

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM PENJUALAN MAKANAN**

Skripsi



Oleh

**Valeriana Tanesha Indra Setiadi**

**72170143**

# PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM PENJUALAN MAKANAN

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi  
Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh

**Valeriana Tanesha Indra Setiadi**

**72170143**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2021

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Valeriana Tanesha Indra Setiadi  
NIM : 72170143  
Program studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM PENJUALAN MAKANAN”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 22 Juni 2021

Yang menyatakan



(Valeriana Tanesha Indra Setiadi)  
NIM.72170143

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

#### **Perancangan Antarmuka Sistem Penjualan Makanan**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari **didapati** bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 21 Juni 2021



**Valeriana Tanesha Indra Setiadi**  
72170143

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Antarmuka Sistem Penjualan Makanan  
Nama Mahasiswa : Valeriana Tanesha Indra Setiadi  
N I M : 72170143  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : SI4046  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 21 Juni 2021

Dosen Pembimbing I

KATON WIJANA, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II

BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.

# HALAMAN PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM PENJUALAN MAKANAN

Oleh: Valeriana Tanesha Indra Seriadi / 72170143

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Data Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
10 Juni 2021

Yogyakarta, 21 Juni 2021  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.
3. ARGO WIBOWO, ST., MT.
4. UMI PROBOWEKTI, S.Kom., MLIS.



Dekan

(PESTYANGITIO, S.Kom., MSIS, Ph.D)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JER SIANG, M.Sc.)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Antarmuka Sistem Penjualan Makanan” dengan tepat waktu.

Tujuan dari skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan dalam sarjana komputer pada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Sistem Informasi di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta. Dalam pengerjaannya skripsi penulis dibantu oleh beberapa pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS, Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc., Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana (FTI UKDW) yang telah menyetujui permohonan penyusunan Skripsi.
3. Bapak Katon Wijana, S.Kom., M.T., Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Budi Sutedjo Dharma Oetomo., S.Kom,MM selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Himawan Djaja selaku Manager Divisi IT E-Commerce PT IMP beserta tim IT E-Commerce khususnya tim *Food* dan tim *Virtual* yang sudah memberikan ijin dan bantuan untuk skripsi ini.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara material maupun non-material hingga skripsi ini dapat selesai.
6. Squad Manpro yang sama-sama berjuang dari awal perkuliahan dan terus memotivasi supaya skripsi ini dapat selesai.
7. Geng Hapsun yang memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya.

Yogyakarta,

Penulis

**Valeriana Tanesha Indra Setiadi**

©UKDW



## ABSTRAK

Antarmuka merupakan salah satu yang penting dalam sebuah sistem. Antarmuka dapat membantu sistem untuk membantu pengguna dalam melakukan transaksi lebih mudah khususnya untuk sistem penjualan makanan. Kondisi sistem penjualan makanan saat ini hanya dapat menampilkan produk-produk yang dijual oleh PT IMP saja. Kondisi yang diharapkan sesuai kebutuhan bisnis, sistem seharusnya dapat melakukan transaksi dan menampilkan produk-produk tidak hanya dari PT IMP saja melainkan dari restoran yang bekerjasama dengan PT IMP.

Untuk menangani masalah tersebut, perlu ada perubahan antarmuka sistem untuk membantu memenuhi kebutuhan sistem yang baru. Proses perubahan antarmuka diawali dengan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian berdasarkan 8 *Golden Rules*, 5 faktor manusia terukur, dan 7 prinsip Interaksi, Manusia, dan Komputer (IMK). Untuk memastikan perubahan antarmuka lebih membantu pengguna dan menjawab kebutuhan pengguna, pengujian dilakukan dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengujian UEQ pada skala daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan skor *good* dan kejelasan mendapatkan skor *above average*. Hal tersebut menunjukkan bahwa perubahan antarmuka sudah sesuai dengan 3 teori yang digunakan.

Kata Kunci: Antarmuka, Sistem Penjualan Makanan, *User Experience Questionnaire*, UEQ, 8 *Golden Rules*, 5 Faktor Manusia Terukur, 7 prinsip Interaksi, Manusia, dan Komputer

## ABSTRACT

The interface is one of the most important in a system. The interface can help the system to assist users in making transactions easier, especially for food sales systems. The current condition of the food sales system can only display products sold by PT IMP. Expected conditions are according to business needs, the system should be able to make transactions and display products not only from PT IMP but from restaurants in collaboration with PT IMP.

