



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI PEMESANAN  
MAKANAN SEHAT BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN  
DESAIN *TOOLS* FIGMA**

**TUGAS AKHIR**

**Rizky Febriana Akbar**

**0110220145**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**DEPOK**

**AGUSTUS 2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI PEMESANAN  
MAKANAN SEHAT BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN  
DESAIN *TOOLS* FIGMA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana**

**Rizky Febriana Akbar**

**0110220145**

**STT - NF**

**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.**

**Nama : Rizky Febriana Akbar**  
**NIM : 0110220145**

Depok, 23 Juli 2024

Tanda Tangan



Rizky Febriana Akbar

**STT - NF**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Rizky Febriana Akbar

NIM : 0110220145

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Prototype* Aplikasi Pemesanan Makanan

Sehat Berbasis *Mobile* Menggunakan Desain *Tools* 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



Henry Saptono, S.Si, M.Kom



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

# STT - NF

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 23 Juli 2024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moral maupun material dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Tiffany Nabarian, S. Kom., M.T.I selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Nurul Janah, S.I.P., M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Henry Saptono, S.Si, 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. Kepada Arni dan Chika selaku teman perjuangan yang sudah banyak membantu dalam penulisan sekaligus teman dari awal sampai akhir perkuliahan ini.
9. Kepada teman teman (Grup Persada Depok) selaku teman seperumahan yang sudah banyak memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Kepada Ahmad Noval Fahmi selaku teman diskusi yang sudah memberikan beberapa saran untuk project tugas akhir ini
11. Kepada Fahrur dan Naufal Rafi selaku teman smp yang sudah banyak sekali memberi dukungan dan membantu untuk menyelesaikan tugas akhir ini
12. Kepada narasumber yang sudah menyempatkan dan meluangkan waktu untuk memberikan masukan terhadap project tugas akhir saya
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 23 Juli 2024

STT - NE



Rizky Febriana Akbar

**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 : Rizky Febriana Akbar

NIM : 0110220145

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* Aplikasi Pemesanan Makanan Sehat Berbasis *Mobile* Menggunakan Desain *Tools* Figma

beserta 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 : 23 Juli 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



Rizky Febriana Akbar

## ABSTRAK

Nama : Rizky Febriana Akbar  
NIM : 0110220145  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Perancangan *Prototype* Aplikasi Pemesanan Makanan Sehat Berbasis *Mobile* Menggunakan Desain *Tools* Figma

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pada era digital saat ini, kesadaran akan pentingnya pola makan sehat semakin meningkat di kalangan masyarakat. Dengan memanfaatkan desain *tools* figma penulis menghadirkan sebuah solusi yang sesuai dan mengikuti tren yang telah berkembang untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakan aplikasi pemesanan makanan sehat, serta dengan menggunakan metode *design sprint* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat, dan berperan sebagai penghubung dalam proses perancangan antarmuka aplikasi. Penelitian ini melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna melalui wawancara dan survei. *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur kegunaan atau pengujian dari *prototype*. Dengan begitu, hasil akhir pengujian dari *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat dengan nilai akhir skor 73 menunjukkan bahwa rancangan aplikasi ini layak untuk digunakan menurut *abjective rating*. Kesimpulan Tugas Karya Akhir pada prototipe aplikasi ini dirancang menggunakan metode *design sprint* yang mencakup lima tahap untuk merancang tujuh belas layar aplikasi secara efektif.

Kata kunci : *Prototype*, Aplikasi Pemesanan makanan sehat, *Design Sprint*, *System Usability Scale*, Pola makan sehat

## **ABSTRACT**

*Name : Rizky Febriana Akbar  
NIM : 0110220145  
Study Program : Informatics Engineering  
Title : Prototype Design of Mobile-Based Healthy Food Ordering Application Using Figma Design Tools*

*With the rapid advancement of technology and information in the current digital era, awareness of the importance of healthy eating patterns is increasing among the public. By utilizing Figma design tools, the author presents a solution that aligns with evolving trends to facilitate the public in using a healthy food ordering application. Additionally, the design sprint method is employed as an approach to solve problems quickly, acting as a connector in the application interface design process. This study involves understanding user needs through interviews and surveys. The System Usability Scale (SUS) is used to measure the usability or testing of the prototype. Consequently, the final test results of the healthy food ordering application prototype, with a final score of 73, indicate that the application design is suitable for use according to objective ratings. In conclusion, this final project prototype application is designed using the design sprint method, which includes five stages to effectively design seventeen application screens.*

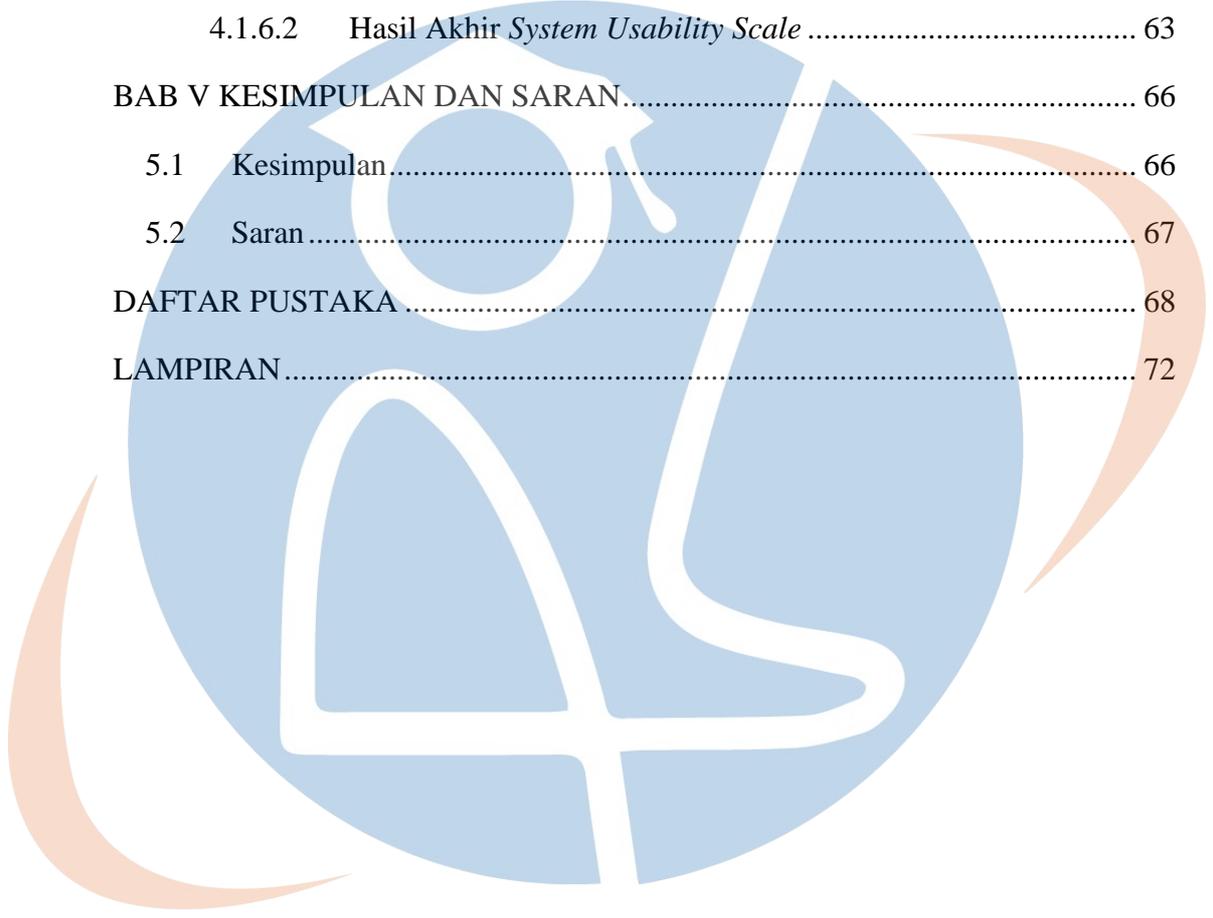
*Key words : Prototype, healthy food ordering applications, Design Sprint, System Usability Scale, Healthy eating habits*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1 Makanan Sehat .....	5
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	6
2.3 <i>Prototype</i> .....	6
2.4 <i>User Interface (UI)</i> .....	8
2.5 <i>User Experience (UX)</i> .....	8
2.6 <i>Design Sprint</i> .....	9

2.7	<i>Usability</i> .....	10
2.8	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
2.9	Figma.....	13
2.10	Penelitian Terkait.....	14
2.11	Posisi Penelitian.....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		21
3.1	Tahapan penelitian .....	21
3.2	Rancangan Penelitian .....	23
3.2.1	Jenis Penelitian.....	23
3.2.2	Metode Analisis Data.....	23
3.2.3	Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.4	Lingkungan Pengembangan.....	25
3.2.4.1	Lokasi Penelitian.....	25
3.2.4.2	Alat dan bahan .....	25
3.2.5	Metode Pengujian.....	26
3.2.6	Metode Implementasi dan Evaluasi .....	26
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI</b> .....		27
4.1	Rancangan dan Implementasi.....	27
4.1.1	Analisis Sistem.....	27
4.1.2	<i>Understand</i> .....	27
4.1.2.1	Kuesioner.....	28
4.1.2.2	Wawancara.....	39
4.1.3	<i>Diverge</i> .....	46
4.1.3.1	Kriteria Pengguna .....	46
4.1.3.2	<i>User Persona</i> .....	46
4.1.4	<i>Decide</i> .....	49

4.1.4.1	<i>User Flow</i> .....	49
4.1.4.2	<i>Wireframe</i> .....	51
4.1.5	<i>Prototype</i> .....	56
4.1.6	<i>Validate</i> .....	62
4.1.6.1	<i>Score System Usability Scale</i> .....	63
4.1.6.2	<i>Hasil Akhir System Usability Scale</i> .....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....		68
LAMPIRAN.....		72



STT - NF

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Proses Pembuatan <i>Prototype</i> .....	7
Gambar 2. 2 Metode <i>Design Sprint</i> .....	9
Gambar 2. 3 <i>Score SUS</i> .....	12
Gambar 3. 1 Diagram Alir Tahapan Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	28
Gambar 4. 2 Grafik Umur Responden .....	29
Gambar 4. 3 Grafik Domisili Responden.....	30
Gambar 4. 4 Grafik Pekerjaan Responden.....	31
Gambar 4. 5 Grafik Responden Pernah Menggunakan <i>Platform</i> Makanan Sehat	31
Gambar 4. 6 Responden yang "tidak pernah" tertarik gunakan <i>platform</i> pemesanan makanan sehat .....	32
Gambar 4. 7 Kuliatas layanan yang baik pada <i>platform</i> pemesanan makanan sehat .....	33
Gambar 4. 8 Grafik <i>Platform</i> yang serupa sudah memiliki tampilan menarik .....	34
Gambar 4. 9 Grafik <i>platform</i> pemesanan makanan sehat serupa menyediakan layanan defisit kalori .....	35
Gambar 4. 10 Grafik <i>Platform</i> serupa dapat digunakan dengan mudah .....	36
Gambar 4. 11 Grafik <i>Platform</i> Pemesanan Makanan sehat yang Serupa dapat diakses dengan cepat .....	37
Gambar 4. 12 Grafik <i>Platform</i> Pemesanan Makanan Sehat yang serupa sudah inovatif .....	38
Gambar 4. 13 <i>User Persona</i> Hema Rasyid Chandra .....	47
Gambar 4. 14 <i>User Persona</i> Muhamad Rafi Naufal.....	47
Gambar 4. 15 <i>User Persona</i> Elsyifa Siti Maryam .....	48
Gambar 4. 16 <i>User Persona</i> Chika Aulia Zahwa .....	48
Gambar 4. 17 <i>User Persona</i> Arni Rahayu Suryani.....	49
Gambar 4. 18 <i>User flow</i> Pencarian Makanan Sehat.....	49
Gambar 4. 19 <i>User Flow</i> Pemesanan Makanan Sehat .....	50
Gambar 4. 20 <i>User flow</i> Kategori Menu Makanan Sehat .....	51
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Fitur <i>Register</i> dan <i>Login</i> .....	52

Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> Tampilan Home.....	52
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> Kategori Menu dan paket menu makanan.....	53
Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Artikel .....	53
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian Menu .....	54
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Konfirmasi Makanan .....	54
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran.....	55
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Menunggu Pesanan dan Pesanan Diterima .....	55
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Rating Makanan .....	56
Gambar 4. 30 <i>Wireframe Profile</i> .....	56
Gambar 4. 31 <i>Dashboard</i> Utama .....	57
Gambar 4. 32 <i>Prototype</i> Halaman <i>Register &amp; Login</i> .....	57
Gambar 4. 33 <i>Prototype</i> Halaman Home .....	58
Gambar 4. 34 <i>Prototype</i> paket dan menu detail.....	59
Gambar 4. 35 <i>Prototype</i> Pencarian Menu .....	59
Gambar 4. 36 <i>Prototype</i> Konfirmasi Pesanan Makanan.....	60
Gambar 4. 37 <i>Prototype</i> Pembayaran .....	61
Gambar 4. 38 <i>Prototype</i> Proses Pesanan.....	61
Gambar 4. 39 <i>Prototype</i> halaman <i>rating</i> dan <i>profile</i> .....	62

STT - NF

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Pertanyaan SUS .....	12
Tabel 2. 2 Penelitian Terkait .....	17
Tabel 2. 3 Posisi Penelitian .....	18
Tabel 4. 1 List Pertanyaan Wawancara.....	39
Tabel 4. 2 Pertanyaan Wawancara Hema Rasyid Chandra.....	40
Tabel 4. 3 Pertanyaan Wawancara Elsyifa Siti Maryam.....	41
Tabel 4. 4 Pertanyaan Wawancara Muhamad Rafi Naufal .....	42
Tabel 4. 5 Pertanyaan Wawancara Chika Aulia Zahwa.....	43
Tabel 4. 6 Pertanyaan Wawamcara Arni Rahayu Suryani .....	44
Tabel 4. 7 Inti Permasalahan.....	45
Tabel 4. 8 Kriteria Pengguna .....	46
Tabel 4. 9 Opsi Respon SUS.....	63
Tabel 4. 10 Score Hasil SUS.....	64
Tabel 4. 11 <i>Abjective Rating</i> .....	65

STT - NF

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### 1.1 Latar belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pada era digital saat ini, kesadaran akan pentingnya pola makan sehat semakin meningkat di kalangan masyarakat. Dampak dari pola makan yang tidak sehat dan kurangnya aktivitas fisik tersebut telah menciptakan masalah kesehatan serius di masyarakat, salah satunya adalah tingginya angka obesitas. Obesitas atau kelebihan berat badan merujuk pada kondisi di mana seseorang memiliki berat badan yang melampaui batas normal dan berpotensi menjadi obesitas[1].

Menurut survei statistik yang dirilis oleh Kementerian Kesehatan (Kemenkes, 2018) di Indonesia sekitar 13,5% dari populasi dewasa yang berusia 18 tahun ke atas mengalami kelebihan berat badan, sedangkan 28,7% mengalami obesitas, yang ditandai dengan memiliki Indeks Massa Tubuh ( $IMT \geq 25$ ). Sementara itu, pada anak-anak yang berusia antara 5 hingga 12 tahun, sekitar 18,8% mengalami kelebihan berat badan dan 10,8% mengalami obesitas[2].

Obesitas juga disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya aktivitas fisik, ketidakseimbangan pola makan, sering mengonsumsi makanan cepat saji dan kecenderungan untuk melewati waktu sarapan. Risiko kelebihan berat badan meningkat karena konsumsi makanan tinggi lemak yang berlangsung dalam jangka yang waktu lama tanpa disertai oleh aktivitas fisik yang cukup untuk membakar energi[3].

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, diperlukan tindakan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga pola makan sehat dan gaya hidup aktif di tengah masyarakat, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama melalui *platform mobile* yang memiliki cakupan yang luas dan mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat.

Dalam hal ini, dirancanglah “*prototype* aplikasi makanan sehat” yang bertujuan untuk memberikan layanan makanan sehat kepada pengguna untuk mengatur pola makan sehat dan aktifitas fisik yang lebih baik. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur yang interaktif dan informatif, seperti rencana memakan makanan yang sehat berdasarkan kebutuhan nutrisi pengguna, serta program-program latihan fisik yang dapat disesuaikan dengan kondisi dan preferensi pengguna. Pengguna juga akan dapat melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap pola makan.

Dengan memanfaatkan desain *tools* figma penulis menghadirkan sebuah solusi yang sesuai dan mengikuti tren yang telah berkembang untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakan aplikasi pemesanan makanan sehat, serta dengan menggunakan metode *design sprint* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat, dan berperan sebagai penghubung dalam proses perancangan antarmuka aplikasi. Metode ini melibatkan langkah-langkah seperti pengumpulan data, identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, serta pencarian solusi optimal yang dapat disajikan kepada pengguna[4].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancangan *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* menggunakan desain *tools* figma?
2. Bagaimanakah tanggapan pengguna terhadap *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* menggunakan desain *tools* figma?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini. Adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* menggunakan desain *tools* figma.
2. Mengetahui tanggapan pengguna terhadap *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* menggunakan desain *tools* figma.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Menghasilkan *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* yang menggunakan desain *tools* figma dapat diterima dan mudah digunakan oleh pengguna.
2. Menghasilkan karya tulis yang dapat menjadi salah satu rujukan bagi siapapun yang ingin melakukan perancangan *prototype* aplikasi berbasis *mobile* ataupun penelitian sejenis.

#### 1.5 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Pada penelitian ini penulis hanya merancang untuk bagian *prototype* nya saja untuk *front end* dan *back end* akan di kerjakan pada penelitian berikutnya
2. Pada penelitian ini penulis berfokus merancang sebuah fitur varian menu makanan sehat.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

##### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada pembuka bab yang menjelaskan tentang masalah orang yang kelebihan berat badan atau obesitas, faktor-faktor penyebab terjadinya obesitas dan solusi pembuatan prototipe aplikasi pemesanan makanan sehat. Bagian ini mencakup pengantar yang menjadi landasan dari penelitian ini, perumusan masalah yang timbul dari pertanyaan pengantar, tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, batasan-batasan penelitian, dan sistematika penulisan

##### 2. BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang teori-teori mengenai perancangan UI/UX dengan menggunakan metode *design sprint* yang di ambil dalam penelitian ini.

### 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

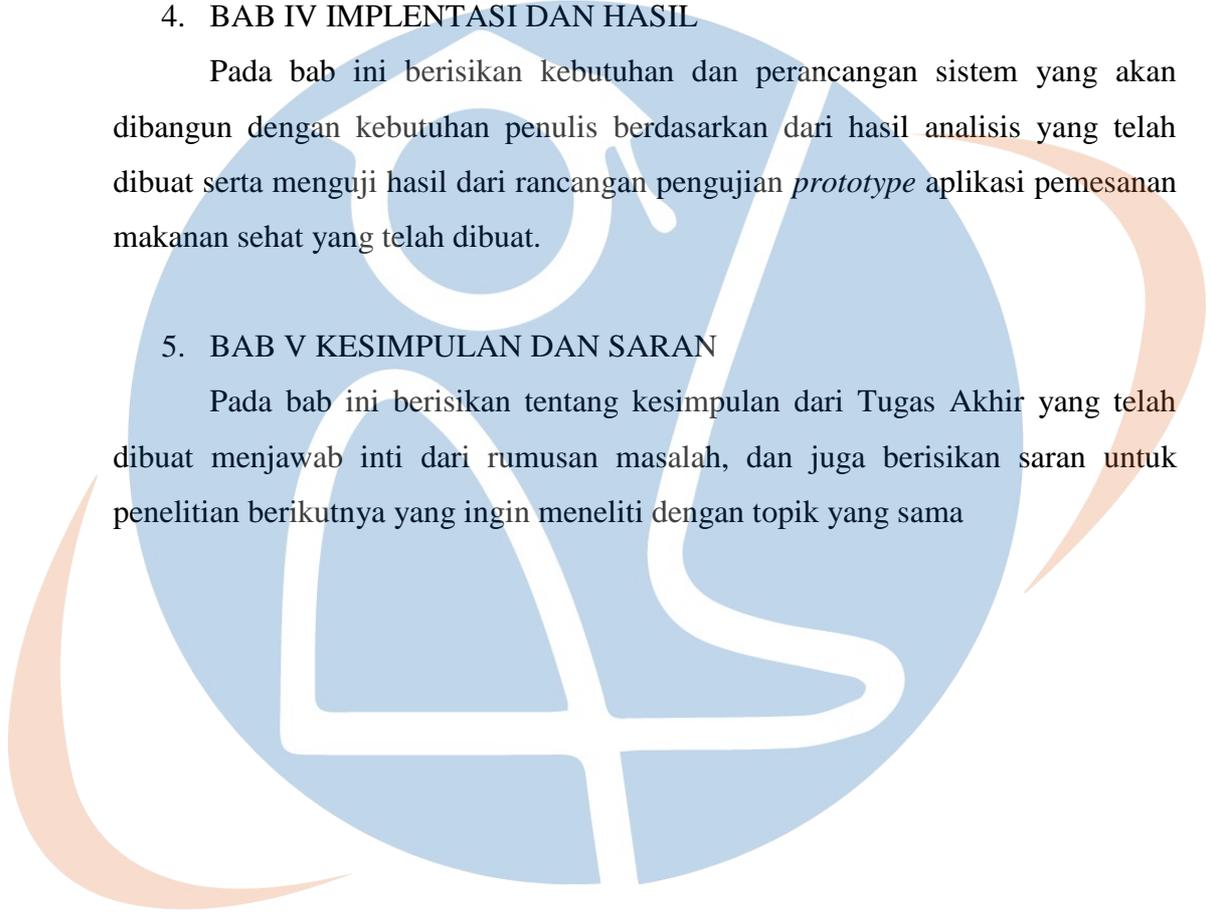
Pada bab ini menjelaskan tahapan dari penulis dalam melakukan penelitian mulai tahapan dengan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dan untuk metode analisis dari penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

### 4. BAB IV IMPLENTASI DAN HASIL

Pada bab ini berisikan kebutuhan dan perancangan sistem yang akan dibangun dengan kebutuhan penulis berdasarkan dari hasil analisis yang telah dibuat serta menguji hasil dari rancangan pengujian *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat yang telah dibuat.

### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari Tugas Akhir yang telah dibuat menjawab inti dari rumusan masalah, dan juga berisikan saran untuk penelitian berikutnya yang ingin meneliti dengan topik yang sama



STT - NF

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

Pada bab ini akan menjelaskan definisi-definisi dan kajian literatur serta penelitian terkait untuk membantu penyusunan dari tugas akhir ini.

#### **2.1 Makanan Sehat**

Makanan sehat adalah makanan yang mengandung nutrisi penting yang dibutuhkan oleh tubuh untuk menjaga kesehatan dan mendukung pertumbuhan. Makanan sehat harus bersih dan mengandung keseimbangan zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Konsumsi makanan tersebut setiap hari tanpa mengandung bahan berbahaya akan memberikan manfaat kesehatan dan menjadi sumber gizi yang dapat mempengaruhi fungsi organ tubuh melalui aktivitas seperti gerakan, penglihatan, pendengaran, dan lainnya. Ketika tubuh kekurangan asupan gizi yang mencukupi, kondisi gizi dapat memburuk, menyebabkan kurangnya energi untuk melakukan aktivitas fisik sehari-hari[5].

Makanan yang bernutrisi juga berperan sebagai sumber tenaga, bahan pembangun, perlindungan bagi tubuh, serta mengatur keadaan tubuh. Oleh sebab itu, untuk memenuhi berbagai fungsi tersebut, kita perlu mengonsumsi makanan yang kaya gizi. Makanan bernutrisi mengandung zat-zat esensial yang diperlukan oleh tubuh, seperti karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air. Berikut makanan sehat yang mengandung beberapa zat penting :

##### **1. Karbohidrat**

Karbohidrat, yang terdapat dalam makanan nabati seperti beras, jagung, dan umbi-umbian, adalah sumber energi utama untuk tubuh. Selain memberi energi, karbohidrat menyediakan rasa kenyang dan menyimpan cadangan energi dalam bentuk lemak.

##### **2. Protein**

Protein terdiri dari asam amino dan memiliki beberapa fungsi, seperti memperbaiki jaringan yang rusak, mendukung pertumbuhan, dan berperan sebagai antibodi yang meningkatkan kekebalan tubuh.

### 3. Lemak

Lemak ditemukan dalam makanan hewani dan nabati dan memiliki beberapa peran, termasuk sebagai sumber energi, pelindung organ, pembentuk sel, sumber asam lemak esensial, penyedia rasa kenyang dan nikmat, serta menjaga suhu tubuh.

### 4. Energi

Energi merupakan produk dari metabolisme karbohidrat, protein, dan lemak, yang berperan sebagai sumber tenaga untuk metabolisme tubuh, pertumbuhan, dan aktivitas fisik.

### 5. Vitamin

Vitamin yang banyak terdapat dalam buah dan sayuran berperan dalam menjaga sistem kekebalan tubuh. Konsumsi harian yang sehat mencakup 400g buah dan sayuran, dengan perincian 250g sayuran dan 150g buah, untuk mempertahankan gaya hidup sehat[6].

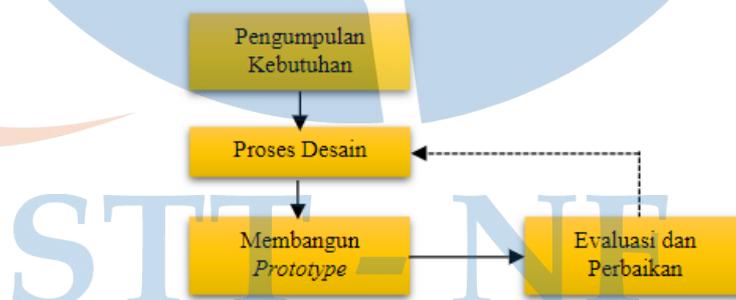
## 2.2 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dapat diakses melalui *smartphone*, komputer pribadi, atau tablet. Aplikasi *mobile* memiliki tujuan khusus untuk meningkatkan kinerja pada perangkat *mobile*[7]. Mereka juga disesuaikan untuk digunakan pada *platform mobile* seperti IOS, Android, atau Windows Mobile. Biasanya, aplikasi *mobile* menampilkan antarmuka pengguna dengan cara interaksi yang unik, yang sudah disediakan oleh *platform mobile*. Mereka juga mampu beroperasi dengan sumber daya berbasis web, memberikan akses ke berbagai informasi yang relevan dengan aplikasi tersebut. Aplikasi *mobile* bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses layanan internet melalui perangkat *mobile* mereka. Selain itu, aplikasi *mobile* memiliki kemampuan untuk memproses data secara lokal untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengatur informasi sesuai dengan *platform mobile* yang digunakan[8].

## 2.3 *Prototype*

*Prototype* merupakan representasi fisik awal dari suatu objek yang direncanakan untuk diproduksi secara keseluruhan. Sebagai contoh, *prototype* mencerminkan bentuk dan ukuran objek yang akan diproduksi dan berguna sebagai landasan untuk penelitian serta pengembangan berikutnya. Selain itu, *prototype* juga berfungsi sebagai alat laboratorium yang digunakan dalam konteks pendidikan[9].

Namun, proses *prototyping* juga mencakup langkah yang cepat menuju pembangunan *prototype*, yang kemudian dievaluasi oleh pengguna dan analisis desain untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak secara efektif. *Prototype* disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga memungkinkan pengembang memahami dengan lebih jelas dan detail apa yang perlu dilakukan. Setelah empat tahap *prototyping* selesai, langkah berikutnya adalah pembuatan atau desain produk yang sebenarnya. proses *prototyping* melibatkan langkah yang cepat menuju pembuatan *prototype*, yang kemudian dievaluasi oleh pengguna dan analisis desain untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak secara efektif. *Prototype* diadaptasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, memungkinkan pengembang memahami dengan lebih jelas dan rinci apa yang perlu dilakukan. Setelah empat tahap *prototyping* selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan atau desain produk yang sebenarnya[10].



**Gambar 2. 1** Alur Proses Pembuatan Prototype

( Sumber : <https://djournals.com/> )[11]

Berdasarkan gambar 2.1 proses pengumpulan kebutuhan menghubungkan interaksi antara pengembang dan pelanggan untuk mengidentifikasi tujuan utama dari pengembangan perangkat lunak serta menetapkan kerangka dasar kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Desain difokuskan pada merepresentasikan

aspek-aspek perangkat lunak dari sudut pandang pengguna, termasuk masukan, proses, dan tampilan *output*[10].

#### **2.4 User Interface (UI)**

*User Interface* (UI) meliputi semua bentuk input dan output yang secara langsung berinteraksi dengan pengguna dalam suatu sistem informasi. UI tidak hanya terbatas pada *input* dan *output*, tetapi juga merupakan bagian integral dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang dapat dilihat, didengar, diraba, dikomunikasikan, atau dipahami langsung oleh individu lain. UI berperan sebagai elemen yang tak terpisahkan dari aplikasi karena menghubungkan aplikasi dengan pengguna, memberikan kenyamanan, dan menciptakan pengalaman interaksi yang sederhana, sehingga dapat mengukur minat pengguna dalam menggunakan aplikasi. Menurut beberapa definisi dari para ahli, antarmuka pengguna dapat dijelaskan sebagai komponen dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang melibatkan pengguna, menciptakan aplikasi atau perangkat lunak yang mudah digunakan dan dipahami secara langsung oleh pengguna[12].

#### **2.5 User Experience (UX)**

*User experience* (UX) merujuk pada pengalaman yang dirasakan oleh individu saat mereka menggunakan suatu produk. UX bersifat dinamis, yang berarti bahwa saat seseorang berinteraksi dengan produk atau setelah menyelesaikan penggunaannya, keadaan internal dan emosional pengguna dapat mengalami perubahan. Komponen-komponen dalam UX mencakup :

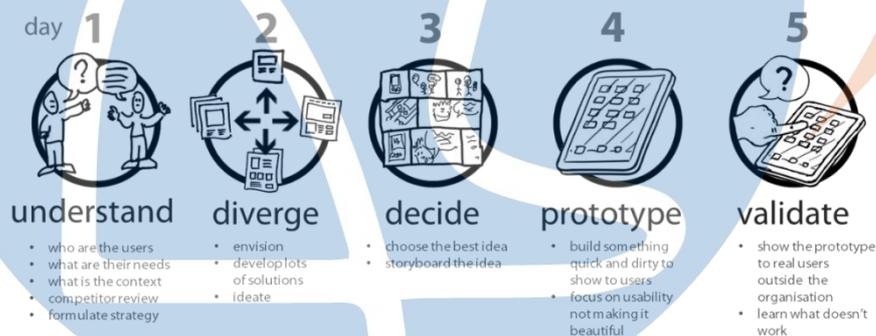
- 1) Nilai, yang menunjukkan bahwa fitur yang ada harus memiliki nilai dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena UX bertujuan untuk menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan pengguna sehingga memiliki nilai.
- 2) Kegunaan, menunjukkan bahwa produk yang dibuat harus berguna bagi penggunanya, karena pada dasarnya tujuan utama produk adalah untuk digunakan oleh pengguna.
- 3) Daya Tarik, menunjukkan bahwa produk yang dibuat harus menarik hati pengguna, dengan kata lain, harus memiliki daya tarik emosional. Dengan

adanya ketertarikan pengguna terhadap produk, ini menandakan bahwa produk tersebut memiliki UX yang baik.

- 4) Kemudahan Penggunaan, menunjukkan bahwa UX yang baik memberikan kemudahan kepada pengguna. Oleh karena itu, produk yang dibuat harus mudah diakses dan digunakan oleh pengguna[13].

## 2.6 Design Sprint

*Design sprint* merupakan pendekatan untuk merancang konsep produk, sistem, layanan, atau aplikasi, serta membuat prototipe dengan melibatkan 5 tahap. Setiap tahap memiliki tujuan untuk menciptakan ide-ide kreatif yang *prototype* yang kemudian akan diuji oleh pengguna terkait. Pengujian ini dilakukan untuk menilai kebutuhan, tingkat kenyamanan, dan kepuasan pengguna yang menjadi target dari aplikasi atau sistem yang sedang dikembangkan[14].



Gambar 2. 2 Metode Design Sprint

( Sumber : <https://www.jagoanhosting.com/> ) [15]

Berdasarkan Gambar 2.2 terdapat lima tahapan pada metode *design sprint*. Pada tahapan pertama yaitu (1) *Understand*, Pada tahap ini proses dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, menetapkan target pengguna, dan merumuskan hasil yang diharapkan untuk memecahkan permasalahan serta memenuhi kebutuhan pengguna (2) *Diverge*, Sebelum memasuki tahap keputusan, terlebih dahulu dilakukan tahap *divergen*, di mana solusi yang telah dibuat diperdalam dan diprediksi masalah-masalah yang mungkin muncul dari solusi tersebut, (3) *Decide*, Pada tahap ini, solusi yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan ditentukan. Pemilihan solusi dapat dilakukan melalui voting atau

pemungutan suara, (4) *Prototype*, selanjutnya dibuat suatu bentuk fisik dari ide atau solusi yang telah dipilih, baik berupa catatan yang ditempel di dinding, objek fisik, atau *storyboard*, (5) *Validate* pada tahap terakhir, dilakukan uji coba terhadap pengguna menggunakan prototipe yang telah dibuat. Pengujian ini tidak hanya ditujukan untuk pengguna, tetapi juga dapat melibatkan pemangku kepentingan atau ahli di bidang tertentu[16].

## 2.7 Usability

*Usability* adalah tingkat kemudahan penggunaan sebuah aplikasi dan pencapaian tujuan pengguna dengan mudah. Secara sederhana, sebuah aplikasi dianggap memiliki *usability* yang baik jika mudah digunakan dan dapat mencapai fungsi atau tujuan penggunaannya sesuai harapan[17]. Terdapat beberapa aspek yang perlu dipenuhi dalam *usability*, antara lain:

1. Efektivitas Penggunaan (*Effectiveness*)

Sebuah produk harus dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan baik, atau dengan kata lain, seberapa efektif suatu produk dalam menyelesaikan tugas yang diperlukan.

2. Efisiensi Penggunaan (*Efficiency*)

Efisiensi berkaitan dengan seberapa cepat pengguna dapat mencapai tujuan saat menggunakan produk.

3. Keamanan Penggunaan (*Safety*)

Keamanan mencakup bagaimana pengguna merasa aman saat menggunakan produk dan adanya langkah-langkah pencegahan untuk melindungi pengguna dari situasi berbahaya.

4. Kegunaan Produk (*Utility*)

Kegunaan menilai sejauh mana produk dapat memberikan fungsi yang bermanfaat, memungkinkan pengguna untuk melakukan apa yang dibutuhkan atau diinginkan.

5. Kemudahan Pembelajaran (*Learnability*)

Produk dianggap mudah digunakan jika pengguna dapat mempelajarinya dengan cepat tanpa memerlukan waktu yang berlebihan.

6. Kemudahan Pembelajaran (*Learnability*)

Produk dianggap mudah digunakan jika pengguna dapat mempelajarinya dengan cepat tanpa memerlukan waktu yang berlebihan.

#### 7. Kemudahan Ingatan (*Memorability*)

Pengguna yang telah memiliki pengalaman sebelumnya dengan suatu produk dapat dengan mudah mengingat cara penggunaan produk tersebut. Secara umum, terdapat tiga aspek utama dalam *User Experience* (UX), yaitu pengguna yang terlibat, interaksi pengguna dengan produk atau sistem, dan pengalaman menarik yang dialami oleh pengguna yang dapat diamati dan diukur[18].

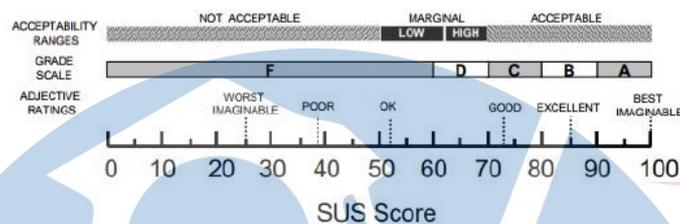
### 2.8 *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale (SUS)* dirancang oleh John Brooke pada tahun 1996. SUS digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna dengan cara memberikan kuesioner resmi kepada pengguna setelah menggunakan aplikasi. SUS berguna untuk evaluasi cepat mengenai pendapat pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem yang mereka gunakan[19]. SUS merupakan skala likert yang sederhana dengan responden diharuskan menjawab tingkat kesetujuan dan ketidaksetujuan dalam skala 5 atau 7 poin[20]. Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut :

1. Hasil nilai pernyataan nomor ganjil yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
2. Angka 5 dikurangi dengan hasil nilai pernyataan nomor genap yang diperoleh.
3. Kemudian jumlahkan semua nilai pertanyaan dalam bentuk angka genap dan ganjil selanjutnya dikalikan dengan 2,5[21].

Dari analisis jumlah skor rata-rata *System Usability Scale (SUS)*, skor dapat dianalisis dan dikategorikan berdasarkan kategori penerimaan (*acceptability*), skala nilai (*grade scale*), dan penilaian kata sifat (*adjective rating*) dengan interval 10. Skala 1 hingga >10 masuk dalam kategori *worst imaginable*, skor >10 hingga 20 masuk dalam kategori *awful*, skor >20 hingga >30 masuk dalam kategori *poor*, skor >30 hingga >50 masuk dalam kategori

ok, skor >50 hingga >70 masuk dalam kategori *good*, skor >70 hingga >80 masuk dalam kategori *excellent*, dan skala >80 hingga >90 masuk dalam kategori *best imaginable*. Data yang telah diperoleh berupa skor rata-rata menggunakan metode SUS dapat diinterpretasikan dengan menggunakan skala berikut ini[21].



**Gambar 2.3** Score SUS

( Sumber: <https://www.edisusilo.com/>)[22]

Berikut rumus perhitungan skor SUS:

$$\text{Skor SUS} = ((R1-1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) (R9 - 1) + (5 - R10)) \times 2,5[23].$$

Dalam penelitian yang telah dilakukan, skor rata-rata *System Usability Scale* adalah 68. Jika nilai rata-rata dari pengujian *System Usability Scale* melebihi 68, maka sistem dianggap pantas untuk dikembangkan dan digunakan. Sebaliknya, jika nilai rata-rata di bawah 68, sistem memerlukan pembaruan terhadap desainnya dan pengujian ulang[24]. Adapun dalam metode SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 jawaban pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1** Daftar Pertanyaan SUS

( Sumber : [www.jurnal.itscience.org](http://www.jurnal.itscience.org) ) [25]

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir menggunakan sistem ini lagi	1-5
2	Saya merasa sistem ini sulit digunakan	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1-5

6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1-5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

## 2.9 Figma

Pada tahun 2016, Figma dirilis sebagai alat desain pionir yang memanfaatkan keunggulan dan kemudahan aksesibilitas web dengan menawarkan fitur canggih yang sebanding dengan aplikasi aslinya. Figma, sebagai aplikasi desain digital dan *tools prototype*, sering digunakan untuk menciptakan desain web, aplikasi, atau antarmuka lainnya. Figma dikenal sebagai alat desain antarmuka yang mendukung kolaborasi dan keunggulan utamanya adalah fitur kolaborasi *real-time* yang mengesankan banyak orang. Meskipun banyak alat desain lainnya kini telah mengadopsi fitur kolaborasi, Figma menjadi pionir dalam menghadirkannya. Figma menyediakan berbagai *tools*, di antaranya sebagai berikut :

### 1. *Frame*

Digunakan untuk membuat bingkai pada canvas seperti desktop, smartphone, dan lain-lain.

### 2. *Shape Tools*

Tempat yang menyediakan beberapa shape seperti rectangle, line, arrow, ellipse, polygon, dan star.

### 3. *Image*

Digunakan untuk mengimpor gambar dan mengedit gambar.

### 4. *Resize*

Tempat yang disediakan untuk mengatur ukuran frame, shape, atau gambar.

### 5. *Color Picker*

Digunakan untuk memilih warna dengan menyesuaikan warna yang kita gunakan sebelumnya[26].

