

BAB II TUNJAUAN PUSTAKA

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Sekilas Tentang Restoran

Restoran ialah suatu tempat yang menyuguhkan santapan serta minuman komplet dengan bermacam sarana yang aman alhasil para pengunjung yang tiba hendak merasa senang dikala memakan persembahan. (Dhian angrgaini&Pariwisata Indrapharasta Yogyakarta, n. d.). Terdapat banyak restoran yang mengangkat menu harapan semacam seafood, olahan ayam, santapan jepang, korea, Cina ataupun apalagi restoran kilat hidangan. Biasanya suatu restoran hendak didesaian sedemikian muka alhasil nampak lebih eksklusif dibandingkang dengan gerai makan lazim. (Akhir et al, n.d.).

1.1.2 Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Perkembangan teknologi memili desinisi yang lebih besar serta bisa melingkupi rancangan sistem, badan, serta teknologi. Bersamaan dangan kemajuan serta perkembangan zaman, rancangan teknologi terus menjadi besar. Hingga dikala ini, teknologi merupakan rancangan yang berhubungan dengan konsumen perlengkapan serta wawasan, dan tipe wawasan itu sendiri (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021)

Teknologi pula mangulas hal gimana akibat teknologi kepada keahlian orang dalam mengendalikan serta mengganti keadaan disekitar mereka. Teknologi ialah cara yang tingkatan angka imbuh. Cara bisa berjalan dengan memakai produk khusus, dimana produk tidak terpisah dari produk yang lain yang telah terdapat. Perihal ini berarti melaporkan kalau teknologi ialah bagian integral yang tercantum dalam sistem khusus (Anggraeny et al., 2020).

Teknologi pengaruhi warga serta lingkungannya dalam bermacam perihal. Dalam kehidupan bermasyarakat, teknologi sudah menolong kemajuan negara- negara maju, tercantum ekonomi bumi dikala ini (Anggraeny et al., 2020). Masyarakat indonesia

sebayak 264 juta jiwa. Konsumen internet itu bertambah 10.2% ataupun 27,9 juta orang yang menyamakan dengan memakai internet padatahun lebih dahulu. Ekskalasi ini di akibatkan sebab terdapat pembangunan infrastuktur diberbagai wilayah semacam ketersediaan serat optic serta infanstuktur pendukung yang lain yang menopang kegiatan berinternet yang dicoba oleh 540 badan APJII. Partisipasi terbanyak atas penekanan internet indonesia berawal dari pulau jawa ialah 55% dari keseluruhan totalitas populasi. Konsumen internet indonesia kebanyakan merupakan warga dengan bentang umur 15-19 tahun, diiringi dengan umur 20–24 tahun, 25–29 tahun serta 30–34 tahun serta yang sangat sedikit merupakan konsumen dengan umur 5–9 tahun serta 65 tahun keatas. Eksploitasi internet oleh warga, sangat banyak memakai handphone cerdas. (Wahyudiyono, 2019).

1.1.3 Pemesanan Restoran Online

Pemesanan santapan dengan cara online dengan memakai alat aplikasi yang bisa memudahkan para pelanggan, dimana para pelanggan tidak butuh buat tiba ketempat cuma buat melaksanakan pemesanan, tetapi dengan terdapatnya aplikasi ini bisa langsung melaksanakan pemesanan santapan dengan cara langsung melalui aplikasi yang ada.

1.2 Tasty Town

Tasty Town Merupakan Aplikasi Restoran yang dimana pelanggan dapat memesan santapan lewat Aplikasi Tasty Town pula sediakan Catalog Food Menu serta pula Transaksinya. Tujuan Tasty Town merupakan memudahkan user buat pemesanan santapan dari jarak jauh serta membuat sebagian layanan pemesanan santapan dengan cara Delivery yang lebih banyak dan cocok dengan keinginan konsumen.

1.3 User Interface

User interface (UI) merupakan metode program serta konsumen buat berhubungan. User Interface pula dapat berupa visual suatu produk yang menjabatani sistem dengan user. Bentuk

UI bisa berbentuk wujud, icon, serta catatan yang didesain semenarik bisa jadi. Dengan cara simpel, UI merupakan gimana bentuk suatu produk diamati oleh konsumen (Lastiansyah, Sena. 2012).

1.4 User Experience

Semua aspek pengalaman pengguna (UX) termasuk pengalaman konsumen saat memakai suatu produk, seperti seberapa mudah metode kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan mereka saat memakainya, dan bagaimana konsumen mencapai tujuannya melalui produk. (Rahmasari & Yanuarsari, 2017: 53).

