

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RESTORAN HUTAN JATI CAFÉ & GELATO MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN

Haekal Adzami Hafianto, Imam Ma'ruf Nugroho, Moch. Hafid

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik, STT Wastukencana Purwakarta
Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151, Indonesia
Haekaladzami54@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah dua aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi mobile. UI merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan tampilan dan antarmuka aplikasi, sedangkan UX mencakup cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Saat ini Restoran Hutan Jati Café & Gelato masih menggunakan sistem pemesanan manual yang cukup merepotkan baik untuk pelanggan maupun pihak restoran. Maka dari itu restoran Hutan Jati Café & Gelato membutuhkan suatu aplikasi pemesanan menu makanan agar dapat membantu pihak restoran memberikan pelayanan yang baik. Dengan ini maka akan dilakukan perancangan UI dan UX terlebih dahulu dengan menggunakan metode Goal Directed Design (GDD). Hasil perancangan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS). Pada perancangan user interface dan user experience pada aplikasi prototype aplikasi Pemesanan Menu Makanan Hutan Jati Café & Gelato untuk memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Hasil dari pengujian SUS mengenai Prototype aplikasi Pemesanan Menu Makanan Hutan Jati Café & Gelato adalah baik dan dapat diterima oleh lima belas orang partisipan.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Pemesanan, Restoran, Goal Directed Design, System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *mobile application* atau aplikasi *mobile* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti peningkatan penggunaan *smartphone*, akses *internet* yang semakin mudah, dan kemajuan teknologi dalam pengembangan aplikasi *mobile*. Penggunaan *smartphone* terus meningkat setiap tahunnya, terutama di negara-negara berkembang. Hal ini membuka peluang besar bagi pengembangan aplikasi *mobile* karena semakin banyak orang yang memiliki akses ke perangkat *mobile*.

Antarmuka pengguna (User Interface) mengacu pada sistem dan interaksi pengguna satu sama lain melalui perintah atau teknik untuk beroperasi sistem, memasukkan data, dan menggunakan isinya. Antarmuka pengguna mulai dari sistem seperti komputer, perangkat seluler, game, dan lain sebagainya. Untuk program aplikasi dan penggunaan konten. Pengguna. Pengalaman (User Experience) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang terkait dengan persepsi (emosi dan pikiran), reaksi, dan perilaku seorang pengguna merasakan dan berpikir melalui penggunaan langsung atau tidak langsungnya sistem, produk, konten, atau layanan.

Restoran (rumah makan) adalah istilah umum untuk menyebut usaha *gastronomi* yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan [1]. Restoran juga dapat diartikan sebagai suatu layanan yang beroperasi dalam penjualan makanan atau minuman kepada tamu-tamu

atau kelompok kecil dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan [2]

Hutan Jati Cafe & Gelato merupakan restoran yang berada di Kabupaten Purwakarta menyediakan berbagai macam menu makanan dan minuman yang berkualitas tinggi. Restoran ini memiliki banyak pelanggan tetap kurang lebih seratus orang perharinya, namun saat ini Restoran Hutan Jati Café & Gelato masih menggunakan sistem pemesanan manual yang merepotkan baik untuk pelanggan maupun pihak restoran. Maka dari itu restoran Hutan Jati Café & Gelato membutuhkan aplikasi pemesanan menu makanan agar dapat membantu pihak restoran memberikan pelayanan yang baik, dapat menyediakan informasi produk yang lengkap, serta dapat meningkatkan respon pemesanan. Dengan adanya aplikasi pemesanan *menu* makanan pada restoran Hutan Jati Cafe & Gelato, diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja restoran, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi pelanggan.

Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Cafe & Gelato adalah Goal Directed Design. Metode ini fokus pada tujuan pengguna dalam menggunakan aplikasi dan mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Cafe & Gelato, maka metode Goal Directed Design digunakan untuk menciptakan desain yang intuitif dan mudah digunakan oleh pelanggan, dengan

mempertimbangkan tujuan mereka dalam menggunakan aplikasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Nataniel Dengan dan Heliza Rahmania Hatta (2009) menyatakan bahwa perancangan adalah proses menerapkan berbagai prinsip dan metode untuk mendefinisikan suatu perangkat, proses atau sistem dalam detail yang memungkinkan realisasi fisiknya [3].

