

**Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Pemesanan Makanan *Online* Pada  
Kedai Cotaslice Menggunakan Metode *Design Thinking***

**Proposal Tugas Akhir**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Al-Ghozi Muh. Fatur R

202110370311433

**Bidang Minat :**

**Rekayasa Perangkat Lunak**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online  
Pada Kedai Cotaslice Menggunakan Metode Design Thinking**

### TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 17 Oktober 2025

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



**Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom**

**NIP. 10817030596PNS.**



**Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 10814100561PNS.**

## LEMBAR PENGESAHAN

### Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online Pada Kedai Cotaslice Menggunakan Metode Design Thinking TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1  
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

**Al Ghozi Muhammad Fatur Rahman**  
**202110370311433**

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian  
pada tanggal 17 Oktober 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



**Briansyah Setio Wivono S.Kom.,**

**M.Kom**

**NIP. 190913071987PNS.**

Dosen Penguji 2



**Bashor Fauzan Muthohirin S.Kom.,**

**M.Kom**

**NIP. 20230126071994PNS.**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



**Dr. Ir. Agus Eko Minarno S.Kom., M.Kom. IPM.**

**NIP. 10814100540PNS.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**NAMA : Al Khozi Muhammad Fatur Rahman**

**NIM 202110370311433**

**FAK./JUR. : Informatika**

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online Pada Kedai Cotaslice Menggunakan Metode Design Thinking”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

Malang, 17 Oktober 2025  
Yang Membuat Pernyataan



Al Khozi Muhammad Fatur  
Rahman

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa pengaruh besar dalam pola konsumsi masyarakat, termasuk dalam pemesanan makanan secara online. Kedai Cotaslice sebagai salah satu pelaku usaha kuliner masih menggunakan WhatsApp sebagai media utama pemesanan online, yang sering menimbulkan permasalahan seperti *slow respon*, kesalahan input pesanan, keterbatasan konfirmasi stok, serta kurangnya transparansi status pesanan. Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi mobile pemesanan makanan online di Kedai Cotaslice dengan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara kepada dua kasir serta tiga pelanggan untuk menemukan permasalahan utama dan kebutuhan pengguna. Solusi dari tahap *ideate* diwujudkan dalam bentuk *low fidelity* dan *high fidelity prototype* menggunakan Figma, dengan fitur utama berupa manajemen stok otomatis, transparansi status pesanan, opsi pengiriman, serta notifikasi promo. Pengujian usability dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap lima responden dan menghasilkan skor rata-rata 75,5 yang termasuk dalam kategori *acceptable*. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan aplikasi dapat diterima pengguna, memberikan pengalaman yang lebih efisien, cepat, dan user-friendly, serta membantu kasir dalam mengelola pesanan secara lebih terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode Design Thinking efektif dalam menghasilkan solusi digital yang sesuai kebutuhan pengguna dan dapat menjadi landasan pengembangan aplikasi fungsional di masa mendatang untuk meningkatkan daya saing Kedai Cotaslice

**Kata Kunci:** UI/UX, Pemesanan Makanan Online, Design Thinking, Prototype, System Usability Scale (SUS), Kedai Cotaslice.

## ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has significantly influenced consumer behavior, particularly in the food and beverage sector where online food ordering has become a common practice. Cotaslice Café currently relies on WhatsApp as its primary ordering medium, which often leads to issues such as slow response times, order input errors, limited stock confirmation, and lack of transparency in order status. This study aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) for a mobile food ordering application at Cotaslice Café using the Design Thinking method, which consists of five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing*. Data were collected through observation and interviews with two cashiers and three customers to identify key problems and user needs. Solutions generated during the *ideate* stage were realized into *low fidelity* and *high fidelity prototypes* using Figma, featuring key functionalities such as automated stock management, order status transparency, delivery options, and promotional notifications. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) with five respondents, resulting in an average score of 75.5 categorized as *acceptable*. These findings indicate that the proposed design is well-received by users, offering a more efficient, transparent, and user-friendly experience compared to the previous WhatsApp-based system, while also assisting cashiers in managing orders more effectively. Therefore, this research demonstrates that the Design Thinking approach is effective in producing digital solutions that address user needs and can serve as a foundation for further functional application development to enhance Cotaslice Café's competitiveness in the digital era.