1.5 Design Thinking

Suatu tata cara jalan keluar permasalahan berplatform pemecahan yang cuma berpusat pada pengalaman dari konsumen yang bertabiat klise. Pada tata cara yang dipakai ada 5 jenjang ialah *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 2. 1 Design Thinking

1.5.1 Emptahize

Empahize (empati) ialah suatu inti dari suatu cara sebab kasus yang mencuat wajib bisa dituntaskan dengan berfokus pada orang, tata cara ini berusaha buat menguasai kasus yang dirasakan konsumen biar bisa merasakan serta mencari pemecahan buat kasus itu dalam tata cara ini terdapat sebagian perihal yang wajib dicoba ialah wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara.

1.5.2 Define

Define ialah menganalisa serta menguasai hasil yang sudah dicoba pada cara Emphatize. Cara menganalisa serta menguasai bermacam pengetahuan yang sudah didapat lewat empati, dengan tujuan buat memastikan persoalan permasalahan selaku poin of view ataupun atensi penting pada penelitian.

1.5.3 Ideate

Ideate ialah cara peralihan dari kesimpulan permasalahan mengarah penanganan permasalahan, ada pula dalam cara ideate ini hendak berkonsentrasi buat menghasilkan buah pikiran ataupun ilham selaku alas dalam membuat prototype konsep yang hendak terbuat.

1.5.4 Prototype

Prototype diketahui selaku konsep dini sesuatu produk yang hendak terbuat, buat mengetahui kekeliruan semenjak dini serta mendapatkan bermacam mungkin terkini. Dalam pelaksanaannya, konsep dini yang terbuat hendak dicoba coba pada konsumen.

1.5.5 Test

Pengetesan dicoba buat mengakulasi bermacam feedback konsumen dari bermacam konsep akhir yang sudah diformulasikan dalam cara prototype sebelumnya. Cara ini ialah langkah akhir tetapi bertabiat life cycle alhasil membolehkan perulangan serta balik pada langkah penyusunan lebih dahulu.

1.6 Figma

Figma merupakan salah satu tools ataupun aplikasi konsep yang bisa dipakai pada windows serta Mac OS buat membuat prototype aplikasi dan bermacam konsep yang lain. Aplikasi ini berplatform vektor, alhasil memanglah amat sesuai dipakai membuat User Interface aplikasi

ataupun web. Tidak hanya itu, figma pula sediakan aplikasi berplatform web, alhasil kalian tidak butuh menginstalnya di Komputer ataupun laptop.

Sebab berplatform online, hingga figa pula dapat otomatis menyimpan profesi yang lagi kalian jalani. Oleh sebab itu, tidak butuh takut sepanjang jaringan internet senantiasa normal. Figma merupakan satu dari demikian banyak tools konsep semacam Adobe XD, Sketch, serta yang lain. Tetapi, figma sedang jadi opsi.



Gambar 2. 2 Logo Figma

1.7 Wireframe

Wireframe merupakan suatu kerangka buat menyusun sesuatu item dilaman web ataupun aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dicoba saat sebelum pembuatan produk itu dicoba. Item yang berhubungan semacam bacaan, lukisan, layouting, serta sebagainya.

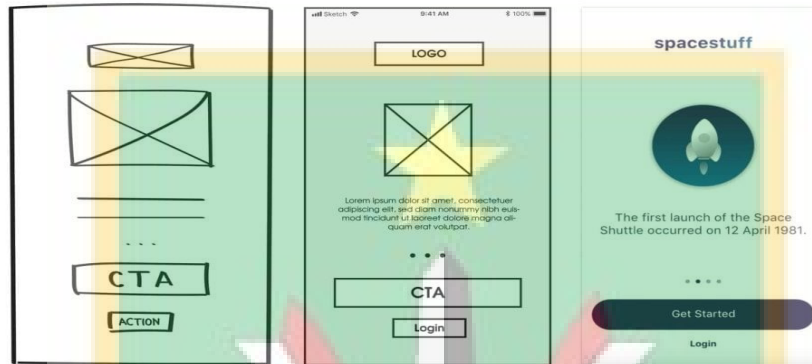
Wireframe lazim ditugaskan pada ahlinya, yang lazim diketahui selaku UI atau UX Designer. Buat melaksanakannya seseorang UI atau UX designer memakai kertas coretan ataupun aplikasi spesial buat wireframing. Wireframe cuma menunjukkan kepingan yang terdiri dari kotak– kotak serta garis– garis buat menata aturan posisi bermacam bagian pada web ataupun aplikasi.

Dalam cara pengembangan konsep dampingi wajah(Interface) pemakaian wireframe supaya membuat bonus gagasan penyusunan untuk designer dalam cara inovatif, pembuatan mockups, interaktif prototype serta konsep akhir suatu penyusunan.

Tujuan khusus dari pemakaian wireframe tergantung pada alterasi mayoritas orang dalam pembuatan serta penggunaannya yang lazim terbuat dalam wujud coretan, layout kotak bercorak abu– abu ataupun pemakaian aplikasi pengedit grafis yang lain buat tercapainya penyampaian data, ceruk bentuk serta laman yang di butuhkan designer ataupun buat programmer.

1.7.1 Wireframe Fidelitas Rendah

Wireframe fidelitas rendah adalah desain paling sederhana dalam proses wireframing. Gambar rangka dengan ketelitian rendah tidak memiliki warna, ukuran teks, dan faktor lainnya. Tujuan dari realisasinya merupakan buat memastikan bentuk serta penempatan tiap bagian yang hendak direalisasikan dalam proyek desain.



Gambar 2. 3 Wireframe fidelitas rendah

1.8 Prototype

Prototype model awal perangkat lunak sistem yang digunakan untuk mendemonstrasikan Konsep, eksperimen desain, dan penemuan berbagai masalah dan solusi yang memungkinkan (Putra, 2021).

Menurut (Retno Pristantiningdia, 2020) mendefinisikan 2 tipe prototype yaitu:

1. *Evolutionary Protortype*

Prototipe yang lalu dibesarkan hingga penuh fungsionalitas serta metode yang diperlukan oleh sistem.

2. *Requirement Protortype*

Prototipe yang terbuat oleh developer dengan mendeskripsikan guna serta metode sistem kala konsumen ataupun owner sistem tidak bisa mendeskripsikan sistem.

1.9 System Usability Scale (SUS)

Menurut (Alimatul & Listiyah, 2022) SUS dikembangkan oleh Brooke pada tahun 1966. SUS berupa survei yang memiliki 10 pertanyaan dengan masing-masing memiliki 5 point likert. Berupa skor yang mudah untuk dipahami, dengan range skor dari 0 hingga 100.

Menurut (Fatimah Almira Firdausi, 2021) sistem perhitungan nilai dengan *SUS* ada beberapa tahap, yaitu:

- a. Pertanyaan urutan ganjil merupakan pertanyaan positif maka hasil skor dikurangi dengan 1.
- b. Pertanyaan genap merupakan pertanyaan negatif maka 5 dikurangi hasil skor
- c. Skor dari hasil kuesioner dikonversikan lalu dijumlahkan semua hasil jawaban dan dihitung dengan rumus $SUS\ Score = (X + Y) \times 2.5$.
- d. Untuk konversi nilai awal yaitu dari 1-40 menjadi 0-100. Nilai 0-100 ini bukan presentase dan harus diperhitungkan kembali menjadi persen.
- e. Skala yang digunakan adalah *strongly disagree* dan *strongly agree* dengan nilai 1-5.

Menurut (Muhammad Yossy Kusuma, 2021) Skala 1-5 merupakan sebuah parameter yang digunakan dalam System Usability Scale guna mendapatkan klasifikasi terhadap jawaban yang diberikan responden. Dimana pada penelitian yang saya lakukan skala 1 menjabarkan tentang sangat tidak setuju (*Strongly disagree*) skala 2 menjabarkan tentang tidak setuju, skala 3 menjabarkan tentang netral, skala 4 menjabarkan tentang setuju, dan skala 5 menjabarkan tentang sangat setuju (*Strongly agree*).

Bedasarkan penelitian, penilaian *SUS* minimal skor 68, termasuk nilai diatas rata-rata atau dinyatakan perhitungan berhasil. Dengan hasil akhir akan mendapat Grade dari A-F untuk pengukuran *usability*. Berikut alasan menggunakan *SUS* sebagai *usability testing* desain pada penelitian ini:

1. Dapat digunakan untuk sampel kecil dengan hasil yang sangat baik

2. Hasil perhitungan valid
3. Mudah digunakan dan perhitungan skala disediakan untuk pengguna.

