala hal mulai dari aktivitas profesional dan akademis hingga hubungan pribadi, serta aspek lainnya di era digital yang berkembang pesat. Di Indonesia, jumlah pengguna internet terus bertambah sejalan dengan perkembangan teknologi. Fakta ini didukung oleh data survei yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019, sekitar 73,5% atau 196,71 juta orang menggunakan internet di Indonesia [1]. Pada tahun 2024, angka tersebut meningkat menjadi sekitar 79,5% atau sekitar 221 juta pengguna internet [2]. Dari survei ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 5,8% dari tahun 2019 hingga tahun 2024.

Dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia, terjadi pula perubahan dalam perilaku konsumen. Konsumen kini lebih cenderung untuk melakukan berbagai aktivitas secara *online*, termasuk berbelanja. Salah satu tren yang berkembang adalah pemesanan berbagai barang secara *online*, termasuk sayur. Permintaan akan layanan pembelian sayur secara *online* semakin meningkat seiring dengan kesadaran akan pentingnya konsumsi makanan sehat. Menurut Badan Pusat Statistik (2020) dalam [3] publikasi 'Analisis *Big Data* di Tengah Masa Adaptasi Kebiasaan Baru', Jenis sayuran segar mengalami peningkatan penjualan dua puluh kali lipat dalam *e-commerce* dan menepatkan urutan pertama di penjualan makanan. Oleh karena itu, aplikasi pemesanan sayur berbasis *mobile* menjadi sangat relevan dalam menjawab kebutuhan pasar yang berkembang.

Dengan adanya aplikasi pemesanan sayuran, proses pemesanan dan pengiriman sayuran menjadi lebih praktis bagi pelanggan. Pelanggan dapat dengan mudah memesan sayuran melalui aplikasi, sehingga menghemat waktu dan tenaga yang sebelumnya dibutuhkan dalam melakukan pemesanan secara tradisional [4]. Namun, tidak hanya cukup dengan memiliki aplikasi yang fungsional, tetapi juga

penting untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna yang diberikan oleh aplikasi tersebut memenuhi harapan dan kebutuhan konsumen. Dalam rancangan aplikasi *Android*, pentingnya *UI/UX (User Interface/ User Experience)* terletak pada kemampuannya untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi, merespons interaksi pengguna, serta memahami kebutuhan pengguna [5].

Dalam perancangan aplikasi pemesanan sayur secara *online* ini mengaplikasikan prinsip *design thinking* dalam perancangannya. Proses berulang yang dikenal sebagai *Design Thinking* berupaya untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang pengguna, menyusun ulang permasalahan saat ini untuk mengidentifikasi solusi yang mungkin memenuhi permintaan pengguna, dan terakhir, membangun prototipe untuk mengevaluasi validitas solusi sehingga menghasilkan tingkat *User Experience* yang baik [6]. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang esensial karena keputusan didasarkan pada kebutuhan sebenarnya dari pelanggan, bukan hanya berdasarkan data historis atau asumsi semata. Dengan pendekatan ini, rancangan yang dikembangkan lebih mungkin diterima dan disukai oleh banyak pengguna [7].

Aplikasi sebelumnya yang relevan mencakup *Segari* dan *Sayurbox*. Ada sejumlah aspek positif dan negatif dari penelitian ini yang membedakannya dari penelitian lainnya. Salah satunya adalah penerapan *usability testing* menggunakan *maze design* yang memungkinkan untuk menguji dan memperbaiki *user experience* aplikasi dengan lebih mendalam. Selain itu, dalam rancangan aplikasi yang akan dibuat nantinya, terdapat inovasi tambahan berupa fitur resep yang dapat membantu pengguna dalam memanfaatkan sayuran yang mereka beli, sehingga memberikan nilai tambah dan pengalaman yang lebih lengkap kepada pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *UI/UX* untuk aplikasi seluler yang memungkinkan pengguna membeli sayuran. Hal ini akan dicapai dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Tujuan dari strategi ini adalah untuk menciptakan desain aplikasi yang memadai secara operasional dan estetis sehingga pengguna mendapatkan pengalaman yang positif dan memuaskan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mempertimbangkan konteks diatas, timbul sebuah rumusan masalah yang mencakup aspek-aspek berikut:

- a. Bagaimana merancang desain aplikasi pemesanan sayur mayur agar dapat memberikan pengalaman berbelanja yang memuaskan bagi pengguna?
- b. Bagaimana pendekatan *design thinking* diterapkan dalam pembuatan antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) untuk aplikasi pemesanan sayur-mayur, sehingga mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Merancang antarmuka pengguna (*UI/UX*) aplikasi pemesanan sayur mayur berbasis mobile yang efisien, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna.
- b. Menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan *UI/UX* aplikasi pemesanan sayur mayur untuk memastikan solusi yang dikembangkan dengan efektif memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Harapannya, selain memberikan pembaca landasan yang kokoh dalam proses *Design Thinking* yang berkaitan dengan pengembangan desain *UI/UX*, tugas ini berpotensi memfasilitasi pembuatan desain aplikasi sejenis yang lebih ramah pengguna dan intuitif.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjamin penelitian mengikuti rencana yang telah ditetapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan berdasarkan uraian penulis terhadap permasalahan. Dalam hal ini, penelitian ini akan dibatasi oleh beberapa faktor, yang meliputi:

- a. Desain aplikasi hanya dalam bentuk *Prototype* menggunakan platform *figma* dan berfokus pada *Customer* saja.

- b. Perancangan *UI/UX* hanya difokuskan pada aplikasi pemesanan sayur & buah yang dapat di akses melalui perangkat *mobile*, dan tidak relevan untuk diterapkan pada situs *web* atau aplikasi *desktop*.
- c. Penelitian ini hanya mengandalkan metode *design thinking* sebagai landasan dalam mengembangkan model *UI/UX*, tanpa melibatkan pendekatan lain dalam prosesnya.
- d. Objek penelitian berfokus pada ibu rumah tangga dan wanita dewasa yang memiliki pemahaman dan pengalaman yang cukup dengan aplikasi *e-commerce*.
- e. Produk yang dijual berupa sayur, buah, bumbu dapur dan daging.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memanfaatkan sistematika penulisan berikut untuk membantu pembaca memahaminya:

- a. BAB I PENDAHULUAN, bagian ini berisi uraian tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan dari penelitian ini, kegunaan hasil penelitian, dan struktur penulisan yang menjadi orientasi dalam penelitian ini.
- b. BAB II KAJIAN LITERATUR, bagian ini berisi penjelasan mengenai beberapa konsep teori serta studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.
- c. BAB III METODE PENELITIAN, Bagian ini menguraikan proses-proses yang ditempuh dalam pelaksanaan tugas akhir, termasuk urutan kerja penelitian dan tahapan perencanaan penelitian yang dilakukan.
- d. BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI, bab ini memuat penjelasan tentang hasil *Prototype UI/UX* dalam pengembangan aplikasi pemesanan sayur dengan menggunakan metode *design thinking*.
- e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, bagian ini mengulas hasil dari penelitian atau analisis yang telah dilakukan serta memberikan rekomendasi atau saran untuk arah pengembangan berikutnya.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 *User Interface (UI)*

UI merupakan akronim dari "*User Interface*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada antarmuka pengguna. *UI* mengacu pada aspek visual suatu produk yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem. Elemen yang berkontribusi terhadap daya tarik visual antarmuka pengguna di aplikasi seluler mencakup hal-hal seperti warna, bentuk, dan teks yang menarik [8].

2.2 *User Experience (UX)*

UX merupakan akronim dari "*User Experience*", yang dapat diterjemahkan sebagai Pengalaman Pengguna. Reaksi dan kesan individu terhadap suatu layanan, sistem, atau produk dikenal sebagai *UX*. Tujuan dari desain pengalaman pengguna adalah untuk menentukan seberapa bahagia, nyaman, dan produktifnya pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau sistem [9].

2.3 Aplikasi

Aplikasi secara umum adalah alat khusus yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu dengan integrasi sesuai dengan kemampuannya. Aplikasi merupakan perangkat lunak komputer yang telah disiapkan dan dapat langsung digunakan oleh pengguna [10]. Berikut beberapa contoh definisi aplikasi yang ditawarkan oleh para ahli:

1. Menurut Asropudin (2013) dalam [11] Aplikasi adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan teknologi untuk melakukan fungsi khusus, seperti *Ms. Word* dan *Ms. Excel*.
2. Menurut Jogiyanto (1999) dalam [10] Tujuan dari aplikasi yakni untuk mengatur komputer agar dapat mengolah *input* menjadi *output*. Ini pada dasarnya adalah kumpulan pernyataan atau instruksi.
3. Menurut Kadir (2008) dalam [12] Program komputer yang dikembangkan dengan tujuan melakukan tugas tertentu untuk kepentingan pengguna akhir atau aplikasi lain disebut aplikasi. Selain itu, aplikasi dapat dilihat sebagai

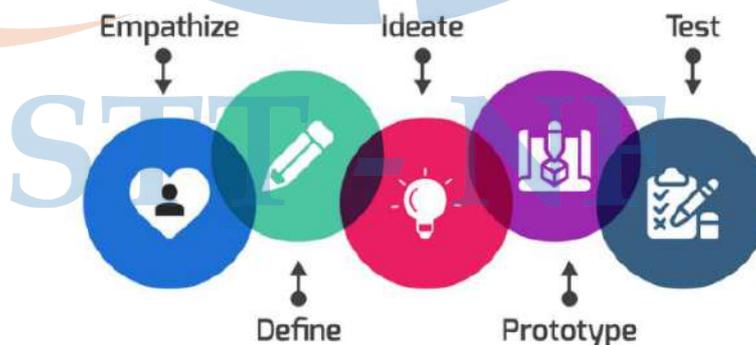
perangkat lunak yang dirancang untuk membantu orang dalam melakukan pekerjaan tertentu secara efisien.

2.4 Figma

Pembuatan prototipe dan desain proyek digital menjadi lebih mudah menggunakan *Figma*, program berbasis *cloud*. Karena memfasilitasi kolaborasi tim jarak jauh yang fleksibel, *Figma* dikembangkan dengan tujuan menyederhanakan kerja sama tim pengembangan proyek [13]. *Figma* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain *UI/UX* yang responsif dan interaktif. Dengan *Figma*, tim dapat secara simultan mengedit desain, memberikan komentar, dan menyinkronkan perubahan secara *real-time*, tanpa perlu khawatir tentang versi yang berbeda atau konflik saat bekerja secara bersamaan.

2.5 Metode *Design Thinking*

Design Thinking yakni metode berpikir berorientasi pada pengembangan solusi untuk menangani permasalahan melalui lima langkah utama. Metode ini menekankan pada proses iteratif, yang memungkinkan untuk melakukan revisi pada tahapan perancangan jika ditemukan kesalahan atau hambatan dalam hasil yang diperoleh [14]. Dengan melibatkan pengguna akhir dalam tahap desain, metode ini meningkatkan inovasi dan kreativitas sekaligus memastikan produk memenuhi harapan mereka.



Gambar 2.1 Tahapan *Design Thinking* [15]

2.5.1 Empathize

Pada titik ini, peneliti ingin mempelajari sebanyak mungkin tentang ekspektasi, rutinitas, dan kebutuhan pengguna sehubungan dengan aplikasi sehingga penulis dapat menyesuaikannya dengan kebutuhan mereka. Langkah-langkahnya meliputi wawancara pengguna, observasi perilaku pengguna, serta analisis data untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam penggunaan aplikasi. Dari situ, penulis dapat merancang solusi yang sesuai dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

2.5.2 Define

Pada fase ini, data yang diperoleh dari proses *Empathize* di evaluasi untuk mengidentifikasi masalah dengan lebih tepat dan detail. Untuk mengidentifikasi inti masalah yang dihadapi oleh pengguna, digunakan Affinity Diagram, profil pengguna (*user persona*) dan peta perjalanan pengguna.

a. Affinity Diagram

Affinity Diagram adalah teknik untuk mengumpulkan ide atau informasi dari wawancara untuk menentukan pola atau masalah utama dan membantu perencanaan dan pengambilan keputusan.

b. User Persona

User Persona yakni gambaran karakter yang mencerminkan berbagai pengguna, dibuat berdasarkan data dari wawancara dan survei. Tujuannya adalah untuk memahami karakter, masalah yang dihadapi, serta keinginan dan kebutuhan pengguna [14].

c. User Journey Maps

User Journey Maps adalah gambaran grafis dari berbagai langkah yang diambil pengguna saat menggunakan sistem, layanan, atau produk tertentu.

2.5.3 Ideate

Pada sesi *brainstorming* ini, bertujuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi potensial terhadap tantangan-tantangan yang ada. Informasi arsitektur dan *user flow* dapat digunakan untuk mengembangkan ide dan solusi .

A. *User Flow*

User flow dapat membantu kita mempelajari lebih jauh konsep-konsep ini. Sederhananya, *user flow* adalah urutan tindakan yang harus diambil pengguna untuk mencapai tujuan mereka. [16].

B. *Information Architecture*

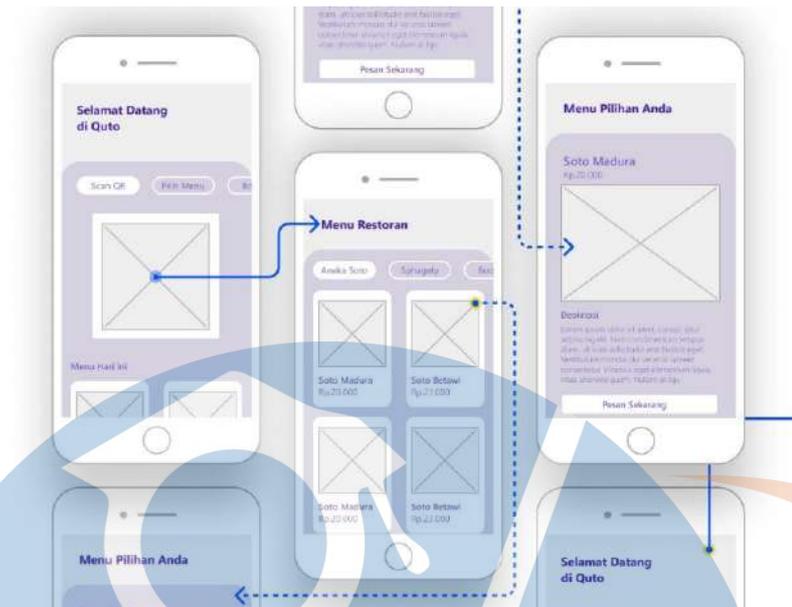
Information arcitecture adalah proses merancang, mengorganisir, dan memetakan struktur informasi dalam sistem, situs *web*, atau aplikasi sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan dan memahami bagaimana informasi tersebut berhubungan satu sama lain.

