Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137

P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314

PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE BOOTCHIN COFFE

[1]Angga Prayoga, [2] Nilawati, [3]Ezrifal Sany

[1,2,3]Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah
JL. Kolonel Abunjani RT.25 Selamat Danau Teluk, Selamat, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36124 Indonesia

e-mail: [1]***frayogaangga21@gmail.com***, [2]*nilawatinh93@gmail.com* , [3]*ezrifalsany@gmail.com*

Abstrak

Pengembangan website yang memiliki desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik merupakan hal penting dalam memenuhi kebutuhan pelanggan serta memastikan keberhasilan bisnis online. Penelitian ini mengkaji penerapan metode Design Thinking dalam proses perancangan UI/UX untuk website Bootchin Coffe, sebuah platform e-commerce yang berfokus pada produk-produk kopi premium.Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tahap-tahap utama meliputi pemahaman, pengamatan, ideasi, prototyping, dan pengujian. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pengguna potensial, analisis kompetitor, dan observasi. Selain itu, studi ini menggali perspektif desain berorientasi pengguna yang mencakup aspek estetika, fungsionalitas, dan kepuasan pengguna.Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dalam perancangan UI/UX website Bootchin Coffee mampu meningkatkan interaksi pengguna dengan website tersebut. Desain antarmuka yang lebih intuitif, pemahaman yang lebih baik terhadap kebutuhan pengguna, serta peningkatan pengalaman pengguna yang lebih positif menjadi hasil utama dari penelitian ini. Hasil pengujian user acceptance juga menunjukkan respon yang positif dari pengguna terhadap perubahan-perubahan yang diimplementasikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pengembang web dan pemilik bisnis untuk mengadopsi pendekatan Design Thinking dalam merancang website mereka agar dapat memenuhi tuntutan konsumen yang semakin tinggi akan kualitas pengalaman online.Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan ilmu desain antarmuka dan pengalaman pengguna, serta memberikan panduan praktis bagi pemilik bisnis yang ingin meningkatkan kualitas website mereka melalui penerapan prinsip-prinsip Design Thinking.

Kata kunci: Design Thinking, desain antarmuka, estetika, e-commerce, fungsionalitas, kepuasan pengguna, pengalaman pengguna, pemahaman pengguna, pengujian, pengembangan web, prinsip-prinsip Design Thinking, user acceptance, UI/UX, website.

Abstract

Developing a website with a good user interface (UI) and user experience (UX) is crucial in meeting customer needs and ensuring the success of online businesses. This research examines the application of the Design Thinking method in the UI/UX design process for the Bootchin Coffee website, an e-commerce platform that focuses on premium coffee products. This study employs a qualitative approach with key stages including understanding, observation, ideation, prototyping, and testing. Data is collected through interviews with potential users, competitor analysis, and observation. Additionally, this study explores user-centered design perspectives, encompassing aesthetics,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314

functionality, and user satisfaction. The results of the research show that the application of Design Thinking in the UI/UX design of the Bootchin Coffee website enhances user interaction with the site. A more intuitive interface design, an improved understanding of user needs, and an overall enhanced user experience are the primary outcomes of this research. User acceptance testing also demonstrates a positive response from users to the implemented changes. Thus, this research provides recommendations for web developers and business owners to adopt the Design Thinking approach in designing their websites to meet the increasing demands of online consumers for a high-quality online experience. This study is expected to contribute to the development of UI/UX design and user experience knowledge and offer practical guidance to business owners seeking to improve the quality of their websites through the application of Design Thinking principles.

Keywords: *Design Thinking, interface design, aesthetics, e-commerce, functionality, user satisfaction, user experience, user understanding, testing, web development, Design Thinking principles, user acceptance, UI/UX, websites.*

1 Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna dirancang sebagai perangkat informasi yang memungkinkan pengguna di perangkat untuk berinteraksi lewat tampilan antarmuka melalui *device* yang dipakai. Berdasarkan penjelasan oleh beberapa pakar tentang maksud dari UI, penulis dapat menyimpulkan bahwa User Interface (UI) merupakan teknologi yang menghasilkanunsur desain pada layar atau monitor komputer, tablet, smartphone, dll.

User Experience (UX) atau Pengalaman pengguna merupakan tanggapan impresi serta kesan pengguna saat seseorang menggunakan produk, sistem, atau suatu layanan. Disisi lain juga mengukur seberapa puas dan nyaman perasaan pengguna ketika menggunakan produk, sistem, dan layanan.

Pada penelitian ini memakai *framework* UX yang bernama Design Thinking. Design Thinking yakni model strategi yang berkonsentrasi pada manusia dalam mengatasi masalah sertamembuat inovasi baru. Metode ini terdiri dari beberapa langkah atau fase, dimulai dari mengumpulkan informasi terhadap target pengguna, informasi tersebut akan diproses menjadi data yang nantinya digunakan ketika mengidentifikasi kebutuhan pengguna, memicu solusi-solusi atas permasalahan, menciptakan gambaran produk berdasarkan solusi-solusi yang telah diciptakan, dan melakukan tes terhadap hasil gambaran produk yang telah diciptakan, dan menguji hasil produk yang sudah diciptakan sehingga memperoleh *feedback*, *feedback* tersebutakan dijadikan acuan untuk perbaikan produk di masa yang akan datang.

