

**PEMBUATAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI
PEMESANAN MENU DI RUMAH MAKAN SAMBAL
JENGGOL KISANA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Strata-1



Disusun oleh :

ISTY TSANIYA

20180140007

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isty Tsaniya
NIM : 20180140007
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya : Pembuatan Desain Prototype Aplikasi Pemesanan Menu di Rumah Makan Sambal Jengkol Kisana

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang baik dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari karya saya ini terbukti merupakan hasil plagian/menjiplak karya orang lain maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 02 Oktober 2023

Yang menyatakan



Isty Tsaniya

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah senantiasa melimpahkan begitu banyak rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Pembuatan Desain Prototype Aplikasi Pemesanan Menu di Rumah Makan Sambal Jengkol Kisana”** telah terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini dilakukan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada strata 1 (S1) Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dengan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Ucapan terima kasih penulis sampaikan khususnya kepada:

1. Kepada Bapak Ir. Aris Widyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Kepada Bapak Cahya Damarjati, S.T. M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Kepada Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing 1, yang selalu sabar dan telah bersedia untuk meluangkan waktu dan tenaganya dalam memberikan bimbingan dalam penyelesaian Skripsi dengan baik.
4. Kepada Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing 2, terima kasih atas waktu dan tenaganya dalam memberikan bimbingan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama berkuliah di Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Kepada kedua orang tua Bapak Drs. Edy Jubaedi Abdilah dan Ibu Iis Nuryanti yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik berupa dorongan moril maupun materil tentunya.
7. Kepada keluarga saya Rizal Fadhilah, Putri Dhara Qistia, Indah Anasthasia, Rafeyfa Akira Dirandra Fadhilah.
8. Kepada tunangan saya Aditya Pratama Suratman yang selalu memberi dukungan dalam kondisi apapun.

9. Kepada teman seperjuangan perkuliahan Elvira, Ari, Andang, Akbar, Alfi, Hafiz, Nanda, Tasya, Gea, Naufal yang selalu mendukung dalam kondisi apapun baik senang maupun susah.
10. Kepada Alm. Hanif Fauzan Albana yang selalu mendukung dan berjuang bersama. Selalu kudoakan agar tenang Disana.
11. Kepada sahabat terdekat yang telah memberikan lingkungan yang positif yaitu Fety, Poppi, Desti, Darin, Lessy, Risa, Febrisa, Novi, Devy.
12. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for, for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu Penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran untuk penyempurnaan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan keberkahan tulisan Penulis ini dan semoga tulisan ini bisa menjadi referensi yang bermanfaat untuk yang membaca terutama untuk Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 02 Oktober 2023



Isty Tsaniya
20180140007

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Perancangan	8
2.2.2 Aplikasi	9
2.2.3 <i>Prototype</i>	9
2.2.4 Desain.....	10
2.2.5 Figma	10
2.2.6 <i>Design Thinking</i>	10
2.2.7 <i>User Interface (UI)</i>	11
2.2.8 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.2.9 Observasi.....	12
2.2.10 Wawancara	12
2.2.11 <i>User Persona</i>	12
2.2.12 <i>User Journey Map</i>	14

2.2.13	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
BAB III	METODE PENELITIAN.....	19
3.1.	Metode Penelitian.....	19
3.2.	<i>Emphatize</i>	21
3.2.1.	Observasi.....	21
3.2.2.	Wawancara.....	26
3.3.	<i>Define</i>	32
3.3.1.	<i>User Persona</i>	32
3.4.	<i>Ideate</i>	37
3.4.1.	<i>User Journey Map</i>	37
3.4.2.	Analisa Fitur.....	43
3.4.3.	<i>Use Case Diagram</i>	62
3.4.4.	<i>Activity Diagram</i>	67
BAB IV	PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	82
4.1	Pembuatan <i>Prototype</i>	82
4.1.1.	Fitur Pihak Rumah Makan	83
4.1.2.	Fitur Pelanggan	117
4.2	Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilk Rumah Makan	131
4.2.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilik Rumah Makan.....	131
4.2.2	Metode Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilik Rumah Makan.....	131
4.2.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilik Rumah Makan	134
4.2.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilik Rumah Makan.....	134
4.2.5	Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilik Rumah Makan.....	135
4.2.6	Analisa Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Pemilik Rumah Makan	136
4.2.7	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pemilik Rumah Makan...	138
4.3	Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir.....	138
4.3.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir	138
4.3.2	Metode Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir	139
4.3.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir.....	140
4.3.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir	140
4.3.5	Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir	141

