

Perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Moogs Coffee Shop)

Angelina Belinda Widjojo¹ dan Meme Susilowati²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ma Chung
Jalan Villa Puncak Tidar N-01, Malang, Indonesia, 65151

Korespondensi: Angelia Belinda Widjojo (322010002@student.machung.ac.id)

Received: 24 Juli 2024 – *Revised:* 31 Agustus 2024 - *Accepted:* 05 Sept 2024 - *Published:* 10 Sept 2024

Abstrak. Moogs Coffee Shop merupakan sebuah coffee shop yang didirikan sejak tahun 2022 yang menyediakan sajian kuliner dengan tempat nongkrong atau cafe yang dibuka dengan konsep yang unik dan menarik di Surabaya dimana coffee shop ini masih melakukan pencatatan secara manual. Inti dari permasalahan adalah tidak tahu mulai darimana untuk membuat sistemnya, tidak tahu system yang bagus dan menarik untuk pengguna seperti apa, masih banyak coffee shop yang belum memiliki system, pencatatan stock, laporan transaksi yang masih secara manual, pelanggan yang harus mengantri di kasir untuk memesan makanan dan minuman, tidak ada media kritik saran dan kesulitan pelanggan dalam mengetahui informasi ketersediaan produk. Metode dalam penelitian ini yaitu metode design thinking. Metode design thinking memiliki beberapa tahap dari empathize, define, ideate, prototype dan test. Dimana tahap – tahap ini akan membantu peneliti dalam perancangan UI/UX. Lalu dasar pertanyaan untuk wawancara menggunakan fungsional sistem informasi manajemen yang memiliki empat functional area meliputi human resource, manufacture, finance dan marketing. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah wireframe yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi figma. Setelah wireframe jadi akan dilakukan tahap pengujian atau evaluasi menggunakan metode single ease question yang berguna untuk pengujian task dari wireframe yang telah dibuat untuk menilai apakah wireframe yang diujikan sudah berhasil dipahami atau tidak. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan, tetapi juga akan membantu meningkatkan efisiensi operasional dan kinerja bisnis secara keseluruhan bagi moogs coffee shop.

Kata kunci: Coffee Shop, Design Thinking, Fungsional SIM, Single Ease Question, User Interface.

Citation Format: Widjojo, B.A., & Susilowati, M. (2024). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Menggunakan Metode Design Thinking: Studi Kasus Moogs Coffee Shop. *Prosiding SENAM 2024: Seminar Nasional Sistem Informasi & Informatika Universitas Ma Chung*. 4, 83-96. Malang: Ma Chung Press.

PENDAHULUAN

Dalam era kemajuan teknologi yang terus berkembang, sistem informasi manajemen telah menjadi peran yang sangat penting bagi berbagai industri, termasuk industri Coffee Shop yang semakin berkembang seperti Moogs Coffee Shop. Di tengah persaingan yang semakin ketat dan ekspektasi pelanggan yang semakin tinggi, penting bagi

cafe seperti moogs *Coffee Shop* untuk memperhatikan dengan serius pengembangan sistem informasi yang efisien. Salah satu aspek kunci dalam pengembangan sistem informasi ini adalah perancangan *User Interface* yang baik.

Moogs *Coffee Shop* merupakan tempat nongkrong atau cafe yang dibuka dengan konsep yang unik dan menarik di Surabaya. *Coffee Shop* ini sudah berdiri selama 2 tahun dan kini memiliki 7 jabatan yang terdiri dari *owner*, *manager*, *marketing* dan *creative team*, *purchasing*, *head kitchen* dan *head bar*, *security*, *bar* dan *kitchen staff*. Namun, dalam mengintegrasikan antarmuka aplikasi dengan kebutuhan pelanggan dan operasional cafe secara menyeluruh, seringkali muncul sejumlah tantangan yang kompleks.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki lebih lanjut tentang perancangan UI/UX sistem informasi manajemen moogs *Coffee Shop*. *User Interface* merupakan bagian dari komponen *user experience* atau UX yang berupa tampilan visual dari sebuah aplikasi. Tampilan memungkinkan pengguna untuk tertarik, terhubung, dan berinteraksi dengan aplikasi. *User Interface* atau UI memiliki tujuan untuk memperindah tampilan dari aplikasi sehingga kepuasan pengguna dapat meningkat. Sedangkan *user experience* merupakan sebuah proses mendesain sebuah aplikasi dengan pendekatan kepada pengguna. Tujuan dari melakukan pendekatan ini adalah untuk menciptakan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari Stakeholder (Basatha *et al.*, 2022). Metode dalam penelitian ini yaitu metode *design thinking*. Metode *design thinking* memiliki beberapa tahap dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dimana tahap-tahap ini akan membantu peneliti dalam perancangan *User Interface*. Dengan menggunakan metode *design thinking*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh moogs *Coffee Shop*.

