

Rancang Bangun Aplikasi Bekafe Untuk Membantu Menghubungkan Customer Kopi Dan Kafe Di Seluruh Indonesia Berbasis Android

Albert A Sembiring^{1,*}, Muhammad An Naufal Langnegara¹, Hoga Saragih¹

¹ Teknik Informatika; Universitas Bakrie; Kawasan Rasuna Epicentrum Jl. H. R. Rasuna Said No.2, RT.2/RW.5, (021) 5261448; e-mail: albert.iemima@gmail.com, muhammad.annaufalln@gmail.com, admisi@bakrie.ac.id

* Korespondensi: e-mail: albert.iemima@gmail.com

Diterima: 7 Juni 2022 ; Review: 14 Juni 2022; Disetujui: 28 Juli 2022

Cara sitasi: Sembiring AA, Langnegara MAN, Saragih H. 2022. Rancang Bangun Aplikasi Bekafe Untuk Membantu Menghubungkan Customer Kopi Dan Kafe Di Seluruh Indonesia Berbasis Android. *Informatics for Educators and Professionals*. 6 (2): 34-46.

Abstrak: Bisnis *coffee shop* merupakan salah satu industri bisnis yang sedang berkembang pesat di Indonesia. Hal ini mendorong banyaknya orang yang membuka *coffee shop* maupun mengembangkan *coffee shop* yang sudah ada. Bepahkupi menciptakan ekosistem *coffee shop* di Indonesia yang lebih baik dengan membangun aplikasi Bekafe berbasis Android. Aplikasi ini membantu menghubungkan *coffee shop* dan juga *customer coffee*. Dengan satu aplikasi informasi dan koneksi antar kedua pihak sangat dimudahkan. Aplikasi Bekafe yang berbasis Android dirancang khusus untuk mempermudah *customer* menemukan lokasi *café*. Selain itu *customer* juga akan mendapatkan informasi seputar jadwal operasional, rute/lokasi dan menu *cafe*. Metode *Blackbox* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Dimulai dari halaman *login*, *home*, *café*, *shop*, *cart*, *notification*, dan *maps* berfungsi dengan baik dengan hasil *VALID* pada setiap pengujian. Selain itu penulis memilih *User Acceptance Test* (UAT) dalam tahapan proses pengujian. UAT dilakukan dengan meminta sejumlah responden untuk mengoperasikan aplikasi Bekafe. Hasil dari pengujian pada aplikasi Bekafe mendapatkan hasil yang baik. Hampir semua responden memberikan hasil yang memuaskan. Walaupun hasil pengujian memuaskan, para responden memberi saran tambahan untuk melengkapi aplikasi Bekafe. Adapun yang sekiranya dapat ditambahkan adalah fitur berita (*news*) seputar *coffee* ataupun *cafe* di Indonesia, fitur pesan-antar (*delivery*), dan memperbarui tampilan UI dan UX pada aplikasi Bekafe berbasis android.

Kata kunci: *coffee shop*, *Android*, *Blackbox*.

Abstract: The *coffee shop* business is one of the rapidly growing business industries in Indonesia. This encourages many people to open *coffee shops* or develop existing *coffee shops*. Bepahkupi creates a better *coffee shop* ecosystem in Indonesia by building an Android-based Bekafe application. This application helps connect *coffee shops* and *coffee customers*. With one application, the information and connection between the two parties is greatly facilitated. The Android-based Bekafe application is specifically designed to make it easier for customers to find *cafe* locations. In addition, customers will also get information about operational schedules, routes/locations and *cafe* menus. *Blackbox* method is testing the fundamental aspects of the system without paying attention to the internal logical structure of the software. Starting from the *login* page, *home*, *cafe*, *shop*, *cart*, *notification*, and *maps* work well with *VALID* results on every test. In addition, the authors chose the *User Acceptance Test* (UAT) in the stages of the testing process. UAT is done by asking a number of respondents to operate the Bekafe application. The results of testing on the Bekafe application get good results. Almost all respondents gave satisfactory results. Although the test results were satisfactory, the respondents gave additional suggestions to complete the Bekafe application. As for what can be

added, news features about coffee or cafes in Indonesia, delivery features, and updating the UI and UX appearance of the Android-based Bekafe application.

Keywords: coffee shop, Android, Blackbox.

