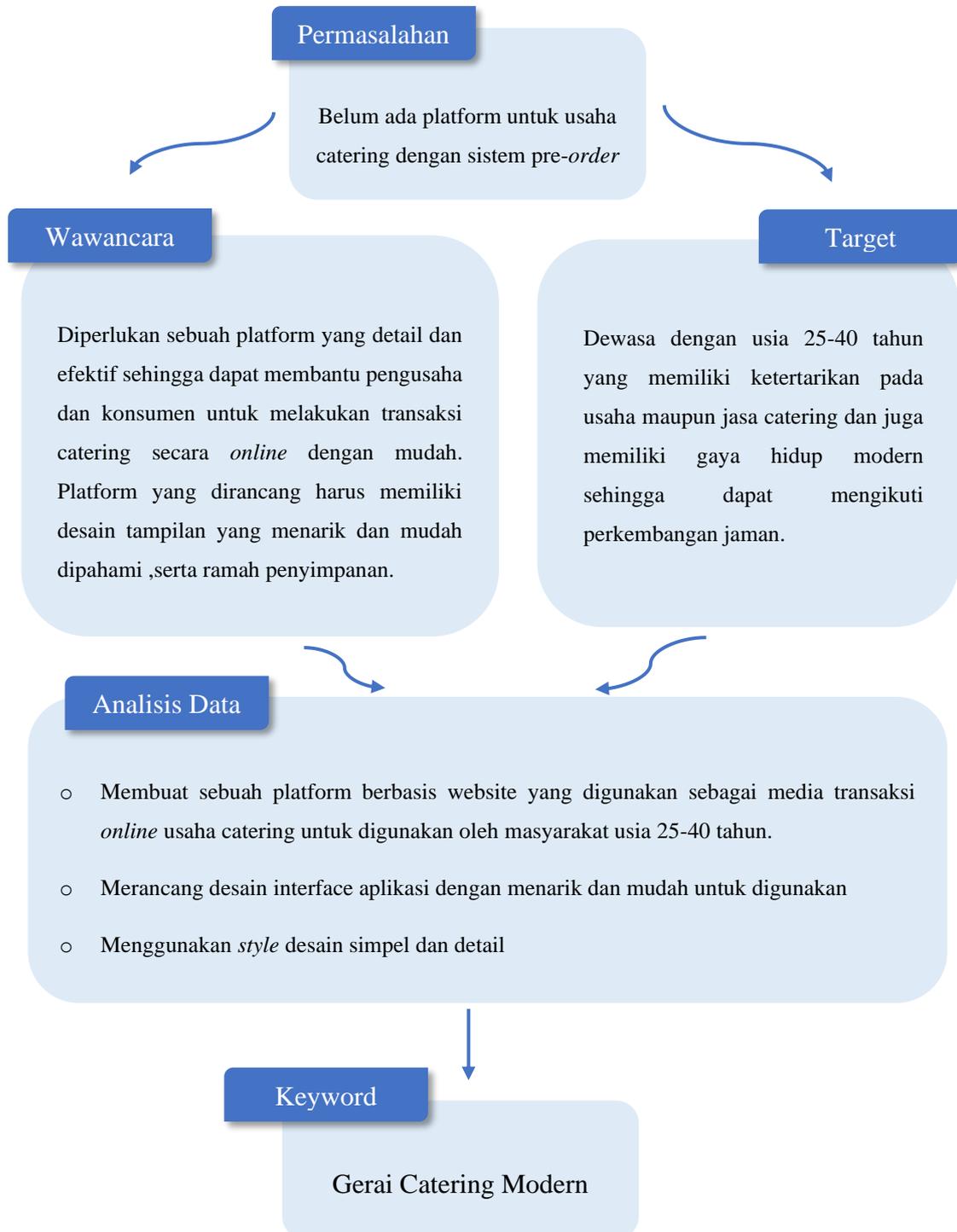


## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Keyword



Gambar 5. 1 Alur Pemikiran Keyword

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 5.1.1 Definisi Keyword

Keyword merupakan sebuah dasar atau acuan dalam sebuah perancangan atau desain. Keyword merupakan komponen penting, karena keyword merupakan salah satu penentu hasil akhir dari sebuah perancangan. Keyword didapatkan dari kesimpulan yang diambil setelah melakukan analisa data secara menyeluruh. Kesimpulan keyword dalam perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya adalah “Gerai *Catering* Modern”

### 5.1.2 What To Say

Memberikan kemudahan bertransaksi *catering* secara *online* kepada pengguna maupun pengusaha jasa *catering* usia 25-40 tahun dengan adanya perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya

### 5.1.3 Makna Denotasi

Keyword dalam perancangan ini adalah “ Gerai *Catering* Modern” dimana “Gerai” dalam KBBI adalah kedai kecil, tempat melayani pengunjung( pembeli, pelanggan). “*Catering*” memiliki arti jasa boga sedangkan “Modern” memiliki arti sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman

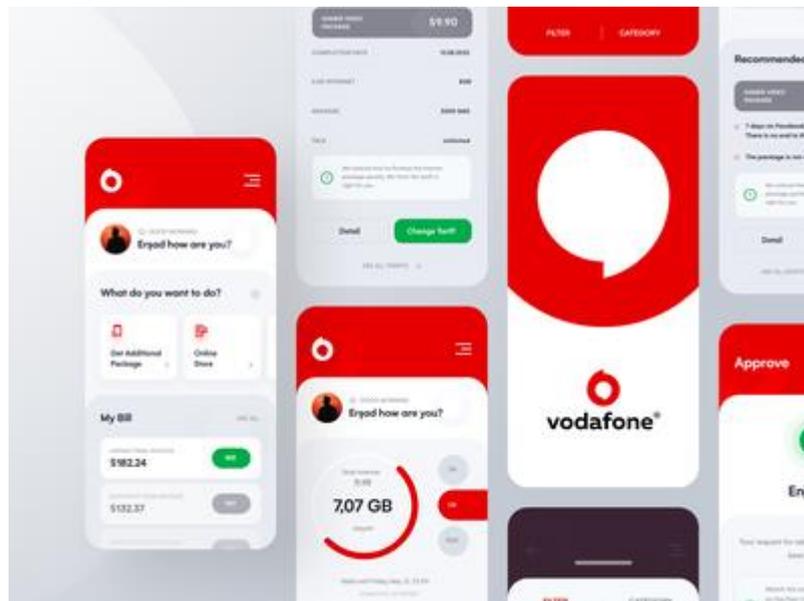
### 5.1.4 Makna Konotasi

Makna konotasi dari keyword “Gerai *Catering* Modern” adalah Gerai memiliki arti kedai kecil , tempat melayani pengunjung (pembeli, pelanggan), yang dimaksud adalah tempat untuk bertransaksi jasa *catering* . Kata *Catering* sendiri memiliki arti lain yaitu jasa boga atau usaha yang melayani pemesanan berbagai macam makanan dalam porsi besar dan biasanya digunakan saat ada sebuah acara seperti pesta atau pernikahan. Modern adalah suatu cara dalam berpikir atau bersikap atau berindak yang sesuai atau selaras dengan tuntutan zaman. Dan arti dari kata modern yang dimaksudkan ada sebuah tempat berjualan katering yang dimana arti kata modern merujuk pada sebuah aplikasi sebagai media berjualan. Maka kesimpulannya adalah perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website catering pre-order* di Surabaya merupakan sebuah tempat atau *platform* yang disediakan untuk membantu pengusaha dan pengguna jasa *catering* untuk bertransaksi sesuai perkembangan jaman yaitu melalui sebuah aplikasi secara *online*.

