

**SISTEM INFORMASI RESTORAN DAN TEMPAT MAKAN DI  
KOTA PEKALONGAN BERBASIS ANDROID**



**NUR MASITOH PERTIWI ZEIN  
5235100228**

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

<b>NAMA DOSEN</b>	<b>TANDA TANGAN</b>	<b>TANGGAL</b>
Prasetyo Wibowo Y, M.Eng (Dosen Pembimbing I)	.....	.....
Prof. Dr. Ir. Ivan Hanafi, M.Pd (Dosen Pembimbing II)	.....	.....

## PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

<b>NAMA DOSEN</b>	<b>TANDA TANGAN</b>	<b>TANGGAL</b>
Dr. Yuliatrī Sastrawijaya, M.Pd (Ketua Penguji)	.....	.....
M. Ficky D, M.Sc (Anggota Penguji)	.....	.....
Bambang Prasetya Adhi, M.Kom (Anggota Penguji)	.....	.....

Tanggal Lulus :

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, November 2015

Yang membuat pernyataan

Nur Masitoh Pertiwi Zein

5235100228

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, semangat, dan ridho-Nya sehingga skripsi dengan judul “*Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan Di Kota Pekalongan Berbasis Android*” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan penyelesaian studi Strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Selama proses penyusunan skripsi, banyak sekali bantuan, motivasi, dan saran yang penulis terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, ibu dan almarhum bapak. Terima kasih atas doa dan dukungannya. Beliau lah yang menjadi alasan terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih untuk kerja keras ibu dan almarhum bapak yang telah memberikan kehidupan yang baik.
2. Kakak tercinta beserta istri yang banyak membantu dalam proses penelitian ini. Terima kasih banyak atas bantuan, doa, dan dukungan yang luar biasa besar.
3. Ibu Dr. Yuliatrisa Sastrawijaya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
4. Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng selaku dosen pembimbing pertama dalam menyusun skripsi yang tiada henti menyemangati dan memimbing.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Ivan Hanafi, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua dalam menyusun skripsi yang selalu sabar memberikan arahan dan bimbingan.
6. Bapak Zainal Fanani, S.Pd selaku *expert judgement* yang telah membantu mereview alih bahasa instrumen penelitian.
7. Pemerintah Kota Pekalongan (DPPKAD dan Dinas Pariwisata Kota Pekalongan) yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran penelitian ini.
8. Para pemilik dan pengelola restoran dan tempat makan di Pekalongan yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.

9. Para pengunjung tempat makan di Pekalongan yang bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Teman-teman Beqiqoth, terima kasih banyak atas dukungan dan semangat yang diberikan saat penulis mengalami masa-masa sulit.
11. Teman-teman PTIK UNJ 2010 , terima kasih atas bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan.
12. Teman-teman Zenfone Indonesia yang ikut memberikan masukan dalam pengembangan aplikasi dalam penelitian ini.
13. Teman alumni SMP Islam Wonopringgo dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan terlibat dalam penelitian ini. Terima kasih banyak atas bantuannya. Semoga Allah membalas kebaikan semua yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih untuk semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan anda semuanya.

Akhir kata, penulis mohon maaf atas kesalahan dan kekurangan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terjadi baik dalam dalam penelitian maupun penulisan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk penelitian maupun penulisan di kemudian hari.

Penulis

Nur Masitoh Pertiwi Zein  
5235100228

# **SISTEM INFORMASI RESTORAN DAN TEMPAT MAKAN DI KOTA PEKALONGAN BERBASIS ANDROID**

**NUR MASITOH PERTIWI ZEIN**

## **ABSTRAK**

Pekalongan merupakan salah satu kota yang sedang berkembang saat ini. Salah satu bidang yang mengalami perkembangan adalah bidang kuliner. Jumlah restoran dan tempat makan di Kota Pekalongan mengalami peningkatan setiap tahunnya. Sepanjang tahun 2015 hampir setiap bulan ada tempat makan baru yang dibuka. Dengan banyaknya tempat makan yang ada, dibutuhkan jembatan informasi antara pihak restoran dan calon pengunjung. Dengan memanfaatkan teknologi yang juga sedang berkembang pesat saat ini yaitu ponsel pintar, dikembangkan sebuah aplikasi yang memuat informasi mengenai restoran dan tempat makan di Kota Pekalongan. Aplikasi yang dikembangkan diberi nama Restaury yang merupakan akronim dari *Restaurant Directory* dan berjalan di sistem operasi android. Aplikasi ini dikembangkan dengan metode penelitian *research and development* dan menggunakan paradigma pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap produk aplikasi yang dikembangkan digunakan instrument *usability testing*. Hasil yang diperoleh, sebanyak 84,22% masyarakat merespon aplikasi Restaury dengan kategori baik.

Kata kunci : Restaury, Pengembangan aplikasi, Aplikasi android, *Usability testing*

# **ANDROID BASED INFORMATION SYSTEM FOR RESTAURANT AND FOOD VENDORS IN PEKALONGAN**

**NUR MASITOH PERTIWI ZEIN**

## **ABSTRACT**

Pekalongan is one of developing city today. One sector that highly developed is the culinary. The number of restaurants and other food vendors such as cafe in Pekalongan increased year by year. Almost every month along 2015 there is a new restaurant or cafe that opened. With so many food vendors there, the information bridge between the restaurant and potential visitors is needed. By leveraginging smartphone technology that also is rapidly growing today, developed an application that contains information about restaurants and other food vendors in Pekalongan. The application named Restaury, which is an acronym of Restauran Directory and it runs on android operating system. This application is developed using research and development research methods and the waterfall software development paradigm. Usability testing used to discover people response to application. The result of this test is about 84,22% people responds this applications as good category.

Keywords : Restaury, Application development, Android application, Usability testing

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Perumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Kegunaan Penelitian .....	7
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR .....	8
2.1 Kerangka Teoritik .....	8
2.1.1 Sistem Informasi .....	8
2.1.2 Restoran.....	9
2.1.3 Promosi.....	13
2.1.4 Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	15
2.1.5 Android.....	17
2.1.6 Android Studio.....	18
2.1.7 JDK (Java Development Kit).....	19
2.1.8 Android SDK .....	20
2.1.9 JSON .....	21
2.1.10 Node.js.....	21
2.1.11 Express.js.....	22
2.1.12 MongoDB .....	22



2.1.13	Software Quality Model .....	23
2.1.14	Usability Testing .....	25
2.2	Kerangka Berikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		30
3.1	Tempat Dan Waktu Penelitian.....	30
3.2	Metode Penelitian .....	30
3.3	Rancangan Penelitian .....	33
3.3.1.	Mengidentifikasi Masalah .....	33
3.3.2.	Analisis kebutuhan .....	33
3.3.3.	Desain .....	34
3.3.4.	Pembuatan Kode Program .....	35
3.3.5.	Melakukan Uji Fungsional terhadap <i>Prototype</i> Produk .....	35
3.3.6.	Merevisi <i>Prototype</i> Produk.....	35
3.3.7.	Melakukan Uji Prototype Produk (Usability Testing) .....	36
3.3.8.	Melakukan Pendistribusian Produk.....	36
3.4	Instrumen Penelitian .....	36
3.5	Prosedur Penelitian .....	38
3.6	Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Hasil Identifikasi Masalah .....	42
4.1.2	Hasil Analisis kebutuhan .....	43
4.1.3	Hasil Desain.....	49
4.1.4	Skenario Uji Fungsional .....	55
4.1.5	Hasil Pengembangan Aplikasi Restauraury .....	57
4.1.6	Hasil Pengujian .....	66
4.2	Pembahasan .....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		79
5.1.	Kesimpulan.....	79
5.2.	Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen <i>Usability Testing</i> oleh Pengguna .....	38
Tabel 4.1. Fungsi yang akan dikembangkan dalam Restaury .....	46
Tabel 4.2. Rancangan Tampilan Aplikasi .....	52
Tabel 4.3. Skenario Uji Fungsional .....	55
Tabel 4.4. Perangkat untuk Uji Fungsional.....	66
Tabel 4.5. Hasil Uji Fungsional.....	68
Tabel 4.6. Rerata Skor Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i> .....	72
Tabel 4.7. Hasil Analisis Indikator <i>Usability Testing</i> .....	73

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3.1. Skema Paradigma <i>Waterfall</i> .....	32
Gambar 3.2. Prosedur Penelitian .....	39
Gambar 3.3. Garis Kontinum .....	40
Gambar 4.1. Fitur Aplikasi OpenRice Indonesia .....	43
Gambar 4.2. Tampilan Daftar Restoran di Aplikasi OpenRice Indonesia.....	44
Gambar 4.3. Tampilan Detail Informasi Restoran aplikasi OpenRice Indonesia .	45
Gambar 4.4. <i>Use Case Diagram</i> .....	49
Gambar 4.5. <i>Class Diagram</i> .....	50
Gambar 4.6. <i>Sequence Diagram</i> .....	51
Gambar 4.7. Tampilan Awal Aplikasi .....	58
Gambar 4.8. Tampilan Formulir Register .....	58
Gambar 4.9. Halaman Utama Aplikasi ( <i>Home</i> ) .....	59
Gambar 4.10. Halaman Detail Informasi Tempat Makan.....	60
Gambar 4.11. Memberikan <i>Rating</i> .....	61
Gambar 4.12. Kategori Tempat Makan .....	62
Gambar 4.13. Daftar Tempat Makan Berdasarkan Kategori .....	63
Gambar 4.14. <i>Side Menu</i> .....	63
Gambar 4.15. Halaman Profile.....	64
Gambar 4.16. Halaman About.....	64
Gambar 4.17. Tampilan Error Aplikasi Saat Salah Memasukkan <i>Username</i> .....	65
Gambar 4.18. Tampilan Error saat Pengguna Tidak Menyalakan Layanan Internet di Ponsel.....	66
Gambar 4.19. Hasil Fungsi Kategori yang Bermasalah.....	71
Gambar 4.20. Hasil Fungsi Kategori setelah Dilakukan Perbaikan .....	71
Gambar 4.21. Persentase Respon Pengguna Aplikasi dalam Garis Kontinum .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	84
Lampiran 2. Surat Pemberian Izin Penelitian .....	85
Lampiran 3. Kuesioner Analisis Kebutuhan Untuk Konsumen.....	86
Lampiran 4. Kuesioner Analisis Kebutuhan Untuk Pemilik Tempat Makan .....	90
Lampiran 5. Data Rumah Makan di Pekalongan .....	94
Lampiran 6. Skenario Uji Fungsional.....	99
Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen Uji Pengguna ( <i>Usability Testing</i> ).....	104
Lampiran 8. Instrumen Usability Testing .....	106
Lampiran 9. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> .....	111
Lampiran 10. Surat Pernyataan <i>Expert Judgement</i> .....	112
Lampiran 11. USE Questionnaire.....	113
Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis Kebutuhan untuk konsumen.....	115
Lampiran 13. Hasil Analisis Kebutuhan untuk pemilik tempat makan.....	135
Lampiran 14. Hasil Uji Fungsional .....	147
Lampiran 15. Hasil <i>Usability Testing</i> .....	152
Lampiran 16. Tentang Penulis.....	163

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pangan merupakan kebutuhan paling dasar bagi manusia. Sebagai kebutuhan dasar, kebutuhan akan pangan harus terpenuhi demi keberlangsungan hidup. Namun, saat ini pemenuhan kebutuhan pangan tidak lagi hanya sebatas memenuhi kebutuhan untuk bertahan hidup saja. Pemenuhan pangan sudah menjadi bagian dari gaya hidup. Pangan telah memberikan peluang untuk sebuah industri yang menjanjikan. Industri kuliner.

Perkembangan industri kuliner juga didukung oleh tradisi masyarakat Indonesia yang gemar berkumpul dan makan bersama keluarga atau teman. Gaya hidup keluarga modern yang serba praktis dan menginginkan makanan siap saji juga berpengaruh. Selain itu, belakangan ini muncul tren untuk berwisata kuliner, mencoba restoran dan menu baru di kalangan masyarakat. Fakta-fakta tersebut membuat usaha di bidang kuliner semakin dilirik oleh calon-calon wirausahawan.

Dengan target pasar yang luas dan menjanjikan, usaha di bidang kuliner semakin diminati. Hal ini dibuktikan dengan pertumbuhan restoran atau rumah makan berskala menengah dan besar yang meningkat. Selain itu, menurut Data Strategis BPS tahun 2012, pola konsumsi masyarakat yang bergeser ke masakan dan minuman siap saji juga menjadi salah satu indikasi suburnya industri ini (Inovasi, 2013).

Berdasarkan data statistik dari BPS mengenai perkembangan usaha restoran/rumah makan berskala menengah dan besar menurut provinsi tahun

2007-2011, persentase pertumbuhan usaha restoran/rumah makan skala menengah dan besar selalu mengalami kenaikan. Tercatat jumlah kenaikan pertumbuhan tahun 2010-2011 untuk seluruh provinsi di Indonesia adalah 2,09%. Secara jumlah, Provinsi DKI Jakarta tetap paling banyak memiliki restoran/rumah makan skala menengah dan besar. Namun, secara persentase, pertumbuhan paling tinggi dialami oleh provinsi-provinsi di luar Pulau Jawa, yaitu Bengkulu, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, Kalimantan tengah, dan Maluku utara. Untuk Provinsi Jawa Tengah pertumbuhan restoran/rumah makan berskala menengah dan besar mencapai 4,05%.

Pekalongan merupakan salah satu kota dengan banyak makanan tradisional khas yang bisa menjadi peluang usaha yang potensial. Kekayaan makanan tradisional ini turut memengaruhi pertumbuhan usaha bidang kuliner di Kota Pekalongan. Banyak restoran dan tempat makan baru yang tumbuh belakangan ini, terutama restoran yang mengusung menu makanan tradisional.

Selain makanan tradisional khas dalam kota, pelaku usaha bidang kuliner di Kota Pekalongan juga mengusung makanan tradisional khas dari kota tetangga, terutama kota di Jawa Tengah sebagai menu. Hal ini semakin menambah semarak persaingan usaha di bidang kuliner di Kota Pekalongan.

Menurut data dari Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah (DPPKAD) Kota Pekalongan, setiap tahun jumlah industri kuliner di Kota Pekalongan selalu mengalami peningkatan. Dari data tahun 2010-2013 kenaikan paling terlihat adalah di tahun 2013. Terjadi kenaikan sebesar lebih dari 20% dari tahun sebelumnya. Data tersebut hanya mencakup restoran dan rumah makan

yang terdaftar, belum termasuk kafe yang belum terdaftar dan warung tenda atau kaki lima yang juga cukup banyak jumlahnya.

Banyaknya restoran dan tempat makan membuat masyarakat dan wisatawan mengalami kesulitan untuk memutuskan restoran yang tepat untuk disinggahi. Kesamaan menu dengan cita rasa yang berbeda yang disediakan oleh beberapa restoran juga menjadi salah satu faktor yang menjadi pertimbangan konsumen dalam memilih sebuah tempat makan. Untuk itu, masyarakat memerlukan informasi yang lengkap mengenai restoran-restoran tersebut. Sampai saat ini, informasi mengenai restoran-restoran yang ada di Kota Pekalongan masih minim seperti belum adanya *website* resmi dari dinas pariwisata sendiri dan masih minimnya media informasi dari masyarakat (seperti web) yang membahas tentang restoran dan tempat makan di Kota Pekalongan. Kalaupun ada web yang memuat mengenai informasi restoran dan tempat makan di kota pekalongan, informasi yang disajikan kurang lengkap. Misalnya ada web yang hanya menampilkan nama dan alamat restoran dan tempat makan saja, tanpa disertai informasi lain seperti menu, fasilitas, atau jam buka.

Kebutuhan informasi mengenai restoran bisa dipenuhi melalui kegiatan promosi yang dilakukan oleh pihak restoran. Informasi yang didapat masyarakat bisa menjadi informasi yang informatif karena datang langsung dari pihak restoran dan tempat makan. Namun tak jarang informasi yang disajikan kurang lengkap. Hal ini bisa disebabkan oleh keterbatasan media promosi dalam menyampaikan informasi.

Sampai saat ini banyak media promosi yang bisa digunakan, mulai dari media cetak sampai digital, media yang sederhana sampai yang kompleks, media konvensional sampai yang moderen, media yang mahal sampai yang murah bahkan gratis. Semua media tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Untuk restoran berskala menengah sampai besar, pengalokasian biaya untuk promosi tidak akan menjadi masalah besar. Mereka bisa menggunakan media yang mahal agar kegiatan promosi lebih optimal. Tetapi tidak demikian dengan usaha yang masih tergolong kecil seperti UKM atau usaha yang memiliki modal dan *budget* sedikit untuk kegiatan promosi. Oleh karena itu dibutuhkan media promosi yang murah (bahkan gratis), informatif, dan menjangkau target konsumen secara luas.

Salah satu cara promosi yang terbukti efektif dengan biaya rendah adalah *Word Of Mouth* (WOM). Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa WOM mempunyai pengaruh yang lebih terhadap perilaku konsumen dibandingkan dengan cara promosi lain (Butler, 1998).

Pemanfaatan teknologi diperlukan dalam pembuatan media promosi ini. Teknologi yang digunakan adalah yang dekat dan bersentuhan langsung dengan masyarakat, seperti teknologi *mobile application*. Teknologi ini dipilih karena pada masa sekarang masyarakat sudah akrab dengan penggunaan teknologi *mobile application*, terutama *mobile application* berbasis Android.

Dengan tingginya tingkat penggunaan aplikasi dalam perangkat *mobile* oleh masyarakat, maka media promosi yang dipilih adalah sebuah aplikasi



android. Aplikasi yang akan dibangun akan menjadi sarana *word of mouth* berbentuk digital. Informasi yang menjadi konten aplikasi berasal dari orang-orang yang mempunyai informasi mengenai sebuah restoran. Kemudian informasi ini akan tersampaikan kepada orang-orang yang belum mengetahui dan ingin memperoleh informasi mengenai restoran atau tempat makan tersebut. Konsep dasarnya sama dengan *word of mouth* yang merupakan sarana promosi yang murah dan terbukti efektif.

Aplikasi ini berisi daftar informasi mengenai restoran-restoran yang ada di Kota Pekalongan. Pihak restoran bisa menggunakan aplikasi ini sebagai media promosi. Selain itu, masyarakat bisa terbantu untuk mendapatkan informasi mengenai restoran di Kota Pekalongan dengan adanya aplikasi ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya :

1. Pekalongan memiliki peluang perkembangan industri kuliner yang potensial sehingga memerlukan media promosi.
2. Terlalu banyak restoran dan tempat makan yang tersedia membuat masyarakat sulit menentukan restoran mana yang akan disinggahi.
3. Keterbatasan informasi mengenai restoran dan tempat makan di kalangan masyarakat.
4. Keterbatasan media promosi untuk menyediakan informasi mengenai restoran dan tempat makan.

5. Kebutuhan akan media promosi yang murah, inoformatif, dan menjangkau target konsumen secara luas untuk mendukung perkembangan UKM.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar skripsi ini lebih fokus ke arah yang dimaksud dan diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah. Adapun batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem informasi restoran (penyedia informasi mengenai restoran) ini berdasarkan kebutuhan masyarakat akan media informasi profil restoran.
2. Aplikasi yang dibuat akan berjalan di *platform* Android 2.3 (“*Gingerbread*”) dan di atasnya.
3. Pembahasan sistem berfokus pada sisi aplikasi klien saja, yaitu aplikasi Android.
4. Pembahasan tidak termasuk mengenai desain *user interface* berdasarkan teori.
5. Tempat makan yang ditampilkan adalah tempat makan di Kota Pekalongan.
6. Data sampel yang diambil untuk test aplikasi diambil dari restoran atau kafe yang bersangkutan berjumlah 12 restoran atau kafe.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi penyedia daftar tempat makan (restoran, kafe, dan lain-lain) berbasis android yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dan dengan jaringan internet atau *wifi*?

2. Bagaimana respon pengguna aplikasi setelah menggunakan aplikasi penyedia daftar tempat makan berbasis android?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Membuat media promosi berbasis android yang murah, informatif, dan menjangkau target konsumen secara luas bagi pelaku usaha di bidang kuliner.
2. Membantu masyarakat pada umumnya dan pendatang atau wisatawan pada khususnya mendapatkan informasi tempat makan yang sesuai dengan mudah.
3. Mendukung perkembangan UKM bidang kuliner Kota Pekalongan.

### **1.6 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan oleh pihak pengelola restoran sebagai media promosi baru dengan biaya rendah.
2. Menghasilkan Aplikasi yang bisa digunakan oleh masyarakat untuk menemukan informasi mengenai restoran dan tempat makan di sekitar Kota Pekalongan.
3. Menghasilkan aplikasi yang bisa digunakan oleh wisatawan sebagai panduan wisata kuliner di Kota Pekalongan.
4. Membantu siswa SMK dan mahasiswa jurusan pariwisata memetakan pengembangan potensi pariwisata khususnya wisata di bidang kuliner di Kota Pekalongan.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **2.1 Kerangka Teoritik**

##### **2.1.1 Sistem Informasi**

Menurut Ariza (2014) Sistem Informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya atau sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen dalam suatu organisasi.

Sistem informasi menurut Kadir (2003) adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengolah data serta menyediakan informasi kepada pemakai.

Menurut Long (1994), diacu dalam Ariza (2014) sistem informasi merupakan sistem berbasis komputer yang menyediakan kemampuan mengolah data untuk sebuah departemen atau perusahaan, dan informasi yang orang butuhkan dalam rangka pengambilan keputusan.

Dapat dikatakan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang saling terkait yang dibuat oleh manusia dalam sebuah organisasi yang dapat menyimpan dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna untuk mendukung pengambilan keputusan.

Sistem informasi terbagi menjadi lima jenis, yaitu sistem pemrosesan data (*data processing system*), sistem informasi manajemen (*management information*

*system*), sistem informasi pendukung keputusan (*decision support system*), sistem informasi pelaksana (*executive information system*), dan sistem informasi ahli (*expert system*).

Hal-hal yang bisa dikerjakan oleh sistem informasi terkait dengan kemampuan yang dimiliki dan dapat dilakukannya menurut Turban, Mc Lean, dan Wetherbe yang diacu dalam Riyanto, dkk. (2009) adalah :

- a. Menyediakan komunikasi dalam organisasi atau antar organisasi yang murah, akurat, dan cepat.
- b. Menyimpan informasi dalam jumlah yang sangat besar dalam ruang yang kecil tapi mudah diakses
- c. Memungkinkan pengaksesan informasi yang banyak di seluruh dunia dengan cepat dan murah.
- d. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi orang-orang yang bekerja dalam kelompok pada suatu tempat atau beberapa lokasi.
- e. Menyajikan informasi dengan jelas yang menggugah pikiran manusia
- f. Mengotomasikan proses-proses bisnis semi-otomatis dan tugas-tugas yang dikerjakan secara manual
- g. Mempercepat pengetikan dan penyuntingan
- h. Pembiayaan yang lebih murah dari pada mengerjakan secara manual

### **2.1.2 Restoran**

Menurut WA, Marsum (2005) restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan ataupun minum.

Restoran menurut Sugiarto dan Sulartiningrum (2003) merupakan suatu tempat yang identik dengan jajaran meja-meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingan bunyi-bunyian kecil karena persentuhan gelas-gelas kaca, porselin, menyebabkan suasana hidup di dalamnya.

Pengertian lain dari restoran menurut Suarhana (2006) adalah tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan pelayanan makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya.

Dengan kata lain restoran dapat diartikan sebagai tempat usaha komersial yang menyediakan makanan dan minuman.

Menurut Soekresno (2000), dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajian, restoran dapat diklasifikasikan menjadi 3 macam, yaitu :

1. Restoran Formal

Restoran formal adalah *industry* jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan pelayanan yang eksklusif. Contohnya adalah *member restaurant, Gourmet, Main Dining Room, Grilled Restaurant, Executive Restaurant*, dan sebagainya.

2. Restoran Informal

Restoran informal adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan lebih mengutamakan kecepatan pelayanan, kepraktisan, dan percepatan frekuensi yang silih berganti pelanggan, contohnya adalah *café, cafeteria, fast food*

*restaurant, coffe shop, bistro, canteen, tavern, family restaurant, pub, service corner, burger corner, snack bar*, dan sebagainya.

### 3. *Specialities Restaurant*

*Specialities restaurant* adalah industri jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dan profesional dengan menyediakan makanan khas dan diikuti dengan sistem penyajian yang khas dari suatu negara tersebut. Contohnya seperti *Indonesian food restaurant, Chinesse food restaurant, japanesse food restaurant*, dan lain-lain.

Sedangkan klasifikasi restoran menurut WA, Marsum (2005) dilihat dari kegiatan dan jenis makanan dan minuman yang disajikan adalah :

#### 1. *Coffe shop*

Merupakan tempat makan dan minum yang menyuguhkan suasana santai tanpa aturan yang mengikat dan biasanya menyuguhkan racikan kopi sebagai menu special di luar makanan-makanan kecil atau makanan siap saji.

#### 2. *Cafeteria*

Merupakan tempat makan kecil yang mengutamakan penjualan kue-kue, roti isi, kopi, dan teh.

#### 3. *Canteen*

Merupakan tempat makan yang berhubungan dengan kantor, pabrik, atau sekolah.

#### 4. *Dining room*

Terdapat di hotel, biasanya disediakan untuk tamu yang tinggal di hotel itu, namun juga terbuka bagi para tamu dari luar.

