

SKRIPSI

MAGANG BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GENIUS RESTO
MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA



AZZAHRA NOVITRI WULANDARI

NIM : 195410063

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2023

SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GENIUS RESTO
MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi



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

Disusun Oleh
AZZAHRA NOVITRI WULANDARI
NIM : 195410063

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2023

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah skripsi 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, 19 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of the letters 'ANW' in a stylized, cursive font. The signature is written on a white background.

Azzahra Novitri Wulandari

NIM: 195410063

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat mengikuti dan menyelesaikan program MSIB Kampus Merdeka di PT. GIT Solution dan dapat menuliskan Laporan Akhir Magang ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari program ini.

Banyak sekali halangan dan rintangan yang saya hadapi ketika menjalani program ini, namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan yang timbul dapat teratasi. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ibu Arie Retno Wulansari dan Alm.Bapak Zulferdi, yang senantiasa mendoakan serta perhatian,kasih sayang, pengorbanan baik moril maupun materil yang sangat berguna bagi hidupku, berkat doa dan dukungan kalianlah semua berjalan dengan lancar.
2. Adik-adik, Mbah dan Nenek yang telah berjasa menemani ibu saya dan banyak membantu saya selama saya pergi menuntut ilmu diperantauan
3. Dosen Pembimbing, yang membimbing hingga terselesainya Skripsi ini.
4. PT GIT Solution selaku penyelenggara MBKM yang telah memfasilitasi saya untuk belajar dan berkembang.
5. Segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa, motivasi dan bantuannya.

HALAMAN MOTTO

*Hiduplah seakan kamu mati besok,
Belajarlalah seakan kamu hidup selamanya*

-Mahatma Gandhi-

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena oleh anugerah-Nya, kemurahan dan kasih setiaNya yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul: “Perancangan UI/UX Aplikasi Genius Resto Menggunakan Aplikasi Figma”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang ada. Untuk itu demi sempurnanya skripsi ini, penulis sangat membutuhkan dukungan dan sumbangsih pikiran yang berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua (Alm. Bapak Zulferdi, Ibu Arie Retno Wulansari, Adik-adik ku Kakay, Zyan, Zayan, Mbah Suyitno dan Mbah Chodidjah dan Fikky Ardianto) yang telah tulus ikhlas memberikan kasih sayang, cinta, doa, perhatian, dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. Sebagai Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Indra Yatini Buryadi, S.Kom., M.Kom. Selaku Wakil Rektor III Universitas Teknologi Digital Indonesia
3. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. Selaku Kaprodi Informatika Universitas Teknologi Digital Indonesia
4. Bapak Adi Kusjani, S.T., M.Eng. Selaku Penanggung Jawab Program MBKM Universitas Teknologi Digital Indonesia.
5. Bapak M.Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis.

6. Ibu Ariesta Damayanti, S.Kom., M.Cs. Selaku Dosen yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluhan penulis.

Kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan masukan bagi pembaca. Terima Kasih.

Yogyakarta, 20 Januari 2023

Azzahra Novitri Wulandari

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah	2
1.3.Ruang Lingkup.....	2
1.4.Tujuan Penelitian	3
1.5.Manfaat Penelitian	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1.Tinjauan Pustaka	4
2.2.Dasar Teori.....	6
2.2.1. User Interface(UI)	6
2.2.2. User Experience(UX).....	7
2.2.3.Metode Prototype.....	7
BAB 3 METODE PENELITIAN	9
3.1.Bahan/Data	9
3.2.Peralatan.....	9
3.2.1.Perangkat Keras	9
3.2.2.Perangkat Lunak.....	10
3.3.Prosedur dan Pengumpulan Data	10
3.4.Analisis Rancangan Desain.....	11
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1.Implementasi dan Uji Coba Desain.....	20
4.1.1.Implementasi Wireframe.....	20
4.1.2.Design High-Fidelity.....	21
4.1.3.Prototyping.....	23
4.1.4.Uji Coba Sistem	23
4.2.Pembahasan.....	27
BAB 5 PENUTUP	29
5.1.Simpulan	29

