

**PURWARUPA KATALOG MENU ELEKTRONIK PADA PERANGKAT
BERGERAK
STUDI KASUS : KEDAI KOPI MELCOSH**

Skripsi



oleh
Nana Eka Wulandari
72170090

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2022

**PURWARUPA KATALOG MENU ELEKTRONIK PADA PERANGKAT
BERGERAK
STUDI KASUS : KEDAI KOPI MELCOSH**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

Nana Eka Wulandari
72170090

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2022

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nana Eka Wulandari
NIM : 72170090
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Purwarupa Katalog Menu Elektronik Pada Perangkat Bergerak Studi Kasus : Kedai Kopi Melcosh”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 16 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Nana Eka Wulandari)

NIM.72170090

HALAMAN PENGESAHAN

PURWARUPA KATALOG MENU ELEKTRONIK PADA PERANGKAT BERGERAK STUDI KASUS : KEDAI KOPI MELCOSH


Oleh: Nana Eka Wulandari / 72170090

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
12 Agustus 2022

Yogyakarta, 16 Agustus 2022
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
2. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
3. Gabriel Indra Widi Tamtama, SKom.,MKom.



Dekan

(RESTY ANDIKO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

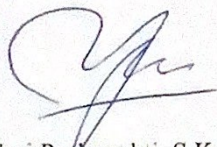
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Aplikasi Perangkat Bergerak untuk Layanan Keanggotaan
Kedai Kopi Melcosh
Nama Mahasiswa : Nana Eka Wulandari
NIM : 72170090
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Pendek/KAS
Tahun Akademik : 2022

Telah diperiksa dan disetujui di

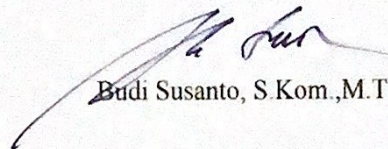
Yogyakarta, 8 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I



Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS

Dosen Pembimbing II



Budi Susanto, S.Kom.,M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Purwarupa Katalog Menu Elektronik pada Perangkat Bergerak Studi Kasus : Kedai Kopi Melcosh

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 18 Agustus 2022



Nana Eka Wulandari

72170090

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena penyertaan dan kasih setia-Nya sehingga penelitian tugas akhir (skripsi) ini yang berjudul “Purwarupa Katalog Menu Elektronik Pada Perangkat Bergerak Studi Kasus : Kedai Kopi Melcosh” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian penulisan tugas akhir ini bukan hanya karena usaha keras dari penulis sendiri, juga karena adanya dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan anugerah serta pertolongan dan penyertaan-Nya dalam kehidupan penulis.
2. Diri sendiri karena sudah berusaha dan semangat semaksimal mungkin untuk mengerjakan dan melewati seluruh proses skripsi selesai.
3. Kedua orang tua tercinta, adik dan keluarga yang memberi dukungan baik secara moril maupun materil serta doa kepada penulis.
4. Ibu Umi Proboyekti, S.Kom, MLIS selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktunya memberi bimbingan, arahan, motivasi serta masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Budi Susanto, S.Kom.,M.T selaku dosen pembimbing kedua yang telah berkenan meluangkan waktu untuk bimbingan, serta masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang sudah memberikan motivasi dan arahnya kepada penulis sehingga dapat berkembang sejauh ini.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen di Program Studi Sistem Informasi yang sudah memberikan pengetahuan serta pengalamannya selama perkuliahan.
8. Terimakasih kepada Kekasih tercinta dan tersayang yaitu Min Yoongi yang telah menjadi penyemangat hidup sampai saat ini dan mood booster serta secara tidak langsung menjadi support system penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