## 2.10 Penelitian Terkait

Penelitian ini tidak bersifat baru secara keseluruhan, namun terdapat penelitian terkait sebelumnya yang telah dilakukan. Berikut adalah tabel yang memuat informasi tentang penelitian terkait yang telah dijadikan acuan oleh peneliti sebelumnya :

- 1) Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ajeng Rohani Ridwansyah, Chandra Dinata, Nabila Savitri, Nadiya Rahmawati, Natasya Herdiana, Abdul Rahman berjudul "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Nutrizecom dengan Metode Design Thinking" bertujuan untuk mengembangkan desain UI/UX aplikasi Nutrizecom menggunakan pendekatan *design thinking* guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi Nutrizecom dirancang khusus untuk membantu individu yang ingin mengintegrasikan makanan sehat ke dalam program diet mereka dengan menyediakan opsi pemesanan makanan berdasarkan informasi kalori dan lemak. Penerapan metode *design thinking* bertujuan untuk menciptakan solusi inovatif terhadap tantangan yang dihadapi dalam aplikasi tersebut. *Design thinking* merupakan metode kolaboratif yang menggabungkan berbagai ide dari berbagai bidang untuk menemukan solusi inovatif terhadap permasalahan yang ada. Metode ini melibatkan serangkaian langkah, seperti empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian, yang digunakan dalam pengembangan desain UI/UX aplikasi Nutrizecom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 25 responden yang berpartisipasi dalam uji coba aplikasi Nutrizecom, 18 responden atau 72% menunjukkan minat terhadap kemudahan pembelian melalui aplikasi tersebut. Mereka menilai bahwa aplikasi ini memudahkan dalam memesan makanan sehat untuk kebutuhan diet serta memungkinkan mereka melihat detail pesanan mereka.[27].
- 2) Penelitian kedua yang dilakukan oleh Dina Meysa Muysarofah yang berjudul "Perancangan *Design UI/UX* Aplikasi Monitoring Perkembangan Anak Menggunakan Metode *Design Sprint*" Penelitian ini memiliki tujuan

untuk mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna Aplikasi Pemantauan perkembangan anak di RA Melati dengan menggunakan pendekatan *design sprint*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung pada kegiatan di RA Melati, wawancara dengan pihak terkait, dan telaah literatur dari berbagai sumber. Proses perancangan aplikasi melibatkan langkah-langkah *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Uji kegunaan dilakukan dengan melibatkan 10 partisipan di lokasi penelitian di RA Melati. Tahap pengembangan dilakukan menggunakan metode *design sprint*, yang melibatkan langkah-langkah pemahaman kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi, memilih solusi terbaik, membuat prototipe, dan menguji kegunaan untuk memastikan kesuksesan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan adalah wanita dan sebagian besar dari mereka berusia dewasa. Informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan uji kegunaan digunakan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi yang lebih mudah digunakan[14].

- 3) Penelitian terkait ketiga dilakukan oleh Nafisha Najib, Muhamad Rois Abidin yang berjudul “Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint” Pada penelitian ini adalah berfokus pada isi aplikasi dan *output* akhirnya. *Output* akhir penelitian ini berbentuk prototipe desain antarmuka pengguna, yang merupakan *blueprint* awal dari sebuah aplikasi. Tujuannya adalah memastikan pengguna aplikasi dapat berinteraksi dengan mudah dan nyaman, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan manusia saat ini yang didukung oleh kemajuan teknologi. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah *design sprint*. Teknik ini dikenal sebagai pendekatan solusi cepat yang membantu dalam perencanaan desain antarmuka aplikasi dengan proses pengumpulan data, identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, dan pencarian solusi terbaik untuk pengguna. Terdapat lima langkah dalam *design sprint*, yaitu: *understand* (memahami), *diverge* (ide), *decide* (keputusan), *prototype* (purwarupa), dan *validate* (validasi). Metode

ini diterapkan secara efisien dalam perancangan aplikasi komunitas virtual karate Kyokushin, dengan fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan pengembangan solusi yang sesuai. Hasil penelitian ini menghasilkan prototipe desain antarmuka pengguna untuk aplikasi komunitas virtual karate Kyokushin, yang dikenal sebagai KANKU. Dengan penerapan metode *design sprint*, penelitian berhasil mengembangkan fitur-fitur seperti profil, turnamen, dan pencarian dojo dalam aplikasi[4].

- 4) Penelitian terkait keempat yang dilakukan oleh Heni Widi Astuti, Vanishi Tiyar Nitza, Lasmi Sapalakai, Patrick Ezra Tua, Aldian Umbu Tamu Ama berjudul "Pengembangan Prototype Startup Healthy Food 'YumHealth' dengan Pendekatan Design Thinking dan Usability Testing" bertujuan untuk menilai produk atau layanan melalui uji coba kepada pengguna guna menentukan sejauh mana kinerja sistem sesuai dengan harapan pengguna. Metode *design thinking* digunakan dalam penelitian ini untuk merancang prototipe aplikasi "YumHealth". Proses *prototyping* dimulai dengan pembuatan *wireframe* berkecepatan rendah yang kemudian ditingkatkan dengan penambahan elemen visual seperti warna, ikon, gambar, dan navigasi. *Prototype* aplikasi dibuat untuk mensimulasikan interaksi pengguna dengan antarmuka pengguna secara nyata, menampilkan fitur utama seperti halaman beranda dan konsultasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara pemahaman dan praktik sehat dalam pola makan, terutama di kalangan usia produktif (25-44 tahun) di Indonesia. Mayoritas responden pernah melakukan diet atau membatasi konsumsi gula, namun banyak yang sudah tidak konsisten melakukannya. Survei juga menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia mengonsumsi serat dan vitamin secara teratur, namun masih menghadapi tantangan dalam menjaga konsistensi pola makan sehat[28].

**Tabel 2. 2** Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Metode	Hasil
1	Ajeng Rohani Ridwansyah, Chandra Dinata, Nabila Savitri, Nadiya Rahmawati, Natasya Herdiana, Abdul Rahman,2022	Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Nutrizecom Dengan Metode Design Thinking	Pemesanan Makanan Sehat	<i>Design Thinking</i>	Aplikasi Pemesanan Makanan Sehat
2	Dina Meysa Muysarofah,2023	Perancangan Design UI/UX Aplikasi Monitoring Perkembangan Anak Menggunakan Metode Design Sprint	Monitoring Perkembangan Anak	<i>Design Sprint</i>	Aplikasi Monitoring Perkembangan Anak
3	Nafisha Najib , Muhamad Rois Abidin ,2023	Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint	Karate Kyokushin	<i>Design Sprint</i>	Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin
4	Heni Widi Astuti, Vanishi Tiyar Nitza, Lasmi Sapalakai, Patrick Ezra Tua, Aldian Umbu Tamu Ama, 2024	Pengembangan Prototype Startup Healthy Food “YumHealth” dengan Pendekatan Design thinking dan Usability Testing	<i>Healthy Food</i>	<i>Design thinking</i>	Aplikasi <i>YumHealth</i>

STT - NF

## 2.11 Posisi Penelitian

Pada bagian ini, akan ada tabel yang berisi daftar penelitian yang telah dilakukan serta perkembangan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis dalam konteks penelitian tersebut.

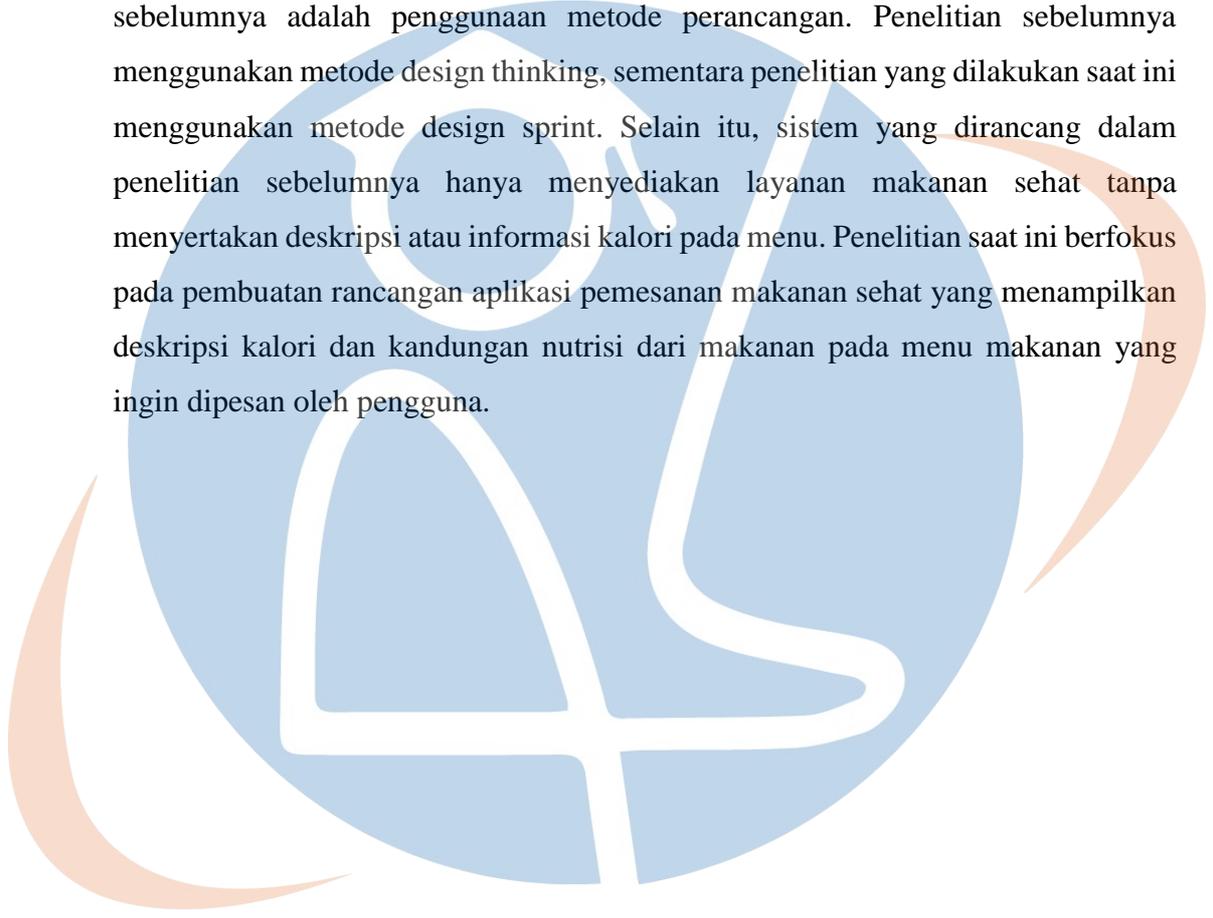
Tabel 2. 3 Posisi Penelitian

No	Nama dan Tahun	Judul	Figma	Aplikasi Pemesanan Makanan Sehat	Design Sprint	System Usability Scale
1	Ajeng Rohani Ridwansyah, Chandra Dinata, Nabila Savitri, Nadiya Rahmawati, Natasya Herdiana, Abdul Rahman,2022	Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Nutrizecom Dengan Metode Design Thinking	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Dina Meysa Muysarofah,2023	Perancangan Design UI/UX Aplikasi Monitoring Perkembangan Anak Menggunakan Metode Design Sprint	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3	Mufti Rahmat Perdana, 2021	Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Heni Widi Astuti, Vanishi Tiyyar Nitza, Lasmi Sapalakai, Patrick Ezra Tua, Aldian Uumbu Tamu Ama, 2024	Pengembangan Prototype Startup Healthy Food "YumHealth" dengan Pendekatan Design thinking dan Usability Testing	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
5	Rizky Febriana Akbar, 2024	Perancangan Prototype Aplikasi Pemensanan Makanan Sehat Berbasis Mobile Menggunakan Desain Tools Figma	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

STT - NF

Tabel 2.3 dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya kesamaan topik dengan penelitian yang sedang dikembangkan, terutama dengan penelitian oleh Heni Widi Astuti, Vanishi Tiyar Nitza, Lasmi Sapalakai, Patrick Ezra Tua, Aldian Umbu Tamu Ama tentang "Pengembangan Prototype Startup Healthy Food 'YumHealth' dengan Pendekatan Design Thinking dan Usability Testing". Yang membedakan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan metode perancangan. Penelitian sebelumnya menggunakan metode design thinking, sementara penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan metode design sprint. Selain itu, sistem yang dirancang dalam penelitian sebelumnya hanya menyediakan layanan makanan sehat tanpa menyertakan deskripsi atau informasi kalori pada menu. Penelitian saat ini berfokus pada pembuatan rancangan aplikasi pemesanan makanan sehat yang menampilkan deskripsi kalori dan kandungan nutrisi dari makanan pada menu makanan yang ingin dipesan oleh pengguna.



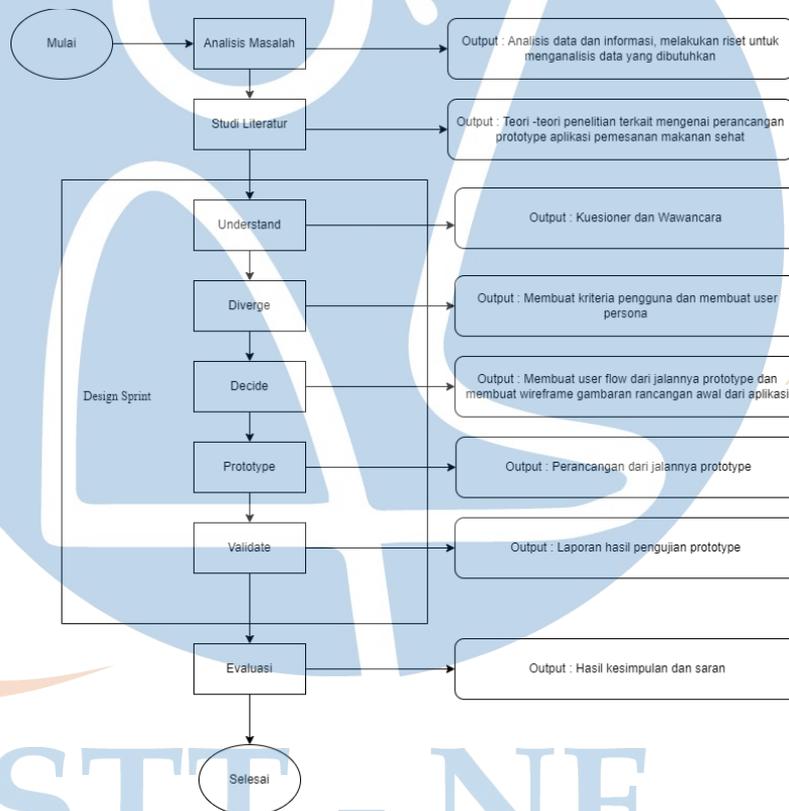
STT - NF

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, penulis akan membahas terkait tahapan penelitian dan rancangan penelitian.

### 3.1 Tahapan penelitian

. Berikut ini merupakan tahapan penelitian yang akan digunakan penulis selama proses penelitian perancangan aplikasi pemensanan makanan sehat.



**Gambar 3. 1** Diagram Alir Tahapan Penelitian

Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan penelitian dari diagram alir yang sudah dibuat sebagai berikut :

#### 1. Analisis Masalah

Proses ini bertujuan untuk melakukan analisis yang mendalam terhadap permasalahan atau kebutuhan yang akan diatasi oleh aplikasi dengan cara yang terperinci dan terinci.

## 2. Studi Literatur

Di tahap ini, penulis akan melakukan pencarian berbagai sumber referensi seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan karya karya terkait lainnya yang relevan dengan penelitiannya. Tujuannya adalah menggunakan materi referensi mendukung keakuratan dari penelitian tersebut atau yang sedang dilakukan.

## 3. *Understand*

Pada tahap ini, peneliti akan memahami masalah atau tantangan yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang akan dipecahkan.

## 4. *Diverge*

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan brainstorming atau ide-ide diuraikan berdasarkan informasi mengenai masalah dan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap *understand* yang sudah di analisis.

## 5. *Decide*

Pada tahap ini, berbagai ide alternatif solusi dieksplorasi dengan fokus untuk memilih alternatif solusi yang paling valid dan sesuai untuk diimplementasikan kepada pengguna. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dipilih dapat benar-benar memenuhi kebutuhan dan memberikan nilai tambah yang signifikan kepada pengguna saat diimplementasikan.

## 6. *Prototype*

Pada tahap ini, sebuah aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis *mobile* dirancang sebagai implementasi, dan informasi dari responden dikumpulkan melalui pengisian kuesioner.

## 7. *Validate*

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan uji coba serta proses verifikasi terhadap model awal *prototype* yang telah dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan sebelum dilakukan implementasi lebih lanjut.

## 8. Evaluasi

Pada tahap ini, akan dilakukan rangkuman atas semua aspek rancangan yang telah dibuat serta disusun rekomendasi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya guna meningkatkan pemahaman dan efektivitas dalam menghadapi tantangan yang mungkin muncul.

### 3.2 Rancangan Penelitian

#### 3.2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini diterapkan dalam menciptakan suatu produk khusus menguji efektivitasnya melibatkan dua tahap utama. Pertama, analisis kebutuhan dilakukan untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kedua, uji efektivitas dilakukan untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat berfungsi dengan baik dan diterima oleh masyarakat luas. Proses uji efektivitas juga penting untuk mengevaluasi kelayakan produk sebelum dirilis ke pasar. Sehingga hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan hanya sampai sebuah prototype yang nantinya akan di uji kembali menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)[29].

#### 3.2.2 Metode Analisis Data

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menerapkan metode analisis data kualitatif. Metode ini bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan cara menyusun gambaran yang menyeluruh dan kompleks dalam bentuk kata-kata, melaporkan pandangan mendalam dari para informan, serta dilakukan dalam konteks yang alami[30]. Metode kualitatif ini melibatkan tanggapan pengguna dalam menilai suatu produk. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh, terstruktur, dan akurat mengenai fenomena, peristiwa, atau kejadian yang sedang berlangsung.

### 3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data untuk mendukung penyelesaian tugas akhir, penulis menggunakan berbagai metode yang melibatkan penggunaan kuesioner dan wawancara. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dengan tujuan mendukung kelancaran penyelesaian penelitian akhir. Metode yang diterapkan adalah sebagai berikut :

#### 1) Studi Pustaka

Pada tahapan ini, dilakukan proses pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan laporan yang berkaitan dengan perancangan aplikasi makanan sehat. Tahapan ini mencakup upaya untuk menghimpun data dan konten relevan yang diperlukan dalam merancang aplikasi pemesanan makan sehat.

#### 2) Wawancara

Merupakan suatu proses interaksi verbal yang bertujuan untuk memperoleh informasi tertentu. Interaksi ini melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara yang bertugas untuk mengajukan pertanyaan kepada narasumber. Wawancara dapat dilakukan baik secara personal dengan satu narasumber maupun secara bersamaan dengan sejumlah narasumber dalam satu sesi[31]. Proses wawancara ini dimanfaatkan untuk mendapatkan data terkait perancangan prototype aplikasi yang memfasilitasi pemesanan makanan sehat. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi dari 5 responden untuk menguatkan pendapat dari mereka untuk mengetahui apa saja yang mereka butuhkan kepada aplikasi yang akan dirancang.

#### 3) Kuesioner (survey)

Metode tersebut merujuk pada strategi pengumpulan data di mana peneliti menggunakan serangkaian pertanyaan yang relevan dengan topik penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang diteliti melalui jawaban yang diberikan oleh responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan[32]. Kuesioner diberikan atau disebarkan kepada responden secara online dimana untuk menanyakan pengalaman pengguna dalam aplikasi pemesanan makanan yang pernah digunakan sebelumnya. Kuesioner ini akan disebarkan kepada responden yang memenuhi kriteria yang sesuai.

### 3.2.4 Lingkungan Pengembangan

#### 3.2.4.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan secara online dikediaman penulis yang beralamat Perumahan Persada Depok Blok A6/no16 RT.002 RW.018 Kel. Cimpaeun Kec. Tapos

#### 3.2.4.2 Alat dan bahan

1. Laptop DEKSTOP-USTNMK
  - Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz (4CPUs),~1.2GHz
  - RAM : 4 GB
  - System : Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 19045)

2. Microsoft Office Professional Plus 2019

Ini adalah program komputer yang digunakan oleh penulis untuk mengatur dan mengolah kata-kata dalam rangka menyusun dan menyelesaikan penulisan tugas akhir.

3. Figma

Salah satu alat yang digunakan dalam perancangan prototipe aplikasi pemesanan makanan sehat.

4. Diagrams.net

Merupakan sebuah platform online yang mendukung pembuatan diagram dan grafik untuk menyusun langkah-langkah dalam penelitian dan perancangan penelitian.

5. Google Form

Merupakan sebuah aplikasi yang membantu penulis dalam melakukan survei. Google Form digunakan untuk membuat kuesioner yang akan diisi oleh partisipan atau responden.

6. WhatsApp

Merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagikan dan mengirimkan kuesioner kepada responden sebagai bagian dari proses survei atau penelitian.

## 7. Google SpreadSheet

Merupakan sebuah *platform* yang memudahkan penulis untuk menyimpan data atau pengolahan data dari hasil kuesioner yang telah di isi responden.

