

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5 Lingkup Tugas Akhir .....	3
1.6 Kerangka Berpikir .....	4
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Literatur sejenis .....	6
2.2 Landasan Teori .....	7
2.2.1 Restoran .....	7
2.2.2 <i>Electronic Menu</i> .....	8
2.2.3 Buku Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan di Restoran/Rumah Makan .....	8
2.2.4 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	9
2.2.5 <i>Use Case Diagram</i> .....	9
2.2.6 <i>Class Diagram</i> .....	9
2.2.7 <i>User Flow Diagram</i> .....	10
2.2.8 Aplikasi <i>Cross Platform</i> .....	10
2.2.9 Sistem Operasi Android.....	10
2.2.10 Sistem Operasi IOS.....	10

2.2.11	<i>QR Code</i> .....	11
2.2.12	<i>User Experience</i> .....	11
2.2.13	<i>User Interface</i> .....	11
2.2.14	<i>User Acceptance Test</i> .....	12
2.2.15	<i>Black Box testing</i> .....	12
2.2.16	<i>User Acceptance Testing</i> .....	12
2.3	Metode Pengembangan <i>Prototype</i> .....	12
2.3.1	Mendefinisikan kebutuhan.....	13
2.3.2	Membuat <i>prototype</i> .....	13
2.3.3	Uji coba <i>prototype</i> .....	13
2.4	<i>Tools</i> dan teknologi pendukung yang digunakan .....	13
2.4.1	Figma .....	13
2.4.2	<i>Visual Studio Code</i> .....	13
2.4.3	<i>Dart Software Development Kit</i> .....	14
2.4.4	<i>Flutter Framework</i> .....	14
BAB 3 METODE .....		15
3.1	Rencana Penelitian .....	15
3.1.1	Pengumpulan data.....	15
3.1.2	Identifikasi kebutuhan.....	15
3.2	Obyek Penelitian .....	16
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	16
3.3.1	Studi Pustaka.....	16
3.3.2	Studi lapangan.....	16
3.4	Metode Perancangan Aplikasi.....	17
3.4.1	Mendefinisikan Kebutuhan.....	17
3.4.2	Membuat <i>Prototype</i> .....	17
3.4.3	Uji Coba <i>Prototype</i> .....	17
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....		18
4.1	Hasil Definisi Kebutuhan .....	18
4.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	18
4.1.2	<i>Class Diagram</i> .....	21
4.1.3	<i>User Flow Diagram</i> .....	22

4.2	Pembahasan Hasil <i>Prototype</i> Aplikasi <i>E-Menu</i> .....	24
4.2.1	<i>Design Figma Prototype</i> Aplikasi <i>E-Menu</i> .....	24
4.2.1.1	Tampilan awal Aplikasi .....	26
4.2.1.2	Tampilan sisi <i>Customer</i> .....	27
4.2.1.3	Tampilan sisi <i>Merchant</i> .....	28
4.2.2	Pembuatan Tampilan Awal Aplikasi .....	28
4.2.2.1	Tampilan <i>Landing Screen</i> .....	29
4.2.2.2	Tampilan <i>Login Screen</i> .....	29
4.2.2.3	Tampilan <i>Register Screen</i> .....	31
4.2.2.4	Tampilan <i>Home Screen</i> .....	32
4.2.2.5	Tampilan <i>Menu Screen</i> .....	33
4.2.2.6	Tampilan <i>Detail Menu</i> .....	33
4.2.2.7	Tampilan <i>Orders Screen</i> .....	34
4.2.2.8	Tampilan <i>Checkout Screen</i> .....	35
4.2.2.9	Tampilan <i>Profile Screen</i> .....	36
4.2.2.10	Tampilan <i>Orders Screen – Merchant</i> .....	36
4.2.2.11	Tampilan <i>Orders Histories Screen – Merchant</i> .....	37
4.2.2.12	Tampilan <i>Scan QR Code Screen Merchant</i> .....	38
4.3	Pengujian <i>Prototype</i> Aplikasi <i>E-Menu</i> .....	38
4.3.1	Pengujian <i>Blackbox Testing</i> .....	39
4.3.2	Pengujian <i>User Acceptance Test</i> .....	48
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran .....	51
DAFTAR REFERENSI .....		52
Lampiran Wawancara dengan pemilik restoran bakmi Hokky .....		2

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Literatur sejenis.....	6
Tabel 3.1 Rencana Penelitian.....	15
Tabel 4.1 Tabel <i>use case diagram</i> .....	19
Tabel 4.2 Tabel aturan desain <i>user interface</i> .....	25
Tabel 4.3 Tabel pengujian <i>blackbox testing</i> .....	39



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir .....	4
Gambar 4.1 <i>Use case Diagram</i> .....	18
Gambar 4.2 <i>Class Diagram</i> .....	22
Gambar 4.3 <i>User Flow Diagram</i> .....	23
Gambar 4.4 <i>Design Figma Prototype Aplikasi E-Menu</i> .....	24
Gambar 4.5 Rancangan tampilan desain awal sebelum <i>login</i> .....	26
Gambar 4.6 Rancangan tampilan desain awal dari sisi <i>Customer</i> .....	27
Gambar 4.7 Rancangan tampilan desain awal dari sisi <i>Merchant</i> .....	28
Gambar 4.8 <i>Prototype</i> halaman <i>Landing screen</i> .....	29
Gambar 4.9 <i>Prototype</i> halaman <i>Login screen</i> .....	29
Gambar 4.10 <i>Prototype</i> halaman <i>Login Failed screen</i> .....	30
Gambar 4.11 <i>Prototype</i> halaman <i>Register screen</i> .....	31
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> halaman <i>Home screen</i> .....	32
Gambar 4.13 <i>Prototype</i> halaman <i>Menu screen</i> .....	33
Gambar 4.14 <i>Prototype</i> halaman <i>Detail Menu screen</i> .....	33
Gambar 4.15 <i>Prototype</i> halaman <i>Order screen</i> .....	34
Gambar 4.16 <i>Prototype</i> halaman <i>Checkout screen</i> .....	35
Gambar 4.17 <i>Prototype</i> halaman <i>Profile screen</i> .....	36
Gambar 4.18 <i>Prototype</i> halaman <i>Home screen Merchant</i> .....	36
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> halaman <i>Order Histories screen Merchant</i> .....	37
Gambar 4.20 <i>Prototype</i> halaman <i>Scan QR Code screen Merchant</i> .....	38
Gambar 4.21 Diagram pendapat <i>customer</i> tampilan warna .....	48
Gambar 4.22 Diagram pendapat <i>customer</i> tampilan layout komponen .....	49
Gambar 4.23 Diagram pendapat <i>customer</i> tampilan penulisan .....	49
Gambar 4.24 Diagram pendapat <i>customer</i> kemudahan pengoperasian .....	50
Gambar 4.25 Diagram pendapat <i>customer</i> fungsionalitas aplikasi.....	50