2.2. User Interface

Desainer berkonsentrasi pada UI atau *User Interface*, ketika mereka membuat antarmuka yang menyenangkan untuk digunakan [4].

Menurut Wilbert O. Galitz (2007), user interface (UI) adalah komponen komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan dimengerti secara langsung oleh manusia. Dengan demikian, user interface dapat didefinisikan sebagai mekanisme dan teknik tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Dengan demikian, user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur antarmuka pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. Output dari user experience (UX) yang dapat dilihat adalah user interface (UI) [5].

2.3. User Experience

Semua aspek interaksi pengguna akhir dengan bisnis, layanannya, dan produknya termasuk dalam pengalaman pengguna. Memenuhi kebutuhan pelanggan secara akurat tanpa khawatir adalah persyaratan pertama untuk pengalaman pengguna standar. Persyaratan kedua adalah kesederhanaan dan keindahan untuk membuat produk menarik dan mudah digunakan. Pengalaman pengguna yang sebenarnya tidak hanya memenuhi keinginan pelanggan atau fungsi daftar Periksa. Layanan multidisiplin harus termasuk teknik, pemasaran, desain grafis dan industri, dan desain antarmuka agar produk perusahaan memiliki pengalaman pengguna yang luar biasa [4].

2.4. Aplikasi

Aplikasi, menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017)), adalah penerapan atau penyimpanan sesuatu, data, masalah, atau tugas ke dalam sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi bentuk yang baru. Aplikasi adalah suatu perangkat komputer yang siap digunakan oleh pengguna. Aplikasi biasanya didefinisikan sebagai alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya [6].

2.5. Goal Directed Design

Goal-Directed Design Teknik etnografi (penelitian kualitatif yang mempelajari tentang kehidupan memahami kehidupan individu dalam periode waktu tertentu), wawancara dengan pemangku

kepentingan, penelitian pasar, model pengguna terperinci, desain berbasis skenario, dan berbagai prinsip dan pola interaksi ini digunakan dalam desain yang diarahkan pada tujuan. Ini menawarkan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memenuhi kebutuhan teknis dan bisnis. Ada enam tahap dalam Desain Berorientasi Tujuan (GDD): Research, Modeling, Requirements Definition, Framework Definition, Refinement, and Support [7].

2.6. System Usability Scale

System Usability Scale merupakan survey yang digunakan untuk menilai kegunaan dari berbagai produk (Brooke, 1996) di mana survei ini terdiri dari sepuluh pernyataan, sehingga waktunya cepat dan mudah bagi semua orang yang berpartisipasi untuk menyelesaikannya. Karena tidak proprietary, survei ini murah dan dapat dilakukan dengan cepat. Selain itu, SUS adalah teknologi agnostik, yang berarti dapat diterapkan pada hampir semua jenis antarmuka pengguna, seperti aplikasi, situs web, dan telepon seluler. Hasil survei menunjukkan bahwa skor tetap dalam rentang 0–100 cukup mudah dipahami oleh sebagian besar anggota tim. Terdapat sepuluh pernyataan dalam Sistem Usability Scale, dengan lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif yang disusun secara bergantian. Masing-masing pernyataan memiliki skala lima poin, berkisar dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Untuk menilai hasil respon dari SUS, selanjutnya adalah melihat rata-rata standar deviasi dari setiap respon pengguna. Selanjutnya adalah memberikan kode warna pada setiap respon partisipan ke dalam template penilaian untuk membantu peneliti dalam memvisualisasikan hasil respon positif, netral dan negatif serta memperhitungkan susunan positif, netral dan negatif secara bergantian menggambarkan alur penelitian yang dilakukan [8].

2.7. Figma

Figma adalah suatu aplikasi desain yang biasa digunakan untuk merancang tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma dapat digunakan pada sistem operasi windows, linux maupun mac yang membutuhkan koneksi internet agar dapat menggunakannya. Umumnya figma banyak digunakan oleh orang-orang yang bekerja pada bidang UI dan UX, desain web dan bidang sejenis lainnya [9].