## 5.2 Konsep Visual

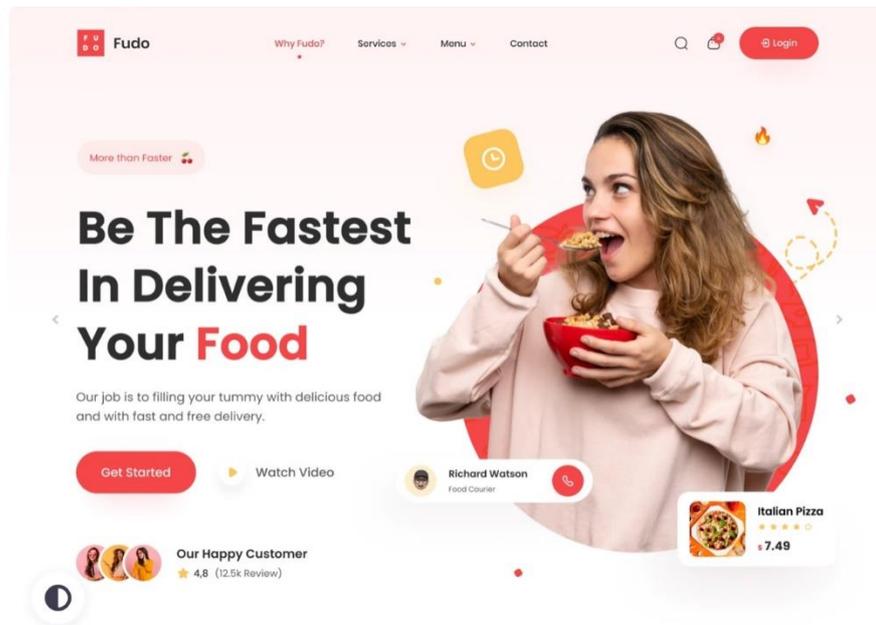
### 5.2.1 Visual

Konsep visual utama yang digunakan untuk membuat perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya adalah menggunakan tampilan desain yang modern. Tampilan modern yang dimaksud, divisualisasikan dengan *style* minimalis melalui tepi yang melengkung agar memberikan kesan luwes/santai dan penggunaan *style outline* pada *icon*. Warna yang digunakan adalah warna kombinasi merah dan hitam. Visual yang disajikan dalam perancangan ini diharapkan dapat memberi ketertarikan tersendiri, baik dari sisi pengguna maupun mitra.



Gambar 5. 2 Contoh Desain Interface 1

(Sumber : [7efde1fbb661cd749d555cc35591d9cc.png \(1200×900\)](https://www.dribbble.com)  
([dribbble.com](https://www.dribbble.com))



Gambar 5. 3 Contoh Desain Interface 2

(Sumber : <https://dribbble.com/shots/15480237-Fudo-Food-Delivery-Landing-Page> )

## 5.2.2 Tipografi

Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *font* san serif. Hal ini dikarenakan *font* san serif merupakan jenis *font* yang memiliki desain sederhana dan industrial sehingga cocok untuk digunakan dalam perancangan dengan tema modern seperti perancangan ini. Typeface yang digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website* ini adalah *font* jenis Quicksand. *Font* ini dipilih berdasarkan pilihan terbanyak dalam kuisisioner yang dilakukan oleh penulis. Selain itu alasan *font* ini dipilih untuk dimasukkan dalam salah satu opsi kuisisioner adalah karena *font* ini minimalis dan juga memiliki tingkat keterbacaan tinggi sehingga mudah dibaca dan menarik untuk dilihat.

Quicksand

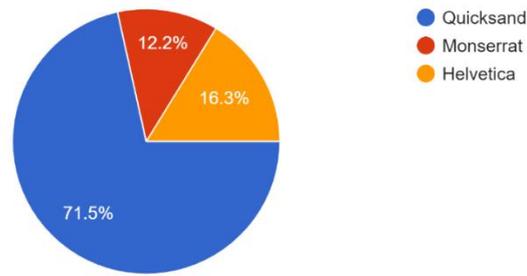
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Gambar 5. 4 *Font* Quicksand

(Sumber : Data Pribadi,2021)



Gambar 5. 5 *Font* Terpilih Berdasarkan Hasil Kuisisioner

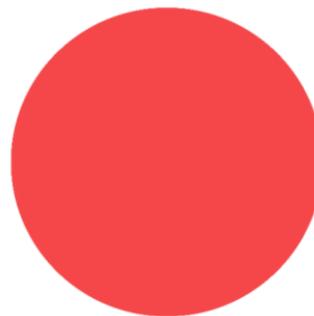
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 5.2.3 Warna dan Skema Warna

Warna yang digunakan adalah warna merah dan hitam. Pemilihan warna ini didasari dengan beberapa pertimbangan yakni :

#### 1. Warna merah :

Menurut Jones (2015)(Atmodjo, 2018) warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Oleh karena itu warna ini dipilih sebagai warna utama dalam perancangan aplikasi dengan harapan warna merah dapat menarik perhatian pengguna untuk melakukan transaksi jual beli jasa *catering* secara *online*



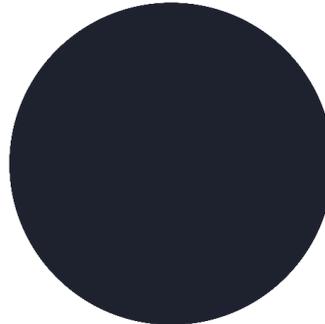
C : 0	R : 245
M : 87	G : 71
Y : 71	B : 73
K : 0	#F54749

Gambar 5. 6 Kode Warna 1

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

2. Warna hitam :

“Warna hitam mempunyai arti yang melambangkan keanggunan (*elegance*), kemakmuran (*weaalth*), kecanggihan (*sopiscated*), juga merupakan warna yang independent dan penuh misteri”. (Hermawan Christoper, n.d.).



C : 81	R : 30
M : 73	G : 34
Y : 55	B : 46
K : 65	#1E222E

Gambar 5. 7 Kode Warna 2

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

#### 5.2.4 Konsep Fotografi

Pada perancangan ini tidak ada konsep tertentu yang mengharuskan mitra untuk mengikuti peraturan tersebut. Hal ini dikarenakan perancangan yang saya buat, diperuntukan untuk lebih dari satu usaha *catering*. Oleh karena itu konsep fotografi yang digunakan cukup sederhana yaitu dapat merepresentasikan produk yang dijual oleh mitra dengan jelas dan detail agar pelanggan dapat mengetahui produk dengan baik.

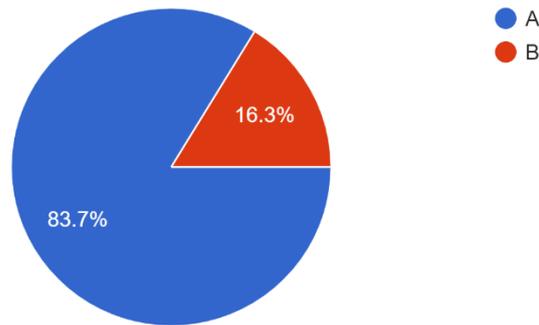
#### 5.2.5 Konsep *Layout*

*Layout* yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *layout* sejajar dengan sistem *grid* jenis *coloumn grid*. Penggunaan sisitem *grid* dengan jenis ini mempermudah penulis untuk melakukan proses *layouting* secara sejajar.

#### 5.2.6 Konsep *Icon*

Konsep *icon* yang digunakan dalam perancangan ini adalah modern dan sederhana. Visualisasi modern dan sederhana diterapkan pada pemilihan gaya(*style*) ilustrasi dari *icon* itu sendiri. *Icon* ini dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator

2020 dengan menggunakan *style* ilustrasi *outline* dengan sudut tumpul. Pemilihan *style* ilustrasi *icon* ini berdasarkan hasil kuisisioner yang disebar kepada 100 orang dengan rentan usia 25-40 tahun yang tinggal di daerah Surabaya. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa *style* ilustrasi *icon* dengan gaya *outline* lebih cocok jika digunakan dalam perancangan aplikasi ini dari pada *style* ilustrasi dengan warna penuh (*full color*).



Gambar 5. 8 Hasil Kuisisioner Pemilihan Jenis *Icon*

(Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 5. 9 Referensi *Icon* Terpilih

### 5.2.7 Konsep Supergrafis

Supergrafis dalam perancangan ini diambil dari visual *catering* dan aplikasi pemesanan makanan *online* seperti makanan, buku menu, handphone dan lainnya dengan menggunakan *style outline*. Hal ini dikarenakan *style outline* menonjolkan sisi modern dan terkesan sederhana.

### 5.2.8 Konsep Logo

Dalam perancangan ini konsep logo yang digunakan untuk aplikasi *catering* diambil dari visual yang dapat merepresentasikan *catering* sebagai usaha penyedia jasa boga dengan tampilan yang sederhana. Dalam penentuan logo yang nantinya akan digunakan dalam aplikasi, penulis melakukan beberapa kali revisi dalam bentuk sketsa manual, sketsa digital hingga dalam bentuk vector sebagai hasil akhir.

## 5.3 Konsep Verbal

### 5.3.1 Tagline

Tagline atau slogan yang digunakan pada perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya adalah “Pesen *Catering*, Gak Pake Pusing”. Arti dari tagline ini adalah memberikan kemudahan dalam memesan *catering* secara *online*.

### 5.3.2 Gaya Bahasa

Konsep gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya adalah menggunakan bahasa Indonesia tidak baku namun masih terkesan sopan, seperti bahasa sehari-hari yang sering ditemui. Hal ini dikarenakan dalam perancangan ini memiliki target audiens dengan kisaran umur 25-40 tahun, sehingga diperlukan gaya bahasa yang mudah dipahami.

