



## Perancangan UI/UX pada Website Momsky dengan Metode User Centered Design

Philips Lyonick Corint<sup>1</sup>, Hannie<sup>2</sup>, Nina Sulistiyowati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email author: [philips.lyonick2003@gmail.com](mailto:philips.lyonick2003@gmail.com)<sup>1</sup>, [Hannie@staff.unsika.ac.id](mailto:Hannie@staff.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nina.sulistiyowati@staff.unsika.ac.id](mailto:nina.sulistiyowati@staff.unsika.ac.id)<sup>3</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received April 09, 2026

Revised April 17, 2026

Accepted April 25, 2026

#### Keywords:

UI/UX,  
User-Centered Design,  
Momsky,  
System Usability Scale,  
User Experience Questionnaire,  
Figma.

### ABSTRACT

*This research investigates the UI/UX design of the Momsky website employing the User-Centered Design (UCD) methodology to address challenges associated with manual ordering systems, which lead to order inaccuracies, extended customer queues, and communication gaps. The study's objective is to develop a refined website prototype that enhances user usability and overall experience. The UCD approach was systematically applied through five core stages: planning the user-centered process, specifying the context of use, defining user requirements, producing design solutions, and evaluating the design against user requirements. The design and prototyping phases were executed using Figma, yielding wireframes and interactive prototypes for user testing. System evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ). The SUS evaluation, involving 80 respondents, yielded an average score of 76.84, classifying the prototype as acceptable with good usability. Concurrently, the UEQ analysis demonstrated positive user perceptions across key aspects, notably attractiveness, perspicuity, and efficiency, indicating a visually appealing, comprehensible, and effective interface. Consequently, the developed Momsky website prototype effectively mitigates the issues of manual ordering and elevates the user experience. The findings are posited to serve as a foundational basis for the subsequent implementation of the Momsky online ordering system.*

### Corresponding Author:

Philips Lyonick Corint,  
Universitas Singaperbangsa Karawang  
Jl. HS. Ronggowaluyo, Puseurjaya, Kec. Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang  
Email: [philips.lyonick2003@gmail.com](mailto:philips.lyonick2003@gmail.com)



## 1. PENDAHULUAN

Perubahan mendasar pada ekosistem bisnis, yang merambah berbagai sektor termasuk industri kuliner, tidak terlepas dari peran sentral perkembangan teknologi digital. Website, sebagai platform layanan, kini menjadi komponen yang semakin krusial bagi kelangsungan dan pertumbuhan usaha, baik skala besar maupun kecil, dalam rangka memperluas jangkauan pasar, mengoptimalkan efisiensi internal, dan meningkatkan kualitas layanan pelanggan (Nanja et al., 2022). Potensi besar

terbuka di Indonesia berkat jangkauan internet yang luas dan miliaran pengguna aktif, yang memungkinkan bisnis untuk berinovasi secara digital (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, dalam Kujala, 2023). Lebih dari sekadar media informasi, website yang dirancang secara efektif berperan sebagai alat strategis yang mampu menyajikan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang memukau, serta antarmuka (User Interface/UI) yang menawan dan mudah dioperasikan (Alif Kresnanto et al., 2020). Penerapan konsep UI/UX yang kuat adalah kunci untuk menghasilkan situs web yang tidak hanya memenuhi, tetapi juga melampaui ekspektasi yang dimiliki oleh para pengguna.

Usaha kuliner bernama Momsky, yang menawarkan beragam pilihan makanan dan minuman yang populer di kalangan anak muda, menghadapi berbagai kendala operasional signifikan akibat sistem pemesanan yang masih mengandalkan metode manual. Permasalahan yang sering muncul mencakup potensi kesalahan dalam pencatatan pesanan, waktu tunggu yang lama saat jam sibuk, serta kemungkinan terjadinya disinformasi antara staf dan konsumen. Hal ini tidak hanya menghambat kelancaran operasional, tetapi juga berisiko menurunkan tingkat kepuasan pelanggan. Mengingat karakteristik target pasar Momsky yang dinamis, adopsi platform digital yang mampu menyediakan akses mudah, informasi yang akurat, dan proses pemesanan yang efisien menjadi suatu keharusan.

Dalam konteks ini, pendekatan User-Centered Design (UCD) menawarkan sebuah metodologi yang terstruktur untuk memastikan bahwa setiap produk digital, termasuk pengembangan website, dilakukan dengan memprioritaskan pengguna. Prinsip UCD menempatkan kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna sebagai poros utama dalam setiap fase perancangan, mulai dari perencanaan, penentuan konteks penggunaan, perumusan kebutuhan, hingga pengembangan solusi desain dan evaluasi. Dengan mengadopsi UCD, diharapkan website Momsky dapat dirancang untuk secara efektif mengatasi permasalahan operasional, menyediakan solusi pemesanan yang praktis dan bebas kesalahan, serta menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan.

Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk merancang prototipe website pemesanan bagi Warung Momsky melalui penerapan metode User-Centered Design (UCD). Fokus utama penelitian akan mencakup perancangan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan optimasi pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Untuk mengevaluasi kualitas desain yang dihasilkan, studi ini akan mengaplikasikan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan (usability) sistem dan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk menilai aspek-aspek pengalaman pengguna secara lebih komprehensif. Diharapkan hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar bagi rekomendasi desain yang konkret untuk pengembangan website Momsky, yang tidak hanya akan meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memperkuat daya saing bisnis di tengah persaingan era digital.

## 2. METODE

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai landasan, studi ini secara spesifik menerapkan metodologi User-Centered Design (UCD) untuk mengkonstruksi antarmuka pengguna (UI) dan memformalkan pengalaman pengguna (UX) dalam konteks website Warung Momsky. Pemilihan metodologi UCD dipertegas oleh penekanannya pada perspektif pengguna sebagai poros utama dalam setiap siklus desain, yang secara inheren mendorong terciptanya produk digital yang relevan dan memiliki performa optimal.

### Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengikuti lima tahapan utama dalam metodologi UCD, yaitu:

- a. **Plan the User-Centered Process:** Merencanakan strategi penelitian yang berpusat pada pengguna. Tahap ini meliputi identifikasi pengguna potensial dan melakukan wawancara awal untuk memahami kebutuhan serta permasalahan mereka terkait sistem pemesanan.
- b. **Specify the Context of Use:** Mendefinisikan secara rinci konteks penggunaan sistem. Ini mencakup identifikasi pemangku kepentingan (stakeholders) dan penyusunan user persona untuk merepresentasikan karakteristik, tujuan, dan kebutuhan pengguna.
- c. **Specify User Requirements:** Merumuskan kebutuhan pengguna secara spesifik. Berdasarkan identifikasi dan pemahaman konteks penggunaan, kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk admin dan pelanggan dijabarkan.
- d. **Produce Design Solution:** Mengembangkan solusi desain berdasarkan kebutuhan yang telah ditetapkan. Tahap ini melibatkan pembuatan user flow, desain wireframe, dan pengembangan prototipe interaktif menggunakan Figma.
- e. **Evaluate Design Against User Requirements:** Menilai efektivitas desain yang dihasilkan terhadap pemenuhan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ).

### Peserta (Participants)

Sebanyak 80 individu berpartisipasi dalam fase penilaian penelitian ini. Penentuan kuantitas partisipan tersebut dilandasi oleh perhitungan matematis yang mengacu pada rumus Slovin, dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 5% (Santika et al., 2023). Partisipan yang dipilih merupakan bagian dari kelompok pengguna yang berpotensi memanfaatkan platform digital Momsky, meliputi pelanggan setia yang berbelanja di warung Momsky. Proses seleksi ini juga mempertimbangkan keragaman segmen usia, mencakup generasi muda hingga individu lanjut usia, demi tercapainya cakupan representatif dari segmen pasar sasaran.

### Materi (Materials)

Alat-alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Perangkat lunak desain UI/UX: Figma digunakan untuk membuat wireframe dan prototipe interaktif.
- b. Kuesioner:
  - 1) Kuesioner wawancara untuk mengumpulkan informasi awal mengenai kebutuhan dan permasalahan pengguna.
  - 2) Kuesioner System Usability Scale (SUS) (N. F. Hakim et al., 2022; Mubiarto et al., 2023) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 5 poin untuk mengukur tingkat kegunaan (usability).
  - 3) Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) (Hiariej et al., 2022) yang terdiri dari 26 pernyataan dengan skala Likert 7 poin untuk mengukur enam aspek pengalaman pengguna: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty.
- c. Perangkat lunak analisis statistik: SPSS (Statistical Product and Service Solutions) (Purba et al., 2021) digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen. Data hasil UEQ juga diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tools yang tersedia secara daring.

### Prosedur

Prosedur penelitian meliputi tahapan-tahapan berikut:

- a. Tahap Perencanaan dan Spesifikasi Kebutuhan:

- 1) Melakukan wawancara dengan pemilik Warung Momsky dan beberapa pelanggan untuk mengidentifikasi permasalahan utama, kebutuhan, dan harapan terkait sistem pemesanan.
  - 2) Menyusun user persona untuk admin dan pelanggan berdasarkan data wawancara.
  - 3) Merumuskan kebutuhan pengguna secara rinci, baik untuk admin (misalnya, pengelolaan menu, manajemen pesanan) maupun pelanggan (misalnya, kemudahan navigasi, informasi menu jelas, proses pemesanan mudah, pilihan pembayaran).
- b. Tahap Pengembangan Desain:
- 1) Membuat diagram user flow untuk memvisualisasikan alur interaksi pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas utama (misalnya, login/register, memesan menu, melihat keranjang, konfirmasi pesanan).
  - 2) Mengembangkan wireframe sebagai rancangan dasar tata letak (layout) setiap halaman penting pada website.
  - 3) Membangun prototipe interaktif menggunakan Figma berdasarkan wireframe dan kebutuhan pengguna, yang mencakup fitur-fitur esensial seperti halaman beranda, menu, keranjang, checkout, dan halaman admin.
- c. Tahap Evaluasi:
- 1) Memuridkan tautan prototipe Figma kepada 80 responden.
  - 2) Responden diminta untuk mengevaluasi prototipe berdasarkan pengalaman mereka.
  - 3) Mengumpulkan data melalui kuesioner SUS dan UEQ yang diisi oleh responden.
- d. Tahap Analisis Data:
- 1) Melakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen SUS dan UEQ menggunakan SPSS.
  - 2) Menghitung skor SUS berdasarkan rumus yang telah ditentukan (Mahfudh & Saputra, 2022).
  - 3) Mengolah data hasil UEQ menggunakan UEQ Data Analysis Tools untuk mendapatkan skor rata-rata pada setiap dimensi pengalaman pengguna.
  - 4) Menginterpretasikan hasil evaluasi SUS dan UEQ untuk menilai tingkat kegunaan dan pengalaman pengguna prototipe website.

### Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode kuantitatif:

- a. Uji Validitas dan Reliabilitas: Digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian (kuesioner SUS dan UEQ) akurat dan konsisten dalam mengukur konstruk yang dituju. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ), dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha ( $\alpha \geq 0.6$ ) (Hakim, Mustika, & Yuliani, 2021).
- b. Analisis System Usability Scale (SUS): Skor SUS dihitung menggunakan rumus standar (Mahfudh & Saputra, 2022) dan dikategorikan berdasarkan grade SUS untuk menilai tingkat kegunaan.
- c. Analisis User Experience Questionnaire (UEQ): Data UEQ diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tools untuk mendapatkan skor rata-rata pada setiap dimensi (attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, novelty) dan dibandingkan dengan benchmark UEQ untuk menginterpretasikan kualitas pengalaman pengguna (Hiariej et al., 2022).

### 3. HASIL

Penelitian ini secara spesifik menitikberatkan pada pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk platform daring Warung Momsy, dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna (User-Centered Design - UCD). Rangkaian tahapan dalam proses riset ini membentang mulai dari identifikasi mendalam terhadap kebutuhan pengguna hingga tahap penilaian kritis terhadap rancangan yang telah dihasilkan.

### Hasil Tahap *Plan the User-Centered Process*

Pemeriksaan awal terhadap Warung Momsy mengungkapkan bahwa mekanisme pemesanan masih mengandalkan prosedur manual. Implikasi dari pendekatan ini adalah timbulnya berbagai permasalahan dalam operasional sehari-hari, mencakup kesalahan dalam mencatat pesanan, antrean yang memanjang, dan kemungkinan terjadinya kesalahpahaman komunikasi. Melalui percakapan intensif dengan pihak manajemen warung dan beberapa konsumen, teridentifikasi kebutuhan kuat untuk mengembangkan sistem yang lebih gesit dan tepat sasaran, serta menyediakan opsi pembayaran yang lebih fleksibel dan praktis, seperti integrasi dengan QRIS. Temuan-temuan utama yang diperoleh dari pelaksanaan wawancara ini dirangkum secara sistematis dalam Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Masalah	Solusi
1	Admin kesulitan memantau stok bahan	Menambahkan fitur ketersediaan dan habisnya stok pada menu
2	Pencatatan pesanan rentan salah	Menambahkan fitur order manajemen admin untuk mengelola pemesanan
3	Pengguna menginginkan sistem yang mudah dalam melakukan pemesanan	Menyediakan UI yang mudah dipahami, alur pemesanan yang praktis, serta sistem konfirmasi pesanan yang tampil secara real-time.
4	Pengguna ingin pembayaran pesanan menggunakan metode QRIS	Menambahkan fitur pembayaran cash dan QRIS

### Hasil Tahap *Specify the Context of Use*

Dalam rangka identifikasi para pemangku kepentingan, terungkap adanya dua peran utama yang signifikan. Peran pertama diemban oleh Admin, yang merupakan pemilik usaha warung, dengan tanggung jawab mencakup pengendalian menu, pemantauan persediaan stok, dan administrasi seluruh pesanan. Peran kedua dijalankan oleh Customer, yaitu konsumen yang melakukan permintaan pembelian. Melalui perumusan user persona yang termuat dalam Tabel 1 dan Tabel 2, ditampilkan secara rinci gambaran mengenai profil pengguna, meliputi karakteristik personal, tujuan yang ingin diraih, serta hambatan-hambatan yang kerap menghalangi mereka. Berdasarkan pemahaman mendalam atas user persona tersebut, berbagai kendala fundamental yang dihadapi oleh pengguna dapat dikenali.:

- a. **Pelanggan:** Kesulitan mendapatkan informasi menu dan harga yang cepat dan jelas; membutuhkan proses pemesanan yang sederhana dan tidak membingungkan; menginginkan metode pembayaran yang fleksibel.
- b. **Admin:** Kebutuhan akan sistem yang membantu mengelola data menu dan pesanan secara efisien untuk mengurangi kesalahan pencatatan.

Tabel 2. Temuan Permasalahan User Persona

No	Temuan permasalahan
1	Customer kesulitan memperoleh informasi menu dan harga secara cepat dan jelas
2	Customer membutuhkan proses pemesanan yang sederhana dan tidak membingungkan
3	Admin dan Customer membutuhkan sistem yang mudah digunakan oleh berbagai rentang usia
4	Customer membutuhkan metode pembayaran yang fleksibel dan praktis

### Hasil Tahap *Specify User Requirements*

Kebutuhan spesifik pengguna dirinci sebagai berikut:

Tabel 3. Kebutuhan User Admin

No	Kebutuhan	Spesifik
1	Mengelola data menu	Admin memerlukan fitur manajemen menu (tambah, edit, hapus) dan pengaturan stok untuk memastikan keakuratan data di situs web
2	Pemesanan dan konfirmasi	Sistem pemantauan untuk melacak pesanan masuk, mengonfirmasi pesanan, dan mencegah bentrok jadwal
3	Mengelola status pesanan	Diperlukan fungsi untuk memperbarui status pesanan (misalnya: diterima, diproses, selesai) guna memastikan transparansi informasi bagi pelanggan
4	Mendukung metode pembayaran	Diperlukan sistem manajemen pembayaran pelanggan, termasuk fitur pengecekan pembayaran tunai dan QRIS, untuk proses transaksi yang terstruktur

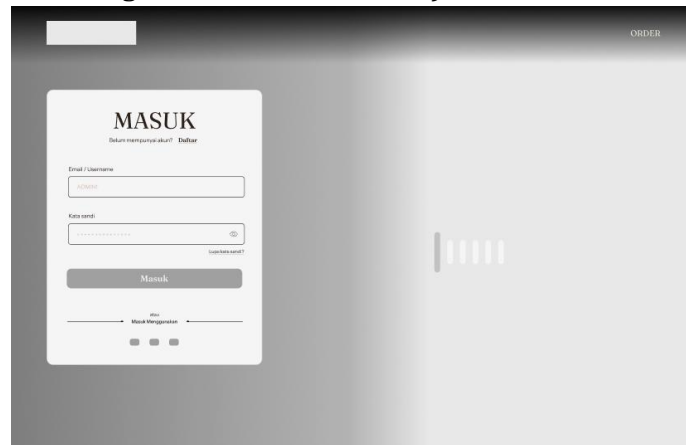
Tabel 4. Kebutuhan User Customer

No	Kebutuhan	Spesifik
1	Kemudahan Navigasi	Navigasi yang sederhana dan mudah dipahami bagi semua tipe pengguna.
2	Performa Cepat	Diperlukan waktu respons yang cepat saat pemuatan halaman dan proses pemesanan
3	Menu yang Ditampilkan Secara Jelas dan Lengkap	Pengguna membutuhkan tampilan daftar menu yang tersusun dengan baik, disertai informasi lengkap seperti nama hidangan, gambar, harga, dan keterangan ketersediaan.
4	Pemesanan online yang mudah	memilih menu, memasukkan jumlah, melihat ringkasan pesanan, konfirmasi.
5	Informasi yang mudah dijelaskan	Pengguna ingin informasi penting seperti kontak, lokasi ditampilkan dengan jelas dan tidak tersembunyi.

### Hasil Tahap *Produce Design Solution*

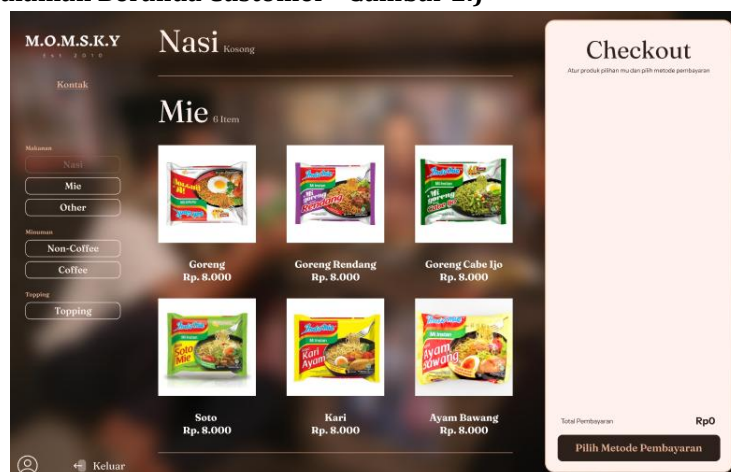
Tahap ini menghasilkan solusi desain berupa prototipe website. User flow dibuat untuk memetakan alur interaksi pengguna. Selanjutnya, wireframe dirancang untuk menentukan struktur tata letak, diikuti dengan pembuatan prototipe interaktif menggunakan Figma. Prototipe ini mencakup fitur-fitur seperti halaman login/register, beranda, daftar menu (makanan dan minuman), keranjang belanja, metode pembayaran, dan halaman kontak.

### Contoh Wireframe (Halaman Login Customer - Gambar 1.)



Gambar 1. Wireframe Halaman Masuk

### Contoh Prototipe (Halaman Beranda Customer - Gambar 2.)



Gambar 2. Prototipe Halaman Beranda

### Hasil Tahap *Evaluate Design Against User Requirements*

Evaluasi dilakukan terhadap 80 responden menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ).

### Evaluasi System Usability Scale (SUS)

Perhitungan skor SUS menghasilkan rata-rata 76,84. Berdasarkan klasifikasi standar SUS, skor ini termasuk dalam kategori "Acceptable" dengan *Grade B*. Hal ini menunjukkan bahwa prototipe website memiliki tingkat kegunaan yang cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas SUS

Item	r_hitung	r_tabel	Keterangan
R01	0,2721	0,2199	Valid
R02	0,8366	0,2199	Valid
R03	0,2676	0,2199	Valid
R04	0,7716	0,2199	Valid
R05	0,2819	0,2199	Valid
R06	0,7320	0,2199	Valid
R07	0,3587	0,2199	Valid
R08	0,63947	0,2199	Valid
R09	0,3001	0,2199	Valid
R10	0,6528	0,2199	Valid

Catatan:  $r_{tabel}$  untuk  $df=78$ ,  $\alpha=0.05$  adalah 0,2199.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan SUS valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas SUS

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
10 Pertanyaan	0,676	Reliable

Hasil uji reliabilitas menunjukkan Cronbach's Alpha sebesar 0,676, yang menandakan bahwa kuesioner SUS memiliki reliabilitas yang baik.

**Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ)** Hasil analisis UEQ menunjukkan rata-rata skor positif pada semua dimensi, yang mengindikasikan pengalaman pengguna yang baik.

Tabel 7. Interval Kepercayaan ( $p=0.05$ ) per Skala UEQ

Confidence intervals ( $p=0.05$ ) per scale						
Scale	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval	
Attractiveness	2,017	0,717	80		2,017	2,017
Perspiciuity	1,966	0,868	80	0,190	1,776	2,156
Efficiency	1,963	0,763	80	0,167	1,795	2,130
Dependability	2,094	0,662	80	0,145	1,949	2,239
Stimulation	1,906	0,780	80	0,171	1,735	2,077
Novelty	1,634	0,752	80	0,165	1,470	1,799

Skala: -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif). Skala *Dependability* (2,094) dan *Attractiveness* (2,017) menunjukkan penilaian tertinggi, diikuti oleh *Perspiciuity* (1,966) dan *Efficiency* (1,963). Skala *Novelty* (1,634) memiliki skor terendah namun masih positif.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas UEQ

Variabel	r_hitung	r_tabel	Keterangan
----------	----------	---------	------------

<i>Attractiveness</i>	0,83	0,2199	Valid
<i>Perspiciuity</i>	0,82	0,2199	Valid
<i>Efficiency</i>	0,82	0,2199	Valid
<i>Dependability</i>	0,66	0,2199	Valid
<i>Stimulation</i>	0,71	0,2199	Valid
<i>Novelty</i>	0,53	0,2199	Valid

Semua item UEQ dinyatakan valid.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas UEQ

Variabel	R Hitung	R Tabel	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,83	0,22	Valid
<i>Perspiciuity</i>	0,82	0,22	Valid
<i>Efficiency</i>	0,82	0,22	Valid
<i>Dependability</i>	0,66	0,22	Valid
<i>Stimulation</i>	0,71	0,22	Valid
<i>Novelty</i>	0,53	0,22	Valid

Hasil uji reliabilitas membuktikan bahwa semua aspek yang tercakup dalam kuesioner UEQ telah menghasilkan koefisien Cronbach's Alpha yang lebih besar dari nilai minimum 0,6. Hal ini menandakan bahwa konsistensi internal dari instrumen yang digunakan sudah berada pada tingkat yang dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kuesioner tersebut memiliki reliabilitas yang kokoh dan dapat diandalkan untuk menunjang proses pengumpulan informasi dalam rangka pelaksanaan penelitian ini.

### Pembahasan

Penelitian ini telah berhasil dalam penciptaan sebuah model awal (prototipe) untuk website Warung Momsy dengan menerapkan metodologi Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design/UCD). Pendekatan ini terbukti efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul akibat sistem pemesanan yang sebelumnya bersifat manual, di mana kekeliruan dan ketidakefisienan kerap terjadi. Melibatkan pengguna secara aktif di setiap fase pengembangan desain—mulai dari identifikasi mendalam terhadap kebutuhan mereka, pembentukan persona pengguna yang representatif, hingga formulasi solusi yang inovatif—memastikan bahwa produk akhir benar-benar selaras dengan harapan dan kebutuhan aktual para pengguna. Verifikasi terhadap mutu desain yang dihasilkan diperkuat oleh hasil evaluasi kuantitatif yang menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ), yang memberikan data empiris konkret.

Skor SUS yang mencapai 76,84, dan diklasifikasikan sebagai "Acceptable" dengan peringkat Grade B, mengindikasikan bahwa prototipe website yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan (usability) yang memadai. Temuan ini konsisten dengan teori yang menekankan krusialnya kemudahan akses dan penggunaan dalam proses adopsi teknologi digital, sebagaimana diuraikan oleh Alif Kresnanto et al. (2020). Tingkat kegunaan yang baik ini sangat mungkin merupakan buah dari penerapan prinsip-prinsip UCD yang secara inheren mendorong terciptanya alur interaksi yang koheren dan antarmuka yang intuitif, sebagaimana dapat diamati pada perancangan alur pengguna (user flow) dan kerangka dasar (wireframe). Berdasarkan laporan,

para responden menunjukkan kenyamanan yang signifikan saat melakukan navigasi di situs dan menyelesaikan aktivitas pokok, termasuk menelusuri daftar menu serta melakukan transaksi pemesanan.

Dari sudut pandang pengalaman pengguna secara keseluruhan, hasil penilaian UEQ menunjukkan apresiasi yang positif pada seluruh dimensi yang dievaluasi. Dimensi Dependability (keandalan) dan Attractiveness (daya tarik) berhasil meraih skor rata-rata paling tinggi. Angka yang tinggi pada Dependability menegaskan kepercayaan pengguna terhadap kemampuan sistem untuk beroperasi sesuai dengan fungsinya yang diharapkan, sebuah elemen yang sangat vital bagi platform yang berorientasi pada pemesanan. Di sisi lain, skor yang impresif pada Attractiveness mengindikasikan bahwa perwajahan visual prototipe website Momsky dinilai menarik, sebuah faktor penting untuk menarik minat dan mempertahankan perhatian dari segmen pasar sasaran, terutama di kalangan demografi yang lebih muda. Skor yang memuaskan pada dimensi Perspicuity (kejelasan) dan Efficiency (efisiensi) juga mengonfirmasi bahwa rancangan antarmuka secara efektif mudah dicerna dan memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas-tugas yang diinginkan dengan cepat, yang secara langsung menjawab tantangan yang teridentifikasi pada fase inisial penelitian.

Namun demikian, perolehan skor yang sedikit lebih rendah pada dimensi Novelty (kebaruan) mengisyaratkan bahwa terdapat potensi yang cukup besar untuk melakukan inovasi lebih lanjut dalam proses perancangan guna menciptakan tampilan yang lebih unik dan berbeda dari solusi yang sudah ada di pasar. Hal ini selaras dengan keterbatasan yang melekat pada penelitian ini, yaitu bahwa pengembangan hanya sampai pada fase prototipe. Prototipe ini belum diuji dalam lingkungan operasional yang sesungguhnya, di mana berbagai faktor kontekstual seperti kecepatan koneksi jaringan atau pola interaksi pengguna yang lebih kompleks dapat memberikan pengaruh yang berbeda terhadap persepsi pengalaman pengguna.

Penelitian ini memiliki dimensi implikasi praktis yang sangat berarti bagi Warung Momsky. Proses pengembangan website yang secara sadar mengutamakan kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dapat berkontribusi langsung pada peningkatan kepuasan pelanggan. Lebih lanjut, hal ini berpotensi mereduksi beban kerja operasional melalui otomatisasi proses pemesanan dan meminimalkan angka kesalahan yang acap kali terjadi dalam sistem manual. Informasi yang dikumpulkan dari penggunaan website juga dapat berfungsi sebagai sumber data krusial yang mendukung proses pengambilan keputusan strategis bisnis di masa mendatang. Sejalan dengan temuan-temuan dari studi-studi sebelumnya yang menyoroti keuntungan penerapan UCD dalam meningkatkan tingkat kepuasan pengguna (Pramesti et al., 2022; Mubiarto et al., 2023), pendekatan desain yang berpusat pada pengguna ini berpeluang besar untuk menjadi landasan fundamental dalam proses transformasi digital yang dijalani oleh Momsky. Akan tetapi, penting untuk diakui bahwa studi ini memiliki batasan-batasan inheren. Perancangan prototipe yang dilakukan secara spesifik terbatas pada aspek visual antarmuka dan kapabilitas interaksi dasar, yang mana dikembangkan menggunakan perangkat lunak Figma, dan belum mencapai tahap implementasi teknis secara penuh. Evaluasi terhadap aspek kegunaan dan pengalaman pengguna dilaksanakan dalam skala prototipe, bukan pada sistem yang telah berfungsi secara utuh. Dengan demikian, hasil pengujian yang diperoleh mungkin belum sepenuhnya merefleksikan pengalaman pengguna yang sebenarnya ketika berinteraksi dengan sistem dalam kondisi penggunaan yang aktual dan dinamis.

## Kesimpulan

Melalui penerapan metodologi Desain Berpusat pada Pengguna (UCD), penelitian ini berhasil memformulasikan rancangan prototipe situs web yang memfasilitasi proses pemesanan untuk Warung Momsky. Proses UCD ini ditandai dengan pelibatan pengguna secara intensif dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan awal hingga evaluasi akhir, yang berkontribusi pada terciptanya sebuah antarmuka desain yang intuitif, mudah dinavigasi, dan memiliki estetika yang menarik. Prototipe situs web yang telah dikembangkan ini secara nyata mampu mengatasi persoalan fundamental yang dihadapi Warung Momsky, yaitu rendahnya efisiensi dan tingginya tingkat kesalahan yang kerap muncul dari metode pemesanan manual yang digunakan sebelumnya. Alhasil, mekanisme pemesanan menjadi lebih efisien, sistematis, dan sangat mengurangi peluang terjadinya kesalahan dalam administrasi pesanan. Berdasarkan data evaluasi kuantitatif, prototipe situs web ini menunjukkan performa kegunaan (*usability*) yang sangat baik, dibuktikan dengan skor rata-rata System Usability Scale (SUS) yang mencapai 76,84, mengindikasikan kualitas "Acceptable" atau Grade B. Tambahan pula, hasil analisis User Experience Questionnaire (UEQ) menegaskan bahwa keenam dimensi yang mengukur pengalaman pengguna, mencakup spektrum dari Attractiveness hingga Novelty, diapresiasi secara positif oleh para responden. Perolehan skor yang impresif pada dimensi kunci seperti Dependability, Attractiveness, Perspicuity, dan Efficiency semakin memperkuat klaim bahwa desain yang diterapkan ini efektif dalam menghasilkan kepuasan pengguna. Secara fundamental, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang berlandaskan prinsip UCD pada prototipe situs web Momsky telah berhasil mengangkat standar kualitas pengalaman pengguna sekaligus menyediakan landasan yang solid bagi realisasi sistem pemesanan daring yang lebih optimal dan produktif.

### Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian ini, beberapa saran diajukan untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. **Implementasi Sistem:** Prototipe yang telah dirancang disarankan untuk segera dikembangkan hingga tahap implementasi penuh agar dapat digunakan secara langsung oleh Warung Momsky dan pelanggannya. Ini akan memungkinkan pengujian dalam kondisi operasional riil dan pengumpulan umpan balik yang lebih mendalam.
- b. **Pengembangan Fitur Tambahan:** Untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan pengguna, disarankan untuk menambahkan fitur-fitur pendukung seperti integrasi pembayaran digital (QRIS telah disinggung dalam hasil wawancara), notifikasi *real-time* untuk status pesanan, dan fitur pelacakan pesanan. Pengelolaan stok yang lebih canggih juga dapat diintegrasikan.
- c. **Evaluasi Lanjutan:** Setelah sistem diimplementasikan, evaluasi *usability* dan *user experience* sebaiknya dilakukan kembali dengan jumlah responden yang lebih besar dan keragaman demografis yang lebih luas. Penggunaan metode kualitatif tambahan (misalnya, *usability testing* dengan observasi) dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang interaksi pengguna.
- d. **Integrasi dengan Sistem Lain:** Untuk optimalisasi operasional, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi integrasi website pemesanan dengan sistem lain, seperti *Wireless Queue Calling System*, guna mendukung otomatisasi antrean dan pemanggilan pesanan. Hal ini dapat lebih lanjut meningkatkan efektivitas layanan dan transformasi digital Warung Momsky.

**Daftar Pustaka**

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022a). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022b). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alif Kresnanto, M., Trias Hanggara, B., & Sapta Prakoso, B. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire ( UEQ ) ( Studi pada RedDoorz dan Airy ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3637–3646.
- Berikat, K., Kppbc, D. I., & Bogor, T. M. P. A. (2024). *Operation technology and management journal*. 1(1), 1–13.
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI Riko Al Hakim 1 , Ika Mustika, 2 , Wiwin Yuliani 3 1*. 4(4), 263–268. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & ... (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 67–77.
- Hiariej, R., Setiyawati, N., Teknologi, F., Informasi, D., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(Desember), 58–63.
- Hipertensi, M. P. (2023). *Jurnal Keperawatan*. 15, 69–76.
- Indra Irawan, B. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web “Kalografi.” *Automata*, 1–72.
- Kujala, P. (2023). *Extracting heart rate dependent electrocardiogram templates for a body emulator environment*. (September).
- Kurniawan, R., & Prananda Putra, D. (2022). Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information Technology*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.47292/joint.v4i1.77>
- Mahfudh, A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 255–262. <https://doi.org/10.46772/intech.v4i02.885>
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>
- Nanja, M., Lasena, Y., & Dalai, H. (2022). Perancangan Sitem Uji Kebergunaan Aplikasi Berbasis Web Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(4), 624–631. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.617>
- Pasaribu, J. S. (2021). Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner Di Warna Print Kota Cimahi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(2), 138–147. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss2.2021.551>

- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 179–184. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2025>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Santika, A. A., Saragih, T. H., Kartini, D., & Ramadhani, R. (2023). Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest Application Of Likert Scale On Classification Of Customer Satisfaction Level Of BRILink Agents Using Random Forest. 11(3), 405–411. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>.
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>