2.8. User Persona

Persona pertama kali diperkenalkan oleh Alan Cooper adalah representasi dari target user yang akan menggunakan aplikasi. Persona berisikan dokumentasi berupa penjelasan tentang karakteristik user yang digabungkan dengan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya berdasarkan fakta dan hasil penelitian yang telah dilakukan [10].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dimulai dengan observasi secara langsung di restoran hutan jati café & gelato. Dengan tujuan mencari informasi agar informasi tersebut dapat memenuhi kelengkapan untuk bahan penelitian.

b. Wawancara

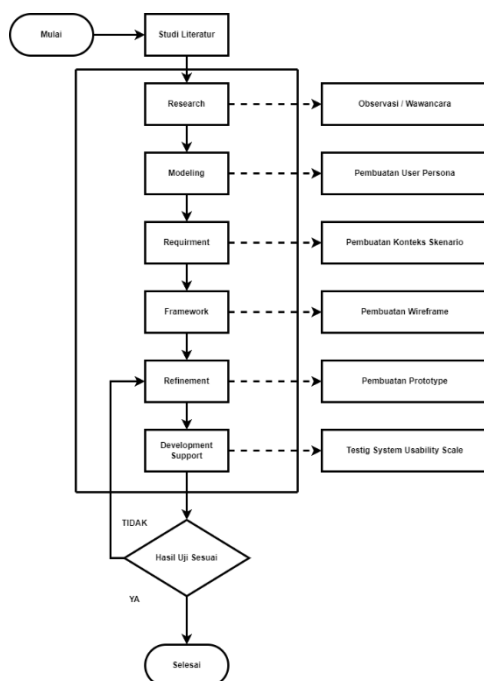
Wawancara dilakukan kepada pemilik dan pengunjung restoran hutan jati café & gelato dengan tujuan agar dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang di perlukan pengguna untuk membuat perancangan aplikasi menu makanan di hutan jati café & gelato.

c. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data studi literatur berupa jurnal, karya ilmiah, dan studi Pustaka lainnya digunakan sebagai penunjang keilmuan untuk penelitian ini. Dengan mencari studi kasus yang bisa di jadikan sebagai acuan pada penelitian ini.

3.2. Kerangka Penelitian

Berikut kerangka penelitian yang menjadi gambaran besar dalam penelitian yang dilakukan, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

3.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan untuk penelitian perancangan *User Interface* dan *User Experience* ini menggunakan metode perancangan *Goal Directed Design* (GDD). Berikut tahapan-tahapan pada penerapan metode GDD:

3.3.1. Research

Tahap research melakukan pengumpulan data melalui studi lapangan, observasi dan wawancara di Hutan Jati Café & Gelato. Tujuan tahap research adalah untuk mengumpulkan data secara kualitatif dan kuantitatif terkait pengguna potensial dari sebuah produk digital yang akan dirancang.

3.3.2. Modeling

Pada tahap Modeling, perilaku pengguna dan alur kerja dapat ditemukan dengan melakukan observasi dan interview calon pengguna. Hasil tersebut diubah ke dalam model pengguna yaitu user persona. User Persona merupakan dokumen berupa representasi yang mewakili dari target pengguna, meliputi demografi kesulitan, tujuan, kebutuhan serta tingkah laku pengguna yang di dihasilkan pada tahap research.

3.3.3. Requirement

Pada tahap requirement ini, Membuat konteks scenario dan akan melibatkan analisis terhadap pada persona serta kebutuhan yang fungsional yang didasari dengan prioritas dan tujuan dari pengguna.

3.3.4. Framework

Pada tahap framework akan membuat konsep dari produk secara menyeluruh, dan mendefinisikan kerangka dasar dari interaksi produk dan desain visual yang dibangun. Output dari fase ini berupa arsitektur sistem dan low-fidelity prototype berupa wireframe sehingga dapat memvisualisasikan setiap susunan konten yang akan dibangun.

3.3.5. Refinement

Pada tahap refinement ini merupakan fase penyempurnaan pada wireframe yang telah dibuat menjadi prototype. Prototype yang dibangun meliputi hasil desain, ukuran teks, ikon dan elemen visual lainnya yang menarik dan memberikan pengalaman yang baik.