5. *Inn tavern*

Adalah tempat makan kecil di pinggir kota biasanya menjual makanan kecil dan kopi.

6. *Pizzeria*

Merupakan suatu tempat makan yang khusus menyajikan pizza, kadang-kadang juga menyajikan makanan Italia lainnya seperti pasta.

7. *Speciality restaurant*

Merupakan restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau tema restoran tersebut. Restoran-restoran semacam ini menyediakan makanan khas China, Jepang, India, Italia, dan sebagainya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan special tersebut.

8. *Family type restaurant*

Merupakan restoran sederhana untuk makan dan minum keluarga atau rombongan dengan harga yang tidak mahal serta menyuguhkan suasana yang santai dan nyaman.

9. *Continental restaurant*

Merupakan suatu jenis restoran yang menitik beratkan hidangan *continental* pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah, suasana santai, susunannya agak rumit, disediakan untuk tamu yang ingin makan secara santai dan rileks.

10. *Carvery*



Merupakan tempat makan di mana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga hidangan yang sudah ditetapkan.

#### *11. Discotheque*

Merupakan tempat makan yang pada dasarnya adalah tempat dansa sambil menikmati alunan music, kadang-kadang juga menghadirkan *live band*.

#### *12. Fish and chips shop*

Merupakan tempat makan yang banyak terdapat di Inggris, di mana pengunjung dapat membeli macam-macam keripik dan ikan goreng, biasanya berupa ikan cod, dibungkus dalam kertas dan dibawa pergi. Jadi makanannya tidak dinikmati di tempat itu.

#### *13. Grill room*

Merupakan tempat makan yang menyediakan berbagai macam daging panggang. Pada umumnya antara tempat pengunjung makan dan dapur hanya dibatasi dengan sekat dinding kaca sehingga para tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang diinginkan dan melihat sendiri proses pengolahannya.

### **2.1.3 Promosi**

Menurut Laksana (2008) promosi adalah suatu komunikasi dari penjual dan pembeli yang berasal dari informasi yang tepat dengan bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, dari yang belum kenal sehingga dapat menjadi pembeli dan tetap mengingat produk tersebut.

Tujuan utama promosi adalah untuk menginformasikan, memengaruhi, dan membujuk, serta mengingatkan pelanggan sasaran tentang perusahaan dan bauran perusahaannya.

Bentuk-bentuk utama dari promosi atau komunikasi pemasaran menurut Shimp (2003) adalah :

- a. Penjualan perorangan, yaitu bentuk komunikasi antarindividu di mana tenaga penjual menginformasikan kepada calon pembeli untuk membeli produk atau jasa perusahaan.
- b. Iklan (*advertising*), yaitu suatu bentuk dari komunikasi massa atau komunikasi langsung kepada konsumen yang bersifat non-personal dan didanai oleh perusahaan bisnis atau organisasi.
- c. Promosi penjualan, terdiri dari semua kegiatan pemasaran dalam rangka merangsang terjadinya aksi pembelian. Seperti contohnya memberikan bonus atau potongan harga untuk pembelian tertentu.
- d. Pemasaran *sponsorship*, yaitu mengasosiasikan perusahaan atau merek tertentu dengan sebuah acara atau kegiatan tertentu, misalnya kompetisi olah raga atau acara musik/konser.
- e. Publisitas, merupakan bentuk komunikasi massa juga, namun perbedaannya dengan iklan adalah dalam publisitas perusahaan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk waktu dan ruang beriklan. Publisitas biasanya dilakukan dalam bentuk berita atau komentar editorial mengenai produk atau jasa dari perusahaan. Misalnya sebuah merek diliput oleh sebuah stasiun TV karena keunikan produknya.

- f. Komunikasi di tempat pembelian, melibatkan peraga, poster, tanda, dan berbagai perangkat lainnya yang didesain untuk memengaruhi keputusan untuk membeli dalam tempat pembelian.
- g. Pemasaran langsung, seperti surat langsung, katalog, telemarketing, TV Interaktif, kios, pemasaran internet, peralatan bergerak (*mobile device*), dan lain sebagainya

#### **2.1.4 Penggunaan *Smartphone***

*Smartphone* sudah menjadi kebutuhan dan gaya hidup yang lumrah dan umum di kalangan masyarakat modern terutama masyarakat di daerah perkotaan. Kegiatan sehari-harinya tidak bisa dipisahkan dari penggunaan *smartphone*. Mulai sejak bangun tidur, hal pertama yang dipegang adalah *smartphone*. Bahkan 43% responden dalam penelitian “*The Mobile Movemen Study*” yang dilakukan oleh Google/IPSOS OTX MediaCT mengaku rela menyerahkan atau menukar bir (salah satu hal yang paling disukai) dengan penggunaan internet dan *smartphone*.

Dalam Penelitian “*The Mobile Movemen Study*” yang dilakukan oleh Google/IPSOS OTX MediaCT mengenai penggunaan *smartphone* dan kebiasaan penggunaannya terungkap bahwa 89% responden menggunakan *smartphone* sepanjang hari. Tempat penggunaan *smartphone* paling banyak dipilih oleh responden adalah di rumah dengan persentase sebanyak 93%. Tempat kedua yang paling banyak dipilih dalam penggunaan *smartphone* adalah ketika berada di luar rumah (di jalan) seperti saat di kereta atau saat berjalan kaki dengan persentase 87%. Sementara 73% responden menggunakan *smartphone*-nya saat berada di restoran.

Dalam penelitian yang sama mengungkapkan bahwa 81% responden menggunakan *smartphone*-nya untuk browsing dan menggunakan internet, 77% menggunakan fitur pencarian (search engine), 68% menggunakan aplikasi, dan 48% untuk menonton video.

Sebanyak 75% responden menggunakan *smartphone* untuk kegiatan navigasi seperti mencari lokasi dan arahan di dalam peta. *Smartphone* juga membantu 45% responden dalam mengatur dan membuat perencanaan kegiatan sehari-hari seperti pengaturan finansial, memesan restoran untuk makan malam, dan menyusun rencana perjalanan (liburan).

Penelitian ini juga mencari tahu tentang informasi apa saja yang dicari oleh para pengguna *smartphone*. Dari 4.902 responden 57% diantaranya menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi mengenai berita, 51% mencari informasi mengenai restoran dan tempat makan, 51% menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi navigasional, dan sebanyak 36% responden mencari informasi mengenai makanan (seperti resep) menggunakan *smartphone* mereka.

Ada banyak alasan mengapa para pengguna *smartphone* melakukan pencarian menggunakan perangkat *smartphone* mereka. Masih dalam penelitian yang dilakukan oleh Google/IPSOS OTX MediaCT ditemukan bahwa 72% responden mengungkapkan alasan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pencarian (*searching*) adalah agar mereka tetap mendapatkan informasi saat dalam perjalanan. 65% responden mengatakan alasan lain, yaitu untuk mendapatkan informasi saat mereka tidak di depan komputer atau perangkat yang

terhubung internet lainnya. 47% responden memberikan jawaban bahwa *smartphone* sangat membantu saat mereka membutuhkan informasi mengenai sesuatu secepat mungkin (kepraktisan).

### **2.1.5 Android**

Android merupakan sistem operasi *mobile* terpopuler saat ini. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan dalam telepon seluler (*smartphone*) dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka untuk para pengembang agar bisa digunakan untuk membuat aplikasi sendiri yang bisa digunakan di berbagai piranti bergerak (*Mobile*, seperti *smartphone* dan tablet).

#### **2.1.5.1 Sejarah Android**

Android pada mulanya digagas oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada bulan Oktober tahun 2003 di Palo Alto, California mereka mendirikan Android, Inc untuk mengembangkan sistem operasi Android yang akan menjadi pesaing sistem operasi Symbian dan Windows *Mobile* (Belum ada iPhone saat itu). Kemudian pada tahun 2005 Android, Inc diakuisisi oleh Google.

Berdasarkan siaran pers oleh *Open Handheld Alliance* mengenai *Industry Leaders Announce Open Platform for Mobile Device*, Pada bulan November 2007 Google mendirikan OHA (*Open Handset Alliance*) bersama 34 perusahaan teknologi lain. OHA bertujuan untuk mengembangkan standar terbuka bagi perangkat seluler. Android diresmikan menjadi produk pertamanya pada saat itu sebagai sebuah *platform* perangkat seluler yang menggunakan kernel Linux 2.6. Telepon seluler komersial pertama yang menggunakan sistem operasi android adalah HTC Dream yang diluncurkan pada Oktober 2008 (Murya, 2014:8).

Pada awal 2009, Google merilis Android versi 1.1. versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, pencarian suara, pengiriman pesan dengan Gmail, dan pemberitahuan *e-mail* (Murya, 2014:16).

Versi terbaru android untuk saat ini adalah Android Lollipop (5.0) yang diluncurkan jelang akhir tahun 2014. Baterai tahan lebih lama untuk Android versi Lollipop. Peningkatan sekuritas, berbagi perangkat dengan anggota keluarga, pengaturan cepat, performa konektivitas yang lebih cepat (internet dan Bluetooth), dan sejumlah pembaruan dan fitur baru lainnya diusung dalam versi android Lollipop yang masih terbatas pada beberapa tipe device untuk saat ini.

### **2.1.6 Android Studio**

Untuk membuat sebuah aplikasi android diperlukan tool bernama IDE (*Integrated Development Environment*), yaitu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan fasilitas lengkap untuk programmer komputer untuk pengembangan perangkat lunak. Biasanya sebuah IDE terdiri dari editor kode sumber, *build automation tools*, dan *debugger*. Beberapa IDE mempunyai *compiler* dan *interpreter*. Salah satunya adalah Android Studio.

Menurut Felker (2013), Android Studio adalah sebuah IDE dari Google yang diperkenalkan saat event Google I/O pada bulan Mei tahun 2013 dan merupakan IDE alternatif selain IDE Eclipse. Dalam *website* resminya dikatakan bahwa Android Studio adalah IDE resmi untuk pengembangan aplikasi android, yang berbasis IntelliJ IDEA.

Menurut *website* resmi Android Studio, ada beberapa kelebihan yang ditawarkan oleh Android Studio, diantaranya yaitu :

1. Projek berbasis pada *Gradle Build*
2. *Refactory* dan pembenahan bug yang cepat
3. *Tools* baru yang bernama "Lint" dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat
4. Mendukung *Proguard And App-signing* untuk keamanan
5. Memiliki *wizard* untuk pembuatan *template*
6. Pembuatan GUI aplikasi android yang lebih mudah
7. Didukung oleh *Google Cloud Platform* untuk setiap aplikasi yang dikembangkan

*System Requirement* yang direkomendasikan untuk menjalankan program ini adalah : Intel Core i3 2.0 GHz *or higher*, 4 Gb RAM, dan 512 Mb *Graphic Card Memory*.

### **2.1.7 JDK (Java Development Kit)**

JDK (*Java Development Kit*) adalah produk dari *Oracle Corporation* yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi Java. JDK membentuk subset dari SDK (*Software Development Kit*) yang memiliki tanggung jawab untuk menulis dan menjalankan program Java (Murya, 2014).

JDK berisi sekumpulan kakas baris perintah (*Command-Line tool*) untuk menciptakan program Java. JDK berisi sekumpulan kakas, utilitas, dan dokumentasi serta kode applet contoh untuk pengembangan program Java.

Berikut adalah komponen utaman JDK (Murya, 2014):

1. Kompilator (*javac*)
2. *Interpereter* program Java (*java*)

3. *Applet Viewer* (appletviewer)
4. *Debugger* (jdb)
5. *Class file disassembler* (javap)
6. *Header and stub file generator* (javah)
7. *Documentation generator* (javadoc)
8. *Applet demo*
9. Kode sumber Java API

### **2.1.8 Android SDK**

Android SDK (*Software Development Kit*) adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi pada *platform* android, atau bisa juga dikatakan sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pada android (Murya, 2014:16).

Android SDK mencakup seperangkat alat pengembangan yang komprehensif. Android SDK terdiri dari *debugger*, *libraries*, *handset emulator*, dokumentasi, contoh kode, dan tutorial.

Dalam paket *software* Android Studio, sudah terdapat Android SDK yang sudah dikonfigurasi untuk penggunaan dengan Android Studio dalam instalasinya.



### 2.1.9 JSON

JSON (*JavaScript Object Notation*) adalah alternatif dari XML (*eXtended Markup Language*) untuk mengakses data terstruktur dari JavaScript dengan menggunakan *method* `eval()` dan tidak membutuhkan pembuatan DOM (Zakas, 2012:691).

JSON diperkenalkan oleh Douglas Crockford pada tahun 2006, namun penggunaannya sudah sejak tahun 2001. JSON merupakan *subset* JavaScript yang dibuat dengan beberapa pola yang bisa ditemukan di JavaScript untuk merepresentasikan data terstruktur.

Meski berbagi *syntax*, JSON bukan bagian dari JavaScript. JSON juga tidak semata-mata digunakan oleh JavaScript sebagai format data. Ada *parsers* dan *serializers* yang tersedia dalam berbagai bahasa pemrograman. Hal terpenting yang harus dimengerti mengenai JSON adalah bahwa JSON adalah format data, bukan sebuah bahasa pemrograman (Zakas, 2012:691).

### 2.1.10 Node.js

Menurut Mardan (2014:11) Node.js adalah *non-blocking I / O platform* yang sangat efisien dan terukur yang dibangun di atas mesin Google Chrome V8 dan ECMAScript-nya.

Dalam membahas Node.js tidak terlepas dari JavaScript. Node.js merupakan pengembangan dari JavaScript. Perbedaannya terletak pada eksekusi kode program. Jika JavaScript dieksekusi di sisi *browser* sebelum ditampilkan

kepada *user*, maka Node.js dieksekusi di sisi *server* terlebih dahulu sebelum ditampilkan kepada *user*.

Node.js adalah sebuah *platform software* yang dipakai untuk membangun aplikasi, aplikasi *serverside* yang fleksibel di sebuah *network* / jaringan. Node.js menggunakan JavaScript sebagai bahasa pemrograman dan dapat dengan mudah menghasilkan *throughput* / pemrosesan tingkat tinggi melalui non-blocking I/O. Node.js memiliki fitur *built-in HTTP server library* yang menjadikannya mampu menjadi sebuah web *server* tanpa bantuan *software* lainnya seperti Apache atau Nginx.

#### **2.1.11 Express.js**

Menurut Mardan (2014:22) Express.js adalah *framework* untuk proyek-proyek Node.js yang luar biasa dan digunakan di sebagian besar aplikasi web.

Express.js adalah *framework* node.js yang minimalis dan fleksibel. Express.js menyediakan kumpulan fitur untuk membangun sebuah aplikasi web. Dengan *express.js* programmer dapat menambahkan rute, memberikan otentifikasi, dan kode pemrograman yang lebih struktural ([expressjs.com](http://expressjs.com)).

#### **2.1.12 MongoDB**

*MongoDB is an open-source document database that provides high performance, high availability, and automatic scaling* (MongoDB Documentation Project, 2015:3).

Menurut Seguin (2012:4), MongoDB adalah *database* di mana tiap tabel tidak memiliki relasi dengan tabel lainnya. MongoDB berisi *collection*. Setiap *collection* terdiri dari *documents*. Setiap *document* terdiri dari *fields*. Sebuah

*collection* dapat diindeks, yang meningkatkan kinerja pencarian dan pengurutan data.

Masih menurut Seguin di buku yang sama, ada 6 konsep sederhana yang harus dimengerti dalam MongoDB, yang pertama adalah MongoDB memiliki konsep yang sama dengan *database* lainnya seperti MySQL atau Oracle. MongoDB dapat memiliki nol *database* atau lebih, masing-masing bertindak sebagai “*high level containers*” bagi yang lain. Yang ke dua yaitu sebuah *database* bisa tidak memiliki *collection* atau memiliki lebih dari satu *collection*. Sebuah *collection* memiliki banyak kesamaan dengan *table* tradisional pada *database* seperti MySQL. Sebuah *collection* dan tabel tradisional dalam hal ini dianggap sama. Yang ke tiga adalah sebuah *database* bisa tidak memiliki *document* atau memiliki lebih dari satu *documents*. Sebuah *document* dapat dianggap sama dengan *row* pada tabel tradisional. Konsep selanjutnya adalah sebuah *document* terdiri dari satu atau lebih *fields* atau *columns*. Konsep ke lima adalah *indexes* di MongoDB seperti *indexes* di *Relational Database Management System*. Konsep yang terakhir adalah *cursors* pada MongoDB digunakan untuk meminta atau memanggil data.

### **2.1.13 Software Quality Model**

Menurut Hoyer dan Hoyer (2001:54), para ahli mendefinisikan kualitas secara umum dalam dua kategori, yaitu :

- a. Kualitas level satu adalah kualitas secara sederhana, yaitu kesesuaian produk dengan spesifikasi yang telah didefinisikan.

- b. Kualitas level dua adalah dimana produk memenuhi kebutuhan pelanggan/pengguna.

Crosby (1997) menulis bahwa kesalahan pertama adalah dengan mengasumsikan bahwa kualitas berarti kebaikan, atau kemewahan atau bersinar. Kata "kualitas" sering digunakan untuk menandakan nilai relatif dari sesuatu dalam frase seperti "kualitas baik", "kualitas buruk" dan "kualitas hidup" - yang berarti hal yang berbeda untuk setiap orang. Jika kita ingin mengelola kualitas, maka kualitas harus didefinisikan sebagai "kesesuaian dengan persyaratan", sehingga jika terdeteksi suatu ketidaksesuaian maka dapat dikatakan tidak adanya kualitas. Masalah kualitas menjadi masalah ketidaksesuaian dan pada akhirnya kualitas dapat didefinisikan.

Crosby (1997) mengatakan "kesesuaian dengan spesifikasi" merupakan definisi yang tepat untuk kualitas. Crosby juga menegaskan bahwa definisi kualitas secara jelas sangat penting untuk dapat mengukur dan mengolah konsep kualitas itu sendiri.

Ada banyak *software quality models* yang biasa digunakan oleh para pengembang, diantaranya adalah McCall Model, Boehm Model, FURPS/FIRPS+ Model, Dromey Model, BBN Model, Star Model, dan masih banyak lagi. Pengembang bisa menggunakan salah satunya untuk mengukur kualitas *software* yang dikembangkan.

Masing-masing model memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pengembang bisa menyesuaikan karakteristik dari model yang akan digunakan dengan tujuan dan karakteristik *software* yang akan diuji.

Untuk pengujian sebuah *mobile application*, bisa menggunakan model pengujian yang sama dengan model pengujian *software* pada umumnya (Pressman, 2015). Pengujian *mobile application* dilakukan oleh pengembang dan *stake holders*.

#### **2.1.14 Usability Testing**

Menurut Duman dan Redish (1999), diacu dalam Rahadi (2014), *usability* mengacu pada bagaimana pengguna bisa mempelajari menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya.

Definisi *usability* menurut ISO 9241:11 (1998) adalah sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas, efisiensi, dan mencapai kepuasan penggunaan dalam konteks tertentu.

*Usability testing* merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi suatu produk atau layanan yang diujikan kepada target pengguna yang sesuai (U.S. Dept. of Health and Human Services, 2006).

*Usability* merupakan pengujian suatu produk untuk mengukur efektifitas dan efisiensi dari suatu produk, serta kepuasan pengguna dalam menggunakan produk.

Berdasarkan definisi tersebut, *usability* diukur berdasarkan komponen (Nielsen, 2012):

- a. Kemudahan (*learnability*) didefinisikan seberapa cepat pengguna mahir dalam menggunakan system serta kemudahan dalam penggunaan menjalankan suatu fungsi serta apa yang pengguna inginkan dapat mereka dapatkan.
- b. Efisiensi (*efficiency*) didefinisikan sebagai sumber daya yang dikeluarkan guna mencapai ketepatan dan kelengkapan tujuan.
- c. Mudah diingat (*memorability*) didefinisikan bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu, kemampuan mengingat didapatkan didapatkan dari peletakkan menu yang selalu tetap.
- d. Kesalahan dan keamanan (*errors*) didefinisikan berapa banyak kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna, kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh system.
- e. Kepuasan (*satisfaction*) didefinisikan kebebasan dari ketidaknyamanan, dan sikap positif terhadap penggunaan produk atau ukuran subjektif sebagaimana pengguna merasa tentang penggunaan system.

Ada macam-macam pendapat mengenai jumlah pengguna untuk mengikuti *usability testing*. Norman (2015) berpendapat bahwa lima pengguna saja cukup untuk melakukan *usability testing* untuk mendapatkan permasalahan desain sebuah sistem. Namun, untuk sebuah penelitian kuantitatif, Nielsen (2006)

menyarankan agar merekrut paling tidak 20 atau maksimal 76 pengguna untuk mengikuti *usability testing*. Hal ini dikarenakan sulit untuk mendapatkan atau merekrut pengguna untuk berpartisipasi dalam pengujian semacam *usability testing*.

Dalam *usability testing*, sebelum diberikan sebuah kuesioner, pengguna terlebih dahulu diberikan *task* atau perintah terkait antarmuka dan fungsi aplikasi. Setelah pengguna selesai melakukan *task* yang diberikan, pengguna diperbolehkan mengisi kuesioner sesuai dengan pengalaman yang didapatkan selama melakukan *task*.

## **2.2 Kerangka Berikir**

Industri kuliner semakin berkembang akhir-akhir ini di berbagai daerah. Tak terkecuali di Kota Pekalongan. Restoran dan tempat makan yang mengusung berbagai menu bermunculan membawa ciri khas masing-masing. Semakin banyak jumlah restoran dan tempat makan yang ada membuat masyarakat memiliki banyak pilihan. Masyarakat semakin sulit untuk memilih.

Informasi yang cukup diperlukan untuk dapat menentukan pilihan restoran dan tempat makan yang tepat. Informasi yang dibutuhkan biasanya bisa didapat dari media-media promosi seperti brosur, spanduk, iklan di berbagai media massa, dan lainnya atau dari informasi yang diberikan oleh orang yang pernah mengunjungi restoran atau tempat makan.

Dari contoh media dan teknik promosi yang telah disebutkan di atas, penyebaran pengalaman konsumen (orang yang pernah mengunjungi restoran dan

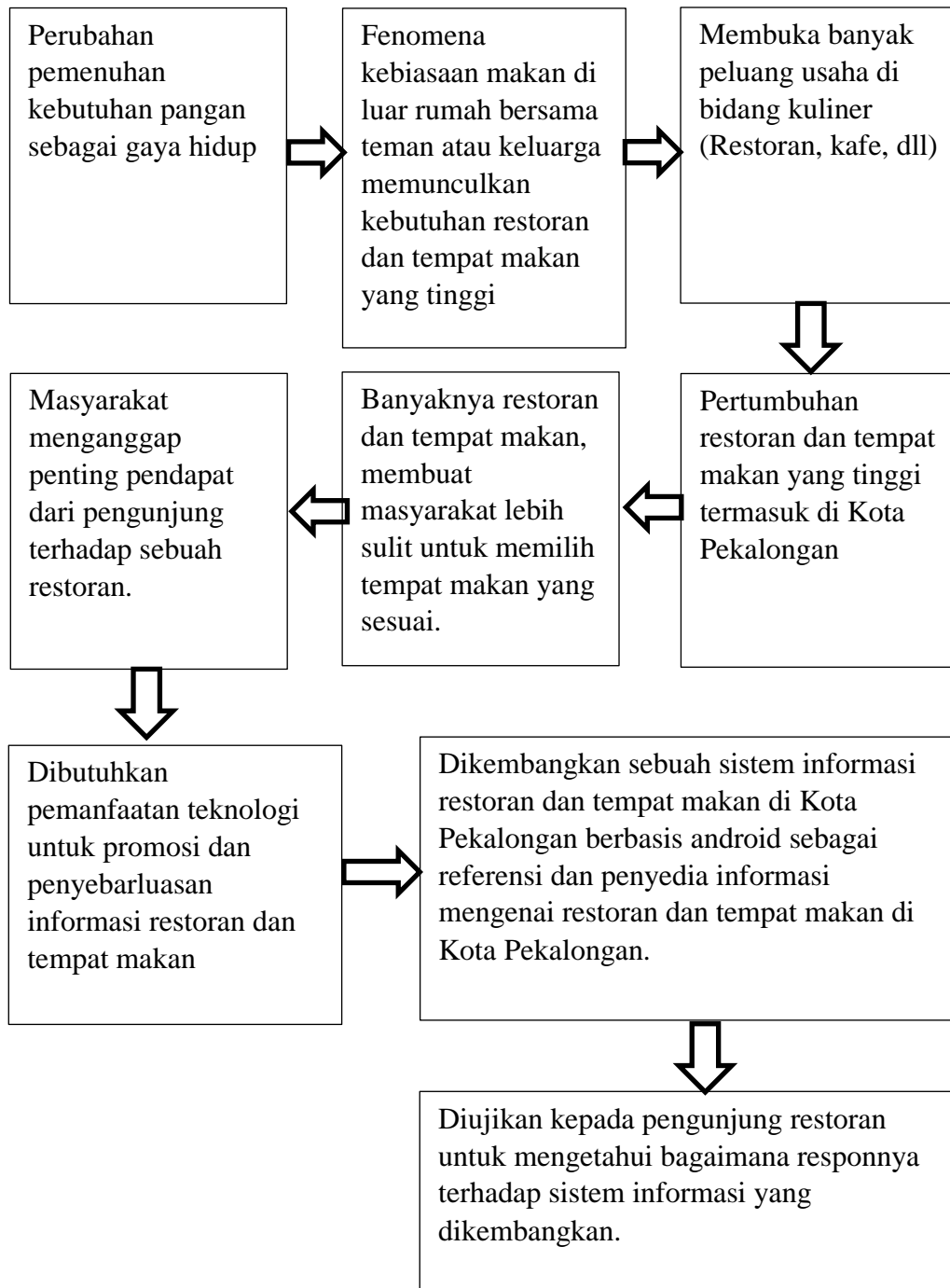
tempat makan) atau sering disebut dengan *word of mouth* adalah teknik yang efektif dengan biaya yang rendah. Bahkan tanpa biaya, karena hanya mengandalkan pengalaman konsumen. Orang-orang lebih percaya kepada penuturan langsung berdasarkan pengalaman dari orang lain. Namun, cakupan promosi dari mulut ke mulut secara konvensional tidak luas. Maka dibutuhkan media yang bisa menyebarkan pengalaman konsumen ini secara lebih luas.