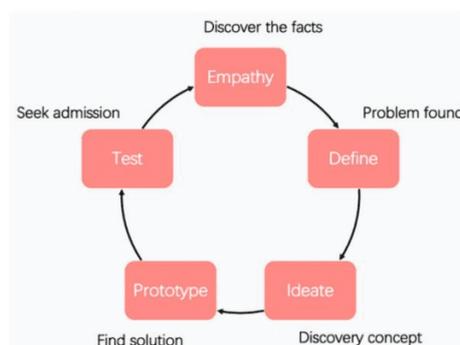
MASALAH

Dengan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dilakukan identifikasi masalah yang terjadi pada Moogs *Coffee Shop*. Berikut adalah identifikasi masalah pada penelitian ini tidak tahu mulai darimana untuk membuat sistemnya, tidak tahu sistem yang bagus dan menarik untuk pengguna seperti apa, masih banyak *coffee shop* yang belum memiliki system, kesulitan dalam pencatatan persediaan bahan baku karena terdapat pencatatan stock yang masih secara manual di kertas sehingga menyebabkan adanya pencatatan yang salah dan kertas yang hilang, kesulitan dalam memesan makanan dan minuman karena proses pemesanan yang harus mengantri di kasir, kesulitan untuk memberikan kritik dan

saran karena tidak ada media untuk memberikan kritik dan saran, kesulitan dalam pencatatan transaksi penjualan karena masih menggunakan excel.

METODE PELAKSANAAN

Pada *Design thinking* adalah serangkaian teori kreativitas yang muncul untuk memecahkan masalah komersial dan sosial. Ini menganjurkan untuk menjadikan manusia sebagai inti pemikiran dan desain. Metode *design thinking* memiliki lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* yang dipresentasikan dalam gambar sebagai berikut (Tu *et al.*, 2018).



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

1. *Empathize*

Empathize merupakan tahap untuk melakukan observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan pengguna, untuk mengetahui permintaan pengguna.

a. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung di lapangan dilakukan dengan melakukan penelitian langsung ke tempat yaitu *Moogs Coffee Shop* yang terletak di Surabaya, Jawa Timur. Tujuan dari observasi adalah untuk mengenal lebih jauh mengenai objek penelitian.

b. Wawancara

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Skala Jawaban	Hasil
T1	Seberapa mudah Anda menemukan informasi tentang menu yang tersedia di coffee shop ini?	1= sangat sulit 2=sulit 3=tidak mudah 4=cukup 5=tidak sulit (3) 6=mudah (4) 7=sangat mudah	Rata – rata responden menjawab mudah dan terdapat 3 responden menjawab tidak sulit
T2	Seberapa mudah anda	1= sangat sulit	Rata – rata responden

No	Pertanyaan	Skala Jawaban	Hasil
	mengelola persediaan bahan baku di coffee shop ini ?	2=sulit 3=tidak mudah 4=cukup(3) 5=tidak sulit(2) 6=mudah(2) 7=sangat mudah	menjawab cukup dan 2 responden menjawab mudah, 2 responden menjawab tidak sulit.
T3	Seberapa mudah anda melaporkan adanya kerusakan atau kehilangan peralatan inventaris atau bahan baku?	1= sangat sulit 2=sulit 3=tidak mudah 4=cukup(3) 5=tidak sulit(2) 6=mudah(2) 7=sangat mudah	Rata – rata responden menjawab cukup dan 2 responden menjawab mudah, 2 responden menjawab tidak sulit.
T4	Seberapa mudah anda menangani reservasi <i>event</i> tanpa bantuan teknologi ?	1= sangat sulit 2=sulit 3=tidak mudah 4=cukup(3) 5=tidak sulit(2) 6=mudah(2) 7=sangat mudah	Rata – rata responden menjawab cukup dan 2 responden menjawab mudah, 2 responden menjawab tidak sulit.
T5	Seberapa mudah anda mendapatkan umpan balik atau evaluasi kinerja dari atasan?	1= sangat sulit 2=sulit 3=tidak mudah 4=cukup(3) 5=tidak sulit(2) 6=mudah(2) 7=sangat mudah	Rata – rata responden menjawab cukup dan 2 responden menjawab mudah, 2 responden menjawab tidak sulit.

