

# Perancangan UI/UX Mobile App Interaktif untuk Meningkatkan Promosi dan Penjualan Produk F&B pada Eatery Cafe

Desika Emil Syafitri<sup>1\*</sup>  
Firnanda Al-Islama Achyunda Putra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Jalan Terusan Dieng No. 62-64, Klojen, Pisang Candi, Sukun, Jawa Timur, 65146 Indonesia  
<sup>1</sup>desikasika123@email.com, <sup>2</sup>firnanda.putra@unmer.ac.id

**\*Penulis Korespondensi:**  
Desika Emil Syafitri  
desikasika123@email.com

## Abstrak

Di era digital dan kemajuan teknologi informasi, industri makanan dan minuman (F&B) menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan menarik bagi konsumen yang semakin cerdas teknologi. Banyak cafe dan restoran, seperti Eatery Cafe mengalami kesulitan dalam memaksimalkan potensi promosi dan penjualan produk mereka melalui saluran digital. Kurangnya interaksi yang menarik dan pengalaman pengguna yang tidak optimal dalam aplikasi mobile dapat menghambat efektivitas promosi dan mengurangi konversi penjualan. Oleh karena itu, penting untuk merancang aplikasi mobile dengan pendekatan yang berfokus pada pengguna (User-Centered Design/UCD) untuk memastikan bahwa desain UI/UX tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Penelitian bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile Eatery Cafe menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD). Fokus utama penelitian adalah merancang UI/UX yang diterima dengan baik oleh pengguna dan mengevaluasi dampaknya terhadap penjualan produk F&B serta kepuasan pelanggan. Metodologi meliputi pengumpulan data pengguna melalui wawancara, survei, dan observasi, perancangan prototipe aplikasi dengan desain UI/UX yang berdasarkan hasil analisis data pengguna, uji coba prototipe dengan kelompok pengguna dan, revisi hasil uji coba untuk melakukan perbaikan desain dan mengevaluasi dampak terhadap promosi dan penjualan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang berorientasi pada pengguna tidak hanya meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kesadaran, minat, dan pembelian produk F&B di Eatery Cafe. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini mampu menjadi alat yang efektif dalam memperkuat hubungan antara Eatery Cafe dengan pelanggan serta meningkatkan penjualan produk.

**Kata kunci:** Eatery Café; Promosi; Prototipe; UI/UX; User-Centered Design

## Abstract

In the digital era and advances in information technology, the food and beverage (F&B) industry faces the challenge of remaining relevant and attractive to increasingly technology-savvy consumers. Many cafes and restaurants, such as Eatery Cafe, experience difficulties in maximizing the promotion and sales potential of their products through digital channels. Lack of engaging interactions and suboptimal user experience in mobile applications can hinder promotional effectiveness and reduce sales conversions. Therefore, it is important to design mobile applications with a user-centered design (UCD) approach to ensure that the UI/UX design is not only visually appealing but also provides comfort and convenience for users. The research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the Eatery Cafe mobile application using a User-Centered Design (UCD) approach. The main focus of the research is to design UI/UX that is well received by users and evaluate its impact on F&B product sales and customer satisfaction. The methodology includes collecting user data through interviews, surveys and observations, designing an application prototype with UI/UX design based on the results of user data analysis, testing the prototype with a group of users and revising the test results to make design improvements and evaluate the impact on promotion and Product sale. The research results show that user-oriented UI/UX design not only increases user comfort and satisfaction, but also significantly increases awareness, interest and purchase of F&B products at Eatery Cafe. Thus, it is hoped that this application can become an effective tool in strengthening the relationship between Eatery Cafe and customers and increasing product sales.