2.5.4 Prototype

Pemikiran yang telah dihasilkan diwujudkan dalam bentuk *Prototype* sederhana yang dapat diuji dan di evaluasi. Tujuan dari pembuatan *Prototype* adalah untuk membantu desainer memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang ide, masalah, dan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi yang sedang dikembangkan [17]. Tahap *Prototype* dilaksanakan melalui dua metode, yaitu *wireframe* dengan kualitas rendah dan *wireframe* dengan kualitas tinggi.

a. *Wireframe low fidelity*

Yakni model *Prototype* yang sederhana dan dasar, biasanya digunakan untuk menggambarkan ide secara kasar tanpa detail yang mendalam. *Wireframe* ini fokus pada struktur dan fungsi dasar tanpa memperhatikan desain visual yang mendetail.



Gambar 2.2 Contoh Wireframe Low Fidelity [18]

b. Wireframe high fidelity

Yakni model *Prototype* yang lebih rinci dan mendekati tampilan akhir produk atau solusi. *Wireframe* ini mencakup detail desain visual, fungsi interaktif, dan tampilan estetika yang lebih mendekati produk final.



Gambar 2.3 Contoh Wireframe Hig Fidelity [19]

2.5.5 Test

Langkah selanjutnya adalah menguji prototipe untuk mendapatkan tanggapan dan komentar yang berharga dari pengguna. Mencari tahu apakah solusi akhir memecahkan tantangan yang dihadapi pengguna adalah tujuan utama [17]. Untuk mengukur seberapa baik kinerja Prototipe yang disiapkan selama pengujian, penulis menggunakan pendekatan *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*.

a. *Usability Testing*

Usability Testing yakni metode evaluasi yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi suatu produk, seperti situs *web* atau aplikasi, dalam interaksi dengan pengguna. Tujuannya adalah untuk mendeteksi potensi hambatan atau kesulitan yang mungkin dihadapi pengguna saat menggunakan produk tersebut. Salah satu teknik yang sering digunakan dalam *usability testing* adalah *Maze Design*, yang memungkinkan desainer dan peneliti untuk menciptakan *prototype* digital dan memantau respons pengguna secara *realtime*.

b. *System Usability Scale*

SUS adalah metode untuk menentukan seberapa baik desain suatu aplikasi bekerja. Dalam proses pengujian dengan SUS, peserta uji akan diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan setelah mereka menyelesaikan serangkaian tugas yang telah diberikan [14].

2.6 Penelitian Terkait

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Metode	Hasil
1	Zain Arif Wildan Sugandi, 2023	Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi <i>Marketplace</i> Bahan Makanan Dapur:	Platform pasar <i>online</i> untuk berbagai kebutuhan bahan makanan dapur.	<i>User Centered Design</i>	Pengujian <i>UI/UX</i> aplikasi pasar bahan makanan menghasilkan skor rata-rata 83,5.

		Metode <i>User Centered Design</i>			
2	Felix Kurniawan, 2022	Penerapan <i>Design Thinking</i> Pada Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Supplier Sayur</i>	Aplikasi pemasok sayur	<i>Design Thinking</i>	Hasil untuk tingkat ketertarikan tampilan aplikasi adalah 60.9%, sedangkan hasil untuk tingkat kemudahan penggunaan aplikasi adalah 69.6%.
3	Muhammad Zidhan, 2024	Perancangan <i>UI/UX</i> Pada Aplikasi Sayur Mayur Online (<i>Samaron</i>) Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Perancangan Aplikasi untuk membeli sayur mayur	<i>Design Thinking</i>	Desain <i>UI/UX</i> aplikasi <i>Samaron</i> Mencapai skor 76,25 dengan menggunakan pendekatan <i>System Usability Scale (SUS)</i> yang telah diterapkan.
4	Rita Komalasari, 2023	Metode <i>Design Thinking UI/UX</i> Aplikasi UMKM <i>Sanfresh</i>	Rancangan ulang aplikasi UMKM <i>Sanfresh</i>	<i>Design Thinking</i>	Pengujian yang dilaksanakan berhasil dan memperoleh kualifikasi yang sangat baik.

5	Agung Prasetyo, 2023	Perancangan Desain <i>UI/UX</i> Aplikasi <i>E-Commerce</i> bahan Pangan di Pasar Wage Purwokerto	Perancangan Desain Aplikasi <i>E-Commerce</i> bahan Pangan	<i>User Centered Design</i>	Aplikasi yang dirancang sudah memenuhi persyaratan fungsional dan telah sesuai.
6	Rangga Saputra Abas, 2024	Perancangan <i>Prototype UI/UX</i> Aplikasi Pemesanan Sayur Mayur Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Aplikasi Pemesanan Sayur & Mayur	<i>Design Thinking</i>	

Penelitian yang penulis lakukan memiliki beberapa keunggulan dan perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Dari lima penelitian yang telah dianalisis, tiga di antaranya mengadopsi metode *Design Thinking*, yang merupakan pendekatan yang sama digunakan oleh penulis. *Design Thinking* dikenal karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna, kreativitas, dan pemecahan masalah secara iteratif. Pada saat yang sama, dua penelitian lainnya menggunakan pendekatan *User Centered Design*, yang berupaya memahami keinginan dan kebutuhan pengguna untuk menciptakan solusi yang lebih baik.

1. Tujuan dari penelitian "Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi Sayur Mayur *Online (Samaron)* Menggunakan Metode *Design Thinking*" adalah untuk membuat aplikasi Samaron yang mudah digunakan untuk orang yang sibuk. Menurut survei SUS, skornya adalah 76,25, yang merupakan kategori "Baik" dengan nilai "C".
2. Studi berjudul "Metode *Design Thinking UI/UX* Aplikasi UMKM *Sanfresh*" membahas bagaimana aplikasi UMKM *Sanfresh* dirancang dengan

menggunakan *Design Thinking* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan efisiensi bisnis. UMKM *Sanfresh* menjual sayur, buah, dan makanan beku.

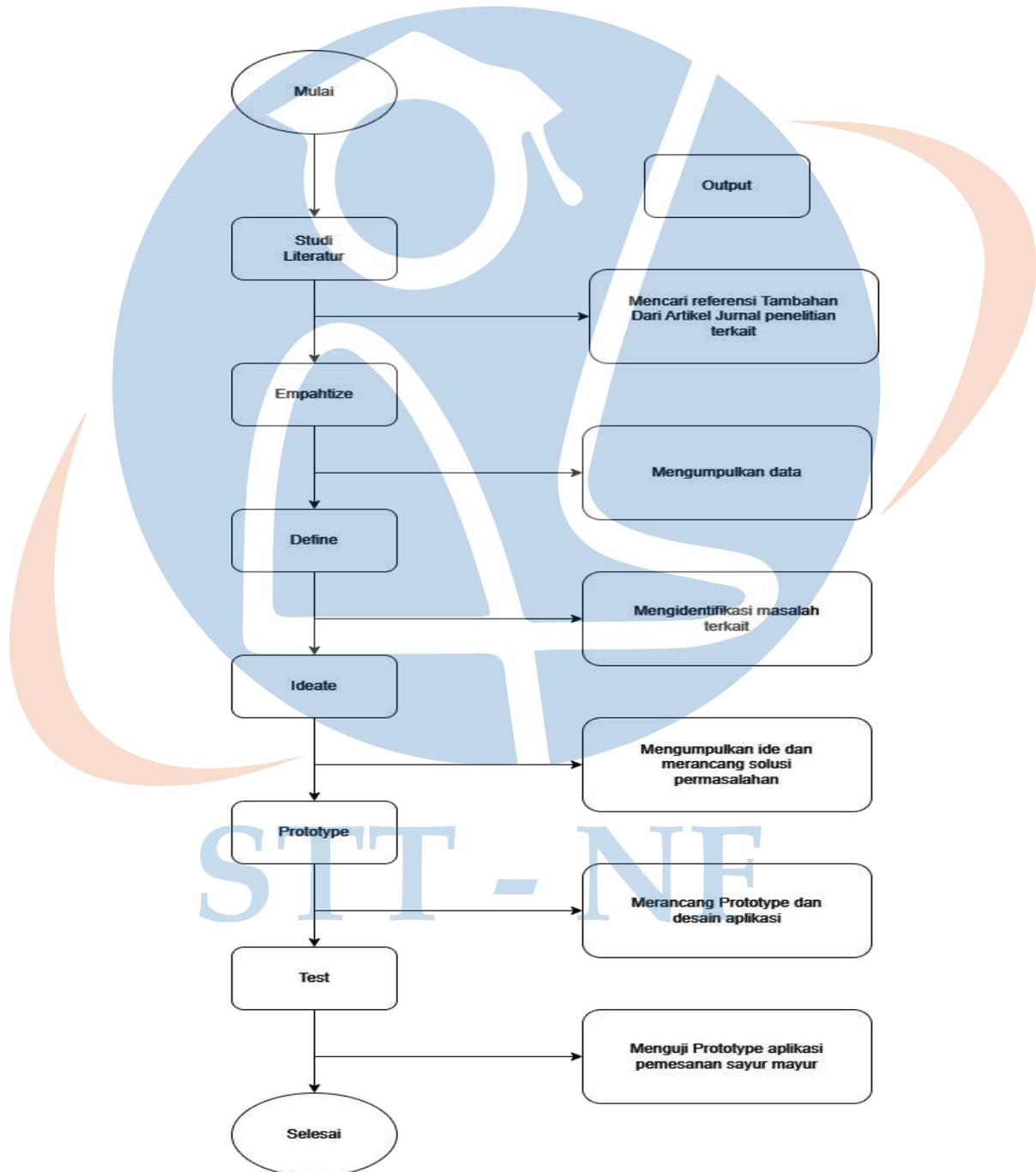
3. Penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi E-commerce untuk Pasar Wage Purwokerto" mencakup wilayah Banyumas. Metode *User Centered Design (UCD)* digunakan, yang menekankan pada kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi ini memenuhi persyaratan fungsional dan sesuai dengan dokumen pengujian pengguna yang diterima.
4. Penelitian dengan berjudul "Penerapan *Design Thinking* pada Perancangan *User Interface* Aplikasi *Supplier Sayur*" menggunakan metode *design thinking* untuk merancang aplikasi *VeGo* yang memudahkan transaksi sayuran dalam jumlah besar. Hasilnya adalah *prototype* aplikasi *VeGo* dengan skor ketertarikan 60.9% dan kemudahan 69.6%.
5. Penelitian berjudul "Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi *Marketplace* Bahan Makanan Dapur: Metode *User Centered Design*" ini membahas desain *UI* dan *UX* untuk aplikasi marketplace bahan makanan dapur dengan metode *User Centered Design (UCD)*. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi yang dirancang mendapatkan skor rata-rata 83,5 dalam pengujian *usability*, masuk kategori "*acceptable*" dengan rating "*Excellent*".

Salah satu perbedaan utama dari penelitian penulis adalah dalam penerapan *usability testing*. Penelitian sebelumnya cenderung menggunakan desain yang konvensional, namun penulis memilih untuk menggunakan *maze design*. *Maze design* memungkinkan peneliti untuk menguji navigasi dan interaksi pengguna dalam konteks yang lebih realistis dan kompleks, sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang cara pengguna berinteraksi dengan tata letak aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Berikut adalah tahap penelitian yang akan dilaksanakan dalam tugas akhir ini untuk menciptakan desain *prototype* aplikasi pemesanan sayur.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

Pada studi literatur, Menghimpun informasi tentang rancangan desain *UI/UX* dilakukan dengan mencari studi yang relevan seperti *e-book*, artikel, dan jurnal akademik.

3.1.2 Empathize

Empathize / Pengumpulan informasi dari berbagai target pengguna digunakan sebagai referensi untuk mengidentifikasi masalah. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan wawancara sebagai strategi untuk menghimpun data.

3.1.3 Define

Mengenali kebutuhan pengguna adalah kunci untuk menemukan akar penyebab masalah. Oleh karena itu, penting untuk melakukan identifikasi masalah berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengguna melalui pembuatan *Affinity Diagram*, *user persona* dan *user journey map*.

3.1.4 Ideate

Setelah penulis benar-benar memahami kebutuhan audiens target, mereka harus merumuskan saran spesifik tentang cara menyederhanakan produk bagi pengguna akhir, seperti dalam hal *branding* dan *information architecture*.

3.1.5 Prototype

Proses perancangan *prototype* dimulai dengan pembuatan *wireframe* sederhana dari analisis kebutuhan guna memahami bentuk *prototype*. Proses pembuatan desain prototipe menggunakan program *Figma* mengikuti pembentukan visi prototipe secara keseluruhan.

3.1.6 Test

Tahap *test* dengan teknik *Usability Testing* dan *SUS* dilakukan untuk menilai kepraktisan dan kemudahan penggunaan dari prototipe yang telah disusun, sehingga memastikan prototipe dapat diakses dan dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna.

3.2 Rancangan Penelitian

Menciptakan sebuah *prototype* aplikasi untuk pemesan sayur. Pembuatan *prototype* aplikasi dikerjakan secara bertahap untuk mendalami kebutuhan pengguna dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking*. Rancangan Penelitian ini akan memberikan gambaran detail mengenai serangkaian prosedur dalam penelitian, mencakup jenis penelitian, metode analisis, metode pengumpulan data, lingkup pengembangan, waktu penelitian, dan metode pengujian.

3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan konsentrasi pada desain UI/UX untuk aplikasi mobile pemesanan sayur. Fokusnya adalah menghasilkan antarmuka yang tidak hanya efisien dan menarik tetapi juga sederhana bagi pengguna. Tujuan penulis dalam menggunakan pendekatan ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi yang tidak hanya memenuhi tuntutan praktis pengguna, tetapi juga menarik mereka melalui antarmuka yang indah, ramah pengguna, dan responsif.

3.2.2 Metode Analisis Data

Dalam studi ini, teknik analisis yang diterapkan adalah pendekatan campuran yang mengintegrasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif didefinisikan oleh Moleong (2007) dalam [20] sebagai pendekatan penelitian yang berupaya memahami fenomena melalui kacamata subjek penelitian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menyelidiki secara rinci perilaku, sikap, motivasi, persepsi, dan aktivitas individu. Dalam prosesnya, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan ibu rumah tangga yang tinggal di sekitar area rumah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kebutuhan, keinginan, serta preferensi pengguna terhadap *prototype* aplikasi pemesanan sayur.