## 5.4 Konsep Media

### 5.4.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini yaitu *prototype* aplikasi yang terdapat alur pembelian serta *fitur* pendukung. Media ini dibuat menggunakan *software* Adobe XD dan di desain diatas *artboard* dengan *rasio* 414px : 896px.

### 5.4.2 Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini dibuat dengan tujuan agar perancangan aplikasi ini dapat dikenal oleh masyarakat dan dapat memperkuat branding dari perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di

Surabaya. Berikut beberapa media pendukung dari perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya :

1. Grafik Standar Manual Logo Aplikasi

Grafik Standar Manual yang dimaksud adalah sebagai petunjuk penggunaan Logo Aplikasi dalam media. Pada GSM ini terdapat informasi terperinci mengenai bagaimana cara penggunaan logo, peletakan hingga informasi mendasar mengenai logo aplikasi ini.

2. Feeds Media Sosial

Feeds media sosial yang dimaksud adalah feed instagram. Feed ini dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan aplikasi yang dirancang kepada calon pengguna baik mitra maupun customer

3. Poster

Poster yang dimaksud adalah poster digital yang nantinya akan digunakan untuk promosi kepada calon mitra dan juga digunakan untuk iklan secara *online*.

4. Video Animasi

Video yang dimaksud merupakan video teaser yang digunakan untuk memperkenalkan aplikasi kepada mitra maupun pembeli.

5. *Merchandise*

*Merchandise* yang dimaksud yaitu gantungan kunci dan sticker dengan gambar logo dari aplikasi pada perancangan ini.

## BAB VI

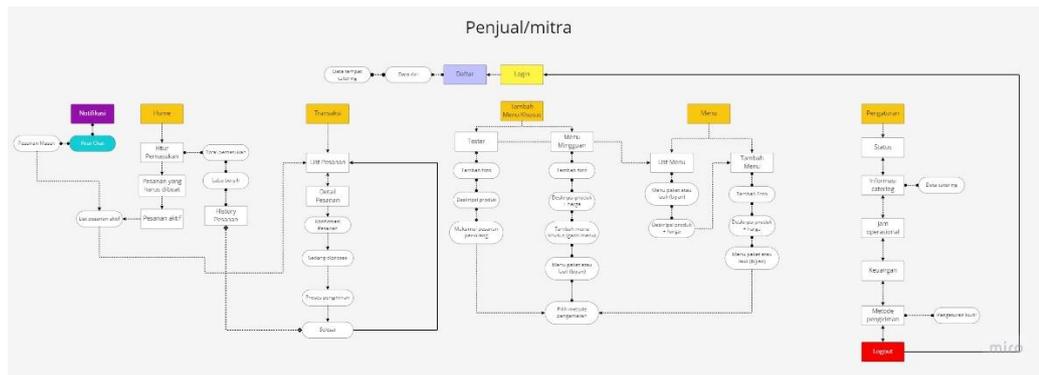
### IMPLEMENTASI DESAIN

#### 6.1 Media Utama

##### 6.1.1 Alur Navigasi Penjual

Alur Navigasi penjual terdiri dari 4(empat) tampilan utama yaitu tampilan *home*, transaksi, tambah menu dan resto. Pada masing-masing tampilan tersebut, terdapat *fitur* khusus yang dapat mempermudah penjual dalam mengatur proses transaksi jual beli *catering*-nya dengan lebih mudah dan juga detail. Pada tampilan *home* terdapat *fitur* pemasukan dan juga total pemasukan dimana penjual dapat melihat secara langsung berapa pemasukan usaha mereka. Selain itu penjual juga dapat melihat jumlah pesanan yang harus dibuat dengan kurun waktu tertentu. Dalam tampilan *home* ini disertai dengan *fitur chat* dan notifikasi yang terhubung satu sama lain.

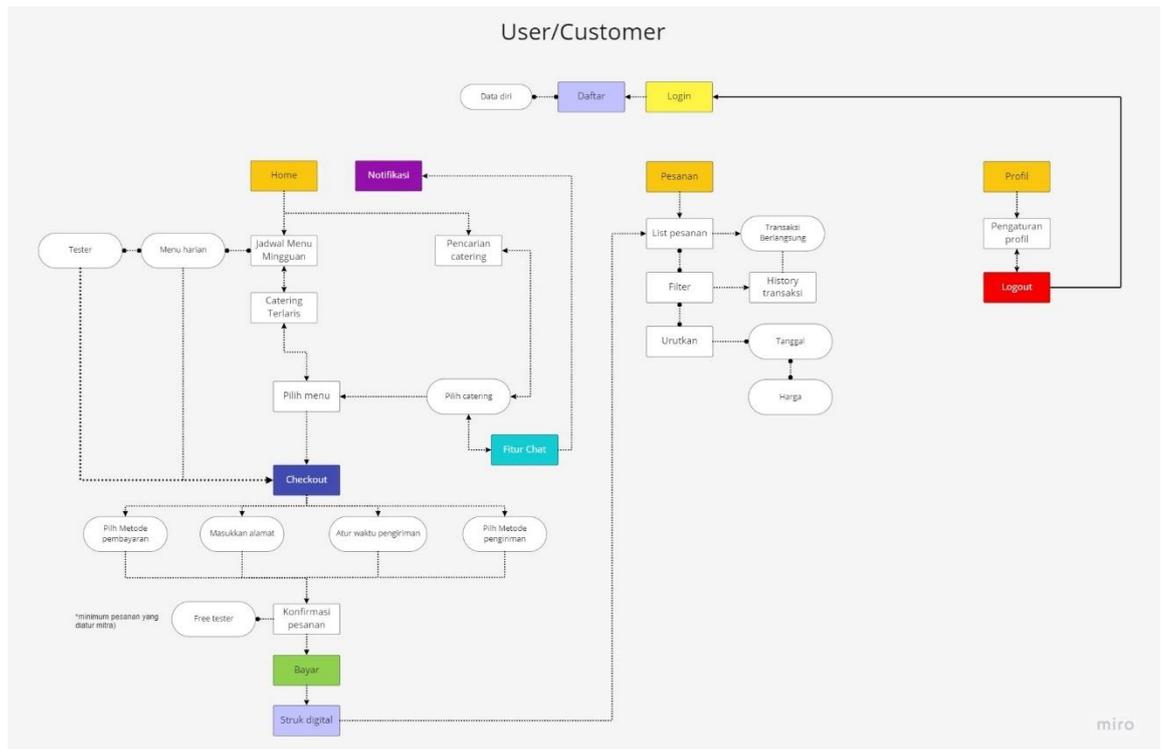
Tampilan kedua adalah transaksi, dalam tampilan ini penjual dapat melihat riwayat transaksi dan detail pesanan yang sedang berlangsung. Tampilan ketiga adalah tambah menu, dalam tampilan ini penjual dapat menambah menu master sebagai informasi detail dari menu yang ada. Setelah melakukan tambah menu master, penjual dapat mengatur paket dan menu apasaja yang ingin ditampilkan pada hari tertentu sesuai dengan jadwal yang penjual inginkan pada itur “tambah jadwal menu”. Disinilah terlihat tujuan dari “tambah menu master”, karena dengan adanya tambah menu master, penjual tidak harus melakukan pengisian ulang informasi menu yang ingin ditampilkan pada hari atau paket tertentu. Tampilan terakhir adalah “Resto” yaitu tampilan dimana penjual mengatur informasi-informasi dasar mengenai proses transaksi jual beli *catering* seperti pengaturan kurir, metode pembayaran, alamat resto dan lainnya.