**Keywords:** Eatery Café; Promotion; Prototype; UI/UX; User-Centered Design

## 1. Pendahuluan

Di tengah perkembangan teknologi digital yang pesat saat ini, banyak Industri makanan dan minuman (F&B) menghadapi tantangan yang semakin kompleks dalam mempertahankan relevansi dan daya tarik di mata konsumen [1]. Café dan restoran menjadi tempat tidak hanya

untuk bersantai dan menikmati hidangan, tetapi juga sebagai tempat untuk bersosialisasi dan menikmati pengalaman kuliner yang unik. Eatery Cafe industri yang beroperasi di era digital, seringkali menemui kesulitan dalam mengoptimalkan promosi dan penjualan produk mereka melalui saluran digital yang tersedia [2]. Satu masalah utama adalah kurangnya interaksi yang menarik dan pengalaman pengguna yang kurang optimal dalam aplikasi mobile, yang dapat menghambat efektivitas promosi dan menurunkan konversi penjualan .

Penelitian terdahulu mengenai “Perancangan User Interface User Experience dengan Metode User Centered Design pada Aplikasi Mobile Auctentik” yang dilakukan oleh [3]. Hasil penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design. Setiap tahap melibatkan tugas-tugas tertentu. Mengidentifikasi konteks penggunaan potensial, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi , menghasilkan solusi desain antarmuka, prototyping, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna melalui pengujian pengguna. Perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi mobile Auctentik telah dikonfirmasi melalui pengujian kognitif walkthrough pada prototipe yang dibuat. Uji walkthrough kognitif sudah selesai pada tahap awal karena semua peserta menyatakan puas dengan desain antarmuka aplikasi Auctentik.

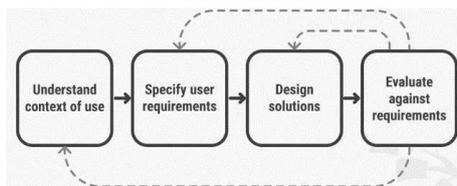
Penelitian lanjutan mengenai “Perancangan UI/UX situs web Kalografi menggunakan metode User Centered Design (UCD)” yang dilakukan oleh [4]. Hasil penelitian ini menampilkan perbedaan dari penelitian sebelumnya, khususnya dalam perancangan UI/UX untuk situs web. Penelitian ini berfokus pada platform layanan berbasis situs web untuk dokumentasi lamaran, pranikah, dan pernikahan. Dengan menggunakan metode UCD, penelitian dimulai dengan mengidentifikasi calon pengguna dan melakukan wawancara untuk memahami kebutuhan mereka. Peneliti kemudian menspesifikasikan kebutuhan pengguna dengan menyusun struktur informasi, alur pengguna, dan wireframe. Prototipe yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan tersebut diuji menggunakan evaluasi heuristik dan penilaian tingkat keparahan masalah (severity rating) melalui tools Maze.design.

Penelitian ini menerapkan metode User Centered Design (UCD), serupa dengan penelitian sebelumnya, namun dengan fokus yang berbeda. Penelitian ini menekankan pada optimalisasi promosi dan penjualan produk melalui aplikasi mobile dengan fitur-fitur seperti game free dan diskon. Desain antarmuka yang digunakan lebih konsisten dan mengikuti gaya desain antarmuka yang menarik secara estetika dibandingkan penelitian sebelumnya. Rancangan UI/UX memiliki peranan yang penting untuk menentukan kesuksesan mobile app [5]. Keefektifan antarmuka pengguna (UI) menjamin pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lancar sementara pengalaman pengguna (UX) akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi, sehingga mempengaruhi pengambilan keputusan pembelian dan loyalitas pelanggan [6]. Namun, seringkali mobile app yang ada kurang memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga tidak mampu memberikan pengalaman yang memuaskan [7].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile untuk Eatery Cafe dengan menggunakan pendekatan UCD [8]. Fokus utama dari penelitian ini adalah merancang UI/UX yang diterima dengan baik oleh pengguna dan mengevaluasi dampaknya terhadap penjualan produk F&B serta kepuasan pelanggan [9]. Metodologi penelitian melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, survei, dan observasi, diikuti dengan perancangan prototipe aplikasi, uji coba dengan kelompok pengguna, serta revisi berdasarkan umpan balik [10]. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa desain UI/UX yang berorientasi pada pengguna dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, serta secara signifikan meningkatkan kesadaran, minat, dan pembelian produk F&B di Eatery Cafe [2].

