

PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Ratna Nur Fadilah¹, Dhian Sweetania²

¹Sistem Informasi, RatnaNr@gmail.com, Universitas Gunadarma

²Sistem Informasi, sweetaniadhian@gmail.com, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

Many people use restaurants as a choice of place to hold events such as family meals, social gathering, birthdays, etc. Because there are many restaurants in several cities, if you want to hold an event, you must reserve a place in advance. Therefore an application is needed to reserve a restaurant. The design process uses the Design Thinking method which is carried out in 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. This Design Thinking method starts from problem analysis and problem solving to testing using the usability testing method to evaluate the UX (User Experience) of the design. Current technological developments make all things not escape from technology. Reserving a restaurant can be made easier by an application. That way, to help understand the use of a restaurant reservation application, it is necessary to design a UI/UX prototype design for a restaurant reservation application. UI/UX design for restaurant reservation applications requires an attractive and interactive design.

Keywords: Restaurant, UI/UX, Design Thinking.

ABSTRAK

Masyarakat banyak menggunakan restoran sebagai pilihan tempat untuk mengadakan acara seperti makan keluarga, arisan, ulang tahun, dll. Di karenakan banyak restoran yang berdiri di beberapa kota jika ingin mengadakan acara diharuskan mereservasi tempat terlebih dahulu. Maka dariitu dibutuhkan aplikasi untuk mereservasi restoran. Proses perancangan inimenggunakan metode Design Thinking yang dilakukan dengan 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Metode Design Thinking ini dimulai dari analisa masalah dan pemecahan masalah hingga dilakukannya testing menggunakan metode *usability testing* untuk mengevaluasi UX (User Experience) terhadap design. Perkembangan teknologi saat ini membuat semua hal tidak luput dari teknologi. Mereservasi restoran bisa dapat dipermudah oleh sebuah aplikasi. Dengan begitu, untuk membantu memahami penggunaan aplikasi reservasi restoran dibutuhkan perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran. Design UI/UX pada aplikasi reservasi restoran membutuhkan design yang menarikdan interaktif.

Kata Kunci: Restoran, UI/UX, Design Thinking.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan usaha kuliner semakin meningkat pesat seiring berjalannyawaktu. karena kebutuhan pokok untuk manusia. Kemajuan teknologi akan sangat membantu untuk memudahkan segala pekerjaan dan meningkatkan kinerja perusahaan. Mengimplementasikan teknologi untuk reservasi restoran akan menjadi hal yang menarik saat in dikarenakan semakin maraknya restoran yang berdiri dikota besar, pilihan tempat untuk mengadakan acara baik formal maupun non – formal. Dengan begitu dibutuhkannya *platform* yang memudahkan calon konsumen untuk mereservasi restoran. Dianalisis hal tersebut maka dibutuhkan aplikasi reservasi restoran. Namun, untuk pembuatan sebuah aplikasi dibutuhkan *design UI* sebagai gambaran terkait aplikasi yang akan dibuat. *Design* yang diperlukan yaitu *design UI* yang dibuat denganprototyping agar dapat dilakukan pengujian tampilan kepada pengguna dan mengetahui apakah UX (*User Experience*) dapat dengan mudah dipahami. Perancangan *design user interface* dan *user experience* ini menggunakan Figma, Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode *Design Thinking*, Penelitian ini hanya sampai pada prototype *designuser interface* aplikasi reservasi restoran, dan Objek yang digunakan dalam penulisan ini berada di daerah Tangerang, Depok, dan Bogor yang mencakup 5 buah restoran. Proses reservasi restoran dalam aplikasi, dan memenuhi nilai– nilai *usability*.

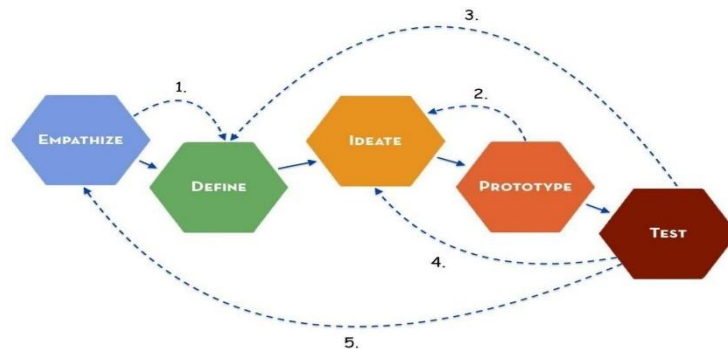
2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Design Thinking

Dalam e-book *Design Thinking Methodology* book karangan Emrah Yayici, *Design Thinking* bukanlah tentang piksel, tampilan, nuansa, atau estetika visual tetapi tentang membuat segala jenis tantangan mendapatkan solusi yang tepat terlepas dari berapa besar tantangannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Design Thinking*. Metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu :

1. *Empathize*, memahami masalah yang akan dipecahkan. Tahap ini melakukan wawancara kepada pengguna untuk memperoleh gambaran kebutuhan pengguna.
2. *Define*, tahap ini mendefinisikan masalah yang akan dipecahkan dari sudut pandang pengguna yang sudah dikumpulkan dari tahap *empathize*.
3. *Ideate*, tahap ini memaparkan gambaran solusi dari permasalahan yang didapatkan dengan menuangkannya ke dalam ide yang tepat untuk memecahkan permasalahan.
4. *Prototype*, tahap ini melakukan implementasi ide yang sudah didapatkan menjadi sebuah rancangan *prototype* yang dapat diuji coba.
5. *Test*, tahap ini melakukan pengujian terhadap *prototype* kepada pengguna dengan harapan user dapat memahami hasilnya.

Design thinking telah dikategorikan ke dalam lima tahap oleh Institut Desain Hasso Plattner di Stanford (d.school). langkah - langkah pada tahapan ini telah berkembang menjadi satu set referensi yang sangat berharga ketika sebuah organisasi mencari cara untuk meningkatkan inovasi. (FokusU ; 2020 : 6).



Gambar 2. 2 Design Thinking Process

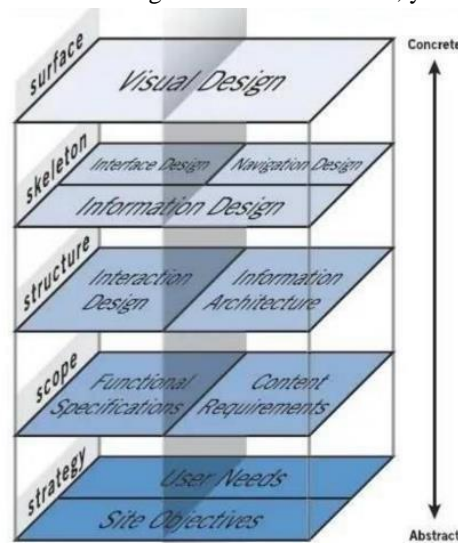
2.2. User Interface

User interface adalah bagian dari bidang studi interaksi manusia komputer yang merupakan ilmu tentang perencanaan dan desain, mengkaji bagaimana orang- orang dan komputer bekerja sama sehingga kebutuhan seseorang terpenuhi dengan cara yang paling efektif. dapat diartikan bahwa *user interface* merupakan cara untuk berinteraksi dengan komputer, *smartphone* atau perangkat lunak lainnya (Thornsby : 2016 : 8). *Design UI* merupakan pengembangan sistem oleh para ahli saat komputer diciptakan dengan tujuan agar pengguna awam yang minim pengetahuan dalam menggunakan komputer dapat mengoperasikan komputer secara praktis (Mcleod & Schell ; 2008: 34). *User interface* mendesign semua elemen visual, mulai dari tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, layout, transisi, dan semua interaksi kecil.

2.3. User Experience

User Experience atau UX adalah pengalaman atau persepsi pengguna ketika menggunakan suatu produk atau layanan dimana produk atau layanan tersebut akan dikembangkan menjadi situs web atau aplikasi. user experience ini akan dirasakan ketika pengguna berinteraksi pada produk atau layanan dan mengetahui apakah pengguna dapat dengan mudah memahami dalam menggunakan produk tersebut.

User experience yang baik disusun oleh elemen-elemen dasar untuk membantu memberi informasi dan mempengaruhi semua aspek *user experience*. Elemen-elemen dasar penyusun *user experience* menurut e-book *The Elements of User Experience* karangan Jesse James Garrett, yaitu :



Gambar 2. 1 UX Elemen (Sumber: Garrett,2011)

1. **Surface**
Pada bagian surface terdapat halaman yang berisi gambar visual dan tampilan produk seperti tombol yang akan diklik oleh pengguna, halaman login, gambar ilustrasi, dll.
2. **Skeleton**
pada bagian ini skeleton menyajikan informasi agar memudahkan pemahaman pengguna. Informasi yang disajikan pada skeleton mengenai navigasi seperti penempatan tombol, teks, gambar, kontrol yang akan memudahkan pengguna berinteraksi dengan fungsionalitas system.
3. **Struktur**
Pada bagian ini struktur berperan sebagai navigasi, menentukan cara agar pengguna sampai ke halaman berikutnya atau ke halaman yang ingin mereka tuju.
4. **Scope**
Pada bagian ini scope menentukan cara dimana berbagai fitur dan fungsi situs cocok ketika bersamaan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan alamat yang digunakan sebelumnya sehingga dapat digunakan kembali.
5. **Strategy**
Strategi merupakan cara untuk menemukan jalan terbaik untuk memenuhi keinginan pengguna dan tujuan utama aplikasi.

2.4. User Flow

Urutan langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan beberapa proses tugas disebut user flow. User flow berkaitan langsung dengan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk. Apabila user flow dirancang dengan baik, maka pengguna akan memahami dengan baik dalam menggunakan produk.

2.5. Wireframe

Wireframe merupakan sebuah kerangka desain suatu aplikasi untuk penataan item – item pada halaman aplikasi sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. Pembuatan *wireframe* bisa menggunakan tools desain seperti figma. Secara visual *wireframe* berupa garis dan kotak yang mengatur tata letak elemen – elemen pada aplikasi. *Wireframe* terbagi menjadi dua jenis yaitu *wireframe low – fidelity* dan *high – fidelity*.

Wireframe low – fidelity merupakan desain dasar yang belum menampilkan warna, teks, dan elemen lainnya. *Wireframe low – fidelity* bertujuan untuk menentukan struktur dan tata letak setiap elemen sebelum rancangan desain dibuat. *Wireframe high – fidelity* merupakan pengembangan dari *low – fidelity*. Dalam *wireframe high – fidelity* sudah menampilkan warna, teks, dan elemen lainnya. Struktur dan tata letak desain yang sesungguhnya dapat terlihat pada *wireframe high – fidelity*.

2.6. Figma

Pada tahun 2016, figma keluar sebagai alat desain pertama yang memanfaatkan kekuatan dan aksesibilitas Web dengan menjanjikan fitur canggih yang sama seperti yang anda harapkan dari aplikasi aslinya. Figma adalah aplikasi desain digital dan alat prototyping yang biasa digunakan untuk membuat desain web, aplikasi, atau antarmuka lainnya Figma disebut alat desain antarmuka kolaboratif dan hal ini menonjol karena fitur kolaborasi real-timenya yang mengejutkan semua orang. Saat ini sebagian besar alat desain lainnya telah mengimplementasikan fitur kolaborasi, tetapi figma adalah yang pertama kali menghadirkan fitur ini. Beberapa tools yang disediakan oleh figma yaitu :

- **Frame**
Digunakan untuk membuat bingkai pada canvas seperti desktop, smartphone, dan lain-lain
- **Shape Tools**
Tempat yang menyediakan beberapa shape seperti *rectangle, line, arrow, ellipse, polygon, dan star*
- **Image**
Digunakan untuk mengimpor gambar dan mengedit gambar
- **Resize**
Tempat yang disediakan untuk mengatur ukuran frame, shape, atau gambar.
- **Color Picker**
Digunakan untuk memilih warna dengan menyesuaikan warna yang telah kita gunakan sebelumnya

2.7. Flaticon

Layanan web yang biasa digunakan untuk mengunduh ikon vektor dengan cepat dan mudah untuk digunakan secara bebas pada situs web adalah flaticon. Flaticon merupakan plugin Photoshop, dan memiliki mesin pencarian untuk membantu menemukan ikon yang diperlukan. Flaticon menggunakan format Webfont, PNG, dan SVG untuk mengunduh ikon yang tersedia.

2.8. Freepik

Freepik adalah platform penyedia berbagai gambar vektor, fotografi, ilustrasi, dan PSD. Freepik berdiri pada tahun 2010 oleh Alejandro, Pablo Blanes, dan Joaquin Cuenca. Freepik berkembang menjadi salah satu perusahaan multinasional yaitu Freepik Company dan mendirikan anak perusahaan lain yang diberi nama Flaticon.

2.9. LottieFiles

Lottiefiles merupakan website penyedia gambar animasi gratis dan berkualitas tinggi, dimana didalamnya terdapat banyak animasi seperti ikon, gambar kartun, hewan, dan lain sebagainya yang biasa digunakan desainer untuk mendesain.

2.10. Usability Testing

Usability adalah ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau system yang berupa website, aplikasi perangkat lunak, dan antarmuka lainnya. Pengujian usability merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan melakukan serangkaian uji coba kepada pengguna. Aspek yang ada didalam usability, yaitu :

1. *Learnability*

Menjelaskan tentang kemudahan menggunakan aplikasi dengan melakukan pengujian kepada pengguna untuk menggunakan aplikasi berdasarkan tugas yang diberikan pada saat pengujian.

2. *Efficiency*

Mengukur kemampuan sistem saat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan waktu yang singkat dan sederhana, melalui pengujian seberapa cepat pengguna dalam menyelesaikan tugas – tugas yang diberikan untuk memahami rancangan aplikasi.

3. *Memoriability*

Menjelaskan tentang kemampuan pengguna untuk mempertahankan pengetahuan dengan mengukur sejauh mana pengguna mengingat tampilan hingga fitur yang terdapat pada aplikasi.

4. *Errors*

Mengetahui sejauh mana kesalahan – kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat berinteraksi langsung pada aplikasi..

5. *Satisfaction*

Menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap system yang digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya.

2.11. **Maze**

Maze adalah alat atau platform yang digunakan untuk melakukan pengujian usability secara online. Maze mempunyai fitur *usability tester* untuk mengukur keakuratan *design* yang akan diujikan. Maze dapat digunakan untuk tools desain seperti Adobe XD, Invision, Sketch, dan Figma. Dalam pengujian menggunakan maze terdapat beberapa aspek yang ditampilkan, yaitu :

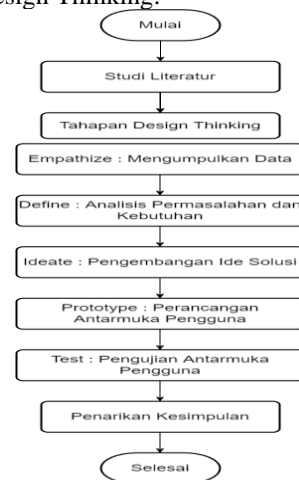
- a) *Succes Metrics*, tingkat keberhasilan pemahaman responden terhadap halaman aplikasi.
- b) *Usability Breakdown*, beberapa nilai yang telah dikalkulasikan, terdiri dari rata – rata waktu yang dikerjakan pada setiap halaman, *missclick*, dan *usability score* setiap halaman.
- c) *Optimal Path Analysis*, keberhasilan pengguna untuk beralih ke halaman berikutnya. *Off-path* berguna untuk melihat jumlah responden dan persentase kesalahan navigasi diluar jalur yang ditentukan. *Bounced* berguna untuk melihat persentase dan jumlah responden yang menyerah terhadap tugas yang diberikan. *Heatmeap* berguna untuk mengetahui perilaku responden ketika berinteraksi pada setiap halaman.

3. **METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. **Alur Penelitian**

Proses perancangan tampilan UI menggunakan metode Design Thinking yang dilakukan dengan prosedur kerja sesuai dengan proses Design Thinking.

yang dilakukan dengan



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Keterangan Alur :

1. Mulai
2. Studi Literatur
Studi literature yaitu melakukan kajian pustaka tentang semua hal yang berkaitan dengan perancangan *user interface* mulai dari membaca buku, ebook, jurnal ilmiah, dan artikel-artikel online sebelum dilakukannya penelitian.
3. Empathize
Tahap empathize merupakan proses pengambilan data dengan melakukan wawancara untuk menggali masalah terhadap pengguna. dalam proses pengumpulan data terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu menentukan jumlah narasumber, menentukan target wawancara, dan membuat daftar pertanyaan wawancara
4. Define
Tahap define merupakan proses menentukan permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan menganalisis data yang didapatkan dalam tahapan. Untuk memperluas sudut pandang penyelesaian masalah dalam tahap ini digunakan metode *How Might We* (HMW) yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. sebelumnya.
5. Ideate
Tahap ideate merupakan proses mengembangkan ide untuk solusi dari pernyataan masalah yang telah dianalisis.
6. Prototype
Tahap prototype merupakan proses perancangan antarmuka berdasarkan ide solusi menggunakan teknik prototype.
7. Test
Test merupakan tahap pengujian antarmuka yang dilakukan kepada pengguna.
8. Penarikan kesimpulan

Tabel 3. 1 How Might We

<i>How</i>	<i>Might</i>
Bagaimana pengguna mendapatkan informasi menu harga?	Menyediakan fitur informasi detail menu yang mencakup nama makanan, foto makanan, dan harga
Bagaimana pengguna mendapatkan detail informasi restoran?	Membuat halaman yang menampilkan informasi mengenai lokasi, jam buka, dan <i>contact person</i> restoran
Bagaimana pengguna melihat informasi ulasan tentang restoran?	Membuat fitur yang menyajikan ulasan setiap orang mengenai restoran
Bagaimana pengguna melakukan reservasi?	Membuat fitur pengisian data detail reservasi yang mencakup waktu dan tanggal reservasi, jumlah orang, dan nomor yang dapat dihubungi.
Bagaimana pengguna melihat restoran yang telah dipesan?	Menyediakan fitur riwayat reservasi

3.2. Brainstorming

Proses *brainstorming* dilakukan dengan menuliskan ide yang didapat kedalam *sticky notes*. Hasil yang didapatkan dalam pengumpulan ide pada proses *brainstorming* adalah sebagai berikut ;



Gambar 3. 2 Hasil Brainstorming

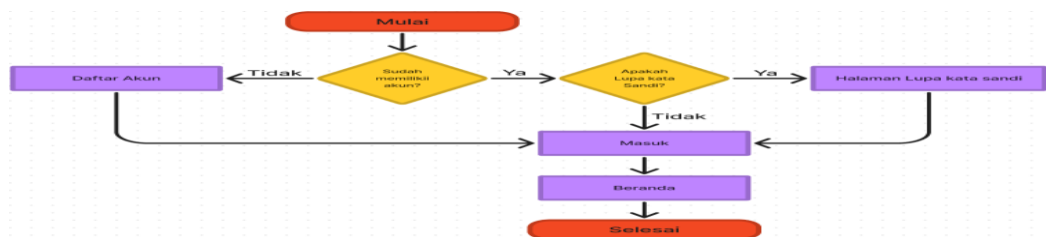
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. User Flow

User flow menggambarkan setiap aksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dan dirancang untuk mempermudah navigasi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi reservasi restoran.

4.1.1. User Flow Masuk

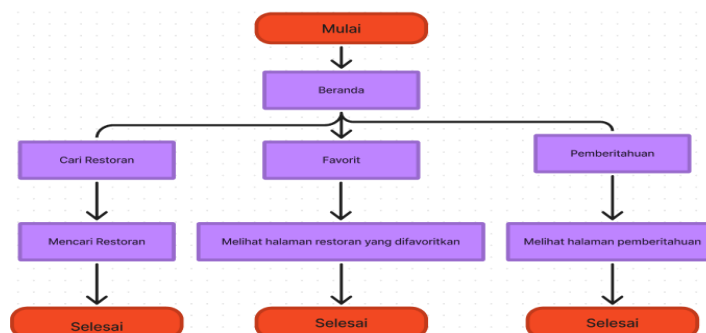
User flow masuk menggambarkan langkah – langkah yang dilakukan pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi berdasarkan beberapa cara yang dapat dilakukan.



Gambar 3. 3 User Flow Masuk

4.1.2. User Flow Pemberitahuan, Favorit, dan Mencari Restoran

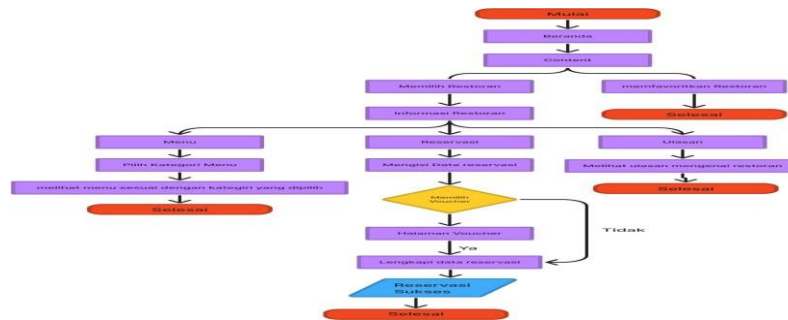
User flow pemberitahuan, favorit, dan mencari restoran menggambarkan langkah - langkah yang dilakukan pengguna untuk mengakses fitur *search*, favorit, dan pemberitahuan pada halaman beranda.



Gambar 3. 4 User Flow Pemberitahuan, Favorit, dan Mencari Restoran

4.1.3. User Flow Content

User flow content menggambarkan langkah – langkah yang dapat dilakukan pengguna mulai dari melihat restoran pada halaman beranda lalu memfavoritkn sebuah restoran, melihat informasi, ulasan dan menu restoran, hingga melakukan reservasi.



Gambar 3. 5 User Flow Content

4.2. Proses Prototype

Tahap prototype dalam *Design Thinking* merupakan proses perancangan tampilan sebuah aplikasi, dimana rancangan yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan dari tahap sebelumnya. Dalam tahap ini menampilkan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* aplikasi. Wireframe yang dirancang akan digunakan sebagai dasar pembuatan *prototype* yang akan diuji kepada pengguna.

4.2.1. Wireframe SignIn

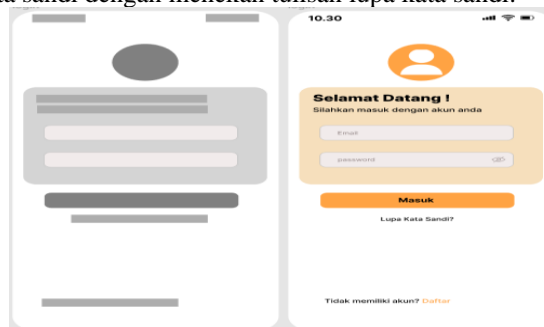
Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman *SignIn*. Pada halaman ini pengguna diarahkan untuk melengkapi kolom isian jika ingin mendaftar. Apabila pengguna sudah memiliki akun atau sudah pernah mendaftar, maka dapat langsung masuk dengan menekan *button* masuk. Peletakkan setiap elemen disesuaikan dengan tampilan umum halaman *SignIn* pada aplikasi lain agar pengguna tidak perlu beradaptasi dengan desain baru.



Gambar 3. 8 Wireframe Halaman SignIn

4.2.2. Wireframe Login

Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman *LogIn*. Pada halaman login pengguna yang sudah mendaftar dan sudah memiliki akun dapat langsung mengisi kolom email dan password untuk masuk ke halaman homepage, jika pengguna tidak memiliki akun dapat melakukan pendaftaran akun dengan menekan tulisan *daftar* dibawah halaman. Pada halaman ini jika pengguna lupa dengan kata sandi akun, pengguna dapat mereset kata sandi dengan menekan tulisan *lupa kata sandi*.



Gambar 3. 9 Wireframe Halaman LogIn

Wireframe Lupa Kata Sandi

Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman lupa kata sandi. Pada halaman ini pengguna yang telah menekan tulisan lupa kata sandi akan diperlihatkan halaman lupa kata sandi. Pada halaman ini pengguna diminta untuk memasukkan alamat email terlebih dahulu untuk mendapatkan kode verifikasi yang nantinya akan digunakan pada halaman verifikasi email. Setelah pengguna memverifikasi email, selanjutnya pengguna akan diminta untuk mereset ulang kata sandi.



Gambar 3. 10 Wireframe Halaman Lupa Kata Sandi

4.2.3. Wireframe dashboard

Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman dashboard. Pada halaman dashboard pengguna dapat melihat email dan username serta dapat mengakses fitur edit profil, reservasi, voucher, ubah kata sandi, dan keluar. Ketika pengguna mengakses fitur-fitur yang tersedia di dashboard, pengguna akan ditampilkan halaman sesuai dengan fitur yang diakses. Kecuali, pengguna mengakses fitur keluar. Jika pengguna mengakses fitur keluar, pengguna akan keluar dari homepage dan kembali ke halaman LogIn.



Gambar 3. 12 Wireframe Halaman Dashboard

4.2.4. Wireframe Kategori Lokasi

Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman Kategori Lokasi. Pada halaman kategori lokasi, pengguna dapat melihat lokasi dimana ketika memilih salah satu kota akan menampilkan berbagai restoran yang berada pada lokasi yang dipilih. Jika pengguna memilih kota Tangerang, maka pengguna akan diperlihatkan restoran yang berada di kota Tangerang. Jika pengguna memilih kota Depok, maka pengguna akan diperlihatkan restoran yang berada di kota Depok. Jika pengguna memilih kota Bogor, maka pengguna akan diperlihatkan restoran yang berada di kota Bogor.



Gambar 3. 13 Wireframe Halaman Kategori Lokasi

4.2.5. Wireframe Reservasi

Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman Reservasi. Pada halaman reservasi pengguna dapat melihat dua pilihan yaitu reservasi saya dan riwayat reservasi. Pada reservasi saya pengguna dapat melihat restoran yang sedang dipesan. Untuk contoh disini menggunakan restoran Bandar Djakarta.

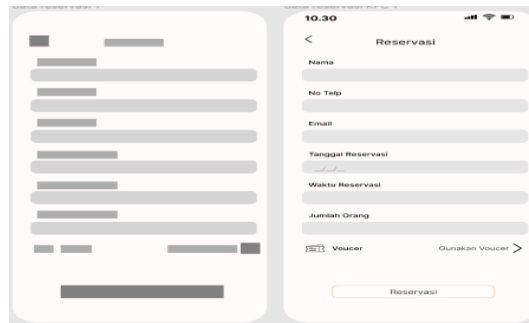
Sedangkan pada riwayat reservasi pengguna dapat melihat restoran apa saja yang sudah pernah direservasi sebelumnya.



Gambar 3. 18 Wireframe Halaman Reservasi

4.2.6. Wireframe Pengisian Data Reservasi

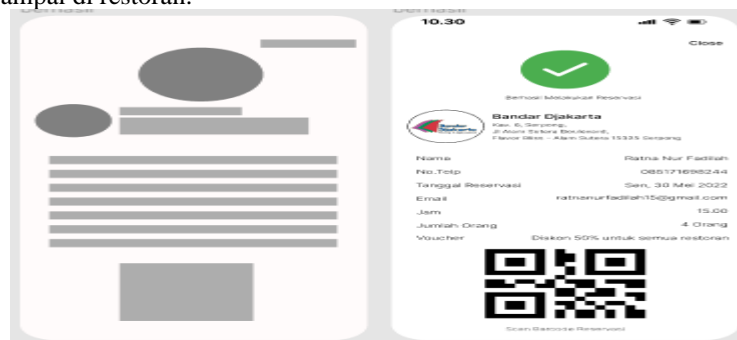
Desain ini merupakan wireframe *high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman pengisian data reservasi. Pada halaman pengisian data reservasi, pengguna mengisi data detail reservasi. Data yang diisi meliputi data nama, no telp, email, tanggal reservasi, waktu reservasi, dan jumlah orang. Selain mengisi data reservasi, pengguna dapat menggunakan voucher untuk mendapatkan potongan harga saat pengguna melakukan pembayaran di restoran.



Gambar 3. 23 Wireframe Halaman Pengisian Data Reservasi

4.2.7. Wireframe Berhasil Reservasi

Desain ini merupakan *wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* halaman berhasil reservasi. Pada halaman berhasil reservasi ditampilkan data yang sudah diisi pada halaman pengisian data reservasi seperti nama, email, no telp, tanggal reservasi, waktu reservasi, jumlah orang, dan voucher yang digunakan. Halaman berhasil reservasi menampilkan animasi check in. Pada halaman ini pengguna mendapatkan barcode untuk di scan pada saat sampai di restoran.



Gambar 3. 24 Wireframe Halaman Berhasil Reservasi

4.3. Test

Pada tahap tes, dilakukan dengan pengujian aplikasi menggunakan maze. Hasil pengujian yang diperoleh menampilkan beberapa aspek maze yaitu, *Success Metrics*, *Usability Breakdown*, *Optimal Path Analysis*. Pengujian dilakukan secara online kepada 15 responden. Pengujian dilakukan dengan mengerjakan beberapa tugas yang diberikan saat berinteraksi dengan aplikasi.

4.3.1. Login Akun

4.3.1.1. Success Metrics



Gambar 3. 25 Success Metrics Login Akun

Pada gambar diatas menunjukkan *success metriks* untuk halaman login akun yaitu, sebanyak 100% dari 15 responden berhasil menyelesaikan tugas melalui jalur yang diharapkan, sebanyak 0% responden berhasil menyelesaikan tugas tetapi diluar jalur yang diharapkan, dan sebanyak 0% responden menyerah untuk menyelesaikan tugas.

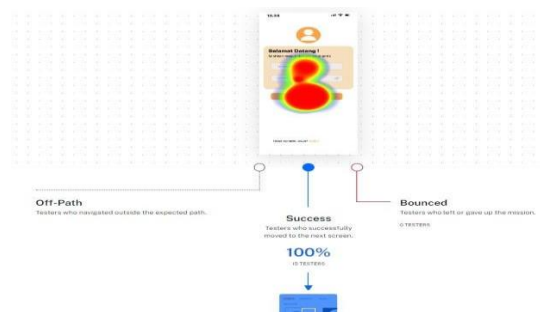
4.3.1.2. Usability Breakdown



Gambar 3. 26 Usability Breakdown Login Akun

Gambar diatas menunjukkan *usability breakdown* yang didapatkan dari *usability testing* pada halaman login akun. Pada *screen 1* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 100 dengan rata-rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 3 detik dan 0% *missclick*. Pada *screen 2* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 94 dengan rata rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 2 detik dan 13% *missclick*.

4.3.1.3. Optimal Path Analysis

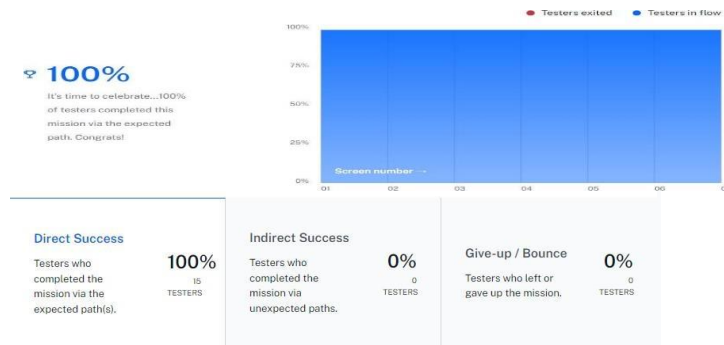


Gambar 3. 27 Optimal Path Analysis Login Akun

Berdasarkan *heatmap screen* pada gambar diatas, *screen 1* pada kolom email dan *password*, *screen 2* pada tombol masuk memiliki warna merah dan besar yang menandakan bahwa responden sering menekan bagian tersebut.

4.3.2. Reservasi

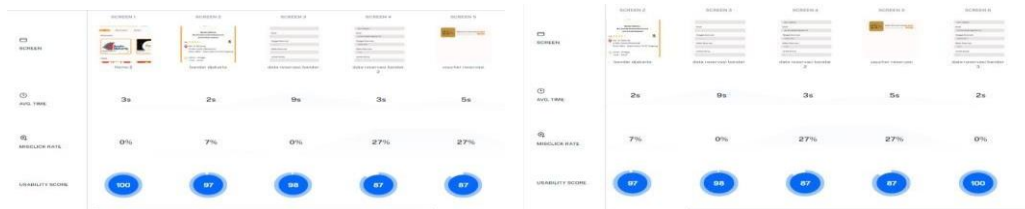
4.3.2.1. Success Metrics



Gambar 3. 34 Success Metrics Reservasi

Gambar diatas menunjukkan *success metriks* untuk halaman melihat ulasan yaitu, sebanyak 100% dari 15 responden berhasil menyelesaikan tugas melalui jalur yang diharapkan , sebanyak 0% responden berhasil menyelesaikan tugas tetapi diluar jalur yang diharapkan, dan sebanyak 0% responden menyerah untuk menyelesaikan tugas.

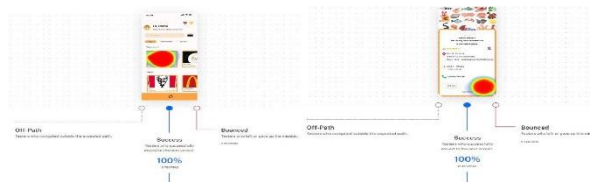
4.3.2.2. Usability Breakdown

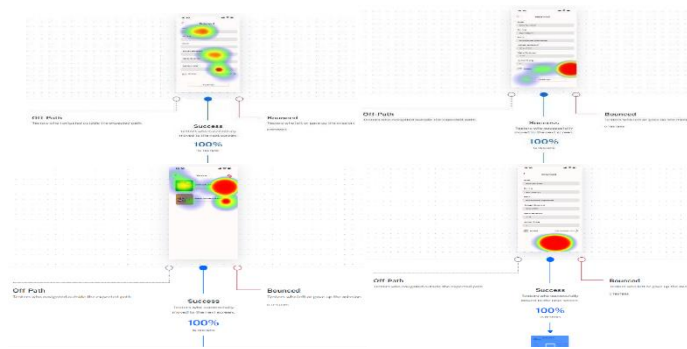


Gambar 3. 35 Usability Breakdown Reservasi

Pada gambar diatas menunjukkan *usability breakdown* yang didapatkan dari *usability testing* pada halaman melihat ulasan. Pada *screen 1* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 100 dengan rata - rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 3 detik dan 0% *missclick*. Pada *screen 2* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 97 dengan rata - rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 2 detik dan 3% *missclick*. Pada *screen 3* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 98 dengan rata - rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 9 detik dan 0% *missclick*. Pada *screen 4* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 87 dengan rata - rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 3 detik dan 27% *missclick*. Pada *screen 5* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 87 dengan rata - rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 5 detik dan 27% *missclick*. Pada *screen 6* nilai *usability* yang diperoleh sebesar 100 dengan rata - rata waktu responden untuk mengerjakan sebanyak 2 detik dan 0% *missclick*.

4.3.2.3. Optimal Path Analysis

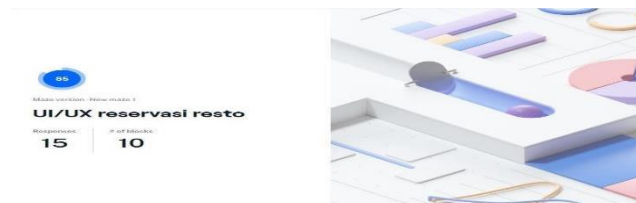




Gambar 3. 36 Optimal Path Analysis Reservasi

Berdasarkan heatmap screen pada gambar diatas, *screen 1* pada *object* restoran Bandar Djakarta, *screen 2* pada tombol reservasi, *screen 3* pada kolom nama, *screen 4* pada tombol *next* dikolom voucher, *screen 5* pada tombol pakai, *screen 6* pada tombol reservasi memiliki warna merah dan besar yang menandakan bahwa responden sering menekan bagian tersebut.

4.3.3. Total Usability Score



Gambar 3. 37 Total Usability Score Aplikasi Reservasi restoran

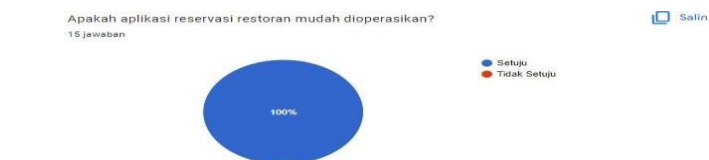
Pada gambar diatas menunjukkan nilai total keseluruhan usability testing pada pengujian aplikasi reservasi restoran menggunakan maze. Nilai yang diperoleh sebesar 85, nilai tersebut didapatkan dari rata – rata nilai diatas dan perhitungan kinerja utama seperti keberhasilan, durasi waktu, keberhasilan diluar jalur yang diharapkan, dan kesalahan klik.

4.3.4. Kuisisioner Aspek Usability Testing



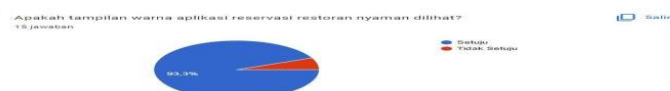
Gambar 3. 38 Diagram Pertanyaan 1

Pada gambar 3.38 untuk pertanyaan “Apakah teks pada aplikasi reservasi restoran mudah dibaca dengan jelas” diagram pie menunjukkan sebanyak 100% dari 15 responden memilih setuju.



Gambar 3. 39 Diagram Pertanyaan 2

Pada gambar 3.39 untuk pertanyaan “Apakah aplikasi reservasi restoran mudah dioperasikan?” diagram pie menunjukkan sebanyak 100% dari 15 responden memilih setuju.



Gambar 3. 40 Diagram Pertanyaan 3

Pada gambar 3.40 untuk pertanyaan “Apakah tampilan warna aplikasi reservasi restoran nyaman dilihat?” diagram pie menunjukkan sebanyak 14 responden memilih setuju dengan presentase data 93.3%, dan sebanyak 1 responden memilih tidak setuju dengan presentase data 6,7%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian berupa pengujian *Usability Testing design* UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan metode *Design Thinking* menggunakan maze diperoleh nilai sebesar 85 dan pengolahan data aspek usability testing diperoleh nilai sebesar 81.6%. Hasil dari pengujian dan pengolahan data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi reservasi restoran telah menghasilkan sebuah rancangan prototype sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memenuhi nilai – nilai aspek usability testing.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Galitz, W.O.2007. The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Second Edition. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc. Diakses dari URL <https://www.academia.edu/22047967> Tanggal 04 April 2022.
- [2] Garrett, J. J. 2011. The Elements of User Experience. Berkeley: Pearson. Diakses dari URL [https://www.academia.edu/33276128/The Elements of User Experience Jesse James Garrett](https://www.academia.edu/33276128/The_Elements_of_User_Experience_Jesse_James_Garrett) Tanggal 04 April 2022.
- [3] Mcleod, R. & Schell, J. G. 2008. Management Information Systems Tenth Edition. Delhi: Dorling Kindersley. Diakses dari URL https://books.google.co.id/books/about/Management_Information_Systems.html?id=wlhGAAAAYAAJ&redir_esc=y Tanggal 03 April 2022.
- [4] Thornsby, J. 2016. Android UI Design: Plan, Design and Build Engaging User Interfaces for Your Android Applications. Birmingham: Packt Publishing Ltd. Diakses dari URL <https://www.scribd.com/book/365186509/Android-UI-Design> Tanggal 03 April 2022.
- [5] Wood, D. 2014. Basics Interactive Design. New York: Bloomsbury Publishing Plc. Diakses dari URL https://books.google.co.id/books?id=rV03DQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Tanggal 04 April 2022.
- [6] Yayici, E. 2016. Design Thinking: Methodology Book. Istanbul: Emrah Yayici. Diakses dari URL [https://www.scribd.com/document/435471827/ Design- Thinking-Methodology-Book](https://www.scribd.com/document/435471827/Design-Thinking-Methodology-Book) Tanggal 04 April 2022
- [7] Ajeng Rohani Ridwansyah, Chandra Dinata, Nabila Savitri. 2022. Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Nutrizecom Dengan Metode Design Thinking. Jurnal Sistem Informasi. Vol 2. Hal 2. Diakses dari URL <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id> Tanggal 04 April 2022.
- [8] Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin. 2021. Perancangan UI/UX menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. Jurnal Sistem Informasi. Vol 2. Hal 2. Diakses dari URL <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/730/560> 20 Juli 2022.
- [9] Elda Chandra Shirvanadi. 2021. Perancangan Ulang UI/UX Situs E-learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Jurnal Informatika. Vol 2. Hal 25. Diakses dari URL <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/34156/17523202%20Elda%20Chandra%20Shirvanadi.pdf> Tanggal 20 Juni 2022.
- [10] Prihastuti Ekawatiningsih. 2009. Ruang Lingkup Wirausaha Makanan Bidang Restoran.Jurnal Informasi. Vol 1. Hal 2. Diakses dari URL <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/prihastuti-ekawatiningsih-spd-mpd/ruang-lingkup-wirausaha-makanan-bidang-restoran-pkh-2009.pdf> Tanggal 06 April 2022.
- [11] Refly Ilham Syabana, Pramana Yoga Saputra, Anugrah Nur R. 2020. Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku. Seminar Informatika Aplikatif Polinema. Vol 2. Hal 47. Diakses dari URL <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/719> Tanggal 06 April 2022.
- [12] . 2021. Interaksi Manusia– Komputer. Diakses dari URL https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi_manusia-komputer Tanggal 08 Juni 2022.
- [13] Edward Moron. 2021. Apa Arti Reservasi. Diakses dari URL <https://indowonders.com/apa-arti-reservasi/> Tanggal 09 Juni 2022.

- [14] Meng To. 2022. Figma Handbook. Diakses dari URL <https://designcode.io/figma-handbook> 06 April 2022.
- [15] . 2021. Freepik. Diakses dari URL <https://id.wikipedia.org/wiki/Freepik> Tanggal 10 Juni 2022.
- [16] .2022. McDonald's. Diakses dari URL <https://mcdonalds.co.id> Tanggal 20 Mei 2022
- [17] .2020. BandarDjakarta. Diakses dari URL <https://www.bandar-djakarta.com/en/menu/> Tanggal 10 Mei 2022
- [18] .2022. KFC. Diakses dari URL <https://kfcku.com/food> Tanggal 12 Juni2022
- [19] . HokBen. Diakses dari URL <https://www.hokben.co.id> Tanggal 20 Juni 2022