Ada banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan Design Thinking pada perancangan website sebagai alat bantu untuk merancang sebuah website. Contoh penelitian yang telah ada yaitu Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta (Azzahra, S., Hadi, S., & Rejito, J. 2022). Namun disini penulis membangun penerapan design thinking pada perancangan ui/ux website bootchin coffe.

Bootchin Coffe merupakan cafe yang bergerak pada penjualan berbagai macam makanan dan minuman. Bootchin Coffe juga menyediakan live music pada malam setiap weekend, makanan atau minuman yang dijual memliki harga yang terjangkau bagi masyarakat atau pengunjung, media promosi Bootchin Coffe melalui social media instagram dimana Boothin Coffe meg-Upload makanan dan minuman yang ada pada Boothin Coffe ke instagram. Metode promosi melalui sosial media instagram terlalu terbatas dan kurang menarik, dan juga untuk tampilan menu yang tersedia pada Bootchin Coffe masih manual dimana Bootcin Coffe masih menggunakan kertas. untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan website yang menarik dan informatik sehingga dapat menarik konsumen dengan daya tarik dari *User Interface* website dengan desain yang lebih bervariasi dan beragam. 1.1 **Rumusan Masalah**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimana menerapkan design thinking pada perancangan UI/UX pada perancangan website Bootchin Coffe?".

1.2. Batasan Masalah

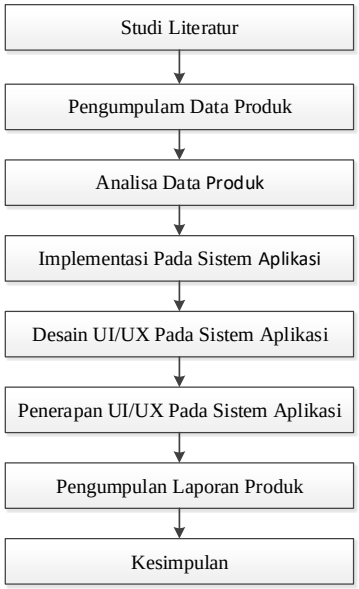
Adapun Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah: Perancangan ini hanya sebagai alat bantu untuk membuat website Bootchin Coffe menjadi lebih menarik dan Penelitian yang dilakukan ini hanya perancangan desain UI/UX website Bootchin Coffe, Sasaran perancangan UI/UX adalah untuk menarik para pengunjung.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Penelitian ini adalah merancang desain UI/UX website Bootchin Coffe agar lebih menarik dan informatik, sehingga promosi menjadi lebih mudah dan dapat menarik pengunjung.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah : Menpercantik tampilan website Bootchin Coffe. Dengan perancangan desain UI/UX ini mampu membantu konsumen agar tertarik dengan produk Bootcin Coffe karena desain yang lebih menarik dan informatik.



rangka kerja

2 Tinjauan Literatur

Berikut adalah uraian kerangka kerja penelitian berdasarkan gambar 2.1:

2.1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai literatur yang berhubungan dengan proses perancangan *desain* UI/UX *(User Interface/User Experience)* menggunakan UI/UX, dan tentang statistika (Populasi, sampel dan analisis deskriptif) agar bertujuan untuk mendapatkan pemahaman bagaimana melakukan perancangan desain UI/UX yang baik menggunakan model UI/UX dan bagaimana mengukurnya menggunakan feedback yang nantinya akan diberikan ke pengguna, dan juga internet untuk melengkapi perbendaharaan konsep dan teori tentang Penerapan *User Interface*, *User Experience* Aplikasi Pada Bootchin Cafe, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

2.2. Pengumpulan Data Menu

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data mengenai Menu yang ada pada Bootchin Cafe. Semua tahap pada proses pengumpulan data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dan studi pustaka sehingga peneliti mendapatkan data yang diperlukan.

2.2.1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak mengenai Bootchin, yang menjadi studi kasus penelitian ini sehingga menadapatkan data-datanya, bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada Bootcin Coffe dan informasi mengenai data Menu

2.2.2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori serta konsep yang mendukung dalam penelitian dan berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian. Hal ini dipelajari dalam studi pustaka antara lain definisi UI/UX *(User Interface/User Experience) website*, perancangan *website*, penerapan UI/UX *(User Interface/User Experience)* yang baik dengan membaca buku, jurnal, artikel pada internet dan referensi terkait sehingga memudahkan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314

2.3. Analisis Data Barang

Pada tahap analisis sistem akan dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian, diharapkan peneliti dapat menemukan solusi untuk setiap permasalah yang ditemukan terkait dengan masalah penjualan yang ada pada Bootcin Coffe.

