

**PERANCANGAN *USER INTERFACE MOBILE APP* UNTUK KUMPULAN  
START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI  
WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE *DESIGN*  
*THINKING***

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana di Program  
Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi*



**Oleh**

**Tasya Aulia Andriani**

**NIM. 1904448**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE MOBILE APP* UNTUK  
KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH  
JAKARTA TIMUR SEBAGAI WADAH PEMASARAN  
PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING**

Oleh

**Tasya Aulia Andriani**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada departemen Kampus UPI di Purwakarta

© **Tasya Aulia Andriani** 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TASYA AULIA ANDRIANI**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE MOBILE APP* UNTUK KUMPULAN  
START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI  
WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN  
THINKING**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Rian Andrian, S.T., M.T.**  
**NIPT. 920200119881125101**

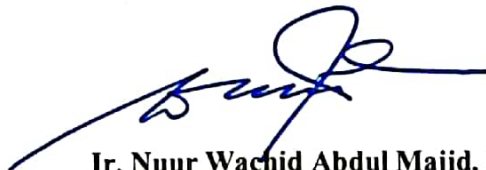
**Pembimbing II**



**Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom.**  
**NIPT. 920171219890308201**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi  
Kampus Daerah Purwakarta**



**Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, M.Pd.**  
**NIPT. 920171219910625101**

i

Tasya Aulia Andriani, 2023

**PERANCANGAN *USER INTERFACE MOBILE APP* UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI  
WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN  
THINKING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tasya Aulia Andriani  
NIM : 1904448  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 20 November 2000  
Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Menyusun skripsi dengan judul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* *MOBILE APP* UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING”**.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Berdasarkan pernyataan tersebut saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dalam dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Maret 2023

Pembuat Pernyataan



Tasya Aulia Andriani

NIM. 1904448

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa karena telah memberikan segala nikmat dan sehat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul *Perancangan User Interface Mobile App Untuk Kumpulan Start-Up Coffee Shop di Wilayah Jakarta Timur Sebagai Wadah Pemasaran Produk Dengan Metode Design Thinking*. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kepada umat-Nya yang senantiasa memberi syafaat pada umat Islam dan menjadi teladan terbaik untuk umat manusia hingga yaumul akhir.

Skripsi ini menjelaskan proses peneliti merancang sebuah sistem informasi khusus kumpulan kedai kopi yang diharapkan dapat memberi kontribusi alternatif penyelesaian masalah yang dihadapi dalam pemesanan jarak jauh bagi penikmatnya. Perancangan *User Interface Mobile App Untuk Kumpulan Start-Up Coffee Shop di Wilayah Jakarta Timur Sebagai Wadah Pemasaran Produk Dengan Metode Design Thinking* merupakan salah satu usaha yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan prototipe dari *user interface* dengan berdasarkan *user experience* pada platform perantara untuk membantu dalam pemesanan produk makanan dan minuman dari kedai kopi di wilayah sekitar dengan metode *design thinking*.

Peneliti berharap dengan adanya solusi tersebut mampu membantu masyarakat penikmat produk kedai kopi dalam menangani permasalahan yang terjadi. Segala kebenaran dan kesempurnaan hanya milik Allah SWT, dan seluruh kekurangan pada penelitian ini hanya milik saya semata. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan serta masyarakat. Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.

Purwakarta, Maret 2023

Peneliti

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmatnya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Peneliti menyadari skripsi ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Aan Kusnidar dan Ibu Suryani yang senantiasa menjadi panutan dan memberikan dukungan moril maupun materil, motivasi, serta mendoakan kebaikan dan kesuksesan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini hingga selesai. Gelar sarjana ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, dan keluarga besar tercinta.
2. Rian Andrian, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan pembelajaran yang bermakna dan memberikan bimbingan serta arahan baik itu dalam menyelesaikan skripsi ini maupun jenjang praperkuliahan.
3. Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan pembelajaran yang bermakna dan memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi UPI Kampus di Purwakarta dan selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama peneliti berkuliah di PSTI.
5. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang telah membimbing, memberikan ilmu dan pengalamannya dengan baik kepada peneliti selama masa perkuliahan.
6. Mahasiswa dengan nim 1900939, 1905237, 1900461, 1909685 dan 1900431 selaku sahabat yang selalu menyemangati, dan memberikan banyak bantuan, semangat, motivasi, dukungan, tidak pernah mengeluh dan bersama berjuang demi mendapatkan hasil terbaik dalam penulisan skripsi.
7. Kedai Kopi Law, Wijie, dan juga Nako yang berada di wilayah Kalisari Jakarta Timur yang telah memberikan kesempatan dan telah menerima

