

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM PEMESANAN**  
**MENU *SEA BREEZE RESTAURANT* DENGAN**  
**PENDEKATAN *USER CENTERED DESIGN***



**OLEH**

**PUTU AYU SHINDY GIVTINA NOVIKAWATI**

**NIM 2255015017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**SINGARAJA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM PEMESANAN  
MENU *SEA BREEZE RESTAURANT* DENGAN  
PENDEKATAN *USER CENTERED DESIGN***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
Dalam menyelesaikan Program Diploma Empat  
Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak  
Jurusan Teknik Informatika**

**Oleh  
PUTU AYU SHINDY GIVTINA NOVIKAWATI  
NIM 2255015017**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2024**

**PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM PEMESANAN  
MENU *SEA BREEZE RESTAURANT* DENGAN  
PENDEKATAN *USER CENTERED DESIGN***

**TUGAS AKHIR**

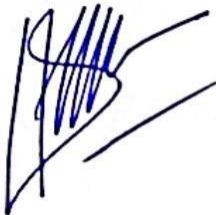
**Diajukan Kepada**

## **TUGAS AKHIR**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA TERAPAN**


**Menyetujui,**

**Pembimbing I,**



**I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198910262019031004**

**Pembimbing II,**



**Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 199410032020122015**

**Tugas Akhir oleh Putu Ayu Shindy Givtina Novikawati ini**

**Telah dipertahankan di depan dewan penguji**

**Pada tanggal 31 Januari 2024**

**Dewan Penguji**



Dr. Ni Ketut Kertiasih, S.Si., M.Pd.

(Ketua)

NIP. 197011181997032001



Kadek Yota Ernanda Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.

(Anggota)

NIP. 197803242005011001



I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.

(Anggota)

NIP. 198910262019031004



Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs.

(Anggota)

NIP. 199410032020122015

Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Teknik dan  
Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha guna  
memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar  
Sarjana Terapan.

Pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024 f.

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D  
NIP. 19821112008121001


Sekretaris Ujian,



Ketut Agus Saputra, S.ST., M.T.  
NIP. 199008152019031018

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



  
Dr. Kadck Rihendra Dantes, S.T., M.T.  
NIP. 197912012006041001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Perancangan UI/UX Sistem Pemesanan Menu Pada *Sea Breeze Restaurant* Dengan Pendekatan *User Centered Design* ”** beserta seluruh isinya ialah benar-benar karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau dalam klaim terhadap karya keaslian karya saya ini.

Singaraja, 31 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Putu Ayu Shindy Givtina Novikawati

NIM. 2255015017

## PRAKARTA

Dengan penuh syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan UI/UX pada Sistem Pemesanan Menu *Sea Breeze Restaurant* dengan Pendekatan *User Centered Design*". Proposal Tugas Akhir ini ialah menjadi sebuah syarat untuk meraih gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom.) di Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Selama menyusun Proposal Tugas Akhir ini, penulis telah menghadapi sejumlah hambatan, serta masalah yang tak terhindarkan. Penulis sangat menyadari bahwa keberhasilan penulisan Proposal Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa yang diberikan oleh banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis haturkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha
2. Bapak Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Bapak Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Universitas Pendidikan Ganesha.
5. I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs., sebagai Pembimbing I yang telah dengan penuh kesabaran dan kecermatan membimbing penulis, sehingga Proposal Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.
6. Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs., selaku Pembimbing II yang telah dengan penuh kesabaran dan kecermatan membimbing penulis, sehingga Proposal Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.
7. Semua staf jurusan dan dosen Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang turut serta memberi dukungan dalam penyelesaian laporan ini.

8. Semua keluarga di rumah yang sudah memberikan dukungan baik doa dan material yang menjadi kekuatan utama bagi penulis sehingga penulisan Proposal Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.
9. Juga kepada semua yang telah mendukung penulis dalam proses penyusunan laporan ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum mencapai tingkat kesempurnaan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran konstruktif dari pembaca untuk memperbaiki Tugas Akhir ini dan meningkatkan manfaatnya. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan di bidang yang relevan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan masih banyak kekurangan. Karena itu, penulis berharap untuk menerima kritik dan saran yang konstruktif dalam rangka meningkatkan Proposal Tugas Akhir ini, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih luas dan manfaat yang berarti bagi pembacanya.

