

Turnitin LLCC

2213030104_DYMARCONNIK ESKHA HELEN.docx (1)

 SI-06

Document Details

Submission ID

trn:oid::2945:394251684

Submission Date

Jun 19, 2026, 4:04 PM GMT+7

Download Date

Jun 19, 2026, 4:08 PM GMT+7

File Name

2213030104_DYMARCONNIK ESKHA HELEN.docx (1).pdf

File Size

2.8 MB

42 Pages

7,055 Words

46,970 Characters

27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 16%  Internet sources
- 13%  Publications
- 24%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 16% Internet sources
- 13% Publications
- 24% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.dinamika.ac.id	2%
2	Student papers	UPN Veteran Yogyakarta on 2026-05-18	1%
3	Internet	dspace.uil.ac.id	<1%
4	Student papers	Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka on 2026-04-07	<1%
5	Student papers	UPN Veteran Yogyakarta on 2026-06-03	<1%
6	Publication	Aditya Rizky Titin Ramadhana, Hermansyah Hermansyah, Sri Wahyuni. "Perancan...	<1%
7	Student papers	Universitas Kristen Duta Wacana on 2026-05-08	<1%
8	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-04-24	<1%
9	Internet	docplayer.info	<1%
10	Student papers	Universitas Singaperbangsa Karawang on 2025-07-02	<1%
11	Internet	text-id.123dok.com	<1%

12	Internet	repository.ittelkom-pwt.ac.id	<1%
13	Student papers	Institut Teknologi Sumatera on 2026-06-18	<1%
14	Internet	jurnal.tau.ac.id	<1%
15	Internet	sir.stikom.edu	<1%
16	Publication	Tanty Nazala Asyla, Apriade Voutama. "Perancangan UI/UX Absensi dan Penggaji...	<1%
17	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
18	Internet	jurnal.kolibi.org	<1%
19	Student papers	Universitas Brawijaya on 2019-12-18	<1%
20	Student papers	STIKOM Surabaya on 2013-12-09	<1%
21	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2026-01-20	<1%
22	Student papers	UPN Veteran Jakarta on 2026-04-29	<1%
23	Student papers	Universitas Kristen Duta Wacana on 2026-05-08	<1%
24	Internet	repository.ppns.ac.id	<1%
25	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-06-02	<1%

26	Internet	djournals.com	<1%
27	Internet	jurnal.syntax-idea.co.id	<1%
28	Internet	repository.teknokrat.ac.id	<1%
29	Student papers	Universitas Brawijaya on 2022-07-05	<1%
30	Internet	eprints.pktj.ac.id	<1%
31	Publication	Annisa Rachman, Yodhi Anugrah Damar Saputra, Muhammad Hafidz, Zam Afuw I...	<1%
32	Student papers	Binus University International on 2026-05-28	<1%
33	Student papers	Sriwijaya University on 2022-07-29	<1%
34	Student papers	Universitas Brawijaya on 2021-07-18	<1%
35	Student papers	Universitas Islam Riau on 2026-01-07	<1%
36	Internet	id.123dok.com	<1%
37	Student papers	Abdullah Gul University on 2025-11-20	<1%
38	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur on 2024-07-09	<1%
39	Student papers	Universitas Brawijaya on 2019-05-27	<1%

40	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-07	<1%
41	Publication	Ardra Maulana Adwitiya Nugroho, Suprihadi. "Optimalitas Perancangan Website:...	<1%
42	Student papers	Universitas Muhammadiyah Purwokerto on 2024-10-31	<1%
43	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2025-07-23	<1%
44	Student papers	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II on 2025-07-03	<1%
45	Publication	RAHMAT HIDAYAT. "Desain Antarmuka Pengguna Web-Based Software License M...	<1%
46	Student papers	Universitas Brawijaya on 2022-12-22	<1%
47	Student papers	Universitas Islam Indonesia on 2018-01-02	<1%
48	Student papers	Universitas Jember on 2023-06-26	<1%
49	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
50	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
51	Student papers	Universitas Brawijaya on 2022-12-22	<1%
52	Student papers	Universitas Jember on 2023-05-31	<1%
53	Student papers	Universitas Trunojoyo on 2025-07-25	<1%

54	Student papers	Universitas Brawijaya on 2017-05-23	<1%
55	Student papers	Universitas Brawijaya on 2021-04-01	<1%
56	Internet	core.ac.uk	<1%
57	Publication	Hanif Ahlul Fikri, Hari Setiaji. "INTEGRASI AUGMENTED REALITY DALAM DESAIN U...	<1%
58	Student papers	Universitas Brawijaya on 2019-12-30	<1%
59	Internet	repo.itera.ac.id	<1%
60	Internet	repota.jti.polinema.ac.id	<1%
61	Internet	www.coursehero.com	<1%
62	Student papers	Ciputra University on 2026-05-11	<1%
63	Student papers	Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-06-02	<1%
64	Student papers	Universitas Putera Batam on 2024-07-22	<1%
65	Internet	journal.stmikjayakarta.ac.id	<1%
66	Internet	pelatihan-repo.umj.ac.id	<1%
67	Internet	repository.its.ac.id	<1%

68	Student papers	FAKULTAS ILMU KOMPUTER on 2025-12-30	<1%
69	Publication	Murteza, Yusfa Hidayatul. "Pengaruh Hedonic Attitude, Utilitarian Motivation da...	<1%
70	Publication	Ririn Melisa Amelia, Fersellia Fersellia. "Analisis dan Perancangan UI/UX pada We...	<1%
71	Publication	Siti Dewi Murni, Heni Wulandari, Sri Wahyuni. "Perancangan UI/UX Pada Website ...	<1%
72	Student papers	Sriwijaya University on 2020-07-02	<1%
73	Student papers	Universitas Brawijaya on 2021-12-30	<1%
74	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
75	Internet	www.scribd.com	<1%
76	Student papers	Institut Teknologi Sumatera on 2025-11-25	<1%
77	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III on 2025-08-02	<1%
78	Publication	Marvel Zefanya Yang, Jay Idoan Sihotang. "Analisis Kepuasan Pengguna Terhada...	<1%
79	Publication	Octarian Rudy Husin Husin, Ahmad Farisi. "Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/U...	<1%
80	Student papers	Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang on 2026-04-21	<1%
81	Student papers	Politeknik Negeri Bandung on 2025-06-13	<1%

82	Publication	Pradita Maulidya Effendi, Endra Rahmawati. "Peningkatan terhadap pengalama...	<1%
83	Publication	Subhan Subhan. "Analisis penerapan UI/UX dalam aplikasi media sosial: Dampak...	<1%
84	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2025-07-17	<1%
85	Student papers	Universitas Brawijaya on 2021-12-20	<1%
86	Student papers	Universitas Islam Indonesia on 2025-07-23	<1%
87	Student papers	Universitas Islam Indonesia on 2025-10-20	<1%
88	Student papers	Universitas Mercu Buana on 2026-02-19	<1%
89	Internet	e-journal.trisakti.ac.id	<1%
90	Internet	ejournal.itn.ac.id	<1%
91	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
92	Internet	fafica-pe.edu.br	<1%
93	Internet	journal.darmajaya.ac.id	<1%
94	Internet	kominfo.go.id	<1%
95	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%

96	Internet	repository.ptiq.ac.id	<1%
97	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
98	Internet	worldwidescience.org	<1%
99	Student papers	Universitas Brawijaya on 2020-05-13	<1%
100	Student papers	Universitas Brawijaya on 2023-01-11	<1%
101	Student papers	Universitas Kristen Duta Wacana on 2026-05-03	<1%
102	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-17	<1%
103	Student papers	Universitas Pancasila on 2026-03-05	<1%
104	Student papers	Binus University International on 2026-03-27	<1%
105	Publication	Muhammad Patria, Arman Juliansyah. "OPTIMALISASI USER INTERFACE DAN USE...	<1%
106	Student papers	Universitas Brawijaya on 2022-07-07	<1%
107	Student papers	Universitas Brawijaya on 2023-05-26	<1%
108	Student papers	Universitas Djuanda on 2025-06-14	<1%
109	Student papers	Universitas Islam Indonesia on 2024-07-10	<1%

110	Student papers	
Universitas Islam Negeri Raden Fatah on 2026-03-11		<1%
111	Student papers	
Universitas Singaperbangsa Karawang on 2025-05-28		<1%
112	Student papers	
Universitas Tarumanagara on 2025-12-23		<1%
113	Student papers	
University of Wollongong on 2024-02-10		<1%

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan akses internet telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan layanan sehari-hari, termasuk dalam pemesanan makanan. Transformasi *digital* mendorong pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk mengadaptasi kanal *digital* agar tetap kompetitif dan menjangkau pelanggan baru (Aditia Prayoga & Ratih Dewi, 2023). Di saat yang sama, konsumen semakin mengharapkan proses pemesanan yang cepat, mudah, dan andal melalui *website* atau aplikasi. Oleh karena itu, kebutuhan akan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang baik menjadi aspek penting dalam implementasi layanan pemesanan *online*. Kajian ini memulai dari kondisi makro perubahan perilaku konsumen hingga kebutuhan teknis untuk menghadirkan layanan *digital* pada warung tradisional.

Dalam konteks platform *digital*, *User Experience* (UX) memegang peranan vital dalam menentukan keberhasilan sebuah sistem. UX yang baik tidak hanya berarti tampilan yang menarik, tetapi juga memastikan kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan *website* (Sulastris et al., 2024). Konsumen *online* cenderung meninggalkan situs yang memiliki proses pemesanan rumit, waktu loading lambat, atau navigasi yang membingungkan. Oleh karena itu, investasi pada perancangan UX yang optimal dapat secara langsung meningkatkan tingkat konversi, loyalitas pelanggan, dan citra positif merek Warung Seblak Teh Yayah. Sebuah *website* pemesanan harus mampu memberikan pengalaman yang mulus dan menyenangkan dari awal hingga akhir proses transaksi.

Sejalan dengan pentingnya UX, *User Interface* (UI) yang dirancang dengan baik adalah jembatan utama antara pengguna dan sistem. UI yang efektif harus intuitif, konsisten, dan menarik secara visual, memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas pemesanan tanpa hambatan berarti (Sulastris et al., 2024). Desain UI yang buruk, seperti tata letak yang berantakan atau penggunaan warna yang tidak harmonis, dapat menciptakan kebingungan dan frustrasi pengguna. Untuk Warung Seblak Teh Yayah, UI harus secara jelas menampilkan menu, harga,

opsi *customization*, dan langkah-langkah checkout dengan terstruktur. Kualitas visual dan interaksi yang halus pada UI akan menjadi faktor penentu kemudahan navigasi dan pengambilan keputusan konsumen.

