

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI FINDCHISE
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



Disusun Oleh:

MAULIDYA FIRDAUSY AL FITRI

20082010102

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2024**

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI FINDCHISE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Disusun Oleh:
MAULIDYA FIRDAUSY AL FITRI
20082010102

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
pada Tanggal 15 November 2024**

Pembimbing:

1.



Mohamad Irwan Afandi, S.T., M.Sc.
NIP. 19760718 2021211 003

2.



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930325 2024062 001

Tim Penguji:

1.



Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA.
NIP. 19860727 2018032 001

2.



Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 2022032 007

3.



Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19900516 2024061 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI FINDCHISE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Disusun Oleh:

MAULIDYA FIDAUSY AL FITRI

20082010102

**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang November
Periode 2024 pada Tanggal 15 November 2024**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Mohamad Irwan Afandi, S.T., M.Sc.
NIP. 19760718 2021211 003



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930325 2024062 001

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19851124 2021211 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Maulidya Firdausy Al Fitri

NPM : 20082010102

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 15 November 2024 dengan judul:

**" PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI FINDCHISE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN"**

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 05 Desember 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA. {  }

NIP. 19860727 2018032 001

2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. {  }

NIP. 19920514 2022032 007

3. Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom. {  }

NIP. 19900516 2024061 003

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1



Mohamad Irwan Afandi, S.T., MSc.

NIP. 19760718 2021211 003

Dosen Pembimbing 2



Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19930325 2024062 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulidya Firdausy Al Fitri

NPM : 20082010102

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI FINDCHISE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata di kemudian hari pernyataan terbukti benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah di kemudian hari.

Surabaya, 05 Desember 2024

Hormat Saya,

Maulidya Firdausy Al Fitri
20082010102

Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
FINDCHISE MENGGUNAKAN METODE *USER
CENTERED DESIGN*

Pembimbing 1 : Mohamad Irwan Afandi, ST., M.Sc.

Pembimbing 2 : Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Waralaba atau *franchise* merupakan model kemitraan yang berkembang pesat di Indonesia yang menawarkan peluang usaha bagi pengusaha kecil menengah. Namun, hingga saat ini, belum ada aplikasi *mobile* yang menyediakan wadah untuk menghubungkan *franchisee* dan *franchisor*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi mobile Findchise dengan fokus pada kebutuhan pengguna melalui metode *User Centered Design* (UCD).

Hasil evaluasi dari dua iterasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kegunaan aplikasi. Nilai *System Usability Scale* (SUS) untuk *franchisee* meningkat dari 78 menjadi 93.5, dan untuk *franchisor* dari 80 menjadi 89.5. Nilai *Single Ease Question* (SEQ) juga mengalami peningkatan, dengan *franchisee* dari 6.6 menjadi 6.75 dan *franchisor* dari 6.5 menjadi 6.68. Temuan ini menunjukkan bahwa perbaikan desain yang diterapkan berhasil meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi bagi kedua aktor.

Kata kunci:

Franchise, Desain Antarmuka, Desain Pengalaman Pengguna, *User-Centered Design*

**Title : UI/UX DESIGN DEVELOPMENT FOR
FINDCHISE APPLICATION USING USER
CENTERED DESIGN METHOD**

Supervisor 1 : Mohamad Irwan Afandi, ST., M.Sc.

Supervisor 2 : Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

Franchise is a rapidly growing partnership model in Indonesia that offers business opportunities for small and medium-sized entrepreneurs. However, until now, there has been no mobile application that provides a platform to connect franchisees and franchisors. This research aims to develop the Findchise mobile application with a focus on user needs using the User-Centered Design (UCD) method.

The evaluation results from two iterations showed a significant improvement in the application's usability. The System Usability Scale (SUS) score for franchisees increased from 78 to 93.5, and for franchisors from 80 to 89.5. The Single Ease Question (SEQ) scores also improved, with franchisees increasing from 6.6 to 6.75 and franchisors from 6.5 to 6.68. These findings indicate that the design improvements implemented successfully enhanced the application's ease of use for both actors.

