



# PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI ANDROID PENJUALAN MINYAK BEKAS DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

## TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

**SYAHRIATUL IKSAN**

**12050117086**



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU

2025

- Hak cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI ANDROID PENJUALAN  
MINYAK BEKAS DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

### TUGAS AKHIR

Oleh

SYAHRIATUL IKSAN  
NIM. 12050117086

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 16 Juni 2025

Pembimbing I,

MUHAMMAD IRSYAD, S.T., M.T  
NIP. 197805082007101007

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI ANDROID PENJUALAN MINYAK BEKAS DENGAN *METODE USER CENTERED DESIGN*

Oleh

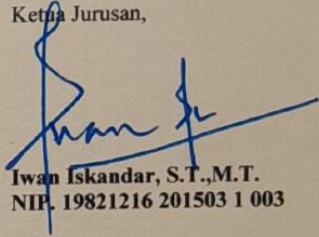
**SYAHRIATUL IKSAN**  
NIM. 12050117086

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah  
satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 2 juli 2025

Mengesahkan,

Ketua Jurusan,

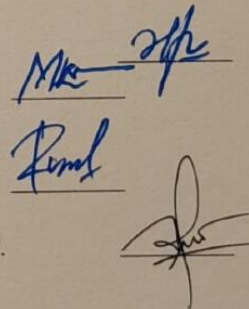
  
Iwan Iskandar, S.T., M.T.  
NIP. 19821216 201503 1 003



Dekan,  
Dr. Yuslenita Muda, S.Si., M.Sc  
NIP. 19770103 200710 2 001

#### DEWAN PENGUJI

Ketua	: Prof. Dr. Okfalisa, S.T., M.Sc
Pembimbing I	: Muhammad Irsyad, S.T., M.T.
Pembimbing II	:
Penguji I	: Reski Mai Candra, ST, M.Sc
Penguji II	: Muhammad Affandes, S.T., M.T.





## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggunaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syahriatul Iksan  
NIM : 12050117086  
Tempat/Tgl.Lahir : Perawang/09 Januari 2002  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Prodi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : **PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ANDROID  
PENJUALAN MINYAK BEKAS DENGAN METODE USER  
CENTERED DESIGN**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan jurnal dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh Karena itu Skripsi Laporan saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan jurnal saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 07 Juli 2025  
Yang membuat pernyataan,



**Syahriatul Iksan**  
NIM. 12050117086



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat hidup dan karunia yang telah dilimpahkan sepanjang perjalanan ini. Rahmat dan petunjuk-Nya menjadi sumber kekuatan, kesabaran, dan keteguhan dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Melalui segala ujian yang dilalui, saya belajar untuk terus bersyukur atas ilmu yang diberikan oleh-Nya. Dengan izin dan ridha-Nya pula, penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

“Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Shalallahu ‘Alaihi Wa Sallam”, suri teladan dalam setiap ibadah dan perjuangan hidup. Berkat ajaran beliau, kita mampu menjalani berbagai ujian hidup dan memperoleh ilmu serta pengalaman yang patut disyukuri.

Dengan segala rasa hormat dan cinta, skripsi ini saya persembahkan kepada Ayahanda Syahrul dan Ibunda Afrina atas segala pengorbanan, kasih sayang, kesabaran, serta dukungan moril dan spiritual yang tak ternilai. Semoga karya ini menjadi langkah awal untuk membahagiakan orang tua yang selama ini selalu menjadi sumber kekuatan. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada abang tercinta atas segala bantuan dan doa. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan sebaik-baik balasan, aamiin.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

Desain Aplikasi Android Penjualan Minyak Bekas adalah Perancangan Desain Aplikasi berbasis Android sebagai jasa pengumpulan dan penjemputan minyak bekas akan dibeli pengepul kepada yang menjual minyak bekasnya. Pada aplikasi ini terdapat 2 proses bisnis, yaitu proses masyarakat sebagai yang menjual minyak bekas dan proses pengepul sebagai jasa penjemputan dan membeli minyak bekas. akan dibahas dalam skripsi ini adalah Aplikasi penjualan minyak bekas sebagai produk baru yang akan menjadi solusi dari minyak bekas dan pembuangan minyak bekas secara tidak baik. Penelitian ini berpusat pada pembuatan tugas akhir aplikasi Android dengan merancang desain UI Aplikasi Penjualan Minyak Bekas menggunakan strategi User Centered Design. Ada 4 fase dalam teknik ini, Dalam pengembangan aplikasi ini, diterapkan pendekatan *User-Centered Design (UCD)* yang mencakup empat tahapan utama: (1) *Specify the Context of Use*, (2) *Specify User and Organization Requirements*, (3) *Produce Design Solution*, dan (4) *Evaluate Design*. Untuk mengukur tingkat kebergunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi, digunakan instrumen pengujian *System Usability Scale (SUS)* sebagai metode evaluatif. menunjukkan skor sebesar masyarakat 87,5 dan pengepul 76,5, skor rata rata sebesar 82, aplikasi ini masuk ke dalam kategori *good*, sehingga penilaian tersebut dapat diterima.

Kata kunci: Aplikasi, penjualan minyak bekas, *Mobile*, *Metode User Centered Design*, *User Interface*, *System Usability Scale (SUS)*.

## ABSTRACT

*Used Oil Sales Android Application Design is an Android-based Application Design as a used oil collection and pick-up service to be purchased by collectors to those who sell used oil. In this application there are 2 business processes, namely the community process as selling used oil and the collector process as a pick-up service and buying used oil. will be discussed in this thesis is the used oil sales application as a new product that will be a solution to used oil and used oil disposal in a bad way. This research centres on making the final project of the Android application by designing the UI design of the Used Oil Sales Application using the User Centered Design strategy. In developing this application, a User-Centered Design (UCD) approach was applied which includes four main stages: (1) Specify the Context of Use, (2) Specify User and Organization Requirements, (3) Produce Design Solution, and (4) Evaluate Design. To measure the level of usability and user satisfaction with the application, the System Usability Scale (SUS) testing instrument was used as an evaluative method. Application testing with the System Usability Scale (SUS) shows a score of 87.5 for the community and 76.5 for collectors, an average score of 82, this application falls into the good category, so that the assessment is acceptable.*

*Keywords: Application, used oil sales, Mobile, User Centered Design Method, User Interface, System Usability Scale (SUS).*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

*Assalammu'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.*

*Alhamdulillah*, segala puji hanya milik *Allah Subhanahu wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada *Nabi Muhammad Sholallahu 'Alaihi Wasallam*, cahaya penuntun yang memberi contoh terbaik dalam meniti jalan kebenaran..

