

PERANCANGAN *USER INTERFACE* UNTUK *WEBSITE* RESTORAN PONDOK BAMBU HIJAU DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Putri Oktariana ¹⁾ Bagus Mulyawan ²⁾ Manatap Dolok Lauro ³⁾

¹⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email : putri.825210071@stu.untar.ac.id

²⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email : bagusm@fti.untar.ac.id

³⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi
Jl. Letjen, S.Parman No 1 , Grogol Petamburan, Jakarta 11440 Indonesia
email : manataps@fti.untar.ac.id

ABSTRAK

Perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk *website* Restoran Pondok Bambu Hijau menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pengalaman pengguna dan daya saing restoran di pasar kuliner. Metode *Design Thinking*, yang berpusat pada pengguna, melibatkan lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahap membantu memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan menguji solusi. Perancangan ini juga mengacu pada studi sebelumnya yang menunjukkan dampak positif pengalaman pengguna terhadap kepuasan pelanggan dan efektivitas alat desain seperti Figma. Hasilnya menunjukkan bahwa desain *website* yang responsif, ramah pengguna, dan menarik secara visual dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan pelanggan. Kesimpulannya, desain *website* yang baik dapat berkontribusi pada pertumbuhan dan keberlanjutan restoran dalam lingkungan kompetitif.

Kata Kunci:

Design Thinking, *Restoran*, *User Interface*, *Pondok Bambu Hijau*, *Prototype*.

1. Pendahuluan

Perkembangan usaha kuliner mengalami tren peningkatan yang signifikan, yang sebagian besar didorong oleh kebutuhan dasar manusia. Selain itu, kemajuan teknologi siap meningkatkan efisiensi operasional dan meningkatkan kinerja perusahaan secara keseluruhan [1]. Namun, Restoran Pondok Bambu Hijau menghadapi tantangan yang cukup besar dalam era digitalisasi ini, terutama akibat ketergantungannya yang terus-menerus pada pendekatan pemasaran tradisional dan meningkatnya persaingan dari restoran lain yang telah mengadopsi inovasi teknologi.

Implementasi teknologi pada situs web Restoran Pondok Bambu Hijau sangat relevan dan dapat menjadi solusi efektif untuk bersaing di tengah maraknya restoran di daerah perkotaan yang menawarkan kemudahan pemesanan makanan secara online. Kemajuan teknologi ini memungkinkan calon pelanggan tidak hanya untuk melakukan pemesanan dengan mudah, tetapi juga mengakses informasi terperinci mengenai menu, lokasi, dan layanan yang tersedia. Hal ini dapat secara signifikan meningkatkan interaksi dan pengalaman pelanggan, menjadikan Restoran Pondok Bambu Hijau sebagai pilihan utama di kalangan pecinta kuliner.

Pengembangan situs web yang responsif, ramah pengguna, dan menarik secara visual sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan menarik calon pelanggan. Desain *UI/UX* yang baik akan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang diperlukan dan mencerminkan identitas merek Restoran Pondok Bambu Hijau. Dengan memanfaatkan aplikasi Figma sebagai alat utama untuk desain *UI*, kolaborasi yang lebih efektif dan interaktif dapat tercipta, memastikan bahwa desain dapat diakses dan diatur secara sistematis sebelum diterapkan dalam pengembangan situs web. Integrasi fitur-fitur seperti sistem reservasi, menu interaktif, dan platform untuk ulasan pelanggan diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong pertumbuhan Restoran Pondok Bambu Hijau dalam lingkungan pasar yang semakin kompetitif.

Antarmuka Pengguna (*UI*) merupakan aspek penting dalam teknologi yang memanfaatkan media digital dan internet untuk menciptakan produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sangat fungsional. Perkembangan ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan memfasilitasi kemudahan penggunaan saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan [2]. Desain antarmuka pengguna mencakup

desain semua komponen visual, termasuk tombol yang digunakan pengguna, konten tekstual, gambar, tata letak keseluruhan, transisi, dan berbagai interaksi kecil [1]. Desain Pengalaman Pengguna (UX) kini semakin mendapat perhatian dalam masyarakat modern, di mana UX dianggap sebagai faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pengembangan situs web[3].

Dengan mempertimbangkan pentingnya penerapan teknologi dan desain UI/UX yang efektif, Restoran Pondok Bambu Hijau memiliki peluang besar untuk meningkatkan daya saingnya di pasar kuliner yang semakin padat. Dengan mengadaptasi strategi digital yang tepat, restoran ini tidak hanya akan mampu menarik lebih banyak pelanggan tetapi juga meningkatkan pengalaman mereka, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada pertumbuhan dan keberlanjutan usaha. Melalui pengembangan situs web yang terintegrasi dengan fitur-fitur inovatif, Restoran Pondok Bambu Hijau dapat memperkuat posisinya sebagai pilihan utama bagi para pencinta kuliner dan mencapai kesuksesan yang berkelanjutan dalam era digital ini.

