

Perancangan UI/UX pada Website Waroeng Rai Raka untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna

Bakti Bestin¹, Muhammad Fakhrijal Pratama², Risky Fadillah³, Dwipandra Juldan Dzakirin⁴

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia, Jawa Barat.

^{2,3,4}Teknik Informatika, Institut Digital Ekonomi LPKIA, Jawa Barat.

e-mail: ¹baktibestin@unibi.ac.id, ²mfakhrizalpratama@lpkia.ac.id
³mriskyfadillah@lpkia.ac.id, ⁴dwipandra_juldan_dzakirin@lpkia.ac.id,

Intisari

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain UI/UX website Waroeng Rai Raka dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan fokus pada user flow, wireframe, dan desain UI. Teknik desain yang berpusat pada pengguna (UCD) diterapkan pada setiap tahap penelitian ini untuk fokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna. Analisis alur pengguna dilakukan untuk memetakan perjalanan pengguna di situs web dan menentukan langkah paling efisien untuk menyelesaikan tugas seperti menemukan menu, menambahkan item ke keranjang belanja, atau menyelesaikan transaksi yang akan dilakukan. Pengujian kegunaan melibatkan pengujian desain yang dibuat dengan pengguna sebenarnya dan memberikan umpan balik yang digunakan untuk mengulangi dan meningkatkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI ini memiliki tingkat identifikasi yang baik (4,4), aksesibilitas yang baik (4,1), fitur yang baik (4,3), dan kelayakan yang baik (4,45). menunjukkan bahwa situs Waroeng Rai Raka informatif dan mudah digunakan bahwa desain UI/UX yang berpusat pada pengguna meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi.

Kata Kunci: User-Centered Design (UCD), UI/UX, Website Waroeng Rai Raka.

Abstract

This research aims to design the UI/UX of the Waroeng Rai Raka website and improve the user experience by focusing on user flow, wireframes and UI design. User-centered design (UCD) techniques were applied at each stage of this research to focus on user needs and desires. User flow analysis is performed to map a user's journey on a website and determine the most efficient steps to complete a task such as finding a menu, adding items to a shopping cart, or completing an upcoming transaction. Usability testing involves testing created designs with actual users and providing feedback that is used to iterate and improve. The research results show that this UI design has a good level of identification (4.4), good accessibility (4.1), good features (4.3), and good feasibility (4.45). shows that the Waroeng Rai Raka site is informative and easy to use that user-centered UI/UX design increases user satisfaction and comfort, reducing the time required to complete transactions.

Keywords: User-Centered Design (UCD), UI/UX, Waroeng Rai Raka Website.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan berbagai layanan, termasuk bidang kuliner. Website telah menjadi salah satu cara terpenting bagi perusahaan restoran untuk menjangkau pelanggan secara lebih luas dan efisien[1]. Aspek penting dalam pengembangan website adalah desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal[2], [3].

Waroeng Rai Raka merupakan perusahaan kuliner dengan konsep tradisional dan modern yang berupaya memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggannya. Waroeng Rai Raka dihadapkan pada tantangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna situs web mereka. Untuk mencapai tujuan ini, merancang UI/UX yang efektif untuk website Waroeng Rai Raka Anda adalah prioritas utama. UI/UX yang baik tidak hanya memastikan tampilan website Anda menarik, tetapi juga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan melakukan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website Waroeng Rai Raka dengan fokus pada peningkatan user experience. Selama proses desain, berbagai teknik dan prinsip desain diterapkan untuk memastikan bahwa situs web memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna[4]. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, menarik lebih banyak pelanggan, dan mendukung pertumbuhan bisnis Waroeng Rai Raka di era digital. Berbagai peneliti sedang melakukan penelitian tentang desain UI/UX yang efektif[5]. Misalnya penelitian Faruq Aziz (2023) menemukan bahwa aplikasi pemesanan makanan yang menggunakan kombinasi metode Design Thinking dan pengujian menggunakan metode SUS dan UEQ memiliki tingkat kepuasan pengguna yang

tinggi. Hasilnya memberikan rekomendasi untuk pengembangan aplikasi yang meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan daya saing warung[6].