To deal with these problems, there needs to be a change in the system interface to help meet the new system's needs. The interface change process begins with needs analysis, design, implementation, and testing based on 8 Golden Rules, 5 measurable human factors, and 7 principles of Human-Computer, Interaction (HCI). To ensure that interface changes are more helpful to users and answer user needs, testing is carried out using the User Experience Questionnaire (UEQ). The UEQ test results on the attractiveness, efficiency, accuracy, stimulation and novelty scales get a good score and clarity gets a score above average. This shows that the interface change is by the 3 theories used.

©UKDVM

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Tahapan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6 Sistematika Penulisan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Landasan Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Eight Golden Rules .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 5 Faktor Manusia Terukur.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 7 Prinsip Interaksi Manusia, dan Komputer (IMK) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4 Adobe XD .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ) Data Analisis Tool</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Analisis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1 Analisis Kebutuhan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2 Analisis Antarmuka.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Rancangan Antarmuka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Halaman Home.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.4.2	Halaman Detail Toko .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3	Halaman Checkout .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.4	Halaman Daftar Transaksi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 4	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	Halaman Home.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	Halaman Checkout .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3	Halaman Daftar Transaksi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Pengujian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Hasil Pengujian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 5	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN	.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
	Lampiran A : <i>Minutes of Meeting</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
	Lampiran B: Grafik Responden Kuesioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Pertanyaan UEQ .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.2 Struktur Skala UEQ.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.1 Halaman Home Sistem penjualan makanan Belum Login.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.2 Halaman Home Sistem penjualan makanan sudah login .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.3 Fitur Search pada Sistem penjualan makanan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.4 Pop up Metode Ambil di Toko.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.5 Halaman Checkout Sistem penjualan makanan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.6 Halaman Detail Daftar Transaksi Sistem penjualan makanan ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Home Sistem penjualan makanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.8 Contoh tooltip.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.9 Contoh Fitur Search dengan Filter .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.10 Contoh Tabs untuk Kategori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.11 Contoh Cards with Images .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.12 Contoh Button .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.13 Rancangan Pop Up Metode Ambil di toko.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.14 Contoh Modal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Detail Toko .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.16 Contoh Toogle Tabs .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.17 Contoh Tags untuk Filter Pencarian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Checkout Sistem penjualan makanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Daftar Transaksi Sistem penjualan makanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 4.1 Persamaan font dan button pada home dan detail toko ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Persamaan font dan button pada checkout dan daftar transaksi. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 Halaman Home Sistem penjualan makanan Baru **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Fitur Pencarian Sistem penjualan makanan Baru **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Fitur Toko-toko sekitarmu ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Halaman Detail Toko ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Pop up Metode Ambil di toko ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 Halaman Checkout Baru Sistem penjualan makanan ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Fitur Waktu Pengiriman ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.10 Fitur Pilih Jadwal Pengiriman ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.11 Pop Up Tambah Kupon atau voucher **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.12 Halaman Daftar Transaksi Baru ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.13 Pertanyaan Validasi 1 ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.14 Pertanyaan Validasi 2 ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.15 Pertanyaan Validasi 3 ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.16 Pertanyaan Validasi 4 ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.17 Hasil UEQ berdasarkan Mean dan Variance **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.18 Grafik Analisis Benchmark UEQ ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Analisis Kebutuhan Sistem penjualan makanan **Error! Bookmark not defined.**

Table 4.1 Table Pengujian Inkonsistensi .....**Error! Bookmark not defined.**

Table 4.2 Tabel Pengujian Inkonsistensi setelah data inkonsistensi dihapus **Error! Bookmark not defined.**

Table 4.3 Tabel Analisis Koefisiensi Cronbach Alpha **Error! Bookmark not defined.**

Table 4.4 Hasil Analisis Benchmark UEQ .....**Error! Bookmark not defined.**

©UKDWN

©UKDW



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sektor bisnis sistem penjualan makanan menyediakan berbagai macam makanan dan minuman yang dapat dibeli oleh konsumen melalui sistem. Salah satunya adalah Sistem penjualan makanan PT.Indomarco Prismatama atau yang disebut PT IMP. Sistem penjualan makanan PT IMP sendiri dapat diakses melalui situs *website* dan *apps*. Sistem mampu menampilkan berbagai produk yang dijual tetapi hanya dari toko milik PT IMP dan melakukan transaksi secara *realtime*.

