

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI MOBILE “*FYN
COFFEE & EATERY*” MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN (UCD)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ZANUAR DWI FITRIANTO

19.12.1156

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI MOBILE “*FYN
COFFEE & EATERY*” MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN (UCD)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ZANUAR DWI FITRIANTO

19.12.1156

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI MOBILE “FYN COFFEE &
EATERY” MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN
(UCD)**

yang disusun dan diajukan oleh

ZANUAR DWI FITRIANTO

19.12.1156

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Donni Prabhowo, M.Kom

NIK. 190302253

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI MOBILE “FYN COFFEE & EATERY” MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

yang disusun dan diajukan oleh

ZANUAR DWI FITRIANTO

19.12.1156

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Arvin Claudy Frobenius, M.Kom
NIK. 190302495

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ZANUAR DWI FITRIANTO
NIM : 19.12.1156

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI MOBILE "FYN COFFEE & EATERY" MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Dosen Pembimbing : Donni Prabowo, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Zanuar Dwi Fitrianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karya saya ini saya persembahkan teruntuk:

1. Kedua orang tua Sugeng Raharja dan Sri Marjilah dan keluarga besar saya yang telah banyak berkorban untuk memberi dukungan dan do'a, serta semangat yang diberikan selama ini dan rasa terima kasih kepada mereka atas apa yang mereka berikan.
2. Kepada Pak Donni Prabowo, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sangat sabar memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan.
3. Kepada Indah Erlina S.Ikom yang sudah menemani selama 2 tahun belakangan ini dan selalu memberikan semangat dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepada KONTRAKAN USA (Atsyafe'i, Panggih, Deni, Yozi, Dian, Awan, Anang dan Tama) yang sudah menemani bergadang dan memberi semangat untuk maju.
5. Kepada KONTRAKAN RYUZIN HELLHOUSE (Rezi, Lupek, Wahyu, dan Geyza) yang sudah selalu mendukung saat pengerjaan skripsi ini.
6. Kepada GENDIS EVERYBODY (Anam, Ridho, Wahyu, dan Sudarta) yang sudah selalu mendukung dan memberikan semangat saat pengerjaan skripsi ini.
7. Teman-teman 19-S1SI-03, MOTEL, SOBAT ALTAR, UPT ME AMIKOM, dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas do'a, dukungan dan pengalamannya selama 4 tahun ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI MOBILE “*FYN COFFE & EATERY*” MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan pada program studi Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat.

Dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak pihak yang membantu penyusunan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materi. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini, semoga apa yang telah diberikan dapat bernilai sebagai amalan baik.

Akhirnya penyusun hanya bisa berdo'a kepada Allah SWT semoga semua yang telah dilakukan menjadi amal sholeh dan dikaruniai keberkatan dari Allah SWT. Penyusun menyadari sepenuhnya masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, maka berbagai saran dan kritik demi perbaikan sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 26 Agustus 2023