Menurut Moh Kasiram (2009) dalam [21] metode kuantitatif merupakan proses untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan data berbentuk numerik sebagai sarana untuk analisis data. Dalam metode kuantitatif, peneliti akan melakukan pengujian sistem untuk mengumpulkan data numerik atau nilai dari

prototype pengembangan aplikasi yang sudah selesai. Evaluasi ini dilaksanakan dengan melibatkan responden dalam rangka mengukur performa, ke efektifan, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Dengan demikian, data yang diperoleh dari pengujian ini akan memberikan gambaran objektif mengenai kualitas dan kinerja *prototype* aplikasi.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses ini, langkah pertama yakni memanfaatkan hasil wawancara dengan ibu rumah tangga untuk mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai dasar dalam merancang *prototype* yang akan dikembangkan. Selanjutnya, penulis melakukan pengujian *prototype* dengan menggunakan *Usability Testing* dan metode SUS. Dalam *Usability Testing*, digunakan *Maze Design* yang memungkinkan desainer dan peneliti untuk menciptakan *prototype* digital dan memantau interaksi pengguna secara langsung. Selain itu, pengujian sistem juga menggunakan survei, di mana metode SUS akan memberikan nilai berdasarkan respons dari responden setelah mengikuti pengujian sistem.

3.2.4 Lingkungan Pengembang

Penelitian Perancangan *prototype UI/UX* aplikasi pemesanan sayur mayur berbasis *mobile* menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini dilakukan di sekitar kediaman penulis dengan rincian lokasi tersebut berada di Jl. H. Muin Rt.01/Rw.10, di Kelurahan Tugu, Kecamatan Cimanggis, Depok, Jawa Barat.

3.2.5 Alat Penelitian

Alat yang digunakan:

1. Laptop Lenovo
 - a. *Processor* : AMD A9-9425 RADEON R5, 5 COMPUTE CORES 2C+3G, 3100 Mhz, 2 Core(s), 2 Logical Processor(s)
 - b. RAM : 8 GB
 - c. *System Type* : 64-bit operating system, x64-based processor

2. *Windows 10*

Windows 10, sebagai sistem operasi terkini, menjadi pilihan utama peneliti dalam mengembangkan dan mendokumentasikan studi . Sistem operasi ini tidak hanya menyediakan platform yang stabil dan andal untuk mengelola data penelitian, tetapi juga memfasilitasi proses dokumentasi dengan berbagai aplikasi penulisan yang tersedia.

3. *Microsoft Office 365*

Dipergunakan untuk menyusun laporan tugas akhir dari penelitian yang sedang dilaksanakan.

4. *Google Chrome*

Salah satu browser web yang paling populer dan sering digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengakses beragam informasi.

5. *Google Form*

Sebagai pembuatan formulir daring untuk menyebarkan kuesioner kepada pihak-pihak terkait dalam riset.

6. *Maze Design*

Maze Design yang memungkinkan para desainer dan peneliti untuk membuat *prototype* digital dan mengukur interaksi pengguna secara *real time*

7. *Figma*

Sebagai alat untuk mengembangkan *prototype*, baik dalam bentuk aplikasi *mobile* maupun situs *web*.

8. *Google Scholar*

Google Scholar digunakan untuk mencari artikel ilmiah, jurnal, tesis, makalah konferensi, dan literatur akademis lainnya dalam berbagai bidang penelitian.

3.2.6 Metode Pengujian

Dalam penelitian ini, uji kegunaan atau uji kelayakan digunakan sebagai pendekatan pengujian. Tes ini berfokus pada evaluasi kemudahan dan efisiensi penggunaan produk, seperti situs *web* atau aplikasi. Salah satu teknik yang

diterapkan adalah *Maze Design*, yang memungkinkan pembuatan *prototype* digital dan pengukuran interaksi pengguna secara langsung. Selain itu, digunakan juga *System Usability Scale* (SUS) di mana peserta diuji diminta untuk mengisi serangkaian pertanyaan setelah menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan.



STT - NF

BAB IV IMPLEMENTASI HASIL

4.1 Tahapan *Empathize*

Penulis menggunakan pendekatan *Design Thinking* pada tahap pengumpulan data untuk merasa dekat dengan pengguna dan mengetahui lebih lanjut tentang kebutuhan sayuran mereka. Delapan narasumber diwawancarai secara singkat oleh penulis. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan berbagai masalah yang sering dihadapi pengguna saat membeli sayuran. Ini adalah hasil dari wawancara yang dilakukan.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara 1

No	Pertanyaan	Narasumber 1	Narasumber 2	Narasumber 3
1	Bisakah Anda ceritakan sedikit tentang diri Anda?	Saya seorang ibu yang mengurus rumah tangga dan punya dua anak	Sebagai ibu rumah tangga, saya menghabiskan sebagian besar waktu saya di rumah.	Tentu, saya seorang wanita yang berusia 34 tahun, berkeluarga dengan dua anak kecil dan bekerja sebagai pegawai bank.
2	Seberapa sering Anda berbelanja sayuran dalam seminggu?	Biasanya, saya berbelanja sayur hampir setiap hari.	Saya biasanya berbelanja sayuran dua sampai tiga kali dalam seminggu, tergantung pada kebutuhan dan ketersediaan stok di rumah sih.	Saya biasanya berbelanja sayuran dua kali dalam seminggu.
3	Di mana Anda biasanya membeli sayuran?	Saya lebih suka membeli sayuran di tukang sayur di dekat rumah. Saya merasa lebih akrab dengan pedagangnya	Saya keseringan membeli sayuran di pasar tradisional Yang deket sini karena saya percaya itu adalah tempat terbaik untuk mendapatkan	Saya lebih sering membeli sayuran di tukang sayur dekat rumah karena dekat, meskipun saya juga kadang-kadang

		dan bisa mendapatkan harga yang lebih baik.	sayuran segar dan berkualitas.	berbelanja di supermarket ketika tukang sayur di sekitar rumah tidak jualan.
4	Apa pengalaman terbaik Anda saat berbelanja sayuran?	Pengalaman baik saya ketika belanja adalah ketika dapat mengobrol dengan tetangga saekitar rumah.	Pengalaman terbaik saya adalah ketika saya dapat berinteraksi langsung dengan penjual sayuran yang ramah dan bisa memberikan saran tentang sayuran terbaik untuk masakan tertentu.	Pengalaman terbaik saya adalah ketika saya menemukan sayuran segar dengan harga yang terjangkau di tukang sayur dekat rumah saya.
5	Bisa ceritakan tentang pengalaman buruk Anda saat berbelanja sayuran?	Pengalaman buruknya ketika sayuran yang saya beli ternyata sudah tidak segar atau busuk. Jadi saya harus membeli sayur lagi di pasar yang terletak cukup jauh dari rumah sehingga membuat waktu memasak menjadi terganggu.	Kendala utama saya biasanya terkait dengan ketersediaan sayuran tertentu yang saya butuhkan dan juga adanya kemacetan di pasar saat jam sibuk.	Kendala saya adalah kadang-kadang saya sulit menemukan sayuran segar dan berkualitas, terutama saat sudah jam 8 keatas.
6	Apakah Anda pernah mengalami masalah dengan ketersediaan	Saya pernah mengalami masalah dengan ketersediaan sayuran tertentu di pasar	Ya, kadang-kadang saya mengalami masalah dengan ketersediaan sayuran tertentu,	Ya, saya pernah mengalami masalah terutama dengan ketersediaan sayuran tertentu

	atau kualitas sayuran?	tradisional. Terkadang, sayuran musiman sulit ditemukan atau harganya jadi mahal.	terutama jika saya pergi terlalu siang. Saya juga pernah mendapatkan sayuran yang kurang segar di pasar pada beberapa kesempatan.	yang saya butuhkan untuk masakan keluarga saya. Kadang-kadang sayuran tersebut habis atau dalam kondisi yang jelek.
7	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pemesanan bahan makanan sebelumnya?	Saya belum pernah menggunakan aplikasi pemesanan bahan makanan sebelumnya. Namun, saya pikir akan sangat membantu untuk memesan sayuran tanpa harus keluar rumah.	belum pernah menggunakan aplikasi untuk pemesanan bahan makanan	Saya pernah menggunakan aplikasi pemesanan tapi itu sudah lama sekali tidak menggunakan lagi.
8	Fitur apa yang menurut Anda akan sangat membantu dalam aplikasi ini?	Fitur daftar belanja yang dapat disesuaikan berdasarkan preferensi keluarga saya. Misalnya, saya bisa menambahkan sayuran favorit dan memilih kuantitasnya dengan mudah.	Saya pikir fitur yang memungkinkan saya untuk melihat foto-foto sayuran yang tersedia dengan deskripsi yang jelas akan sangat membantu.	Saya pikir fitur pencarian agar lebih mudah mencari bahan masakan.
9	Seberapa penting bagi	Saya membutuhkan	Menurut saya Sangat penting.	Sangat penting. Dengan jadwal

	Anda bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan diakses?	aplikasi yang mudah dipahami dan diakses dengan cepat		yang padat antara pekerjaan dan keluarga, saya membutuhkan sesuatu yang mudah digunakan dan dapat diakses di mana pun saya berada, baik itu di rumah atau di tempat kerja.
--	---	---	--	--

Tabel 4.2 Hasil Wawancara 2

No	Pertanyaan	Narasumber 4	Narasumber 5	Narasumber 6
1	Bisakah Anda ceritakan sedikit tentang diri Anda?	Saya ibu rumah tangga kesibukannya ya, standarlah seperti ibu-ibu lainnya.	saya tuh ibu rumah tangga yang sibuk banget ngurus keluarga. Hampir sehari-hariku diisi sama urusan rumah tangga dan ngasuh anak-anak di rumah.	Saya seorang ibu rumah tangga dengan satu anak yang masih balita.
2	Seberapa sering Anda berbelanja sayuran dalam seminggu?	Saya biasanya berbelanja sayuran setiap hari. Karena biasanya saya setiap hari memasak masakan yang beda, orang rumah pada dalit kalo urusan makanan.	Saya biasanya berbelanja sayuran tiga hingga lima kali dalam seminggu.	Biasanya sih saya berbelanja sayuran sekitar empat sampai lima kali dalam seminggu.
3	Di mana Anda biasanya	tukang sayur dekat rumah.	Saya sering beli sayur di tukang sayur dekat	di tukang sayur dekat rumah.

	membeli sayuran?		rumah. Kadang-kadang kalau bahan masak yang di cari gak ada, belinya dari tukang sayur keliling, ya walaupun agak siang kalo beli di tukang sayur keliling.	
4	Apa pengalaman terbaik Anda saat berbelanja sayuran?	bisa Dapat sayuran yang sangat segar. Tapi itu datangnya harus pagi biar kebagian	Suasana yang hangat dan ramah, dan dapat gosip dengan tetangga sekitar.	Pengalaman terbaik saya ketika mendapat harga yang terjangkau, serta bisa mendapat bonus.
5	Bisa ceritakan tentang pengalaman buruk Anda saat berbelanja sayuran?	waktu sama tenaga soalnya biasa emak-emak kalo pagi repot.	Kendala utama saya adalah kadang-kadang saya kesulitan menemukan sayuran yang saya butuhkan, terutama jika stoknya habis.	Kendala utama biasanya adalah ketika sayuran yang saya butuhkan tidak tersedia atau kualitasnya jelek. Selain itu, kadang harus antri lama juga cukup merepotkan.
6	Apakah Anda pernah mengalami masalah dengan ketersediaan atau kualitas sayuran?	pernah beberapa kali mendapatkan sayuran yang sudah layu atau rusak.	Ya, kadang-kadang saya mengalami masalah dengan ketersediaan sayuran.	Ya, kadang ada sayuran yang saya cari tidak tersedia.
7	Apakah Anda pernah menggunakan	Belum, saya belum pernah.	Belum, saya belum pernah.	belum pernah

	aplikasi pemesanan bahan makanan sebelumnya?			
8	Fitur apa yang menurut Anda akan sangat membantu dalam aplikasi ini?	fitur pemesanan yang mudah dan pilihan pengiriman cepat	fitur untuk memilih metode pembayaran, mungkin sangat membantu. Mengingat saya selalu memegang duit secara cash.	kayaknya pencarian, bisa juga chat ke penjualnya
9	Seberapa penting bagi Anda bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan diakses?	Menurut saya sangat penting ya, karena saya gptek. jadi jika ada aplikasi seperti itu sangat membantu bagi saya.	sangat penting. Saya ingin aplikasi tersebut mudah dipahami dan diakses, bahkan bagi orang-orang yang tidak terlalu terbiasa dengan teknologi.	Sangat penting..

Tabel 4.3 Hasil Wawancara 3

No	Pertanyaan	Narasumber 7	Narasumber 8
1	Bisakah Anda ceritakan sedikit tentang diri Anda?	Saya seorang ibu rumah tangga sekaligus pekerja di pabrik. Setiap harinya saya sibuk mengurus rumah dan bekerja.	Aku emak dua anak, lah.
2	Seberapa sering Anda berbelanja sayuran dalam seminggu?	Saya biasanya berbelanja sayuran sekitar dua hingga tiga kali dalam seminggu.	Biasanya, saya berbelanja sayuran hampir setiap hari, karena saya setiap harinya memasak menu yang berbeda. Tapi saya juga sering membeli makanan yang sudah matang.
3	Di mana Anda biasanya	Saya biasanya membeli sayuran di supermarket,	Saya biasanya membeli sayuran di tukang sayur

	membeli sayuran?	tapi jika sedang malas, saya beli di tukang sayur dekat rumah.	dekat rumah karena lebih praktis dan harganya terjangkau, dan jika ada bahan makanan yang kaga ada saya membeli di tukang sayur keliling walaupun itu lewatnya di siang hari.
4	Apa pengalaman terbaik Anda saat berbelanja sayuran?	Pengalaman terbaik saya saat berbelanja sayuran adalah ketika saya mendapatkan diskon dan promosi di supermarket.	Pengalaman terbaik saya adalah ketika saya bisa berinteraksi dengan penjual dan para tetangga.
5	Bisa ceritakan tentang pengalaman buruk Anda saat berbelanja sayuran?	Saya mengalami keterbatasan waktu. Sebagai pekerja, saya tidak selalu memiliki waktu yang cukup untuk berbelanja sayuran segar setiap hari. Selain itu, kadang-kadang stok sayuran di supermarket tidak lengkap atau kualitasnya kurang baik.	Waktu bukanya sebentar bange. Masa jam 9 udah tutup
6	Apakah Anda pernah mengalami masalah dengan ketersediaan atau kualitas sayuran?	Ya, saya pernah mengalami masalah di mana sayuran yang saya butuhkan tidak tersedia di supermarket, atau sayuran yang tersedia kualitasnya kurang baik.	Ya, pernah beberapa kali sayuran yang di butuhkan kaga ada.
7	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi pemesanan bahan makanan sebelumnya?	Saya belum pernah menggunakan aplikasi semacam itu, tapi saya pernah beberapa kali membeli frozen food di aplikasi shoppe.	Belum pernah.