2. Define

Define merupakan tahap dimana dilakukannya analisis dan pengolahan permasalahan yang telah didapatkan di tahap *Empathize*. Dengan kata lain tahap ini merupakan tahap dimana menentukan masalah dengan fokus berdasarkan pengguna.

Tabel 2. Paint Point

No	<i>Paint Point</i>
Karyawan	
1.	Pengguna merasa kesulitan dalam mengelola inventaris.
2.	Pengguna merasa kesulitan dalam mengetahui barang yang rusak atau hilang.
3.	Pengguna merasa kesulitan dalam mengelola reservasi <i>event</i> .
4.	Pengguna merasa kesulitan dalam pencatatan transaksi pembelian yang masih secara manual di excel.
5.	Pengguna merasa kesulitan dalam mencatat transaksi penjualan di excel karena biasanya terdapat penginputan dengan nominal yang berbeda.
6.	Pengguna merasa kesulitan dalam mencatat stock <i>kitchen</i> dan bar di kertas karena biasanya terdapat kesalahan dalam pencatatan atau kertas yang hilang dan terselip.
Pelanggan	
1.	Pengguna merasa kesulitan dalam pembelian karena harus mengantri

2.	Pengguna merasa kesulitan dalam memodifikasi atau memberikan tambahan catatan pada pesanan
3.	Pengguna merasa kesulitan memberikan <i>review</i> pada produk yang dibeli

Tabel 3. How Might We

No	How Might We
Karyawan	
1.	Menyediakan fitur yang dapat mengelola inventaris secara mudah.
2.	Memberikan fitur yang dapat secara otomatis mengetahui barang yang rusak atau hilang.
3.	Menyediakan fitur reservasi <i>event</i> untuk mendata data reservasi.
4.	Menyediakan fitur transaksi pembelian untuk mencatat transaksi pembelian.
5.	Menyediakan fitur transaksi penjualan untuk memudahkan pengguna dalam memasukkan laporan transaksi penjualan
6.	Menyediakan fitur barang keluar <i>kitchen</i> dan bar untuk memudahkan pengguna dalam memasukkan <i>stock</i> barang keluar.
Pelanggan	
1.	Menyediakan media pesan <i>online</i> yang memudahkan pengguna dalam membeli produk
2.	Menyediakan fitur untuk memodifikasi pesanan saat memilih menu yang dipesan
3.	Menyediakan fitur <i>review online</i> yang memudahkan pengguna dalam memberikan kritik dan saran

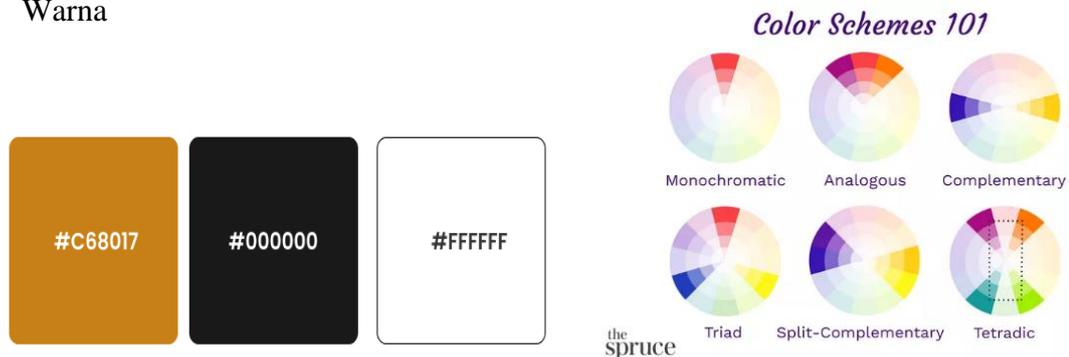
3. Ideate

Ideate merupakan tahap *brainstorming* untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang berbeda untuk meningkatkan kreativitas. Dimana permasalahan yang telah dianalisa lebih detail akan dicari segala macam solusi yang dapat memecahkan permasalahan pada tahap sebelumnya.