Keywords:

Franchise, User Interface, User Experience, User-Centered Design

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Design UI/UX Aplikasi Findchise Menggunakan Metode *User Centered Design* dan Implementasinya Menjadi Aplikasi Berbasis Android”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan, dukungan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak M. Subkhan dan Ibu Henny Rindang Sri Handayani, serta adik yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT., selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

5. Bapak Mohamad Irwan Afandi, ST., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis selama masa perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, dukungan, serta saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman seangkatan di Program Studi Informasi yang telah memberikan dukungan, saran, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh responden yang terlibat dalam wawancara pra penelitian, riset pengguna, pengujian tahap satu, dan pengujian tahap dua untuk perancangan desain aplikasi Findchise.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu per satu.

Surabaya, 10 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Dasar Teori.....	10
2.1.1 Waralaba atau <i>Franchise</i>	10
2.1.2 <i>Human Computer Interaction</i> (HCI).....	12
2.1.3 <i>User Interface</i> (UI).....	14
2.1.4 <i>User Experience</i> (UX).....	16
2.1.5 <i>User Centered Design</i> (UCD).....	18
2.1.6 <i>User Persona</i>	20
2.1.7 <i>Prototype</i>	21
2.1.8 <i>Usability Evaluation</i>	22
2.1.9 <i>Single Ease Question</i> (SEQ).....	22

2.1.10 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
2.1.11 <i>Heuristic Evaluation</i>	26
2.1.12 Figma.....	28
2.1.13 Maze.....	28
2.1.14 Android.....	29
2.2 Penelitian Terdahulu.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Identifikasi Masalah.....	40
3.2 Studi Literatur.....	40
3.3 Memahami Konteks Kegunaan.....	40
3.3.1 Observasi.....	40
3.3.2 Wawancara.....	41
3.4 Menetapkan Kebutuhan Pengguna.....	43
3.4.1 <i>Empathy Map</i>	44
3.4.2 <i>User Persona</i>	44
3.4.3 Diagram Afinitas.....	45
3.4.4 Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional.....	46
3.5 Membuat Desain Solusi.....	46
3.5.1 Arsitektur Informasi.....	46
3.5.2 <i>Style Guides</i>	46
3.5.3 <i>Wireframe</i>	47
3.5.4 <i>Mockup</i>	47
3.5.5 <i>Prototype</i>	47
3.6 Evaluasi Desain.....	47

3.6.1 <i>Heatmap</i>	48
3.6.2 Performa Responden.....	48
3.6.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	48
3.6.4 <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	48
3.7 <i>Heuristic Evaluation</i>	49
3.8 Implementasi Desain.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Memahami Konteks Kegunaan.....	50
4.2 Menetapkan Kebutuhan Pengguna.....	50
4.2.1 <i>Empathy Map</i>	50
4.2.2 <i>User Persona</i>	60
4.2.3 Diagram Afinitas.....	62
4.2.4 Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional.....	70
4.3 Perancangan Antarmuka Desain Solusi.....	77
4.3.1 Arsitektur Informasi.....	77
4.3.2 <i>Style Guides</i>	80
4.3.2.1 <i>Color Palettes</i>	80
4.3.2.2 <i>Typography</i>	84
4.3.2.3 <i>Iconography</i>	85
4.3.2.4 Logo.....	85
4.3.2.5 <i>Components</i>	86
4.3.3 <i>Wireframe</i>	89
4.3.3.1 <i>Wireframe Franchisee</i>	89
4.3.3.2 <i>Wireframe Franchisor</i>	104

4.3.4 <i>Mockup</i>	114
4.3.4.1 <i>Mockup Franchisee</i>	115
4.3.4.2 <i>Mockup Franchisor</i>	130
4.3.5 <i>Prototype</i>	141
4.4 Evaluasi Desain.....	141
4.4.1 Hasil Evaluasi Desain Pertama.....	141
4.4.1.1 <i>Heatmap</i>	140
4.4.1.1.1 <i>Heatmap Franchisee</i>	142
4.4.1.1.1.1 <i>Heatmap Tugas Pertama Franchisee</i>	144
4.4.1.1.1.2 <i>Heatmap Tugas Kedua Franchisee</i>	145
4.4.1.1.1.3 <i>Heatmap Tugas Ketiga Franchisee</i>	145
4.4.1.1.1.4 <i>Heatmap Tugas Keempat Franchisee</i>	146
4.4.1.1.1.5 <i>Heatmap Tugas Kelima Franchisee</i>	146
4.4.1.1.1.6 <i>Heatmap Tugas Keenam Franchisee</i>	147
4.4.1.1.1.7 <i>Heatmap Tugas Ketujuh Franchisee</i>	147
4.4.1.1.1.8 <i>Heatmap Tugas Kedelapan Franchisee</i>	147
4.4.1.1.1.9 <i>Heatmap Tugas Kesembilan Franchisee</i>	148
4.4.1.1.1.10 <i>Heatmap Tugas Kesepuluh Franchisee</i>	148
4.4.1.1.1.11 <i>Heatmap Tugas Kesebelas Franchisee</i>	149
4.4.1.1.1.12 <i>Heatmap Tugas Kedua Belas Franchisee</i>	149
4.4.1.1.2 <i>Heatmap Franchisor</i>	150
4.4.1.1.2.1 <i>Heatmap Tugas Pertama Franchisor</i>	152
4.4.1.1.2.2 <i>Heatmap Tugas Kedua Franchisor</i>	153
4.4.1.1.2.3 <i>Heatmap Tugas Ketiga Franchisor</i>	154

