



Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Guna Mengurangi Antrian Pelanggan di *Coffe Shop* AMPM Reborn dengan Metode *Design Thinking*

Michellino Apriliandio Maanarry^{1✉}, Erni Puspanatasari¹, Fajar Astuti Hermawati¹

⁽¹⁾Program Studi Teknik Industri, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya

DOI: 10.31004/jutin.v9i1.52444

✉ Corresponding author:
[rebelion470@gmail.com], [erniputri@untag-sby.ac.id]

Article Info	Abstrak
<p><i>Kata kunci:</i> UI/UX; Design Thinking; Coffe Shop; Figma;</p>	<p>AMPM Reborn, sebuah coffe shop di Sidoarjo, mengalami permasalahan antrian panjang pada akhir pekan, khususnya hari sabtu pukul 19.00-23.00, dengan waktu tunggu pelanggan mencapai 20-30 menit dan jumlah antrian hingga 24 orang. Kondisi ini menurunkan kenyamanan pelanggan dan menghambat efesiensi operasional. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX website sistem pemesanan sebagai solusi digital untuk mempercepat proses pemesanan dan mengurangi penumumpukan antrian. Pendekatan Design Thinking digunakan melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, sehingga desain yang dihasilkan menggunakan Figma dan diuji melalui usability testing untuk memastikan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih praktis dan efisien, sehingga diharapkan mampu mengurangi waktu tunggu serta meningkatkan kepuasan pelanggan di AMPM Reborn.</p>
<p><i>Keywords:</i> UI/UX; Design Thinking; Coffe Shop; Figma;</p>	<p>Abstract</p> <p><i>AMPM Reborn, a coffee shop in Sidoarjo, faces recurring long queues during weekends, especially on Saturdays between 19:00–23:00. Customer waiting times reach 20–30 minutes, with queues extending up to 24 people, leading to reduced customer comfort and decreased service efficiency. This study aims to design a UI/UX website-based ordering system as a digital solution to streamline the ordering process and reduce physical queues. The research adopts the Design Thinking approach through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, ensuring that the developed design aligns with user needs. A prototype was created using Figma and evaluated through usability testing to assess its effectiveness and ease of use. The results present an intuitive and efficient interface design that is expected to minimize waiting times and enhance overall customer satisfaction at AMPM Reborn.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Coffee shop kini menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, termasuk di Sidoarjo. AMPM Reborn mengalami peningkatan jumlah pengunjung yang signifikan terutama pada akhir pekan. Namun, tingginya kunjungan tersebut menimbulkan permasalahan operasional berupa antrian panjang pada proses pemesanan. Observasi menunjukkan bahwa pada hari Sabtu pukul 19.00–23.00, waktu tunggu pelanggan dapat mencapai 20–30 menit dengan antrian hingga 24 orang. Kondisi ini berdampak pada penurunan kenyamanan pelanggan, meningkatnya risiko Eka Maharani et al. (2025) queue abandonment, serta menurunnya efisiensi pelayanan. Untuk menjawab tantangan ini, sistem pemesanan digital dipandang dapat membantu mempercepat proses layanan dan mengurangi penumpukan antrian (Fahmi & Putri, 2025).

Penelitian mengenai perancangan UI/UX pada sistem pemesanan digital telah banyak dilakukan Aziz et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan UI/UX berbasis Design Thinking pada warung makan mampu meningkatkan efisiensi interaksi pengguna. Studi lain oleh Karima dan Perdanasari (2025) membuktikan bahwa perancangan antarmuka pemesanan makanan melalui pendekatan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kemudahan dan kejelasan proses pemesanan. Yanuar Ramdhan & Diana Sholihati (2024) menegaskan bahwa metode Design Thinking efektif menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih intuitif dalam konteks aplikasi food delivery. Penelitian terkait lain oleh Shawenner et al. (2024) juga mengonfirmasi bahwa pendekatan ini membantu merumuskan solusi digital yang lebih sesuai dengan pola perilaku pengguna. Sementara itu, penelitian (Husniyah et al., 2024) menunjukkan bahwa redesain website berbasis Design Thinking mampu memperbaiki masalah usability dan alur interaksi pengguna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website sistem pemesanan pada AMPM Reborn dengan pendekatan Design Thinking sebagai solusi untuk mengurangi waktu tunggu, meningkatkan efisiensi operasional, serta memperbaiki pengalaman pelanggan. Artikel ini menyajikan latar belakang permasalahan, metode perancangan, hasil desain, serta evaluasi usability dari prototipe website yang dikembangkan.

Penelitian ini diharapkan untuk mencapai keinginan pelanggan dan juga pekerja dari AMPM Reborn guna mengatasi antrian yang sangat panjang sehingga memberikan hasil yang maksimal dalam pelayanan.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di AMPM Reborn dengan mengobservasi terjadinya antrian pada pelayanan pemesanan di café tersebut, melakukan pengamatan langsung untuk mengetahui kebutuhan secara langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna serta menghasilkan solusi desain UI/UX yang relevan dan efektif untuk sistem pemesanan di AMPM Reborn.

Tahap empathize dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi langsung pada area pemesanan AMPM Reborn, terutama pada akhir pekan ketika terjadi lonjakan pengunjung. Observasi menunjukkan antrian yang dapat mencapai 20–30 menit dengan jumlah antrian hingga 24 orang dalam rentang waktu pukul 19.00 – 23.00. Selain observasi, wawancara singkat dengan pelanggan dan barista dilakukan untuk memahami perilaku, kendala, serta ekspektasi terhadap sistem pemesanan digital. Data tambahan diperoleh melalui survei menggunakan Google Form untuk mengidentifikasi preferensi fitur dan kemudahan penggunaan.

Pada tahap define, seluruh data dianalisis menggunakan teknik affinity mapping untuk mengelompokkan temuan penting mengenai kebutuhan pengguna. Hasil analisis kemudian dituangkan ke dalam empathy map dan user persona yang mewakili karakteristik pelanggan AMPM Reborn, seperti pelanggan rutin, pelanggan rombongan, dan pelanggan takeaway. Analisis ini menghasilkan rumusan masalah utama: kebutuhan untuk mempercepat proses pemesanan dan meminimalkan kontak langsung yang menyebabkan antrian menumpuk.

Tahap ideate berfokus pada pengembangan solusi desain. Brainstorming dilakukan untuk menghasilkan alternatif rancangan alur pemesanan digital yang efisien. Peneliti kemudian membuat flowchart pemesanan, termasuk alur browse menu, order customization, checkout, dan payment confirmation. Selain itu, wireframe awal disusun untuk memvisualisasikan tata letak halaman yang sederhana dan mudah digunakan.

Tahap prototype dilakukan dengan mengembangkan rancangan antarmuka interaktif menggunakan Figma, mencakup halaman menu, detail produk, halaman pemesanan, riwayat pesanan, serta status pesanan. Prototipe ini menggambarkan tampilan dan interaksi yang menyerupai sistem sebenarnya sehingga memungkinkan

pengujian yang lebih realistis. Penyusunan prototipe mengikuti struktur rancangan pada tahapan referensi namu dengan konten yang sepenuhnya disesuaikan untuk AMPM Reborn.

Tahap test dilakukan menggunakan metode usability testing berbasis System Usability Scale (SUS). menggunakan Microsoft Excel. Untuk setiap pernyataan dengan nomor ganjil, dilakukan pengurangan pecahan sebesar 1 ($X-1$). Sementara itu, untuk pertanyaan dengan nomor genap, nilai dikurangkan dari 5 ($5-X$). Detail perhitungan ini dapat ditemukan dalam gambar yang dibawah ini.

$$\left[\sum_{i=\text{bilangan ganjil}}^n x^i - 1 \right] + \left[\sum_{i=\text{bilangan ganjil}}^n 5 - x^i \right] = \text{Nilai SUS}$$

Gambar 1. Rumus Perhitungan SUS

Sejumlah pengguna yang terdiri dari pelanggan regular dan barista menguji prototipe melalui patform Maze untuk menilai kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan kecepatan proses pemesanan. Umpan balik yang diperoleh dianalisis untuk memperbaiki desain sehingga sistem pemesanan yang dirancang dapat mengurangi waktu tunggu dan meningkatkan efisiensi layanan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap Empathize, data dikumpulkan untuk memahami kebutuhan masalah, dan harapan pengguna terhadap website pemesanan AMPM Reborn.

Obeservasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengungung AMPM Reborn dalam proses pemesanan. Observasi ini memberikan wawasan terkait kebutuhan utama pengguna, seperti kejelasan informasi menu pada café dan juga harga dan metode pembayaran yang mudah. Selain itu, peneliti juga mencatat tantangan teknis seperti keterbatasan jaringan internet di café yang dapat memengaruhi akses website.

Interview dilakukan dengan pihak manajemen AMPM Reborn untuk menggali kebutuhan dan ekspektasi mereka terhadap website pemesanan. Wawancara ini bertujuan untuk memahami tantangan yang dihadapi AMPM Reborn serta fitu apa saja yang perlu diintergrasikan ke dalam website. Berikut rangkuman yang akan di tampilkan pada tabel di bawah ini.

Table 1. Rangkuman Hasil Interview

No	Rangkuman dari hasil interview
1	Proses pemesanan menu secara manual menimbulkan antrian panjang di kasir
2	Pengunjung memerlukan informasi menu untuk lebih dahulu memilih pesanan
3	Pemilik Café berharap website dapat membantu mengelola data pemesanan secara otomatis
4	Fitur pembayaran dan pemesanan digital diharapkan dapat memudahkan transaksi
5	Harapan aplikasi adalah memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan mempermudah operasional cafe

Affinity diagram merupakan hasil dari sesi brainstormin yang telah terorganisir dengan baik. Tujuanya adalah untuk menghasilkan, mengatur, dan mengkonsolidasikan informasi mengenai produk, proses, serta masalah yang terkait dengan studi kasus tertentu. Pembuatan affinity diagram juga merupakan proses pembentukan ide kreatif yang dapat diaplikasikan pada produk tanpa adanya batasan ukuran. Penggunaan affinity diagram dilakukan dalam berbagai situasi, antara lain: Ketika terdapat banyak masukan dalam pembuatan desain website. Setelah melakukan sesi brainstorming. Dan faktor-faktor lain yang relevan. Dalam pembuatan desain aplikasi ini, affinity diagram digunakan setelah melakukan sesi brainstorming, survey, dan wawancara yang dilakukan. Berikut affinity diagram yang meggambarkan gambaran besar seperti yang ditunjukan pada gambar dibawah

AFFINITY DIAGRAM

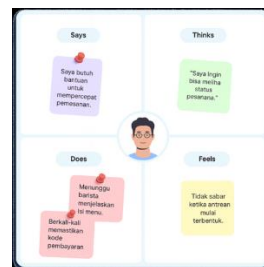
Masalah Pengguna	Kebutuhan Pengguna	Harapan Pengguna	Solusi Yang Diharapkan
Sulit mendapatkan informasi menu pada layar before pada saat memasuki cafe	Informasi menu, ketersediaan menu dan harga menu yang mudah diakses	Desain antarmuka yang sederhana, menarik dan mudah dipahami	Prototype interaktif yang dapat diuji oleh pengguna untuk mendapatkan masukan
Tidak ada kepastian ketersediaan meja dan kursi sebelum memesan menu	Fitur pemesanan yang dapat dilakukan di meja secara langsung	Informasi transparan tentang ketersediaan menu dan juga harga menu	Desain yang responsif untuk berbagai perangkat baik Android maupun IOS
Antrian panjang di kafe menyulitkan pengguna	Metode pembayaran digital yang mendukung e wallet dan dapat dilakukan langsung di meja pemesanan	Dukungan untuk pemesanan secara digital sebagai opsi dari mengganti tabelu lama	Tampilan informasi yang ringkas namun tetap lengkap dan menarik .

Gambar 1. Affinity Diagram

Setelah melakukan wawancara, penulis menyimpulkan dan memasukan informasi tersebut ke dalam tahap selanjutnya, yaitu Empathy Maps. Empathy maps adalah alat visual yang digunakan untuk mengartikulasikan informasi tentang pengguna tertentu. Empathy Maps berfungsi sebagai penentu bagi fase berikutnya, dimana seluruh informasi tentang pengguna dikumpulkan, diproses, dan digunakan untuk pengembangan lebih lanjut. Tujuan dari Empathy Maps adalah untuk memastikan bahwa produk yang didesain benar – benar memenuhi kebutuhan pengguna. Empathy Map terdiri dari beberapa kuadran, yaitu:

- Kuadran “Says”: berisi apa yang diucapkan pengguna dalam wawancara atau studi lainnya.
- Kuadran “Thinks”: berisi apa yang dipikirkan pengguna Ketika menggunakan produk.
- Kuadran “Does”: berisi tindakan fisik pengguna terhadap permasalahan yang dihadapi, sesuai dengan studi kasus yang sedang diteliti.
- Kuadran “Feels”: berisi tentang perasaan dan emosi pengguna Ketika menggunakan produk.

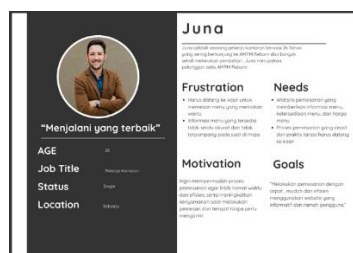
Berdasarkan pengertian ini, berikut adalah Empathy Maps yang telah dibuat dengan hasil analisis survey dan wawancara yang telah dilakukan.



Gambar 2. Empathy Maps

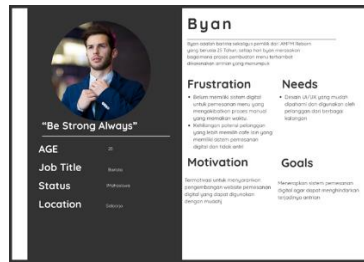
Berdasarkan gambar diatas, terdapat sebuah Empathy map yang telah dibuat berdasarkan hasil wawancara. Dengan menggunakan teknik empat kuadran dapat disimpulkan bahwa “calon pengguna menginginkan aplikasi pemesanan yang sederhana mudah digunakan dan transparan untuk memudahkan dan mempercepat proses pemesanan mereka.” User persona adalah representasi karakter, baik fiksi maupun berdasarkan pengguna yang nyata, yang dibuat berdasarkan batasan masalah dari penelitian untuk mewakili berbagai jenis pengguna yang menggunakan layanan, produk, situs, atau merek. Tujuan dari pembuatan user persona adalah untuk memahami tujuan pengguna dalam menggunakan produk dan memberikan gambaran tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut.

Dalam pembuatan user persona, riset dilakukan pada pengguna yang relevan dengan rumusan masalah, sehingga user persona dapat mewakili berbagai penggunaan produk secara umum. Sebagai seorang UX designer, salah satu cara yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan pengguna, sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik, kebutuhan, dan preferensi pengguna yang berbeda. Hal ini memungkinkan desainer untuk mengembangkan solusi yang lebih tepat dan relevan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna. User Persona yang pertama adalah pengunjung setia dari AMPM Reborn



Gambar 3. User Persona 1

Dari gambar dijelaskan bahwa Juna, pekerja kantor berusia 25 tahun dari Sidoarjo, ingin mempermudah pemesanan agar lebih cepat, efisien, dan nyaman. Ia membutuhkan aplikasi yang menyediakan informasi real – time tentang menu, ketersediaan menu, harga menu, serta pilihan pembayaran yang lengkap. User Persona yang kedua ialah Barista sekaligus pemilik dari AMPM Reborn. Persona pengguna 2 ditampilkan pada gambar dibawah ini

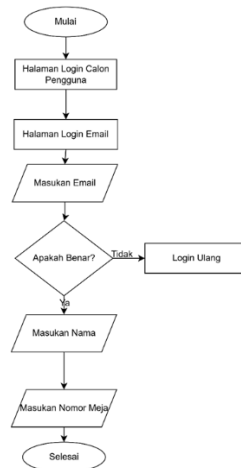


Gambar 4. User Persona 2

Dari gambar dijelaskan bahwa byan, seorang barista berusia 25 tahun yang tinggal di Sidoarjo, bertanggung jawab atas pengelolaan sistem yang ada di AMPM Reborn. Byan memiliki kebutuhan mendesak untuk menerapkan sistem digital yang mendukung pemesanan menu, karena proses manual saat ini memakan waktu. Byan membutuhkan prototipe UI/UX yang memiliki desain intuitif sehingga mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai kalangan.

Tahap ideate merupakan tahap di mana kita merancang dan menghasilkan berbagai ide dan Solusi yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Tahapan ini berfungsi sebagai waktu brainstorming, di mana seluruh ide yang dianggap bernilai dicatat. Dalam tahap ini, beberapa elemen kunci seperti flowchart dan wireframe.

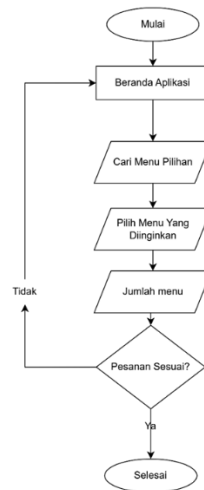
Flowchart atau alur pengguna yang di terapkan saat menggunakan website/aplikasi pemesanan menu AMPM Reborn. Pada gambar ditampilkan flowchart Pendataan. Alur ini memastikan pengguna dapat mengakses pada aplikasi dengan lancar dan juga mengisi data meja dan nama untuk masuk ke menu selanjutnya.



Gambar 5. Flowchart Pendataan

Proses dimulainya calon pengguna masuk ke halaman login. Setelah dari halaman login pengguna akan lanjut ke halaman login email dan diminta untuk memasukkan email jika email benar dan sesuai maka akan lanjut pengisian data pengunjung jika tidak akan melakukan login ulang, setelah login akan diminta untuk mengisi nama pengunjung dan juga masukan nomor meja yang telah dipilih agar semua sesuai.

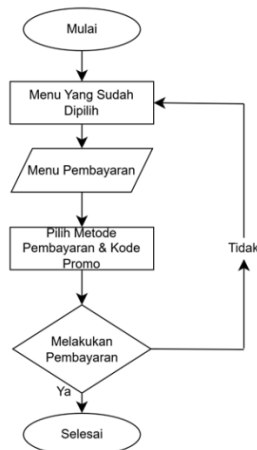
Flowchart pencarian menu. Alur ini memastikan pengguna dapat mencari menu dengan mudah dan mengetahui harga dari menu sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 6. Flowchart Pencarian Menu

Proses dimulai Ketika pengguna membuka aplikasi dan diarahkan ke beranda aplikasi. Di beranda, pengguna memilih pencarian menu untuk memulai mencari produk yang diinginkan. Selanjutnya akan memilih produk yang akan dipesan dan berapa jumlah dari pesanan produk tersebut jika pesanan sesuai akan lanjut ke dalam halaman pembayaran yang akan di jelaskan pada flowchart selanjutnya, jika belum sesuai akan kembali pada beranda aplikasi dan memulai ulang pesanan dari awal.

Pada gambar 7 menampilkan alur terstruktur dari tahap pemilihan menu hingga proses pembayaran, dimulai dari pemilihan menu yang diinginkan dan juga tersedia, konfirmasi harga total, hingga metode pembayaran yang dipilih oleh pengguna



Gambar 7. Flowchart Pembayaran

Proses dalam flowchart ini dimulau setelah pengguna memilih menu. Pengguna diarahkan ke menu pembayaran. Pada menu pembayaran, pengguna memilih metode pembayaran dan dapat memasukan kode promo jika tersedia. Sistem kemudian memproses pembayaran. Jika pembayaran berhasil, proses pemesanan selesai. Jika pembayaran gagal, pengguna diminta untuk mengguilang proses pembayaran.

Setelah tahapan pembuatan flowchart, maka akan dilanjutkan pembuatan wireframe, pertama adalah wireframe dari splash screen aplikasi ampm reborn alur ini dirancang untuk memberikan gambaran singkat tentang fitur utama aplikasi, pada layar pertama menampilkan logo aplikasi sebagai pengenalan identitas. Selanjutnya pengguna diarahkan ke tiga layar berkelanjutan: layar kedua memperkenalkan fitur perencanaan pemesanan sesuai yang diinginkan, dan layar ketiga menyoroti keunggulan digitalisasi sistem untuk menghindari masalah antrian Panjang. Setiap layar dilengkapi dengan tombol Skip untuk melewati proses onboarding dan Tombol Next untuk melanjutkan ke layar berikutnya.

Wireframe kedua adalah wireframe login dan pendataan, menggambarkan alur autentikasi pengguna pada aplikasi AMPM Reborn, yang terdiri dari dua tahap: Login dan Sign Up. Alur ini dirancang untuk memberikan pengalaman autentikasi mudah bagi pengguna dengan langkah – langkah yang jelas untuk kenyamanan. Pada halaman Login, pengguna dapat masuk ke aplikasi dengan memasukan username dan nomor telepon. Pengguna

yang belum memiliki akun dapat memilih untuk mendaftar melalui tautan Sign Up. Halaman Sign Up memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar dengan mengisi username dan nomor telepon. Selanjutnya pada halaman pendataan berisi kolom nama pengunjung dan juga nomor meja yang dipilih jika sudah mengisi maka tinggal mengisi next untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

Wireframe ketiga adalah wireframe halaman cari menu. Halaman cari menu memungkinkan pengguna memasukkan menu yang diinginkan lalu menekan cari menu lalu akan keluar halaman hasil pencarian menu. Wireframe keempat adalah halaman hasil pencarian menu, halaman hasil pencarian menu menampilkan detail menu, rasa dari menu dan juga nama menu serta harga dari menu tersebut. Contohnya, Platters DPR berisi kentang, nugget, tahu walik. Siomay dengan harga Rp23.000 belum ppn dan juga memberikan rekomendasi menu tambahan untuk pendamping, sehingga membantu pengguna memilih.

Wireframe Kelima adalah wireframe halaman pembayaran, halaman pembayaran menampilkan detail pembelian dan total harga. Setelah memilih metode bayar (VA, e-wallet, QRIS) pengguna dapat memasukkan kode promo untuk potongan biaya. Sistem lalu menampilkan halaman pembayaran berhasil menampilkan nomor pesanan, metode dan waktu pembayaran.

Skenario Pengujian, dalam skenario pengujian, pengguna diminta menyelesaikan tugas di prototipe AMPM Reborn via Maze. Interaksi mereka diamati untuk mengumpulkan data seperti tindakan, waktu penyelesaian, dan umpan balik. Hasilnya digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan desain serta fungsional aplikasi.

Panduan perancangan, Aplikasi AMPM Reborn menggunakan warna Putih sebagai warna utama untuk menciptakan kesan ramah, bersih dan elegant, sekaligus membedakan dari aplikasi lain yang umumnya menggunakan warna tegas. Dengan kode warna : #FFFFFF, #FFEF00 (Kuning Jernih), #353839 (Batu Onyx).

Mockup adalah representasi visual dari desain produk atau proyek yang digunakan pada tahap awal pengembangan untuk memberikan gambaran kasar tentang tampilan dan fungsi yang diharapkan. Mockup ini mencakup halaman *Screen*, halaman login dan pendataan, halaman pencarian menu, halaman hasil pencarian menu dan halaman pembayaran.

a. Pengujian *usability* menggunakan *Maze*

Pengujian dilakukan dengan memberikan 4 tugas kepada pengguna yang mencakup pengenalan aplikasi, proses login dan registrasi, serta pemesanan menu. Data hasil pengujian dianalisis melalui platform maze untuk mengevaluasi efektivitas dan pengalaman pengguna. Hasil pengujian *usability* melalui Maze menunjukkan rata-rata *complete rate* mencapai 100% kecuali pada fitur Batal menu, dan juga Ganti Nomor Telepon yang turun menjadi 97,5% akibat navigasi yang kurang jelas. Pengguna memberikan masukan terkait desain dan navigasi untuk perbaikan lebih lanjut.

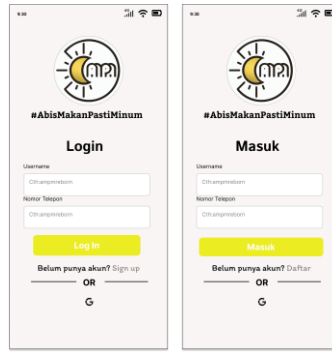
b. *Feedback Responden*

Pengujian ini melibatkan 30 orang responden yang berpartisipasi dalam menyelesaikan 4 tugas yang telah ditentukan. Dari hasil pengujian tersebut, responden memberikan masukan yang berharga untuk perbaikan aplikasi yang mencakup beberapa aspek penting seperti desain antarmuka, navigasi, dan fungsionalitas.

Hasil pengujian kepuasan pengguna, pada tahap akhir pengujian desain aplikasi andalan, validasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) tahap awal dan tahap akhir. Pada pengujian awal, skor SUS tahap awal sebesar 70, yang termasuk kategori "C" atau "good" menunjukkan bahwa tingkat *usability* yang cukup baik tetapi masih perlu perbaikan. Setelah melakukan perbaikan dan pengujian lebih lanjut, skor tertentu meningkat secara signifikan menjadi 86,125, yang masuk dalam kategori "B" atau "Excellent". Peningkatan ini menunjukkan kemajuan pengalaman pengguna, kemudahan penggunaan antarmuka, serta pemenuhan kriteria SUS yang lebih tinggi dalam aspek kemudahan belajar, efisiensi, dan kepuasan.

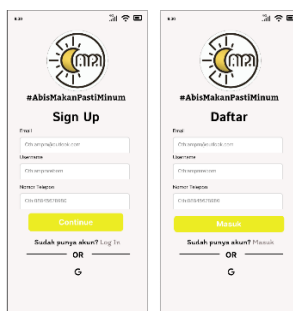
Perbandingan Desain Purwarupa Awal & Akhir, setelah dilakukan proses redesign, tampilan aplikasi mengalami perubahan signifikan dibanding versi sebelumnya guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna agar lebih intuitif, menarik, dan mudah dioperasikan. Perubahan ini mencakup bahasa, ukuran tombol, fitur.

Pada gambar 8 akan menunjukkan perbedaan desain halaman login awal dan akhir sebagai perbandingan



Gambar 8. Perbandingan desain awal dan akhir halaman login

Pada gambar disebelah kiri adalah desain awal dan disebelah kanan adalah desain akhir yang dimana terjadi beberapa perubahan dalam segi bahasa dan juga ukuran dari fitur nya. Selanjutnya pada desain halaman pendaftaran yang akan ditunjukkan pada gambar 9 dibawah ini



Gambar 9. Perbandingan desain awal dan akhir halaman pendaftaran

Pengguna dapat melakukan pendaftaran pada saat pertama kali membuka aplikasi, dan diminta untuk mengisi email untuk memastikan kelengkapan pengguna dari aplikasi tersebut.

Setelah proses perancangan dan evaluasi terhadap 30 responden, dilakukan perbandingan antara desain awal dan desain yang telah diperbarui. Pada tahap awal, skor rata-rata SUS sebesar 70 termasuk dalam kategori C (Good). Setelah dilakukan perbaikan, skor meningkat menjadi 86,125 dan masuk kategori B (Excellent), menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 16,125 poin. Pembaruan UI/UX perlu dilakukan rutin berdasarkan umpan balik pengguna, tren teknologi, dan evaluasi usability agar aplikasi tetap relevan, menarik, dan kompetitif.

4. KESIMPULAN

Setelah proses perancangan digunakan dan juga melakukan berbagai perbaikan hasil dari penelitian ini sudah dapat digunakan guna membantu proses digitalisasi sistem yang ada pada coffe shop AMPM Reborn , sehingga diharapkan memberikan hasil yang maksimal dan tidak mengalami lagi antrian yang panjang yang dapat mempengaruhi kenyamanan pelanggan dan juga efektivitas kinerja.

5. REFERENSI

- Aziz, F., Uki, D., Saputri, E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (n.d.). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). In *Jurnal* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infotech>
- Eka Maharani, O., Puspanantasari Putri, E., & Fajar Rosyidiin, A. (2025). *Analisis Kebutuhan Tenaga Kerja Untuk Meningkatkan Output Produksi Loyang dengan Metode Stopwatch Time Study*. 12(1), 318–324.
- Fahmi, I., & Putri, E. P. (2025). Pengoptimalan Produksi pada Pembuatan Rak Piring Berdasarkan Studi Waktu Kerja. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 8(3), 2576–2585. <https://doi.org/10.31004/jutin.v8i3.46427>
- Husniyah, N., Guntara, R. G., & Jaelani, R. (2024). Redesign User Interface (UI) and User Experience (UX) of Ikan Giling Segar Website with Design Thinking Method to Increase User Interest. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 17(2), 329–343. <https://doi.org/10.24036/jtip.v17i2.843>
- Karima, N. S., Perdanasari, L., & Jember, P. N. (n.d.). Komputasi Digital IMPLEMENTASAI DESIGN THINKING PADA UI/UX APLIKSAI PEMESANAN MAKANAN MELALUI WHATSAPP BUSINESS. In *Jurnal Analisis* (Vol. 9, Issue 1).

- Shawenner, G., Okmayura, F., Angguni, M., & Syahputri, D. (n.d.). *Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi "Resep Kita."*
- Yanuar Ramdhan, M., & Diana Sholihati, I. (2024). *Perancangan User Interface/User Experience Food Delivery App Dengan Menggunakan Metode Design Thinking* (Vol. 13, Issue 1).