

TUGAS AKHIR

SKEMA SKRIPSI

**APLIKASI PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA
UNTUK SISTEM KURSUS MEMASAK TASTY TUTOR
BERBASIS WEB**



PUJA REDHO SRI PUTRI

NIM : 215410047

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2025

**TUGAS AKHIR
SKEMA SKRIPSI**

**APLIKASI PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA
UNTUK SISTEM KURSUS MEMASAK TASTY TUTOR
BERBASIS WEB**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada



**Program Sarjana
Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

Disusun Oleh

PUJA REDHO SRI PUTRI

NIM : 215410047

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Aplikasi Perancangan Antarmuka Pengguna Untuk Sistem Kursus
Memasak Tasty Tutor Berbasis Web
Nama : Puja Redho Sri Putri
NIM : 215410047
Program Studi : Informatika
Program : Sarjana
Semester : Ganjil
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 5 february 2025

Dosen Pembimbing,



Edi Iskandar, S.T., M.Cs.
NIDN: 0514077501

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK
SISTEM KURSUS MEMASAK TASTY TUTOR BERBASIS WEB

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Sarjana Komputer
Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 5 February 2025

Dewan Penguji

1. Sari Iswanti, S.Si., M.kom.(ketua)

2. Edi Iskandar, S.T.,M.Cs.(sekretaris)

3. Y. Yohakim Marwanta, S.Kom.,

M.Cs.(anggota)

NIDN

0508027202

0514077501

00261081

Tandatangan

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika

Dini Fakta Sari, S.T., M.T.

NIDN : 0507108401

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 February 2025



puja redho sri putri
NIM: 215410047

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya kecil ini untuk kedua orang tua saya dan untuk diri saya sendiri.

PRAKATA

Puji dan syukur kita haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmatnya yang memberikan banyak kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dengan baik dan benar. skripsi ini isusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan gelar bagi mahasiswa program studi Informatika. Dalam melakukan penyusunan laporan skripsi, penulis membahas mengenai *Perancangan Antarmuka Pengguna Untuk Sistem Kursus Mneasak Berbasis Web (Study Kasus : Tasty Tutor)* desain menggunakan metode design *thinking*.

Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada berbagai pihak yang turut memiliki andil besar dan penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis sangat sadar sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, semangat, serta dukungan dari banyak pihak, baik bersifat moril ataupun materil, Pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Kedua orang tua, papa Zulkifli Chaniago dan mama Siswati yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. selaku ketua program studi sekaligus Dosen pembimbing Pendidikan Teknik Informatika atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan Tugas Akhir penelitian ini.
3. Bapak Edi Iskandar, S.T., M.Cs. selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian ini.
4. Ibu Sari Iswanti, S.Si., M.Kom. dan Bapak Y. Yohakim Marwanta, S. Kom., M.Cs. selaku Dosen penguji Tugas Akhir pada penelitian ini.
5. Bapak/ ibu Dosen program studi Teknik informatika yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan.

Oleh sebab itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga proposal skripsi ini dapat berguna untuk memberikan manfaat bagi yang membacanya.

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	ix
INTISARI	iiix
ABSTRACT.....	ivx
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Ruang Lingkup.....	16
1.4 Tujuan Penelitian	16
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.6 Sistematika Penulis	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	18
2.1 Tinjauan Pustaka	18
2.2 Dasar Teori.....	20
2.2.1 User Interface (UI)	20
2.2.2 Web Browser.....	21
2.2.3 User Experience (UX).....	21
2.2.4 Figma	22
2.2.5 Design Thinking.....	22
2.2.6 User Experience Questionnaire (UEQ).....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Bahan dan Data	24
3.1.1 Data Primer	24