2.4. Implementasi Pada Sistem Aplikasi

Pada tahap ini desain sistem diterjemakan dalam kode-kode dengan menggunakan *database MySql* yang sudah ditentukan. Implementasi sistem juga dilakukan ditempat penelitian serta dengan dosen pembimbing bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang sudah dibangun sudah teruji dan layak untuk tahap berikutinya. Tahap-tahap yang dilakukan pada implementasi meliputi pengindentifikasian kebutuhan sistem baik perangkat lunak dan perangkat keras serta menerapkan rancangan dan mengevaluasi sistem yang dibangun.

2.5. Desain UI/UX Pada Sistem Aplikasi

Pada dasarnya tahapan pada desain sistem ini merupakan hasil dari analisa sistem, yang terbagi menjadi tiga:

2.5.1. Subsistem Manajemen Data

Desain sistem atau perangcangan subsistem data merupakan hasil dari analisa data yakni *ERD (Entity Relationship Diagram)*, yang selanjutnya pada bagian ini akan dibuat suatu perancangan tabel secara utuh dan lengkap dengan berbagi komponennya.

2.5.2. Subsistem manajemen model

Perancangan model merupakan hasil dari analisa model yaitu metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut. Pada subsistem ini akan dibuat suatu desain model sistem berupa prosedur dari proses *website*.

2.5.3. Subsistem Manajemen Dialog

Akan menghasilkan sebuah perancangan struktur menu aplikasi dan desain *user interface*, *user experince* pada aplikasi, yang diperoleh dari analisa subsistem dialog. atau implementasi dari analisa *DFD*.

2.6. Penerapan UI/UX Pada Sistem Aplikasi

Berdasarkan kebutuhan sistem dan analisa yang dilakukan oleh peneliti maka penelitian menerapkan desain UI/UX *(User Interface/User Experience)* pada Bootcin Coffe untuk menyelesaikan masalah tersebut.

2.7. Pembuatan Laporan

Pada proses tahapan ini akan dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data *primer* dan *sekunder* sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang sistem yang sedang dibangun pada Bootchin Coffe.

3 Metode Penelitian (or Research Method)

3.1 Pengertian *User Interface* (UI)

Menurut Lastinah (2021) *User Interface* adalah suatu cara program dan penggunaan untuk berinteraksi. Dalam *User Interface* memiliki fungsi untuk menghubungkan berbagai informasi antara pengguna dans istem operasi, sehingga komputer bisa digunakan. Adapun jenis *user interface* sebagai berikut:

1. *Graphical User Interface(GUI)*
   Graphical User Interface(GUI) merupakan jenis antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi melalui sistem operasi melalui gambar grafik, ikon,dan menggunakan perangkat penunjuk *(pointing device)* seperti *mouse atau track ball*.
2. *Command Line Interface(CLI)*
   Command Line Interface (CLI) dengan program ini, user bisa mengetikkan perintah dalam bentuk teks dan memberikan intruksi pada komputer untuk mengerjakan tugas tertentu. (

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314

Nurafni Ayu Ningsi, 2021, h.207, "*Perancangan Design User Interface Websitepada Pet Shopazriadi Kabupaten Lamongan").*

3.2 Pengertian Design Thinking

Menurut Kelley and Brown dalam (Lazuardi & Sukoco, 2019), pendekatan design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil untuk mengintegrasikan kebutuhan orang – orang sebagai pengguna, kemungkinan teknologi, serta persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Pendekatan design thinking menggabungkan tiga elemen yaitu business *(viability)*, people *(desirability)* dan technology *(feasibility)* sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan ide. Design thinking menggabungkan kemampuan teknologi yang sesuai dengan mempertimbangan keinginan pengguna sehingga mampu menjadi produk bisnis dan solusi efektif untuk menyelsaikan suatu permasalahan.

3.3 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan salah satu bahasa pemograman yang berjalan dalam sebuah *web server* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server*. Data yang dikirim oleh *user client* akan diolah dan disimpan pada *database web server* dan dapat ditampilkan kembali apabila diakses. Untuk menjalankan kode-kode program *PHP*, *file* harus di upload kedalam *server*. Upload adalah proses mentransfer data atau file dari komputer *clien*t ke dalam *web server*. Untuk membuat *website* yang dinamis dan mudah di *update* setiap saat dari browser dibutuhkan sebuah program yang mampu mengolah data dari *computer client* atau dari komputer *server* itu sendiri sehingga mudah dan nyaman disajikan di browser Salah satu program yang dapat dijalankan di*server* dan cukup andal adalah PHP.(Abdul Mubarak. "*Rancangan Bangun Aplikasi Web Menggunakan Uml Dan Bahasa Pemograman Php*", 2019, h. 20).

3.4 CSS

CSS *(Cascading Style Sheet*) secara sederhana adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan *tag* HTML, seperti *font*, *color*, *text* dan tabel lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulana penulisan. *Css* digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. (Irvan Lewenusa. *"Dasar Pengguna Css Pada Pengembangan Web*", 2020, h. 1).