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini bertempat di Eatery Greentrees Café Malang, kemudian dilakukan uji coba dan analisa kepada 50% atau 20 pengunjung café [11]. Peneliti menerapkan pendekatan User-Centered Design (UCD) untuk memperoleh desain antarmuka Eatery Café. Pemilihan metode UCD didasarkan pada keterlibatan calon pengguna dalam proses perancangan, sehingga menghasilkan desain yang dapat memenuhi kebutuhan mereka dengan tepat [12], [13]. Dalam desain UI/UX pengguna akan ikut berpartisipasi dalam penghimpunan informasi dengan membuat paint poin, wawancara, pemecahan masalah, flowchart, wireframe, desain UI dan UX, serta uji prototype [14]. Berikut 4 tahapan dalam proses UCD:



Gambar 1. Tahapan dalam UCD [15]

Langkah awal yaitu menetapkan dan memahami konteks pengguna, diikuti dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang produk, dan evaluasi hasilnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Perencanaan sistem harus memahami bagaimana konteks penggunaan sistem, termasuk siapa yang akan menggunakannya, tujuan mereka menggunakan sistem itu, dan situasi di mana akan memakai penggunaan sistem tersebut [15], [16], [17], berikut :

- a) Menentukan Calon Pengguna : Sebelum mendiskusikan calon pengguna kami melakukan studi analisis pasar. Dengan melihat pasar sekitar yang berkembang melalui digital promotion kami juga ikut andil untuk terjun ke dunia digital promotion yang lebih intraktif kepada pengguna.

Tabel 1. Menentukan Calon Pengguna

<b>Demografi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Umur 17 tahun - 35 tahun</b></li> <li>• <b>Perempuan - Laki-laki</b></li> </ul>
Geografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada di Kota Malang</li> </ul>
Perilaku Psikografis /Psychographics Behavior	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengguna ponsel pintar (<i>handphone</i>)</li> <li>• Sedang mencari atau akan melakukan transaksi pembelian mengenai produk yang ditawarkan oleh <i>Eatery Café</i></li> </ul>

- b) Wawancara: Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang krusial dalam proses perancangan desain ini, terutama untuk memahami kebutuhan pengguna yang sedang dirancang.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Wawancara

Daftar Pertanyaan
1. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi mobile untuk memesan makanan/minuman dari <i>cafe</i> secara <i>dine in</i> ?
2. Pernahkah anda melakukan transaksi <i>online</i> berkaitan dengan promosi produk yang ditawarkan suatu <i>Café</i> pada saat <i>dine in</i> ?
3. Seberapa penting menurut Anda untuk memiliki opsi memberikan umpan balik atau evaluasi terhadap pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi mobile untuk memesan makanan/minuman di <i>Café</i> saat <i>dine in</i> ?

4. Menurut anda, apakah promosi produk F&B yang interaktif dan *up to date* sangat membantu di perkembangan zaman saat ini?
5. Menurut Anda, apakah informasi tentang produk (promosi, menu, harga, deskripsi) harus disajikan secara jelas dalam aplikasi mobile baik *dine in*?
6. Bagaimana pendapat Anda tentang ide perancangan UI/UX yang bertujuan untuk meningkatkan promosi dan penjualan produk F&B di cafe?
7. Bagaimana tanggapan anda mengenai *app mobile Eatery Café* yang mungkin akan menggunakan menu digital saat melakukan pemesanan secara *dine in*?

c) *User Persona*: representasi yang menggambarkan seorang pengguna ideal dari sebuah aplikasi, dapat berupa karakter fiksi maupun nyata [4], [18]. Biasanya, *User Persona* mencakup informasi dasar, foto pengguna, kepribadian, kebutuhan pengguna, dan masalah yang dihadapi (*pain points*).