Gambar 6. 1 userflow penjual  
(Sumber : Data pribadi, 2022)

### 6.1.2 Alur Navigasi Pembeli

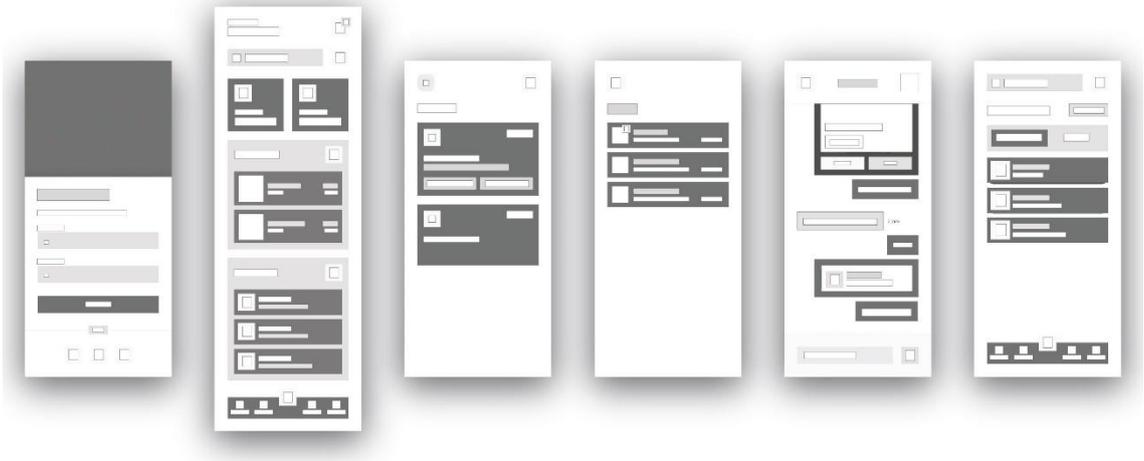
Alur navigasi pembeli memiliki 3 tampilan utama dengan 2 tampilan yang berbeda dari alur navigasi penjual yaitu *home*, *pesanan*, *profil*. Tampilan pertama adalah tampilan *home*, dalam tampilan ini pembeli akan langsung dihadapkan pada beberapa piluhan jasa *catering* sesuai dengan menu yang ada pada hari itu maupun 6 hari selanjutnya (1 minggu). Selain itu terdapat *fitur* chat dan juga notifikasi yang memiliki kegunaan yang sama dengan *fitur* yang ada dalam aplikasi penjual. Pembeli juga dapat mencari jasa *catering* sesuai keinginan melalui *fitur* pencarian yang ada dalam tampilan *home* tersebut. Setelah memilih jasa *catering* dan juga menu yang diinginkan, maka pembeli akan lanjut ke dalam tampilan *checkout* dan melakukan pengisian informasi dasar hingga pembayaran. Setelah pesanan terkonfirmasi, maka pesanan pembeli akan terlihat pada tampilan kedua yaitu tampilan “pesanan”, dalam tampilan ini pembeli dalam melihat secara berkala proses pembuatan hingga pengiriman pesanan selesai dilakukan. Tampilan terakhir yaitu profil dimana pembeli dapat mengatur informasi dasar, mengganti profil dan *logout* (keluar).



Gambar 6. 2 userflow pembeli  
(Sumber : Data pribadi, 2022)

### 6.1.3 Wireframe Penjual

*Wireframe* penjual dibuat dengan menggunakan *wireframe low fidelity*. Oleh karena itu dalam visual *wireframe* ini masih belum terlihat dengan jelas seperti apa tampilan dari aplikasi ini, namun *layout* yang digunakan sudah dapat dilihat. *Layout* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *layout* sejajar dengan menggunakan sistem *coloumn grid*. Perancangan ini berdasarkan alur navigasi aplikasi penjual yang sebelumnya sudah dirancang oleh penulis.



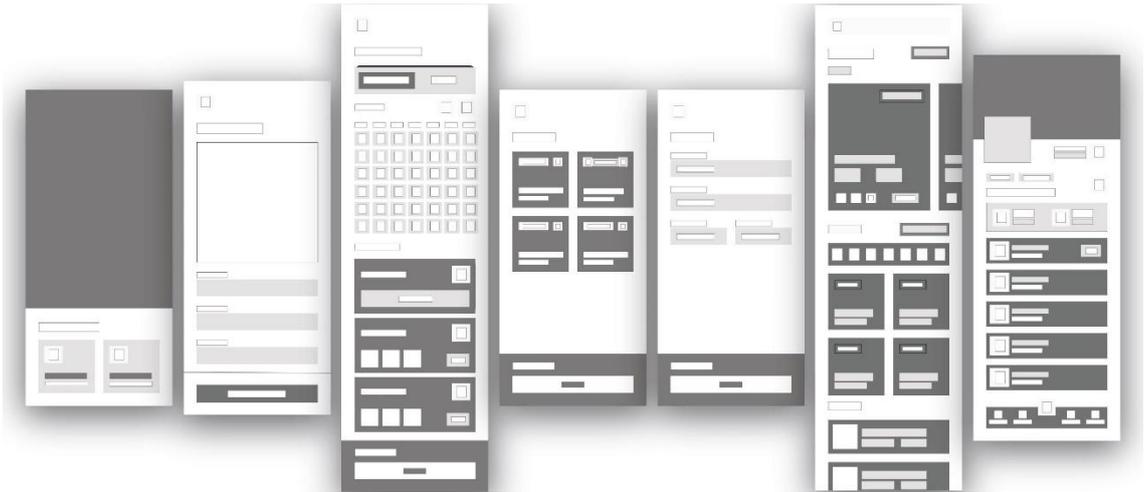
Gambar 6. 3 *Wireframe* Penjual 1

(Sumber : Data Pribadi, 2022)



Gambar 6. 4 *Wireframe* Penjual 2

(Sumber : Data Pribadi, 2022)



Gambar 6. 5 *Wireframe* Penjual 3

(Sumber : Data Pribadi, 2022)



Gambar 6. 6 *Wireframe* Penjual 4

(Sumber : Data Pribadi, 2022)

#### 6.1.4 *Wireframe* Pembeli

*Wireframe* pembeli dirancang dengan *layout* dan jenis *wireframe* yang sama dengan *wireframe* penjual. Namun pada *wireframe* ini terdapat tampilan yang berbeda dengan *wireframe* penjual karena menyesuaikan dengan alur navigasi pembeli yang sebelumnya sudah dirancang oleh pembeli.



Gambar 6. 7 *Wireframe* Pembeli 1

(Sumber : Data Pribadi, 2022)



Gambar 6. 8 *Wireframe* Pembeli 2

(Sumber : Data Pribadi, 2022)



Gambar 6. 9 *Wireframe* Pembeli 3

(Sumber : Data Pribadi, 2022)

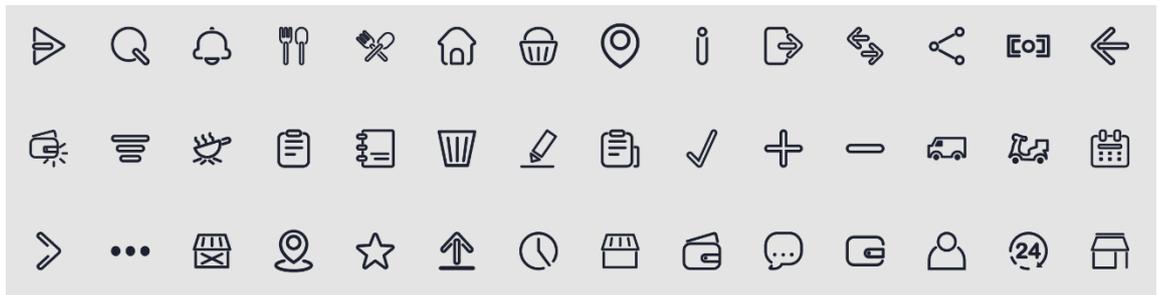


Gambar 6. 10 *Wireframe* Pembeli 4

(Sumber : Data Pribadi, 2022)

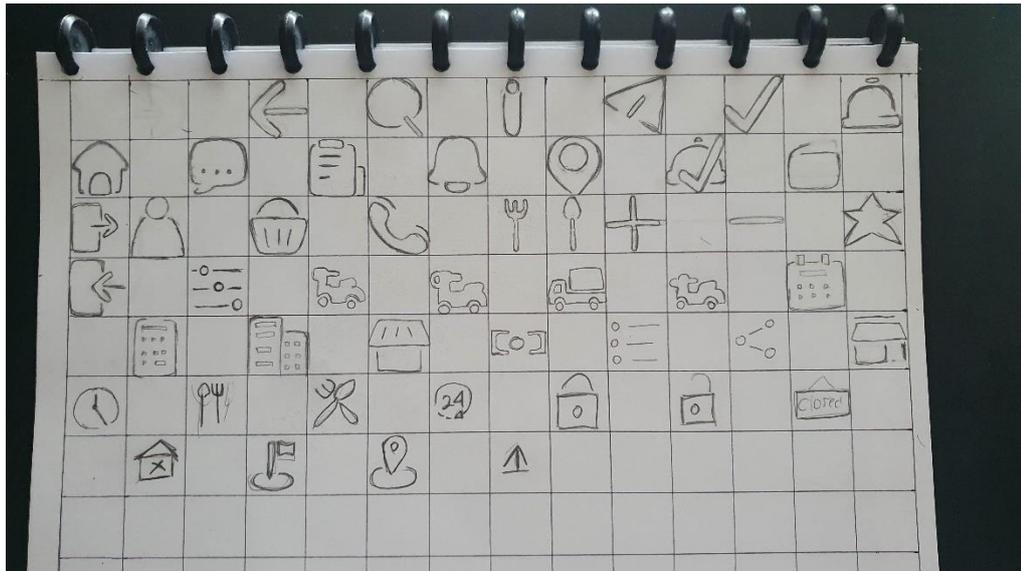
### 6.1.5 *Icon*

*Icon* dibuat dengan menggunakan *software* adobe illustrator 2020. Pembuatan *icon* ini menggunakan *style outline* dengan ukuran 1,5px untuk *outline* dan 18 px untuk ukuran *icon*.