### 3.2.5 Metode Pengujian

Dalam metode pengujian ini peneliti menggunakan adalah usability testing dengan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat *usability prototype*. Kuesioner *System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem dengan pertanyaan terstruktur tentang aspek kegunaan seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem diuji. Dalam hal ini membantu peneliti dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas sistem berdasarkan skor kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang diberikan oleh pengguna.

Untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, sebanyak 17 responden telah disurvei menggunakan kuesioner. Setelah mengumpulkan data, analisis dilakukan menggunakan metode SUS yang terdiri dari 10 pernyataan. Setiap responden menilai sejauh mana mereka setuju dengan masing-masing pernyataan tersebut, menggunakan skala dari 1 hingga 5, untuk mengevaluasi kegunaan sistem. Berikut ini adalah daftar lengkap 10 pernyataan yang termasuk dalam kuesioner SUS yang ditunjukkan pada tabel 2.1.

### 3.2.6 Metode Implementasi dan Evaluasi

Penulis menggunakan metode *design sprint* dalam merancang aplikasi pemesanan makanan sehat berbasis mobile. *Design sprint* adalah pendekatan praktis yang digunakan untuk menguji dan mengkonfirmasi ide berdasarkan tahapan perancangan, pengujian, pembuatan *prototype*, dan kolaborasi. Metode evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk menguji *prototype* dengan fokus pada efektivitas, efisiensi, dan kepuasan.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang bagaimana melakukan implementasi dan evaluasi pengujian sesuai dengan masalah yang diteliti

### 4.1 Rancangan dan Implementasi

#### 4.1.1 Analisis Sistem

Dalam merancang *prototype* aplikasi makanan sehat, kebutuhan sistem software meliputi penggunaan *tools* seperti Figma dan Whimsical. Figma digunakan untuk membuat desain *prototype* aplikasi dengan detail yang dibutuhkan oleh pengguna, sementara Whimsical digunakan untuk membuat *wireframe* yang memvisualisasikan struktur dan tata letak aplikasi. Pengguna harus *login* terlebih dahulu pada kedua *software* ini untuk memverifikasi identitas mereka agar akun yang digunakan dapat tersimpan dalam *project team* masing-masing, memungkinkan kolaborasi yang efisien dalam pengembangan aplikasi tersebut.

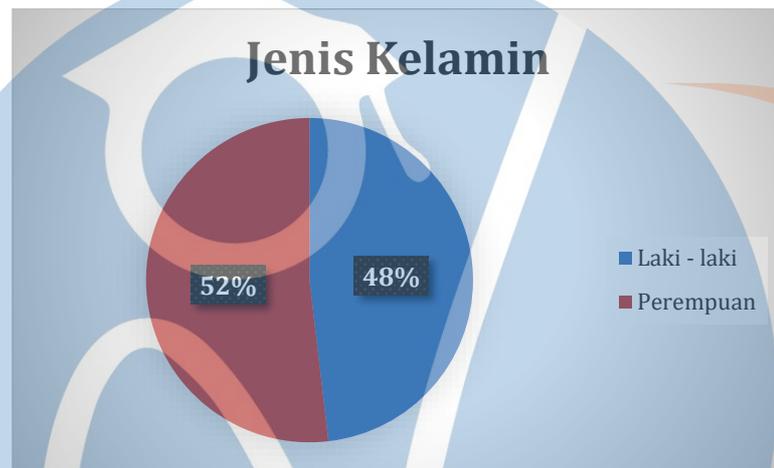
#### 4.1.2 Understand

Tahap pertama pada *design sprint* yaitu *understand* untuk menentukan target yang dapat diselesaikan pada tahap ini. Dalam proses ini, dilakukan diskusi terkait permasalahan dan menentukan calon pengguna berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada calon pengguna apakah permasalahan tersebut juga dirasakan oleh calon pengguna. Inti permasalahan yang didapat dari hasil wawancara yang mengambil 5 responden sebelumnya dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan yang tertera pada penjelasan sebelumnya. Yang dimana pada tahap ini akan memperkuat pendapat dari responden tersebut untuk menanyakan tentang pengalaman pengguna yang sebelumnya pernah menggunakan *platform* pemesanan makanan sehat.

#### 4.1.2.1 Kuesioner

Pada tahap ini, data awal dari responden dikumpulkan melalui kuesioner *online* yang bertanya mengenai pengalaman awal mereka terkait perkembangan aplikasi makanan sehat yang telah ada. Data ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat. Terdapat beberapa data kuesioner yang sudah disebar secara *online* sebagai berikut:

##### 1. Jenis Kelamin

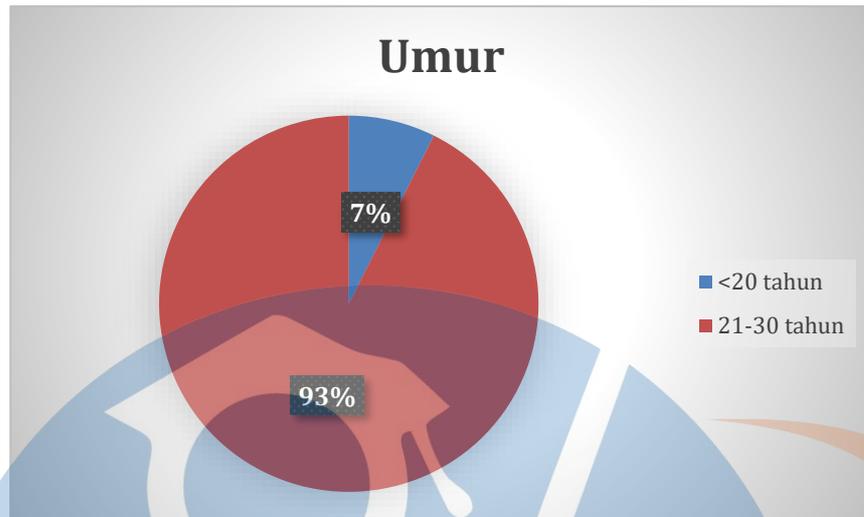


Gambar 4. 1 Grafik Jenis Kelamin Responden

Pada gambar 4.1 Data dari kuesioner online mencakup informasi mengenai jenis kelamin responden yang membedakan antara laki-laki dan perempuan yang telah mengisi formulir *Google Form*. Dari data tersebut, (48%) atau 13 orang merupakan laki-laki, sedangkan (52%) atau 14 orang merupakan perempuan yang telah mengisi formulir terkait pengalaman pengguna. Dengan demikian, total keseluruhan responden yang telah menjawab pertanyaan dari formulir *Google Form* ini adalah 27 orang.

STT - NF

## 2. Umur

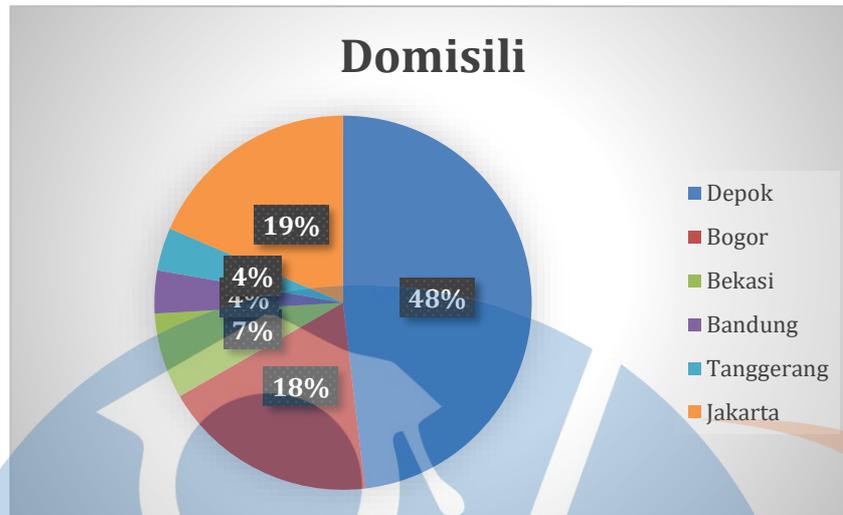


**Gambar 4. 2** Grafik Umur Responden

Pada gambar 4.2 di atas terdapat informasi dari kuesioner mengenai rentang usia responden yang telah mengisi formulir tentang pengalaman pengguna yang disebarluaskan secara online. Data menunjukkan bahwa responden yang berusia kurang dari 20 tahun hanya 7%, yang setara dengan 2 orang. Sementara itu, responden yang berusia antara 21 hingga 30 tahun mencapai 93% dengan total 25 responden. Hal ini menandakan bahwa mayoritas responden yang mengisi formulir berusia 21 tahun ke atas. Total jumlah responden yang menjawab kuesioner ini adalah 27 orang.

STT - NF

### 3. Domisili

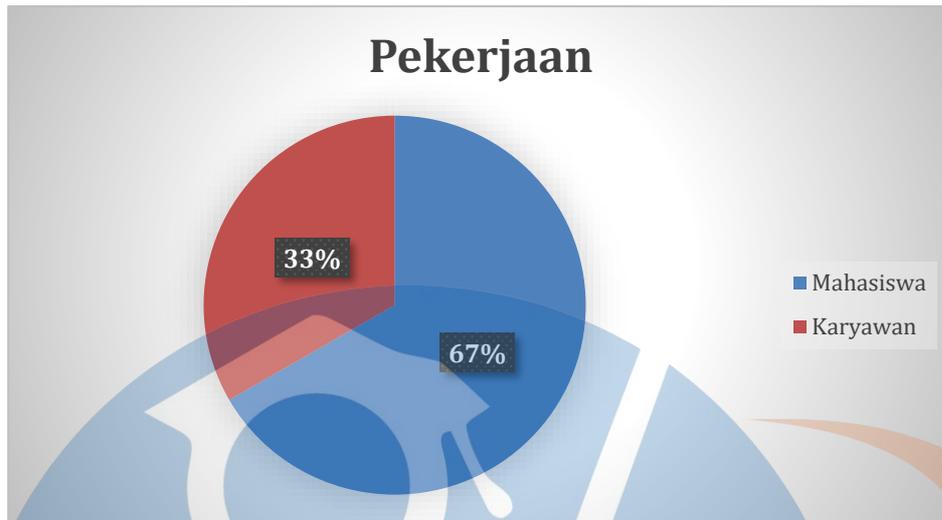


**Gambar 4.3** Grafik Domisili Responden

Pada gambar 4.3 data di atas menunjukkan lokasi domisili responden, di mana survei telah disebar melalui *online* dan diisi oleh masing-masing responden. Persentase responden menurut kota adalah sebagai berikut: Depok (48%) dengan 13 responden, Bogor (19%) dengan 5 responden, Bekasi (7%) dengan 2 responden, Bandung 4% dengan 1 responden, Tangerang (4%) tanpa jumlah responden yang disebutkan, dan Jakarta (19%) dengan 5 responden. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kota dengan jumlah responden terbanyak dalam survei ini adalah kota Depok. Total jumlah responden dalam survei ini adalah 27 orang.

STT - NF

#### 4. Pekerjaan



Gambar 4. 4 Grafik Pekerjaan Responden

Pada gambar 4.4 dari informasi di atas, terlihat bahwa data dari pekerjaan responden menunjukkan adanya mahasiswa yang telah mengisi kuesioner sebesar 69%, yang setara dengan 18 responden. Sementara itu, terdapat juga karyawan yang telah mengisi kuesioner sekitar 33%, dengan jumlah karyawan yang telah berpartisipasi sebanyak 9 responden. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam kuesioner yang disebarakan secara *online*, terdapat partisipasi dari mahasiswa dan karyawan dalam mengisi kuesioner tersebut.

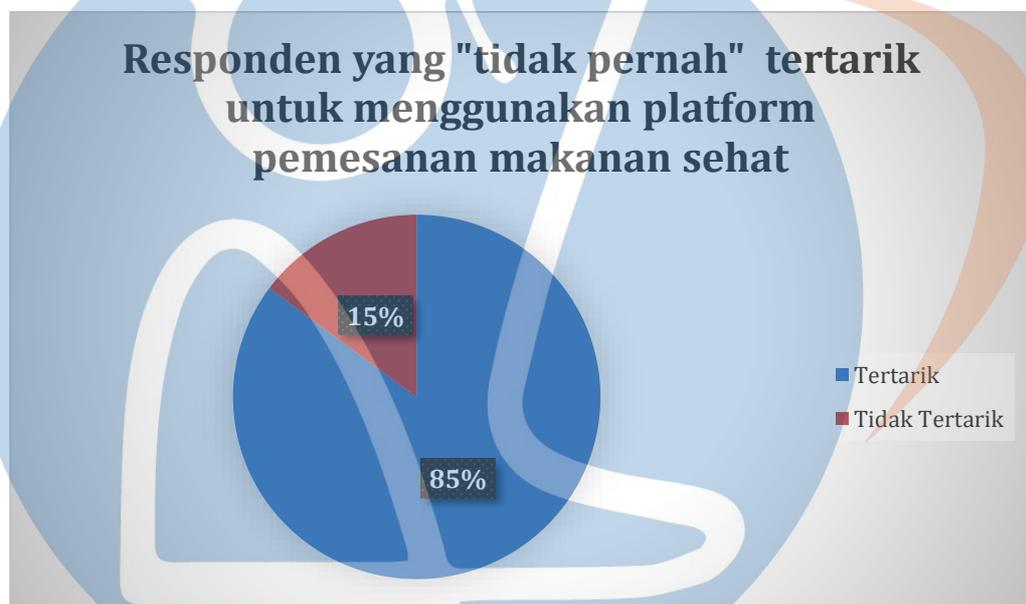
#### 5. Responden yang pernah menggunakan *platform* makanan sehat



Gambar 4. 5 Grafik Responden Pernah Menggunakan *Platform* Makanan Sehat

Pada gambar 4.5 dari data kuesioner yang disebar secara *online*, terdapat informasi mengenai penggunaan aplikasi makanan sehat oleh responden. Sebanyak (26%) dari responden yang setara dengan 7 orang menyatakan pernah menggunakan *platform* pemesanan makanan sehat. Sementara itu, (74%) atau 20 responden menjawab tidak pernah menggunakan *platform* tersebut. Dengan demikian, mayoritas responden yang berpartisipasi dalam kuesioner tersebut tidak pernah menggunakan aplikasi pemesanan makanan sehat

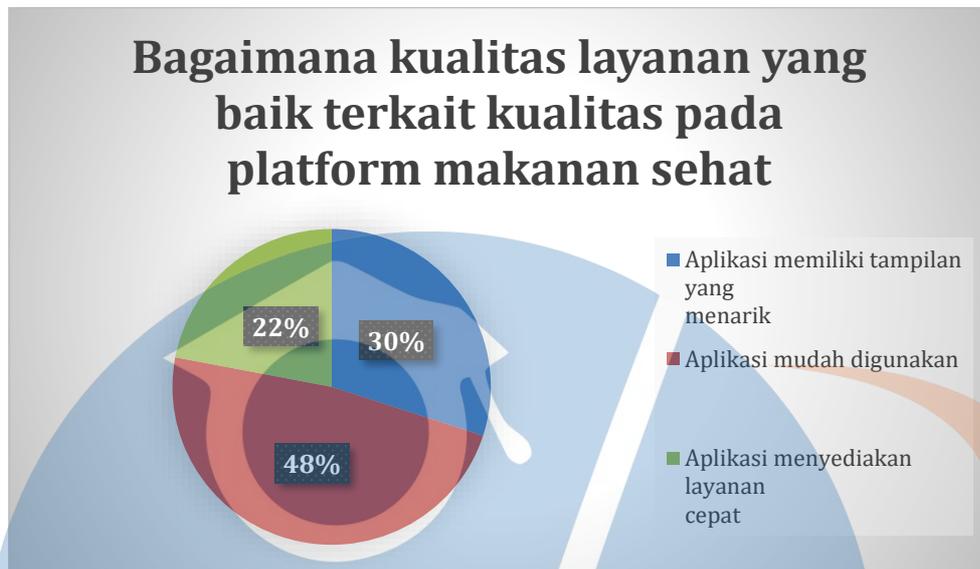
**6. Responden yang “tidak pernah” menggunakan tertarik untuk menggunakan**



**Gambar 4. 6** Responden yang "tidak pernah" tertarik gunakan *platform* pemesanan makanan sehat

Pada gambar 4.6 dari hasil kuesioner yang disebar secara *online*, terlihat bahwa beberapa responden menyatakan minat dan ketidaktertarikan dalam menggunakan aplikasi pemesanan makanan sehat. Sebanyak (15%) dari responden, yaitu 4 orang, tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut, sementara (85%) atau 23 responden menyatakan tertarik untuk menggunakan aplikasi pemesanan makanan sehat. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden yang sebelumnya tidak menggunakan aplikasi tersebut tertarik untuk menggunakan aplikasi makanan sehat

**7. Bagaimana kualitas layanan yang baik terkait kualitas pada platform makanan sehat?**

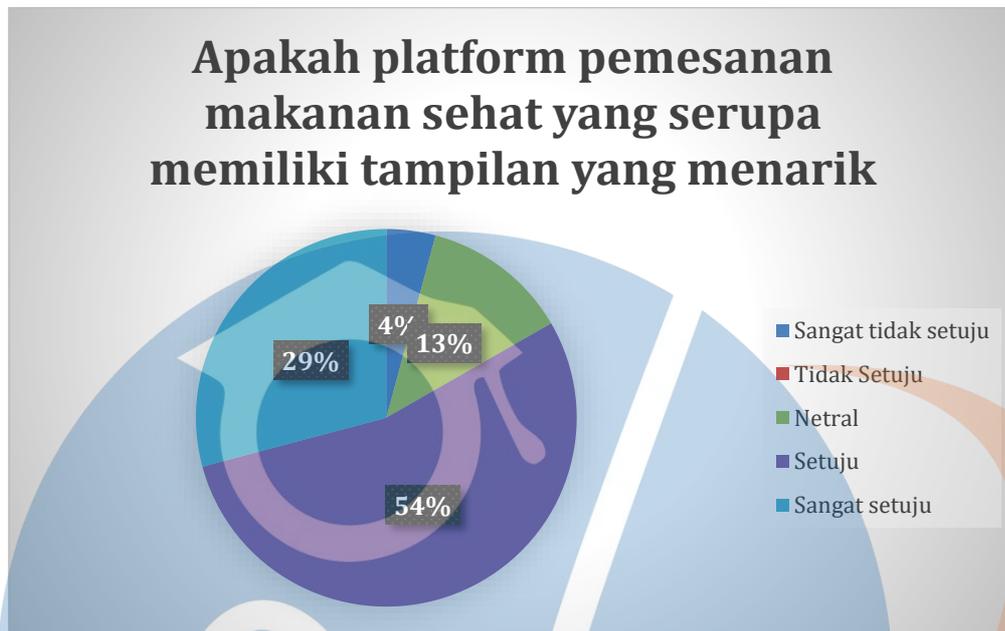


**Gambar 4. 7** Kuliatas layanan yang baik pada *platform* pemesanan makanan sehat

Pada gambar 4.7 data dari kuesioner yang diisi oleh responden melalui penyebaran *online* mengenai pendapat mereka terhadap aplikasi menunjukkan bahwa aspek "mudah digunakan" memperoleh persentase tertinggi, mencapai (48%). Selain itu, (30%) responden menyatakan preferensi terhadap tampilan yang menarik. Sementara itu, (22%) responden memilih aplikasi yang menyediakan layanan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan nilai penting pada kemudahan penggunaan aplikasi, diikuti oleh preferensi terhadap tampilan menarik dan layanan cepat.