Tugas Akhir ini merupakan bagian dari proses panjang dalam meraih gelar Sarjana Teknik Informatika di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam perjalanannya, saya tidak sendiri—banyak tangan yang terulur memberi bantuan, semangat, dan motivasi. Semua itu sungguh berarti dan takkan pernah mampu saya balas sepenuhnya. Maka dari itu, izinkan saya mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibuk Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., AK, CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibuk Dr. Yuslenita Muda, M.Sc selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Bapak Iwan Iskandar, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Lestari Handayani, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pengampu mata kuliah Tugas Akhir 1, yang telah meluangkan banyak waktu dalam memberikan ilmu, arahan, motivasi, kritik dan saran selama perkuliahan.
5. Bapak Suwanto Sanjaya, S.T., M.Kom. selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama ini.
6. Bapak Muhammad Irsyad, S.T., M.T. selaku Pembimbing penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir yang telah membimbing dan memberikan ilmu, arahan, saran dan kritiknya selama ini.
7. Bapak Reski Mei Candra, ST, M.Sc selaku penguji I tugas akhir yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.

8. Bapak Muhammad Affandes, S.T., M.T. selaku penguji II tugas akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.
9. Ibu Fadhilah Syafria S.T., M.Sc. selaku coordinator TA jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Seluruh dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat.
11. Terima kasih kepada Papa, Mama, abang, dan semua anggota keluarga yang tiada hentinya berdoa dan memberikan dukungan serta semangat untuk kesuksesan penulis.
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 terkhusus TIF G 2020 yang selalu mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.
13. Teman soapers, teman da'un family, dan alumni pengisi hati yang gak bisa penulis sebutkan yang selalu mendukung dalam pengerjaan tugas akhir.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa penelitian ini belum luput dari kekurangan. Oleh karena itu, masukan serta kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut. Harapan besar tersemat agar karya ini bisa memberi secercah manfaat dan makna bagi siapa pun yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.*

Pekanbaru, 16 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1 Minyak Bekas.....	5
2.2 Aplikasi Android .....	6
2.3 <i>User Interface Design (UID)</i> .....	6
2.4 <i>User Centered Design</i> .....	7
2.5 <i>User Persona</i> .....	8
2.6 <i>Prototype</i> .....	8

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7	<i>System Usability Scale</i> .....	8
2.8	Penelitian Terkait .....	10
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>12</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	12
3.2	<i>Specify The Context Use</i> .....	13
3.3	<i>Specify User And Organization Requirement</i> .....	15
3.4	<i>Produce Design Solution</i> .....	15
3.5	<i>Evaluate Design</i> .....	15
3.6	Kesimpulan.....	16
<b>BAB 4 PEMBAHASAN .....</b>		<b>17</b>
4.1	<i>Specify The Context Use</i> .....	17
4.1.1	<i>User Research</i> .....	17
4.1.2	Wawancara .....	19
4.1.3	<i>User Persona</i> .....	23
4.2	<i>Specify User And Organization Requirement</i> .....	25
4.2.1	<i>Pain Point</i> .....	25
4.2.2	<i>User Flow</i> .....	26
4.3	<i>Produce Design Solution</i> .....	40
4.3.1	<i>Prototype</i> .....	40
4.4	Pengujian .....	52
4.4.1	Data Kuisiioner Penjual Minyak Bekas.....	53
4.4.2	Data Kuisiioner Pengepul Minyak Bekas.....	54
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>		<b>57</b>
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>58</b>

LAMPIRAN A .....	61
LAMPIRAN B .....	62
LAMPIRAN C .....	65
LAMPIRAN D .....	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	80

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 User Persona 1 .....	23
Gambar 4. 2 User Persona 2 .....	24
Gambar 4. 3 User Persona 3 .....	24
Gambar 4. 4 Pain Point .....	25
Gambar 4. 5 User Flow .....	26
Gambar 4. 6 Wireframe Landing Page .....	27
Gambar 4. 7 Wireframe Daftar .....	27
Gambar 4. 8 Wireframe Login .....	28
Gambar 4. 9 Wireframe Beranda .....	28
Gambar 4. 10 Wireframe Notifikasi .....	29
Gambar 4. 11 Wireframe Penarikan Saldo .....	30
Gambar 4. 12 Wireframe Jual Minyak .....	30
Gambar 4. 13 Wireframe Estimasi Penjemputan Minyak Bekas .....	31
Gambar 4. 14 Wireframe Beli Jerigen .....	31
Gambar 4. 15 Wireframe Estimasi Pangantran Jerigen .....	32
Gambar 4. 16 Wireframe Pesan .....	33
Gambar 4. 17 Wireframe Profil .....	33
Gambar 4. 18 Wireframe Landing Page Admin .....	34
Gambar 4. 19 Wireframe Login Admin .....	35
Gambar 4. 20 Wireframe Beranda Admin .....	35
Gambar 4. 21 Wireframe Notifikasi Admin .....	36
Gambar 4. 22 Wireframe Simpan Hasil .....	36
Gambar 4. 23 Wireframe Penarikan Saldo .....	37
Gambar 4. 24 Wireframe Data Hasil Pembelian Minyak Bekas .....	37
Gambar 4. 25 Wireframe Data Pengukuran Bersih Minyak Bekas .....	38
Gambar 4. 26 Wireframe Data Penghasilan Minyak Bekas .....	38
Gambar 4. 27 Wireframe Orderan Jerigen .....	39
Gambar 4. 28 Wireframe Order Minyak .....	40
Gambar 4. 29 Prototype Landing Page .....	40
Gambar 4. 30 Prototype Daftar .....	41





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4. 31 Prototype Login .....	41
Gambar 4. 32 Prototype Beranda .....	42
Gambar 4. 33 Prototype Jual Minyak .....	42
Gambar 4. 34 Prototype Beli Jerigen .....	43
Gambar 4. 35 Prototype Pesan .....	43
Gambar 4. 36 Prototype Penarikan Saldo .....	44
Gambar 4. 37 Prototype Estimasi Penjemputan Minyak .....	44
Gambar 4. 38 Prototype Estmasi Pengantaran Jerigen .....	45
Gambar 4. 39 Prototype Notifikasi .....	45
Gambar 4. 40 Prototype Profil .....	46
Gambar 4. 41 Prototype Landing Page Admin .....	46
Gambar 4. 42 Prototype Login Admin .....	47
Gambar 4. 43 Prototype Beranda Admin .....	47
Gambar 4. 44 Prototype Order Minyak .....	48
Gambar 4. 45 Prototype Order Jerigen .....	49
Gambar 4. 46 Prototype Data Hasil Pembelian Minyak Bekas .....	49
Gambar 4. 47 Prototype Data Penghasilan Minyak .....	50
Gambar 4. 48 Prototype Data Pengukuran Bersih Minyak .....	50
Gambar 4. 49 Prototype Simpan Hasil .....	51
Gambar 4. 50 Prototype Penarikan Saldo .....	51
Gambar 4. 51 Prototype Profil Admin .....	52
Gambar 4. 52 Skala SUS .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait .....	10
Tabel 4. 1 User Research.....	17
Tabel 4. 2 Analisa Calon Pengguna .....	19
Tabel 4. 3 Wawancara 1 .....	20
Tabel 4. 4 Wawancara 2 .....	21
Tabel 4. 5 Wawancara 3 .....	22
Tabel 4. 6 Tabel Kuisisioner .....	52
Tabel 4. 7 Data Kuisisioner Penjual Minyak Bekas .....	53
Tabel 4. 8 Data Kuisisioner Pengepul Minyak Bekas .....	54
Tabel 4. 9 Bobot Nilai Perhitungan Penjual Minyak Bekas.....	54
Tabel 4. 10 Bobot Nilai Perhitungan Pengepul Minyak Bekas.....	55