peneliti dengan baik dan ramah untuk melakukan penelitian.

8. Teman-teman kelas B PSTI 2019 yang kebersamaan penulis pada saat masa-masa perkuliahan.
9. Teman seperjuangan PSTI Angkatan 2019 yang saling mengingatkan satu sama lain dan saling memberikan penguatan agar dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

Akhirnya, penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih atas bantuannya dan semoga dibalas dengan kelimpahan berkah Allah SWT., aamiin

Purwakarta, Maret 2023

Penulis

**PERANCANGAN *USER INTERFACE MOBILE APP* UNTUK KUMPULAN  
START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI  
WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE *DESIGN  
THINKING***

**ABSTRAK**

Tasya Aulia Andriani – tasyaauliaa@upi.edu

Perkembangan zaman saat ini berpengaruh besar terhadap kemunculan bisnis atau start-up baru yang salah satunya merupakan start-up di bidang kuliner. Start up dalam bidang kuliner saat ini marak ditemukan dengan kemunculan berbagai resto, yang salah satunya paling banyak diminati ialah kedai Coffee Shop yang menjadi daya tarik oleh kalangan muda, dewasa, hingga orang tua untuk menikmati hidangan dan cemilan dari berbagai kedai kopi kekinian. Kemunculan kedai Coffee Shop saat ini selalu ramai kunjungan bahkan bagi pelanggan yang enggan datang pun tetap dapat menikmatinya dengan memanfaatkan platform perantara untuk mendapatkan menu produk dari kedai kopi favoritnya. Salah satu cara untuk merampung kumpulan start up kedai kopi ialah dibentuknya suatu platform khusus yang berisikan berbagai kumpulan kedai kopi sehingga mempermudah pelanggan untuk menikmatinya. Penggambaran suatu platform tersebut dibuat terlebih dahulu skema perancangan user interface yang dibuat sehingga fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi dapat memudahkan, serta menerapkan *user experience* untuk memahami sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini menerapkan metode pendekatan design thinking guna menghasilkan suatu perancangan produk yang terbaru sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dirancang, dilakukan pengujian produk dengan menerapkan system *Guerilla Usability Test* pada prototipenya. Hasil pengujian kegunaan dengan perhitungan *Guerilla Usability Test* diperoleh hasil 2 dari 7 skenario memiliki nilai terendah, yaitu 7 dari 9 poin. Alhasil dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan prototipe yang dirancang memiliki pengalaman pengguna yang bernilai baik berdasarkan pengukuran *Guerilla Usability Test*.

**Kata kunci:** Start-Up, UI/UX, Kedai Kopi, *Design Thinking*, *Guerilla Usability Test*.



***DESIGNING A MOBILE APP USER INTERFACE FOR A GROUP OF  
START-UP COFFEE SHOPS IN THE EAST JAKARTA REGION AS A  
CONTAINER FOR PRODUCT MARKETING USING THE DESIGN  
THINKING METHOD***