a. Moodboard

Moodboard merupakan kumpulan-kumpulan referensi yang menjadi fondasi awal dalam perancangan aplikasi. *Moodboard* berisi beberapa referensi contohnya referensi warna dan tipografi.

1. Warna



Gambar 2. Collor Pallette dan Color Schemes

Terdapat saran dari penulis untuk *collor pallete* yaitu warna hitam (#000000) yang merepresentasikan dari kopi serta dapat memberi kesan yang tegas dan konsisten, coklat (#C88017) yang mempresentasikan gula aren memberikan arti kaya dan hangat (Nurliana Sirait & Akbar, 2022) dan white (#FFFFFF) memberikan arti bersih, aman, murni dan terang (Dumalang *et al.*, 2023). Selain itu, warna tersebut disesuaikan juga dengan warna dari tempat Moogs Coffee Shop sendiri. Lalu untuk *color schemes* yaitu termasuk *analogous color scheme* karena warna coklat adalah warna utama dan hitam serta putih digunakan sebagai warna pendukung atau aksen, maka ini bisa dianggap sebagai skema warna analog. Dalam desain UI, warna hitam dan putih sering digunakan untuk teks dan latar belakang, sementara warna utama (seperti coklat) digunakan untuk elemen penting lainnya (Timmons, 2023).

2. Tipografi



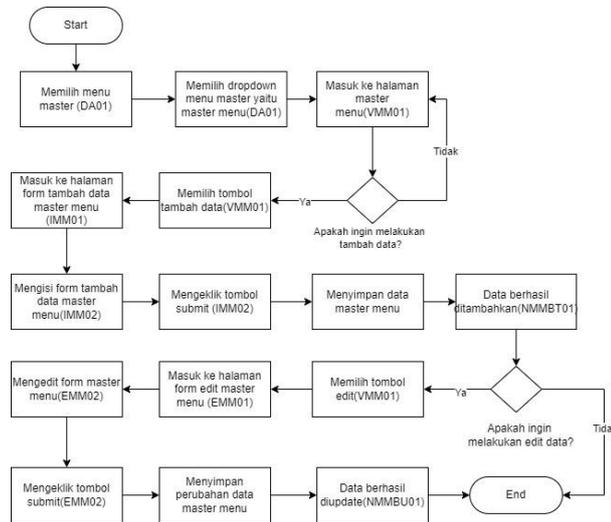
Gambar 3. Nama *Font*

Dalam desain aplikasi ini, *font* yang disarankan adalah “*poppins*”. *Poppins* merupakan salah satu jenis *font* sans–serif, alasan digunakan *font Poppins* ini adalah dikarenakan bentuk dari *font* ini yang menarik, dan dapat terbaca dengan baik oleh pengguna pada perangkat *website* atau *mobile*. *Font* ini juga dapat terbaca dengan baik dalam segala variannya, yaitu *reguler*, *medium*, dan *bold* (Angga, 2022).

b. User Flow

Userflow adalah serangkaian langkah yang diambil oleh pengguna saat menggunakan produk untuk menyelesaikan tugas mereka. *Userflow* ini berkaitan erat dengan pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan produk tersebut (Safitri & Sucipto, 2022). Pada gambar 4. merupakan gambar *userflow* master menu, dimana admin dapat mengklik menu master kemudian memilih menu *master menu*, lalu admin dapat melihat data *master menu*, menambah data dengan mengklik tombol *tambah data*, menampilkan form *tambah data*, *input data*, mengklik tombol *submit*, maka akan menampilkan

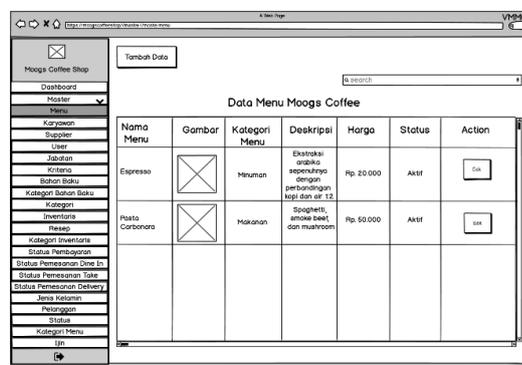
notifikasi data berhasil ditambahkan. Lalu juga dapat *edit* master menu dengan mengklik tombol *edit*, menampilkan form *edit* data, *edit* kolom yang ingin di-edit dan mengklik tombol *edit*, maka akan menampilkan notifikasi data berhasil di-*update*. Jika tidak ingin menambah data, maka akan masuk ke halaman master menu. Lalu jika tidak ingin *edit* data, maka proses berakhir.



Gambar 4. *Userflow Master Menu*

4. Prototype

Pada tahap *prototype*, ide-ide / solusi-solusi yang telah dicari pada tahap *ideate* akan diimplementasikan menjadi *wireframe*. *Wireframe* adalah termasuk golongan *low fidelity*. *Low fidelity* adalah desain yang tingkat persepsi nya masih rendah dan tujuannya hanya untuk menunjukkan tata letak. Sedangkan *prototype* dan *mockup* termasuk golongan *high fidelity* dimana desain yang tingkat persisanya tinggi, sudah memiliki warna, ukuran, jarak dan bentuk elemen lainnya dengan kata lain lebih mendetail (Basatha *et al.*, 2022).



Gambar 5. *Wireframe Master Menu*

Gambar 5. merupakan gambar *wireframe* master menu, dimana admin dapat mengeklik menu master kemudian memilih menu master menu, lalu admin dapat melihat data master menu, menambah data dengan mengeklik tombol tambah data, menampilkan form tambah data, *input* data, mengklik tombol *submit*, maka akan menampilkan notifikasi data berhasil ditambahkan. Lalu juga dapat *edit* master menu dengan mengeklik tombol *edit*, menampilkan form *edit* data, *edit* kolom yang ingin di-*edit* dan mengeklik tombol *edit*, maka akan menampilkan notifikasi data berhasil di-*update*.

5. Test

Tahap terakhir dalam *design thinking* adalah pengujian yang dilakukan terhadap desain *prototype* sehingga peneliti akan mendapatkan *feedback* yang nantinya dapat dijadikan bahan untuk melakukan penyempurnaan terhadap produk yang telah dibuat. *Test* juga berguna untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan awal.

a. Single Ease Question

Menurut (Bontong, 2022), *Single ease question* adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan umpan balik dan penilaian secara langsung dari responden untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada saat responden telah selesai mengerjakan *task* yang diberikan dengan skala likert 1 sampai dengan 7.

Overall, this task was?

1. Very Difficult 2. 3. 4. 5. 6. 7. Very Easy

Pada pengujian *Single Ease Question* (SEQ) yang dilakukan kepada 14 responden, didapatkan hasil rata-rata sebesar 6,27. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *wireframe* yang diujikan dapat digunakan oleh responden dengan mudah tanpa kendala.

Tabel 4. Hasil Perhitungan SEQ *Testing* Karyawan *Moogs Coffee Shop*

SEQ	Nilai SEQ Responden														Nilai Skor
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	
T1	6	7	7	7	6	6	6	6	7	6	6	6	5	7	6,2
T2	6	7	7	7	7	6	6	6	6	6	7	4	4	4	5,9
T3	6	7	7	7	7	7	6	6	7	6	6	4	6	6	6,2
T4	6	7	7	7	6	6	6	6	7	6	7	4	6	5	6,1
T5	6	7	7	7	6	6	6	7	7	6	6	5	7	6	6,3
T6	6	7	7	7	7	6	6	6	7	6	6	4	4	5	6

SEQ	Nilai SEQ Responden														Nilai Skor
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	
T7	6	7	7	7	6	7	6	6	7	6	7	4	4	5	6
T8	6	7	7	7	7	6	6	7	7	6	6	5	6	7	6,4
T9	6	7	7	7	6	7	6	6	6	6	7	6	6	6	6,3
T10	6	7	7	7	7	7	6	6	6	6	7	6	6	7	6,5
T11	6	7	7	7	6	6	6	6	6	6	7	6	7	7	6,4
T12	6	7	7	7	7	7	6	6	6	6	7	6	6	7	6,5
T13	6	7	7	7	6	7	6	6	7	6	7	4	4	6	6,1
T14	6	7	7	7	6	6	6	6	6	6	6	4	4	5	5,8
T15	6	7	7	7	7	7	6	6	7	6	6	6	6	7	6,5
T16	6	7	7	7	6	6	6	7	7	6	7	6	6	7	6,5
T17	6	7	7	7	7	7	6	6	7	6	7	6	6	7	6,6
T18	6	7	7	7	6	6	6	7	7	6	7	6	7	7	6,6
Hasil Skor															6,27

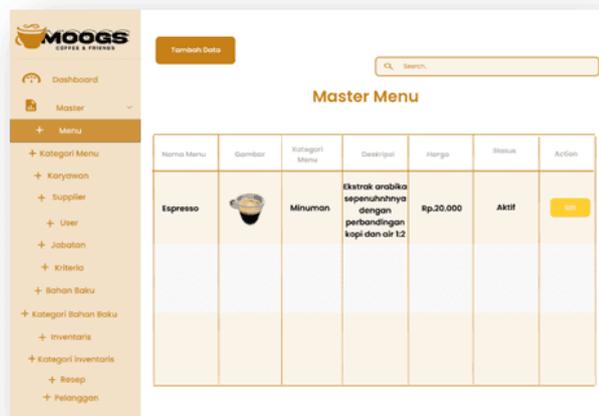
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil user interface berdasarkan aktor

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil *user interface* yang sudah dibagi menjadi 7 aktor. Berikut rincian user interface yang sudah dibuat :

a. Admin

- *Master Menu*

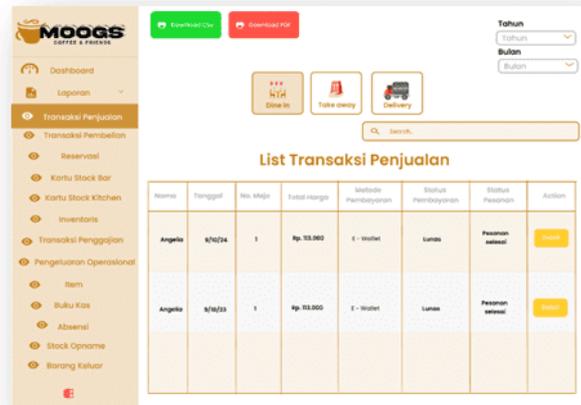


Gambar 6. *User Interface Master Menu*

Gambar 6. merupakan hasil UI master menu setelah dievaluasi pada tahap *test*. Admin dapat masuk ke *website*, memilih menu master, lalu memilih master menu, masuk ke halaman master menu, jika ingin tambah data dapat klik tombol tambah data, masuk ke halaman tambah data, mengisi data dan klik tombol *submit*, jika ingin *edit* bisa klik tombol *edit*, masuk ke halaman *edit*, mengubah kolom yang ingin diubah, dan klik tombol *submit*.

b. Owner

- Laporan transaksi penjualan



Gambar 7. User Interface Laporan Transaksi Penjualan

Gambar 7. merupakan hasil UI laporan transaksi penjualan setelah dievaluasi pada tahap *test*. Owner dapat masuk ke *website*, memilih menu laporan, lalu memilih laporan transaksi penjualan, masuk ke halaman laporan transaksi penjualan, jika ingin *download pdf* bisa klik tombol *download pdf*, jika ingin *download excel* bisa klik tombol *download excel*.