Pendahuluan

Tren coffee shop yang ada di Indonesia saat ini sedang meningkat pada kalangan bapak-bapak maupun anak muda. Mereka datang ke kafe untuk berkumpul, mengerjakan tugas, maupun hanya sekedar melepas kepenatan. Dan saat ini, bisnis coffee shop merupakan salah satu industri bisnis yang sedang berkembang pesat di Indonesia. Hal ini mendorong banyaknya orang yang membuka coffee shop maupun mengembangkan coffee shop yang sudah ada. Ini disebabkan oleh tradisi minum kopi yang merupakan tradisi masyarakat Indonesia yang sudah ada sejak zaman dahulu. [1]

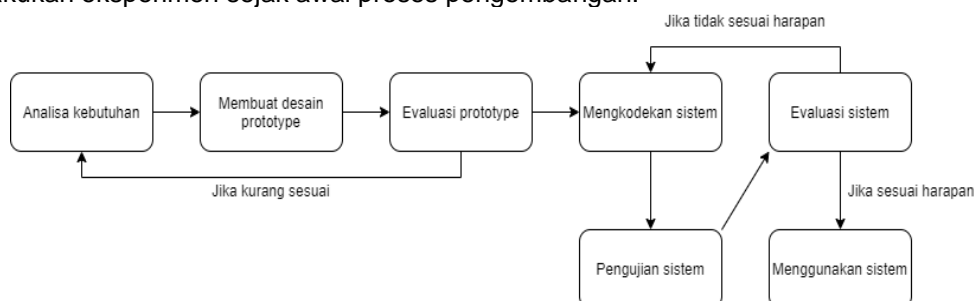
Menurut Direktur Tanaman Tahunan dan Penyegar, Direktorat Jenderal Perkebunan Kementerian Pertanian, Heru Tri Widarto, konsumsi kopi domestik pada tahun 2020 mencapai 294.000 ton. Angka ini naik 13,9% dibandingkan tahun 2019 sebesar 258.000 ton [1]. Dari angka ini, kita dapat melihat bahwa peningkatan konsumsi kopi di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Oleh sebab itu, meningkatnya konsumsi kopi yang cukup signifikan ini sangatlah menguntungkan bagi produsen kopi umumnya dan coffee shop khususnya. Hal ini menuntut para coffee shop yang ada untuk meningkatkan performa dan kualitasnya sehingga mendapatkan banyak pelanggan, baik dari kalangan remaja maupun orang tua.

Bepahkupi membutuhkan aplikasi untuk meningkatkan tren coffee shop yang sudah marak di Indonesia saat ini. Dan Bepahkupi bercita-cita untuk dapat menciptakan ekosistem coffee shop Indonesia yang lebih baik dengan membangun aplikasi Bekafe yang mana untuk mempermudah menghubungkan baik dari coffee shop dan juga customer coffee dengan satu aplikasi.

Sebuah aplikasi dirancang khusus untuk mempermudah masyarakat Indonesia menemukan lokasi kafe. Kebanyakan orang sekarang acapkali bingung untuk mendapatkan informasi kafe seputar jadwal operasional, rute kafe/lokasi, menu, dan lain sebagainya. Dan juga pemesanan serta transaksi kebanyakan kafe saat ini masih dilakukan secara manual. Dengan pelayan mencatat pesanan 2 pelanggan pada catatan pesanan yang berbentuk kertas, kasir masih melakukan perhitungan secara manual menggunakan kalkulator. Sehingga rawan terjadi kesalahan data maupun kehilangan data dan human error seperti kesalahan dalam perhitungan. Berdasarkan permasalahan diatas dibuatlah aplikasi "Bekafe" berbasis android. Adanya aplikasi ini mempermudah masyarakat guna melihat tampilan informasi seputar cafe, transaksi, dan juga dapat message pada coffee shop yang telah terdaftar.

1. Metode Penelitian Prototype

Pengertian metode *prototype* adalah salah satu metode siklus yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Adapun tujuan metode *prototype* adalah mengembangkan model menjadi sistem *final*. Sehingga sistem ini akan dikembangkan dengan cepat. Metode *prototype* ini merupakan pengembang sistem, klien, dan pengguna akhir dapat melihat dan melakukan eksperimen sejak awal proses pengembangan.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 1 Prototype

Pertama adalah analisa kebutuhan dari user apa saja yang akan dimasukkan di dalam aplikasi, tahap kedua membuat *prototype* awal untuk mengembangkan aplikasi dengan cara membuat suatu rancangan ataupun model, tahap ke tiga evaluasi *prototype* adalah tahapan dari evaluasi yang didapatkan dalam pengembangan metode *prototype* untuk mentransformasi dari hasil-hasil yang telah ataupun yang akan terwujud, tahapan ke empat mengodekan sistem atau yang kita sebut *coding* merupakan tahapan selanjutnya untuk membuat aplikasi yang di inginkan, tahapan kelima pengujian *system* saat sistem telah selesai di buat butuh untuk pengujian *system* apakah akan ada sistem yang lancar ataupun sistem *error* atau *bug*, tahap ke enam adalah evaluasi sistem sama seperti evaluasi *prototype* metode ini juga mentransformasi dari hasil-hasil yang telah selesai ataupun yang akan terwujud, dan yang terakhir adalah menggunakan sistem setelah semua tahapan selesai maka tahap ini merupakan *output* dari hasil *system* yang telah di buat dari metode pertama sampai metode ke enam maka mendapatkan hasil yang telah di inginkan.