Meskipun *digitalisasi* menawarkan banyak keuntungan, UMKM kuliner tradisional sering menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan platform *online* yang efektif. Warung Seblak Teh Yayah adalah UMKM kuliner yang terkenal dengan variasi menu paket dan tingkat kepedasan yang beragam, mulai dari level standar hingga level ekstrem. Karakteristik ini menghasilkan sejumlah besar pilihan menu yang harus disajikan secara informatif dan ringkas dalam antarmuka *digital*. Sayangnya, banyak platform umum gagal menyajikan katalog menu yang banyak ini secara efisien, menyebabkan pelanggan *online* kesulitan membandingkan atau menemukan menu yang diinginkan. Diperlukan pendekatan perancangan yang fokus pada struktur informasi yang jelas untuk mengatasi hambatan pemilihan menu ini (Dinata et al., 2023).

Metode *User Centered Design* (UCD) merupakan kerangka kerja perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan. UCD memastikan bahwa segala keputusan desain didasarkan pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna yang sesungguhnya. Metode ini melibatkan pengguna secara aktif melalui tahapan seperti empati, pendefinisian kebutuhan, perancangan prototipe, hingga pengujian berulang (D. S. Nugroho & Nugroho, 2024). Dengan mengadopsi UCD, perancangan *website* Warung Seblak Teh Yayah dapat menghasilkan solusi UI/UX yang tidak hanya fungsional tetapi juga *highly usable* dan *user-friendly*. Penerapan UCD secara sistematis menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman pemesanan yang paling optimal dan memuaskan.

Pentingnya metode UCD dalam perancangan sistem telah banyak didukung oleh penelitian-penelitian akademis dalam lima tahun terakhir. Penerapan *User Centered Design* (UCD) mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan platform *e-commerce* UMKM (Rizky et al., 2025). Tahap pengujian prototipe pada UCD sangat krusial untuk mengidentifikasi *usability issues* sebelum sistem diluncurkan ke publik (Aditia Prayoga & Ratih Dewi, 2023). Produk *digital*

62

yang dirancang menggunakan UCD juga terbukti menghasilkan Tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional (D. S. Nugroho & Nugroho, 2024). Temuan ini menegaskan bahwa UCD merupakan pendekatan yang relevan dan tepat digunakan dalam perancangan website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang berfokus pada kenyamanan dan kepuasan pelanggan.

10

Fokus utama penelitian ini adalah mengatasi tantangan unik dari Warung Seblak Teh Yayah, yaitu penyajian katalog menu paket yang beragam dalam antarmuka *digital* yang sederhana. Desain *website* harus secara spesifik mengakomodir alur pemilihan menu yang banyak dan penentuan level kepedasan dalam format yang cepat dan *error-free*. Perancangan UI/UX akan difokuskan untuk memecahkan masalah navigasi dan kebingungan pengguna dalam memilih di antara banyak opsi menu yang ada. Dengan menerapkan UCD, penelitian ini akan menghasilkan *wireframe* dan *mockup* yang teruji, memastikan bahwa elemen visual dan interaksi dapat mendukung kebutuhan spesifik pemesanan seblak dengan efisien (Dinata et al., 2023). Perancangan yang baik ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam menemukan dan memesan menu favorit mereka.

10

93

75

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ditemukan adanya kebutuhan mendesak untuk merancang platform *digital* yang dapat meningkatkan pengalaman pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Permasalahan utama yang akan dijawab adalah bagaimana merancang UI/UX *website* pemesanan yang intuitif dan *user-friendly* dengan mengaplikasikan seluruh tahapan Metode *User Centered Design*. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan prototipe UI/UX *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang telah teruji *usability*-nya dan mampu memfasilitasi proses *customization* menu dengan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi *digitalisasi* yang berdampak nyata pada peningkatan efisiensi bisnis dan kepuasan pelanggan Warung Seblak Teh Yayah.

43

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini:

74

1. Pelanggan membutuhkan alur pemesanan yang lebih ringkas dan jelas, terutama dalam memilih paket menu dan level pedas, karena informasi menu belum disajikan secara terstruktur dalam satu alur pemesanan.
2. Pelanggan membutuhkan akses informasi menu yang lebih mudah diakses karena informasi menu belum tersedia dalam satu media digital yang terstruktur dan dapat diakses secara mandiri.
3. Diperlukan pendekatan desain berbasis pengguna (*User Centered Design*) agar rancangan *User Interface* dan *User Experience* website pemesanan dapat disusun secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna Warung Seblak Teh Yayah.

25

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut :

37

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), tanpa mencakup tahap implementasi backend atau sistem nyata.
2. Pembuatan prototipe dibatasi menggunakan tools Figma, sehingga hasil penelitian berupa rancangan tampilan dan alur interaksi, bukan aplikasi fungsional.
3. Pengujian desain dilakukan melalui *usability testing* dengan melibatkan sampel pengguna yang mewakili target user, dan pengumpulan data dilakukan menggunakan *Google Form*.

5

32

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari hasil identifikasi dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengguna terkait penyajian informasi menu dapat diidentifikasi untuk menghasilkan rancangan *User Interface* dan *User Experience* yang sesuai?
2. Bagaimana perancangan UI/UX dapat mempermudah alur pemesanan sesuai dengan pola perilaku pelanggan Warung Seblak Teh Yayah?
3. Bagaimana tingkat *usability prototype website* pemesanan yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam mengakses dan memahami informasi menu pada website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah sebagai dasar perancangan UI/UX yang mudah dipahami dan sesuai dengan kebiasaan pengguna.
2. Merancang alur pemesanan yang sederhana, jelas, dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat memilih menu dan level pedas secara terarah tanpa kebingungan.
3. Merancang tampilan antarmuka informasi pesanan yang terstruktur dan mudah dibaca oleh pemilik usaha, sehingga proses pemantauan dan pengelolaan pesanan dapat dilakukan dengan lebih efisien.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Mempermudah penyajian informasi menu dan alur pemesanan agar lebih jelas dan mudah dipahami.
2. Membantu proses pemesanan menjadi lebih nyaman dan terarah melalui rancangan UI/UX yang terstruktur.
3. Memberikan gambaran tampilan informasi pesanan yang rapi dan mudah dipahami oleh pemilik warung.

104

9

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Analisis

Analisis merupakan kegiatan penguraian dan penelaahan suatu sistem untuk mengetahui kebutuhan pengguna serta menentukan solusi terbaik dalam perancangan *website* (Yudarmawan et al., 2020). Proses ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada sekaligus menentukan kebutuhan yang diperlukan agar sistem yang akan dirancang dapat berfungsi secara optimal. Dengan demikian, tahapan analisis menjadi landasan penting sebelum proses perancangan dilakukan karena dapat mengungkap kebutuhan fungsional, tujuan pengguna, dan batasan sistem yang harus diperhatikan.

Dalam penelitian ini, analisis difokuskan pada kebutuhan pelanggan dan pemilik Warung Seblak Teh Yayah dalam proses pemesanan makanan *digital* agar rancangan antarmuka sesuai dengan kebutuhan keduanya. Tahapan analisis dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan antarmuka pengguna : Rancangan antarmuka diharapkan mampu mendukung seluruh alur pemesanan, mulai dari pemilihan menu, penentuan tingkat kepedasan, hingga konfirmasi pesanan dan pembayaran. Tujuannya adalah menciptakan proses pemesanan yang lebih efisien, cepat, serta mengurangi potensi kesalahan dalam pencatatan.
- b. Analisis pengguna : Setiap pengguna memiliki kebutuhan yang berbeda. Pelanggan memerlukan antarmuka yang sederhana, informatif, dan mudah digunakan untuk melakukan pemesanan. Sementara itu, pemilik warung membutuhkan tampilan manajemen pesanan yang praktis dan efisien agar proses pelayanan dapat berlangsung lebih cepat dan terorganisir.
- c. Analisis kompetitor
Website yang akan dirancang perlu memiliki keunggulan dibandingkan sistem serupa, baik dari segi tampilan visual, struktur navigasi, maupun kemudahan penggunaan, agar mampu bersaing dan menarik minat pengguna.

Melalui tahapan analisis tersebut, diperoleh gambaran fitur utama yang perlu disediakan, seperti daftar menu interaktif, pilihan tingkat kepedasan, konfirmasi pesanan otomatis, dan panel manajemen sederhana bagi pemilik warung. Analisis kebutuhan membantu memahami perilaku pengguna, menentukan fitur prioritas, dan menyesuaikan desain dengan preferensi pengguna (Yudarmawan et al., 2020).

2. User Interface

User Interface (UI) adalah aspek visual dari sistem yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan produk *digital* melalui elemen-elemen seperti tombol, ikon, teks, warna, dan tata letak (Alja et al., 2024). Tujuan utama dari UI adalah menciptakan tampilan yang mudah dipahami dan menarik secara estetika sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas tanpa kebingungan. UI yang baik harus memperhatikan prinsip *clarity*, *consistency*, dan *feedback*, di mana setiap elemen harus memiliki fungsi yang jelas dan konsisten di seluruh halaman (A. Nugroho et al., 2024).

Dalam konteks *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah, desain UI berperan penting untuk menampilkan katalog menu, harga, dan tingkat kepedasan dengan tata letak yang rapi dan informatif. Pemilihan warna, ikon, dan tipografi juga harus menyesuaikan identitas warung agar pengguna merasakan kesan lokal yang autentik namun tetap modern. Desain UI yang intuitif akan membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan dengan cepat tanpa kesalahan, sekaligus memudahkan pemilik warung untuk memahami alur pesanan. Oleh karena itu, perancangan UI dalam penelitian ini akan menitikberatkan pada kemudahan navigasi, keterbacaan informasi, dan daya tarik visual.

3. User Experience

User Experience (UX) merupakan pengalaman menyeluruh yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem *digital* (Wardani et al., 2022). *User Experience* mencakup persepsi, emosi, efisiensi, serta kenyamanan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Kualitas *User Experience* diukur melalui lima aspek utama: *usability*, *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan *satisfaction* (Hamidli, 2023).

