

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE BERBASIS MOBILE WEBSITE DENGAN
PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT PADA NIKKOU
RAMEN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ezra Rahardian Adhy Pranata

17.12.0505

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE BERBASIS MOBILE WEBSITE DENGAN
PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT PADA NIKKOU
RAMEN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ezra Rahardian Adhy Pranata

17.12.0505

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE BERBASIS MOBILE WEBSITE DENGAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT PADA NIKKOU RAMEN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ezra Rahardian Adhy Pranata

17.12.0505

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302288

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE BERBASIS MOBILE WEBSITE DENGAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT PADA NIKKOU RAMEN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ezra Rahardian Adhy Pranata

17.12.0505

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302356

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 1903022458

Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302288

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta,



Ezra Rahardian Adhy Pranata

NIM. 17.12.0505

MOTTO

“Mulai sekarang, mulai darimana kau mau meskipun takut untuk memulai, memulai dengan sakit, ragu ataupun cemas tapi setidaknya kau memulai dan jangan berhenti. Mulailah.”

(Ezra Rahardian Adhy Pranata)

“Berpikir Besar Dan Berjiwa Besar Untuk Kebesaran Bersama”

(Drs. Haris Supriyadi, MBA., MM., M.Sc.)

“Jangan pernah meratapi masalah alih-alih sikapilah masalah tersebut dan cobalah selesaikan segala sesuatu pekerjaan dengan istimewa”

(Drs. Haris Supriyadi, MBA., MM., M.Sc.)

“Do the best”

(Dhony Haryanti A.Md.)

“Tell me and I forget, Teach me and I remember. Involve me and I learn”

(Benjamin Franklin)

“Many of life’s failures are people who did not realize how close they were to success when they gave up”

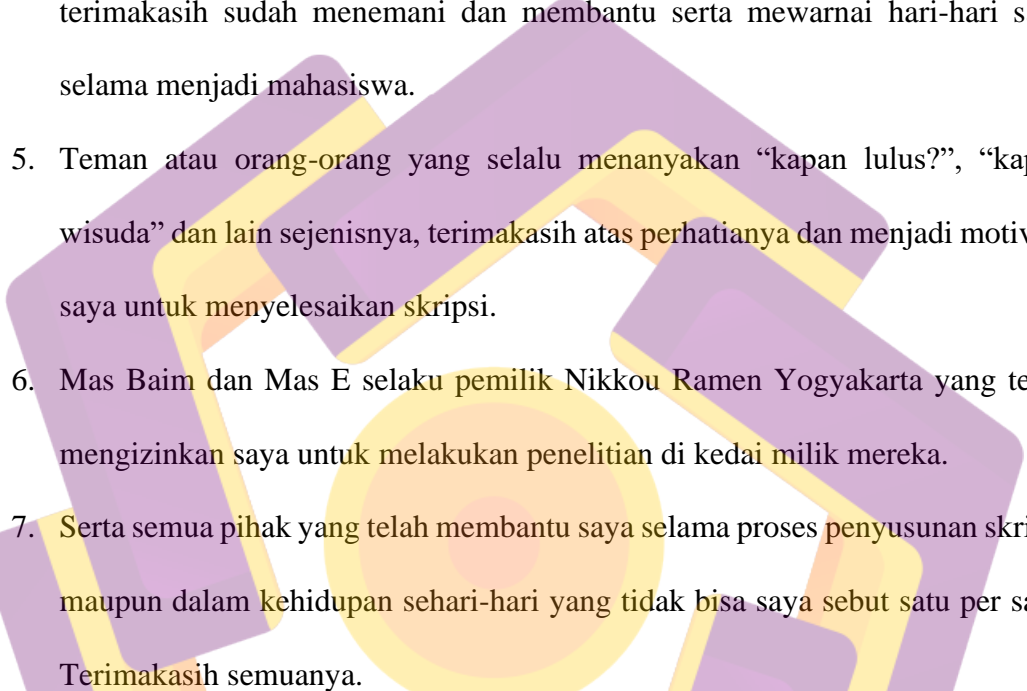
(Thomas A. Edison)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan skripsi saya dengan segala kekurangannya. Sujud syukur saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karuniaMu saya menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan saya dalam meraih cita-cita.

Dengan ini, saya persembahkan karya saya untuk ...

