

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX *WEBSITE* RESERVASI DAN ORDER MENU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA CAFE KAHURIPAN



**AHUN ISMI AZIZ
19102039**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX *WEBSITE* RESERVASI DAN ORDER MENU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA CAFE KAHURIPAN

DESIGN AND EVALUATION OF RESERVATION AND ORDER MENU WEBSITE UI/UX USING THE DESIGN THINKING METHOD AT KAHURIPAN CAFE

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**AHUN ISMI AZIZ
19102039**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX *WEBSITE*
RESERVASI DAN ORDER MENU MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING* PADA CAFE
KAHURIPAN**

***DESIGN AND EVALUATION OF RESERVATION AND
ORDER MENU WEBSITE UI/UX USING THE
DESIGN THINKING METHOD AT KAHURIPAN
CAFE***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

AHUN ISMI AZIZ

19102039

**Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 05 Juli 2023**

Pembimbing Utama,



Novian Ad Prasetyo, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0609119103

Pembimbing Pendamping,



Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN. 0619029102

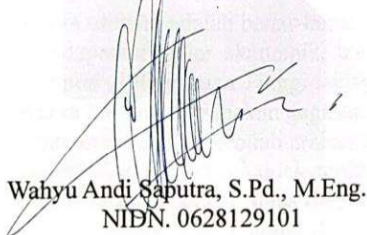
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI

PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX *WEBSITE* RESERVASI DAN ORDER MENU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA CAFE KAHURIPAN

Disusun Oleh
AHUN ISMI AZIZ
19102039

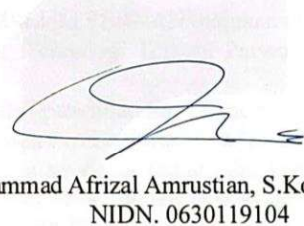
Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada Rabu, 26 Juli 2023.

Penguji I,



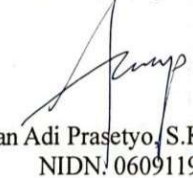
Wahyu Andi Saputra, S.Pd., M.Eng.
NIDN. 0628129101

Penguji II,



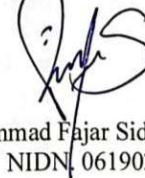
Muhammad Afrizal Amrustian, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0630119104

Pembimbing Utama,



Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0609119103

Pembimbing Pendamping,



Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN. 0619029102

Dekan,



Auliya Burhanudin, S.Si., M.Kom
NIK.19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Ahun Ismi Aziz
NIM : 19102039
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN EVALUASI UI/UX *WEBSITE* RESERVASI DAN ORDER MENU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA CAFE KAHURIPAN

Dosen Pembimbing Utama : Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 05 Juli 2023,

Yang Menyatakan,




Ahun Ismi Aziz

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Proposal Penelitian Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Dan Evaluasi UI/UX *Website* Reservasi Dan Order Menu Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Cafe Kahuripan”. Adapun tujuan dari penulisan proposal ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Proposal Penelitian ini masih memiliki kelemahan dan keterbatasan bahkan jauh dari kesempurnaan, maka dari itu peneliti berharap memperoleh saran dan masukan yang membangun. Proses penyusunan Laporan Proposal Penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, peneliti menyampaikan rasa hormat dan juga terimakasih kepada:

1. Ibu Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
4. Bapak Novian Adi Prasetyo, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Laporan Proposal Penelitian.
5. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan laporan proposal penelitian.
6. Kepada Dwiki Ramadhani selaku Pemilik Cafe Kahuripan yang telah membantu mendapatkan informasi untuk melakukan penelitian di Cafe Kahuripan.

7. Kepada kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Abdul Azis dan Ibu Mien Mustika yang selalu memberikan kasih sayang, doa dan dukungan berupa moril maupun materi.
8. Kepada Geng Bismillah Lulus yang selalu menyemangati saya dan membantu saya apabila mengalami kesulitan dalam penyusunan laporan proposal penelitian.
9. Kepada 100 responden yang bersedia untuk meluangkan waktunya yang bersedia untuk mengisi kuesioner penelitian yang sangat membantu penelitian dalam menyelesaikan laporan proposal penelitian.
10. Kepada seluruh teman-teman program studi S1 Teknik Informatika Institusi Teknologi Telkom Purwokerto yang telah berbagi motivasi, pengalaman, suka dan duka selama dibangku perkuliahan.

Akhir kata, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat yang bagi untuk semua orang dan semoga Allah SWT senantiasa memudahkan dalam penyusunan laporan proposal penelitian ini.