Pada era modern seperti sekarang ini, manusia bisa menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan dan menyelesaikan masalah. Teknologi bisa diterapkan untuk menyelesaikan masalah media *word of mouth*. Teknologi yang dipilih adalah yang dekat dengan masyarakat, yaitu aplikasi *mobile*.

Kegiatan promosi juga mengalami perkembangan. Bentuk promosi atau komunikasi pemasaran secara langsung sudah merambah ke ranah *mobile device* atau perangkat bergerak dan pemasaran melalui internet. Fakta ini bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media promosi untuk restoran dan tempat makan.

Rata-rata *smartphone* dan perangkat *mobile* lainnya sudah menjadi kebutuhan dan menjadi hal yang umum di kalangan masyarakat terutama masyarakat perkotaan. Penggunaannya sudah melekat dan hampir sepanjang hari digunakan. Maka dari itu teknologi yang dipilih untuk membuat media promosi yang informatif dan tetap murah adalah menggunakan aplikasi android.





**Gambar 2.1. Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di wilayah Kota Pekalongan sejak bulan Desember 2014 sampai dengan Oktober 2015.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Sedangkan dalam pengembangan perangkat lunaknya digunakan paradigma pengembangan perangkat lunak *Waterfall*.

Menurut Sugiyono (2013:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Lebih lanjut Borg dan Gall yang diacu dalam Sugiyono (2009) menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat

hipotetik tersebut digunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji maka dapat diaplikasikan.

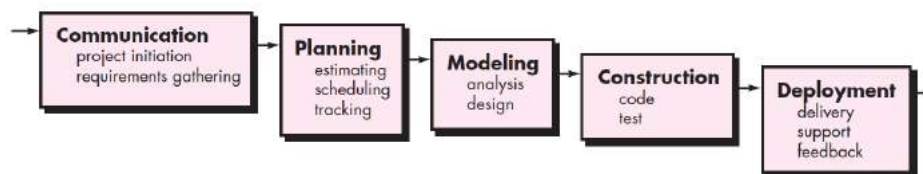
Dapat dikatakan bahwa metode penelitian *research and development* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk, untuk kemudian diuji keefektifan produk tersebut menggunakan metode eksperimen. Dalam metode ini, sebelum produk dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode kualitatif.

Menurut Borg dan Gall yang diacu dalam Sugiyono (2013), metode penelitian dan pengembangan secara umum terbagi menjadi 10 langkah, yaitu :

1. Mengidentifikasi masalah
2. Mengumpulkan data atau studi literatur
3. Mengembangkan *prototype* produk
4. Memvalidasi *prototype* produk
5. Merevisi *prototype* produk
6. Menguji *prototype* produk dalam kelompok kecil (terbatas)
7. Merevisi *prototype* produk
8. Menguji *prototype* produk dalam kelompok besar (luas)
9. Merevisi *prototype* produk
10. Memproduksi produk secara massal

Mengingat pendefinisian *requirements* yang stabil dan tidak akan mengalami perubahan di tengah proses pengembangan aplikasi, maka dalam

pengembangan aplikasi sistem informasi restoran dan tempat makan di Kota Pekalongan berbasis android ini paradigma pengembangan perangkat lunak yang dipakai adalah *waterfall*. Tahapan paradigma pengembangan perangkat lunak *waterfall* dapat dilihat melalui skema Gambar 3.1.



Sumber : Pressman, 2015

### Gambar 3.1. Skema Paradigma *Waterfall*

*Waterfall* terkadang disebut juga dengan daur hidup klasik, menyediakan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan perangkat lunak (Pressman, 2015). Siklus dimulai dengan mengumpulkan atau menganalisis kebutuhan, kemudian berlanjut ke proses *planning*, *modeling*, *construction*, dan *deployment*.

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian R&D dengan sedikit penyesuaian sesuai dengan paradigma pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi masalah
2. Analisis kebutuhan
3. Desain sistem dan antarmuka perangkat lunak
4. Pembuatan kode program
5. Melakukan uji fungsional terhadap *prototype* produk
6. Merevisi *prototype* produk

7. Menguji *prototype* produk (*Usability testing*)
8. Melakukan Pendistribusian produk.

### **3.3 Rancangan Penelitian**

Sistem informasi yang akan dibuat berupa sebuah aplikasi android yang diberi nama “Restaury” yang merupakan akronim dari *Restaurant Directory*. Aplikasi ini akan menyajikan informasi mengenai restoran dan tempat makan atau kafe yang ada di wilayah Kota Pekalongan kepada pengguna. Pengguna aplikasi yang merupakan masyarakat Kota Pekalongan maupun wisatawan bisa mencari detail informasi mengenai sebuah restoran sebelum mengunjunginya atau mencari restoran atau tempat makan mana yang bisa dikunjungi sesuai selera atau keinginan pengguna pada saat itu.

Rancangan penelitian disusun sesuai dengan tahapan metode penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan *adalah research and development* dengan penyesuaian yang tahapannya sudah disebutkan di bagian 3.2.

#### **3.3.1. Mengidentifikasi Masalah**

Proses pengidentifikasian masalah dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada pemilik atau pengelola restoran dan tempat makan dan kepada konsumen atau pengunjung restoran dan tempat makan.

#### **3.3.2. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah mendefinisikan kebutuhan terkait sistem yang akan dikembangkan (Rosa dan Salahuddin, 2013:17).

Ada beberapa jenis kebutuhan yang bisa didefinisikan dalam membangun sebuah sistem. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah :

**a. Analisis Kebutuhan Fungsional**

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan terkait fungsi produk (Rosa dan Salahuddin, 2013:17). Analisis ini dilakukan dengan mengamati aplikasi sejenis yang sudah terlebih dahulu ada. Aplikasi yang akan diamati adalah “OpenRice Indonesia”.

**b. Analisis Kebutuhan Informasi Sebagai Konten Aplikasi**

Dalam melakukan Analisis kebutuhan informasi sebagai konten aplikasi, diberikan instrumen observasi (terlampir) kepada target pengguna, yaitu pemilik atau pengelola restoran di wilayah Kota Pekalongan dan pengunjung restoran yang dipilih secara acak.

**3.3.3. Desain**

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean (Rosa dan Salahuddin, 2013). Dalam tahap ini bertujuan untuk merepresentasikan informasi, fungsi, dan perilaku yang menggambarkan masalah *requirements*.

Menurut Pressman (2015) yang termasuk di dalam tahap ini adalah *analysis modeling*, yang terdiri dari *scenario based model* (contoh : *Use case*), *Class model* (contoh : *Class diagram*), dan *behavioral* (contoh : *sequences diagram*).

Dalam tahap ini juga dibuat representasi antarmuka perangkat lunak yang akan dibuat. Representasi antarmuka dibuat dengan perangkat lunak CorelDraw. Desain yang dibuat berupa desain kasar atau *wireframe*.

#### **3.3.4. Pembuatan Kode Program**

Desain yang telah dibuat harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah perangkat lunak sesuai desain yang telah dibuat.

Pengkodean untuk aplikasi android ini menggunakan bahasa pemrograman java untuk android dan menggunakan IDE Android Studio.

#### **3.3.5. Melakukan Uji Fungsional terhadap *Prototype* Produk**

Uji fungsional merupakan bagian dari *testing* dalam tahapan pengembangan perangkat lunak menggunakan paradigma *waterfall*. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua bagian sudah berfungsi.

Uji fungsional dilakukan oleh pengembang dan 2 orang yang tidak terlibat dalam proses pengembangan perangkat lunak, menggunakan skenario yang dibuat berdasarkan deskripsi fungsi yang sudah dirancang. Skenario untuk uji fungsional akan dibahas setelah pendefinisian fungsi yang akan dikembangkan selesai.

Diikutsertakan 2 orang yang tidak terlibat dalam proses pengembangan perangkat lunak dalam uji fungsional aplikasi bertujuan untuk mendapatkan hasil yang objektif.

#### **3.3.6. Merevisi *Prototype* Produk**

Apabila dari hasil uji fungsional masih terdapat fungsi yang tidak berjalan dengan semestinya, maka perlu dilakukan revisi atau perbaikan terhadap perangkat lunak. Namun, apabila hasil uji fungsional menunjukkan semua fungsi

sudah berjalan dengan baik, maka tidak perlu dilakukan perbaikan dan *prototype* bisa langsung diujikan kepada pengguna.

### **3.3.7. Melakukan Uji Prototype Produk (Usability Testing)**

*Usability testing* dilakukan setelah aplikasi melalui uji fungsional dan sudah dipastikan semua kebutuhan sudah terpenuhi dalam sistem aplikasi. Aplikasi yang telah selesai uji fungsional dirilis kepada beberapa pengguna untuk dilakukan pengujian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap aplikasi setelah menggunakannya juga untuk mengetahui masukan dari pengguna mengenai aplikasi.

### **3.3.8. Melakukan Pendistribusian Produk**

Setelah produk melalui *usability testing* dan dinyatakan layak atau mendapat tanggapan yang baik dari pengguna, kemudian aplikasi didistribusikan melalui Google Play.

Tahap ini bisa dilakukan hanya jika hasil dari *usability testing* menyatakan bahwa pengguna memberi tanggapan positif terhadap aplikasi. Jika hasil *usability testing* menunjukkan sebaliknya, maka aplikasi tidak perlu didistribusikan.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

Untuk mengetahui respon pengguna mengenai Aplikasi Restauraury ini dan juga untuk menilai apakah produk atau *mobile application* yang dihasilkan layak untuk dipublikasikan, maka perlu dilakukan penilaian kualitas *mobile application*. Pengujian sebuah *mobile application* dilakukan oleh pengembang dan *stake holders* (Pressman, 2015) yang dalam penelitian ini adalah pengguna yang



merupakan masyarakat Kota Pekalongan dan sekitarnya dan wisatawan serta pemilik atau pengembang restoran dan tempat makan.

Pengujian yang dilakukan oleh pengembang merupakan pengujian fungsional dengan skenario yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menguji semua fungsi dan fitur aplikasi. Sedangkan untuk menilai kelayakan atau *usability* dan respon terhadap aplikasi dari sisi *user* atau pengguna dilakukan dengan menggunakan teori pengujian *usability testing*.

Skenario uji fungsional dibuat sedemikian rupa sehingga semua fungsi dan fitur teruji. Dari pengujian ini pengembang bisa mengetahui apakah fungsi berjalan dengan baik atau masih perlu diperbaiki. Skenario pengujian diterapkan dalam kondisi atau lingkungan penginstalan aplikasi, seperti dalam ponsel pintar dengan versi android yang berbeda.

Dalam pengujian *usability testing*, sebelum pengguna mengisi kuesioner, pengguna diberikan beberapa *task* untuk dilakukan. *Task* yang diberikan adalah mencoba fungsi-fungsi atau fitur yang terdapat dalam aplikasi. Setelah melakukan *task* tersebut, pengguna boleh mengisi kuesioner sesuai dengan pengalaman yang didapatkan saat menjalankan *task*.

Pernyataan yang menjadi butir soal instrument *usability testing* diambil dari daftar pernyataan untuk *usability testing* di sebuah web (<http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>) . Web tersebut menyediakan instrumen untuk pengujian USE : *Usefulness, Satisfaction, and Ease of use* yang merupakan bagian dari *usability testing*. Pernyataan yang disediakan oleh web

tersebut merupakan pernyataan berbahasa Inggris. Kemudian untuk digunakan dalam penelitian ini diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia. Hasil terjemahan dinilai oleh seorang *expert judgement* yang merupakan seorang guru Bahasa Inggris. Hasil terjemahan dinyatakan sudah sesuai dengan maksud dalam sumber yang menjadi rujukan dan dapat digunakan sebagai instrumen yang valid (pernyataan terlampir).

**Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen *Usability testing* oleh Pengguna**

No.	Aspek penelitian	Indikator	No. butir soal	Jumlah butir soal
1.	<i>Usability</i>	<i>Learnability</i> (kemudahan)	1-5	5
		<i>Efficiency</i> (efisiensi)	6-8	3
		<i>Memorability</i> (mudah diingat)	9-10	2
		<i>Errors</i> (kesalahan dan keamanan)	11-13	3
		<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	14-20	7
Jumlah				20

Sumber : Nielsen, 2012

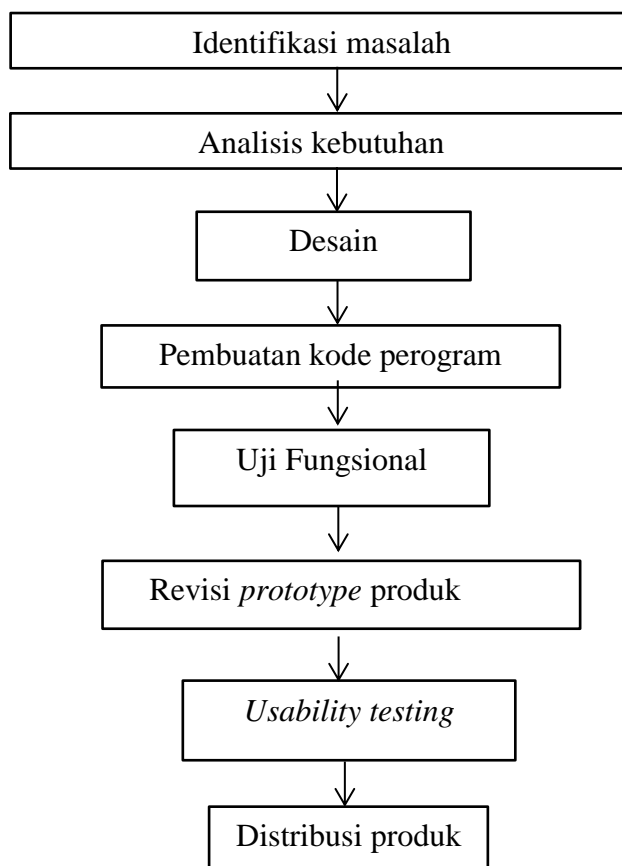
Sistem penilaian yang digunakan pada setiap instrumen untuk responden yang merupakan pengguna aplikasi adalah skala likert yang merupakan penskalaan pernyataan sikap sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013:134).

### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan dari penelitian. Fokus penelitian ini adalah pengembangan aplikasi pencarian restoran dan tempat makan di wilayah Kota Pekalongan berbasis Android. Penelitian dimulai dengan

Analisis kebutuhan perangkat lunak. Dilanjutkan dengan membuat desain aplikasi. Setelah desain tersusun maka diimplementasikan dalam kode pemrograman aplikasi. Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba terhadap aplikasi. Prosedur penelitian digambarkan dalam gambar 3.2.

Terdapat beberapa kali uji coba sebelum aplikasi final diluncurkan. Uji coba pertama adalah uji fungsional yang dilakukan oleh peneliti. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil uji fungsional, dilakukan *usability testing* oleh calon pengguna. *Usability testing* dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi restauary. Aplikasi yang sudah melalui *usability testing* dan mendapatkan hasil yang baik bisa didistribusikan.



**Gambar 3.2. Prosedur Penelitian**

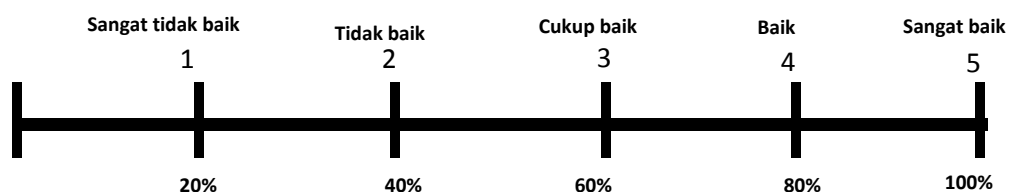
### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dari hasil uji oleh pengembang dan calon pengguna, selanjutnya dilakukan analisis data. Analisis data yang digunakan untuk hasil uji oleh pengembang berbeda dengan analisis data yang digunakan untuk hasil uji oleh pengguna. Teknik analisis data yang digunakan untuk hasil uji oleh pengembang menggunakan analisis deskriptif, karena sifat instrumen yang digunakan adalah instrumen terbuka. Akan dilihat bagian yang masih belum sesuai dan perlu diperbaiki. Lalu dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji tersebut.

Teknik analisis data untuk hasil uji oleh pengguna yaitu dengan melakukan perhitungan terhadap data yang telah diperoleh untuk menentukan kualitas dan kelayakan produk/aplikasi yang dihasilkan. Perhitungan dilakukan dengan rumus yang dinyatakan oleh Sugiyono (2013), yaitu dengan membagi skor dari hasil penilaian dengan skor maksimumnya.

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{total Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor maksimum}} \times 100 \% \quad \dots(3.1)$$

Setelah data diproses ke dalam bentuk persentase, selanjutnya adalah menerjemahkan dan membuat kesimpulan dari masing-masing aspek. Kesimpulan dapat dilihat melalui kontinum berikut :



Sumber : Sugiyono (2013)

**Gambar 3.3. Garis Kontinum**

Gambar 3.3. merupakan gambaran persentase respon pengguna aplikasi dalam garis kontinum. Garis kontinum merupakan garis yang digunakan untuk menganalisa, mengukur, dan menunjukkan seberapa besar tingkat kekuatan variabel yang sedang diteliti, sesuai dengan instrumen yang digunakan (Sugiyono, 2013).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Hasil Identifikasi Masalah

Proses pengidentifikasian masalah dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada pemilik atau pengelola restoran dan tempat makan dan kepada konsumen atau pengunjung restoran dan tempat makan. Adapun hasil dari identifikasi tersebut adalah :

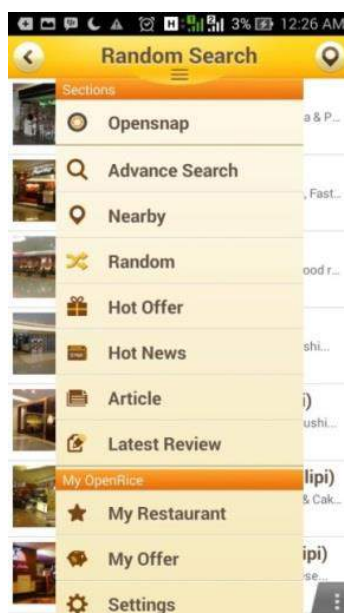
1. Pemilik dan pengelola restoran dan tempat makan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam mempromosikan restoran atau tempat makannya.
2. Pemilik dan pengelola restoran dan tempat makan menganggap penting untuk mempromosikan restoran atau tempat makan mereka melalui internet agar jangkauan promosi semakin luas dan semakin banyak menarik calon konsumen.
3. Masyarakat gemar makan di luar rumah walau hanya kadang-kadang.
4. Sebagian besar masyarakat gemar makan di luar untuk sekedar berkumpul bersama teman atau keluarga.
5. Pengunjung menganggap penting mengenai *review* atau pendapat dari pengunjung lain.
6. Pengunjung yang merupakan pengguna *smartphone* kadang-kadang mencari informasi mengenai restoran atau tempat makan yang akan mereka kunjungi menggunakan *smartphone*.

## 4.1.2 Hasil Analisis kebutuhan

### 4.1.2.1. Hasil Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan terkait fungsi produk (Rosa dan Salahuddin, 2013:17). Analisis ini dilakukan dengan mengamati aplikasi sejenis yang sudah terlebih dahulu ada. Aplikasi yang akan diamati adalah “OpenRice Indonesia”.

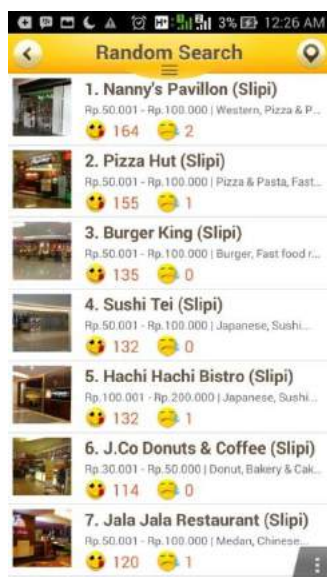
Analisis kebutuhan fungsional dilakukan dengan mengamati aplikasi sejenis, yaitu OpenRice Indonesia. Sesuai tagline-nya “*OpenRice is the most popular dining guide you can't miss*”, OpenRice Indonesia merupakan sebuah aplikasi panduan makan di beberapa kota di Indonesia. Openrice tidak hanya hadir di Indonesia tetapi juga di beberapa Negara lain seperti Hongkong dan Singapura. Oleh karena itu, di dalamnya sudah terdapat lebih dari 90.000 restoran di beberapa kota dari berbagai Negara.



**Gambar 4.1. Fitur Aplikasi OpenRice Indonesia**

Fitur yang ada di dalam aplikasi openrice Indonesia adalah menampilkan daftar restoran dan tempat makan yang diurutkan secara acak. pencarian restoran berdasarkan kata kunci, masakan, lokasi, tipe restoran, kisaran harga, dan lainnya, serta memberikan *review* dan penilaian terhadap restoran.

Dengan aplikasi ini pengguna bisa mencari restoran terdekat dengan posisi pengguna saat itu dengan GPS. Selain itu pengguna juga bisa membagikan informasi mengenai restoran melalui e-mail, sms, dan media sosial seperti facebook dan twitter. Pengembang aplikasi ini bekerja sama langsung dengan pihak restoran, sehingga pihak restoran bisa menampilkan promo atau diskon di aplikasi tersebut.



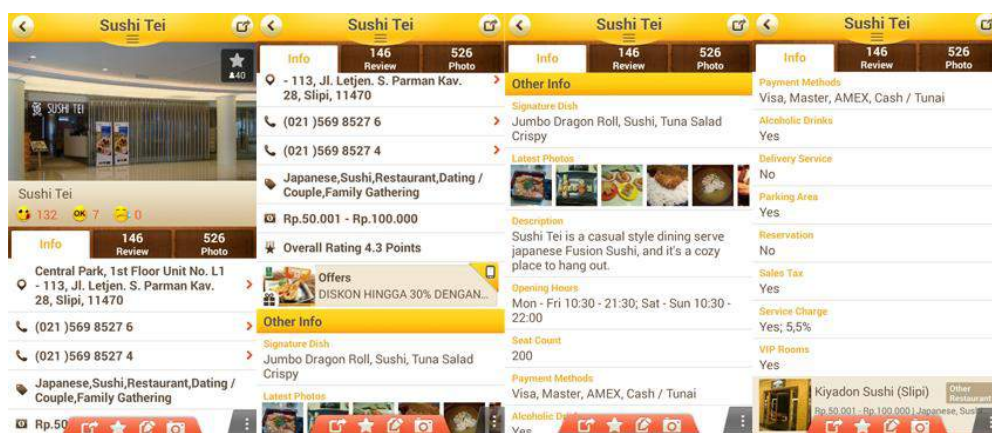
**Gambar 4.2. Tampilan Daftar Restoran di Aplikasi OpenRice Indonesia**

Detail informasi yang ditampilkan dalam OpenRice Indonesia sangat lengkap, yaitu foto restoran, alamat, nomor telepon, jenis restoran, kisaran harga, *rating*, *signature dish* atau menu andalan, foto dari *review* pengguna, deskripsi



mengenai restoran, jam buka, kapasitas restoran, metode pembayaran, dan informasi fasilitas lainnya.

Selain detail restoran, terdapat *review* dari pengunjung dalam halaman yang sama. Pengunjung bisa memberikan pendapat mengenai restoran dan menambahkan foto sebagai informasi untuk pengguna lain.



**Gambar 4.3. Tampilan Detail Informasi Restoran aplikasi OpenRice Indonesia**

Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi OpenRice Indonesia juga menjadi pertimbangan dan referensi dalam menyusun instrumen analisis kebutuhan untuk pengunjung dan pemilik restoran dan tempat makan.

Secara konsep aplikasi Restaury sama dengan aplikasi OpenRice Indonesia namun dibuat lebih sederhana. Aplikasi OpenRice Indonesia sendiri hanya mencakup beberapa kota besar di Indonesia. Kota kecil seperti Pekalongan sangat kecil harapannya untuk bisa menjadi konten OpenRice Indonesia. Maka dari itu dibuatlah OpenRice versi sederhana untuk Kota Pekalongan.

Aplikasi yang akan dikembangkan merupakan penyederhanaan dari aplikasi OpenRice Indonesia, maka tidak sepenuhnya fitur atau fungsi yang ada di aplikasi OpenRice Indonesia akan diadaptasi mengingat kemampuan dan waktu pengembangan yang dimiliki oleh peneliti. Adapun fungsi yang akan dikembangkan dalam aplikasi Restaury dapat dilihat dalam tabel 3.1.