1. Orang tua saya, Ibu saya Dhony Haryanti A.Md. yang selalu mempercayakan segala keputusan kepada saya serta selalu mendukung segala pilihan saya dan tidak lelah untuk menegur saya, Ayah saya Drs. Haris Supriyadi, MBA., MM, M.Sc. yang memaklumi segala tindakan dan perbuatan saya dan mendidik saya bersama Ibu dengan sabar, jasa orangtua yang tidak akan bisa saya balas dengan apapun di dunia ini, serta Adik dan Kakak-kakak saya yang juga selalu membantu dan mendukung saya.
2. Yang terkasih Anita Nuraini Rahayu yang selalu membantu dan menyemangati saya dalam suka ataupun duka selama penyusunan skripsi dan menjadi seperti arunika yang selalu saya tunggu setiap saya terbangun dan memulai hari, terimakasih Anita.
3. Ibu Lilis Dwi Farida S.Kom, M.Eng., selaku dosen pembimbing saya yang telah dengan sabar membimbing saya.

- 
4. Sahabat saya Farizal Gilang Ramadhan dan Frendi Geral Fernando yang menjadi sahabat seperjuangan mengerjakan skripsi serta menjadi sahabat yang baik selama ini. Teman-teman saya Ayu, Verra, Tiara, Fanny, Arib, Oscar, Faiq, Naufal, Fay dan teman teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih sudah menemani dan membantu serta mewarnai hari-hari saya selama menjadi mahasiswa.
 5. Teman atau orang-orang yang selalu menanyakan “kapan lulus?”, “kapan wisuda” dan lain sejenisnya, terimakasih atas perhatiannya dan menjadi motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi.
 6. Mas Baim dan Mas E selaku pemilik Nikkou Ramen Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di kedai milik mereka.
 7. Serta semua pihak yang telah membantu saya selama proses penyusunan skripsi maupun dalam kehidupan sehari-hari yang tidak bisa saya sebut satu per satu. Terimakasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE BERBASIS MOBILE WEBSITE DENGAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT PADA NIKKOU RAMEN YOGYAKARTA” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah Subhanallahu wata’ala yang telah memberikan berkah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat kami selesaikan.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh Pegawai Nikkou Ramen Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.

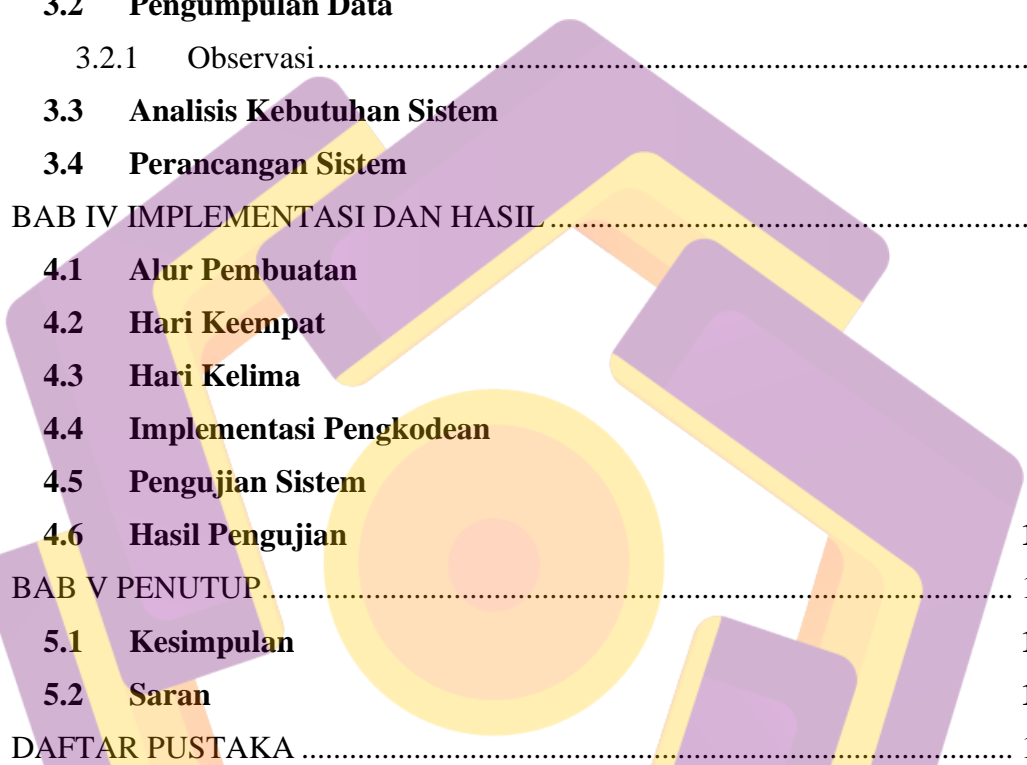
6. Kedua orangtua beserta kakak yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.