2. Studi Literatur

Penelitian oleh Sonianto dan Roby Novianto meneliti pengaruh User Experience (UX) terhadap kepuasan pengguna dalam sistem perpustakaan digital. Menggunakan metode survei kuantitatif, mereka mendistribusikan kuesioner kepada pengguna perpustakaan digital di beberapa universitas di Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa UX memiliki dampak positif signifikan terhadap kepuasan pengguna, dengan aspek seperti kemudahan penggunaan, kecepatan akses, dan desain antarmuka yang menarik sebagai kontributor utama. Analisis korelasi menunjukkan hubungan positif yang kuat antara faktor-faktor UX dan kepuasan pengguna, terutama kemudahan penggunaan yang memiliki korelasi terkuat. Penelitian ini menekankan pentingnya memperhatikan UX dalam pengembangan sistem perpustakaan digital untuk meningkatkan kepuasan pengguna [4].

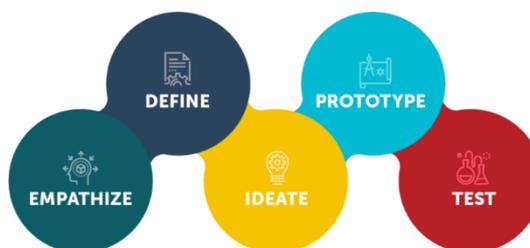
Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya, Menurut Pramudita et al. (2021) penggunaan Figma berhasil meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai desain UI/UX. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dengan pelatihan tersebut, yang menunjukkan bahwa Figma efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep desain interaktif. Dengan demikian, Figma tidak hanya memenuhi kebutuhan desain, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri 4.0 [5].

Menurut Cahyono (2024) Penelitian ini menganalisis pengaruh desain UI/UX konten *Learning Management System (LMS)* terhadap aspek kognitif dan afektif pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX, termasuk komponen warna, tipografi, dan layout, berpengaruh signifikan terhadap afektif pengguna, yang pada gilirannya mempengaruhi sikap mereka dalam menggunakan LMS. Meskipun aspek kognitif tidak menunjukkan pengaruh positif terhadap sikap pengguna, afektif terbukti berkontribusi pada keputusan pengguna untuk menggunakan LMS, dengan mayoritas responden merasa senang dengan desain konten yang ada. Penelitian ini menekankan pentingnya desain yang baik untuk meningkatkan penerimaan teknologi LMS di kalangan pengguna [6].

Dewayani et al. (2024) merancang aplikasi penjualan kosmetik berbasis website untuk Toko Fanny, yang menghadapi kendala dalam menyajikan deskripsi dan daftar produk kepada pelanggan luar kota, mengakibatkan pemborosan waktu perjalanan. Menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan prototyping, penelitian ini mencakup pengumpulan informasi, analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi aplikasi bersama pengguna. Aplikasi ini memungkinkan pelanggan melakukan pembelian online tanpa harus datang ke toko, dibangun menggunakan PHP, HTML, CSS, dan MySQL. Hasilnya adalah aplikasi e-commerce yang memfasilitasi transaksi, pengolahan data, dan pengelolaan produk secara efektif melalui dashboard [7].

3. Metodologi

Design Thinking adalah pendekatan metodologis terhadap inovasi yang mengutamakan perspektif yang berpusat pada manusia dengan menggunakan perangkat desain untuk menyelaraskan kebutuhan individu dengan kemampuan teknis [8]. Pendekatan ini berfungsi sebagai kerangka kerja untuk meningkatkan efektivitas proyek atau bisnis. Lebih jauh lagi, *Design Thinking* mampu dalam menghasilkan solusi untuk tantangan yang dihadapi dalam berbagai konteks [9]. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking* [10]

3.1 Empathize

Tahap awal adalah *Empathize* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan perasaan pengguna dengan cara berinteraksi langsung dan mengamati mereka. Dalam konteks perancangan antarmuka pengguna untuk *website* restoran, ini bisa melibatkan wawancara dengan pelanggan restoran untuk memahami pengalaman mereka saat menggunakan layanan online dan offline [11].