STT - NF

8. Apakah platform pemesanan makanan sehat yang serupa memiliki tampilan yang menarik?

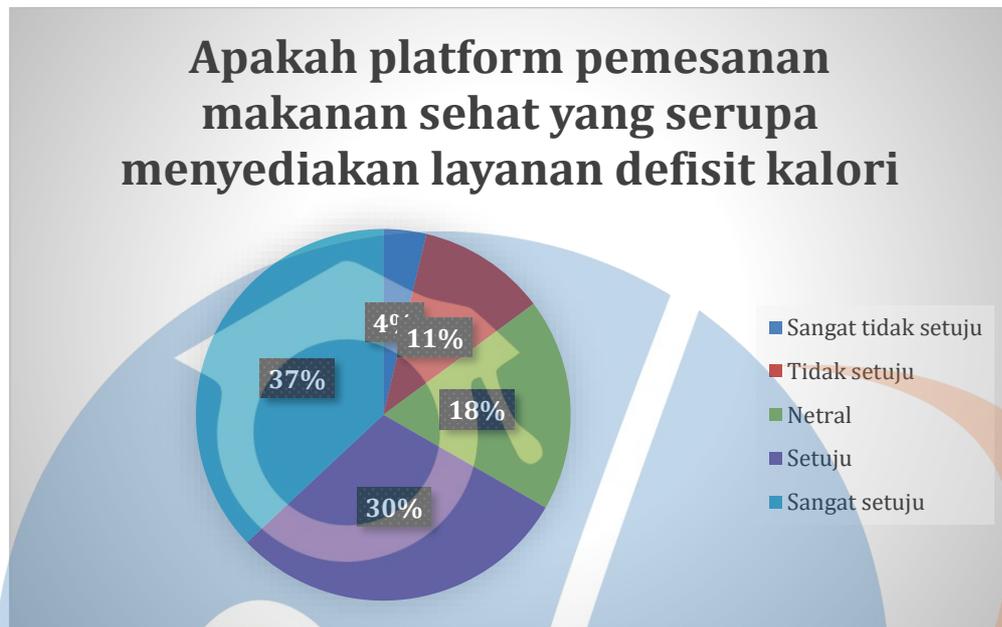


Gambar 4. 8 Grafik Platform yang serupa sudah memiliki tampilan menarik

Pada gambar 4.8 bagian kedua dari data kuesioner terkait penelitian mencakup pengaturan link referensi untuk melihat platform yang dijadikan acuan prototipe yang akan dibuat dan dipublikasikan secara online. Setiap responden menyampaikan pendapat mereka mengenai apakah tampilan platform yang serupa sudah menarik atau belum. Data menunjukkan bahwa hanya 1 responden (4%) sangat tidak setuju, 3 responden (13%) memilih netral, 13 responden (54%) setuju, dan 7 responden (29%) sangat setuju. Kesimpulannya, mayoritas responden menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap tampilan platform yang serupa dalam kuesioner tersebut.

STT - NF

9. Apakah *platform* pemesanan makanan sehat yang serupa menyediakan layanan defisit kalori

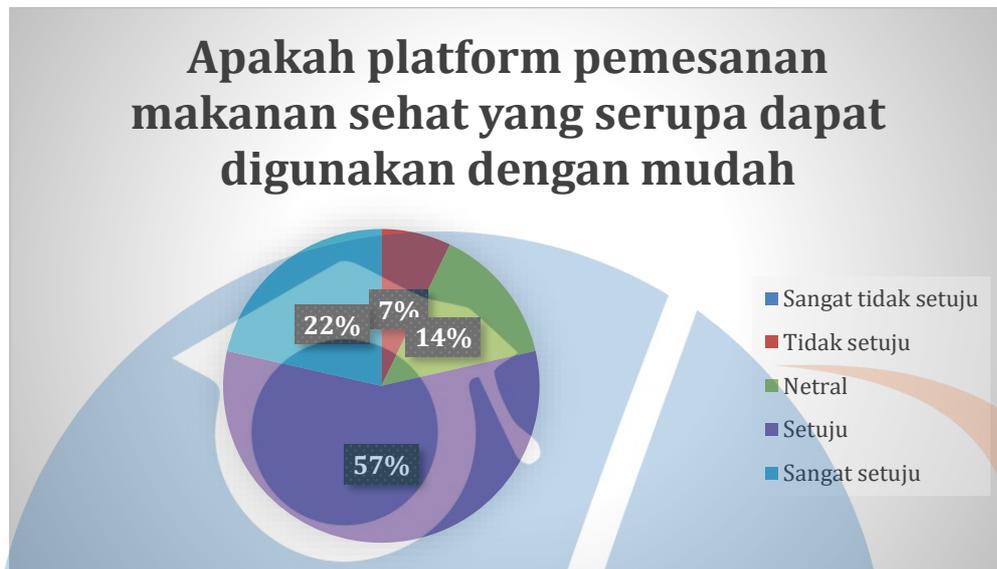


Gambar 4.9 Grafik *platform* pemesanan makanan sehat serupa menyediakan layanan defisit kalori

Pada gambar 4.9 Data kuesioner bagian kedua terkait penelitian telah dilengkapi dengan link referensi untuk melihat *platform* yang dijadikan acuan prototipe yang akan dibuat. Setiap responden memiliki pendapat tentang implementasi defisit kalori pada *prototype* yang akan datang. Hasil data menunjukkan bahwa hanya 1 responden (4%) yang sangat tidak setuju, 3 responden (11%) tidak setuju, 5 responden (18%) netral, 8 responden (30%) setuju, dan 10 responden (37%) sangat setuju dengan ide pembuatan defisit kalori pada *prototype* yang akan dibuat

STT - NF

**10. Apakah platform pemesanan makanan sehat yang serupa dapat digunakan dengan mudah?**

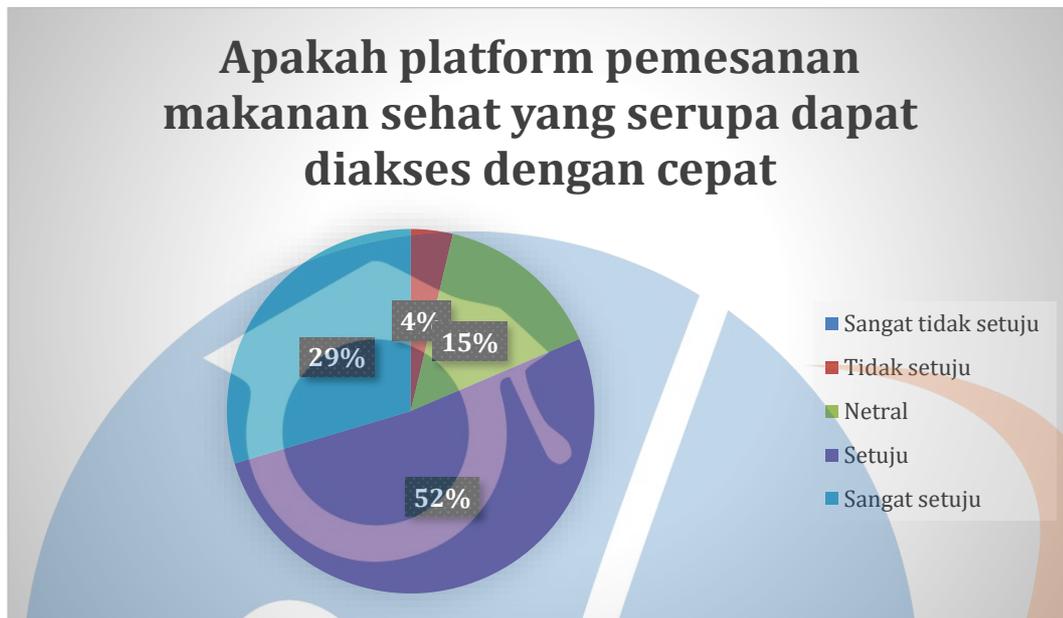


**Gambar 4. 10** Grafik Platform serupa dapat digunakan dengan mudah

Pada gambar 4.10 di atas merupakan hasil data kuesioner bagian kedua yang sudah disebar, berdasarkan data yang sudah masuk, terlihat data responden yang memilih tidak setuju mencapai (7%) yang berarti jumlah pada responden tersebut 2 orang saja, kemudian terdapat data yang memilih netral mencapai (14%) yang berarti jumlah pada responden tersebut berkisar 4 orang, terlihat juga data responden yang memilih setuju mencapai (57%) yang berarti pada jumlah pada responden tersebut berkisar 16 orang, dan yang terakhir terdapat data yang memilih sangat setuju mencapai (22%) yang berarti jumlah terhadap responden tersebut berkisar 6 orang.

STT - NF

**11. Apakah platform pemesanan makanan sehat yang serupa dapat diakses dengan cepat**

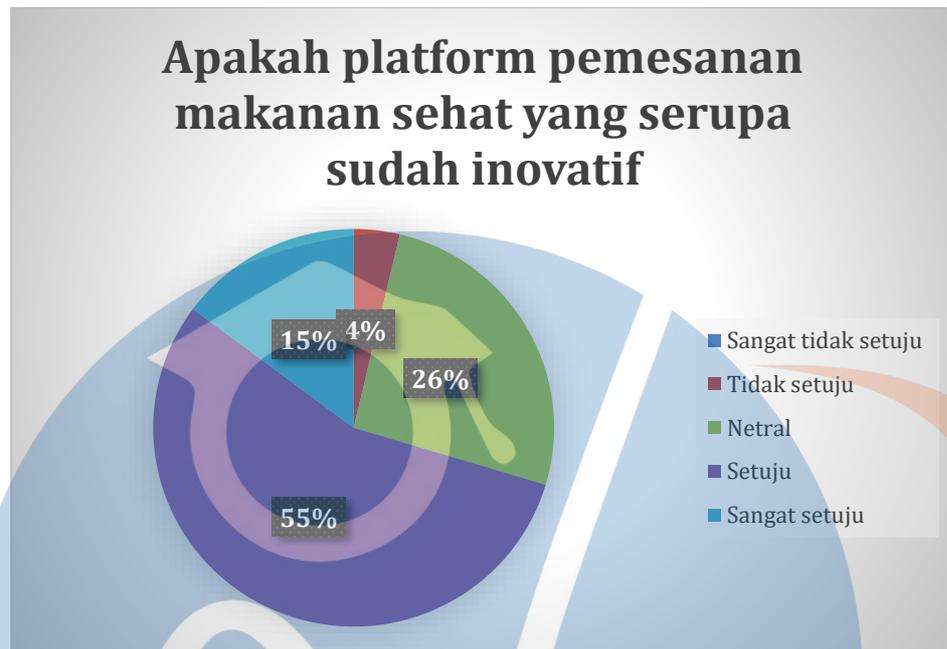


**Gambar 4. 11** Grafik Platform Pemesanan Makanan sehat yang Serupa dapat diakses dengan cepat

Pada gambar 4.11 di atas merupakan hasil data kuesioner bagian kedua yang sudah disebar yang sudah berdasarkan dengan pertanyaannya, terlihat data responden yang memilih tidak setuju mencapai (4%) yang berarti jumlah responden tersebut hanya 1 orang saja, terlihat juga data responden yang memilih netral mencapai (15%) yang berarti jumlah responden 4 orang, kemudian terlihat data setuju yang mayoritas banyak yang memilih mencapai (52%) yang berarti jumlah responden tersebut yaitu 14 orang, dan yang terakhir terlihat data responden yang memilih sangat setuju mencapai (29%) yang berarti jumlah responden tersebut yaitu 8 orang.

STT - NF

**12. Apakah platform pemesanan makanan sehat yang serupa sudah inovatif**



**Gambar 4. 12** Grafik Platform Pemesanan Makanan Sehat yang serupa sudah inovatif

Pada gambar 4.12 di atas merupakan hasil data kuesioner bagian kedua yang sudah disebar yang sudah berdasarkan dengan pertanyaannya, terlihat data responden yang memilih tidak setuju mencapai (4%) yang berarti jumlah responden yaitu 1 orang saja, terlihat juga data responden yang memilih netral mencapai (26%) yang berarti jumlah responden yaitu 7 orang, terlihat data responden yang memilih setuju memiliki angka yang lebih unggul dari pilihan yang lain mencapai (55%) yaitu dengan jumlah responden 15, dan yang terakhir terlihat data responden yang memilih sangat setuju mencapai (15%) dengan jumlah responden yaitu 4 orang.

STT - NF

Berdasarkan data diatas ada 27 responden yang telah mengisi kuesioner untuk tahap pra desain ini untuk kebutuhan prototype yang nantinya akan dibuat. Jadi dari beberapa data kuesioner yang sudah masuk dari berbagai responden menunjukkan bahwa responden menginginkan untuk *prototype* yang akan dibuat bisa disesuaikan dengan kebutuhan mereka, dengan menanyakan kepada responden tersebut apakah sudah menggunakan dari aplikasi makanan sehat atau belum, dilanjutkan dengan pertanyaan yang bisa menjadi acuan pembuatan *prototype* sesuai dengan pengguna inginkan, kemudian kuesioner ini akan mengambil 5 responden untuk menanyakan lebih dalam dari pertanyaan pertanyaan tersebut melalui wawancara untuk memperkuat pendapat dari responden tersebut. Tujuan dari pembuatan kuesioner tersebut menyaring dari responden yang mempunyai pengalaman terhadap *platform* yang pernah digunakan sebelumnya.

#### 4.1.2.2 Wawancara

Pada tahap ini merupakan hasil wawancara dari 5 responden yang sudah ditentukan melalui kuesioner yang dimana responden tersebut diambil melalui kuesioner yang telah disebar, dengan mengambil 5 responden tersebut bisa menjadi memperkuat pendapat mereka yang mereka inginkan terhadap rancangan aplikasi yang ingin dibuat oleh peneliti, pada wawancara yang telah dilakukan terdapat permasalahan umum responden dan kebutuhan pengguna terhadap *prototype* yang akan dibuat dari setiap wawancara yang telah dilakukan. Terdapat pertanyaan yang telah dilakukan pada saat wawancara pada tabel – tabel berikut ini.

**Tabel 4. 1** List Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat? A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan? B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjeleajahi	

	aplikasi tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?	
3	Menurut kamu tampilan aplikasi seperti apa yang kamu inginkan? (contoh : bentuk layout, ukuran font, warna tampilan aplikasi)	
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	

**Tabel 4. 2** Pertanyaan Wawancara Hema Rasyid Chandra

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	Nama saya Hema Rasyid Chandra umur saya 22 tahun profesi saya adalah data science yang kerjanya saya di perusahaan blumarine
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat? A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan? B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjeleajahi aplikasi tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?	Tentu saya pernah A: saya pernah menggunakan platform nutriva dan juga aplikasi yang sekrang menjadi natrium B : Untuk sejauh ini saya tidak menemukan banyak kendala terhadap platform tersebut, mungkin pelayan yang lebih cepat dan fitur yang bisa di tekan dalam satu button bisa mencakup semuanya itu yang masih kurang

3	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Menurut saya tampilan aplikasi yang saya inginkan untuk makanan sehat ini ya bisa aja tampilan warnanya lebih soft aja agar pengguna tuh enak kalo liat aplikasi ini tuh ga bener mencolok banget warnanya, lalu kalau untuk dari segi layout nya mungkin bisa di buat simpel aja sih biar pengguna tuh pakai ga terlalu repot
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	fitur pengingat disetiap jam 6 pagi sebelum beraktifitas untuk menyiapkan makanan pagi(sarapan) yang proper dan cocok untuk dimakan dipagi hari dan sudah direkomendasikan oleh dokternya dan fitur challenge untuk memboost semangat dan motivasi kita untuk terus menerapkan hidup sehat dan mencapai goals yang kita inginkan.
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	Saya ingin atau tertarik untuk menggunakannya dan niat saya dengan adanya aplikasi makanan sehat saya ingin mengidealkan berat badan dan mengembangkan masa otot saya.
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	Saran dari saya dibuat simpel saja tidak usah ramai dengan gambar pada aplikasi tersebut, agar tidak membuang – buang waktu saya yang dimana kalau terdapat banyak gambar.

**Tabel 4. 3** Pertanyaan Wawancara Elsyifa Siti Maryam

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	Boleh, perkenalkan namaku Elsyifa Siti Maryam, biasa dipanggil El, saat ini merupakan mahasiswi semester akhir Umur ku 21 tahun
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat? A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan? B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjelejahi aplikasi tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?	Tentu pernah  A : Aku pernah menggunakan Yellow Fit Kitchen sih, karena waktu aku semester 3 lagi cari referensi menu diet, tapi karena di kampus lagi hectic jadi ga sempat buat masak makanan yang berkalori rendah, eh pas banget aku nemu Yellow Fit Kitchen yang menu nya beragam dan pasti rendah kalori  B: Yang aku rasain dengan menggunakan aplikasi Yellow Fit Kitchen secara keseluruhan aku langsung fokus ke testimoni yang terdapat dibagian paling

		bawah, ada beberapa artis yang berhasil dengan makanan yang mereka konsumsi. Abis itu aku langsung liat fitur “Lihat menu minggu depan” itu kayanya enak banget sih, jadi aku langsung mutusin buat order yellow fit di hari itu juga, kalo dari kendala sih mungkin pas aku liat menu makanannya suka penasaran aja emang kalorinya berapa sih, apakah beneran rendah dengan menu yang enak dan lengkap begini, jadi agak bingung disitu aja sebenarnya
3	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Mungkin tampilan aplikasi yang tadi aku sebutin, di bagian “Lihat menu minggu depan” bisa dipaparkan berapa kalori yang terdapat pada setiap menu yang nanti di berikan kali ya, dan mungkin tambahannya bisa warna dari tampilannya bisa soft jadi bisa menyesuaikan temanya gitu, trus sama layoutnya menurut aku gausah ribet jadi simpel aja.
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Aku sih pengen banget kalo ada aplikasinya mau dibuatin kadar kalori yang tertera di setiap menu nya, biar bisa memperkirakan juga diet yang lagi aku jalankan
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	Pasti dong sangat tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat, biar termotivasi juga buat aku yang lagi diet, mungkin jenis makanan sehat yang diinginkan di aplikasi tidak hanya berbagai jenis makanan sehat aja sih, tapi bisa terdapat susu atau jus yang baik untuk kesehatan juga.
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	Kalau untuk sarannya, mungkin boleh menyediakan fitur yang memaparkan kalori dan nilai gizi pada menu makanan yang akan di berikan ke calon customer agar bisa memperhitungkan asupan nutrisi harian sih, terutama buat yang diet pasti merhatiin banget soalnya.

# STT - NF

**Tabel 4. 4** Pertanyaan Wawancara Muhamad Rafi Naufal

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	Perkenalkan nama saya Muhamad Rafi Naufal boleh di panggil noval profesi saya sebagai mahasiswa akhir bagian farmasi kesehatan
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat?	Tentu saja pernah  A: Saya pernah menggunakan platform yellow fit kitchen

	<p>A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan?</p> <p>B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjeleajahi aplikasi tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?</p>	<p>B: Selama saya menggunakan platform tersebut saya tidak merasa tidak ada kendala, tapi ada rasa tidak nyaman dari platform tersebut mungkin karena dari gambar nya terlalu besar dan terlalu rame juga, mungkin saya kurang nyaman terhadap tampilannya ya</p>
3	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Kalo menurut saya sih kalo dari segi fitur nya ya kan ini adalah aplikasi makanan sehat ya, kalau bisa pada aplikasi ini ada perhitungan kalori nya pada menu makanan atau kategori menu nya jadi pengguna yang lain tau kalau makanan apa yang cocok untuk buat mereka.
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Kalo menurut saya sih kalo dari segi fitur nya ya kan ini adalah aplikasi makanan sehat ya, kalau bisa pada aplikasi ini ada perhitungan kalori nya pada menu makanan atau kategori menu nya jadi pengguna yang lain tau kalau makanan apa yang cocok untuk buat mereka.
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	Tentu saja saya tertarik untuk mengonsumsi untuk jenis makanan sehat nya sendiri adalah salad yang mungkin tidak banyak mengandung bisa memberatkan badan gitu dan rata – rata dari salad kan buah sama sayur
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	Untuk makanannya sehat itu sendiri kan harus ada perhitungan kalorinya buat nanti pengguna tau kalau dari kategori makanannya tersebut apa saja gitu

**Tabel 4. 5** Pertanyaan Wawancara Chika Aulia Zahwa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	Perkenalkan nama aku Chika Aulia Zahwa mahasiswa dari STT-Terpadu Nurul Fikri
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat? A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan? B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjeleajahi aplikasi	<p>Pernah</p> <p>A: Pernah pakai platform yellow fit</p> <p>B: Pada saat menggunakan yellow fit dari segi navigasinya terlalu menonjol banget dan dari segi warnanya pun terlalu menonjol, dan pada saat buka di hp sih platform tersebut belum responsive di berbagai perangkat.</p>

	tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?	
3	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Mungkin dari segi tampilan warnanya mungkin bisa di soft in lagi biar gak terlalu mencolok pada warnanya, dan dari segi ukuran font nya juga di sesuaikan dengan tampilannya
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Mungkin untuk fiturnya itu kadar kalori kali ya, agar biar pengguna tau setiap dari pemesanan nya bisa tau ada kadar kalornya berapa dari menu nya itu
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	Tentu saja saya tertarik untuk mengonsumsi untuk jenis makanan sehat nya sendiri adalah salad yang mungkin tidak banyak mengandung bisa memberatkan badan gitu dan rata – rata dari salad kan buah sama sayur
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	Harapannya semoga aplikasinya yang dirancang nantinya bisa membantu orang untuk mencari makanan sehat dan orang orang bisa diet dengan sehat dengan aplikasinya yang dirancang nantinya

**Tabel 4. 6** Pertanyaan Wawancara Arni Rahayu Suryani

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Boleh perkenalkan diri kamu siapa?	Perkenalkan nama saya Arni Rahayu Suryani pekerjaan saya yaitu mahasiswa semester akhir sekolah tinggi teknologi terpadu nurul fikri
2	Apakah kamu pernah menggunakan platform makanan sehat? A. Jika “ Pernah “ Platform apa yang kamu gunakan? B. Selama menggunakan aplikasi tersebut bagaimana pengalaman kamu selama mencoba atau menjeleajahi aplikasi tersebut, mungkin dari keseluruhan fitur, kendala, dll?	Pernah A: Untuk platform nya sendiri sih saya gunain nya platform yellow fit kitchen B : Kalau dari saya pribadi ya untuk dari kendalanya gaada ya karena saya pakai udah lumayan juga mungkin seminggu bisa 2 kali, tapi kalau menurut saya tampilan dari platform ini masih terlalu ramai gambar ya, terkadang saya suka pusing dari penampilan platformnya.
3	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut	Kalau tampilan aplikasi mungkin dari warna – warna nya membuat orang bisa tertarik gunain aplikasi tersebut dan cocok

	? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	buat makanan sehat, kalau bentuk layout nya dibuat simpel saja
4	Menurut kamu jika di buat aplikasi, apa saja fitur yang diinginkan dalam aplikasi tersebut ? (contoh: pesan antar, cashles, kadar kalori, aktivitas harian)	Kalau fiturnya dimakanan nya tersebut dijelaskan ada perhitungan kalorinya agar memudahkan calon pengguna untuk memakainya, untuk pesan antar nya dari aplikasinya tidak ada pihak ketiga dan bisa langsung dipantau melalui aplikasi
5	Jika ada aplikasi makanan sehat, apakah tertarik untuk mengonsumsi makanan sehat? Dan jenis makanan sehat apa yang diinginkan pada aplikasi?	Tertarik dong karenakan makanan sehat buat kedepannya, tidak hanya buat diet saja, tapi buat mengelola hidup sehat juga, kalau jenis makanan nya apa aja yang penting makanan tersebut variasi dan makanan tersebut ada rasanya karena pada makanan sehat rasanya suka hambar
6	Apa harapan dan saran kamu untuk perancangan desain aplikasi makanan sehat?	Semoga pada saat pembuatan aplikasinya bisa menyesuaikan kebutuhan penggunanya

**Tabel 4. 7** Inti Permasalahan

No	Permasalahan
1.	Sebagian yang sudah pernah menggunakan platform pemesanan makanan sehat yang dimana tampilan platform sebelumnya itu pengguna mengalami kesulitan mencari menu makanan sehat, dan tampilan dari platform masih terlalu ramai dan tidak responsive
2	Pengguna juga masih jarang mendapatkan informasi terhadap perhitungan kalori dari setiap menu makanan sehat tersebut, dan masih terdapat tampilannya yang masih kurang efektif untuk dilihat.

