



## Perancangan UI/UX Smart Ordering System : Sistem Pemesanan Makanan Modern Berbasis Web

Shelomitha Shira Sarma<sup>1</sup>, Ahmad Husaein<sup>2</sup>, Xaverius Sika<sup>3</sup>, Herti Yani<sup>4</sup>, Beny<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Dinamika Bangsa

Email : [shirasarma@gmail.com](mailto:shirasarma@gmail.com)<sup>1</sup>, [hu543in@gmail.com](mailto:hu543in@gmail.com)<sup>2</sup>, [misterius@yahoo.com](mailto:misterius@yahoo.com)<sup>3</sup>, [adeherti@unama.ac.id](mailto:adeherti@unama.ac.id)<sup>4</sup>,  
[beny@unama.ac.id](mailto:beny@unama.ac.id)<sup>5</sup>

Alamat: Jl. Jendral Sudirman, Thehok, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi 36138

\* Penulis korespondensi: [shirasarma@gmail.com](mailto:shirasarma@gmail.com)

**Abstract.** The development of information technology has driven digital transformation in various sectors, including the food and beverage (F&B) industry. However, many small to medium-scale F&B businesses still rely on manual ordering systems, resulting in long queues, order recording errors, limited menu information, and suboptimal user experience. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a web-based Smart Ordering System that provides convenience, efficiency, and comfort in the food ordering process. The research method used is the Design Thinking approach, which includes empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. The design process involves user needs analysis, user flow development, wireframe creation, and high-fidelity prototype development using Figma. Usability testing is conducted using the Single Ease Question (SEQ) method to evaluate ease of use and user satisfaction. The results indicate that the proposed UI/UX design provides a clear ordering flow, intuitive interface, and easy-to-understand user experience. Based on the SEQ results, most users experienced no difficulty in using the system, indicating that the design meets usability criteria with a very good category and is suitable for implementation in the F&B industry.

**Keywords:** UI/UX, Smart, Website, Design Thinking, SEQ

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk industri *food and beverage* (F&B). Namun, masih banyak pelaku usaha F&B skala kecil hingga menengah yang menggunakan sistem pemesanan manual sehingga menimbulkan permasalahan seperti antrian panjang, kesalahan pencatatan pesanan, keterbatasan informasi menu, serta pengalaman pengguna yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada *Smart Ordering System* berbasis *web* yang mampu memberikan kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan dalam proses pemesanan makanan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Proses perancangan diawali dengan analisis kebutuhan pengguna, penyusunan *user flow*, pembuatan *wireframe*, serta pengembangan *prototype high fidelity* menggunakan Figma. Pengujian dilakukan melalui *usability testing* dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap rancangan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX Smart Ordering System* mampu menyediakan alur pemesanan yang jelas, tampilan yang intuitif, serta pengalaman pengguna yang mudah dipahami. Berdasarkan hasil pengujian *SEQ*, mayoritas pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem, sehingga rancangan dinilai memenuhi aspek *usability* dengan kategori sangat baik dan layak untuk diimplementasikan pada industri F&B.

**Kata kunci:** UI/UX, Smart, Website, Design Thinking, SEQ

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk industri *food and beverage* (F&B). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pemesanan makanan menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan efisiensi operasional, kualitas layanan, serta pengalaman pelanggan di tengah meningkatnya kebutuhan akan layanan yang cepat, praktis, dan modern. Namun, masih banyak pelaku usaha F&B skala kecil hingga menengah yang menggunakan sistem pemesanan secara manual. Kondisi ini

menimbulkan berbagai permasalahan, seperti antrean panjang, kesalahan pencatatan pesanan, keterbatasan informasi menu, serta pengalaman pengguna yang kurang optimal akibat alur pemesanan yang tidak terstruktur dan kurang intuitif.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pemesanan manual belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pengguna maupun pelaku usaha *F&B* dalam menghadirkan layanan yang efisien, transparan, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, diperlukan sistem pemesanan digital yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dirancang dengan memperhatikan aspek kemudahan dan kenyamanan pengguna.

Industri *food and bavarage* adalah yang paling baik dan bertahan pada krisis global. Industri makanan dan minuman dapat bertahan tidak bergantung pada bahan-baku impor dan lebih banyak menggunakan bahan baku domestik. Selain itu, karakteristik masyarakat cenderung gemar berbelanja makanan, ikut membantu mempertahankan industri makanan dan minuman (Dewi, t.t.).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan sistem pemesanan makanan berbasis digital. Penelitian oleh (Rosdiana dkk., t.t.) mengembangkan sistem pemesanan menu berbasis digital untuk meningkatkan efisiensi operasional kafe, namun penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada implementasi sistem dan belum membahas perancangan UI/UX secara mendalam. Selanjutnya, penelitian oleh (Shidiq & Wibowo, 2025) mengembangkan sistem pemesanan mandiri dengan pendekatan *Design Thinking* dan *User-Centered Design*, tetapi fokus penelitian masih pada pengembangan produk, bukan pada evaluasi usability antarmuka berbasis web.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, gap penelitian ini terletak pada belum optimalnya pembahasan mengenai perancangan UI/UX *Smart Ordering System* berbasis web yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta diuji secara usability. Adapun novelty penelitian ini adalah perancangan UI/UX *Smart Ordering System* menggunakan metode *Design Thinking* yang disertai pengujian usability dengan metode *Single Ease Question* (SEQ).

Penelitian ini perlu dilakukan untuk menghasilkan rancangan UI/UX *Smart Ordering System* yang mampu memberikan kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan dalam proses pemesanan makanan, serta mendukung transformasi digital pada industri *food and beverage*.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Perancangan

Proses ini dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, eksplorasi ide, penyusunan alternatif desain, hingga penentuan rancangan akhir yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem. Perancangan adalah sebuah proses atau tahapan untuk membuat atau merencanakan sesuatu dengan menggunakan teknik untuk merumuskan tujuan yang akan dicapai (Fauzi dkk., 2022). Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem, yang merupakan alat bantu grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan – urutan proses dari sistem (Setiawan Sianturi, 2019). Perancangan dapat diartikan perencanaan dari pembuatan suatu *system* yang menyangkut berbagai komponen sehingga akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan hasil dari tahap analisa sistem (Multazam dkk., t.t.).

### *User Interface*

*User Interface (UI)* adalah aspek visual dari sebuah sistem yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan fitur yang disediakan. *UI* mencakup elemen-elemen seperti warna, tipografi, ikon, tombol, dan tata letak. *User interface* adalah kumpulan elemen visual dan pola interaksi yang dirancang untuk membantu pengguna memahami dan menggunakan sistem secara efektif (Tidwell, 2009). *User interface* adalah tampilan interaktif yang dirancang untuk mendukung interaksi manusia dengan komputer melalui elemen visual, navigasi, dan kontrol yang mudah di gunakan (Shneiderman & Plaisant, t.t.). Perancangan *UI* yang baik tidak hanya menekankan aspek estetika, tetapi juga memperhatikan kenyamanan, keterbacaan, serta kemudahan navigasi agar interaksi pengguna dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

### *User Experience*

*User Experience (UX)* merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem, mulai dari pertama kali membuka halaman hingga menyelesaikan proses pemesanan. *User Experience UX* adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi *user flow* menjadi desain produk yang teruji dan indah. Desainer *UX* akan bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kemajuan teknologi (Muhyidin dkk., 2020). *User Experience* adalah sebuah pendekatan untuk memberikan solusi dari permasalahan, dimana kepuasan pengguna menjadi keutamaan dalam merancang sebuah aplikasi (Lim & Setiyawati, 2022).

*User Experience* Adalah kualitas pengalaman pengguna yang mencakup aspek kegunaan, kenyamanan, serta kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan suatu system (Sharp dkk., t.t.). *UX* tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada bagaimana sistem dirancang agar mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien.

### **Smart Ordering System**

Sistem ini memanfaatkan teknologi digital untuk menggantikan metode pemesanan manual, sehingga mengurangi kesalahan pencatatan pesanan dan mempersingkat waktu antri. Dengan fitur seperti menu digital, konfirmasi pesanan otomatis, dan tampilan yang responsif, sistem ini mampu meningkatkan kualitas layanan sekaligus mendukung digitalisasi pada sektor usaha kuliner. Sistem layanan cerdas adalah sistem layanan di mana *smart product* sebagai objek batas yang mengintegrasikan sumber daya dan kegiatan aktor yang terlibat untuk saling menguntungkan (Azmy, 2019).

### **Web**

Web adalah sebuah platform berbasis internet yang memungkinkan pengguna mengakses, berbagi, dan berinteraksi dengan berbagai informasi maupun layanan melalui browser serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung ke internet. Situs web adalah cara terbaik untuk mempublikasikan dan menyebarkan informasi kepada sebanyak mungkin orang di dunia (Oktaviani & Ayu, t.t.). Website atau yang biasanya disingkat web adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet (Rahim dkk., 2019). Website atau situs web adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi (Wibowo dkk., 2022).

### **F&B (Food & Beverage)**

*F&B (Food and Beverage)* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut industri yang bergerak di bidang makanan dan minuman. Industri ini mencakup berbagai jenis usaha seperti restoran, kafe, hotel, katering, kedai minuman, hingga layanan pemesanan makanan online. Industri *food and bavarage* adalah yang paling baik dan bertahan pada krisis global. Industri makanan dan minuman dapat bertahan tidak bergantung pada bahan-baku impor dan lebih banyak menggunakan bahan baku domestik. Selain itu, karakteristik masyarakat cenderung gemar berbelanja makanan, ikut membantu mempertahankan industri makanan dan minuman (Dewi, t.t.). Penerapan *e-commerce* khususnya pada UMKM Industri kreatif makanan minuman atau kuliner pada umumnya digunakan sebagai salah satu alat strategi pemasaran terutama dalam melaksanakan kegiatan penjualan (Ahmadi dkk., 2020). Industri makanan dan minuman merupakan salah satu sektor penting dalam perekonomian indonesia. Peluang untuk

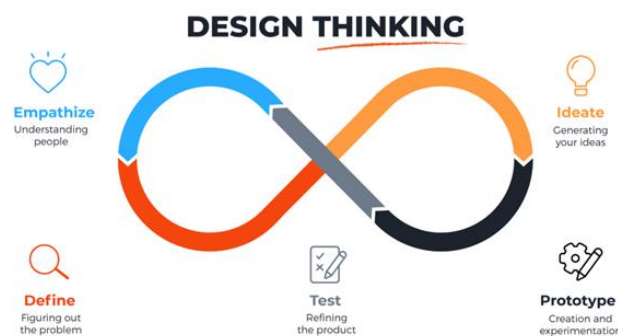
menanamkan investasi pada sektor makanan dan minuman ini sangat menjanjikan, karena pasar masih terbuka lebar dengan jumlah penduduk yang besar pula (Salma & Riska, 2020).

### 3. METODE PENELITIAN

#### Design Thinking

*Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Madanih dkk., 2019).

Terdiri dari beberapa tahapan-tahapan pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1.** Tahapan (proses) Design Thinking (Madanih dkk., 2019)

#### *Empatizhe*

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna yang terdiri dari pelanggan dan pengelola restoran. Pelanggan membutuhkan media digital yang mampu menyajikan informasi restoran secara jelas dan mudah diakses, sedangkan pengelola restoran membutuhkan *website* yang dapat merepresentasikan identitas restoran modern serta mendukung promosi dan komunikasi dengan pelanggan.

#### *Define*

Tahap *Define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil tahap *empathize*, yaitu *website* restoran yang belum optimal dalam menyajikan informasi dan layanan. Permasalahan utama meliputi tampilan yang kurang menarik, navigasi yang tidak intuitif, serta informasi yang tidak lengkap sehingga menyulitkan pengguna.

#### *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan proses pengembangan ide solusi untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Solusi yang dihasilkan meliputi penyajian menu yang informatif, fitur reservasi online, integrasi lokasi dengan peta digital, serta desain antarmuka yang modern dan responsif.

### Prototype

Tahap *Prototype* bertujuan untuk membuat rancangan awal *website* restoran modern sebagai representasi solusi yang diusulkan. *Prototype* menampilkan struktur halaman, tata letak, serta alur navigasi yang digunakan sebagai gambaran visual sebelum sistem dikembangkan secara penuh.

### Test

Tahap *Test* dilakukan untuk menguji *prototype* dengan melibatkan pengguna guna memperoleh umpan balik terkait kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kenyamanan tampilan. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan desain agar *website* dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Wireframe (Low Fidelity)

*Wireframe* adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman *website* atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* merupakan tahap penting sebelum *stakeholder* menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain *userinterface* di buat (Hartawan, 2022). *Wireframe* sendiri dapat diartikan dengan sederhana sebagai kerangka gambar. Merancang sebuah *wireframe* berarti merencanakan kerangka garis besar sebuah aplikasi (Fahrudin & Ilyasa, 2021).



**Gambar 2.** Home Page  
Menampilkan tampilan utama aplikasi Resto Modern yang berfungsi sebagai titik awal pemesanan.



**Gambar 3.** Halaman Menu  
Menampilkan daftar makanan dan minuman yang tersedia secara lengkap dan terstruktur berdasarkan kategori, seperti makanan, minuman, paket, dan snack.



**Gambar 4.** Halaman Tulis Ulasan  
Halaman Ulasan berfungsi sebagai media bagi pengguna untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap layanan restoran.



**Gambar 5.** Halaman Detail Menu



**Gambar 6.** Halaman Promo & Diskon



**Gambar 7.** Halaman Detail Promo Pizza

Menampilkan informasi lengkap mengenai menu yang dipilih, termasuk gambar, nama menu, harga, dan deskripsi singkat.



**Gambar 8.** Halaman Bantuan  
Halaman Bantuan berfungsi sebagai pusat informasi bagi pengguna untuk memperoleh panduan penggunaan sistem.

Menampilkan berbagai penawaran menarik yang sedang berlaku di restoran.



**Gambar 9.** Halaman Cart Page  
Menampilkan ringkasan menu yang telah dipilih oleh pengguna, termasuk nama menu, jumlah pesanan, harga, dan total biaya.

Menampilkan informasi lengkap mengenai promo yang dipilih, termasuk besaran diskon, periode berlaku, serta syarat dan ketentuan penggunaan.



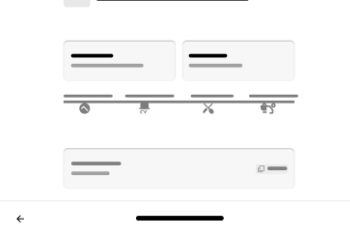
**Gambar 10.** Halaman Confirm Order  
Menampilkan ringkasan akhir pesanan sebelum diproses, meliputi daftar menu, jumlah, harga, catatan pesanan, serta total pembayaran.



**Gambar 11.** Halaman Confirm Oder Diterima  
Menampilkan informasi bahwa pesanan telah berhasil diterima dan sedang diproses oleh restoran.



**Gambar 12.** Halaman Checkout  
Menampilkan rincian total pembayaran, termasuk pajak atau biaya tambahan jika ada.

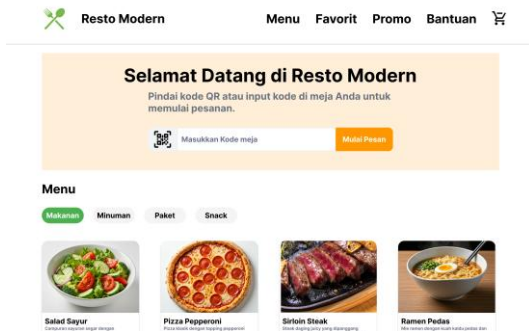


**Gambar 13.** Halaman Status Pesanan  
Menampilkan informasi bahwa pesanan telah berhasil diterima dan sedang diproses oleh restoran.

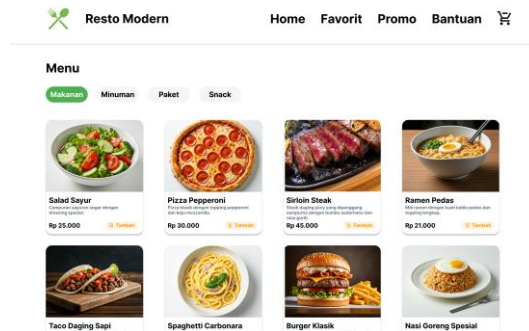
*Wireframe* yang dibuat merupakan desain awal yang belum bersifat final dan masih dapat berubah sesuai kebutuhan pada tahap perancangan *User Interface*. *Wireframe* ini berfungsi sebagai panduan dasar bagi desainer dalam Menyusun struktur, tata letak, serta alur penggunaan, sebelum dikembangkan lebih lanjut ketahap visual seperti pewarnaan, tipografi, dan elemen desain lainnya.

## High Fidelity

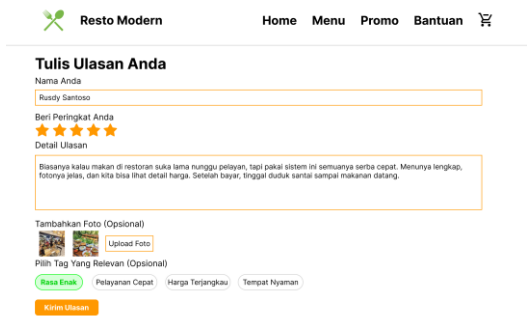
*High fidelity* merupakan tahap perancangan *UI/UX* yang menampilkan desain antarmuka secara detail dan mendekati tampilan akhir produk, mencakup warna, tipografi, ikon, tata letak, dan elemen visual lainnya. Tahap ini dilakukan setelah penyusunan *user flow*, *wireframe*, dan *design system* selesai, serta digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pengguna dan *stakeholder* sekaligus menjadi acuan utama bagi *frontend developer* dalam mengimplementasikan desain ke dalam kode.



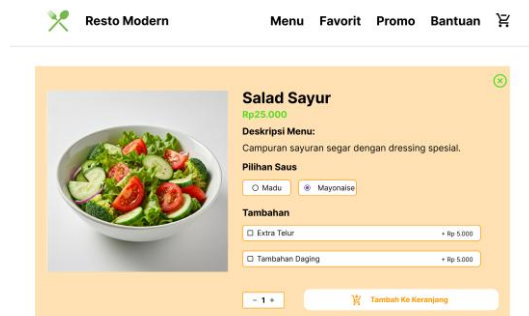
**Gambar 14.** Home Page Menampilkan tampilan utama aplikasi Resto Modern yang berfungsi sebagai titik awal pemesanan.



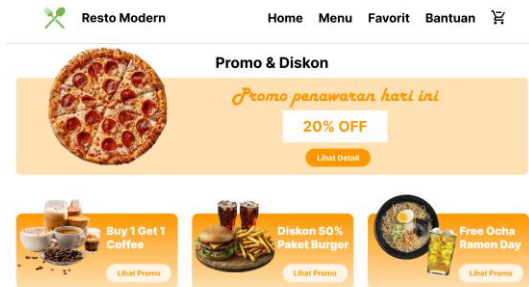
**Gambar 15.** Halaman Menu Menampilkan daftar makanan dan minuman yang tersedia secara lengkap dan terstruktur berdasarkan kategori, seperti makanan, minuman, paket, dan snack.



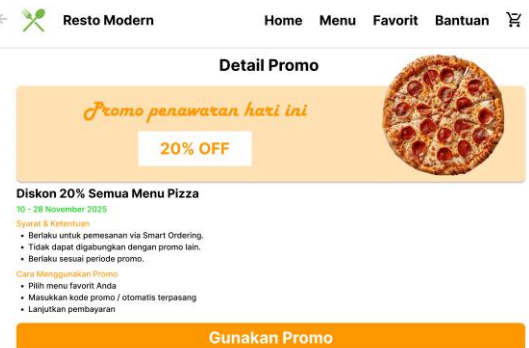
**Gambar 16.** Halaman Tulis Ulasan Halaman Ulasan berfungsi sebagai media bagi pengguna untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap layanan restoran.



**Gambar 17.** Halaman Detail Menu Menampilkan informasi lengkap mengenai menu yang dipilih, termasuk gambar, nama menu, harga, dan deskripsi singkat.



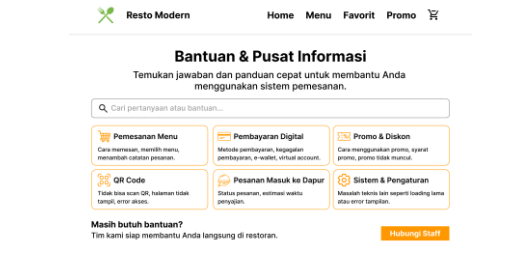
**Gambar 18.** Halaman Promo & Diskon Menampilkan berbagai penawaran menarik yang sedang berlaku di restoran.



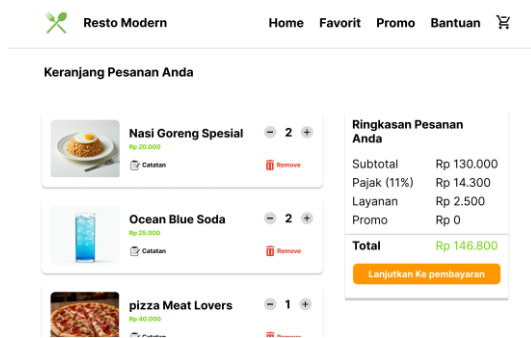
**Gambar 19.** Halaman Detail Promo Pizza Menampilkan informasi lengkap mengenai promo yang dipilih, termasuk besaran diskon, periode berlaku, serta syarat dan ketentuan penggunaan.



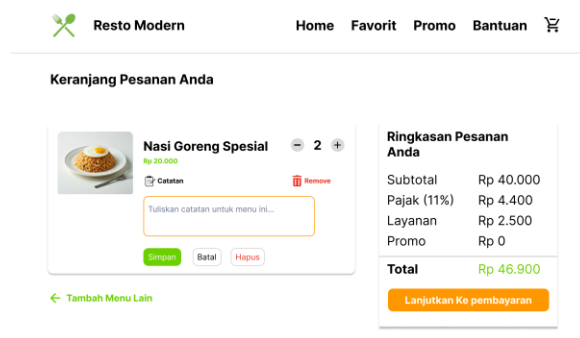
**Gambar 20.** Halaman Detail Promo Coffee Menampilkan informasi lengkap mengenai promo yang dipilih, termasuk besaran diskon, periode berlaku, serta syarat dan ketentuan penggunaan.



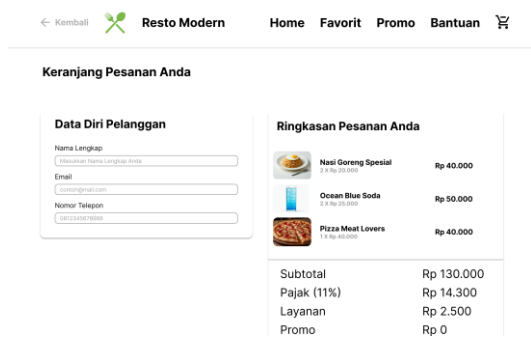
**Gambar 21.** Halaman Bantuan Halaman Bantuan berfungsi sebagai pusat informasi bagi pengguna untuk memperoleh panduan penggunaan sistem.



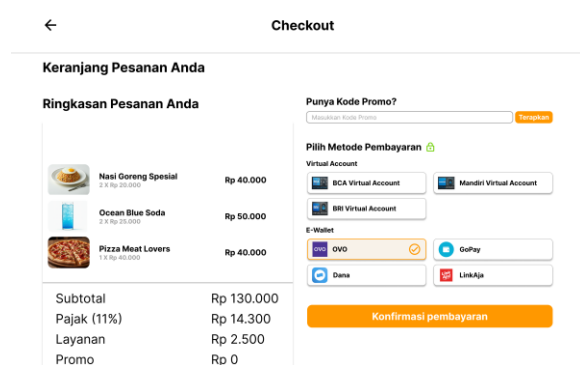
**Gambar 22.** Halaman Cart Page Menampilkan ringkasan menu yang telah dipilih oleh pengguna, termasuk nama menu, jumlah pesanan, harga, dan total biaya.



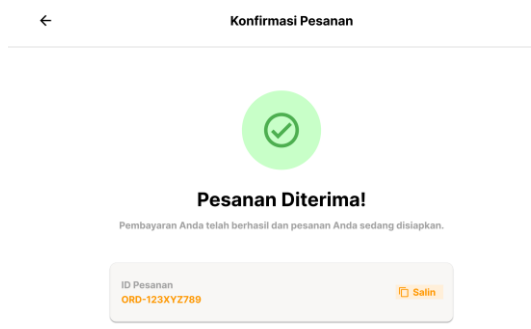
**Gambar 23.** Halaman Cart Page Catatan memungkinkan pengguna untuk menambahkan catatan khusus pada pesanan, seperti permintaan tingkat kepedasan, bahan tambahan, atau instruksi khusus lainnya.



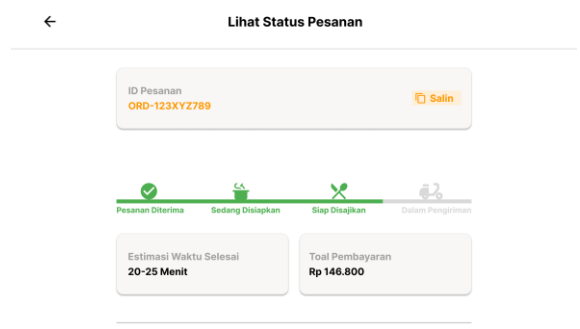
**Gambar 24.** Halaman Confirm Order Menampilkan ringkasan akhir pesanan sebelum diproses, meliputi daftar menu, jumlah, harga, catatan pesanan, serta total pembayaran.



**Gambar 25.** Halaman Checkout Menampilkan rincian total pembayaran, termasuk pajak atau biaya tambahan jika ada.



**Gambar 26.** Halaman Confirm Oder Diterima Menampilkan informasi bahwa pesanan telah berhasil diterima dan sedang diproses oleh restoran.



**Gambar 27.** Halaman Status Pesanan Menampilkan informasi bahwa pesanan telah berhasil diterima dan sedang diproses oleh restoran.

## Usability Testing dan Hasil

Penulis telah melakukan *Usability Testing (UT)*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* terhadap rancangan *design* fitur yang telah kami buat. Pada sesi *Usability Testing*, kami meminta kepada 7 *tester* untuk mencoba menggunakan *Prototype* yang telah kami buat, dan memberi arahan kepada mengenai cara mengoperasikan *Prototype* figma yang telah diberikan. Kemudian, kami meminta mereka untuk menjalankan setiap *task* yang ada didalam *Prototype* tersebut. Berikut kriteria partisipan yang akan melakukan *Usability Testing*.

1. Laki – laki dan Perempuan usia 17 - 25 tahun.
2. Laki – laki dan Perempuan usia 26 - 35 tahun
3. Laki – laki dan Perempuan usia > 46 tahun

**Tabel 1.** Data Responden *Usability Testing*

NO	Nama Responden	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Adam Risky P	22	Laki-Laki	Mahasiswa/Mahasiswi
2	Nesa Intan R	25	Perempuan	Wiraswasta
3	Nabil Marwa	19	Perempuan	Mahasiswa/Mahasiswi
4	Nabila Zafirah S	17	Perempuan	Siswa/Siswi
5	Nabil Zuhdi P	27	Laki-Laki	Mahasiswa/Mahasiswi
6	Bela Dwi Annisa	20	Perempuan	Mahasiswa/Mahasiswi
7	Syahrial	46	Perempuan	PNS

Berdasarkan *Single Ease Question (SEQ)*. *Usability test* dilakukan oleh 5-7 responden yang berhubungan dengan target user pada aplikasi yang di buat oleh peneliti, untuk setiap tugas yang diberikan pada pengujian *SEQ*. Pengujian *single ease question (SEQ)* merupakan metode pengujian *usability* suatu sistem dengan menggunakan kuesioner *post-scenario* atau *task* untuk mengukur kemudahan yang dirasakan *user* atau pengguna setelah menyelesaikan semua *skenario* atau *task* yang berikan dengan menggunakan skala *likert* 5 poin, di mana angka 1 diartikan sangat sulit dan angka 5 diartikan sangat mudah (Afwan & Septiana, 2022). Metode ini membantu untuk memperoleh pemahaman tentang sejauh mana suatu rancangan aplikasi dapat dipahami dan diukur kualitas fungsional rancangannya oleh pengguna (Sutrisno dkk., 2023). Sehingga peneliti dapat menilai seberapa mudah setiap fitur atau alur pada sistem digunakan berdasarkan respons subjektif pengguna setelah berinteraksi langsung dengan sistem *usability test*.

Pengujian melibatkan 7 responden yang masing-masing diberi kode R1 hingga R7. Setiap responden diminta untuk mencoba dan menyelesaikan tugas pada masing-masing halaman *Smart Ordering System*, kemudian memberikan penilaian tingkat kemudahan penggunaan berdasarkan skala 1–5, di mana nilai 1 menunjukkan sangat sulit digunakan dan nilai 5 menunjukkan sangat mudah digunakan.

**Tabel 2.** Tabel Seberapa mudah pengalaman pengguna

No	Halaman Mockup	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	Rata-Rata
1	Home Page	4	5	4	4	5	4	4	4,29
2	Halaman Menu	5	4	5	4	5	4	5	4,57
3	Detail Menu	4	4	5	4	4	4	5	4,29
4	Menu Favorit	4	5	4	4	4	5	4	4,29
5	Keranjang Pesanan	5	4	5	4	5	4	5	4,57
6	Konfirmasi Pesanan	4	4	4	5	4	4	4	4,14
7	Status Pesanan	5	4	4	5	4	5	4	4,43
8	Halaman Promo	4	4	5	4	4	4	4	4,14
9	Halaman Bantuan	4	5	4	4	4	5	4	4,29
10	Halaman Tulis Ulasan	4	4	4	5	4	4	4	4,14

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* terhadap 7 responden, seluruh halaman *mockup Smart Ordering System* memperoleh nilai rata-rata pada kategori baik hingga sangat baik. Halaman Menu dan Keranjang Pesanan memperoleh nilai tertinggi, sedangkan beberapa halaman seperti Konfirmasi Pesanan dan Tulis Ulasan memperoleh nilai sedikit lebih rendah namun tetap berada pada kategori baik. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX* telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, meskipun masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa halaman.

**Tabel 3.** Tabel seberapa menarik halaman Smart Ordering System

No	Halaman Mockup	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	Rata-Rata
1	Home Page	5	4	5	4	5	4	5	4,57
2	Halaman Menu	4	5	4	5	4	5	4	4,43
3	Detail Menu	4	4	5	4	4	4	5	4,29
4	Menu Favorit	4	4	4	5	4	4	4	4,14
5	Keranjang Pesanan	5	4	5	4	5	4	5	4,57
6	Konfirmasi Pesanan	4	5	4	5	4	5	4	4,43
7	Status Pesanan	4	4	5	4	4	4	5	4,29
8	Halaman Promo	5	5	5	4	4	5	5	4,71
9	Halaman Bantuan	4	5	4	5	5	5	5	4,71
10	Halaman Tulis Ulasan	4	4	5	5	4	5	5	4,57

Hasil pengujian *usability* menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* pada aspek kemenarikan tampilan terhadap 7 responden menunjukkan bahwa seluruh halaman *mockup Smart Ordering System* memperoleh skor rata-rata pada kategori menarik hingga sangat menarik. Halaman *Home Page* dan Keranjang Pesanan mencatat skor tertinggi, sedangkan halaman Menu Favorit memperoleh skor terendah namun masih berada pada kategori baik. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX* telah memenuhi aspek kemenarikan visual dan *usability*, meskipun masih terdapat peluang pengembangan untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna.

### Kesimpulan Hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* terhadap *Smart Ordering System* berbasis *web*, dapat disimpulkan bahwa rancangan *UI/UX* yang dihasilkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan kemenarikan tampilan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami alur navigasi dan menggunakan sistem tanpa mengalami kesulitan yang berarti, sementara desain visual dinilai menarik dan nyaman digunakan. Meskipun terdapat beberapa halaman yang masih dapat ditingkatkan, secara keseluruhan *Smart Ordering System* memiliki tingkat *usability* yang baik dan layak untuk dikembangkan serta diimplementasikan lebih lanjut sebagai sistem pemesanan makanan modern berbasis *web*.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) *Smart Ordering System* berbasis *web* yang intuitif, mudah dipahami, dan dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna. Perancangan yang dilakukan berdasarkan identifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna mampu menghasilkan alur pemesanan yang terstruktur, sederhana, dan meminimalkan potensi kesalahan selama proses pemesanan. *Prototype* interaktif yang dikembangkan menggunakan Figma mampu merepresentasikan fungsi utama sistem pemesanan makanan, mulai dari *eksplorasi* menu hingga konfirmasi pesanan, sehingga memberikan gambaran yang jelas sebelum tahap implementasi. Hasil pengujian *usability* menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX* memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek desain yang perlu ditingkatkan, khususnya pada kejelasan informasi dan efisiensi navigasi. Secara keseluruhan, penelitian ini telah memenuhi tujuan yang ditetapkan dan menghasilkan rekomendasi desain yang diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas layanan serta mendorong transformasi digital pada industri *food and beverage* melalui penerapan sistem pemesanan makanan berbasis *web*.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pengembangan *Smart Ordering System* hingga tahap implementasi penuh, termasuk pengembangan *backend*, integrasi *database*, serta penerapan langsung pada lingkungan restoran atau kafe agar kinerja sistem dapat dievaluasi secara nyata. Pengembangan fitur tambahan seperti manajemen stok, dashboard admin, laporan penjualan, integrasi pembayaran digital, serta versi aplikasi *mobile* berbasis Android dan iOS juga direkomendasikan untuk meningkatkan fungsionalitas dan kemudahan akses. Selain itu, pengujian *usability* sebaiknya melibatkan responden yang lebih banyak dan beragam, serta mempertimbangkan pengembangan sistem rekomendasi menu berbasis kecerdasan buatan (*AI*) guna meningkatkan personalisasi layanan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen pengampu atas arahan, bimbingan, serta masukan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan naskah ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh responden dan pihak terkait yang telah memberikan dukungan, baik dalam penyediaan data maupun fasilitas penelitian. Artikel ini merupakan bagian dari skripsi yang disusun pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa. Penulis berharap hasil

penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

## DAFTAR REFERENSI

- Afwan, M., & Septiana, R. (2022). *Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android*. 1 (1).
- Ahmadi, R. S., Harnani, N., & Setiadiwibawa, L. (2020). *PENINGKATAN VOLUME PENJUALAN PADA UMKM INDUSTRI KREATIF MAKANAN, MINUMAN MELALUI E-COMMERCE DI KOTA BANDUNG*. 2.
- Azmy, Moh. R. (2019). A Survey on Product of Smart Service System. *Jurnal Sistem Cerdas*, 2 (3), 173–185. <https://doi.org/10.37396/jsc.v2i3.50>
- Dewi, L. K. (t.t.). *PENGARUH PROFITABILITAS, LEVERAGE DAN LIKUIDITAS TERHADAP HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN INDUSTRI MAKANAN DAN MINUMAN DI BURSA EFEK INDONESIA*.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8 (1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). PEGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMKN 1 TANTOM ANGKOLA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11 (1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JEIS: JURNAL ELEKTRO DAN INFORMATIKA SWADHARMA*, 2 (1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3 (2), 108–123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issuue2.year2022.page108-123>
- Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Usaha Pengembangan Budi Daya Ikan Lele di Desa Pabuaran, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. *BASKARA : Journal of Business and Entrepreneurship*, 2 (1), 55–64. <https://doi.org/10.54268/baskara.v2i1.6199>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10 (2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (t.t.). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (t.t.). *Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo*.
- Rahim, A. R., S, S., Pl, T., & Agus P, R. (2019). Pembuatan Web Desa Karanggeneng Sebagai Sarana Informasi Desa Dan Promosi Desa. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 1 (1), 35. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v1i1.1092>

- Rosdiana, E., Bahtiar, H., & Saiful, M. (t.t.). *SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU PADA CAFÉ PERAJA COFFEE UNTUK MENINGKATKAN HASIL PENJUALAN*.
- Salma, N., & Riska, T. J. (2020). Pengaruh Rasio Leverage, Likuiditas, Profitabilitas Terhadap Kualitas Laba Perusahaan Makanan Minuman BEI. *Competitive*, 14 (2), 84–95. <https://doi.org/10.36618/competitive.v14i2.622>
- Setiawan Sianturi, J. S. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE: AMIK Mahaputra Riau. *Jurnal Intra Tech*, 3 (2), 11–25. <https://doi.org/10.37030/jit.v3i2.56>
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (t.t.). *Interaction Design*.
- Shidiq, N. D., & Wibowo, A. P. (2025). SMART ANGKRINGAN: PERANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN MANDIRI PADA ANGKRINGAN OJO KUWATIR. *Jurnal Sistem Informasi*, 07.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (t.t.). *Designing the User Interface*.
- Sutrisno, G. P., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). DESIGNING USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF MOBILE-BASED NGURILING KOTA TASIK (NGULISIK) BUS E-TICKET APPLICATION WITH DESIGN THINKING METHOD. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17 (1), 97–110. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.3047>
- Tidwell, J. (2009). *Designing interfaces* ([Nachdr.] 9/09). O'Reilly.
- Wibowo, H. T., Tarigan, R. S., Dwiatma, G., & Aulia, A. M. (2022). *APLIKASI MARKETPLACE PENDAMPING WISATA DENGAN API MAPS BERBASIS MOBILE DAN WEB*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/3jpdT>