Gambar 6. 11 *Icon* Final

(Sumber : Data Pribadi, 2022)

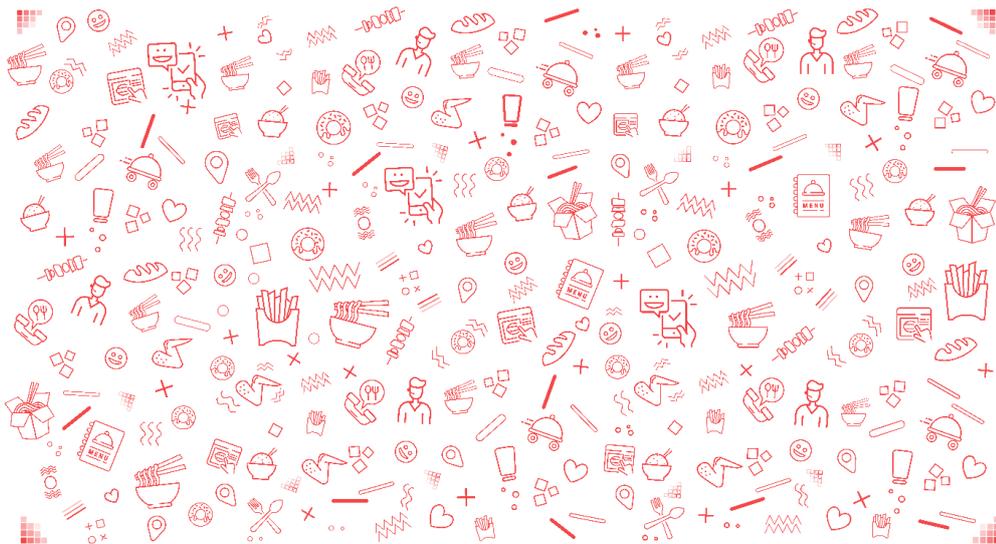


Gambar 6. 12 Sketsa Awal *Icon*

(Sumber : Dokumentasi Pribasi, 2022)

### 6.1.6 Supergrafis

Supergrafis yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah supergrafis ciptaan penulis yang diambil dari beberapa visual yang dapat menggambarkan *catering* dan kegiatan transaksi onlien seperti buku menu, telepon, makanan, dan lainnya. Ilustrasi supergrafis ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator tahun 2020. Ilustrasi ini menggunakan *style outline* sesuai dengan tema perancangan yaitu modern dan sederhana.



Gambar 6. 13 Supergrafis

(Sumber : Data Pribadi, 2022)





Gambar 6. 16 Logo Pendukung  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

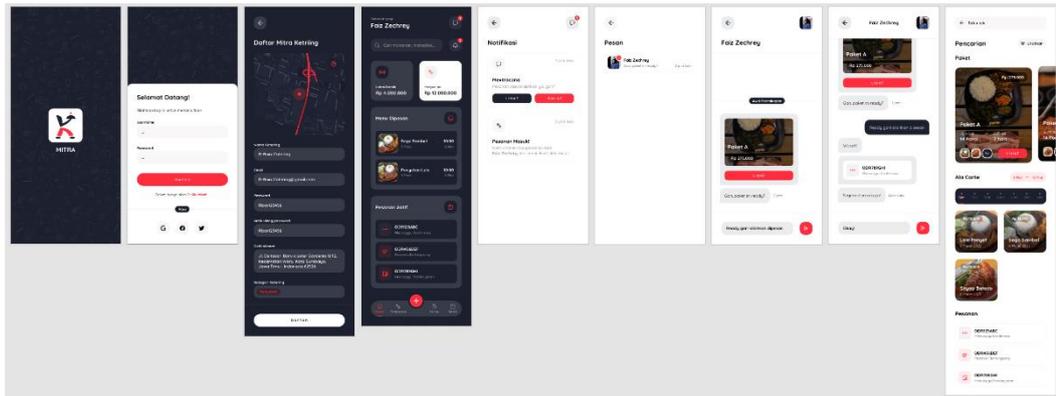


Gambar 6. 17 Logo Pendukung (2)  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 6. 18 Alternatif Sketsa Logo  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

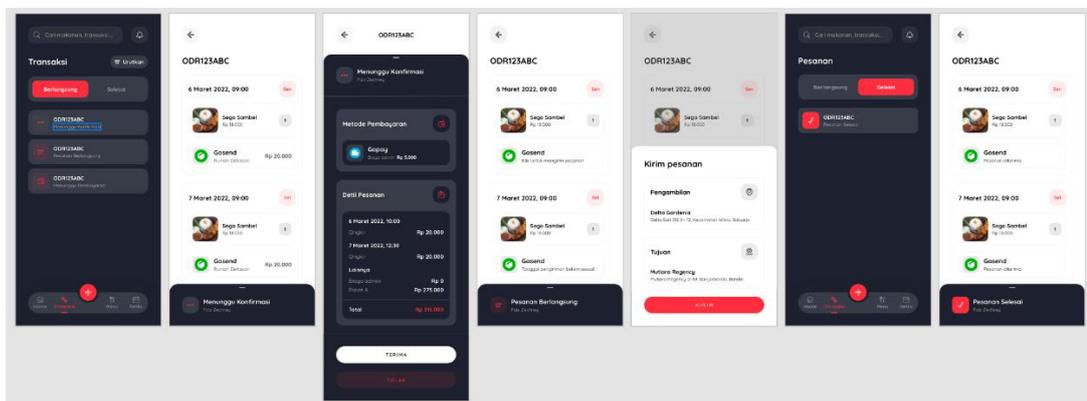
## 6.1.8 Desain Final untuk Penjual



Gambar 6. 19 Tampilan Home Penjual

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

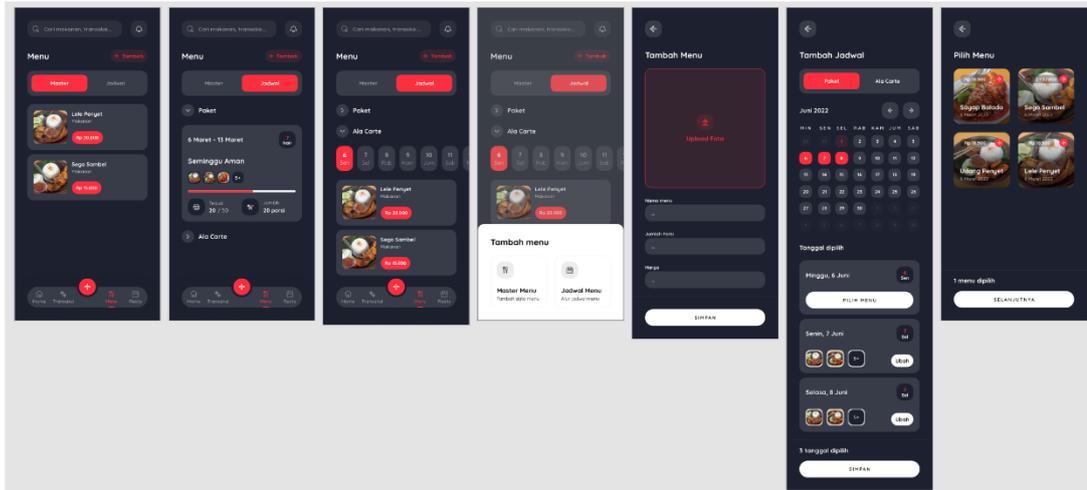
Pada gambar diatas dapat dilihat tampilan pertama dari aplikasi untuk penjual yaitu tampilan *home*. Dalam tampilan ini terdapat 3 point utama yaitu *fitur* pemasukan berupa laba bersih dan total penjualan, menu dipesan dimana penjual dapat melihat berapa banyak masakan yang perlu ia buat dalam hari itu dan yang terakhir adalah pesanan aktif berupa list semua pesanan yang sedang berlangsung saat itu. Selain itu pada tampilan *home* terdapat *fitur* chat dan notifikasi serta *fitur* pencarian yang dapat memudahkan penjual untuk mencari *fitur* atau informasi tertentu.