Gambar 2. User Persona

Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (*user requirements*). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai [3].

a) *User Needs*: Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan kebutuhan dari calon pengguna dan semua preferensi yang diperoleh melalui wawancara. Informasi tersebut kemudian diimplementasikan dalam desain UI/UX untuk memperkuat strategi promosi [4].

Tabel 3. User Needs

### User Needs

1. Pengguna ingin memperoleh promo yang menarik dan *up to date*, terkait menu dan harga yang diberikan saat datang, juga memperoleh proses pemesanan dan pembelian produk *Eatery Café* yang tidak terlalu lama mengantre di depan kasir.
2. Adanya permintaan akan desain UI/UX promosi produk yang efektif, efisien, atraktif, dan adaptif dengan media saat ini.
3. Memiliki ciri khas desain/tema terkait mobile app dengan bisnis yang dikembangkan atau desain UI/UX harus mencerminkan identitas merek *Eatery Cafe*, baik itu melalui pemilihan warna, gaya, atau elemen desain yang konsisten dengan konsep *Café*.
4. Permintaan akan fitur personalisasi dalam aplikasi, seperti rekomendasi makanan berdasarkan preferensi pengguna atau penawaran spesial untuk pelanggan setia.
5. Pentingnya memperhitungkan umpan balik pelanggan dalam perancangan UI/UX untuk terus memperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas promosi, serta dapat membantu *Eatery Café* dalam mengambil keputusan yang lebih tepat.
6. Penggunaan teknologi yang inovatif dan strategi promosi yang cerdas untuk menarik dan mempertahankan pelanggan.
7. Adanya pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik dalam *mobile app*.
8. Proses pemesanan biasanya memiliki antrean yang terlalu Panjang dan membuang-buang waktu.

b) *Pain Point*: *Pain Point* adalah area ketidaknyamanan yang pengguna alami ketika menggunakan layanan atau sistem yang sama [10]. *Pain Point* ini ditemukan melalui

wawancara dan dijelaskan pada tabel yang mencakup kolom masalah, kebutuhan pengguna, dan solusi yang direkomendasikan.

- c) *Wireframe* adalah sketsa awal dari desain antarmuka suatu website atau aplikasi yang bertujuan untuk memberikan gambaran bentuk awal dari desain tersebut [3].

**Tabel 4. Wireframe**

<i>Wireframe</i> Halaman Utama	
<i>Wireframe</i> Halaman Game Free	
<i>Wireframe</i> Halaman Diskon	

**3. Hasil**

Berdasarkan desain UI dan UX pada mobile app Eatery Café menggunakan metode UCD, Maka pada tahap selanjutnya peneliti akan melakukan perancangan desain antarmuka yang sama dengan analisis kebutuhan pengguna (UI) [3]. Perancangan desain antarmuka di buat berdasarkan wireframe yang telah dirancang oleh peneliti.



**Gambar 3. Design guideline**

Warna beige dengan kode #bdb56e dan warna terang dengan kode #f8f8f1, beserta turunannya, dipilih sebagai warna branding Eatery Café. Font yang digunakan meliputi Halant, Mplus 1p, Poppins, dan Bebas Neue dalam gaya bold, semibold, medium, dan regular, dipilih karena keterbacaannya yang baik dan kesan modern yang diberikan. Hasil dari tahap ini adalah high fidelity prototype untuk aplikasi mobile Eatery Café, yang dirancang menggunakan tools Figma [19], [20]. Desain antarmuka yang dihasilkan dapat dilihat pada hasil berikut.