4.4.1.1.2.4 <i>Heatmap</i> Tugas Keempat <i>Franchisor</i>	155
4.4.1.1.2.5 <i>Heatmap</i> Tugas Kelima <i>Franchisor</i>	155
4.4.1.1.2.6 <i>Heatmap</i> Tugas Keenam <i>Franchisor</i>	156
4.4.1.1.2.7 <i>Heatmap</i> Tugas Ketujuh <i>Franchisor</i>	156
4.4.1.1.2.8 <i>Heatmap</i> Tugas Kedelapan <i>Franchisor</i>	157
4.4.1.1.2.9 <i>Heatmap</i> Tugas Kesembilan <i>Franchisor</i>	157
4.4.1.1.2.10 <i>Heatmap</i> Tugas Kesepuluh <i>Franchisor</i>	158
4.4.1.1.2.11 <i>Heatmap</i> Tugas Kesebelas <i>Franchisor</i>	158
4.4.1.1.2.12 <i>Heatmap</i> Tugas Kedua Belas <i>Franchisor</i>	159
4.4.1.2 Performa Responden.....	159
4.4.1.3 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	167
4.4.1.4 <i>Single Ease Question</i> (SEQ).....	169
4.4.2 Kesimpulan Hasil Evaluasi Desain Iterasi Pertama.....	170
4.4.3 Perbaikan Desain Iterasi Pertama.....	171
4.4.4 Hasil Evaluasi Desain Kedua.....	176
4.4.4.1 <i>Heatmap</i>	176
4.4.4.1.1 <i>Heatmap Franchisee</i>	176
4.4.4.1.1.1 <i>Heatmap</i> Tugas Pertama <i>Franchisee</i>	176
4.4.4.1.1.2 <i>Heatmap</i> Tugas Kedua <i>Franchisee</i>	177
4.4.4.1.1.3 <i>Heatmap</i> Tugas Ketiga <i>Franchisee</i>	178
4.4.4.1.1.4 <i>Heatmap</i> Tugas Keempat <i>Franchisee</i>	178
4.4.4.1.1.5 <i>Heatmap</i> Tugas Kelima <i>Franchisee</i>	179
4.4.4.1.1.6 <i>Heatmap</i> Tugas Keenam <i>Franchisee</i>	179
4.4.4.1.1.7 <i>Heatmap</i> Tugas Ketujuh <i>Franchisee</i>	179

