

**PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI JENDELA
KOPI BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

PROPOSAL SKRIPSI



Oleh:

NIM	: 42030049
NAMA	: RAYHAN MAHAPUTRA HARTONO
JENJANG STUDI	: STRATA SATU (S1)
PROGRAM STUDI	: TEKNOLOGI INFORMASI

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN NASIONAL
2023**

**PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI JENDELA
KOPI BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

PROPOSAL SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**



Oleh:

Nim : 42030049
Nama : Rayhan Mahaputra Hartono
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Teknologi Informasi

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN NASIONAL
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

NIM : 42030049
Nama : Rayhan Mahaputra Hartono
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul Proposal Skripsi : Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Jendela Kopi
Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode User
Centered Design

Proposal ini telah ditinjau, diuji dan disetujui pada tanggal/...../..... untuk
masuk ke jenjang pengerjaan skripsi melalui ujian proposal skripsi oleh:

Pembimbing,

(_____)
NPP.

Penguji I,

Penguji II,

(_____)
NPP.

(_____)
NPP.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Cara Menyusun Tinjauan Pustaka yang Benar.....	5
2.2 Contoh Tinjauan Pustaka yang Ditulis oleh Orang Malas.....	6
BAB 3 METODE PENELITIAN	8
3.1 Alur, Waktu, dan Lokasi Penelitian	8
3.2 Gambaran Besar Sistem.....	9
3.3 Desain Perangkat Keras	10
3.4 Desain Perangkat Lunak.....	10
3.5 Metode Akuisisi data	10
3.6 Metode Analisis Data	10
DAFTAR PUSTAKA	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Gambar dengan Style Caption **.Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	8
--	---

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis atau Usaha yang mengelola bahan-bahan pangan seperti Café & Resto serta Rumah makan ialah bisnis yang paling banyak dapat ditemui sekitar kita dan juga bisnis ini bisa dibilang sangat efektif dimanapun berada dikarenakan bisnis ini mampi memenuhi kebutuhan dari masyarakat dari menjalankan aktivitas apapun [1] . Pada era Globalisasi teknologi berkembang sangat pesat dengan berjalanya waktu teknologi berkembang pada semua kalangan teknologi juga dapat membantu suatu perusahaan dalam mencapai tujuannya serta teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan aktivitas perusahaan [2]. Pembelian melalui platform pesan-antar makanan adalah salah satu cara yang cukup sering dilakukan masyarakat Indonesia untuk membeli makanan dan minuman [3].

Permasalahan yang sering terjadi pada usaha Food and Beverage ialah lamanya antrian dalam memesan suatu makanan ataupun minuman di beberapa tempat yang sering ramai dengan menggunakan metode pemesanan secara manual. Maka dari itu untuk meminimalisir permasalahan ini perlunya perusahaan Food and Beverage berinovasi menggunakan cara baru dan kekinian, Banyaknya Bermunculan restoran dengan konsep baru sebagai akibat dari tren makanan dan minuman yang terus berkembang seperti sharing economy yang memaksimalkan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dalam bentuk aplikasi turut membentuk peningkatan bisnis makanan di Indonesia[4]. Antri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan di tempat-tempat tertentu dimana sekumpulan orang harus mematuhi urutan mendapat giliran memperoleh kesempatan atau barang tertentu. Dimana kegiatan ini kerap kali tidak disenangi dan dapat menghabiskan banyak waktu bagi Sebagian orang [5] . Akibat dari antrian yang panjang, maka pelanggan ada yang memutuskan untuk tidak jadi membeli dan beralih ke restoran dengan pelayanannya lebih cepat walaupun harga makanan yang ditawarkan relatif tinggi [6] . Dengan mengganti sistem pemesanan yang lama dimana pembeli masih mengantri hanya untuk memesan menu dan ini cukup menghabiskan banyak waktu karena disaat giliran pembeli berada dipaling depan ada beberapa pembeli yang masih bingung dalam memilih menu apa yang akan dipesan, apabila sistem pelayanan yang digunakan oleh restoran tersebut menggunakan teknologi

