

SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA LAYANAN PEMESANAN CAFE MAMIMICHIEL BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*



Oleh:

Risa Hartati

NIM: 19083000032

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2023**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA LAYANAN
PEMESANAN CAFE MAMIMICHEL BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi
Universitas Merdeka Malang

Oleh :

Risa Hartati

NIM: 19083000032

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Risa Hartati
Nomor Pokok : 19083000032
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA LAYANAN PEMESANAN CAFE MAMIMICHIEL BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Malang, 26 Juli 2023

DISETUJUI DAN DITERIMA:


Ketua Program Studi Sistem Informasi

Dosen Pembimbing


Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si.
NIDN. 0728109104


Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si.
NIDN. 0728109104

Dekan


Fakultas Teknologi Informasi
Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.
NIDN. 0716037601

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA LAYANAN
PEMESANAN CAFE MAMIMICHEL BERBASIS
MOBILE MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Risa Hartati

19083000032

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 26 Juli 2023

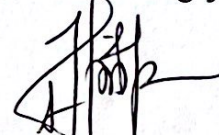
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



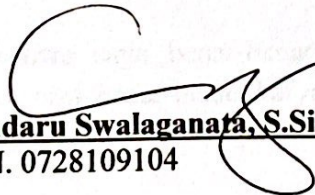
Andriyan Rizki Jatmiko, S.Si., M.Kom.
NIDN. 0729049305

Sekretaris Penguji



Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0711059203

Anggota Penguji



Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si.
NIDN. 0728109104

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sistem Informasi.



Malang, 26 Juli 2023
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang
Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.
NIDN. 0716037601

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risa Hartati
Nomor Pokok : 19083000032
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Bidang Kajian Skripsi : Desain
Judul Skripsi : PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA
LAYANAN PEMESANAN CAFE
MAMIMICHIEL BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN*
THINKING

Lokasi Tempat Penelitian : Cafe Mamimichiel
Alamat Rumah Asal : Dsn. Ketatai, Nanga Libas, Sokan, Melawi
No. Tlp/Email : 082132484395
hartatirisa10@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut di atas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia untuk dicabut gelar dan akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 26 Juli 2023

Peneliti



METERAI
TEMPEL
FCAKX600696995

Risa Hartati

MOTTO

“Berhentilah membandingkan dirimu dengan orang lain kamu adalah kamu apa yang dilakukan orang lain bukan urusanmu dan apa yang kamu lakukan bukanlah urusan mereka fokuslah pada dirimu dan lakukan yang terbaik”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, sahabat, teman, dan semua pihak yang telah bertanya: “Kapan Sidang?”, “Kapan Wisuda?”, “Kapan Nyusul?”, dan lain sejenisnya, kalian adalah alasan penulis segera menyelesaikan skripsi ini.

Dan yang terakhir penulis persembahkan dan ucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang sudah mau bertahan dan berjalan sejauh ini tanpa membelokkan langkah.

KATA PENGANTAR

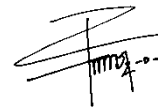
Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan Rahmat serta kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan Desain UI/UX Pada Layanan Pemesanan Cafe Mamimichiel Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking*”**. Skripsi ini merupakan salah satu dari beberapa persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan dan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Anwar Sanusi, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Merdeka Malang.
2. Dr. Mardiana Andarwati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
4. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si, selaku dosen pembimbing saya yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, nasehat, dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Semua bapak dan ibu dosen, beserta segenap karyawan/i Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Kedua orang tua tercinta yaitu bapak Andreas Jajab, dan ibu Kadomiyati, serta kakak Tina, Zaidino, Toyo Aryo, Runisa, serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat, doa, kasih sayang, serta memberikan motivasi yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
7. Seluruh teman-teman Angkatan 2019 Fakultas Teknologi Informasi yang telah sama-sama berjuang sampai akhir.
8. Kepada anggota geng UNO, Jeniffer, Clara, Siska, Bill, Jo, Egi, Tomi, Fahmi, dan Hendra terima kasih sudah mau sama-sama begadang untuk bermain UNO guna menghilangkan stress nya skripsi.

9. Kepada member BTS, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongin, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook secara tidak langsung telah menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Kepada member BLACK PINK Jennie Kim, Kim Jisoo, Lalisa Manoban, Rose secara tidak langsung telah memberikan dukungan kepada penulis.
11. Penghuni kost pink serta seluruh pihak yang berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu hingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam prose penulisan penelitian ini terdapat keterbatasan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan dalam penelitian ini agar berguna serta bermanfaat bagi berbagai pihak untuk kedepannya.

Malang, 26 Juli 2023



(Risa Hartati)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Penelitian	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Cafe.....	5
2.1.2 Perancangan	5
2.1.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	5
2.1.4 <i>User Interface</i>	6
2.1.5 <i>User Experience</i>	6
2.1.6 <i>Wireframe</i>	6
2.1.7 <i>Usability</i>	8
2.1.8 <i>Design Thinking</i>	8
2.2 Penelitian Terdahulu	10
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	12

3.1	Desain Penelitian	12
3.2	Populasi dan Sampel	15
3.3	Gambaran Umum Aplikasi	16
3.3.1	Data Flow Diagram (DFD)	16
3.3.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	17
3.3.3	<i>Flowchart</i> Pengguna	18
3.3.4	<i>Usecase</i>	19
3.4	<i>Wireframe</i>	20
3.4.1	Halaman Beranda, dan Makanan	20
3.4.2	Halaman Minuman, dan Cemilan	21
3.4.3	Halaman Cari, dan Pesan	22
3.4.4	Halaman Keluar, dan Struk	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data	24
3.6	Teknik Analisis Data.....	25
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1	Hasil Tahap pengembangan.....	27
4.1.1	<i>Empathize</i>	27
4.1.2	<i>Define</i>	27
4.1.3	<i>Ideate</i>	29
4.1.4	<i>Prototype</i>	30
4.1.5	<i>Test</i>	39
4.2	Hasil Perhitungan Skor SUS	40
BAB 5	PENUTUP	42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran	42
	DAFTAR PUSTAKA	43
	LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1 Wawancara	13
Tabel 3.2 Kuesioner SUS	15
Tabel 3.3 Contoh pertanyaan SUS	25
Tabel 4.1 Asumsi	27
Tabel 4.2 Dugaan Pernyataan.....	28
Tabel 4.3 <i>Outcomes</i>	29
Tabel 4.4 Pertanyaan SUS.....	39
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Skor SUS	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Wireframe low-fidelity</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Wireframe High-fidelity</i>	7
Gambar 2.3 Tahapan metode <i>Design Thinking</i>	9
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	12
Gambar 3.2 DFD	16
Gambar 3.3 ERD.....	17
Gambar 3.4 Flowchart Pengguna	18
Gambar 3.5 <i>Usecase</i>	19
Gambar 3.6 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda, dan Makanan.....	20
Gambar 3.7 <i>Wireframe</i> Halaman Minuman, dan Cemilan.....	21
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> Halaman Cari dan Pesan.....	22
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> Halaman Keluar dan Struk	23
Gambar 3.10 Contoh Penentuan Hasil Penilaian	26
Gambar 4. 1 <i>Prototype</i> Halaman Dashboard	31
Gambar 4.2 Taksbar	31
Gambar 4.3 <i>Prototype</i> Halaman Makanan, Minuman dan Cemilan	32
Gambar 4.4 <i>Prototype</i> Halaman Info, Cari dan Keluar.....	32
Gambar 4.5 <i>Prototype</i> Halaman Pesan.....	33
Gambar 4.6 <i>Prototype</i> Halaman Proses Pesan	34
Gambar 4.7 Alur <i>Dashboard</i>	36
Gambar 4.8 Alur <i>Taksbar</i>	37
Gambar 4.9 Alur Pemesanan.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Halaman Riwayat Hidup	45
Lampiran 2. Halaman Plagiasi	46
Lampiran 3. Halaman Persetujuan Skripsi.....	47

ABSTRAK

Cafe Mamimichiel terletak di kelurahan pisang candi malang Jawa Timur. Peneliti mengambil Cafe Mamimichiel sebagai lokasi penelitian karena telah melakukan observasi kemudian menemukan permasalahan yang ada. Saat ini Cafe Mamimichiel belum memanfaatkan kemajuan teknologi pada bidang layanan pemesanan yang artiannya masih menerapkan system manual untuk proses pemesanan makanan dan minuman. *Design Thinking* adalah pendekatan dalam perancangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna (*user-centered*) dengan mengintegrasikan aspek-aspek kreatif, teknologi, dan bisnis. Pendekatan ini memanfaatkan pemikiran kreatif dan proses berulang untuk menciptakan solusi yang inovatif dan relevan. *Design Thinking* melibatkan pemahaman mendalam terhadap pengguna dan konteksnya, pemahaman terhadap masalah yang dihadapi, serta eksperimen dan iterasi untuk mencari solusi yang terbaik. Nilai akhir dari perhitungan skor *System Usability Scale* dari 30 responden adalah 84,91 nilai tersebut menunjukkan *Acceptable* yang berarti rancangan desain yang dibuat telah diterima oleh user. Telah dibuat perancangan desain *User Interface* Aplikasi *Mobile* Layanan Pemesanan Cafe Mamimichiel dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Telah diperoleh hasil testing menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan rata-rata 84,91 yang di mana menunjukkan hasil *Acceptable* atau sesuai dengan kebutuhan *user*.

Kata Kunci: *Design Thinking*; Cafe Mamimichiel; *System Usability Scale*; *Mobile*

ABSTRACT

Cafe Mamimichiel is located in the banana village of Malang Temple, East Java. Researchers took Cafe Mamimichiel as a research location because they had made observations and then found existing problems. Currently, Cafe Mamimichiel has not taken advantage of technological advances in the field of ordering services, which means that it still applies a manual system for the food and beverage ordering process. Design Thinking is an approach in design that focuses on user needs (user-centered) by integrating creative, technological, and business aspects. This approach utilizes creative thinking and iterative processes to create innovative and relevant solutions. Design thinking involves a deep understanding of the user and his context, an understanding of the problem at hand, and experimentation and iteration to find the best solution. The final score of the System Usability Scale score calculation from 30 respondents is 84.91, the value shows Acceptable which means that the design design made has been accepted by the user. The design of the Cafe Mamimichiel Mobile Application User Interface has been made using the Design Thinking method. Testing results have been obtained using the System Usability Scale (SUS) method with an average of 84.91 which shows Acceptable results or in accordance with user needs.

Keywords: *Design Thinking; Cafe Mamimichiel; System Usability Scale; Mobile*