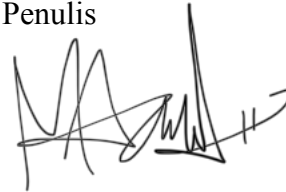
9. Terimakasih untuk Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook yang secara tidak langsung telah memberikan motivasi, inspirasi dan semangat untuk bekerja keras mencapai tujuan hidup yang diinginkan penulis dan dalam menyelesaikan skripsi.
10. Terimakasih kepada Made Umbu Paskalis Putra Arimbawa yang selalu menjadi support system dan best part penulis.
11. Kak Dimas Sanjaya, Kukuh Nugroho dan Mas Agung yang selalu bersedia penulis ganggu untuk mendengar keluhan dan memberi dukungan serta motivasi penulis dalam pengerjaan skripsi.
12. Terimakasih kepada para sahabat penulis yang tercinta, terkasih, tersayang yaitu Dwiki Oktavia Kartika, Dena Christy, Sefi Julieta, Daniel Unggun, Ade Reva Chintia Curniawati, Yohanes Rizky Valentino, Alva Noviantio, Efty Tri Nandari yang selalu mendukung satu dengan yang lain.
13. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan selama perkuliahan Melsiora Fernandes, Brilianti Clara, Zefanya, Avelina, Aimiya yang selalu membantu saling mendoakan dan memberi semangat.
14. Terimakasih untuk Jeysy Carmila yang sudah menjadi partner tiap malam untuk mengerjakan skripsi di luar dan selalu memberikan semangat.
15. Semua teman-teman seperjuangan Sistem Informasi 2017 dan teman – teman kepanitiaan selama di UKDW yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang saling memberikan semangat selama proses perkuliahan.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah mendoakan, memberi dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha dengan segala upaya yang telah dilakukan dalam penyelesaian tugas akhir ini. Namun, masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan tugas akhir ini, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan

saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Kiranya tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 5 Agustus 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end.

Nana Eka Wulandari

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Sistem.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Metode Waterfall	9
2.2.2 Prototype	11

2.2.3	Layanan Keanggotaan.....	11
2.2.4	Usability Testing.....	12
2.2.5	System Usability Scale (SUS).....	13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		14
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	14
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	14
3.2	Perancangan Sistem.....	14
3.2.1	Studi Pustaka.....	14
3.2.2	Analisis Fungsi Sistem.....	14
3.3	Perancangan Antarmuka Sistem.....	20
3.4	Perancangan Pengujian.....	30
BAB 4 PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM.....		31
4.1	Implementasi Hasil Rancangan	31
4.1.1	Tampilan Home	31
4.1.2	Tampilan History	34
4.1.3	Tampilan Lokasi Cafe.....	34
4.1.4	Tampilan Profil.....	35
4.2	Pengujian Sistem	36
4.2.1	Responden.....	36
4.2.2	Task Scenario.....	37
4.2.3	Time on Task	38
4.2.4	Task Success	39
4.2.5	Pengujian dengan System Usability Scale (SUS).....	41
4.2.6	Analisis Hasil Evaluasi	43
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		46

5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN A LISTING PROGRAM.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Proses Metode Waterfall	10
Gambar 3.1 Diagram Register.....	15
Gambar 3.2 Diagram Login	16
Gambar 3.3 Diagram Halaman Utama	17
Gambar 3.4 Diagram History	17
Gambar 3.5 Diagram Produk	18
Gambar 3.6 Diagram Reward	19
Gambar 3.7 Diagram Profil.....	20
Gambar 3.8 Desain Halaman Awal (Halaman Login).....	21
Gambar 3.9 Desain Halaman Registrasi	22
Gambar 3.10 Desain Halaman Home.....	23
Gambar 3.11 Desain Halaman Reward.....	24
Gambar 3.12 Desain Halaman Histori	25
Gambar 3.13 Desain Halaman Detail Histori	26
Gambar 3.14 Desain Halaman Store	27
Gambar 3.15 Desain Halaman Menu	28
Gambar 3.16 Desain Halaman Profil	29
Gambar 3.17 Gambar Alur Pengujian Usability	15
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Registrasi	32
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Home	32
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Reward.....	32
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Histori	33
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Detail Histori	33
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Lokasi Cafe.....	34
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Directions	34
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu	35
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil	36
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Ganti Password.....	36
Gambar 4.12 Grafik persentasi Task Success	40
Gambar 4.13 Skala SUS.....	41
Gambar 4.14 Pertanyaan SUS.....	42
Gambar 4.15 SUS Score	43