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aktivitas memasak, yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di rumah tangga, restoran, dan bar, secara tidak langsung menghasilkan limbah minyak dalam jumlah besar. Limbah ini kerap kali bersifat tidak sehat, kurang ramah lingkungan, serta sering didaur ulang atau dibuang tanpa penanganan yang tepat. Berdasarkan temuan survei, industri makanan menjadi penyumbang utama limbah minyak, yang menjelaskan tingginya volume produksi limbah minyak bekas dari industri makanan (Sundoro, Kusuma, dan Auwalani 2020).

Minyak bekas yang berkalori-kali pakai berpotensi memicu Aterosklerosis adalah kondisi di mana pembuluh darah menjadi sempit atau menebal karena adanya penumpukan lemak dan kolesterol di dinding arteri. yang selanjutnya dapat menyebabkan stres oksidatif dan peradangan. Berdampak pada kesehatan, pembuangan minyak yang telah terkontaminasi juga berisiko merusak keseimbangan ekosistem di wilayah permukiman, dan mengakibatkan degradasi kualitas lingkungan (Bogoriani dan Ratnayani 2015).

Pembuangan minyak bekas oleh masyarakat secara sembarangan, seperti ke saluran air menuju sungai, adalah praktik yang membahayakan lingkungan karena berisiko tinggi mencemari perairan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, telah dilakukan berbagai inisiatif yang bertujuan mencegah limbah minyak menjadi ancaman ekologis. Salah satu solusi yang dinilai efektif adalah mengolah kembali minyak bekas menjadi produk yang bermanfaat (Roihan Alazhari 2022).

Tahun 2014 mencatat Rata-rata konsumsi minyak goreng sawit rumah tangga tercatat sebesar 9,21 liter per kapita setiap tahunnya, angka ini mengalami kenaikan dibandingkan dengan data pada tahun 2013.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

. Tren ini terus berlanjut, sebagaimana terlihat pada tahun “2015 dan 2016”, di mana konsumsi diperkirakan mencapai Dengan tercatatnya konsumsi minyak goreng sawit sebesar “9,44 liter dan 9,66” liter per kapita per tahun, terlihat adanya tren peningkatan yang berkelanjutan dalam penggunaannya di tingkat rumah tangga (Ronitawati, Riantama, and Palupir 2020).

Dalam konteks yang berbeda dari sebelumnya, restoran berstatus waralaba serta rumah makan berizin teridentifikasi sebagai penghasil utama limbah minyak goreng bekas. Salah satu rumah makan diketahui memproduksi sekitar “12,5 liter limbah per hari”. Jika digabungkan dengan limbah dari lima restoran franchise lainnya, maka total jumlah limbah minyak bekas yang dihasilkan dapat mencapai “78,5 liter per hari” (Mandra, Asrib, and Ali 2021).

Melalui wawancara dengan pengepul minyak, penulis memperoleh data mengenai distribusi minyak bekas ke perusahaan pengolahan limbah. Berdasarkan wawancara Bapak Irham, sebagai pengepul, jumlah minyak bekas yang berhasil dijual kembali setiap bulan diperkirakan mencapai 70,5 liter.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan Ibu Pina dari kalangan masyarakat dan Bapak Epi selaku pemilik rumah makan Padang, minyak bekas yang sudah tidak digunakan biasanya dibuang begitu saja. Tindakan ini menyebabkan pencemaran lingkungan, khususnya terhadap kualitas tanah dan air.

Proses dalam pengelolaan minyak bekas meliputi kegiatan pengumpulan, penjualan kepada pengepul, pengangkutan oleh pengepul, dan pengiriman akhir ke perusahaan pengolahan untuk didaur ulang. Untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan, diperlukan pengembangan sistem yang mendukung proses mulai dari pengumpulan, penjemputan, hingga pendistribusian kembali minyak bekas ke pihak pengolah (Maulana and Cahyono 2023).

Perkembangan teknologi modern memungkinkan seluruh tahapan pengelolaan minyak bekas dilakukan melalui aplikasi di handphone. Dengan demikian, penjual memperoleh kemudahan dalam memperoleh informasi dan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan transaksi penjualan minyak bekas secara lebih praktis. Di sisi lain, pengepul juga mendapatkan kemudahan dalam mengelola proses pembelian, penjemputan minyak bekas, serta pengelolaan hasil pembelian yang akan disalurkan kembali ke perusahaan pengolahan minyak bekas (Maulana and Cahyono 2023).

Dalam rangka mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti mengembangkan sebuah desain antarmuka pengguna “(USER INTERFACE)” untuk aplikasi Android bernama “APLIKASI PENJUALAN MINYAK BEKAS” dengan “metode *USER CENTERED DESIGN (UCD)*”. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti daftar harga minyak bekas, layanan penjemputan, pencairan hasil penjualan, serta monitoring data penghasilan penjualan minyak bekas.

“Metode *User Centered Design (UCD)* dipilih karena fokus utamanya adalah pada pengguna, sehingga seluruh proses perancangan aplikasi didasarkan pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. UCD terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: *spesifikasi* konteks penggunaan yang mencakup riset pengguna, analisis calon pengguna, wawancara, dan pembuatan *User Persona*; *spesifikasi* kebutuhan pengguna dan organisasi yang meliputi *identifikasi pain points*, pembuatan *wireframe*, dan perancangan *user flow*; pembuatan solusi desain berupa tampilan antarmuka *dan prototipe*; serta *evaluasi* desain melalui proses pengujian. (Malla Avila 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan *User Interface* pada Aplikasi Android untuk Penjualan Minyak Bekas dengan Pendekatan Metode *User Centered Design*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, solusi yang diusulkan untuk permasalahan tersebut adalah pembuatan “Aplikasi penjualan Minyak Bekas berbasis Android yang mengintegrasikan Antarmuka dengan Metode *User Centered Design*.”