Purwokerto, 05 Juli 2023



Ahun Ismi Aziz

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	17
2.2.1 <i>Cafe Kahuripan</i>	17
2.2.2 <i>Website</i>	18
2.2.3 <i>User Interface</i>	18
2.2.4 <i>User Experience</i>	19
2.2.5 <i>Design Thinking</i>	20
2.2.6 <i>Usability</i>	21
2.2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	22
2.2.8 Teknik Slovin.....	25
2.2.9 Teknik Pengambilan Data	25

2.2.10	<i>Severity Rating</i>	26
2.2.11	<i>One Sample T-Test</i>	27
2.2.12	Figma	28
2.2.13	PHP	29
2.2.14	HTML	30
2.2.15	CSS.....	30
2.2.16	<i>Javascript</i>	31
2.2.17	<i>Bootstrap</i>	31
2.2.18	<i>Visual Studio Code</i>	32
2.2.19	<i>User Persona</i>	33
2.2.20	<i>User Journey Map</i>	33
2.2.21	<i>Problem Statement</i>	33
2.2.22	<i>Crazy 8</i>	34
2.2.23	<i>Information Architecture</i>	34
2.2.24	<i>Wireframe</i>	34
2.2.25	<i>Prototype</i>	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1	Objek dan Subjek Penelitian	36
3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	36
3.2.1	Alat Penelitian.....	36
3.2.2	Bahan Penelitian.....	37
3.3	Diagram Alur Penelitian.....	37
3.3.1	Tahapan Identifikasi Masalah	39
3.3.2	Studi Literatur.....	39
3.3.3	Metode <i>Design Thinking</i>	39
3.3.3.2	Tahapan <i>Define</i>	41
3.3.3.3	Tahapan <i>Ideate</i>	41
3.3.3.4	Tahapan <i>Prototype</i>	41
3.3.3.5	Tahapan <i>Test</i>	42
3.3.4	Hipotesis Penelitian	44
3.3.5	Kesimpulan dan saran	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45

4.1	Hasil.....	45
4.1.1	Identifikasi Permasalahan	45
4.1.2	Studi Literatur	45
4.1.3	Implementasi <i>Design Thinking</i>	45
4.1.3.1	<i>Emphatize</i>	46
4.1.3.2	<i>Define</i>	51
4.1.3.3	<i>Ideate</i>	56
4.1.3.4	<i>Prototype</i>	87
4.1.3.5	Tahapan <i>Test</i>	106
4.1.4	Analisis Hipotesis Penelitian	113
4.2	Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		127

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	8
Tabel 2. 2 Interpretasi Nilai SUS	23
Tabel 2.3 Kuesioner SUS Brooke	24
Tabel 2. 4 Penilaian <i>Severity Rating</i>	27
Tabel 3. 1 Jumlah Responden	42
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	46
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara	48
Tabel 4. 3 <i>Problem Statement</i>	55
Tabel 4. 4 Skala Penilaian SUS.....	109
Tabel 4. 5 Hasil uji normalitas nilai skor SUS.....	114
Tabel 4. 6 Hasil uji <i>one sample statistic</i>	114
Tabel 4. 7 Hasil uji <i>one sample t-test</i>	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cafe Kahuripan	18
Gambar 2. 2 <i>Design Thinking</i>	20
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	38
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i> Dwiki Ramadhani.....	52
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i> Udkhiya Nu'ma.....	52
Gambar 4. 3 <i>User Journey Map</i> Admin.....	54
Gambar 4. 4 <i>User Journey Map</i> Pelanggan	54
Gambar 4. 5 <i>How Might We</i> Admin	57
Gambar 4. 6 <i>How Might We</i> Pelanggan	57
Gambar 4. 7 <i>Crazy 8</i> Peneliti	59
Gambar 4. 8 <i>Crazy 8</i> Admin	59
Gambar 4. 9 <i>Crazy 8</i> Pengguna.....	60
Gambar 4. 10 <i>Home</i>	60
Gambar 4. 11 Menu.....	60
Gambar 4. 12 Reservasi	61
Gambar 4. 13 Halaman <i>Checkout</i>	61
Gambar 4. 14 Keranjang Pesanan	61
Gambar 4. 15 Info Menu.....	62
Gambar 4. 16 <i>Dashboard Profile</i>	62
Gambar 4. 17 Tentang Kami.....	62
Gambar 4. 18 <i>Moodboard</i>	64
Gambar 4. 19 <i>Use Case</i> Admin dan Pengguna	65
Gambar 4. 20 <i>User Flow</i> Pengguna	66
Gambar 4. 21 <i>User Flow</i> Admin.....	67
Gambar 4. 22 <i>Information Architecture</i> Pengguna	68
Gambar 4. 23 <i>Information Architecture</i> Admin.....	68
Gambar 4. 24 <i>Wireframe Header</i>	70
Gambar 4. 25 <i>Wireframe Footer</i>	70
Gambar 4. 26 <i>Wireframe Homepage</i>	70

Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Tentang Kami.....	71
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Menu	71
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Informasi Menu.....	72
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Keranjang	73
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Daftar Akun.....	73
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Login	74
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Lupa Password.....	75
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Checkout.....	75
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> Reservasi	76
Gambar 4. 36 <i>Wireframe</i> Pembayaran	76
Gambar 4. 37 <i>Wireframe</i> Halaman Profil	77
Gambar 4. 38 <i>Wireframe</i> Status Pesanan.....	77
Gambar 4. 39 <i>Wireframe</i> Lihat Detail Transaksi.....	78
Gambar 4. 40 <i>Wireframe</i> Ulasan Pesanan.....	78
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Status Reservasi	79
Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Ubah Password	79
Gambar 4. 43 <i>Wireframe</i> Dashboard Admin	80
Gambar 4. 44 <i>Wireframe</i> Data Pelanggan.....	80
Gambar 4. 45 <i>Wireframe</i> Input Menu	81
Gambar 4. 46 <i>Wireframe</i> Atur Data Reservasi	81
Gambar 4. 47 <i>Wireframe</i> Atur Pesanan	82
Gambar 4. 48 <i>Wireframe</i> Atur Ulasan	82
Gambar 4. 49 <i>Font Style</i>	83
Gambar 4. 50 <i>Typografi</i>	84
Gambar 4. 51 <i>Button</i>	85
Gambar 4. 52 <i>Form</i>	86
Gambar 4. 53 <i>Color Palette</i>	87
Gambar 4. 54 <i>High Fidelity Header</i>	88
Gambar 4. 55 <i>High Fidelity Footer</i>	89
Gambar 4. 56 <i>High Fidelity Homepage</i>	89
Gambar 4. 57 <i>High Fidelity</i> Tentang Kami	90

Gambar 4. 58 <i>High Fidelity</i> Menu	91
Gambar 4. 59 <i>High Fidelity</i> Informasi Menu.....	92
Gambar 4. 60 <i>High Fidelity</i> Keranjang.....	93
Gambar 4. 61 <i>High Fidelity</i> Daftar Akun	93
Gambar 4. 62 <i>High Fidelity</i> Login	94
Gambar 4. 63 <i>High Fidelity</i> Lupa Password	95
Gambar 4. 64 <i>High Fidelity</i> Checkout	95
Gambar 4. 65 <i>High Fidelity</i> Reservasi.....	96
Gambar 4. 66 <i>High Fidelity</i> Pembayaran.....	96
Gambar 4. 67 <i>High Fidelity</i> Foto Profil.....	97
Gambar 4. 68 <i>High Fidelity</i> Status Pesanan.....	98
Gambar 4. 69 <i>High Fidelity</i> Detail Transaksi	98
Gambar 4. 70 <i>High Fidelity</i> Ulasan Pesanan	99
Gambar 4. 71 <i>High Fidelity</i> Status Reservasi	100
Gambar 4. 72 <i>High Fidelity</i> Ubah Password.....	100
Gambar 4. 73 <i>High Fidelity</i> Dashboard Admin	101
Gambar 4. 74 <i>High Fidelity</i> Data Pelanggan	102
Gambar 4. 75 <i>High Fidelity</i> Input Menu.....	102
Gambar 4. 76 <i>High Fidelity</i> Atur Data Reservasi	103
Gambar 4. 77 <i>High Fidelity</i> Atur Pesanan	104
Gambar 4. 78 <i>High Fidelity</i> Atur Ulasan	104
Gambar 4. 79 <i>Website</i> Hasil Hosting	105
Gambar 4. 80 Jenis Kelamin Pelanggan	106
Gambar 4. 81 Usia Pelanggan.....	107
Gambar 4. 82 Domisili Pelanggan	107
Gambar 4. 83 Hasil Umpan Balik Negatif.....	111
Gambar 4. 84 Hasil Perbaikan <i>Website</i> Sebelum dan Sesudah Bagian Reser	112
Gambar 4. 85 Hasil Perbaikan <i>Website</i> Bagian <i>Footer</i>	112
Gambar 4. 86 Hasil Perbaikan <i>Website</i> Bagian Tentang Kahuripan	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Data Pelanggan di Cafe Kahuripan Tahun 2021-2022.....	127
Lampiran 1. 2 Wawancara Dwiki Ramadhani (Pemilik Cafe Kahuripan).....	127
Lampiran 1. 3 Wawancara Tahap <i>Empathize</i> dengan Dwiki Ramadhani.....	131
Lampiran 1. 4 Wawancara Tahap <i>Empathize</i> dengan Udkhiya Nu'ma.....	134
Lampiran 1. 5 Proses Pengerjaan <i>Crazy 8</i>	137
Lampiran 1. 6 Hasil Penyebaran Kuesioner SUS	137
Lampiran 1. 7 Dokumentasi Pengerjaan Pada SPSS 16.0	147