

Pendekatan Metode *User-Centered Design* dan *System Usability Scale* dalam *Redesign* Proses Pemesanan Makanan pada Aplikasi Maxim

Ririn Yuliani Azahra Zardan ^{1*}, Trisna Aprilia ²⁾, Aqiyah Zulqiyah ³⁾,
Muhammad Rivani Ibrahim ⁴⁾

^{1, 2, 3, 4)}Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
E-Mail : ririnzardan@gmail.com ¹⁾; trisnaapriliana245@gmail.com²⁾; aqiyahzulqiya@gmail.com³⁾;
mrvani.ibrahim@gmail.com⁴⁾;

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada *Redesign* antarmuka pemesanan makanan pada aplikasi Maxim, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna melalui pendekatan desain yang lebih intuitif dan mudah digunakan. Sebagai salah satu *platform* yang memiliki fitur pemesanan makanan secara *online*, antarmuka aplikasi Maxim masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada antarmuka pemesanan makanan di aplikasi Maxim melalui pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dan evaluasi usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Proses desain dimulai dengan menganalisis kebutuhan pengguna serta mengidentifikasi masalah yang ada pada antarmuka sebelumnya, seperti navigasi yang rumit dan kurangnya elemen visual yang mendukung. Desain ulang pada antarmuka kemudian dilakukan dengan fokus pada penyederhanaan alur navigasi, peningkatan visualisasi, serta penyusunan elemen antarmuka yang lebih intuitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain ulang yang diterapkan pada aplikasi Maxim berhasil memperbaiki navigasi, visualisasi, serta kemudahan penggunaan, yang pada akhirnya meningkatkan tingkat kepuasan pengguna. Evaluasi menggunakan metode SUS menghasilkan skor 82,55, yang termasuk dalam kategori *excellent* dengan *grade* B dan dapat dikategorikan sebagai *acceptable*. Hasil ini menunjukkan bahwa desain ulang antarmuka pemesanan makanan pada aplikasi Maxim diterima dengan baik oleh pengguna, serta memberikan pengalaman yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan aplikasi yang lebih *user-friendly*, yang diharapkan dapat meningkatkan daya saing aplikasi Maxim di pasar layanan pemesanan makanan *online*.

Kata Kunci – *Redesign*, *User-Centered Design*, *System Usability Scale*, Pengalaman Pengguna.

1. PENDAHULUAN

Ojek *Online* (ojek daring) adalah layanan transportasi berbasis aplikasi yang mempertemukan penumpang dengan pengendara sepeda motor (ojek) secara online. Layanan ini sangat populer di Indonesia karena kemudahan, kecepatan, dan harganya yang terjangkau. Teknologi informasi telah mendorong berbagai aplikasi berbasis digital, termasuk aplikasi layanan pemesanan makanan, salah satunya adalah Maxim (Aji & Rochmah, 2020).

Maxim merupakan platform multifungsi yang menyediakan layanan pemesanan makanan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. Namun, pengalaman pengguna (*user experience*) masih menjadi tantangan utama dalam pengembangan antarmuka aplikasi ini, khususnya pada layanan pemesanan makanan. Berdasarkan studi sebelumnya, kualitas antarmuka yang kurang optimal dapat memengaruhi kepuasan pengguna serta menurunkan tingkat penggunaan aplikasi, sehingga menegaskan pentingnya pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (*User-Centered Design* atau UCD) dalam pengembangan antarmuka (Rahma Fahriyah et al., 2024).

Pendekatan UCD memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam, sehingga menghasilkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan (Dian Nathasia & Soepriyono, 2023). Selain itu, evaluasi usability menjadi komponen penting untuk memastikan keberhasilan desain antarmuka. Salah satu metode evaluasi yang sering digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), yang memberikan penilaian kuantitatif terhadap pengalaman pengguna berdasarkan aspek kebergunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi sistem (Aji & Rochmah, 2020).

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada antarmuka pemesanan makanan di aplikasi Maxim melalui pendekatan UCD dan evaluasi usability menggunakan metode SUS. Dengan mengintegrasikan kedua metode tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan aplikasi yang lebih ramah pengguna (*user-friendly*) serta mendukung peningkatan kualitas layanan Maxim di sektor pemesanan makanan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Metode *User-Centered Design* (UCD) merupakan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan dan kepuasan pengguna dalam pengembangan sistem. Dalam pendekatan ini, pengguna berperan aktif memberikan masukan selama proses desain untuk memastikan sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan. Pendekatan ini melibatkan tahapan seperti analisis kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, dan pengujian

*) Correspondenting Author

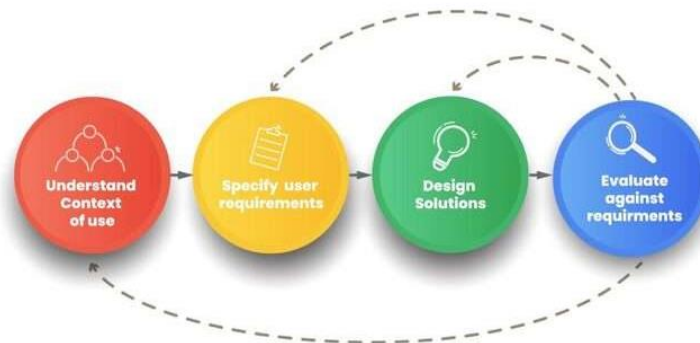
antarmuka secara iteratif untuk mencapai hasil yang optimal (Kumoro & Ardhana, 2023). Salah satu implementasi UCD adalah dalam proses *redesign* sistem, yang bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi alur kerja. Misalnya, pada aplikasi pemesanan makanan, *redesign* dilakukan untuk menyederhanakan navigasi, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Penelitian menunjukkan bahwa desain ulang berbasis analisis kebutuhan pengguna dapat memperbaiki alur pemesanan makanan dan meningkatkan kenyamanan pengguna (Aziz et al., 2023).

Untuk mengevaluasi keberhasilan desain, sering digunakan *System Usability Scale* (SUS), yang memberikan skor kuantitatif berdasarkan serangkaian pernyataan yang mencerminkan pengalaman pengguna terkait kemudahan, keefektifan, dan kenyamanan system (Winiyaah & Patria, 2024). Evaluasi dengan SUS tidak hanya membantu mengidentifikasi kekurangan desain tetapi juga menjadi dasar untuk iterasi berikutnya. Dalam konteks aplikasi pemesanan makanan, navigasi yang rumit, informasi yang tidak jelas, dan antarmuka yang tidak intuitif sering menjadi hambatan utama, sehingga kombinasi penerapan UCD dan evaluasi menggunakan SUS menjadi langkah yang efektif untuk menciptakan desain ulang yang berorientasi pada pengguna (Aziz et al., 2023).

3. METODE PENELITIAN

A. User-Centered Design

User Centered design (UCD) merupakan pendekatan yang menggunakan pengguna sebagai acuan dalam pembuatan rancangan sehingga rancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Rahma Fahriyah et al., 2024). Dengan menerapkan pendekatan UCD, memungkinkan hasil desain aplikasi yang dikembangkan akan optimal dan berfokus untuk memenuhi kebutuhan pengguna akhir (*end-user*) dengan harapan aplikasi ini dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna sehingga mereka tidak perlu mengubah kebiasaan atau perilaku dalam (Anggoro & Mailinkay B. L, 2021). Kemudian dilanjutkan dengan tahap analisis dan melakukan implementasi metode *User Centered Design* pada menu proses pemesanan makanan aplikasi maxim dengan 4 tahapan yaitu memahami konteks penggunaan (*Understand Context of Use*), spesifikasikan kebutuhan pengguna (*Specify Ucer Requirements*), merancang Solusi desain (*Desain Solution*), evaluasi terhadap kebutuhan (*Evaluate Against Requirements*), yang prosesnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan User Centered Design (UCD)
Sumber: (Frigola, 2021)

Adapun implementasi metode UCD dalam penelitian ini, yaitu:

- a. *Understand Context of Use*
Pada tahap ini mengidentifikasi pengguna aplikasi maxim dan permasalahan pengguna atau kesulitan yang mereka alami saat menggunakan aplikasi sebelumnya.
- b. *Specify User Requirements*
Tahap ini menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan temuan dari tahap sebelumnya, dengan memastikan kebutuhan mereka menjadi dasar desain.
- c. *Design Solutions*
Tahap ini yaitu melakukan *redesign* aplikasi sesuai kebutuhan, yaitu memperbaiki desain aplikasi untuk disesuaikan kembali dengan kebutuhan pengguna.
- d. *Evaluate Against Requirements*
Pada tahap ini, hasil diberikan ke pengguna melalui survei menggunakan kuesioner untuk melihat apakah rancangan aplikasi maxim sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

B. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi usability yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini sering digunakan untuk menilai aspek kegunaan, termasuk pada website. SUS dikenal sebagai alat yang sederhana karena tidak memerlukan perhitungan yang kompleks dan dapat menghasilkan skor dalam rentang 0-100. Evaluasi ini dilakukan melalui sepuluh pertanyaan yang dirancang oleh John Brooke. Pertanyaan tentang SUS bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan System Usability Scale
1.	Saya merasa bahwa saya dapat dengan mudah memahami cara menggunakan menu pemesanan di aplikasi ini
2.	Saya merasa fitur-fitur baru pada menu pemesanan makanan ini terlalu rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa proses pencarian makanan di desain ulang aplikasi menjadi lebih cepat
4.	Saya merasa sulit untuk memahami navigasi baru pada menu pemesanan makanan ini
5.	Saya merasa desain ulang menu pemesanan makanan ini mempermudah saya dalam menambahkan catatan atau permintaan khusus saat memesan
6.	Saya merasa tata letak baru pada menu pemesanan makanan tidak konsisten dan membingungkan
7.	Saya merasa warna-warna yang digunakan pada desain ulang menu pemesanan makanan memberikan pengalaman visual yang nyaman
8.	Saya merasa perlu banyak usaha untuk memahami perubahan dalam desain ulang menu pemesanan makanan ini
9.	Saya merasa desain ulang menu pemesanan makanan memudahkan saya memilih opsi pembayaran
10.	Saya merasa informasi yang ditampilkan dalam aplikasi ini tersusun dengan jelas dan mudah dipahami

Data respons yang diperoleh dari kuesioner *System Usability Scale* (SUS) diproses melalui beberapa langkah untuk mengevaluasi tingkat kegunaan perangkat lunak. Setiap jawaban pada pertanyaan bernilai positif (1, 3, 5, 7, 9, 10) Jawaban - 1, sementara untuk pertanyaan bernilai negatif (2, 4, 6, 8) 5 - Jawaban. Setelah itu, nilai dari seluruh jawaban dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk menghasilkan skor SUS individu, dengan nilai akhir berada dalam rentang 0 hingga 100. Selanjutnya, skor rata-rata seluruh responden dihitung menggunakan rumus:

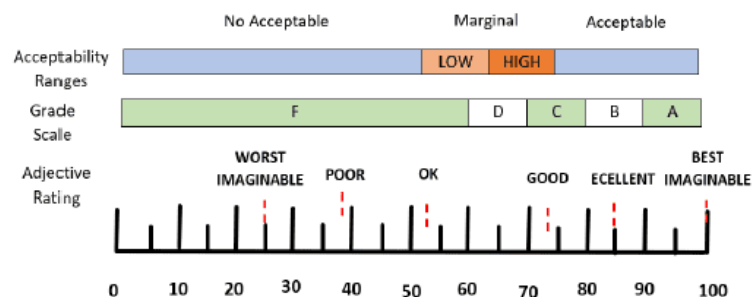
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \tag{1}$$

Dimana:

- \bar{x} : rata-rata skor SUS,
- $\sum x$: jumlah skor seluruh responden, dan
- n : jumlah responden.

Penilaian hasil SUS dapat dianalisis melalui tiga perspektif utama: *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. Perspektif *acceptability* menunjukkan sejauh mana perangkat lunak diterima oleh pengguna, sedangkan *grade scale* memberikan klasifikasi dalam bentuk tingkatan, seperti *Grade A* hingga *F*. Sementara itu, *adjective rating* memberikan deskripsi kualitas perangkat lunak dalam istilah evaluatif, seperti "*Excellent*" untuk perangkat yang berkinerja sangat baik atau "*Poor*" untuk yang memerlukan perbaikan. Untuk skor *System Usability Scale* (SUS) dikategorikan ke dalam beberapa tingkatan, yaitu *Grade A (Excellent)* untuk skor $\geq 80,3$, *Grade B (Good)* untuk skor antara 74 dan $< 80,3$, *Grade C (OK)* untuk skor antara 68 dan < 74 , *Grade D (Poor)* untuk skor antara 51 dan < 68 , serta *Grade F (Worst)* untuk skor < 51 (Ependi et al., 2019).

Penilaian ini juga dipadukan dengan visualisasi kategori seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2, yang mengilustrasikan hubungan antara *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective rating*. Visual ini membantu memperjelas rentang nilai dari "*Not Acceptable*" hingga "*Best Imaginable*," yang menjadi indikator kualitas perangkat lunak berdasarkan pengalaman pengguna.



Gambar 2. Kategori penilaian SUS berdasarkan *acceptability ranges*, *grade scale*, dan *adjective rating*
Sumber : (Ayu Gede Rishma Wiwin Astari & Tri Anindia Putra, 2021)

C. Sampel Responden

Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Mulawarman. Adapun beberapa mahasiswa yang menjadi responden berasal dari beberapa prodi yang berbeda yaitu Sistem Informasi, Teknik Lingkungan, Teknik Sipil, Teknik Industri, Arsitektur, Teknik Pertambangan, dan Teknik Elektro dengan total responden sebesar 50 responden. Pengambilan sampel responden tersebut dipilih dengan metode *Purposive sampling*, yakni metode yang mempertimbangkan karakteristik atau ciri-ciri tertentu. Pada Tabel 2 merupakan rincian jumlah responden dalam penelitian ini.

Tabel 2. Batas Interpretasi Respon

No.	Responden	Jumlah Responden
1.	Sistem Informasi	37
2.	Teknik Lingkungan	2
3.	Teknik Sipil	2
4.	Teknik Industri	4
5.	Arsitektur	1
6.	Teknik Elektro	3
7.	Teknik Pertambangan	1

D. Perancangan Antarmuka Sistem

Redesign antarmuka sistem pemesanan makanan pada aplikasi Maxim dilakukan berdasarkan hasil observasi terhadap pengalaman pengguna dan kendala yang ditemukan pada antarmuka aplikasi saat ini. *Redesign* ini difokuskan pada peningkatan daya tarik visual dan kemudahan penggunaan aplikasi agar memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan evaluasi awal untuk mengidentifikasi masalah, seperti navigasi yang rumit atau tata letak yang kurang intuitif. Selanjutnya, sketsa awal desain dibuat di atas kertas untuk merancang tata letak yang lebih terstruktur. Sketsa ini diterjemahkan ke dalam *wireframe* digital menggunakan Canva, yang memberikan gambaran desain dengan detail lebih jelas. Tahap berikutnya adalah pembuatan *mockup* final dengan menyesuaikan elemen desain, seperti font, warna, dan tata letak, agar lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai *branding*. Prototipe desain akhir kemudian diuji oleh pengguna untuk memastikan antarmuka yang lebih intuitif serta ramah pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Proses Pemesanan pada Aplikasi Maxim

Kondisi aplikasi Maxim menggunakan warna yang cenderung monoton dan kurang harmonis, tanpa kontras yang cukup untuk menonjolkan elemen penting seperti tombol atau kategori, sehingga tidak memberikan pengalaman visual yang menarik. Tata letak elemen terlihat padat dan kurang konsisten, menyebabkan navigasi menjadi tidak intuitif dan membingungkan, terutama bagi pengguna baru. Dialog konfirmasi pesanan kurang terlihat karena desainnya tidak mencolok, sehingga berpotensi terlewatkan oleh pengguna. Halaman pencarian makanan juga tidak memanfaatkan tampilan kategori secara optimal, membuat proses pencarian terasa lambat dan kurang efisien.

Pada halaman keranjang belanja, elemen-elemen terlihat terlalu berdekatan tanpa ruang yang cukup, sehingga menyulitkan pengguna untuk menambahkan catatan atau permintaan khusus. Informasi mengenai metode pembayaran tidak disajikan secara jelas, dan pengguna mungkin merasa bingung saat harus memilih opsi pembayaran. Minimnya ikon informatif atau panduan visual untuk fitur-fitur baru memperburuk masalah navigasi, sehingga pengguna perlu usaha ekstra untuk memahami cara kerja aplikasi.

Selain itu, tidak ada indikasi visual yang cukup jelas untuk menunjukkan lokasi pengguna dalam proses pemesanan. Foto makanan dan detail menu juga kurang diperhatikan, dengan ukuran yang kecil dan informasi yang tidak tertata, sehingga pengguna kesulitan mendapatkan gambaran yang jelas tentang pilihan makanan.

B. Menentukan Kebutuhan Penggunaan

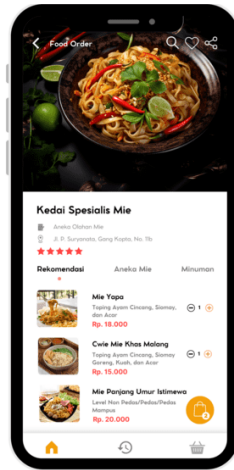
Proses ini berfokus pada pengumpulan informasi tentang kebutuhan pengguna, navigasi dari aplikasi, kondisi aplikasi dari yang lama menjadi desain yang baru, dan peningkatan kualitas layanan. Permasalahan dalam kebutuhan pengguna bisa di lihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Permasalahan dalam Kebutuhan Pengguna

Kode	Permasalahan
M1	Warna dalam aplikasi monoton dan kurang harmonis, tanpa kontras yang cukup untuk menonjolkan elemen penting seperti tombol atau kategori
M2	Tata letak elemen terlihat padat dan kurang konsisten, menyebabkan navigasi menjadi tidak intuitif, terutama bagi pengguna baru
M3	Dialog konfirmasi pesanan kurang mencolok sehingga berpotensi terlewatkan oleh pengguna
M4	Halaman pencarian makanan tidak memanfaatkan tampilan kategori secara optimal, membuat proses pencarian terasa lambat dan kurang efisien
M5	Elemen pada halaman keranjang belanja terlalu berdekatan tanpa ruang yang cukup, sehingga menyulitkan pengguna untuk menambahkan catatan atau permintaan khusus
M6	Informasi mengenai metode pembayaran tidak disajikan secara jelas, membuat pengguna bingung saat memilih opsi pembayaran
M7	Minimnya ikon informatif atau panduan visual untuk fitur-fitur baru memperburuk masalah navigasi
M8	Tidak ada indikasi visual yang cukup jelas untuk menunjukkan lokasi pengguna dalam proses pemesanan
M9	Foto makanan dan detail menu memiliki ukuran kecil dan informasi tidak tertata, sehingga pengguna kesulitan mendapatkan gambaran jelas tentang pilihan makanan

C. Membuat Desain Solusi

Selama fase desain solusi, fokus utama adalah mengembangkan desain yang memenuhi persyaratan yang telah diidentifikasi sebelumnya sekaligus memecahkan masalah pengguna. Proses ini dilakukan secara kreatif dengan mengutamakan prinsip kegunaan, estetika, dan fungsi utama aplikasi, dengan tujuan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, terutama melalui desain ulang fitur-fitur yang dinilai perlu ditingkatkan. Salah satu area utama dalam desain ulang adalah halaman menu pemesanan makanan, di mana tata letak antarmuka, navigasi, dan visualisasi ditata ulang agar lebih sederhana dan intuitif. Perubahan yang dilakukan mencakup navigasi yang lebih mudah ke bagian-bagian penting, penyederhanaan menu pemesanan makanan, serta penambahan fitur seperti kemampuan untuk menambahkan catatan khusus pada pesanan dan memilih opsi pembayaran dengan lebih mudah. Desain solusi juga menekankan penggunaan warna dan simbol yang sesuai dengan identitas visual aplikasi Maxim untuk menciptakan kesan harmonis dan profesional, dengan tambahan ikon yang jelas dan representatif untuk membantu pengguna mengidentifikasi fungsi setiap fitur secara cepat dan mudah.



Gambar 3. Hasil Desain Ulang Tampilan *Food Order*

Desain yang didesain ulang pada Gambar 3 menghadirkan tata letak yang lebih terstruktur dengan gambar menu yang diperbesar untuk menarik perhatian dan kategori makanan dipindahkan ke tab atas agar navigasi lebih intuitif. Warna latar menciptakan kontras elegan, sementara ikon modern dan font yang lebih besar membuat elemen visual serta informasi penting seperti nama makanan, deskripsi, dan harga lebih mudah dipahami. Navigasi juga disederhanakan untuk membantu pengguna mengakses fitur-fitur dengan lebih efisien, menghasilkan antarmuka yang lebih sederhana, menarik, dan ramah pengguna.

D. Mengevaluasi Desain terhadap Kebutuhan Pengguna

Evaluasi dilakukan sebanyak satu kali setelah pengembangan desain solusi selesai. Tahap ini bertujuan untuk menguji kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna melalui metode pengujian yang terstruktur, seperti kuesioner atau usability testing. Evaluasi kebutuhan pengguna bisa dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Evaluasi Kebutuhan Pengguna

Solusi	Keterangan
Desain Responsif	Tampilan aplikasi dapat menyesuaikan berbagai ukuran layar perangkat.
Pemilihan warna dan ikon	Memberikan tampilan yang menarik dan memudahkan identifikasi fitur.
Informasi yang Rapi	Informasi tersusun secara jelas, termasuk opsi menu dan metode pembayaran.
Penggunaan Visualisasi Modern	Menampilkan gambar dan informasi dalam format yang mudah dipahami pengguna.

E. Pengujian Hasil Desain Ulang dengan Metode SUS

Setelah hasil desain ulang proses pemesanan makanan pada aplikasi maxim selesai, selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui nilai *usability* setelah dilakukan desain ulang antarmuka. Responden yang dipilih pada pengujian ini yaitu 50 responden mahasiswa dari fakultas teknik Universitas Mulawarman. Data responden bisa dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
R1	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	26	65
R2	5	2	4	2	4	2	4	1	4	5	33	82.5

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
R3	5	3	4	1	4	2	4	2	5	5	33	82.5
R4	4	2	4	2	4	2	4	1	4	5	32	80
R5	5	1	4	2	4	2	4	3	4	4	31	77.5
R6	4	2	4	2	4	2	4	1	3	4	30	75
R7	5	5	5	1	5	1	5	1	5	5	36	90
R8	5	2	5	2	5	2	5	3	5	5	35	87.5
R9	4	2	5	4	5	2	4	1	5	5	33	82.5
R10	3	3	4	2	5	1	5	3	4	5	31	77.5
...
R50	5	1	4	1	5	1	5	1	5	5	39	97.5
Total nilai rata-rata hasil skor SUS											82.55	

Berdasarkan hasil penyebaran dengan target responden mahasiswa fakultas teknik Universitas Mulawarman terdapat 50 responden yang bersedia mengisi kuesioner hasil desain ulang antarmuka proses pemesanan makanan pada aplikasi maxim. Kemudian dilakukan perhitungan berdasarkan jawaban tiap responden sehingga didapatkan rata-rata nilai SUS sebesar 82,55. Dari skor SUS desain ulang antarmuka proses pemesanan makanan pada aplikasi maxim sebesar 82,55 masuk ke dalam *adjective rating excellent* dengan *grade* B dan kategori *acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain ulang antarmuka proses pemesanan makanan pada aplikasi maxim dengan pendekatan metode *user-centered design* (UCD) dan *system usability scale* (SUS) memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *user interface* pada layanan pemesanan makanan di aplikasi Maxim dengan menggunakan pendekatan *user-centered design* (UCD) dan evaluasi kegunaannya melalui metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan analisis yang kami lakukan, tantangan terbesar pada antarmuka aplikasi Maxim meliputi navigasi yang rumit, tata letak yang tidak intuitif, minimnya penggunaan warna kontras, serta kurangnya panduan visual, yang secara keseluruhan mengurangi pengalaman pengguna. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini menerapkan pendekatan UCD, yang mencakup beberapa tahapan, mulai dari memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi yang tepat, hingga mengevaluasi desain untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.

Desain ulang ini berfokus pada perbaikan tata letak, penyederhanaan navigasi, peningkatan visualisasi, serta memperhatikan aksesibilitas untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Evaluasi kegunaan menggunakan SUS menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tingkat kegunaan antarmuka setelah proses desain ulang, di mana sebagian besar responden memberikan penilaian yang tinggi, dengan rata-rata skor SUS berkisar antara Baik hingga Sangat Baik, yaitu 82.55. Hasil ini menunjukkan bahwa antarmuka yang ditingkatkan berhasil memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan aplikasi Maxim, khususnya dalam meningkatkan kualitas layanan pemesanan makanan, dengan pendekatan berbasis pengguna dan evaluasi kuantitatif yang terbukti efektif dalam menciptakan antarmuka yang lebih intuitif, ramah pengguna, dan mendukung kepuasan pengguna.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, H. P., & Rochmah, N. (2020). Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS. *Jurnal Buana Informatika*, 11(1), 63–73. <https://doi.org/10.24002/jbi.v11i1.2502>
- Anggoro, A., & Mailingkay B. L, A. (2021). Perancangan UI/ UX Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (ONLIMO) Di BPPT Menggunakan Metode User Centered Design. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 24–26. <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/385/>
- Ayu Gede Rishma Wiwin Astari, I., & Tri Anindia Putra, I. N. (2021). Analisis Sistem Informasi Kemdikbud Studi Kasus Pada SD Negeri 2 Dawan Klod Menggunakan Metode SUS. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.33387/jiko.v4i1.2378>
- Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156>
- Dian Nathasia, N., & Soepriyono, G. (2023). Sistem Informasi Pariwisata Bali Berbasis Website dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 287–293. <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jti>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Frigola, G. (2021). *User-centred design & other frameworks*. Medium. <https://medium.com/@genis.hti/user->

centred-design-other-frameworks-e89c492a9f6c

- Kumoro, D. T., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile SIM UNIQHBA Menggunakan Metode User-Centered Design UCD. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 121–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.47065/tin.v4i2.4171>
- Rahma Fahriyah, D., Iksari, D., & Widiastuti. (2024). Implementasi Re-design Application Mobile MRT Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 5(1), 98–108. <https://doi.org/10.52158/jacost.v5i1.812>
- Winiyaah, A., & Patria, M. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru Pada PAUD Tunas Mawar Menggunakan Metode Waterfall Dan Evaluasi Usability Dengan System Usability Scale. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 6(3), 411–420. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v6i3.4340>