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 4.7 yang telah dilakukan dengan 5 dengan calon pengguna atau responden terdapat 2 inti permasalahan diatas yang menjadi pusat permasalahan kepada 5 responden yang sudah di wawancara, terdapat permasalahan yang dimana responden mengalami kesulitan untuk menggunakan pemesanan makanan sehat serta masih jarang untuk mendapatkan informasi perhitungan kalori dari menu makanan tersebut.

### 4.1.3 Diverge

#### 4.1.3.1 Kriteria Pengguna

Setelah melakukan tahapan *understand* kepada responden langkah selanjutnya adalah *diverge* yang dimana pada tahapan ini mengembangkan sebuah ide sebagai solusi menyelesaikan permasalahan yang sebelumnya yang telah didiskusikan dan ditentukan dengan inti permasalahan berdasarkan masalah tersebut. Pada tahap ini diperlukan *user persona* yang akan digunakan sebagai validasi pengguna berdasarkan kriteria calon pengguna seperti tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Kriteria Pengguna

No	Kriteria	Keterangan
1	Demography	- 21-30 Tahun - Laki – laki atau Perempuan
2	Geography	- Depok - Jakarta
3	Psychography	- Bisa menggunakan smarphone - Suka dengan makanan sehat - Pernah Menggunakan Platform atau aplikasi pemesanan makanan sehat
4	Behavior	- Mengalami kesulitan pada tampilan platform sebelumnya - Mengalami kesulitan pada fitur yang masih belum mencukupi dalam kategori makanan sehat - Membutuhkan menu makanan yang menyertai kalori yang ada di dalam menu tersebut

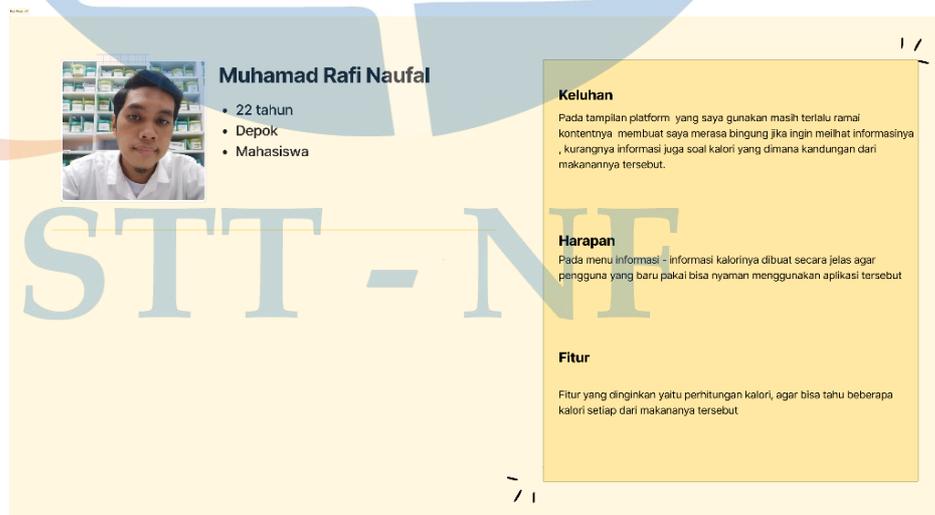
#### 4.1.3.2 User Persona

Setelah menentukan kriteria pengguna untuk memahami pengalaman yang dialami oleh responden, tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi solusi – solusi yang diperlukan oleh para pengguna terhadap aplikasi pemesanan makanan sehat. Dalam konteks ini, hasil dari wawancara dengan responden telah menghasilkan lima *user persona* yang dimana lima *user persona* ini akan mewakili calon calon

pengguna aplikasi pemesanan makanan sehat. Dengan memberikan informasi yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi dari masing masing pengguna, yang nanti akan menjadi dasar untuk mengembangkan solusi yang tepat dan relevan bagi aplikasi tersebut dan yang menjadi permasalahan utama mereka adalah kurang informasi tentang kalori di dalam menu makanannya dan juga kesulitan terhadap pencarian makanan sehat ketika mencari makanannya tersebut, terdapat user 5 *user persona* dari hasil wawancara tersebut pada gambar berikut ini.



**Gambar 4. 13** *User Persona* Hema Rasyid Chandra



**Gambar 4. 14** *User Persona* Muhamad Rafi Naufal



Gambar 4. 15 User Persona Elsyifa Siti Maryam



Gambar 4. 16 User Persona Chika Aulia Zahwa

STT - NF

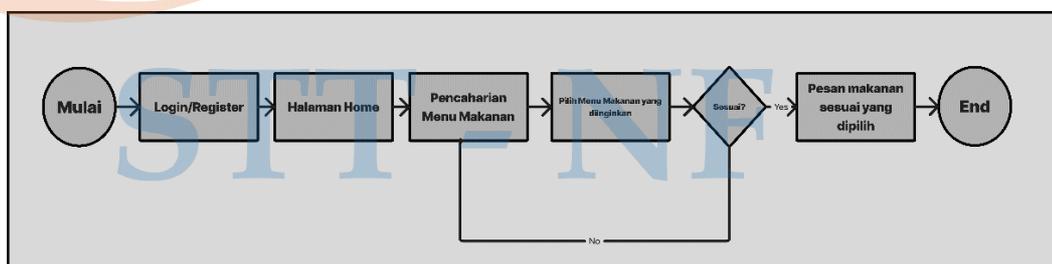


Gambar 4. 17 User Persona Arni Rahayu Suryani

#### 4.1.4 Decide

##### 4.1.4.1 User Flow

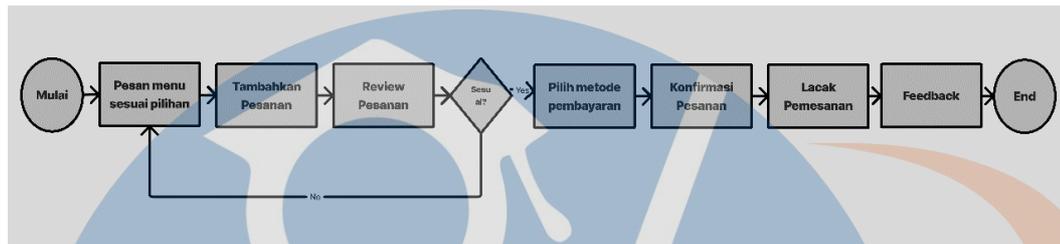
Setelah semua ide dan user persona dikelompokkan, langkah berikutnya adalah menerapkan ide-ide tersebut dengan membuat beberapa *user flow* untuk aplikasi. *User flow* ini menggambarkan serangkaian tugas dan langkah yang membantu pengguna menjalankan fungsi aplikasi dari awal hingga akhir. Pada tahap ini, peneliti juga mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna yang sebelumnya menggunakan platform pemesanan makanan sehat. Masalah-masalah ini telah divalidasi berdasarkan setiap *user persona* yang telah diidentifikasi.



Gambar 4. 18 User flow Pencarian Makanan Sehat

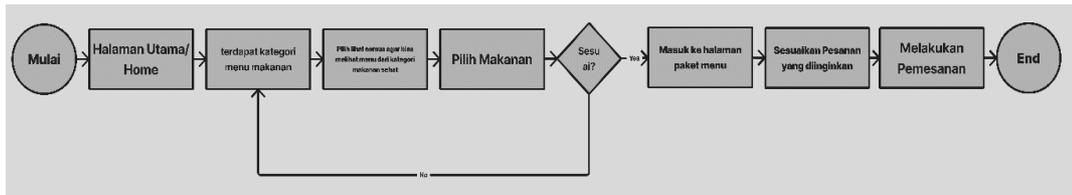
Pada gambar 4.18 merupakan alur dari pencarian makanan sehat, yang pertama pengguna akan di anjurkan untuk *register* ketika tidak mempunyai akun, setelah melakukan *register* akun pengguna akan di arahkan ke halaman *home* yang merupakan tampilan *dashboard* utama dari aplikasi makanan sehat, lalu ketika

pengguna ingin melakukan pemilihan menu makanan sehat, pengguna bisa langsung kearah pencarian yang sudah disediakan aplikasi untuk memilih kategori makanan yang diinginkan, ketika pengguna tidak merasa cocok kepada makanan tersebut bisa mengganti atau kembali ke halaman pencarian menu kembali setelah serasa cocok pengguna bisa mengkonfirmasi ke makanan tersebut.



**Gambar 4.19** User Flow Pemesanan Makanan Sehat

Pada gambar 4.19 merupakan alur dari pemesanan makanan sehat, yang pertama ketika pengguna sudah berada di halaman menu makanan sebelum melakukan konfirmasi pengguna diminta untuk konfirmasi alamat tujuannya terlebih dahulu, lalu bisa pilih beli lalu akan di arahkan ke halaman konfirmasi pesanan makanan, setelah memasuki halaman konfirmasi pesanan pengguna bisa melihat terlebih dahulu untuk makanan apa saja yang di pesan pada halaman tersebut, ketika pesanan sesuai bisa lanjut ke halaman berikutnya apabila tidak sesuai pesanan pengguna bisa tekan back pada tampilan menu bagian pada navbar, lalu pilih sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna, ketika pelanggan sudah sesuai dengan pilihannya bisa tekan yang sudah tertera beberapa item makanan yang pelanggan beli, lalu pengguna akan dialihkan ke halaman menunggu pesanan diterima dan pesanan sedang dibuat, setelah pesanan itu selesai dibuat, maka pada halaman berikutnya bisa melacak pesanan yang sudah di jalan atau diantar ke alamat tujuan yang sudah tertera sebelumnya atau konfirmasi, setelah pesanan sampai tujuan pengguna bisa selesaikan pesanan sehingga diarahkan ke halaman rating makanan untuk kepuasan pengguna dari makanan sehat tersebut, kalau sudah bisa kembali ke halaman utama.



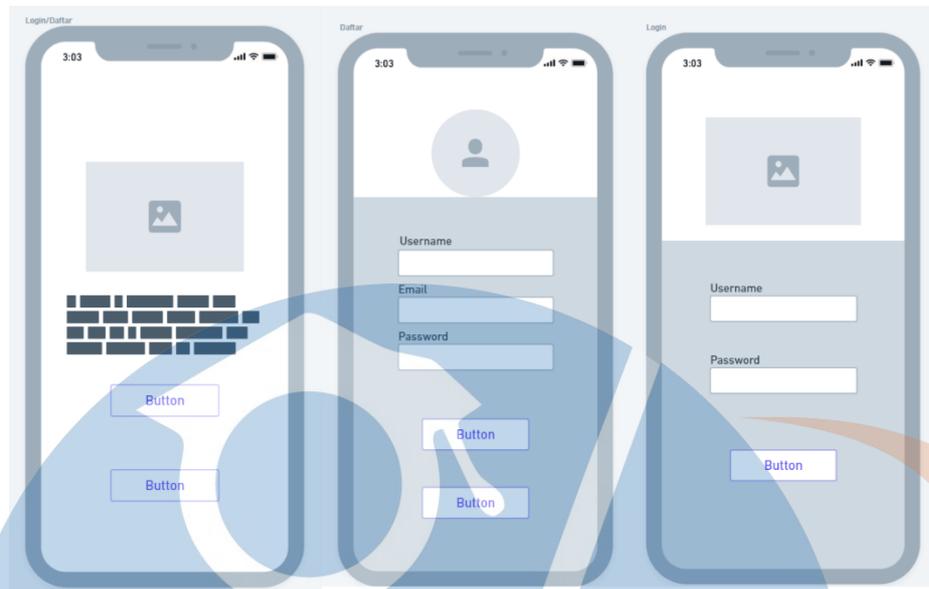
**Gambar 4. 20** User flow Kategori Menu Makanan Sehat

Pada gambar 4.20 merupakan alur dari fitur kategori menu makanan yang disediakan pada aplikasi tersebut, yang pertama pengguna akan masuk ke dalam halaman *home* ketika sudah melakukan *login* atau daftar, lalu pada halaman *home* tersebut dapat terlihat pada bagian bawah tampilan aplikasi terdapat menu kategori makanan atau pengguna dapat menekan lihat semua pada tampilan menu *home*, setelah itu langsung diarahkan ke halaman menu makanan yang sudah disediakan dari aplikasi tersebut, dari tampilan halaman tersebut terdapat berbagai kategori menu makanan yang sudah tersedia jadi pengguna hanya memilih yang sesuai atau diinginkan, kalau tidak sesuai atau mungkin pilihannya tidak merasa cocok dengan makanan tersebut bisa tekan kembali pada *navbar* yang sudah tertera lalu pilih sesuai pilihan, setelah itu pengguna akan diarahkan ke halaman paket menu untuk menyesuaikan atau melihat deskripsi dari menu tersebut apa saja makanan yang ada pada menu tersebut, ketika sudah merasa yakin untuk memesan pengguna bisa tekan konfirmasi pesanan yang langsung diarahkan ke halaman konfirmasi makanan yang sudah dijelaskan pada *flow* pemesanan makanan

#### 4.1.4.2 Wireframe

Untuk memberikan gambaran yang jelas bagi pengguna tentang bagaimana aplikasi ini akan berjalan, langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan *wireframe* yang merupakan representasi visual dari tata letak dan fungsi yang akan ada dalam aplikasi. *Wireframe* ini akan menampilkan elemen-elemen utama seperti menu, tombol, dan tata letak halaman secara sederhana tanpa detail desain grafis yang rumit. Dengan menggunakan *wireframe*, pengguna dapat memahami secara visual bagaimana interaksi antarmuka pengguna akan terjadi, mempermudah dalam merancang dan memahami alur kerja aplikasi sebelum tahap pengembangan yang lebih lanjut.

## 1. Wireframe Login/Register



**Gambar 4. 21** Wireframe Fitur Register dan Login

Pada gambar 4.21 *wireframe login* dan *register* memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar dengan mengisi username, email, dan password. Setelah mendaftar, pengguna diarahkan ke halaman login untuk masuk menggunakan data yang telah didaftarkan. Pengguna yang sudah memiliki akun langsung login dengan username dan password.

## 2. Wireframe Home



**Gambar 4. 22** Wireframe Tampilan Home

Pada gambar 4.22 *wireframe* utama aplikasi makanan sehat mencakup fitur search, menu, artikel, dan olahraga. Pengguna dapat mencari makanan dengan ikon search, melihat menu lengkap dengan "see all", dan membaca artikel dengan menekannya.

### 3. *Wireframe* Kategori Menu dan paket menu makanan



**Gambar 4. 23** *Wireframe* Kategori Menu dan paket menu makanan

Pada gambar 4.23 *wireframe* kategori dan paket makanan memungkinkan pengguna melihat menu, memilih makanan, melihat deskripsi dan kandungan, serta memilih pesanan dengan atau tanpa msg.

### 4. *Wireframe* Artikel



**Gambar 4. 24** *Wireframe* Halaman Artikel

Pada gambar 4.24 merupakan tampilan dari halaman artikel yang dimana sebelumnya pengguna menekan gambar dari halaman home yang dialihkan ke

halaman ini, pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi – informasi apa saja yang ada dalam makanan sehat dan khasiat – khasiat yang diperoleh dari makanan sehat atau informasi.

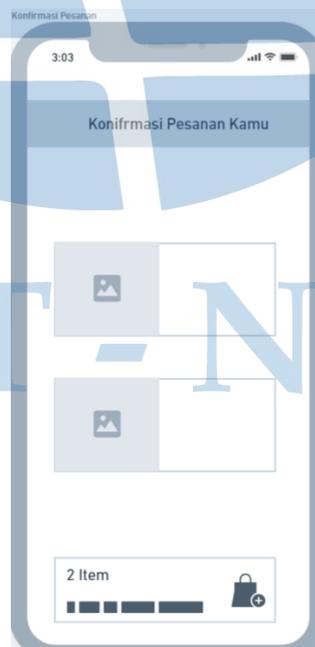
### 5. *Wireframe* Pencarian



**Gambar 4. 25** *Wireframe* Halaman Pencarian Menu

Pada gambar 4.25 merupakan *wireframe* pencarian menu sehat memungkinkan pengguna mencari makanan, memesan dengan tombol beli, menyesuaikan alamat, dan mengonfirmasi pesanan.

### 6. *Wireframe* Konfirmasi Makanan



**Gambar 4. 26** *Wireframe* Halaman Konfirmasi Makanan

Pada gambar 4.26 merupakan wireframe konfirmasi makanan, yang dimana pada tampilan halaman tersebut jika pengguna sudah mengkonfirmasi makanan lewat pencarian atau lewat paket menu makanan.

#### 7. *Wireframe* Pembayaran



**Gambar 4. 27** *Wireframe* Halaman Pembayaran

Pada gambar 4.27 merupakan tampilan halaman pembayaran, jadi pada halaman ini user bisa melakukan pembayaran sesuai dengan keinginan user.

#### 8. *Wireframe* menunggu pesanan dan Pesanan Diterima



**Gambar 4. 28** *Wireframe* Menunggu Pesanan dan Pesanan Diterima

Pada gambar 4.28 *wireframe* menunggu pesanan dan pesanan diterima menampilkan proses pesanan dengan indikator status di bagian atas. Pengguna bisa melihat apakah makanan sedang disiapkan atau belum diterima, serta memeriksa alamat yang ditentukan.

## 9. *Wireframe Rating Makanan*



**Gambar 4. 29** *Wireframe Rating Makanan*

Pada gambar 4.29 *wireframe* rating makanan memungkinkan pengguna menilai atau memberikan ulasan terhadap makanan yang diterima.

## 10. *Wireframe Profile*



**Gambar 4. 30** *Wireframe Profile*

Pada gambar 4.30 diatas *wireframe* halaman profil aplikasi pemesanan makanan sehat memungkinkan pengguna mengganti profil dan melihat email yang terdaftar.

