

**DESAIN USER INTERFACE SISTEM POINT OF SALE UNTUK
LAYANAN COFFEE STATION DENGAN PENDEKATAN DESIGN
THINKING**

SKRIPSI

Oleh:

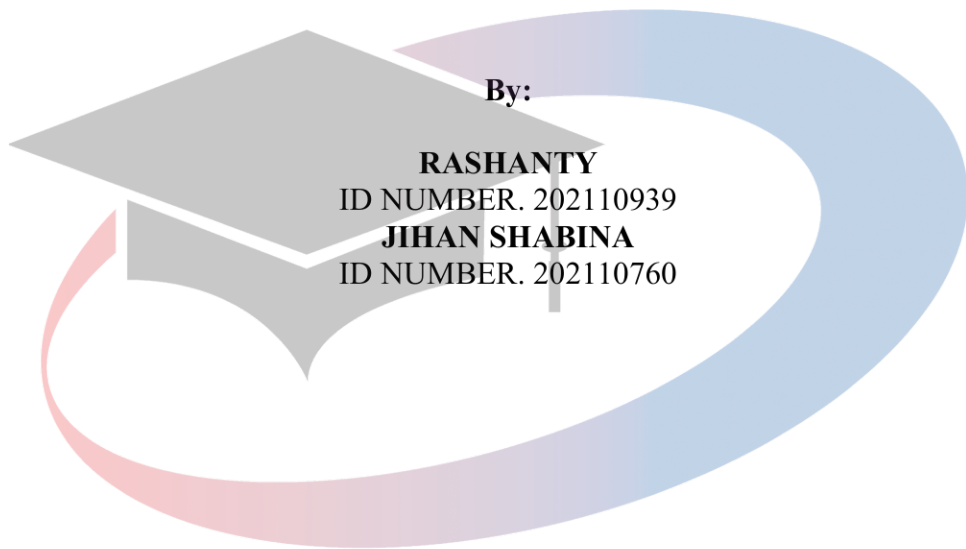
**RASHANTY
NIM. 202110939
JIHAN SHABINA
NIM. 202110760**



**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

**USER INTERFACE DESIGN FOR POINT OF SALE SYSTEM IN
COFFEE STATION SERVICES USING DESIGN THINKING
APPROACH**

FINAL RESEARCH



By:

RASHANTY
ID NUMBER. 202110939
JIHAN SHABINA
ID NUMBER. 202110760



**MAJOR OF S-1 INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

LEMBARAN PENGESAHAN

**DESAIN USER INTERFACE SISTEM POINT OF SALE UNTUK
LAYANAN COFFEE STATION DENGAN PENDEKATAN DESIGN
THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

RASHANTY
NIM. 202110939
JIHAN SHABINA
NIM. 202110760

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,



Roni Yunis, S.Kom., M.T.

Medan, 23 Juli 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,



Yuni Marlina Saranggih, S.Kom., M.Kom

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Fihun Shabina
NIM : 202110760

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Desain *User Interface* Sistem *Point of Sale* untuk layanan Coffee Station dengan Pendekatan *Design Thinking*
Tempat Penelitian : Cafe Coffee Station
Alamat Tempat Penelitian : Jl. Tembakau Deli No. 10, Dusun X Kec. Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Kota Medan Sumatera Utara 20372
No. Telp. Tempat Penelitian : 0822-7861-3912

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 10 Juli 2024

Saya yang membuat pernyataan,



Fihun Shabina

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Rashanty
NIM : 202110939

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : *Desain User Interface Sistem Point of Sale* untuk layanan Coffee Station dengan Pendekatan *Design Thinking*
Tempat Penelitian : Cafe Coffee Station
Alamat Tempat Penelitian : Jl. Tembakan Deli No. 10, Dusun X Kec. Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Kota Medan Sumatera Utara 20372
No. Telp. Tempat Penelitian : 0822-7861-3912

Selubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 10 Juli 2024

Saya yang membuat pernyataan,

Rashanty

DESAIN USER INTERFACE SISTEM POINT OF SALE UNTUK LAYANAN COFFEE STATION DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang sistem point of sale (POS) berbasis aplikasi seluler untuk layanan Coffee Station dengan pendekatan Design Thinking, guna mengatasi masalah manajemen pesanan, manajemen menu, dan pencatatan pendapatan. Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, penelitian berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna, menghasilkan desain antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, serta memastikan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi staf Coffee Station. Hasil pengujian menggunakan Maze Design menunjukkan peningkatan efisiensi dan kemudahan penggunaan dengan persentase missclick evaluasi kedua sebesar 0%. Kesimpulannya, pendekatan Design Thinking efektif dalam merancang sistem POS yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, meningkatkan efisiensi operasional, dan kualitas layanan di Coffee Station.

Kata Kunci: *Design Thinking, Antarmuka Pengguna, Point of Sale, Aplikasi seluler, Usability*

Abstract

This research aims to design a mobile application-based point of sale (POS) system for Coffee Station services using the Design Thinking approach, addressing issues related to order management, menu management, and revenue recording. Through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, the research successfully identified user needs and preferences, resulting in an intuitive and user-friendly interface design, and ensured easy access and flexibility for Coffee Station staff. Testing results using Maze Design showed increased efficiency and ease of use, with a missclick rate of 0% in the second evaluation. In conclusion, the Design Thinking approach is effective in designing a POS system that is responsive to user needs, enhancing operational efficiency, and improving service quality at Coffee Station.

Keyword: *21`*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang dilakukan dengan judul “*Desain User Interface Sistem Point of Sale* untuk Layanan Coffee Station dengan Pendekatan *Design Thinking*”. Tugas akhir ini disusun dan dilakukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan pada Program Studi S-1 Sistem Informasi di Universitas Mikroskil Medan.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, doa, bimbingan, dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Roni Yunis, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 yang sudah memberikan banyak waktu, masukan, dukungan, dan bimbingan selama proses menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir.
2. Ibu Agustina Desi Ratnasari, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pendamping yang sudah memberikan banyak waktu, masukan, dukungan, dan bimbingan selama proses menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Ng Poi Wong, S.Kom., M.T.I., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Bapak Agung Prasetya selaku pemilik cafe Coffee Station yang sudah memberikan banyak waktu serta izin dalam melakukan kunjungan observasi maupun wawancara ke cafe kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan. Terutama kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan, mengalirkan semangat, dukungan, dan perhatiannya selama penulis menempuh Pendidikan di Univeritas Mikroskil hingga selesai nya Tugas Akhir ini.
8. Sahabat dan teman-teman yang kami banggakan tidak lupa juga selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Kepada grup “Prik” yaitu Putri Monica, Aprila Wiranda Putri, dan Syasya Thahira Tusuzza yang selama

proses pengerjaan Tugas Akhir tidak henti-hentinya saling menyemangati serta selalu menjadi sandaran saat diri merasa lelah.

9. Kepada Nurul Fadhilah dan Farida Nafisa Siagian yang selalu menemani dan memberikan dukungan moral, bantuan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Kehadiran dan kebersamaan kalian sangat berarti bagi penulis.
10. Kepada Quora, X, Mobile legend, Netflix dan Webtoon yang selalu menemani dikala penulis sedang *brain freeze*.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini mungkin masih terdapat beberapa kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang dapat membangun dari semua pihak yang membaca untuk memperbaiki tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat untuk pembaca, terutama kepada cafe Coffee Station serta semua pihak yang akan membutuhkannya dikemudian hari.

