

Desain UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dafam Fortuna Malioboro Menggunakan Metode Design Thinking

Daffa Sahad Aufa^{*1}, Kurniawan D. Irianto²

^{1,2})Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

Email: ^{*1}daffasahad5@gmail.com, ²k.d.irianto@uii.ac.id

(Naskah masuk: 27 Juni 2024, diterima untuk diterbitkan: 20 Juli 2024)

Abstrak: Banyak restoran masih menggunakan sistem pencatatan manual hingga saat ini, yang menempatkan mereka pada risiko kehilangan data dan dapat merusak reputasi mereka. Membuat reservasi dan memilih menu melalui telepon atau secara langsung bisa menjadi tantangan bagi pelanggan. Pembuatan sistem reservasi online berbasis aplikasi ponsel adalah solusi yang diusulkan untuk masalah-masalah ini. Dengan teknologi ini, pelanggan dapat memesan meja tanpa harus mengunjungi restoran secara fisik, yang meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pelanggan. Metode Design Thinking diterapkan dalam menciptakan sistem yang efektif. Dengan menggunakan kombinasi kreativitas, empati, dan rasionalitas, Design Thinking menghasilkan solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan pengguna. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking pada desain UI/UX aplikasi reservasi restoran dapat menghasilkan produk akhir yang lebih baik dan lebih menarik bagi pelanggan. Penerimaan teknologi yang semakin meningkat di Yogyakarta didukung oleh konektivitas internet yang lebih baik, penggunaan smartphone yang meningkat, dan peningkatan penggunaan teknologi. Restoran dapat merancang menu khusus, menawarkan layanan yang lebih personal, dan mengurangi risiko kehilangan data reservasi dengan sistem reservasi online yang efektif. Secara keseluruhan, inovasi ini dapat meningkatkan pengalaman makan bagi pelanggan dan membuat restoran lebih kompetitif di pasar yang semakin ramai.

Kata Kunci – Reservasi Restoran, Design Thinking, Aplikasi Ponsel, Efisiensi dan Kenyamanan, Peningkatan Pengalaman Pelanggan

UI/UX Design For Dafam Fortuna Malioboro Restaurant Reservation Application Using Design Thinking Method

Abstract: Many restaurants still use manual record-keeping systems today, which puts them at risk of data loss and can damage their reputation. Making reservations and selecting menus over the phone or in person can be a challenge for customers. Creating an online reservation system based on a mobile phone application is a proposed solution to these problems. With this technology, customers can book a table without having to physically visit the restaurant, which increases customer convenience and efficiency. The Design Thinking method is applied in creating an effective system. By using a combination of creativity, empathy and rationality, Design Thinking produces innovative solutions that meet user needs. Research findings show that applying Design Thinking to the UI/UX design of restaurant reservation applications can produce a better and more attractive final product for customers. The increasing acceptance of technology in Yogyakarta is supported by better internet connectivity, increased smartphone use, and increased use of technology. Restaurants can design custom menus, offer more personalized service, and reduce the risk of losing reservation data with an effective online reservation system. Overall, these innovations can improve the dining experience for customers and make restaurants more competitive in an increasingly crowded market.

Keywords – Restaurant Reservations, Design Thinking, Mobile Application, Efficiency and Convenience, Enhanced Customer Experience

1. PENDAHULUAN

Restoran merupakan salah satu bagian penting dari industri kuliner yang memberikan kesempatan bagi pelanggan untuk bersosialisasi dan menikmati hidangan yang lezat. Membuat reservasi di restoran menjadi kebutuhan yang signifikan karena membantu memastikan ketersediaan meja dan mengurangi waktu tunggu. Dengan demikian, pengalaman makan di

restoran menjadi lebih menyenangkan dan efisien. Makan adalah kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi untuk menjalani kehidupan sehari-hari dengan baik. Selain itu, makan di restoran juga memberikan kesempatan bagi individu untuk menikmati suasana berbeda dan berkumpul dengan teman atau keluarga.

Namun, terdapat sejumlah masalah yang dihadapi ketika orang ingin membuat reservasi di restoran. Beberapa masalah tersebut termasuk kesulitan menemukan meja yang telah dipesan, mencatat menu yang diinginkan, antrian panjang, dan jam reservasi yang tidak fleksibel [1]. Banyak restoran masih mengandalkan sistem pencatatan manual, yang berisiko kehilangan data dan dapat merusak reputasi mereka jika terjadi kesalahan. Selain itu, pelanggan sering kali menghadapi tantangan dalam membuat reservasi dan memilih menu melalui telepon atau secara langsung, yang bisa memakan waktu dan kurang efisien.

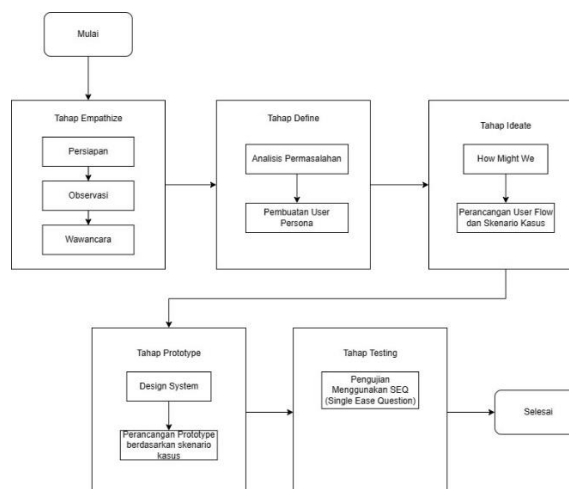
Solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah-masalah ini adalah pembuatan sistem reservasi online berbasis aplikasi ponsel. Dengan adanya teknologi ini, pelanggan dapat dengan mudah memesan meja tanpa harus mengunjungi restoran secara langsung, yang meningkatkan kenyamanan dan efisiensi. Metode Design Thinking diterapkan dalam proses penciptaan sistem ini untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Design Thinking menggabungkan elemen kreativitas, empati, dan rasionalitas untuk menghasilkan solusi yang tepat dan efektif.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai pendekatan dalam mengembangkan sistem reservasi restoran, namun masih terdapat research gap dalam penerapan metode Design Thinking untuk desain UI/UX aplikasi reservasi. Studi ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan menerapkan Design Thinking pada pengembangan desain UI/UX aplikasi reservasi restoran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dapat menghasilkan produk akhir yang lebih baik dan lebih menarik bagi pelanggan. Adopsi teknologi yang semakin meningkat di Yogyakarta, didukung oleh konektivitas internet yang lebih baik dan penggunaan smartphone yang meluas, memperkuat relevansi solusi ini. Dengan sistem reservasi online yang efektif, restoran dapat menawarkan layanan yang lebih personal, merancang menu khusus, dan mengurangi risiko kehilangan data reservasi. Inovasi ini secara keseluruhan dapat meningkatkan pengalaman makan pelanggan dan membuat restoran lebih kompetitif di pasar yang semakin ramai.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Diagram Alir

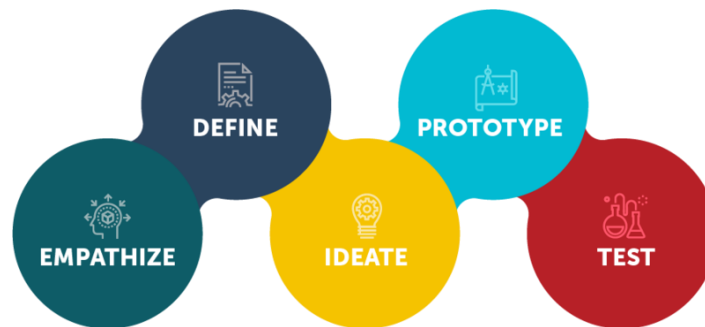
Kegiatan yang terkait dengan proses penelitian dilakukan pada tahap ini. Untuk membantu peneliti dan mengidentifikasi langkah-langkah dalam proses penelitian, dibuat sebuah diagram alir.



Gambar 1. Diagram Alir

2.2. Metode Pengembangan

Design Thinking adalah pendekatan umum dalam pengembangan UI/UX [8]. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Design Thinking. Metodologi ini menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas untuk menyediakan pendekatan yang disiplin, kreatif, dan berbasis solusi. Design Thinking juga dapat digambarkan sebagai proses iteratif di mana kita mencoba memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, dan merumuskan kembali masalah untuk menemukan pendekatan dan solusi yang mungkin tidak segera terlihat berdasarkan pemahaman awal kita. [9] menyatakan bahwa Design Thinking dianggap sebagai cara untuk berinovasi dalam menanggapi kebutuhan orang. Design Thinking menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk pemecahan masalah. Ini adalah serangkaian prosedur sederhana serta cara berpikir dan bekerja [2].



Gambar 2. Tahap Design Thinking

Gambar 2. 2 [3] menggambarkan langkah-langkah dalam proses *Design Thinking*, yang mencakup tahapan-tahapan sebagai berikut:

2.3. Tahap Empathize

Saat ini, data dikumpulkan melalui cara langsung atau tidak langsung. Persiapan, observasi, dan wawancara adalah bagian dari proses pada tahap ini.

2.4. Tahap Define

Tahapan ini adalah tahapan setelah dilakukannya tahap empathize. Pada tahap ini informasi yang didapatkan akan diolah sehingga inti dari permasalahan terlihat lebih jelas. Tujuannya adalah menentukan pernyataan masalah yang didapatkan. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah analisis permasalahan dan pembuatan user persona.

2.4. Tahap Ideate

Tahapan ini adalah tahapan setelah dilakukannya tahap ideate. Pada tahap ini memberikan solusi berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari tahapan empathize dan define. Tahap ini melakukan brainstorming untuk memberikan dan menyalurkan ide-ide solusi kreatif terhadap masalah pengguna. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah how might we dan perancangan user flow dan skenario kasus.

2.5. Tahap prototype

Menurut [10] adapun bagian dari tahapan purwarupa atau prototype adalah Wireframe merupakan kerangka kasar sebelum dibentuknya sebuah desain fiksasi. Wireframe memiliki fokus terhadap tata, letak, fungsionalitas sistem juga kebutuhan konten. Wireframe terbagi menjadi dua yaitu Low-Fidelity dan High-Fidelity. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah Pembangunan design system dan perancangan purwarupa berdasarkan skenario.

2.6. Tahap Testing

Tahapan ini merupakan langkah yang terakhir. Tahap ini merupakan tahap yang telah dikembangkan dan diuji secara langsung dengan pengguna. Pada tahap ini, pengujian kegunaan dilakukan menggunakan *Single Ease Question* dan *System Usability Scale*. Pengguna dapat menilai tingkat kesulitan suatu tugas menggunakan *Single Ease Question* (SEQ), yang merupakan sistem peringkat 7 poin. Setelah menyelesaikan tugas, pengguna akan ditanya tentang tingkat kesulitan atau kemudahan dalam menyelesaikan tugas tersebut.

Overall, how difficult or easy did you find this task?

Very Difficult							Very Easy
1	2	3	4	5	6	7	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

Gambar 3. Skala Penilaian

Pada tahun 1986, John Brooke menciptakan System Usability Scale (SUS) [11]. SUS dapat dikelola dengan cepat, terutama melalui internet. System Usability Scale terdiri dari sepuluh pertanyaan, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Pertanyaan SUS

NO	Pertanyaan
1	Saya berfikir akan sering menggunakan sistem ini.
2	Saya menemukan sistem yang kompleks.
3	Saya merasa sistem mudah untuk digunakan.
4	Saya merasa akan membutuhkan dari orang teknis untuk menggunakan sistem ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terhubung dengan baik.
6	Saya merasa ada beberapa ketidakkonsistenan dalam sistem ini.
7	Saya merasa bahwa orang-orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya menemukan sistem ini sulit untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu mempelajari beberapa hal sebelum menggunakan sistem ini dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah masalah penting dan solusi yang dapat diterapkan dapat ditemukan dengan menggunakan metode Design Thinking pada desain UI/UX aplikasi reservasi restoran di Hotel Dafam Fortuna Malioboro Yogyakarta. Selama tahap empathize, ditemukan bahwa meskipun terdapat beberapa tantangan seperti desain antarmuka yang rumit dan sistem yang sering down, penggunaan teknologi informasi untuk menyederhanakan proses reservasi sebenarnya meningkatkan kenyamanan dan efektivitas operasional. Tahap define menghasilkan user persona yang mewakili berbagai atribut pelanggan dan membantu mengidentifikasi masalah. Solusi inovatif, seperti pembuatan aplikasi mobile yang intuitif dan penggunaan media sosial untuk mempermudah reservasi, dikembangkan selama fase ideation. Menggunakan pendekatan SEQ dan SUS, prototipe yang dikembangkan selama tahap prototype diuji pada tahap testing. Hasilnya menunjukkan bahwa prototipe akhir menawarkan tingkat kemudahan penggunaan yang lebih tinggi dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menciptakan desain aplikasi reservasi yang responsif dan efektif yang memenuhi kebutuhan klien serta meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan.

3.2. Tahap Empathize

Pada tahap ini, dilakukan persiapan observasi dan wawancara di Restoran Hotel Dafam Fortuna Malioboro Yogyakarta. Berikut adalah hasil dari persiapan, observasi, dan wawancara yang telah dilakukan:

1. Hasil Persiapan

Berikut merupakan hasil dari persiapan yang dilakukan. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Persiapan

No	Aspek Persiapan	Hasil Persiapan
1	Identifikasi Masalah	Dalam aspek ini, penulis menentukan masalah atau pertanyaan penelitian untuk ke tahap observasi.
2	Tujuan	Dalam aspek ini, penulis menentukan tujuan dari penelitian agar bisa mendapatkan hasil ke tahap berikutnya.
3	Rencana	Dalam aspek ini, penulis menentukan rencana secara spesifik dengan mengumpulkan data dan jadwal. Mempertimbangkan yang dilakukan untuk tahap berikutnya.

2. Hasil Observasi

Berikut merupakan hasil dari observasi yang dilakukan. Dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Observasi

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi
1	Lokasi Penelitian	Restoran Hotel Dafam Fortuna Malioboro Yogyakarta, Jalan Dagen No. 60, Sosromenduran, Gedong Tengen, Kota Yogyakarta.
2	Lingkungan Penelitian	Lokasi mudah ditemukan, berada di pusat kota, dan mudah dijangkau.
3	Pemanfaatan Media	Restoran menggunakan Instagram dan WhatsApp untuk reservasi.

3. Hasil Wawancara

Berikut merupakan hasil dari wawancara yang telah dilakukan. Wawancara dilakukan dengan 2 narasumber yaitu Apriyanto sebagai Operational Manager dan Vivi Hasnur sebagai Cluster Human Resources Manager. Dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Wawancara

No	Kesimpulan
1	Penggunaan teknologi informasi dalam proses reservasi membantu meningkatkan kenyamanan pelanggan dan efisiensi operasional restoran.
2	Media penjualan dengan teknologi informasi dilakukan melalui aplikasi mobile yang memudahkan pelanggan melakukan reservasi.
3	Penggunaan teknologi informasi memiliki dampak positif terhadap operasi penjualan dan meningkatkan efisiensi, kepuasan pelanggan, dan penjualan.

3.3. Tahap Define

Pada tahap define, dilakukan analisis permasalahan dan pembuatan user persona berdasarkan hasil wawancara dan observasi:

1. Hasil Analisis Permasalahan

- 1) Terbatasnya penggunaan teknologi informasi : sistem reservasi online memberikan kemudahan, tetapi perlu peningkatan kenyamanan bagi pengguna.
- 2) Efisiensi operasional restoran : sistem reservasi online membantu mengelola kapasitas tempat duduk dengan lebih baik.
- 3) Alur pelanggan : reservasi online membantu mengurangi kerumunan dan memperlancar proses di dalam restoran.

2. Hasil Pembuatan User Persona

User persona dibuat berdasarkan hasil wawancara dan observasi. User persona pelanggan mewakili pelanggan dari berbagai kalangan yang memiliki berbagai karakter yang akan turut serta melakukan reservasi. Berikut perwakilan user persona pelanggan.

Jumardi: Mewakili pelanggan dengan pandangan yang langsung dan efisien terhadap sistem reservasi.

	
NAMA : Jumardi	
UMUR : 28 Tahun	
PEKERJAAN : Wiraswasta	
HARAPAN	PERMASALAHAN
- Restoran memberikan pelayanan yang baik dan mempertahankan standar yang sudah ada. - Restoran yang menerapkan reservasi akan terus melakukannya dengan baik, baik dalam hal proses reservasi. - Restoran menyediakan tempat yang nyaman bagi pelanggan. - Konsisten dalam pelayanan antara restoran yang menggunakan reservasi dan yang tidak. - Sistem reservasi tidak menimbulkan masalah, baik dalam hal waktu kedatangan, ketersediaan tempat, maupun kenyamanan.	- Kurangnya apresiasi terhadap keuntungan khusus dari sistem reservasi. - Kemungkinan tidak semua restoran bisa menyediakan kenyamanan bagi pelanggan. - Restoran tidak memperbaiki manajemen waktu lebih jauh. - Restoran menjadi kurang waspada terhadap potensi yang bisa muncul, seperti overbooking atau kesalahan sistem. - Restoran bisa menyebabkan tidak siap menghadapi keluhan atau masalah dari pelanggan lain yang memiliki pengalaman berbeda.

Gambar 4. User Persona Pelanggan

3.4. Tahap Ideate

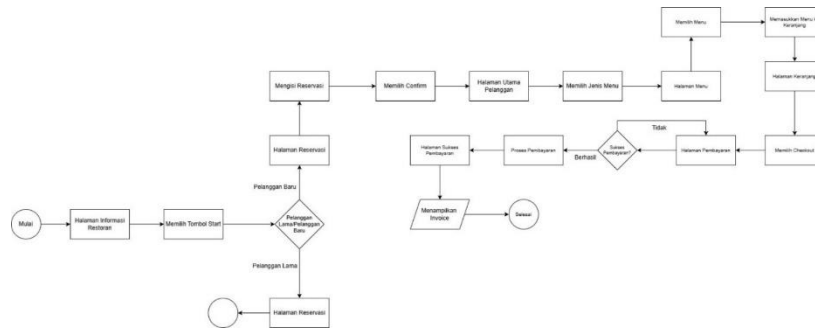
Pada tahap ini dilakukan brainstorming untuk menghasilkan solusi kreatif terhadap masalah yang telah diidentifikasi. Berikut adalah beberapa ide yang dihasilkan adalah Pengembangan Aplikasi Mobile yaitu membuat aplikasi reservasi yang mudah digunakan dengan fitur yang jelas dan user-friendly dan Sistem Pencarian yang Efisien yaitu menambahkan fitur pencarian untuk memudahkan pelanggan menemukan restoran berdasarkan kriteria tertentu.

3.4.1. Pembuatan User Flow dan Skenario Kasus

Perancangan user flow dilakukan untuk memahami bagaimana proses dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam mengakses aplikasi. Berikut adalah user flow dan skenario kasus yang dibuat.

1. User Flow mengakses pelanggan baru

User flow mengakses pelanggan baru merupakan langkah proses reservasi dari pelanggan baru, mulai dari mengakses halaman informasi restoran hingga menyelesaikan pembayaran dan mencetak invoice.



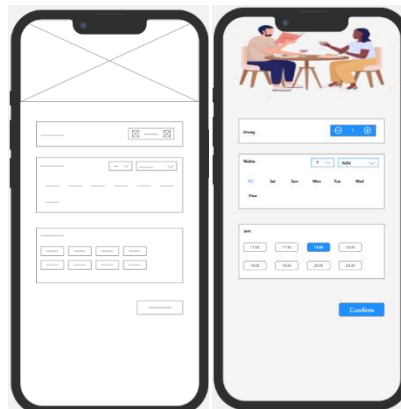
Gambar 5. User Flow mengakses Pelanggan Baru

2. Proses mengakses pelanggan baru: pengguna dapat melakukan reservasi yang diberikan aplikasi sampai mendapatkan invoice atau bukti reservasi.

3.5. Tahap Prototype

Pada tahap ini dilakukan pembuatan purwarupa (prototype) untuk menguji konsep dan fitur yang telah dirancang. Sebuah prototipe adalah model dari produk yang akan dibangun atau merupakan simulasi dari fungsionalitas, struktur, dan operasi sistem. [4]. Prototyping berguna sebagai alat untuk mendesign dan memperbaiki User Interface [5]. Purwarupa dibuat dalam dua versi adalah **Low-Fidelity Wireframe** adalah sketsa kasar yang menggambarkan tata letak dasar dan struktur halaman aplikasi. **High-Fidelity Wireframe** adalah representasi rinci dan mendekati tampilan akhir dari halaman aplikasi, termasuk warna, font, dan konten.

Gambar 6. Low-Fidelity & High-Fidelity Reservasi



Moodboard: kumpulan visual yang menjadi fondasi awal dalam perancangan aplikasi. Moodboard berisi beberapa referensi contohnya referensi design yaitu warna, gambar, font, dan layout. Berikut penjelasan dari beberapa referensi design:

1. Warna

Terdapat 3 warna yang digunakan dalam desain aplikasi yaitu #F5F5F5 merupakan warna yang memiliki nama White Smoke yang digunakan sebagai latar belakang, kemudian menggunakan #1E90FF yang memiliki nama Dodger Blue sebagai warna utama, dan menggunakan #000000 atau hitam sebagai warna font atau text. Penggunaan warna #F5F5F5 yang memiliki arti memberikan banyak keuntungan, termasuk kenyamanan visual, tampilan bersih dan minimalis, dan membantu pengguna untuk menggunakan fungsi aplikasi lebih mudah diakses dan dinikmati . Penggunaan warna #1E90FF atau Dodger Blue memiliki beberapa alasan, dikarenakan warna biru sebagai warna utama dari objek penelitian sehingga warna ini dapat memenuhi harapan pengguna, warna ini juga dapat meningkatkan visibilitas dan memperkuat brand identitas. Penggunaan warna #000000 atau hitam memiliki arti untuk memudahkan pengguna dalam membaca font atau text.



Gambar 7. Warna dan Kode Warna

2. Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik penyusunan huruf dan teks untuk membuat Bahasa tertulis dapat dibaca, mudah dibaca, dan menarik ketika ditampilkan. Tipografi melibatkan berbagai elemen desain yang berkaitan dengan huruf, termasuk jenis huruf (font), ukuran, dan lain-lain. Dalam desain aplikasi, font yang digunakan adalah "Poppins" dan "Lato".

3. Logo/Brand

Logo/Brand adalah representasi visual dari identitas suatu produk. Logo/brand memiliki peran penting dalam desain karena tidak hanya menjadi lambing dari merk tersebut, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, visi, dan pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna. Logo/brand dalam perancangan aplikasi bernama ReDam. ReDam terdiri dari 2, yaitu Reservasi yang memiliki arti proses pemesanan atau booking.

3.6. Tahap Testing

Pada tahap testing, purwarupa diuji secara langsung dengan pengguna yang relevan untuk mendapatkan feedback dan memastikan solusi yang dihasilkan efektif[12]. Metode pengujian yang digunakan adalah:

1. Single Ease Question

Pada analisis pengujian dilakukan dengan meminta 10 pengguna untuk menilai kemudahan menyelesaikan beberapa tugas dalam aplikasi. Tugas yang diuji dinilai oleh pengguna pada skala 1 sampai 7. Tugas-tugas yang diuji meliputi:

Tabel 5. Penilaian Skor SEQ

Tugas	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah	Total
Membuat reservasi baru	1	0	0	0	2	4	3	10 orang	56 = 5.6
Melihat reservasi yang telah dibuat	1	0	0	0	2	3	4	10 orang	57 = 5.7
Menilai ulasan	1	0	0	0	3	4	2	10 orang	54 = 5.4
Memilih menu	1	0	0	0	1	3	5	10 orang	59 = 5.9

2. Untuk mendapatkan nilai skor terdapat pada perumusan (1) [13]:

$$\sum \text{Skor SEQ} / \text{Jumlah pengguna} \quad (1)$$

Keterangan $\sum$ SEQ yaitu Jumlah skor SEQ untuk setiap responden dan Jumlah pengguna : Jumlah yang telah mengisi kuesioner. Hasil dari pengujian menggunakan Single Ease Question (SEQ) menunjukkan bahwa setiap tugas memiliki nilai rata-rata bervariasi antara 5.4 hingga 5.9. Ini mencerminkan persepsi pengguna tentang kemudahan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan[13].

4. System Usability Scale

Setelah diberikan 10 pertanyaan sesuai Tabel 6 maka peneliti mendapatkan nilai rata-rata SUS. Berdasarkan data yang diberikan, berikut adalah hasil nilai perhitungan SUS untuk setiap responden:

Tabel 6. Hasil Perhitungan SUS

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah
R1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	82,5
R2	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	50,0
R3	3	1	3	2	4	3	4	3	4	1	70,0
R4	4	0	4	3	4	4	4	4	4	1	80,0
R5	3	0	4	1	4	3	4	3	4	2	70,0
R6	4	0	4	0	4	4	4	4	4	0	80,0
R7	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	82,5
R8	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	50,0
R9	3	2	4	1	4	2	4	3	3	1	67,5
R10	3	1	4	2	4	3	4	4	4	0	72,5
Skor rata-rata											70,5

Keterangan R yaitu Responden dan Q_n : Pertanyaan ke- n . Sehingga dapat diperoleh hasil dari kuesioner dengan skor rata-rata 70,5 sehingga untuk persentase yang dihasilkan dari nilai SUS 70,5 pada rentang 70% - 75%. Dapat dilihat bahwa skor rata-rata 70,5 bisa didapatkan dari persamaan (2)

$$\bar{X} = \sum x/n \quad (2)$$

Keterangan $\sum x$ yaitu Jumlah skor SUS untuk setiap responden dan n yaitu Jumlah yang telah mengisi kuesioner. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan terdapat 10 responden untuk pengujian System Usability Scale dapat diperoleh hasil skor rata-rata 70,5.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan total 20 partisipan – 10 untuk pengujian System Usability Scale dan 10 untuk pengujian Single Ease Question. Tugas-tugas yang diperiksa memiliki skor rata-rata berkisar antara 5.4 hingga 5.9. Ini menunjukkan bahwa meskipun masih ada ruang untuk perbaikan, pengguna menemukan tugas yang diberikan cukup mudah untuk diselesaikan. Program ini dianggap fungsional dan cukup baik, tetapi masih membutuhkan beberapa perbaikan untuk naik ke kategori Acceptable atau Excellent. Secara keseluruhan, aplikasi menunjukkan kinerja yang cukup baik dalam hal kemudahan penggunaan, seperti yang terlihat dari skor rata-rata SEQ lebih dari 5 untuk setiap tugas yang diberikan. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, beberapa hal masih perlu diperbaiki. Aplikasi ini berada pada Grade C pada Skala Grade, dalam kategori marginally high pada Rentang Keterterimaan, dan diberikan peringkat cukup baik pada Peringkat Adjektif. Skor rata-rata 70,5 memiliki peringkat persentil yang lebih rendah (Grade C) dibandingkan dengan skor 71. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun program ReDam masih dianggap cukup baik untuk digunakan, perbaikan diperlukan untuk naik ke kategori Acceptable.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang ditujukan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam dari awal hingga terselesaikannya penelitian, terutama dosen pembimbing dan pihak restoran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Kusnadi, "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI DAN ORDER MENU BERBASIS WEB," Universitas Komputer Indonesia, pp. 129-140, 2016.
- [2] Binus, "Design Thinking," Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya., 2020.
- [3] M. Telaumbanua, "Medium," Minggu Februari 2019. [Online]. Available: <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>.
- [4] G. Tambunan, "Prototype," Prototype, 2019.
- [5] W. E. Ambaritha, "Prototyping," Prototyping Dalam Proses Design, 2019.
- [6] J. Warisan and A. Harianto, "FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN KONSUMEN DALAM MEMILIH RESTORAN "ALL YOU CAN EAT" DI SURABAYA," Publication Petra Manajemen Perhotelan, 2010.
- [7] N. Hasti, "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI DAN ORDER MENU BERBASIS WEB," Universitas Komputer Indonesia, pp. 129-140, 2016.
- [8] Khadijah, "STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UIUX (STUDI KASUSPROTOTYPEAPLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM)," Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan, vol. 2, 2022, Accessed: May 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.jurnalp4i.com/index.php/knowledge/article/view/1808/1706>
- A. Fatwa and M. Candra, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR," 2022.
- B. Nisa, "PEMODELAN USER EXPERIENCE PEMBELAJARAN TATA SURYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2024.
- [9] N. Thomas, "How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website - Usability Geek." Accessed: Jun. 27, 2024. [Online]. Available: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- [10] J. Mifsud, "Usability Metrics - A Guide To Quantify The Usability Of Any System - Usability Geek." Accessed: Jun. 26, 2024. [Online]. Available: <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- [11] J. Sauro and J. R. Lewis, "Quantifying The User Experience: Practical Statistics For User Research - MeasuringU." Accessed: Jun. 28, 2024. [Online]. Available: <https://measuringu.com/book/quantifying-the-user-experience-practical-statistics-for-user-research/>