Black Box

Blackbox adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Blackbox* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat.

User Acceptance Test

User testing atau *customer testing* merupakan salah satu tahapan dalam proses pengujian dimana pengguna atau pelanggan memberikan masukan dan saran atas pengujian sistem pada aplikasi yang akan diujikan. Pengguna bereksperimen dengan produk aplikasi baru untuk melihat apakah *customer* menyukainya dan untuk memeriksa apakah produk tersebut memenuhi kebutuhan atau persyaratan atau kebutuhan fungsi yang mereka-mereka inginkan. *User testing* sangat penting, bahkan ketika pengujian sistem dan rilis yang komprehensif telah dilakukan.

Tujuan dari *user acceptance testing* adalah untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi. Secara teknis adanya UAT dapat mengetahui kesalahan-kesalahan yang *error* pada sistem. Pada penelitian ini, UAT dilakukan dengan metode survey yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna Bekafe. UAT digunakan untuk menjawab permasalahan perangkat lunak yang diteliti dibuat.

2. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan mengenai analisis kebutuhan aplikasi Bekafe berbasis android didasari oleh proses pengambilan data dengan 20 responden. Diharapkan dari hasil responden tersebut diharapkan memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Kebutuhan Fungsional

Customer dapat menerima informasi seputar *coffee shop*.

Customer dapat melihat detail pemesanan.

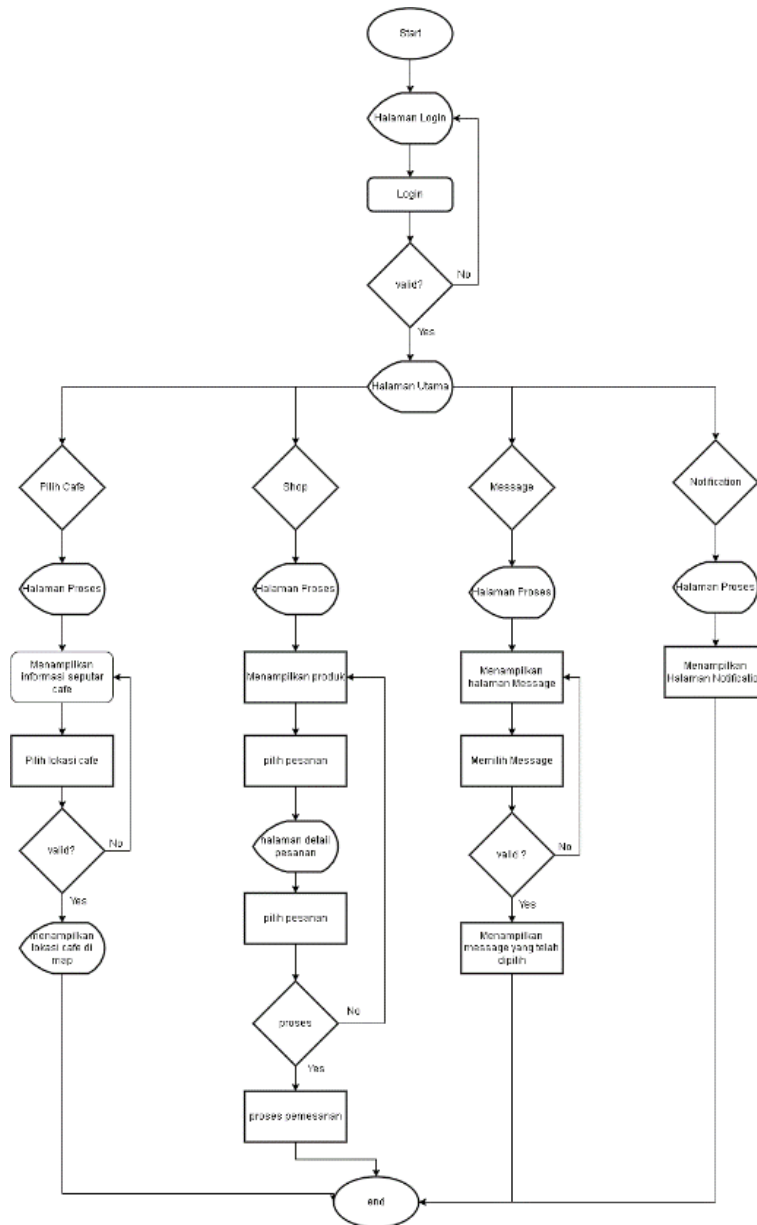
Coffee shop dapat memasukan informasi seputar *cafe*.

Coffee shop dapat memasukkan produk pada aplikasi.

Kebutuhan non-fungsional, sistem dapat diakses melalui platform android.