**Tabel 4.1. Fungsi yang akan Dikembangkan dalam Restaury**

No.	Fungsi	Keterangan
1.	<i>Register</i>	Fungsi untuk mendaftar menjadi anggota aplikasi Restaury. Pengguna harus melakukan pendaftaran sebelum menggunakan aplikasi.
2.	<i>Login</i>	Fungsi untuk masuk ke dalam aplikasi sebagai anggota. Fungsi ini bisa berjalan setelah pengguna melakukan registrasi.
3.	<i>Home</i>	Halaman awal setelah pengguna melakukan <i>login</i> atau membuka aplikasi setelah sebelumnya melakukan <i>login</i> . Menampilkan daftar restoran dan tempat makan di Kota Pekalongan
4.	Kategori	Melihat daftar restoran atau tempat makan berdasarkan kategori
5.	<i>Profile</i>	Melihat detail data pengguna yang sebelumnya dimasukkan saat melakukan pendaftaran
6.	<i>About</i>	Menampilkan informasi mengenai aplikasi dan kontak pengembang
7.	Melihat detail informasi restoran	Menampilkan detail informasi restoran dan tempat makan yang dipilih dari daftar yang ditampilkan
8.	Melihat <i>rating</i>	Menampilkan <i>rating</i> restoran dan tempat makan. Fungsi ini akan tampil dalam halaman detail restoran
9.	<i>Submit rating</i>	Memberikan <i>rating</i> untuk restoran dan tempat makan.

Pengguna diharuskan melakukan registrasi sebelum menggunakan aplikasi dengan pertimbangan efisiensi pemrograman. Sistem tidak perlu memeriksa apakah pengguna sudah login setiap kali akan menampilkan halaman dan fungsi terutama fungsi *rating*.

#### 4.1.2.2. Analisis Kebutuhan Konten

Dilakukan analisis kebutuhan terhadap 10 pemilik atau pengelola restoran untuk mengetahui informasi apa saja yang ingin dibagikan kepada calon pengunjung untuk menarik perhatian pengunjung. Sedangkan analisis kebutuhan dari sisi pengunjung dilakukan kepada 20 orang pengunjung yang bertujuan untuk mengetahui informasi apa saja yang dibutuhkan oleh pengunjung dari sebuah restoran atau tempat makan yang bisa menarik perhatiannya untuk mengunjungi restoran tersebut. Hasil analisis kebutuhan keduanya akan dicocokkan, kemudian diambil kesimpulan informasi apa saja yang dibutuhkan oleh keduanya.

Dari sudut pandang pengelola, informasi yang perlu dibagikan kepada calon pengunjung untuk menarik mereka datang ke restoran atau tempat makan miliknya adalah : 90% responden memilih menu andalan sebagai informasi yang harus dibagi untuk menarik pengunjung, 80% untuk nama restoran, 70% untuk alamat, deskripsi seperti fasilitas dan keterangan lain, dan foto menu, 60% memilih kisaran harga, 50% untuk menu dan *review* dari pengunjung lain, 30% untuk foto restoran, dan 10% untuk lain-lain yaitu promosi.

Perolehan pendapat mengenai informasi yang dicari oleh pengunjung restoran dan tempat makan sebelum mengunjungi sebuah restoran atau tempat makan adalah 90% untuk kisaran harga, 85% untuk alamat, 80% untuk *review*, 75% untuk menu, 55% untuk menu andalan, 45% untuk foto menu, 40% deskripsi, 35% nama restoran, dan hanya 10% yang memilih foto restoran.

Dengan mempertimbangkan kedua pendapat tersebut, dipilih beberapa informasi yang memiliki perolehan yang sama-sama tinggi dan dengan melihat

informasi dalam aplikasi referensi yang akan menjadi konten aplikasi. Maka diputuskan untuk memasukkan nama restoran, alamat, deskripsi, menu andalan, menu, kisaran harga, dan *review*.

*Review* yang dimaksud berupa *rating*. Pengguna bisa memberikan *rating* sesuai dengan pengalaman yang dialami setelah mengunjungi restoran atau tempat makan tersebut.

Foto restoran tidak menjadi hal yang penting bagi pengunjung maupun pihak restoran. Namun, tetap akan digunakan satu buah foto restoran sebagai *thumbnail* dalam daftar restoran dan detail restoran sebagai petunjuk agar pengguna yang sedang mencari atau akan mendatangi restoran tersebut setidaknya bisa mengenali restoran yang dicari.

Foto menu tidak dimasukkan ke dalam aplikasi selain karena tidak banyak dicari pengunjung, juga karena faktor efisiensi ukuran aplikasi dan data yang akan diunduh pengguna. Aplikasi Restaury merupakan aplikasi sederhana, sehingga jangan sampai dalam penggunaannya memberatkan penggunaan memori atau data internet pengguna.

Informasi lain-lain seperti promo tidak bisa dimasukkan ke dalam aplikasi karena membutuhkan kerja sama dengan pihak restoran.

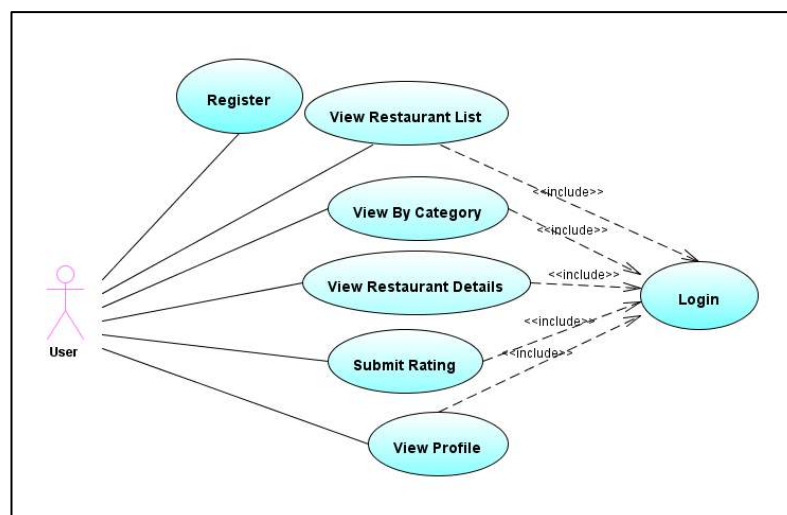
Pengumpulan data juga dilakukan terhadap Dinas Pariwisata Kota Pekalongan mengenai data jumlah dan detail restoran dan tempat makan yang ada di Kota Pekalongan. Data ini akan digunakan sebagai konten aplikasi.

### 4.1.3 Hasil Desain

#### 4.1.3.1 Desain Sistem

##### a. *Use Case diagram*

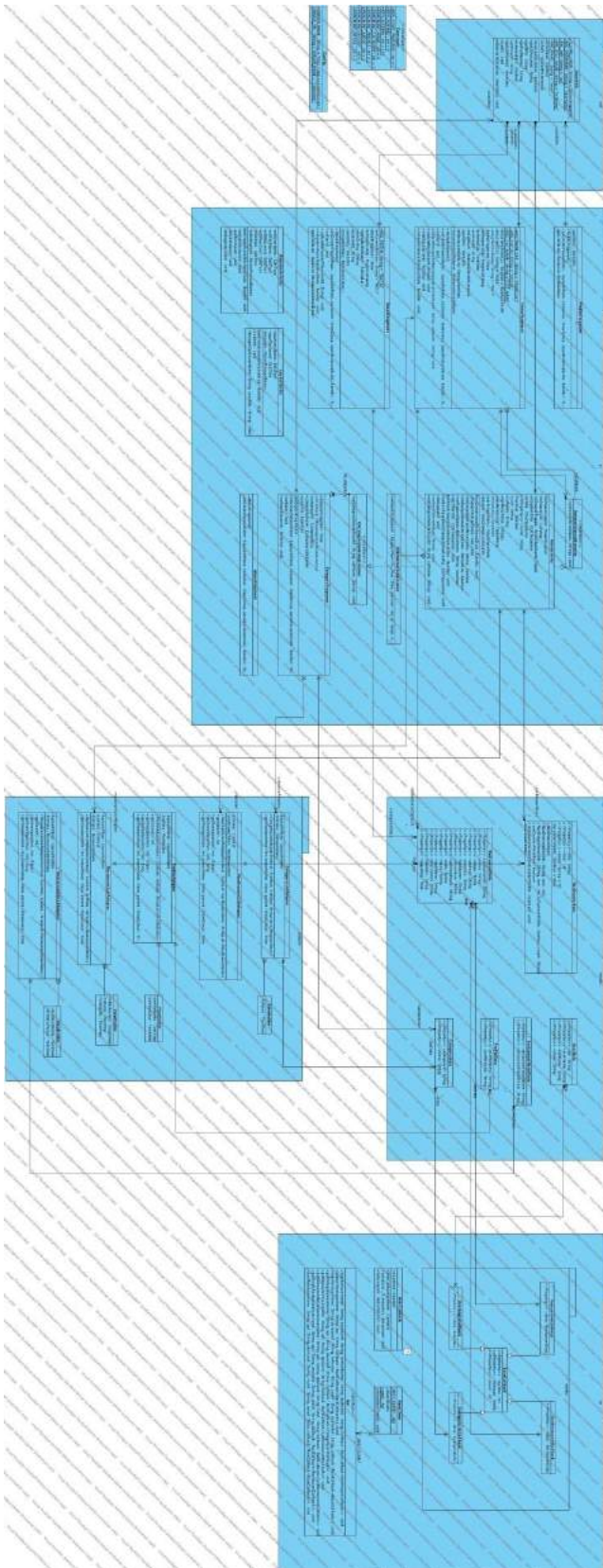
*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat (Rosa dan Salahuddin, 2013). Dalam *use case user* di Gambar 4.5. menunjukkan skenario dari sudut pandang *user*. *User* dapat melakukan pendaftaran (*Register*), melihat daftar restoran, melihat restoran berdasarkan kategori, melihat detail informasi restoran, meberikan *rating*, dan melihat profil. Semua aktivitas yang dilakukan oleh *user* memerlukan *login*.



**Gambar 4.4. Use Case Diagram**

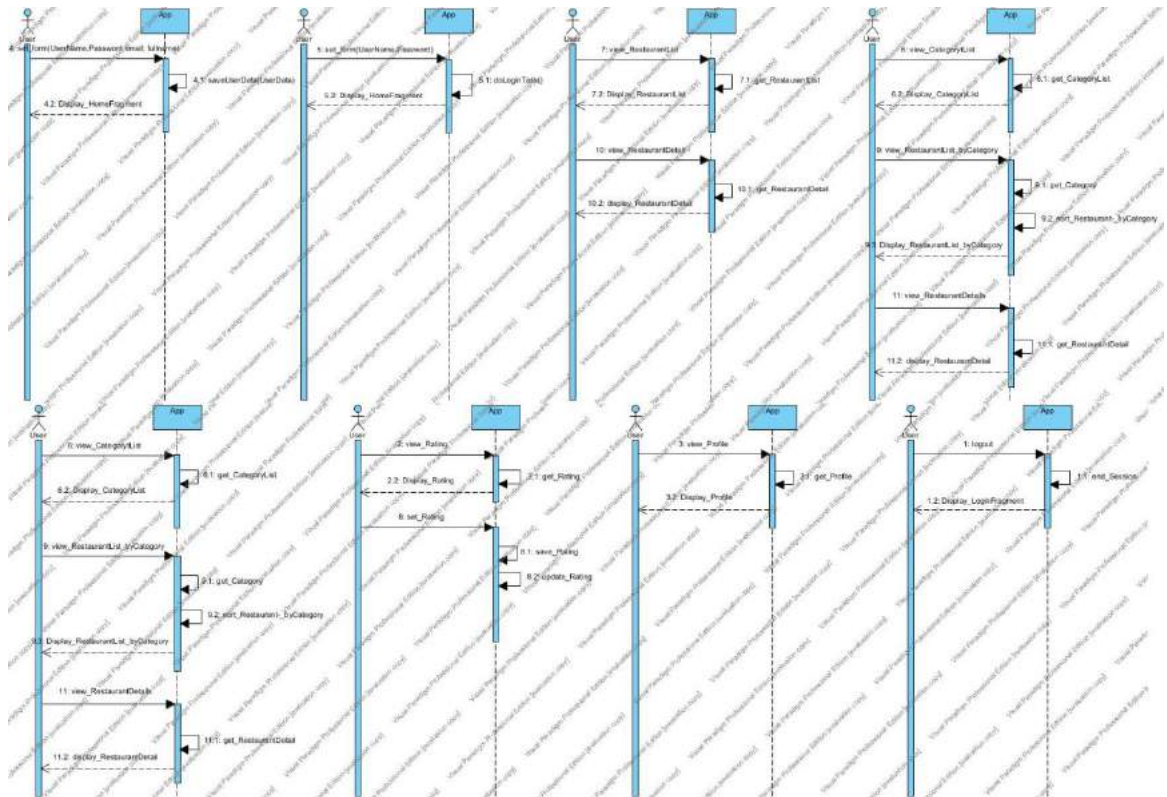
##### b. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa dan Salahuddin, 2013). Diagram ini dibuat agar pembuat program membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak yang dikembangkan sinkron.



**Gambar 4.5. Class Diagram**

### c. Sequence Diagram




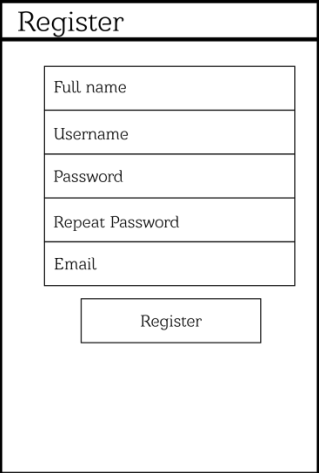

**Gambar 4.6. Sequence Diagram**

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek (Rosa dan Salahuddin, 2013). Untuk menggambarkan diagram ini harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam setiap *use case*. Banyaknya sequence diagram yang harus dibuat adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri.

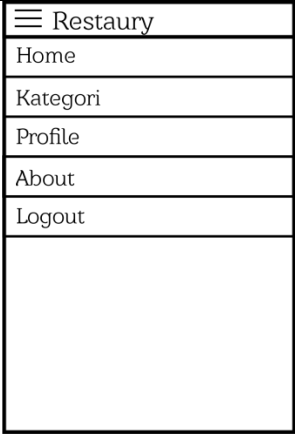

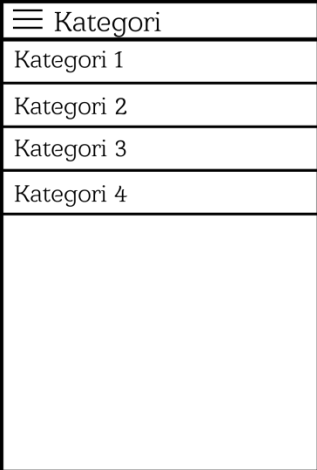
#### 4.1.3.2 Desain Antarmuka Aplikasi

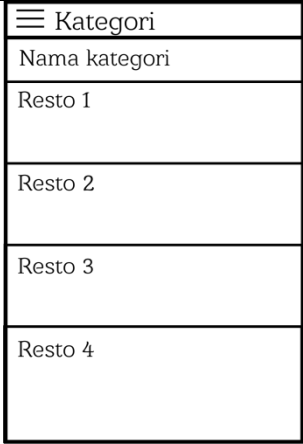
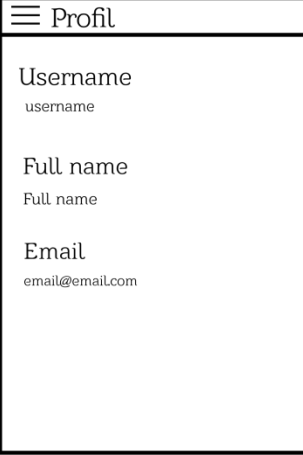

Rancangan tampilan perangkat lunak yang akan ditampilkan kepada pengguna ditampilkan dalam Tabel 3.2. Rancangan tampilan dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 4.2. Rancangan Tampilan Aplikasi

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
1.	 <p>The login screen features a title bar labeled 'Login'. Below the title bar, there are two labels: 'Username :' and 'Password :'. Underneath these labels are two input fields. At the bottom of the screen, there are two buttons: 'Login' and 'Register'.</p>	<p>Halaman saat pertama kali pengguna membuka aplikasi setelah menginstall aplikasi di <i>smartphone</i>-nya. Pengguna bisa langsung masuk apabila pernah melakukan pendaftaran sebelumnya. Namun untuk pengguna baru bisa melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan memilih tombol mendaftar.</p>
2.	 <p>The register screen features a title bar labeled 'Register'. Below the title bar, there are five input fields: 'Full name', 'Username', 'Password', 'Repeat Password', and 'Email'. At the bottom of the screen, there is a 'Register' button.</p>	<p>Tampilan saat pengguna baru akan melakukan pendaftaran ke dalam sistem. Hanya dibutuhkan nama pengguna (<i>username</i>), kata sandi (<i>password</i>), Nama, dan alamat e-mail untuk verifikasi pendaftaran. Setelah mengisi formulir dengan lengkap, maka pengguna dapat memilih tombol mendaftar.</p>
3.	 <p>The home screen features a title bar labeled 'Home' with a hamburger menu icon on the left. Below the title bar, there are five list items: 'Resto 1', 'Resto 2', 'Resto 3', 'Resto 4', and 'Resto 5'.</p>	<p>Tampilan beranda/awal aplikasi setelah pengguna <i>login</i>. Pengguna baru akan langsung masuk ke halaman ini setelah proses pendaftaran selesai.</p>



No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
4.		Tampilan <i>side menu</i> setelah <i>user</i> memilih tombol pojok kiri atas yang berupa 3 garis sejajar.
5.		Tampilan rincian/detail informasi setelah pengguna memilih nama salah satu restoran atau tempat makan. Dalam halaman ini pengguna bisa melihat detail informasi dan memberi <i>rating</i> .
6.		Tampilan daftar kategori setelah <i>user</i> memilih menu kategori dari side menu.

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
7.		<p>Tampilan daftar restoran setelah pengguna memilih salah satu kategori pada pilihan kategori. Menampilkan nama restoran sama seperti di halaman “<i>Home</i>” namun yang ditampilkan hanya restoran yang sesuai dengan kategori yang dipilih.</p>
8.		<p>Tampilan halaman profil pengguna. Pengguna tidak bisa mengganti data yang telah dimasukkan ke dalam sistem.</p>
9.		<p>Tampilan <i>About</i>, menampilkan informasi mengenai aplikasi dan kontak pengembang.</p>

#### 4.1.4 Skenario Uji Fungsional

Skenario uji fungsional dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan fungsional yang telah dijelaskan di bagian 4.1.2.1.

**Tabel 4.3. Skenario Uji Fungsional**

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
1.	Register	pengguna memilih menu <i>register</i> di halaman utama setelah penginstalan	Keluar <i>form register</i> dengan kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> .		
		Pengguna mengisi kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> kemudian men-tap tombol <i>register</i>	Aplikasi menginputkan data registrasi ke dalam <i>database</i> , kemudian menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )		
2.	Melihat detail informasi restoran	Pengguna men-tap salah satu restoran yang ada di dalam daftar yang ditampilkan aplikasi	Aplikasi menampilkan detail informasi mengenai restoran yang dipilih pengguna. Informasi yang ditampilkan adalah foto restoran, <i>rating</i> , deskripsi, alamat, provinsi, kabupaten, kecamatan, jam buka, kisaran harga, menu, menu utama, dan fasilitas.		
3.	Submit <i>rating</i>	Pengguna men-tap tombol “ <i>Rate!</i> ” di samping ikon bintang.	Aplikasi menampilkan <i>pop up</i> untuk <i>submit rating</i> .		
		Pengguna men-tap jumlah	Aplikasi menginput <i>rating</i> yang diberikan		

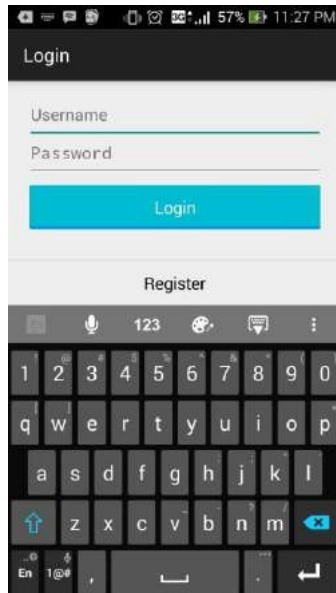
No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		bintang sesuai dengan jumlah <i>rating</i> yang diinginkan, kemudian men-tap tombol <i>update</i> .	pengguna ke <i>database</i> , kemudian aplikasi menampilkan notifikasi “sukses mengirimkan <i>rating</i> ”.		
4.	Sidebar menu	Pengguna men-tap ikon <i>side menu</i> di sebelah pojok kiri atas aplikasi.	Aplikasi menampilkan menu-menu yang ada di <i>side menu</i> , yaitu <i>Home</i> , <i>Kategori</i> , <i>Profile</i> , <i>About</i> , dan <i>Logout</i> .		
5.	Kategori	Pengguna memilih menu kategori dari <i>side menu</i>	Aplikasi menampilkan daftar kategori restoran dan tempat makan		
		Pengguna memilih salah satu kategori yang ada di dalam daftar kategori	Aplikasi menampilkan daftar tempat makan sesuai kategori yang dipilih		
6.	<i>Profile</i>	Pengguna memilih menu <i>profile</i>	Aplikasi menampilkan halaman profil yang terdiri dari informasi <i>username</i> , <i>full name</i> , dan email.		
7.	<i>About</i>	Pengguna memilih menu <i>about</i> dari sidebar menu	Aplikasi menampilkan logo dan informasi mengenai Aplikasi Restaury.		
8.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men-tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone</i> .	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home</i> .		
9.	Membuka aplikasi	Pengguna membuka aplikasi dengan men-tap ikon	Aplikasi menampilkan halaman utama		

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		aplikasi restaury yang ada di <i>drawer</i>	( <i>Home</i> ) dan menampilkan daftar tempat makan.		
10.	<i>Logout</i>	Pengguna memilih menu <i>logout</i> dari <i>side menu</i> .	Aplikasi menampilkan halaman awal seperti saat pertama kali pengguna menginstal aplikasi.		
11.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men- tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone</i> .	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home</i> .		
12.	<i>Login</i>	Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar ke dalam kolom yang disediakan kemudian men- tap tombol <i>login</i>	Sistem melakukan validasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinput, kemudian aplikasi menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )		
		Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan <i>username</i> atau <i>password</i> yang salah ke dalam kolom yang disediakan kemudian men- tap tombol <i>login</i>	Aplikasi menampilkan pesan <i>error</i> dan gagal <i>login</i>		

#### 4.1.5 Hasil Pengembangan Aplikasi Restaury

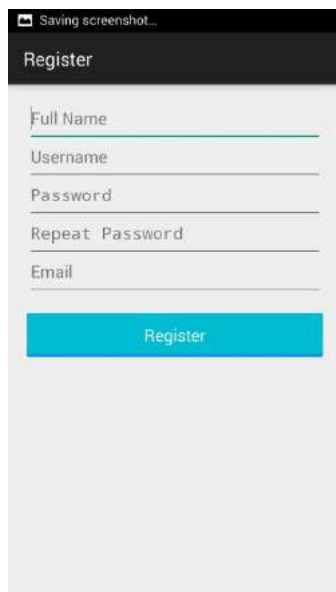
Pada saat pertama dibuka setelah aplikasi terinstal di ponsel, aplikasi akan menampilkan halaman *login*. Untuk *login* diperlukan *username* dan *password* yang sebelumnya pernah didaftarkan. Namun jika pengguna belum pernah

mendaftar sebelumnya, pengguna bisa memilih menu *register* yang telah disediakan oleh aplikasi.



**Gambar 4.7. Tampilan Awal Aplikasi**

Untuk membuat akun di aplikasi ini hanya dibutuhkan nama lengkap, *username*, alamat e-mail, dan *password*. Pendaftaran dibuat sederhana dan tidak memerlukan banyak data karena ini merupakan aplikasi sederhana



**Gambar 4.8. Tampilan Formulir Register**

Setelah pengguna berhasil *login*, aplikasi akan menampilkan halaman utama. Halaman utama aplikasi menampilkan semua daftar tempat makan yang telah diinput sebelumnya. Daftar aplikasi terdiri dari nama tempat makan, foto *thumbnail*, dan alamat tempat makan.



**Gambar 4.9. Halaman Utama Aplikasi (*Home*)**

Jika salah satu dari daftar tempat makan tersebut di-tap atau dipilih, maka aplikasi akan menampilkan informasi lengkap dari tempat makan yang dipilih. Informasi yang ditampilkan adalah nama tempat makan, foto yang merepresentasikan tempat makan, baik tampak depan maupun bagian dalam, atau logo tempat makan, *rating* yang telah diberikan oleh pengguna lain, tombol atau pilihan untuk memberikan *rating*, deskripsi restoran yang menjelaskan profil tempat makan (konsep, tujuan, dan lain-lain) secara singkat, alamat, provinsi, kabupaten, kecamatan, jam buka tempat makan, kisaran harga, menu, menu utama atau menu yang menjadi andalan dan ciri khas tempat makan maupun menu yang sering dipesan oleh pengunjung, dan fasilitas yang tersedia di tempat makan

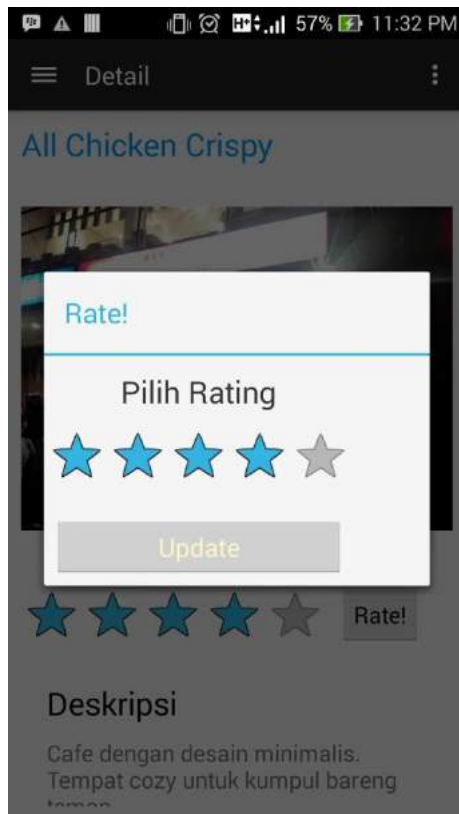
tersebut. Informasi yang tersedia di aplikasi ini merupakan informasi yang didapatkan dari pihak tempat makan secara langsung maupun dari pihak lain seperti dinas pariwisata dan orang yang pernah mengunjungi tempat makan tersebut.



#### **Gambar 4.10. Halaman Detail Informasi Tempat Makan**

Dalam halaman informasi ini, pengguna bisa memberikan *rating* terhadap tempat makan. Pengguna bisa memberi *rating* dengan men-tap atau memilih tombol “Rate!”. Kemudian aplikasi akan menampilkan *popup screen* dengan tampilan bintang berjumlah 5 buah. Setelah pengguna selesai memilih jumlah bintang yang akan diberikan, pengguna bisa memilih “*Update*” untuk men-*submit rating* yang diberikan.

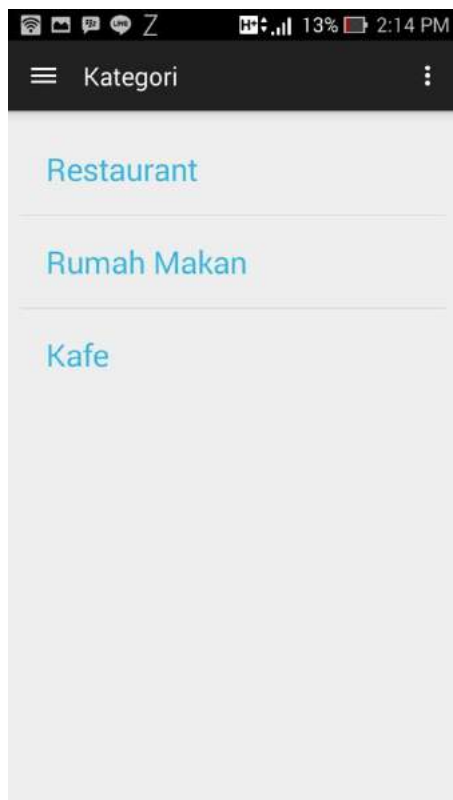




**Gambar 4.11. Memberikan *Rating***

Selain melalui halaman utama, pengguna juga bisa memilih tempat makan berdasarkan kategorinya di halaman kategori. Untuk menampilkan halaman kategori, pengguna dapat memilih melalui *side menu*, kemudian pilih menu kategori. Kategori yang tersedia adalah *restaurant*, rumah makan, dan kafe. Pembagian kategori ini berdasarkan keterangan yang didapat dari dinas pariwisata Kota Pekalongan.

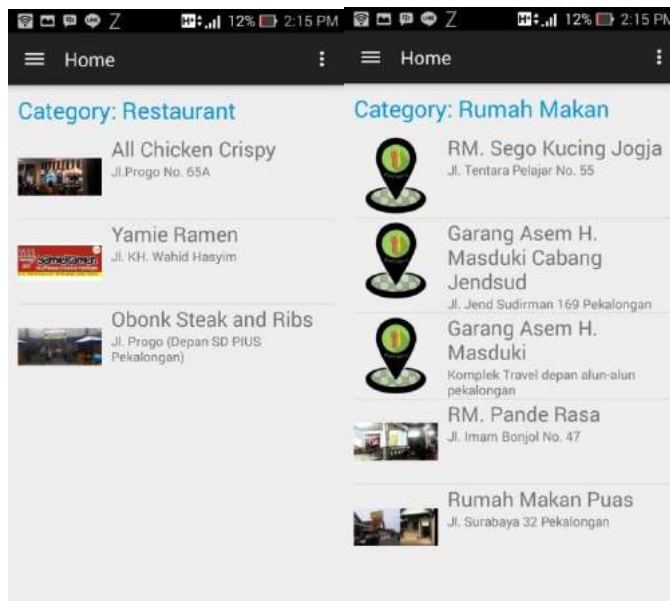
Daftar tempat makan yang sebelumnya ditampilkan di halaman utama disaring lagi menjadi lebih sedikit sesuai dengan kategorinya. Hal ini akan lebih memudahkan pengguna dalam mencari tempat makan karena daftar yang ditampilkan tidak terlalu panjang.



**Gambar 4.12. Kategori Tempat Makan**

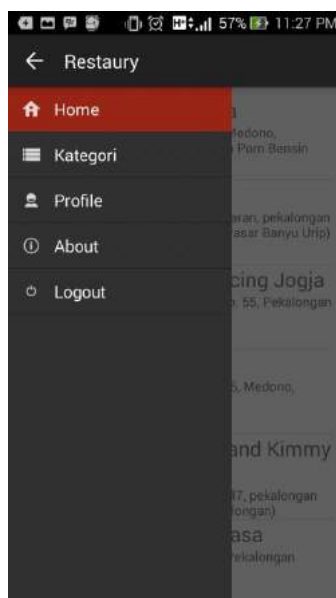
Setelah pengguna memilih salah satu kategori tempat makan, maka aplikasi akan menampilkan daftar tempat makan yang termasuk ke dalam kategori tersebut. Sebagai contoh, ketika pengguna memilih kategori *restaurant*, maka aplikasi akan menampilkan daftar tempat makan yang merupakan kategori *restaurant*.

Pengguna bisa memilih salah satu tempat makan dari daftar yang ditampilkan untuk melihat informasi detailnya. Sama seperti ketika pengguna memilih tempat makan dari halaman utama, aplikasi akan menampilkan detail informasi tempat makan.

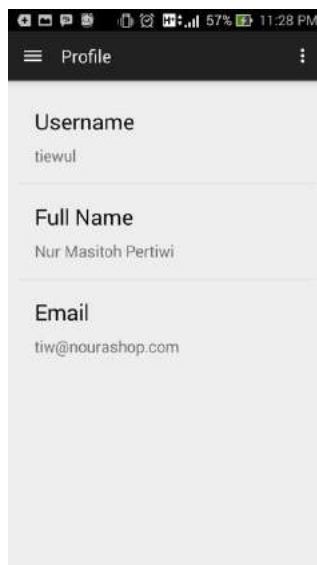


**Gambar 4.13. Daftar Tempat Makan Berdasarkan Kategori**

Untuk kembali melihat daftar tempat makan dari halaman informasi detail pengguna bisa menggunakan *side menu*, kemudian memilih menu *home* atau kategori jika ingin melihat daftar tempat makan berdasarkan kategori. Selain *home* dan kategori, di *side menu* pengguna bisa menemukan menu *profile*, *about*, dan *logout*.



**Gambar 4.14. Side Menu**



**Gambar 4.15. Halaman Profile**

Menu *profile* untuk melihat detail data yang pengguna masukkan saat pertama mendaftar, yaitu *username*, *full name*, dan alamat e-mail. Informasi ini tidak bisa diubah. Apabila pengguna ingin menggunakan *username* lain, pengguna bisa melakukan *register* kembali dengan *username* dan alamat email yang berbeda. Sedangkan halaman *about* berisi logo dan slogan aplikasi Restaury.



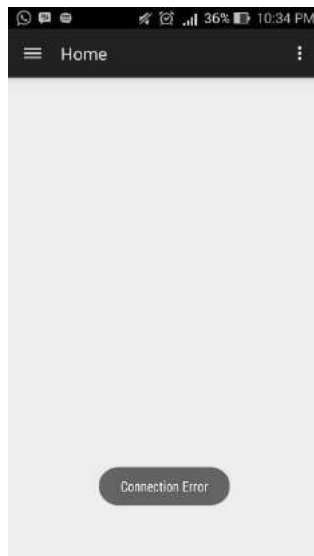
**Gambar 4.16. Halaman About**

Aplikasi akan menampilkan pesan kesalahan apabila masukan yang diberikan pengguna tidak sesuai dengan yang diminta atau pengguna tidak menyalakan layanan data atau internet pada ponsel. Sebagai contoh saat memasukkan *username* yang tidak sesuai, aplikasi akan menampilkan pesan kesalahan “*Incorrect username or password*”, nama pengguna atau *password* tidak benar. Pesan ini ditampilkan di bagian bawah.



**Gambar 4.17. Tampilan Error Aplikasi Saat Salah Memasukkan *Username***

Aplikasi juga akan menampilkan pesan *error* saat pengguna tidak menyalakan layanan data atau internet di ponselnya. Tampilan pesan *error* ini sama seperti tampilan *error* saat pengguna salah memasukkan nama pengguna atau *password*. Pesan yang ditampilkan aplikasi adalah “*Connection Error*”.



**Gambar 4.18. Tampilan Error saat Pengguna Tidak Menyalakan Layanan Internet di Ponsel**

#### 4.1.6 Hasil Pengujian

##### 4.1.6.1 Hasil Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui apakah semua bagian dari aplikasi yang telah selesai dikembangkan berjalan sebagaimana mestinya dan sesuai dengan rancangan. Pengujian ini dilakukan oleh pengembang dan 2 orang yang tidak terlibat dalam proses pengembangan aplikasi.

Perangkat yang digunakan oleh masing-masing penguji dalam melakukan uji fungsional dapat dilihat melalui tabel 4.4.

**Tabel 4.4. Perangkat untuk Uji Fungsional**

No.	Merk/Tipe	Versi Android
1.	Asus / Zenfone 6	Kitkat
2.	Asus / Zenfone 2	Kitkat
3.	Sony / Xperia C3	Lollipop

uji fungsional dilakukan terhadap aplikasi yang telah terinstal di ponsel. Saat pertama aplikasi dibuka, aplikasi akan menampilkan fungsi *login* dan *register*. Uji fungsional dimulai dengan pengujian melakukan *register* ke aplikasi. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman *home* atau halaman utama. Dari halaman utama, pengujian diarahkan untuk melihat detail informasi sebuah tempat makan dengan memilih salah satu tempat makan yang ditampilkan. Dalam tampilan informasi detail tempat makan terdapat informasi *rating*. Pengujian harus mencoba untuk memasukkan atau *submit rating* untuk tempat makan tersebut.

Setelah selesai melihat detail informasi tempat makan dan *submit rating*, pengujian membuka *side menu*. Dari halaman *side menu* yang ditampilkan, pengujian harus mencoba satu persatu menu yang ada di *side menu* seperti kategori, *profile*, *about*, dan *logout*.

Sebelum mencoba menu *logout*, pengujian diarahkan untuk menutup aplikasi tanpa melakukan *logout* dengan menekan tombol *back* pada ponselnya. Kemudian pengujian kembali membuka aplikasi. Langkah pengujian ini bertujuan untuk menguji apakah sesi pengguna masih berlangsung setelah pengguna menutup aplikasi tanpa melakukan *logout*. Barulah setelah pengujian membuka aplikasi kembali, pengujian melakukan *logout* dari aplikasi dengan memilih menu *logout* dari *side menu*.

Setelah pengujian mencoba menu *logout*, pengujian akan dibawa kembali ke halaman *login*. Sebelumnya pengujian belum mencoba untuk *login* menggunakan

data yang dimasukkan saat *register* karena setelah *register* di tahap awal pengujian penguji langsung di bawa ke halaman utama dan telah *login* secara otomatis. Penguji melakukan *login* dengan data yang telah dimasukkan pada saat *register*. Pengujian fungsional untuk aplikasi restaury selesai sampai di sini.

**Tabel 4.5. Hasil Uji Fungsional**

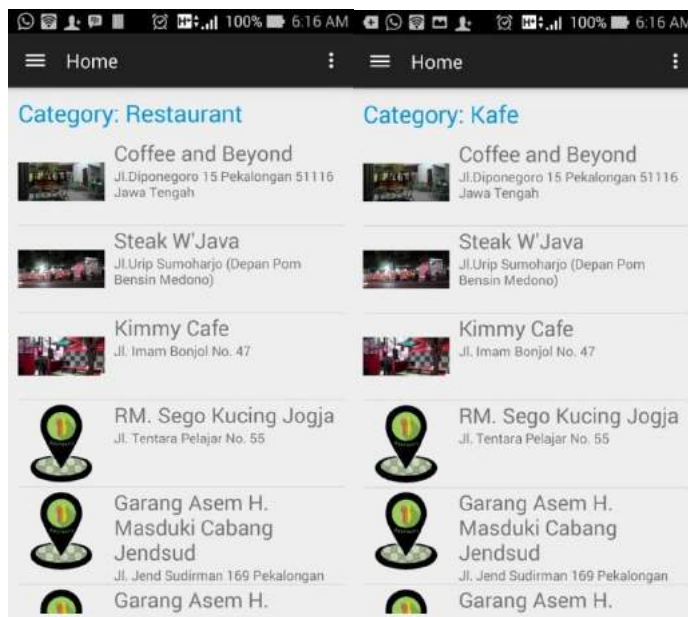
No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	Tidak
1.	<i>Register</i>	pengguna memilih menu <i>register</i> di halaman utama setelah penginstalan	Keluar <i>form register</i> dengan kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> .	v	
		Pengguna mengisi kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> kemudian men-tap tombol <i>register</i>	Aplikasi menginputkan data registrasi ke dalam <i>database</i> , kemudian menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )	v	
2.	Melihat detail informasi restoran	Pengguna men-tap salah satu restoran yang ada di dalam daftar yang ditampilkan aplikasi	Aplikasi menampilkan detail informasi mengenai restoran yang dipilih pengguna. Informasi yang ditampilkan adalah foto restoran, <i>rating</i> , deskripsi, alamat, provinsi, kabupaten, kecamatan, jam buka, kisaran harga, menu, menu utama, dan fasilitas.	v	
3.	<i>Submit rating</i>	Pengguna men-tap tombol " <i>Rate!</i> " di samping ikon bintang.	Aplikasi menampilkan <i>pop up</i> untuk <i>submit rating</i> .	v	
		Pengguna men-tap jumlah bintang sesuai dengan	Aplikasi menginput <i>rating</i> yang diberikan pengguna ke	v	



No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	Tidak
		jumlah <i>rating</i> yang diinginkan, kemudian men-tap tombol <i>update</i> .	<i>database</i> , kemudian aplikasi menampilkan notifikasi “sukses mengirimkan <i>rating</i> ”.		
4.	<i>Side menu</i>	Pengguna men-tap ikon <i>side menu</i> di sebelah pojok kiri atas aplikasi.	Aplikasi menampilkan menu-menu yang ada di <i>side menu</i> , yaitu <i>Home</i> , <i>Kategori</i> , <i>Profile</i> , <i>About</i> , dan <i>Logout</i> .	v	
5.	Kategori	Pengguna memilih menu kategori dari <i>side menu</i>	Aplikasi menampilkan daftar kategori restoran dan tempat makan	v	
		Pengguna memilih salah satu kategori yang ada di dalam daftar kategori	Aplikasi menampilkan daftar tempat makan sesuai kategori yang dipilih		v
6.	<i>Profile</i>	Pengguna memilih menu <i>profile</i>	Aplikasi menampilkan halaman profil yang terdiri dari informasi <i>username</i> , <i>full name</i> , dan email.	v	
7.	<i>About</i>	Pengguna memilih menu <i>about</i> dari sidebar menu	Aplikasi menampilkan logo dan informasi mengenai Aplikasi Restaury.	v	
8.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men-tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone</i> .	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home</i> .	v	
9.	Membuka aplikasi	Pengguna membuka aplikasi dengan men-tap ikon aplikasi restaury yang ada di <i>drawer</i>	Aplikasi menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> ) dan menampilkan daftar tempat makan.	v	
10.	<i>Logout</i>	Pengguna memilih menu <i>logout</i> dari	Aplikasi menampilkan	v	

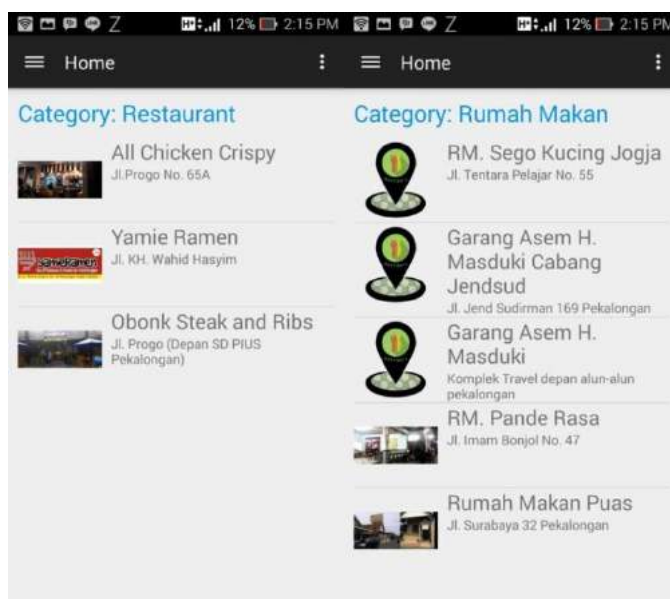
No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	Tidak
		<i>side menu.</i>	halaman awal seperti saat pertama kali pengguna menginstal aplikasi.		
11.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men-tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone.</i>	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home.</i>	v	
12.	<i>Login</i>	Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar ke dalam kolom yang disediakan kemudian men-tap tombol <i>login</i>	Sistem melakukan validasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinput, kemudian aplikasi menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )	v	
		Pengguna memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan <i>username</i> atau <i>password</i> yang salah ke dalam kolom yang disediakan kemudian men-tap tombol <i>login</i>	Aplikasi menampilkan pesan <i>error</i> dan gagal <i>login</i>	v	

Hasil uji fungsional yang dilakukan menunjukkan ternyata ada fungsi yang belum berjalan sebagaimana mestinya, yaitu fungsi kategori. Aplikasi tidak menampilkan daftar tempat makan sesuai dengan kategori yang dipilih, melainkan masih sama seperti di halaman utama, aplikasi menampilkan semua tempat makan. Maka dilakukan perbaikan aplikasi terkait fungsi yang tidak berjalan baik sebelum ke tahap uji lebih lanjut (*usability testing*).



**Gambar 4.19. Hasil Fungsi Kategori yang Bermasalah**

Setelah dilakukan perbaikan, kembali diuji fungsionalitas fungsi aplikasi. Dari pengujian tersebut didapatkan hasil bahwa semua fungsi berjalan baik termasuk fungsi yang telah diperbaiki. Sudah tidak ada masalah fungsional yang dimiliki aplikasi sehingga aplikasi sudah siap untuk diujikan kepada pengguna.



**Gambar 4.20. Hasil Fungsi Kategori setelah Dilakukan Perbaikan**

#### 4.1.6.2 Hasil Pengujian *Usability Testing*

Setelah aplikasi selesai melalui uji fungsional dan perbaikan, kemudian dilakukan uji usabilitas atau *usability testing*. *Usability testing* merupakan puncak dari penelitian ini. *Usability testing* dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi restauary.

*Usability testing* dilakukan menggunakan instrumen yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi. Instrumen berupa kuesioner online menggunakan *platform* Google Form dan terdiri dari 20 butir soal menggunakan penilaian skala likert dan tambahan 2 pertanyaan terbuka yaitu mengenai error atau kesalahan aplikasi serta kritik dan saran dari pengguna. Link atau URL kuesioner online ([bit.ly/RestauryUT](http://bit.ly/RestauryUT)) disebar di beberapa grup percakapan dan sosial media yang berisi calon responden yang sesuai target yaitu orang yang menggunakan *smartphone* android dan merupakan orang Pekalongan. Namun, ada beberapa responden yang berasal dari luar Pekalongan. Hal ini bisa diterima karena tidak menutup kemungkinan calon pengguna aplikasi restauary nantinya adalah orang dari luar Pekalongan yang akan atau sedang berkunjung ke Pekalongan.

Lembar hasil kuesioner yang belum diolah terdapat pada lampiran. Berikut ini adalah tabel daftar skor rata-rata dari jawaban yang telah diberikan oleh 50 orang.

**Tabel 4. 6. Rerata Skor Hasil Pengujian *Usability Testing***

No.	Pertanyaan	Rerata Skor
1.	Aplikasi ini mudah dipelajari penggunaannya.	4,38
2.	Aplikasi ini mudah digunakan.	4,28
3.	Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa diberi petunjuk penggunaan.	4,04

No.	Pertanyaan	Rerata Skor
4.	Aplikasi ini sederhana.	4,30
5.	Tampilan aplikasi ini memudahkan saya untuk menggunakannya.	4,36
6.	Aplikasi ini membantu saya saat akan makan di luar rumah.	4,32
7.	Aplikasi ini memudahkan saya menemukan informasi restoran atau tempat makan yang saya cari.	4,32
8.	Aplikasi ini menghemat waktu saya untuk menemukan restoran atau tempat makan.	4,34
9.	Penggunaan aplikasi mudah diingat.	4,30
10.	Fitur aplikasi mudah diingat.	4,18
11.	Tidak ada kendala ketika menginstal aplikasi.	4,20
12.	Saya tidak menemukan error ketika menggunakan aplikasi ini.	4,24
13.	Semua fitur berjalan baik.	4,34
14.	Aplikasi ini memuaskan.	4,22
15.	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini ke teman-teman.	4,24
16.	Saya merasa membutuhkan aplikasi ini.	4,02
17.	Saya akan tetap menginstal aplikasi ini.	4,02
18.	Informasi dalam aplikasi ini lengkap.	4,06
19.	Informasi dalam aplikasi ini sesuai dengan yang saya butuhkan.	4,06
20.	Tampilan aplikasi ini menarik.	4,00

Dari tabel total skor hasil *usability testing* dapat dianalisis tiap butirnya berdasarkan indikator dari aspek *usability*. Untuk indikator *learnability* atau kemudahan memperoleh skor rata-rata sebesar 85%, Efisiensi 87%, kemudahan untuk diingat 85%, *error* atau kesalahan 85%, dan kepuasan pengguna 82%.

**Tabel 4.7. Hasil Analisis Indikator Usability Testing**

No.	Aspek penelitian	Indikator	Nomor soal	Rata-rata skor
1.	<i>Usability</i>	<i>Learnability</i> (kemudahan)	1-5	85%
		<i>Efficiency</i> (efisiensi)	6-8	87%
		<i>Memorability</i> (mudah diingat)	9-10	85%

No.	Aspek penelitian	Indikator	Nomor soal	Rata-rata skor
		<i>Errors</i> (kesalahan dan keamanan)	11-13	85%
		<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	14-20	82%

Untuk mengetahui hasil secara keseluruhan dilakukan perhitungan sesuai dengan rumus 3.1. Hal ini untuk mengetahui tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi.

Rumus yang digunakan adalah :

$$\frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Total Skor} &= \text{Skor soal 1} + \text{Skor soal 2} + \text{skor soal} \\ &3 + \dots + \text{skor soal 20} \end{aligned}$$

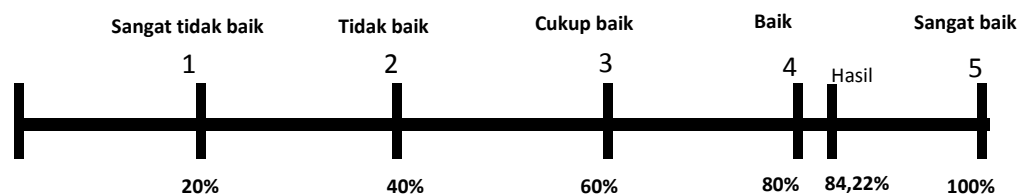
$$\begin{aligned} \text{Total Skor Maksimum} &= \text{Nilai maks} \times \text{jumlah responden} \times \\ &\text{jumlah soal} \end{aligned}$$

Total skor diperoleh dengan menambahkan semua skor yang diperoleh dari 20 butir soal. Sedangkan total skor maksimum diperoleh dengan mengalikan skor maksimum per soal dengan jumlah responden dan dikalikan dengan jumlah soal yaitu 20. Sehingga didapatkan hasil akhir persentase tingkat kegunaan (*usability*) sebagai berikut :

$$\frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{84,22}{100} \times 100\% = 84,22 \%$$

Untuk menginterpretasikan hasil persentase ke dalam kategori kualitas digunakan garis kontinum seperti Gambar 3.3. Hasil persentase tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi Restaury sebesar 84,22% terdapat pada interval kategori “baik dan sangat baik” tetapi lebih mendekati ke “baik”.

Berdasarkan pendapat Duman dan Redish (1999), diacu dalam Rahadi (2014), *usability* mengacu pada bagaimana pengguna bisa mempelajari menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya. Dengan hasil ini bisa dikatakan bahwa pengguna dengan mudah mempelajari menggunakan produk tersebut dan pengguna merasa puas dengan produk yang diujikan.



**Gambar 4.21. Persentase Respon Pengguna Aplikasi dalam Garis Kontinum**

## 4.2 Pembahasan

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa pemilik dan pengelola restoran belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam mempromosikan restoran atau tempat makannya. Namun mereka juga menganggap penting untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan promosi. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme pemilik atau pengelola saat dilakukan penelitian dan diminta data mengenai restoran untuk dijadikan konten aplikasi. Beberapa pemilik atau pengelola tempat makan memberikan dukungan dan dengan senang hati memberikan data yang diminta.

Sebenarnya sudah banyak aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang akan dikembangkan, namun belum ada yang secara khusus berisi tempat makan di Kota Pekalongan. Ada yang skala internasional, nasional, bahkan lokal per kota seperti yang akan dikembangkan peneliti, contohnya yaitu aplikasi tempat makan untuk Kota Yogyakarta yaitu Kuliner Yogyakarta yang dikembangkan oleh Playful Dev.

Perkembangan tempat makan Kota Pekalongan sendiri terlihat cukup pesat. Sepanjang melakukan penelitian, hampir setiap bulan ada pembukaan kafe atau tempat makan baru di Pekalongan. Peminatnya pun banyak. Terbukti dengan tetap banyaknya pengunjung walaupun jumlah tempat makan bertambah. Walaupun tetap ada tempat makan yang tidak mampu bersaing dan bertahan hingga akhirnya tutup.

Dengan dikembangkannya aplikasi ini, diharapkan bisa menjembatani informasi antara pihak tempat makan dengan calon pengunjung. Pihak tempat makan bisa menyediakan informasi untuk calon pengunjung, calon pengunjung tau harus kemana saat mencari informasi mengenai tempat makan.

Sebelum aplikasi yang diberi nama Restaury ini disebarluaskan ada beberapa tahapan yang harus dilalui yang termasuk dalam penelitian ini. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, aplikasi harus melalui pengujian, yaitu uji fungsional dan uji usability atau *usability testing*.

Uji fungsional bertujuan untuk menguji apakah semua fungsi berjalan baik. Uji fungsional dilakukan oleh pengembang dan 2 orang yang tidak terlibat dalam proses pengembangan. Ternyata hasil pengujian menunjukkan bahwa salah



satu fungsi tidak berfungsi baik, yaitu fungsi kategori. Aplikasi tidak bisa menampilkan daftar restoran berdasarkan kategori yang sudah dipilih. Setelah pengguna memilih kategori, aplikasi tetap menampilkan daftar yang sama seperti daftar yang ditampilkan saat di halaman utama. Selain fungsi kategori, tidak ada fungsi lain yang mengalami masalah atau tidak berjalan sesuai dengan fungsinya.

Dengan adanya kesalahan ini, aplikasi memerlukan perbaikan sebelum dilakukan uji usabilitas. Setelah diperbaiki dan semua fungsi berjalan dengan baik, aplikasi kembali diuji dengan *usability testing*.

*Usability testing* digunakan untuk melihat bagaimana respon pengguna terhadap aplikasi, apakah pengguna merasakan manfaat menggunakan aplikasi Restaury, dan untuk menentukan apakah aplikasi layak untuk dipublikasikan. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 35 orang responden yang merupakan orang pekalongan dan 15 orang yang tidak tinggal di Pekalongan.

Cukup sulit untuk mencapai jumlah yang ditargetkan karena responden harus melakukan instalasi aplikasi dan mencobanya dengan melakukan beberapa *task* sebelum mengisi kuesioner menyebabkan calon responden tidak mau berpartisipasi. Responden harus menyediakan waktu 10-15 menit untuk menginstal dan mencoba aplikasi, serta mengisi kuesioner. Tautan kuesioner disebar ke beberapa grup percakapan dan ke beberapa akun publik di sosial media, serta mengajak teman-teman yang dikenal untuk ikut berpartisipasi. Hingga akhirnya tercapai target jumlah responden.

Dari hasil *usability testing* diketahui bahwa tingkat kemudahan aplikasi adalah 85%. Aplikasi mudah digunakan karena memang merupakan aplikasi yang sederhana. Tingkat efisiensi mendapatkan nilai 87%. Aplikasi ini dapat menghemat waktu dalam mencari informasi tempat makan. Fitur-fitur yang terdapat di dalamnya dan juga cara penggunaannya mudah diingat sehingga indikator *memorability* atau mudah diingat mendapatkan nilai 85%. Tingkat keaslahan atau error dalam aplikasi ini rendah, sehingga mendapatkan nilai 85%. Pengguna merasa puas dengan keseluruhan performa aplikasi. Indikator kepuasan mendapatkan nilai 82%.

Hasil akhir dari *usability testing* cukup memuaskan. Didapatkan persentase rata-rata 84,22 %. Dalam garis kontinum yang tercantum di BAB III (Gambar 3.4.), nilai ini termasuk ke dalam kategori “baik dan sangat baik tetapi lebih mendekati baik”. Dari hasil ini berarti aplikasi Restaury layak didistribusikan karena mendapat respon yang baik dari masyarakat.

Pendistribusian aplikasi dilakukan melalui *Google Play Store*. Aplikasi diunggah ke *Google Play Store* menggunakan akun pengembang milik Artikulpi. Peminjaman akun pengembang dilakukan karena dibutuhkan waktu yang cukup lama dan kesulitan persyaratan yang tidak bisa dipenuhi untuk membuat akun pengembang baru di *Googe Play Store*. Kemudian tautan disebarakan ke grup percakapan dan sosial media. Dengan ini diharapkan masyarakat terutama masyarakat Kota Pekalongan dengan mudah mendapatkan informasi yang dicari mengenai tempat makan di Pekalongan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari serangkaian proses penelitian sehingga didapatkan hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Aplikasi Restaury dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development* yang disesuaikan dengan paradigma pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Setelah melalui berbagai tahapan seperti identifikasi masalah, analisis kebutuhan, desain sistem dan antarmuka perangkat lunak, pembuatan kode program, hingga serangkaian tahapan uji, akhirnya dihasilkan sebuah aplikasi daftar tempat makan di Kota Pekalongan berbasis android bernama Restaury.
2. Hasil *usability testing* aplikasi Restaury berdasarkan garis kontinum termasuk ke dalam kategori baik.
3. Pengguna merespon dengan baik terhadap aplikasi ini. Hal ini dibuktikan dengan pemberian pendapat dan saran yang baik dari pengguna saat penelitian berlangsung.

#### 5.2. Saran

Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan yang disebabkan oleh berbagai keterbatasan yang dialami. Oleh karena itu, diberikan beberapa saran yang bisa menjadi pertimbangan untuk pengembangan Aplikasi Restaury yang merupakan aplikasi daftar tempat makan di Kota Pekalongan atau untuk penelitian sejenis di masa mendatang. Beberapa saran berikut juga diambil

dari pendapat responden saat penelitian berlangsung. Saran yang dapat diberikan adalah :

1. Tampilan aplikasi dibuat lebih bagus. Tampilan aplikasi Restauraury yang saat ini dikembangkan terlalu monoton dan kurang menarik. Sebaiknya tampilan dibuat lebih berwarna.
2. Aplikasi ini hanya mencakup 1 kota saja. Sebaiknya daerah cakupannya diperluas sehingga lebih banyak masyarakat yang menggunakan dan bisa lebih bermanfaat.
3. Informasi yang disajikan sebaiknya dibuat lebih lengkap. Contohnya dengan menambahkan foto menu yang disediakan dan keterangan menu. Hal ini juga bisa menjadi sesuatu yang menarik bagi pengguna.
4. *Software quality model* yang digunakan yaitu *usability testing* bisa menjadi sebuah bahasan baru tersendiri yang bisa dibahas lebih mendalam untuk sebuah penelitian berikutnya.


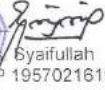

## DAFTAR PUSTAKA

- [BPS] Badan Pusat Statistik. 2012. *Data Strategis BPS*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Ariza, I. 2014. Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Kubu Raya. *JustIN* 3: 1-6.
- Buttle, F.A. 1998. World of Mouth Understanding and managing Referrl Marketing. *Strat Marktg* 6:241-254.
- Crosby, P.B. 1997. *Quality is free : the art of making quality certain*. New York : McGraw-Hill.
- Donn felker 2013. CHAPTER 6 : *Developing with Android Studio*.  
www.donnfelker.com.
- Google/IPSOS OTX MediaCT. 2011. *The Mobile Movemen Study*. U.S.
- Hoyer, R.W. & Hoyer, B.B.Y. 2001. What is Quality? *Quality Progress*. 7:52-62.
- Inovasi, B. 2013. *Peran Strategis industri Kuliner Bagi Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. <http://beranda.miti.or.id/peran-strategis-industri-kuliner-bagi-pertumbuhan-ekonomi-indonesia/> [Apr 2014].
- Kadir, A. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Laksana, F. 2008. *Manajemen Pemasaran; Pendekatan Praktis* Ed Ke-1. Yogyakarta; Graha Ilmu.
- Mardan, A. 2014. *JavaScript and Node FUNdamentals*. Leanpub: [leanpub.com/jsfun](http://leanpub.com/jsfun).
- MongoDB. 2015. MongoDB Documentation Project. MongoDB.org : MongoDB.
- Murya, Y. 2014. *Sejarah Android : Pemrograman Android Black Box*. Jasakom: Jasakom.
- Nielsen J. 2012. *Usability 101: Introduction to usability*. <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/> [Apr 2015].
- Pressman, R.S. 2015. *Software Engineering: A Practitioner's Approach* Ed Ke-8. New York.: McGraw-Hill Higher Education
- Rahadi, D.R. 2004. Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android. *JustIN*. 6 : 661-671.
- Riyanto, Putra, P.E, & Indelarko, H. 2009. *Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Berbasis Desktop dan Web*. Yogyakarta: Gava Media.

- Rosa, A.S. & Salahuddin, M. 2013. *Waterfall : Rekayasa perangkat lunak*. Bandung: Informatika.
- Shimp, T.A. 2003. *Periklanan Promosi Jilid 1 Ed ke-5*. Jakarta: Erlangga.
- Suarthana. 2006. *Manajemen Perhotelan Edisi Kantor Depan*. Kuta Utara : Mapindo.
- Sugiartha, Endar dan Sulartiningrum, Sri. 2003. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- U.S. Dept. of Health and Human Services. *The Research-Based Web Design & Usability Guidelines, Enlarged/Expanded edition*. Washington: U.S. Government Printing Office, 2006.
- WA, Marsum. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta : Andi Publisher.
- Zakas, N.C. 2012. *Professional JavaScript for Web Developers*. [www.it-ebooks.info](http://www.it-ebooks.info).


## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian

 <i>Building Future Leaders</i>	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA</b>	
	Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220 Telp/Fax.: Rektor (021) 4893854, PR I: 4895130, PR II: 4893918, PR III: 4892926, PR IV: 4893982, BAUK: 4750930, BAAK: 4759081, BAPSI: 4752180 Bag. UHTP: Telp. 4893726, Bag. Keuangan: 4892414, Bag. Kepegawaian: 4890536, HUMAS: 4898486 Laman : www.unj.ac.id	
Nomor : 3203/UN39.12/KM/2014		11 Desember 2014
Lamp. : -		
Hal : Permohonan Izin Penelitian Untuk Skripsi		
Yth. Kepala Dinas Pendapatan dan Pengelolaan Aset Daerah Kota Pekalongan Jawa Tengah		
Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :		
Nama :	Nur Masitoh Pertiwi Zein	No. Telp/HP : -
Nomor Registrasi :	5235100228	
Program Studi :	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer	
Fakultas :	Teknik	
Untuk Mengadakan :	Penelitian Untuk Skripsi	
Di :	Dinas Pendapatan dan Pengelolaan Aset Daerah Kota Pekalongan Jawa Tengah	
Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penyusunan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul : "Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan Berbasis Android di Kota Pekalongan"		
Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.		
		Kepala Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan,
Tembusan :		 Drs. Syaifullah NIP 195702161984031001
1. Dekan Fakultas Teknik 2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro		



## Lampiran 2. Surat Pemberian Izin Penelitian


**PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN**  
**KANTOR RISET, TEKNOLOGI DAN INOVASI**  
 Jalan Mataran No. 1 Pekalongan 51111 Telp. (0285) 423984/421093 fax (0285) 424061  
 Website: <http://www.pekalongankota.go.id> email: [ristekin@pekalongankota.go.id](mailto:ristekin@pekalongankota.go.id)

---

**SURAT REKOMENDASI RESEARCH / SURVEY**

Nomor: 070/116a/XII/2014

I. DASAR : 1. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor: 070/265/2004 tanggal 20 Februari 2009

II. MEMBACA : 1. Surat dari Universitas Negeri Jakarta No. 3203/UN39.12/KM2014 tanggal 11 Desember 2014 Perihal Permohonan Izin Penelitian untuk Skripsi  
2. Surat dari KesBangPol Kota Pekalongan No. 070/0294/XII/2014 Tanggal 30 Desember 2014

III. Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Riset, Teknologi dan Inovasi Kota Pekalongan bertindak atas nama Walikota Pekalongan menyatakan **TIDAK KEBERATAN** atas pelaksanaan RESEARCH/SURVEY di wilayah Kota Pekalongan yang dilaksanakan oleh:

1. Nama : Nur Masitoh Pertiwi Zein  
2. Instansi : Universitas Negeri Jakarta  
3. Pekerjaan : Mahasiswa  
4. Alamat : Ds. Menjangan, Rt. 10 Rw. 04. Kec. Bojong Kab. Pekalongan.  
5. Penanggung Jawab : Drs. Syaifullah  
6. Maksud dan Tujuan : Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan Berbasis Android di Kota Pekalongan"  
7. Lokasi : Kota Pekalongan  
8. Lamanya : 30-12-2014 s.d. 07-01-2015


**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

a. Pelaksanaan research/survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah;  
b. Sebelum research/survey, supaya lapor dahulu kepada pengawas wilayah/camat setempat;  
c. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini telah habis sedang pelaksanaannya belum selesai, maka perpanjangan waktu harus dilakukan kembali kepada Kepala Kantor Riset, Teknologi dan Inovasi Kota Pekalongan;  
d. Setelah research/survey selesai, harus menyerahkan hasilnya kepada Kepala kantor Riset, Teknologi dan Inovasi Kota Pekalongan.

IV. Surat Rekomendasi ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi, apabila pemegang surat ini tidak menaati ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Pekalongan  
Pada tanggal : 30-12-2014 13:10:26

a.n. KEPALA KANTOR RISET, TEKNOLOGI DAN INOVASI  
KOTA PEKALONGAN  
Kepala Seksi Riset

  
**NUR SLAMET B., S.Pi**  
 NIP. 19721201 19990 1 005

TEMBUSAN Dikirim Kepada YTH;

1. Walikota Pekalongan (Sebagai laporan);
2. ....;
3. Sdr....., tsb;
4. Arsip.

### **Instrumen Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android**

Responden yang terhormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi studi S-1 saya yang berjudul “Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android”, saya mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi kuesioner di bawah ini.

Setiap jawaban yang Anda berikan merupakan masukan yang berharga bagi saya. Atas bantuan serta kesediaan waktu Anda, saya ucapkan terima kasih.

Nur Masitoh Pertiwi Zein  
Mahasiswa S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Universitas Negeri Jakarta

---

---

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

1. Mohon saudara/saudari menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Uraikan jawaban anda atau berilah tanda centang ( v ) pada jawaban yang tersedia dan pilih sesuai keadaan yang sebenarnya.
3. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, tidak ada jawaban yang salah. Oleh sebab itu, usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
4. Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi anda guna menyelesaikan penelitian ini.

**Data Diri Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Alamat/domisili :

**Pertanyaan**

1. Apakah anda memiliki sebuah *smartphone* android?
  - Ya
  - Tidak
  
2. Apakah anda sering menggunakan internet dengan *smartphone* android untuk mencari informasi?
  - Sering
  - Kadang-kadang
  - Tidak pernah
  
3. Apakah anda sering makan di luar rumah (restoran/tempat makan/kafe)?
  - Sering
  - Kadang-kadang
  - Tidak pernah
  
4. Untuk keperluan apa biasanya anda makan di luar rumah?
  - Hanya makan
  - Berkumpul dengan teman/keluarga (nongkrong)
  - Acara kantor (meeting)
  
5. Biasanya ada berapa orang yang pergi bersama anda (tidak termasuk anda), untuk makan di luar (restoran/tempat makan/kafe)?
  - 0-3 orang
  - 4-6 orang
  - 7-9 orang
  - >10 orang

## Lampiran 3. Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk Konsumen

6. Apakah anda sering mencari informasi melalui internet mengenai restoran/tempat makan/kafe yang akan anda datangi?

- Sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah

7. Apakah pendapat/saran dari orang lain mengenai restoran/tempat makan/kafe yang akan anda kunjungi berpengaruh pada minat anda untuk mengunjungi restoran/tempat makan tersebut?

- Ya
- Tidak

8. Informasi apa saja yang anda cari sebelum mendatangi sebuah restoran/tempat makan/kafe? (boleh pilih lebih dari satu)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran   | <input type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran                      |
| <input type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                          |
| <input type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....            |
| <input type="checkbox"/> Menu  | .....   |
| <input type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....   |

9. Menurut anda sebagai konsumen, hal apa saja yang menarik bagi anda yang bisa membuat anda datang ke sebuah restoran/tempat makan/ kafe? (beri angka sesuai tingkat kemenarikannya, mulai dari angka 1 untuk hal yang paling menarik)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran | <input type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
|--|---|

## Lampiran 3. Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk Konsumen

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran           |
| <input type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu               |
| <input type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan ..... |
| <input type="checkbox"/> Menu  | .....  |
| <input type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....  |

10. Jika ada sebuah aplikasi atau sistem informasi yang menyediakan informasi tentang restoran/tempat makan/kafe yang berada di sekitar tempat tinggal anda, apakah anda akan menggunakannya sebagai referensi untuk mengunjungi restoran/tempat makan/kafe?

- Ya  
 Tidak

Mengapa?

.....  
 .....  
 .....  
 .....

-- Terima Kasih --

### **Instrumen Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android**

Responden yang terhormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi studi S-1 saya yang berjudul “Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android”, saya mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi kuesioner di bawah ini.

Setiap jawaban yang Anda berikan merupakan masukan yang berharga bagi saya. Atas bantuan serta kesediaan waktu Anda, saya ucapkan terima kasih.

Nur Masitoh Pertiwi Zein  
Mahasiswa S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Universitas Negeri Jakarta

---

---

#### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

5. Mohon saudara/saudari menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
6. Uraikan jawaban anda atau berilah tanda centang ( v ) pada jawaban yang tersedia dan pilih sesuai keadaan yang sebenarnya.
7. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, tidak ada jawaban yang salah. Oleh sebab itu, usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
8. Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi anda guna menyelesaikan penelitian ini.

Lampiran 4. Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

**Data Diri Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Alamat/domisili :

**Pertanyaan**

5. Apa nama restoran yang anda miliki?

.....

6. Di mana alamat restoran yang anda miliki?

.....

.....

7. Media promosi/iklan apa saja yang sudah restoran/tempat makan/kafe anda gunakan? (boleh pilih lebih dari satu)

- Media massa cetak
- Radio
- Spanduk
- Brosur
- Lainnya, sebutkan .....

.....

.....

8. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, perlukah mempublikasikan restoran/tempat makan/kafe anda melalui internet?

- Ya (perlu)
- Tidak

Mengapa?

.....

.....

...

Lampiran 4. Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

.....

...

9. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, informasi apa saja yang akan anda bagikan kepada calon konsumen untuk menarik calon konsumen datang ke restoran anda? (boleh pilih lebih dari satu)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran   | <input type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran                      |
| <input type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                          |
| <input type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....            |
| <input type="checkbox"/> Menu  | .....   |
| <input type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....   |

10. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, informasi apa yang dicari oleh konsumen sebelum mendatangi sebuah restoran/tempat makan/kafe? (boleh pilih lebih dari satu)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran   | <input type="checkbox"/> Pendapat dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran               |
| <input type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                   |
| <input type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....     |
| <input type="checkbox"/> Menu  | .....  |
| <input type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....  |



Lampiran 4. Kuesioner Analisis Kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

11. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, hal apa saja yang menarik bagi konsumen yang membuatnya datang ke sebuah restoran/tempat makan/ kafe? (beri angka sesuai tingkat kemenarikannya, mulai dari angka 1 untuk hal yang paling menarik)

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran   | <input type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran                      |
| <input type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                          |
| <input type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....            |
| <input type="checkbox"/> Menu  | .....   |
| <input type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....   |

12. Jika ada sebuah media promosi yang gratis dengan jangkauan pasar/konsumen yang luas, apakah anda akan menggunakannya?

- Ya
- Tidak

Mengapa?

.....

.....

.....

.....

-- Terima Kasih --

## Lampiran 5. Data Rumah Makan di Pekalongan

DATA RUMAH MAKAN/ CAFÉ/ RESTORAN DI KOTA PEKALONGAN  
TAHUN 2014

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Pekalongan, 2014

NO	NAMA RUMAH MAKAN/ CAFÉ	ALAMAT	TELEPON	NAMA PEMILIK USAHA	JUMLAH TENAGA KERJA			MENU MAKAN
					PRIA	WANITA	Jumlah	
1	ALLAKITA CAFÉ & RESTO	JL. Jawa No. 17 Bendan		HM Rommi Oktabirawa	4	4	8	
2	ASSHOFA CAFÉ & RESTO	Jl. Dr. Wahidin No. 12	436 476	Lutfi Ibrahim	6	6	12	
3	ATRIUM CAFE & RESTAURANT	Jl. Merdeka No. 22	790 1995	Tan Haristanto	10	5	15	Makanan Ringan
4	CAFE JASMINE	Jl. Progo No. 05	421 378	Imam Syafrudien	2	1	3	
5	CAFÉ MAYORI	Jl. Asri No. 69 Bina Griya		R. Moch. Soeprapto	2	4	6	Makanan Ringan
6	CAFE MERDEKA	Jl. Merdeka No. 1	413 932	Sulina Marilyati	3	4	7	Makanan Ringan
7	Cin Long Restaurant	Kompleks Dupan Square	4416433/ 7928956	Loe Boen Hoa	9	6	15	
8	DUPAN PANBER's CAFÉ	Jl. Dr. Sutomo DUPAN SQUARE	435 090	Loe Wen Lie	14	7	21	Makanan Ringan
9	Jong Java Café	Jl. Irian No. 70	420658	Anyta	4	5	9	
10	Kliss Café	Jl. Gajah Mada, Depan Stasiun KA			4	4	8	
11	NOSTALGIES RESTO	Jl. Teratai No. 120	433 333	Hj. Balgies Diab	3	10	13	Nusanlara, Iga dan Nasi Bakar
12	RESTAURANT QUICK CHICKEN	Pekalongan Plaza, Alun-alun		Tri Widodo	6	9	15	Ayam Goreng
13	RM MITRA	Jl. Sultan Agung No. 139		Khoo Chi Hong	2	2	4	Mie Rebus, Mie Goreng
14	RM RESTU BUNDO	Jl. KH Wahid Hasyim No. 25		Bujang	1	5	6	Masakan Padang
15	RM SUKA RASA	Jl. Sultan Agung No. 161		Margiono	1	3	4	Mie Rebus, Mie Goreng
16	RM TEPI PANTAI SARI	Jl. Pantai Sari No. 1001	421 554	Manik K. Sarwadi	6	6	12	Sea Food
17	RM AKHSIN	Jl. Patinus No. 24	421 388		1	2	3	
18	RM ANDALAS	Jl. Jlamprang No. 77	-		1	2	3	
19	RM AWI	Jl. KHM Mansyur No. 61	791 9065		1	2	3	
20	RM AYAM BAKAR WONG SOLO	Jl. Hayam Wuruk	430 756	Widyastuti	6	9	15	Ayam Bakar
21	RM Ayam Kosek	Jl. Dr. Sutomo, Kel. Beras	0265-411977	Priambodo	6	5	11	Ayam Kosek, Ayam Kremes, Ayam Baki
22	RM BAKSO KRENYES	Pasar PPIP No. 102 Noyontaan		Jonly	2	2	4	
23	RM BAKSO PAK H. LAI	Jl. Untung Suropati NO. 2 Podosugih		Rayas Khana	2	3	5	
24	RM BANG DUL	Jl. Dr. Sutomo No. 119		Dulmukli	1	1	2	

## Lampiran 5. Data Rumah Makan di Pekalongan

DATA RUMAH MAKAN/ CAFÉ/ RESTORAN DI KOTA PEKALONGAN  
TAHUN 2014

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Pekalongan, 2014

25	RM BEBEK GORENG MBAH WONGSO	Jl. Diponegoro No. 43 G	420 700		2	3	5	
26	RM BU AMAT	Komplek Alun-Alun		Ladunifah	1	2	3	Sate, Gulai
27	RM BU ANI	Jl. Angkatan 45 No. 32	433 329	A. Nizar Adnan	1	2	3	Mie Rebus, Mie Goreng
28	RM BU IYAH	Komplek Alun-Alun		Wamoto	1	2	3	Sate, Gulai
29	RM BU KOES	Jl. Veteran No. 31	411 128	Koesriyati	2	3	5	
30	RM BU KOES BENDAN	Jl. Kurinci No. 12	430 952	Koesriyah	3	2	5	
31	RM BU LEMAN	Jl. Dr. Wahidin No. 91 D	433 606	H. Sulaiman	4	4	8	Sop Buntut, Soto
32	RM BU RANTI	Jl. KHM Mansyur No. 24	21123	HM. Inswarhiza	2	1	3	Ayam Goreng, soto
33	RM CONDONG RAOS	Jl. Veteran No. 29	430 826	Wiyanto	1	1	2	
34	RM CUKUP	Jl. Manggis No. 10	424 293	Kumalaningsih	1	4	5	Masakan Nusantara
35	RM H. MASDUKI PUTRA I	Jl. Jend. Sudirman		Slamet Sudiyono	3	2	5	
36	RM H. PRIBADI	Jl. Merdeka No. 15 b		Hj. Sri Pribadi	1	2	3	
37	RM HARMONI	Jl. Manggis No. 45	424 652		1	3	4	
38	RM HAYAM WURUK	Jl. Hayam Wuruk No. 70	422 232	Pipien P.	1	2	3	
39	RM HERMON	Jl. Manggis No. 04	421 864	Yuzak	1	3	4	Mie Rebus, Mie Goreng
40	RM IBING	Jl. Jlamprang No. 401	433 329		1	2	3	
41	RM IKAN BAKAR WIROTO	Jl. Pantai Sari	412 287	Wiroto	13	2	15	Sea Food
42	RM JADE	Jl. H. Agus Salim No. 82		Jusup Gunawan Winoto	3	3	6	
43	RM KEDAI MURAH	Jl. Sultan Agung No. 141		Sugang Rahadi	1	2	3	Soto Pekalongan, Magono
44	RM KENTUCKY FRIED CHICKEN ( KFC )	Jl. Sultan Agung	435146	PT. Fastfood Indonesia	8	6	14	Ayam Goreng Tepung
45	RM KIOS SWIKE DAHLIA	Jl. Sultan Agung Gg. I No. 1		Muawanag	2	2	4	
46	RM KOMBOR	Jl. Blimbing No. 134	422 108	Kombor	2	3	5	Swiake, Kepiting
47	RM KUNING	Jl. Gajah Mada No. 18D		Nurdjanah	1	1	2	
48	RM KUSTIANI	Jl. Angkatan 45 No. 34	-	H. Wachyudi	1	4	5	Nasi Goreng, Mie
49	RM MARTABAK BANG SANTHOS IBRAHIM	Jl. Jend. Urip Sumoharjo No. 40		Mochammad Absyar	1	1	2	
50	RM MASDUKI	Komplek Alun-Alun		Masduki	5	1	6	Garang Asem, Soto
51	RM MEDITERAN	Jl. Hasanuddin No. 76	433 074		2	4	6	



## Lampiran 5. Data Rumah Makan di Pekalongan

DATA RUMAH MAKAN/ CAFÉ/ RESTORAN DI KOTA PEKALONGAN  
TAHUN 2014

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Pekalongan, 2014

52	RM MIE RASA	Jl.Merdeka No. 33-34	421 071	Sudarsono Utoyo	1	3	4	Mie Rebus, Mie Goreng
53	RM MONGGO KERSO	Komplek Alun-Alun	431 112	H. Marwah	1	4	5	Sate, Gulai
54	RM MURAH MERIAH	Jl. Pembangunan I No. 1	427 942	Syamsul Bahri	5	4	9	Masakan Padang
55	RM NASI UWET H. ZARKASI	Jl. Sulawesi No. 03	-	H. Zarkasi	2	3	5	Nasi Kebuli, Nasi Berkat
56	RM PAK ABDUL SYUKUR	Komplek Alun-Alun		Abdul Syukur	1	3	4	Sate, Gulai
57	RM PAK CHAIRI	Komplek Alun-Alun		Chairi	2	2	4	Sate, Gulai
58	RM PAK DIN	Jl. Gajah Mada No. 49		Djafarudin	2	2	4	Soto Pekalongan, Megono
59	RM PAK JO	Jl. Wahid Hasyim		Bundamari	2	1	3	
60	RM PAK MIAN	Komplek Alun-Alun		M'an	1	1	2	Sate, Gulai
61	RM PAK USMAN	Komplek Alun-Alun		Usman	2	1	3	Sate, Gulai
62	RM PAK WAHYUDI	Komplek Alun-Alun		Hj. Sulistiyah	1	2	3	Sate, Gulai
63	RM PANDE RASA	Jl. Imam Bonjol No. 47	423 763	Ferah	4	6	10	
64	RM PODOMORO	Jl. Veteran No. 109	427 176	Ibu Samidi	1	1	2	
65	RM POJOK	Jl Gajah Mada No. 18		Marsudi	3	3	6	Soto Pekalongan, Megono
66	RM PONDOK MAKAN	Jl. Gajah Mada No. 19		Zaenal Abidin	1	3	4	Soto Pekalongan, Megono
67	RM PRINGGOSARI	Jl. Dr. Sutomo No. 127		Sri Hartini	1	1	2	
68	RM PUAS	Jl. Surabaya No. 32	424 135	H. Achmad Syahab	4	6	12	Nasi Berkat, Gulai Kambing
69	RM PUNCAK RASA	Jl. Surabaya No. 90	423 798		1	3	4	
70	RM RICE MILL	Jl. Raya Bina Griya Tegalarjo		Mohammad Khuzaini	2	4	6	
71	RM SARI RAOS	Jl. KH Wahid Hasyim No. 11	424 756	H. Sulaiman	10	2	12	Masakan Sunda
72	RM Sate Tegal BALIBUL	Jl. Dr. Sutomo No. 105		Zaki Abdullah Bawazier	4	2	6	
73	RM SELERA	Komplek Alun-Alun		Sodikin	2	2	4	Sate, Gulai
74	RM SIMPANG LIMA	Jl. Imam Bonjol No. 45	426 077	Kianaria	1	4	5	Soto Pekalongan, Megono
75	RM SINTEN REMEN	Jl. Gajah Mada		Affandi	2	1	3	Soto Pekalongan, Megono
76	RM Soto 183	Jl. Dr. Sulomo, Kel. Baros	02857916779/ 08122567488	Nur Inayah	2	4	6	Soto Daging, Soto Campur, Soto Ayam,
77	RM Soto 183	Jl. Dr. Sulomo, Kel. Karangmalang	02857916779/ 08122567488	Nur Inayah	5	2	7	Soto Daging, Soto Campur, Soto Ayam,
78	RM Soto 183	Jl. Dr. Sulomo, Pom Bensin	02857916779/ 08122567488	Nur Inayah	2	2	4	Soto Daging, Soto Campur, Soto Ayam,

## Lampiran 5. Data Rumah Makan di Pekalongan

DATA RUMAH MAKAN/ CAFÉ/ RESTORAN DI KOTA PEKALONGAN  
TAHUN 2014

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Pekalongan, 2014

79	RM SOTO AYAM H. NOTO	Jl. Gajah Mada No. 41	428 186	Hj. Mabruroh Pranoto	1	2	3	Soto Pekalongan, Megono
80	RM SOTO AYAM KUDUS ADI ROSO	Jl. KHM Mansyur	412 554	Nurhandoyo	1	6	7	Soto Kudus
81	RM SOTO KUDUS	Jl. KHM Mansyur No. 91	422 232		2	2	4	
82	RM SOTO PAK DAMUDJI	Jl. KH Agus Salim No. 12	411 518	Damudji	2	3	5	Soto Pekalongan
83	RM SOTO PEKALONGAN	Jl. Gajah Mada Barat No. 350		Abdul Kholik	1	1	2	
84	RM SUKA MAMPIR	Jl. Salak No. 15 A		Agus Benyamin	1	2	3	Soto Pekalongan, Megono
85	RM TOYYIBAH	Jl. Gajah Mada No. 5	436889	M. Nofel SE, Msi.	2	4	6	
86	RM YAHYA	Jl. Bandung No. 34	428 949		1	3	4	
87	RM YAMIEN	Jl. Manggis No. 11	423 705	Linda Roswati	1	3	4	Mie Rebus, Mie Goreng
88	RM. Fatmawati	Jl. Bina Griya Raya No. 3		Fatmawati	1	3	4	
89	RM. MBAK IS	Ruko PJKA Jl. Gajah Mada No. 12 B		Is Prablik	1	2	3	
90	SEA FOOD TONY FOOD	Jl. Dr. Cipto No. 93		Indah Murniasih	3	5	8	Sea Food
91	RM AYAM GEPUK ECO RAOS	Jl. Gajah Mada Barat No. 9	0285 412775	Umar Said Hady & M Mah	23	7	30	
92	RM SOTO ILAT	Jl. Kurinci, Depan Kelurahan Podosugih	81575662985	Harmuji	2	2	4	
93	Café & Resto Keboen	Jl. Tondano No. 7, A	0265-436622	Fahmi Alatas	4	4	8	
94	Café Java 21	Jl. Jawa No. 21 Bendan	424139	Ernas Rizal	5	3	8	
95	H. SUBALI RAJA SATE	Jl. Dr. Sutomo, komplek grosir gamer	0285 7932266	M. Baihaqi	2	8		
96	RM Special Sambal	RT 3/3						
97	RM Chicken In Red	Jl. Progo No. 65 A	0285-413909	Susilowati Subiyanto	280	308		Ayam Goreng, Nasi Goreng, sandwich, burger, martaba
98	RUMORS CAFÉ	Jl. Kalimantan No. 31	0285-428999					snack, makanan ringan
99	RM AYAM KALONGAN	Jl. Urip Sumcharjo No. 71	085741101670, 08156660284	Ahmad Yani				Ayam Goreng Kalong(ATGK), Ayam Goreng lalapan, Ayam Kremes, Ayam
100	RM Sambel Layah	Jl. Imam Bonjol						Ayam goreng, Lele goreng, cumi goreng Manager: Suba
101	RM Soto Betawi Bang Rals	Jl. P. Diponegoro						Soto Kambing Betawi
102	RM Ayam Kriuk	Jl. Gajah Mada Barat						Ayam goreng
103	RM SUKA MAMPIR *							Soto, Ayam goreng

## Lampiran 5. Data Rumah Makan di Pekalongan

DATA RUMAH MAKAN/ CAFÉ/ RESTORAN DI KOTA PEKALONGAN  
TAHUN 2014

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Pekalongan, 2014

104	RM Super Gepeng	Jl. RA Kartini	0285-7900758					Ayam goreng
105	RM Gulai Kepala Ikan Mas Agus	Jl. Dr. Wahidin No. 81 A	0285-7955444					Gulai Kepala Ikan
106	RM Kepiting Gemes Mamo	Jl. Pantai Sari	0285-4416547					Ikan Bakar, goreng, Kepiting gemes
107	RM Penyet 88	Jl. Seruni No. 67						
108	RM Selaras	Jl. Sriwijaya						

### Uji Fungsional Aplikasi Restauraury

- Nama :
- Usia :
- Merk dan tipe HP  
yang digunakan :
- Tanggal Uji :

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
1.	Register	pengguna memilih menu register di halaman utama setelah penginstalan	Keluar form register dengan kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> .		
		Pengguna mengisi kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> kemudian men-tap tombol register	Aplikasi menginputkan data registrasi ke dalam <i>database</i> , kemudian menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )		
2.	Melihat detail informasi restoran	Pengguna men-tap salah satu restoran yang ada di dalam daftar	Aplikasi menampilkan detail informasi mengenai restoran yang dipilih		

## Lampiran 6. Skenario Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		yang ditampilkan aplikasi	pengguna. Informasi yang ditampilkan adalah foto restoran, <i>rating</i> , deskripsi, alamat, provinsi, kabupaten, kecamatan, jam buka, kisaran harga, menu, menu utama, dan fasilitas.		
3.	Submit <i>rating</i>	Pengguna men-tap tombol “Rate!” di samping ikon bintang.	Aplikasi menampilkan <i>pop up</i> untuk submit <i>rating</i> .		
		Pengguna men-tap jumlah bintang sesuai dengan jumlah <i>rating</i> yang diinginkan, kemudian men-tap tombol <i>update</i> .	Aplikasi menginput <i>rating</i> yang diberikan pengguna ke <i>database</i> , kemudian aplikasi menampilkan notifikasi “sukses mengirimkan <i>rating</i> ”.		
4.	Sidebar menu	Pengguna men-tap ikon sidebar menu di sebelah pojok kiri atas	Aplikasi menampilkan menu-menu yang ada di <i>sidebar menu</i> , yaitu		



## Lampiran 6. Skenario Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		aplikasi.	<i>Home, Kategori, Profile, About, dan Logout.</i>		
5.	Kategori	Pengguna memilih menu kategori dari <i>sidebar menu</i>	Aplikasi menampilkan daftar kategori restoran dan tempat makan		
		Pengguna memilih salah satu kategori yang ada di dalam daftar kategori	Aplikasi menampilkan daftar tempat makan sesuai kategori yang dipilih		
6.	Profile	Pengguna memilih menu profile	Aplikasi menampilkan halaman profil yang terdiri dari informasi <i>username, full name, dan email.</i>		
7.	About	Pengguna memilih menu about dari sidebar menu	Aplikasi menampilkan logo dan informasi mengenai Aplikasi Restaury.		
8.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men-tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone.</i>	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home.</i>		

## Lampiran 6. Skenario Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
9.	Membuka aplikasi	Pengguna membuka aplikasi dengan men-tap ikon aplikasi restaury yang ada di drawer	Aplikasi menampilkan halaman utama (Home dan menampilkan daftar tempat makan.		
10.	Logout	Pengguna memilih menu logout dari sidebar menu.	Aplikasi menampilkan halaman awal seperti saat pertama kali pengguna menginstal aplikasi.		
11.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men-tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone</i> .	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home</i> .		
12.	Login	Pengguna memasukkan <i>username</i> dan password yang benar ke dalam kolom yang disediakan kemudian men-tap tombol login	Sistem melakukan validasi <i>username</i> dan password yang diinput, kemudian aplikasi menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )		

## Lampiran 6. Skenario Uji Fungsional

<b>No.</b>	<b>Fungsi</b>	<b>Skenario</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Ya</b>	<b>tidak</b>
		Pengguna memasukkan <i>username</i> dan password dengan <i>username</i> atau password yang salah ke dalam kolom yang disediakan kemudian men-tap tombol login	Aplikasi menampilkan pesan error dan gagal login		

**KISI-KISI INSTRUMEN UJI PENGGUNA*****(Usability Testing)***

No.	Aspek penilaian	Indikator	Pertanyaan
1.	<i>Usability</i>	<i>Learnability</i> (kemudahan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi ini mudah dipelajari penggunaannya</li> <li>2. Aplikasi ini mudah digunakan</li> <li>3. Saya bisa langsung menggunakan aplikasi ini tanpa diberi petunjuk penggunaan</li> <li>4. Aplikasi ini sederhana</li> <li>5. Tampilan aplikasi memudahkan saya dalam menggunakannya</li> </ol>
		<i>Efficiency</i> (efisiensi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi ini membantu saya saat akan makan di luar rumah</li> <li>2. Aplikasi ini memudahkan saya menemukan restoran /tempat makan yang saya cari</li> <li>3. Aplikasi ini menghemat waktu saya mencari restoran/tempat makan</li> </ol>
		<i>Memorability</i> (mudah diingat)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan aplikasi mudah diingat</li> <li>2. Fitur aplikasi mudah diingat</li> </ol>

Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen *Usability Testing*

		<i>Errors</i> (kesalahan dan keamanan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya tidak menemukan error ketika menggunakan aplikasi ini</li> <li>2. Semua fitur berjalan baik</li> <li>3. Tidak ada kendala ketika menginstal aplikasi ini</li> </ol>
		<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi ini memuaskan</li> <li>2. Saya akan merekomendasikan aplikasi ini ke teman-teman</li> <li>3. Saya merasa membutuhkan aplikasi ini</li> <li>4. Saya akan tetap menginstal aplikasi ini di <i>handphone</i> saya</li> <li>5. Tampilan aplikasi ini menarik</li> <li>6. Informasi dalam aplikasi ini lengkap</li> <li>7. Informasi dalam aplikasi ini sesuai dengan yang saya butuhkan</li> </ol>

## Usability Testing untuk Aplikasi Restaury

Assalamualaikum Wr. Wb. Halo... Sebelumnya, perkenalkan saya Nur masitoh pertiwi zein, mahasiswa tingkat akhir Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Dalam rangka skripsi, saya melakukan penelitian terhadap respon pengguna terhadap aplikasi yang telah saya buat yang bernama Restaury. Aplikasi ini merupakan aplikasi direktori tempat makan di Kota Pekalongan berbasis android. Dalam rangka penelitian ini, saya mohon bantuan kakak, adik, bapak, atau ibu yang merupakan pengguna smartphone android untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Sebelumnya, saya ucapkan terima kasih atas partisipasi kakak, adik, bapak, dan ibu. Klik Lanjutkan untuk memulai kuesioner ini.

\* Wajib

## Usability Testing untuk Aplikasi Restaury

Kuesioner ini disusun untuk mengetahui tingkat kegunaan dan ketertarikan serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi Restaury. Restaury merupakan sebuah aplikasi yang berisi informasi restoran dan tempat makan di Kota Pekalongan yang dibuat dalam rangka skripsi.

Sebelum memulai tes ini, responden harus mengunduh dan menginstall aplikasi Restaury terlebih dahulu. File aplikasi dapat diunduh dari link berikut : <http://bit.ly/restaury>

Setelah aplikasi terinstal, responden diharapkan melakukan beberapa hal di bawah ini terlebih dahulu sebelum mengisi kuesioner :

1. Register
2. Logout
3. Login
4. Mencari informasi tempat makan
5. Mencari tempat makan berdasarkan kategori
6. Memberikan rating kepada salah satu tempat makan

Setelah selesai melakukan tugas di atas, mohon untuk mengisi kuesioner di bawah ini sesuai dengan pengalaman yang didapat dari menggunakan aplikasi Restaury. Sebelumnya saya ucapkan terima kasih atas partisipasi anda.

-----Selamat mengerjakan!-----

## Data Responden

1. Nama :

\_\_\_\_\_

2. Usia :

\_\_\_\_\_

3. Alamat e-mail

\_\_\_\_\_

4. No. Hp \*

\_\_\_\_\_

Lampiran 8. Instrumen *Usability Testing*

5. Kota Tempat Tinggal \*

---

6. Merk dan tipe HP yang digunakan untuk instal aplikasi \*

---

7. Versi Android HP yang digunakan untuk instal aplikasi \*

---

### Pertanyaan

Jawablah pertanyaan sesuai dengan pengalaman yang anda dapatkan saat menggunakan aplikasi Restaury.

Pilihlah salah satu angka yang mewakili jawaban anda terhadap pernyataan yang diberikan :

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak Setuju
3. Ragu-ragu
4. Setuju
5. Sangat Setuju

8. Aplikasi ini mudah dipelajari penggunaannya. \*

*Tandai satu oval saja.*

1      2      3      4      5

Sangat tidak setuju                  Sangat setuju

9. Aplikasi ini mudah digunakan. \*

*Tandai satu oval saja.*

1      2      3      4      5

Sangat tidak setuju                  Sangat Setuju

10. Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa diberi petunjuk penggunaan. \*

*Tandai satu oval saja.*

1      2      3      4      5

Sangat tidak setuju                  Sangat setuju

11. Aplikasi ini sederhana. \*

*Tandai satu oval saja.*

1      2      3      4      5

Sangat tidak setuju                  Sangat Setuju

Lampiran 8. Instrumen *Usability Testing*

12. Tampilan aplikasi memudahkan saya menggunakannya. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

13. Aplikasi ini membantu saya saat akan makan di luar rumah. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

14. Aplikasi ini memudahkan saya menemukan informasi restoran atau tempat makan yang saya cari. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

15. Aplikasi ini menghemat waktu saya untuk menemukan restoran atau tempat makan. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

16. Penggunaan aplikasi mudah diingat. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

17. Fitur aplikasi mudah diingat. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



Lampiran 8. Instrumen *Usability Testing*

18. Tidak ada kendala ketika menginstal aplikasi. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

19. Saya tidak menemukan error ketika menggunakan aplikasi ini. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

20. Semua fitur berjalan baik. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

21. Aplikasi ini memuaskan. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

22. Saya akan merekomendasikan aplikasi ini ke teman-teman. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

23. Saya merasa membutuhkan aplikasi ini. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

24. Saya akan tetap menginstal aplikasi ini. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju



Lampiran 8. Instrumen *Usability Testing*

25. Informasi dalam aplikasi ini lengkap. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

26. Informasi dalam aplikasi ini sesuai dengan yang saya butuhkan. \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

27. Tampilan aplikasi ini menarik \*

*Tandai satu oval saja.*

	1	2	3	4	5	
Sangat tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat setuju

28. Sebutkan bila ada error yang anda temui dalam penggunaan aplikasi :

---

---

---

---

---

29. Kritik dan saran untuk pengembangan selanjutnya :

kekurangan yang menurut anda perlu diperbaiki dan ditambahkan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya.

---

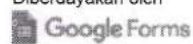
---

---


---

---

Diberdayakan oleh



Lampiran 9. Surat Permohonan *Expert Judgement*

 <i>Building Future Leaders</i>	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK</b>	 Certificate ID11/01792
Gedung L Kampus A Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220 Telepon : ( 62-21 ) 4890046 ext. 213, 4751523, 47864808 Fax. 47864808 Laman: <a href="http://ft.unj.ac.id">http://ft.unj.ac.id</a> email: <a href="mailto:ft@unj.ac.id">ft@unj.ac.id</a>		
Nomor : 29/Elektro.11/2015 Hal : Review Pakar Lamp. : Form review/penilaian		Jakarta, 3 November 2015
Kepada Yth : <b>Zainal Fanani, S.Pd</b> Guru Bahasa Inggris SMK Sejahtera di Jakarta		
<p>Dengan Hormat,</p> <p>Terkait dengan Skripsi mahasiswa kami:</p> Nama : Nur Masitoh Pertiwi Zein No Reg. : 5235100228 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Judul Skripsi : <i>Sistem Informasi Restoran Dan Tempat Makan Di Kota Pekalongan Berbasis Android</i> Dosen Pembimbing : 1. Prasetyo Wibowo Yunanto, ST., M.Eng 2. Prof. Dr. Drs. Ir. Ivan Hanafi, M.Pd		
<p>di mana Skripsi mahasiswa kami tersebut berhubungan dengan "Pengembangan Sistem Informasi" yang mana dalam pengujian produknya dilakukan dengan penyebaran instrument/kuisisioner ke responden.</p> <p>Sehubungan dengan hal tersebut, bahwa instrumen yang dipergunakan diterjemahkan dari Bahasa Inggris, untuk itu kami mohon kesediaan Bapak untuk berkenan memberi masukan terhadap instrument ini sebagai <i>expert judgment</i>.</p> <p>Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.</p>		
Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer,		
		
<b>Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng.</b> NIP. 19790621 200501 1 002		

### Surat Pernyataan *Expert Judgement*

Sehubungan dengan surat permohonan yang diajukan sebelumnya, maka saya :

Nama : Zainal Fanani, S.Pd

Pekerjaan/Instansi : Guru Bahasa Inggris / SMK Sejahtera Jakarta

Bertindak sebagai seorang *expert judgement* untuk penelitian “Sistem Informasi Restoran Dan Tempat Makan Di Kota Pekalongan Berbasis Android” yang dilakukan oleh :

Nama : Nur Masitoh Pertiwi Zein

NIM : 5235200228

Pekerjaan : Mahasiswa

Setelah memeriksa dan mencocokkan instrumen dengan sumber rujukan yang digunakan menyatakan bahwa pernyataan dalam kuesioner yang digunakan untuk penelitian “Sistem Informasi Restoran Dan Tempat Makan Di Kota Pekalongan Berbasis Android” sudah sesuai terjemahannya dengan sumber yang digunakan, yaitu USE Questionnaire: Usefulness, Satisfaction, and Ease of use yang bisa diakses melalui <http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE> dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang valid.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 04 November 2015



Zainal Fanani, S.pd

## USE Questionnaire: Usefulness, Satisfaction, and Ease of use

**Based on:** Lund, A.M. (2001) *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. STC Usability SIG Newsletter, 8:2. [[Abstract](#)] [About quest.cgi](#)

Please rate your agreement with these statements.

- Try to respond to all the items.
- For items that are not applicable, use: **NA**
- Make sure these fields are filled in: **System:** **Email to:**
- Add a comment about an item by clicking on its  icon, or add comment fields for all items by clicking on **Comment All**.
- To mail in your results, click on: **Mail Data**

**System:** \_\_\_\_\_ **Email to:** \_\_\_\_\_  
 Optionally provide comments and your email address in the box.

### USEFULNESS

			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>	
	1.	It helps me be more effective. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
	2.	It helps me be more productive. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
2.1	3.	It is useful. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
	4.	It gives me more control over the activities in my life. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
2.2	5.	It makes the things I want to accomplish easier to get done. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
2.3	6.	It saves me time when I use it. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
5.7	7.	It meets my needs. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
5.6	8.	It does everything I would expect it to do. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>

### EASE OF USE

			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>	
1.2	9.	It is easy to use. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
1.4	10.	It is simple to use. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
1.5	11.	It is user friendly. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
	12.	It requires the fewest steps possible to accomplish what I want to do with it. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
	13.	It is flexible. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>



Lampiran 11. USE Questionnaire

14. Using it is effortless. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
1.3 15. I can use it without written instructions. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
4.1 16. I don't notice any inconsistencies as I use it. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
17. Both occasional and regular users would like it. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
18. I can recover from mistakes quickly and easily. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
4.2 4.3 19. I can use it successfully every time. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
<b>EASE OF LEARNING</b>										
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>
3.2 20. I learned to use it quickly. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
3.1 21. I easily remember how to use it. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
1.1 22. It is easy to learn to use it. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
23. I quickly became skillful with it. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
<b>SATISFACTION</b>										
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>
5.1 24. I am satisfied with it. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
5.2 25. I would recommend it to a friend. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
26. It is fun to use. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
27. It works the way I want it to work. <input type="checkbox"/>	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
5.5 28. It is wonderful. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
5.3 29. I feel I need to have it. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
5.4 30. It is pleasant to use. <input type="checkbox"/> ✓	strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	strongly agree	<input type="radio"/>
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>

List the most **negative** aspect(s):

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

List the most **positive** aspect(s):

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen

**Instrumen Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan  
di Kota Pekalongan Berbasis Android**

Responden yang terhormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi studi S-1 saya yang berjudul "Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android", saya mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi kuesioner di bawah ini.