Gambar 6. 20 Tampilan Transaksi Pada Aplikasi Penjual

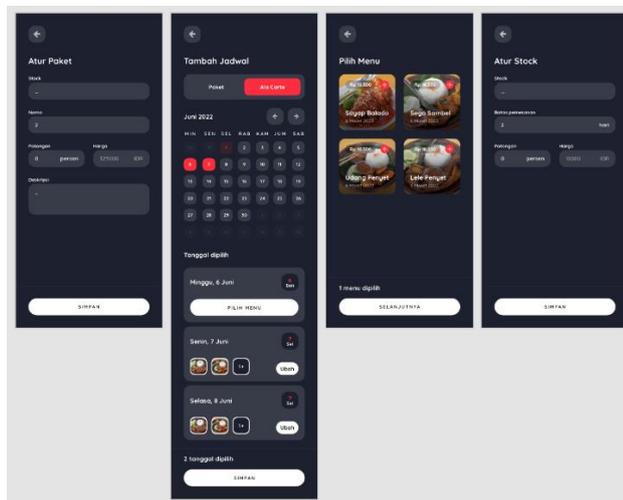
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tampilan kedua adalah tampilan transaksi. Dalam tampilan ini penjual dapat melihat pesanan yang sedang berlangsung, kondirmasi pesanan, proses pembayaran pesanan hingga pesanan selesai diantarkan kepada pembeli.



Gambar 6. 21 Tampilan Menu Pada Penjual

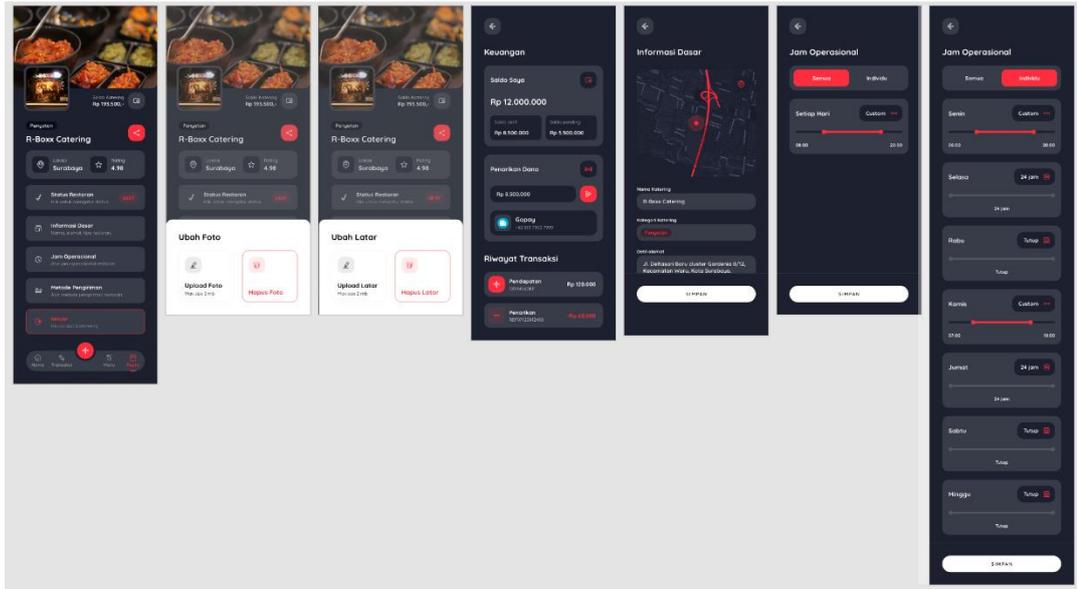
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 6. 22 Tampilan Atur Paket

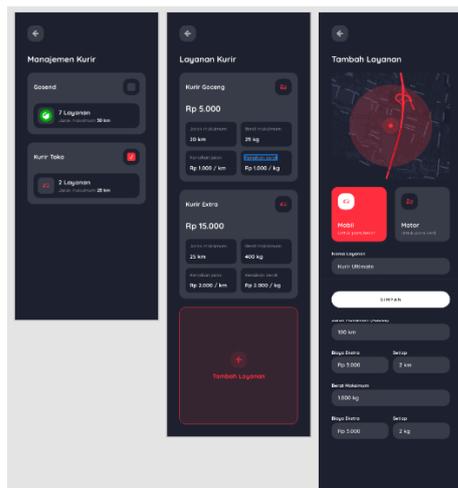
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tampilan ketiga adalah menu, dimana penjual dapat menambah atau mengedit menu yang sudah ada. Dalam tampilan ini terdapat dua fitur utama yaitu fitur menu master dan menu terjadwal. Menu master adalah fitur dimana penjual menambahkan atau mengedit menu secara detail sesuai ketentuan yang disediakan oleh aplikasi. Setelah itu untuk mengatur jadwal kapan menu tersebut dapat dipesan, langkah selanjutnya adalah menggunakan fitur menu terjadwal. Dalam fitur ini penjual menatur jadwal menu ala carte atau paket dengan cara mengatur waktu yang diinginkan kemudian memasukkan menu apa saja sesuai dengan daftar dalam menu master.



Gambar 6. 23 Tampilan Resto, Upload Foto, Keuangan, Informasi Dasar, Jam Operasional

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



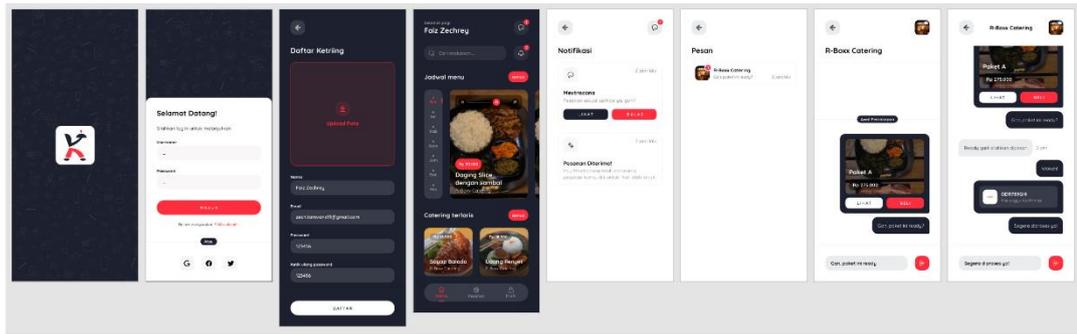
Gambar 6. 24 Tampilan Manajemen Kurir, Layanan Kurir dan Tambah Layanan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tampilan terakhir adalah tampilan resto, dimana penjual dapat mengatur informasi dasar untuk *catering* mereka. Seperti manajemen kurir, jam operasional, dan informasi dasar *catering*.

Link prototype : <https://xd.adobe.com/view/a65f5341-4ca9-46bd-9771-2296cc12a71d-f30c/>

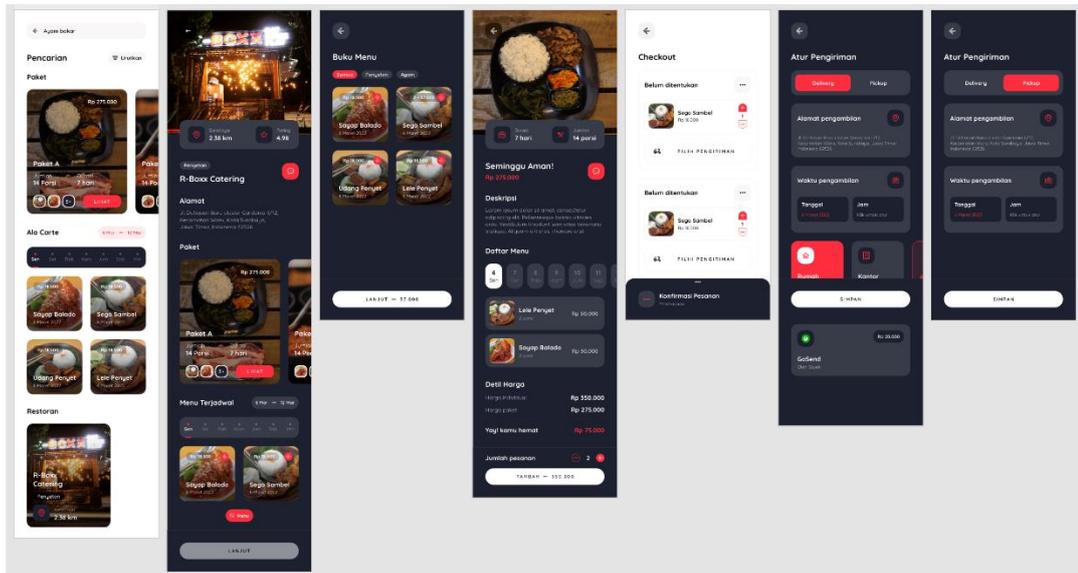
### 6.1.9 Desain Final untuk Pembeli



Gambar 6. 25 Tampilan Login, Home , Notifikasi dan Chat Pembeli

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Desain pada *prototype* aplikasi pembeli memiliki 3 tampilan utama yaitu tampilan *home*, pesanan dan profil. Berbeda dengan tampilan *home* pada penjual, tampilan *home* pada pembeli memfokuskan pada pencarian *catering* dan menu yang dapat dipilih pembeli pada waktu tertentu. Pada tampilan ini terdapat *fitur chat* , notifikasi dan pencarian *catering*.