DAFTAR ISI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE BERBASIS MOBILE WEBSITE DENGAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT PADA NIKKOU RAMEN YOGYAKARTA	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.3 Langkah-langkah Pengembangan Sistem	19
2.3.1 Hari Pertama	20
2.3.2 Hari Kedua	23
2.3.3 Ketiga	26
2.3.4 Keempat	27
2.3.5 Kelima	28



BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Tinjauan Umum	29
3.1.1 Bagan Alur Penelitian	29
3.1.2 Deskripsi Singkat Aplikasi.....	30
3.1.3 Profil Nikkou Ramen Yogyakarta.....	30
3.2 Pengumpulan Data	31
3.2.1 Observasi.....	31
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.4 Perancangan Sistem	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL	60
4.1 Alur Pembuatan	60
4.2 Hari Keempat	60
4.3 Hari Kelima	72
4.4 Implementasi Pengkodean	79
4.5 Pengujian Sistem	88
4.6 Hasil Pengujian	107
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	8
Tabel 2. 2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner.....	14
Tabel 2. 3 Inverval Skala UEQ.....	19
Tabel 2.4 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	20
Tabel 3.1 Foto-foto dari Kedai Nikkou Ramen Yogyakarta.....	32
Tabel 3.2 Elemen Desain.....	33
Tabel 3.3 Spesifikasi Komputer Rakitan.....	36
Tabel 3.4 Spesifikasi Telepon Genggam Pintar.....	36
Tabel 3.5 Pertanyaan Wawancara.....	38
Tabel 3.6 Jawaban Wawancara.....	39
Tabel 3.7 Feedback Pemilik Nikkou Ramen.....	58
Tabel 4.1 Halaman Home.....	61
Tabel 4.2 Halaman Our Story.....	64
Tabel 4.3 Halaman Menu.....	67
Tabel 4.4 Halaman Contact.....	68
Tabel 4.5 Halaman Order.....	69
Tabel 4.6 Button State.....	71
Tabel 4.7 Jawaban Responden.....	73
Tabel 4.8 Jawaban Responden Terkonversi.....	74
Tabel 4.9 Pengelompokan Nilai.....	75
Tabel 4.10 UEQ Scales.....	76
Tabel 4.11 Pragmatic dan Hedonic Quality.....	77
Tabel 4.12 Hasil Benchmarking desain Mobile Website Nikkou Ramen Yogyakarta.....	78
Tabel 4.13 Pengujian Halaman Home.....	89
Tabel 4.14 Pengujian Halaman OurStory.....	95
Tabel 4. 15 Pengujian Halaman Menu.....	99
Tabel 4. 16 Pengujian Halaman Order.....	102
Tabel 4. 17 Pengujian Halaman Contact.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Strukur Skala UEQ.....	13
Gambar 2.2 Contoh Membuka Tools UEQ	16
Gambar 2.3 Contoh Memasukan Data Kuisioner	17
Gambar 2.4 Contoh Konversi Data.....	17
Gambar 2.5 Contoh Hasil Pengolahan Data	18
Gambar 2.6 Contoh Hasil Benchmarking	19
Gambar 2.7 Tujuan dari startup Flatiron Health.....	22
Gambar 2. 8 Peta pendaftaran Flatiron Health.....	22
Gambar 2. 9 Peta pendaftaran dengan catatan Bagaimana Kita Akan.....	23
Gambar 2.10 8 Crazy Steps.....	25
Gambar 2.11 Contoh Sketsa Solusi.....	25
Gambar 2.12 Action Step.....	26
Gambar 2.13 Storyboard.....	27
Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian	29
Gambar 3.2 Toko dan Alamat Kedai Nikkou Ramen Yogyakarta	30
Gambar 3.3 Logo Nikkou Ramen Yogyakarta	31
Gambar 3.4 Menyusun Peta	42
Gambar 3. 5 Peta dengan Pertanyaan HMW	42
Gambar 3.6 Peta dengan Target.....	43
Gambar 3.7 Referensi Website dengan Brand Awareness.....	45
Gambar 3.8 Referensi Website yang Informatif	46
Gambar 3.9 Referensi Website bersifat User Friendly	47
Gambar 3.10 Catatan Sketsa	48
Gambar 3.11 8 Crazy Steps Home-Page.....	49
Gambar 3.12 8 Crazy Steps Our Story.....	49
Gambar 3.13 8 Crazy Steps Menu	50
Gambar 3.14 8 Crazy Steps Contact	51
Gambar 3.15 8 Crazy Steps Order	51
Gambar 3.16 Sketsa Solusi Homepage	52
Gambar 3.17 Sketsa Solusi Menu	53