Medan, 10 Juli 2024

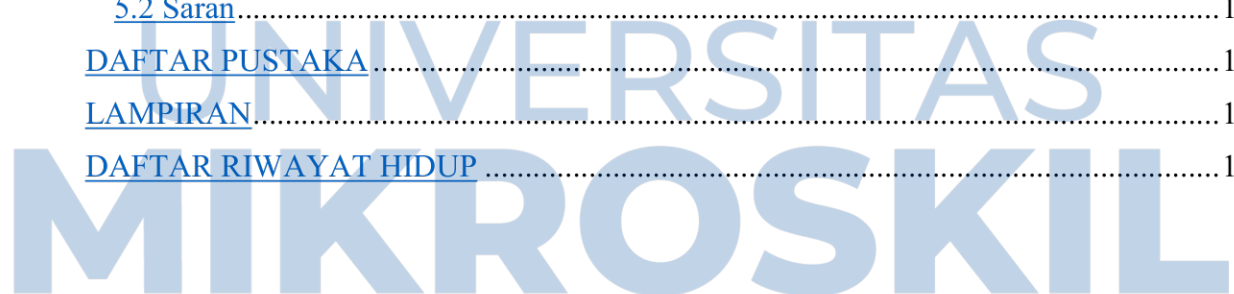
Penulis

UNIVERSITAS
Rashanty
Jihan Shabina
MIKROSKIL

DAFTAR ISI

<u>LEMBARAN PENGESAHAN</u>	i
<u>Abstrak</u>	iv
<u>KATA PENGANTAR</u>	v
<u>DAFTAR ISI</u>	vii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	ix
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiv
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xv
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>1.1 Latar Belakang</u>	1
<u>1.2 Rumusan Masalah</u>	3
<u>1.3 Tujuan</u>	3
<u>1.4 Manfaat</u>	4
<u>1.5 Ruang Lingkup</u>	4
<u>BAB II KAJIAN LITERATUR</u>	6
<u>2.1 User Interface (UI)</u>	6
<u>2.2 Sistem Point of Sale (POS)</u>	7
<u>2.2.1 Manfaat Sistem Point of Sale (POS)</u>	8
<u>2.2.2 Fitur-Fitur Inti pada Sistem Point of Sale (POS)</u>	9
<u>2.3 Sistem Layanan Point of Sale (POS)</u>	9
<u>2.4 Design Thinking</u>	10
<u>2.4.1 Pengertian Design Thinking</u>	11
<u>2.4.2 Prinsip Design Thinking</u>	11
<u>2.4.3 Langkah-Langkah Design Thinking</u>	12
<u>2.5 Manfaat Design Thinking</u>	17
<u>2.6 Mobile Application</u>	17
<u>BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN</u>	18
<u>3.1 Emphatize</u>	18
<u>3.1.1 Wawancara dan Observasi</u>	18
<u>3.1.2 Empathy Map</u>	22
<u>3.1.3 Persona</u>	33
<u>3.2 Define</u>	37

<u>3.2.1 User Journey Map</u>	37
<u>3.3 Ideate</u>	39
<u>3.3.1 Information Architecture</u>	40
<u>3.3.2 User flow</u>	40
<u>3.3.3 Wireframe (Low- Fidelity)</u>	44
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	61
<u>4.1 Prototype</u>	61
<u>4.1.1 Wireframe high-fidelity (Mockup)</u>	61
<u>4.1.2 Wireframe Flow (Wireflow)</u>	77
<u>4.2 Usability Testing</u>	102
<u>4.2.1 Owner</u>	102
<u>4.2.2 Waitress</u>	115
<u>4.2.3 Barista</u>	123
<u>4.2.4 Chef</u>	131
<u>4.2.5 Cashier</u>	139
<u>4.3 Evaluasi</u>	147
<u>4.3.1 Evaluasi Pertama</u>	147
<u>4.3.2 Evaluasi Kedua</u>	160
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>	167
<u>5.1 Kesimpulan</u>	167
<u>5.2 Saran</u>	168
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	169
<u>LAMPIRAN</u>	173
<u>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</u>	184