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada Penelitian adalah:

1. Lokasi penelitian ini terbatas pada daerah “Perawang” saja.
2. Penelitian ini memusatkan perhatian pada desain User Interface yang dikembangkan melalui metode *User Centered Design*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengutamakan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta merancang pola desain “aplikasi penjualan minyak bekas” yang optimal, yang diwujudkan melalui pembuatan *prototipe* dengan berbagai fitur.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian perancangan Antarmuka Pengguna aplikasi penjualan Minyak Bekas adalah:

1. Mewujudkan produk inovatif yang mengintegrasikan proses bisnis dan pengelolaan minyak bekas secara berkelanjutan.
2. Menghasilkan platform informasi untuk mendukung aktivitas penjualan minyak bekas secara efisien.
3. Berkontribusi dalam pengembangan ekosistem bersih serta penerapan pemanfaatan minyak bekas secara bijak di kawasan Perawang.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Minyak Bekas

Minyak bekas pakai, atau dikenal sebagai minyak jelantah, adalah minyak yang telah digunakan untuk menggoreng makanan. Di Indonesia, lebih dari 70% konsumsi minyak goreng didominasi oleh minyak kelapa sawit (Nurfidah Dwitianti 2020).

Minyak yang memiliki mutu tinggi umumnya mengandung asam lemak tak jenuh. Berdasarkan penelitian terdahulu, sodium soap 21 *hidroksida* dapat diproduksi menggunakan larutan *NaOH* sebesar 40%, serta mampu menurunkan suhu pemrosesan dari “450 °C” dalam pengolahan minyak goreng. Mengingat nilai penting pengelolaan limbah minyak, minyak bekas dapat dijadikan sebagai bahan bakar alternatif pengganti minyak tanah, karena memiliki karakteristik yang sebanding. Salah satu karakteristik utama yang perlu diperhatikan adalah *viskositas*; karena tingkat kekentalannya yang tinggi, minyak harus melalui tahap pengolahan untuk mengurangi *viskositas* tersebut sebelum digunakan (Mandra, Asriyati, dan Ali 2021).

Perubahan karakteristik minyak akibat penggunaan berulang kali dapat menyebabkan minyak tersebut tidak lagi layak dikonsumsi sebagai bahan pangan. Namun demikian, minyak goreng bekas masih dapat diolah kembali, misalnya untuk pembuatan sabun, sehingga memiliki nilai jual. Oleh karena itu, terdapat peluang usaha dalam mengelola minyak goreng bekas menjadi produk dengan nilai ekonomi yang tinggi (Susanti dan Priamsari 2019).

Pengolahan minyak jelantah dapat dilakukan melalui proses pemurnian atau konversi menjadi biodiesel. Mengingat komposisinya yang bervariasi, diperlukan tahap awal pengolahan untuk memastikan kelayakan sebagai bahan baku. Teknik “*dry washing* dan *mikrofiltrasi*” digunakan dalam proses ini untuk memperbaiki

kuantitas minyak serta menurunkan kadar asam lemak bebas (Ula and Kurniadi 2017).

## 2.2 Aplikasi Android

Aplikasi adalah suatu bentuk perangkat lunak yang menjalankan fungsi pengolahan data dengan menggunakan proses komputasi. *Terminologi* "aplikasi" berasal dari kata *application* dalam bahasa Inggris, yang berarti penerapan, permohonan, atau penggunaan dalam suatu konteks tertentu (Rachmat dkk. 2023). Dalam konteks istilah, aplikasi adalah sebuah program yang dibuat untuk melayani kebutuhan pengguna dengan menjalankan fungsi-fungsi tertentu, sekaligus mendukung pemanfaatan aplikasi lain yang dapat diakses demi pencapaian sasaran tertentu (Safii dkk. 2023).

Dalam pengertian istilah, aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengoperasikan fungsi-fungsi spesifik bagi pengguna serta mendukung pemanfaatan aplikasi lain yang relevan dengan sasaran yang ingin diwujudkan (Fitra Aryansyah dkk. 2023).

## 2.3 User Interface Design (UID)

Antarmuka pengguna adalah visualisasi yang dilihat oleh pengguna saat berinteraksi dengan *platform*, seperti aplikasi *Android* atau situs *web*. Elemen-elemen antarmuka meliputi palet warna, ukuran teks, gambar, ilustrasi, tombol, dan label yang tersusun secara terstruktur. Tata letak dan pengolahan komponen-komponen ini menjadi aspek utama dalam desain antarmuka. Pada umumnya, aplikasi maupun situs *web* menggunakan antara dua hingga lima warna yang berbeda untuk menciptakan tampilan yang efektif dan menarik.

Antarmuka pengguna (UI) mengacu pada sistem yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan perangkat melalui perintah atau prosedur tertentu untuk mengoperasikan sistem, memasukkan data, serta memanfaatkan konten. Sistem yang termasuk dalam cakupan antarmuka pengguna antara lain komputer, perangkat seluler, dan perangkat permainan (Joo 2017).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 *User Centered Design*

Metode User-Centered Design (UCD) merupakan pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna sebagai inti dari pengembangan sistem. UCD dikenal sebagai pendekatan yang menitikberatkan pada penciptaan sistem interaktif yang berguna, dengan tahapan desain yang dimulai dari perencanaan awal hingga pelaksanaan secara terus-menerus, sehingga dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan ekspektasi pasar (Asyraf 2022). Tahapan *User Centered Design* dibagi menjadi empat tahapan penting, diantaranya:

### 1. *Specify The Context Of Use*

*Specify the context of use* merujuk pada proses identifikasi pengguna aplikasi sekaligus pemaparan mengenai kondisi penggunaan aplikasi dalam situasi tertentu. Untuk memperoleh informasi yang akurat, saya menggunakan pendekatan observasi dan wawancara singkat kepada calon pengguna.

### 2. *Specify User And Organization Requirements*

Langkah ini adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

### 3. *Produce Design Solution*

Tahapan ini melibatkan perancangan desain yang sangat penting, yaitu pembuatan Prototype yang akan diuji coba pada pengguna potensial untuk memperoleh solusi dari masalah yang ditemukan pada Prototype.

### 4. *Evaluate Design*

Tahapan ini melibatkan perancangan desain yang sangat penting, yaitu pembuatan Prototype yang akan diuji coba pada pengguna potensial untuk memperoleh solusi dari masalah yang ditemukan pada Prototype yang telah dirancang.



## 2.5 *User Persona*

Sebagai perwakilan dari aplikasi potensial, sesuai dengan karakteristik pengguna, ada portofolio yang dijelaskan dengan banyak informasi berbeda tentang penggunaan produk, sikap dan gaya hidup pengguna untuk membantu menentukan pasar tujuan. Karakter pengguna diambil dari penelitian yang telah dilakukan, kemudian mengklasifikasikan pengguna (Idris 2021).