Penelitian terkait ini memberikan landasan teori yang kuat untuk upaya desain UI/UX situs web Waroeng Rai Raka. Tujuan Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website Waroeng Rai Raka dengan fokus pada peningkatan pengalaman pengguna. Selama proses desain, berbagai teknik dan prinsip desain diterapkan untuk memastikan bahwa situs web memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Dengan demikian, website Waroeng Rai Raka bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, menarik lebih banyak pelanggan, dan mendukung pertumbuhan bisnis di era digital. Dengan mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang ada serta mengacu pada penelitian sebelumnya, diharapkan desain UI/UX yang tepat akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan membawa perubahan positif pada Waroeng Rai Raka .

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan, menggunakan metode UCD Dimana Desain yang berpusat pada pengguna (UCD) adalah pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap langkah pengembangan produk[7]. Cara ini memastikan bahwa kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna menjadi landasan utama dalam membuat sebuah website atau aplikasi. Sebagai bagian dari studi “Desain UI/UX Situs Web Walong Rai Raka untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna”, metodologi UCD telah diterapkan dalam beberapa tahap utama: analisis alur pengguna, wireframing, dan desain UI[8]. Fase Penelitian dan Analisis Pada fase ini, penelitian dilakukan untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna. Untuk mendapatkan data pada penelitian ini, peneliti melakukan Teknik pengumpulan data berupa wawancara, analisis competitor, persona pengguna, selain itu melakukan analisis user flow, pembuatan wireframe, desain UI, Pengujian dan evaluasi pengguna serta iterasi dan perbaikan[9], [10].

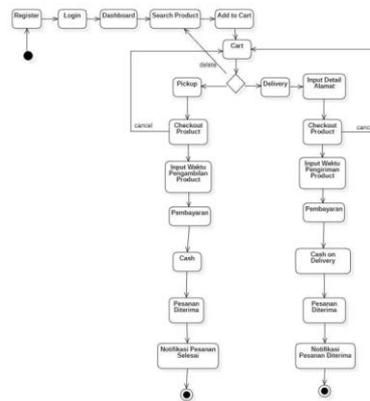
Metodologi User Centered Design (UCD) pada perancangan user interface/UX website Waroeng Rai Raka memastikan setiap tahapan pengembangan didasarkan pada kebutuhan dan keinginan pengguna. Situs web ini mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan dengan analisis alur pengguna yang komprehensif, gambar rangka terstruktur, dan desain UI yang menarik dan intuitif. Pengujian dan pengulangan yang berkelanjutan memastikan bahwa situs web Anda selalu relevan dan ramah pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna[11].

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. User Flow

User flow merupakan visualisasi langkah-langkah yang diambil pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas di website. Analisis user flow pada Waroeng Rai Raka dilakukan untuk memahami perjalanan pengguna dari mulai masuk ke website hingga menyelesaikan transaksi atau mendapatkan informasi yang mereka cari. Pada penelitian ini dimulai dari pembuatan user flow, dimana user

flow digunakan sebagai upaya dalam memulai pembuatan UIUX pada Waroeng Rai Raka, berikut merupakan user flow yang digunakan:

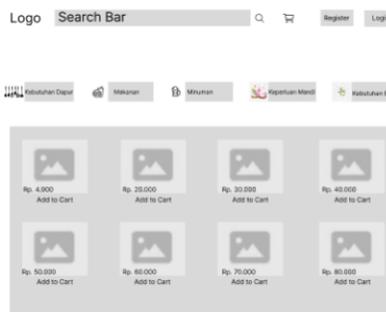


Gambar 1 User Flow

Gambar diatas merupakan user flow dari desain aplikasi Waroeng Rai Raka. Sebelum dapat melanjutkan, user harus melakukan login terlebih dahulu. Setelah Login, user diarahkan ke tampilan Dashboard. Untuk dapat berbelanja, user dapat memilih barang yang ada di dashboard atau melakukan search product di kolom pencarian. Setelah menemukan produk yang diinginkan, user dapat menambahkan produk ke dalam cart atau keranjang. Didalam keranjang user diberikan pilihan antara diambil ke tempat (pickup) atau diantar ke lokasi (delivery). Jika user memilih delivery, maka user harus mengisi terlebih dahulu detail alamat lengkap nya. Setelah itu user melakukan checkout product. Untuk checkout product delivery maka user harus menginput waktu pengiriman barang. Untuk checkout product pickup maka user harus menginput waktu pengambilan barang. Setelah user menginput detail waktu nya, maka form akan diarahkan untuk pembayaran. Pembayaran dapat dilakukan dengan cara Cash atau menggunakan E-Wallet. Setelah dilakukan pembayaran, user dapat menerima produk yang di pesan.

2. Wireframe

Wireframe adalah kerangka dasar dari desain halaman website yang menunjukkan tata letak elemen-elemen utama tanpa memperhatikan detail visual. Wireframe digunakan untuk merancang struktur dan hierarki konten.

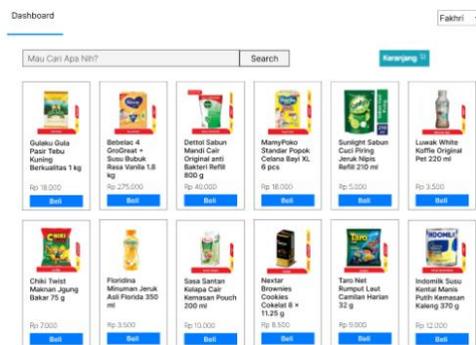


Gambar 2 Wireframe

Wireframe membantu dalam menciptakan struktur halaman yang teratur dan logis, memastikan bahwa setiap elemen ditempatkan pada posisi yang tepat untuk memudahkan navigasi pengguna. perancangan UI/UX pada website Waroeng Rai Raka dengan jelas dan sistematis, memudahkan pemahaman dan implementasi rekomendasi yang diberikan.

3. Ui Design 3.1 Dashboard

Dalam hal ini, tampilan dashboard dibuat dengan tampilan yang sederhana dan terorganisir yang menyajikan informasi penting tentang proses perancangan UI/UX di website Waroeng Rai Raka.

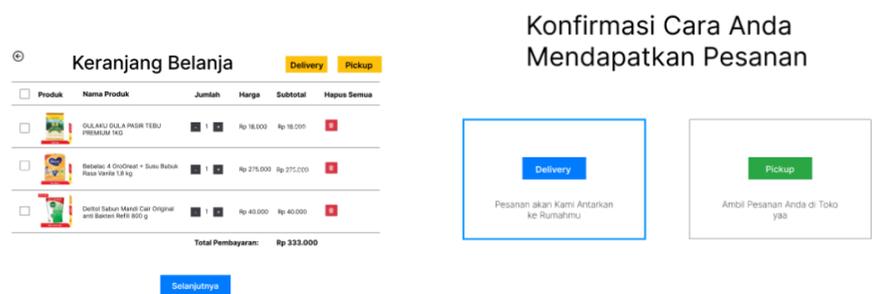


Gambar 3 Dashboard

Dengan dashboard ini, semua informasi penting tentang perancangan UI/UX untuk website Waroeng Rai Raka disajikan dengan ringkas dan terstruktur. Ini membuat rekomendasi yang diberikan lebih mudah dipahami dan dilaksanakan.