c. Bar

- Transaksi Barang Keluar Bar

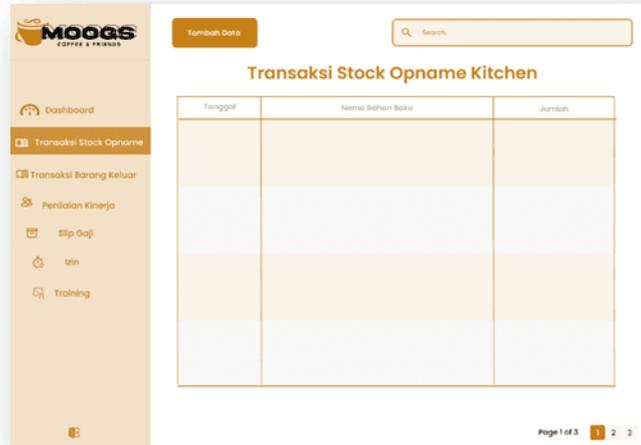


Gambar 8. User Interface Transaksi Barang Keluar Bar

Gambar 8. merupakan hasil UI transaksi barang keluar bar setelah dievaluasi pada tahap *test*. Bar dapat masuk ke *website*, memilih menu transaksi barang keluar bar, masuk ke halaman transaksi barang keluar bar. Kemudian bar dapat menambahkan keterangan mengapa terdapat perbedaan stok kartu dan stok opname dengan klik *button edit*, kemudian dapat klik tombol *submit*.

d. Kitchen

- Transaksi Stock opname kitchen

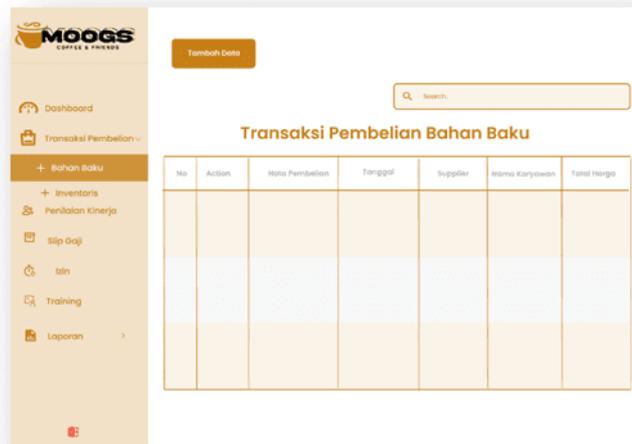


Gambar 9. User Interface Transaksi Stock opname kitchen

Gambar 9. merupakan hasil UI transaksi *stock opname kitchen* setelah dievaluasi pada tahap *test*. *Kitchen* dapat masuk ke *website*, memilih menu transaksi *stock opname kitchen*, masuk ke halaman transaksi *stock opname kitchen*. Kemudian *kitchen* dapat menambahkan keterangan mengapa terdapat perbedaan stok kartu dan stok opname dengan klik *button edit*, kemudian dapat klik tombol *submit*.

e. Purchasing

- Transaksi Pembelian Bahan Baku



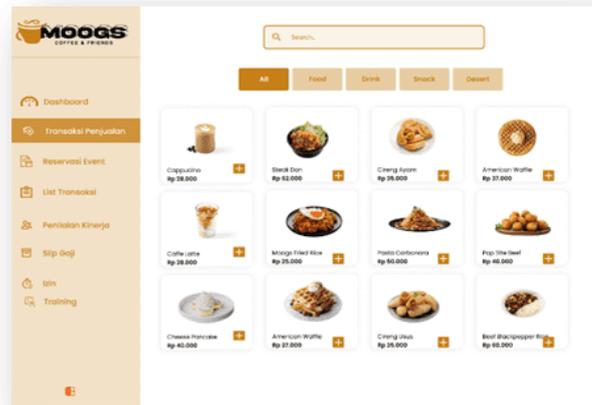
Gambar 10. User Interface Transaksi Pembelian Bahan Baku (*Purchasing*)

Gambar 10. merupakan hasil UI transaksi pembelian bahan baku setelah dievaluasi pada tahap *test*. *Purchasing* dapat masuk ke *website*, memilih menu transaksi pembelian,

lalu memilih bahan baku, masuk ke halaman transaksi pembelian bahan baku, jika ingin tambah data dapat klik tombol tambah data, masuk ke halaman tambah data, mengisi data dan klik tombol *submit*. Jika ingin melihat detail pembelian, bisa klik tombol detail.

