

# Perancangan dan Evaluasi UI/UX Website Pemesanan Menu Berbasis Design Thinking Menggunakan Instrumen User Experience Questionnaire (UEQ)

Tasya Eklesya Suboong<sup>1</sup> dan Nur Widjiyati<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta;  
tasya.suboong@students.amikom.ac.id

<sup>2</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta;  
nurwiwid@amikom.ac.id

\* Korespondensi: nurwiwid@amikom.ac.id

## Info Artikel:

Dikirim: 16 April 2026

Direvisi: 12 Mei 2026

Diterima: 16 Mei 2026

**Abstract:** The menu ordering process at Warung Makan Mbak Lutfi is currently still carried out conventionally, which often leads to recording errors and customer queue accumulation. This study aims to design and evaluate a menu ordering website interface capable of improving operational efficiency and user experience. The methodology applied in this research is Design Thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The interface quality evaluation was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ) involving 36 respondents. The results indicate that the website-based design successfully facilitates both online and offline user needs in monitoring menu stock availability. Based on the UEQ testing results, the system achieved high scores across all scales, namely Attractiveness (2.04), Perspicuity (2.19), Efficiency (2.10), Dependability (1.87), Stimulation (2.08), and Novelty (1.85), all of which fall into the "Excellent" category. It can be concluded that the implementation of the Design Thinking method produced an intuitive and innovative digital solution capable of delivering a highly satisfying user experience according to UEQ benchmark standards.

**Keywords:** Design Thinking; User Experience Questionnaire; UI/UX; Menu Ordering

**Intisari:** Proses pemesanan menu pada Warung Makan Mbak Lutfi saat ini masih dilakukan secara konvensional, yang sering kali memicu terjadinya kesalahan pencatatan dan penumpukan antrian pelanggan. Penelitian ini bertujuan merancang serta mengevaluasi antarmuka website pemesanan menu yang mampu meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. Metodologi yang diterapkan adalah *Design Thinking*, yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, hingga testing. Evaluasi kualitas antarmuka dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan melibatkan 36 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain berbasis website berhasil memfasilitasi kebutuhan pengguna secara online maupun offline dalam melakukan pemantauan stok menu. Berdasarkan pengujian UEQ, sistem memperoleh skor tinggi pada seluruh skala, yaitu Daya Tarik (2,04), Kejelasan (2,19), Efisiensi (2,10), Ketepatan (1,87), Stimulasi (2,08), dan Kebaruan (1,85), yang seluruhnya menempati kategori "Sangat Baik" (Excellent). Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* menghasilkan solusi digital yang intuitif dan inovatif, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang sangat memuaskan sesuai standar benchmark UEQ.

**Kata Kunci:** Design Thinking; User Experience Questionnaire; UI/UX; Pemesanan Menu

## 1. Pendahuluan

Transformasi digital saat ini menjadi pilar utama dalam meningkatkan daya saing sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Tengah perkembangan ekonomi global yang dinamis [1]. Digitalisasi pelayanan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu operasional, tetapi juga sebagai instrument strategis untuk menciptakan efisiensi dan transparansi dalam proses bisnis [2]. Warug Makan, sebagai salah satu usaha kuliner, hingga saat ini masih menerapkan prosedur pemesanan menu secara manual. Ketergantungan pada sistem manual ini sering kali memicu berbagai kendala, seperti kesalahan pencatatan pesanan, ketidakefisiensi waktu pelayanan, serta antrean pada jam operasional sibuk, yang secara akumulatif berpotensi menurunkan tingkat kepuasan pelanggan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah Solusi digital berupa platform website pemesanan menu yang dirancang dengan fokus pada aspek kemudahan pengguna [3]. Pendekatan perancangan yang menitikberatkan pada pengalaman pengguna (User Experience) menjadi krusial agar sistem yang dibangun benar-benar relevan dengan kebutuhan pelanggan [4]. Salah satu kerangka kerja yang sangat efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang intuitif dan berorientasi pada manusia adalah metode Design Thinking [5, 6]. Melalui tahapan yang sistematis mulai dari empati hingga pengujian metode ini memungkinkan pengembangan untuk mengeksplorasi Solusi inovatif yang mampu menjawab tantangan spesifik yang dihadapi oleh UMKM [7].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka website pemesanan menu dengan mengintegrasikan metode Design Thinking dan evaluasi UEQ. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pelayanan pesanan dapat bertransformasi menjadi lebih terstruktur, cepat, dan akurat. Kesimpulan utama dari penelitian ini menyoroti bahwa penggunaan desain berbasis website yang terstruktur mampu mengatasi hambatan komunikasi pelanggan dan secara empiris terbukti memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik (Excellent).