Zanuar Dwi Fitrianto

19.12.1156

DAFTAR ISI

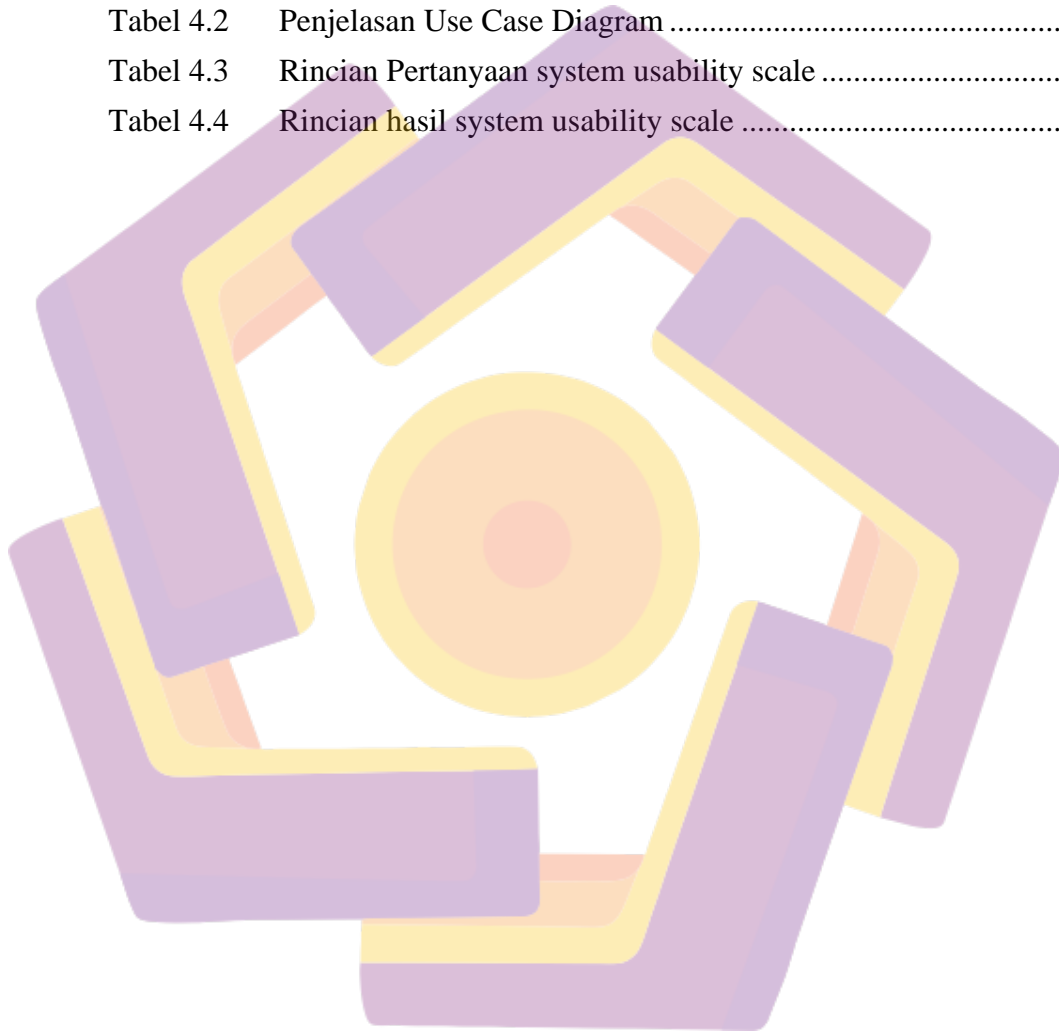
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1. <i>User Interface</i>	10
2.2.2. <i>User Experience</i>	10
2.2.3. <i>User Centered Design</i>	10
Gambar 2.1. Alur <i>User Centered Design</i>	11
2.2.4. <i>Aplikasi Mobile</i>	12
2.2.5. <i>Moodboard</i>	12
Gambar 2.2. <i>Moodboard</i>	13
2.2.6. <i>User Persona</i>	13
2.2.7. <i>Use Case Diagram</i>	13
2.2.8. <i>Prototype</i>	13
Gambar 2.3. <i>Low Fidelity Prototype</i>	14
Gambar 2.4. <i>High Fidelity Prototype</i>	15