**Keywords:** UI/UX, Online Food Ordering, Design Thinking, Prototype, System Usability Scale (SUS), Cotaslice Cafe

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbill ‘Alamin .Puji Syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa atas rahmat, nikmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Universitas Muhammadiyah Malang. Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan judul:

### **Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Pemesanan Makanan *Online* Pada Kedai Cotaslice Menggunakan Metode *Design Thinking***

Setelah melalui berbagai tahapan yang cukup panjang, penyusunan skripsi tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya, khususnya kepada:

1. Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat-Nya. Berkat izin dan pertolongan-Nya, penulis dapat diberi kemudahan berupa kesehatan dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan ini. Setiap kesulitan dan kelelahan yang dihadapi selalu ditemukan jalan keluar dan kekuatan dari-Nya. terselesaikannya laporan ini semata-mata merupakan karunia dari Allah SWT.
2. Bunda tersayang, yang penuh dengan kasih dan sayang selalu mendoakan dan mendukung penulis. Doa dan dukungan tanpa henti di setiap langkah hidup penulis. Setiap kata semangat dan kehangatan pelukannya adalah sumber kekuatan yang mengalirkan kembali semangat. Terima kasih tak terhingga untuk cinta, doa, dan setiap tetes keringat pengorbanan yang tak ternilai harganya.
3. Ayah Terhebat, Sosok yang tak henti memberi teladan dan mengobarkan semangat. Setiap nasihat, tetes keringat, dan kesetiaan Ayah dalam membentuk penulis menjadi pribadi yang tangguh dan bertanggung Jawab. Terima kasih tak terucapkan untuk setiap perjuangan sunyi dan doa yang menjadi pelindung dalam setiap langkah kehidupan penulis.

4. Dosen Pembimbing ,rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan atas dedikasi beliau dalam memberikan bimbingan, baik berupa waktu, pemikiran, maupun tenaga, selama proses penyusunan laporan ini. Saran-saran yang diberikan telah membantu penulis secara signifikan dalam memperbaiki dan menyempurnakan isi serta struktur laporan. Penulis mengucapkan terima kasih atas kesabaran dan bimbingan yang penuh ketulusan.
5. Dosen Penguji, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan berharga, koreksi, dan pertanyaan yang membangun selama seminar dan sidang berlangsung. Setiap penilaian dan kritik membangun yang disampaikan telah memotivasi penulis untuk terus berkembang dalam akademik dan membentuk karakter pribadi. Terima kasih tak terhingga atas setiap ilmu dan evaluasi yang menjadi bekal berharga.
6. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Imelda Exa Yunia sosok yang kehadirannya memiliki arti mendalam. Rasa terima kasih yang tulus penulis sampaikan atas setiap pengertian, kesabaran, cinta dan dorongan semangat yang tak pernah padam. Dukungan moral yang kamu berikan menjadi penopang yang amat berharga, khususnya di saat-saat penulis berada di titik terendah. Terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita, tempat bersandar dan sumber kekuatan dalam setiap proses.
7. Rekan-rekan perantau seperjuangan dan sahabat terbaik. Gugun, Febrian, Sam, Qolba, Luthfi, Alva, Benu, Syahrul, Gressy, Dhaiffan, dan Rey. yang telah menjadi bagian penting dalam proses panjang ini. Terima kasih atas kebersamaan, diskusi, dan semangat yang terus mengalir selama masa kuliah hingga penyusunan laporan ini.
8. Teman dan keluarga kontrakan tercinta. yang telah menjadi keluarga kedua selama berada di tanah rantau. Terima kasih atas kebersamaan, rasa saling memahami, serta kekompakan yang selalu membuat suasana menjadi lebih hangat. Dukungan kalian begitu berarti, terutama ketika rasa rindu kampung halaman datang. Kalian telah menjadi tempat berbagi, cerita, dan perjuangan yang tidak akan terlupakan.
9. *Last but not least, I want to thank me, , I want to thank me for believing in me, , I want to thank me for doing all this hard work, I want to me for having no days*

*off, I want to me for never quitting, I want to thank me for always being a giver and try give more than I receive, , I want to thank me for try and do more right than wrong, I want to thank me for just being me at all time*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii.
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3    TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.4    BATASAN MASALAH .....	3
BAB II STUDI LITERATUR .....	4
2.1    TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.2    KERANGKAT TEORI.....	5
2.2.1    KEDAI COTASLICE.....	5
2.2.2    PEMASANAN ONLINE KEDAI COTASLICE .....	5
2.2.3    PEMESANAN ONLINE PADA KEDAI COTASLICE BERBASIS APLIKASI.....	5
2.3    Konteks Penelitian.....	8
2.4    Teknik Pengumpulan Data.....	8
2.5    Validasi dan Verifikasi.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
3.1    TAHAPAN PENELITIAN .....	11
3.1.1 <i>Emphatize</i> .....	12
3.1.2 <i>DEFINE</i> .....	14