## 2.6 *Prototype*

*Prototype* merupakan langkah eksplorasi, yang bertujuan untuk menemukan solusi terbaik untuk setiap permasalahan yang diidentifikasi selama tiga fase awal (Faryanto dan Ulum 2021). Langkah prototipe ini digunakan untuk mengamati gambar umum atau rencana pemikiran dari hasil periode Ideat. Pada tahap ini, model akan dirancang berdasarkan jalur pengguna yang dibuat dan dapat memastikan kepuasan penampilan (IU) dan interaksinya (UX). Tujuannya adalah untuk mengevaluasi apakah jendela memenuhi harapan pelanggan. Untuk menyederhanakan parameter daya dalam aplikasi, pencarian ini menggunakan aplikasi FIGMA.

## 2.7 *System Usability Scale*

*System Usability Scale (SUS)* adalah kuesioner yang dapat digunakan untuk menilai kegunaan sistem komputer dari perspektif subjektif pengguna (H.N, Nugroho, dan Ferdiana Ridi 2015) SUS dirancang oleh John Brooke mulai tahun 1986. Hingga kini, SUS masih sering dimanfaatkan untuk mengevaluasi usability dan memperlihatkan beberapa keunggulan, antara lain:

- SUS dapat digunakan dengan mudah karena hasilnya berupa skor 0–100
- SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit
- SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan
- SUS terbukti valid dan reliable, walau dengan ukuran sampel yang kecil

SUS adalah sebuah kuesioner yang mencakup 10 pertanyaan. Kuesioner SUS memanfaatkan skala Likert yang terdiri dari 5 poin. Para responden diminta untuk menilai 10 pernyataan dalam SUS dengan memilih opsi “Sangat tidak

setuju,” “Tidak setuju,” “Netral,” “Setuju,” dan “Sangat setuju” berdasarkan penilaian subjektif mereka.

#### Pertanyaan System Usability Scale

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1 s/d 5
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	1 s/d 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1 s/d 5
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1 s/d 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5

Dalam pengisian kuesioner SUS, apabila responden merasa tidak ada pilihan yang benar-benar sesuai, mereka dianjurkan memilih skala di titik tengah. Setiap item pada kuesioner memiliki skor kontribusi dengan rentang nilai antara 0 hingga 4. Untuk item bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), nilai skala dikurangi 1. Sedangkan untuk item bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), kontribusi dihitung dengan mengurangi nilai skala dari angka 5. Setelah semua kontribusi dijumlahkan, hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor keseluruhan. Skor SUS berada dalam rentang 0 sampai 100, dan dihitung dengan rumus berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

$$\begin{aligned} \text{Skor SUS} = & ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + \\ & (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + \\ & (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + \\ & (5 - R10)) * 2.5) \end{aligned}$$

Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS individual

## 2.8 Penelitian Terkait

Penelitian yang terkait dengan Perancangan *User Interface* Aplikasi Android Penjualan Minyak Bekas Dengan Metode *User Centered Design* yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya. Berikut merupakan table penelitian yang terkait:

**Tabel 2. 1 Penelitian Terkait**

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Danoe Ilham Rianto, Veronikha Effendy, Danang Junaed	2022	Perancangan User Interface Pada Aplikasi Edukasi Identifikasi Hoaks Untuk Remaja Penyandang Tunanetra Dengan Metode User Centered Design	Pada menu pendidikan mengenai identifikasi hoaks, desain antarmuka pengguna dirancang dengan menyertakan fitur interaksi suara. Pendekatan ini dinilai sangat sesuai bagi penyandang tunanetra, karena mereka cenderung mengandalkan audio sebagai media utama dalam proses belajar. Oleh sebab itu, desain UI yang ideal bagi kelompok ini adalah yang menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk rekaman suara serta memanfaatkan fitur biometrik berupa sidik jari untuk kemudahan akses.
2	Ilham Maulana, Yono Cahyono	2023	Rancang Bangun Sistem Tabungan Bank Minyak Jelantah Berbasis Web (Studi Kasus PT.Hijau Solusi Utama)	Penelitian ini membuahkan sistem pengelolaan minyak bekas dalam bentuk tabungan digital. Sistem tersebut memungkinkan petugas melakukan pengambilan minyak jelantah dengan menggunakan pemindaian kode QR, dan pengguna dapat dengan praktis mengajukan permintaan penjemputan maupun melakukan penarikan terhadap minyak jelantah yang telah dikumpulkan.
3	Della Elva, Yudi Priyadi, Monterico Adrian	2021	Perancangan User Interface dalam Bentuk Mobile Application untuk Aplikasi Inventory dan Finance management bagi UMKM	Melalui penerapan metode User-Centered Design (UCD) yang tepat serta tahapan pengembangan yang terstruktur, aplikasi manajemen stok dan keuangan berhasil dirancang secara efektif. Antarmuka yang dihasilkan mencakup sejumlah fitur utama, termasuk data barang, dokumen, supplier, pelanggan, penjualan, status pesanan, data pengunjung, informasi keuangan, dan biaya



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

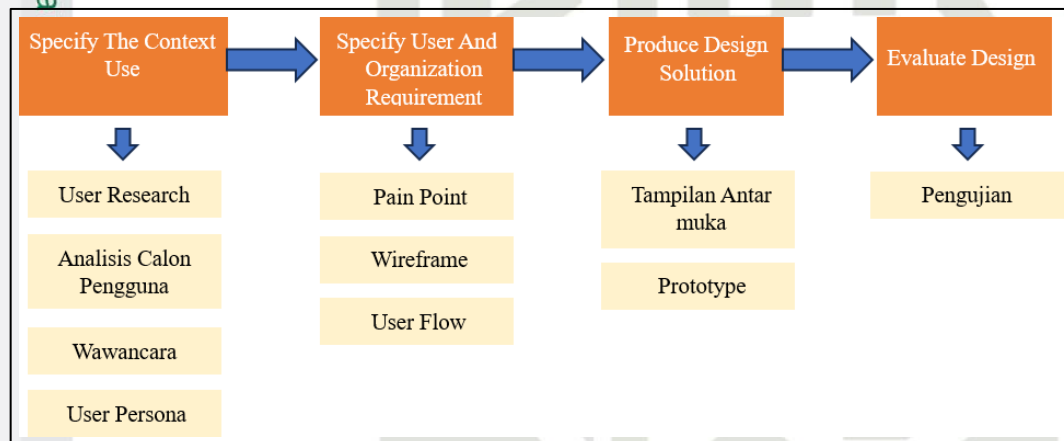
			Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)	tambahan, yang keseluruhannya telah disesuaikan secara optimal dengan kebutuhan pengguna.
4	Juwita Theomas, Mochammad Roby Kurniawan, Suci Noorjannah Novianti, Tazkya Humaira	2021	Perancangan Desain Aplikasi Tempat Sampah Digital “E- Trash Bin” dengan Metode SCAMPER	Hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat memberikan persetujuan terhadap pengembangan E-Trash Bin karena dinilai mampu mendukung pengelolaan sampah yang lebih efektif serta membantu mengurangi aroma tidak sedap yang ditimbulkan oleh limbah.
5	Desi Rahmawati, dan Pepes Redi Juliansa	2019	Pemanfaatan Aplikasi IGOGREEN Ubah Sampah Menjadi Rupiah Berbasis Android Di Smk Muhammadiyah 1 Palembang	Implementasi aplikasi ini menunjukkan kontribusi nyata dalam menurunkan volume limbah plastik di SMK Muhammadiyah 1, meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan warga sekolah, serta menghasilkan tambahan pendapatan rata-rata sebesar Rp 58.000 per minggu.
6	Idila Salma Yulita ,Eman Setiawan	2022	Penerapan Metode User Centered Design Dalam Menganalisis User Interface Aplikasi Gotra Velly	Tahap pertama dalam metode User-Centered Design (UCD) dimulai dengan mengidentifikasi pengguna beserta karakteristiknya, termasuk tingkat pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi mobile. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap sistem yang sudah berjalan untuk memahami proses dan alur kerja yang ada. Tujuan utama dari tahap ini adalah memahami konteks penggunaan dan mengumpulkan informasi penting yang akan menjadi dasar dalam proses perancangan.