2.2.9. <i>UsabilityTesting</i>	15
2.2.10. <i>System Usability Scale</i>	15
Gambar 2.5. <i>System Usability Score</i>	17
(Sumber: John Brooke,2013)	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian.....	18
3.2 Alur Penelitian	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	19
3.3 Alat dan Bahan.....	22
Tabel 3.1 Kebutuhan non-fungsional	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Pengumpulan Data.....	23
4.1.1 Observasi.....	23
Gambar 4.1 Tampilan Depan FYN Coffee & Eatery	23
Gambar 4.2 Titik Lokasi FYN Coffee & Eatery	24
4.1.2 Hasil Wawancara	25
Gambar 4.3 Wawancara via Google meet.....	25
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara.....	25
4.1.3 Kuesioner	26
Gambar 4.4 Hasil Jawaban Pertanyaan 1	27
Gambar 4.5 Hasil Jawaban Pertanyaan Ke-2	27
Gambar 4.6 Hasil Jawaban Pertanyaan ke-3	28
Gambar 4.7 Hasil Jawaban Pertanyaan ke 4	28
Gambar 4.8 Hasil Jawaban Pertanyaan ke-5	29
Gambar 4.9 Hasil Jawaban pertanyaan ke-6	30
4.2 Analisis	31
4.2.1 Kebutuhan Fungsional	31
Gambar 4.10 Diagram <i>Sitemap</i>	31
Gambar 4.11 User Persona Atsyafe'i.....	32
Gambar 4.12 User Persona Indah Erlina	32
Gambar 4.13 Diagram <i>User Flow</i>	33
Gambar 4.14 Desain <i>Use Case Diagram</i>	34
Tabel 4.2 Penjelasan Use Case Diagram	35
Gambar 4.15 Tampilan <i>Landing page</i>	36
Gambar 4.16 Tampilan <i>Login</i>	37

Gambar 4.17	Tampilan <i>Sign up</i>	37
Gambar 4.18	Tampilan <i>Home</i>	38
Gambar 4.19	Tampilan Keranjang	38
Gambar 4.20	Tampilan Riwayat Transaksi.....	39
Gambar 4.21	Tampilan Menu	39
Gambar 4.22	Tampilan Akun.....	40
4.3	Pengembangan <i>Sistem User Centered Design</i>	40
Gambar 4.23	<i>High Fidelity</i> Landig page.....	41
Gambar 4.24	<i>High Fidelity</i> Tampilan Login.....	42
Gambar 4.25	<i>High Fidelity</i> Sign up	43
Gambar 4.26	<i>High Fidelity</i> Tampilan home coffee	44
Gambar 4.27	<i>High Fidelity</i> Tampilan home non coffee	45
Gambar 4.28	<i>High Fidelity</i> tampilan home manual brew	46
Gambar 4.29	<i>High Fidelity</i> tampilan home snack.....	47
Gambar 4.30	<i>High Fidelity</i> tampilan home food	48
Gambar 4.31	<i>High Fidelity</i> Tampilan Keranjang.....	49
Gambar 4.32	<i>High Fidelity</i> Tampilan Riwayat Transaksi	50
Gambar 4.33	<i>High Fidelity</i> Tampilan Menu	51
Gambar 4.34	<i>High Fidelity</i> Tampilan Halaman Akun.....	52
4.4	<i>System Usability Testing</i>	53
Tabel 4.3	Rincian Pertanyaan system usability scale	53
Tabel 4.4	Rincian hasil system usability scale	54
BAB V	PENUTUP	55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
REFERENSI	56

DAFTAR TABEL

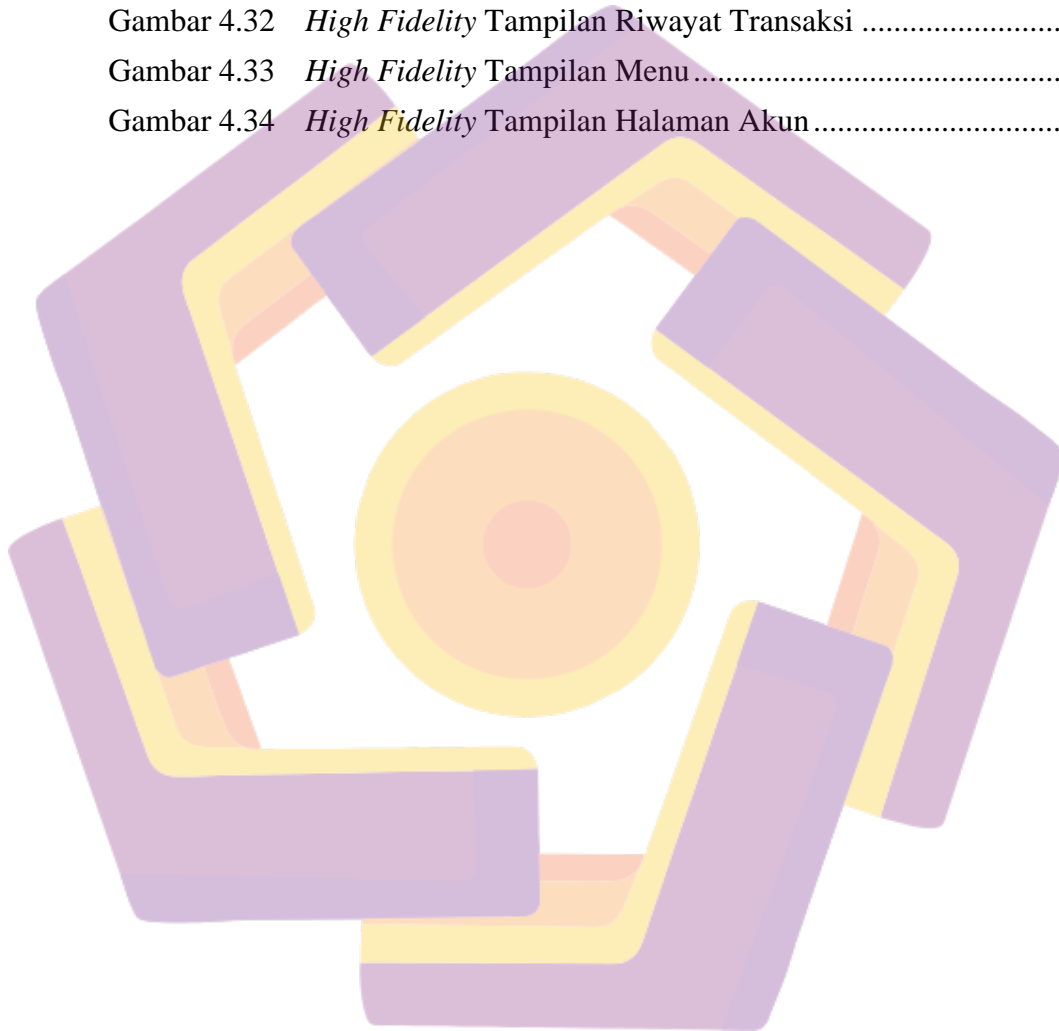
Tabel 2.1	Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1	Kebutuhan non-fungsional	22
Tabel 4.1	Pertanyaan Wawancara.....	25
Tabel 4.2	Penjelasan Use Case Diagram	35
Tabel 4.3	Rincian Pertanyaan system usability scale	53
Tabel 4.4	Rincian hasil system usability scale	54



DAFTAR GAMBAR

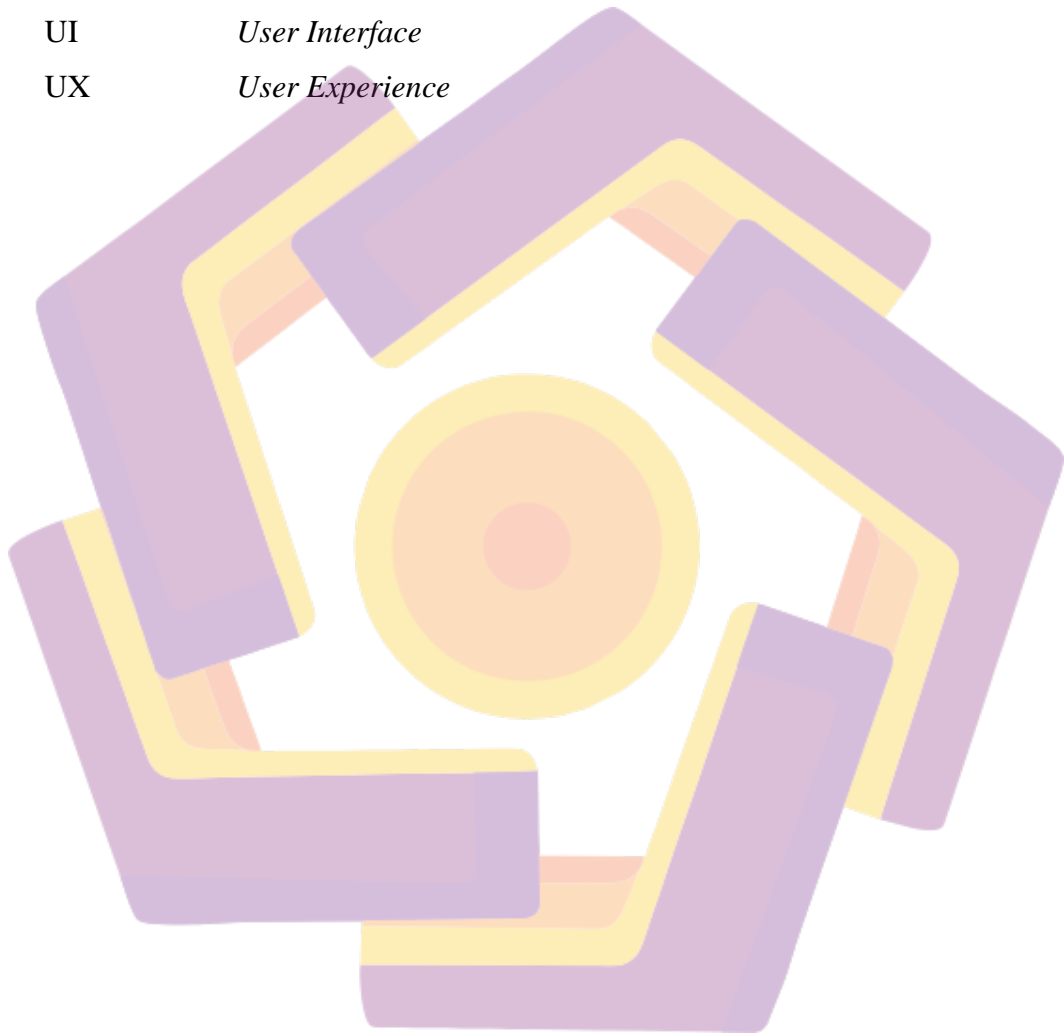
Gambar 2.1.	<i>Alur User Centered Design</i>	11
Gambar 2.2.	<i>Moodboard</i>	13
Gambar 2.3.	<i>Low Fidelity Prototype</i>	14
Gambar 2.4.	<i>High Fidelity Prototype</i>	15
Gambar 3.1	<i>Alur Penelitian</i>	19
Gambar 4.1	<i>Tampilan Depan FYN Coffee & Eatery</i>	23
Gambar 4.2	<i>Titik Lokasi FYN Coffee & Eatery</i>	24
Gambar 4.3	<i>Wawancara via Google meet</i>	25
Gambar 4.4	<i>Hasil Jawaban Pertanyaan 1</i>	27
Gambar 4.5	<i>Hasil Jawaban Pertanyaan Ke-2</i>	27
Gambar 4.6	<i>Hasil Jawaban Pertanyaan ke-3</i>	28
Gambar 4.7	<i>Hasil Jawaban Pertanyaan ke 4</i>	28
Gambar 4.8	<i>Hasil Jawaban Pertanyaan ke-5</i>	29
Gambar 4.9	<i>Hasil Jawaban pertanyaan ke-6</i>	30
Gambar 4.10	<i>Diagram Sitemap</i>	31
Gambar 4.11	<i>User Persona Atsyafe'i</i>	32
Gambar 4.12	<i>User Persona Indah Erlina</i>	32
Gambar 4.13	<i>Diagram User Flow</i>	33
Gambar 4.14	<i>Desain Use Case Diagram</i>	34
Gambar 4.15	<i>Tampilan Landing page</i>	36
Gambar 4.16	<i>Tampilan Login</i>	37
Gambar 4.17	<i>Tampilan Sign up</i>	37
Gambar 4.18	<i>Tampilan Home</i>	38
Gambar 4.19	<i>Tampilan Keranjang</i>	38
Gambar 4.20	<i>Tampilan Riwayat Transaksi</i>	39
Gambar 4.21	<i>Tampilan Menu</i>	39
Gambar 4.22	<i>Tampilan Akun</i>	40
Gambar 4.23	<i>High Fidelity Landig page</i>	41
Gambar 4.24	<i>High Fidelity Tampilan Login</i>	42
Gambar 4.25	<i>High Fidelity Sign up</i>	43

Gambar 4.26	<i>High Fidelity</i> Tampilan home coffee	44
Gambar 4.27	<i>High Fidelity</i> Tampilan home non coffee	45
Gambar 4.28	<i>High Fidelity</i> tampilan home manual brew	46
Gambar 4.29	<i>High Fidelity</i> tampilan home snack.....	47
Gambar 4.30	<i>High Fidelity</i> tampilan home food	48
Gambar 4.31	<i>High Fidelity</i> Tampilan Keranjang.....	49
Gambar 4.32	<i>High Fidelity</i> Tampilan Riwayat Transaksi	50
Gambar 4.33	<i>High Fidelity</i> Tampilan Menu	51
Gambar 4.34	<i>High Fidelity</i> Tampilan Halaman Akun	52



DAFTAR SINGKATAN

UCD	<i>User Centered Design</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>



INTISARI

Di era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara berbagai aspek kehidupan berjalan. Aplikasi *mobile* telah menjadi alat penting yang memudahkan akses informasi, komunikasi, dan berbisnis. Salah satu industri yang terus berkembang dan populer di kalangan masyarakat adalah industri kedai kopi. Data dari Asosiasi Eksportir dan Industri Kopi Indonesia (AEKI) mencatat bahwa pada tahun 2019, ekspor kopi Indonesia mencapai angka sekitar 348.000 metrik ton.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah desain *user interface* (UI) untuk aplikasi mobile proses pemesanan secara *takeaway*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). Hasil dari penelitian ini berupa prototype desain *user interface* aplikasi mobile FYN Coffee & Eatery.

Pada penelitian ini didapatkan hasil rancangan aplikasi mobile “FYN Coffee & Eatery menggunakan metode *User Centered Design*, terdapat 4 fase penting ketika menggunakan metode *user centered design* yaitu, *Understand context of us*, *Specify user requirement*, *Design solution*, *Evaluate against requirement* dan untuk tes pengujiannya menggunakan *system usability scale*.

Kata kunci: *coffee shop, UI/UX, Aplikasi mobile, Prototype*

ABSTRACT

In an increasingly advanced digital era, developments in information technology have changed the way various aspects of life run. Mobile applications have become important tools that make it easier to access information, communicate and do business. One industry that continues to grow and is popular among the public is the coffee shop industry. Data from the Association of Indonesian Coffee Exporters and Industries (AEKI) notes that in 2019, Indonesian coffee exports reached around 348,000 metric tons.

This research aims to design a user interface (UI) design for a mobile application for the takeaway ordering process. The method used in this research is User Centered Design (UCD). The results of this research are a prototype user interface design for the FYN Coffee & Eatery mobile application.

In this research, the results of the mobile application design "FYN Coffee & Eatery using the User Centered Design method were obtained. There are 4 important phases when using the user centered design method, namely, Understand context of us, Specify user requirements, Design solution, Evaluate against requirements and for testing using a usability scale system.

Keyword: coffee shop, UI/UX, Aplikasi mobile, Prototype