4.3.6	Analisa Hasil Pengujian Prototype Kasir.....	142
4.3.7	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Kasir	143
4.4	Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak.....	143
4.4.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak	143
4.4.2	Metode Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak	144
4.4.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak.....	145
4.4.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak	145
4.4.5	Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak	145
4.4.6	Analisa Hasil Pengujian Prototype Juru Masak.....	147
4.4.7	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Juru Masak	148
4.5	Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan.....	148
4.5.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan	148
4.5.2	Metode Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan	149
4.5.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan.....	151
4.5.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan	152
4.5.5	Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan	152
4.5.6	Analisa Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Pelanggan.....	154
4.5.7	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype</i> Oleh Pelanggan	156
4.6	Perbaikan <i>Prototype</i>	157
BAB V PENUTUP.....		161
5.1.	Kesimpulan.....	161
5.2.	Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA		162
LAMPIRAN.....		165

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Pada Use Case Diagram	16
Tabel 2.2 Simbol Pada Activity Diagram	17
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Wawancara dengan Pihak Rumah Makan.....	27
Tabel 3.2 Tabel Jawaban Wawancara dengan Pihak Rumah Makan.....	28
Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan Wawancara dengan Pelanggan.....	31
Tabel 3.4 Tabel Jawaban Wawancara dengan Pelanggan.....	31
Tabel 3.5 Tabel Masalah User Journey Map	42
Tabel 3.6 Tabel Kode dan Fitur Pihak Rumah Makan.....	55
Tabel 3.7 Tabel Kode dan Fitur Pelanggan.....	61
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian Prototype Oleh Pemilik Rumah Makan.....	135
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Prototype Oleh Kasir	141
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian Prototype Oleh Juru Masak	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka User Journey Map.....	14
Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Fitur menu pada aplikasi pesan Ichiban Sushi	23
Gambar 3.3 Fitur menu pada aplikasi pesan Genki Sushi	23
Gambar 3.4 Fitur menu pada aplikasi ShopeeFood	24
Gambar 3.5 Fitur menu pada aplikasi GrabFood.....	24
Gambar 3.6 Fitur pesanan pada aplikasi pesan Ichiban Sushi	24
Gambar 3.7 Fitur Pesanan pada aplikasi ShopeeFood.....	25
Gambar 3.8 Fitur Pesanan pada aplikasi pesan Genki Sushi	25
Gambar 3.9 User Persona Pemilik	33
Gambar 3.10 User Persona Kasir	34
Gambar 3.11 User Persona Juru Masak	35
Gambar 3.12 User Persona Pelanggan	36
Gambar 3.13 User Journey Map Pihak Rumah Makan – Pemilik/Mengelola Rumah Makan.....	38
Gambar 3.14 User Journey Map Pihak Rumah Makan – Kasir/Mengelola Data Pesanan.....	39
Gambar 3.15 User Journey Map Pihak Rumah Makan – Juru masak/Memasak Data Pesanan	40
Gambar 3.16 User Journey Map Pelanggan – Membuat pesanan menu makanan	41
Gambar 3.17 Use Case Diagram Admin.....	63
Gambar 3.18 Use Case Diagram Kasir	64
Gambar 3.19 Use Case Diagram Juru Masak	65
Gambar 3.20 Use Case Diagram Pelanggan	66
Gambar 3.21 Activity Diagram Admin/kasir/juru masak - Fitur Login	68

Gambar 3.22 Activity Diagram Admin – Membaca Laporan Penjualan.....	69
Gambar 3.23 Activity Diagram Admin – Mencetak Laporan Penjualan.....	70
Gambar 3.24 Activity Diagram Admin – Mengelola Data Kategori produk.....	71
Gambar 3.25 Activity Diagram Admin – Mengelola Data produk.....	73
Gambar 3.26 Activity Diagram Admin – Mengelola stok produk.....	74
Gambar 3.27 Activity Diagram Admin – Mengelola data pesanan.....	75
Gambar 4.1 Halaman Laporan Penjualan Harian	83
Gambar 4.2 Laman Laporan Penjualan Harian – Fitur Pencarian	84
Gambar 4.3 Laman Laporan Penjualan Harian – Fitur Cetak.....	85
Gambar 4.4 Laman Laporan Detail Penjualan.....	86
Gambar 4.5 Laman Laporan Detail Penjualan – Fitur Pencarian	86
Gambar 4.6 Laman Laporan Detail Penjualan – Fitur Cetak.....	87
Gambar 4.7 Laman Laporan Penjualan Produk	88
Gambar 4.8 Laman Laporan Penjualan Produk – Fitur Pencarian.....	88
Gambar 4.9 Laman Laporan Penjualan Produk – Fitur Cetak.....	89
Gambar 4.10 Laman Rincian Laporan Penjualan	90
Gambar 4.11 Laman Rincian Laporan Penjualan – Fitur Cetak	92
Gambar 4.12 Laman Login	93
Gambar 4.13 Laman Daftar Pesanan Kasir.....	95
Gambar 4.14 Laman Rincian Pesanan Kasir.....	97
Gambar 4.15 Laman Rincian Pesanan Kasir – Fitur Pencarian.....	99
Gambar 4.16 Laman Kelola Daftar Kategori Produk	100
Gambar 4.17 Fitur pencarian kategori produk	102
Gambar 4.18 Laman Kelola Daftar Produk	103

Gambar 4.19 Laman Kelola Daftar Produk – Fitur Pencarian.....	104
Gambar 4.20 Laman Keranjang Pesanan	105
Gambar 4.21 Laman Buat Pesanan	107
Gambar 4.22 Laman Buat Pesanan – Fitur Pencarian.....	108
Gambar 4.23 Laman Buat Pesanan – Metode Pembayaran	109
Gambar 4.24 Laman Daftar Produk – Ubah Status Produk.....	111
Gambar 4.25 Laman Daftar Kategori Produk – Ubah Status Kategori Produk..	112
Gambar 4.26 Laman Rincian Pesanan Juru Masak.....	113
Gambar 4.27 Laman Daftar Pesanan Juru Masak.....	114
Gambar 4.28 Laman Ubah Status Pesanan Juru Masak.....	115
Gambar 4.29 Laman Isi Data Pelanggan.....	117
Gambar 4.30 Laman Jenis Order	118
Gambar 4.31 Laman Menu Utama - Fitur Daftar Kategori Produk.....	119
Gambar 4.32 Laman Menu Utama - Fitur Daftar Produk.....	120
Gambar 4.33 Laman Pencarian Produk	121
Gambar 4.34 Laman Rincian Produk.....	123
Gambar 4.35 Alur Buat Pesanan.....	125
Gambar 4.36 Laman Keranjang Pesanan	126
Gambar 4.37 Laman Aktifitas Pesanan.....	128
Gambar 4.38 Laman Rincian Pesanan	130
Gambar 4.39 Hasil Pengujian Prototype Oleh Pelanggan	153
Gambar 4.40 Halaman menu utama – Fitur Kategori Produk	157
Gambar 4.41 Halaman menu utama – Fitur Daftar Produk	158

Gambar 4.42 Alur Fitur Pencarian Sebelum Diubah	159
Gambar 4.43 Alur Fitur Pencarian Setelah Diubah	160