8	Fitur apa yang menurut Anda akan sangat membantu dalam aplikasi ini?	Fitur yang sangat membantu adalah notifikasi. Selain itu, fitur rekomendasi resep.	Metode Pembayaran yang Beragam aja sih.
9	Seberapa penting bagi Anda bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan diakses?	Sangat penting. Saya menginginkan aplikasi yang mudah diakses, dan tidak membingungkan.	Sangat penting, aplikasi harus mudah dipahami dan digunakan.

Dari hasil wawancara dengan delapan narasumber, terungkap bahwa enam di antara mereka belum pernah menggunakan aplikasi pemesanan bahan makanan. Selain itu, masalah yang sering muncul saat membeli sayur adalah terbatasnya waktu, kelangkaan atau kehabisan stok, dan rendahnya kualitas bahan makanan. Meskipun demikian, kesepakatan di antara semua narasumber adalah bahwa sebuah aplikasi haruslah mudah diakses dan digunakan.

4.2 Tahapan *Define*

Pada tahap ini, penulis menganalisis data yang berhasil dikumpulkan dari tahap *empathize*. Informasi yang di peroleh dari narasumber dirangkum dan masalah yang mereka hadapi diidentifikasi. Dalam proses *Define*, setiap masalah yang muncul pada tahap *empathize* akan didefinisikan. Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengguna, pendefinisian dilakukan dengan menggunakan *affinity diagram*. Untuk lebih memahami pengguna, juga dibuat *user persona* dan *user journey map*.

A. *Affinity Diagram*

Affinity Diagram dapat membantu mengelompokkan hasil wawancara. Penulis membagi jawaban menjadi tiga bagian grup, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tahap *Empathize* sebelumnya, penulis telah membuat *Affinity Diagram* sebagai berikut :

Affinity Diagram



Gambar 4.1 Affinity Diagram

B. User Persona

Sebuah istilah "*User Persona*" mengacu pada representasi *semi-realistis* dari jenis pengguna tertentu, yang didasarkan pada data dan penelitian yang dilakukan terhadap target *audience*. Biodata narasumber, *background*, tujuan, dan frustrasi atau *paint point* adalah beberapa komponen umum *persona* pengguna. Ini adalah ilustrasi *user persona*:

STT - NF



PIKA HANDAYANI

PROFILE

AGE : 33
GENDER : WOMAN
PEKERJAAN : PEGAWAI BANK
LOCATION : DEPOK,
INDONESIA

BIOGRAPHY

Pika Handayani adalah seorang profesional yang bekerja di salah satu bank swasta di Indonesia. Karena kesibukan pekerjaan dan kehidupan keluarga, Pika mencari solusi yang praktis dan efisien untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, termasuk pembelian sayur mayur dan bahan makanan.

GOALS

- Pika ingin menghemat waktu dalam berbelanja bahan makanan agar dapat mengalokasikan lebih banyak waktu untuk keluarga dan pekerjaan.
- Mendapatkan sayur mayur dan bahan makanan yang segar dan berkualitas tinggi tanpa harus mengunjungi pasar atau supermarket secara langsung.

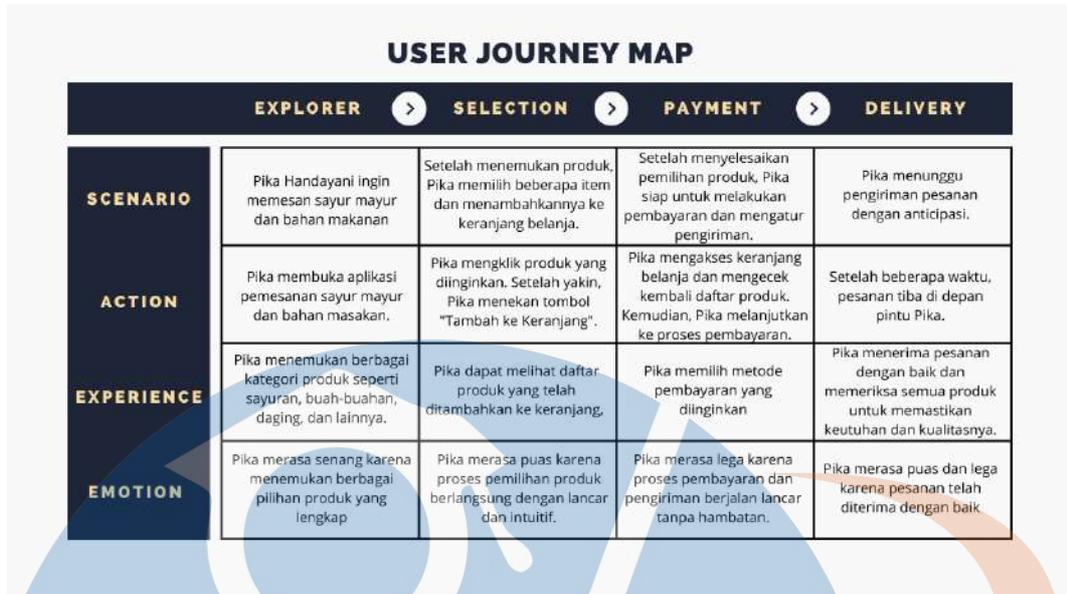
FRUSTRASI

- Pika sering kali tidak memiliki cukup waktu untuk berbelanja secara fisik karena jadwal kerja yang padat dan komitmen keluarga.
- Saat Pika memiliki waktu untuk berbelanja, seringkali menemukan bahwa kualitas bahan makanan yang tersedia di pasar dengan kualitas jelek.

Gambar 4.2 User Persona

C. User Journey Map

User journey map adalah alat visual yang digunakan untuk memetakan pengalaman pengguna dari awal hingga akhir dalam interaksi dengan sebuah produk atau layanan. Tahapan yang penulis gunakan dalam *user journey map* meliputi *explorer*, *selection*, *payment*, dan *delivery*, yang masing-masing memiliki skenario, tindakan, pengalaman, dan emosi yang terkait. Melalui *User journey map* ini, penulis dapat memahami dengan lebih baik bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan, mengidentifikasi titik-titik kegembiraan atau frustrasi, serta mengidentifikasi peluang untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Berikut adalah *User journey map* yang telah penulis susun.



Gambar 4.3 *User journey map*

4.3 Tahapan *Ideate*

Selama tahap *ideate*, penulis mengembangkan gagasan baru dan inventif untuk menyelesaikan masalah yang telah di temui. penulis menciptakan solusi yang memenuhi keinginan narasumber dengan menggunakan *branding* yang kuat, *user flow* yang mudah dipahami, dan *Information Architecture* yang terstruktur dengan baik.

A. *Branding*

Menurut Kotler (2009) dalam [22]Sebuah nama, istilah, tanda, simbol, atau kombinasi dari keseluruhan elemen tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi dan membedakan suatu produk atau layanan dari yang lainnya di pasar. Identitas unik ini memungkinkan produk atau layanan tersebut untuk dikenal dan diingat oleh konsumen, menciptakan keunggulan kompetitif serta memfasilitasi loyalitas pelanggan. Dengan memiliki karakteristik khas yang mudah dikenali, produk atau layanan tersebut dapat lebih mudah ditemukan dan dipromosikan, sehingga meningkatkan peluang sukses di tengah persaingan bisnis yang ketat. Aplikasi *Sayurku* memiliki *branding* yang membuatnya mudah dikenali dan mudah diingat oleh pengguna. Berikut hasilnya:

sayurmu

SEGAR DAN MUDAH!

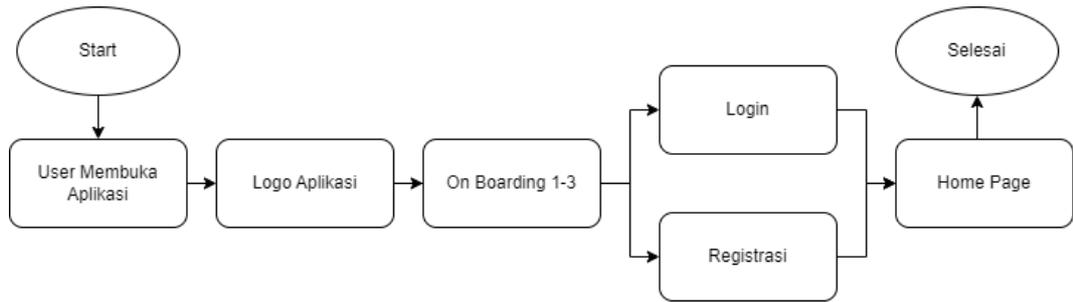
Gambar 4.4 Logo Aplikasi sayurmu

"Sayurmu" adalah penyatuan antara "sayur" dan "mu". Kata "sayur" mengacu pada produk utama dalam aplikasi ini, yaitu sayur-sayuran dan buah-buahan, sementara "mu" dalam bahasa Indonesia artinya "milikmu". Dengan demikian, secara harfiah, "Sayurmu" berarti "sayuranmu" atau "sayuran milikmu", mencerminkan konsep bahwa pengguna aplikasi dapat dengan mudah memiliki akses dan memesan sayuran dan buah-buahan yang mereka inginkan melalui platform ini. Nama ini juga simpel dan mudah diingat bagi para pengguna.

Dengan *Tagline* "Segar dan Mudah!" menggambarkan dua konsep utama yang ingin disampaikan. Kata "Segar" mengimplikasikan kualitas produk yang baru, segar, dan berkualitas tinggi. Kata "Mudah" menyoroti kemudahan penggunaan layanan atau produk. Ini bisa berarti kemudahan dalam memesan, pembayaran, pengiriman, atau penggunaan aplikasi secara keseluruhan. Jadi, secara keseluruhan, *tagline* "Segar dan Mudah!" mengkomunikasikan kepada konsumen bahwa mereka dapat menikmati produk yang segar dengan proses yang mudah dan nyaman saat menggunakan layanan atau produk tersebut.

B. User Flow

Proses yang dilalui pengguna dari awal hingga mencapai tujuan tertentu digambarkan dalam tahapan *User Flow*. Tujuan dari *User Flow* adalah untuk menjaga pengalaman pengguna yang lancar, efisien, dan menghindari hambatan atau kebingungan. Pada titik ini, penulis merancang *User Flow Login*, Registrasi, Mencari Produk, *Checkout*, Proses Pembelian, Menambah Ulasan, Melihat Resep. Berikut *User Flow* dari aplikasi *Sayurmu* :



Gambar 4.5 *User Flow Login & Registrasi*

User Flow Login & Registrasi: Jika pengguna sudah memiliki akun, mereka dapat memilih opsi *login* di halaman ini. Pengguna diminta untuk memasukkan email dan kata sandi yang sudah terdaftar. Jika pengguna belum memiliki akun, mereka dapat memilih opsi registrasi. Pengguna akan diminta untuk mengisi informasi yang diperlukan. Setelah proses registrasi selesai, pengguna akan diarahkan ke *Home Page*.



Gambar 4.6 *User Flow Mencari Produk & Checkout*

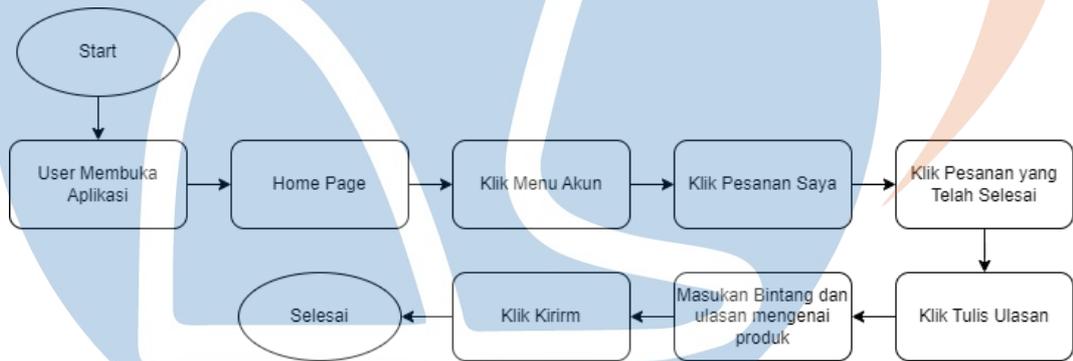
User Flow Mencari Produk & Checkout, ada tiga cara untuk memesan : menggunakan *search bar*, kategori, dan melalui produk unggulan. Saat menggunakan *search bar*, pengguna memasukkan kata kunci produk yang ingin dicari. Saat menggunakan kategori, pengguna bisa memilih kategori produk yang sesuai dengan kebutuhan. Ketika lewat produk unggulan, pengguna tinggal memilih produk yang terdapat di *home page*.

Jika sudah menemukan produk dengan menggunakan salah satu dari tiga cara tersebut, pengguna klik produk yang ingin dibeli. Setelah yakin, masukkan jumlah produk yang ingin dipesan, kemudian klik "Tambah ke Trol".



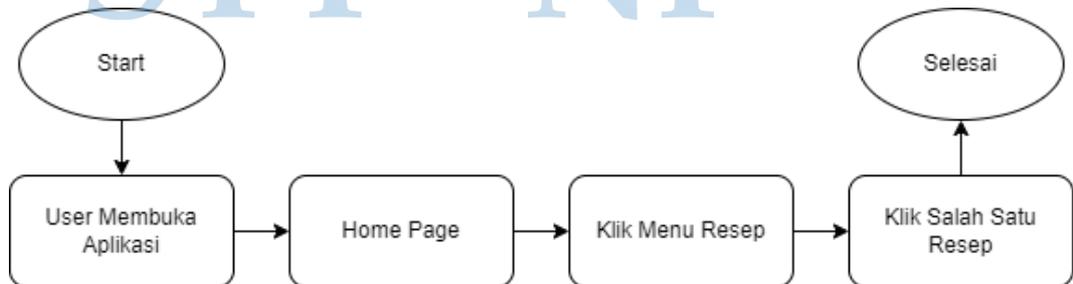
Gambar 4.7 User Flow Proses Pembelian

User Flow Proses Pembelian : Untuk melakukan proses pembelian, pengguna terlebih dahulu *mengklik* menu keranjang, memilih produk yang ingin di *checkout*, lalu menekan "*Checkout*"; setelah itu, pengguna memilih metode pengiriman, alamat tujuan, dan metode pembayaran, dan pesanan selesai dengan sukses, tinggal menunggu pengiriman tiba di depan rumah.