3.1.2 Data Sekunder	24
3.2 Peralatan	24
3.2.1 Perangkat Keras	25
3.2.2 Perangkat Lunak.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3.1 Observasi.....	25
3.3.2 Wawancara.....	25
3.3.3 Kuesioner	26
3.3.4 Populasi dan Sampel	26
3.3.5 Subyek Penelitian.....	26
3.4 Analisis dan Rancangan Sistem Penelitian	27
1. Analisis Permasalahan	27
2. Pengumpulan Data Pendukung	27
3. Design Thingking.....	27
a. Empathize.....	27
b. Define.....	28
c. Ideate	29
d. Prototype	37
e. Test.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi dan Uji coba sistem	42
4.2 Hasil Implementasi	60
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Judul Gambar	7
Gambar 2.1 Figma	22
Gambar 2.2 metode Design Thinking	23
Gambar 3.1 Tahap penelitian menggunakan desain thingking	26
Gambar 3.2 User goals untuk menemukan kebutuhan dari pengguna	29
Gambar 3.3 ide untuk website yang akan dirancang	30
Gambar 3.4 DAD Level 1	30
Gambar 3.5 user flow alur pengguna desain website Tasty Tutor	33
Gambar 3.6 sitemap website Tasty Tutor	34
Gambar 3.7 ER Diagram pembayaran	34
Gambar 3.8 kategori hasil akhir UEQ	38
Gambar 4.1 implementasi warna pada website Tasty Tutor	39
Gambar 4.2 Halaman awal Tasty Tutor	43
Gambar 4.3 Halaman Pendaftaran Tasty Tutor	43
Gambar 4.4 Halaman Login Tasty Tutor	44
Gambar 4.5 Halaman Lupa Password Tasty Tutor	44
Gambar 4.6 Halaman Sukses Lupa Password	45
Gambar 4.7 Halaman Home Tasty Tutor	45
Gambar 4.8 Halaman kursus Tasty Tutor	46
Gambar 4.9 Halaman Materi Kursus Tasty Tutor	47
Gambar 4.10 Halaman Video kursus Tasty Tutor	47
Gambar 4.11 Halaman Artikel Tasty Tutor	48
Gambar 4.12 Halaman Setting Tasty Tutor	48
Gambar 4.13 Halaman Ganti Nama Tasty Tutor	49
Gambar 4.14 Halaman Ganti Password Tasty Tutor	49
Gambar 4.15 Halaman pilihan paket premium	50
Gambar 4.16 Halaman Pembelian Paket Premium Bulanan	50

Gambar 4.17 Halaman Pembelian Paket Premium Tahunan	51
Gambar 4.18 Halaman Proses Paket Premium	52
Gambar 4.19 Halaman Sukses Pembelian Paket Premium	53
Gambar 4.20 Halaman Home Paket Premium	53
Gambar 4.21 Halaman kursus Pembelian Paket Premium	54
Gambar 4.22 Halaman Materi Kursus Pembelian Paket Premium	54
Gambar 4.23 Halaman Video Kursus Pembelian Paket Premium	55
Gambar 4.24 Halaman Artikel Pembelian Paket Premium Bulanan	55
Gambar 4.25 Halaman Setting Pembelian Paket Premium	56
Gambar 4.26 Halaman Status Langganan Premium Bulanan	56
Gambar 4.27 Halaman Status Langganan Premium Tahunan	57
Gambar 4.28 hasil pengimpletasian pada user	63

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Judul Tabel	7
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	18
Tabel 3.1 fuctional requiment summary	31
Tabel 3.2 non-fuctional requiment summary	32
Tabel 3.3 Pengelompokan input, proses, output	35
Tabel 3.4 Wireframe Low-Fidelity	37
Tabel 4.1 pertanyaan UEQ	59
Tabel 4.2 Aspek Analisis Data Responden	60
Tabel 4.3 Perhitungan Total Responden aspek Daya Tarik	61
Tabel 4.4 Benchmark Interval untuk Skala UEQ	62

INTISARI

Kursus memasak adalah program pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan berbagai Teknik dan keterampilan dalam mengolah makanan. kursus memasak online Tasty Tutor memberikan solusi bagi mereka yang ingin belajar memasak dengan video tutorial, resep yang beragam, kursus ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan memasak peserta.

Menciptakan antarmuka yang mudah digunakan, menarik, dan responsif. Desain difokuskan pada kemudahan navigasi, visual yang relevan dengan tema memasak, dan interaksi pengguna melalui fitur seperti pendaftaran kursus, personalisasi rekomendasi, serta ikon dan visualisasi yang informatif. Antarmuka dirancang konsisten diberbagai perangkat, memastikan pengalaman pengguna yang nyaman dan mendukung pembelajaran memasak secara efektif.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Design Thinking dalam kursus memasak Tasty Tutor ini memastikan bahwa pengalaman belajar yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Kata Kunci : Desain, figma, Tasty Tutor, Design Thinking, keterampilan memasak.

ABSTRACT

A cooking course is a learning program designed to teach various techniques and skills in food preparation. Tasty Tutor's online cooking course provides a solution for those who want to learn cooking with video tutorials, diverse recipes, this course aims to improve participants' confidence and cooking skills.

Creating an easy-to-use, attractive and responsive interface. The design focused on ease of navigation, visuals relevant to the cooking theme, and user interaction through features such as course registration, personalization of recommendations, and informative icons and visualizations. The interface is designed to be consistent across devices, ensuring a comfortable user experience and supporting effective cooking learning.

The method used in this design is Design Thinking in this Tasty Tutor cooking course to ensure that the learning experience offered matches the needs and expectations of users.

Keywords: Design, figma, Tasty Tutor, Design Thinking, cooking skill

