

LAPORAN DESAIN UI/UX
“Pelaksanaan dan Dokumentasi Validasi Paper Prototyping”



Dosen Pengampu :
Dianradika Prasti, S.Kom., M.Kom.

Disusun oleh :
Fatma Dina 2304411680

UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
2025

1. DESKRIPSI PAPER PROTOTYPING

Kesimpulan

Paper Prototype ini menggambarkan rencana awal dari sebuah aplikasi yang memiliki dua peran utama, yaitu sebagai pembeli dan pedagang. Proses penggunaan aplikasi dimulai dari halaman login, di mana pengguna harus memasukkan Username dan PassWord, lalu menekan tekan tombol login. Bagi pengguna baru, tersedia pula tombol register untuk membuat akun.

Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke halaman pemilihan peran. Di sini, mereka bisa memilih untuk masuk sebagai pembeli atau sebagai pedagang. Jika pengguna memilih peran sebagai pembeli, mereka akan masuk ke beranda pembeli, di mana tersedia beberapa pilihan kategori produk seperti juice, Siomai, Kebab dan Burger. Setiap kategori diwakili oleh ikon visual untuk memudahkan pengguna dalam memilih. Ketika pengguna memilih salah satu kategori, misalnya kebab ayam, kebab daging, lengkap dengan harga dan tombol “Beli”. Setelah memilih menu yang diinginkan, pengguna akan diarahkan ke halaman detail produk yang menampilkan gambar, nama, deskripsi.

Langkah selanjutnya adalah halaman checkout, di mana pengguna dapat meninjau pesanan mereka dan melihat total harga yang harus di bayar. Setelah menekan tombol “Bayar”, pengguna akan diarahkan ke halaman konfirmasi pembayaran yang memberi tahu bahwa pesanan sedang diproses. Setelah itu, pengguna menerima ucapan terima kasih dari sistem yang menandakan bahwa proses pembelian telah selesai. Aplikasi juga menyediakan halaman profil pengguna yang berisi informasi akun serta pilihan untuk mengedit profil atau logout. Terakhir, terdapat halaman notifikasi yang memberitahukan bahwa pesanan telah dikirim kepada pembeli, memberikan rasa puas dan kepastian dalam pengalaman berbelanja.

2. HASIL INSTRUMEN VALIDASI

Responden 1

Instrumen Validasi Paper Prototyping

Judul Proyek : KLiMa
Hari/Tanggal : Kamis - 22
Evaluator / Responden : Nii Ketut Selvia

A. Checklist Evaluasi Desain

Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak	Catatan / Saran Perbaiki
Layout antarmuka mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Navigasi antar halaman jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tombol/ikon memiliki label yang jelas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tambahkan Tombol Kembali
Alur kerja sesuai dengan harapan pengguna	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tambahkan Menu Registrasi
Informasi penting mudah ditemukan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Konsistensi dalam penggunaan elemen UI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Feedback dari sistem diperlihatkan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

B. Kuesioner Evaluasi (Skala Likert)

(Skor 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju)

Pernyataan	1	2	3	4
Antarmuka mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Desain membantu saya memahami fungsi sistem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Navigasi dari satu halaman ke halaman lain terasa alami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Saya tidak mengalami kebingungan saat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya merasa alur aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan saya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya akan merasa nyaman menggunakan aplikasi ini jika dikembangkan lebih lanjut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

C. Pertanyaan Terbuka

1. Apa yang paling Anda sukai dari desain ini?

Gambaran

2. Apa yang membingungkan atau tidak jelas?

menu registrasi yang tidak ada sehingga membuat pengguna menjadi bingung

3. Saran perbaikan untuk paper prototype ini:

lebih berisi dalam mendesain paper prototype ini karena masih banyak yg kurang

Validator/Responden

(...NI KETUT SELVIA...)

Responden 2

Instrumen Validasi Paper Prototyping

Judul Proyek : *Klima*
Hari/Tanggal : *Kamis - 22*
Evaluator / Responden : *Reinanda Pratiwi*

A. Checklist Evaluasi Desain

Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak	Catatan / Saran Perbaikan
Layout antarmuka mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Navigasi antar halaman jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tombol/ikon memiliki label yang jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Alur kerja sesuai dengan harapan pengguna	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Informasi penting mudah ditemukan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Konsistensi dalam penggunaan elemen UI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Feedback dari sistem diperlihatkan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

B. Kuesioner Evaluasi (Skala Likert)

(Skor 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju)

Pernyataan	1	2	3	4
Antarmuka mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desain membantu saya memahami fungsi sistem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigasi dari satu halaman ke halaman lain terasa alami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya tidak mengalami kebingungan saat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya merasa alur aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan saya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya akan merasa nyaman menggunakan aplikasi ini jika dikembangkan lebih lanjut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Pertanyaan Terbuka

1. Apa yang paling Anda sukai dari desain ini?

Icon yang terdapat pada aplikasi

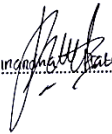
2. Apa yang membingungkan atau tidak jelas?