4.4.4.1.1.8	<i>Heatmap</i> Tugas Kedelapan <i>Franchisee</i>	180
4.4.4.1.1.9	<i>Heatmap</i> Tugas Kesembilan <i>Franchisee</i>	180
4.4.4.1.1.10	<i>Heatmap</i> Tugas Kesepuluh <i>Franchisee</i>	181
4.4.4.1.1.11	<i>Heatmap</i> Tugas Kesebelas <i>Franchisee</i>	181
4.4.4.1.1.12	<i>Heatmap</i> Tugas Kedua Belas <i>Franchisee</i>	182
4.4.4.1.2	<i>Heatmap Franchisor</i>	182
4.4.4.1.2.1	<i>Heatmap</i> Tugas Pertama <i>Franchisor</i>	182
4.4.4.1.2.2	<i>Heatmap</i> Tugas Kedua <i>Franchisor</i>	183
4.4.4.1.2.3	<i>Heatmap</i> Tugas Ketiga <i>Franchisor</i>	184
4.4.4.1.2.4	<i>Heatmap</i> Tugas Keempat <i>Franchisor</i>	185
4.4.4.1.2.5	<i>Heatmap</i> Tugas Kelima <i>Franchisor</i>	185
4.4.4.1.2.6	<i>Heatmap</i> Tugas Keenam <i>Franchisor</i>	186
4.4.4.1.2.7	<i>Heatmap</i> Tugas Ketujuh <i>Franchisor</i>	186
4.4.4.1.2.8	<i>Heatmap</i> Tugas Kedelapan <i>Franchisor</i>	187
4.4.4.1.2.9	<i>Heatmap</i> Tugas Kesembilan <i>Franchisor</i>	187
4.4.4.1.2.10	<i>Heatmap</i> Tugas Kesepuluh <i>Franchisor</i>	188
4.4.4.1.2.11	<i>Heatmap</i> Tugas Kesebelas <i>Franchisor</i>	188
4.4.4.1.2.12	<i>Heatmap</i> Tugas Kedua Belas <i>Franchisor</i>	189
4.4.4.2	Performa Responden.....	189
4.4.4.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	196
4.4.4.4	<i>Single Ease Question (SEQ)</i>	198
4.4.5	Kesimpulan Evaluasi Desain Iterasi Kedua.....	199
4.5	<i>Heuristic Evaluation</i>	199
4.5.1	Perbaikan Desain Heuristik.....	202

4.6 Perbandingan Hasil Evaluasi Iterasi Pertama dan Iterasi Kedua.....	205
4.7 Implementasi Desain.....	206
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	209
5.1 Kesimpulan.....	209
5.2 Saran.....	210
DAFTAR PUSTAKA.....	211
LAMPIRAN.....	216

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	23
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	30
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Umum kepada <i>Franchisee</i>	41
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Umum kepada <i>Franchisor</i>	42
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional <i>Franchisee</i>	71
Tabel 4.2 Kebutuhan Non Fungsional <i>Franchisee</i>	74
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional <i>Franchisor</i>	74
Tabel 4.4 Kebutuhan Non Fungsional <i>Franchisor</i>	76
Tabel 4.5 Daftar Tugas <i>Franchisee</i>	142
Tabel 4.6 Daftar Tugas <i>Franchisor</i>	150
Tabel 4.7 Performa Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Pertama.....	160
Tabel 4.8 Rata-Rata Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Pertama.....	162
Tabel 4.9 Performa Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Pertama.....	163
Tabel 4.10 Rata-Rata Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Pertama.....	166
Tabel 4.11 Penilaian SUS Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Pertama.....	167
Tabel 4.12 Penilaian SUS Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Pertama.....	168
Tabel 4.13 Penilaian SEQ Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Pertama.....	169
Tabel 4.14 Penilaian SEQ Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Pertama.....	170
Tabel 4.15 Performa Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Kedua.....	189
Tabel 4.16 Rata-Rata Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Kedua.....	192
Tabel 4.17 Performa Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Kedua.....	193

Tabel 4.18 Rata-Rata Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Kedua.....	196
Tabel 4.19 Penilaian SUS Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Kedua.....	197
Tabel 4.20 Penilaian SUS Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Kedua.....	197
Tabel 4.21 Penilaian SEQ Responden <i>Franchisee</i> Iterasi Kedua.....	198
Tabel 4.22 Penilaian SEQ Responden <i>Franchisor</i> Iterasi Kedua.....	199
Tabel 4.23 Data Diri <i>Heuristic Evaluator</i>	200
Tabel 4.24 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	200
Tabel 4.25 Perbandingan Hasil Evaluasi Iterasi Pertama dan Iterasi Kedua.....	205

