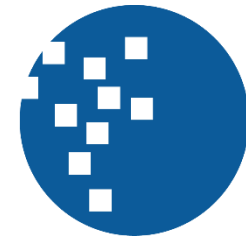


**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI U-TEEN BERBASIS
TEORI DOHERTY THRESHOLD UNTUK OPTIMALISASI
PEMESANAN MAKANAN KANTIN UNIVERSITAS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Amelia Rama Setiawan

00000066450

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI U-TEEN BERBASIS
TEORI DOHERTY THRESHOLD UNTUK OPTIMALISASI
PEMESANAN MAKANAN KANTIN UNIVERSITAS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Amelia Rama Setiawan

00000066450

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Amelia Rama Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066450

Program Studi : Sistem Informasi

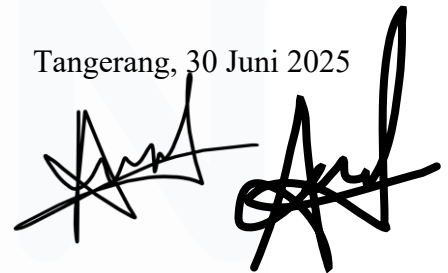
Laporan MBKM Kewirausahaan dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI U-TEEN BERBASIS TEORI DOHERTY THRESHOLD UNTUK OPTIMALISASI PEMESANAN MAKANAN KANTIN UNIVERSITAS

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan MBKM Kewirausahaan yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Amelia Rama Setiawan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi U-Teen Berbasis Teori Doherty Threshold untuk Optimalisasi Pemesanan Makanan Kantin Universitas”** dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban dan refleksi dari pengalaman selama mengikuti program MBKM bidang kewirausahaan di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses pengembangan aplikasi U-Teen, penulis berperan sebagai desainer UI/UX yang bertanggung jawab merancang tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna guna menciptakan platform pemesanan makanan yang fungsional, menarik, dan mudah digunakan bagi mahasiswa maupun pihak kantin kampus.

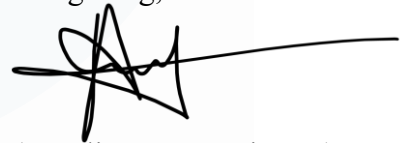
Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik & Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Samuel Ady Sanjaya, S.T, M.T , sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.

6. Kepada Perusahaan SkyStar Ventures , sebagai tempat yang memberikan wadah untuk MBKM Kewirausahaan
7. Reynaldo Sutjiadi , sebagai dedicated mentor yang memberikan bantuan untuk pengembangan bisnis U-Teen.
8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan laporan ini di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Amelia Rama Setiawan)

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI U-TEEN BERBASIS TEORI DOHERTY THRESHOLD UNTUK OPTIMALISASI PEMESANAN MAKANAN KANTIN UNIVERSITAS

Amelia Rama Setiawan

ABSTRAK

Aplikasi U-Teen dikembangkan sebagai solusi digital untuk mempermudah pemesanan makanan di kantin Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Penelitian ini berfokus pada peran desainer UI/UX dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efisien, intuitif, dan mudah digunakan. Proses pengembangan desain melibatkan beberapa tahapan, mulai dari riset kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, desain prototipe interaktif, hingga pengujian kegunaan (usability testing). Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara mendalam dengan mahasiswa serta pengelola kantin sebagai pengguna potensial. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang diterapkan mampu meningkatkan efisiensi proses pemesanan, mengurangi antrean fisik, dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih positif secara keseluruhan. Penelitian ini juga menerapkan teori *Doherty Threshold*, yang menyatakan bahwa produktivitas dan kepuasan pengguna akan meningkat signifikan ketika sistem merespons dalam waktu kurang dari 400 milidetik, sehingga interaksi terasa cepat dan tidak mengganggu fokus pengguna. Dengan demikian, peran desainer UI/UX dalam pengembangan aplikasi U-Teen tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga pada aspek fungsionalitas, kenyamanan, dan performa sistem, yang semuanya mendukung terwujudnya transformasi digital di lingkungan kampus UMN.

Kata kunci: Aplikasi U-Teen, desain antarmuka pengguna, kantin kampus, pemesanan makanan, pengalaman pengguna, UI/UX.

