



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 6754-6765

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

## Perancangan UI/UX Website Pemesanan untuk Meningkatkan User Experience dalam Studi Kasus *Rice Bowl* by: Burin

Reza Syafrizal<sup>1</sup>, Jessica Aulia Sheril Pulungan<sup>2</sup>, Putri Yanti<sup>3</sup>

Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten<sup>123</sup>

e-mail: \* [reza.syafrizal@uinbanten.ac.id](mailto:reza.syafrizal@uinbanten.ac.id), [jessicaaulia35@gmail.com](mailto:jessicaaulia35@gmail.com), [py8595590@gmail.com](mailto:py8595590@gmail.com).

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendesain ulang UI/UX dari aplikasi pemesanan makanan rice bowl yang ada. Dengan pendekatan berbasis pengguna, penelitian ini akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna, dengan cara melakukan survei, wawancara, dan pengujian prototipe. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna saat melakukan pemesanan makanan secara online. Model penelitian ini terkait proyek perancangan UI/UX digunakan tools Figma dengan menerapkan prinsip desain seperti simplicity, consistency, dan visual hierarchy. Adapun alur desain meliputi tahapan user flow, wireframe, high-fidelity design, hingga prototyping. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang UI/UX website Rice Bowl by Burin berhasil meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam memesan makanan secara online. Desain dinilai menarik, modern, dan mudah dinavigasi, meskipun masih perlu pengembangan pada fitur keamanan, estimasi pengiriman, dan promosi. Hasil penelitian ini sangat penting bagi kemajuan teknologi di bidang pemasaran digital, khususnya dalam mendorong pelaku usaha untuk memanfaatkan UI/UX sebagai strategi meningkatkan pengalaman pengguna..

Kata kunci: UI/UX; Website; Digital Technology

### 1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun telah menjadi landasan bagi munculnya Revolusi Industri 4.0 sebagai bagian dari proses panjang dalam pembangunan ekonomi dan sektor industri. Peran teknologi digital kini semakin dominan, dengan kehadiran Internet of Things (IoT), Big Data, Artificial Intelligence (AI), Human-Machine Interface, serta teknologi robotik dan sensor, yang secara signifikan telah mengubah pola hidup dan perilaku masyarakat maupun individu. Penerapan berbagai teknologi baru ini bahkan telah merambah hampir seluruh sektor ekonomi, menandai era baru dalam revolusi industri.[1]

User Interface (UI) merupakan tampilan antarmuka pada sistem teknologi informasi yang dirancang untuk mempermudah interaksi antara pengguna dan teknologi tersebut. Dalam proses perancangannya, penting untuk memahami karakteristik dan jenis UI yang efektif, menciptakan desain yang menarik bagi pengguna, memastikan kemudahan dalam pengoperasian, serta mempertimbangkan efek dari setiap elemen antarmuka terhadap interaksi pengguna dan User Experience (UX) adalah proses perancangan produk, sistem, atau layanan yang bertujuan memberikan pengalaman yang bernilai dan bermakna bagi pengguna. UX menitikberatkan pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan produk digital, seperti situs web maupun aplikasi. Tujuan utama dari desain UX adalah menciptakan produk yang intuitif, mudah digunakan, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.[2]

Penerapan User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam sistem penjualan memberikan dampak yang signifikan terhadap efektivitas interaksi pengguna, peningkatan kepuasan pelanggan, serta mendorong konversi penjualan. UI yang intuitif dan mudah digunakan memudahkan pengguna dalam menjelajahi produk dan melakukan transaksi, sementara UX yang optimal menciptakan pengalaman belanja yang menyenangkan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kombinasi keduanya dapat meningkatkan loyalitas pelanggan serta memberikan nilai tambah bagi bisnis secara keseluruhan.[3]

Desain antarmuka pengguna (user interface/UI) dan pengalaman pengguna (user experience/UX) memainkan peranan yang sangat penting dalam hal ini. UI merujuk pada elemen-elemen visual yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi, seperti tombol, ikon, dan layout konten. Sementara itu, UX mencakup semua aspek dari pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, mulai dari kemudahan navigasi hingga kepuasan setelah melakukan transaksi. Keduanya harus saling mendukung untuk

menciptakan aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang intuitif dan efisien bagi pengguna.[4]

Meskipun banyak aplikasi pemesanan makanan telah hadir di pasar, tidak semua dari mereka mampu memenuhi harapan pengguna. Berbagai tantangan sering dihadapi, seperti kesulitan dalam menemukan menu yang diinginkan, proses pemesanan yang rumit, serta kurangnya informasi yang jelas mengenai waktu pengantaran dan biaya tambahan.

Dalam Penelitian terdahulu yang dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh Puput Silva Rosiana dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa aplikasi E-Tani berhasil digunakan oleh seluruh responden sesuai misi yang diberikan, meskipun terdapat beberapa kasus kesalahan klik (*missclicks*). Secara keseluruhan, hasil pengujian usability menunjukkan keberhasilan sebesar 60%. Peneliti menyarankan agar aplikasi ini dirancang lebih optimal untuk perangkat *smartphone*, dilengkapi dengan fitur-fitur tambahan guna memudahkan transaksi hasil pertanian, serta dipopulerkan kembali agar dapat diakses oleh masyarakat luas. Untuk itu, pendekatan *Design Thinking* diusulkan sebagai metode pengembangan agar aplikasi lebih sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna, serta mampu menjangkau target pasar yang lebih luas melalui pemanfaatan media digital.[5]

Penelitian ini memberikan hasil bahwa sistem yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung proses penjualan. Melalui perancangan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif serta pengalaman pengguna (UX) yang menyenangkan dan efisien, pengguna merasa lebih mudah dalam mengakses informasi, melakukan pemesanan, serta menyelesaikan transaksi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip UI/UX yang tepat sangat penting dalam menciptakan sistem digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan nilai tambah bagi kegiatan bisnis.

Rice Bowl by: Burin merupakan sebuah usaha kuliner yang mulai beroperasi pada bulan Mei 2023. Usaha ini bergerak di bidang penyediaan makanan cepat saji dengan konsep utama rice bowl, yaitu hidangan nasi yang disajikan bersama lauk-pauk dan sayuran dalam satu kemasan praktis. Selain melayani penjualan secara langsung, Rice Bowl by: Burin juga menyediakan layanan pemesanan catering untuk berbagai keperluan, seperti acara kampus, rapat, hingga kegiatan komunitas. Pemilihan konsep rice bowl dilatarbelakangi oleh kebutuhan masyarakat modern, khususnya mahasiswa dan pekerja, terhadap makanan yang cepat saji, praktis, lezat, dan mudah dibawa ke mana saja. Dengan mengedepankan kualitas rasa, kemasan yang efisien, serta harga yang terjangkau, Rice Bowl by: Burin mampu menarik perhatian konsumen, terutama di lingkungan kampus UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.[6]

Penulis melakukan perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk mendukung pelaku UMKM Rice Bowl by: Burin yang berlokasi di kantin PUSGIWA UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Pelaku UMKM ini sebelumnya belum pernah menerapkan sistem digital dalam proses penjualannya, sehingga seluruh transaksi masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pemesanan berbasis website yang tidak hanya mempermudah proses transaksi, tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna melalui tampilan antarmuka yang menarik dan pengalaman pengguna yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendesain ulang UI/UX dari aplikasi pemesanan makanan rice bowl yang ada. Dengan pendekatan berbasis pengguna, penelitian ini akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna, dengan cara melakukan survei, wawancara, dan pengujian prototipe. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna saat melakukan pemesanan makanan secara online

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Pengumpulan Data

Observasi: Mengamati beberapa aplikasi pemesanan makanan populer seperti GoFood, GrabFood, dan ShopeeFood. Wawancara: Melibatkan 10 responden berusia 18–35 tahun yang sering memesan makanan secara online. Kuesioner: Menggunakan skala Likert untuk menilai kemudahan penggunaan dan kenyamanan desain.

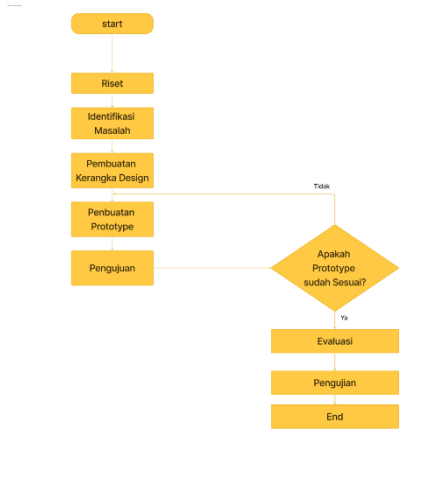
### 2.2 Perancangan UI/UX

Tools yang digunakan: Figma, Prinsip desain: Simplicity, Consistency, Visual Hierarchy. Proses desain: User Flow → Wireframe → High-Fidelity Design → Prototyping

### 3. Hasil dan Diskusi

#### 3.1 Skenario Rancangan Desain

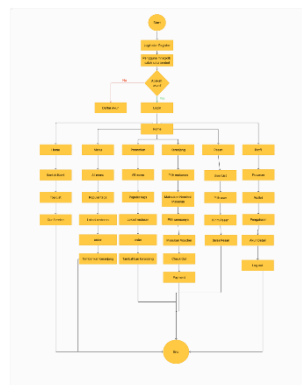
Adapun skenario rancangan desain untuk website Rice Bowl By: Burin sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Skenario Rancangan Desain

#### FlowChart

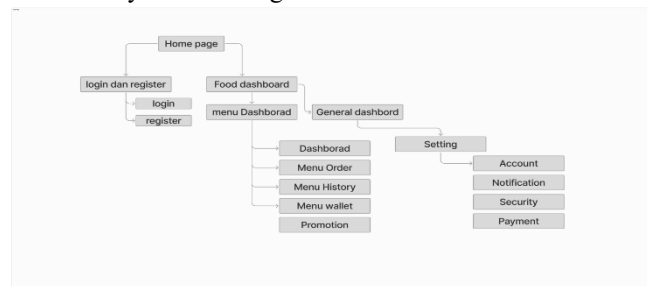
FlowChart untuk website Rice Bowl By : Burin sebagai berikut :



Gambar 3. 2 FlowChart

#### SiteMap

SiteMap untuk website Rice Bowl By: Burin sebagai berikut :



Gambar 3.3 SiteMap

## Wireframe

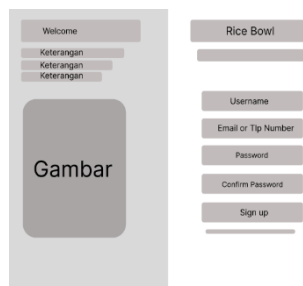
Wireframe Digunakan Sebagai Alat Komunikasi Yg Efektif Antar Anggota Tim Mengenai Konsep Produk Digital , Dalam Pemesanan Desainer Menguji Kelayakan Produk Dan Menerima Umpan Balik Serta Pertimbangan Lainnya , Oleh Karena Itu Wireframe Juga Sering Disebut Sebagai Proof Of Concept Bagi Para Desainer Ui & Ux

### a) Login



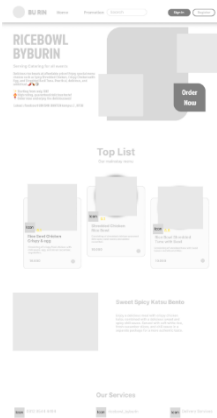
**Gambar 3. 4 Wireframe Login**

### b) Register



**Gambar 3.5 Wireframe Register / Buat Akun**

c) Home



Gambar 3. 6 Wireframe Home

d) Menu



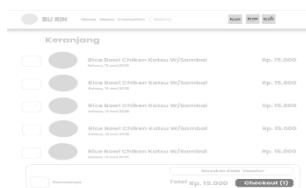
Gambar 3. 7 Wireframe menu

e) Promotions



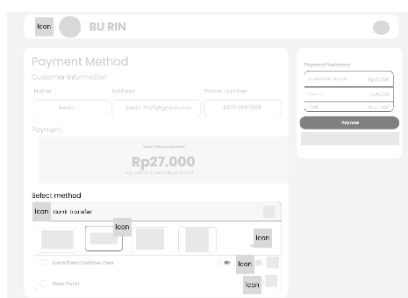
Gambar 3. 8 Wireframe Promotions

**f) Keranjang**



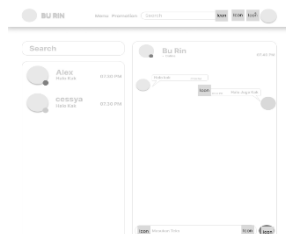
**Gambar 3. 9 Wireframe Keranjang**

**g) Payment**



**Gambar 3. 10 Wireframe Payment**

**h) Message**



**Gambar 3. 11 Wireframe Message**

**i) Profile My Order**



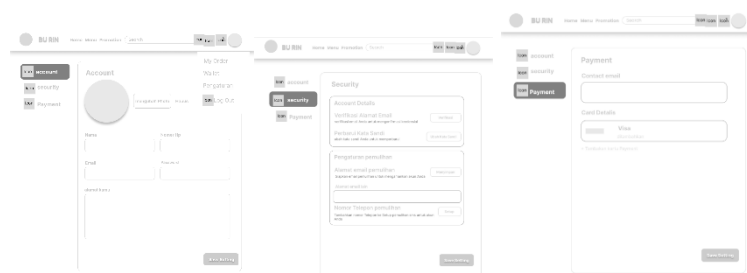
**Gambar 3. 12 Wireframe Profile My order**

**j) Profile Wallet**



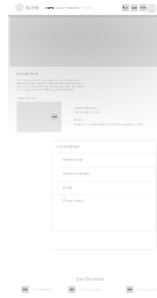
**Gambar 3. 13 Wireframe Profile Wallet**

**k) Profile Pengaturan**



**Gambar 3. 14 Wireframe Profile Wallet**

## l) Kontak



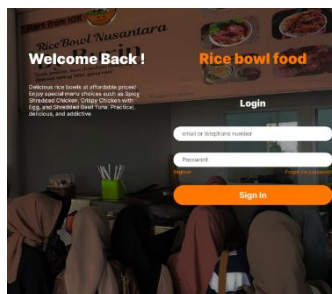
Gambar 3. 15 Wireframe Kontak Kami

## 3.2 Prototype UI/UX

Desain UI/UX yang telah dikerjakan merupakan perancangan ulang dari website sebelumnya, dan berikut tampilan dan fitur dari desain UI/UX yang telah dikerjakan :

### a) Login

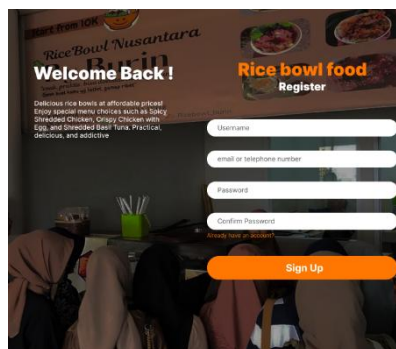
Halaman *Login* digunakan untuk masuk ke akun dengan memasukkan email/username dan password. Bisa juga tersedia opsi *Remember Me* dan *Forgot Password* untuk kemudahan akses membuat new password.



Gambar 3. 16 Prototype Login

### b) Register

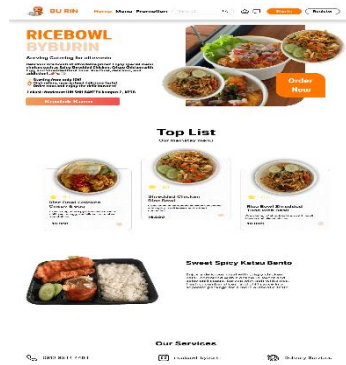
Halaman *Register* digunakan untuk pendaftaran akun baru dengan mengisi username, email, password, dan konfirmasi password. Bisa juga ada opsi verifikasi melalui email atau nomor telepon.



Gambar 3. 17 Prototype Register

c) Home

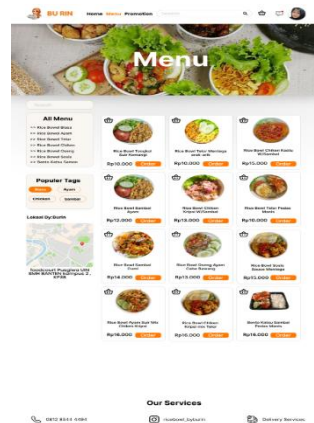
Halaman Home menampilkan informasi brand Ricebowl Byburin, layanan catering, lokasi outlet, serta tombol aksi "Order Now" dan "Kontak Kami". Tersedia juga menu unggulan di bagian "Top List" dan highlight spesial "Sweet Spicy Katsu Bento".



Gambar 3. 18 Prototype Home

d) Menu

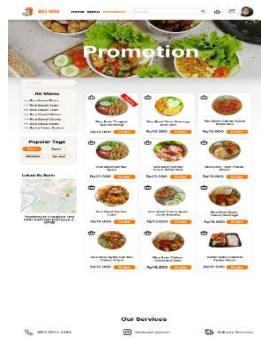
Halaman Menu menampilkan daftar lengkap makanan dengan fitur pencarian, kategori, dan tag populer. Setiap menu disertai gambar, harga, dan tombol "Order". Lokasi outlet dan info layanan ada di bagian bawah.



Gambar3. 19 Prototype Menu

e) Promotions

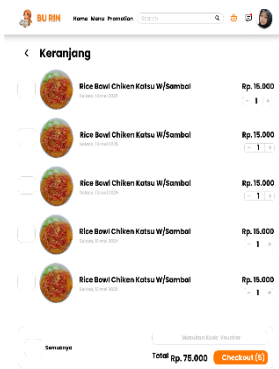
Halaman Promotion mirip dengan Menu, namun fokus pada makanan promo. Beberapa item diberi label seperti "Promo" dan "Best Seller" untuk memudahkan pengguna menemukan diskon atau menu favorit.



Gambar 3. 20 Prototype Promotions

f) keranjang

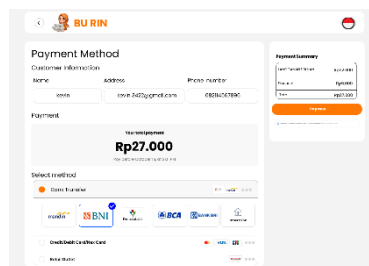
Tampilan kiri menunjukkan halaman keranjang dengan lima pesanan "Rice Bowl Chicken Katsu W/Sambal" seharga Rp. 15.000 per item, total Rp. 75.000. Tersedia kolom kode voucher dan tombol checkout.



Gambar 3. 21 Prototype Keranjang

g) Payment

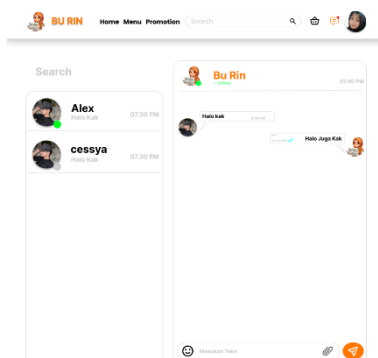
halaman *Payment Method* berisi data pelanggan, total pembayaran Rp27.000 setelah diskon, dan pilihan metode pembayaran seperti transfer bank, kartu kredit, atau retail outlet.



Gambar 3. 22 Prototype Payment

## h) Message

Tampilan kanan menampilkan fitur pesan. Pengguna mengirim chat ke akun Bu Rin dan mendapat balasan. Ada daftar kontak di sebelah kiri dan kolom kirim pesan di bawah

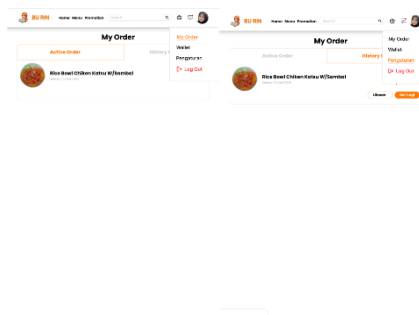


Gambar 3. 23 Prototype Message

## I) Profile My order

Halaman *My Order* pada tab *Active Order* dengan satu pesanan "Rice Bowl Chicken Katsu W/Sambal" tertanggal 13 Mei 2025.

*History Order* dengan pesanan yang sama, dilengkapi tombol *Ulasan* dan *Beli Lagi*. Navigasi pengguna terdapat di kanan atas dengan menu dropdown.



Gambar 3. 24 Prototype My order

## 4. Kesimpulan

Laporan penelitian mengenai desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi pemesanan Rice Bowl menunjukkan bahwa elemen-elemen desain yang efektif sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Melalui analisis dan pengujian terhadap berbagai fitur yang ada, dapat disimpulkan bahwa desain yang intuitif, responsif, dan estetik sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang positif. Penelitian dan kerja praktik yang dilakukan di PT. Nahla Citra Mulia Group berhasil merancang ulang desain UI/UX website Rice Bowl by Burin yang sebelumnya belum memiliki tampilan antarmuka, dengan tujuan meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam melakukan pemesanan makanan secara online. Melalui tahapan riset, pembuatan wireframe, prototype, hingga evaluasi pengguna, desain yang dihasilkan dinilai menarik, modern, serta memudahkan navigasi. Meskipun demikian, masih terdapat masukan terkait peningkatan fitur keamanan, estimasi waktu pengiriman, dan pengembangan fitur promosi. Secara keseluruhan, desain yang dibuat mendapat respons positif dan dapat menjadi dasar pengembangan website yang lebih optimal kedepannya.

## Referensi

- [1] Aysa, I. R. (2021). Tantangan transformasi digital bagi kemajuan perekonomian Indonesia. *Jurnal At-Tamwil: Kajian Ekonomi Syariah*, 3(2), 140-153.
- [2] Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720-727
- [3] Akbar, F. M., Wardhanie, A. P., & Amelia, T. (2023). Implementasi re-design UI/UX website fumigasi untuk meningkatkan customer experience. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2), 90-99.
- [4] Laily, N., Baihaqy, A., & Nurmianto, E. (2024). PENERAPAN TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN USAHA KECIL DAN MENENGAH (UKM) ZULPAH BATIK DI TANJUNGBUMI, BANGKALAN, MADURA. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi (Jurnal Kreanova)*, 4(3), 124-134.
- [5] Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3).
- [6] Hasil Observasi dan Wawancara Langsung dengan Pemilik Rice Bowl by: Burin, April 2025
- [7] Hendradi, P., & Wandy. (2019). *Perancangan UI/UX Aplikasi Informasi Umum Beasiswa Berbasis IOS*.
- [8] Vallendito, B. (2020). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya*
- [9] Pramudita, R., dkk. (2021). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya*.
- [10] Rizal, M. K., Indriati, R., & Wardani, A. S. (2024). Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8626-8631.