proses konfirmasi

3. Saran perbaikan untuk paper prototype ini:

Ada beberapa step yang perlu dilengkapi

Validator/Responden


(Reza Nur Hafidza)

Responden 3

Instrumen Validasi Paper Prototyping

Judul Proyek : Klima
Hari/Tanggal : Kamis - 22
Evaluator / Responden : Rinta Amanda Putri

A. Checklist Evaluasi Desain

Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak	Catatan / Saran Perbaikan
Layout antarmuka mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Navigasi antar halaman jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tombol/ikon memiliki label yang jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Alur kerja sesuai dengan harapan pengguna	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Informasi penting mudah ditemukan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Konsistensi dalam penggunaan elemen UI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Berikan warna untuk menarik Perhatian
Feedback dari sistem diperlihatkan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

B. Kuesioner Evaluasi (Skala Likert)

(Skor 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju)

Pernyataan	1	2	3	4
Antarmuka mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desain membantu saya memahami fungsi sistem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigasi dari satu halaman ke halaman lain terasa alami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya tidak mengalami kebingungan saat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya merasa alur aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan saya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya akan merasa nyaman menggunakan aplikasi ini jika dikembangkan lebih lanjut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

C. Pertanyaan Terbuka

1. Apa yang paling Anda sukai dari desain ini?

Memudahkan untuk mengisi makanan


2. Apa yang membingungkan atau tidak jelas?

Kode QRisma tidak terbaca

3. Saran perbaikan untuk paper prototype ini:

berikan warna pada gambar agar menarik pembeli

Validator/Responden


(RINI AMANDU PUTRI)

Responden 4

Instrumen Validasi Paper Prototyping

Judul Proyek : K Lima
Hari/Tanggal : Kamis - 22
Evaluator / Responden : Yumantari

A. Checklist Evaluasi Desain

Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak	Catatan / Saran Perbaikan
Layout antarmuka mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Navigasi antar halaman jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tombol/ikon memiliki label yang jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Alur kerja sesuai dengan harapan pengguna	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Informasi penting mudah ditemukan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Konsistensi dalam penggunaan elemen UI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Feedback dari sistem diperlihatkan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tidak ada feedback yang diperlihatkan

B. Kuesioner Evaluasi (Skala Likert)

(Skor 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju)

Pernyataan	1	2	3	4
Antarmuka mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desain membantu saya memahami fungsi sistem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigasi dari satu halaman ke halaman lain terasa alami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya tidak mengalami kebingungan saat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya merasa alur aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan saya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya akan merasa nyaman menggunakan aplikasi ini jika dikembangkan lebih lanjut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Pertanyaan Terbuka

1. Apa yang paling Anda sukai dari desain ini?

Memudahkan untuk memilih menu

2. Apa yang membingungkan atau tidak jelas?

yang menunjukkan kode yang tidak ada dan pada no pesan dan tampilan untuk pengguna atau pembeli

3. Saran perbaikan untuk paper prototype ini:

Berikan menu review juga mungkin akan lebih baik lagi

Validator/Responden



(.....
Yana Sari.....)

Responden 5

Instrumen Validasi Paper Prototyping

Judul Proyek : Klima
Hari/Tanggal : Kamis - 21
Evaluator / Responden : Puto Arianti

A. Checklist Evaluasi Desain

Aspek yang Dinilai	Ya	Tidak	Catatan / Saran Perbaikan
Layout antarmuka mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Navigasi antar halaman jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Tombol/ikon memiliki label yang jelas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Alur kerja sesuai dengan harapan pengguna	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Informasi penting mudah ditemukan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Konsistensi dalam penggunaan elemen UI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Feedback dari sistem diperlihatkan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

B. Kuesioner Evaluasi (Skala Likert)

(Skor 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju)

Pernyataan	1	2	3	4
Antarmuka mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desain membantu saya memahami fungsi sistem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Navigasi dari satu halaman ke halaman lain terasa alami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya tidak mengalami kebingungan saat menggunakan prototype ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Saya merasa alur aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan saya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saya akan merasa nyaman menggunakan aplikasi ini jika dikembangkan lebih lanjut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Pertanyaan Terbuka

1. Apa yang paling Anda sukai dari desain ini?

Gambar dan ikonnya karena memiliki label yang jelas.

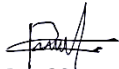
2. Apa yang membingungkan atau tidak jelas?