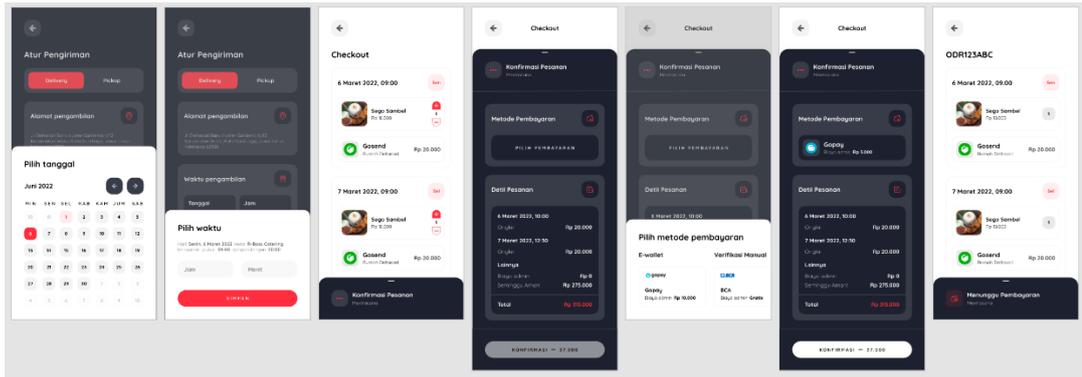


Gambar 6. 26 Tampilan Pencarian, Restaurant, Menu, Checkout, Atur Pengiriman Pembeli

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

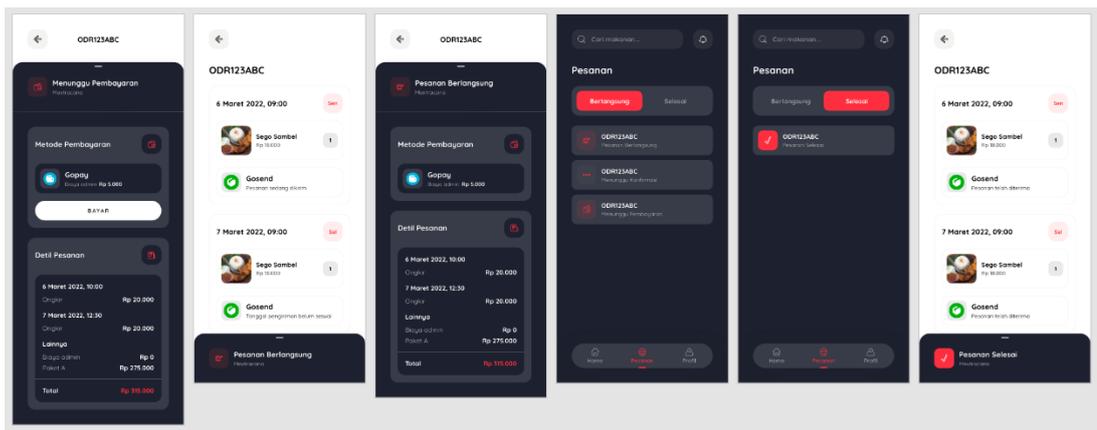
Pada *fitur* pencarian, pembeli dihadapkan pada pilihan menu paket, ala carte dan restoran sesuai dengan jadwal hari yang dipilih. Setelah pembeli memilih menu atau restaurant , pembeli akan masuk ke dalam tampilan restaurant yang berisi informasi dasar restaurant dan menu-menu yang tersedia atau tampilan menu dimana

terdapat informasi detail mengenai menu tersebut. Menu paket adalah beberapa menu yang digabungkan untuk melakukan pengiriman selama beberapa hari sesuai jadwal yang ditentukan penjual. Oleh karena itu jika pembeli memilih salah satu paket maka pembeli akan mendapat kiriman makanan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan selama beberapa hari. Misalnya pembeli memesan paket sebanyak 14 porsi dengan durasi waktu 7 hari, maka dalam satu hari pembeli dapat menu makanan sebanyak dua macam.



Gambar 6. 27 Tampilan Pilih Tanggal, Konfirmasi Pesanan, Pembayaran  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

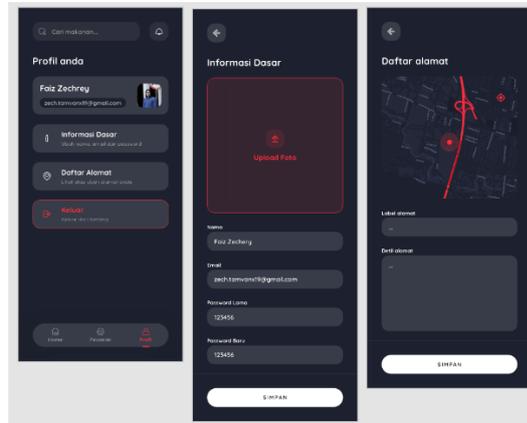
Setelah memilih menu, pembeli akan diarahkan pada tampilan *checkout* dimana pembeli akan melakukan proses pengaturan pengiriman, konfirmasi pesanan dan pembayaran.



Gambar 6. 28 Tampilan Saat Proses Pembayaran Hingga Pesanan Selesai  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pesanan yang sudah terkonfirmasi dan sudah melalui proses pembayaran akan secara otomatis masuk kedalam list pesanan pada tampilan *fitur*. Dalam *fitur* ini

pembeli dapat melakukan pengecekan secara berkala untuk mengetahui perkembangan pada pesanan yang dipesan oleh pembeli.



Gambar 6. 29 Tampilan Profil Pembeli

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Tampilan terakhir yaitu tampilan profil, dimana pembeli dapat mengatur informasi dasar seperti nama, alamat dan foto serta melakukan proses *logout*.

Link *prototype* : <https://xd.adobe.com/view/095dfc2b-f08a-4b7f-b059-c21ae4b36e13-5c0e/>

### 6.1.10 User Testing Penjual

Tabel 6. 1 Hasil User Testing Penjual

No.	Tugas Responden	Waktu yang Dibutuhkan	Berhasil /Tidak Berhasil	Keterangan
1.	<i>Register</i>	18 detik	√	-
2.	<i>Log-in</i>	9 detik	√	-
3.	Pencarian	7 detik	√ √	-
4.	Tambah menu ala carte/ paket	40-45 detik	√	-
5.	Menerima pesanan	18 detik	√	-
6.	Kirim pesan	6 detik	√	-
7.	Tambah menu master	35 detik	√	-
8.	Check stock lewat fitur <i>chat</i>	8 detik	√	-
9.	Check keuangan	7-10 detik	√	-
10.	Tarik pendapatan	14 detik	√	-

11.	Check pesanan berlangsung	6 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
12.	Check pesanan selesai	7 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
13.	Tambah <i>driver</i> melalui fitur manajemen kurir	13 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
14.	Informasi dasar	11 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
15.	Buka notifikasi	4 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
16.	Chat melalui notifikasi	7 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
17.	Buka <i>chat</i> secara langsung	4 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
18.	<i>logout</i>	10 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>



Gambar 6. 30 Dokumentasi Bersama Penjual

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 6.1.11 User Testing Pembeli

Tabel 6. 2 Hasil User Testing Pembeli

No.	Tugas Responden	Waktu yang Dibutuhkan	Berhasil /Tidak Berhasil	Keterangan
1.	<i>Register</i>	17 detik	√	-
2.	<i>Log-in</i>	8 detik	√	-
3.	Pencarian : - Resto - Paket	- 15 detik - 12 detik	√ √	-
4.	Pilih menu mingguan	32 detik	√	Waktu yang dibutuhkan lama, dikarenakan responden penasaran dengan fitur lainnya.
5.	Beli menu paket	16 detik	√	-
6.	Menanyakan produk tersedia melalui fitur <i>chat</i> .	18 detik	√	-
7.	Pilih menu terjadwal	14 detik	√	-
8.	Mencari katering terlaris	7 detik	√	-
9.	<i>Checkout</i> pesanan	12 detik	√	Memilih menu tersebut kemudian melanjutkan ke proses <i>checkout</i>
10.	Pilih pengiriman	43 detik	√	Melanjutkan proses <i>checkout</i>
11.	Konfirmasi pesanan	56 detik	√	Melanjutkan proses <i>checkout</i>
12.	Fitur pesan berlangsung	1 menit 10 detik	√	Proses pengerjaan dilakukan dari tampilan <i>home</i> , pilih menu hingga <i>checkout</i> dan melakukan proses hingga

				pesanan masuk ke dalam fitur pesanan berlangsung.
13.	Check pesanan berlangsung	7 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
14.	Check pesanan selesai	9 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
15.	Daftar alamat	13 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
16.	Informasi dasar pembeli	11 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
17.	Buka notifikasi	4 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
18.	Chat melalui fitur notifikasi	7 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
19.	Buka chat secara langsung	4 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
20.	Membeli menu paket namun menanyakan terlebih dahulu stock produk pada penjual	19 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
21.	Atur tanggal dan jam pengiriman	10 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>
22.	<i>Logout</i>	10 detik	√	Pengerjaan dari tampilan <i>home</i>



Gambar 6. 31 Dokumentasi Bersama Pembeli

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

## 6. 2 Media Pendukung

### 6.2.1 Grafik Standar Manual (GSM)

Grafik Standar Manual Logo Aplikasi "Ketriing" dibuat dalam ukuran A4 dengan *layout landscape*. GSM ini memiliki 22 halaman dengan 3 point utama yaitu logo *guideline*, supergrafis dan media pendukung.

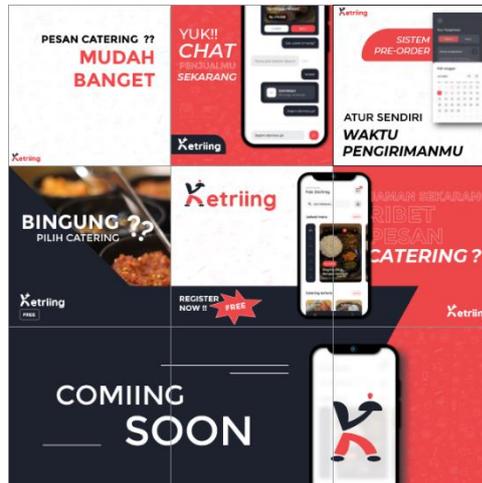


Gambar 6. 32 GSM Logo Ketriing

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

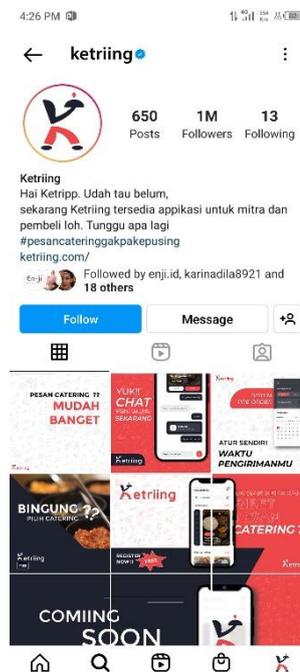
## 6.2.2 Feeds Instagram

Feeds instagram ini didesain sebagai media promosi aplikasi agar dapat menarik perhatian pembeli maupun penjual untuk mengakses dan meregistrasi diri pada aplikasi ini. Feeds ini terdiri dari 9 foto dengan menggunakan warna aplikasi yaitu merah dan hitam sebagai tema



Gambar 6. 33 Feeds Instagram

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 6. 34 Implementasi Feeds Instagram

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 6.2.3 Poster

Poster yang dimaksud adalah poster promosi dengan ukuran 9:16. Poster ini bertujuan untuk mempromosikan cara penggunaan aplikasi dengan 4 langkah mudah untuk menarik minat pembeli bertransaksi *catering* secara *online*.



Gambar 6. 35 Poster Promosi Aplikasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 6.2.4 Video Animasi

Video yang dimaksud adalah video animasi *motion graphic* yang berisikan ajakan untuk menggunakan aplikasi “Kateriing”. Video ini dibuat menggunakan Abode After Effect 2020 dan Adobe Illustrator 2020. Video ini berdurasi 41 detik dengan ukuran 16:9 dan 1:1. Video animasi ukuran 1:1 *diupload* pada media sosial seperti *instagram*, *facebook*, dan lainnya. Sedangkan video dengan ukuran 16:9 dapat *diupload* pada media sosial seperti *youtube*.

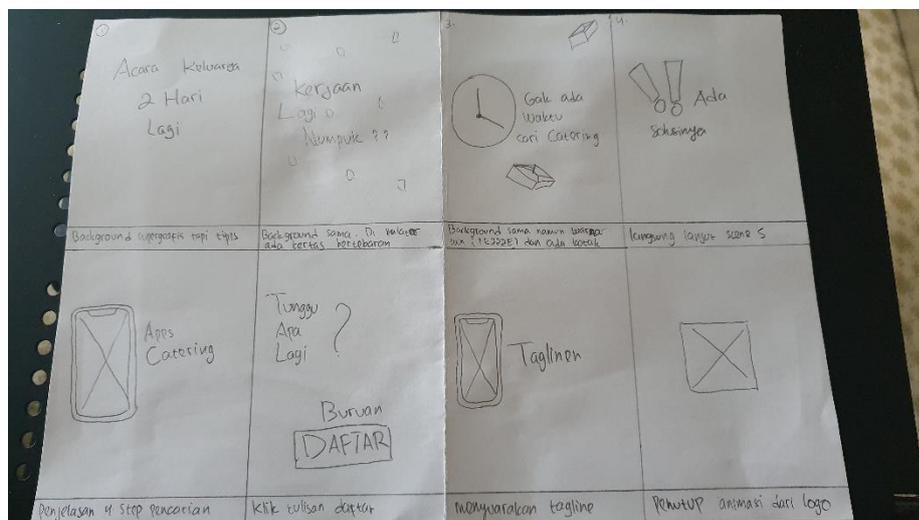


Gambar 6. 36 Video Animasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 6. 37 QR Code Video Animasi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 6. 38 Storyboard Video Animasi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 6.2.5 Merchandise

*Merchandise* dalam perancangan ini ada 2 jenis yaitu gantungan kunci dan sticker. Gantungan kunci memiliki 2 pola berbeda yaitu gambar logo dan logo dengan nama. Sedangkan untuk sticker juga memiliki 2 gambar yang berbeda yaitu logo dan logo dengan nama aplikasi.



Gambar 6. 39 Sticker



Gambar 6. 40 Gantungan Kunci

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Kesimpulan**

Perancangan UI/UX aplikasi berbasis *website pre-order catering* di Surabaya yang ditujukan untuk membantu perkembangan usaha jasa boga di era digital ini memberikan manfaat dan pengalaman serta ilmu baru bagi penulis. Dalam merancang perancangan ini, penulis belajar banyak hal baru seperti analisis data, mengenal lebih dalam mengenai usaha *catering* dan berdiskusi bersama mitra maupun pembeli. Pengetahuan tentang bagaimana usaha pengusaha jasa *catering* untuk bertahan di era digital hingga membuat beberapa mitra belajar menggunakan media sosial dengan baik dan memanfaatkannya sebagai media promosi sekaligus berjualan secara *online*. Hal ini membuat penulis belajar hal-hal dasar tentang bagaimana cara mempertahankan sebuah bisnis sekaligus belajar lebih dalam mengenai dunia desain aplikasi.

Penulis berharap dengan adanya perancangan ini dapat bermanfaat bagi pengusaha *catering* maupun pembeli sehingga dapat menunjang aktifitas transaksi jual beli *catering* secara *online*.

#### **7.2 Saran**

Perancangan ini disusun secara ilmiah dengan melakukan sejumlah penelitian yang didasari dengan proses wawancara, kuisisioner dan analisis data sehingga dapat menghasilkan hasil yang maksimal dan sesuai dengan target yang diinginkan dalam perancangan ini. Namun semua tidak ada yang sempurna, oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun agar kedepannya penulis dapat lebih mengembangkan diri dalam merancang sebuah laporan maupun melakukan penelitian secara detail dan teliti. Penulis berharap laporan ini dapat menjadi solusi dan membantu pembaca dalam menyelesaikan permasalahan yang ada