40
3
77
Dalam penelitian ini, *User Experience* menjadi fokus utama untuk memastikan bahwa pelanggan Warung Seblak Teh Yayah dapat memesan makanan dengan pengalaman yang mudah, efisien, dan menyenangkan. Pengalaman pengguna yang baik tidak hanya bergantung pada tampilan antarmuka, tetapi juga pada alur interaksi yang logis dan bebas hambatan. Penerapan prinsip UX yang tepat dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan loyalitas pelanggan terhadap sistem pemesanan *digital* (Aryansyah et al., 2023). Oleh karena itu, perancangan UX dalam penelitian ini akan menekankan pada kemudahan pengguna dalam menemukan menu, memilih tingkat pedas, dan menyelesaikan pesanan tanpa kesalahan.

4. Prinsip Desain UI/UX pada Website Pemesanan

79
Prinsip desain UI/UX harus mampu mengintegrasikan aspek estetika dan fungsionalitas agar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa kebingungan atau kesalahan (Hartadi et al., 2020). Desain yang baik tidak hanya memprioritaskan tampilan, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana pengguna berpikir, bertindak, dan merespons elemen-elemen pada layar. Dengan demikian, penerapan prinsip UI/UX menjadi landasan penting dalam perancangan tampilan antarmuka *digital*, termasuk pada *website* pemesanan makanan. Beberapa prinsip utama dalam desain UI/UX meliputi:

- 92
- a. *Consistency* (Konsistensi) : Elemen visual seperti warna, ikon, font, dan tata letak harus seragam di seluruh halaman agar pengguna tidak perlu beradaptasi ulang setiap kali berpindah bagian. Konsistensi membantu meningkatkan kecepatan pemahaman dan membangun kepercayaan terhadap tampilan *website*.
 - b. *Visibility* (Visibilitas) : Informasi penting, seperti daftar menu, harga, dan tombol pemesanan, harus mudah ditemukan tanpa perlu melakukan banyak langkah pencarian. Prinsip ini memastikan pengguna dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat dan efisien.
 - c. *Feedback* (Umpan Balik) : Setiap tindakan pengguna, seperti menekan tombol “Pesan” atau “Bayar”, harus menghasilkan respon yang jelas, misalnya berupa

pesan konfirmasi atau perubahan tampilan. Umpan balik membantu pengguna memahami bahwa tindakannya telah diterima dan diproses dengan benar.

- d. *Simplicity* (Kesederhanaan) : Tampilan antarmuka harus sederhana dan tidak membingungkan. Desain yang minimalis memudahkan pengguna fokus pada tujuan utama, yaitu melakukan pemesanan, tanpa terganggu oleh elemen yang tidak relevan.

- e. *Accessibility* (Aksesibilitas) : *Website* harus dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan perangkat atau kemampuan teknis. Prinsip ini menjamin semua orang dapat berinteraksi dengan antarmuka tanpa hambatan.

Dalam konteks Warung Seblak Teh Yayah, prinsip-prinsip UI/UX diterapkan untuk menciptakan pengalaman pemesanan yang cepat, jelas, dan bebas kesalahan. Warna hangat seperti merah dan oranye memperkuat identitas visual khas seblak, sementara tata letak yang rapi serta navigasi sederhana memudahkan pelanggan menemukan menu. Penggunaan ikon dan tombol kontras juga meningkatkan keterbacaan serta membantu pengguna mengambil keputusan dengan lebih mudah.

5. *Usability Testing*

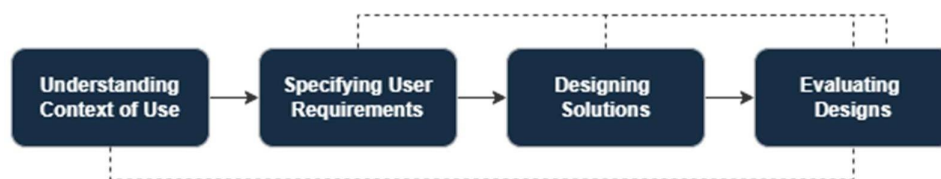
Usability testing merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu produk *digital* dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pengguna nyata yang diminta menyelesaikan tugas-tugas tertentu, sementara peneliti mengamati kesulitan yang dihadapi dan waktu penyelesaiannya. Dalam penelitian ini, *usability testing* akan digunakan untuk mengevaluasi prototipe UI/UX *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Penerapan uji kegunaan pada tahap desain membantu menemukan permasalahan interaksi sejak dini dan menghasilkan desain yang lebih efektif (Lim et al., 2021).

Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung serta penyebaran kuesioner untuk menilai aspek kemudahan navigasi, kecepatan pemesanan, serta kepuasan pengguna. Instrumen pengujian yang diadopsi dalam penelitian ini merujuk pada USE Questionnaire yang dikembangkan oleh Lund (2001) Instrumen ini

menggunakan kuesioner berskala Likert untuk mengukur respons subjektif pengguna melalui empat dimensi penilaian utama, yaitu kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kemudahan untuk dipelajari, dan kepuasan pengguna. Keempat dimensi tersebut digunakan sebagai parameter baku dalam menyusun butir pernyataan guna mengevaluasi kualitas antarmuka secara komprehensif, sehingga hasil pengujian dapat menjadi dasar yang valid bagi perbaikan desain hingga mencapai tingkat usability yang optimal.

6. Metode *User Centered Design* (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan sistem (Indriati et al., 2022). Berdasarkan standar ISO 9241-210:2019, UCD berfokus pada kebutuhan, kemampuan, dan preferensi pengguna agar hasil rancangan benar-benar relevan dan mudah digunakan (Sabandar et al., 2022). Pendekatan ini menekankan pentingnya partisipasi aktif pengguna dalam setiap tahap, sehingga keputusan desain tidak hanya berdasarkan asumsi desainer, tetapi pada data dan pengalaman nyata pengguna. Tahapan utama dalam metode UCD meliputi empat langkah berulang (iteratif) yang tertera pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Tahapan Metode *User Centered Design* (UCD)

a. *Understanding Context of Use* (Memahami Konteks Penggunaan)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi siapa pengguna utama, apa tujuan mereka, serta dalam situasi seperti apa rancangan akan digunakan. Informasi ini biasanya diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, tahap ini dilakukan untuk memahami kebiasaan pelanggan dan pemilik Warung Seblak Teh Yayah saat melakukan proses pemesanan makanan.

b. *Specifying User Requirements* (Menentukan Kebutuhan Pengguna)

10

Setelah konteks penggunaan dipahami, tahap selanjutnya adalah merumuskan kebutuhan pengguna secara rinci, baik dari segi fungsi yang dibutuhkan maupun aspek kenyamanan penggunaan.

c. *Designing Solutions* (Merancang Solusi)

Tahap ini berfokus pada pembuatan ide dan rancangan antarmuka dalam bentuk *wireframe*, *mockup*, atau prototipe interaktif. Dalam penelitian ini, tahap perancangan dilakukan dengan memperhatikan kemudahan navigasi, keterbacaan informasi, serta tampilan visual yang sesuai dengan karakter dan identitas Warung Seblak Teh Yayah.

d. *Evaluating Designs* (Evaluasi Rancangan)

13

Tahap terakhir adalah menguji hasil rancangan bersama pengguna untuk menilai kemudahan, efektivitas, dan kepuasan penggunaan. Masukan yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan desain pada iterasi berikutnya hingga hasilnya dinilai optimal dan sesuai kebutuhan pengguna.

Proses UCD bersifat iteratif, artinya setiap hasil desain diuji dan diperbaiki secara berulang hingga mencapai tingkat kegunaan yang optimal. Pendekatan ini tidak hanya mengidentifikasi kebutuhan fungsional, tetapi juga memperhatikan aspek emosional pengguna seperti kenyamanan, persepsi estetika, dan kepuasan penggunaan (Rizky et al., 2025). Dengan demikian, UCD membantu menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi pengguna, bukan sekadar memenuhi fungsi sistem.

80

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

31

Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan metode *User Centered Design* (UCD) efektif meningkatkan kualitas antarmuka dan kepuasan pengguna pada aplikasi pemesanan atau *e-commerce*. Analisis pengalaman pengguna dan rekomendasi desain untuk aplikasi layanan makanan dengan menerapkan UCD hasilnya prototipe baru menunjukkan peningkatan skor UX yang signifikan setelah evaluasi berulang dengan ratusan responden, yang menegaskan pentingnya iterasi desain berbasis umpan balik pengguna (Fauziah et al., 2024).

68

Studi kasus pada platform UMKM dan usaha F&B memperlihatkan pola hasil yang serupa perancangan UI/UX yang melibatkan pengguna sejak tahap awal (wawancara, observasi, persona, *prototyping*) meningkatkan keterpakaitan dan efektivitas desain. Pada *web e-commerce* “Hallo Coffee” menunjukkan bahwa penerapan UCD menghasilkan *wireframe* dan prototipe yang lebih mudah dipahami pengguna setelah *usability testing* dilakukan, rancangan mengalami perbaikan substansial pada navigasi dan tata letak sehingga waktu penyelesaian tugas menurun (Dinata et al., 2023). Temuan ini relevan bagi perancangan katalog menu dan alur pemesanan yang akan kamu rancang.

Untuk konteks UMKM kuliner yang serupa dengan Warung Seblak Teh Yayah, penelitian evaluatif pada *website* usaha makanan dan katering menekankan kebutuhan pengorganisasian informasi menu dan kontrol tingkat kepedasan/*customization* dalam antarmuka (Sulastri et al., 2024). Studi pada Teak Tree Eatery mendokumentasikan bahwa integrasi panel manajemen sederhana untuk pemilik dan tampilan menu interaktif bagi pelanggan mengurangi kesalahan input dan meningkatkan efisiensi operasional setelah desain direvisi berdasarkan uji kegunaan SUS/observasi (D. S. Nugroho & Nugroho, 2024). Hasil-hasil ini mendukung keputusan untuk memasukkan fitur daftar menu interaktif, opsi tingkat kepedasan, dan panel pesanan yang ringkas.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan perancangan UI/UX, yang berfokus pada pengembangan antarmuka e-learning “*English is Fun*” sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pengembangan aplikasi berbasis *digital* membutuhkan rancangan antarmuka yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya pelajar sekolah dasar. Penelitian ini menekankan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat apabila tampilan aplikasi dirancang secara sederhana, intuitif, dan responsif terhadap kegiatan pembelajaran *digital* (Sucipto, Aviva & Wardani, 2025). Penelitian tersebut memberikan kontribusi penting bahwa rancangan *User Interface* yang baik berpengaruh langsung pada efektivitas penggunaan aplikasi, terutama ketika aplikasi ditujukan bagi pengguna dengan kebutuhan khusus seperti siswa tingkat dasar. Temuan ini menjadi dasar yang memperkuat urgensi penerapan

metode perancangan berbasis pengguna (user-centered) dalam penelitian UI/UX lainnya, termasuk perancangan UI/UX website pemesanan makanan seperti pada penelitian yang sedang dilakukan.