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Waralaba di Indonesia.....	1
Gambar 1.2 Tampilan Beranda waralabaku.com.....	3
Gambar 1.3 Tampilan Beranda ayowaralaba.com.....	3
Gambar 1.4 Tampilan Beranda majalahfranchise.com.....	3
Gambar 2.1 <i>Human Computer Interaction</i>	13
Gambar 2.2 Lima Elemen <i>User Experience</i>	17
Gambar 2.3 Metode <i>User Centered Design</i>	19
Gambar 2.4 Contoh <i>User Persona</i>	21
Gambar 2.5 Skala Penilaian pada SEQ.....	23
Gambar 2.6 Skala Penilaian pada SUS.....	26
Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian.....	39
Gambar 3.2 <i>Empathy Map</i>	44
Gambar 3.3 <i>User Persona</i>	45
Gambar 3.4 Diagram Afinitas.....	45
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Aktor 1 Responden <i>Franchisee</i> 1.....	51
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Aktor 1 Responden <i>Franchisee</i> 2.....	52
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Aktor 1 Responden <i>Franchisee</i> 3.....	53
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> Aktor 1 Responden <i>Franchisee</i> 4.....	54
Gambar 4.5 <i>Empathy Map</i> Aktor 1 Responden <i>Franchisee</i> 5.....	55
Gambar 4.6 <i>Empathy Map</i> Aktor 2 Responden <i>Franchisor</i> 1.....	56
Gambar 4.7 <i>Empathy Map</i> Aktor 2 Responden <i>Franchisor</i> 2.....	57

Gambar 4.8 <i>Empathy Map</i> Aktor 2 Responden <i>Franchisor</i> 3.....	58
Gambar 4.9 <i>Empathy Map</i> Aktor 2 Responden <i>Franchisor</i> 4.....	59
Gambar 4.10 <i>Empathy Map</i> Aktor 2 Responden <i>Franchisor</i> 5.....	60
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Aktor 1 Responden <i>Franchisee</i>	61
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Aktor 2 Responden <i>Franchisor</i>	61
Gambar 4.13 <i>Pain Points</i> Kurang Mendapatkan Informasi <i>Franchise</i>	62
Gambar 4.14 <i>Pain Points</i> <i>Franchisor</i> Kurang Komunikatif.....	63
Gambar 4.15 <i>Pain Points</i> Sulit Menemukan Teman Diskusi.....	63
Gambar 4.16 <i>Pain Points</i> Pendaftaran Masih Menggunakan WhatsApp.....	64
Gambar 4.17 <i>Pain Points</i> Kurang Edukasi Tentang Bisnis <i>Franchise</i>	64
Gambar 4.18 <i>Pain Points</i> Tidak Ada Fitur Memudahkan Pencarian.....	65
Gambar 4.19 <i>Pain Points</i> Sulit Menemukan Ulasan.....	65
Gambar 4.20 <i>Pain Points</i> Pemasaran <i>Franchise</i> yang Kurang.....	66
Gambar 4.21 Ideasi Informasi tentang <i>Franchise</i>	66
Gambar 4.22 Ideasi Komunikasi dengan <i>Franchisor</i>	67
Gambar 4.23 Ideasi <i>Tracking Status Pendaftaran</i>	67
Gambar 4.24 Ideasi Ruang Diskusi dengan <i>Franchisee</i> dan <i>Franchisor</i>	67
Gambar 4.25 Ideasi Ulasan <i>Franchisee</i> Lain.....	68
Gambar 4.26 Ideasi Penanda <i>Franchise</i> yang disukai.....	68
Gambar 4.27 Ideasi Penyaringan <i>Franchise</i>	68
Gambar 4.28 Ideasi Pendaftaran <i>Franchise</i>	69
Gambar 4.29 Ideasi Pelaporan Data Mitra.....	69

Gambar 4.30 Ideasi Pemasaran <i>Franchise</i>	69
Gambar 4.31 Ideasi Tampilan Aplikasi.....	70
Gambar 4.32 Arsitektur Informasi <i>Franchisee</i>	78
Gambar 4.33 Arsitektur Informasi <i>Franchisor</i>	79
Gambar 4.34 <i>Color Palettes</i> Findchise.....	83
Gambar 4.35 <i>Typography</i> Findchise.....	84
Gambar 4.36 <i>Iconography</i> Findchise.....	85
Gambar 4.37 Logo Findchise.....	86
Gambar 4.38 Komponen <i>Input</i>	87
Gambar 4.39 Komponen Navigasi.....	87
Gambar 4.40 Komponen Informasional.....	88
Gambar 4.41 Komponen Kontainer.....	88
Gambar 4.42 <i>Wireframe Splash Screen</i> dan Halaman Pembuka.....	89
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	90
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	91
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi.....	91
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	92
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi.....	93
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Search</i>	94
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i> Detail <i>Franchise</i>	95
Gambar 4.50 <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran <i>Franchise</i>	96
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Franchiseku.....	97