website ini, akan sangat membantu bagi pemilik usaha juga pelayan yang bekerja disitu, dan pelanggan pun tidak perlu mengantri lama-lama lagi [7]. Dengan mengganti sistem pemesanan yang lama dimana pembeli masih mengantri hanya untuk memesan menu dan ini cukup menghabiskan banyak waktu karena disaat giliran pembeli berada dipaling depan ada beberapa pembeli yang masih bingung dalam memilih menu apa yang akan dipesan, apabila sistem pelayanan yang digunakan oleh restoran tersebut menggunakan teknologi website ini, akan sangat membantu bagi pemilik usaha juga pelayan yang bekerja disitu, dan pelanggan pun tidak perlu mengantri lama-lama lagi [8].

Dari banyaknya permasalahan yang dialami masyarakat dalam memesan makanan atau minuman pada suatu tempat yaitu permasalahan terhadap antrian yang menumpuk entah kekurangan fasilitas dari Café ataupun Restoran atau beberapa factor lain dengan ini adanya solusi dalam mengatasi dan meminimalisir permasalahan yang terjadi. Solusi dari permasalahan ini ialah berinovasi dengan Teknologi Informasi yang dimana menggunakan suatu system aplikasi yang dapat mempermudah customer dalam memesan dan juga mempermudah pekerjaan karyawan dalam melayani dan memproses pembuatan pemesanan tersebut melalui aplikasi yang digunakan. Teknologi yang semakin berkembang pesat sangat berdampak dalam menunjang kegiatan penggunaannya dan menyelesaikan aktivitas yang dilakukan. Internet merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi. Internet juga semakin dekat dengan kehidupan bahkan kebanyakan orang sangat bergantung pada internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari seperti menyelesaikan tugas kantor atau kuliah, berbelanja online, dan jejaring sosial. Internet dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan handphone atau mobile phone. Perkembangan aplikasi mobile juga sangat pesat [9]. Untuk itu dibutuhkan sebuah sistem yang mampu memfasilitasi proses pemesanan melalui online serta mampu membantu pemilik bisnis dalam melakukan promosi dan penawaran, terlebih kepada pelanggan yang daya belinya tinggi [10]. Tujuan dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini adalah dapat mempermudah pekerjaan dalam pencatatan dan pemesanan data ketersediaan menu data makanan dan minuman dan data penjualan agar pemesanan lebih mudah [11]. Dengan menggunakan aplikasi para pekerja Café dan juga Restoran juga dapat lebih mudah serta dalam menggunakan aplikasi ini akan membantu dalam menghitung berapa pesanan yang sudah terjual ke customer. Penggunaan Platform android

untuk pengembangan software/aplikasi selain lebih mudah dalam penggunaannya, dikarenakan android yang memiliki fleksibilitas menjadi suatu alasannya [12] . Pengguna dapat terlibat secara langsung dalam pembuatan desain web maka metode User Centered Design (UCD) yang dapat dipakai proses dalam membuat desainya berfokus pada 2 keinginan pengguna dan menciptakan tampilan web yang selaras dengan keinginan pengguna [13] . Belum banyak dijumpai restoran atau cafe yang menggunakan sistem seperti self service, untuk menarik minat pengguna agar nyaman menggunakan sistem seperti self servicediperlukan user interfacedan user experiencesesuai keinginan dari pengguna tersebut. Oleh karena itu, untuk membangun user interface dan user experienceyang baik digunakan user centered designsebagai metode agar sesuai dengan keinginan dari pengguna [14] . dengan menggunakan aplikasi nantinya Café atau Restoran juga bisa menggunakan strategi *Customer Relationship Management* yang dimana dapat menarik perhatian customer agar lebih sering berkunjung ke Café dan Restoran yang menggunakan strategi CRM ini. Hasil dari penelitian ini dengan adanya strategi bisnis Customer Relationship Management (CRM) yang di terapkan mempermudah customer dalam mendapatkan informasi tentang ketersediaan makanan, melakukan proses pemesanan, mendapatkan informasi total pembayaran serta menjadi media komunikasi antar pelanggan dan perusahaan [15] . Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu dengan mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan cafe yang ingin memesan dan memilih menu makanan ataupun minuman dengan mudah tanpa perlu antri terlebih dahulu yang mana dapat memakan waktu dan mengurangi resiko saat kesalahan dalam memilih pesanan makanan dan minuman [16] . Untuk itu perlu adanya pengembangan sistem yang membantu dalam pemesanan menu, agar lebih efektif dan konsumen dapat melihat gambar menu sebagai ilustrasi dari menu pesanannya [17]. Dan yang penting dan di perhatikan ialah Dalam perancangan penting untuk mempertimbangkan UI/UX yang dapat mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Perancangan UI/UX dalam proses pengembangan dapat memberikan kesan awal bagi calon pengguna [18].