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Jenis Kelamin.....	37
Table 4.2 Pengunjung	37
Table 4.3 Task Scenario.....	37
Table 4.4 Tabel Max Time on Task.....	39
Table 4.5 Tabel Hasil Uji Time on Task.....	39
Table 4.6 Tabel Hasil Uji Task Success	40
Table 4.7 Tabel Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS).....	41

ABSTRAK

Kedai Kopi Melcosh belum memiliki layanan keanggotaan secara fisik maupun nonfisik dan juga dalam hal media promosi kedai tersebut belum dapat menarik pelanggan dengan menu serta layanan yang dimiliki. Maka dari itu, dapat menghasilkan solusi yang berguna adalah membuat Purwarupa Katalog Menu Elektronik Pada Perangkat Bergerak berguna untuk media promosi dan dapat menarik pelanggan lebih banyak lagi. Selain itu, aplikasi ini berguna sebagai iklan produk agar meningkatkan penjualan pada Kedai Kopi serta memberikan keuntungan berita promosi dan poin bagi para pelanggan.

Perangkat Bergerak ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan Framework Flutter dan database MySQL dengan metode Waterfall dan diuji menggunakan Usability Testing dan SUS.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu sistem yang dibuat dapat menjadi layanan promosi, melihat menu secara online dan poin keanggotaan. Dari hasil evaluasi dengan metode system usability scale mendapatkan hasil akhir 76 yang berarti masuk dalam kategori excellent dengan grade scale C. Berdasarkan data usability tersebut mendapatkan penilaian layak. Pengujian task success mendapatkan hasil rata-rata 100%.

Kata kunci : Purwarupa Katalog Menu Elektronik, Perangkat Bergerak, Usability Testing, SUS.

ABSTRACT

Melcosh Coffee Shop does not yet have physical or non-physical membership services and also in terms of promotional media the shop has not been able to attract customers with its menu and services. Therefore, it can come up with a useful solution is to create a Mobile Application for Membership Services. Useful for promotional media and can attract more customers. In addition, this application is useful as a product advertisement in order to increase sales at the Coffee Shop and provide promotional news benefits and points for customers.

This Mobile Application was built using PHP programming language with Flutter Framework and MySQL database with Waterfall method and tested using Usability Testing and SUS.

The conclusion of this study is that the system created can be a promotional service, view menus online, and membership points. From the results of the evaluation using the system usability scale method, the final result is 76, which means it is included in the excellent category with a grade C scale. Based on the usability data, it gets a decent rating. Testing task success gets an average result of 100%.

Keywords: Mobile Device Applications for Catalog Menu, Melcosh Coffee Shop, Usability Testing, SUS.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kedai kopi, melakukan segala perubahan konsep gerai dan penyajiannya, adalah salah satu bisnis tak lekang oleh zaman (Kumparan, 2018). Kedai Kopi adalah lokal coffee shop yang memberikan pengalaman berbeda dalam menikmati kopi lokal berkualitas tinggi dengan tempat yang unik dan sederhana serta suasana yang sangat sejuk dan tenang. Saat ini bisnis kedai kopi atau coffee shop menjadi salah satu bisnis yang sangat menjanjikan. Hal ini dikarenakan berkembangnya tren minum kopi di kedai kopi atau biasa disebut nongkrong. Kedai Kopi menjual berbagai macam makanan, minuman serta biji kopi. Pemilik usaha kedai kopi akan bersaing memperebutkan pelanggan dengan sajian minuman kopi berkualitas, harga, hingga konsep gerai. Hal ini yang menjadi daya tarik kedai kopi bagi konsumen. (okezone.com, 2021)

Saat ini bisnis kedai kopi atau coffee shop menjadi salah satu bisnis yang sangat menjanjikan. Hal ini dikarenakan berkembangnya tren minum kopi di kedai kopi atau biasa disebut nongkrong. Minum kopi kini tidak hanya identik dengan kegiatan yang dilakukan oleh kaum bapak saja, anak muda pun menjadikan kegiatan minum kopi sebagai sebuah *lifestyle* dan sebagai sarana menunjukkan eksistensi mereka (suara.com, 2019). Dalam peluang yang ada Kedai Kopi selalu berusaha untuk mengembangkan layanan dan menu yang dimiliki. Catatan transaksi pelanggan juga digunakan untuk mendapatkan informasi menu yang diminati dan kurang diminati berdasarkan transaksi. Kedai Kopi menggunakan media sosial untuk mempromosikan menu dan mendapatkan umpan balik dari pelanggan terhadap menu dan layanan. Jangkauan media sosial bergantung pada kesediaan pelanggan untuk mengikuti unggahan dari akun Kedai Kopi dengan demikian orang yang mengetahui informasi tentang kedai tersebut hanya terbatas dan banyak orang yang belum mengetahui informasi tentang Kedai Kopi yang berdampak pada pelanggan yang datang di kedai tersebut.

Kedai Kopi yang memiliki ulasan bagus di google menjadikan pelanggan ingin datang ke tempat tersebut. Tetapi dalam hal media promosi kedai tersebut belum dapat menarik pelanggan dengan menu serta layanan yang dimiliki. Akun media sosial digunakan untuk mendapatkan perhatian pelanggan dan melakukan interaksi dengan pengguna dengan menyediakan konten dan informasi yang menarik bagi pelanggan Kedai Kopi. Dalam permasalahan diatas dapat menghasilkan solusi yang berguna bagi Kedai Kopi adalah membuat Purwarupa Katalog Menu Elektronik Pada Perangkat Bergerak. Kegunaan bagi Kedai Kopi sebagai rasa terimakasih kepada customer setianya dan untuk menarik minat pelanggan terhadap layanan dan menu Kedai Kopi. Maka dari itu, Kedai Kopi membuat Purwarupa Katalog Menu Elektronik Pada Perangkat Bergerak guna untuk media promosi dan dapat menarik pelanggan lebih banyak lagi. Selain itu, aplikasi ini berguna sebagai iklan produk agar meningkatkan penjualan pada Kedai Kopi serta memberikan keuntungan berita promosi dan poin bagi para pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Informasi menu Kedai Kopi Melcosh yang tercetak membatasi pelanggan untuk mengakses ketika jumlah pelanggan kedai melebihi jumlah menu tercetak. Pencetakan ulang menu setiap kali ada penambahan menu baru merupakan pengeluaran tambahan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proposal ini adalah :

- a. Aplikasi ini dibangun menggunakan Visual Studio Code.
- b. Prototipe pada aplikasi ini dibuat hanya digunakan untuk pelanggan.
- c. Data yang terdapat di Aplikasi adalah data dummy atau buatan.

- d. Dapat digunakan untuk melihat produk tetapi tidak bisa melakukan transaksi penjualan melalui aplikasi

1.4 Spesifikasi Sistem

a. Spesifikasi software yang digunakan

- 1) Visual Studio Code
- 2) XAMPP
- 3) Drawio
- 4) PHP My Admin

b. Spesifikasi hardware yang digunakan

- 1) Prosesor : Intel Core i7-9750H
- 2) Memori Standar (RAM) : 16 GB DDR4.
- 3) Penyimpanan : 512 SSD

c. Spesifikasi aplikasi yang dibangun

- 1) Sistem memfasilitasi pelanggan untuk melakukan input data pelanggan dan update profil pelanggan.
- 2) Sistem dapat melakukan manajemen poin
- 3) Sistem dapat menampilkan histori transaksi pelanggan
- 4) Sistem menyediakan fitur yang memungkinkan pelanggan membaca informasi promo dan produk Kedai Kopi Melcosh
- 5) Sistem dapat menampilkan lokasi Kedai Kopi Melcosh terdekat dari posisi pelanggan
- 6) Sistem dapat menampilkan barcode member pelanggan

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam proposal ini adalah :

- a. Membangun aplikasi perangkat bergerak berbasis android yang dapat menggantikan kartu keanggotaan fisik menjadi online di dalam aplikasi.
- b. Dapat menjadi media promosi dan iklan produk Kedai Kopi Melcosh.
- c. Dapat menjadi media server sebagai penghubung antara Kedai Kopi Melcosh dengan keanggotaan pelanggan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall berikut adalah langkah-langkah prosesnya :

- a. Requirement Analisis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan wawancara untuk mendapatkan data tentang model yang dikehendaki, serta melakukan pemilihan solusi yang akan dilakukan dengan mendasarkan analisis pada kondisi dan keinginan. Dalam hal ini ditetapkan bahwa solusinya adalah melalui purwarupa katalog menu elektronik pada perangkat bergerak studi kasus : kedai kopi melcosh dengan kelengkapan menu yang dibutuhkan serta simple dan mudah dalam penggunaannya.

- b. System Design

Membuat aplikasi mengikuti analisis proses bisnis yang akan dibuat dan memerlukan sebuah rancangan. Rancangan yang dibuat di kegiatan desain adalah rancangan antarmuka sistem yang akan dibuat, agar memberikan gambaran aplikasi sistem yang akan dibuat dan memudahkan saat merealisasikannya.

- c. Implementasi

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding dengan komputer. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

d. Integration & Testing

Dalam tahap ini, sebuah program yang telah dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan aplikasi yang telah dibuat. Semua fungsi-fungsi software harus diuji cobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

e. Operation & Maintenance

Tahapan ini merupakan tahapan aplikasi yang sudah dapat digunakan dan pembetulan kesalahan saat dilakukannya testing sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

Pada Bab 1, terdapat gambaran umum tentang skripsi yang dibuat. Pendahuluan berisi latar belakang masalah yang akan diselesaikan, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Selanjutnya didalam Bab 2, penulis memaparkan landasan teori yang merupakan teori-teori pendukung dan teori yang akan dipakai untuk membuktikan penelitiannya. Lalu pada Bab 3 berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang dibuat oleh penulis.

Pada Bab 4 menjelaskan hasil implementasi penelitian dan pengujian aplikasi yang dibuat. Lalu dari pengujian tersebut mendapatkan hasil yang akan dituliskan.

Selanjutnya, di Bab 5 adalah penutup penulis akan memberikan kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang selama ini dilakukan.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Purwarupa katalog menu elektronik pada perangkat bergerak studi kasus : Kedai Kopi Melcosh membuat aplikasi yang menggantikan menu tercetak menjadi elektronik dan menjadikan pelanggan dapat mengetahui seluruh menu Kedai Kopi Melcosh melalui aplikasi menjadikan saat sebelum datang ke tempat sudah mengetahui informasi menu apa saja yang dimiliki dan sesuai cabang kedai yang dipilih.

Aplikasi yang dibuat menggunakan metode waterfall dan usability testing untuk menguji tingkat kebergunaan prototipe dengan task success dan time on task dan menggunakan kuesioner SUS untuk metode evaluasi. Evaluasi dengan metode system usability scale mendapatkan hasil akhir 76 yang berarti masuk dalam kategori excellent dengan grade scale C. Berdasarkan data usability tersebut mendapatkan penilaian layak. Pengujian task success mendapatkan hasil rata-rata 100% . .

5.2 Saran

Peneliti ingin memberikan saran beberapa hal yang dapat digunakan untuk perkembangan aplikasi ini selanjutnya, antara lain :

- a. User interface lebih menarik lagi.
- b. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk pengembangan aplikasi.
- c. Untuk responden testing aplikasi ditambah guna mendapatkan hasil lebih

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, A., & Honni, H. (2018). Prototipe Aplikasi Mobile Android YourDreamJS untuk Pelamar dan Pencari Kerja. *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 1(1), 19–29. <https://doi.org/10.30813/.v1i1.1141>
- Augistiansyah, I., Rahayuningsih, P. A., & Maulana, M. S. (2020). Prototipe Aplikasi Sewa Rumah (Serum) Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, VIII(1), 19–26.
- Kaunang, F. J., Karim, A., Simarmata, J., Iskandar, A., Ardiana, D. P. Y., Septarini, R. S., Negara, E. S., Hazriani, H., Widyastuti, R. D., & Watrianthos, R. (2021). *Konsep Teknologi Informasi* (R. Watrianthos (ed.)). Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=cIUeEAAAQBAJ>
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. P. (2016, April). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9.
- Kumar, V., & Reinartz, W. (2018). *Customer Relationship Management : concept, strategy, and tools*. Berlin, Germany: Spiner Berlin Heidelberg.
- Kumparan. (2018, Juni 23). Kedai Kopi Melintasi Masa. Kumparan. Retrieved from <https://kumparan.com/kumparanfood/kedai-kopi-melintasi-masa>
- Langgawan Putra, M. G., Natasia, S. R., Wiranti, Y. T., & Sadriansyah, H. O. (2020). *Media Pembelajaran Dengan Metode GAMIFICATION: UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PADA PERGURUAN TINGGI DI MASA COVID-19*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). <https://books.google.co.id/books?id=KH5JEAAAQBAJ>
- Novia, E. P., Muhamad, ST.,M.T., W., & Syahbani, ST, M. H. (2015, April). Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pemesanan Menu Pada Warung Kopi Cianjur. *I*, 328. Retrieved from <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id>
- okezone.com. (2021, Januari 29). Bisnis Kedai Kopi Tercekik Pandemi Covid-19. Retrieved from <https://economy.okezone.com/read/2021/01/29/455/2352949/bisnis-kedai-kopi-tercekik-pandemi-covid-19>
- Pertiwi Siregar, D. N., Cahyani, W., & Chaniago, A. U. (2020). Pengaruh Customer Relationship Management (Crm) Terhadap Loyalitas Pengguna Irian Card (I-Card) Pada Irian Dept Store & Supermarket Medan Marelan. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer)*, 19(1), 17. <https://doi.org/10.53513/jis.v19i1.221>
- Purnia, D. S., Rifai, A., & Rahmatullah, S. (2019). Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis

Android. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2019*, 1–7.

Puspa Wildyaksanjani, J., & Dadang Sugiana, dan. (2018). Strategi Customer Relationship Management (CRM) PT Angkasa Pura II (Persero). *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(1), 10–23.

Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). *Odol (one desa one product unggulan online) penerapan metode Naive Bayes pada pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan Codeigniter*. Kreatif. https://books.google.co.id/books?id=s4j%5C_DwAAQBAJ

Sidik S.Sn M.Ds, A. (2018). *Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile*. 9(2).

Solehatin, & Anam, S.Kom., M.M., C. (2020). *E-Deteksi Kematangan Buah Jeruk Banyuwangi Menggunakan Metode KNN Berbasis Android*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=yuYREAAAQBAJ>

suara.com. (2019, Oktober 25). Kedai Kopi, Bisnis Masa Kini, Menjanjikan di Masa Depan. Retrieved from <https://yoursay.suara.com/lifestyle/2019/10/25/065000/kedai-kopi-bisnis-masa-kini-menjanjikan-di-masa-depan?page=all>

Subakti, S.Pd., M.Pd, H., Kraugusteeliana, Purabaya, S.E., MMSI, R. H., Muslih, M.Kom, M., Sasongko, S.Kom., M.Eng, D., Yahya, Syamsiyah, N., Herianto, Krisnanik, E., Zikra Syah, A., & Syofian, M.Kom, S. (2022). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=JwdIEAAAQBAJ>

Supriyatna, A. (2018). PENERAPAN USABILITY TESTING UNTUK PENGUKURAN. *Jurnal Ilmiah Teknologi - Informasi dan Sains (TeknoIS)*, 8, 1–16.