Gambar 4.52 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran.....	98
Gambar 4.53 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Artikel <i>Franchise</i>	99
Gambar 4.54 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pesan.....	100
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Chat</i>	100
Gambar 4.56 <i>Wireframe</i> Halaman Komunitas.....	102
Gambar 4.57 <i>Wireframe</i> Halaman Diskusi.....	102
Gambar 4.58 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Profil.....	103
Gambar 4.59 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Bookmark</i>	104
Gambar 4.60 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	105
Gambar 4.61 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Lupa Password</i>	106
Gambar 4.62 <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi.....	106
Gambar 4.63 <i>Wireframe</i> Halaman Data dan Dokumen.....	107
Gambar 4.64 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Beranda dan Notifikasi.....	108
Gambar 4.65 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Franchiseku</i>	110
Gambar 4.66 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Ajuan</i>	112
Gambar 4.67 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Pesan</i>	113
Gambar 4.68 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Profil</i>	114
Gambar 4.69 <i>Mockup Splash Screen</i> dan Halaman Pembuka.....	115
Gambar 4.70 <i>Mockup</i> Halaman <i>Login</i>	116
Gambar 4.71 <i>Mockup</i> Halaman <i>Lupa Password</i>	117
Gambar 4.72 <i>Mockup</i> Halaman Registrasi.....	117
Gambar 4.73 <i>Mockup</i> Halaman Beranda.....	118

Gambar 4.74 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi.....	119
Gambar 4.75 <i>Mockup</i> Halaman <i>Search</i>	120
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Detail <i>Franchise</i>	121
Gambar 4.77 <i>Mockup</i> Halaman Pendaftaran <i>Franchise</i>	122
Gambar 4.78 <i>Mockup</i> Halaman Menu Franchiseku.....	124
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Halaman Pembayaran.....	124
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Halaman Menu Artikel <i>Franchise</i>	125
Gambar 4.81 <i>Mockup</i> Halaman Menu Pesan.....	126
Gambar 4.82 <i>Mockup</i> Halaman <i>Chat</i>	126
Gambar 4.83 <i>Mockup</i> Halaman Komunitas.....	128
Gambar 4.84 <i>Mockup</i> Halaman Diskusi.....	128
Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Halaman Menu Profil.....	129
Gambar 4.86 <i>Mockup</i> Halaman <i>Bookmark</i>	130
Gambar 4.87 <i>Mockup</i> Halaman <i>Login</i>	131
Gambar 4.88 <i>Mockup</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	132
Gambar 4.89 <i>Mockup</i> Halaman Registrasi.....	133
Gambar 4.90 <i>Mockup</i> Halaman Data dan Dokumen.....	134
Gambar 4.91 <i>Mockup</i> Halaman Menu Beranda dan Notifikasi.....	135
Gambar 4.92 <i>Mockup</i> Halaman Menu Franchiseku.....	136
Gambar 4.93 <i>Mockup</i> Halaman Menu Ajuan.....	138
Gambar 4.94 <i>Mockup</i> Halaman Menu Pesan.....	139
Gambar 4.95 <i>Mockup</i> Halaman Menu Profil.....	140

Gambar 4.96 <i>Prototype Flow</i> Aplikasi Findchise.....	141
Gambar 4.97 <i>Heatmap</i> Registrasi dan <i>Login</i>	144
Gambar 4.98 <i>Heatmap</i> Detail <i>Franchise</i>	145
Gambar 4.99 <i>Heatmap</i> Pendaftaran dan Status Pendaftaran.....	146
Gambar 4.100 <i>Heatmap</i> Pembayaran.....	146
Gambar 4.101 <i>Heatmap</i> Pembatalan Pembayaran.....	146
Gambar 4.102 <i>Heatmap</i> Memberi Ulasan.....	147
Gambar 4.103 <i>Heatmap</i> Artikel <i>Franchise</i>	147
Gambar 4.104 <i>Heatmap</i> Chat.....	147
Gambar 4.105 <i>Heatmap</i> Komunitas.....	148
Gambar 4.106 <i>Heatmap</i> Bookmark.....	148
Gambar 4.107 <i>Heatmap</i> Profil Informasi Pengguna.....	149
Gambar 4.108 <i>Heatmap</i> Notifikasi.....	149
Gambar 4.109 <i>Heatmap</i> Registrasi dan <i>Login</i>	153
Gambar 4.110 <i>Heatmap</i> Data dan Dokumen.....	153
Gambar 4.111 <i>Heatmap</i> Unggah <i>Franchise</i>	154
Gambar 4.112 <i>Heatmap</i> Ajuan Pendaftaran <i>Franchisee</i>	155
Gambar 4.113 <i>Heatmap</i> Tindakan Survei.....	155
Gambar 4.114 <i>Heatmap</i> Status Pembayaran.....	156
Gambar 4.115 <i>Heatmap</i> Mengatur Pengiriman.....	156
Gambar 4.116 <i>Heatmap</i> Pengiriman dan Konfirmasi Pengiriman.....	157
Gambar 4.117 <i>Heatmap</i> Diskusi.....	157