Kode warna tidak terlalu

3. Saran perbaikan untuk paper prototype ini:

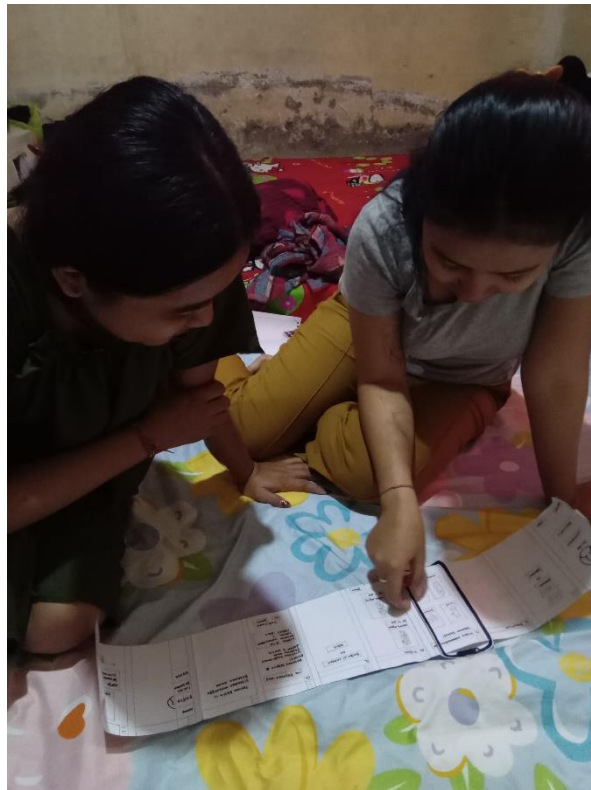
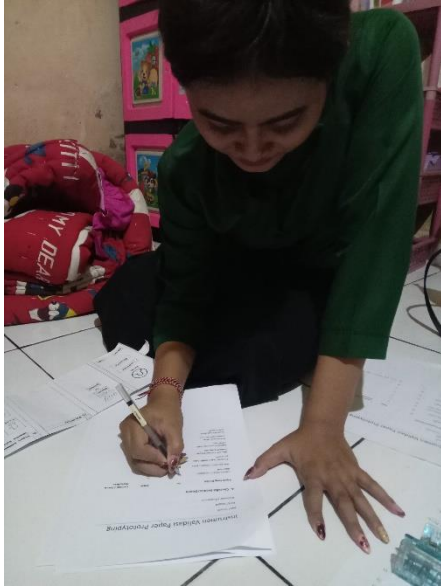
Gantikan warna pada gambar agar lebih menarik

Validator/Responden

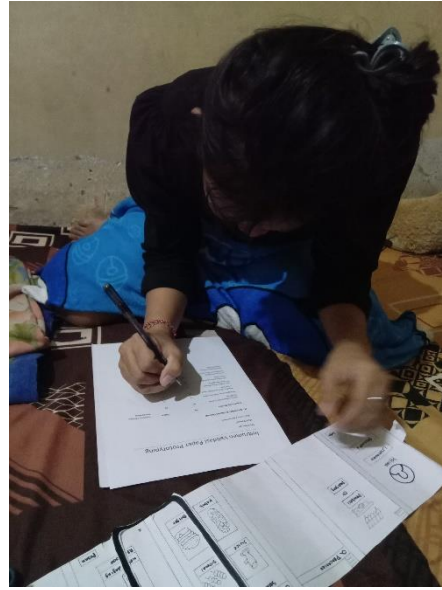

(Puru Arianti.....)

3. FOTO DOKUMENTASI

Responden 1 & 2



Responden 1,2 & 3



4. KESIMPULAN DAN RENCANA PERBAIKAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dari 5 Responden, dapat di ketahui secara umum desain antarmuka aplikasi dinilai mudah di pahami, terhadap Paper Prototye yang ditampilkan sistem ini di rancang untuk mendukung proses pemesanan makanan dan minuman secara di gital.

Aplikasi ini menyediakan dua peran utama pengguna, yaitu sebagai pembeli dan pedagang, dengan alur penggunaan yang di mulai dari proses login,navigasi menu (Joice, Siomai, Kebab, Burger). Hingga proses pemesanan dan pembayaran.

Setiap antar muka (Interface) telah dirancang dengan struktur yang jelas, menampilkan elemen penting seperti gambar produk, harga, tombol (Beli, Bayar), serta halaman konfirmasi dan notifikasi pesanan. Paper Prototype ini sudah bagus namun ada beberapa hal yang perlu ditambah dan diperbaiki seperti halaman review mungkin bisa ditambahkan agar terlihat konsumen puas atau tidak kemudian pada halaman qriss barcodenya bisa ditambahkan agar lebih mudah lagi akses pembayaran

2. Rencana Perbaikan

1. Penambahan halaman navigasi.

Masalah: Pada prototype kertas (paper prototyping), tombol navigasi belum lengkap karena belum terdapat halaman profil dan tombol logout yang seharusnya berada dalam halaman profil.

Solusi: Menambahkan halaman profil yang berfungsi untuk menampilkan riwayat pemesanan pengguna serta menyediakan tombol logout di dalam halaman tersebut. Penambahan tombol logout bertujuan untuk menjaga keamanan akun dengan memungkinkan pengguna keluar dari aplikasi secara mudah dan aman

2. Penambahan halaman untuk register

Masalah: Pada desain prototype tidak terdapat halaman register untuk pengguna baru dalam membuat akun.

Solusi: Menambahkan halaman register untuk pengguna baru dalam membuat akun