

**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**



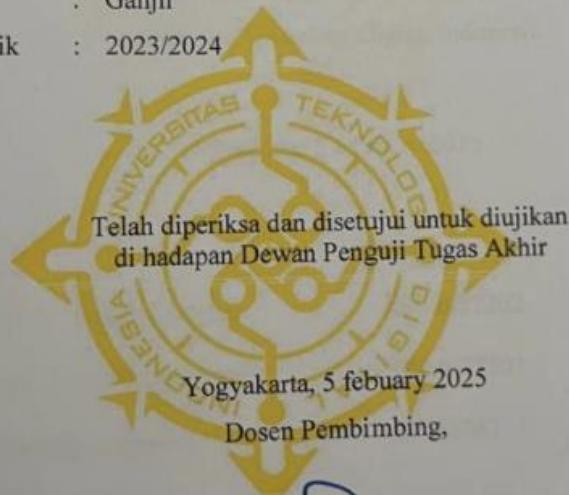
**Disusun Oleh  
PUJA REDHO SRI PUTRI  
NIM : 215410047**

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

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

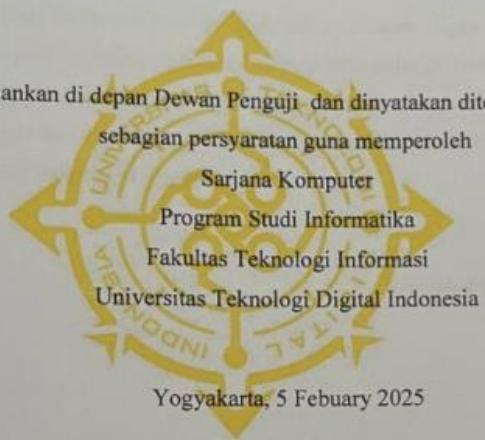
Judul : Aplikasi Perancangan Antarmuka Pengguna Untuk Sistem Kursus Memasak Tasty Tutor Berbasis Web  
Nama : Puja Redho Sri Putri  
NIM : 215410047  
Program Studi : Informatika  
Program : Sarjana  
Semester : Ganjil  
Tahun Akademik : 2023/2024



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 Febrary 2025

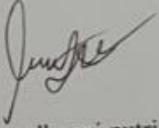
Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Sari Iswanti, S.Si., M.kom.(ketua)	0508027202	
2. Edi Iskandar, S.T.,M.Cs.(sekretaris)	0514077501	
3. Y. Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs.(anggota)	00261081	

Mengetahui  
Ketua Program Studi Informatika  
  
Dini Eka 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 kehadiran 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 disusun 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 Mmeasak 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

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>iiix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>.ivx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>15</b>
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
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>18</b>
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
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
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
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Implementasi dan Uji coba sistem .....	42
4.2 Hasil Implementasi .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## 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 thinking	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