Beberapa penelitian terbaru juga menyoroti pentingnya penyesuaian konteks pengguna lokal dalam perancangan UI/UX, terutama untuk usaha mikro dan kecil. Menurut Dinata et al. (2023), desain antarmuka untuk UMKM harus mempertimbangkan keterbatasan pengguna dalam hal literasi *digital*, perangkat yang digunakan, serta kebiasaan bertransaksi secara sederhana. Studi lain oleh Azzadin et al. (2024) menunjukkan bahwa pemilihan elemen visual, istilah lokal, dan ukuran tombol berpengaruh signifikan terhadap kemudahan navigasi bagi pengguna awam di aplikasi pemesanan makanan. Selanjutnya, penelitian oleh Yasmin et al. (2024) menegaskan bahwa penerapan prinsip *User Centered Design* tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan teknis, tetapi juga sebagai strategi partisipatif yang mendorong adopsi teknologi di sektor UMKM. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa rancangan UI/UX yang efektif perlu disesuaikan dengan karakteristik pengguna lokal serta diuji melalui iterasi langsung di lapangan untuk memastikan relevansi dan kemudahan penggunaan.

Penelitian ini memiliki relevansi kuat dengan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan *User Centered Design* (UCD) mampu meningkatkan kualitas antarmuka, efektivitas interaksi, serta kepuasan pengguna pada aplikasi layanan makanan dan e-commerce. Penelitian oleh Fauziah et al. (2024), Dinata et al. (2023), dan Nugroho & Nugroho (2024) membuktikan bahwa pelibatan pengguna sejak tahap awal hingga evaluasi desain menghasilkan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian Sulastri et al. (2024) dan Sucipto, Aviva & Wardani (2025) menunjukkan bahwa kombinasi pengujian kualitatif dan kuantitatif, seperti observasi serta kuesioner *usability*, efektif untuk mengidentifikasi area perbaikan dan memvalidasi rancangan berbasis UCD.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada konteks platform *digital* berskala besar atau perusahaan menengah, sementara penerapan UCD pada usaha mikro seperti warung kuliner lokal belum banyak dikaji. Oleh

17

karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dengan menerapkan prinsip UCD pada konteks UMKM Warung Seblak Teh Yayah yang memiliki karakter pengguna lokal, menu khas, dan keterbatasan teknis. Dengan pendekatan partisipatif melalui observasi dan pengujian usability menggunakan kuesioner, penelitian ini diharapkan memperluas penerapan UCD pada sektor UMKM serta menghasilkan panduan desain UI/UX yang lebih kontekstual, sederhana, dan mudah diadopsi oleh pelaku usaha kecil.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dimulai dari kondisi awal Warung Seblak Teh Yayah, di mana informasi menu dan proses pemesanan masih disampaikan melalui media sederhana seperti poster menu dan pesan singkat. Pelanggan yang ingin mengetahui menu atau melakukan pemesanan belum memiliki akses pada media digital yang menyajikan informasi secara lengkap, rapi, dan mudah diakses. Situasi ini menunjukkan perlunya sebuah platform yang dapat membantu pelanggan melihat menu, memilih pesanan, dan memahami variasi produk secara lebih jelas. Tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna, yaitu memahami informasi apa yang paling dibutuhkan pelanggan ketika melihat menu, bagaimana mereka memilih pesanan, serta jenis tampilan yang dianggap paling mudah dipahami. Kebutuhan pengguna inilah yang menjadi dasar dalam menentukan fitur dan alur desain pada website pemesanan.

Untuk menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, digunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena berorientasi pada kebutuhan pengguna dan dilakukan secara iteratif melalui empat tahapan utama ISO 9241-210:2019 (Sabandar et al., 2022):

1. *Understanding context of use* : memahami karakter dan konteks pengguna,
2. *Specifying user requirements* : menetapkan kebutuhan pengguna,
3. *Designing solutions* : membuat rancangan berdasarkan prinsip UI/UX
4. *Evaluating designs* : menguji rancangan dengan pengguna.

Prinsip desain seperti konsistensi, visibilitas, umpan balik, kesederhanaan, dan aksesibilitas diterapkan untuk memastikan antarmuka yang jelas, navigasi yang mudah, serta tampilan yang sesuai dengan preferensi pengguna lokal (Hartadi et al.,

5

5

12

16

2020). Prototipe yang dihasilkan diuji melalui *usability testing* dengan observasi dan kuesioner guna menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Secara logis, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode UCD dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pemesanan manual dengan menghasilkan desain UI/UX yang fungsional, efisien, dan relevan secara kontekstual. Hasil penelitian diharapkan menjadi acuan bagi UMKM kuliner lain dalam mengembangkan sistem pemesanan berbasis web yang mudah digunakan dan berpusat pada pengguna. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian perancangan UI/UX *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah ini dapat digambarkan pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hipotesis disebut sebagai simpulan sementara karena kebenarannya masih bersifat teoretis, berdasarkan konsep dan landasan teori yang dijelaskan pada kajian pustaka. Oleh karena itu, hipotesis masih membutuhkan pembuktian melalui proses penelitian, khususnya melalui tahapan perancangan dan pengujian *usability* terhadap prototipe yang dihasilkan. Pembuktian hipotesis dilakukan agar kebenaran teoretis tersebut dapat mencapai kebenaran korespondensi, yakni kesesuaian antara teori dengan fakta empiris hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) sebagai pendekatan utama dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna pada *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Proses ini dilanjutkan dengan *usability testing* sebagai metode evaluasi untuk menguji apakah desain yang dihasilkan telah memenuhi prinsip efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Berdasarkan landasan tersebut, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1. Hipotesis Penelitian

No	Hipotesis Nol (H ₀)	Hipotesis Alternatif (H ₁)
1.	H ₀₁ : Tidak terdapat peningkatan kemudahan penggunaan pada prototipe <i>website</i> pemesanan warung seblak teh yayah setelah dirancang menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD).	H ₁₁ : Terdapat peningkatan kemudahan penggunaan pada prototipe <i>website</i> pemesanan warung seblak teh yayah setelah dirancang menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD)
2.	H ₀₂ : Perancangan UI/UX <i>website</i> pemesanan tidak berpengaruh terhadap efisiensi proses pemesanan bagi pelanggan dan pemilik warung.	H ₁₂ : Perancangan UI/UX <i>website</i> pemesanan berpengaruh terhadap peningkatan efisiensi proses pemesanan bagi pelanggan dan pemilik warung.
3.	H ₀₃ : Hasil pengujian <i>usability</i> tidak menunjukkan Tingkat kepuasan pengguna yang baik terhadap prototipe <i>website</i> pemesanan.	H ₁₃ : Hasil pengujian <i>usability</i> menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang baik terhadap prototipe <i>website</i> pemesanan.

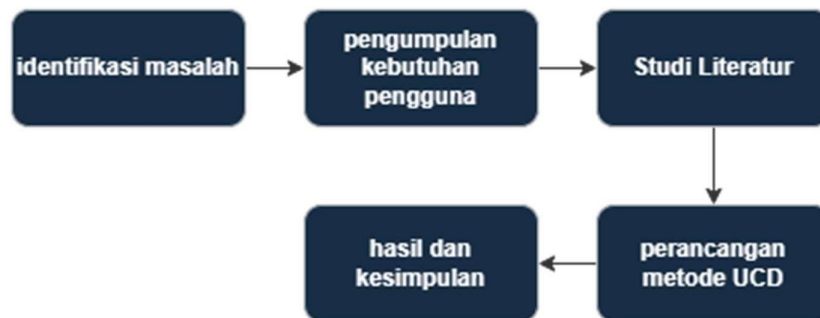
59

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Alur Penelitian

Alur penelitian pada studi ini disusun untuk menggambarkan tahapan kegiatan secara sistematis dalam proses perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah menggunakan metode *User Centered Design*. Tahapan penelitian dimulai dari identifikasi permasalahan hingga menghasilkan rancangan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pemesanan di Warung Seblak Teh Yayah. Peneliti mengamati bagaimana pengguna melihat menu, memilih pesanan, serta melakukan pemesanan makanan. Dari hasil identifikasi ditemukan bahwa pengguna membutuhkan media pemesanan yang lebih praktis, mudah dipahami, dan dapat diakses melalui *smartphone* untuk membantu proses pemesanan menjadi lebih efisien.

2. Pengumpulan Kebutuhan Pengguna

Tahap pengumpulan kebutuhan pengguna dilakukan melalui wawancara kepada pelanggan Warung Seblak Teh Yayah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi pengguna terhadap tampilan dan proses pemesanan website. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh beberapa kebutuhan pengguna seperti tampilan menu yang mudah dipahami, informasi harga yang jelas,

1

6

16

48

55

55

90

pilihan tingkat kepedasan, navigasi yang sederhana, serta proses pemesanan yang lebih praktis dan nyaman digunakan melalui *smartphone*.

3. Studi Literatur

Tahap studi literatur dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi yang berkaitan dengan *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), metode *User Centered Design* (UCD), dan *usability testing*. Studi literatur digunakan sebagai dasar teori dan acuan dalam proses perancangan *prototype website* sehingga desain yang dibuat sesuai dengan prinsip UI/UX dan kebutuhan pengguna.

4. Perancangan Metode UCD

Tahap perancangan dilakukan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh sebelumnya. Tahapan UCD yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Understand Context Of Use

Tahap ini dilakukan untuk memahami karakteristik pengguna dan konteks penggunaan *website* pemesanan. Peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna saat melihat menu, memilih tingkat kepedasan, dan melakukan pemesanan makanan melalui *smartphone*. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan kebiasaan pengguna dalam menggunakan *website* pemesanan (ISO, 2019).

b. Specify User Requirements

Tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan. Kebutuhan pengguna meliputi tampilan menu yang informatif, navigasi yang mudah dipahami, proses *checkout* yang sederhana, dan tampilan yang nyaman digunakan. Kebutuhan tersebut kemudian diterjemahkan menjadi spesifikasi kebutuhan pengguna yang akan menjadi acuan dalam proses perancangan (ISO, 2019).

c. *Design Solutions*

Tahap *design solutions* dilakukan dengan membuat rancangan desain berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini peneliti membuat *user flow*, *wireframe low-fidelity*, dan *prototype high-fidelity* menggunakan Figma. Desain dibuat dengan tampilan sederhana, penggunaan warna yang konsisten, dan tata letak yang mudah dipahami pengguna. Tahap ini menghasilkan solusi desain yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya (ISO, 2019).

d. *Evaluate Design*

Tahap *evaluate design* dilakukan melalui *usability testing* terhadap *prototype* yang telah dirancang. Pengujian ini akan melibatkan 51 responden yang diminta mencoba *prototype* berdasarkan skenario penggunaan yang telah ditentukan, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner skala likert. Instrumen pengujian yang digunakan diadopsi dari *USE Questionnaire* (Lund, 2001) yang mengukur empat dimensi utama, yaitu *Usefulness* (kemanfaatan), *Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Ease of Learning* (kemudahan dipelajari), dan *Satisfaction* (kepuasan). Hasil evaluasi tersebut nantinya digunakan untuk mengetahui tingkat *usability prototype website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah serta menilai kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna (Hidayatulloh & Zalfayana, 2023).