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Pendapatan Coffee Station	2
Gambar 2. 1 Design Thinking Process	12
Gambar 2. 2 Corong Inovasi	16
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi pada Coffee Station	19
Gambar 3. 2 Empathy Map Agung Prasetya	22
Gambar 3. 3 Empathy Map Agus Irawan	24
Gambar 3. 4 Empathy Map Muhammad Ikram Iskandar	27
Gambar 3. 5 Empathy Map Satria Dermawan	29
Gambar 3. 6 Empathy Map Mila Anggraini	31
Gambar 3. 7 Persona Agung Prasetya	33
Gambar 3. 8 Persona Agus Irawan	34
Gambar 3. 9 Persona Muhammad Ikram Iskandar	35
Gambar 3. 10 Persona Satria Dermawan	36
Gambar 3. 11 Persona Mila Anggraini	37
Gambar 3. 12 User Journey Map Menu Managment	38
Gambar 3. 13 User Journey map Income report	39
Gambar 3. 14 User journey map Order Managment	39
Gambar 3. 15 Information Architecture	40
Gambar 3. 16 User Flow Login	40
Gambar 3. 17 User Flow Menambahkan, me-reset, dan menghapus akun pegawai	41
Gambar 3. 18 User Flow Take Order – Waitress	42
Gambar 3. 19 User Flow Waitress – Kelola Pesanan	43
Gambar 3. 20 User Flow Barista & Chef – Kelola Pesanan	43
Gambar 3. 21 User flow Kasir – Kelola Pengeluaran	44
Gambar 4. 1 Wireflow Login Pemilik	78
Gambar 4. 2 Wireflow Login Waitress	79
Gambar 4. 3 Wireflow Login Barista	80
Gambar 4. 4 Wireflow Login Chef	81
Gambar 4. 5 Wireflow Login Cashier	82
Gambar 4. 6 Wireflow Laporan Pendapatan (Owner)	83
Gambar 4. 7 Wireflow Laporan Pengeluaran (Owner)	84
Gambar 4. 8 Wireflow Hapus Akun Pegawai (Owner)	85
Gambar 4. 9 Wireflow Reset Password Akun Pegawai (Owner)	86
Gambar 4. 10 Wireflow Tambah Akun Pegawai (Owner)	87
Gambar 4. 11 Wireflow Take Order Dine in (Waitress)	88
Gambar 4. 12 Wireflow Take Order Take away (Waitress)	88
Gambar 4. 13 Wireflow Batalkan Pesanan (Waitress)	89
Gambar 4. 14 Wireflow Ganti Pesanan (Waitress)	90