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User-Centered Design* (UCD), sebuah metode yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam setiap tahapan perancangan sistem. Proses penelitian dan analisis yang dilakukan selanjutnya memungkinkan penarikan kesimpulan secara logis dan terstruktur (Sahir 2022).



**Gambar 3. 1 Metode User Centered Design**

Penerapan UCD yang efektif tidak lepas dari proses *trial and error*, penguasaan pengetahuan, serta pembelajaran dari pengalaman dan kegagalan sebelumnya. Terdapat berbagai standar yang dapat digunakan sebagai panduan dalam menerapkan prinsip-prinsip UCD, seperti:

- Memahami pengguna secara mendalam
- Desain didasarkan pada hasil riset dan diuji di setiap iterasi
- Mengedepankan pengalaman pengguna
- Melibatkan pengguna dalam proses perancangan dan pengembangan

Salah satu aspek penting dalam menerapkan UCD adalah melakukan *user research*, yaitu proses mencari dan memahami pengguna. Langkah ini bertujuan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agar developer dan desainer lebih mudah memahami calon pengguna yang akan menggunakan sistem yang sedang dikembangkan (Malla Avila 2022), dengan langkah-langkah berikut:

### 3.2 *Specify The Context Use*

Tentukan konteks penggunaan identifikasi pengguna yang akan mengakses aplikasi penjualan minyak bekas, hal ini menjelaskan dan menggambarkan dalam situasi seperti apa menggunakan aplikasi tersebut.

#### a. *User Research*

Langkah pertama yang diambil adalah melakukan riset mengenai calon pengguna aplikasi penjualan minyak bekas dengan menetapkan sasaran pengguna. Ini adalah langkah pertama dalam metode UCD, yaitu Menentukan Konteks Penggunaan. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan yang sudah disiapkan untuk menganalisis sifat calon pengguna, membentuk persona pengguna, dan mencari solusi atas permasalahan.

#### b. *Analisis Calon Pengguna*

Analisis yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi sasaran dari calon pengguna aplikasi penjualan minyak bekas oleh seorang pengepul dan penjual minyak bekas.

#### *Wawancara*

Penulis pada fase ini menyelenggarakan wawancara terarah dengan pengguna aplikasi pengumpulan minyak bekas secara tatap muka, guna menggali informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan. Berikut merupakan pertanyaan yang diajukan kepada pengguna dalam proses tersebut. Berikut beberapa pertanyaan yang peneliti tanyakan pada saat wawancara:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Masyarakat (penjual minyak bekas)

1. Nama dan Identitas User?
2. Apakah mempunyai keluhan terhadap minyak bekas?
3. Tahukah bahwa pembuangan minyak bekas sembarangan memiliki dampak negatif untuk lingkungan?
4. Apakah pernah menggunakan minyak bekas? Berapa kali menggoreng?
5. Apakah Anda tahu minyak bekas bisa diolah kembali?
6. Apakah Anda tahu minyak bekas dapat dijual kembali?
7. Maukah Anda menjual minyak bekas kembali?
8. Jika ada aplikasi sebagai pihak ketiga untuk menjemput minyak yang Anda jual, apa pendapat Anda?

Pemilik usaha

1. Nama dan Identitas User?
2. Layanan apa saja yang Anda tawarkan di usaha pembelian minyak bekas Anda?
3. Bagaimana proses pembelian minyak bekas selama ini?
4. Fitur apa yang menurut Anda harus ada di dalam aplikasi penjualan minyak bekas untuk membantu operasional Anda?
5. Bagaimana Anda saat ini mempromosikan usaha penjualan minyak bekas ini?

#### *User Persona*

Kelompok pengguna yang pertama kali dijadikan acuan dalam penyusunan persona mencakup ibu rumah tangga, pengepul minyak bekas, dan pemilik usaha rumah makan Padang, yang secara representatif menggambarkan calon pengguna aplikasi. Persona tersebut terdiri atas dokumentasi yang menjelaskan sifat-sifat pengguna, serta mencerminkan sasaran, kebutuhan, dan minat mereka, yang diperoleh dari hasil analisis data dan penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3 *Specify User And Organization Requirement*

Tahapan ini adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam aplikasi tersebut.

#### *Pain Point*

Pemanfaatan *pain point* bertujuan untuk merancang solusi yang relevan dalam rangka memenuhi kebutuhan calon pengguna aplikasi penjualan minyak bekas.

#### *Wireframe*

Penyusunan *wireframe* ditujukan untuk memastikan tata letak elemen pada tampilan aplikasi penjualan minyak bekas tersusun secara *efisien*, guna meningkatkan pemahaman dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi.

#### *c. User Flow*

Penerapan *User Flow* bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengilustrasikan tahapan yang dilalui pengguna secara berurutan dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi penjualan minyak bekas, mulai dari inisiasi hingga penyelesaian tugas.

### 3.4 *Produce Design Solution*

Fase ini melibatkan aktivitas perancangan desain, yang memegang peranan penting dalam pembuatan *prototipe* untuk keperluan uji coba oleh calon pengguna. Tujuannya adalah mengidentifikasi serta mengembangkan solusi terhadap permasalahan yang muncul dalam proses perancangan sebelumnya. *Prototipe* berperan sebagai media *eksploratif* dalam menemukan alternatif solusi paling efektif terhadap permasalahan yang telah ditemukan pada tiga tahapan awal.

### 3.5 *Evaluate Design*

Solusi desain dievaluasi melalui *prototipe* yang telah dirancang dan diujicobakan oleh pengguna aplikasi. Proses ini memungkinkan pengukuran tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem (*System Satisfies*). Selanjutnya, dilakukan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses peningkatan kualitas produk berdasarkan hasil pengujian desain dalam siklus aplikasi pengelolaan oli, dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* guna menilai respons sistem terhadap elemen interaksi pengguna.