3.1.3	<i>IDEATE</i> .....	15
3.1.4	<i>PROTOTYPE</i> .....	16
3.1.5	<i>TESTING</i> .....	17
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>20</b>
4.1	<b>EMPHATIZE</b> .....	<b>20</b>
4.1.1	Observasi.....	20
4.1.2	Wawancara.....	20
4.2	<b>DEFINE</b> .....	<b>33</b>
4.3	<b>IDEATE</b> .....	<b>38</b>
4.4	<b>Prototype</b> .....	<b>42</b>
4.4.1	Low Fidelity Prototype.....	42
4.4.2	High Fidelity Prototype.....	47
4.5	<b>TESTING</b> .....	<b>57</b>
4.5.1	<i>Prototype Testing</i> .....	58
4.5.2	<i>System Usability Scale</i> .....	62
4.6	<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>64</b>
<b>BAB V HASIL DAN SARAN</b> .....		<b>66</b>
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>66</b>
5.2	<b>Saran</b> .....	<b>66</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Tahapan design Thinking.....	6
<b>Gambar 3. 1</b> Alur Penelitian .....	10
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Emphaty Map</i> .....	13
<b>Gambar 3. 3</b> User Persona .....	14
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Sitemap</i> .....	16
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Low fidelity &amp; High Fidelity Prototype</i> .....	17
<b>Gambar 4. 1</b> User Persona Narasumber 1 .....	33
<b>Gambar 4. 2</b> User Persona Narasumber 2 .....	34
<b>Gambar 4. 3</b> User Persona Narasumber 3 .....	34
<b>Gambar 4. 4</b> User Persona Narasumber 4.....	35
<b>Gambar 4. 5</b> User Persona Narasumber 5.....	35
<b>Gambar 4. 6</b> <i>Userflow</i> Aplikasi Pelanggan.....	39
<b>Gambar 4. 7</b> <i>Userflow</i> Aplikasi Kasir.....	39
<b>Gambar 4. 8</b> <i>Sitemap</i> Aplikasi Pengguna.....	40
<b>Gambar 4. 9</b> <i>Sitemap</i> Aplikasi Kasir.....	41
<b>Gambar 4. 10</b> Hasil Prototype UI Aplikasi pengguna pemesanan online .....	53
<b>Gambar 4. 11</b> Hasil Prototype UI Aplikasi kasir pemesanan online.....	57
<b>Gambar 4. 12</b> Hasil Pengujian Prototype Pada <i>Task Login User</i> .....	58
<b>Gambar 4.13</b> Hasil Pengujian Prototype Pada <i>Task Register user</i> .....	59
<b>Gambar 4. 14</b> Hasil Pengujian Prototype Pada <i>Task</i> Proses pemesanan Online .....	59
<b>Gambar 4. 15</b> Hasil Pegujian Prototype pada <i>Task Logout</i> .....	60
<b>Gambar 4. 16</b> Hasil Pengujian Prototype Pada <i>Task</i> Kasir Melakukan <i>Login</i> .....	60
<b>Gambar 4. 17</b> Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Pada <i>Task</i> menerima pesanan.....	61
<b>Gambar 4. 18</b> Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Pada <i>Task</i> edit menu.....	61
<b>Gambar 4. 19</b> Hasil Pengujian Prototype Pada <i>Task</i> edit estimasi .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> <i>System Usability Scale</i> .....	18
<b>Tabel 3. 2</b> Skor Jawaban .....	19
<b>Tabel 4. 1</b> Kode Keterangan .....	21
<b>Tabel 4. 2</b> Wawancara 1 .....	22
<b>Tabel 4. 3</b> Wawancara 2 .....	24
<b>Tabel 4. 4</b> Wawancara 3 .....	26
<b>Tabel 4. 5</b> Wawancara 4 .....	28
<b>Tabel 4. 6</b> Wawancara 5 .....	30
<b>Tabel 4. 7</b> Data Narasumber .....	32
<b>Tabel 4. 8</b> <i>Empathy Map</i> .....	32
<b>Tabel 4. 9</b> <i>Point Of View</i> (POV).....	36
<b>Tabel 4. 10</b> Tabel HMW .....	37
<b>Tabel 4. 11</b> Design Low Fidelity Aplikasi Pelanggan .....	42
<b>Tabel 4. 12</b> Design Low Fidelity Aplikasi Kasir.....	46
<b>Tabel 4. 13</b> Design High Fidelity Aplikasi Pengguna .....	48
<b>Tabel 4. 14</b> Design High Fidelity Aplikasi Kasir.....	55
<b>Tabel 4. 15</b> Data Diri responden.....	59
<b>Tabel 4. 16</b> <i>Acceptability Range</i> .....	63
<b>Tabel 4. 17</b> Nilai Responden SUS .....	64
<b>Tabel 4. 18</b> Hasil Perhitungan Nilai Responden SUS .....	64

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Ayu Pangestuti, R. Permatasari, and S. Fitri Ana Wati, 'PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI COFFEE CARE DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS MOBILE APP PADA CAFÉ PROOF.CO', *jati*, vol. 8, no. 3, pp. 3269–3278, May 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9674.
- [2] A. Muflihah, B. Nugraha, and A. Ali Ridha, 'PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI TOKO KUE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING', *jati*, vol. 8, no. 4, pp. 8049–8057, Aug. 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10651.
- [3] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, 'Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)', *Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, June 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i1.15156.
- [4] 'IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UIUX APLIKASI PEMESANAN JAMU BERBASIS MOBILE'.
- [5] R. Rantung and J. Y. Mambu, 'Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Kedai Online Menggunakan Metode Design Thinking', *CogITo Smart Journal*, vol. 9, no. 2, pp. 396–410, Dec. 2023, doi: 10.31154/cogito.v9i2.585.396-410.
- [6] R. M. Firdaus and N. Latifah, 'Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Website Penjualan Tiket Konser', *bit-Tech*, vol. 7, no. 2, pp. 599–607, Dec. 2024, doi: 10.32877/bt.v7i2.1970.
- [7] D. M. Hapsah and I. F. Hanif, 'Prototype Pengembangan Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website', vol. 6, no. 2, 2025.
- [8] A. S. Bani and G. Soepriyono, 'Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Ahmad Resto Metode Design Thinking', vol. 13, no. 2, 2024.
- [9] A. R. Yusri, I. F. Hanif, M. D. Al-farel, N. Zaandami, and M. Yasin, 'Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan', vol. 5, no. 2, 2024.

- [10] M. Y. Ramdhan and I. D. Sholihati, 'Perancangan User Interface/User Experience Food Delivery App Dengan Menggunakan Metode Design Thinking', vol. 13, no. 2, 2024.
- [11] T. H. Mufidah and N. W. A. Majid, 'PERANCANGAN UI/UX WEBSITE DALAM MANAGEMENT APLIKASI GYM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING', *J. n.a Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 422–432, Oct. 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.4324.
- [12] N. Zazhemi and H. Marcos, 'Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna', vol. 7, no. 1, 2025.
- [13] M. Zidhan, Finanta Okmayura, Haana Udtari Anjani, Nur Fadilah Achmad, and Febby Wilyani, 'PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI SAYUR MAYUR ONLINE (SAMARON) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING', *JISMDB*, vol. 1, no. 2, pp. 96–106, Jan. 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i2.347.
- [14] S. Aulia and Y. Syahidin, 'Perancangan UI/UX dengan Metode Design Thinking Pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis Mobile', vol. 7, 2023.
- [15] A. Aldi, A. H. Mufidah, and C. B. Sanjaya, 'PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING', *JITET*, vol. 12, no. 3S1, Oct. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5250.
- [16] A. Fikril Al Muzakki and U. Emi Rahmawati, 'PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI JASA TRAVEL DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING: STUDI KASUS: RENTIFY', *jati*, vol. 8, no. 6, pp. 12553–12561, Nov. 2024, doi: 10.36040/jati.v8i6.12008.
- [17] Z. T. Lestari, 'Perancangan Desain UI/UX Website Pemesanan Menu Pada Tenday's Coffee Dengan Metode Design Thinking'.
- [18] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, 'Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking', *jima-ilkom*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, Sept. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.

- [19] R. S. Abas, 'PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI PEMESANAN SAYUR MAYUR BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING', 2024.
- [20] A. Indah Pratiwi and S. Rani, 'Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata', *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, July 2023, doi: 10.52436/1.jpti.303.
- [21] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, 'Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s', *IJNSE*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [22] M. S. Tuloli, R. Patalangi, and R. Takdir, 'Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS', *JJi*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, Apr. 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13411.
- [23] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, 'Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android', vol. 4, no. 2, 2023.
- [24] M. S. Ma'arif, 'Perancangan UI/UX Website Informasi Wisata Wahana Alam Parung Menggunakan Metode Design Thinking'.
- [25] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, 'Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)', *JAIC*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, Nov. 2021, doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [26] T. Monika, P. Sokibi, and S. Parman, 'Penggunaan Metode Design Thinking dalam Pembuatan UI/UX Design Aplikasi Penjualan Juara Pedas Cirebon', *syirkah*, vol. 3, no. 4, Aug. 2024, doi: 10.56672/syirkah.v3i4.369.
- [27] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, 'Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee', *simkom*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, Aug. 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.
- [28] S. Soedewi, 'PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI', *Visualita*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.

- [29] P. A. Rohmah, 'Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi FinTrack', vol. 11, no. 3, 2024.
- [30] D. Oleh, 'CHRISNA PUTRA WIRA PERDANA'.
- [31] T. S. Putra and H. Ma'sum, 'Perancangan UI/UX Aplikasi Jemput Sampah Berbasis Mobile', vol. 1, no. 2, 2024.
- [32] C. Nisa', R. S. Anugrah Prasetya, C. D. Rahmadewi, M. A. Nurdianto, M. H. Aziz, and H. Maulana, 'Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking', *jima-ilkom*, vol. 3, no. 2, pp. 57–69, Sept. 2024, doi: 10.58602/jima-ilkom.v3i2.28.
- [33] Y. V. G. Jehadu and A. R. Musliikh, 'Perancangan Desain UI/UX Berbasis Aplikasi pada Perumda Air Minum Tirta Komodo Kabupaten Manggarai Menggunakan Metode Design Thinking', *JAVIT*, pp. 10–26, Mar. 2024, doi: 10.24036/javit.v4i1.166.
- [34] A. Ismi Aziz, N. A. Prasetyo, and M. F. Sidiq, 'Design and Evaluation of Cafe Kahuripan Booking and Reservation Website User Interface with Design Thinking', *antivirus*, vol. 17, no. 2, pp. 309–323, June 2024, doi: 10.35457/antivirus.v17i2.2922.
- [35] A. Saepudin, A. Juhana, and D. Rinjani, 'Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim', vol. 9, no. 2, 2023.
- [36] D. Oleh, 'PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PETA AKSESIBILITAS DIFABEL DAN EDUKASI MASYARAKAT DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN METODE DESIGN THINKING'.
- [37] F. N. Syahputra, 'HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS'.
- [38] H. Yohnes Madawara, I. Sembiring, and A. Iriani, 'PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE APLIKASI CAFÉ BIRU FTI MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING', *Mnemonic*, vol. 6, no. 2, pp. 108–116, Oct. 2023, doi: 10.36040/mnemonic.v6i2.6474.

- [39] D. Oleh, 'IMPLEMENTASI PENDEKATAN DESIGN THINKING PADA STARTUP KANGTUKANG'.
- [40] F. N. Syahputra, 'HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS'.
- [41] R. A. Grier, A. Bangor, P. Kortum, and S. C. Peres, 'The System Usability Scale: Beyond Standard Usability Testing', *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, vol. 57, no. 1, pp. 187–191, Sept. 2013, doi: 10.1177/1541931213571042.
- [42] V. Y. P. Ardhana, 'Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)', *jieee*, vol. 2, no. 1, pp. 5–11, Sept. 2022, doi: 10.47065/jieee.v2i1.430.





UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



## FAKULTAS TEKNIK

### INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

### FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Al Ghozi Muh. Fatur R  
 NIM : 202110370311433  
 Judul TA : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online Pada Kedai Cotaslice Menggunakan Metode Design Thinking

#### Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin


No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	10% ✓
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	11% ✓
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	8% ✓
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0% ✓
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	3% ✓
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	11% ✓

\*) Hasil cek plagiarisme diisi oleh pemeriksa (staf TU)

\*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

  
 (.....)



Kampus I  
 Jl. Bankung 1 Malang, Jawa Timur  
 T. +62 341 501 252 (Hunting)  
 F. +62 341 486 432

Kampus II  
 Jl. Desurigan Sutani No. 108 Malang, Jawa Timur  
 T. +62 341 501 149 (Hunting)  
 F. +62 341 563 066

Kampus III  
 Jl. Raya Tigomas No. 346 Malang, Jawa Timur  
 P. +62 341 404 378 (Hunting)  
 F. +62 341 460 430  
 E. admin@umm.ac.id