***ABSTRACT***

Tasya Aulia Andriani – tasyaauliaa@upi.edu

The development of the current era has a big influence on the emergence of new businesses or start-ups, one of which is a start-up in the culinary field. Start-ups in the culinary field are currently rife with the emergence of various restaurants, one of which is the most in demand is the Coffee Shop shop which is an attraction by young people, adults, to the elderly to enjoy dishes and snacks from various contemporary coffee shops. The emergence of Coffee Shop shops today is always crowded with visits even for customers who are reluctant to come can still enjoy it by utilizing an intermediary platform to get a menu of products from their favorite coffee shops. One way to complete a collection of coffee shop start-ups is the establishment of a special platform containing various groups of coffee shops so as to make it easier for customers to enjoy it. The depiction of a platform is made in advance of the user interface design scheme created so that the features contained in the application can facilitate, and apply the user experience to understand according to the needs of the user. In this study, we applied a design thinking approach method to produce a new product design in accordance with user needs. To find out the effectiveness of the product that has been designed, product testing is carried out by applying the Guerilla Usability Test system on the prototype. The results of the usability test with the calculation of the Guerilla Usability Test obtained the results of 2 out of 7 scenarios have the lowest value, which is 7 out of 9 points. Therefore, it can be concluded that overall the prototype designed has a good user experience based on guerilla usability test measurements.

**Keywords:** Start-Up, UI/UX, Coffee Shop, Design Thinking, Guerilla Usability Test.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Dan Batasan Masalah .....	4
1.2.1 Rumusan Masalah .....	4
1.2.2 Batasan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Sistem Informasi .....	7
2.2 Kedai Kopi ( <i>Coffee Shop</i> ) .....	8
2.3 Pemasaran Produk.....	8
2.4 Perkembangan Platform Pemesanan Menu di Indonesia .....	9
2.5 Pengalaman Pengguna .....	13
2.6 Antarmuka Pengguna.....	14
2.7 Research and Development (RnD) .....	15
2.8 Design Thinking .....	15
2.9 Usability .....	25

2.10	Usability Testing.....	26
2.11	Figma .....	27
2.12	Penelitian Terdahulu .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	31
3.2	Lokasi Penelitian.....	31
3.3	Partisipan.....	32
3.4	Prosedur Penelitian .....	32
3.4.1	Empathize .....	32
3.4.2	Define .....	33
3.4.3	Ideate .....	33
3.4.4	Prototype.....	34
3.4.5	Test.....	34
3.5	Instrumen Penelitian .....	34
3.5.1	Studi Literatur .....	35
3.5.2	Wawancara .....	35
3.5.3	Observasi .....	35
3.5.4	Angket .....	36
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
3.6.1	Metrik Efektifitas .....	37
3.6.2	Metrik Efisiensi.....	37
3.6.3	Metrik Kepuasan Pengguna.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Hasil .....	39
4.1.1	Mengkaji Studi Literatur .....	39
4.1.2	Validasi Masalah (Empathize).....	40
4.1.3	<i>Define</i> .....	42
4.1.4	<i>Ideate</i> .....	46
4.1.5	Prototyping .....	50
4.1.6	Uji Coba Produk .....	63
4.2	Pembahasan .....	67
4.2.1	Solusi Permasalahan Menemukan Kedai Kopi Pada Platform Digital.....	67

