

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCARIAN DAN REKOMENDASI TEMPAT KULINER BERBASIS PREFERENSI PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN*

Nazwa Chandra Febriyanti^{1*}, Apriade Voutama²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41362, Telp. (0267) 64177

Keywords:

UI/UX;
User-Centered Design;
Culinary Application;
Usability;
System Usability Scale.

Correspondent Email:

2310631250025@student.unsika.ac.id

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong penggunaan aplikasi mobile dalam mencari informasi tempat kuliner. Namun, informasi yang tersebar di berbagai platform belum terintegrasi secara optimal sehingga menyulitkan pengguna dalam memperoleh rekomendasi yang sesuai dengan preferensi. Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi pencarian dan rekomendasi tempat kuliner dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Proses perancangan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, hingga pembuatan *prototype*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan bersifat intuitif dan mudah digunakan. Evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor sebesar 85,83 termasuk kedalam kategori *Acceptable* dengan tingkat *usability Excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan UCD terbukti efektif menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.



Copyright © [JITET](#) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract. The advancement of digital technology has increased the use of mobile applications for accessing culinary information. However, information distributed across various platforms is not yet optimally integrated, making it difficult for users to obtain recommendations that match their preferences. This study focuses on designing the user interface and user experience (UI/UX) of a culinary search and recommendation application using the User-Centered Design (UCD) method. The design process includes user needs analysis, interface design, and prototype development. The results show that the proposed design is intuitive and easy to use. Evaluation using the System Usability Scale (SUS) produced a score of 85.83, which falls into the *Acceptable* category with an *Excellent* level of usability. These findings indicate that the UCD approach is effective in producing designs that align with user needs and preferences.

1. PENDAHULUAN

Maraknya kemajuan teknologi digital di lingkungan masyarakat mendorong perubahan dalam cara mengakses informasi, termasuk dalam menemukan rekomendasi tempat kuliner. Peningkatan penggunaan internet, perangkat *mobile*, serta media sosial mendorong masyarakat memanfaatkan layanan

digital untuk mencari lokasi tempat makan, membaca ulasan pengguna, serta memperoleh rekomendasi kuliner secara cepat melalui aplikasi *mobile* [1], [2].

Perubahan gaya hidup masyarakat menjadikan aktivitas makan di luar rumah sebagai bagian dari kegiatan sosial. Restoran, kafe, maupun *coffee shop* tidak hanya berfungsi

sebagai tempat makan, tetapi juga menjadi ruang untuk berkumpul, bersosialisasi, maupun melakukan aktivitas seperti belajar dan bekerja.

Banyaknya tempat kuliner memberikan beragam pilihan bagi masyarakat, namun juga menimbulkan kesulitan dalam menentukan tempat yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Faktor seperti lokasi, harga, fasilitas, dan kenyamanan menjadi pertimbangan utama sebelum berkunjung [3]. Selain itu, informasi kuliner yang tersebar di berbagai platform seperti media sosial dan forum daring sering kali tidak terstruktur, sehingga menyulitkan pengguna untuk memperoleh informasi yang jelas, lengkap dan akurat dalam satu platform saja [2]. Kondisi ini juga mendorong para pelaku usaha kuliner untuk menggunakan media digital yang lebih efektif sebagai alat promosi usaha mereka secara lebih luas [4].

Meskipun beberapa aplikasi pencarian kuliner telah tersedia, pengguna masih harus berpindah antar aplikasi untuk memperoleh informasi seperti lokasi, ulasan, menu, harga, maupun ketersediaan tempat makan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah platform yang mampu mengintegrasikan seluruh informasi kuliner tersebut dalam satu sistem yang mudah digunakan. Dalam penelitian ini, aplikasi RasaId dirancang sebagai platform *mobile* yang memungkinkan pemilik restoran atau kafe mempromosikan usaha mereka sekaligus membantu pengguna menemukan rekomendasi tempat kuliner di sekitar lokasi mereka [3].

Dalam pengembangan aplikasi digital, *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor penting yang mempengaruhi kemudahan dan kenyamanan pengguna selama menggunakan aplikasi. Desain yang berorientasi pada pengguna terbukti mampu meningkatkan efisiensi interaksi, *usability*, serta kepuasan pengguna, khususnya pada aplikasi di bidang *Food and Beverage* [1], [5].

Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam perancangan sistem adalah *User-Centered Design* (UCD), yaitu metode perancangan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem sehingga kebutuhan dan pengalaman pengguna menjadi dasar dalam perancangan aplikasi [6]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode UCD dalam perancangan UI/UX

aplikasi *mobile* mampu meningkatkan kualitas *usability* serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi secara langsung [7], [8].

Namun demikian, beberapa penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan aplikasi pemesanan makanan atau desain antarmuka secara terpisah, sehingga belum sepenuhnya mengintegrasikan fitur pencarian kuliner, rekomendasi tempat makan berbasis preferensi pengguna, serta media promosi bagi pelaku usaha dalam satu platform terpadu [9]. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada tujuan utama yaitu untuk merancang UI/UX aplikasi pencarian dan rekomendasi tempat kuliner berbasis preferensi pengguna dengan menggunakan metode *User-Centered Design*, yang diharapkan mampu membantu pengguna dalam menemukan tempat kuliner sesuai kebutuhan mereka sekaligus menjadi media promosi digital bagi pelaku usaha kuliner.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Interface dan User Experience*

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan bagian paling penting dalam perancangan aplikasi yang berkaitan dengan tampilan visual dan pengalaman pengguna. UI berfokus pada elemen antarmuka yang terlihat oleh pengguna, sedangkan UX menekankan pada pemahaman, kenyamanan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi [10]. Desain UI/UX dapat dikatakan baik apabila mampu memberikan interaksi yang intuitif serta meningkatkan kepuasan pengguna [11].

2.2 *User-Centered Design*

User-Centered Design (UCD) merupakan metode perancangan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem, sehingga kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna menjadi dasar dalam pengambilan keputusan desain yang sesuai dan mudah digunakan. [10]. Proses UCD dilakukan secara iteratif dan melibatkan pengguna dalam setiap tahapan perancangan untuk meningkatkan kualitas pengalaman penggunaan [11].

2.3 *Usability dan System Usability Scale*

Usability merupakan tingkat kemudahan suatu sistem dalam digunakan oleh pengguna

secara efektif, efisien, dan memuaskan. Salah satu metode yang biasa digunakan untuk mengukur *usability* adalah *System Usability Scale* (SUS), yaitu sebuah teknik untuk melakukan evaluasi dengan menggunakan kuisioner untuk mengukur tingkat *usability* suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna [11].

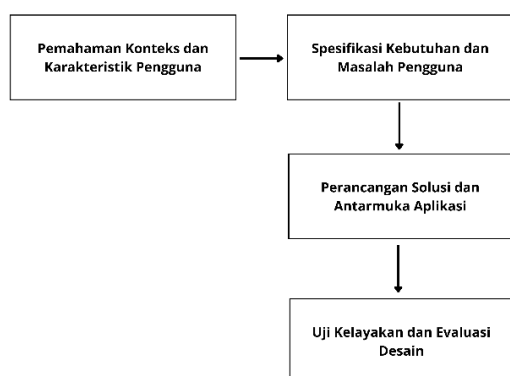
2.4 Aplikasi Kuliner

Aplikasi kuliner berbasis *mobile* digunakan untuk membantu pengguna dalam mencari informasi tempat makan secara cepat dan praktis. Aplikasi tersebut umumnya menyediakan fitur pencarian, ulasan, serta rekomendasi berdasarkan kriteria tertentu seperti lokasi, harga, dan fasilitas. Namun, sebagian besar aplikasi masih belum mengintegrasikan pencarian dan rekomendasi berbasis preferensi pengguna dalam satu sistem yang terstruktur, sehingga diperlukan pengembangan aplikasi yang mampu menggabungkan kedua fungsi tersebut dalam satu platform terpadu [7].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan metode *User-Centered Design* (UCD) dalam proses perancangan sistem yang berorientasi pada kebutuhan serta pengalaman pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan [12] Metode ini melibatkan pengguna dalam setiap tahapan perancangan, sehingga hasil dari desain yang dibuat dapat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna [13], [14].

Gambar 2.1 menunjukkan empat tahapan utama dalam metode *User-Centered Design* (UCD), yaitu memahami konteks penggunaan, spesifikasi kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, dan evaluasi desain [15].



Gambar 2.1 Tahapan Utama *User-Centered Design*

3.1 Memahami Konteks Penggunaan

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik pengguna, tujuan penggunaan aplikasi, serta konteks penggunaan sistem. Data yang diperoleh pada penelitian ini didapatkan dari proses wawancara terhadap beberapa calon pengguna, yaitu mahasiswa yang aktif memanfaatkan tempat kuliner sebagai ruang aktivitas, masyarakat umum, serta wisatawan yang membutuhkan rekomendasi tempat makan. Selain itu, data juga diperoleh melalui studi literatur dari berbagai sumber terkait untuk mendukung proses analisis kebutuhan pengguna dan perancangan sistem.

Tahap ini penting untuk mengetahui kebutuhan awal pengguna serta permasalahan yang dihadapi, seperti sulitnya menemukan tempat kuliner yang sesuai dengan keinginan masing-masing pengguna [14], [15].

3.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil analisis dituangkan dalam bentuk *user persona*, kebutuhan pengguna, serta identifikasi permasalahan.

Kebutuhan sistem yang dihasilkan mencakup fitur utama seperti pencarian berbasis lokasi, rekomendasi tempat kuliner, fitur interaksi (obrolan), serta profil tempat usaha. Tahap ini bertujuan untuk dapat memastikan bahwa sistem yang sedang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna [14].

3.3 Perancangan Solusi Desain

Tahap ini berfokus pada perancangan antarmuka aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis. Proses tersebut mencakup penyusunan *site map*, *wireframe*, dan *prototype (high-fidelity)* menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma. Desain yang dihasilkan memperhatikan prinsip *usability* seperti kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, serta efisiensi penggunaan agar pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara intuitif [15].

3.4 Evaluasi Desain

Tahap terakhir adalah evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna untuk mengukur tingkat usability aplikasi. Proses evaluasi dilakukan melalui *usability testing* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna serta menjadi dasar untuk melakukan perbaikan desain secara iteratif agar sesuai dengan kebutuhan pengguna [13], [14].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Memahami Konteks Penggunaan

Tahap ini berfokus pada pemahaman konteks penggunaan dan karakteristik pengguna dimana data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara terhadap 5 responden, yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum yang aktif mencari informasi kuliner. Mayoritas responden memanfaatkan smartphone dan platform digital seperti TikTok, Google, serta aplikasi pemesanan makanan untuk memperoleh rekomendasi.

Selain itu, dilakukan studi literatur untuk mendukung analisis perilaku pengguna. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan informasi kuliner yang lengkap, namun masih menghadapi kendala seperti informasi yang tidak *up-to-date*, kesulitan menemukan rekomendasi yang sesuai, serta kondisi tempat yang tidak diketahui sebelum dikunjungi. Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan fitur dan antarmuka aplikasi.

4.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap ini berfokus pada analisis kebutuhan dan permasalahan pengguna yang diperoleh dari hasil wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan informasi kuliner yang lengkap dan terintegrasi dalam satu platform, serta mempertimbangkan faktor seperti harga, kualitas tempat, dan rekomendasi dalam pengambilan keputusan. Selain itu, pengguna masih menghadapi kendala berupa keterbatasan informasi, data yang tidak selalu diperbarui, serta kesulitan menemukan rekomendasi yang sesuai. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan kebutuhan pengguna (*user needs*) yang menjadi dasar dalam perancangan sistem, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 4.1 *User Needs*

| No | User Needs |
|----|---|
| 1. | Informasi tempat kuliner yang lengkap (menu, harga, lokasi, dan ulasan) |
| 2. | Rekomendasi tempat makan yang sesuai dengan preferensi pengguna |
| 3. | Informasi rating dan review yang akurat serta terpercaya |
| 4. | Informasi kondisi tempat seperti ketersediaan tempat atau tingkat kepadatan |
| 5. | Tampilan aplikasi yang sederhana, jelas, dan mudah digunakan |
| 6. | Sistem yang menyediakan informasi secara terpusat dalam satu platform |
| 7. | Informasi yang selalu diperbarui |
| 8. | Fitur diskon atau voucher untuk mendapatkan harga yang lebih terjangkau |

Berdasarkan Tabel 4.1, Selain kelengkapan informasi, kebutuhan pengguna juga berfokus pada keakuratan data, kemudahan akses, serta nilai tambah seperti rekomendasi dan penawaran harga. Kebutuhan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan *user persona* yang merepresentasikan karakteristik umum pengguna, meliputi latar belakang, tujuan, kebutuhan, dan kendala. Persona ini menjadi acuan dalam proses perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna, sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 4.1 *User Persona*

User persona pada Gambar 4.1 merepresentasikan karakteristik umum pengguna berdasarkan hasil wawancara. Persona ini digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan aplikasi agar fitur dan tampilan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

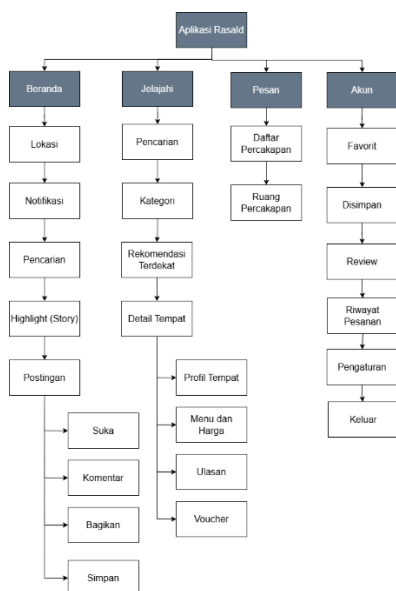
4.3 Perancangan Solusi Desain

Tahap ini berfokus pada perancangan solusi desain antarmuka aplikasi yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pengguna dan *user persona* yang telah disusun. Proses perancangan dilakukan secara bertahap menggunakan *software prototyping* Figma, yang meliputi penyusunan *site map*, perancangan *wireframe (low fidelity)*, dan *high-fidelity prototype*.

4.3.1 Site Map

Tahap awal perancangan dilakukan dengan menyusun *site map* sebagai representasi struktur navigasi aplikasi. *Site map* berfungsi sebagai acuan dalam merancang alur interaksi pengguna serta memastikan keterhubungan antar fitur secara sistematis.

Berdasarkan Gambar 4.2, aplikasi RasaId terdiri dari empat menu utama, yaitu Beranda, Jelajahi, Pesan, dan Akun. Masing-masing menu memiliki sub menu yang dirancang untuk mendukung kebutuhan pengguna, seperti pencarian dan rekomendasi tempat kuliner, penyajian informasi detail, interaksi pengguna, serta pengelolaan akun. Struktur ini disusun secara hierarkis dan logis sehingga memudahkan pengguna dalam menavigasi aplikasi secara optimal.



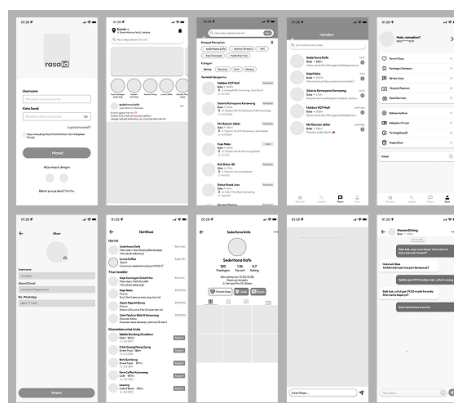
Gambar 4.2 Site Map Aplikasi RasaId

4.3.2 Wireframe

Tahap selanjutnya adalah perancangan *wireframe* sebagai representasi awal tampilan antarmuka aplikasi. *Wireframe* disusun dalam bentuk *low fidelity* untuk menggambarkan struktur layout, hierarki informasi, serta alur navigasi tanpa menampilkan elemen visual detail seperti warna dan tipografi.

Perancangan ini bertujuan untuk memvalidasi struktur desain serta memastikan bahwa setiap fitur utama, seperti beranda, pencarian, detail tempat kuliner, notifikasi, dan profil pengguna, dapat diakses secara jelas dan terorganisir. Selain itu, *wireframe* juga digunakan untuk mengevaluasi alur interaksi pengguna agar sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna.

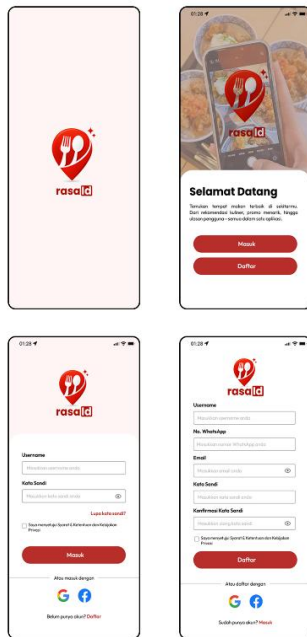
Gambar 4.3 menunjukkan hasil *wireframe* dari beberapa halaman utama aplikasi yang dirancang sebagai dasar dalam pengembangan desain antarmuka pada tahap selanjutnya.



Gambar 4.3 Wireframe Aplikasi RasaId

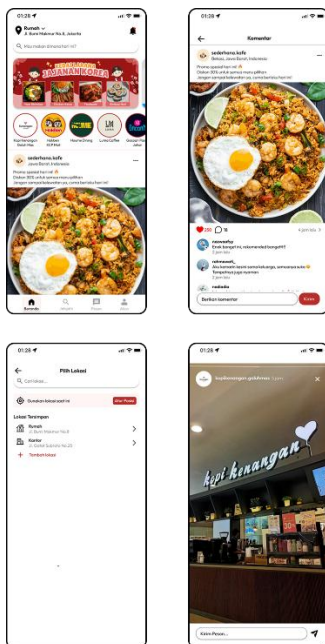
4.3.3 High-Fidelity Prototype

Tahapan ini berfokus pada perancangan *high-fidelity prototype* sebagai representasi akhir dari desain antarmuka aplikasi yang telah dilengkapi dengan elemen visual dan interaktif.



Gambar 4.4 Halaman Login dan Registrasi

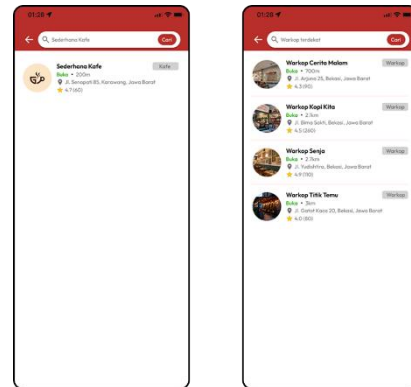
Halaman ini menampilkan tampilan awal aplikasi berupa *splash screen*, halaman masuk, serta halaman pendaftaran.



Gambar 4.5 Halaman Beranda, Komentar, Lokasi, dan Highlight

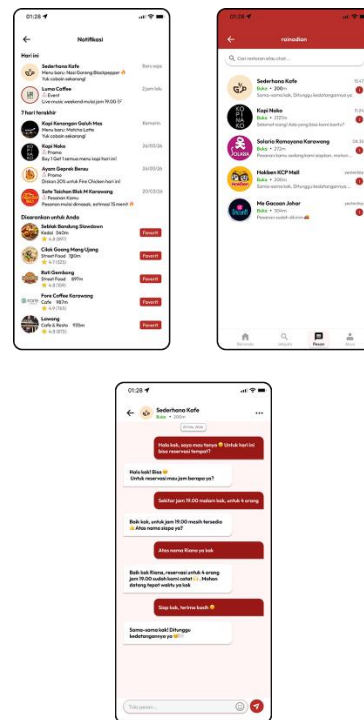
Halaman ini menampilkan beranda dengan rekomendasi dan postingan kuliner, halaman untuk menambahkan komentar, halaman pemilihan lokasi pengguna, serta fitur *highlight*

(*story*) yang menampilkan konten visual dari tempat kuliner.



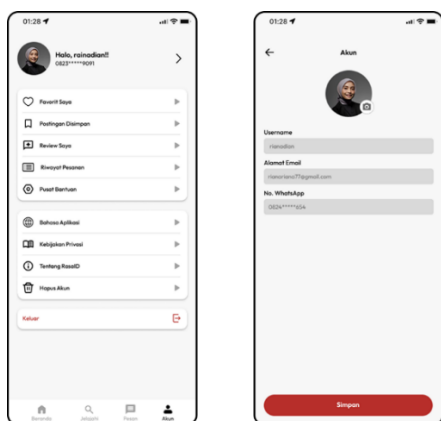
Gambar 4.6 Halaman Jelajahi

Halaman ini menampilkan hasil pencarian tempat kuliner berdasarkan kata kunci yang dimasukkan, lengkap dengan informasi nama tempat, lokasi, jarak, dan rating.



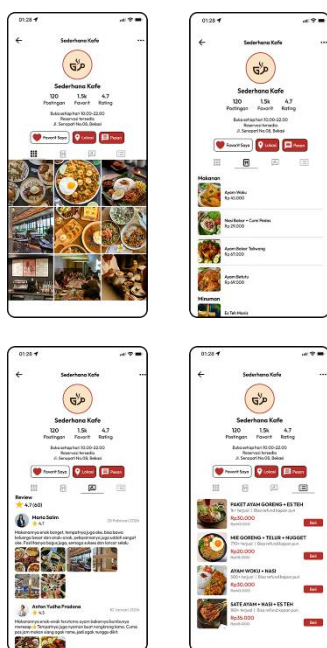
Gambar 4.7 Halaman Notifikasi dan Obrolan

Halaman ini menampilkan daftar notifikasi aktivitas pengguna, daftar percakapan, serta halaman obrolan yang digunakan untuk komunikasi antara pengguna dan pihak tempat kuliner.



Gambar 4.8 Halaman Profil Pengguna

Halaman ini menampilkan informasi akun pengguna serta menu pengelolaan seperti favorit, riwayat, dan pengaturan, serta fitur edit profil untuk memperbarui data pengguna.



Gambar 4.9 Halaman Profil Restoran

Halaman ini menampilkan informasi restoran yang terdiri dari galeri postingan, daftar menu, ulasan pengguna, serta paket atau voucher yang tersedia.

4.4 Evaluasi Desain

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat usability dari tampilan antarmuka aplikasi RasaId menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian melibatkan 15 responden yang telah mencoba high-fidelity prototype berdasarkan

skenario penggunaan yang telah disusun, seperti melakukan pencarian tempat kuliner, melihat detail informasi, serta menggunakan fitur interaksi dalam aplikasi.

Setelah proses pengujian selesai, responden diarahkan untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 hingga 5. Hasil pengolahan data kuesioner tersebut kemudian disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Nilai SUS

| No | Pertanyaan | Nilai Rata-rata | Skor SUS per Item |
|-----------------------|---|-----------------|----------------------------|
| 1. | Saya merasa ingin sering menggunakan aplikasi ini | 4,6 | 3,6 |
| 2. | Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan | 1,4 | 3,6 |
| 3. | Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan | 4,8 | 3,8 |
| 4. | Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini | 1,2 | 3,8 |
| 5. | Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik | 4,5 | 3,5 |
| 6. | Saya merasa terdapat banyak inkonsistensi dalam aplikasi ini | 1,6 | 3,4 |
| 7. | Saya merasa sebagian besar orang dapat menggunakan aplikasi ini dengan cepat | 4,7 | 3,7 |
| 8. | Saya merasa aplikasi ini membingungkan untuk digunakan | 1,3 | 3,7 |
| 9. | Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini | 4,8 | 3,8 |
| 10. | Saya merasa perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan aplikasi ini | 1,2 | 3,8 |
| Total Skor SUS | | | 34,33 |
| Skor SUS Akhir | | | 34,33 x 2,5 = 85,83 |

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor SUS rata-rata sebesar 85,83. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi berada pada kategori "Acceptable" dengan grade A (high) serta termasuk dalam kategori excellent pada aspek usability. Skor tersebut menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami alur aplikasi dengan cepat, mereka menilai fitur-fitur cukup terintegrasi, dan merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi. Hasil ini mengindikasikan bahwa desain UI/UX

yang dirancang telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang sangat baik, mudah dipahami, serta efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna, serta menunjukkan bahwa penerapan metode *User-Centered Design* (UCD) mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna secara optimal.

5. KESIMPULAN

- a. Perancangan UI/UX aplikasi pencarian dan rekomendasi tempat kuliner berbasis preferensi pengguna berhasil dilakukan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), yang menghasilkan desain tampilan antarmuka aplikasi yang terstruktur, intuitif, dan mudah dipahami oleh pengguna.
- b. Hasil evaluasi desain menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor sebesar 85,83, yang merupakan kategori *Acceptable* dengan *grade A (High)* dan tingkat usability *Excellent*, sehingga memberikan hasil bahwa aplikasi yang dibuat memiliki kualitas *usability* yang sangat baik.
- c. Kelebihan dari desain aplikasi ini terletak pada kemudahan penggunaan, tampilan yang intuitif, serta integrasi fitur yang mampu membantu pengguna dalam menemukan dan memilih tempat kuliner sesuai preferensi. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada tahap implementasi yang masih berupa *prototype* dan belum diuji pada penggunaan secara *real-time*.
- d. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan mengimplementasikan aplikasi ke dalam sistem nyata, menambahkan fitur yang lebih kompleks seperti sistem rekomendasi yang lebih personal, serta melakukan pengujian *usability* dengan jumlah responden yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Tidak lupa juga penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Apriade Voutama atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang

diberikan selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, penulis turut mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dan memberi dukungan selama proses penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Rabbani and K. D. Irianto, "Perancangan UI/UX Aplikasi Food & Beverage Mobile Berbasis User Centered Design," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 6, no. 4, pp. 2063–2072, Jul. 2025, doi: 10.47065/josh.v6i4.7933.
- [2] N. Handayani, Fandhilah, and M. Hendra, "Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, pp. 35–43, Jun. 2023.
- [3] S. Alexander and W. Susanty, "Sistem Rekomendasi Cafe di Kota Pekanbaru Menggunakan Metode SAW Terintegrasi Google Maps Berbasis Website," *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 6, no. 3, 2024.
- [4] D. E. Syafitri and F. A.-I. A. Putra, "Perancangan UI/UX Mobile App Interaktif untuk Meningkatkan Promosi dan Penjualan Produk F&B pada Eatery Cafe," *SMATIKA JURNAL*, vol. 14, no. 02, pp. 250–260, Dec. 2024, doi: 10.32664/smatika.v14i02.1318.
- [5] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [6] F. Pratami, Y. Silviana, and S. Rukiman, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Layanan Pemesanan Makanan dengan Metode User Centered Design," *Jurnal Siliwangi*, vol. 9, no. 1, p. 2023, 2023.
- [7] E. N. Sulastri, D. S. Yudha, and A. R. Efrat, "Penerapan Metode User Centered Design pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Marketplace Catering," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4702.
- [8] Z. A. Prinanda and E. G. Wahyuni, "Perancangan UI/UX Creatorku dengan Metode User Centered Design (UCD)," *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*, vol. 4, Jul. 2025.

- [9] O. Pangesti, V. Abdillah, and I. Saputro, "Perancangan Ui/UX Sistem Pemesanan Makanan Dengan Metode User-Centered Design (UCD)," Nov. 2025.
- [10] M. A. Rizkhullah and A. Voutama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran Adaptif Public Speaking dengan Metode User Centered Design," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4204.
- [11] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Desain UI/UX Website SMAN 5 Karawang," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591.
- [12] O. Ariyaningsih and M. Kamayani, "Pendekatan Metode UCD dan SUS dalam Redesign UI/UX Aplikasi Mobile iPusnas," *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, vol. 21, no. 2, p. 532, Aug. 2025, doi: 10.35889/progresif.v21i2.2826.
- [13] R. Y. Azahra Zardan, T. Aprilia, A. Zulqiyah, and I. Muhammad Rivani, "Pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) dan System Usability Scale (SUS) dalam Re-Design Proses Pemesanan Makanan pada Aplikasi Maxim," *Kreatif Teknologi dan Sistem Informasi (KRETISI)*, vol. 2, no. 2, pp. 01–07, Dec. 2024, doi: 10.30872/kretisi.v2i2.2102.
- [14] F. Risyda, Y. Gardenia, M. Awaludin, Y. Lucia, and R. Rehatalanit, "Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design," *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma*, Jan. 2025.
- [15] D. Mubiarto, R. Isnanto, and I. Windasari, "Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi 'BCA Mobile' Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, Mar. 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.