3.2 Cart

Pada fitur "cart" atau "keranjang belanja" di website Waroeng Rai Raka yang memungkinkan pelanggan mengelola barang yang ingin mereka beli sebelum melakukan pembayaran. Berikut tampilan cart pada website Waroeng Rai Raka :





Gambar 4 Cart

Terlihat pada gambar tersebut, merupakan tempat penyimpanan sementara untuk barang-barang yang dipilih oleh pelanggan saat mereka berbelanja di Waroeng Rai Raka; pelanggan dapat menambahkan produk ke dalam keranjang, mengubah jumlah barang, atau menghapus barang sebelum melakukan pembayaran.

3.3 Pembayaran

Pembayaran di situs web Waroeng Rai Raka adalah fitur penting yang memungkinkan pelanggan melakukan pembelian secara aman, cepat, dan mudah. Fitur ini termasuk berbagai metode pembayaran, proses checkout, dan mekanisme keamanan yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pelanggan. Berikut Gambar fitur Pembayaran pada website Waroeng Rai Raka:

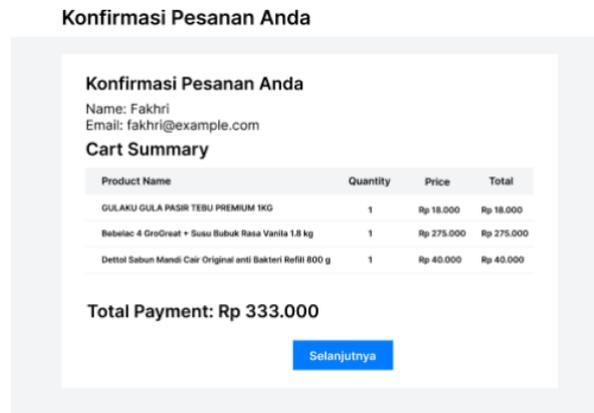


Gambar 5 Pembayaran

Pada fitur pembayaran Waroeng Rai Raka dapat meningkatkan pengalaman belanja online dan meningkatkan kepuasan pelanggan dengan fitur pembayaran yang efisien, aman, dan mudah digunakan.

3.4 Komfirmasi Pemesanan

Salah satu fitur penting di situs web Waroeng Rai Raka adalah fitur konfirmasi pembayaran, yang memastikan bahwa pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan telah diproses dan dicatat dengan benar. Berikut tampilan fitur konfirmasi pemesanan :



Gambar 6 Konfirmasi Pemesanan

Fitur ini tersebut memberikan rasa aman dan transparansi kepada pengguna dan memudahkan pengelola situs web untuk mengelola dan memantau semua pesanan yang dibuat.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memeriksa kejelasan dan kelayakan informasi yang disampaikan terhadap target pengguna. Pada pengujian ini menggunakan desain web yang sudah dibuat dari tahap sebelumnya, peneliti mengambil sepuluh responden untuk melakukan tes. Empat komponen digunakan untuk menilai responden. Dimana 4 aspek yang dilihat merupakan, identifikasi (aspek visual), aksesibilitas (kemudahan pengguna), fitur (kesesuaian dan kelengkapan materi), dan kelayakan (kejelasan informasi). Responden memberikan skala nilai dari 1 hingga 5 untuk setiap komponen.

Table 1. Pengujian

Responden	I	A	F	K
A	5	3,5	4,5	4
B	5	3,5	4,5	4,5
C	4,5	5	4	4,5
D	3,5	5	4,5	4
E	4,5	4,5	4,5	5
F	4,5	3,5	4	5
G	4	4,5	4	4,5
H	4	4	4	4,5
I	4,5	3,5	4,5	4
J	4,5	4	4,5	4,5
Rata-rata	4,4	4,1	4,3	4,45

Keterangan:

I=Identifikasi; A=Aksesibilitas; F=Fitur; K=Kelayakan ; 1=Sangat Kurang; 2=Kurang; 3=Cukup; 4=Baik; 5=Sangat Baik

Penilaian yang dilakukan oleh responden untuk setiap elemen menghasilkan nilai rata-rata pada tahap pengujian. Hasilnya menunjukkan bahwa desain UI ini memiliki tingkat identifikasi yang baik (4,4), aksesibilitas yang baik (4,1), fitur yang baik (4,3), dan kelayakan yang baik (4,45). Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs Waroeng Rai Raka informatif dan mudah digunakan.

KESIMPULAN

1. penelitian ini berhasil mendesain website UI/UX Waroeng Rai Raka dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna. Setiap tahap penelitian menggunakan teknik desain yang berpusat pada pengguna, juga dikenal sebagai UCD, untuk memastikan bahwa kebutuhan dan keinginan pengguna selalu diprioritaskan.
2. Analisis alur pengguna melacak perjalanan pengguna di situs web dan menentukan langkah terbaik untuk menyelesaikan tugas-tugas seperti menemukan menu, memasukkan barang ke keranjang belanja, dan menyelesaikan transaksi. Pengujian kegunaan melakukan uji coba desain dengan pengguna sebenarnya untuk memberikan kritik untuk pengoptimalan dan perbaikan.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna memiliki tingkat identifikasi yang baik (4,4), aksesibilitas yang baik (4,1), fitur yang baik (4,3), dan kelayakan yang baik (4,4). Ini menunjukkan bahwa situs web Waroeng Rai Raka informatif dan mudah diakses. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang berpusat pada pengguna dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna serta mengurangi jumlah waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi.

SARAN

Saran-saran untuk penelitian lebih lanjut untuk menutup kekurangan penelitian. Dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, penelitian lebih lanjut mungkin melihat penambahan fitur interaktif seperti live chat, rekomendasi produk berdasarkan preferensi pengguna, dan integrasi media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia karena telah mendukung penelitian ini dengan dana. Dukungan ini sangat penting selama proses penelitian dan penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. W. Alomari, V. Ramasamy, J. D. Kiper, and G. Potvin, "A User Interface (UI) and User eXperience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education," *Heliyon*, vol. 6, no. 5, p. e03917, 2020, doi: 10.1016/j.heliyon.2020.e03917.
- [2] W. P. Neumann, S. Winkelhaus, E. H. Grosse, and C. H. Glock, "Industry 4.0 and the human factor – A systems framework and analysis methodology for successful development," *Int J Prod Econ*, vol. 233, p. 107992, 2021, doi: 10.1016/j.ijpe.2020.107992.
- [3] M. H. Miraz, P. S. Excell, and M. Ali, "User interface (UI) design issues for multilingual users: a case study," *Univers Access Inf Soc*, vol. 15, no. 3, pp. 431–444, 2016, doi: 10.1007/s10209-014-0397-5.
- [4] A. H. Alsswey, H. Al-Samarraie, F. A. El-Qirem, A. I. Alzahrani, and O. Alfarraj, "Culture in the design of mHealth UI: An effort to increase acceptance among culturally specific groups," *Electronic Library*, vol. 38, no. 2, pp. 257–272, 2020, doi: 10.1108/EL-04-2019-0097.
- [5] M. Mol *et al.*, "Dimensionality of the system usability scale among professionals using internet-based interventions for depression: A confirmatory factor analysis," *BMC Psychiatry*, vol. 20, no. 1, pp. 1–10, 2020, doi: 10.1186/s12888-020-02627-8.
- [6] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i1.15156.
- [7] I. S. Y. Saputri, M. Fadli, and I. Surya, "Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web," *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, vol. 6, no. 2, pp. 269–278, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>
- [8] T. Daffa, A. Dakhilullah, and B. Suranto, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star," *Jurnal Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 1–7, 2021.
- [9] R. Kurniawan, J. Batu, B. No, M. B. Hulu, K. Mentawa, and B. Ketapang, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Design Interface Website Toko Online Azkajaya Komputer," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 22, no. 1, pp. 49–55, 2023, doi: 10.32409/jikstik.22.1.3336.
- [10] 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, 2021, doi: 10.21460/jutei.2020.41.192.
- [11] D. P. Nugroho and R. Sari, "Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 2, pp. 161–167, 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i2.17722.