Gambar 4.8 User Flow Menambah Ulasan

User Flow Menambah Ulasan : Proses menambah ulasan oleh pengguna dimulai dengan mengklik menu akun, lalu memilih "Pesanan Saya", kemudian memilih pesanan yang telah selesai, dan terakhir mengklik "Tulis Ulasan" untuk memasukkan bintang serta ulasan mengenai produk yang telah diterima.

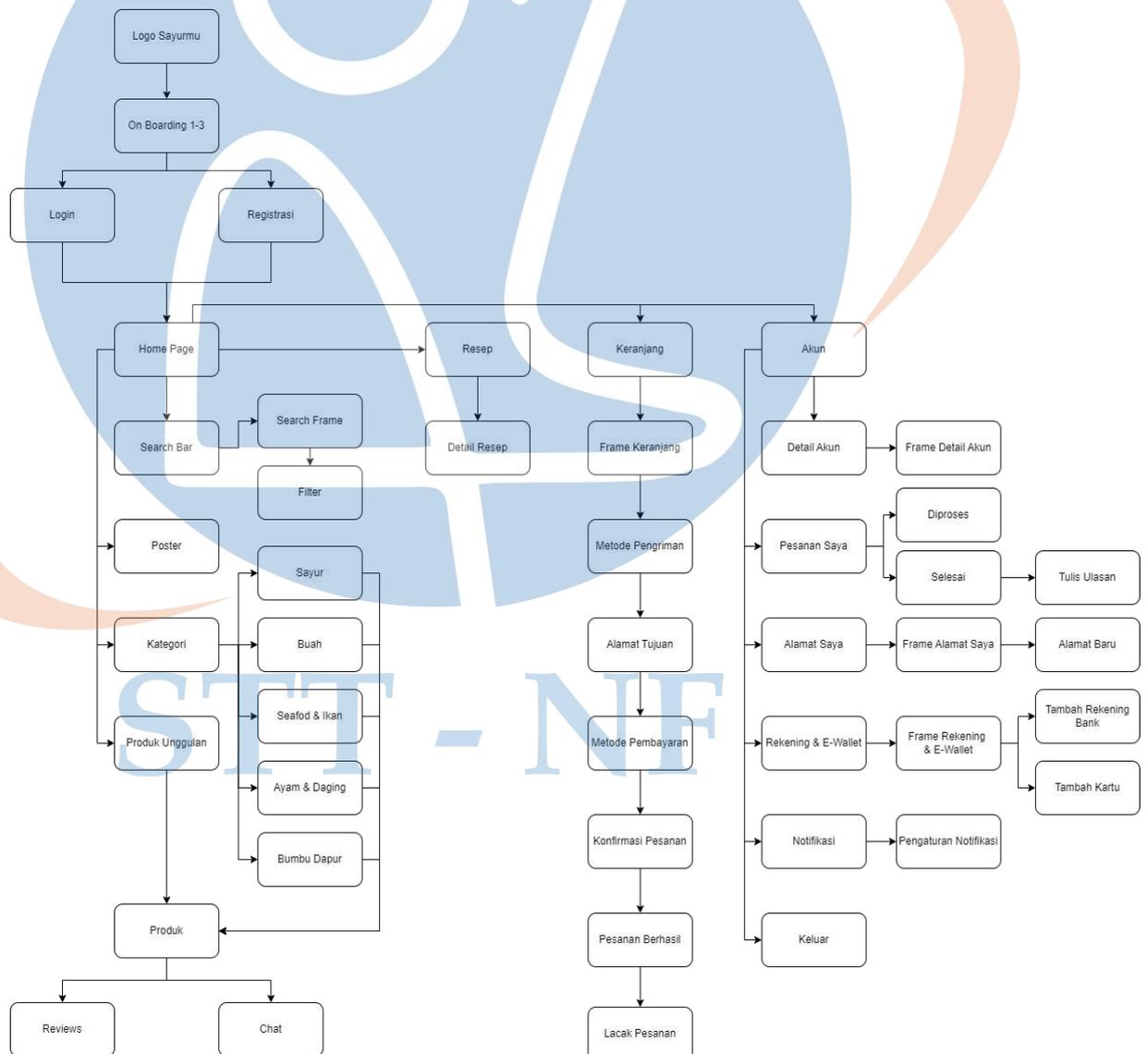


Gambar 4.9 User Flow Melihat Resep

User Flow Melihat Resep : Untuk melihat resep, pengguna dapat mengklik menu resep, memilih resep yang diinginkan, dan kemudian mengklik resep tersebut untuk melihat detail lengkapnya.

C. Information Architecture

Tahapan *Information Architecture* adalah bagian dari proses penataan atau pengorganisasian informasi. Tahapan-tahapan ini membantu dalam menciptakan struktur yang mudah dipahami dan logis yang memudahkan pengguna menemukan dan mengakses informasi yang mereka butuhkan. *Information Architecture* aplikasi *sayurmu* dapat dilihat di sini.



Gambar 4.10 Information Architecture

4.4 Tahapan *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah langkah selanjutnya setelah tahap *ideate*. Tujuan dari fase ini adalah untuk membuat desain *mockup* yang menunjukkan hasil rancangan akhir yang dapat diuji oleh pengguna. Pada tahap ini, dibuat beberapa rancangan untuk tampilan *wireframe low fidelity*, *design system*, *wireflow* dan *wireframe high fidelity*, berikut rinciannya:

A. *Wireframe Low Fidelity*

Wireframe low fidelity merupakan representasi sederhana dan dasar dari desain antarmuka pengguna (*UI*) yang digunakan pada tahap awal proses desain. tahap ini bertujuan untuk menggambarkan struktur dan tata letak halaman atau layar aplikasi tanpa fokus pada detail visual atau estetika. Berikut adalah *wireframe low fidelity* dari aplikasi *sayurmu*:

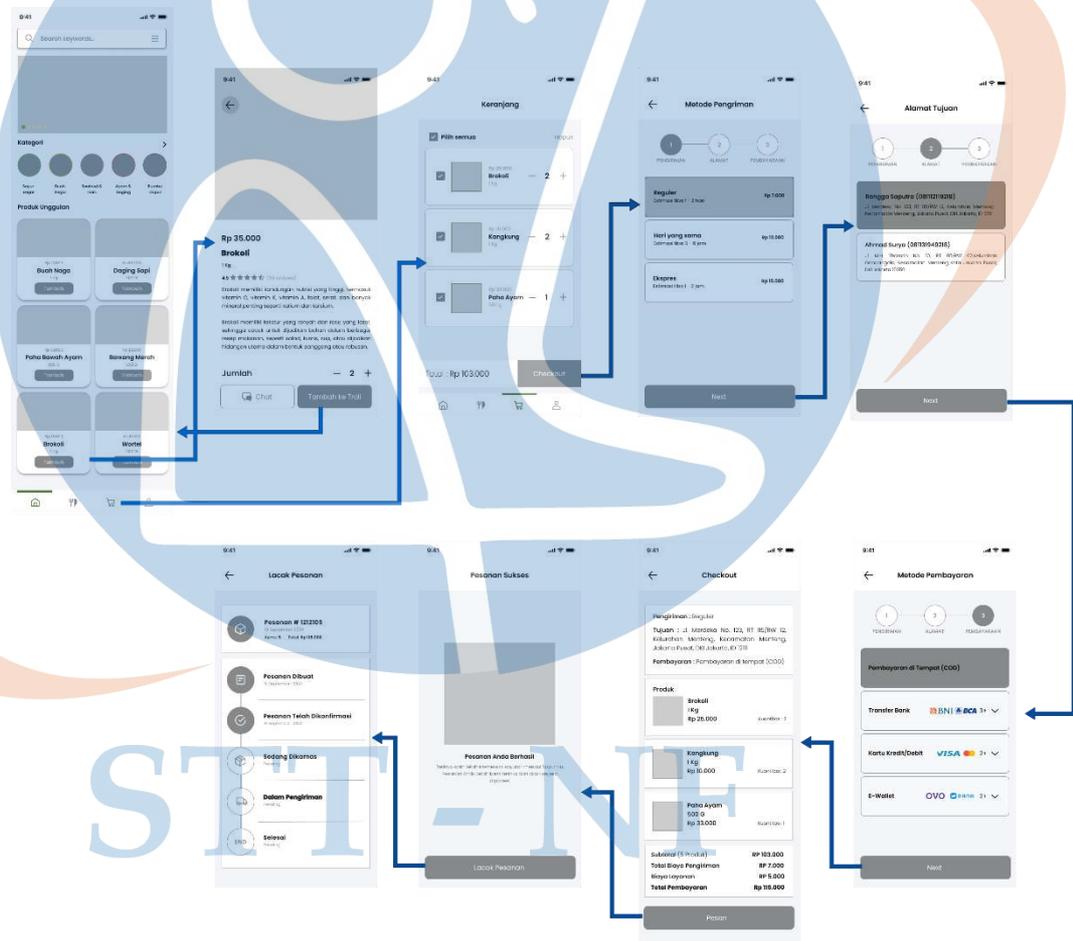


Gambar 4.11 *wireframe low fidelity Sayurmu*

Pada gambar *wireframe low fidelity sayurmu* diatas terdiri dari halaman *onboarding*, *login*, *registrasi*, *home*, *search*, *filter*, *kategori*, *produk unggulan*, *produk*, *ulasan*, *chat*, *keranjang*, *metode pengiriman*, *pembayaran* dan *alamat* dan *profil* dan *frame* lainnya.

B. Wireflow

Wireflow merupakan kombinasi dari *wireframes* dan *flowcharts* untuk menggambarkan alur pengguna dalam sebuah rancangan aplikasi. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang *wireflow* pemesanan di aplikasi *sayurmu*:



Gambar 4.12 Wireflow Pemesanan Sayurmu

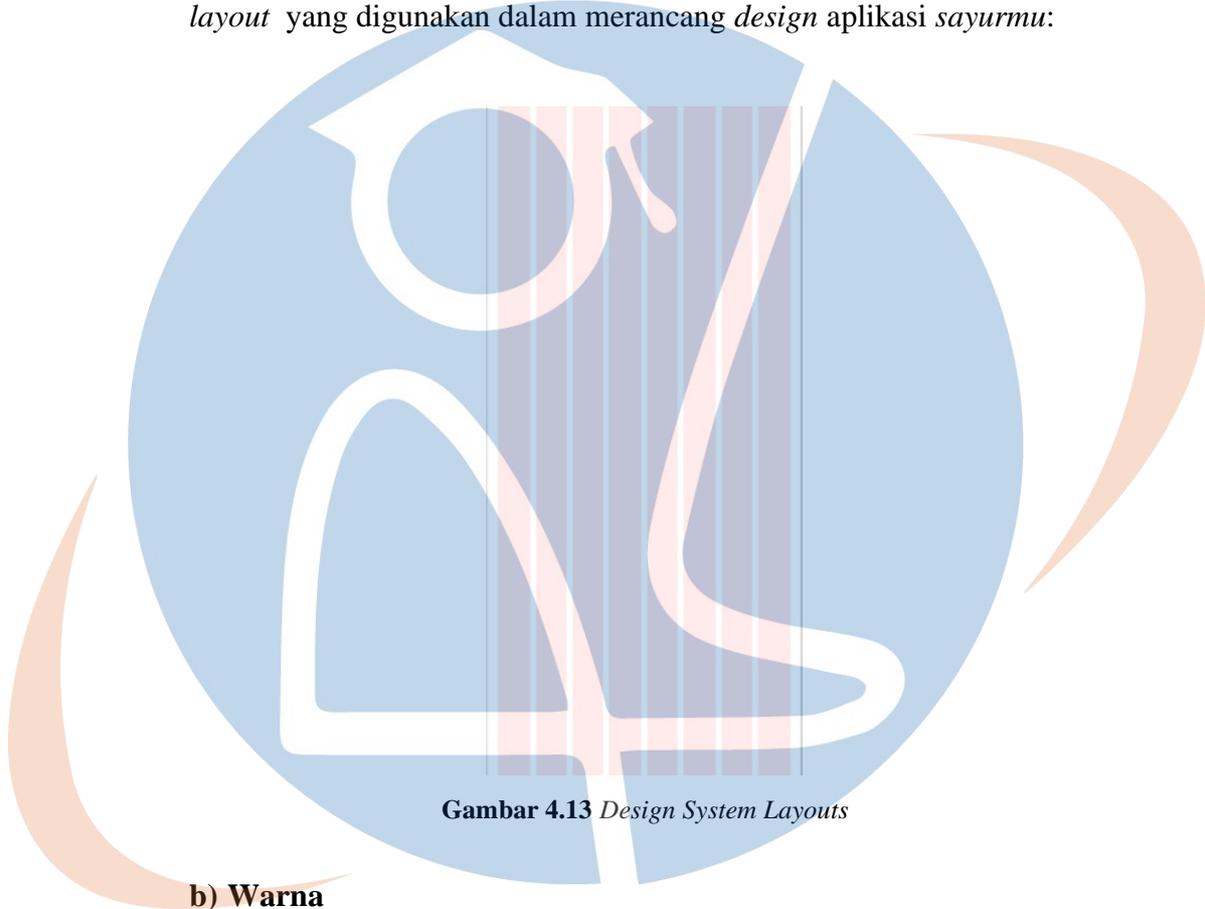
C. Design System

Design systems dibuat untuk memfasilitasi tahap pembuatan *wireframe high fidelity*. Tujuannya adalah untuk memastikan konsistensi di antara elemen-

elemen desain. Pada tahap ini, kita akan menetapkan elemen-elemen seperti *Layout*, warna, *Typography* dan komponen lainnya :

a) *Layout*

Layout merupakan struktur dasar dari tata letak halaman atau antarmuka pengguna yang menentukan bagaimana elemen-elemen akan disusun. Berikut *layout* yang digunakan dalam merancang *design* aplikasi *sayurmu*:



Gambar 4.13 *Design System Layouts*

b) Warna

Warna dalam sebuah desain sistem sangat penting karena dapat memberikan identitas visual yang kuat dan konsisten. Dalam konteks *design system*, terdapat beberapa jenis warna yang biasanya ditetapkan, termasuk warna primer (*primary*), warna sekunder (*secondary*), dan warna tambahan (*additional*) Berikut warna yang digunakan dalam merancang *design* aplikasi *sayurmu*:



Gambar 4.14 Design System Warna

c) **Typography**

Typography untuk rancangan design aplikasi sayurmu dengan menggunakan jenis font Poppins akan mencakup berbagai elemen dan aturan yang konsisten untuk penggunaan font tersebut di seluruh rancangan design aplikasi.