3.3.6. Support

Tahap support akan melakukan testing menggunakan pengujiannya yaitu System Usability Scale, evaluasi hasil dan solusi dari tahap refinement. Hasil pada evaluasi ini akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan desain atau solusi selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Research

Pada fase research dilakukan pengumpulan data serta analisis perihal perancangan aplikasi pemesanan menu makanan di hutan jati café & gelato, hal-hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan observasi dan wawancara pada pihak restoran. Identifikasi ini dilakukan untuk menentukan siapa saja pengguna yang akan menggunakan aplikasi serta kebutuhan apa saja yang perlu di butuhkan.

4.2. Modeling

Pada tahap modelling ini dibuat sebuah user persona atau model yang telah di peroleh pada hasil wawancara kepada user pada tahapan research. Berikut merupakan beberaa informasi yang menjadi gambaran masing masing pengguna, yaitu:

- Demographic**
Berisikan informasi mengenai nama pengguna, usia, jenis kelamin, dan alamat pengguna.
- Behaviour Technology**
Terdapat informasi dan kebiasaan pengguna dalam menggunakan teknologi, internet, dan aplikasi.
- Goals**
Terdapat informasi mengenai tujuan pengguna dengan adanya aplikasi layanan pemesanan menu makanan.
- User Needs**
Terdapat informasi mengenai kebutuhan apa saja yang pengguna butuhkan dan inginkan pada aplikasi pemesanan menu makanan.
- Impacts**
Terdapat informasi mengenai keuntungan pengguna dapatkan Ketika menggunakan aplikasi pemesanan menu makanan.
- Frustration**
Terdapat informasi mengenai hal hal yang menjadi permasalahan pada pemesanan menu makanan.
- Motivation**
Terdapat informasi mengenai apa yang menjadi alasan pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan menu makanan.

Berikut beberapa user persona yang telah dibuat dari hasil wawancara pada hasil penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 4. User Persona

4.3. Requirement

Pada tahap ini berisikan konteks skenario dan informasi kebutuhan pengguna yang telah diperoleh dari user persona pada tahap modelling.

Konteks skenario ini dibuat berdasarkan hasil Goals dari user persona untuk aplikasi yang akan dibuat. Konteks skenario juga dapat diartikan sebagai adegan yang dilakukan oleh pengguna secara terstruktur untuk melakukan aktifitas.

Tabel 1. Konteks Skenario

No	Tujuan	Task	Skenario
1	Menggunakan aplikasi	Membuka aplikasi	Pengguna membuka aplikasi dengan halaman awal splashscreen
2	Masuk pada aplikasi	Memilih menu masuk pada home aplikasi	Pengguna dapat memilih menu masuk aplikasi, pengguna yang sudah memiliki akun bisa langsung memasukkan email dan password yang sudah pernah di daftarkan
3	Daftar pada aplikasi	Memilih menu signup pada home aplikasi	Pengguna dapat memilih menu signup pada aplikasi, pengguna mengisi data diri, setelah semua data diri telah di isi pengguna dapat menggunakan aplikasi secara menyeluruh.
4	Halaman home utama	Telah melakukan masuk atau daftar pada akun	Pengguna akan langsung menuju ke halaman home utama setelah melakukan masuk atau daftar pada aplikasi
5	Melakukan pemesanan makanan	Memilih menu makanan	Saat pengguna ingin memesan makan pengguna dapat memilih menu makanan pada halaman home utama lalu pengguna dapat melihat berbagai menu makanan yang tersedia dan informasi makanan yang di pilih. Lalu pengguna memilih menu tambah untuk memesan makanan yang di inginkan dan memilih jumlah makanan yang di pesan. Setelah itu pengguna
6	Melihat menu keranjang	Pengguna memilih menu keranjang	Saat pengguna sudah melakukan pesanan pada aplikasi, pengguna dapat melihat menu keranjang dimana terdapat informasi pemesanan serta pilihan pesan sekarang untuk melanjutkan pemesanan. Pada informasi pemesanan pengguna dapat menambahkan nomor meja serta catatan. Lalu pengguna memilih pesan sekarang setelah itu muncul halaman pesanan diterima.
7	Melihat menu favorit	Pengguna melihat menu favorit	Pengguna dapat melihat berbagai menu favorit pada halaman menu favorit
8	Melihat riwayat pesanan	Pengguna melihat Riwayat pesanan	Pada menu Riwayat pesanan pengguna dapat melihat history sebelumnya pada saat memesan makanan