5. Hasil dan Kesimpulan

Tahap terakhir menghasilkan *prototype User Interface* dan *User Experience website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang telah melalui proses *usability testing*. Hasil penelitian kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah desain yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik.

49

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian diperoleh melalui proses observasi, wawancara ringan kepada pelanggan, serta pengumpulan informasi terkait proses pemesanan pada Warung Seblak Teh Yayah. Data tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* pemesanan.

1

1. Hasil Observasi dan Wawancara Pengguna

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada pelanggan Warung Seblak Teh Yayah untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam proses pemesanan makanan. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas pelanggan saat melihat menu, memilih pesanan, menentukan tingkat kepedasan, hingga melakukan konfirmasi pesanan. Selain itu, wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman dan kebutuhan pengguna terhadap media pemesanan makanan.

98

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengguna membutuhkan tampilan menu yang informatif, mudah dipahami, serta dapat diakses melalui *smartphone*. Pengguna cenderung memperhatikan informasi seperti nama menu, harga, detail produk, dan pilihan level pedas sebelum melakukan pemesanan. Selain itu, pengguna juga menginginkan alur pemesanan yang sederhana agar proses pemesanan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan nyaman. Adapun kebutuhan pengguna yang diperoleh adalah sebagai berikut:

35

- a. Tampilan daftar menu yang lengkap dan mudah dipahami.
- b. Informasi harga dan detail produk yang jelas.
- c. Pilihan level pedas yang mudah dipilih.
- d. Navigasi dan alur pemesanan yang sederhana.
- e. Fitur ringkasan pesanan untuk membantu pengguna melihat Kembali menu yang dipilih.
- f. Media pemesanan yang dapat diakses melalui *smartphone*.

g. Tampilan visual yang menarik dan nyaman digunakan.

Hasil identifikasi kebutuhan tersebut digunakan sebagai dasar dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah.

2. Analisis Kebutuhan Pengguna

a. Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh beberapa kebutuhan fungsional yang harus tersedia pada *prototype website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Kebutuhan fungsional tersebut ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 kebutuhan fungsional

No	Kebutuhan Fungsional
1.	Pengguna dapat melakukan login
2.	Pengguna dapat melihat daftar menu
3.	Pengguna dapat melihat detail menu dan harga
4.	Pengguna dapat memilih tingkat kepedasan
5.	Pengguna dapat menambahkan menu ke pesanan
6.	Pengguna dapat melihat ringkasan pesanan
7.	Pengguna dapat melakukan konfirmasi pemesanan

b. Kebutuhan Non-Fungsional

Selain kebutuhan fungsional, terdapat kebutuhan non-fungsional yang berkaitan dengan kenyamanan dan kemudahan penggunaan sistem. Kebutuhan non-fungsional tersebut ditunjukkan pada tabel 4.2.

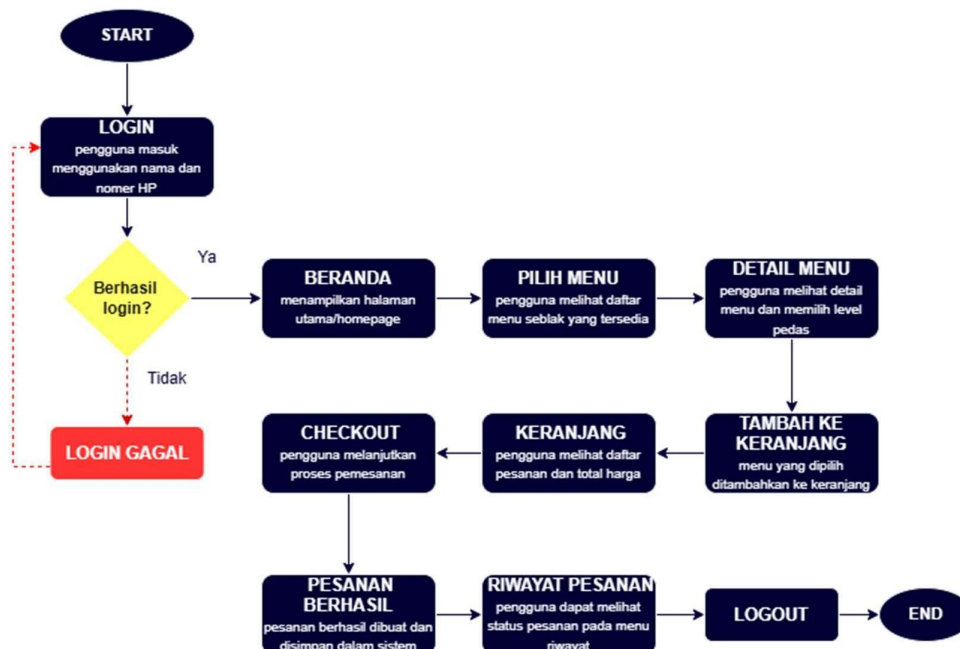
Tabel 4.2 kebutuhan non-fungsional

No	Kebutuhan Non-Fungsional
1.	Tampilan mudah dipahami pengguna
2.	Navigasi sederhana dan tidak membingungkan
3.	Desain <i>website</i> dapat diakses melalui <i>smartphone</i>
4.	Tampilan visual menarik dan konsisten
5.	Informasi menu mudah dibaca

3. Perancangan User Interface dan User Experience

a. User Flow

User flow dirancang untuk menggambarkan alur interaksi pengguna saat menggunakan desain *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Alur dimulai dari proses login, kemudian pengguna masuk ke halaman utama, melihat daftar menu, memilih menu dan level kepedasan, menambahkan pesanan ke keranjang, hingga melakukan konfirmasi pemesanan. sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.1.



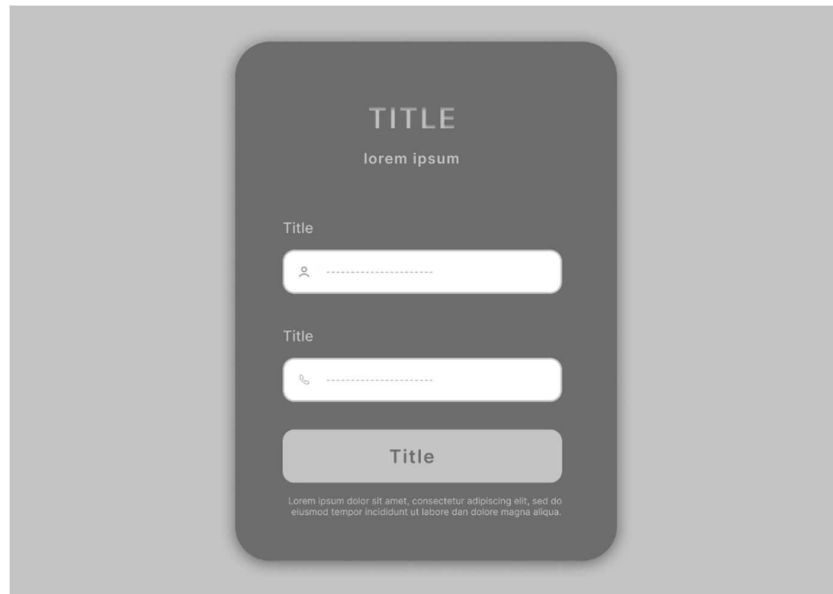
Gambar 4.1 User Flow

b. *Wireframe low-fidelity*

Tahap *wireframe* dilakukan untuk menyusun struktur dasar tampilan desain *website* sebelum masuk ke tahap desain visual. *Wireframe* dibuat untuk menentukan tata letak menu, tombol navigasi, gambar produk, dan informasi pemesanan. Pada tahap ini, tampilan masih berupa kerangka sederhana tanpa elemen visual detail. Perancangan *wireframe* bertujuan agar susunan informasi lebih terstruktur dan mudah dipahami pengguna.

1) *Wireframe Halaman Login*

Halaman login dirancang sebagai akses awal pengguna sebelum masuk ke dalam desain *website* pemesanan. Halaman ini menyediakan form nama dan nomor HP agar pengguna dapat masuk ke sistem dengan mudah. Tampilan *wireframe* halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.2.



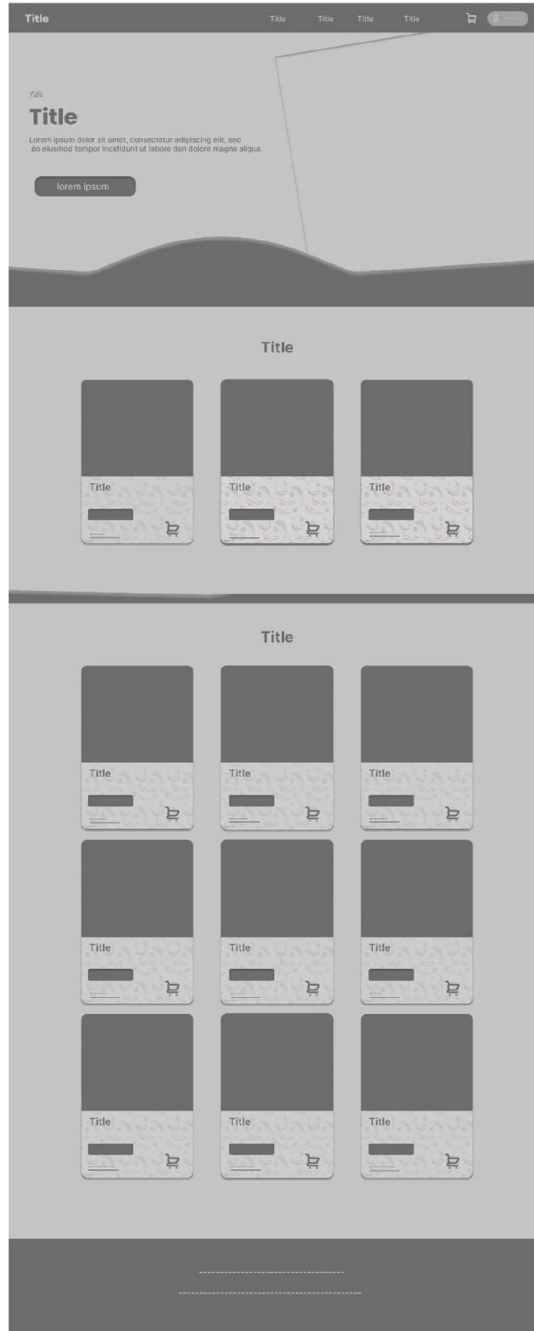
Gambar 4.2 Wireframe Login

2) *Wireframe Halaman Beranda (Homepage)*

Wireframe halaman beranda dirancang sebagai halaman utama setelah pengguna berhasil login. Halaman ini menampilkan banner, kategori menu, daftar menu makanan, dan navigasi utama untuk memudahkan proses pemesanan. Tata letak dibuat sederhana agar informasi menu

46

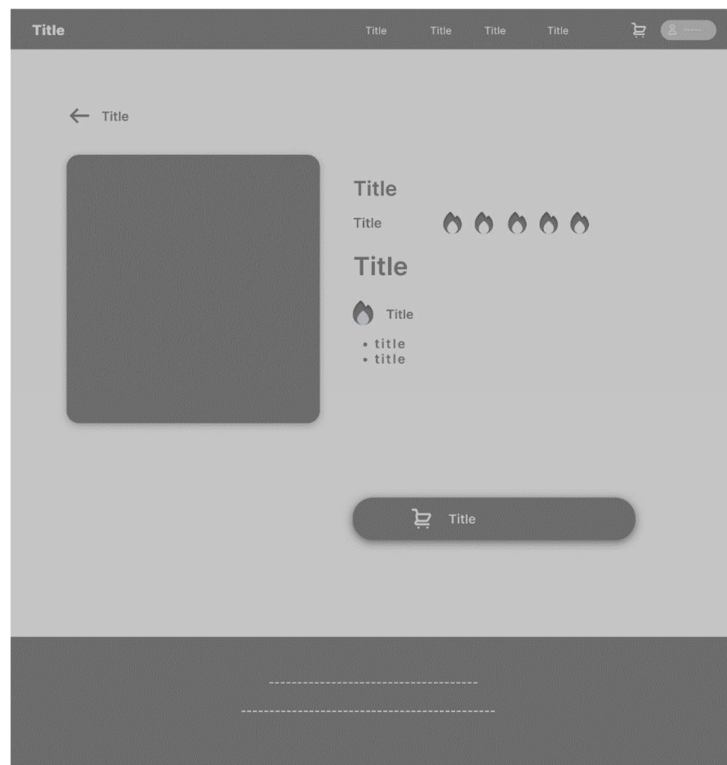
mudah dilihat dan dipahami pengguna. Tampilan *wireframe* beranda dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Wireframe Beranda

3) Wireframe Halaman Detail Menu

Wireframe halaman detail menu dirancang untuk menampilkan informasi produk secara lebih lengkap, seperti nama menu, harga, deskripsi, dan pilihan level pedas. Halaman ini juga menyediakan tombol tambah ke keranjang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan. Tata letak dibuat sederhana agar informasi mudah dipahami pengguna. Tampilan wireframe detail menu dapat dilihat pada Gambar 4.4.

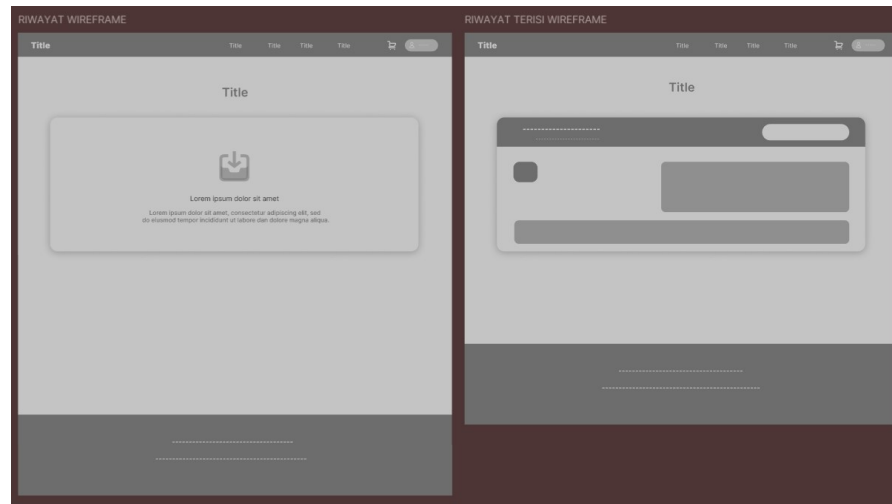


Gambar 4.4 Wireframe Detail Menu

4) Wireframe Halaman Riwayat Pesanan

Wireframe halaman riwayat pesanan dirancang untuk menampilkan informasi pesanan yang telah dilakukan pengguna. Halaman ini menyediakan tampilan daftar riwayat pesanan beserta status pesanan sehingga pengguna dapat melihat kembali pesanan yang pernah dilakukan. Selain itu, terdapat tampilan kondisi riwayat kosong dan riwayat yang telah terisi untuk menyesuaikan kondisi data pengguna. Tata letak dibuat

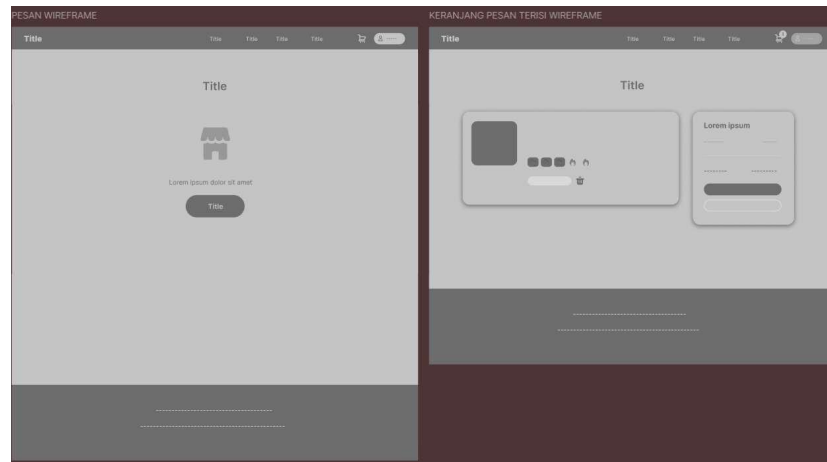
18 sederhana agar informasi pesanan mudah dipahami dan diakses pengguna. Tampilan wireframe halaman riwayat pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Wireframe Riwayat Pesanan

5) Wireframe Halaman Keranjang Pesanan

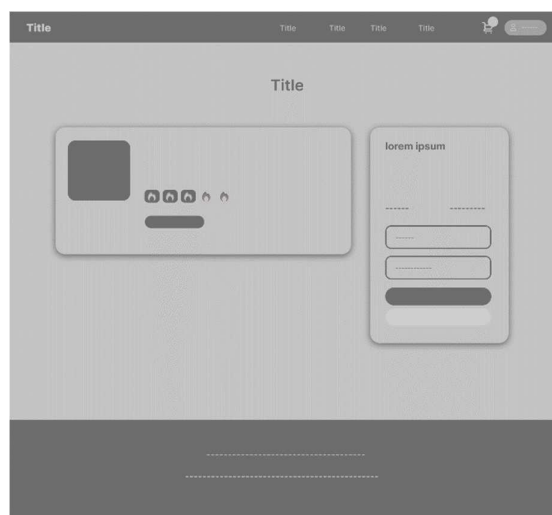
4 Wireframe halaman keranjang pesanan dirancang untuk menampilkan daftar menu yang telah dipilih pengguna sebelum melanjutkan proses checkout. Halaman ini menampilkan informasi pesanan seperti nama menu, jumlah pesanan, pilihan level pedas, serta ringkasan total pembayaran. Selain itu, tersedia tombol untuk melanjutkan proses pemesanan dan mengelola pesanan yang dipilih. Tata letak dibuat sederhana agar pengguna dapat melihat detail pesanan dengan mudah dan nyaman. Tampilan wireframe halaman keranjang pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Wireframe Keranjang Pesanan

6) Wireframe Halaman Checkout

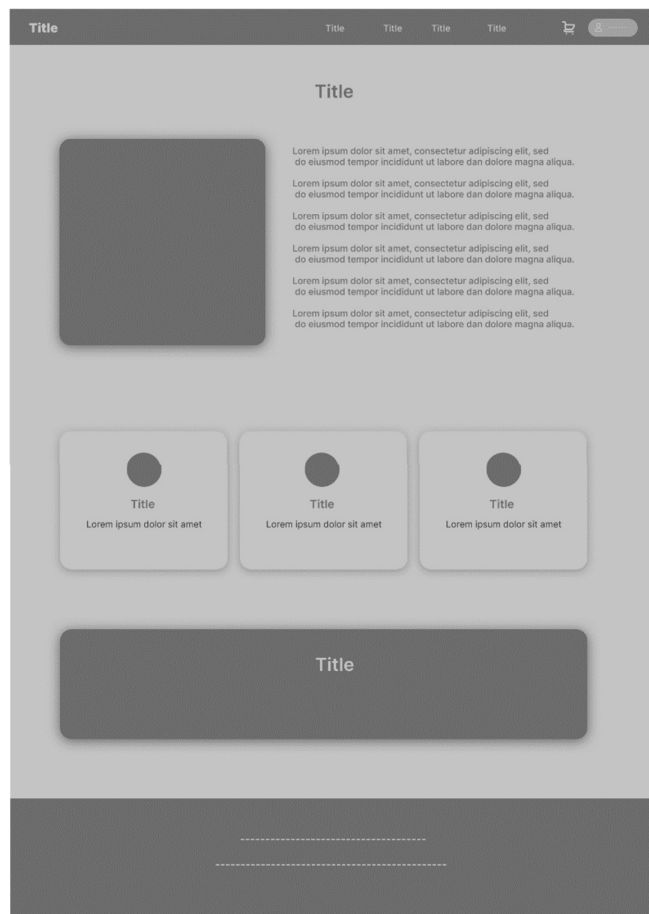
Wireframe halaman checkout dirancang untuk membantu pengguna menyelesaikan proses pemesanan. Halaman ini menampilkan detail pesanan seperti menu yang dipilih, tingkat kepedasan, serta ringkasan pembayaran. Selain itu, tersedia form data pengguna dan tombol konfirmasi untuk melanjutkan proses checkout. Tata letak dibuat sederhana dan terstruktur agar pengguna dapat memahami informasi pesanan dengan mudah. Tampilan wireframe halaman checkout dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Wireframe Checkout

7) Wireframe Halaman Tentang Kami

Wireframe halaman Tentang Kami dirancang untuk menampilkan informasi mengenai Warung Seblak Teh Yayah kepada pengguna. Halaman ini berisi informasi singkat seperti profil usaha, deskripsi warung, serta informasi pendukung lainnya yang membantu pengguna mengenal layanan yang disediakan. Tata letak dibuat sederhana agar informasi mudah dibaca dan dipahami pengguna. Tampilan wireframe halaman Tentang Kami dapat dilihat pada Gambar 4.8.

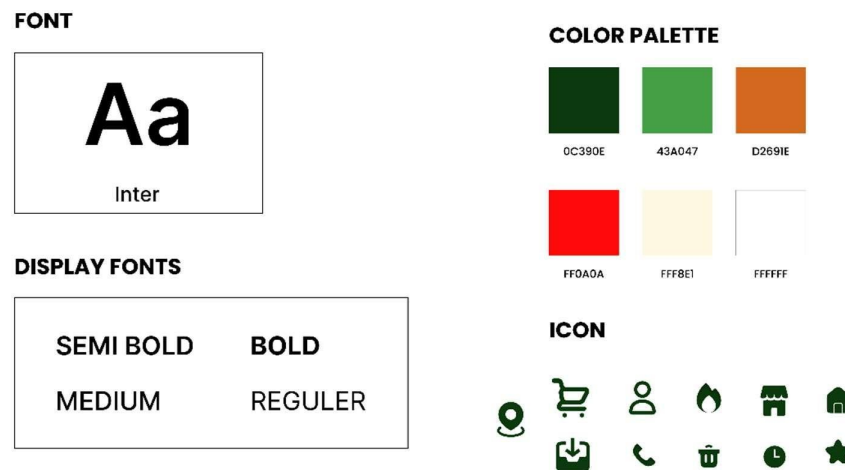


Gambar 4.8 Wireframe Tentang Kami

c. Style Guide

Style guide digunakan sebagai pedoman desain untuk menjaga konsistensi tampilan antarmuka pada prototype website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Style guide mencakup penggunaan font, color palette, dan ikon yang digunakan pada setiap halaman desain.

Pada prototype ini digunakan font Inter dengan beberapa variasi ketebalan seperti semi bold, bold, medium, dan regular agar tampilan teks lebih mudah dibaca dan terstruktur. Selain itu, pemilihan warna didominasi warna hijau, oranye, krem, dan putih untuk menciptakan tampilan yang menarik serta sesuai dengan identitas visual website. Penggunaan ikon juga diterapkan untuk membantu pengguna memahami fungsi fitur dengan lebih mudah. Tampilan style guide dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Style Guide

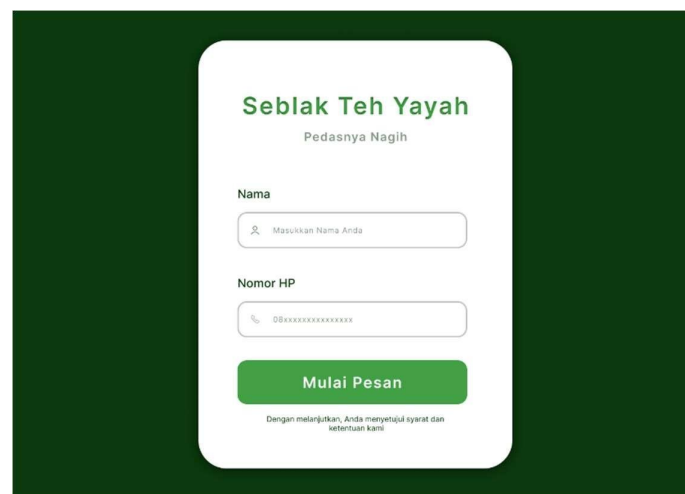
d. Mockup

Mockup merupakan tampilan visual akhir dari desain website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang dirancang menggunakan Figma. Pada tahap ini diterapkan elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, gambar, dan tata letak antarmuka agar tampilan website lebih menarik dan mudah digunakan.

pengguna. Prototype mockup terdiri dari beberapa halaman utama yang mendukung proses pemesanan pengguna, mulai dari halaman login hingga checkout. Adapun tampilan mockup dijelaskan sebagai berikut.

1) Mockup Halaman Login

Halaman login dirancang sebagai akses awal pengguna sebelum masuk ke dalam website pemesanan. Halaman ini menyediakan form nama dan nomor HP dengan tampilan sederhana agar mudah dipahami pengguna. Tampilan mockup halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.10.

The image shows a mobile app login screen for 'Seblak Teh Yayah'. The background is a solid dark green. In the center is a white rounded rectangle containing the app's branding and login form. The branding at the top reads 'Seblak Teh Yayah' in green, with 'Pedasnya Nagih' in smaller grey text below it. The form has two input fields: 'Nama' with a placeholder 'Masukkan Nama Anda' and 'Nomor HP' with a placeholder '08xxxxxxxxxxx'. Below these is a green button labeled 'Mulai Pesan'. At the very bottom, in small grey text, it says 'Dengan melanjutkan, Anda menyetujui syarat dan ketentuan kami'.

Gambar 4.10 Mockup Halaman Login

2) Mockup Halaman Beranda

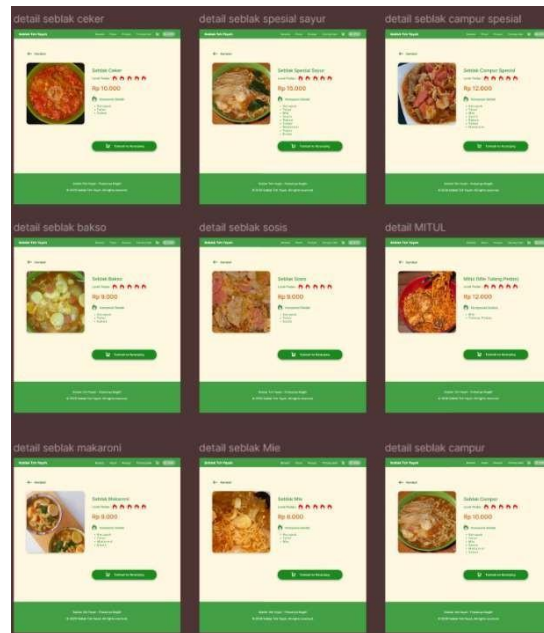
Halaman homepage dirancang untuk menampilkan daftar menu, kategori makanan, banner, dan navigasi utama. Tata letak dibuat sederhana agar pengguna dapat melihat informasi menu dengan lebih mudah dan nyaman. Tampilan mockup halaman homepage dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Mockup Halaman Beranda

3) Mockup Halaman Detail Menu

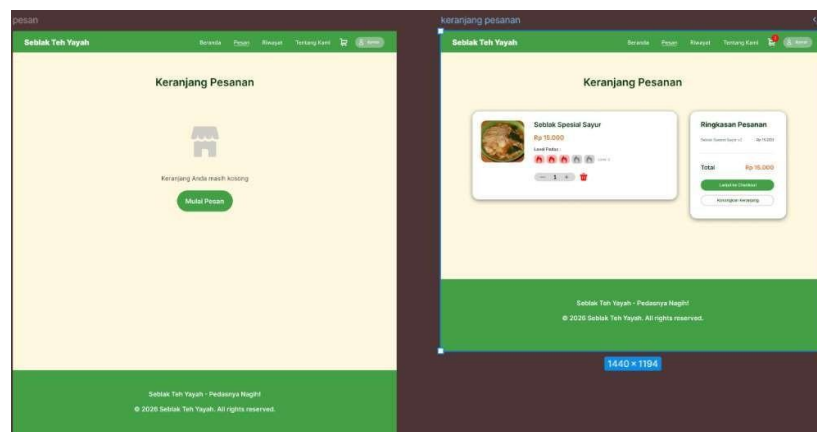
Halaman detail menu digunakan untuk menampilkan informasi produk seperti nama menu, harga, deskripsi, dan pilihan level pedas. Selain itu, tersedia tombol tambah pesanan untuk memudahkan pengguna melakukan pemesanan. Tampilan mockup halaman detail menu dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Mockup Halaman Detail Menu

4) Mockup Halaman Keranjang Pesanan

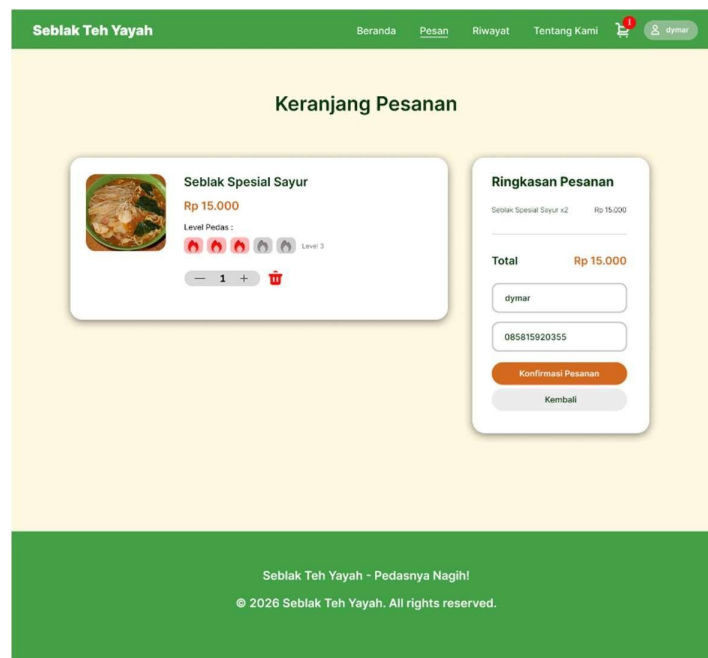
Halaman keranjang pesanan dirancang untuk menampilkan daftar menu yang telah dipilih pengguna beserta ringkasan pembayaran. Halaman ini membantu pengguna melihat kembali pesanan sebelum melanjutkan proses checkout. Tampilan mockup halaman keranjang pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Mockup Halaman Keranjang Pesanan

5) Mockup Halaman Checkout

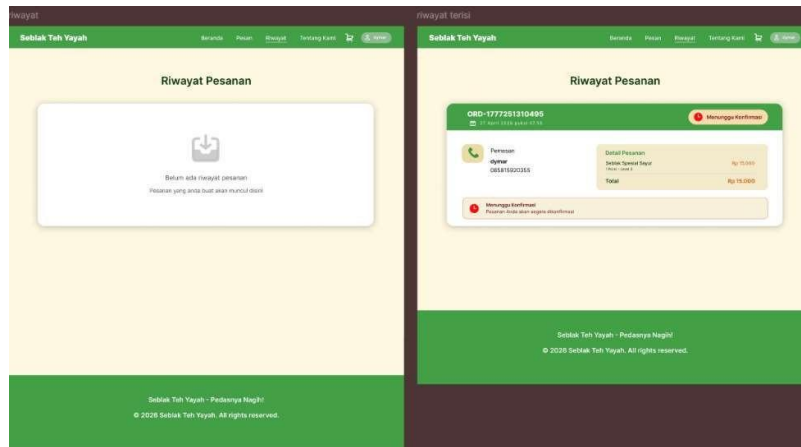
Halaman checkout digunakan untuk menampilkan detail pesanan dan data pengguna sebelum proses konfirmasi pemesanan dilakukan. Tata letak dibuat terstruktur agar pengguna mudah memahami informasi pesanan. Tampilan mockup halaman checkout dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Mockup Halaman Checkout

6) Mockup Halaman Riwayat Pesanan

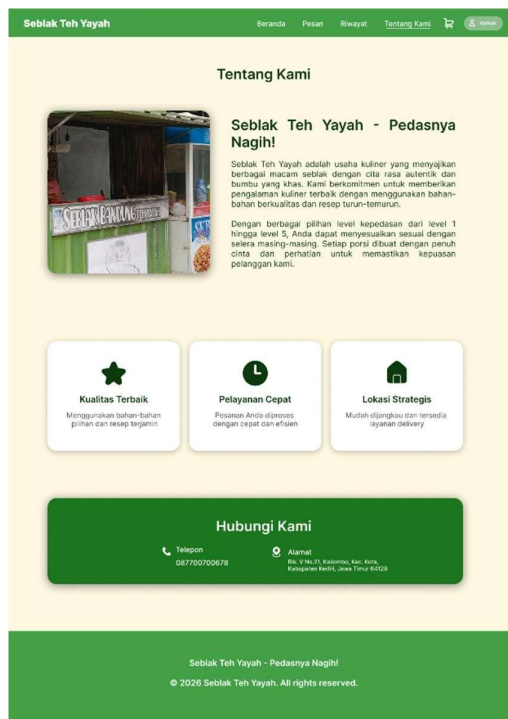
Halaman riwayat pesanan digunakan untuk menampilkan daftar pesanan yang pernah dilakukan pengguna beserta status pesanan. Tampilan halaman dibuat sederhana agar informasi mudah dipahami pengguna. Tampilan mockup halaman riwayat pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Mockup Halaman Riwayat Pesanan

7) Mockup Halaman Tentang Kami

Halaman Tentang Kami digunakan untuk menampilkan informasi mengenai Warung Seblak Teh Yayah. Halaman ini berisi deskripsi singkat usaha dan informasi pendukung lainnya. Tampilan mockup halaman Tentang Kami dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Mockup Halaman Tentang Kami

e. Prototype high fidelity

Prototype merupakan tahap akhir dari proses perancangan User Interface dan User Experience website pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Prototype dibuat menggunakan Figma dengan menghubungkan setiap halaman desain sehingga dapat digunakan secara interaktif layaknya website nyata. Tampilan prototype website pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Prototype

Pada tahap ini, pengguna dapat mencoba seluruh alur pemesanan mulai dari proses login, melihat daftar menu, memilih menu dan tingkat kepedasan, menambahkan pesanan ke keranjang, hingga melakukan checkout dan konfirmasi pesanan. Prototype dirancang agar pengguna dapat memahami alur penggunaan website dengan lebih mudah dan nyaman.

Selain itu, prototype digunakan sebagai media dalam proses usability testing untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kenyamanan navigasi, dan kesesuaian tampilan antarmuka dengan kebutuhan pengguna.

f. Usability Testing

Usability testing merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan suatu *prototype* berdasarkan pengalaman pengguna. Dalam penelitian ini, *usability testing* dilakukan menggunakan pendekatan *task scenario* dan evaluasi kuisioner skala Likert pada *prototype* UI/UX *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Metode ini mengacu pada konsep *usability* yang menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem (ISO, 2019).

1) Responden Pengujian

Pengujian *usability* dilakukan kepada 51 responden yang berperan sebagai calon pengguna *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Kriteria responden dipilih berdasarkan target pasar utama, yaitu masyarakat umum dan pelajar/mahasiswa yang gemar memesan makanan secara digital.

Responden diminta mencoba *prototype* yang telah dirancang dan memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, navigasi, serta kenyamanan penggunaan *website*. Menurut Nielsen (2012) Jumlah minimum responden untuk menemukan mayoritas masalah *usability* dasar adalah 5 orang. Dengan melibatkan 51 responden, jumlah ini telah jauh melampaui rekomendasi minimum tersebut, sehingga data hasil evaluasi yang diperoleh memiliki tingkat validitas yang tinggi dan mampu merepresentasikan karakteristik calon pengguna secara lebih akurat.

2) Skenario Pengujian

Sebelum mengisi kuisioner, responden diminta menyelesaikan beberapa skenario penggunaan pada *prototype* desain *website*. Skenario pengujian disusun berdasarkan fitur utama yang tersedia untuk memastikan seluruh fungsi dapat diuji oleh pengguna. Adapun skenario pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Skenario Pengujian

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan
1	Melakukan login ke website menggunakan nama dan nomor HP	Pengguna berhasil masuk ke halaman utama website
2	Melihat daftar menu yang tersedia	Pengguna dapat melihat informasi menu yang ditampilkan
3	Memilih salah satu menu makanan	Pengguna dapat melihat detail menu yang dipilih
4	Memilih tingkat kepedasan dan jumlah pesanan	Pengguna dapat menentukan pesanan sesuai keinginan
5	Menambahkan menu ke keranjang	Pesanan berhasil masuk ke keranjang
6	Melihat isi keranjang pesanan	Pengguna dapat melihat ringkasan pesanan yang dipilih
7	Melakukan proses checkout	Pengguna berhasil menyelesaikan proses pemesanan
8	Melihat riwayat pesanan	Pengguna dapat melihat daftar pesanan yang dilakukan
9	Mengakses halaman tentang kami	Pengguna dapat melihat informasi mengenai Warung Seblak Teh Yayah

Setelah menyelesaikan seluruh skenario pengujian, responden diminta mengisi kuisisioner *usability* menggunakan skala likert untuk memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, navigasi, dan kenyamanan penggunaan *prototype website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah.

3) Hasil Pengujian

Hasil pengujian diperoleh dari pengolahan data kuesioner kualitatif yang dikonversi menjadi data kuantitatif menggunakan skala Likert berbobot 1 sampai 5 (Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju). Data hasil kuesioner tersebut dihitung persentasenya menggunakan rumus skor indeks deskriptif kuantitatif pada persamaan (4.1) berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor Aktual Skor}}{\text{Maksimum}} \times 100\% \quad (4.1)$$

Melalui Persamaan (4.1) tersebut. Total skor rill yang diperoleh dari seluruh responden dikonversikan ke dalam nilai persentase terhadap nilai skor maksimum ideal. Hasil rekapitulasi nilai persentase, pemetaan dimensi USE, beserta kategori kelayakan usability untuk setiap butir pertanyaan disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Pengujian

Dimensi USE	Butir Pertanyaan Kuesioner	Persentase	Kategori
Ease of Learning (Kemudahan Dipelajari)	Tampilan desain website mudah dipahami saat pertama kali digunakan	87%	Sangat Baik
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	Fitur-fitur pada desain website mudah digunakan	85%	Sangat Baik
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	Menu navigasi seperti “Pesan” dan “Riwayat” mudah ditemukan	86%	Sangat Baik
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	Alur pemesanan dari memilih menu hingga checkout mudah diikuti	84%	Sangat Baik
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	Perpindahan antar halaman berjalan dengan lancar	78%	Baik
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	Informasi menu seperti nama dan harga ditampilkan dengan jelas	89%	Sangat Baik
Usefulness (Kemanfaatan)	Informasi yang disajikan membantu saya dalam memilih menu yang sesuai	87%	Sangat Baik
Satisfaction (Kepuasan)	Desain tampilan website terlihat menarik	86%	Sangat Baik

Satisfaction (Kepuasan)	Warna dan tata letak memudahkan saya dalam membaca informasi	86%	Sangat Baik
Usefulness (Kemanfaatan)	Desain Website ini membantu mempermudah proses pemesanan	83%	Sangat Baik
Satisfaction (Kepuasan)	Saya merasa puas menggunakan desain website ini dalam proses pemesanan	83%	Sangat Baik
	RATA – RATA KESELURUHAN	85%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.4, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah memiliki tingkat *usability* yang sangat tinggi dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang optimal serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Meskipun demikian, poin penilaian terkait kelancaran perpindahan antar halaman pada dimensi Ease of Use mendapatkan skor terendah 78% (Kategori Baik), yang menjadi catatan penting untuk dioptimalkan pada pengembangan selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *User Centered Design* (UCD) berhasil diterapkan dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, serta melakukan evaluasi desain berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Hasil perancangan menghasilkan *prototype website* yang terdiri dari halaman login, homepage, detail menu, keranjang pesanan, *checkout*, riwayat pesanan, dan halaman tentang kami. *Prototype* yang dirancang telah menyesuaikan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal penelitian.

Berdasarkan hasil *usability testing* yang melibatkan 51 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah memiliki tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, navigasi, dan kenyamanan yang baik sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif dalam proses pemesanan makanan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. *Prototype website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang telah dirancang dapat diimplementasikan ke tahap pengembangan sistem agar seluruh fungsi fitur dapat digunakan oleh pengguna.

2. Peningkatan aspek kelancaran perpindahan antarhalaman pada *prototype* guna mengoptimalkan kenyamanan dan efisiensi pengguna saat melakukan proses pemesanan.