3.5 Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

4 Hasil dan Pembahasan

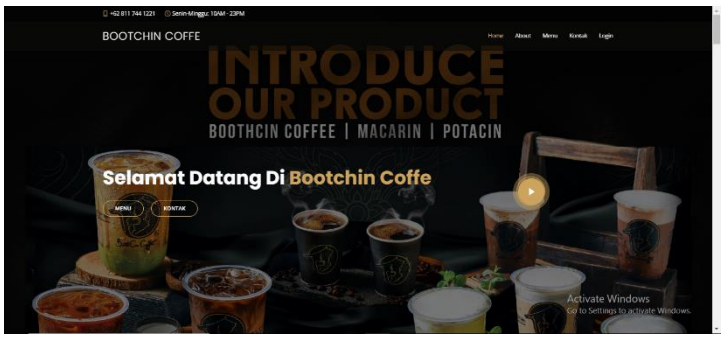
4.1 Implementasi Tampilan Halaman Pada Pengunjung

Halaman pada gambar 4.1 berikut pengunjung langsung dihadapkan pada halaman utama dan langsung memilih apa saja yang ingin di pesan.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

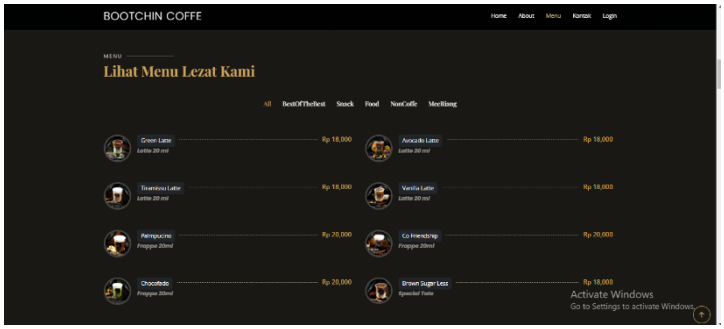
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Pengunjung.

4.2 Implementasi Tampilan Halaman Pilih Menu Pada Pengunjung

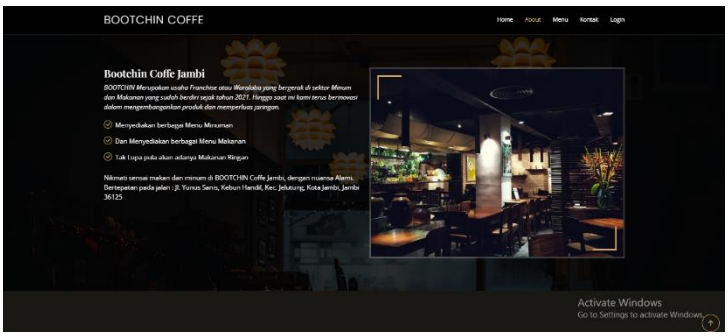
Halaman pilih menupada gambar 4.2 ini merupakan pilih menu jika pengunjung ingin menambah pesanan pada Bootchin Coffe:



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Pilih Menu Tambahan.

4.3 Implementasi Tampilan Halaman About Pada Pengunjung

Halaman about gambar 4.3 ini merupakan keterangan caffe jika pengunjung ingin mengetahui informasi pada Bootchin Coffe:



Gambar 4.3 Tampilan Halaman About.

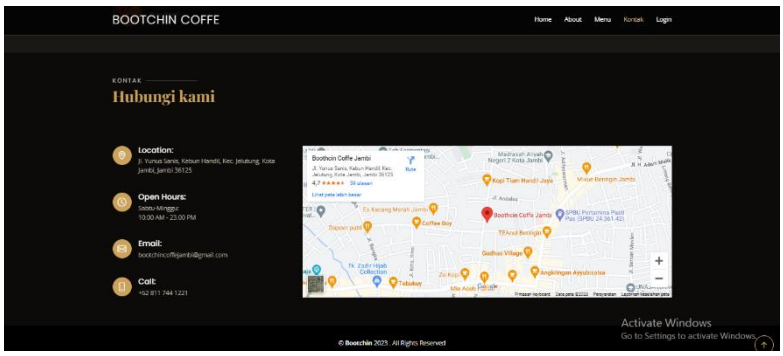
4.4 Implementasi Tampilan Halaman Kontak Bootchin Coffe

Halaman kontak pada gambar 4.4 ini merupakan alamat jika pengunjung ingin mencari lokasi pada Bootchin Coffe:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

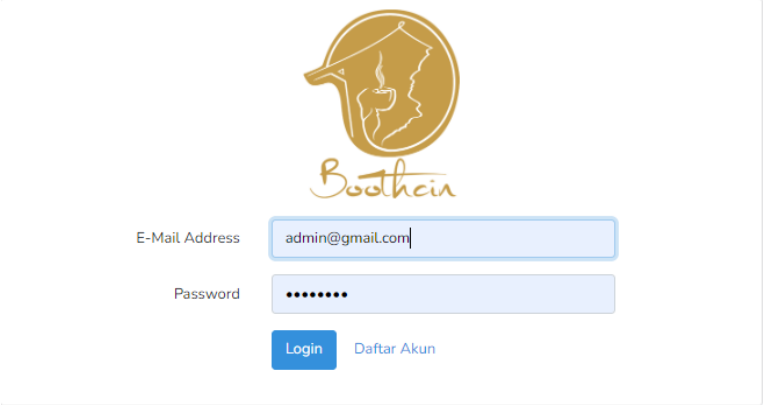
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Kontak.