### 3.6 Kesimpulan

Bagian kesimpulan dalam penelitian ini memiliki peran yang signifikan, karena menyajikan ringkasan proses evaluasi serta memberikan pandangan menyeluruh terhadap hasil penelitian. Gagasan yang disampaikan mencakup tanggapan pengguna atau hasil umpan balik yang berkaitan dengan efektivitas pengujian. Selanjutnya, usulan untuk pengembangan lanjutan atau penelitian lebih mendalam menjadi hal yang esensial guna menyempurnakan perencanaan aplikasi yang telah dirumuskan..



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian tentang desain aplikasi penjualan minyak bekas mencapai beberapa kesimpulan :

1. Aplikasi versi mobile untuk penjualan minyak bekas telah berhasil dirancang dan dievaluasi menggunakan pendekatan *User-Centered Design (UCD)*.
2. Uji kelayakan terhadap aplikasi dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* oleh responden yang berasal dari masyarakat umum dan pengepul. Hasil pengujian menunjukkan skor sebesar 82, yang diklasifikasikan sebagai “*Good*” dengan peringkat B.

#### 5.2 Saran

Saran berikut dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pengembangan penelitian:

1. Perancangan aplikasi yang optimal memberikan kontribusi terhadap percepatan dan efisiensi dalam proses penjualan, transaksi, serta pencatatan aktivitas penjualan minyak bekas.
2. Penelitian mendatang disarankan untuk mengembangkan aplikasi ini ke dalam sistem operasi iOS guna menjangkau lebih banyak pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyraf. 2022. "Penerapan User Interface & User Experience Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Aplikasi I-Star."
- Bogoriani, Ni, dan Ketut Ratnayani. 2015. "Efek Berbagai Minyak Pada Metabolisme Kolesterol Terhadap Tikus Wistar." *Jurnal Kimia* 9(1):53–60.
- Farhyanto, Feri, dan Faruk Ulum. 2021. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2):52–60.
- Fitra Aryansyah, Dhika, Petrus Sokibi, Rifqi Fahrudin, dan Sejarah Artikel. 2023. "Perancangan Design Ui/Ux Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android Info Artikel." *Jurnal Manajemen Informatika Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* 2(1):128–35.
- H.N, Ika Aprilia, Paulus Insap Nugroho, dan Ferdiana Ridi. 2015. "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale." *JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi* 17(1):31. doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- Idris Muhammad Arif. 2021. "Perancangan User Interface & User Experience Pada Aplikasi E- Commerce Ivent Menggunakan Metode User Centere Design (Ucd)."
- Joo Heonsik. 2017. "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change." *International Journal of Applied Engineering Research* 12(20):9931–35.
- Mala Avila, Diana Esperanza. 2022. "IMPLEMENTASI USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN RUMAH SAKIT." (8.5.2017):2003–5.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mardra, M. A., A. R. Asrib, dan A. M. T. Ali. 2021. "Pemberdayaan Santri melalui Pengolahan Limbah Minyak Jelantah Sebagai Upaya Penyuluhan Eco Life." *Seminar Nasional Pengabdian Kepada ...*
- Nurhidah Dwitianti, Puji Suharmanto. 2020. "THE UTILIZATION OF USED OIL (WASTE COOKING OIL) FOR AIR FRESHENER." 1(2):50–56.
- Rachmat, Zul, Wahyuddin S, Andi Irfan, dan Ihsanulfu'ad Suwandi. 2023. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Penduduk berbasis Web pada Desa Palangiseng Kabupaten Soppeng." *Jurnal Minfo Polgan* 12(1):1022–31. doi: 10.33395/jmp.v12i1.12565.
- Safii, Moh, Wahyuddin S, Johni S. Pasaribu, Rahmat Taufik R. L. Bau, Zen Munawar, Hermila A, Budi Harto, Salaki Reynaldo Joshua, Novianti Indah Putri, Moh Safii, Amna, Sophan Sophian, Arief Yanto Rukmana, dan Hariyadi. 2023. *Layanan Digital di Era 5.0*.
- SAHIR, SYAFRIDA HAFNI. 2022. *Buku Metodologi Penelitian*.
- Subhiyakto, Egia Rosi, Yani Parti Astuti, dan Liya Umaroh. 2021. "Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design." *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi* 1(1):145–54. doi: 10.24002/konstelasi.v1i1.4266.
- Sumitro, Totok, Erna Kusuma, dan Fathma Auwalani. 2020. "Pemanfaatan Minyak Jelantah Dalam Pembuatan Lilin Warna-Warni." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks* 6(2):127–36.
- Susanti, Maria Mita, dan Margareta Retno Priamsari. 2019. "Pemberdayaan ibu-ibu PKK pengolahan limbah minyak goreng bekas menjadi sabun cair di desa Sidorejo kabupaten Semarang." *Indonesian Journal of Community Services* 1(1):48. doi: 10.30659/ijocs.1.1.48-61.
- Wiharti, Sri, Ali Tarmuji, dan Fithriatus Shalihah. 2022. "Optimalisasi Tata Kelola Pendataan Anak Yatim Muhammadiyah dalam Upaya Peningkatan Layanan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kepada Masyarakat.” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat* (November):2053–62.

Maulana, Ilham, and Yono Cahyono. 2023. “Rancang Bangun Sistem Tabungan Bank Minyak Jelantah Berbasis Web (Studi Kasus PT.Hijau Solusi Utama).” *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains* 2(6):1701–14.

Roihan Alazhari, Muhammad. 2022. “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DAUR MINYAK.” 10(April):79–96.

Romawati, Putri, Viki Riantama, and Khairizka Citra Palupir. 2020. “Faktor Yang Berhubungan Dengan Penggunaan Minyak Berulang Pada Pelaku Usaha Makanan.” *Jurnal Riset Gizi* 8(2):116–21. doi: 10.31983/jrg.v8i2.6357.

Ula, Shofiatul, and Waspada Kurniadi. 2017. “Studi Kelayakan Produksi Biodiesel Dari Minyak Jelantah Skala Industri.” *Journal of Mechanical Engineering* 2(2):1–7.

