

# **SKRIPSI**

## **PERANCANGAN UI MOBILE APP UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH KOTA MALANG SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING**



Oleh :

**Dicky Prastya Lapandy**

NIM: 19083000145

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

**2023**

**PERANCANGAN UI MOBILE APP UNTUK KUMPULAN  
START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH KOTA MALANG  
SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN  
METODE DESIGN THINKING**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh :

**Dicky Prastya Lapandy**

NIM: 19083000145

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

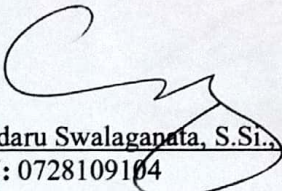
## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Dicky Prastya Lapandy  
NIM : 19083000145  
Universitas : Merdeka Malang  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Judul : Perancangan UI Mobile App Untuk  
Kumpulan Start-Up Coffee Shop di  
Wilayah Kota Malang Sebagai Wadah  
Pemasaran Produk dengan Metode Design  
Thinking

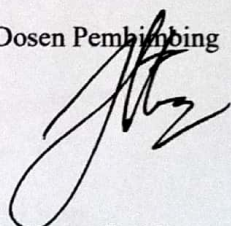
Malang, 03 Agustus 2023

### DISETUJUI & DITERIMA

Ketua Program Studi  
S1 Sistem Informasi

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

Dosen Pembimbing

  
Hudan Eka Rosyadi, S.Kom., M.Kom  
NIDN: 0720079201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Anjarwati, SE., M. Si  
NIDN: 0716037601

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN UI MOBILE APP UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH KOTA MALANG SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING

Dipersiapkan Dan Disusun Oleh

Dicky Prastya Lapandy

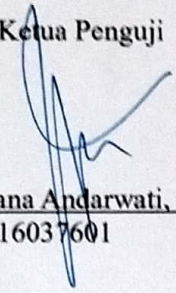
19083000145

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

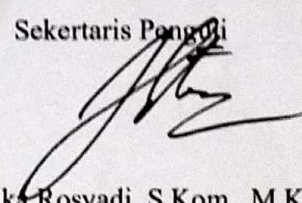
Pada Tanggal 03 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

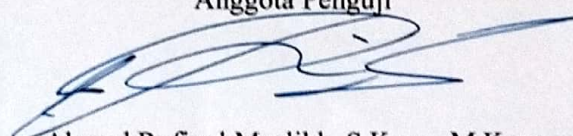
Ketua Penguji

  
Dr. Mardiana Andarwati, SE., MSi  
NIDN: 0716037601

Sekretaris Penguji

  
Hudan Eka Rosyadi, S.Kom., M.Kom  
NIDN: 0720079201

Anggota Penguji

  
Ahmad Rofiqul Muslikh, S.Kom., M.Kom  
NIDN: 0724038903

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Sistem Informasi

Malang, 03 Agustus 2023

  
Dekan Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Merdeka Malang  
Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si  
NIDN: 0716037601

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Dicky Prastya Lapandy  
NIM : 19083000145  
Program Studi : S1 Sistem Infomasi  
Bidang Kajian : Sistem  
Judul : Perancangan UI Mobile App Untuk Kumpulan  
Start-Up Coffee Shop di Wilayah Kota Malang  
Sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan  
Metode Design Thingking  
Lokasi Tempat Penelitian : Warkop Brewok II, Jalan Terusan Candi Mendut,  
Mojolangu, Kota Malang, Jawa Timur  
Alamat Asal Rumah : Desa Pa,lemumut, Kec, Lumbis, Kab. Nunukan,  
Prov. Kalimantan Utara  
No. Telp / Email : 082199451216 / dickylibra2000@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Perancangan UI App Untuk Kumpulan Start-Up Coffee Shop di Wilayah Kota Malang Sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan Metode Design Thingking”** beserta isinya adalah karya saya sendiri dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala resiko atau sanksi yang berlaku.

Malang, 03 Agustus 2023

Peneliti



Dicky Prastya Lapandy

## **MOTTO**

Tidak ada satu pun perjuangan yang tidak melelahkan.  
Namun, Allah tidak akan membebani seseorang melainkan  
sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah: 286)

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Bapak dan Ibu. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan UI Mobile App Untuk Kumpulan Start-Up Coffe Shop di Wilayah kota Malang Sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan Metode Design Thinking”** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, bantuan, arahan, dan saran dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan dapat menyelesaikannya.. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Jajeri, S.Pd, SD.GR dan ibunda tersayang Osni Mery Lapandi dan adik saya Kezzy Putra Lapandy, serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
3. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
4. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
5. Bapak Hudan Eka Rosyadi, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
7. Semua teman-teman seangkatan dan seperjuangan

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penulisan yang lebih baik kedepannya. Semoga skripsi ini terbukti bermanfaat.