### 4.1.5 *Prototype*

Dalam pengembangan prototipe aplikasi ini, kesesuaian dengan kebutuhan pengguna merupakan prioritas utama. Proses perancangan aplikasi dilakukan

dengan cermat untuk memastikan representasi yang efektif terhadap solusi dari masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, prototipe ini didesain agar dapat dioperasikan secara efisien sambil menyajikan gambaran yang komprehensif mengenai fitur dan keunggulan aplikasi bagi pengguna yang ingin memakainya.

### 1. *Dashboard Utama*



Gambar 4. 31 *Dasboard Utama*

Pada gambar 4.31 merupakan tampilan *dashboard* utama *prototype* sebelum memasuki halaman yang menentukan ketika *user* sudah *login* atau belum, pada halaman ini juga *user* bisa menekan tombol *next* untuk menuju halaman selanjutnya.

### 2. *Masuk ke halaman Register & Login*



Gambar 4. 32 *Prototype Halaman Register & Login*

Pada gambar 4.32 merupakan tampilan halaman *login* dan daftar, jika pengguna belum mempunyai akun untuk masuk bisa tekan daftar terlebih dahulu yang ada di halaman *login*/daftar lalu pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya yaitu pendaftaran, pengguna bisa isi *username*, *email*, dan *password* untuk mengkonfirmasi data diri untuk masuk ke dalam aplikasi tersebut, ketika sudah mengisi dari data diri pengguna bisa tekan login pada tombol pertama pada tampilan halaman daftar, jika sudah pengguna akan diarahkan ke dalam tampilan halaman login untuk mengisi yang sudah di isi pada halaman daftar sebelumnya, halaman login tersebut terdapat *username* dan *password*, ketika pengguna sudah mengisi dari kedua *input* tersebut bisa tekan *login*, apabila pengguna sudah mempunyai akun yang nantinya langsung masuk ke halaman login lalu isi yang sudah tertera dari halaman tersebut lalu tekan tombol *login*.

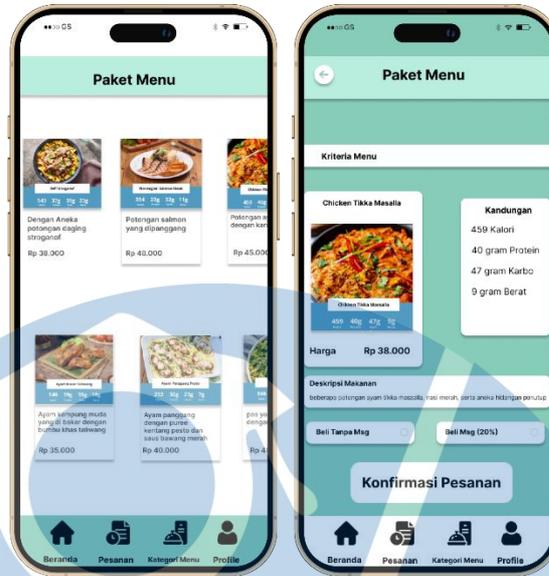
### 3. Halaman Home



Gambar 4.33 Prototype Halaman Home

Pada gambar 4.33 merupakan tampilan utama atau *home* dari aplikasi pemesanan makanan sehat, yang dimana pada tampilan halaman tersebut, terdapat fitur – fitur yang tersedia didalamnya dari mulai dari menu *search* untuk mencari makanan, lalu menu makanan, artikel, dan olahraga, jika *user* ingin menemukan makanan atau mencari makanan *user* bisa tekan *icon search* nanti akan masuk ke tampilan halaman pencarian, lalu jika *user* ingin melihat menu lebih banyak pengguna bisa tekan *see all* yang tersedia yang nantinya akan masuk ke halaman berikutnya, jika *user* menekan salah satu artikel yang nantinya akan di alihkan ke halaman artikel

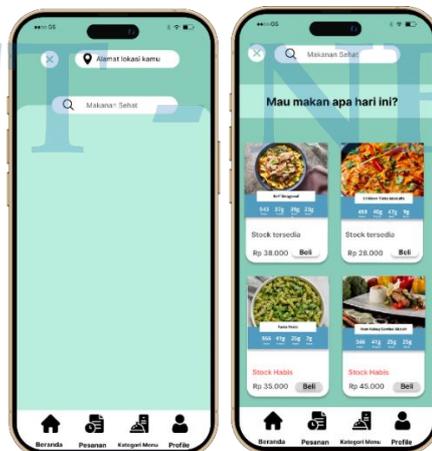
#### 4. Paket Menu dan Menu Detail



Gambar 4. 34 *Prototype* paket dan menu detail

Pada gambar 4.34 merupakan tampilan halaman dari paket menu dan menu detail, pada halaman kategori menu *user* bisa melihat menu apa saja yang tersedia, jika sudah memilih atau menekan dari salah satu gambar dari makanan tersebut yang nantinya akan langsung masuk ke dalam halaman paket menu makanan, yang dimana pada halaman tersebut pengguna bisa memilih dan melihat deskripsi dan kandungan dari makanan yang sudah dipilih sebelumnya, pada halaman paket menu *user* juga bisa memilih pemesanan tersebut menggunakan msg atau tidak menggunakan msg, ketika *user* sudah memilih dari pilihan tersebut bisa langsung konfirmasi pesanan tersebut lalu akan di alihkan ke halaman konfirmasi makanan.

#### 5. Pencarian Menu Makanan Sehat



Gambar 4. 35 *Prototype* Pencarian Menu

Pada gambar 4.35 merupakan halaman pencarian menu makanan sehat, yang dimana pada halaman tersebut user bisa mencari makanan sehat yang diinginkan ketika user menekan *search* pada halaman pencarian, lalu setelah menuliskan apa yang diinginkan lalu user langsung dialihkan ke dalam tampilan halaman pencarian menu kedua yang dimana terdapat hasil pencariannya pada dibawah navbar, ketika ingin melakukan pemesanan user bisa langsung tekan tombol beli pada makanan yang tersedia tersebut, user bisa menyesuaikan alamat lokasi yang sudah disediakan pada bagian tampilan halaman jika sudah pengguna langsung di alihkan ke halaman berikutnya adalah konfirmasi pesanan.

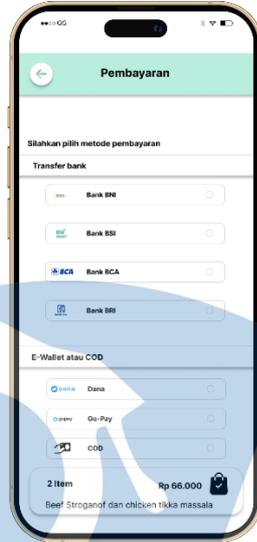
## 6. Konfirmasi Pesanan Makanan



**Gambar 4. 36** *Prototype* Konfirmasi Pesanan Makanan

Pada gambar 4.36 merupakan tampilan halaman konfirmasi pesanan setelah user sudah menekan pesanan yang sudah dicari lewat pencarian menu makanan, pada halaman ini juga user sudah bisa melihat alamat yang sudah ditentukan sebelumnya, lalu pada halaman ini juga sudah disediakan tombol konfirmasi pesanan pada bagian bawah dan juga detail total harga serta jumlah *item* makanan yang dipilih.

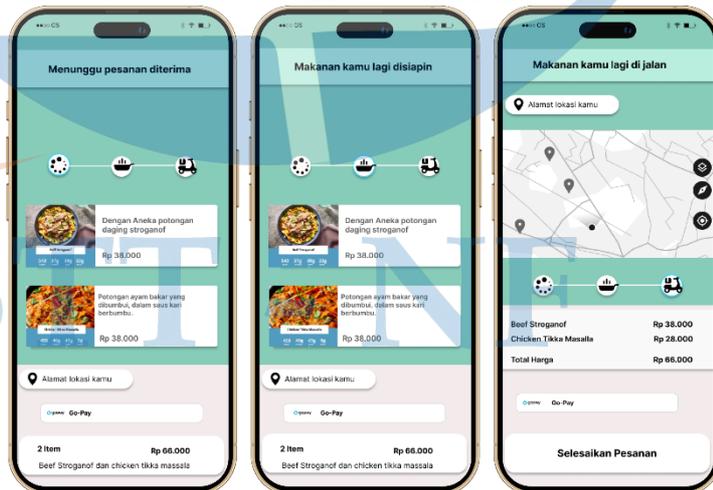
## 7. Pembayaran



Gambar 4.37 Prototype Pembayaran

Pada gambar 4.37 merupakan tampilan halaman pembayaran, jadi pada halaman ini *user* bisa melakukan pembayaran melalui transfer bank dan *e-wallet* atau *cash on delivery*, pengguna bisa menyesuaikan dengan pembayaran yang sudah disediakan dengan menekan *radio button* pada pilihan pembayaran tersebut, jika sudah pengguna bisa menekan tombol beli pada tampilan bagian bawah aplikasi.

## 8. Proses Pemesanan Makanan

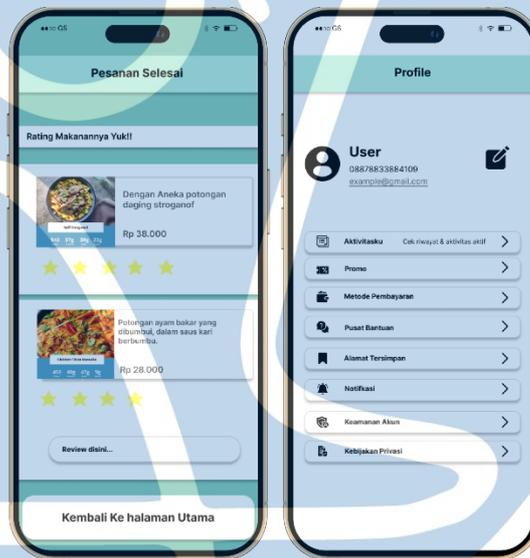


Gambar 4.38 Prototype Proses Pesanan

Pada gambar 4.38 merupakan tampilan dari halaman proses dari pemesanan yang dimana pada halaman pertama dari proses tersebut user bisa melihat pesanan yang user beli sedang menunggu konfirmasi untuk pemesanan itu diterima serta

user juga bisa melihat konfirmasi pembayaran yang dimana pada di bawah pesanan terdapat kategori pembayaran yang user pilih, lalu pada halaman kedua user akan diinfokan pemesanan tersebut sedang disiapkan, dan halaman yang terakhir yaitu pesanan sedang dijalan yang dimana pada halaman ini user akan diinfokan posisi makanan sudah sampai mana yang sudah tertera pada maps yang sudah disediakan oleh aplikasi, lalu pada halaman tersebut juga user juga bisa melihat total harga pesanan yang sudah sesuai dipilih di awal konfirmasi pesanan, ketika pesanan sudah sampai tujuan user bisa klik selesaikan pesanan untuk menyelesaikan pesanan.

## 9. Rating Makanan dan halaman *profile*



Gambar 4. 39 *Prototype* halaman *rating* dan *profile*

Pada gambar 4.39 merupakan tampilan dari halaman rating makanan yang dimana pada halaman ini *user* bisa merating makanan yang sudah sampai atau sudah dikonsumsi oleh *user*, jadi *user* bisa kembali ke halaman utama jika makanannya belum dikonsumsi, jika *user* ingin menilai kembali *user* bisa ke halaman home yang dimana terdapat riwayat pemesanan, ketika *user* menekan tombol tersebut *user* akan diarahkan kembali ke menu rating makanan dan menilai kembali kualitas layanan dan makanan yang sudah disediakan oleh aplikasi ini.

### 4.1.6 *Validate*

Pada fase tahap ini akan menguji atau memverifikasi *prototype* yang telah dibuat. Memverifikasi *prototype* dengan menggunakan metode *System Usability*

*Scale* (SUS) yakni melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Pada kuesioner tersebut terdapat skala 1-5 yang sudah dilakukan melalui *Google Form* sebagai tambahan pengujian responden terhadap menyukkseskan penelitian ini. Dengan pengguna mengisi kuesioner mulai dari interaksi pengguna terhadap *prototype*, tingkat kepuasan dan kebingungan selama menggunakan serta pengguna diharapkan juga memberikan *feedback* terhadap *prototype* tersebut. Terdapat perhitungan hasil dari perhitungan *System Usability Scale* yang telah di analisis sebagai berikut.

#### 4.1.6.1 *Score System Usability Scale*

SUS menggunakan lima opsi respons yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju, yang masing-masing memiliki skor nilai dari 1 hingga 5. Berikut ini adalah opsi jawaban dan nilai skornya.

**Tabel 4. 9** Opsi Respon SUS

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

#### 4.1.6.2 *Hasil Akhir System Usability Scale*

Dengan perhitungan rumus yang digunakan dalam menghitung skor *System Usability Scale* yang ditunjukkan pada sub bab 2.8. Peraturan ini berlaku untuk menghitung skor dari setiap responden yang memberikan tanggapan. Skor dari semua partisipan akan dikumpulkan dan digunakan untuk menghitung rata-rata. Caranya adalah dengan menjumlahkan semua skor dari responden yang telah mengisi kuesioner, lalu membagi total penjumlahan tersebut dengan jumlah responden yang berpartisipasi. Kemudian, skor setiap responden dijumlahkan dan dibagi dengan total 17 responden, yaitu mereka yang telah mengisi kuesioner yang disebar. Ke-17 responden ini memberikan berbagai pendapat untuk menilai sebuah prototipe dengan tujuan mencapai kesuksesan aplikasi yang dirancang. Jumlah

responden akan dihitung dalam hasil pengujian System Usability Scale (SUS) pada tabel di bawah ini.

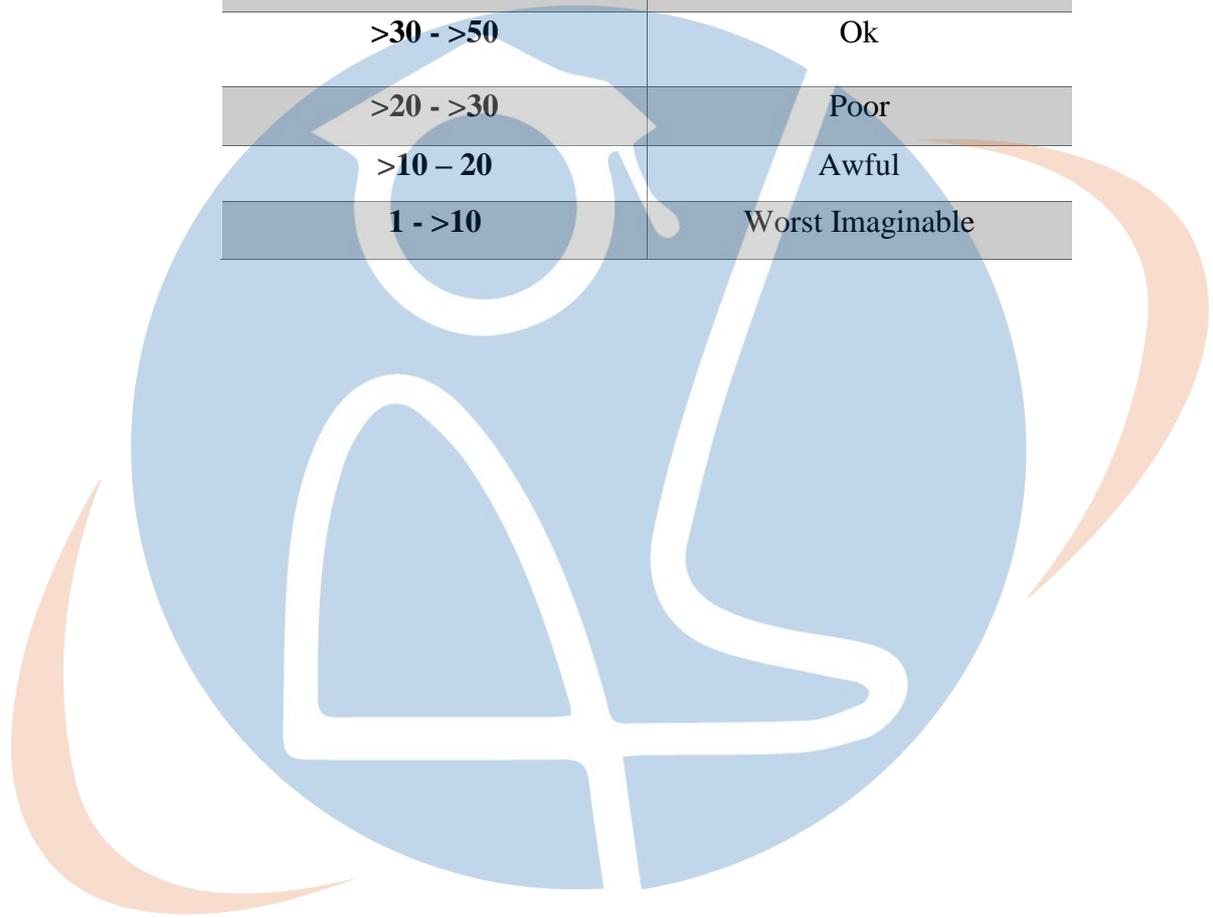
Tabel 4. 10 Score Hasil SUS

R	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	1	23	58
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37	93
R4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	95
R5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	35	88
R6	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	85
R7	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	30	75
R11	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	33	83
R12	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	35	88
R13	4	2	4	3	4	2	4	2	3	3	31	78
R14	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	80
R15	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	35	88
R16	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
R17	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											73	

Pada tabel 4.10 berdasarkan hasil uji dari *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan terhadap *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat memperoleh angka skor 73. Angka skor 73 ini menunjukkan predikat *acceptability* masuk dalam kategori *good* yang sesuai berdasarkan dengan *abjective rating* pada *Scale Usabilty System* (SUS), bahwa kelayakan rancangan aplikasi layak digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna, dan dapat disimpulkan bahwa rancangan aplikasi pemesanan makanan sehat ini memiliki tingkat kelayakan yang baik dan sudah diatas rata-rata serta sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna. Ketentuan skor atau kategori sesuai dengan ditunjukkan tingkat *abjective rating* pada tabel 4.11 dibawah ini.

**Tabel 4. 11** Abjective Rating

<b>Skor SUS</b>	<b>Abjective Rating</b>
>80 - >90	Best Imaginable
>70 - >80	Excellent
>50 - >70	Good
>30 - >50	Ok
>20 - >30	Poor
>10 - 20	Awful
1 - >10	Worst Imaginable



**STT - NF**

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, terdapat rangkuman dari temuan penelitian tugas akhir dan saran yang mungkin dilakukan pada penelitian selanjutnya .

#### 5.1 Kesimpulan

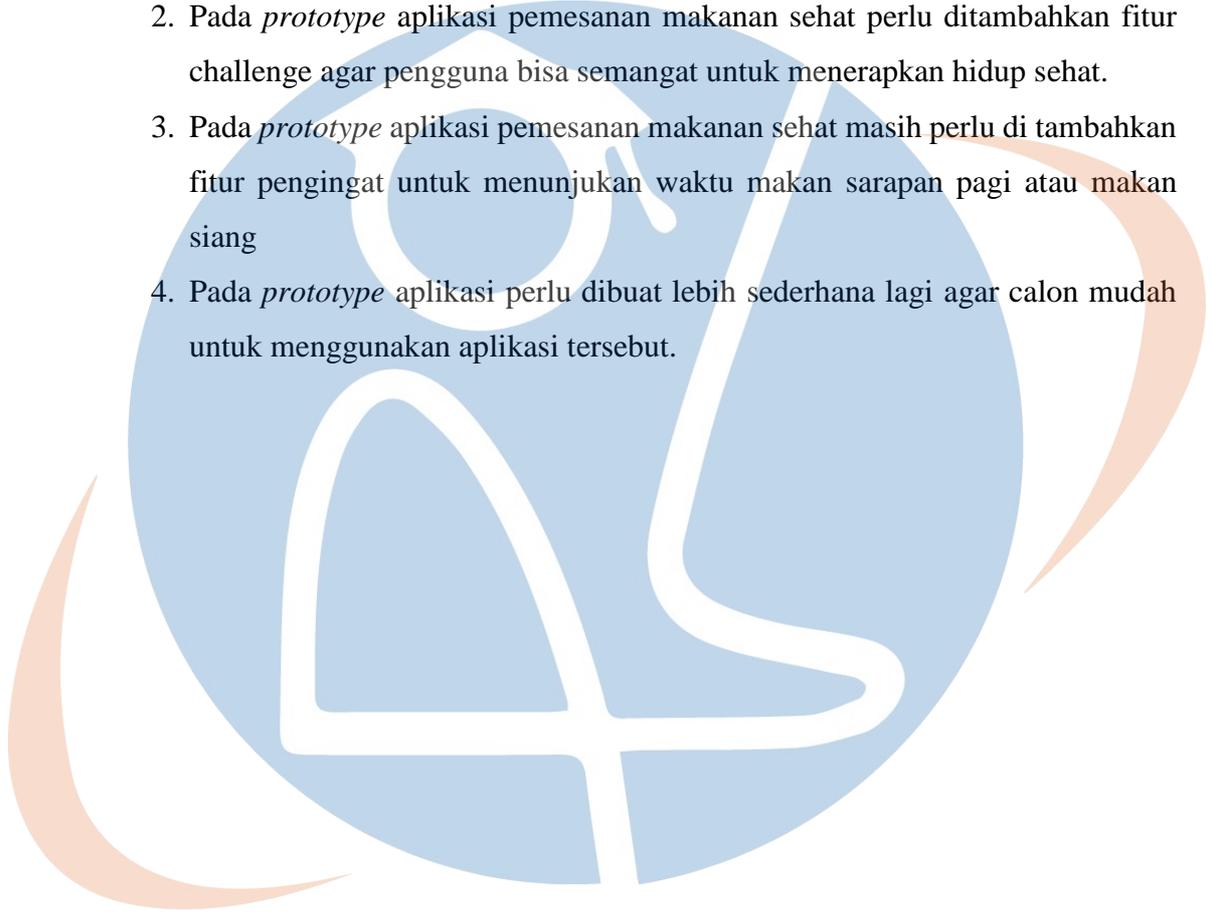
1. *Prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat dirancang menggunakan metode *design sprint* yang mencakup lima tahapan yaitu *understand, diverge, decide, prototype, validate* untuk menyelesaikan desain atau fitur dari tujuh belas *screen* aplikasi secara efektif.
2. Berdasarkan evaluasi menggunakan kuesioner *system usability scale, prototype* aplikasi makanan sehat mendapatkan hasil nilai akhir baik dengan kategori *excellent* menurut tabel *abjective rating* dengan rata rata skor nilai akhir 73, dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini baik digunakan dan disukai oleh pengguna.