The image shows a typography design system titled 'Typoghraphy' (sic) for the font 'Poppins'. It includes a table of font sizes and weights.

	Reguler	Semi Bold	Bold
20px	H1	H1	H1
15px	H2	H2	H2
12px	H3	H3	H3
10px	H4	H4	H4

Gambar 4.15 Design System Typography

d) Komponen Lainnya

Untuk melengkapi *design system*. Terdapat Komponen lainnya untuk mendukung rancangan desain seperti *buttons*, *icons*, *textfield*, *Navbar* dan *top bar*.



Gambar 4.16 Design System Komponen lainnya

D. Wireframe High Fidelity

Setelah merancang *design system*, langkah berikutnya adalah membuat desain *wireframe Hi-fi (High Fidelity)*. Tahap ini sangat penting dalam proses desain karena memrepresentasikan visual yang lebih dekat dengan produk akhir. Berikut rancangan *wireframe Hi-fi* dari aplikasi *sayurmu*:

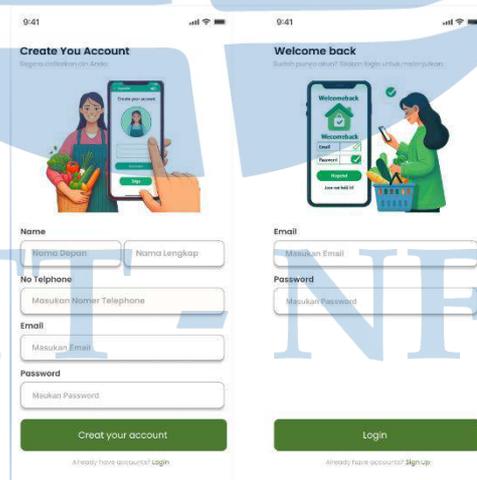
a) *Frame on boarding*



Gambar 4.17 *Frame on boarding*

Pada *Frame on boarding* terdapat 4 halaman. di halaman pertama ada logo dari aplikasi sayurmu, di *frame 2-4* terdapat informasi mengenai keuntungan dari aplikasi sayurmu. Yang membedakan *frame 4* dengan *frame* lainnya terdapat tombol *login* jika pengguna yang sudah punya akun sebelumnya dan *daftar* jika tidak mempunyai akun.

b) *Frame Login dan Daftar*



Gambar 4.18 *Frame Login dan daftar*

Pada *frame* *daftar* pengguna, diminta untuk melengkapi data-data seperti nama, nomor telepon, email, dan kata sandi. Sedangkan pada *frame login*,

pengguna diminta memasukkan email dan kata sandi yang sudah terdaftar. Di kedua *frame* tersebut, juga terdapat tombol untuk masuk ke dalam aplikasi "Sayurmu".

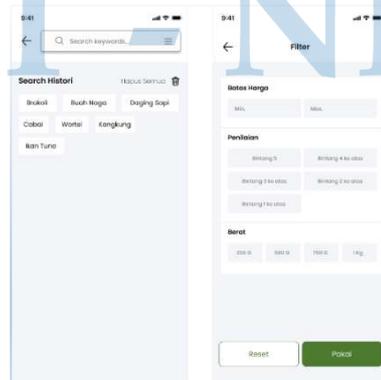
c) *Frame Home*



Gambar 4.19 *Frame Home*

Halaman pertama yang akan dilihat oleh pengguna ketika membuka aplikasi *Sayurmu* adalah halaman utama (*home*). Pada halaman ini, terdapat *search bar*, poster *promo*, kategori, serta *card* produk.

d) *Frame Search*

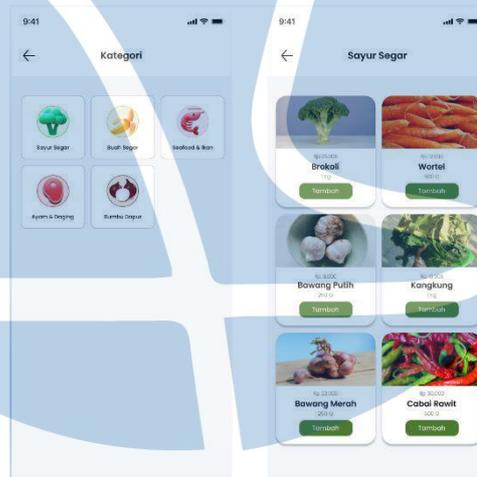


Gambar 4.20 *Frame Search*

Pada *frame* pertama, halaman pencarian menampilkan riwayat pencarian sebelumnya, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses kembali pencarian yang telah mereka lakukan. Selain itu, fitur untuk menghapus riwayat pencarian memungkinkan pengguna untuk mengelola dan membersihkan data pencarian mereka dengan mudah.

Pada *frame* kedua, halaman filter menyediakan berbagai opsi untuk menyaring hasil pencarian. Pengguna dapat menyesuaikan parameter seperti harga, penilaian, dan berat produk sesuai dengan preferensi mereka. Tombol *reset* berguna untuk mengembalikan semua pengaturan filter ke kondisi awal, sedangkan tombol untuk menerapkan filter membantu pengguna melihat hasil pencarian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

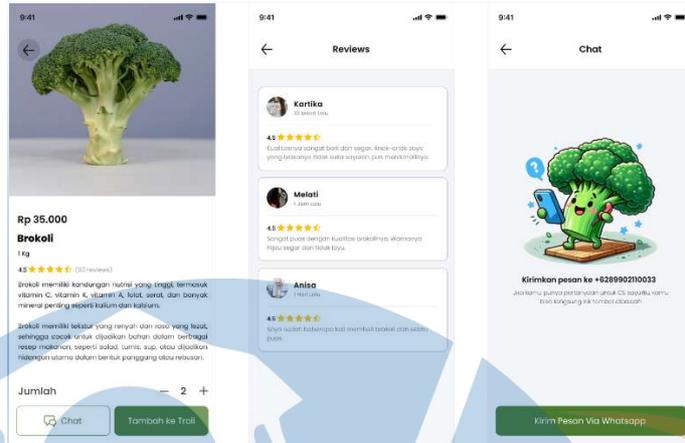
e) *Frame* Kategori



Gambar 4.21 *Frame* Kategori

Pada *frame* pertama, terdapat *card* yang menampilkan berbagai pilihan kategori. Pengguna dapat memilih kategori yang mereka inginkan dari kartu ini. Setelah kategori dipilih, pada *frame* kedua, ditampilkan *card* produk yang sesuai dengan kategori yang dipilih.

f) *Frame Produk*

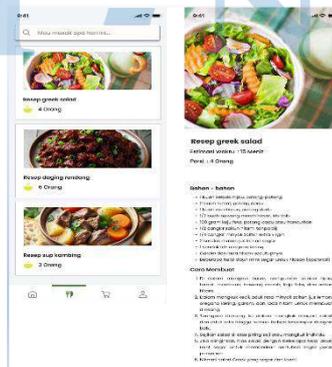


Gambar 4.22 *Frame Produk*

Pada *frame* pertama, terdapat gambar, harga, nama, berat, *rating* bintang, dan deskripsi dari produk tersebut. Di *frame* ini, pengguna juga bisa menambah kuantitas produk yang ingin di *checkout*. Terdapat juga tombol *chat* dan tombol *checkout*.

Pada *frame* kedua, terdapat kartu ulasan dari pembeli yang sudah pernah membeli produk tersebut. Ulasan ini membantu calon pembeli untuk memahami pengalaman orang lain dengan produk yang sama. Pada *frame* ketiga terdapat fitur *chat*, fitur ini berfungsi jika kita menekan tombol yang terdapat di *frame* tersebut dan akan di alihkan ke *WhatsApp* untuk berintraksi lebih lanjut.

g) *Frame Resep*



Gambar 4.23 *Frame Resep*

Pada *frame* pertama, terdapat *card* yang menampilkan beberapa resep. Setiap kartu berisi informasi singkat tentang resep tersebut, termasuk nama dan gambar kecil dari hidangan.

Pada *frame* kedua, setelah pengguna memilih salah satu resep dari *frame* pertama, mereka akan melihat tampilan yang lebih mendetail. *Frame* ini menampilkan gambar besar dari hidangan beserta nama lengkap resep. Selain itu, *frame* ini juga mencakup estimasi waktu yang dibutuhkan untuk memasak, jumlah porsi yang dihasilkan, daftar bahan-bahan yang diperlukan, dan langkah-langkah cara membuat makanan tersebut.

h) *Frame* Keranjang



Gambar 4.24 *Frame* Keranjang

Pada *frame* pertama, terdapat tampilan keranjang belanja yang masih kosong, dengan pesan yang menginformasikan bahwa belum ada produk yang ditambahkan.

Di *frame* kedua, keranjang belanja sudah berisi beberapa produk. Setiap produk ditampilkan dalam bentuk *card* produk yang mencakup gambar produk, nama, jumlah, dan harga masing-masing. Di bagian bawah keranjang, terdapat total harga dari semua produk yang sudah ditambahkan. Selain itu, terdapat tombol *checkout* yang memungkinkan pengguna untuk

melanjutkan ke proses pembayaran. Juga terdapat fitur untuk menghapus produk dari keranjang.

i) *Frame Pemesanan*

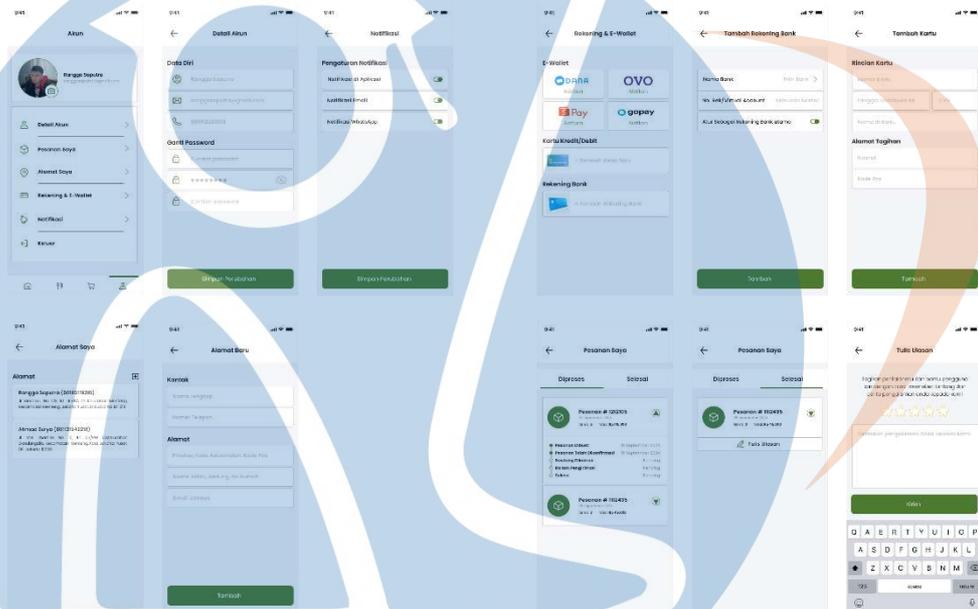


Gambar 4.25 *Frame Pemesanan*

Pada tahap pertama, pengguna diminta untuk memilih metode pengiriman dengan pilihan sebagai berikut: Regular, Hari yang Sama, dan Ekspres, masing-masing dengan estimasi waktu dan harga yang berbeda. Selanjutnya, terdapat bagian untuk alamat tujuan di mana pengguna diminta untuk memilih alamat yang akan dituju. Di halaman berikutnya, pengguna akan memilih metode pembayaran dari berbagai opsi yang tersedia, seperti pembayaran di tempat, transfer bank, kartu kredit, dan *e-wallet*.

Pada halaman konfirmasi, pengguna akan melihat daftar produk yang ingin dipesan beserta total biaya yang harus dibayar. Setelah itu, halaman berikutnya akan menampilkan konfirmasi bahwa pesanan telah berhasil dibuat, dilengkapi dengan tombol untuk melacak pesanan. Terakhir, terdapat halaman rincian yang menunjukkan status terkini dari pesanan tersebut.

j) *Frame Akun*



Gambar 4.26 *Frame Akun*

Pada *frame* akun terdapat foto, nama, dan email pengguna. Selain itu, terdapat juga detail akun, pesanan saya, alamat, rekening, notifikasi, dan keluar dari akun tersebut. Di *frame* detail akun, pengguna dapat mengubah nama, email, nomor telepon, dan mengganti kata sandi. Di *frame* notifikasi, pengguna bisa mengatur notifikasi di aplikasi, *email*, dan *WhatsApp*.

Di *frame* alamat, terdapat kartu alamat dan opsi untuk menambah alamat baru. Di *frame* menambah alamat baru, pengguna bisa memasukkan kontak dan detail alamat untuk ditambahkan.

Pada *frame* rekening, pengguna dapat menambahkan *e-wallet*, kartu kredit, dan rekening bank. Di *frame* Tambah rekening bank pengguna bisa mengisi nama dan nomer rekening yang ingin ditambahkan, di *frame* kartu pengguna dapat mengisi rincian kartu kredit/debit dan alamat tagihan.

Pada *frame* pesanan saya, terdapat dua macam. pertama adalah pesanan yang sedang diproses. Di *frame* ini, terdapat beberapa *card* produk yang sudah dipesan dan sedang dalam proses. kedua adalah pesanan selesai yang menampilkan *card* pesanan yang sudah diterima. Pengguna juga dapat menulis ulasan.