Dengan adanya aplikasi dalam pemesanan ini khususnya digunakan pada Café dan Restoran yang sering mengalami permasalahan dalam antrian serta sering mendapatkan complain terkait dengan pemesanan yang lama di

akibatkan kurangnya efektifitas dan efisiensi dalam melayani maka dari itu aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Metode UCD dan juga dengan menggunakan aplikasi ini mampu menjadikan Restoran memiliki daya Tarik sendiri dengan kemajuan teknologi dan kekinian melalui pemesanan lewat aplikasi yang dikeluarkan oleh Café itu sendiri contohnya yaitu (Jendela Kopi) yang dapat mempermudah Customer dan juga Karyawan dalam melakukan aktivitasnya melayani Customer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah yang ada diatas, Maka dapat disusun batasan masalah dalam perancangan ini, antara lain:

1. Perancangan prototype aplikasi UI/UX pada Jendela Kopi
2. Penelitian yang mencakup pada tahap perancangan UI/UX

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan ini berdasarkan Rumusan masalah diatas, antara lain:

1. Menghasilkan Prototype berupa Rancangan UI/UX dengan menggunakan metode UCD
2. Memberikan Hasil dari perancangan yang telah dibuat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan para pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pihak Customer dalam pemesanan makanan atau minuman dengan menggunakan aplikasi dari Jendela Kopi.
2. Mempermudah pihak Karyawan dalam melayani Customer dengan menggunakan aplikasi dan meminimalisir terjadinya complain akibat kurangnya pelayanan.

1.5 Batasan Masalah

Ada beberapa Batasan Masalah yang diantaranya Sebagai Berikut:

1. Penggunaan Metode UCD Dalam perancangan Design UI/UX
2. Rancangan Tampilan Aplikasi pada Smartphone

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Cara Menyusun Tinjauan Pustaka yang Benar

Ini adalah bagian yang paling sering dianggap remeh, dicuma-cumakan, dan menyumbang paling banyak poin merah yang menandakan adanya plagiarisme di software pengecek penjiplakan. Apa lagi jika bukan tinjauan pustaka. Banyak peneliti muda yang menempatkan berbagai tulisan copy paste yang sebetulnya sangat tidak perlu, membosankan, dan tak berguna dan membuat-buang waktu dan tempat di bagian ini, dengan alasan supaya isi saja. Sebenarnya apa yang harus kita isi pada bab 2 yang berjudul tinjauan pustaka ini? Justru, ini adalah bagian paling penting yang menentukan seberapa fisibel dan layak penelitian yang akan kita lakukan. Ini akan mencerminkan seberapa pintar, dan seberapa menguasai sang penulis terhadap topik atau masalah yang akan ia teliti. Ini juga menjadi bab inti dimana keterbaruan dan gap yang peneliti temukan yang menyebabkan penelitiannya menjadi signifikan dan penting untuk diteliti. Ya, bagian ini seperti paragraf tiga pada bagian pendahuluan. Namun, dengan detail dan pembahasan yang lebih terperinci dan lengkap. Langsung saja sebagai contoh, kita bisa menyusun bab 2 ini seperti Tabel 1.