## LAMPIRAN A

### Dokumentasi Bersama Pengepul minyak

Observasi Pertama dilakukan di lokasi pengepul minyak bekas Bersama irham sebagai pemilik usaha pengumpulan minyak bekas untuk meminta izin penelitian dilokasi.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### Hasil Wawancara

PINA IRT

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama dan Identitas User?	Pina (ibu rumah tangga)
2.	Apakah mempunyai keluhan terhadap minyak bekas?	Saya mempunyai keluhan mengenai limbah minyak yang dibuang ke saluran air, yang menyebabkan kerusakan lingkungan, dan lain-lain. Oleh karena itu, minyak bekas harus didaur ulang.
3.	Tahukah bahwa pembuangan minyak bekas sembarangan memiliki dampak negatif untuk lingkungan?	Pembuangan minyak bekas sembarangan bisa mengakibatkan kerusakan lingkungan misalnya pembuangan minyak bekas ke saluran air atau ke anak sungai yg bisa membahayakan ekosistem yg terdapat pada anak sungai tersebut dan juga tidak baik juga untuk kesehatan apabila di pakai berulang-ulang.
4.	Apakah pernah menggunakan minyak bekas? Berapa kali menggoreng?	Tidak pernah, saya menggoreng menggunakan minyak makan tidak lebih 4 kali menggunakan pada jika minyak tadi telah menghitam tidak saya gunakan kembali dan juga tidak bagus buat kesehatan.
5.	Apakah Anda tahu minyak bekas bisa diolah kembali?	Tidak tahu, sebelumnya minyak bekas dibuang begitu saja dan tidak mengetahui tentang informasi pengolahan minyak bekas kembali yang juga bisa di perjual beli kan.
6.	Apakah Anda tahu minyak bekas dapat dijual kembali? Dan maukah Anda menjual minyak bekas kembali?	Tidak tahu, tentunya itu sangat bagus buat kasus pembuangan minyak bekas yang selama ini dibuang asal-asalan menyebabkan kerusakan lingkungan dan bisa pula pada jadikan uang pemasukan jika minyak bekas mampu dijual kembali.
7.	Jika ada aplikasi sebagai pihak ketiga untuk menjemput minyak yang anda jual, apa pendapat anda?	Tentu itunya itu bagus untuk proses penjualan minyak bekas dan sebagai informasi penjualan minyak bekas yang mudah kan penjualan, transaksi penjualan minyak bekas secara mudah dan efisien.







## EPI PEMILIK USAHA RUMAH MAKAN

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama dan Identitas User?	Epi (pengusaha rumah makan)
2.	Apakah mempunyai keluhan terhadap minyak bekas?	Saya mempunyai keluhan terhadap minyak bekas yang di buang begitu saja seperti ke saluran air yang mengakibatkan kerusakan lingkungan. Jadi perlu adanya daur ulang kembali terhadap minyak bekas.
3.	Tahukah bahwa pembuangan minyak bekas sembarangan memiliki dampak negatif untuk lingkungan?	Pembuangan minyak bekas sembarangan dapat mengakibatkan kerusakan lingkungan seperti pembuangan minyak bekas ke saluran air atau ke anak sungai yang dapat membahayakan ekosistem yang ada di anak sungai tersebut.
4.	Apakah pernah menggunakan minyak bekas? Berapa kali menggoreng?	Tidak pernah, saya menggoreng dengan minyak makan tidak lebih dari 4 kali dengan di beri tanda apabila minyak tersebut sudah menghitam saya tidak akan memakai kembali minyak tersebut dan juga saya mengetahui penggunaan minyak bekas tidak bagus untuk kesehatan.
5.	Apakah Anda tahu minyak bekas bisa diolah kembali?	Tidak tahu, sebelumnya saya membuang begitu saja minyak bekas tersebut.
6.	Apakah Anda tahu minyak bekas dapat dijual kembali? Dan maukah Anda menjual minyak bekas kembali?	Tidak tahu, tentunya itu sangat bagus untuk masalah pembuangan minyak bekas yang selama ini di buang sembarangan mengakibatkan kerusakan lingkungan dan dapat juga di jadikan uang pemasukan apabila minyak bekas bisa di jual kembali.
7.	Jika ada aplikasi sebagai pihak ketiga untuk menjemput minyak yang anda jual, apa pendapat anda?	Tentu itunya itu bagus untuk proses penjualan minyak bekas dan sebagai informasi penjualan minyak bekas yang memudahkan penjualan, transaksi penjualan minyak bekas secara mudah dan efisien.

*[Handwritten signature]*



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Nama dan Identitas User?	Irham (pemilik usaha)
2.	Layanan apa saja yang Anda tawarkan di usaha pembelian minyak bekas Anda?	Saya ingin menawarkan penjualan minyak bekas, penjualan jerigen, estimasi penjemputan minyak yang tepat waktu, transaksi yang mudah dengan sistem transfer antar bank dan penukaran bahan sembako, dan harga beli minyak bekas yang sesuai pasaran, dan juga data hasil penjualan minyak bekas dan pembelian jerigen.
3.	Bagaimana proses pembelian minyak bekas selama ini?	Proses masih dengan cara manual sipenjual datang langsung untuk jual minyak bekas nya dan proses transaksi yang langsung ditempat.
4.	Fitur apa yang menurut Anda harus ada dalam aplikasi penjualan minyak bekas untuk membantu operasional Anda?	Fitur estimasi jadwal penjemputan, lokasi penjemputan yang terhubung dengan google maps, fitur penjualan jerigen, fitur pertukaran hasil dari penjualan minyak bekas dari uang ke bahan sembako, fitur data hasil dari penjualan minyak bekas.
5	Bagaimana Anda saat ini mempromosikan usaha penjualan minyak bekas ini?	Saya mempromosi kan nya hanya melalui facebook dan mulut ke mulut saja.

## LAMPIRAN C

### Kuisiioner Admin

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama: Irham Ramedhanti

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesiioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Netral  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		



## Kuisiонер Customer

SULAMI IRT

Nama : *Sulami*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuisiонер penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓		
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	✓				

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DODI PENGUSAHA GORENGAN

Nama : Dodi

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan			✓		
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : LATIEA

Sebagai : Ibu Rumah Tangga

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi			✓		
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓		
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			



## RYAN USAHA PECEL LELE

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Ryan apriansyah

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan			✓		
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		

## MEKA PENJUAL GORENGAN

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Meika Wahyuni

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan			✓		
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			

## AFRINA IRT

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Nama : AFRINA

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Netral  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini			✓		
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini					✓







### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama: Sulistyawati

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini			✓		
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini				✓	



## LESTARI IRT

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Lestari Wulandari

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			

## YULMIWATI PENJUAL GORENGAN

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Yulmiwati

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

- 1 : Sangat Tidak Setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Netral  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓		
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			





## MULFI PENGUSAHA RUMAH MAKAN

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : *Mulfi*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN D

### Dokumentasi

#### Testing Prototype Aplikasi Kepada User

Proses melakukan testing pada aplikasi dan pengisian kuesioner





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## © Hak

### Hak Cipta

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data Pribadi

Nama : SYAHRIATUL IKSAN

Tempat, Tanggal Lahir : Perawang, 9 Januari 2002

Jenis Kelamin : Laki – Laki

Alamat : Jalan Hang tuah, desa Tualang, Kec.  
Tualang Kab. Siak

Agama : Islam

Email : 12050117086@students.uin-suska.ac.id

UIN SUSKA RIAU