STT - NF

## 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dalam merancang *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat, penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.:

1. Pada *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat tata letak layout masih ada yang belum konsisten dalam penempatannya
2. Pada *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat perlu ditambahkan fitur challenge agar pengguna bisa semangat untuk menerapkan hidup sehat.
3. Pada *prototype* aplikasi pemesanan makanan sehat masih perlu di tambahkan fitur pengingat untuk menunjukkan waktu makan sarapan pagi atau makan siang
4. Pada *prototype* aplikasi perlu dibuat lebih sederhana lagi agar calon mudah untuk menggunakan aplikasi tersebut.



STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

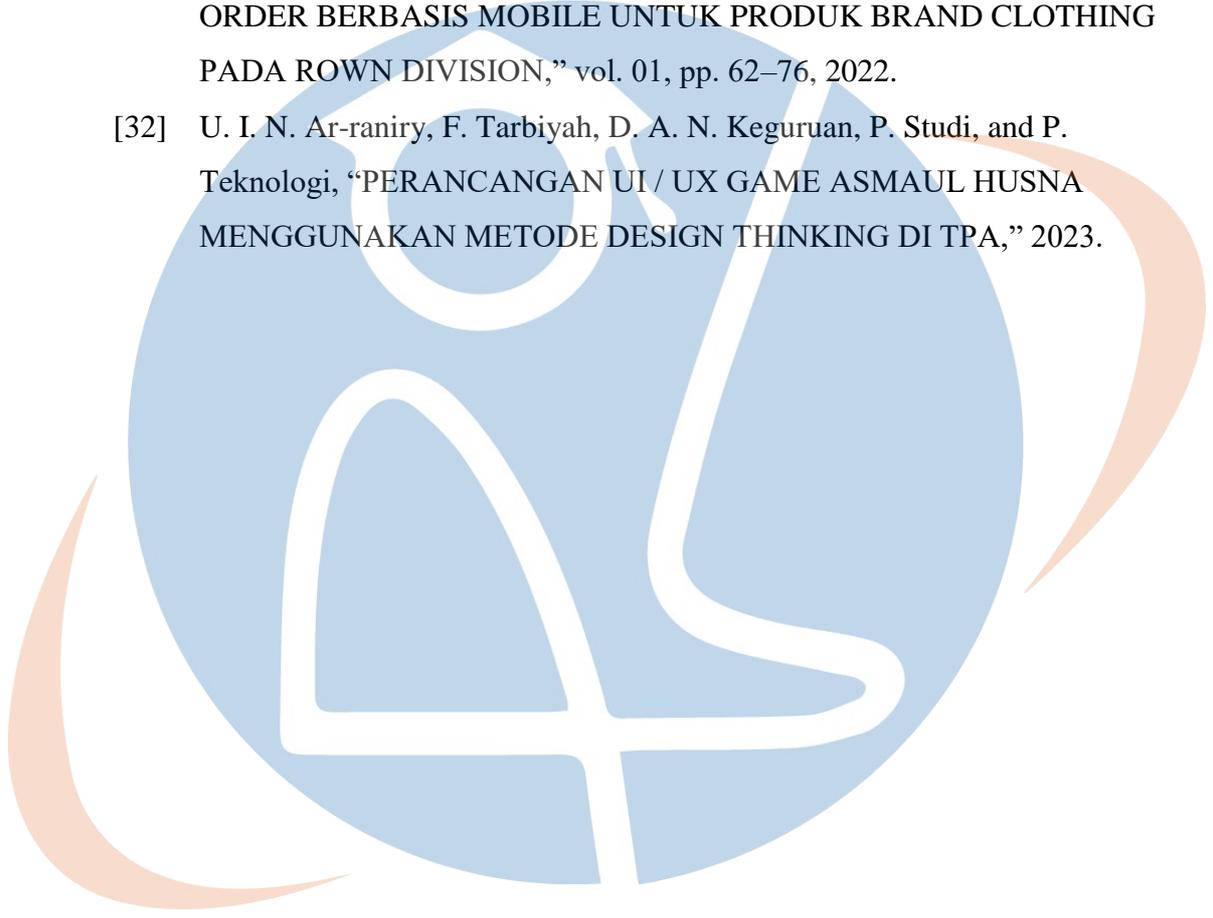
- [1] J. Toar, A. Telew, and G. Lumenta, "HIGEIA JOURNAL OF PUBLIC HEALTH Perbedaan Tiga Kategori Aktivitas Fisik pada Status Obesitas dan Non Obesitas," vol. 7, no. 3, pp. 458–467, 2023.
- [2] K. Kesehatan, "FactSheet\_Obesitas\_Kit\_Informasi\_Obesitas.pdf." 2018.
- [3] R. O. Banjarnahor, F. F. Banurea, J. O. Panjaitan, R. S. P. Pasaribu, and I. Hafni, "Faktor-faktor risiko penyebab kelebihan berat badan dan obesitas pada anak dan remaja : Studi literatur Risk factors of overweight and obesity in childhood and adolescence : A literature review," pp. 35–45, 2022.
- [4] N. Najib and M. R. Abidin, "PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI KOMUNITAS VIRTUAL," vol. 4, no. 3, pp. 57–63, 2023.
- [5] A. K. Kadoena, S. R. U. A. Sompie, R. Sengkey, E. Engineering, S. Ratulangi, and K. B. St, "Educational Game Application the Introduction to Types of Healthy Food for Children," vol. 16, no. 1, pp. 7–18, 2021.
- [6] B. A. B. Ii and A. T. Pustaka, "No Title," no. 41, 2021.
- [7] B. A. B. Ii and L. Teori, "Peran Penggunaan Aplikasi Grab Dalam Meningkatkan Brand Awareness Konsumen Dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Mie Abang Lambe Kota Kediri)," pp. 8–30, 2022.
- [8] "Analisis dan perancangan desain antarmuka aplikasi penjualan makanan sehat pada rsi jemursari surabaya dengan metode Design Sprint," 2019.
- [9] M. U. Dari, M. Yusril, J. T. Mesin, P. Negeri, and U. Pandang, "RANCANG BANGUN PROTOTIPE SISTEM POMPA AIR MANUAL DENGAN PENGGERAK TURBIN SAVONIUS," 2023.
- [10] C. Rizal and B. Fachri, "Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa," vol. 3, no. 3, pp. 52–57, 2023.
- [11] "Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa." [Online]. Available: <https://djournals.com/>
- [12] H. Judul, F. T. Industri, and U. I. Indonesia, "PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APLIKASI JOB ORDERAPP PT . DINAMIKA MEDIKOM MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED

DESIGN ( TUGAS AKHIR JALUR MAGANG ) ORDERAPP PT .  
DINAMIKA MEDIKOM MENGGUNAKAN,” 2023.

- [13] M. Angelica, D. Hidayat, and A. R. Adriyanto, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI / UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK-ANAK IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN UI / UX MOBILE APPS DESIGN AS A MEDIUM OF MORAL EDUCATION,” vol. 4, no. 2, pp. 177–186.
- [14] D. M. Musyarofah *et al.*, *PERANCANGAN DESIGN UI / UX APLIKASI MONITORING PERKEMBANGAN ANAK MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT SKRIPSI PERANCANGAN DESIGN UI / UX APLIKASI MONITORING*. 2023.
- [15] “Ciptakan Produkmu dalam 5 Hari dengan Design Sprint.” [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/>
- [16] J. D. Irawan, A. Faisol, F. T. Industri, D. Sprint, and S. Informasi, “PENERAPAN LOCATION BASED SERVICE UNTUK PENCARIAN LOKASI RAPAT MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT,” vol. 4, no. 2, pp. 144–149, 2020.
- [17] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS ) ( Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale ( SUS ) Method ),” vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019.
- [18] H. Judul, “IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI / UX APLIKASI GOLEK KOST IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI / UX APLIKASI GOLEK KOST BERBASIS MOBILE,” 2022.
- [19] I. Mahardhika, H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and A. Reza, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale ( SUS ),” vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.
- [20] M. Ulfa, “Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS ),” vol. 2,

- no. 3, pp. 125–137, 2021.
- [21] T. P. Negara, *PERANCANGAN ULANG UI / UX DALAM PENGEMBANGAN SITUS WEB CROWDE . CO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING SKRIPSI Oleh : 2023.*
- [22] “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability.” [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/>
- [23] S. Kasus, W. Diseminasi, and S. Pertanian, “Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website,” pp. 573–584.
- [24] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Analisis UI / UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale,” vol. 6, pp. 551–559, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [25] I. N. Tri, A. Putra, I. G. I. Sudipa, N. Made, S. Dadi, and N. Putu, “Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale ( SUS ),” vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023.
- [26] P. Design, P. Ui, U. X. Aplikasi, and R. Restoran, “Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking,” vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.
- [27] A. R. Ridwansyah, C. Dinata, N. Savitri, N. Rahmawati, N. Herdiana, and A. Rahman, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Nutrizecom Dengan Metode Design Thinking,” 2022.
- [28] H. W. Astuti, V. T. Nitza, L. Sapolakai, and P. E. Tua, “Pengembangan Prototype Startup Healthy Food ‘ YumHealth ’ dengan Pendekatan Design thinking dan Usability Testing gaya hidup sehat seperti menjaga kesehatan , mengatur berat badan , memperbaiki fisik / bentuk Indonesian Beauty & Dietary Lifestyle ”. Survei ini membahas bagaimana pola konsumsi dan gaya hidup sehat dan supaya dapat mengatur asupan gizi sesuai kebutuhan tubuh ( Populix layanan pesan antar sehingga konsumen dapat mengonsumsi makanan sehat dimanapun dan,” vol. 2, no. 1, pp. 184–200, 2024.

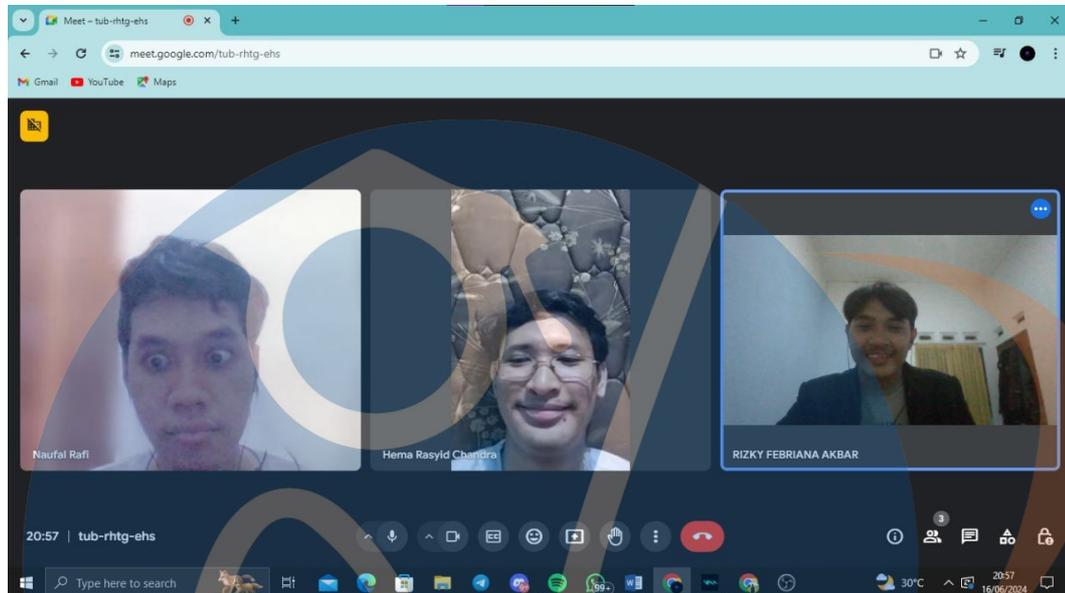
- [29] D. A. Nusantara, J. Pendidikan, B. Vol, and O. S. Arrahmaniyah, "Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," vol. 1, no. 1, 2023.
- [30] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.
- [31] J. Penerapan and T. Informasi, "DESAIN USER INTERFACE SISTEM ORDER BERBASIS MOBILE UNTUK PRODUK BRAND CLOTHING PADA ROWN DIVISION," vol. 01, pp. 62–76, 2022.
- [32] U. I. N. Ar-raniry, F. Tarbiyah, D. A. N. Keguruan, P. Studi, and P. Teknologi, "PERANCANGAN UI / UX GAME ASMAUL HUSNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DI TPA," 2023.

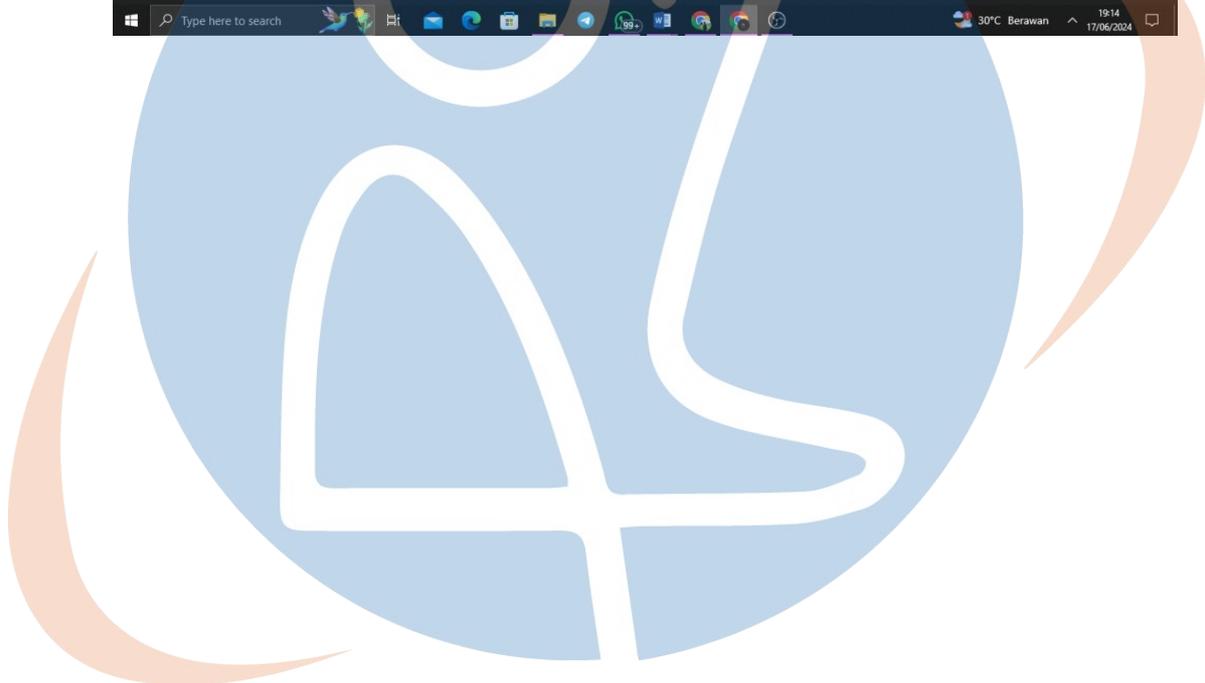
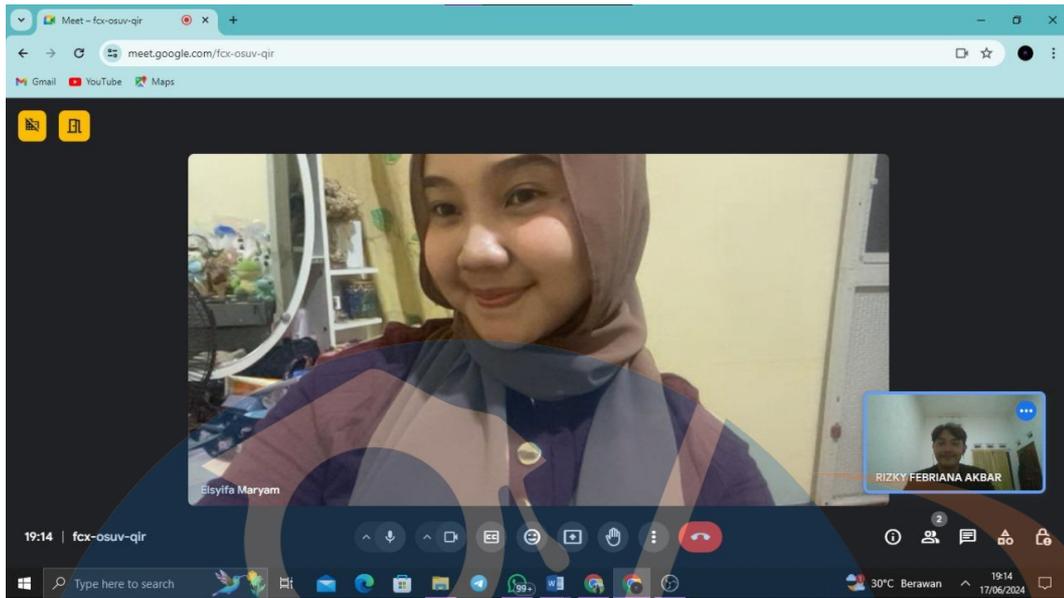


STT - NF

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Dokumentasi Wawancara Dengan 5 Responden





STT - NF

**Lampiran 2 : Hasil Asli Skor dari SUS**

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Muhamad Rafi Naufal	22	Laki-Laki	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4
2	Arni Rahayu Suryani	22	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
3	Muhamad Fahrur Rozy	22	Laki-Laki	4	1	5	1	5	2	4	1	5	1
4	Hema Rasyid Chandra	22	Laki-Laki	4	1	5	1	5	1	4	1	5	1
5	Yusuf Andriansyah	24	Laki-Laki	5	1	5	2	5	2	4	1	4	2
6	Syakir Abdulatif	21	Laki-Laki	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
7	Anisa Aura Puspita	22	Perempuan	5	1	5	2	5	2	5	1	5	1
8	Laili Sekar	21	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
9	Elsyifa	21	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
10	Abdul Ghoffar	24	Laki-Laki	4	2	3	2	4	2	4	2	4	1
11	Chika Aulia Zahwa	21	Perempuan	4	2	4	1	5	2	4	1	4	2
12	Faizuddin Al Qossam	22	Laki-Laki	5	1	5	1	5	2	5	2	5	4
13	Wahyu Firmansyah	23	Laki-Laki	5	3	5	2	5	3	5	3	4	2
14	Muhamad Burhanudin Yusuf	24	Laki-Laki	4	2	4	2	4	2	4	1	5	2
15	Alfinnu Uly Maharot	23	Laki-Laki	4	2	4	2	5	1	4	1	5	1
16	Arel Hanif Muzaffar	22	Laki-Laki	4	2	4	2	5	1	5	1	5	1
17	Linggar Nawang	24	Perempuan	4	2	4	2	5	1	5	1	5	1