3.2 Define

Tahap kedua adalah tahap *Define* yaitu mengidentifikasi topik masalah yang berpusat pada user, berdasarkan wawasan dan kebutuhan yang diperoleh dari data user selama proses desain. Tahap *Define* melibatkan pengumpulan informasi sistematis yang dikumpulkan selama tahap *Empathize*, dan pada dasarnya mencakup analisis dan sintesis untuk memastikan inti masalah yang dihadapi. Tahap ini memfasilitasi identifikasi konsep yang akan membantu desainer dalam pengembangan berbagai elemen desain, termasuk fungsionalitas, fitur, ikon, dan komponen lain yang ditujukan untuk mengatasi masalah dengan efisiensi optimal [9].

3.3 Ideate

Tahap ketiga adalah *Ideate* yang dirancang untuk menghasilkan dan mengevaluasi ide atau solusi potensial yang secara efektif mengatasi masalah yang teridentifikasi. Tahap ini berfungsi sebagai referensi dasar untuk pengembangan prototipe selanjutnya [12].

3.4 Prototype

Tahapan keempat adalah *Prototype*, merupakan desain awal dari sebuah produk yang ditujukan untuk produksi. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kesalahan pada tahap awal dan untuk mengeksplorasi berbagai inovasi potensial. Dalam praktiknya, desain awal ini tunduk pada pengujian pengguna, yang memfasilitasi pengumpulan tanggapan dan umpan balik yang relevan, sehingga memungkinkan penyempurnaan dan peningkatan desain [13].

3.5 Test

Tahap terakhir adalah *test* yaitu menguji prototipe dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi sebelum implementasi akhir. Umpan balik dari pengguna dapat mengungkapkan aspek mana dari desain yang perlu ditingkatkan atau diubah.

4. Hasil Pembahasan

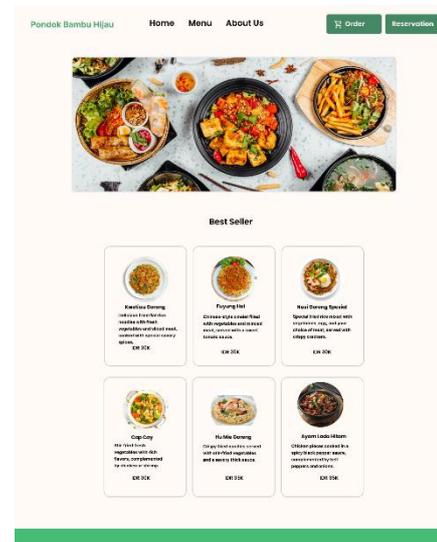
4.1 Rancangan Interface

Pembahasan dimulai dengan rancangan *interface* yang mencakup berbagai halaman penting dari *website*.

Halaman-halaman ini termasuk halaman utama yang menampilkan informasi terkait penjualan restoran, halaman menu, halaman "About us", halaman reservasi dan halaman dashboard admin.

4.1.1 Tampilan Halaman Utama

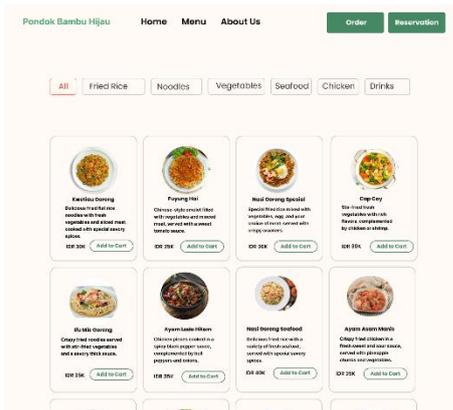
Tampilan Halaman utama pada **Gambar 2** yang dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik kepada pengunjung. Ini menampilkan informasi penting seperti menu terlaris, promosi terbaru, integrasi dengan berbagai platform, ulasan pelanggan, pelayanan serta Lokasi dengan fitur unggulan restoran, dan navigasi ke bagian lain dari situs.



Gambar 2. Halaman Utama

4.1.2 Tampilan Menu

Tampilan Halaman menu pada **Gambar 3** dirancang untuk menampilkan daftar lengkap makanan dan minuman yang ditawarkan oleh restoran. Setiap item menu dilengkapi dengan deskripsi, harga, dan gambar. Pengguna dapat memfilter menu berdasarkan Kategori dan desain ini memudahkan pengguna dalam memilih dan memesan makanan .