No	Tujuan	Task	Skenario
9	Melihat detail pesanan	Pengguna melihat detail pesanan	Pada saat pengguna sudah melakukan pemesanan, pengguna dapat melihat detail pesanan yang dipesan pada menu detail pesanan yang berisi informasi pemesanan berupa nomor meja, nomor pesanan, dan waktu pemesanan. Serta terdapat informasi daftar pesanan yang di pesan dan total harga.
10	Melihat Menu Profil	Pengguna melihat menu profil	Pengguna yang sudah mendaftar pada aplikasi dapat melihat menu profil yang berisi informasi pengguna berupa foto profil, nama, email, kontak, pesanan, dan logout aplikasi.
11	Melakukan edit profil	Pengguna dapat melakukan edit profil	Pengguna yang sudah mendaftar pada aplikasi dapat merubah atau melakukan edit pada aplikasi di menu profil untuk merubah informasi pengguna berupa foto profil, nama, email, dan nomor telepon.
12	Melihat pesanan di terima	Pengguna melihat halaman pesanan diterima	Setelah pengguna melakukan pemesanan, akan muncul halaman pesanan diterima dimana halaman tersebut berisi informasi pesanan telah di terima serta pilihan untuk melihat pesanan atau pesan menu lainnya.
13	Melakukan Pembayaran	Pengguna melakukan pembayaran pada halaman metode pembayaran	Setelah pengguna melakukan pesanan, maka pengguna akan di arahkan ke halaman metode pembayaran untuk menyelesaikan pemesanan, dimana halaman metode pembayaran berisi beberapa metode pembayaran yaitu melalui Bank Virtual Account dan E-money. Setelah pengguna sudah memilih metode pembayaran pengguna menyalin kode pembayaran dan memilih button bayar sekarang.

4.4. Framework

Pada tahap ini membuat desain user interface (UI) aplikasi pemesanan menu makanan hutan jati café & gelato berupa Low fidelity prototype berupa wireframe, berdasarkan tahapan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini juga akan menentukan tipografi, warna, ikon yang akan di gunakan pada tahap refinement.

4.4.1. Perancangan Wireframe

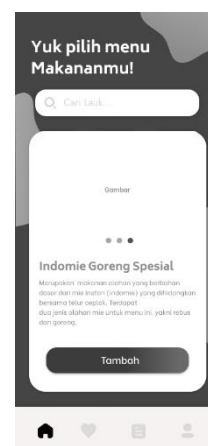
Sebuah wireframe, yang biasanya disebut sebagai desain berkualitas rendah, menampilkan sketsa dari tampilan UI yang akan dirancang. Wireframe ini dibuat secara kasar sehingga tidak menampilkan desain asli pada website, yang hanya menjelaskan konsep desain dari tata letak hingga penempatan banner, komponen, dan elemen lainnya. Di antaranya, beberapa wireframe yang telah dibuat:

a. Wireframe Splashscreen



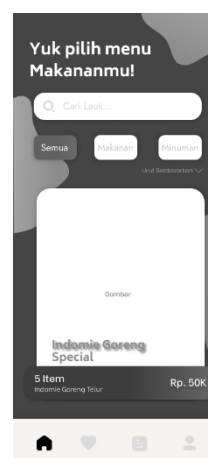
Gambar 3. Wireframe Splashscreen

b. Wireframe Home



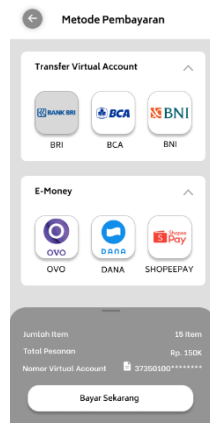
Gambar 4. Wireframe Home

c. Wireframe Pesanan



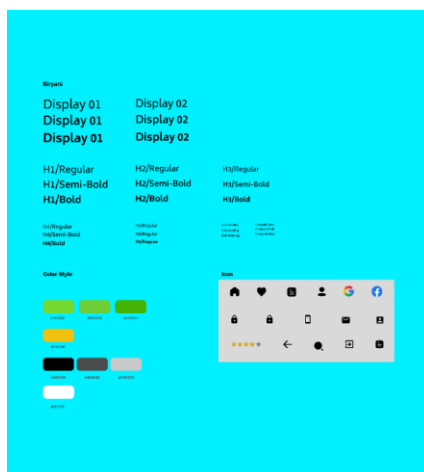
Gambar 5. Wireframe Pesanan

d. Wireframe Pembayaran



Gambar 6. Wireframe Pembayaran

4.4.2. Tipografi, Warna dan Ikon



Gambar 7. Design System

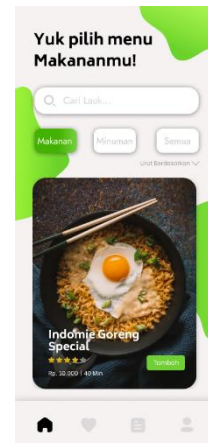
4.5. Refinement

Pada tahapan ini merupakan tahap perancangan user interface aplikasi pemesanan menu makanan Restoran Hutan Jati Café & Gelato berupa High Fidelity Prototype. Berikut ini merupakan hasilnya:

a. Perancangan Halaman *Splashscreen*Gambar 8. Perancangan Halaman *Splashscreen*

Pada Gambar 8. merupakan Perancangan Halaman *Splashscreen*, tampilan awal ketika user baru saja mempunyai aplikasi dan membuka aplikasi pemesanan menu makanan hutan jati café & gelato sebelum nantinya menuju halaman utama.

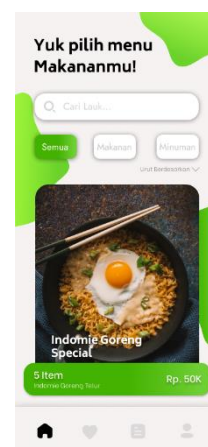
b. Perancangan Halaman Menu



Gambar 9. Perancangan Halaman Menu

Pada Gambar 9. merupakan Perancangan Halaman Menu, setelah user telah melakukan pendaftaran atau masuk pada aplikasi user menuju halaman home dimana berisi menu menu yang ada di restoran hutan jati café & gelato. User dapat melihat informasi menu, rating menu yang paling laris dan harga makanan. Untuk memesan makan user mengklik button tambah pada menu makanan yang ingin dipesan. Serta user dapat mencari pada kolom pencarian makanan.

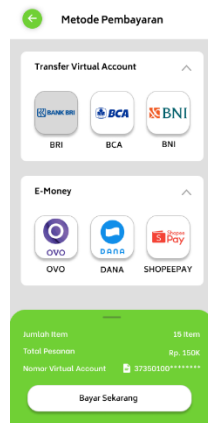
c. Perancangan Halaman Pesanan



Gambar 10. Perancangan Halaman Pesanan

Pada Gambar 10. merupakan Perancangan Halaman Pesanan, setelah user memilih dan memesan makanan, user dapat melakukan transaksi selanjutnya dengan mengklik popup yang muncul untuk menuju halaman pesanan selanjutnya.

d. Perancangan Halaman Pembayaran



Gambar 11. Perancangan Halaman Pembayaran

Pada Gambar 11. merupakan Perancangan Halaman Metode Pembayaran, user setelah melakukan pemesanan dan mengklik button pesan sekarang akan di arahkan ke halaman metode pembayaran. Dimana user akan melihat tampilan metode pembayaran dimana berisi menu menu pembayaran seperti Transfer Virtual Account dan E-money. Setelah memilih metode pembayaran user menyalin nomor virtual account dan setelah itu mengklik button bayar sekarang.

4.6. Support (Testing)

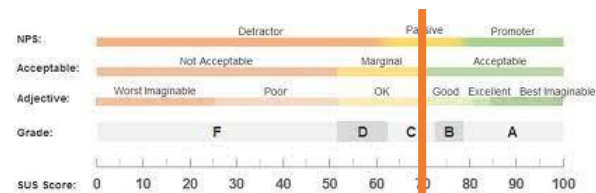
Pada tahap ini dilakukan sebuah pengujian terhadap pengguna. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* sebagai metode pengujiannya sesuai dengan kebutuhan untuk mengetahui usabilitas dan experience pada desain prototype pada aplikasi. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan sample usia 17-40 tahun. Sample yang digunakan dalam pengujian ini sebanyak 15 Responden. Dengan jumlah responden tersebut dapat diamati secara langsung mengenai respon terhadap desain user interface dan mempelajari hasil akhir terhadap prototype yang telah di buat. Penyebaran kuesioner dibuat dalam bentuk google form untuk membantu menilai desain prototype yang di lakukan pada tanggal 20 – 21 Juni 2023. Responden akan menjawab pertanyaan-pertanyaan SUS, dengan pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian *System Usability Scale*

Respon den	Pertanyaan							Raw SUS	SUS Score
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	-		
R1	2	3	2	0	2	3	-	25	62,5
R2	3	1	4	3	4	3	-	31	77,5
R3	3	4	4	4	2	4	-	27	67,5
R4	3	2	2	4	3	2	-	26	65
R5	4	0	4	0	4	0	-	20	50
R6	3	4	4	3	4	4	-	35	87,5
R7	1	3	2	3	3	2	-	28	70
R8	2	4	4	4	2	1	-	28	70
R9	3	4	3	4	3	3	-	30	75

Respon den	Pertanyaan							Raw SUS	SUS Score
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	-		
R10	3	3	4	4	4	4	-	38	95
R11	3	2	4	3	3	2	-	27	67,5
R12	4	2	4	3	2	3	-	30	75
R13	3	4	4	4	3	3	-	30	75
R14	3	1	4	4	4	1	-	29	72,5
R15	4	3	4	3	3	4	-	33	82,5
Rata - Rata									73

Pada Tabel 2. diatas merupakan jawaban pertanyaan SUS serta hasil akhir dari penilaian menggunakan rumus SUS dengan hasil rata-rata sebesar 73. jika nilai rata-rata SUS lebih dari 70 maka prototype aplikasi tersebut dapat diterima.



Gambar 13. Skala SUS Prototype Aplikasi Pemesanan Menu Makanan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses perancangan UI/UX untuk aplikasi pemesanan menu makanan di Hutan Jati Cafe & Gelato, metode yang digunakan adalah Desain Berorientasi Tujuan, yang berfokus pada tujuan pengguna dalam menggunakan aplikasi dan mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan mereka. Penelitian seperti ini dapat dilanjutkan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik. Tahap observasi dan wawancara sangat menentukan konsep dan perancangan prototype. Sebaiknya lakukan wawancara dan observasi menyeluruh untuk mengetahui semua kebutuhan pengguna agar aplikasi terasa nyaman digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. N. Khairullah, "MENELISIK EKSISTENSI WARUNG MAKAN DI TENGAH GEMPURAN COVID 19," *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(3), 5169-5176. <https://doi.org/10.47492/jip.v3i3.1841>, 2022.
- [2] N. Gede, R. S. Diatmika, I. Made, A. D. Suarjaya, and K. S. Wibawa, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Restoran," 2022.
- [3] H. Fauzi Siregar, Y. Handika Siregar, and J. Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, 2018.
- [4] M. Noufal Ajriya Siddik, F. Mufied Al-Anshary, and A. Syahrina, "PERANCANGAN USER INTERFACE MITRA SEBAGAI PENERIMA PESANAN PADA APLIKASI EATAJA MITRA DENGAN METODE GOAL-

- DIRECTED DESIGN DESIGNING OF USER INTERFACE PARTNERS AS ORDERS RECIPIENT IN EATAJA MITRA APPLICATION WITH GOAL-DIRECTED DESIGN METHOD,” 2021.
- [5] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [6] H. Fauzi Siregar, Y. Handika Siregar, and J. Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, 2018.
- [7] M. Noufal Ajriya Siddik, F. Mufied Al-Anshary, and A. Syahrina, “PERANCANGAN USER INTERFACE MITRA SEBAGAI PENERIMA PESANAN PADA APLIKASI EATAJA MITRA DENGAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DESIGNING OF USER INTERFACE PARTNERS AS ORDERS RECIPIENT IN EATAJA MITRA APPLICATION WITH GOAL-DIRECTED DESIGN METHOD,” 2021.
- [8] E. Wijayanto, H. Muslimah Az-Zahra, and A. Rachmadi, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penjualan dan Inventori Barang pada Bagoplek menggunakan Goal-Directed Design,” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [10] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, “Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, no. April, pp. 17–26, 2022