4.5 Implementasi Tampilan Halaman *Login* Pada Admin

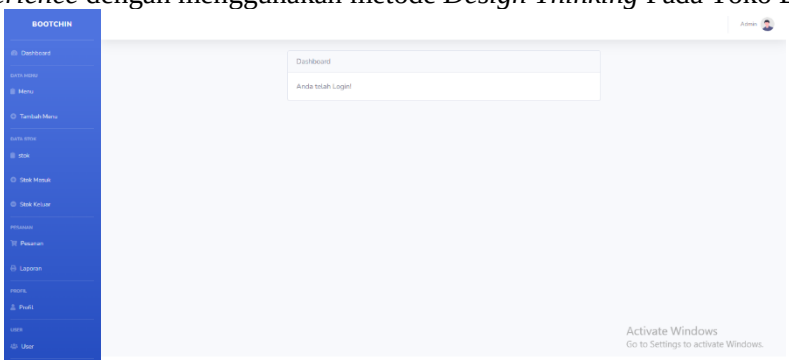
Halaman *login* pada gambar 4.5 berikut digunakan untuk proses pengisian nama pengguna *(username)* dan kata sandi *(password)* yang digunakan untuk melindungi keamanan sistem informasi dari hal-hal yang tidak diinginkan:



Gambar 4.5 Tampilan Halaman *Login* Pada Admin.

4.6 Implementasi Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

Halaman utama pada gambar 4.6 merupakan halaman *dashborad* Aplikasi Penerapan *User Interface User Experience* dengan menggunakan metode *Design Thinking* Pada Toko Bootcin Coffe.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman *Dashboard* Admin.

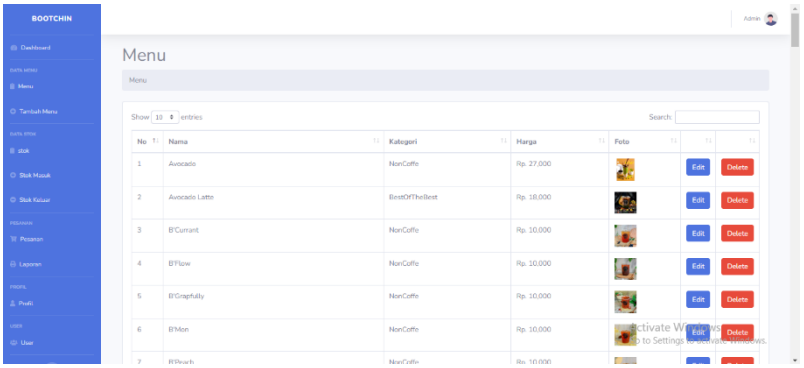
4.7 Implementasi Tampilan Halaman Produk Pada Admin

Halaman data menu pada admin pada gambar 4.7 ini merupakan data menu pada admin pada Penerapan *User Interface User Experience* dengan menggunakan metode *Design Thinking* Pada Toko Bootcin Coffe.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

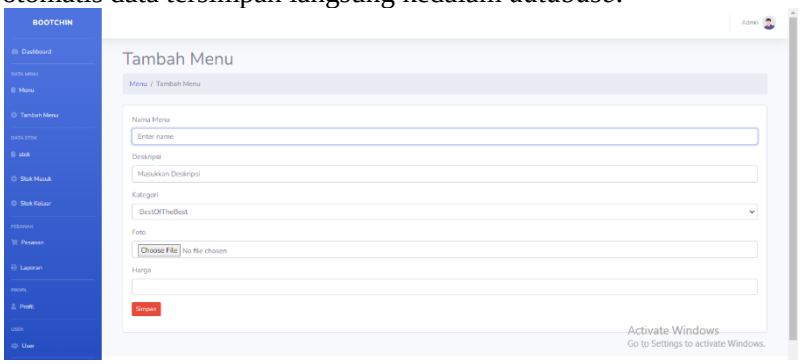
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Data Menu Pada Admin.