**Tabel 5. Solusi Desain**

Tampilan  
Homepage

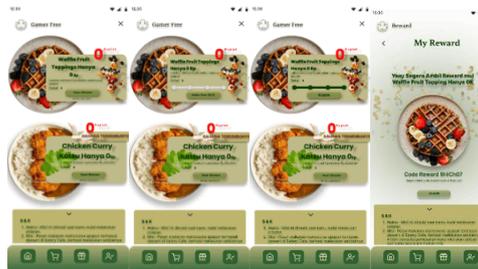
Antarmuka



Tampilan Halaman Diskon



Tampilan Halaman Game Free



#### 4. Pembahasan

Pada tahap akhir, pengujian dilakukan terhadap 20 pengunjung Eatery Café, yang mewakili 50% dari total pengunjung secara acak menggunakan smartphone atau laptop mereka sendiri untuk menjalankan prototipe. Partisipan ini dipilih karena mereka merepresentasikan calon pengguna aplikasi Eatery Café di masa depan. Agar evaluasi desain lebih objektif, partisipan tidak diberi pengenalan tentang prototipe sebelumnya.

Hasil perhitungan uji penggunaan ditentukan dari Screen Usability Score (SCUS), Maze Usability Score (MAUS) dan Mission Usability Score (MIUS) dengan skala 0 sampai 100. Rumus untuk menghitung Screen Usability Score (SCUS) berikut:

$$SCUS = \text{MAX}(0, 100 - (DOR * dW) - (MCR * mW) - (\text{MIN}(10, \text{MAX}(0, (\text{AVGD} - 5) / 2))))$$

Gambar 4. Screen Usability Score (SCUS)

Yang memiliki variabel berikut:

- SCUS untuk Skor Kegunaan Layar (Screen Usability Score)
- DOR untuk tingkat keluar (yaitu penguji yang meninggalkan misi atau menghentikannya sebelum mencapai layar akhir/ drop-off dan bounce rate)
- dW untuk berat DOR; Satuan dW sama dengan 1 poin pada setiap drop-off /bounce
- MCR untuk tingkat kesalahan klik (Misclick rate)
- mW untuk berat MCR; Satuan mW sama dengan 0,5 poin untuk setiap kesalahan klik
- AVGD untuk Durasi Rata-Rata dalam hitungan detik

Rumus untuk menghitung Mission Usability Score (MIUS) dapat dilihat pada persamaan berikut:

$$MIUS = DSR + (IDSR / 2) - avg(MC\_P) - avg(DU\_P)$$

**Gambar 5.** Mission Usability Score (MIUS)

Yang memiliki variabel berikut:

- DSR untuk Tingkat Keberhasilan Langsung
- IDSR untuk Tingkat Keberhasilan Tidak Langsung
- Avg untuk rata-rata
- MC\_P untuk penalti salah klik =MCR \* 0.5
- DU\_P untuk penalti durasi =(MIN(10,MAX(0,(AVGD - 5)/2)))

Rumus untuk menghitung Maze Usability Score (MAUS) dapat dilihat pada persamaan berikut:

$$MAUS = avg(MIUS)$$

**Gambar 6.** Maze Usability Score (MAUS))

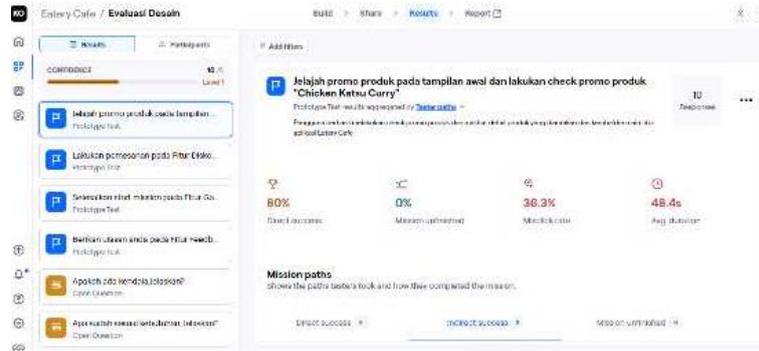
Yang memiliki variabel berikut:

- MAUS untuk Skor Kegunaan Labirin (Maze Usability Score)
- Avg untuk rata-rata
- MIUS untuk Skor Kegunaan Misi (Mission Usability Score)

**Tabel 6.** Alur skenario

Goal	Skenario
Pengguna masuk halaman main fitur dan menampilkan halaman aplikasi	"Anda sebagai pengguna ingin melihat terlebih dahulu promo yang di sajikan, lalu jika tidak tertarik yang di tampilkan Anda dapat keluar pada tampilan dan masuk ke dalam main fitur yang tersedia"
Pengguna dapat melihat pricelist menu dengan mengakses fitur discount, tranding, food dan drink.	"Anda sebagai pengguna ingin melihat pricelist pada fitur diskon yang ditawarkan, atau tertarik dengan fitur game free untuk mendapatkan produk gratis dengan S&K yang berlaku"
Pengguna dapat mengkustom menu pilihan	"Anda sebagai pengguna dapat mengcustome pesanan yang Anda pilih sesuai selera dan keinginan Anda "
Pengguna memesan menu produk hingga tahap pembayaran	"Anda ingin melakukan pemesanan hingga checkout, send order, hingga payment produk Eatery Cafe apapun"
Pengguna dapat menunggu pemesanan produk lewat notifikasi pada aplikasi	"Anda sebagai pengguna dapat menunggu dan mengetahui pesanan yang Anda sudah buat dan sudah Anda payment"

Proses pengujian yang cermat dan terstruktur adalah bagian penting dari penelitian ini. Pengujian dilakukan secara langsung (tatap muka) terhadap sepuluh partisipan menggunakan Maze.design. Para partisipan mengakses tautan yang diberikan oleh peneliti dan memulai uji coba melalui link platform yang telah disediakan.



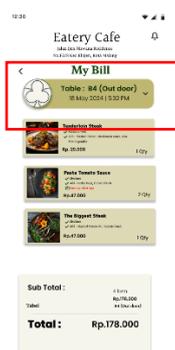
Gambar 7. Hasil Testing Proses

Tabel 7. Hasil Testing Proses

Direct Success	Indirect Success	Mission unfinished	Miss Click Rate	Average Duration	Heat Map
80,0%	20,0%	0,0%	36,3%	48,4 dtk	80
80,0%	20,0%	0,0%	16,5%	67,4 dtk	84
60,0%	40,0%	0,0%	14,5%	125,7 dtk	74
100,0%	0,0%	0,0%	7,7%	24,1 dtk	97

Berdasarkan hasil perhitungan Screen Usability Score (SCUS) dari Maze.design, peneliti menarik dua kesimpulan utama. Pertama, skenario dengan skor usability terendah adalah 60, karena 40% partisipan gagal menyelesaikannya dan waktu penyelesaian rata-rata adalah yang terlama. Kedua, perlu dilakukan iterasi desain pada antarmuka aplikasi Eatery Café untuk memperbaiki masalah tersebut, dengan tujuan agar pada pengujian berikutnya antarmuka dapat mencapai skor usability yang lebih baik dan lebih terorganisir.

Pada pengujian sebelumnya peneliti memperoleh insight dari data Maze.design dan peneliti juga melakukan observasi langsung kepada partisipan. Proses iterasi desain dilakukan pada skenario 1,2, dan 3, karena cukup banyak partisipan mengalami kebingungan mencari letak button notifikasi pemesanan.



Gambar 8. Penyebab Skor Usability Rendah

Penyebabnya adalah button yang berisikan notifikasi pemesanan terlalu kecil dan tidak masuk dalam ikon notifikasi pemesanan. Banyak yang menilai jika button “v” mengarah pada detail bill yang ditampilkan seperti pada gambar viewport diatas.



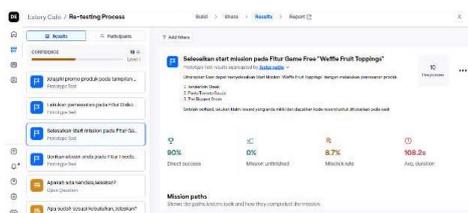
Gambar 9. Heat Map

Selain mengganti button ikon notifikasi pemesanan di navigation bar, peneliti juga menambahkan button ikon notifikasi pemesanan yang sedang berlangsung agar pengguna dapat mengecek secara berkala pesannya. Gambar di bawah adalah tangkapan layar dari perubahan-perubahan tersebut.



Gambar 10. Design Iteration

Pada tahap *Re-testing Process*, masalah yang ditemukan selama pengujian awal telah diatasi melalui proses iterasi desain. Untuk memastikan hasil yang optimal, peneliti melakukan pengujian ulang dengan prototipe antarmuka aplikasi Eatery Café yang telah diperbarui. Hasil dari uji ulang ini, yang diambil menggunakan tools Maze.design, tercantum dalam tabel di bawah.



Gambar 11. Hasil Re-testing Process

Tabel 8. Hasil Re-testing Process

Direct Success	Indirect Success	Mission unfinished	Miss Click Rate	Average Duration	Heat Map
90,0%	10,0%	0,0%	10,1%	29,6 dtk	91
100,0%	0,0%	0,0%	6,3%	41,9 dtk	97
90,0%	10,0%	0,0%	8,7%	108,2 dtk	91
100,0%	0,0%	0,0%	5,7%	15,5 dtk	97

Berdasarkan data tabel, terdapat peningkatan signifikan dalam usability score dari 74 menjadi 91 setelah pengujian ulang. Peningkatan ini disebabkan oleh perbaikan desain, termasuk penggantian button ikon notifikasi pemesanan di navigation bar dan penambahan button untuk mengecek status pemesanan yang sedang berlangsung. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk setiap skenario menjadi lebih singkat karena beberapa partisipan sudah familiar dengan aplikasi Eatery Café dari pengujian sebelumnya. Dengan hasil evaluasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa proses iterasi desain telah berhasil, dan tidak diperlukan iterasi tambahan karena telah mencapai peningkatan usability score yang diinginkan.

Hasil evaluasi prototipe menggunakan tools Maze.design menunjukkan bahwa secara keseluruhan, *usability score* dari produk tersebut dinilai cukup baik. Meskipun demikian, hasil evaluasi juga mengungkapkan adanya skenario tertentu yang mendapatkan *usability score* rendah. Ini mengindikasikan kebutuhan perbaikan pada beberapa aspek desain yang perlu diperbaiki agar sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti melanjutkan dengan iterasi desain untuk memperbaiki elemen-elemen yang bermasalah dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Setelah proses iterasi desain selesai, pengujian ulang prototipe yang sudah diperbarui dilakukan kembali oleh peneliti. Hasil pengujian ulang prototipe yang diperbarui menunjukkan peningkatan signifikan pada usability score, dari 74 menjadi 91. Hal disebabkan perbaikan seperti penggantian button ikon notifikasi pemesanan dan penambahan button untuk pengecekan status pemesanan. Peningkatan ini menandakan bahwa iterasi desain berhasil, dan proses perancangan antarmuka aplikasi Eatery Café telah mencapai hasil yang memuaskan.

## 5. Penutup

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa rancangan tampilan antarmuka aplikasi Eatery Café telah berhasil mencapai tingkat penerimaan yang baik dari calon pengguna, yang tercermin dari average usability score yang dinilai cukup baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain antarmuka berhasil memperhitungkan kebutuhan dan preferensi pengguna dengan baik, sehingga pengguna merasa nyaman dan aplikasi dapat digunakan dan diterima dengan baik oleh calon pengguna. Serta banyak calon pengguna juga merasa puas akan desain tampilan aplikasi Eatery Café, sehingga tampilan desain juga sangat berpengaruh terhadap ketertarikan calon pengguna yang mampu meningkatkan penjualan produk Eatery Café nantinya baik dari tampilan promosi produk ataupun penjualan produk.

Saran untuk kedepannya adalah perkembangan antarmuka terjadi setiap tahun dan trennya selalu berubah. Oleh karena itu, diharapkan tampilan aplikasi Eatery Café juga mengikuti perkembangan dan tidak berhenti pada tahap ini saja, agar bisa menjadi lebih baik dan lebih memudahkan pengguna. Harapannya, rancangan aplikasi Eatery Café dapat segera diimplementasikan. Pastikan konsistensi dalam penggunaan elemen desain seperti warna, font, dan layout di seluruh aplikasi. Ini akan membantu menciptakan pengalaman yang lebih terstruktur dan mudah dipahami bagi pengguna. Pastikan aplikasi dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat dan layar, termasuk smartphone, tablet, dan desktop. Responsivitas yang baik akan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan

## Referensi

- [1] D. Haerofifah, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery)," vol. 16, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- [2] M Hafizh Arrafi and Lise Asnur, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Tamu di Cafe Bunbun Eatery N Coffee," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [3] Rifqi Taufiq Maulana, "Perancangan User Interface User Experience dengan Metode User Centered Design pada Aplikasi Mobile Auctentik," Universitas Islam Indonesia, 2020.

- [4] Ramadhana Bagus Solichuddin and Elyza Gustri Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi," *Prosiding Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [5] NADYA NABHILA ANDINI PUTRI, "Desain UI/UX Untuk Aplikasi AR Pengenalan Makanan Khas Indonesia," Universitas Telkom, D4 Teknologi Rekayasa Multimedia, 2023.
- [6] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisono Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [7] Surya Ramadiansyah and D. L. Chaerowati, "Pemasaran Interaktif melalui Media Sosial sebagai Sarana Promosi Applecoast Clothing," *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, vol. 1, no. 1, pp. 8–16, Jul. 2021, doi: 10.29313/jrmk.v1i1.64.
- [8] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [9] T. Oktaviani and T. F. Rizkiyah, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Promosi Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Hopespace Coffee & Eatery)." [Online]. Available: <https://nakiscience.com/index.php/ekraf28>
- [10] B. I. Irawan and G. P. Mahardhika, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design."
- [11] Rini Agustina, "Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android," 2018.
- [12] B. A. Pratama, U. Proboyekti, and K. Wijana, "Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas," *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 33–43, Jul. 2021, doi: 10.21460/jutei.2020.41.192.
- [13] D. M. Putri, M. V. Adil, I. Artikel, and K. Kunci, "Desain UI / UX SIAKAD dengan Metode Design Thinking pada Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng," no. 204, pp. 383–392, 2023.
- [14] M. Mahendra Firmansyah, M. Agus Sunandar, and M. Andayani Komara, "Redesain Ui/Ux Fami Apps Menggunakan Metode Goal Directed Design Dan Cognitive Walkthrough," 2023.
- [15] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [16] Y. M. S. Mantaon, J. F. Palandi, and R. Nurfitri, "Desain Antarmuka Pengguna Situs Web Alor Tours," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 5, no. 02, pp. 78–86, 2023, doi: 10.32664/mavis.v5i02.979.
- [17] V. F. A. Sari, Y. A. Kanthi, and S. Yahya, "Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 4, no. 01, pp. 14–26, 2022, doi: 10.32664/mavis.v4i01.652.
- [18] R. F. Setiawan, S. Widodo, and A. Zulkarnain, "Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada STIKI PMB Online dengan Menggunakan Metode User-Centered Design," *J-Intech*, vol. 9, no. 01, pp. 28–41, 2021, doi: 10.32664/j-intech.v9i01.589.
- [19] M. Puspita Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian (User-Centered Design and System Usability Scale Method Approach in Website Interface Redesign and Evaluation: A Case Study of the Dissemination Agricultural Census Website)." [Online]. Available: <https://st2013.bps.go.id/>.
- [20] D. Widyaningrum, "Perancangan User Experience Aplikasi Website Computer Assisted Test (CAT) Menggunakan Five Planes Framework," *J-Intech*, vol. 11, no. 1, pp. 177–187, 2023, doi: 10.32664/j-intech.v11i1.888.