Tabel 1. Contoh Susunan Sub Bab 2 yang Ideal

Penomoran Sub Bab	Judul Sub Bab
2.1	Sistem Pertanian Hidroponik
2.2	Teknologi Pertanian Presisi Untuk Hidroponik
2.3	Teknologi Perangkat Embedded Untuk Mengambil Citra Tanaman
2.4	Teknologi Internet of Things Untuk Pertanian Presisi
2.5	Penggunaan Pembelajaran Mesin untuk Pengenalan Citra Tanaman
2.6	State of the Art

Seperti yang terlihat pada contoh di Tabel 1, setelah membaca dari 2.1 hingga 2.5, pembaca akan memiliki bayangan yang jelas tentang bagaimana peneliti akan mewujudkan tawaran solusinya. Khusus pada bagian 2.6, menjadi rangkuman dari keterbaruan, gap, dan signifikansi dari penelitian yang akan peneliti lakukan. Pada sub bab 2.6, peneliti dapat menuliskan apa keunikan dan keterbaruan dari penelitian yang ia akan lakukan, dan dapat merujuk ke sub bab sebelumnya, terutama di 2.5 tentang penelitian terdahulu yang juga berusaha untuk mewujudkan sistem/solusi yang sama atau terkait dengan yang akan penelitian kembangkan. **Peneliti harus meluangkan banyak waktu untuk**

membaca artikel ilmiah dan teknologi terbaru agar bisa banyak ngomong di sini. Minimal 20 rujukan dari artikel ilmiah terbaru yang dibagi menjadi minimal 5 sub bab (2.1 – 2.5), 2.6 berisi kesimpulan keterbaruan penelitian dengan merujuk ke sub bab sebelumnya.

2.2 Contoh Tinjauan Pustaka yang Ditulis oleh Orang Malas

Pada Tabel 2, berisi contoh sub bab Tinjauan Pustaka yang ditulis oleh orang malas, orang malas cenderung menulis tinjauan pustaka dengan menggantinya menjadi copy paste text book. Tulisan copy paste text book semacam itu tidak ada gunanya, dan hanya membuang waktu pembaca dan tidak memberikan apa yang seharusnya diberikan oleh sebuah tinjauan pustaka. Sekali lagi, tinjauan pustaka diciptakan bukan untuk menulis pengertian dan definisi dari suatu istilah atau apapun itu. Hal semacam itu jaman sekarang tinggal di ketik di mesin pencari, sudah kelihatan apa definisinya, apa maksudnya, dan apa ilmunya.

Tabel 2. Contoh Susunan Sub Bab 2 Versi Orang Malas

Penomoran Sub Bab	Judul Sub Bab
2.1	Tinjauan Pustaka
2.1.1	Pengertian User Interface
2.1.2	Pengertian User Experience
2.1.3	Pengertian Manajemen Proyek
2.1.4	Pengertian Metode Design Thinking
2.1.5	Pengertian Usability
2.1.6	Pengertian Website
2.1.7	HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>)
2.1.8	PHP (PHP Hypertext Preprocessor)
2.1.9	Web Server
2.2	Penelitian Terdahulu
2.3	STATE OF THE ART

Ingat selalu, tinjauan pustaka adalah cerminan seberapa cerdas Anda dan seberapa paham Anda dengan apa yang Anda buat, apa yang akan Anda teliti. Tinjauan pustaka berisi “**kajian**” yang telah Anda lakukan, kajian disetiap aspek dan topik penting dari penelitian Anda. Maka dari itu, setelah membaca tinjauan pustaka, pembaca akan paham juga, oh, ternyata begini situasi masalahnya, begini tawaran solusi yang telah dibuat oleh orang-orang terdahulu, begini opsi-opsi teknologi dan metode yang ada untuk membuat solusinya menjadi nyata, dan begini bedanya apa yang ia buat dengan yang telah dibuat