4.8 Implementasi Tampilan Halaman Tambah Menu Pada Admin

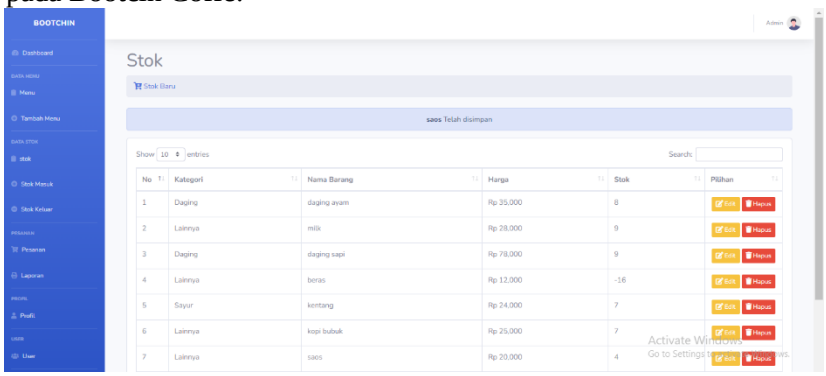
Halaman tambah produk admin pada gambar 4.8 di gunakan untuk proses tambah data menu pada admin yang ada pada Bootchin Coffe. Setelah semua data diisi tinggal klik tombol simpan data menu dan secara otomatis data tersimpan langsung kedalam *database*:



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Tambah Data Menu Pada Admin.

4.9 Implementasi Tampilan Halaman Data *Stock* Barang Pada Admin

Halaman data stok barang pada gambar 4.9 digunakan untuk menampilkan data stok barang pada admin yang ada pada Bootcin Coffe:



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Data *Stock* Pada Admin.

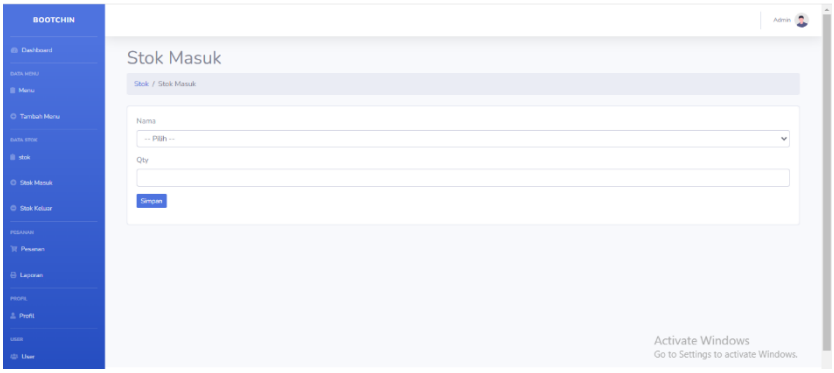
4.10 Implementasi Tampilan Halaman Data *Stock* Masuk Pada Admin

Halaman pada gambar 4.10 dibawah ini untuk menambahkan data stok barang yang masuk pada admin yang ada pada Bootchin Coffe. Setelah semua data stok barang yang masuk di tambah tinggal klik tombol simpan data dan secara otomatis akan tersimpan langsung ke dalam *database*:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

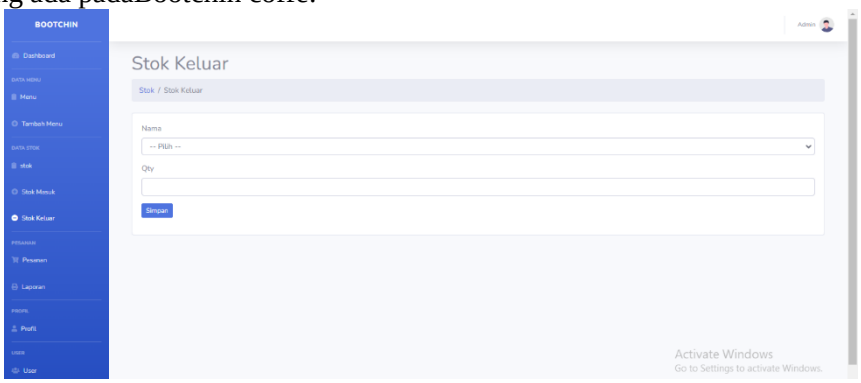
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Data *Stock* Masuk Pada Admin.

4.11 Implementasi Tampilan Halaman Data *Stock* Keluar Pada Admin

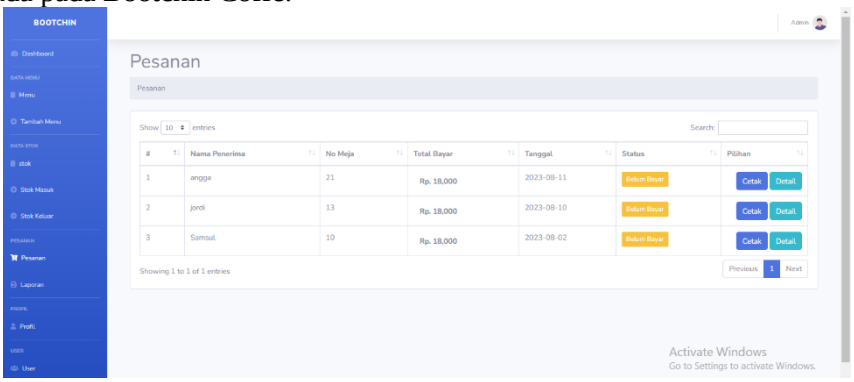
Halaman data pelanggan pada gambar 4.11 di bawah ini digunakan untuk menampilkan data stok keluar yang ada padaBootchin coffe:



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Data *Stock* Keluar Pada Admin.