Sistem penjualan makanan memiliki beberapa langkah Standar Operasional Prosedur (SOP). Pertama, pengguna memilih metode transaksi yang ingin digunakan, yaitu metode antar ke alamat atau ambil di toko. Kedua, pengguna dapat memilih dan mencari produk yang ingin dibeli dengan memasukkan produk ke keranjang. Selanjutnya, pengguna dapat melakukan *checkout* dari keranjang yang dimiliki oleh pengguna sesuai dengan ketersediaan stok di toko. Kemudian, pengguna dapat melakukan pembayaran sesuai dengan metode yang diinginkan. Setelah pembayaran sukses, dari pihak toko akan mengirimkan produk yang dibeli oleh pengguna. Pengguna menerima pesanan sesuai yang diinginkan.

Kondisi sistem penjualan makanan saat ini hanya dapat menampilkan produk-produk yang dijual oleh PT IMP saja. Kondisi yang diharapkan sesuai kebutuhan bisnis, sistem seharusnya dapat menampilkan produk-produk tidak hanya dari PT IMP saja melainkan dari restoran yang bekerjasama dengan PT IMP. Selain itu, sistem seharusnya bisa melakukan transaksi penjualan dari toko milik PT IMP dan restoran diluar dari PT IMP. Restoran diluar dari PT IMP yang dimaksud adalah Washoku Sato yang menjual makanan Jepang dan Mister Donut yang menjual berbagai donut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari penjelasan diatas maka dapat diambil suatu rumusan permasalahan sebagai berikut:

- a. Adanya penambahan fitur baru pada bagian *backend* sehingga perlu adanya perancangan antarmuka sistem penjualan makanan dengan menggunakan metode 8 *Golden Rules*, 5 Faktor Manusia Terukur, dan 7 Prinsip Interaksi Manusia, dan Komputer.
- b. Perlu adanya perancangan antarmuka sistem penjualan makanan agar transaksi dapat menjadi multi *merchant* (toko dan restoran).

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari proposal ini adalah sebagai berikut:

- a. Identitas PT IMP tidak dapat disebarluaskan.
- b. Perubahan antarmuka hanya pada sistem penjualan makanan dan tidak berpengaruh pada sistem lain yang memiliki 1 kesatuan dengan sistem penjualan makanan seperti sistem pembayaran dan sistem Klik PT IMP.
- c. Perubahan antarmuka hanya pada *website*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam proposal ini adalah melakukan perancangan antarmuka pada sistem penjualan makanan PT IMP yang dapat dipakai untuk menampilkan toko dari restoran diluar PT IMP dan mampu menampilkan produk-produk baik dari toko yang dimiliki PT IMP maupun dari toko diluar PT IMP.

### 1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini berikut adalah langkah-langkah mengerjakan penelitian:

- a. Analisa antarmuka sistem  
Analisa antarmuka dilakukan dengan melihat tampilan lama dan melihat kekurangan dari antarmuka tersebut sehingga dapat ditemukan apa saja hal yang perlu ditambahkan sesuai dengan kebutuhan proses bisnis.
- b. Perancangan  
Pada perancangan antarmuka sistem terbagi menjadi beberapa halaman yaitu halaman *home*, halaman checkout, dan halaman daftar transaksi.

c. Pengembangan Antarmuka

Pengembangan antarmuka sistem penjualan makanan menggunakan Adobe XD sehingga antarmuka sistem mampu membantu dalam proses transaksi baik dari toko dan restoran yang bekerjasama dengan PT IMP.