5.2.Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN	33

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Alur Pembuatan Desain UI	11
Gambar 3.2 Sitemap Desain.....	12
Gambar 3.3 <i>Wireframe</i>	13
Gambar 3.4 <i>Userflow</i> Menu.....	14
Gambar 3.5 <i>Wireframe</i> dari <i>Userflow</i> menu.....	14
Gambar 3.6 <i>Styleguide</i>	16
Gambar 3.7 <i>Flat Illustration</i>	17
Gambar 3.7 Perbandingan Desain <i>Wireframe</i> dan <i>Mockup</i>	18
Gambar 4. 1 Detail <i>Wireframe</i>	20
Gambar 4. 2 Tampilan Menu(Menu>Custom Pesanan)	22
Gambar 4. 3 Prototype Login>Custom Order.....	23
Gambar 4. 4 Sebelum di <i>redesign</i>	25
Gambar 4. 5 Sesudah di <i>redesign</i>	26

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2. 1 Daftar Tinjauan Pustaka.....	5
Tabel 4. 1 Hasil Uji 1	24
Tabel 4. 2 Hasil Uji 2	27

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran	33
Lampiran 1 : Log Activity MBKM	33
Lampiran 2 : Dokumen Teknik	34

INTISARI

Pasca pandemi COVID-19, tidak sedikit dari masyarakat yang masih menerapkan prinsip untuk tetap menjaga jarak, mencuci tangan, menggunakan masker, hingga menghindari untuk tidak melakukan pertukaran barang (pensil, kerta, uang, dsb). PT. GIT Solution sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi melihat sebuah peluang dimana suatu restoran bisa menjadi restoran digital dengan memanfaatkan teknologi dalam segala aspek mulai dari menu makanan digital, kasir digital, *pantry* digital, hingga pengelolaan serta pemantauan restoran secara digital.

Genius Resto adalah aplikasi *Point of Sale* sekaligus digitalisasi menu dan *pantry* berbasis Mobile dengan tujuan memudahkan pengguna dalam mendigitalisasi restorannya mulai dari menu, kasir, *pantry*, hingga administrasi. Dalam perancangan desain UI/UX aplikasi Genius Resto ini penulis memberi solusi untuk merancang desain sebuah aplikasi Genius Resto dengan user interface dan user experience yang menarik, minimalis dan modern sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan. Sebagai UI/UX Designer, penulis hanya mendesain tampilan dari sisi *user*, untuk tampilan *pantry* dan kasir terdapat tim lain yang mengerjakan. Dalam perancangan ini software editing yang digunakan adalah Figma, dan didalam nya berisi terkait login, menu Makanan, halaman detail, halaman konfirmasi, halaman pembayaran, dan detail pesanan, Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box dalam mendapatkan fungsionalitas pada semua fitur aplikasi, serta perancangan dan implementasi desain user interface dan user experience prototype aplikasi Genius Resto, maka dapat disimpulkan bahwa semua fitur yang terdapat pada aplikasi mobile dapat berjalan dengan baik 100%

Kata kunci: *point of sale, teknologi, UI/UX*

ABSTRACT

After the COVID-19 pandemic, not a few people still apply the principle of keeping their distance, washing their hands, using masks, so as to avoid exchanging goods (pencils, paper, money, etc.). PT. GIT Solution as a company engaged in technology sees an opportunity where a restaurant can become a digital restaurant by utilizing technology in all aspects ranging from digital food menus, digital cashiers, digital pantries, to digital restaurant management and monitoring.

Genius Resto is a Point of Sale application as well as a Mobile-based menu and pantry digitization with the aim of making it easier for users to digitize their restaurant from the menu, cashier, pantry, to administration. In designing the UI/UX design for the Genius Resto application, the authors provide solutions for designing the design of a Genius Resto application with an attractive, minimalist and modern user interface and user experience so that it is easy for all people to use. As a UI/UX Designer, the author only designs the appearance from the user's point of view, for the display of the pantry and cashier there is another team working on it. In this design the editing software used is Figma, and it contains related logins, food menus, detail pages, confirmation pages, payment pages, and order details. Based on test results using the black box method to get functionality on all application features, as well as design and implementation of the user interface design and user experience prototype of the Genius Resto application, it can be concluded that all the features contained in the mobile application can run well 100%.

Keywords: *point of sale, technology, UI/UX*