Gambar 4. 15 Wireflow Perlu Diantar (Waitress)	91
Gambar 4. 16 Wireflow Perlu Diantar (Waitress)	92
Gambar 4. 17 Wireflow Kelola Pesanan (Barista)	92
Gambar 4. 18 Wireflow Menandai Menu Habis “Kelola Menu” (Barista)	93
Gambar 4. 19 Wireflow Hapus Menu “Kelola Menu” (Barista)	94
Gambar 4. 20 Wireflow Tambah Menu “Kelola Menu” (Barista)	95
Gambar 4. 21 Wireflow Kelola Pesanan (Chef)	96
Gambar 4. 22 Wireflow Menandai Menu Habis “Kelola Menu” (Chef)	97
Gambar 4. 23 Wireflow Hapus Menu “Kelola Menu” (Chef)	98
Gambar 4. 24 Wireflow Tambah Menu “Kelola Menu” (Chef)	99
Gambar 4. 25 Wireflow Pembayaran “Tandai Lunas” (Cashier)	100
Gambar 4. 26 Wireflow Pembayaran “Cetak Struk” (Cashier)	100
Gambar 4. 27 Wireflow Kelola Pengeluaran “Edit Pengeluaran” (Cashier)	101
Gambar 4. 28 Wireflow Kelola Pengeluaran “Tambah Pengeluaran” (Cashier)	102
Gambar 4. 29 Prototype test login owner	102
Gambar 4. 30 Mission paths login owner	103
Gambar 4. 31 Success metrics login owner	103
Gambar 4. 32 Usability breakdown login owner	104
Gambar 4. 33 Optimal path analysis login owner	104
Gambar 4. 34 Prototype test fitur umum owner	105
Gambar 4. 35 Mission paths fitur umum owner	105
Gambar 4. 36 Success metrics fitur umum owner	106
Gambar 4. 37 Usability Breakdown fitur umum owner	106
Gambar 4. 38 Optimal path analysis fitur umum owner	107
Gambar 4. 39 Prototype test fitur laporan keuangan owner	107
Gambar 4. 40 Mission paths fitur laporan keuangan owner	108
Gambar 4. 41 Success metrics fitur laporan keuangan owner	108
Gambar 4. 42 Usability breakdown fitur laporan keuangan owner	109
Gambar 4. 43 Usability breakdown fitur laporan keuangan owner	109
Gambar 4. 44 Path analysis fitur laporan keuangan owner	110
Gambar 4. 45 Prototype test kelola akun pegawai owner	110
Gambar 4. 46 Mission path kelola akun pegawai owner (1)	111
Gambar 4. 47 Mission path kelola akun pegawai owner (2)	111
Gambar 4. 48 Success Metrics kelola akun pegawai owner	111
Gambar 4. 49 Usability breakdown kelola akun pegawai owner	112
Gambar 4. 50 Optimal path analysis kelola akun pegawai owner	112
Gambar 4. 51 Screen to rework kelola akun pegawai owner	113
Gambar 4. 52 Screen to recheck kelola akun pegawai owner (1)	113
Gambar 4. 53 Screen to recheck kelola akun pegawai owner (2)	113
Gambar 4. 54 Screen to recheck kelola akun pegawai owner (3)	114
Gambar 4. 55 Opinion Scale owner (1)	114
Gambar 4. 56 Opinion Scale owner (2)	114
Gambar 4. 57 Opinion Scale owner (3)	114

Gambar 4. 58 Prototype test login waitress	115
Gambar 4. 59 Mission path login waitress	115
Gambar 4. 60 Success Metrics login waitress	116
Gambar 4. 61 Usability breakdown login waitress	116
Gambar 4. 62 Optimal path analysis login waitress	117
Gambar 4. 63 Optimal path analysis login waitress	117
Gambar 4. 64 Mission path take order waitress	118
Gambar 4. 65 Success metrics take order waitress	118
Gambar 4. 66 Usability breakdown take order waitress	118
Gambar 4. 67 Optimal path analysis take order waitress	119
Gambar 4. 68 Screen recheck take order waitress	119
Gambar 4. 69 Prototype test kelola pesanan waitress	119
Gambar 4. 70 Mission path kelola pesanan waitress	120
Gambar 4. 71 Success metrics kelola pesanan waitress	120
Gambar 4. 72 Usability breakdown kelola pesanan waitress	121
Gambar 4. 73 Optimal path analysis kelola pesanan owner	121
Gambar 4. 74 Rework screen kelola pesanan waitress	122
Gambar 4. 75 Opinion scale waitress (1)	122
Gambar 4. 76 Opinion scale waitress (2)	122
Gambar 4. 77 Opinion scale waitress (3)	123
Gambar 4. 78 Prototype test login barista	123
Gambar 4. 79 Mission path login barista	124
Gambar 4. 80 Success metrics login barista	124
Gambar 4. 81 Usability breakdown login barista	125
Gambar 4. 82 Optimal path analysis login barista	125
Gambar 4. 83 Prototype test kelola pesanan barista	126
Gambar 4. 84 Mission paths kelola pesanan barista	126
Gambar 4. 85 Success metrics kelola pesanan barista	126
Gambar 4. 86 Usability breakdown kelola pesanan barista	127
Gambar 4. 87 Optimal path Analysis kelola pesanan barista	127
Gambar 4. 88 Screen to recheck kelola pesanan barista	128
Gambar 4. 89 Prototype test kelola menu barista	128
Gambar 4. 90 Mission paths kelola menu barista	128
Gambar 4. 91 Success matrices kelola menu barista	129
Gambar 4. 92 Usability breakdown kelola menu barista	129
Gambar 4. 93 Optimal path analysis kelola menu barista	130
Gambar 4. 94 Screen recheck kelola menu barista (1)	130
Gambar 4. 95 Screen recheck kelola menu barista (2)	130
Gambar 4. 96 Opinion Scale barista (1)	131
Gambar 4. 97 Opinion scale barista (2)	131
Gambar 4. 98 Opinion scale barista (3)	131
Gambar 4. 99 prototype test login chef	132
Gambar 4. 100 Mission path login chef	132