Cara Kerja Aplikasi

Cara kerja program aplikasi yang dirancang menggunakan flowchart diagram merupakan flowchart dari aplikasi Bekafe berbasis android. Customer melakukan login ke dalam aplikasi. Customer dapat memasukan email dan password untuk dapat login ke dalam aplikasi. Jika informasi yang dimasukan valid, sistem akan menampilkan halaman utama. Pada halaman utama ada pilihan *café*, *shop*, *Message*, dan *notification*. Pada saat memilih *cafe* akan menampilkan halaman *cafe* yang menampilkan detail seputar *cafe* setelah itu ada pemilihan lokasi *cafe* pada saat pemilihan lokasi *cafe* prosesnya akan menampilkan map untuk lokasi *cafe*. Pada halaman *shop* akan menampilkan data dari produk untuk melakukan pemesanan dan siap dilakukan pembayaran, setelah itu memilih pesanan yang akan dilakukan pembayaran lalu di proses. Pada saat memilih *message* customer dapat melakukan pesan ke *coffee shop* untuk mengetahui informasi lebih dalam. Pada saat memilih *notification*, customer dapat melihat berisi seluruh riwayat yang telah dilakukan.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 2 Cara kerja aplikasi

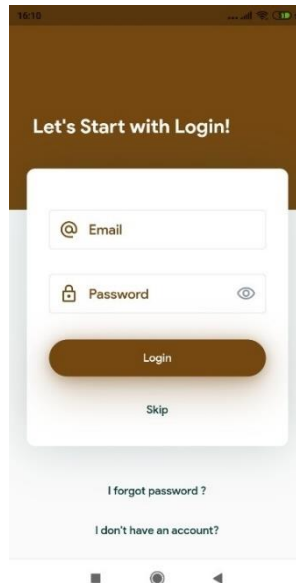
Realisasi Program Aplikasi

Pada bagian ini akan di uraikan dari perancangan sistem yang akan dibangun. Pembahasan ini dibuat untuk pada implementasi antarmuka pengguna (*front-end*) android sampai dengan implementasi *back-end* sistem..

Implementasi Antarmuka Pengguna

Halaman Login

Gambar diatas merupakan halaman login dari aplikasi Bekafe berbasis android. *Customer* harus memasukkan *email* dan *password* agar dapat masuk ke dalam aplikasi.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 3 Halaman Login

Halaman Utama

Gambar dibawah merupakan desain dari halaman utama. Pada halaman utama ini terdapat beberapa fitur yaitu *home*, *chat*, *shop*, *notification*, *location*, *cafe*. Fitur *home* berguna untuk kembali ke halaman utama pada aplikasi, fitur *chat* berguna untuk *customer* dan *cafe* saling memberi pesan untuk mengetahui info dari *cafe*. *Shop* adalah fitur untuk menjual produk dari *cafe* yang telah disediakan.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 4 Halaman Utama

Halaman Coffee Shop.

Pada gambar diatas merupakan *desing* dari halaman *cafe*. Pada halaman ini *customer* dapat melihat detail dari *cafe* yang terdaftar baik detail dari *cafe* mencakup jadwal operasional, *route* atau lokasi, menu, foto *cafe*.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 51 Halaman Coffee Shop

Halaman Map

Gambar diatas merupakan *design* dari halaman map. Pada halaman ini *customer* dapat melihat informasi dari *map* yang berupa jarak dari lokasi *customer* dan lokasi *cafe* yang telah terdaftar pada aplikasi.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 62 Halaman Map

Pengujian

Pada bagian pengujian ini ada beberapa hal yang diuraikan yaitu deskripsi pengujian, proses pengujian, data hasil pengujian dan evaluasi pengujian. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan apakah fitur-fitur dari aplikasi Bekafe sudah atau berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan atau tidak sesuai dengan kebutuhan. Pada pengujian sistem diharapkan mendapatkan hasil yang baik dan sistem mampu menangani kemungkinan kesalahan *input* oleh *user* dan diharapkan memenuhi kebutuhan proses pada aplikasi.

Prosedur Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode dua metode pertama metode *Black BOX* merupakan metode yang adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi dan kedua adalah

User Acceptance Test (UAT) yaitu melakukan pengujian terhadap aplikasi. *User acceptance test* adalah pengujian dari pengembangan suatu aplikasi untuk memvalidasi bahwa suatu sistem yang dibangun telah sesuai dengan harapan dan kebutuhan *user*.

Black Box

Tabel 1 Black Box

No.	Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Tampilan <i>Login</i>	Menampilkan form login ketika aplikasi di mulia	<i>Blackbox</i>
2	Tampilan <i>Home</i>	Menampilkan interaksi langsung ke menu utama	<i>Blackbox</i>
3	Tampilan <i>Café</i>	Menampilkan pada halaman <i>café</i>	<i>Blackbox</i>
4	Tampilan <i>Shop</i>	Menampilkan pada halaman <i>shop</i>	<i>Blackbox</i>
5	Tampilan <i>Cart</i>	Menampilkan halaman <i>cart</i>	<i>Blackbox</i>
6	Tampilan <i>Notification</i>	Menampilkan halaman <i>notification</i>	<i>Blackbox</i>
7	Tampilan <i>Maps</i>	Menampilkan halaman <i>Maps</i>	<i>Blackbox</i>

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Hasil dari pengujian *black box* pada aplikasi bekafe mendapatkan hasil yang baik yang mana pada hasil tersebut dari mulai halaman *login*, *home*, *café*, *shop*, *cart*, *notification*, dan *maps*. Berfungsi dengan baik dengan hasil *VALID* pada setiap pengujian.