4.2.2 Design Platform Pesan Antar Produk Kedai Kopi.....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>
Lampiran 1 Hasil Wawancara Manager .....	80
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3 Dokumentasi Hasil Wawancara Pihak Kedai Kopi.....	88
Lampiran 4 Hasil Wawancara Mahasiswa Penyuka Produk Kopi.....	90
Lampiran 5 Dokumentasi Hasil Wawancara Mahasiswa .....	95
Lampiran 6 Implementasi Hasil Design System.....	97
Lampiran 7 Hasil UI Design .....	99
Lampiran 8 Hasil Prototype .....	105
Lampiran 9 Usability Plan Kedai Kopi .....	106
Lampiran 10 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	109
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Kebutuhan Perancangan Aplikasi .....	2
Gambar 2. 1 Platform Perantara dari Fitur Gofood .....	10
Gambar 2. 2 Platform Perantara dari Fitur Grabfood .....	10
Gambar 2. 3 Platform Perantara dari Fitur Shopeefood.....	11
Gambar 2. 4 Tahap Design Thinking .....	17
Gambar 2. 5 Contoh User Persona .....	19
Gambar 2. 6 Contoh Paint Point .....	20
Gambar 2. 7 Contoh Customer Journey Map .....	20
Gambar 2. 8 Contoh How Might We (HMW) .....	21
Gambar 2. 9 Contoh Information Architecture .....	22
Gambar 2. 10 Contoh Affinity Diagram .....	23
Gambar 2. 11 Contoh User Flow .....	23
Gambar 2. 12 Contoh Low-Fidelity.....	24
Gambar 2. 13 Contoh High – Fidelity .....	25
Gambar 3. 1 Proses Penelitian Dengan Design Thinking .....	32
Gambar 4. 1 Empathy Map .....	41
Gambar 4. 2 User Journey Map.....	41
Gambar 4. 3 User Persona Mahasiswa .....	42
Gambar 4. 4 User Persona Manager .....	43
Gambar 4. 5 User Flow .....	47
Gambar 4. 6 Prioritization Idea .....	49
Gambar 4. 7 Hasil Nilai Guerilla Usability Test .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 3. 1 Pengukuran Guerilla Usability Test .....	38
Tabel 4. 1 Daftar Pain Points.....	44
Tabel 4. 2 Daftar Gain Points .....	44
Tabel 4. 3 Hasil Pengelompokkan Masalah .....	45
Tabel 4. 4 Daftar Fitur.....	47
Tabel 4. 5 Affinity Diagram .....	48
Tabel 4. 6 Detail Wireframe .....	51
Tabel 4. 7 Hasil Pencatatan Metric Efficiency Uji Produk .....	64
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Metric Effectiveness Uji Produk .....	65
Tabel 4. 9 Hasil Nilai Guerilla Usability Test.....	66
Tabel 4. 10 Daftar Rekomendasi Perbaikan .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Wawancara Manager .....	80
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian .....	85
Lampiran 3 Dokumentasi Hasil Wawancara Pihak Kedai Kopi .....	88
Lampiran 4 Hasil Wawancara Mahasiswa Penikmat Produk Kedai Kopi.....	90
Lampiran 5 Dokumentasi Hasil Wawancara Mahasiswa .....	95
Lampiran 6 Implementasi Hasil Design System .....	97
Lampiran 7 Hasil UI Design .....	99
Lampiran 8 Hasil Prototype .....	105
Lampiran 9 Usability Plan Kedai Kopi.....	106
Lampiran 10 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	109

### DAFTAR PUSTAKA

- Adib, A., Wijayanti, A., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Seni dan Desain, F. (n.d.). Perancangan Media Promosi Dari Bisnis Startup Coffein.ID.
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Andrian, R. (2021). Pengantar technopreneurship. Purwakarta: CV Phika Media.
- Andrianof, H. (2020). PERANCANGAN APLIKASI M-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN EBUSINESS BAGI MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(2), 92–98. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i2.120>
- Aqliya, I., Aknuranda, I., & Purnomo, W. (2022). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi H&M (Vol. 6, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Arief, I., Muluk, A., Indrapriyatna, A. S., & Falevy, M. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(6), 1052–1061. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i6.3532>
- As Syifa', Z.', & Latifah, K. (2021). UI/UX DESIGN FITUR INTERGATION WITH LOGISTIC PADA APLIKASI KREALOGI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Science And Engineering National Seminar* (Vol. 6).
- Azhari, S., & Ardiansah, I. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Platform Pemasaran Digital Produk Olahan Buah Frutivez (@hellofrutivez). *JURNAL MANAJEMEN AGRIBISNIS (Journal Of Agribusiness Management)*, 10(1), 508. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i1.45284>
- Azis, M. T., & Jajuli, M. (2022). UI/UX Design Web-Based Online Course as a Place for Hard Skill Improvement (Vol. 4, Issue 2).
- Aziza, R. F. A. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI

Tasya Aulia Andriani, 2023

**PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APP UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



- MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal. *Information System Journal*, 3(2), 6-10.
- Bahardiansyah, A., Yulianto, R., & Novitasari, N. (n.d.). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA COFFEE SHOP SONGOT BERBASIS CLIENT SERVER.
- Bevan, N., Kirakowski, J., & Maissel, J. (1994). What is Usability? Dalam S. Robertson (Penyunting), *Contemporary Ergonomics*. Taylor & Francis Group. DOI: <https://doi.org/10.1201/9781482272574-76>
- Çetin, G., & Göktürk, M. (2010). Collaboration in Open Source Domains A Perspective on Usability. Dalam S. Rummier & K. B. Ng (Penyunting), *Collaborative Technologies and Applications for Interactive Information Design: Emerging Trends in User Experiences*. Information Science Reference. DOI: 10.4018/978-1-60566-727-0.ch012
- Charette, R. N. (2005). Why Software Fails. *IEEE Spectrum*, 42(9). DOI: <http://dx.doi.org/10.1109/MSPEC.2005.150252>
- Cox, K., & Walker, D. (1993). *User-interface Design*. Prentice-Hall.
- Far, J.', Nadimsyah, A. Z., Muhammad, &, & Pribadi, R. (n.d.). MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqqu Dengan Menggunakan Metode Design Thinking.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Frobenius, A. C. (2021). Perencanaan dan Evaluasi User Interface untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design dan QUIM Evaluation. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 135. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43040>
- Gonzalez, R. (2017, 25 Juli). Figma Wants Designers to Collaborate Google-Docs Style. *WIRED*. Diakses dari <https://www.wired.com/story/figma->

updates/

- Han Rebekah Wong, S. (2012). Which platform do our users prefer: website or mobile app? *Reference Services Review*, 40(1), 103–115. <https://doi.org/10.1108/00907321211203667>
- Hartono S, Salim A, Alamsyah Z. 2022. Faktor keamanan pangan pada pemakaian aplikasi pengantaran makanan (fdas) pada era pandemi di Jakarta. *Jurnal Aplikasi Bisnis dan Manajemen* 8(2):543–552. <https://doi.org/10.17358/jabm.8.2.54>
- Hasan, A. (2014). *Marketing Edisi Baru*. 2014. Yogyakarta: Media Pressindo Group.
- Hidayat, N., Wijayakusuma, P., Saintika, Y., & Susanto, I. (2021). Perancangan Website E-commerce Produk Kopi Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus: Kedai Kopi Kontekstual). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(3). <http://journal-isi.org/index.php/isiPublishedByDRPM-UBD>
- ISO, B. (n.d.). 9241-210: 2010 (2010). *Ergonomics of human-system interaction. Human-centred design for interactive systems*. British Standards Institute.
- ISO, I. S. O. (n.d.). 9241-171., “Ergonomics of Human-System Interaction, Part.
- Krisna, B. (2020). UPAYA KOMUNIKASI PEMASARAN START-UP PADA PT. MOKA INDONESIA. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 2(1), 249–256.
- Lewis, J. R. (2006). *Usability Testing*. Dalam G. Salvendy (Penyunting), *Handbook of Human Factors and Ergonomics*. Wiley. DOI: 10.1002/0470048204.ch49
- Manajemen Informatika, J., & Sari, D. P. (n.d.). J A M I K A PERENCANAAN E-PROCUREMENT DALAM PENGADAAN MATERIAL PESAWAT.
- Meliana, K., Nada1, D., & Dwi, A. (2022). Penggunaan Metode People at the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Sebagai Analisis Ketergunaan (Usability) pada Aplikasi Fore Coffee.
- Mifsud, J. (2015). *Usability metrics—a guide to quantify the usability of any system*. Usability Geek.