f. Kasir

- Transaksi Penjualan

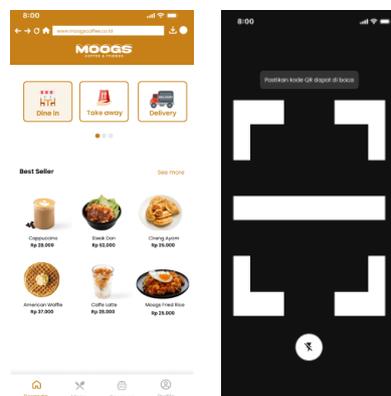


Gambar 11. *User Interface* Transaksi Penjualan (Kasir)

Gambar 11. merupakan hasil UI transaksi penjualan setelah dievaluasi pada tahap *test*. Kasir dapat masuk ke *website*, memilih menu transaksi penjualan, memilih menu yang ingin dipesan oleh pelanggan, klik tombol +, masuk ke halaman keranjang klik tombol keranjang, masuk ke halaman *check out* klik tombol pilih pembayaran, masuk ke halaman pembayaran, mengisi form siapa yang memesan dan klik tombol bayar, masuk ke halaman notifikasi pembayaran berhasil, klik tombol kembali dan masuk ke halaman detail pesanan.

g. Pelanggan

- Pesanan *dine in*



Gambar 12. *User Interface* Pesan *Dine in*

Gambar 12. merupakan hasil *UI* pesan *dine in* setelah dievaluasi pada tahap *test*. Dimana pelanggan dapat *scan qr barcode* di meja, masuk ke *website* moogs coffee, memilih menu yang ingin dipesan, masuk ke halaman keranjang, klik tombol keranjang, masuk ke halaman *check out*, klik tombol pilih pembayaran, masuk ke halaman pembayaran, mengisi form siapa yang memesan dan pilih pembayaran lalu klik tombol bayar, secara otomatis muncul notifikasi pembayaran berhasil, klik tombol kembali, masuk ke halaman detail pesanan, kemudian pelanggan juga bisa *download* nota.

KESIMPULAN

Pada analisa menggunakan metode *design thinking* sangat membantu untuk melakukan tahapan – tahapan perancangan untuk membuat UI/UX yang nyaman untuk pengguna yang berisikan rancangan aplikasi *mobile* berbentuk *prototype* untuk pelanggan mulai dari pemesanan *dine in*, *take away*, *delivery*, *track order*, riwayat pesanan, kritik dan saran, voucher hingga untuk admin, *owner*, bar, *kitchen*, *purchasing* dan kasir yang berisikan rancangan aplikasi *website* mulai dari transaksi penjualan, transaksi pembelian, transaksi penggajian, transaksi *stock opname*, transaksi barang keluar, reservasi *event*, lowongan pekerjaan, verifikasi izin, transaksi pengeluaran operasional, absensi, training, penilaian kinerja, master, dan laporan. Rekomendasi yang dapat diberikan adalah dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk lanjut ke tahap perancangan *website* sesuai dengan tampilan UI/UX yang sudah dibuat peneliti, sehingga dapat membantu moogs *coffee shop* dalam pengimplementasian manajemen *coffee shop* dan dapat membantu kinerja karyawan moogs coffee shop tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX design: Panduan, teori, dan aplikasi*.
- Bontong, H. (2022). Usability testing dengan menggunakan pengukuran Single Ease Question (SEQ). *Medium*.
- Sirait, F. N., & Akbar, A. (2022). Perancangan ulang identitas visual Kedai Kopi Monotype untuk membangun brand awareness dan meningkatkan citra brand terhadap konsumen. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti*, 6(1). <http://databoks.katadata.co.id>
- Safitri, Y. D., & Sucipto, A. (2022). Perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) sistem pengaduan pencemaran lingkungan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(3), 26–32. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Timmons, D. H. (2023). How to use the color wheel for any palette. *Color Scheme*.

Tu, J. C., Liu, L. X., & Wu, K. Y. (2018). Study on the learning effectiveness of Stanford design thinking in integrated design education. *Sustainability (Switzerland)*, 10(8), 1–21. <https://doi.org/10.3390/su10082649>



© 2024 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).