User Acceptance Test

User Acceptance Test (UAT). Pengujian ini dilakukan secara langsung oleh *user* dari hasil penyebaran kuesioner. Pengujian ini dilakukan dengan 20 orang responden atau pengguna. Bentuk pertanyaan yang diberikan adalah sebagai berikut.

Tabel 2 User Acceptance Test

No	Fitur yang di uji	Metode Pengujian
1	Melakukan <i>Login</i>	<i>User Acceptance Test</i>
2	Menampilkan Halaman Utama	<i>User Acceptance Test</i>
3	Memilih fitur <i>café</i>	<i>User Acceptance Test</i>
4	Halaman <i>Café</i>	<i>User Acceptance Test</i>
3	Menampilkan informasi detail <i>café</i>	<i>User Acceptance Test</i>
4	Memilih lokasi <i>café</i>	<i>User Acceptance Test</i>
5	Menampilkan lokasi <i>café</i> di map	<i>User Acceptance Test</i>
6	Memilih fitur <i>shop</i>	<i>User Acceptance Test</i>
7	Menampilkan halaman <i>Shop</i>	<i>User Acceptance Test</i>
8	Memilih produk untuk melakukan pesanan	<i>User Acceptance Test</i>
9	Melakukan <i>checkout</i>	<i>User Acceptance Test</i>
10	Memilih fitur <i>message</i>	<i>User Acceptance Test</i>
11	Menampilkan halaman <i>message</i>	<i>User Acceptance Test</i>
12	Dapat melakukan percakapan menggunakan <i>fitur message</i>	<i>User Acceptance Test</i>
13	Memilih fitur <i>notification</i>	<i>User Acceptance Test</i>

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

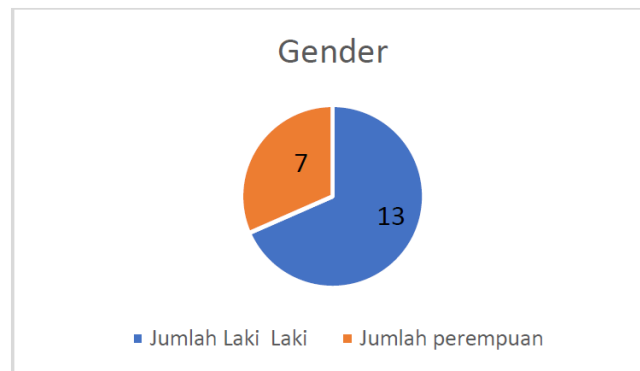
Respondent Data

Tabel 3 Responden Data

No	Nama	Gender	Usia	Pekerjaan
1	Adibah	P	25	Guru
2	Muhammad Ichlasul Amal Bakhri	L	23	Karyawan
3	Akbar Fauzan Rambe	L	22	Fotografer
4	Syahga	L	23	Desainer
5	Fany Kurnia Azi	P	23	Guru
6	Maulana Wiga	L	24	Karyawan
7	Dhea Ulhaq	P	23	Karyawan
8	Akbar Gibran	L	26	PNS
9	Muhammad Daffa Rezha	L	24	Desainer
10	Dale Carnegie	L	25	Guru
11	Obit Ahmad Alfalah	L	24	Guru
12	Yasin Yusuf	L	26	Karyawan
13	Muhammad Rizal Ardiansyah	L	25	Karyawan
14	Muhammad Ardi Nuari Putra	L	27	PNS
15	Khalimatus Syakdiah	L	27	Karyawan
16	Nabilla Maudina	P	26	Guru
17	Saskia Khalidhea	P	24	Guru
18	Icha Safira	P	28	PNS
19	Bagaskoro	L	30	PNS
20	Dita Anggraini	P	26	Karyawan

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

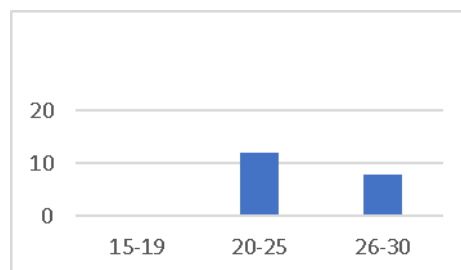
Gambar diatas merupakan data-data dari 20 responden yang telah menjawab 15 pertanyaan yang telah dibuat.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 73 Gender grafik