Tasya Aulia Andriani, 2023

**PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APP UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Mitropoulos, S., & Othonos, C. (2013). An effective and secure web banking system: Development and evaluation. *International Journal of Business Information Systems*, 12(3), 335–361. <https://doi.org/10.1504/IJBIS.2013.052454>
- Moran, K. (2019, 1 Desember). Usability Testing 101. Nielsen Norman Group. Diakses pada 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing101>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *JURNAL DIGIT*, 10(2). DOI: <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nalendro, P. A., Wardani, R., Negeri, U., & Yogyakarta, Y. (2020). Application of Context-Aware and Collaborative Mobile Learning System Design Model in Interactive E-Book Reader Using Design Thinking Methods (Vol. 6, Issue 2).
- Nielsen, J. (2012a). Usability 101: Introduction to Usability. Nielsen Norman Group. Diakses pada 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/usability->
- Nielsen, J. (2012b, 3 Juni). How Many Test Users in a Usability Study? Nielsen Norman Group. Diakses pada 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/>
- Octaviani, F. L., & Cahyadi, E. R. (2022). Persaingan Platform Digital Layanan Pesan-Antar Makanan di Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*. <https://doi.org/10.17358/jabm.8.3.973>
- Permadi Iskandar, B. (2019). *Proceeding Book of The 4th ICMEM 2019 and The 11th IICIES*.
- Pratama, A. A. (2018). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Google Design Sprint dan A/B Testing pada Website Startup QTaaruf [Skripsi, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3149>
- PRATAMA, R. S. (2022). Pengaruh E-Promotion dan E-Service Quality terhadap Repurchase Intention melalui E-Word of Mouth: Studi pada Aplikasi

- Coffee Shop di DKI Jakarta. repository.unj.ac.id.  
<http://repository.unj.ac.id/36742/>
- Preston, H. (1999). Information Systems and the Internet: A Problem Solving Approach. Library Management, 20(4), 87-88.  
<https://doi.org/10.1108/lm.1999.20.4.87.4>
- Ramdhani, Y. (2022). Corresponding Author. 3(1).
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. JTRISTE, 9(1), 31–45. <https://lelangyuk.com>
- Rosala, M. (2021a). How Many Participants for a UX Interview?
- Rosala, M. (2021b). Using “How Might We” questions to ideate on the right problems. Nielsen Norman Group.
- Samsu, S. (2021). Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development).
- Saputri, Z. R., Nur Oktavia, A., Ramdhani, L. S., Suherman, A., Informasi, S., Kampus, A., Sukabumi, K., & Kota, K. (n.d.). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU.
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (n.d.). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). In International Journal of Science. <http://ijstm.inarah.co.id>
- Shirvanadi, E. C., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (n.d.). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development.
- Silalahi, M., & Saragih, S. P. (2021). Perancangan Website Penyedia Informasi Promosi dan Diskon. Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin), 9(2), 257. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43463>
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (n.d.). Perancangan User Interface dan User

- Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, RnD*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukma Bani Sonjaya, H. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Mobile Android pada Vis Coffee. In *Scientia Sacra: Jurnal Sains* (Vol. 2, Issue 1). <http://pijarpemikiran.com/index.php/Scientia>
- Taufan Asri Zaen, M., Hamdani, F., & Maulya Safira, A. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Technology and Science (BITS)*, 4(1). <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Tresna Lestari, I., Permata Sari, D., Andrian, R., Veteran No, J., Kaler, N., Purwakarta, K., Purwakarta, K., & Barat, J. (n.d.). REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI IPUSNAS BERDASARKAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE DESIGN THINKING Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi 123.
- Vallendito, B. (2020). *Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Wijayanti, M. D., Muslimah Az-Zahra, H., & Wardhono, W. S. (2022a). Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode Design Thinking. (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari) (Vol. 6, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Wijayanti, M. D., Muslimah Az-Zahra, H., & Wardhono, W. S. (2022a). Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode Design Thinking. (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari) (Vol. 6, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Wijayanti, M. D., Muslimah Az-Zahra, H., & Wardhono, W. S. (2022b). Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode Design Thinking.

- (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari) (Vol. 6, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Wijayanti, M. D., Muslimah Az-Zahra, H., & Wardhono, W. S. (2022b). Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode Design Thinking. (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari) (Vol. 6, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yuono, E., Hadi Wijoyo, S., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi Usability pada E-Learning Menggunakan Metode Human Centered Design dan Usability Testing One Click Service SMK PGRI 3 Malang (Vol. 5, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yuono, E., Hadi Wijoyo, S., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi Usability pada E-Learning Menggunakan Metode Human Centered Design dan Usability Testing One Click Service SMK PGRI 3 Malang (Vol. 5, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking. In Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia.
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking. In Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia.