

Rancang Bangun UI/UX Aplikasi Web Self-Ordering Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Ayam Geprek Bossque)

Iqbal Taufiqurrahman^{1)*}, Amanda Riyenti¹⁾

Institut Teknologi Mitra Gama

*Email: iqbaltaufiqurrahman789@gmail.com

Abstract

The rapid advancement of digital technology has encouraged culinary businesses to improve service quality through the implementation of web-based systems, one of which is a self-ordering system. Ayam Geprek Bossque, as the object of this study, still uses a manual ordering system that leads to several issues such as long queues, order recording errors, and low service efficiency. This study aims to design and develop the user interface (UI) and user experience (UX) of a web-based self-ordering application that can enhance efficiency and user convenience. The method used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The empathize stage was conducted through observation, interviews, and questionnaires to understand user needs. The define stage was used to identify key problems, followed by the ideate stage to formulate design solutions. The prototype was developed using Figma by considering usability principles and ease of navigation. The testing stage was carried out through usability testing to evaluate user experience. The results show that the designed application improves the ease of ordering, reduces queues, and enhances user satisfaction. Therefore, the application of the Design Thinking method is proven effective in producing UI/UX designs that align with user needs and support improved service quality.

Keywords: UI/UX, Self-Ordering, Design Thinking, Web Applications, User Experience, Usability

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha kuliner untuk meningkatkan kualitas layanan melalui penerapan sistem berbasis web, salah satunya adalah sistem pemesanan mandiri (self-ordering). Ayam Geprek Bossque sebagai objek penelitian masih menggunakan sistem pemesanan manual yang menimbulkan berbagai permasalahan seperti antrian panjang, kesalahan pencatatan pesanan, serta rendahnya efisiensi pelayanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi web self-ordering yang mampu meningkatkan efisiensi serta kenyamanan pengguna. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Tahap empathize dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap define digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan utama, diikuti tahap ideate untuk merumuskan solusi desain. Prototype dikembangkan menggunakan Figma dengan mempertimbangkan prinsip usability dan kemudahan navigasi. Tahap testing dilakukan melalui usability testing untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang mampu memberikan kemudahan dalam proses pemesanan, mengurangi antrian, serta meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan demikian, penerapan metode Design Thinking terbukti efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung peningkatan kualitas layanan.

Kata kunci: UI/UX, Self-Ordering, Design Thinking, Aplikasi Web, Pengalaman Pengguna, Usability

Received: 09 Jan 2026; **Reviewed:** 20 Feb 2026; **Accepted:** 25 Feb 2026; **Available Online:** 29 Feb 2026;

@ 2026 Inventor

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mendorong berbagai sektor bisnis untuk beradaptasi dengan sistem digital, termasuk dalam industri makanan (Duy, Thanh-Truong, and Khoa 2025). Transformasi digital ini tidak hanya mengubah cara pelaku usaha menjalankan operasional, tetapi juga memengaruhi ekspektasi pelanggan terhadap kecepatan dan kualitas layanan. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah penggunaan aplikasi pemesanan mandiri berbasis web, yang memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan secara langsung tanpa bergantung pada pelayan (Lestari 2024). Kehadiran sistem ini memberikan kemudahan akses, fleksibilitas, serta pengalaman layanan yang lebih modern bagi pelanggan.

Penerapan sistem pemesanan mandiri dinilai mampu meningkatkan efisiensi operasional, terutama dalam mengurangi antrean, mempercepat proses pemesanan, serta meminimalkan kesalahan pencatatan yang sering terjadi pada sistem manual (Naditra, Sari, and Rachman 2024). Selain itu, sistem berbasis web juga memungkinkan integrasi data secara real-time, sehingga memudahkan pengelola dalam memantau pesanan, mengelola menu, hingga melakukan analisis terhadap perilaku pelanggan (Yusuf, Ciptandini, and Rahmaeda 2024). Dengan demikian, penggunaan teknologi ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas layanan, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam pengambilan keputusan bisnis yang lebih tepat.

Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak pelaku usaha kuliner, termasuk Ayam Geprek Bossque, yang belum mengadopsi sistem digital dan masih mengandalkan metode pemesanan manual (Wijayanto, Triayudi, and Rubhasy 2021). Kondisi ini sering menimbulkan berbagai permasalahan, seperti antrean panjang pada jam sibuk, keterlambatan dalam pelayanan, serta potensi kesalahan dalam pencatatan pesanan yang berdampak pada kepuasan pelanggan. Selain itu, sistem manual juga cenderung kurang efisien dalam pengelolaan data dan sulit untuk dikembangkan seiring dengan meningkatnya kebutuhan bisnis. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi inovatif berupa pengembangan aplikasi pemesanan mandiri berbasis web yang dapat membantu meningkatkan efisiensi layanan, memperbaiki pengalaman pengguna, serta mendukung transformasi digital pada usaha kuliner tersebut.

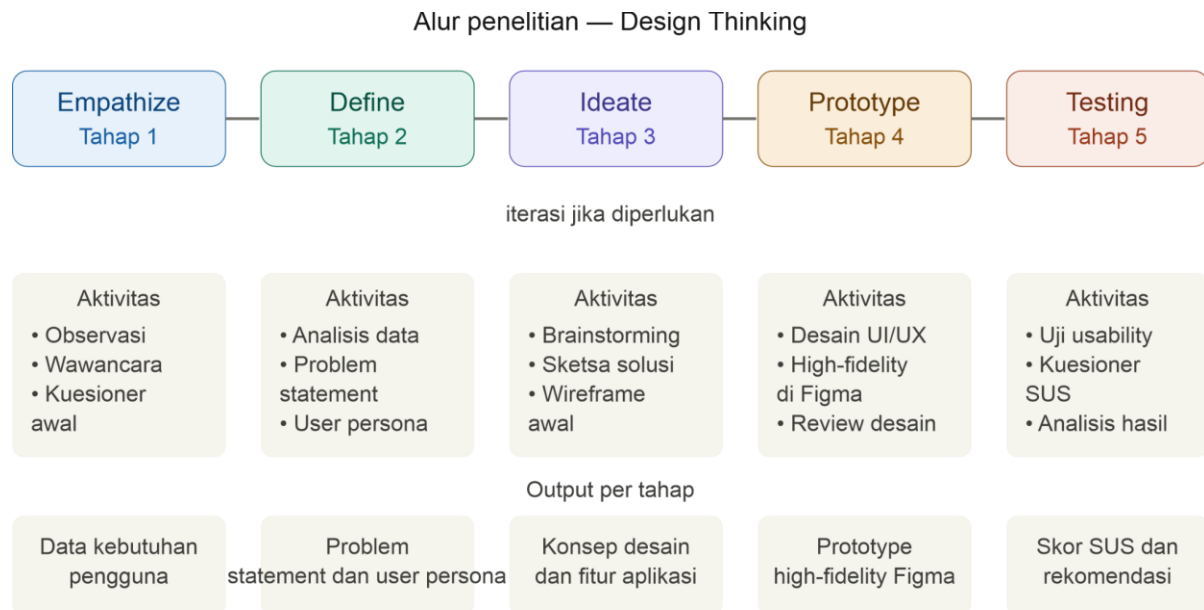
Berdasarkan kondisi yang ada, terdapat perbedaan antara kemajuan teknologi yang tersedia dan penerapan sistem pemesanan yang masih dilakukan secara tradisional. Selain itu, adopsi sistem digital tidak hanya perlu mempertimbangkan fungsionalitas, tetapi juga wajib memperhatikan elemen antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) agar mudah digunakan dan memberikan kenyamanan bagi para penggunanya (Mufida and Perdanasari 2024)(Aziz et al. 2023). Penelitian-penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta efektivitas penggunaan sistem, menjadikannya faktor krusial dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat dalam merancang solusi yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna (Kartina, Fadillah, and Rudiansyah 2025). Design Thinking merupakan pendekatan yang melibatkan serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis yang berulang untuk memahami pengguna dan kebutuhan mereka dalam menyelesaikan masalah serta menciptakan solusi inovatif yang belum pernah terpikirkan sebelumnya, tanpa melakukan asumsi atau mendefinisikan ulang persoalan (Febriansyah, Arista, and Putra 2025). Metode Design Thinking dipilih karena mendekati permasalahan dengan berfokus pada pengguna melalui langkah-langkah empathize, define, ideate, prototype, dan testing, sehingga dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan tantangan nyata yang dihadapi pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk merencanakan dan membangun antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) aplikasi web pemesanan sendiri pada Ayam Geprek Bossque dengan menerapkan metode Design Thinking (Firdausi 2021). Diharapkan penelitian ini dapat menawarkan solusi untuk meningkatkan efisiensi proses pemesanan serta menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih interaktif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen (Naditra et al. 2024).

Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada proses identifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam melalui tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan solusi yang dihasilkan tidak hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi juga mampu memberikan kemudahan navigasi, kejelasan informasi, serta kenyamanan dalam penggunaan aplikasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pelaku usaha kuliner lainnya dalam mengembangkan sistem pemesanan digital yang efektif, efisien, dan berpusat pada pengguna (user-centered design).

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking untuk merancang UI/UX aplikasi web pemesanan mandiri di Ayam Geprek Bossque (Aziz et al. 2023). Pendekatan ini dipilih karena bersifat berorientasi pada manusia, yaitu menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna agar dapat menghasilkan solusi yang inovatif, relevan, dan mudah diakses (Mufida and Perdanasari 2024). Proses penelitian dilakukan melalui lima langkah utama sesuai dengan kerangka Design Thinking yang dikembangkan oleh Hasso-Plattner Institute, yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan testing, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian Design Thinking

Tahap *Empathize* adalah fase pengumpulan informasi untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna secara langsung. Pada fase ini, dilakukan pengamatan langsung terhadap proses pemesanan di Ayam Geprek Bossque serta dialog dengan pelanggan. Untuk memahami sudut pandang operasional, kuesioner awal dan wawancara dilakukan dengan Angga Rionaldi sebagai pemilik usaha untuk menggali pengalaman serta harapan manajemen mengenai sistem pemesanan yang diharapkan (Naditra et al. 2024).

Tahap *Define* memiliki tujuan untuk menganalisis dan menyusun masalah utama berdasarkan informasi yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Data dari observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis untuk menemukan pain points pengguna. Hasil analisis itu disajikan dalam format pernyataan masalah dan persona pengguna yang menjadi pedoman dalam pengembangan solusi (Febriansyah et al. 2025).

Tahap *Ideate* merupakan tahap pengembangan ide dan konsep solusi. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* secara terstruktur untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi desain. Ide-ide yang terkumpul kemudian disaring dan dikembangkan menjadi konsep fitur utama aplikasi, meliputi tampilan menu, alur pemesanan mandiri, dan halaman konfirmasi pesanan. Hasil tahap ini berupa *wireframe* awal yang menggambarkan struktur antarmuka aplikasi (Mufida and Perdanasari 2024).

Tahap *Prototype* dilakukan dengan membuat desain antarmuka (user interface) secara high-fidelity menggunakan aplikasi Figma. Prototype yang dihasilkan mencakup keseluruhan jalur utama aplikasi, mulai dari halaman utama, pemilihan menu, keranjang belanja, hingga konfirmasi pembayaran (Rosa 2026). Desain dibuat dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip kegunaan, konsistensi visual, dan kemudahan dalam navigasi (Yusri et al. 2024).

Tahap *testing* dilakukan dengan mengujikan *prototype* kepada pengguna nyata untuk mengukur tingkat *usability* dan pengalaman pengguna (*user experience*) (Efendi, Kharisma, and Ananta 2023). Pengujian dilakukan menggunakan metode **System Usability Scale (SUS)** dengan melibatkan 10 responden. Skor SUS dihitung dan diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap desain yang telah dibuat.

Instrumen penelitian yang digunakan pada setiap tahap disajikan secara rinci pada Tabel 1.

No	Tahap	Instrumen	Tujuan
1	Empathize	Panduan wawancara, lembar observasi, kuesioner awal	Mengumpulkan data kebutuhan pengguna
2	Define	Lembar analisis <i>pain points</i> , template <i>user persona</i>	Merumuskan masalah utama pengguna
3	Ideate	Template <i>brainstorming</i> , sketsa <i>wireframe</i>	Mengembangkan konsep solusi desain

4	Prototype	Figma (desain <i>high-fidelity</i>)	Membuat rancangan antarmuka aplikasi
5	Testing	Kuesioner SUS (10 item), lembar catatan pengujian	Mengukur tingkat usability prototype

Tabel 1. Tahapan yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Empathize dan Define, Tahap *empathize* dilaksanakan untuk mencari informasi mendalam tentang masalah nyata yang dialami oleh pengguna, baik dari perspektif pelanggan maupun pemilik usaha Ayam Geprek Bossque (Khan, Shokrizadeh, and Cheng 2025). Pengumpulan data primer dilakukan dengan tiga teknik utama, yaitu pengamatan langsung, wawancara mendetail, dan distribusi kuesioner awal.

Hasil Observasi: Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan pada jam sibuk (*peak hours* seperti jam makan siang dan makan malam), ditemukan bahwa proses pemesanan konvensional memicu penumpukan antrean di depan meja kasir. Pelanggan membutuhkan waktu rata-rata 3 hingga 5 menit hanya untuk memilih menu dan melakukan pemesanan di kasir. Selain itu, pencatatan pesanan secara manual menggunakan kertas sering kali memicu kesalahan komunikasi antara kasir dan bagian dapur, seperti tingkat kepedasan geprek atau variasi *topping* yang tertukar.

Hasil Wawancara: Wawancara mendalam dilakukan bersama Angga Rionaldi selaku pemilik usaha Ayam Geprek Bossque. Dari sudut pandang operasional, kendala terbesar adalah keterbatasan sumber daya manusia pada jam sibuk, risiko kerugian finansial akibat salah pencatatan pesanan, serta lambatnya proses rekapitulasi data penjualan harian jika dilakukan secara manual. Pihak manajemen mengharapkan adanya sistem mandiri (*self-ordering*) berbasis web yang ringkas dan dapat diakses langsung oleh pelanggan tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan.

Hasil Kuesioner Awal: Kuesioner awal disebarkan kepada pelanggan untuk memetakan pengalaman makan mereka. Hasil data menunjukkan bahwa 80% responden merasa waktu tunggu dalam mengantre terlalu lama dan tidak efisien. Sementara itu, 70% responden menyatakan keinginan untuk menggunakan sistem pemesanan mandiri yang dapat diakses langsung dari meja makan melalui perangkat *smartphone* masing-masing.

Hasil Tahap Define, Setelah data kebutuhan pengguna dikumpulkan pada tahap *empathize*, dilakukan analisis mendalam pada tahap *define* untuk mengidentifikasi *pain points* (titik kendala) utama (Yoraeni 2023). Hasil analisis ini kemudian dirumuskan ke dalam bentuk *user persona* dan *problem statement*.

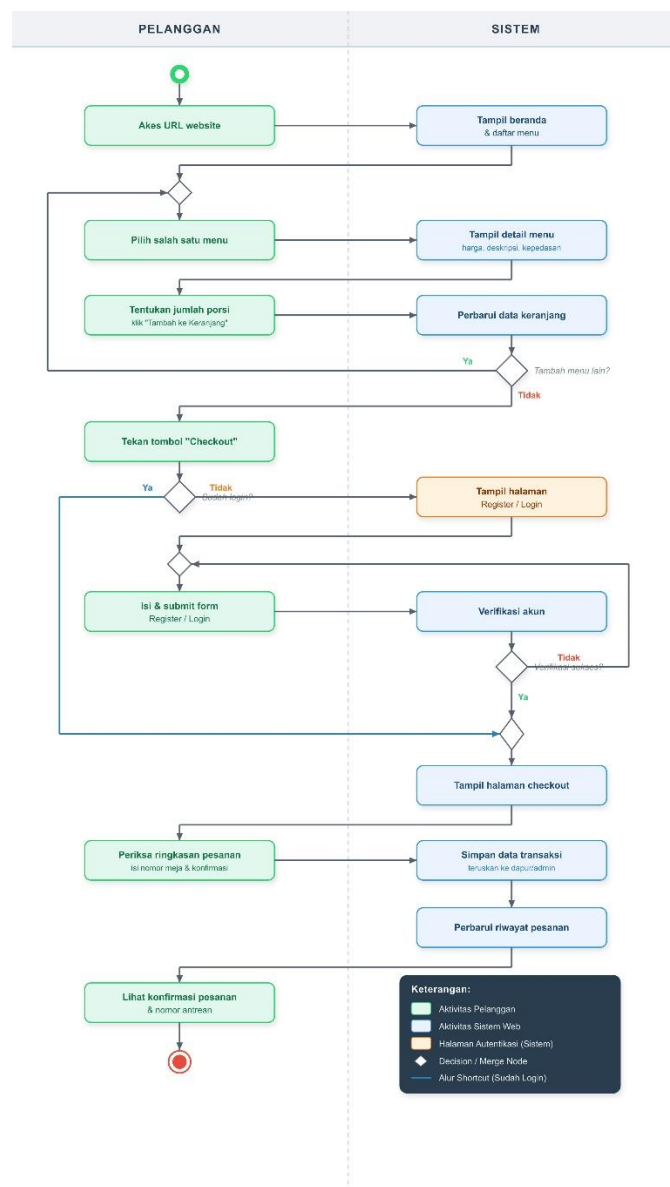
Pain Points Pengguna, Berdasarkan reduksi data, ditemukan beberapa titik kendala utama yang dikelompokkan berdasarkan dua aktor: (1) **Pelanggan:** Mengalami kelelahan akibat waktu antrean yang lama, sering menerima pesanan yang salah akibat kelalaian catat, serta merasa kurang nyaman (terburu-buru) saat memilih menu karena adanya antrean pelanggan lain di belakang mereka. (2) **Pemilik Usaha (Manajemen):** Kesulitan mengendalikan kepadatan antrean, efisiensi kerja karyawan menurun karena kasir harus menjelaskan menu berulang kali, dan tingginya risiko kesalahan dalam rekapitulasi nota fisik harian.

User Persona, Untuk mempermudah visualisasi target pengguna, disusun sebuah *user persona* yang mewakili karakteristik mayoritas pelanggan Ayam Geprek Bossque. (1) **Nama :** Syukro Gani(22 Tahun, Mahasiswa) (2) **Karakteristik :** Memiliki mobilitas tinggi, menyukai kepraktisan, dan sangat aktif menggunakan teknologi digital. (3) **Kebutuhan (Needs) :** Memesan makanan dengan cepat tanpa perlu mengantre di kasir, melihat visualisasi menu beserta informasi harga dengan jelas, serta dapat menyesuaikan pesanan (seperti tingkat kepedasan) secara akurat. (4) **Frustrasi (Frustrations):** Enggan membeli makanan jika antrean di kasir terlalu panjang dan merasa kecewa jika pesanan yang dihidangkan tidak sesuai dengan yang dipesan.

Problem Statement: Berdasarkan seluruh rangkaian analisis kendala di atas, rumusan masalah utama (*problem statement*) yang menjadi dasar perancangan sistem ini adalah: "*Pelanggan Ayam Geprek Bossque membutuhkan sebuah media pemesanan mandiri berbasis web yang praktis, cepat, dan akurat untuk meminimalisir waktu antrean serta kesalahan pencatatan pesanan, sekaligus membantu pemilik usaha dalam meningkatkan efisiensi operasional pelayanan pada jam sibuk.*"

Hasil Tahap *Ideate*, Pada tahap *ideate*, dilakukan proses *brainstorming* terstruktur untuk merumuskan konsep fitur utama dan arsitektur fungsional aplikasi web *self-ordering* Ayam Geprek Bossque berdasarkan *pain points* yang telah diidentifikasi sebelumnya. Agar solusi desain memiliki fondasi alur kerja yang jelas sebelum ditransformasikan ke dalam bentuk visual, dirancanglah sebuah *UML Activity Diagram*. Diagram ini berfungsi untuk memetakan alur interaksi dinamis antara tindakan pelanggan dengan respons sistem, mulai dari proses autentikasi, pemilihan menu kustomisasi, hingga pesanan diteruskan ke bagian dapur secara sistematis (Fadilah and Sweetania 2023).

UML Activity Diagram. *Activity Diagram* berikut menjelaskan alur aktivitas dinamis yang berjalan di dalam sistem, dimulai dari interaksi awal Pelanggan pada menu aplikasi web, pemrosesan data oleh sistem, hingga pesanan diterima oleh Bagian Dapur untuk disajikan. Alur ini dirancang secara linier dan intuitif demi memangkas waktu tunggu antrian konvensional.

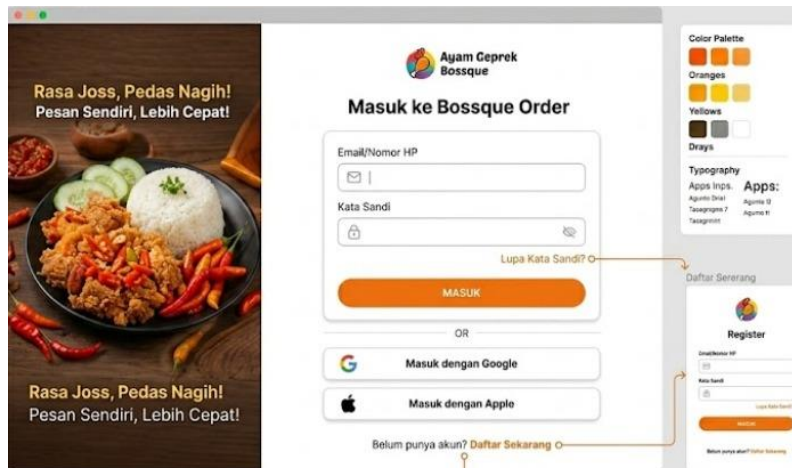


Gambar 2. UML Activity Diagram.

Hasil Tahap *Prototype*, Tahap *prototype* dilaksanakan dengan merancang desain antarmuka (*user interface*) secara *high-fidelity* menggunakan perangkat lunak Figma. Desain ini mentransformasikan konsep solusi dan alur aktivitas yang telah dirumuskan pada tahap *ideate* ke dalam bentuk representasi fisik digital yang interaktif. Seluruh rancangan antarmuka dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip usability, konsistensi visual, dan kemudahan navigasi agar pelanggan dapat mengoperasikan sistem *self-ordering* ini secara mandiri tanpa menemui hambatan teknis (Maanary, Putri, and Hermawati 2026).

Aplikasi dirancang responsif agar optimal saat diakses langsung melalui perangkat *smartphone* masing-masing pelanggan di meja makan. Berikut adalah rincian rancangan antarmuka *high-fidelity* aplikasi web *self-ordering* Ayam Geprek Bossque:

Halaman Registrasi dan Login (Autentikasi), Halaman registrasi dan login berfungsi sebagai gerbang awal autentikasi pengguna. Tampilan dirancang minimalis dan bersih dengan fokus utama pada *form input* yang ringkas (nama, email, dan kata sandi). Pembatasan elemen visual yang tidak perlu pada halaman ini bertujuan untuk mempercepat proses pembuatan akun atau masuk ke dalam sistem, sehingga tidak menimbulkan antrean digital baru saat pelanggan ingin memesan makanan.



Gambar 3. Tampilan Halaman Login.

Halaman Beranda dan Daftar Menu, Halaman beranda dirancang sebagai pusat penjelajahan produk kuliner yang tersedia pada Ayam Geprek Bossque. Desain halaman ini menampilkan visualisasi menu makanan secara jelas dilengkapi dengan informasi harga yang transparan untuk memudahkan pelanggan dalam mengambil keputusan. Penataan menu menggunakan kategori yang terstruktur (seperti menu paket, ala carte, dan minuman) guna menjamin efisiensi navigasi pengguna.



Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda

Halaman Detail dan Kustomisasi Menu, Ketika pelanggan memilih salah satu varian ayam geprek, sistem akan mengarahkan pelanggan ke halaman detail menu. Halaman ini menyediakan fitur kustomisasi pesanan secara akurat sesuai dengan preferensi selera pelanggan, yang mencakup penentuan tingkat (level) kepedasan serta penambahan berbagai variasi *topping*. Setelah melakukan penyesuaian, pelanggan dapat menekan tombol untuk memperbarui data keranjang belanja secara otomatis.



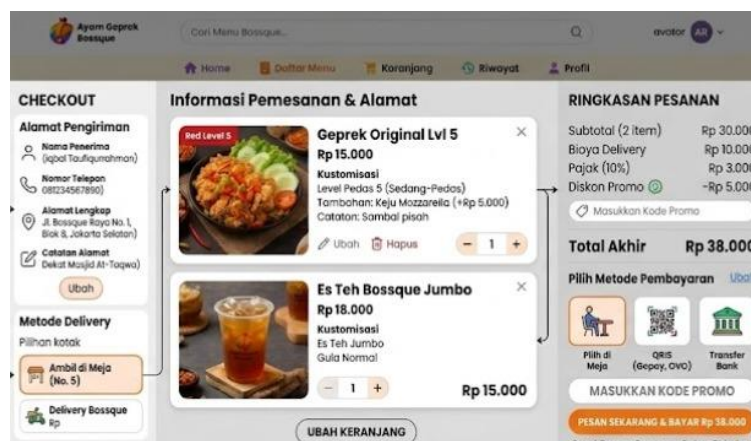
Gambar 5. Tampilan Detail Menu

Halaman Keranjang Belanja dan Checkout, Halaman keranjang belanja merangkum seluruh daftar menu yang telah dipilih oleh pelanggan beserta kalkulasi total biaya transaksi. Sebelum menekan tombol *checkout*, pelanggan diwajibkan untuk mengisi nomor meja fisik tempat mereka duduk. Integrasi input nomor meja pada halaman *checkout* ini memegang peranan penting untuk menjamin akurasi pengantaran pesanan oleh pelayan demi meminimalisir kesalahan komunikasi operasional.



Gambar 6. Tampilan Halaman Checkout

Halaman Konfirmasi Pembayaran dan Nomor Antrean, Setelah pelanggan menekan tombol konfirmasi pesanan, sistem akan menampilkan halaman konfirmasi pembayaran yang memuat instruksi metode pembayaran digital. Begitu validasi pembayaran dinyatakan berhasil oleh sistem, data transaksi akan disimpan secara otomatis untuk diteruskan sebagai nota penjualan digital ke bagian dapur dan manajemen. Sebagai tahap akhir, pelanggan akan menerima tampilan konfirmasi pesanan sah yang memuat nomor antrean digital mereka.



Gambar 7. Konfirmasi Pembayaran

Hasil Tahap Testing, Tahap *testing* dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana *prototype* aplikasi web *self-ordering* Ayam Geprek Bossque dapat digunakan dengan mudah, efisien, dan memuaskan pengguna. Mengingat penelitian ini tidak menggunakan kuesioner tertutup seperti SUS, maka pendekatan yang digunakan adalah Usability Testing berbasis skenario yang dikombinasikan dengan wawancara singkat pasca-pengujian (*post-test interview*). Metode ini dipilih untuk menggali secara mendalam pengalaman pengguna, kendala yang ditemui, serta persepsi mereka terhadap antarmuka yang dirancang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi web *self-ordering* pada Ayam Geprek Bossque mampu memberikan solusi yang efektif terhadap permasalahan sistem pemesanan manual. Proses penelitian yang diawali dengan tahap *empathize* berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan utama pengguna, seperti lamanya waktu antrean, risiko kesalahan pencatatan pesanan, serta keterbatasan efisiensi operasional. Tahap *define* kemudian merumuskan permasalahan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan solusi yang berfokus pada pengguna.

Pada tahap *ideate*, berbagai alternatif solusi dikembangkan melalui proses *brainstorming* yang menghasilkan konsep fitur utama aplikasi, seperti pemilihan menu, kustomisasi pesanan, serta sistem *checkout* yang terintegrasi. Selanjutnya, pada tahap *prototype*, desain antarmuka aplikasi dibuat secara *high-fidelity* dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan, konsistensi visual, serta navigasi yang intuitif. *Prototype* ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat *smartphone* sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan secara mandiri tanpa perlu mengantre di kasir.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi proses pemesanan serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Pengguna dapat dengan mudah memahami alur penggunaan aplikasi, memilih menu sesuai preferensi, serta melakukan pemesanan secara cepat dan akurat. Selain itu, sistem ini juga memberikan manfaat bagi pengelola usaha dalam hal pengelolaan data pesanan yang lebih terstruktur dan minim kesalahan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan Design Thinking efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Aplikasi web *self-ordering* yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan kualitas layanan, tetapi juga berpotensi untuk diimplementasikan secara nyata dalam mendukung transformasi digital pada usaha kuliner. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar sistem ini dilengkapi dengan fitur pembayaran digital otomatis, integrasi dengan sistem manajemen dapur, serta pengujian dengan jumlah responden yang lebih luas agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Faruq, Daniati Uki Eka Saputri, Nurul Khasanah, and Taopik Hidayat. 2023. "Penerapan UI / UX Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)." *Jurnal Infortech* 5(1):1–8. doi:10.31294/infortech.v5i1.15156.
- Duy, Nguyen Binh Phuong, Nguyen Van Thanh-Truong, and Bui Thanh Khoa. 2025. "From Flow Experience Determinants to User Behavior: A Study on Online Food Ordering Platforms via Mobile Applications." *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 11(2):100551. doi:10.1016/j.joitmc.2025.100551.
- Efendi, Ridho Aqli, Agi Putra Kharisma, and Mahardeka Tri Ananta. 2023. "Perancangan UX Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Dari Meja Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kedai Kopi Sarijan Malang)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)* 7(7):3063–72.
- Fadilah, Ratna Nur, and Dhian Sweetania. 2023. "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Ilmiah Teknik (JUIT)* 2(2):132–46. doi:10.56127/juit.v2i2.826.
- Febriansyah, Ruly Dwi Arista, and Randi Rian Putra. 2025. "Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Jasa Fotografi Terhadap Maka Studio Menggunakan Metode Design Thinking." *Bulletin of Computer Science Research* 5(2):150–60. doi:10.47065/bulletincsr.v5i2.426.

- Firdausi, Fatimah Almira. 2021. "Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking." Pp. 1–10 in *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI)*.
- Kartina, Riza, Arif Fadillah, and Rudiansyah. 2025. "IMPLEMENTASI DESAIN THINKING UNTUK OPTIMASI UI/UX CHATBOT PEMESANAN DI WARUNG PEMPEK MANG HANIF." 3(2):97–106.
- Khan, Abidullah, Atefeh Shokrizadeh, and Jinghui Cheng. 2025. "Beyond Automation : How UI / UX Designers Perceive AI as a Creative Partner in the Divergent Thinking Stages." Pp. 1–12 in *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)*. Vol. 1. Association for Computing Machinery.
- Lestari, Zullia Tri. 2024. "Perancangan Desain UI / UX Website Pemesanan Menu Pada Tenday ' s Coffee Dengan Metode Design Thinking."
- Maanary, Michellino Apriliandio, Erni Puspanantasari Putri, and Fajar Astuti Hermawati. 2026. "Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Guna Mengurangi Antrian Pelanggan Di Coffe Shop AMPM Reborn Dengan Metode Design Thinking." *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (JUTIN)* 9(1):275–83. doi:10.31004/jutin.v9i1.52444.
- Mufida, Nur Filza, and Lukie Perdanasari. 2024. "PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI RE-FOOD SISTEM REKAP ORDER OTOMATIS PEMESANAN MAKANAN GUNA MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN DAN PENYAJIAN PRODUK." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 8(6):12568–76. doi:10.36040/jati.v8i6.12019.
- Naditra, Ratih Titi Komala Sari, and Arif Rachman. 2024. "PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN MAKANAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA MOKOPI PURI." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 5(3):84–93.
- Rosa, Dafa Nabila. 2026. "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking Pada Toko Rosa Bakery Di Kabupaten Tulang Bawang Barat."
- Wijayanto, Apiek Maniek, Agung Triayudi, and Albaar Rubhasy. 2021. "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 06(2):267–76. doi:10.29100/jupi.v6i2.2026.
- Yoraeni, Ani. 2023. "Perancangan UI / UX Aplikasi Pemesanan Makanan Pada UMKM Family Catering Menggunakan Metode Design Thinking." XIV(2):37–42.
- Yusri, Ahmad Rayhaan, Isa Faqihuddin Hanif, Muhammad Daffa Al-farel, Muhammad Naufalrio Zaandami, and Muhammad Yasin. 2024. "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan." *Bulletin of Information Technology (BIT)* 5(2):102–13. doi:10.47065/bit.v5i2.1340.
- Yusuf, Muhammad Alif, Mutiara Indah Ciptandini, and Siti Rahmaeda. 2024. "Sistem Pemesanan Menu Café Menggunakan Metode Design Thinking Pada Café Suka Jaya." Pp. 1–12 in *SINATTI 2024 (Seminar Nasional Teknologi Informasi)*. Universitas Semarang.