oleh orang lain. Tanpa tinjauan pustaka yang benar, maka penelitian tersebut hanyalah suatu pekerjaan yang tidak ada gunanya. Karena tidak diketahui bagaimana rentetan masalah yang akan dipecahkan, bagaimana caranya memecahkan, dan apa bedanya dengan yang telah dikerjakan oleh orang lain.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Inilah bagian final dari sebuah proposal penelitian, sampai disini, apabila penulis menulis dua bab sebelumnya dengan rapi dan sesuai dengan isi pikirannya, yang tertulis di bab ini akan mengalir seperti air di sungai nil. Bagian metodologi penelitian, sesuai dengan namanya berisi tentang rencana, langkah-langkah, dan segala sesuatu yang ketika dibaca oleh seseorang akan memungkinkan orang tersebut melakukan atau mengulang kembali penelitian yang penulis lakukan. Bagian ini juga berisi detail solusi dan segala hal yang penulis rancang di penelitiannya, termasuk, bagaimana rancangannya akan dinilai, diuji, divalidasi, dan dipastikan keabsahannya. Dengan kata lain, pada bagian ini juga berisi tata cara bagaimana hasil penelitian akan diolah, dan disimpulkan untuk menjawab pertanyaan pada bagian rumusan masalah. Sebagai contoh, berikut adalah sub bab metodologi penelitian yang mungkin kita buat pada contoh kasus pertanian presisi ini:

3.1 Alur, Waktu, dan Lokasi Penelitian

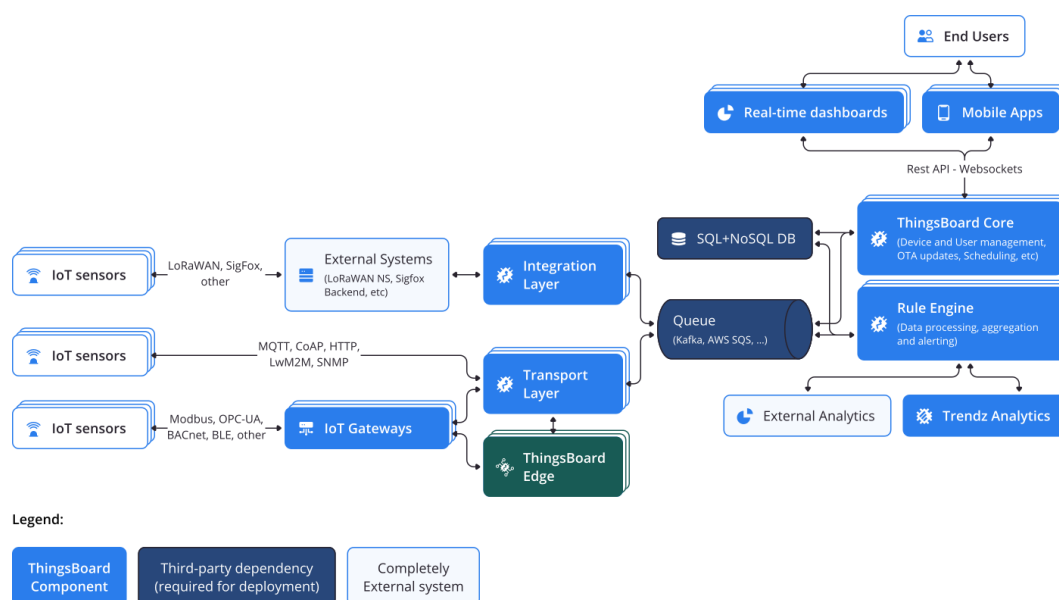
Berisi alur penelitian yang berbentuk flow chart atau bagan visual lainnya, disertai dengan tabel waktu dan lokasi penelitian. Dengan membaca ini, pembaca diharapkan dapat memahami tahap demi tahap yang akan dikerjakan oleh penulis, waktunya berapa lama, dan lokasinya di mana.

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan Ke 1	Bulan Ke 2	Bulan Ke 3	Bulan Ke 4	Bulan Ke 5	Bulan Ke 6
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

3.2 Gambaran Besar Sistem

Berisi ulasan lengkap bagaimana sistem/solusi yang akan dibangun bekerja, hanya dengan melihat sebuah gambar besar, pembaca punya bayangan tentang bagaimana sistem yang akan dibangun bekerja, bagaimana bentuknya, siapa saja entitas yang terlibat, dan memberi pemahaman yang jelas tentang konteks dan cakupan dari sistem/solusi yang dirancang oleh penulis. Pada Gambar 1 adalah contoh gambar yang ideal, perhatian **ukuran gambar diset full width**, dan ukuran font pada diagram masih dapat dibaca. Ingat, setiap gambar harus dibahas detail-detailnya, jangan hanya ditemplei gambar namun tidak dijelaskan gambar itu berbicara tentang apa.



Gambar 1. Gambaran Besar Sistem

Tabel 4. Contoh Tabel yang Ideal

Heading 1	Heading 2	Heading 3	Heading 4	Heading 5
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001

Pada Tabel 4 menampilkan contoh format Tabel yang ideal, ingat dan perhatikan, tabel **full width** dengan **border double** pada bagian header dan **single line** pada bagian bawah. Ukuran font dan paragraf **silahkan diperiksa sendiri melalui menu Paragraph** dengan posisi kursor pada Tabel agar lebih detail, yang jelas harus dibuat seperti contoh ini untuk semua tabel.

3.3 Desain Perangkat Keras

Berisi ulasan lengkap tentang bagian perangkat keras, berupa arsitektur, skematik, diagram blok, dan bentuk-bentuk visualisasi lainnya yang memberikan bayangan kepada pembaca bagaimana rancangan perangkat keras dari sistem/solusi yang akan dibangun.

3.4 Desain Perangkat Lunak

Sama dengan bagian perangkat keras, hanya saja ini lebih ke bagian perangkat lunaknya. Berisi desain arsitektur berbentuk flow chart, skematik software, diagram blok, dan apapun itu yang menjelaskan bagaimana software sistem dibangun.

3.5 Metode Akuisisi data

Pada bagian ini, menjelaskan data-data apa saja yang diperlukan oleh desain-desain dan solusi-solusi yang ditawarkan itu agar dapat dibangun, misalnya data tanaman apa, bagaimana caranya mengumpulkan data, format datanya apa, dan bagaimana proses filterisasi dan preprocessing yang dilakukan untuk menjadikan data yang dikumpulkan itu layak untuk digunakan pada proses pembangunan purwarupa atau untuk mentraining model. Ini juga mencantumkan bagaimana hasil dari purwarupa itu dites dan diuji kelayakan, ketahanan, performa, dan akurasi. Data apa saja yang akan dicatat pada saat pengujian, bentuk/formatnya apa, dan disimpan di mana.

3.6 Metode Analisis Data

Ini masih terkait dengan bagian 3.6, bedanya adalah bagian ini menjelaskan bagaimana data-data yang telah dikumpulkan itu akan diolah, pertama bagaimana data latih yang digunakan untuk membangun purwarupa sistem akan diolah, misalnya dalam kasus ini menggunakan jaringan syaraf tiruan berbasis CNN untuk mengenali kondisi tanaman, metode CNN harus dijelaskan di sini. Termasuk pula, setelah model purwarupa selesai dibangun, dan data pengujian purwarupa telah berhasil dikumpulkan, harus dijelaskan pula bagaimana data tersebut akan diolah untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Misal, bagaimana mengolah data hasil rekaman performa perangkat, log sistem, dan hasil nilai akurasi pengenalan model menjadi jawaban atas pertanyaan kedua, dan bagaimana mengolah data yang sama untuk menjawab pertanyaan tentang desain yang ada di pertanyaan pertama.

Dengan demikian, akan menjadi jelas pada bagian kesimpulan jawaban yang kita tulis di sana dapat di mengerti oleh pembaca dari mana sumber/caranya menyimpulkan, dan sebagai validasi, orang lain dapat mengikuti dan membuktikan ulang apa yang telah kita lakukan untuk menguji keabsahan dari karya kita. Bab 3 dapat pula dikonsultasikan dengan dosen pembimbing masing-masing agar dapat disusun dengan efektif dan efisien sesuai model atau jenis penelitian yang akan kita lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Tidak banyak yang kita ulas di bagian ini, karena sudah tidak jamannya menjelaskan bagaimana menulis daftar pustaka yang baik dan benar. Daftar pustaka di lingkungan PSTI ditulis dengan bantuan program berjenis Reference Manager, yang dalam hal ini disetel ke platform **Zotero** sebagai platform bawaan untuk **personal research assistant** di lingkungan PSTI. Sehingga, penulis diwajibkan untuk menggunakan Zotero untuk mengisi rujukan dengan format IEEE dan listnya pun harus digenerate otomatis.

- [1] H. Wisnuyana, "Program Studi S1 SISTEM INFORMASI".
- [2] "14410100010-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf."
- [3] R. Octaviani, R. K. Dewi, and R. S. Sianturi, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesenin berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking".
- [4] M. Christian, "DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS APLIKASI PADA USAHA RESTORAN BERSKALA MIKRO & KECIL".
- [5] A. E. Lolly, "LITERATURE REVIEW: PENGARUH TEKNOLOGI BERBASIS WEBSITE DALAM MENANGANI PERMASALAHAN ANTRIAN".
- [6] B. H. Purnomo, B. Suryadharma, and N. Y. Ekasari, "MODEL SISTEM ANTRIAN PADA PELAYANAN RESTORAN CEPAT SAJI (Studi Kasus di KFC Gajah Mada Kabupaten Jember)," *J. AGROTEKNOLOGI*, vol. 15, no. 01, p. 40, Jun. 2021, doi: 10.19184/j-agt.v15i01.19929.
- [7] H. Sama, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Order Pada Restoran Berbasis Mobile Web," vol. 1, no. 1, 2021.
- [8] A. Puspitasari, A. Alessandro, C. Christian, D. Maria, and S. Lorinanto, "PERBAIKAN SISTEM ANTREAN DI MCDONALD'S PLAZA MARINA DENGAN SIMULASI ANTREAN," *Pena J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol.*, vol. 32, no. 2, p. 1, Sep. 2018, doi: 10.31941/jurnalpena.v32i2.800.
- [9] S. Y. Frediyatma, "Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android," vol. 2, no. 1, 2014.
- [10] I. Inayati, "APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB," *E-Nar.*, vol. 1, no. 2, Dec. 2015, doi: 10.31090/narodroid.v1i2.71.
- [11] H. Setiawan, W. Rahayu, and I. Kurniawan, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Cepat Saji D'besto," *J. Ris. Dan Apl. Mhs. Inform. JRAMI*, vol. 1, no. 03, Jul. 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i03.356.
- [12] B. Priyatna, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA SISTEM PEMESANAN MENU KULINER NUSANTARA BERBASIS MOBILE ANDROID".
- [13] "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) KATALOG ONLINE BERBASIS WEB DI RUMAH MAKAN ALFA LESEHAN KABUPATEN BLITAR.pdf."
- [14] Y. Yessy, Syaiful Rahman, and Hasniati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Self Service in Menu dengan Pendekatan User Centered Design," *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 2, pp. 1–14, Oct. 2021, doi: 10.55645/kharismatech.v16i2.106.
- [15] N. Agunta, A. Mulyanto, and S. Suhada, "Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Web Mobile pada Coffee Toffee," 2017.

- [16] A. Sonita, M. Muntahanah, Y. Darnita, and R. F. Tanjung, "Android-Bases Menu Selection Application At Café De One In Giri Kencana Village, North Bengkulu," *J. Komput. Inf. Dan Teknol. JKOMITEK*, vol. 2, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.53697/jkomitek.v2i2.868.
- [17] "003.+Afrasim+Yusta+et+al.pdf."
- [18] D. Oleh, "PENERAPAN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA APLIKASI I-STAR".