d. Implementasi dan Pengujian

Implementasi dan pengujian antarmuka dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. UEQ menggunakan kuesioner dengan 26 pertanyaan dan dengan 7 pilihan di setiap pertanyaannya. Hasil penelitian berguna untuk memenuhi kebutuhan proses bisnis yang ada di Sistem penjualan makanan sehingga dapat melakukan transaksi baik dari toko maupun restoran. Kelebihan dari antarmuka yang baru adalah antarmuka dapat membantu dalam melakukan transaksi baik dari toko maupun restoran. Kekurangan dari antarmuka yang sebelumnya adalah antarmuka belum memenuhi kebutuhan sistem untuk bertransaksi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab. Bab 1 berisi latar belakang penelitian ini dibuat yaitu adanya perubahan kebutuhan sistem yang membutuhkan perubahan antarmuka. Kemudian rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab 2 membahas tentang landasan teori dan tinjauan Pustaka. Landasan teori sebagai gambaran atau contoh yang serupa dalam perubahan antarmuka dalam penelitian ini. Lalu ada tinjauan pustaka yang merupakan acuan atau referensi sebagai sumber informasi dari luar sehingga membantu dalam penelitian ini.

Bab 3 membahas tentang analisis kebutuhan, analisis antarmuka sebelum dilakukan perubahan, dan rancangan antarmuka. Analisis kebutuhan dilihat dari kebutuhan sistem yang baru sedangkan untuk analisis antarmuka dilihat dari antarmuka sebelumnya.

Bab 4 membahas tentang implementasi dari perubahan antarmuka tersebut ketika sudah diterapkan pada sistem. Pada bab 4 ini juga membahas pengujian dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Bab 5 berisi penutup dari penelitian yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi keseluruhan dari penelitian dari hasil penelitian. Saran berisi hal-hal yang perlu diperbaiki pada penelitian dimasa mendatang.

©UKDW

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil perubahan antarmuka yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perubahan antarmuka membantu memenuhi kebutuhan sistem yang baru yaitu dapat menampilkan toko ataupun restoran dari PT IMP. Selain itu, antarmuka mampu menampilkan produk-produk dari toko atau restoran sehingga mampu membantu dalam proses transaksi pada system penjualan makanan. Dilihat dari hasil pengujian menggunakan UEQ dimana dari 5 kategori skala yaitu daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan skor *good* dan kejelasan mendapatkan skor *above average* yang berarti bahwa perancangan antarmuka telah sesuai teori 8 *Golden Rules*, 5 faktor manusia terukur, dan 7 prinsip Interaksi Manusia, dan Komputer.

#### **5.2 Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian berikutnya adalah melakukan perancangan atau desain ulang pada antarmuka tersebut. Perancangan atau desain ulang tentunya berdasarkan pada *User Experience Questionnaire* (UEQ) sehingga mendapatkan nilai *excellent* pada setiap skala. Selain itu, pada perancangan atau desain ulang berikutnya perlu mengikutsertakan pengguna dalam perancangannya sehingga hasil perancangan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, S., & A, P. S. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56-62.
- Adobe. (2020). *Made for the way you work*. Retrieved from Adobe: <https://www.adobe.com/in/products/xd/features.html>
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *CITEE* (pp. 237-243). Yogyakarta: Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, FT UGM.
- Kim, G. J. (2015). *Human-Computer Interaction Fundamentals and Practice*. Boca Raton: CRC Press.
- Krejcar, O., & Hustak, T. (2020). Principles of Usability in Human-Computer Interaction. In A. I. Younas M., *Mobile Web and Intelligent Information Systems. MobiWIS* (pp. 51-62). Rome, Italy: Springer, Cham.
- M, R., M, S., J, T., S, O., & M, P.-C. (2013). Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(1), 39.
- Pramudianto, N. (2019). *Analisis dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan Makanan Sehat pada RSI Jemursari Surabaya dengan Metode Design Sprint*. Surabaya: Repositori Stikom Surabaya. Retrieved from Repositori Universitas Dinamika: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3646/>
- Santosa, H. B., Isal, Y. K., Schrepp, M., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *Journal of Educators Online*, 13, 62-67.
- Schrepp, D. M. (2018). *User Experience Questionnaire Handbook*. UEQ User Experience Questionnaire .

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2018). Strategies for Effective Human-Computer Interaction. In *Designing the User Interface* (6 ed., pp. 95-97). England: Pearson Education.

©UKDW