Gambar 4.118 <i>Heatmap Chat</i>	158
Gambar 4.119 <i>Heatmap</i> Profil Informasi Pengguna.....	158
Gambar 4.120 <i>Heatmap</i> Detail Laporan dan Notifikasi.....	159
Gambar 4.121 Perbaikan Desain Pada Fitur <i>Bookmark</i>	171
Gambar 4.122 Perbaikan Desain Pada Fitur Filter.....	172
Gambar 4.123 Perbaikan Desain <i>List</i> Artikel <i>Franchise</i>	173
Gambar 4.124 Perbaikan Desain Form Pendaftaran <i>Franchisee</i>	173
Gambar 4.125 Perbaikan Desain Halaman Beranda.....	174
Gambar 4.126 Perbaikan Desain Pada Form Unggah Data <i>Franchise</i>	175
Gambar 4.127 <i>Heatmap</i> Registrasi dan <i>Login</i>	177
Gambar 4.128 <i>Heatmap</i> Detail <i>Franchise</i>	177
Gambar 4.129 <i>Heatmap</i> Pendaftaran dan Status Pendaftaran.....	178
Gambar 4.130 <i>Heatmap</i> Pembayaran.....	178
Gambar 4.131 <i>Heatmap</i> Pembatalan Pembayaran.....	179
Gambar 4.132 <i>Heatmap</i> Memberi Ulasan.....	179
Gambar 4.133 <i>Heatmap</i> Artikel <i>Franchise</i>	179
Gambar 4.134 <i>Heatmap Chat</i>	180
Gambar 4.135 <i>Heatmap</i> Komunitas.....	180
Gambar 4.136 <i>Heatmap Bookmark</i>	181
Gambar 4.137 <i>Heatmap</i> Profil Informasi Pengguna.....	181
Gambar 4.138 <i>Heatmap</i> Notifikasi.....	182
Gambar 4.139 <i>Heatmap</i> Registrasi dan <i>Login</i>	183

Gambar 4.140 <i>Heatmap</i> Data dan Dokumen.....	183
Gambar 4.141 <i>Heatmap</i> Unggah <i>Franchise</i>	184
Gambar 4.142 <i>Heatmap</i> Ajuan Pendaftaran <i>Franchisee</i>	185
Gambar 4.143 <i>Heatmap</i> Tindakan Survei.....	185
Gambar 4.144 <i>Heatmap</i> Status Pembayaran.....	186
Gambar 4.145 <i>Heatmap</i> Mengatur Pengiriman.....	186
Gambar 4.146 <i>Heatmap</i> Pengiriman dan Konfirmasi Pengiriman.....	187
Gambar 4.147 <i>Heatmap</i> Diskusi.....	187
Gambar 4.148 <i>Heatmap</i> Chat.....	188
Gambar 4.149 <i>Heatmap</i> Profil Informasi Pengguna.....	188
Gambar 4.150 <i>Heatmap</i> Detail Laporan dan Notifikasi.....	189
Gambar 4.151 Perbaikan Desain <i>Card</i> Artikel.....	202
Gambar 4.152 Perbaikan Desain Pada Fitur Filter.....	203
Gambar 4.153 Perbaikan Desain Unggah Foto Pada Form Pendaftaran.....	204
Gambar 4.154 Perbaikan Desain <i>Bottom Navigation Bar</i>	204
Gambar 4.155 Perbaikan Desain Foto Utama.....	205
Gambar 4.156 Hasil Implementasi Desain Halaman Pencarian.....	207
Gambar 4.157 Hasil Implementasi Desain Halaman Detail <i>Franchise</i>	207
Gambar 4.158 Hasil Implementasi Desain Halaman Pendaftaran.....	208