4.5 Tahapan Testing

Pada tahap ini, penulis akan menguji hasil rancangan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya kepada beberapa pengguna yang menjadi target. Proses pengujian dilakukan menggunakan metode pengujian kegunaan (*Usability Testing*) dengan dua cara, yaitu menggunakan *maze design* dan *System Usability Scale (SUS)*. Tujuan dari proses pengujian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana desain tersebut memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna, serta memastikan bahwa desain yang dibuat dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut Tahap *Usability Testing* dari aplikasi *Sayurmu* :

A. Test Maze Design

Pada tes *Usability Testing* menggunakan *Maze*, penulis berfokus pada evaluasi interaksi pengguna dengan antarmuka aplikasi untuk mengidentifikasi hambatan yang mereka alami. Tes ini melibatkan partisipan yang diminta menyelesaikan serangkaian tugas dalam aplikasi.

a) Skenario pengujian

Skenario pengujian melibatkan partisipasi dari sembilan orang peserta. Masing-masing peserta akan menjalani serangkaian tugas yang telah dirancang untuk mengevaluasi berbagai aspek fungsionalitas dan kegunaan

aplikasi. Selama pengujian, setiap peserta akan diminta untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, Seperti *Login* dan Proses pembelian.

Tabel 4.4 Skenario pengujian

No	Task	Deskripsi
1	<i>Login</i> (Masuk)	Pengguna diminta untuk memasukkan informasi akun mereka, seperti <i>username</i> dan <i>password</i> , untuk mengakses aplikasi. Tugas ini memungkinkan pengguna yang sudah memiliki akun untuk masuk ke dalam aplikasi.
2	Registrasi (Daftar)	Pengguna yang belum memiliki akun diminta untuk membuat akun baru dengan menyediakan informasi pribadi seperti nama lengkap, alamat email, nomor telepon, dan membuat <i>password</i> . Tugas ini memungkinkan pengguna untuk mendaftar dan membuat profil pengguna baru di aplikasi.
3	Mencari Produk	Pengguna dapat mencari produk sayuran yang mereka inginkan bisa melalui fitur pencarian, kategori dan produk unggulan. Tugas ini memungkinkan pengguna untuk menemukan produk yang mereka inginkan dengan mudah.
4	<i>Checkout</i>	Pengguna dapat menambah produk yang ingin di pesan ke dalam keranjang dengan mengklik "Tambah ke Troli"
5	Proses Pembelian	Pada tugas ini pengguna bisa melihat ringkasan pesanan mereka, memasukkan alamat pengiriman, dan memilih metode pembayaran. Tugas ini memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan pembelian mereka dengan lancar.

6	Melihat riwayat pesanan dan menambah ulasan	Pengguna dapat melihat riwayat pesanan mereka untuk melihat daftar semua transaksi pembelian sebelumnya. Mereka juga dapat menambahkan ulasan atau <i>rating</i> untuk produk yang telah mereka beli sebelumnya. Tugas ini memungkinkan pengguna untuk melacak riwayat pembelian mereka dan berbagi pengalaman mereka dengan produk.
7	Melihat Resep	Pengguna dapat mengakses bagian resep dalam aplikasi untuk menemukan ide dan inspirasi untuk memasak. Tugas ini memungkinkan pengguna untuk menemukan cara baru untuk menggunakan produk sayuran yang mereka beli.

b) Hasil Pengujian

Hasil pengujian *prototype* dengan desain *maze* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Pengujian

No	Task	Skenario	Usability Score
1	<i>Login</i> (Masuk)	Pengguna telah menggunakan aplikasi sebelumnya dan ingin masuk ke akunnya untuk memesan sayuran. Dia membuka aplikasi, masukkan alamat <i>email</i> dan <i>password</i> , dan berhasil masuk ke akunnya.	85
2	Registrasi (Daftar)	Ahmad adalah pengguna baru yang ingin menggunakan aplikasi untuk memesan sayuran. Dia memilih opsi "Daftar", mengisi formulir pendaftaran dengan informasi pribadi, dan membuat kata sandi. Setelah berhasil mendaftar,	93

		Ahmad sekarang memiliki akun baru di aplikasi.	
3	Mencari Produk	Pengguna Ingin memesan brokoli untuk menambah <i>stock</i> . Dia membuka aplikasi, memilih kategori sayur segar, dan melihat berbagai sayuran yang tersedia. Setelah Menemukan brokoli pengguna <i>click</i> produk tersebut.	55
4	<i>Checkout</i>	Pengguna dapat mengatur jumlah brokoli yang ingin di pesan dan pengguna memasukan brokoli ke dalam keranjang.	72
5	Proses Pembelian	Pengguna bisa memilih produk yang ingin di pesan, metode pengiriman, pembayaran dan alamat tujuan.	76
6	Melihat riwayat pesanan dan menambah ulasan	Pengguna ingin melihat riwayat pembelian sayuran yang sudah dia lakukan sebelumnya. Dia membuka bagian "Pesanan saya" di bagian akun dan melihat semua pesanan yang pernah dia buat. Setelah itu, dia memilih pesanan yang telah selesai untuk menambahkan ulasan dan <i>rating</i> .	66
7	Melihat Resep	Pengguna ingin mencari resep baru menggunakan sayuran yang sudah dia beli. Dia membuka bagian "Resep" di aplikasi dan menelusuri berbagai resep yang tersedia, memilih salah satu yang menarik minatnya.	72
Total Usability Score			74

B. Pengujian *System Usability Scale*

Langkah selanjutnya adalah melakukan Pengujian *System Usability Scale* (*SUS*). Dalam pengujian ini, responden akan diminta untuk mengisi kuesioner *SUS* setelah menggunakan *Prototype* dengan desain *Maze*. Tujuan dari pengujian *SUS* adalah untuk mengukur tingkat kegunaan sistem secara keseluruhan berdasarkan persepsi pengguna.

a) Pernyataan *SUS*

Pengujian *System Usability Scale* (*SUS*) dilakukan menggunakan *Google Form* yang terdiri dari 10 pernyataan, dengan partisipasi dari 9 responden. Setiap responden diminta untuk menilai setiap pernyataan berdasarkan pengalaman pengguna mereka setelah menggunakan *Prototype* aplikasi.

Tabel 4.6 Pernyataan *SUS*

NO	Pernyataan
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan aplikasi ini.
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit.
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan.
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam aplikasi ini.
7	Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan sangat cepat.
8	Saya merasa aplikasi ini sangat membingungkan.
9	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi ini.
10	Saya harus banyak belajar sebelum saya bisa terbiasa dengan aplikasi ini.

b) Skor Jawaban *SUS*

Skor jawaban *System Usability Scale* (*SUS*) dihitung berdasarkan tanggapan dari setiap responden terhadap 10 pernyataan dalam kuesioner. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert dari 1 sampai 5, di mana:

Tabel 4.7 Skor Jawaban

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

c) Skor Asli SUS

Skor asli *System Usability Scale (SUS)* adalah nilai yang muncul dari jawaban yang diberikan oleh responden pada kuesioner, sebelum diolah melalui perhitungan matematis. Skor ini mencerminkan evaluasi langsung dari pengguna terhadap kegunaan sistem berdasarkan serangkaian pernyataan dalam kuesioner *SUS*.

Tabel 4.8 Skor Asli SUS

NO	Nama	Umur	Skor Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Febi Fadillah	21 - 30	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3
2	Ismiyati	> 40	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2
3	siti rodiyah	31 - 40	2	3	2	2	3	2	4	2	4	4
4	Ratna Dewi	31 - 40	4	4	2	2	5	1	3	2	4	2
5	Yuli	21 - 30	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3
6	Bibi nunung	31 - 40	2	3	3	2	5	2	2	2	4	5
7	Atikah	21 - 30	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
8	Nadia	>20	4	1	4	1	4	1	5	1	5	2
9	Pila Handayani	31 - 40	3	2	5	2	5	1	4	2	5	2

d) Hasil Perhitungan SUS

Setelah data dari responden dikumpulkan, hasilnya akan dihitung menggunakan aturan perhitungan skor *SUS*. Aturan perhitungan skor untuk kuesioner ini adalah sebagai berikut:

- Untuk pernyataan dengan nomor ganjil, kurangi nilai yang diberikan oleh responden dengan 1.
- Untuk pernyataan dengan nomor genap, kurangi nilai 5 dengan nilai yang diberikan oleh responden.

- Selanjutnya, jumlahkan semua hasil perhitungan pada setiap responden.
- Langkah selanjutnya adalah mengalikan total hasil perhitungan dengan 2,5.
- Langkah terakhir jumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden untuk mendapat nilai rata-rata dari skor *SUS* tersebut.

Berikut Hasil Perhitungan *System Usability Scale (SUS)* :

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan *SUS*

No	Rerponden	Skor Hasil Perhitungan										Jumlah	Jumlah x 2,5
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Febi Fadillah	3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	23	58
2	Ismiyati	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70
3	siti rodiyah	1	2	1	3	2	3	3	3	3	1	22	55
4	Ratna Dewi	3	1	1	3	4	4	2	3	3	3	27	68
5	Yuli	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	27	68
6	Bibi nunung	1	2	2	3	4	3	1	3	3	0	22	55
7	Atikah	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
8	Nadia	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	36	90
9	Pila Handayani	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	33	83
Skor Rata – rata (Hasil Akhir)												72	

Menghitung nilai *SUS Score* berdasarkan skor tiap responden.

1. Responden (Febi Fadillah)

- Pernyataan Ganjil : $(4-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1) = 15$
- Pernyataan Genap: $(5-4)+(5-4)+(5-3)+(5-3)+(5-3) = 8$
- Total Skor = 23
- *SUS* Skor adalah $23 \times 2,5 = 58$

2. Responden (Ismiyati)

- Pernyataan Ganjil : $(2-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1) = 13$
- Pernyataan Genap: $(5-2)+(5-2)+(5-2)+(5-2)+(5-2) = 15$
- Total Skor = 28
- *SUS* Skor adalah $28 \times 2,5 = 70$

3. Responden (siti rodiyah)

- Pernyataan Ganjil : $(2-1)+(2-1)+(3-1)+(4-1)+(4-1) = 10$
- Pernyataan Genap: $(5-3)+(5-2)+(5-2)+(5-2)+(5-4) = 12$
- Total Skor = 22
- *SUS* Skor adalah $22 \times 2,5 = 55$

4. Responden (Ratna dewi)

- Pernyataan Ganjil : $(4-1)+(2-1)+(5-1)+(3-1)+(4-1) = 13$
- Pernyataan Genap: $(5-4)+(5-2)+(5-1)+(5-2)+(5-2) = 14$
- Total Skor = 27
- *SUS* Skor adalah $27 \times 2,5 = 68$

5. Responden (Yuli)

- Pernyataan Ganjil : $(4-1)+(3-1)+(4-1)+(4-1)+(4-1) = 14$
- Pernyataan Genap: $(5-2)+(5-3)+(5-2)+(5-2)+(5-3) = 13$
- Total Skor = 27
- *SUS* Skor adalah $27 \times 2,5 = 68$

6. Responden (Bibi Nunung)

- Pernyataan Ganjil : $(2-1)+(3-1)+(5-1)+(2-1)+(4-1) = 11$
- Pernyataan Genap: $(5-3)+(5-2)+(5-2)+(5-2)+(5-5) = 11$
- Total Skor = 22
- *SUS* Skor adalah $22 \times 2,5 = 55$

7. Responden (Atikah)

- Pernyataan Ganjil : $(5-1)+(5-1)+(5-1)+(5-1)+(5-1) = 20$
- Pernyataan Genap: $(5-1)+(5-2)+(5-1)+(5-1)+(5-1) = 19$
- Total Skor = 39
- *SUS* Skor adalah $39 \times 2,5 = 98$

8. Responden (Nadia)

- Pernyataan Ganjil : $(4-1)+(4-1)+(4-1)+(5-1)+(5-1) = 17$
- Pernyataan Genap: $(5-1)+(5-1)+(5-1)+(5-1)+(5-2) = 19$
- Total Skor = 36
- *SUS* Skor adalah $36 \times 2,5 = 90$

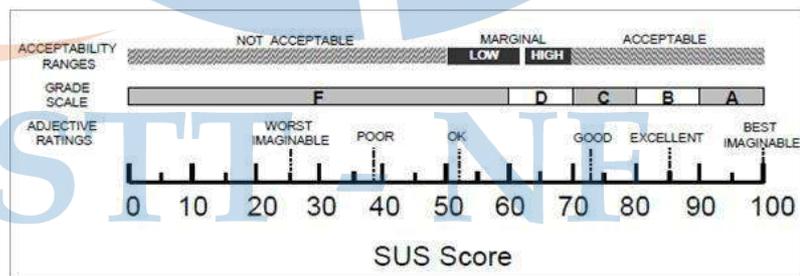
9. Responden (Pila Handayani)

- Pernyataan Ganjil : $(3-1)+(5-1)+(5-1)+(4-1)+(5-1) = 17$
- Pernyataan Genap: $(5-2)+(5-2)+(5-1)+(5-2)+(5-2) = 16$
- Total Skor = 33
- *SUS* Skor adalah $27 \times 2,5 = 83$

Rata – rata skor *SUS*:

$$58 + 70 + 55 + 68 + 68 + 55 + 98 + 90 + 83 = 645 : 9 = 72$$

Berdasarkan analisis hasil akhir data responden dari pengujian *System Usability Scale (SUS)*, diperoleh skor rata-rata sebesar 72. Skor ini menunjukkan bahwa sistem yang diuji memiliki Predikat *GOOD*. Dengan demikian, secara keseluruhan, pengguna menunjukkan kepuasan yang relatif tinggi terhadap rancangan desain tersebut.



Gambar 4.27 Indikator Skor *SUS* [23]

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka ditarik beberapa kesimpulan dari Perancangan *Prototype* Aplikasi Syurmu, sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *Maze* dengan skor 74 dan *System Usability Scale (SUS)* dengan skor 72, dapat disimpulkan bahwa antarmuka pengguna (*UI/UX*) aplikasi Sayurmu yang dirancang cukup efisien dan mudah digunakan. Skor ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa nyaman dan mampu menggunakan aplikasi ini dengan relatif baik, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan.
2. Pendekatan *Design Thinking* yang digunakan dalam perancangan *UI/UX* aplikasi berhasil memastikan bahwa solusi yang dikembangkan cukup efektif dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Hal ini tercermin dari hasil skor pengujian yang menunjukkan bahwa aplikasi ini telah mencakup aspek-aspek penting yang diinginkan oleh pengguna, baik dari segi fungsionalitas maupun pengalaman pengguna secara keseluruhan.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dan disempurnakan untuk penelitian selanjutnya, di antaranya adalah:

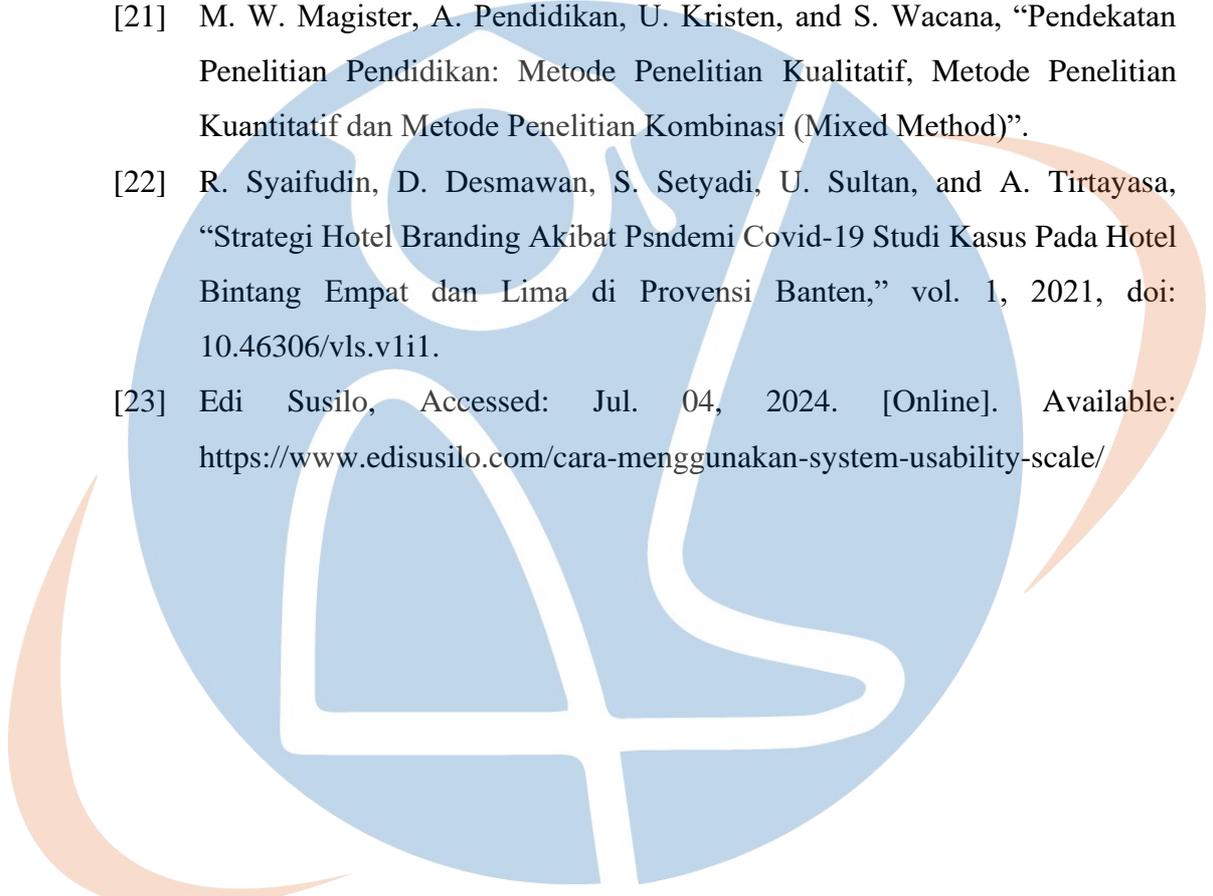
1. Karena perancangan awal aplikasi pemesanan sayur mayur masih berbasis *mobile*, perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi ini ke platform lain seperti *website*. Hal ini akan memperluas jangkauan pengguna dan meningkatkan fleksibilitas aplikasi.
2. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap perancangan *UI/UX* untuk aplikasi pemesanan sayur-mayur sehingga dapat menghasilkan produk aplikasi yang matang.
3. Perlu adanya dokumentasi desain sistem yang komprehensif untuk memudahkan developer dalam mentransfer desain ke dalam kode. Hal ini akan meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam proses pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “Laporan Survei Internet APJII 2019,” Accessed: Mar. 13, 2024. [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/>
- [2] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “Laporan Survei Internet APJII 2024.” Accessed: Mar. 14, 2024. [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/>
- [3] Dr. Burhanuddin and Febby Atia Maureen, “Tren Belanja Sayur Daring Pascapandemi,” *republika.id*. Accessed: Jun. 12, 2024. [Online]. Available: <https://www.republika.id/posts/46795/tren-belanja-sayur-daring-pascapandemi>
- [4] G. Daniell¹, A. B. Osmond², A. Siswo, and R. Ansori³, “Vegetable Trades Application for Ordering Food Material Subsystem Android Application for Buyers.”
- [5] J. Perbanas *et al.*, “Perancangan UI/UX Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (ONLIMO) di BPPT Menggunakan Metode User Centered Design.” [Online]. Available: <https://id.techinasia.com/app->
- [6] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: [10.58602/jima-ilkom.v2i2.17](https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17).
- [7] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [8] W. Buana and B. Nurina Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” vol. 5, no. 2, pp. 91–97, 2022, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>

- [9] F. Fariyanto and F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [10] H. Abdurahman, A. R. Riswaya, and A. Id, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti.”
- [11] E. Maiyana, “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, Apr. 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [12] R. Hidayat, D. Antoni, and H. Syaputra, “Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Kepegawaian Pada SMA PGRI Pagaram Berbasis Web,” 2021.
- [13] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, and N. Safitri, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya,” *Shilka Dina Anwariya*, vol. 3, no. 1, 2021, [Online]. Available: www.youtube.com,
- [14] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [15] Accessed: Apr. 24, 2024. [Online]. Available: <https://easyretro.io/design-thinking/>
- [16] Syahril Rizal R I and Surya Adi Saputra, “Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 25, no. 1, 2023.
- [17] B. Nala Cantika and Y. A. Susetyo, “Perancangan UI/UX Design Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking,” 2023.
- [18] Gus Jul, “Low Fidelity Quto App.” Accessed: Jul. 04, 2024. [Online]. Available: <https://dribbble.com/shots/14653171-Low-Fidelity-Quto-App>

- [19] Montse Cordova, "Using High-Fidelity Wireframes to Document UX Cases." Accessed: Jul. 04, 2024. [Online]. Available: <https://www.krasamo.com/wireframes/>
- [20] E. Kurniawati Smkn, "Mengurangi Persepsi Negatif Siswa Terhadap Guru BK Melalui Layanan Informasi di Kelas X MM2 SMKN 1 Juwirang," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [21] M. W. Magister, A. Pendidikan, U. Kristen, and S. Wacana, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)".
- [22] R. Syaifudin, D. Desmawan, S. Setyadi, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "Strategi Hotel Branding Akibat Pandemi Covid-19 Studi Kasus Pada Hotel Bintang Empat dan Lima di Provinsi Banten," vol. 1, 2021, doi: 10.46306/vls.v1i1.
- [23] Edi Susilo, Accessed: Jul. 04, 2024. [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>



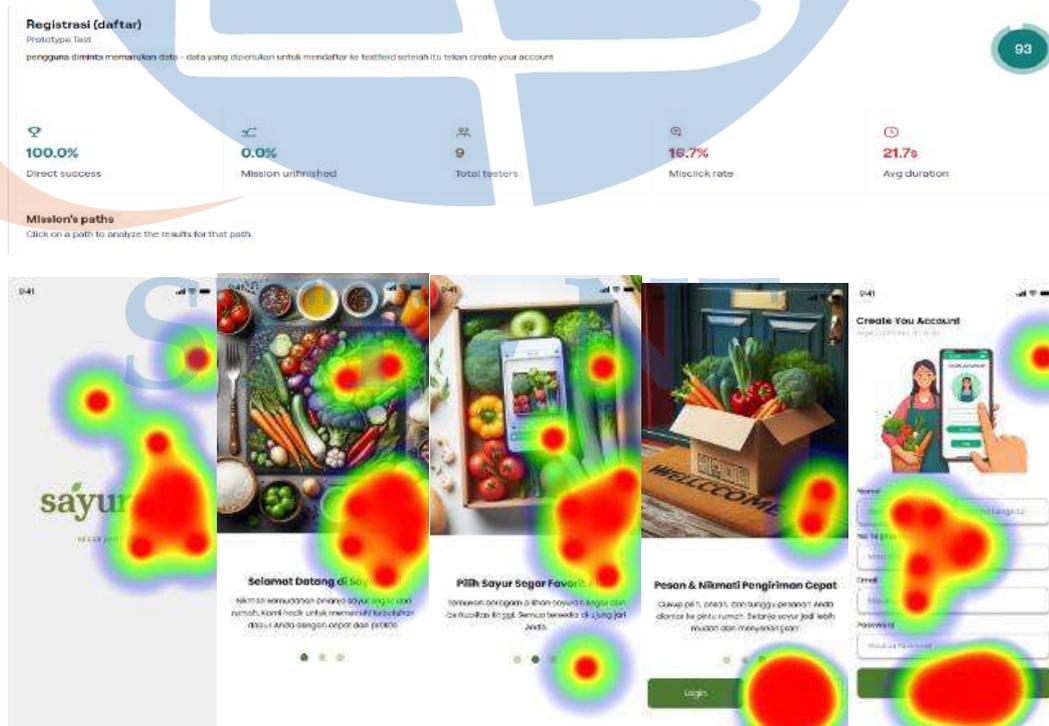
STT - NF

LAMPIRAN

1. Maze Skor dan Heatmaps Task login



2. Maze Skor dan Heatmaps Task daftar



3. Maze Skor dan Heatmaps Task Mencari Produk

mencari peroduk

Prototype Test

pengguna dapat mencari produk yang ingin dipesan bisa melalui kategori dan produk unggulan

55



4. Maze Skor dan Heatmaps Task Checkout

Checkout

Prototype Test

pengguna dapat menambah produk yang ingin dipesan ke dalam keranjang dengan mengklik "Tambah ke Troli"

72



Mission's paths

TT - NF



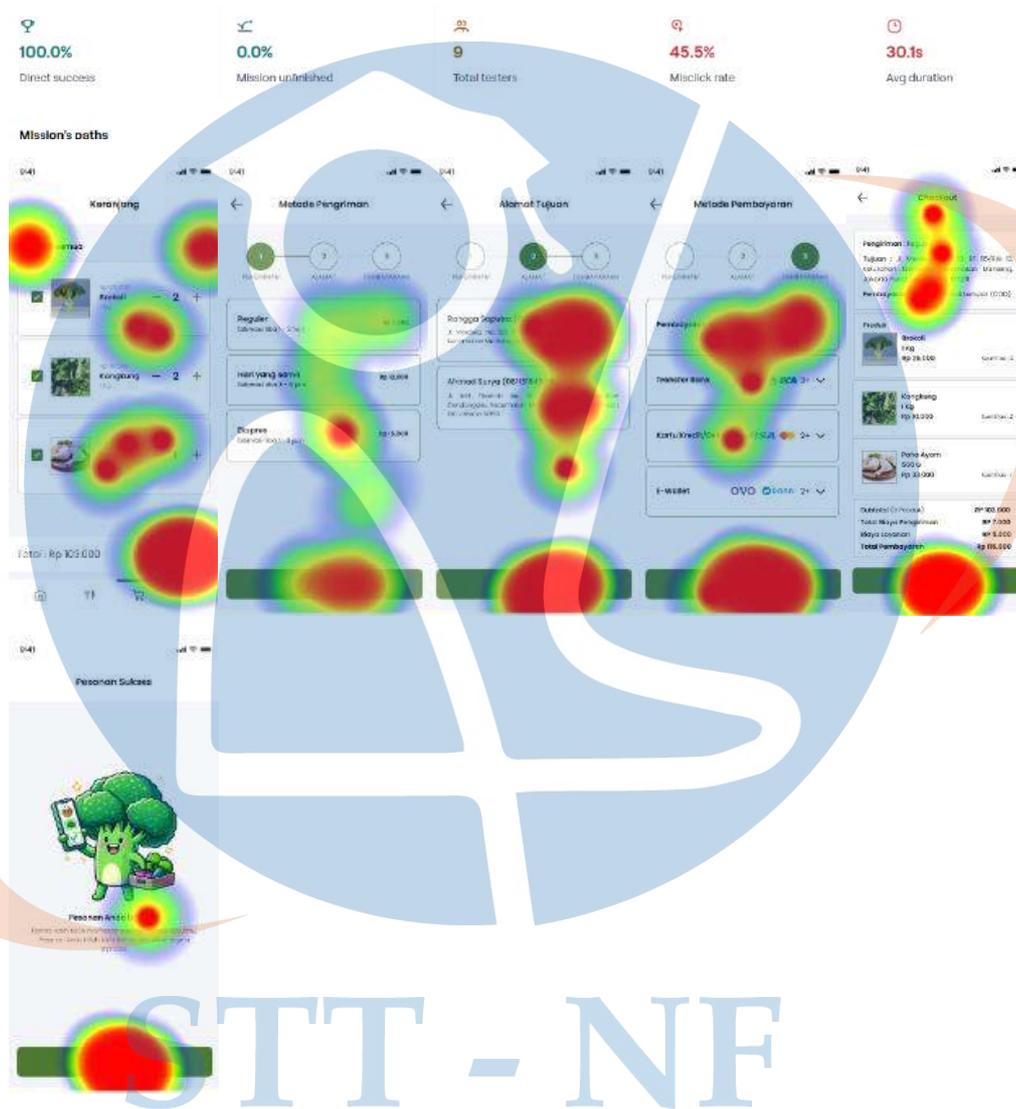
5. Maze Skor dan Heatmaps Task Proses pembelian

Proses pembelian

Prototype Test

pada tugas ini pengguna diminta menyelesaikan proses pembelian, pengguna juga bisa memilih metode pengiriman, pembayaran dan alamat dalam proses pemesanan

76



6. Maze Skor dan Heatmaps Task Melihat riwayat pesanan dan menambah ulasan

Melihat riwayat pesanan dan menambah ulasan

Prototype Test

pengguna dapat melihat riwayat pesanan yang sedang diproses maupun yang sudah selesai, pengguna dapat menulis ulasan jika pesanan telah selesai

66





7. Maze Skor dan Heatmaps Task Melihat Resep

Melihat resep

Prototipe Test

pengguna dapat melihat resep makanan.

100.0%
Direct success

0.0%
Mission unfinished

9
Total testers

52.6%
Misclick rate

6.1s
Avg duration



STT - NF