Singaraja, 31 Januari 2024

Penulis,



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>PRAKARTA</b> .....	iii
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	4
1.5 Manfaat .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 <i>Figma</i> .....	7
2.3 <i>UI/UX (User Interface / User Experience)</i> .....	8
2.4 <i>Usability Testing</i> .....	9
2.5 <i>UEQ (User Evaluation Questionnaire)</i> .....	10
2.6 <i>UCD (User Centered Design)</i> .....	11
2.7 <i>SUS (System Usability Sacle)</i> .....	12
2.8 <i>Layout</i> .....	13
2.9 <i>Tool Maze</i> .....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	16
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	16
3.2 Metode UCD ( <i>User Centered Design</i> ) .....	16
3.2.1 <i>Understand and Specify the Context of Use</i> .....	17
3.2.2 <i>Specify the User Requirements</i> .....	18
3.2.3 <i>Produce Design Solutions to Meet User Requirements</i> .....	19
3.2.4 <i>Evaluate the Designs Against Requirements</i> .....	20
3.3 Alur Sistem .....	20
3.4 Tahap Pengembangan Sistem .....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	24
4.1 Gambaran Umum.....	24
4.2 Rancangan Antarmuka.....	24
4.2.1 Rancangan Antarmuka Login Admin.....	25
4.2.2 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Admin.....	25

4.2.3 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori Menu.....	26
4.2.4 Rancangan Antarmuka Halaman Menu.....	27
4.2.5 Rancangan Antarmuka Halaman Meja.....	28
4.2.6 Rncangan Antarmuka Halaman Pelanggan / Pengguna .....	28
4.2.7 Rancangan Antarmuka Halaman Petugas .....	29
4.2.8 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu .....	30
4.2.9 Rancangan Antarmuka Keranjang Pesanan .....	30
4.2.10 Rancangan Antarmuka Masuk Akun.....	31
4.2.11 Rancangan Antarmuka Buat Akun Baru .....	32
4.3 <i>Prototype</i> .....	32
4.4 Tampilan <i>Desktop</i> .....	32
4.5 Tampilan <i>Mobile</i> .....	34
4.6 <i>Usability Testing</i> dengan <i>Tool Maze</i> .....	35
4.7 UEQ ( <i>User Evaluation Questionnaire</i> ).....	37
4.8 SUS ( <i>System Usability Sacle</i> ).....	44
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	47
5.1 Kesimpulan .....	47
5.2 Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	47
<b>LAMPIRAN</b> .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rentangan Nilai SUS.....	13
Gambar 3. 1 Lokasi Sea Breeze Restaurant.....	16
Gambar 3. 2 Alur Sistem Pemesanan Menu.....	21
Gambar 3. 3 Tahapan <i>Prototype</i> .....	23
Gambar 4. 1 Login Admin.....	25
Gambar 4. 2 Dabsboard Admin.....	26
Gambar 4. 3 Halaman Kategori Menu.....	27
Gambar 4. 4 Halaman Menu.....	27
Gambar 4. 5 Halaman Meja.....	28
Gambar 4. 6 Halaman Pelanggan / Pengguna.....	29
Gambar 4. 7 Halaman Petugas.....	29
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Pelanggan <i>Sea breeze Restaurant</i> .....	30
Gambar 4. 9 Tampilan Keranjang Pesanan Pelanggan <i>Sea Breeze restaurant</i> .....	31
Gambar 4. 10 Masuk Akun <i>Sea Breeze Restaurant</i> .....	31
Gambar 4. 11 Proses <i>Order</i> Pesanan.....	32
Gambar 4. 12 Tampilan Menu <i>Destop Sea Breeze</i> .....	33
Gambar 4. 13 Tampilan Keranjang Pesanan <i>Sea Breeze</i> .....	33
Gambar 4. 14 Tampilan Proses <i>Order</i> .....	34
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Mobile Menu Sea Breeze Restaurant</i> .....	35
Gambar 4. 16 Hasil <i>Usability Testing Maze</i> .....	37
Gambar 4. 17 <i>Kuesioner User Experience Questionnaire</i> .....	38
Gambar 4. 18 Hasil Evaluasi.....	41
Gambar 4. 19 Diagram <i>Mean Value per Item</i> .....	42
Gambar 4. 20 Diagram <i>Plot UEQ Scales</i> .....	43
Gambar 4. 21 Diagram Hasil UEQ.....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Kebutuhan Fungsional .....	18
Tabel 4. 1 Hasil <i>Indikator Maze Testing</i> .....	36
Tabel 4. 2 Perhitungan Dengan Metode UEQ.....	39
Tabel 4. 3 Data Transformasi Dengan Metode UEQ.....	39
Tabel 4. 4 Rata- Rata dari <i>Transformasi Data</i> .....	40
Tabel 4. 5 Data <i>Scale Means</i> .....	42
Tabel 4. 6 Hasil UEQ.....	44
Tabel 4. 7 Perhitungan Dengan Metode SUS.....	45