UI/UX DESIGN OF THE U-TEEN APPLICATION BASED ON DOHERTY THRESHOLD THEORY FOR OPTIMIZING UNIVERSITY CANTEEN FOOD ORDERS

(Amelia Rama Setiawan)

ABSTRACT (English)

U-Teen is a digital application developed to simplify food ordering at the Universitas Multimedia Nusantara (UMN) campus cafeteria. This study focuses on the role of UI/UX designers in creating user interfaces and experiences that are not only visually appealing but also efficient, intuitive, and easy to use. The UI/UX design development process involved several stages, including user research, wireframe creation, interactive prototyping, and usability testing. Primary data was collected through direct observation and in-depth interviews with students and cafeteria managers as potential users. The testing results show that the implemented UI/UX design can improve ordering efficiency, reduce physical queues, and create a more positive overall user experience. This study also applies the Doherty Threshold theory, which states that user productivity and satisfaction significantly increase when system response time is under 400 milliseconds, making interactions feel fast and uninterrupted. Thus, the role of UI/UX designers in developing the U-Teen application goes beyond aesthetics, focusing on functionality, user comfort, and system performance—all of which support the realization of digital transformation within the UMN academic environment.

Keywords: *Campus canteen, food ordering, UI/UX, U-Teen application, user experience, user interface design.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Kewirausahaan	1
1.2 Maksud dan Tujuan MBKM Kewirausahaan.....	4
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Dalam MBKM Kewirausahaan	5
BAB II GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA	8
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	8
2.2 Struktur Perusahaan.....	10
2.3 Kondisi Umum Lingkungan	11
2.4 Gambaran Umum Produk.....	13
2.4.1 Pengembangan Front-End	13
2.4.2 Pengembangan Back-End	13
2.4.3 Jenis Pengguna Aplikasi.....	14
2.4.4 Tahapan Pengembangan Aplikasi.....	14
2.5 Analisis Kelayakan Usaha	15
BAB III METODE PELAKSANAAN MBKM KEWIRAUSAHAAN	19
3.1 Produksi	19
3.2 Penetapan Harga	20
3.3 Promosi Target Pasar	22
3.4 Tahapan Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Kewirausahaan	25
3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam MBKM Kewirausahaan	29
3.5.1 Proses Pelaksanaan	29
3.5.1.1 Pembuatan Logo U-Teen.....	31

3.5.1.2	Pembuatan Prototype Aplikasi Menggunakan Figma	32
3.5.1.3	Penyesuaian Flow dari Figma ke Flutter	41
3.5.1.4	Optimalisasi Aplikasi	45
3.5.2	Kendala yang Ditemukan	48
3.5.3	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	50
3.5.4	Hasil Survei Aplikasi	52
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN		56
4.1	Simpulan.....	56
4.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam MBKM Cluster Kewirausahaan	26
Tabel 3. 2 Perbandingan Antara U-Teen dan Kompetitor	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 U-Teen Bersama Dedicated	8
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan U-Teen	10
Gambar 2.3 Libro Cafe	12
Gambar 2.4 Diagram B2B2C	17
Gambar 3.1 Revenue dari U-Teen	21
Gambar 3.2 Diagram AIDA	25
Gambar 3.3 Logo U-Teen	31
Gambar 3.4 Figma Login Page U-Teen	35
Gambar 3.5 Figma Home Page U-Teen (Customer).....	36
Gambar 3.6 Figma Home Page U-Teen (Seller).....	37
Gambar 3.7 Figma Payment Page U-Teen.....	38
Gambar 3.8 Figma Seller Page U-Teen	38
Gambar 3.9 Flow Penggunaan Aplikasi U-Teen di Aplikasi.....	43
Gambar 3.10 Flow Penggunaan Customer	43
Gambar 3.11 Flow Penggunaan Tenant	43
Gambar 3.12 Profil Responden Feedback Form	52
Gambar 3.13 Penilaian Kemudahan Aplikasi	53
Gambar 3.14 Penilaian Fitur	54
Gambar 3.15 Ketersediaan Untuk Menggunakan Aplikasi.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pengantar MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 01	18
Kartu MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 02	19
Daily Task MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 03	43
Lembar Verifikasi Laporan MBKM Cluster Kewirausahaan - MBKM 04	44
Surat Penerimaan MBKM Cluster Kewirausahaan (LoA)	46
Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	47
Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM Cluster Kewirausahaan	48