## 2. Landasan Teori

Bagian ini menguraikan kerangka teoritis yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian. Penjelasan mencakup konsep dasar antarmuka dan pengalaman pengguna, serta metodologi perancangan sistem yang digunakan untuk mencapai solusi digital yang optimal.

### 2.1 User Interface

*User Interface* UI merupakan representasi visual serta elemen interaktif yang menjembatani komunikasi antara manusia dengan sistem digital, baik dalam bentuk situs web maupun aplikasi [8]. Komponen UI mencakup seluruh aspek estetika yang dapat dilihat dan dioperasikan oleh pengguna, seperti tipografi, palet warna, tombol fungsional, tata letak (*layout*), hingga animasi transisi. Fokus utama dari perancangan UI adalah menciptakan tampilan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam memandu pengguna menjalankan fungsi perangkat lunak secara efisien.

### 2.2 User Experience

*User Experience UX* merepresentasikan persepsi, emosi, dan tanggapan subjektif pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan. Kualitas UX yang unggul ditentukan oleh sejauh mana suatu produk mampu menyelaraskan fitur-fitur yang tersedia dengan kebutuhan dan ekspektasi nyata penggunanya. Dalam konteks sistem informasi, pengalaman pengguna yang positif tercipta apabila sistem tersebut memberikan nilai guna yang tinggi, kemudahan navigasi, dan kenyamanan emosional selama proses penggunaan berlangsung [9].

### 2.3 Design Thinking

*Design Thinking* didefinisikan sebagai metodologi pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (*human-centered*) guna menghasilkan solusi inovatif bagi permasalahan yang kompleks [10]. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam terhadap konteks pengguna sebelum merumuskan solusi teknis. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Design Thinking. Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang berpusat pada manusia dan mampu menghasilkan solusi inovatif melalui pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna [11]. Sebagaimana divisualisasikan pada Gambar 1 berikut



Gambar 1. Metode Design Thinking

Gambar 1 Metode Design Thinking. Tahapan dalam metode Design Thinking Metode ini terdiri dari lima fase yang saling berkaitan;

1. Empathize: Tahap awal untuk mendapatkan pemahaman empati tentang masalah yang coba diselesaikan interaksi langsung dengan pengguna;
2. Define: Mengumpulkan informasi dari tahap sebelumnya untuk menganalisis dan menetapkan inti permasalahan yang menjadi fokus utama penelitian;
3. Ideate: Menghasilkan berbagai ide kreatif dan alternatif solusi guna menjawab pertanyaan masalah yang telah dirumuskan;
4. Prototype: Menghasilkan versi produk yang sederhana atau representasi visual interaktif untuk menguji solusi yang telah dirancang;
5. Testing: Melakukan uji coba terhadap prototipe kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang akan digunakan dalam penyempurnaan desain;

#### 2.4 Figma

*Figma* merupakan sebuah perangkat desain berbasis cloud yang secara luas diaplikasikan untuk merancang antarmuka pengguna pada berbagai platform, termasuk seluler, desktop, maupun situs web (12). Perangkat ini memiliki keunggulan utama dalam memfasilitasi kolaborasi secara real-time, yang memungkinkan sejumlah desainer untuk bekerja secara sama pada proyek yang sama meskipun berada di lokasi geografis yang berbeda. Selain kemampuan pengeditan, *figma* juga menyediakan fitur prototipe interaktif yang sangat berguna untuk mensimulasikan alur kerja aplikasi sebelum memasuki tahap pengembangan kode [12].

#### 2.5 User Experience Questionnaire (UEQ)

*User Experience Questionnaire (UEQ)* didefinisikan sebagai instrumen evaluasi yang dirancang untuk mengukur persepsi dan pengalaman pengguna terhadap suatu produk secara kuantitatif melalui pengisian kuesioner. Instrumen ini terdiri dari 26 butir pertanyaan yang menggunakan skala sematik dengan rentang nilai 1 hingga 7 dan telah mengikuti kerangka standar yang ditetapkan secara resmi oleh pengembangan UEQ.

Evaluasi melalui UEQ mencakup enam dimensi secara variabel utama, yaitu:

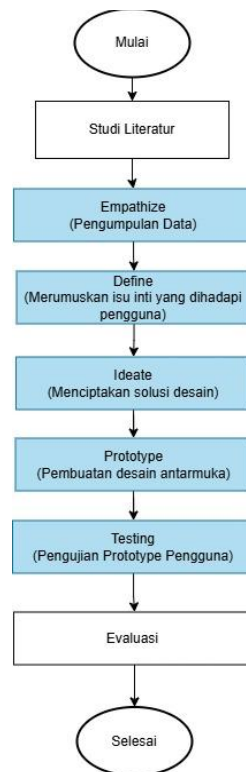
1. Daya Tarik ( Attractiveness);
2. Efisiensi (Efficiency);
3. Kejelasan (Perspicuity);
4. Ketepatan (Dependability);
5. Stimulasi (Stimulation);
6. Kebaruan (Novelty);

### 3. Metode Penelitian

Metodologi ini menerapkan metode Design Thinking sebagai pendekatan utama dalam merancang solusi desain. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan relevan dengan permasalahan yang ada.

#### 3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian ini disusun secara sistematis mengikuti tahapan-tahapan dalam Design Thinking yang mencakup proses pemahaman masalah, pencarian ide, hingga tahap pengujian desain. Secara garis besar, alur penelitian digambarkan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian

Gambar 2 diatas adalah tahapan alur penelitian yang digunakan, berikut merupakan penjelasan alur penelitian;

1. Empathize (Empati); Tahap ini merupakan fase awal untuk menggali pemahaman mendalam mengenai pengalaman, keinginan,serta hambatan yang dirasakan oleh pengguna. Data primer dikumpulkan melalui proses wawancara secara guna mengidentifikasi kebutuhan spesifik pengguna terhadap sistem yang akan dirancang.
2. Define (Definisi); Setelah data dari tahap empati terkumpul, dilakukan proses sintesis untuk merumuskan inti permasalahan ke dalam pernyataan yang lebih spesifik. Pada tahap ini dilakukan komponen user persona untuk merepresentasikan karakteristik pengguna dan journey map untuk memetakan alur interaksi pengguna saat menggunakan sistem.
3. Ideate (Ideasi); Tahap ideasi berfokus pada eksplorasi solusi kreatif atas permasalahan yang telah dirumuskan.
4. Prototype (Prototipe); Solusi desain yang yang dirancang ke dalam bentuk model interaktif. Pada tahap ini, melakukan desain antarmuka situs web menggunakan perangkat lunak Figma. Hasil rancangan dikembangkan hingga tahap *wireframe high-fidelity*, yaitu desain dengan tingkat presisi visual dan fungsionalitas yang menyerupai produk asli.
5. Testing (Penguji); Desain interaktif diuji coba kepada pengguna untuk memvalidasi efektivitas desain. Proses pengujian dilakukan menggunakan platform Maze yang diintegrasikan dengan *wireframe high-fidelity* dari Figma. Melalui tahap ini, bisa melihat perilaku pengguna secara langsung dalam skenario tugas yang diberikan.
6. Evaluasi (User Experience Questionnaire); Tahap ini melakukan evaluasi menyeluruh terhadap produk akhir situs web. Pengujian kepuasan dilakukan kepada pengguna dengan menggunakan instrumen UEQ. Komponen evaluasi ini berfungsi untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna secara kuantitatif berdasarkan aspek-aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

#### 4. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Bagian ini memaparkan hasil dari setiap tahapan kerangka kerja Design Thinking yang telah dilakukan. Pembahasan disusun secara sistematis mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi akhir produk.

##### 4.1 Empathize

Fase Empathize dilaksanakan untuk membangun pemahaman fundamental mengenai kebutuhan dan kesulitan yang dialami oleh pengguna. Dilakukan riset pengguna (*user research*) guna menghimpun data kualitatif yang menjadi landasan utama dalam perancangan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui

penyebaran kuesioner terstruktur kepada target partisipan dalam rentang usia produktif, yakni 18 hingga 35 tahun. Kriteria responden mencakup data demografi inti yang terdiri dari nama, usia, dan jenis kelamin. Guna mendapatkan persepektif yang komprehensif, partisipan dibagi menjadi dua kategori utama yaitu: Responden yang telah memiliki pengalaman memesan sebelumnya di Warung Makan dan Responden yang belum pernah melakukan pemesanan namun merupakan target pasar. Seluruh butir instrumen dikembangkan untuk memetakan alur perilaku dan hambatan secara detail. Daftar pertanyaan yang diajukan dalam riset ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa sering Anda melakukan pemesanan makanan secara online?
2. Apakah Anda pernah memesan makanan di Warung Makan Mbak Lutfi ?
3. Perangkat utama apa yang biasa Anda gunakan untuk pemesanan online ?
4. Bagaimana pengalaman Anda saat ini ketika memesan secara langsung di Warung Makan Mbak Lutfi?
5. Jika Anda pernah memesan melalui WhatsApp, kendala atau kesulitan utama apa yang Anda rasakan selama proses pemesanan hingga penerimaan makanan ?
6. Apakah Anda pernah mengalami situasi dimana menu yang Anda pesan melalui WhatsApp ternyata sudah habis atau tidak tersedia ? Jika ya, bagaimana tindakan Anda saat itu ?
7. Keunggulan apa yang harus di tawarkan Warung Makan melalui website agar Anda tertarik untuk mencoba memesan ?
8. Apa yang menjadi pertimbangan utama Anda saat memilih layanan pemesanan makanan (misalnya kemudahan, kecepatan, atau informasi yang jelas) ?
9. Jika Warung Makan memiliki website pemesanan sendiri, fitur apa yang paling penting dan wajib ada bagi Anda sebagai pembeli ?
10. Seberapa penting bagi Anda untuk melihat status pesanan Anda, secara real-time ?

#### 4.2 Define

Tahap *Define* merupakan fase untuk menyaring dan menganalisis data yang diperoleh dari tahap *Empathize* hasil wawancara dan kuesioner menjadi pemahaman terstruktur. Fokus utama pada tahap ini adalah merumuskan masalah pengguna dan menetapkan target perancangan solusi agar website pemesanan yang dirancang dapat menjawab kebutuhan nyata secara efektif. Pada tahap *Define* mencakup pembentukan model pengguna melalui *User Persona* dan pemetaan interaksi melalui *User Journey Map*.

##### 4.2.1 User Persona

User Persona disusun untuk merepresentasikan profil pengguna target secara mendalam berdasarkan perilaku, motivasi dan kendala yang ditemukan selama riset. Representasi ini berfungsi sebagai panduan agar proses perancangan tetap berorientasi pada kebutuhan pengguna yang nyata. User Persona diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu pengguna yang pernah melakukan pemesanan sebelumnya dan calon pengguna yang belum pernah melakukan pesanan.

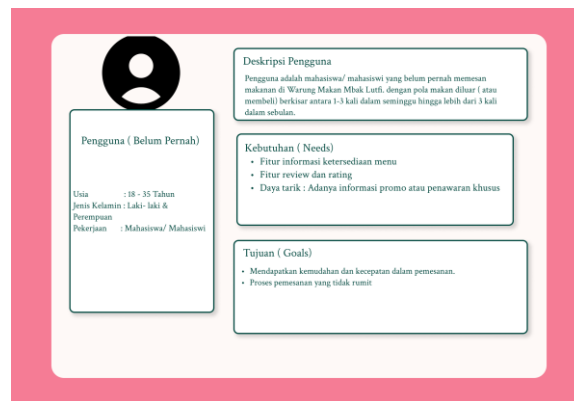
1. User Persona pengguna sudah pernah

Kategori ini menggambarkan profil pelanggan yang sudah pernah melakukan pemesanan di Warung Makan Mbak Lutfi. Visualisasi karakteristik ini disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. User Persona Pengguna (Sudah Pernah)

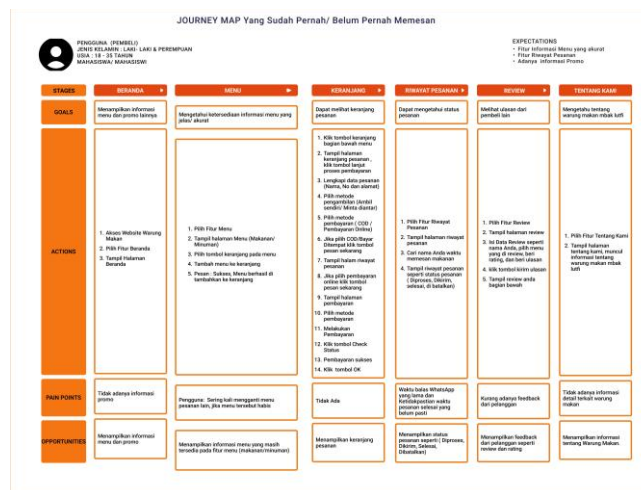
2. User persona pengguna belum pernah  
 Kategori ini mewakili pengguna yang belum pernah melakukan pemesanan namun merupakan target pasar. Berikut visualisasi detail pada Gambar 4.



Gambar 4. User Persona Pengguna (Belum Pernah)

#### 4.2.2 User Journey Map

Journey Map digunakan untuk memvisualisasikan seluruh rangkaian interaksi pengguna saat melakukan pemesanan, mulai dari fase mencari informasi hingga tahap penerimaan pesanan. Visualisasi alur pengalaman ini secara mendetail dapat dilihat pada Gambar 5 mengenai Journey Map.



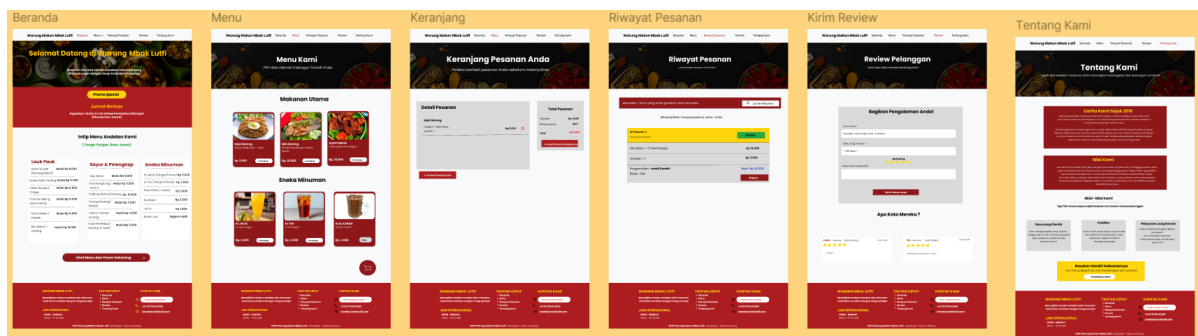
Gambar 5. Journey Map

#### 4.3 Ideate

Tahap Ideate berfokus pada transisi dari pemahaman masalah menuju perancangan solusi desain yang konkret. Pada fase ini, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi kreatif untuk mengatasi hambatan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk menyusun kerangka logis dan visual sistem sebelum masuk ke tahap perancangan.

#### 4.4 Prototype

Tahap prototype merupakan fase visualisasi di mana konsep fungsional dan spesifikasi desain dalam bentuk rancangan nyata. Desain ini difokuskan pada tingkat High-Fidelity untuk sisi pengguna. High-Fidelity prototype merupakan rancangan dengan integrasi penuh elemen visual, termasuk penerapan palet warna, tipografi, ikonografi, dan ilustrasi. Hasil dari rancangan ini berfungsi sebagai mockup akhir yang merepresentasikan tampilan serta fungsionalitas situs web, kemudian digunakan sebagai instrumen dalam Usability Testing. Berikut merupakan prototype dengan lima fitur utama yaitu Beranda, Menu, Keranjang, Riwayat Pesanan, dan Tentang Kami. Detail pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6 Halaman Prototype High Fidelity Pengguna

4.5 Testing

Tahap pengujian merupakan fase terhadap prototype yang telah dirancang guna menganalisis interaksi pengguna saat megoperasikan prototype high-fidelity. Fokus pengujian ini mencakup lima fitur utama, yaitu Beranda, Menu, Keranjang, Riwayat Pesanan dan Tentang Kami. Pengujian ini dilakukan secara daring dengan bantuan platform Maze. Metode yang digunakan mencakup perhitungan SCUS, MIUS dan MAUS. Hasil analisis perhitungan tersebut disajikan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Perhitungan SCUS, MIUS dan MAUS

Blok	Task	Screen Usability Score (SCUS)	Mission Usability Score (MIUS)
1	Beranda	93.10	93.10
2	Menu	83.85	83.85
3	Keranjang	85.30	85.30
4	Riwayat Pesanan	98.45	98.45
5	Review	92.45	92.45
6	Tentang Kami	98.20	98.20
<b>Maze Usability Score (MAUS)</b>			<b>91.89</b>

Analisis kuantitatif menunjukkan bahwa seluruh skor MIUS (Misiion Usability Score) di setiap tugas identik dengan skor SCUS (Screen Usability Score), dikarenakan tidak adanya *Indirect Success* yang tercatat. Kinerja setiap tugas dievaluasi sebagai berikut:

1. Blok 1 Beranda : Menghasilkan skor tinggi 93.10. Kinerja ini menunjukkan bahwa halaman beranda utama mudah diakses dan di pahami oleh pengguna.
2. Blok 2 Menu : Menghasilkan skor 83.85. Meskipun masih berada dalam kategori baik, skor ini merupakan yang terendah. Hal ini terjadi karena adanya potensi hambatan dalam alur pemilihan menu atau proses penambahan item ke keranjang yang memerlukan sedikit lebih banyak waktu oleh perhatian dari pengguna.
3. Blok 3 Keranjang : Menghasilkan skor 85.30. Meskipun tugas ini melibatkan alur transaksi yang paling panjang dan kompleks. (Dari peninjauan item hingga konfirmasi pembayaran), skor ini membuktikan bahwa desain alur checkout dirancang secara logis dan terstruktur, sehingga efektivitasnya tetap tinggi.
4. Blok 4 Riwayat Pesanan : Menghasilkan skor 98.45. Kinerja ini hampir sempurna yang menegaskan bahwa navigasi untuk mencari dan meninjau pesanan sebelumnya sangat jelas dan mudah dipahami pengguna.
5. Blok 5 Review : Menghasilkan skor tinggi 92.45. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan dan menemukan fitur review dan menyelesaikannya dengan baik.
6. Blok 6 Tentang Kami : Menghasilkan skor 98.20 yang sangat tinggi. Hal ini memvalidasi kemudahan navigasi ke halaman informasi statis.

Hasil pengujian skor MAUS ( Maze Usability Score) adalah 91.89, yang mempresentasikan hasil rata-rata kinerja yang dilakukan pengguna di seluruh fitur yang telah diuji, menempatkan prototype Website Warung Makan Mbak Lutfi dalam kategori Sangat Baik.

4.6 Evaluasi

Evaluasi peujian pengalam pengguna dilakukan menggunakan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ), dengan 26 butir pertanyaan. Evaluasi mencakup enam dimensi, yaitu Daya Tarik (Attractiveness), Efisiensi (Efficiency), Kejelasan (Perspicuity), Ketepatan (Dependability), Stimulasi (Stimulation), Kebaruan (Novelty). Partisipan dalam pengujian ini berjumlah 36 responden dengan rentang usia 18 hingga 35 tahun. Untuk mengklasifikasikan hasil pengukuran, digunakan interval benchmark UEQ sebagai standar pembandingan. Setiap kategori klasifikasi disajikan secara mendetail pada Tabel 2.

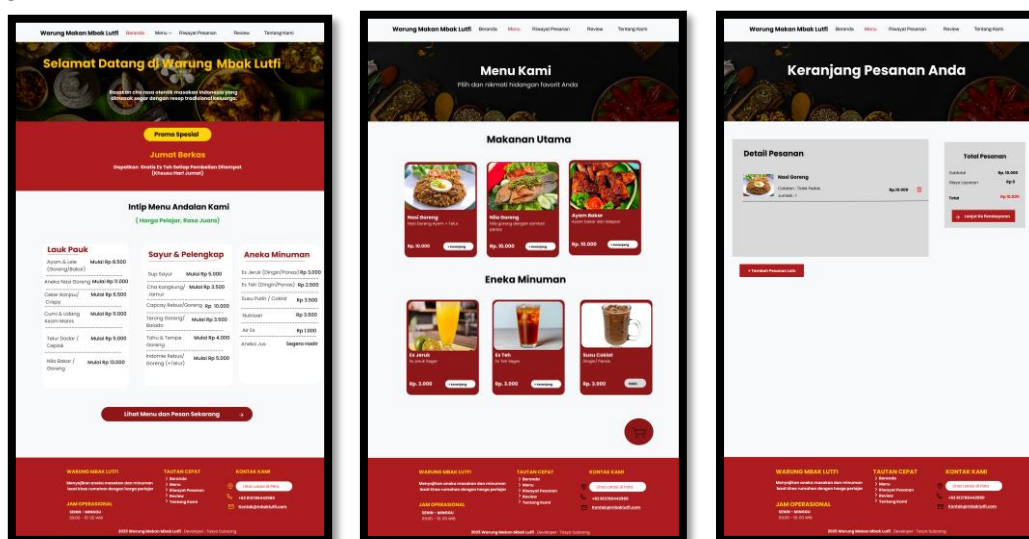
Tabel 2 Interval Benchmark UEQ

Kategori	Att.	Eff.	Per.	Dep.	Sti.	Nov.
Excellent	>1.75	>1.78	>1.9	>1.65	>1.55	>1.4
Good	>1.52	>1.47	>1.56	>1.48	>1.31	>1.05
	<1.75	<1.78	<1.9	<1.65	<1.55	<1.4
Above average	>1.17	>0.98	>1.08	>1.14	>0.99	>0.71
	<1.52	<1.47	<1.56	<1.48	<1.31	<1.05
Below average	>0.7	>0.54	>0.64	>0.78	>0.5	>0.3
	<1.17	<0.98	<1.08	<1.14	<0.99	<0.71
Bad	<0.7	<0.54	<0.64	< 0.78	< 0.5	< 0.3

Tabel 2 di atas di adaptasi dari template resmi ueq [8]. Tabel 2 diatas merupakan kumpulan data benchmark yang memiliki lima kategori penilaian produk meliputi :

1. Excellent : 10% Hasil terbaik
2. Good : 75% Hasil dibawah produk
3. Above average : 50% Hasil dibawah produk
4. Below average : 25% Hasil dibawah produk
5. Bad : 25% Hasil Terburuk

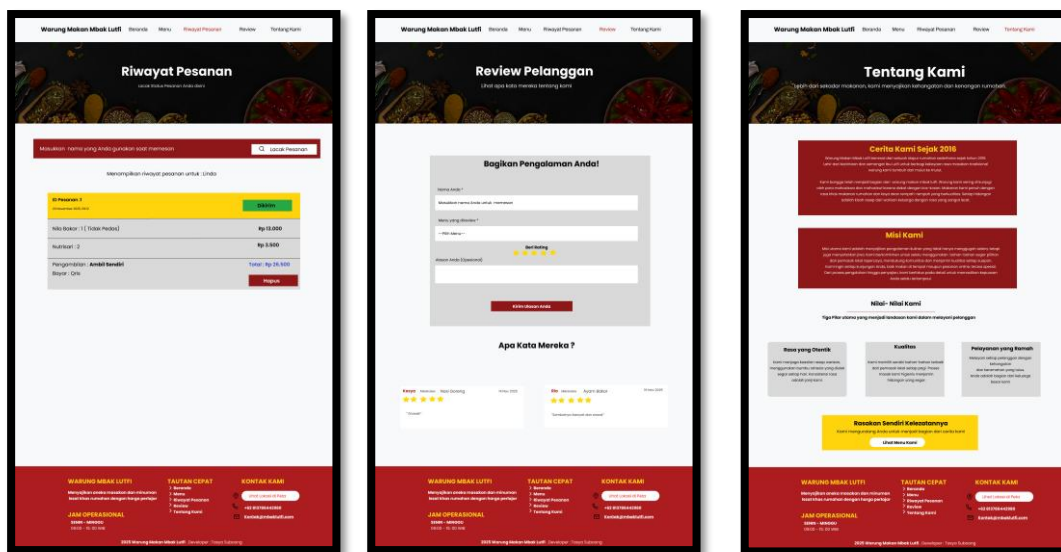
Berikut ini merupakan Gambar 7 tampilan antarmuka website pada sisi pengguna yang telah dikembangkan dari hasil perancangan.



(a) Halaman Beranda

(b) Halaman Menu

(c) Halaman Keranjang

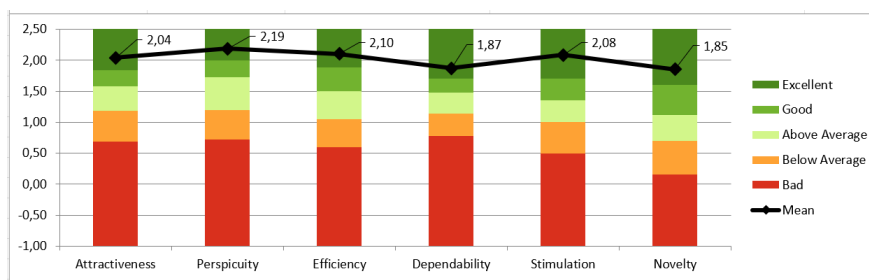


(d) Halaman Riwayat

(e) Halaman Review

(f) Halaman Tentang Kami

Berdasarkan Gambar 7, Gambar yang terdiri dari 6 panel diatas, terdapat enam komponen fitur utama yang di uji. Analisis terhadap pengalaman pengguna diukur menggunakan UEQ dengan enam skala. Grafik di bawah ini menunjukkan distribusi nilai pada setiap aspek pengalaman pengguna. Hasil perolehan skor tersebut dapat dilihat pada Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Grarik Benchmark

Berdasarkan visualisasi pada Gambar 8, merupakan grafik hasil uji dengan enam skala. Secara rinci nilai yang diperoleh untuk masing-masing skala adalah daya tarik (Attractiveness) sebesar 2,04, kejelasan (Perspicuity) sebesar 2,19, efisiensi (Efficiency) sebesar 2,10, ketepatan (Dependability) sebesar 1,87, stimulasi (Stimulation) sebesar 2,08 dan kebaruan (Novelty) sebesar 1,85. Seluruh skor tersebut menempatkan setiap skala pada kategori Sangat Baik (Excellent).

5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengevaluasi antarmuka website pemesanan menu dengan menerapkan metode Design Thinking. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Maze, diperoleh nilai MAUS sebesar 91,89, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan efisien bagi pengguna. Evaluasi lebih lanjut menggunakan instrumen User Experience Questionnaire UEQ memperkuat temuan tersebut, di mana seluruh dimensi (Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan) memperoleh skor yang menempatkan sistem pada kategori "Sangat Baik" (Excellent).

Dapat disimpulkan bahwa integrasi metode Design Thinking dan evaluasi UEQ mampu menghasilkan solusi digital yang tidak hanya menyelesaikan permasalahan operasional, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

## Daftar Pustaka

- [1] Ismail Adhiya Adha, Apriade Voutama, and Azhari Ali Ridha, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [2] N. I. Pradasari, E. Wahyudi, and D. Darmanto, "Sistem Informasi Produk Unggulan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kabupaten Ketapang Berbasis Web," *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 14, no. 2, pp. 386–400, 2021.
- [3] D. Darmanto, E. Wahyudi, R. Ruhibnur, N. I. Pradasari, and A. R. Muhammad, "Penguatan kapasitas promosi UMKM melalui pelatihan media digital berbasis aplikasi Canva," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 8, no. 4, pp. 754–763, 2025.
- [4] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. M. Majid, "PERANCANGAN DESAIN UI / UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Abstraksi Pendahuluan Tinjauan Pustaka," vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [5] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, "Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [6] D. Darmanto, A. R. Muhammad, R. Rustiarni, and R. O. Gianto, "Pendekatan User-Centered Design untuk Pengembangan Front-End Aplikasi Keuangan UMKM Berbasis Web," *Jurnal Informasi, Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 393–406, 2025.
- [7] M. R. F. R and I. A. Saputro, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI / UX PADA STUDI KASUS : WARUNG MAKAN," vol. 2, no. 4, pp. 455–467, 2025.
- [8] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [9] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma," *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.
- [10] T. S. Putra and H. Ma'sum, "Perancangan UI/UX Aplikasi Jemput Sampah Berbasis Mobile," *Informatech J. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2024.
- [11] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [12] D. Darmanto, A. R. Muhammad, R. Rustiarni, and R. O. Gianto, "Pendekatan User-Centered Design untuk Pengembangan Front-End Aplikasi Keuangan UMKM Berbasis Web," *Jurnal Informasi, Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 393–406, 2025.