



## PERANCANGAN ANTARMUKA WEBSITE TEMPAT MAKAN NASI CAMPUR KAPUAS88 DENGAN FITUR PEMESANAN MAKANAN/MINUMAN

Jonathan<sup>\*1</sup>, Wahyu Tisno Atmojo<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pradita  
Scientia Business Park Tower I Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Summarecon Serpong

<sup>2</sup> Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pradita  
Scientia Business Park Tower I Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Summarecon Serpong

Email: <sup>1</sup>Jonathan@student.pradita.ac.id, <sup>2</sup> wahyu.tisno@pradita.ac.id

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai sektor, termasuk industri kuliner, dengan memperkenalkan inovasi digital yang mendukung efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang website Nasi Campur Kapuas88 dengan fitur pemesanan makanan dan minuman berbasis online, menggunakan pendekatan UI/UX untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model prototyping, meliputi analisis kebutuhan, desain wireframe, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan terbuatnya desain website yang tampilan nyaman, alur pemesanan jelas, informasi pada website jelas. Namun, terdapat ruang untuk penyempurnaan pada kelengkapan fitur. Website ini diharapkan menjadi solusi strategis untuk mendukung transformasi digital UMKM kuliner.

**Kata Kunci:** *Digitalisasi, UI/UX, Website, Pemesanan Online, Prototype*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam aspek kehidupan, termasuk sektor bisnis kuliner. Transformasi digital di sektor ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tapi juga memperluas jangkauan pasar serta memberikan pengalaman pelanggan yang baik. [1] Salah satu bentuk digitalisasi yang diterapkan adalah pengembangan *platform online* berupa *website* dengan fitur, seperti pemesanan makanan atau minuman secara *online*. [2] Digitalisasi ini terbukti meningkatkan daya saing bisnis kuliner, terutama UMKM.

Nasi Campur Kapuas88 merupakan tempat makan yang menyajikan menu khas nasi campur serta pilihan lainnya. Untuk bersaing di era digital, bisnis kuliner seperti Nasi Campur Kapuas88 perlu beradaptasi terhadap kebutuhan konsumen yang

semakin bergantung pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Konsumen saat ini mengutamakan kemudahan mengakses informasi dan melakukan reservasi atau pemesanan secara *online* tanpa harus datang ke lokasi. [3] Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diperlukan *website* yang tidak hanya menampilkan informasi mengenai *menu* dan layanan tapi juga dilengkapi fitur pemesanan makanan dan minuman. Keberadaan fitur ini memberikan kemudahan untuk pelanggan melakukan pemesanan lebih awal sebelum tiba di lokasi.

Desain *website* dengan fitur pemesanan ini diharapkan menjadi solusi strategis untuk meningkatkan daya saing Nasi Campur Kapuas88 di ketatnya persaingan bisnis kuliner. [4] Melalui layanan berbasis teknologi, bisnis ini dapat memberikan pengalaman pelanggan yang

memuaskan juga beradaptasi dengan perubahan zaman. Nasi Campur Kapuas88 tidak hanya dapat memenuhi ekspektasi pelanggan tetapi juga terus berkembang di persaingan pasar.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Teknologi Informasi Dalam Bisnis Kuliner

Penggunaan teknologi Informasi penting dalam meningkatkan daya saing dan keberlanjutan sebuah perusahaan. Teknologi Informasi memberikan efisiensi operasional, perluasan pasar dan beradaptasi dengan konsumen yang kebutuhannya berubah. [5]

### 2.2 Website

*website* merupakan halaman *web* yang menyampaikan informasi dengan tujuan spesifik dan berfungsi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada pengguna. [6]

### 2.3 Prototype

*Prototype* merupakan tahapan system di perangkat lunak untuk memperlihatkan suatu rancangan. [7]

### 2.4 Terminologi Khusus

#### a. *User Interface*:

Mengacu pada elemen visual dan desain antarmuka untuk pelanggan berinteraksi dengan layanan. [8]

#### b. *User Experience*

Mengacu pada reaksi pengguna terhadap produk atau sistem dan mencakup kepuasan yang dirasakan selama pengguna menggunakannya. [9]

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis:

#### a. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang melakukan observasi langsung pada pelanggan dan yang terlibat dalam penelitian. [10]

#### b. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode yang mencari sumber teori yang relevan dengan masalah penelitian dan tujuan penelitian. [11]

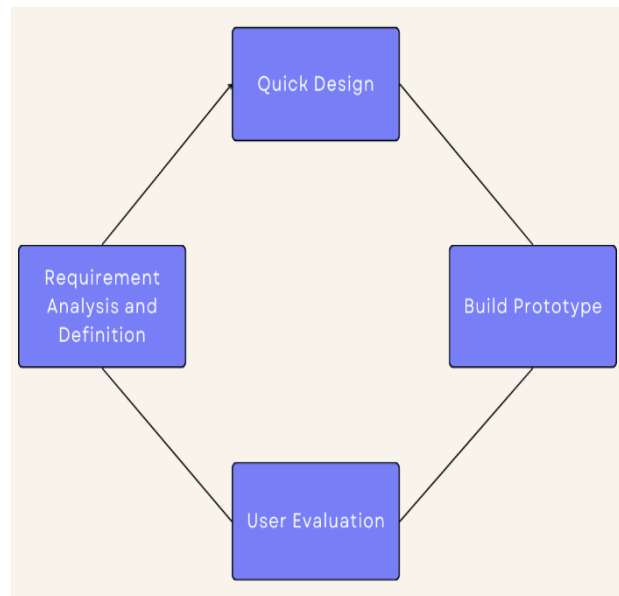
#### c. Kuesioner

Kuesioner adalah proses pengumpulan data dengan menggunakan angket yang dibagikan

kepada responden yang berkaitan dengan tujuan penelitian. [12]

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype* yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang membuat mockup seperti model website atau aplikasi. [13] Metode *prototype* memiliki 4 tahapan.



Gambar 1. Metode Prototype

#### a. *Requirement Analysis and Definition*

Tahapan pertama dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada tempat yang diteliti dan melakukan pembagian kuesioner kepada publik. Hasil dari tahapan ini adalah kebutuhan sistem atau desain website untuk UMKM Nasi Campur Kapuas88.

#### b. *Quick Design*

Setelah melakukan tahapan sebelumnya, maka lanjut dengan pembuatan desain secara kasar untuk pengambaran pada desain selanjutnya.

#### c. *Build Prototype*

Selanjutnya membuat prototype user interface website Nasi Campur Kapuas88 sesuai keperluan yang sudah di analisis.

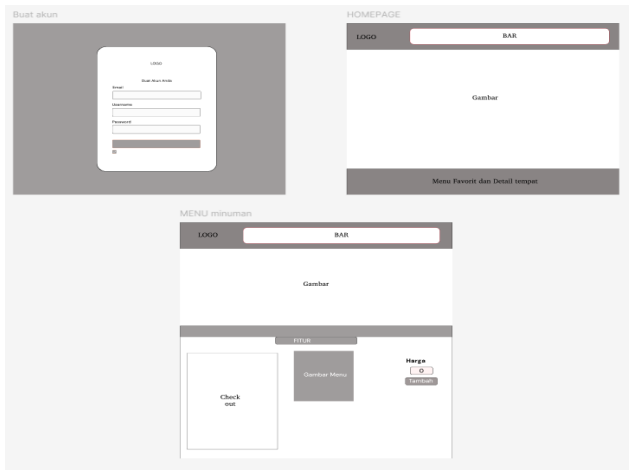
#### d. *User Evaluation*

Setelah membuat prototype maka akan di evaluasi dengan wawancara kepada responden untuk memberikan pendapat tentang desain website yang sudah dibuat.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Wireframe**

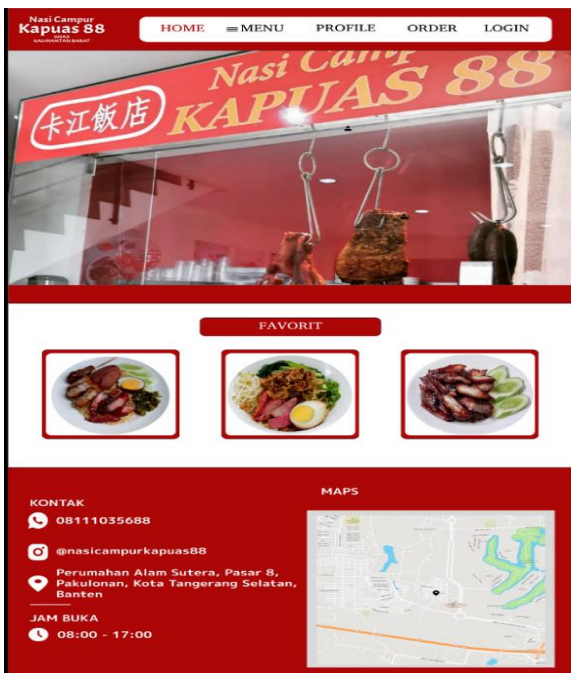
*Wireframe* adalah metode perancangan antarmuka pengguna yang melibatkan pembuatan rancangan awal berupa sketsa sederhana yang menggambarkan tampilan dan fungsi utama yang diinginkan. Sketsa ini membantu visualisasi konsep sebelum pengembangan lebih lanjut. [14]



Gambar 2. Wireframe

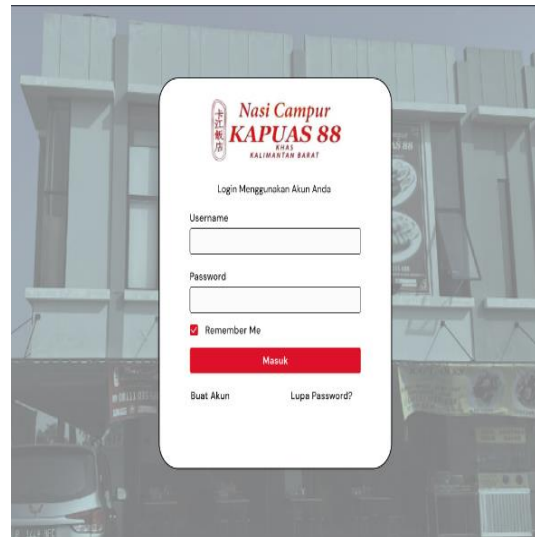
**4.2 User Interface atau Tampilan Antarmuka**

*User interface* adalah visual atau tampilan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem seperti *website*, aplikasi dan perangkat lunak. *User interface* berfungsi menghubungkan informasi antar sistem operasi Dengan pengguna. [15]



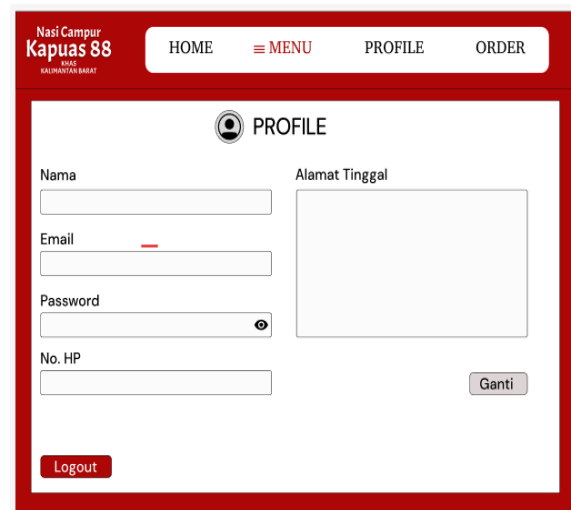
Gambar 3. Tampilan Home

Gambar 3 merupakan tampilan beranda websitenya, dimana pelanggan dapat melihat informasi tentang Nasi Campur Kapuas88 dan terdapat beberapa fitur, yaitu *Menu*, *Profile*, *Order* dan *Login*.



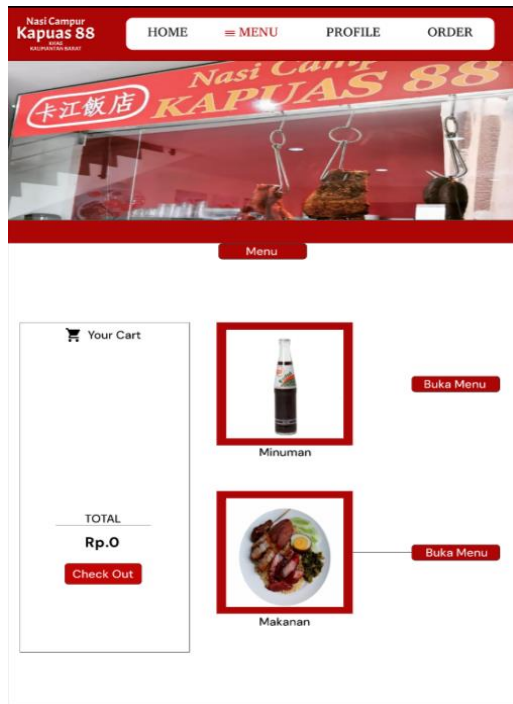
Gambar 4. Tampilan Login

Gambar 4 merupakan tampilan halaman login, Dimana pengguna dapat masuk ke akun mereka atau membuat akun baru.



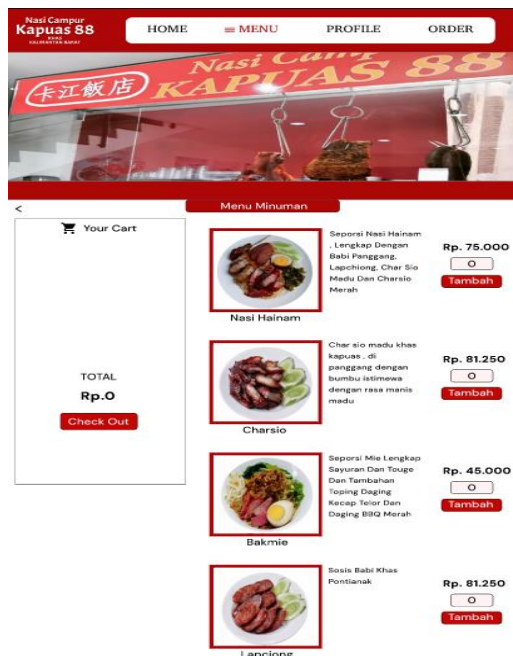
Gambar 5. Tampilan Profile

Gambar 5 merupakan tampilan halaman profile yang biasanya berisi data tentang penggunanya sendiri. Di halaman tersebut pengguna dapat melihat informasinya sendiri, mengganti data diri dan keluar dari akun.



Gambar 6. Tampilan *Menu*

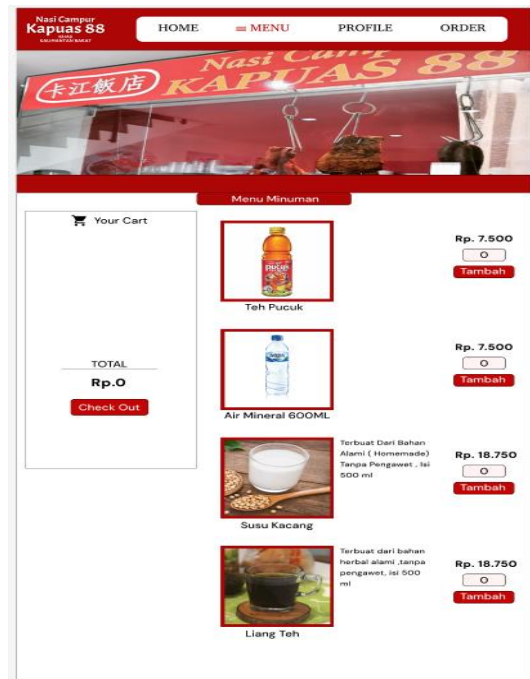
Gambar 6 merupakan tampilan halaman menu, di halaman ini bertujuan untuk membuka menu minuman atau makanan yang dimiliki oleh Nasi Campur Kapuas88



Gambar 7. Tampilan *Menu Makanan*

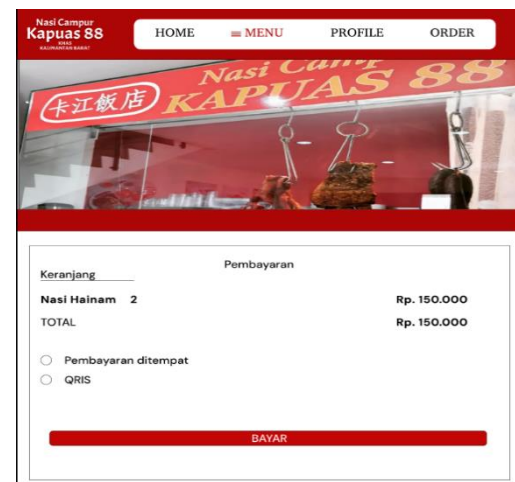
Gambar 7 merupakan halaman menu makanan, pengguna dapat memesan makanan

dihalaman tersebut dengan mengklik tombol tambah lalu akan masuk fitur keranjang.



Gambar 8. Tampilan *Menu Minuman*

Gambar 8 merupakan halaman *menu minuman* untuk memesan minuman dengan cara klik tambah dan minuman yang dipilih akan masuk ke fitur keranjang.



Gambar 9. Tampilan *Pembayaran*

Gambar 9 merupakan halaman pembayaran, setelah pengguna memesan maka akan ke halaman pembayaran. Di halaman tersebut pelanggan dapat memilih opsi pembayaran, yaitu pembayaran ditempat dan QRIS.

Gambar 10. Tampilan *Order*

Gambar 10 merupakan tampilan ketika pelanggan sudah memesan sesuatu. Halaman tersebut berguna untuk melihat pesanan kita dan terdapat fitur melihat struk online.

### 4.3 Evaluasi

Setelah prototype dibuat, dilakukannya demo alur dengan wawancara kepada 3 responden lalu diberikan kuesioner. Setiap pertanyaan di kuesioner untuk responden diberika skala likert 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Pertanyaan	1	2	3	Rata”
Tampilan user friendly	4	5	4	4,33
Proses alur pemesanan jelas	5	4	4	4,33
Informasi pada website jelas	4	4	4	4,00
Fitur sudah terpenuhi	4	3	4	3,67
Warna dan font nyaman	4	4	4	4,00

Berdasarkan hasil responden merasa desain antarmuka dapat mudah digunakan, Alur pemesanan jelas, informasi seperti menu cukup jelas, pemilihan warna dan tipografi sesuai dan Sebagian fitur sudah terpenuhi tapi ada beberapa kebutuhan fitur yang belum diberikan secara optimal.

## 5. PENUTUP

Penelitian ini merancang website pemesanan makanan dan minuman untuk Nasi Campur Kapuas88 menggunakan pendekatan UI/UX dan metode pengembangan prototype. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain *website* memiliki tampilan user friendly, alur pemesanan dan

beberapa informasi yang mudah dipahami tapi beberapa fitur perlu dioptimalkan.

*Website* ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan daya saing bisnis kuliner lokal di era digital dengan menawarkan kemudahan n pengalaman pengguna yang optimal. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pelaku bisnis kuliner dalam mengadopsi teknologi untuk mendukung operasional dan meningkatkan layanan pelanggan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rahmasari, “Strategi Adaptasi Bisnis di Era Digital: Menavigasi Perubahandan Meningkatkan Keberhasilan Organisasi,” *Karimah Tauhid*, vol. 2, no. 3, pp. 622–636, 2023.
- [2] H. S. Wichaksana Hariono, “Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada sushiBROK,” *Indones. J. Educ. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 14–23, 2024, doi: 10.60076/indotech.v2i1.378.
- [3] M. Hasan, A. Dzakiyyah, D. A. Kumalasari, N. Safira, and S. N. Aini, “Transformasi Digital UMKM Sektor Kuliner Di Kelurahan Jatinegara, Jakarta Timur,” *J. Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 17, no. 2, pp. 135–150, 2021, doi: 10.31940/jbk.v17i2.2529.
- [4] T. Handayani, I. Gunawan, and R. Taufiq, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara),” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2020, doi: 10.24176/sitech.v3i1.4837.
- [5] C. S. Octica, P. E. Haes, T. I. Fajri, H. Eldo, and M. L. Hakim, “Implementasi Teknologi Informasi pada UMKM: Tantangan dan Peluang,” *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 815–821, 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.13823.
- [6] H. Hendra and Y. F. Riti, “Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3s1, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3430.
- [7] A. Puspita, Y. Yuningsih, L. Mazia, and E. Pujiastuti, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Kamera Berbasis Web,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol.

- 7, no. 1, pp. 160–167, 2024, doi: 10.29408/jit.v7i1.24100.
- [8] N. R. Wiwesa, “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021, [Online]. Available: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- [9] E. Kurniawati and C. Indah Ratnasari, “Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia,” *J. Portal - Univ. Islam Indones.*, vol. 4, pp. 63–72, 2023, [Online]. Available: [www.fit.uii.ac.id](http://www.fit.uii.ac.id).
- [10] P. Sokibi, W. Ilham, and M. N. Adzan, “IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE PADA RANCANG BANGUN WEBSITE JARINGAN DOKUMENTASI DAN INFORMASI HUKUM ( JDIH ) KOTA TASEKMALAYA,” vol. 8, no. 6, pp. 11818–11824, 2024.
- [11] B. H. Pakarti and A. Prapanca, “Perancangan Ulang User Inteface (UI) Dan User Experience (UX) Website Perzela Dengan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 04, no. 04, pp. 150–162, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/57032%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/57032/44841>
- [12] N. Priyatama and M. R. Abidin, “Perancangan Desain Prototipe Website Umkm Tata Rupa Di Surabaya,” *J. Barik*, vol. 1, no. 3, pp. 100–112, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [13] D. Meisak, Hendri, and S. R. Agustini, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi,” *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 1–11, 2022, doi: 10.55123/storage.v1i4.1066.
- [14] D. A. Fatah and F. Ayu Mufarroha, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing,” *J. Simantec*, vol. 11, no. 1, pp. 97–106, 2022, doi: 10.21107/simantec.v11i1.19739.
- [15] H. Hariansyah and H. Hariansyah, “Implementasi Metode User Centered Design Dalam Perancangan Ui/Ux Purwarupa Aplikasi Lacakin,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 9800–9810, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4602.