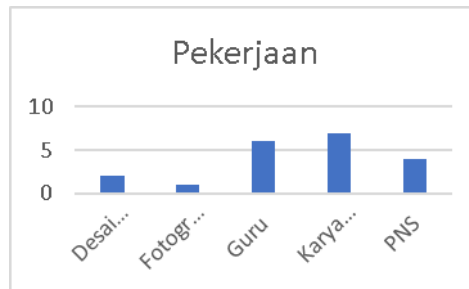
Pada gambar grafik pie gender di atas dijelaskan bahwa dari 20 responden total Laki-Laki yang mengisi pertanyaan adalah 13 orang, sedangkan untuk perempuan dengan jumlah 7 orang.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 84 Grafik Umur

Gambar diatas merupakan gambar dari grafik umur dari dua puluh responden yang mana pada gambar dijelaskan dari umur 15-19 dengan hasil 0, untuk umur 20-25 dengan hasil 12, dan untuk umur 26-30 mendapatkan hasil 8.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 9 Grafik Pekerjaan

Gambar diatas menjelaskan bahwa dari 20 responden memiliki pekerjaan diantara lainnya adalah 7 orang merupakan Karyawan, 6 orang pekerjaan sebagai Guru, 4 orang pekerjaan sebagai PNS, 2 orang merupakan Desainer, dan terakhir 1 orang pekerjaan sebagai Fotografer. Dilansir oleh uzone.id menjelaskan bahwa hasil dari responden uzone.id mendapatkan 35% wanita dan 65% laki-laki meminum kopi, dengan rentan usia dari 18-34 tahun [5]. Berdasarkan data responden yang telah didapatkan oleh penulis yaitu 32% perempuan yang menyukai kopi dan 68% laki-laki yang meminum kopi. Maka terdapat keselarasan berdasarkan data tersebut yang dapat disimpulkan bahwa peminum kopi di Indonesia lebih dominan laki-laki dari pada perempuan.

Hasil Pengujian

Setelah dilakukan pengujian oleh responden, maka didapatkan hasil dari penyebaran kuesioner sebagai berikut.

Tabel 45 Hasil Pengujian

No./Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
2	5	3	4	4	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4
3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5
4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4
5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5
6	5	5	5	4	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5
7	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	4
8	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5
9	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5
10	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	3	5
11	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	5	5	3
12	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5
13	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	3
14	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	3	4
15	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
16	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4
17	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	5
18	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	4	3	3	5	5
19	5	5	5	5	3	3	4	4	4	5	5	4	3	3	4
20	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	3	5	3	3	5

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Hasil dari penilaian tersebut menggunakan skala likert 1-5 dengan jawaban 'Sangat Tidak Setuju', 'Tidak Setuju', 'Netral', 'Setuju', dan 'Sangat Setuju' dari 20 responden

Evaluasi Hasil Pengujian

User Acceptance Test yang dilakukan terdapat 15 pertanyaan yang telah dilakukan oleh 20 responden yang terkait dari fitur-fitur aplikasi Bekafe berbasis Android yang terdiri dari halaman login, halaman café, halaman shop, halaman message, dan halaman notifikasi. Untuk melihat keberhasilan dari uji lapangan sistem yang dibuat pada aplikasi Bekafe dilakukan perhitungan persentase keberhasilan dengan rumus untuk setiap pertanyaan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor Responden}}{\text{Skor ideal (skor x pertanyaan)}} \times 100\%$$

Dengan kriteria rentang persentase pada Persentase Skor berikut:

Tabel 5 Persentase Skor

Kategori	Keterangan
0% - 36%	Sangat Tidak Setuju
37% - 53%	Tidak Setuju
54% - 70%	Netral
71% - 88%	Setuju
89% - 100%	Sangat Setuju

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Berikut hasil perhitungan dari setiap butir pertanyaan yang telah diberikan terhadap 20 responden:

Tabel 6 Hasil Persentase Responden

NO	Hasil Total Pertanyaan (P1 – P15)	Skor Ideal (Skor + Jumlah Pertanyaan)	NILAI PRESENTASE
1	68	75	90%
2	66	75	88%
3	69	75	92%
4	66	75	88%
5	67	75	89%
6	67	75	89%
7	68	75	90%
8	69	75	92%
9	69	75	92%
10	64	75	85%
11	66	75	88%
12	68	75	90%
13	67	75	89%
14	66	75	88%
15	70	75	93%
16	67	75	89%
17	69	75	92%
18	66	75	88%
19	62	75	82%
20	63	75	84%

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

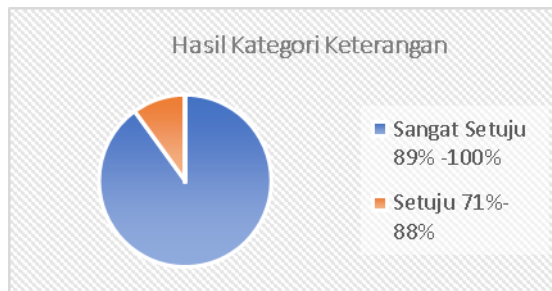
Dari 20 responden dari Total Pertanyaan 1 sampai pertanyaan 15 dengan total 1337 dari hasil awal sampai hasil akhir. Perhitungan rata-rata keseluruhan seperti pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Persentase

NO	Hasil Total Pertanyaan (P1-P15)	Nilai Presentase	Keterangan
1	68	90%	Sangat Setuju
2	66	88%	Setuju
3	69	92%	Sangat Setuju
4	66	88%	Setuju
5	67	89%	Sangat Setuju
6	67	89%	Sangat Setuju
7	68	90%	Sangat Setuju
8	69	92%	Sangat Setuju
9	69	92%	Sangat Setuju
10	64	85%	Setuju
11	66	88%	Setuju
12	68	90%	Sangat Setuju
13	67	89%	Sangat Setuju
14	66	88%	Setuju
15	70	93%	Sangat Setuju
16	67	89%	Sangat Setuju
17	69	92%	Sangat Setuju
18	66	88%	Setuju
19	62	82%	Setuju
20	63	84%	Setuju

Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Berdasarkan rata-rata yang didapatkan dari tabel diatas, Hasil UAT yaitu sebesar 89,15% maka didapatkanlah kesimpulan bawah responden atau user “Sangat Setuju” terhadap fitur-fitur yang ada pada aplikasi Bekafe berbasis Android dapat digunakan dengan baik.



Sumber : Hasil Penelitian(2022)

Gambar 106 Hasil kategori keterangan

Gambar diatas merupakan pie chart dari hasil rata-rata yang didapatkan dari hasil kategori keterangan, dapat dilihat bahwa persentase 89%-100% “Sangat setuju mencapai angka 90%, hasil dari 71%-88% “Setuju” mencapai angka 10%, lalu untuk hasil 54%-70% “Netral”, 37%-53% “Tidak Setuju”, dan 0%-36% “Sangat tidak setuju” mendapatkan hasil 0%.

Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian mendapatkan hasil Metode *Blackbox* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Dimulai dari halaman *login, home, café, shop, cart, notification, dan maps* berfungsi dengan baik dengan hasil *VALID* pada setiap pengujian. Dilansir oleh *uzone.id* menjelaskan bahwa hasil dari responden *uzone.id* mendapatkan 35% wanita dan 65% laki-laki minum kopi, dengan rentan usia dari 18-34 tahun [5]. Berdasarkan data responden yang telah didapatkan oleh penulis yaitu 32% perempuan yang menyukai kopi dan 68% laki-laki yang minum kopi. Maka terdapat keselarasan berdasarkan data tersebut yang dapat disimpulkan bahwa peminum kopi di Indonesia lebih dominan laki-laki dari pada perempuan. Selain itu penulis memilih *User Acceptance Test (UAT)* dalam tahapan proses pengujian. UAT dilakukan dengan meminta sejumlah responden untuk mengoperasikan aplikasi Bekafe. Hasil dari pengujian pada aplikasi

Bekafe mendapatkan hasil yang baik. Hampir semua responden memberikan hasil yang memuaskan.

3. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Fitur Proses café berkerja dengan sangat baik saat menampilkan halaman café dan menampilkan info detail café yang telah terdaftar pada aplikasi. Fitur *shop* bekerja dengan sangat baik saat menampilkan halaman *shop* lalu dapat membeli pesanan yang ada dan dapat melakukan *checkout* pembayaran. Fitur *message* bekerja dengan sangat baik yang mana *user* dapat berinteraksi menggunakan fitur *message*. Fitur *notification* mampu bekerja dengan sangat baik dapat menampilkan *notification* dari café ataupun dari pembelian pesanan di *shop*.

Berdasarkan hasil responden dari uzone.id serta data dari penulis, bahwa mayoritas masyarakat yang menyukai sajian kopi memiliki rentang usia 18-35 tahun yang didominasi oleh laki-laki sebesar 65% serta perempuan dengan persentase 35%. Simpulan yang dapat diambil oleh penulis yaitu minuman kopi ini memiliki mayoritas konsumen dari jenis kelamin laki-laki. Dari pengujian *User Acceptance Test* menghasilkan persentase sebesar 89,15% maka didapatkanlah kesimpulan bawah responden atau *user* "Sangat Setuju" dan fitur-fitur dapat bekerja dengan baik. Berdasarkan pelaksanaan skripsi dan pembuatan aplikasi Bekafe berbasis android yang dilakukan, saran untuk pengembangan aplikasi Bekafe selanjutnya adalah: Dapat Menambahkan fitur berita (news) tentang seputar *coffee* ataupun café yang ada di seluruh Indonesia. Dapat menambahkan fitur *delivery* untuk membeli produk yang ada di aplikasi Bekafe. Dapat memperbarui tampilan UI dan UX pada aplikasi bekafe berbasis android.

Referensi

- [1] www.expat.or.id, "Coffee in Indonesia," 22 Agustus 2014. [Online]. Available: <http://www.expat.or.id/info/coffeeinindonesia.html>. [Accessed 28 November 2021].
- [2] www.pinhome.id, "Apa itu coffee shop," Pinhome, 12 Juni 2021. [Online]. Available: <https://www.pinhome.id/kamus-istilah-properti/coffee-shop/>. [Accessed 27 November 2021].
- [3] www.salamadian.com, "PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi," salamadian, 23 Oktober 2019. [Online]. Available: <https://salamadian.com/pengertian-android/>. [Accessed 4 Desember 2021].
- [4] www.jalantikus.com, "Daftar Urutan Versi Android Dari Pertama Hingga Terbaru Android 12!," jalantikus, 8 September 2021. [Online]. Available: <https://jalantikus.com/tips/urutan-versi-android/>. [Accessed 4 Desember 2021].
- [5] www.uzone.id, "Survei: Siapa Penikmat Kopi di Indonesia?," Uzone, 19 9 2019. [Online]. Available: <https://uzone.id/survei-siapa-penikmat-kopi-di-indonesia->. [Accessed 7 2 2022].
- [6] www.kompasiana.com, "Perkembangan Coffee Shop Hingga Sampai di Nusantara," kompasiana, 17 Juni 2021. [Online]. Available: https://www.kompasiana.com/alwin31/5e45135ad541df6cee7bb864/perkembangan-coffee-shop-hingga-sampai-di-nusantara?page=3&page_images=1. [Accessed 27 November 2021].
- [7] IndonesiaStudent.com, "www.indonesiastudents.com," 2 Mei 2017. [Online]. Available: <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-kopi-dan-sejarah-dan-jenisnya/>. [Accessed 28 November 2021].
- [8] www.kompasiana.com, "Perkembangan Coffee Shop Hingga Sampai di Nusantara," 17 Juni 2021. [Online]. Available: https://www.kompasiana.com/alwin31/5e45135ad541df6cee7bb864/perkembangan-coffee-shop-hingga-sampai-di-nusantara?page=2&page_images=1. [Accessed 28 November 2021].
- [9] M. B. W. Rizqi Aziizi Ros Atmaja, "APLIKASI PEMESANAN MENU PADA KAFE KOPI GALAU," *SENAMIKA*, vol. Vol.1, pp. 647-654, 2020.
- [10] A. N. O. L. S. R. A. S. Zia Rizki Saputri, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 9, pp. 66-77, 2019.

- [11] S. E. T. A. M. H. M. H. Abdul Rahman, "RANCANG BANGUN APLIKASI COFFEE SHOP DI WILAYAH KOTA SUMBAWA," *JINTEKS*, vol. 2, pp. 88-94, 2020.
- [12] M. P. Moh Khotami, "RANCANG BANGUN APLIKASI FOOD ORDERING SYSTEM," *CYBER-TECHN*, vol. 14, pp. 91-105, 2020.
- [13] W. M. S. M. H. S. S. Emsi Prasasti Novia, "APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMESANAN MENU PADA," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 1, pp. 328-336, 2015.
- [14] "Analysis and Design of Enterprise Resource Planning System," *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, vol. 9, pp. 2972-2980, 2020.
- [15] A. D. T. Misbahuddin Azzuhri, "INTERIOR DESIGN AT COFFEE SHOP AS A FACTOR INFLUENCING," *IJBE (Integrated Journal of Business and Economics)*, vol. 6, pp. 43-45, *Journal of Entrepreneur and Entrepreneurship*.
- [16] B. D. Yanmin Cheng, "Analysis and Design of Campus E-commerce," *IEEE*, 2017.
- [17] J. C. T. Arroyo, "Analysis and Design of Enterprise Resource Planning System," *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, vol. 9, no. 1, pp. 2972-2980, 2020.
- [18] A. D. T. Misbahuddin Azzuhri, "INTERIOR DESIGN AT COFFEE SHOP AS A FACTOR INFLUENCING," *Journal of Entrepreneur and Entrepreneurship*, vol. 6, no. 2, pp. 43-54, 2017.
- [19] X. liangchen, "Design and Implementation of Internet of Things," *International Conference on Computer Engineering and Application (ICCEA)*, vol. 1, no. 1, pp. 201-205, 2020.
- [20] B. D. Yanmin Cheng, "Analysis and Design of Campus E-commerce," *IEEE*, vol. 6, no. 3, pp. 20-24, 2017.
- [21] C. L. Z. S. Yi Liu, "The Diversity Layout of E-commerce Applications," *IEEE*, vol. 4, no. 3, pp. 715-718, 2019.