Setiap jawaban yang Anda berikan merupakan masukan yang berharga bagi saya. Atas bantuan serta kesediaan waktu Anda, saya ucapkan terima kasih.

Nur Masitoh Pertiwi Zein  
Mahasiswa S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Universitas Negeri Jakarta

---

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

1. Mohon saudara/saudari menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Uraikan jawaban anda atau berilah tanda centang ( v ) pada jawaban yang tersedia dan pilih sesuai keadaan yang sebenarnya.
3. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, tidak ada jawaban yang salah. Oleh sebab itu, usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
4. Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi anda guna menyelesaikan penelitian ini.

17/12/14





## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen

5. Biasanya ada berapa orang yang pergi bersama anda (tidak termasuk anda), untuk makan di luar (restoran/tempat makan/kafe)?

0-3 orang                       7-9 orang  
 4-6 orang                         >10 orang

6. Apakah anda sering mencari informasi melalui internet mengenai restoran/tempat makan/kafe yang akan anda datangi?


Sering  
 Kadang-kadang  
 Tidak pernah

7. Apakah pendapat/saran dari orang lain mengenai restoran/tempat makan/kafe yang akan anda kunjungi berpengaruh pada minat anda untuk mengunjungi restoran/tempat makan tersebut?

Ya  
 Tidak

8. Informasi apa saja yang anda cari sebelum mendatangi sebuah restoran/tempat makan/kafe? (boleh pilih lebih dari satu)

Nama restoran                       Pendapat/review dari konsumen lain  
 Alamat restoran                     Foto restoran  
 Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll)                       Foto menu  
 Menu andalan                         Lainnya, sebutkan .....  
 Menu .....  
 Kisaran harga .....  
.....



## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen

9. Menurut anda sebagai konsumen, hal apa saja yang menarik bagi anda yang bisa membuat anda datang ke sebuah restoran/tempat makan/ kafe? (beri angka sesuai tingkat kemenarikannya, mulai dari angka 1 untuk hal yang paling menarik)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran  | <input type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran  | <input type="checkbox"/> Foto restoran                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menu  | .....   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....   |

10. Jika ada sebuah aplikasi atau sistem informasi yang menyediakan informasi tentang restoran/tempat makan/kafe yang berada di sekitar tempat tinggal anda, apakah anda akan menggunakannya sebagai referensi untuk mengunjungi restoran/tempat makan/kafe?

Ya

Tidak

Mengapa? *U/ lebih memudahkan kita dlm mencari referensi*

.....  
 .....

-- Terima Kasih --



## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen





## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen





## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen







## Lampiran 12. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk Konsumen













Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

**Instrumen Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan  
di Kota Pekalongan Berbasis Android**

Responden yang terhormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi studi S-1 saya yang berjudul "Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android", saya mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi kuesioner di bawah ini.

Setiap jawaban yang Anda berikan merupakan masukan yang berharga bagi saya. Atas bantuan serta kesediaan waktu Anda, saya ucapkan terima kasih.

Nur Masitoh Pertiwi Zein  
Mahasiswa S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Universitas Negeri Jakarta

---

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

1. Mohon saudara/saudari menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Uraikan jawaban anda atau berilah tanda centang ( v ) pada jawaban yang tersedia dan pilih sesuai keadaan yang sebenarnya.
3. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, tidak ada jawaban yang salah. Oleh sebab itu, usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
4. Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi anda guna menyelesaikan penelitian ini.

17/12-14

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

**Data Diri Responden**

1. Nama : Redy tele. 0878 30 839191  
 2. Umur : 24 th  
 3. Jenis kelamin : Laki - Laki  
 4. Alamat/domisili : Wiradesa Pekalongan

**Pertanyaan**

1. Apa nama restoran yang anda miliki?  
RUMAH MAKAN TERAS BALI
2. Di mana alamat restoran yang anda miliki?  
Jl. Agus salim no 72
3. Media promosi/iklan apa saja yang sudah restoran/tempat makan/kafe anda gunakan? (boleh pilih lebih dari satu)
  - Media massa cetak
  - Radio
  - Spanduk
  - Brosur
  - Lainnya, sebutkan .....
4. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, perlukah mempublikasikan restoran/tempat makan/kafe anda melalui internet?
  - Ya (perlu)
  - Tidak
 Mengapa? supaya dapat lebih dikenal oleh masyarakat dan mudah untuk dikembangkan.

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

5. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, informasi apa saja yang akan anda bagikan kepada calon konsumen untuk menarik calon konsumen datang ke restoran anda? (boleh pilih lebih dari satu)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran  | <input checked="" type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran  | <input checked="" type="checkbox"/> Foto restoran                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input checked="" type="checkbox"/> Foto menu                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....                       |
| <input type="checkbox"/> Menu   | .....  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....  |

6. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, informasi apa yang dicari oleh konsumen sebelum mendatangi sebuah restoran/tempat makan/kafe? (boleh pilih lebih dari satu)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Nama restoran  | <input type="checkbox"/> Pendapat dari konsumen lain |
| <input checked="" type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran               |
| <input checked="" type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....     |
| <input type="checkbox"/> Menu   | .....  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....  |

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

7. Menurut anda sebagai pemilik sebuah restoran/tempat makan/kafe, hal apa saja yang menarik bagi konsumen yang membuatnya datang ke sebuah restoran/tempat makan/ kafe? (beri angka sesuai tingkat kemenarikannya, mulai dari angka 1 untuk hal yang paling menarik)

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Nama restoran                              | <input type="checkbox"/> Pendapat/review dari konsumen lain |
| <input type="checkbox"/> Alamat restoran                                       | <input type="checkbox"/> Foto restoran                      |
| <input type="checkbox"/> Deskripsi (keunggulan, kapasitas, tema restoran, dll) | <input type="checkbox"/> Foto menu                          |
| <input type="checkbox"/> Menu andalan  | <input type="checkbox"/> Lainnya, sebutkan .....            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menu                                       | .....   |
| <input type="checkbox"/> Kisaran harga   | .....   |

8. Jika ada sebuah media promosi yang gratis dengan jangkauan pasar/konsumen yang luas, apakah anda akan menggunakannya?

Ya

Tidak

Mengapa? *karena tidak repot-repot untuk mengeluarkan dana dan pasti hasilnya akan maksimal apabila setiap waktu mengeluarkan promo*

-- Terima Kasih --

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan



Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

Lampiran 13. Kuesioner Hasil Analisis kebutuhan untuk  
Pemilik Tempat Makan

## Lampiran 14. Hasil Uji Fungsional

## Uji Fungsional Aplikasi Restauraury

- Nama : Nur Masitoh Pertiwi Zein
- Usia : 23
- Merk dan tipe HP yang digunakan : Asus Zenfone 6
- Tanggal Uji : 8 Juli 2015

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
1.	Register	pengguna memilih menu register di halaman utama setelah penginstalan	Keluar form register dengan kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> .	✓	
		Pengguna mengisi kolom <i>full name</i> , <i>username</i> , <i>password</i> , dan <i>repeat password</i> , <i>email</i> kemudian men-tap tombol register	Aplikasi menginputkan data registrasi ke dalam database, kemudian menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )	✓	
2.	Melihat detail informasi restoran	Pengguna men-tap salah satu restoran yang ada di dalam daftar	Aplikasi menampilkan detail informasi mengenai restoran yang dipilih	✓	

## Lampiran 14. Hasil Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		yang ditampilkan aplikasi	pengguna. Informasi yang ditampilkan adalah foto restoran, rating, deskripsi, alamat, provinsi, kabupaten, kecamatan, jam buka, kisaran harga, menu, menu utama, dan fasilitas.		
3.	Submit rating	Pengguna men-tap tombol "Rate!" di samping ikon bintang.	Aplikasi menampilkan <i>pop up</i> untuk submit rating.	✓	
		Pengguna men-tap jumlah bintang sesuai dengan jumlah rating yang diinginkan, kemudian men-tap tombol <i>update</i> .	Aplikasi menginput rating yang diberikan pengguna ke <i>database</i> , kemudian aplikasi menampilkan notifikasi "sukses mengirimkan rating".	✓	
4.	Sidebar menu	Pengguna men-tap ikon sidebar menu di sebelah pojok kiri atas	Aplikasi menampilkan menu-menu yang ada di <i>sidebar menu</i> , yaitu	✓	



## Lampiran 14. Hasil Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		aplikasi.	<i>Home, Kategori, Profile, About, dan Logout.</i>		
5.	Kategori	Pengguna memilih menu kategori dari <i>sidebar menu</i>	Aplikasi menampilkan daftar kategori restoran dan tempat makan	✓	
		Pengguna memilih salah satu kategori yang ada di dalam daftar kategori	Aplikasi menampilkan daftar tempat makan sesuai kategori yang dipilih		✓
6.	Profile	Pengguna memilih menu <i>profile</i>	Aplikasi menampilkan halaman profil yang terdiri dari informasi <i>username, full name, dan email.</i>	✓	
7.	About	Pengguna memilih menu <i>about</i> dari <i>sidebar menu</i>	Aplikasi menampilkan logo dan informasi mengenai Aplikasi <i>Restaury.</i>	✓	
8.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men- tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone.</i>	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home.</i>	✓	

## Lampiran 14. Hasil Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
9.	Membuka aplikasi	Pengguna membuka aplikasi dengan men-tap ikon aplikasi restauary yang ada di drawer	Aplikasi menampilkan halaman utama (Home dan menampilkan daftar tempat makan.	✓	
10.	Logout	Pengguna memilih menu logout dari sidebar menu.	Aplikasi menampilkan halaman awal seperti saat pertama kali pengguna menginstal aplikasi.	✓	
11.	Keluar dari aplikasi	Pengguna men-tap tombol <i>back</i> pada <i>smartphone</i> .	Aplikasi diakhiri. Pengguna kembali ke <i>drawer</i> atau ke <i>home</i> .	✓	
12.	Login	Pengguna memasukkan username dan password yang benar ke dalam kolom yang disediakan kemudian men-tap tombol login	Sistem melakukan validasi username dan password yang diinput, kemudian aplikasi menampilkan halaman utama ( <i>Home</i> )	✓	

## Lampiran 14. Hasil Uji Fungsional

No.	Fungsi	Skenario	Hasil yang diharapkan	Ya	tidak
		Pengguna memasukkan username dan password dengan username atau password yang salah ke dalam kolom yang disediakan kemudian men- tap tombol login	Aplikasi menampilkan pesan error dan gagal login	✓	

## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Timestamp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	8/1/2015 0:55:21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	10/19/2015 22:37:01	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	10/20/2015 13:05:43	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3
4	10/20/2015 13:13:12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	10/20/2015 13:22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
6	10/20/2015 13:41:43	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4
7	10/20/2015 13:42:16	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
8	10/20/2015 13:57:17	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4
9	10/20/2015 14:24:01	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
10	10/20/2015 14:33:47	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
11	10/20/2015 15:15:43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	10/20/2015 18:27:15	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	3
13	10/20/2015 19:49:42	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	10/20/2015 20:17:02	4	4	3	3	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	5	5	3	3	3
15	10/20/2015 21:20:20	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3
16	10/20/2015 21:45:23	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	10/20/2015 23:04:15	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	10/21/2015 6:52:44	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	10/21/2015 14:30:56	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3
20	10/21/2015 20:35:36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4

Lampiran 15. Hasil Usability Testing

Hasil Respon Usability Testing

No.	Timestamp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
21	10/21/2015 20:49:50	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4
22	10/21/2015 21:09:15	4	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	4
23	10/21/2015 21:13:47	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
24	10/21/2015 21:14:46	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	3	3	5	5	4
25	10/21/2015 21:21:05	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	10/21/2015 21:27:20	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4
27	10/21/2015 21:55:02	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
28	10/21/2015 22:18:10	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4
29	10/21/2015 22:40:18	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	10/21/2015 22:43:52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
31	10/21/2015 22:53:09	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5
32	10/22/2015 5:30:49	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
33	10/22/2015 9:34:18	4	4	3	4	5	5	3	4	5	4	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4
34	10/22/2015 14:14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3
35	10/25/2015 21:01:02	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	10/25/2015 22:12:28	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
37	10/25/2015 22:14:45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3



## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Timestamp	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
38	10/26/2015 22:54:37	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5
39	10/26/2015 22:54:48	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4
40	10/26/2015 23:09:53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
41	10/26/2015 23:39:40	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3
42	10/26/2015 23:42:33	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
43	10/26/2015 23:42:42	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
44	10/26/2015 5:49:39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
45	10/26/2015 7:50:18	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3
46	10/26/2015 11:37:00	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	2	4	5	5	3	1	2
47	10/26/2015 13:33:56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
48	10/26/2015 13:39:43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
49	10/26/2015 14:28:54	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
50	10/26/2015 15:48:58	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3

## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Kritik dan saran untuk pengembangan selanjutnya :	Nama :	Usia :	Alamat e-mail	No. Hp	Merk dan tipe HP yang digunakan untuk instal aplikasi
1		Akimat Saifudin	31	somat@artikulpi.com	81311364442	Asus Zenfone 2
2		Via	21		85600449399	Oppo
3		Nuzhatul milla	23	nuzhatul.milla8@gmail.com	87764754478	Sony C3
4	Diperluas lagi daerah tempat makannya.	Jeffri	23	jeff.angkasa@gmail.com	81286999658	Asus
5		Handy	21	yukieryuji@gmail.com	8881843632	Smartfren i3
6	perbanyak konten	Lili amrina	34	lili.amrina@gmail.com	81314665495	Asus Zenfone 2
7		Risgiyanti	23	sweetberry_olala@yahoo.com	85642779422	samsung tab V3
8		Rhesa	30		81281698041	Asus Zenfone 2 laser
9		Abd	24	abd.hakim.fardiansyah@gmail.com	85655195435	Asus
10		Yunaeni	25		85781465830	Samsung Grand
11		Uyo	37		81386222380	Oppo
12	Semangat. Kembangkan selalu aplikasi berbasis Android!	Yulianto Agung Rezeki	23	yarezeki@gmail.com	85647042806	Asus Zenfone6
13		Muhammad Mukhlisih		mukhlisihmuhammad@gmail.com	85741580160	Lenovo A7000
14		Fadli muhammad rizky	22	Fadlimuhrizky@gmail.com	83820013102	Asus zenfone 6
15		Aditya Arif Budianto	22	Aditya.budianto@hotmail.com	82133260361	Asus Zenfone 6
16		Imron Wahyudi	25	imron.wydd@gmail.com	85742216009	Samsung ACE 4
17		Ery Sumanayanti		erysumanayanti@gmail.com	8129341042	Samsung Galaxy S5
18		Fitri Dwiyani	23		85642859596	Experia C3
19	ut nya diperbagus lagi ya...	indra irawan	33	indra.irawan.s.kom@gmail.com	8567604224	ASUS Zenfone 6
20		Ratna Ayu Lestari	23	ratna.au@gmail.com	81274403321	Asus Zenfone 2

## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Kritik dan saran untuk pengembangan selanjutnya :	Nama :	Usia :	Alamat e-mail	No. Hp	Merk dan tipe HP yang digunakan untuk instal aplikasi
21	mapping lebih lengkap	Diana Hanifah	23	dianahhanifah@gmail.com	85742010022	andromax u2
22		kukuh Ifanudin	23	kukuhfan@gmail.com	85642631813	zenfone 4
23		Amri	22	ekaputra.amri@gmail.com	83876092097	Lenovo S920
24		Aditya Rie Pralama	22	aditya.rie16@yahoo.co.id	85711133294	Ig e455
25		Delta			81806717137	Samsung Galaxy Ace 4
26		Fitri Kusumalinda	23	fitrikusumalinda@gmail.co	85283811365	Samsung
27	Tampilan dan aplikasinya sudah baik... Semoga bisa di upgrade jadi bukan hanya di peka-kongan tapi wilayah sekitarnya, karena aplikasi ini sangat bermanfaat..)	Lennie Badhiah	22	badhiahlenie@gmail.com	85691219611	aldo 12
28		Asa Anwari	23	asaanwari@yahoo.com	85878730271	Samsung
29		Ayu	23	Fajamaulana@yahoo.co	8577908634	Asus
30		Immanuel	23	immanuel_29@yahoo.co	85358041051	Lenovo S960
31		Melvanah	23	melvanah13@gmail.com	87775471192	Samsung galaxy prime
32	Selalu semangat dan semangat selalu :)	Dina	23	dina_wahyuni163@yahoo	81584555097	Samsung Core
33	semangat selalu wul	yusuf	22	putrandi.yusuf@gmail.com	85640158989	zenfone 5
34	Ditambahkan foto menu	Angga	22	abdilahanggapamungkas	8989993928	Samsung Galaxy S4
35		eza yuliva	21	yulivaeza@gmail.com	85959473733	samsung galaxy mega 6.0
36		Khairis rjalul umam	22	Rjalul.umam99@gmail.com	85712505965	Asus
37	Bisa di lengkapi dengan tampilan gimbar salah satu menu andelan salah satu resto akan lebih menarik	Hermawanto Prianto	23		85740213314	Samsung J5



## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Kritik dan saran untuk pengembangan selanjutnya :	Nama :	Usia :	Alamat e-mail	No. Hp	Merk dan tipe HP yang digunakan untuk instal aplikasi
38	Terus dikembangkan agar aplikasi ini lebih bermanfaat	Gigih Adhityatama Ramdh	23	adhityatama.agi@gmail.com	8568541113	Samsung GT-I8190 S3 MI
39	Aplikasi ini perlu pengembangan design yang lebih menarik lagi.	Juliana sawitri	17		82284452428	Aldo
40		nuris	23	dan.iezz@yahoo.com	85741882007	LG L80
41		M. Arizatul fatahlillah	21	ariza240694@gmail.com	82137315784	Smartfren andromax
42	Lanjutkan untuk perkembangan teknologi	Indana Sakinah	23	indana.shakinaa@gmail.com	85600682842	Oppo
43		Milati	23	arini1401@gmail.com	85640895077	vivo Y15
44		arsyadin abil fada	23	a.abilfada@gmail.com	85642893222	Andromax c2
45		A.RISKI BANI PAMUNGK	21	risk104.pamungkas@gmail.com	85727623328	Samsung
46	Tombol back tidak bisa digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, malah meminimize aplikasi. Alangkah bagusnya kalo tombol back bisa digunakan seperti seharusnya.	Muhammad N. Hikam	23	begin4next@gmail.com	85641159624	Lenovo A369i
47		Dwi walayuni	24	dwiwxxxx@gmail.com	82280002591	Asus zenfone 6
48		Julianto	22	julianto20@yahoo.com	85224440450	LG G3 stylus
49		Yeni oktavia	19	Yenioktavia10@yahoo.com	85786448822	Samsung s3
50		Putri Rizki	16	putri_rizky29@yahoo.co.id	85786031399	Lenovo

## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Versi Android HP yang digunakan untuk instal aplikasi	Sebutkan bila ada error yang anda temui dalam penggunaan aplikasi :	Kota Tempat Tinggal
1	Lollipop		Jakarta/Pekalongan
2	Kiklat		Pekalongan
3	Kit kat		Pekalongan
4	Lollipop		Jakarta
5	Kiklat		Bekasi
6	lollipop		Pekalongan
7	Android 4.4 Kiklat		pekalongan
8	Lollipop		Pekalongan
9	Lollipop		Bandung
10	Jellybean		Pekalongan
11	Kiklat		pekalongan
12	5.0	Belum ada	Bandung
13	lollipop		Pekalongan
14	Kiklat		Cimahi
15	Lollipop		Bandung
16	Kiklat		Pekalongan
17	Kiklat		Pekalongan
18	lollipop		Pekalongan
19	4.4.2		Tangerang
20	5.0		Pekalongan

## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Versi Android HP yang digunakan untuk instal aplikasi	Sebutkan bila ada error yang anda temui dalam penggunaan aplikasi :	Kota Tempat Tinggal
21	andromax u2		Pekalongan
22	4.4.2		pekalongan
23	Kitkat		Pekalongan
24	jelly bean		bekasi
25	Kitkat		pekalongan
26	Jelly Bean		Bekasi
27	android jelly bean		bekasi
28	jelly bean		Pekalongan
29	Android		Jakarta timur
30	Kitkat		Tangerang
31	Kitkat		Jakarta
32	Jelly Bean		Jakarta Timur
33	lollipop		Pekalongan
34	4.2.2		Bekasi
35	4.4.2		Pekalongan
36	Kitkat		Pekalongan
37	Lollipop		Pekalongan

## Lampiran 15. Hasil Usability Testing

## Hasil Respon Usability Testing

No.	Versi Android HP yang digunakan untuk instal aplikasi	Sebutkan bila ada error yang anda temui dalam penggunaan aplikasi :	Kota Tempat Tinggal
38	4.1.2 Jelly Bean		Pekalongan
39	4.4		Pekalongan
40	Kiklat		pekalongan
41	Kiklat 4.4		Pekalongan
42	Kiklat		Pekalongan
43	Kiklat		Pekalongan
44	jelly bean		Pekalongan
45	Kiklat		pekalongan
46	Jelly Bean		Pekalongan
47	Lollipop		Pekalongan
48	Lollipop		Pekalongan
49	Android		Kedungwuni
50	4.2.2		Pekalongan

**Keterangan P1 – P20**  
**Hasil Respon *Usability Testing***

- P1 : Aplikasi ini mudah dipelajari penggunaannya.
- P2 : Aplikasi ini mudah digunakan.
- P3 : Saya bisa menggunakan aplikasi ini tanpa diberi petunjuk penggunaan.
- P4 : Aplikasi ini sederhana
- P5 : Tampilan aplikasi ini memudahkan saya menggunakannya.
- P6 : Aplikasi ini membantu saya saat akan makan di luar rumah.
- P7 : Aplikasi ini memudahkan saya menemukan informasi restoran atau tempat makan yang saya cari.
- P8 : Aplikasi ini menghemat waktu saya untuk menemukan restoran atau tempat makan.
- P9 : Penggunaan aplikasi mudah diingat.
- P10 : Fitur aplikasi mudah diingat.
- P11 : Tidak ada kendala ketika menginstal aplikasi.
- P12 : Saya tidak menemukan error ketika menggunakan aplikasi ini.
- P13 : Semua fitur berjalan baik.
- P14 : Aplikasi ini memuaskan.
- P15 : Saya akan merekomendasikan aplikasi ini ke teman-teman.
- P16 : Saya merasa membutuhkan aplikasi ini.
- P17 : Saya akan tetap menginstal aplikasi ini.
- P18 : Informasi dalam aplikasi ini lengkap.
- P19 : Informasi dalam aplikasi ini sesuai dengan yang saya butuhkan.
- P20 : Tampilan aplikasi ini menarik.

Lampiran 15. Hasil Usability Testing

Lampiran 15. Hasil Usability Testing

Analisis Hasil Usability Testing

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
Total Skor	219	214	202	215	218	216	216	217	215	209	210	212	217	211	212	201	201	203	203	200	4211
Jumlah Responden /jawaban	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	1000
Rerata	4,38	4,28	4,04	4,3	4,36	4,32	4,32	4,34	4,3	4,18	4,2	4,24	4,34	4,22	4,24	4,02	4,02	4,06	4,06	4	84,22
Skor Max	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100

$$\frac{\text{Total Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\% = \frac{84,22}{100} \times 100\% = 84,22\%$$

Analisis Indikator Usability Testing

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total				
Total Skor	219	214	202	215	218	216	216	217	215	209	210	212	217	211	212	201	201	203	203	200	4211				
Jumlah Responden /jawaban	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	1000				
Rerata	4,38	4,28	4,04	4,3	4,36	4,32	4,32	4,34	4,3	4,18	4,2	4,24	4,34	4,22	4,24	4,02	4,02	4,06	4,06	4	84,22				
Skor Max	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100				
Indikator	Learnability					Efficiency					Memorability					Errors					Satisfaction				
Total Rerata	21,36					12,98					8,48					12,78					28,62				
Total skor max	25					15					10					15					35				
Hasil	85%					87%					85%					85%					82%				

### TENTANG PENULIS



Nur Masitoh Pertiwi Zein merupakan putri ke dua dari dua bersaudara dari pasangan Khuzaeni dan Nurjanah yang lahir di Pekalongan pada tanggal 6 Juli 1992. Menempuh pendidikan formal di SDN Menjangan 02 Pekalongan, melanjutkan ke jenjang SMP di SMP Islam Wonopringgo Pekalongan, kemudian menempuh pendidikan SMA di SMA N 1 Kajen Pekalongan.

Setelah lulus dari SMA N 1 Kajen Pekalongan, pada tahun 2010 diterima sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer melalui jalur PMDK dan menerima beasiswa Bidik Misi selama 4 tahun. Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana dan menyelesaikan jenjang S1 di UNJ, penulis mengadakan sebuah penelitian berjudul “Sistem Informasi Restoran dan Tempat Makan di Kota Pekalongan Berbasis Android”.