4.12 Implementasi Tampilan Halaman Data Pesanan Pada Admin

Halaman data transaksi pada gambar 4.12 di bawah ini digunakan untuk menampilkan data pesanan yang ada pada Bootchin Coffe:



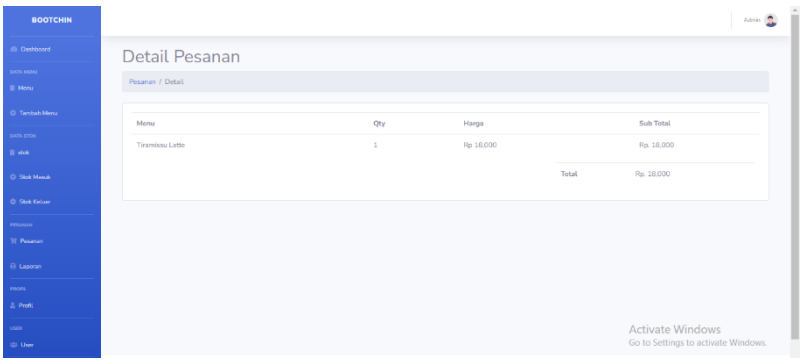
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Data Pesanan Pada Admin.

4.13 Implementasi Tampilan Halaman *Detail* Pesanan Pada Admin

Halaman detail pesanan pada gambar 4.13 ini merupakan data detail apa saja yang dipesan oleh pengunjung pada Bootchin Coffe:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

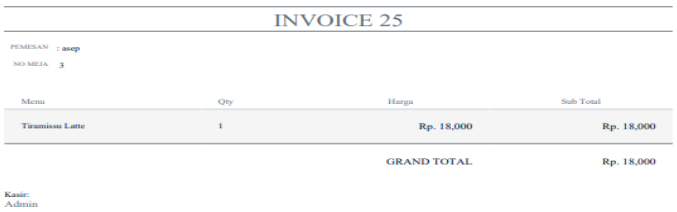
Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314



Gambar 4.13 Tampilan Halaman *Detail* Pesanan Pada Admin

4.14 Implementasi Tampilan Halaman Cetak Pesanan Pada Admin

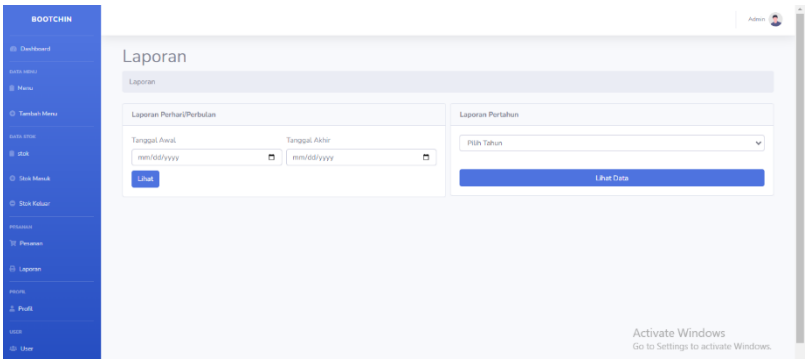
Halaman cetak pesanan pada gambar 4.14 ini merupakan data pesanan yang di cetak dan kemudian diberikan ke pengunjung untuk melakukan pembayaran pada Bootchin Coffe:



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Cetak Pesanan Pada Admin

4.15 Implementasi Tampilan Halaman Laporan Pada Admin

Halaman laporan pada gambar 4.15 ini merupakan data laporan perbulan dan pertahun pada Bootchin Coffe:



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Data Laporan Pada Admin

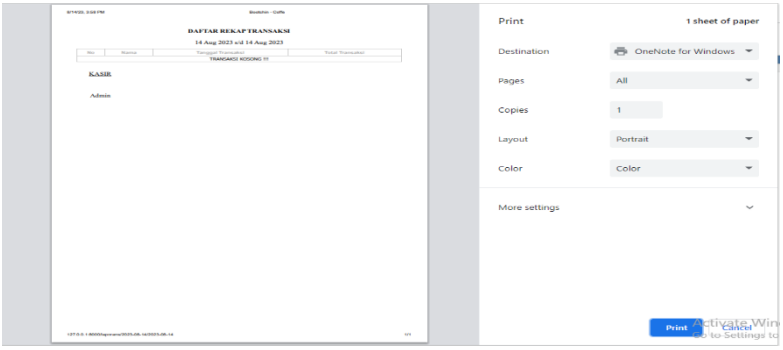
4.16 Implementasi Tampilan Halaman Cetak Laporan Pada Admin

Halaman cetak laporan pada gambar 4.16 ini merupakan data cetak laporan pada Bootcin coffe:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930