Malang, 27 Juli 2023

Dicky Prastyia Lapandy

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....    | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....             | <b>iii</b>  |
| <b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS</b> ..... | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO</b> .....                         | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....            | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                    | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                 | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABLE</b> .....                  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....               | <b>xii</b>  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                       | <b>xiii</b> |
| <b>ABSTRACT</b> .....                      | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....             | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                    | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                   | 3           |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                 | 3           |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                | 3           |
| 1.5 Batasan Penelitian.....                | 3           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....         | <b>4</b>    |
| 2.1 Landasan Teori .....                   | 4           |
| 2.1.1 <i>Coffee Shop</i> .....             | 4           |
| 2.1.2 <i>Start-Up</i> .....                | 4           |
| 2.1.3 <i>UI/UX</i> .....                   | 5           |
| 2.1.3.1 <i>UI (User Interface)</i> .....   | 5           |
| 2.1.3.2 <i>UX (User Experience)</i> .....  | 5           |
| 2.1.4 <i>Figma</i> .....                   | 6           |
| 2.1.5 <i>Design Thinking</i> .....         | 6           |
| 2.1.6 <i>System Usability Scale</i> .....  | 7           |
| 2.2 Penelitian Terdahulu .....             | 8           |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....     | <b>11</b>   |
| 3.1 Desain Penelitian.....                 | 11          |
| 3.1.1 <i>Emphatize</i> .....               | 11          |

|   |              |
|---|--------------|
| 3.1.2 Define .....                        | 11           |
| 3.1.3 Ideate .....                        | 11           |
| 3.1.4 Prototype.....                      | 12           |
| 3.1.5 Test .....                          | 12           |
| 3.2 Rancangan Penelitian.....             | 12           |
| 3.2.1 Flowchart .....                     | 12           |
| 3.2.2 Daftar Aktivitas.....               | 13           |
| 3.2.3 Wireframe .....                     | 14           |
| 3.2.3.1 Wireframe Halaman Utama .....     | 14           |
| 3.2.3.2 Wireframe Halaman Login .....     | 14           |
| 3.2.3.3 Wireframe Halaman Daftar .....    | 15           |
| 3.2.3.4 Wireframe Halaman Home .....      | 16           |
| 3.2.3.5 Wireframe Halaman Menu .....      | 16           |
| 3.3 Lokasi Penelitian.....                | 17           |
| 3.4 Obyek Penelitian .....                | 17           |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....          | 18           |
| <b>BAB IV .....</b>                       | <b>19</b>    |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>         | <b>19</b>    |
| 4.1 Hasil dan Pembahasan Penelitian ..... | 19           |
| 4.1.1 Empathize.....                      | 19           |
| 4.1.2 Define .....                        | 19           |
| 4.1.3 Ideate .....                        | 20           |
| 4.1.4 Prototype.....                      | 21           |
| 4.1.5 Test .....                          | 25           |
| 4.1.6 Pembahasan.....                     | 28           |
| <b>BAB V.....</b>                         | <b>30</b>    |
| <b>PENUTUP.....</b>                       | <b>30</b>    |
| 5.1 Kesimpulan.....                       | 30           |
| 5.2 Saran .....                           | 30           |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                | <b>xxxii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                      | <b>33</b>    |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Flowchart.....  | 12 |
| Gambar 3.2 Daftar Aktivitas .....                                | 13 |
| Gambar 3.3 Wireframe Halaman Utama.....                          | 14 |
| Gambar 3.4 Wireframe Halaman Login.....                          | 15 |
| Gambar 3.5 Wireframe Halaman Daftar .....                        | 15 |
| Gambar 3.6 Wireframe Halaman Home.....                           | 16 |
| Gambar 3.7 Wireframe Halaman Menu .....                          | 17 |
| Gambar 4.1 Penilaian pengguna tentang platform coffee shop ..... | 19 |
| Gambar 4.2 Halaman Splash screen & Akses Lokasi .....            | 21 |
| Gambar 4.3 Halaman Login & Daftar.....                           | 22 |
| Gambar 4.4 Halaman Beranda .....                                 | 23 |
| Gambar 4.5 Halaman Coffee Shop & Menu .....                      | 23 |
| Gambar 4.6 Halaman Keranjang Pembayaran .....                    | 24 |
| Gambar 4.7 Halaman Proses Pesanan .....                          | 24 |
| Gambar 4.8 Halaman Proses Pesanan Delivery .....                 | 25 |
| Gambar 4.9 SUS Score .....                                       | 28 |

## **DAFTAR TABLE**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 8  |
| Tabel 4.1 Klasifikasi Masalah.....  | 20 |
| Tabel 4.2 Solusi Dari Masalah.....  | 20 |
| Tabel 4.3 Skor Hasil Responden..... | 25 |
| Tabel 4.4 Skor Hasil Hitung.....    | 27 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1 Halaman Riwayat Hidup .....                   | 33 |
| Lampiran 2 Pertanyaan Kuesioner .....                    | 33 |
| Lampiran 3 Formulir Pertanyaan Kuesioner.....            | 34 |
| Lampiran 4 Responden Kuesioner .....                     | 35 |
| Lampiran 5 Sebelum diubah Menjadi Angka .....            | 35 |
| Lampiran 6 Sesudah diubah Menjadi Angka .....            | 36 |
| Lampiran 7 Hasil Perhitungan Skor SUS .....              | 37 |
| Lampiran 8 Hasil Uji Validitas dan Uji Realibilitas..... | 38 |
| Lampiran 9 Hasil Cek Plagiasi.....                       | 39 |

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN UI MOBILE APP UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH KOTA MALANG SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**Oleh :**

**Dicky Prastya Lapandy**

Terbatasnya informasi mengenai start-up coffee Shop di kota Malang menjadi tujuan dalam memberikan informasi yang lengkap kepada calon pelanggan. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, mengingat Kota Malang adalah kota Pendidikan dimana terdapat banyak kampus. Dapat dikatakan Kota Malang sebagai daerah pusat mahasiswa. Dengan munculnya start-up coffee shop yang sangat banyak saat ini, ada beberapa cara untuk menyelesaikan kumpulan start-up coffee shop tanpa harus mengakses platform lain, dibutuhkan platform khusus yang berisikan kumpulan start-up coffee shop sehingga memudahkan calon pelanggan untuk menikmati produk yang dipasarkan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan Design thinking untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam merancang ide bisnis guna memperoleh sebuah solusi. Metode penelitian design thinking sangat penting dalam menciptakan solusi dan inovasi baru yang menjawab kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti menemukan masalah-masalah yang mendasar dalam pengembangan produk dan mencari solusi terbaik yang memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif. Dalam hal ini, Figma digunakan sebagai alat untuk merancang tampilan aplikasi dan web dengan antarmuka pengguna yang menarik, modern, dan minimalis. Dalam penelitian ini, dihasilkan prototipe rancangan desain aplikasi Coffee Shop. Dengan demikian, perancangan ini memberikan nilai tambah yang signifikan bagi bisnis Coffee Shop dan pengalaman pengguna lebih baik.

**Kata kunci :** Kedai Kopi, Start-Up, User Interface, Design Thinking, System Usability Scale.

## ABSTRACT

### UI DESIGN MOBILE APP COFFEE SHOP MALANG CITY AREA DESIGN THINKING METHOD

By :

**Dicky Prastya Lapandy**

*Limited information about start-up coffee shops in Malang city is the goal to provide complete information to potential customers. Malang City is the second largest city in East Java, considering that Malang City is a city of education where there are many schools and campuses. It can be said that Malang City is a student center area. With the emergence of so many start-up coffee shops today, one way to complete a collection of start-up coffee shops without having to access other platforms, a special platform is needed that contains a collection of start-up coffee shops to make it easier for potential customers to enjoy the products being marketed. In this study, researchers used the Design thinking approach method to collect the data needed to design a business idea to obtain a solution. This design thinking research method is very important in creating new solutions and innovations that can better answer user needs. By using this approach, researchers can find fundamental problems in product development and find the best solution that meets user needs effectively. In this case, Figma is used as a tool to design the appearance of applications and web with an attractive, modern, and minimalist user interface. In this research, a prototype design of Coffee Shop application design was produced. Thus, this design provides significant added value to the Coffee Shop business and a better user experience.*

**Keyword :** *Coffee Shop, Start-Up, User Interface, Design Thinking, System Usability Scale.*