Gambar 3.18 Sketsa Solusi Our Story	54
Gambar 3.19 Sketsa Solusi Kontak dan Lokasi	55
Gambar 3.20 Sketsa Solusi Order	56
Gambar 3.21 Langkah Aksi Nikkou Ramen	57
Gambar 3.22 Storyboard	57
Gambar 4.1 Hasil Desain Scrolling State.....	70
Gambar 4.2 Pergantian tab Menu ke Prototype	71
Gambar 4.3 Contoh Prototyping di Figma	72
Gambar 4.4 Grafik Hasil Rataan.....	76
Gambar 4.5 Grafik Pragmatic dan Hedonic Quality	77
Gambar 4.6 Grafik Hasil Benchmarking	79
Gambar 4.7 Kode Navigation Bar.....	82
Gambar 4.8 Kode Footer.....	84
Gambar 4.9 Kode Changing Background Top Navigation Bar Color.....	84
Gambar 4.10 Kode Caraousel Slider.....	85
Gambar 4.11 Kode Drawer	87
Gambar 4.12 Kode TabBar dan TabBar View.....	88

INTISARI

Dalam dunia kuliner, ramen adalah salah satu masakan Jepang yang populer di semua kalangan, baik muda maupun tua. Tidak hanya di Jepang saja tetapi sudah tersebar hampir ke seluruh penjuru dunia, salah satunya ada di Nikkou Ramen yang berlokasi di Jalan a.m. Sangaji nomor 71 Karangwaru Kecamatan Tegalrejo kota Yogyakarta. Di era industri 4.0 bidang kuliner tidak luput dari pengaruh kemajuan teknologi. Kebanyakan pelaku-pelaku usaha dibidang ini mempunyai sebuah *website* untuk menarik pelanggan baru agar datang ke tempat usaha mereka.

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah agar nantinya dapat menjadi acuan *web developer* dalam mengimplementasikan rancangan desain yang telah dibuat untuk membangun sebuah *website*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dan observasi, wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan metode *build product concept google design sprint* yang terdiri atas 5 tahapan yakni *understand, diverge, decide, prototype, dan validate* dimana semua tahapan terbagi menjadi 5 hari. Untuk proses *validate* desain menggunakan metode *User Experience Questionnaire* sebagai metode pengujian dan metode *blackbox* untuk pengujian sistem.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, restoran atau usaha yang memiliki sebuah *website* mempengaruhi tingkat popularitas dan jumlah pelanggan baru. Terlebih di tengah masa pandemi, banyak restoran yang mengalami penurunan jumlah pelanggan. Dengan adanya sebuah *website*, *owner* dapat meningkatkan reputasi usaha mereka dengan memanfaatkan *website* sebagai media informasi, mengenalkan mereka sendiri sehingga usaha mereka mudah ditemukan dan mendatangkan pelanggan baru, serta dapat membantu pelanggan memesan via aplikasi *online food* seperti *Gofood, Shopeefood* atau *grabfood* namun, Nikkou Ramen belum mempunyai sebuah *website*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk Nikkou ramen Yogyakarta.

Kata kunci: *Nikkou Ramen, Sistem Informasi, UEQ, UI/UX, Google design sprint.*

ABSTRACT

In the culinary world, ramen is the most famous and popular Japanese dish, both young and old like these dishes. Not only in Japan but ramen has spread to almost every corner of the world and one of them is at Nikkou Ramen Yogyakarta which is located at Sangaji road number 71, Karangwaru, Tegalrejo district, Yogyakarta city. In the industrial 4.0 era, the culinary field cannot escape from the effect of technological advances. Most businesses in this culinary field have a website to attract new customers to their place.

This research was conducted so that later the design of User Interface and User Experience Nikkou Ramen Yogyakarta website can be a reference or guidance for programmers in implementing it to developing a website. The method that the researcher used is quantitative and observation, an interview is a data collecting technique used for this research. This research uses a build product concept called Google Design Sprint which consists of 5 stages, namely understand, diverge, decide, prototype, and validate where all stages are divided into 5 days. Validate stage in this research using a method called User Experience Questionnaire.

Based on the result of data collection, a restaurant or a business that has a website affects the level of popularity and the number of new customers. Especially in this pandemic of COVID-19 lot of restaurants are experiencing a decrease in the number of customers that come to their place. With a website, owners can improve their business reputation by using the website as a medium of information, introducing themselves, and bring new customer also a website helping customers to order food by an online food application like gofood, shopeefood or grabfood. However, Nikkou Ramen doesn't have a website yet. To overcome these problems, it is necessary to design an User Interface (UI) and User Experience (UX) for Nikkou Ramen Yogyakarta.

Keyword: *Nikkou Ramen, Sistem Informasi, UEQ, UI/UX, Google design sprint*