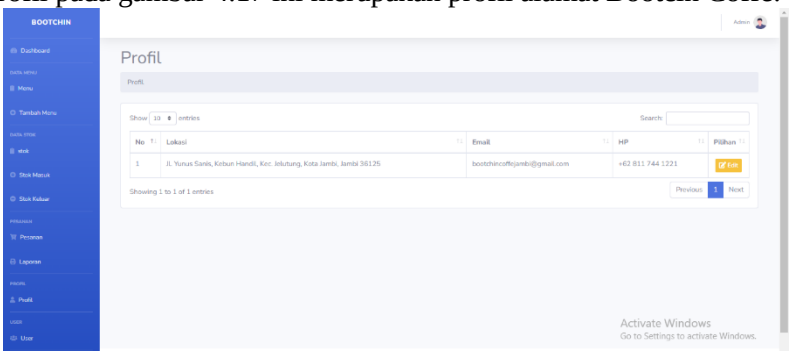
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Cetak Laporan Pada Admin

4.17 Implementasi Tampilan Halaman Profil Pada Admin

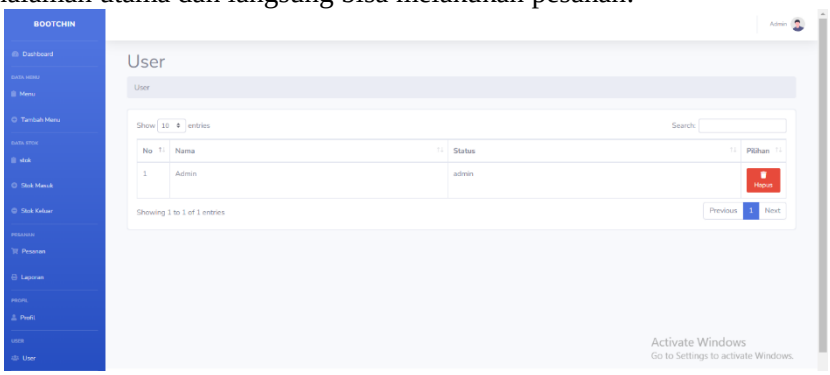
Halaman profil pada gambar 4.17 ini merupakan profil alamat Bootcin Coffe:



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Profil Pada Admin

4.18 Implementasi Tampilan Halaman *User* Pada Admin

Halaman user pada gambar 4.18 ini merupakan data user dimana terdapat hanya admin seorang. Karena, pengunjung tidak harus login atau mendaftarkan akun tetapi pengunjung langsung dihadapkan ke halaman utama dan langsung bisa melakukan pesanan:



Gambar 4.18 Tampilan Halaman *User* Pada Admin.

5 Kesimpulan

Dari pembahasan-pembahasan pada bab sebelumnya yang telah diuraikan dalam sebuah bentuk permasalahan yang terjadi Pada Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Bootchin Coffe, maka dengan ini peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan yaitu Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Bootchin Coffe membantuk agar tampilan website Bootcin Coffe lebih menarik, Aplikasi ini dapat membantu penginputan data akan lebih cepat, aman

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta

Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta
Volume 4, Nomor 1, Februari 2024: halaman 126-137
P-ISSN: 2746-5985
e-ISSN: 2797-0930
DOI: https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1314

dan akurat, Aplikasi ini dapat membantu pengunjung agar lebih mudah melakukan pesanan langsung tanpa harus mengantri di kasir, Perancangan sistem yang diterapkan ini akan memudahkan melihat dan merekap data dan memudahkan para karyawan dalam meminimalisir waktu pekerjaan.

Pada bagian ini peneliti memberikan saran kepada pembaca pada semuanya dan khususnya pada Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Bootcin Coffe, agar program yang telah dibangun dapat berjalan secara optimal.

Adapun saran-saran yaitu Kepada pemilik Bootchin Coffe program ini dapat dikembangkan untuk kedepannya jika diperlukan oleh pihak yang bersangkutan, Melakukan pembaruan pada interface dan sistemnya karena seiring berjalannya waktu akan lahir lagi fiture baru yang lebih memanjakan penggunanya, Untuk waktu penggunaan, perlu dilakukan perawatan terhadap komponen pendukung, termasuk *hardware* dan *software* komputernya, Perlu adanya perangkat komputer dan tersedianya jaringan internet untuk mengakses proses implementasi, Selama pengimplementasian, perlu dilakukan salinan data untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan dan *back up* data secara berkala., Jika terjadi kekurangan pada sistem yang diusulkan, hendaknya dicatat oleh *admin*, hal ini ditujukan untuk perbaikan sistem agar menjadi sempurna.

Referensi

[1] Lastinah 2021, "*Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan*" Diakses Pada 28 Juli 2021.

[2] Prasetyaningsih Sandi, 2021, "*Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire*" Diakses Pada 31 Oktober 2021

[3] Wahyu Hidayat dkk, 2016, "*Perancangan Dan Implementasi Penjualan Furniture Di Toko Furniture Gharsa Menggunakan Codeigniter*" Diakses Pada 12 Juli 2023

[4] Kelley, Brown, 2019, "*Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*" Diakses Pada Tahun 2019

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta