

**SISTEM INFORMASI CALISTA KITCHEN MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Disusun Oleh:

M. Rifqi Arya Pratama

207006516017



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS NASIONAL

2023

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
SISTEM INFORMASI CALISTA KITCHEN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING



M. Rifqi Arya Pratama

207006516017

Dosen Pembimbing 1



Ratih Titi Komala Sari, ST, MM, MMSI

Dosen Pembimbing 2



Dr. H. Benrahman, B.Sc, S.Kom, MMSI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM INFORMASI CALISTA KITCHEN MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Jakarta, 27 Februari 2024



M. Rifqi Arya Pratama

207006516017


LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

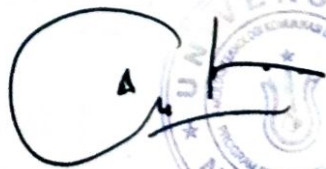
SISTEM INFORMASI CALISTA KITCHEN MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2023-2024 pada tanggal 20 Februari Tahun 2024

Dosen Pembimbing 1


Ratih Titi Komala Sari, ST, MM, MMSI
NIDN. 0301038302

Ketua Program Studi


Dr. Andrianingsih, S.Kom, MMSI

NIDN. 0303097902

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : M. Rifqi Arya Pratama
NPM : 207006516017
Fakultas : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 20 Februari 2024




JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**SISTEM INFORMASI CALISTA KITCHEN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

***CALISTA KITCHEN INFORMATION SYSTEM USING
DESIGN THINKING METHOD***

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL :	TGL :
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : M. Rifqi Arya Pratama
NPM : 207006516017
Fakultas : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 20 Februari 2024

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**SISTEM INFORMASI CALISTA KITCHEN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

**CALISTA KITCHEN INFORMATION SYSTEM USING
DESIGN THINKING METHOD**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

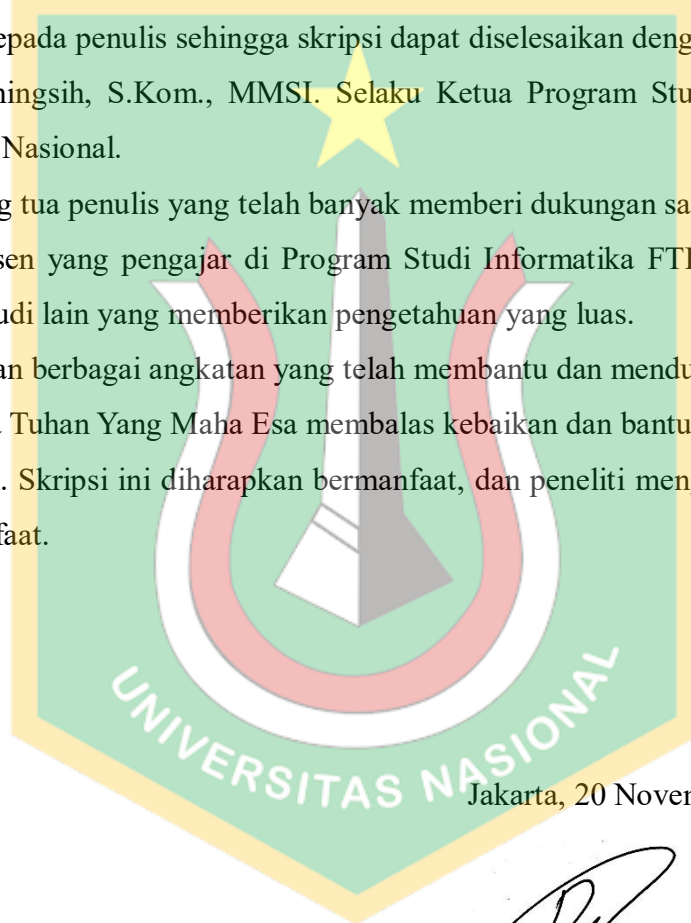
Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 29. 02. 2024	TGL :
	 	

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Calista Kitchen Menggunakan Metode Design Thinking” sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Ratih Titi Komala Sari, S.T., M.M., MMSI dan Bapak Benrahman, S.Kom., M.MSI. Selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Andrianingsih, S.Kom., MMSI. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nasional.
3. Kedua orang tua penulis yang telah banyak memberi dukungan salam segala bentuk.
4. Seluruh dosen yang pengajar di Program Studi Informatika FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan pengetahuan yang luas.
5. Teman-teman berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan semuanya dengan hal yang lebih baik. Skripsi ini diharapkan bermanfaat, dan peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat.



Jakarta, 20 November 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Rifqi Arya Pratama'. The signature is fluid and cursive, with a large initial 'R'.

M. Rifqi Arya Pratama

ABSTRAK

Pada era teknologi saat ini bergantung pada sistem informasi, yang dapat berupa website, aplikasi, atau jenis sistem informasi lainnya. Hal ini terbukti dengan munculnya banyak e-commerce baru yang berusaha membuat pencarian produk lebih mudah bagi pelanggannya. Perkembangan internet saat ini juga menyebabkan banyak merchant f&b beralih dari operasi offline ke operasi online, seperti aplikasi pengiriman makanan. Penelitian ini akan meneliti informasi di website Calista Kitchen serta pengalaman pengguna saat menggunakan layanan tersebut. Informasi yang dikumpulkan dari website ini akan diolah oleh peneliti untuk tujuan membuat rancangan website aplikasi user interface dan pengalaman pengguna. Web Application Penetration Testing (WAPT) digunakan untuk melakukan pengujian terhadap website aplikasi yang telah dibuat. Dengan menggunakan model dan simulasi lalu lintas pengguna yang sebenarnya, pengujian ini menguji kinerja website aplikasi. Hasilnya menunjukkan tingkat kinerja sistem sebesar 96,9%, menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memiliki keandalan dan kinerja yang baik.

Kata Kunci: E-Commerce, Design Thinking, User Interface, User Experience, WAPT



ABSTRACT

In today's technological era relies on information systems, which can be in the form of websites, applications, or other types of information systems. This is evident with the emergence of many new e-commerce that strives to make product search easier for its customers. The current development of the internet has also caused many f&b merchants to switch from offline operations to online operations, such as food delivery applications. This research will examine the information on the Calista Kitchen website as well as the user experience when using the service. The information collected from this website will be processed by the researcher for the purpose of creating a user interface and user experience application website design. Web Application Penetration Testing (WAPT) is used to test the application website that has been created. By using models and simulations of actual user traffic, this test examines the performance of the application website. The results show a system performance level of 96.9%, indicating that the developed system has good reliability and performance.

Keywords: E-Commerce, Design Thinking, User Interface, User Experience, WAPT



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Kontribusi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Penelitian Terdahulu.....	4
2.1 User Interface (UI).....	12
2.2 User Experience (UX).....	13
2.3 E-commerce.....	13
2.4 Design Thinking.....	14
2.5 Prototype.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Lokasi Penelitian.....	16
3.2 Waktu Penelitian.....	16

3.3 Fokus Penelitian.....	16
3.4 Analisa Kebutuhan	17
3.5 Design Penelitian	18
BAB IV HASIL DISKUSI	20
4.1 Emphatize	20
4.1.1 Research Objective.....	20
4.1.2 Research Question.....	20
4.1.3 Research Hyphotesis.....	21
4.2 Define	21
4.2.1 How Might We	22
4.3 Ideate	22
4.3.1 User Flow.....	23
4.3.2 Wireframe	25
4.4 Desain & Prototype.....	28
4.4.1 Moodboard.....	28
4.4.2 Hifi-Design.....	28
4.4.3 Prototype	30
4.4.4 Website.....	32
4.5 Testing	35
4.5.1 Web Application Penetration Testing (WAPT)	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Design Thinking Process.....	14
Gambar 3.1 Design Penelitian.....	18
Gambar 4.1 User Flow Memesan makanan.....	23
Gambar 4.2 User Flow Proses Checkout.....	24
Gambar 4.3 Wireframe Home Page.....	25
Gambar 4.4 Wireframe Tentang Kami.....	26
Gambar 4.5 Wireframe Menu.....	26
Gambar 4.6 Wireframe Produk Unggulan Kami.....	27
Gambar 4.7 Wireframe Kontak Kami.....	27
Gambar 4.8 Hi-fi Home page.....	28
Gambar 4.9 Hifi- Tentang Kami.....	29
Gambar 4.10 Hi-fi Menu kami.....	29
Gambar 4.11 Hi-fi Produk unggulan kami.....	30
Gambar 4.12 Hi-fi Kontak kami.....	30
Gambar 4.13 Tampilan Vscode index.html.....	31
Gambar 4.14 Tampilan Vscode style.css.....	31
Gambar 4.15 Home page.....	32
Gambar 4.16 Tentang kami.....	32
Gambar 4.17 Menu Kami.....	33
Gambar 4.18 Produk unggulan kami.....	33
Gambar 4.19 Kontak kami.....	34

Gambar 4.20 Keranjang belanja.....34

Gambar 4.21 Payment.....35

Gambar 4.22 Payment sukses.....35

Gambar 4.23 Performance Hasil Pengujian WAPT.....36



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jurnal Penelitian Terdahulu.....	4
Tabel 3.1 Waktu Peneltian.....	16
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Pengujian WAPT.....	38