Gambar 4. 101 Success metrics login chef	132
Gambar 4. 102 Usability breakdown login chef	133
Gambar 4. 103 Optimal path analysis login chef	133
Gambar 4. 104 Prototype test kelola pesanan chef	134
Gambar 4. 105 Mission path kelola pesanan chef	134
Gambar 4. 106 Success metrics kelola pesanan chef	134
Gambar 4. 107 Usability breakdown kelola pesanan chef	135
Gambar 4. 108 Optimal path analysis kelola pesanan chef	135
Gambar 4. 109 Recheck screen kelola pesanan chef	135
Gambar 4. 110 Prototype test kelola menu chef	136
Gambar 4. 111 Mission paths kelola menu chef	136
Gambar 4. 112 Success metrics kelola menu chef	136
Gambar 4. 113 Usability breakdown kelola menu chef	137
Gambar 4. 114 Optimal path analysis kelola menu chef	137
Gambar 4. 115 Rework Screen kelola menu chef	137
Gambar 4. 116 Recheck screen kelola menu chef	138
Gambar 4. 117 Opinion scale chef (1)	138
Gambar 4. 118 Opinion scale chef (2)	138
Gambar 4. 119 Opinion scale chef (3)	139
Gambar 4. 120 Prototype test Login cashier	139
Gambar 4. 121 Mission path login cashier	139
Gambar 4. 122 Success metrics login cashier	140
Gambar 4. 123 Usability breakdown login cashier	140
Gambar 4. 124 Optimal path analysis login cashier	140
Gambar 4. 125 Prototype test fitur pembayaran cashier	141
Gambar 4. 126 Mission path fitur pembayaran cashier	141
Gambar 4. 127 Success metrics fitur pembayaran cashier	141
Gambar 4. 128 Usability breakdown fitur pembayaran cashier	142
Gambar 4. 129 Optimal path analysis fitur pembayaran cashier	142
Gambar 4. 130 Prototype test kelola pengeluaran cashier	143
Gambar 4. 131 Mission paths kelola pengeluaran cashier	143
Gambar 4. 132 Success metrics kelola pengeluaran cashier	143
Gambar 4. 133 Usability breakdown kelola pengeluaran cashier	144
Gambar 4. 134 Optimal path analysis kelola pengeluaran cashier	144
Gambar 4. 135 Prototype test edit pengeluaran cashier	144
Gambar 4. 136 Mission paths edit pengeluaran cashier	145
Gambar 4. 137 Success metrics edit pengeluaran cashier	145
Gambar 4. 138 Usability breakdown edit pengeluaran cashier	145
Gambar 4. 139 Optimal path analysis edit pengeluaran cashier	146
Gambar 4. 140 Rework screen edit pengeluaran cashier	146
Gambar 4. 141 Opinion Scale cashier (1)	147
Gambar 4. 142 Opinion Scale cashier (2)	147
Gambar 4. 143 Opinion Scale cashier (3)	147

Gambar 4. 144 Rework Laporan pengeluaran (Owner)	148
Gambar 4. 145 Prototype test Laporan Keuangan setelah evaluasi	148
Gambar 4. 146 Usability breakdown Laporan keuangan setelah evaluasi	149
Gambar 4. 147 Rework Tambah akun (Owner)	149
Gambar 4. 148 Prototype test Kelola akun pegawai setelah evaluasi	150
Gambar 4. 149 Usability breakdown Kelola akun pegawai setelah evaluasi	150
Gambar 4. 150 Rework Kelola Pesanan (Waitress)	151
Gambar 4. 151 Prototype test Kelola pesanan setelah evaluasi	151
Gambar 4. 152 Usability breakdown kelola pesanan setelah evaluasi	152
Gambar 4. 153 Rework Kelola Menu (Chef dan Barista)	153
Gambar 4. 154 Prototype test kelola menu barista setelah evaluasi	153
Gambar 4. 155 Usability breakdown kelola Menu barista setelah evaluasi	153
Gambar 4. 156 Prototype test kelola menu chef setelah evaluasi	154
Gambar 4. 157 Usability breakdown kelola Menu chef setelah evaluasi (1)	154
Gambar 4. 158 Usability breakdown kelola Menu chef setelah evaluasi (2)	155
Gambar 4. 159 Rework Kelola Pengeluaran (Cashier)	156
Gambar 4. 160 Prototype test kelola pengeluaran cashier setelah evaluasi	156
Gambar 4. 161 Usability breakdown kelola pengeluaran cashier setelah evaluasi	157
Gambar 4. 162 Rework Pembayaran (Cashier)	158
Gambar 4. 163 Prototype test pembayaran cashier setelah evaluasi	158
Gambar 4. 164 Usability breakdown pembayaran cashier setelah evaluasi	159
Gambar 4. 165 Rework kedua (Owner)	160
Gambar 4. 166 Prototype test login owner setelah evaluasi 2	160
Gambar 4. 167 Prototype test Fitur umum owner setelah evaluasi 2	161
Gambar 4. 168 Prototype test laporan keuangan owner setelah evaluasi 2	161
Gambar 4. 169 Prototype test kelola akun pegawai owner setelah evaluasi 2	161
Gambar 4. 170 Tanggapan owner setelah testing	161
Gambar 4. 171 Rework kedua (Chef)	162
Gambar 4. 172 Prototype test login chef setelah evaluasi 2	163
Gambar 4. 173 Prototype test kelola pesanan chef setelah evaluasi 2	163
Gambar 4. 174 Prototype test kelola menu chef setelah evaluasi 2	163
Gambar 4. 175 Tanggapan chef setelah testing	163
Gambar 4. 176 Rework kedua (Barista)	164
Gambar 4. 177 Prototype test login barista setelah evaluasi 2	165
Gambar 4. 178 Prototype test kelola menu barista setelah evaluasi 2	165
Gambar 4. 179 Prototype test kelola menu barista setelah evaluasi 2	165
Gambar 4. 180 Tanggapan barista setelah testing	165



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Wireframe Tampilan Login	45
Tabel 3. 2 Wireframe icon Profile dan riwayat pesanan	46
Tabel 3. 3 Wireframe Tampilan Halaman Pemilik	47
Tabel 3. 4 Wireframe Tampilan Halaman Waitress	51
Tabel 3. 5 Wireframe Tampilan Barista dan Chef	55
Tabel 3. 6 Wireframe Tampilan Kasir	59
Tabel 4. 1 Mockup tampilan Login	62
Tabel 4. 2 Mockup icon Profil dan Riwayat Pesanan	64
Tabel 4. 3 Mockup tampilan Halaman Pemilik	65
Tabel 4. 4 Mockup tampilan Halaman Waitress	69
Tabel 4. 5 Mockup tampilan Barista dan Chef	72
Tabel 4. 6 Mockup tampilan Kasir	75
Tabel 4. 7 Rangkuman Evaluasi Pertama	160
Tabel 4. 8 Rangkuman Evaluasi Kedua	167



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara dan Observasi	174
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara dan Observasi	174
Lampiran 3 Dokumentasi Observasi Coffee Station	177
Lampiran 4 Hasil Prototype Coffee Station	178
Lampiran 5 Dokumentasi Testing Stakeholder	179
Lampiran 6 Surat Keterangan Bersedia Menjadi Mitra	181
Lampiran 7 Surat Keterangan Selesai Riset	183