Gambar 3. Halaman Menu

4.1.3 Tampilan About us

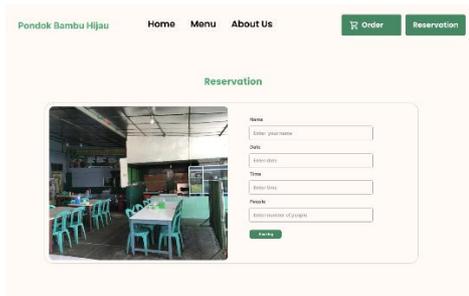
Tampilan Halaman “About us” pada Gambar 4 ini memberikan informasi tentang sejarah, visi, dan misi Restoran Pondok Bambu Hijau. Ini juga mencakup cerita di balik pendirian restoran dan nilai-nilai yang dipegang.



Gambar 4. Halaman About us

4.1.4 Tampilan Halaman Reservasi

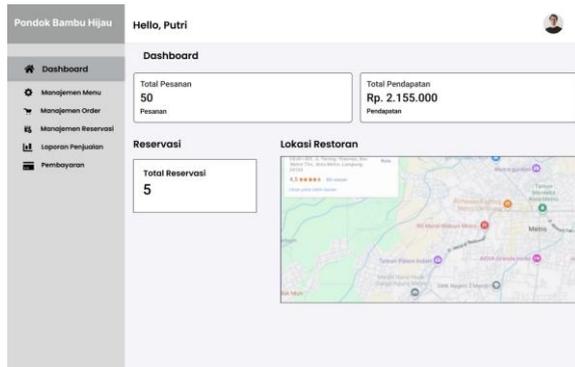
Tampilan Halaman Reservasi pada Gambar 5 dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan tempat. Ini mencakup formulir yang mudah diisi dengan informasi seperti nama, nomor telepon, jumlah tamu, dan preferensi waktu.



Gambar 5. Halaman Reservasi

4.1.5 Tampilan Dashboard Admin

Tampilan Dashboard Admin pada Gambar 6 yang dirancang untuk memberikan ringkasan informasi operasional secara ringkas. Di sidebar kiri, terdapat menu navigasi untuk mengakses fitur seperti Manajemen Menu, Order, Reservasi, Laporan Penjualan, dan Pembayaran. Pada bagian utama dashboard, terlihat sambutan untuk admin serta informasi ringkasan seperti total pesanan, pendapatan, dan jumlah reservasi. Di bagian bawah, terdapat peta lokasi restoran untuk memudahkan admin dalam melihat lokasi restoran secara langsung. Halaman ini memudahkan admin memantau data penting dan mengakses fitur manajemen dengan cepat.



Gambar 6. Halaman Utama Dashboard

5. Kesimpulan

Perancangan ini berhasil menciptakan antarmuka pengguna (UI) untuk website Restoran Pondok Bambu Hijau dengan menggunakan metode Design Thinking. Hasil menunjukkan bahwa desain website yang responsif, ramah pengguna, dan menarik dapat meningkatkan interaksi serta kepuasan pelanggan. Pendekatan ini efektif dalam memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi inovatif. Penggunaan alat desain seperti Figma juga terbukti membantu dalam pengembangan UI/UX yang interaktif. Namun, terdapat beberapa kekurangan, seperti pengujian prototipe yang hanya melibatkan sedikit pengguna, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi yang lebih luas. Selain itu, proses iterasi dalam Design Thinking memerlukan waktu dan sumber daya yang cukup besar. Untuk pengembangan

selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak pengguna dalam pengujian untuk mendapatkan umpan balik yang lebih komprehensif, serta mempertimbangkan integrasi fitur inovatif lainnya guna meningkatkan pengalaman pengguna dan daya saing restoran di pasar kuliner.

REFERENSI

- [1] R. N. Fadilah and D. Sweetania, "Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.
- [2] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021.
- [3] H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [4] R. Novianto, "ANALISIS PENGARUH USER EXPERIENCE (UX) TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DALAM SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DIGITAL," *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, vol. 1, no. 02, pp. 554–559, 2024.
- [5] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, "Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya," *Jurnal buana pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
- [6] T. A. Cahyono, "ANALISA PENGARUH KOMPONEN DESAIN UI/UX KONTEN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) TERHADAP COGNITIF DAN AFEKTIF PENGGUNA," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, 2024.
- [7] E. Dewayani and M. D. Lauro, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG KOSMETIK SECARA B2B BERBASIS WEBSITE PADA TOKO FANNY," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 12, no. 1, 2024.
- [8] I. A. Adha, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [9] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022.
- [10] M. Telaumbanua, "5 Tahap Design Thinking menurut Stanford (d.school)," Medium.
- [11] I. B. K. Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023.
- [12] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [13] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang. in," *TeKa*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, 2022.

Putri Oktariana. Saat ini sebagai Mahasiswa program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara.

Bagus Mulyawan, Dosen Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara

Manatap Dolok Lauro, Dosen Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara