

Perancangan Prototipe Antarmuka Website Restoran sebagai Media Informasi Digital yang Berkelanjutan

Briantito Adiwena^{*1}, Decky Avrillukito Ismandoyo², Clara Victoria Padmasari³,
Rafael Sugeng Pamungkas Jati⁴

¹Institut Informatika Indonesia Surabaya

²Institut Sains Dan Teknologi Terpadu Surabaya

³ Institut Informatika Indonesia Surabaya

E-mail: brianito@ikado.ac.id¹, deckyavril@stts.edu², clara@ikado.ac.id³,
rafael.sugeng@gmail.com⁴

Abstrak. Pergeseran perilaku konsumen di era digital menuntut ketersediaan informasi yang cepat dan akurat. Restoran Dunia Steak MERR Surabaya saat ini masih mengandalkan penyampaian informasi manual, yang mengakibatkan keterbatasan aksesibilitas bagi pelanggan. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe antarmuka website sebagai solusi media informasi digital yang berkelanjutan. Menggunakan metode Design Thinking, perancangan difokuskan pada efisiensi visual, struktur navigasi yang jelas, dan pendekatan fotografi sebagai elemen komunikasi utama untuk mengurangi beban kognitif pengguna. Prototipe dikembangkan untuk platform desktop dan smartphone dengan gaya desain minimalis. Hasil uji coba terhadap 54 responden menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi, di mana 79,6% menilai visual sangat menarik dan 88,9% menyatakan informasi sangat mudah dipahami sejak akses pertama. Penelitian menyimpulkan bahwa integrasi desain minimalis dan fotografi dalam antarmuka website terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi konsumen serta meningkatkan pengalaman pengguna secara intuitif.

Kata kunci: Website Restoran, UI/UX, Design Thinking, Informasi Digital, Prototipe.

Abstract. Shifts in consumer behaviour in the digital age demand fast and accurate information. Dunia Steak MERR Surabaya restaurant currently still relies on manual information delivery, which results in limited accessibility for customers. This study aims to design a website interface prototype as a sustainable digital information media solution. Using the Design Thinking method, the design focuses on visual efficiency, clear navigation structure, and a photographic approach as the main communication elements to reduce the cognitive load on users. The prototype was developed for desktop and smartphone platforms with a minimalist design style. Test results from 54 respondents showed a high level of acceptance, with 79.6% rating the visuals as very attractive and 88.9% stating that the information was very easy to understand from the first access. The study concluded that the integration of minimalist design and photography in the website interface proved effective in meeting consumer information needs and intuitively enhancing the user experience.

Keywords: Restaurant Website, UI/UX, Design Thinking, Digital Information, Prototype.

1. Pendahuluan

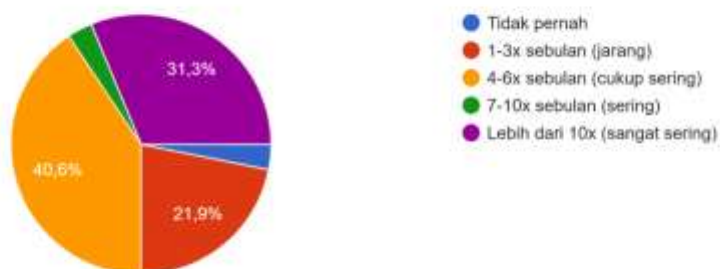
Dunia pemasaran konvensional telah berubah karena perkembangan teknologi informasi yang pesat. Ini telah mengubah cara orang berinteraksi dengan merek dan membeli barang. Fenomena ini menunjukkan pergeseran besar dari konsumen yang dulunya pasif menjadi orang yang berdaya dan kritis. Sekarang mereka dapat mendapatkan informasi tanpa terbatas waktu atau lokasi. Mengutip dari buku Perilaku Konsumen di Era Digital, dijelaskan bahwa terjadi pergeseran paradigma yang signifikan dalam paradigma perilaku konsumen. Sekarang, perilaku konsumen menggunakan pencarian informasi secara mandiri melalui saluran digital, seperti ulasan online dan media sosial, sebagai sumber utama validasi sebelum melakukan transaksi, daripada bergantung pada sumber informasi konvensional yang bersifat satu arah [1].

Industri kuliner menggunakan website lebih dari sekadar alat promosi visual. Itu juga berfungsi sebagai infrastruktur sistem informasi yang penting untuk mengatasi keterbatasan metode pemasaran manual dalam menyebarkan data operasional secara menyeluruh. Studi kasus restoran di Pacitan menunjukkan bahwa situs web, yang dibangun sebagai sistem berbasis *client-server*, membantu pengelola dan pelanggan berbagi informasi tentang sistem kerja, profil perusahaan, dan detail menu, yang sebelumnya sulit diakses secara luas. Dalam situasi ini, situs web berfungsi sebagai pusat informasi terkomputerisasi yang tidak hanya menampilkan data statis tetapi juga memungkinkan interaksi dan komunikasi melalui buku tamu untuk kritik dan saran. Selain itu, situs web memastikan bahwa informasi dapat diakses dengan cepat dan efisien bagi pengunjung dari mana pun [2].

Dunia Steak adalah restoran keluarga yang didirikan pada 15 November 2009 di Grogol, Jakarta, yang masih beroperasi hingga kini, dan telah melebarkan eksistensinya ke Surabaya dan Tuban. Tidak adanya komunikasi di Restoran Dunia Steak MERR Surabaya menunjukkan betapa pentingnya membuat website sebagai infrastruktur sistem informasi yang strategis daripada hanya menggunakannya sebagai alat promosi visual. Dalam studi kasus sebelumnya, penyampaian informasi terlalu bergantung pada metode manual menyebabkan informasi menjadi tidak optimal dan tidak menjangkau konsumen secara luas.

Seberapa sering anda mengakses website untuk mencari informasi?

32 jawaban



Gambar 1. Prosentase Pencarian Informasi Digital

Berdasarkan survei awal, dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat saat ini cenderung menggunakan platform digital untuk mencari informasi awal ketika akan mengunjungi restoran dimana dalam studi kasus ini adalah restoran Dunia Steak MERR Surabaya, oleh karena itu diperlukan pengembangan platform digital untuk mengatasi fragmentasi data menu dan proses reservasi. Ini mengubah sistem konvensional yang rentan terhadap redundansi menjadi sistem berbasis basis data terpusat. Transformasi ini memastikan bahwa informasi tersedia secara instan dan jelas. Ini secara langsung menjawab kebutuhan pelayanan yang efisien dan memperbaiki pengalaman pengguna, yang sebelumnya terhambat oleh ketidakmampuan untuk mendapatkan akses ke informasi yang relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe antarmuka pengguna (*user interface*) website restoran yang inovatif, dengan menitikberatkan pada perancangan prototipe antarmuka website sebagai

solusi informasi digital yang berkelanjutan. Melalui pendekatan ini, fokus pengembangan tidak hanya tertuju pada aspek estetika semata, melainkan dibangun di atas fondasi efisiensi visual, kejelasan struktur navigasi, dan peningkatan kualitas pengalaman pengguna (*user experience*). Dengan mengombinasikan estetika minimalis untuk mengurangi beban kognitif, fungsionalitas yang intuitif, serta penerapan teknik fotografi sebagai elemen komunikasi utama, website ini diharapkan mampu bertransformasi menjadi infrastruktur informasi yang tidak hanya memuaskan kebutuhan pencarian data konsumen saat ini, tetapi juga adaptif dan mudah digunakan dalam jangka panjang.

2. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1. Desain dalam Sistem Digital

Desain adalah proses pemecahan masalah yang bertujuan untuk mengubah kondisi aktual menjadi kondisi yang lebih menguntungkan. Ini melepaskan desain dari persepsi terbatas sebagai ekspresi estetika murni. Desain adalah kombinasi benda buatan yang dirancang untuk beradaptasi dengan lingkungan sehingga dapat dicapai tujuan tertentu dalam situasi tertentu. Sebagai perbatasan penting antara "lingkungan dalam" (sistem) dan "lingkungan luar" (pengguna) dalam perspektif "ilmu tentang hal-hal buatan", elemen antarmuka dan visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif. Oleh karena itu, setiap pilihan desain harus dipikirkan secara logis dan analitik untuk memastikan bahwa desain tersebut menyelesaikan masalah pengguna daripada hanya memenuhi standar keindahan subjektif [3].

Dalam pemrosesan informasi, elemen visual berfungsi sebagai mekanisme representasi strategis untuk mengatasi keterbatasan rasionalitas manusia, atau keterbatasan rasionalitas, dan kemacetan perhatian. Memecahkan masalah seringkali berarti menampilkan masalah sehingga solusinya jelas. Dalam hal ini, visualisasi berfungsi sebagai memori eksternal, yang secara signifikan mengurangi beban kognitif (kognitif load) pengguna. Desain mempercepat pemahaman dan memungkinkan penyampaian informasi cepat dengan menggantikan deskripsi tekstual yang panjang dan kompleks yang membebani memori jangka pendek dengan pola visual atau diagram. Dengan fungsi visual ini, data dapat digunakan untuk inferensi yang efektif. Ini menjadikan desain sebagai alat bantu kognitif yang meminimalkan upaya pengguna untuk memahami struktur informasi yang kompleks [3].

2.2. Website sebagai Media Informasi Digital

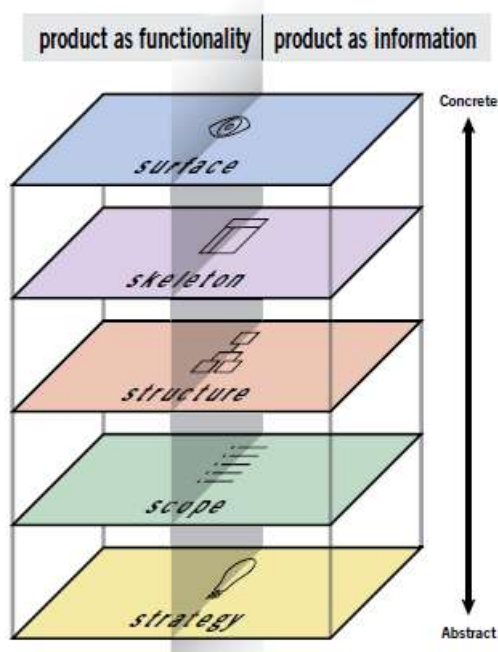
Human-Computer Interfaces (HCI) telah berkembang menjadi kode budaya yang mendominasi struktur pengalaman digital manusia, bukan hanya mekanisme kontrol teknis. Melalui standarisasi elemen antarmuka seperti sistem WIMP (Windows, Icons, Menus, dan Pointers), HCI memberikan "tata bahasa" universal. Ini memungkinkan pengguna mengakses berbagai konten (dari museum virtual hingga e-commerce) dengan persepsi yang sama. Berbeda dengan media lama yang menempatkan audiens sebagai penikmat pasif, logika HCI menuntut partisipasi aktif melalui pencarian data seperti copy, paste, dan search. Antarmuka tidak lagi transparan, melainkan secara aktif mendikte bagaimana informasi dipahami, diorganisir, dan dimaknai oleh pengguna melalui logika komputasi yang mendasarinya. Fenomena ini menegaskan bahwa website bukan sekadar alat, melainkan sebuah antarmuka yang memadukan penyimpanan data dengan logika presentasi media tradisional untuk memfasilitasi konsumsi informasi pengguna [4].

Salah satu langkah strategis yang tidak terelakkan dalam manajemen informasi modern adalah beralih dari format fisik ke media digital. Ini karena media konvensional seperti kertas dan foto mengalami penurunan kualitas karena usia, kelembaban, dan penggunaan berulang, sehingga media digital berfungsi sebagai substitusi fungsional yang penting untuk memastikan informasi tetap aman ketika informasi fisik mengalir. Urgensi peralihan ini semakin diperkuat oleh fakta bahwa penggunaan platform berbasis web telah menjadi kebutuhan vital karena kecenderungan masyarakat untuk menggunakan media internet untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat. Selain itu, penggunaan media digital mengubah paradigma aksesibilitas dari pendekatan manual yang lambat menjadi sistem informasi yang efisien yang dapat dipertukarkan secara luas melalui jaringan komputer tanpa batasan geografis. Ini juga menawarkan solusi lengkap untuk keterbatasan ruang penyimpanan yang semakin sempit [5].

Studi kasus yang dilakukan pada sebuah bisnis ritel menunjukkan bahwa transformasi ke media digital sangat penting karena masalah yang dihadapi oleh sistem penjualan manual, yang mengharuskan pelanggan datang secara langsung untuk melihat ketersediaan produk. Hal ini menyebabkan antrian yang panjang dan jangkauan pemasaran yang terbatas. Website sebagai infrastruktur penjualan telah terbukti berhasil mendigitalisasi catatan transaksi dan katalog produk. Ini mengurangi kesalahan manusia dan mempermudah akses pelanggan sepanjang waktu. *Scale of System Usability* (SUS) dievaluasi, dan mendapatkan skor 80,5 (kategori *Acceptable*). Skor ini menunjukkan bahwa sistem yang responsif dan mudah diakses dapat meningkatkan efisiensi layanan secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional [6].

2.3. User Interface dan User Experience (UI/UX)

Dalam kerangka pengembangan website, prinsip UI/UX dikonseptualisasikan sebagai proses berlapis yang bergerak dari pertimbangan abstrak menuju manifestasi konkret, yang dikenal sebagai model "Lima Bidang" (*The Five Planes*). Model ini menegaskan bahwa pengembangan antarmuka yang efektif tidak dimulai dari desain visual semata, melainkan harus berakar pada Bidang Strategi (*Strategy Plane*) yang mendefinisikan kebutuhan pengguna dan tujuan produk sebagai fondasi utama. Kelima lapisan tersebut yang meliputi strategi, ruang lingkup, struktur, rangka, dan permukaan, saling bergantung satu sama lain, di mana keputusan yang dibuat pada satu bidang akan menjadi landasan bagi bidang di atasnya. Pendekatan ini memastikan bahwa elemen visual yang tampak pada bidang permukaan (*surface plane*) bukanlah sekadar ornamen estetika, melainkan hasil akhir dari serangkaian keputusan logis yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi pengguna secara intuitif dan efisien [7].



Gambar 2. *The Five Planes of User Experience* dari Jesse James Garrett menjelaskan bahwa desain produk digital merupakan sistem berlapis yang dimulai dari tujuan dan kebutuhan pengguna (*strategy*), lalu diterjemahkan ke dalam fitur dan struktur sistem (*scope* dan *structure*). Lapisan berikutnya mengatur kerangka antarmuka dan navigasi (*skeleton*) sebelum diwujudkan dalam tampilan visual (*surface*). Kerangka ini menegaskan bahwa kualitas desain visual bergantung pada kekuatan keputusan sistem di lapisan bawahnya, bukan berdiri sendiri sebagai estetika.

Lebih lanjut, prinsip UI/UX dalam website harus mengakomodasi dualitas sifat web, yaitu sebagai antarmuka perangkat lunak dan sebagai sistem hiperteks. Pada sisi perangkat lunak, prinsip Desain Interaksi dan Desain Antarmuka difokuskan pada penyelesaian tugas fungsional, sedangkan pada sisi hiperteks, Arsitektur Informasi dan Desain Navigasi berperan dalam menyusun akses konten yang mudah dipahami. Integrasi kedua aspek ini terjadi di seluruh lapisan Bidang Struktur (*Structure Plane*) dan Bidang Rangka (*Skeleton Plane*), yang bertugas mengorganisir elemen fungsional dan informasional agar bekerja secara sinergis. Dengan demikian, esensi dari desain pengalaman pengguna bukan hanya tentang bagaimana sebuah website terlihat, melainkan tentang menciptakan sebuah koherensi sistematis di mana struktur konseptual dan desain visual bersatu untuk meminimalkan beban kognitif pengguna dalam mencapai tujuan [7].

Dalam sebuah studi kasus, elemen desain visual, terutama konsistensi layout dan pemilihan skema warna, terbukti memiliki dampak besar terhadap tingkat kepuasan pengguna. Studi ini menemukan bahwa antarmuka dengan tata letak yang buruk dan informasi yang sulit adalah faktor utama yang menyebabkan nilai kegunaan (*usability*) yang rendah, yang secara langsung menurunkan kepercayaan pengguna dan menimbulkan ketidaknyamanan saat berinteraksi dengan sistem. Sebaliknya, telah terbukti bahwa perancangan ulang yang mengutamakan alur navigasi yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan penggunaan kombinasi warna dan tipografi yang kontras tetapi nyaman mampu meningkatkan kejelasan dan efisiensi interaksi secara signifikan. Kualitas elemen visual yang ditingkatkan tidak hanya meningkatkan estetika, tetapi juga secara efektif mengubah pengalaman pengguna (*customer experience*) menjadi sangat memuaskan [8].

2.4. Teknologi Informasi Berkelanjutan

Pengalaman Pengguna dan antarmuka pengguna berfungsi sebagai penghubung utama antara orang. Dalam situasi seperti ini, perancangan desain tidak boleh dianggap sebagai aktivitas estetika semata. Sebaliknya, itu harus dilihat sebagai mekanisme pemecahan masalah (*problem-solving*) yang mengikuti prinsip-prinsip kegunaan (*usability*), seperti visibilitas status sistem dan desain yang indah dan minimalis. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa sistem digital yang dibangun tidak hanya fungsional, tetapi juga intuitif dan mampu memberikan solusi nyata bagi kebutuhan pengguna, sangat penting untuk menerapkan prinsip dasar UI/UX, yaitu kejelasan (*clarity*), konsistensi (*consistency*), dan umpan balik (*feedback*).

Prinsip *clarity* atau kejelasan menuntut antarmuka untuk menyajikan informasi yang relevan dan mudah dipahami, prinsip ini menghindari elemen yang dapat membebani kognitif pengguna. Dalam kerangka *heuristic evaluation*, aspek ini diterjemahkan melalui prinsip "*aesthetic and minimalist design*", yang menegaskan bahwa prinsip ini menyatakan bahwa antarmuka tidak boleh mengandung informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan karena setiap unit informasi tambahan dapat mengganggu visibilitas informasi penting [9]. Studi kasus perancangan ulang situs web, di mana menu navigasi yang membingungkan diubah menjadi lebih sederhana dan menarik, menunjukkan betapa pentingnya kejelasan ini. Dengan menghilangkan ambiguitas visual dan membuat tata letak yang *user-friendly*, pengguna dapat menelusuri informasi dan memahami fitur aplikasi dengan lebih mudah dan efisien [10]. Prinsip *consistency* memastikan bahwa elemen desain memiliki konsistensi visual dan fungsional, sehingga pengguna tidak perlu menebak apakah kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki makna yang sama. Mengacu pada prinsip "*Consistency and standards*", sebuah sistem harus mengikuti konvensi platform yang sudah umum agar pengguna dapat memprediksi pola interaksi dengan tepat tanpa harus mempelajari ulang setiap halaman [9]. Implementasi nyata dari konsistensi ini terlihat pada penerapan identitas visual yang seragam, seperti penggunaan skema warna dominan secara konsisten di seluruh halaman, yang berfungsi untuk memperkuat *branding* sekaligus menjaga keteraturan struktur visual. Konsistensi semacam ini merupakan bagian integral dari proses *design thinking* untuk memastikan solusi desain yang dihasilkan selaras dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna [11].

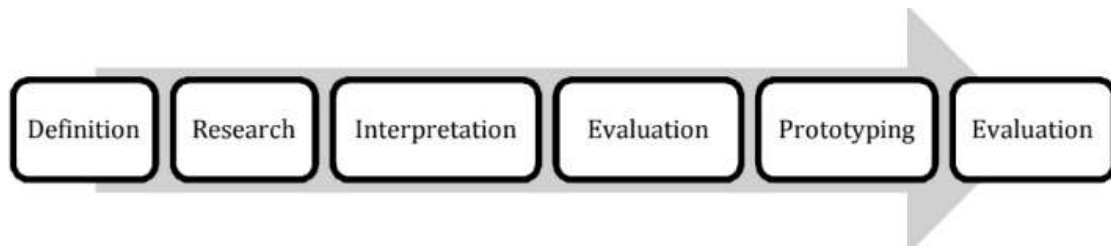
Prinsip *feedback* berkaitan erat dengan aspek "*Visibility of system status*", di mana sistem diwajibkan untuk selalu menginformasikan status terkini kepada pengguna melalui respon yang tepat dalam kurun waktu yang wajar. Komunikasi antara sistem dan pengguna ini sangat vital untuk mencegah ketidakpastian, memastikan bahwa setiap tindakan—seperti menekan tombol atau mengirim data—telah diterima dan diproses. Efektivitas mekanisme umpan balik ini divalidasi melalui pengujian *usability* (seperti menggunakan *System Usability Scale*), yang mengukur apakah sistem mampu merespons tugas pengguna dengan baik dan memberikan kepuasan dalam interaksi. Tanpa adanya umpan balik yang jelas, seperti status sistem yang transparan, pengguna akan kesulitan mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan diri dari potensi kesalahan (*error*) yang terjadi selama penggunaan aplikasi [9].

3. Metodologi Penelitian

3.1. Design Thinking

Design Thinking didefinisikan sebagai alat berpikir (*thinking tools*) yang berpusat pada manusia (*human centered*). Pendekatan ini merupakan proses inovasi yang bertujuan menghasilkan gagasan, ide, produk,

atau jasa yang senantiasa beradaptasi dengan dinamika pengguna. Hal ini dicapai melalui analisis permasalahan dari sudut pandang kreativitas dan empati terhadap masyarakat sebagai pengguna hasil inovasi. Proses inovasi ini dijabarkan dalam enam fase utama; empati (*empathize*), definisi (*define*), interpretasi (*synthesize*), ideasi (*ideate*), prototipe (*prototype*), dan menguji (*test*) [12]. Kemampuan untuk mengakomodasi perubahan melalui analisis berbasis empati dan kreativitas inilah yang menjadikan *design thinking* sangat ideal untuk membangun sistem digital yang berkelanjutan. Metode ini menjamin bahwa solusi yang ditawarkan tidak statis, melainkan mampu berevolusi seiring dengan perubahan perilaku masyarakat, memastikan relevansi jangka panjang dan kepuasan pengguna yang konsisten.



Gambar 3. Design Thinking

Tahap awal (*empathize*) ini krusial untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan. Tahap ini melibatkan berbagai metode pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis data. Tujuan utama riset adalah untuk membangun empati yang kuat terhadap pengguna, memahami pengalaman mereka, tantangan yang dihadapi, keinginan tersembunyi, serta konteks dimana masalah tersebut muncul. Dalam penelitian ini, permasalahan yang diangkat adalah minimnya informasi yang dapat diakses oleh pengunjung atau calon pengunjung Restoran Dunia Steak MERR Surabaya. Oleh karena itu, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pemilik restoran, observasi, penyebaran kuesioner, serta analisis penelitian terdahulu, komparator, dan kompetitor.

Tahap selanjutnya (*define*) merupakan fondasi dari seluruh proses inovasi. Fokus utamanya adalah memahami dan merumuskan masalah atau tantangan secara mendalam, bukan hanya dari sudut pandang internal, tetapi yang terpenting adalah dari perspektif pengguna. Pada fase ini, ruang lingkup masalah diidentifikasi dan dibatasi dengan sangat jelas. Hal ini bertujuan untuk memastikan pemahaman yang sama mengenai apa yang perlu dipecahkan, menghindari asumsi, serta menjamin bahwa solusi yang dikembangkan nantinya benar-benar menjawab kebutuhan inti pengguna. Pengunjung website mengharapkan ketersediaan fitur-fitur yang praktis dan informatif. Fitur utama yang paling sering disebutkan adalah menu digital yang lengkap dengan informasi harga dan deskripsi, memungkinkan pengunjung untuk melihat pilihan makanan sebelum berkunjung. Selain itu, fitur pemesanan atau reservasi online juga menjadi harapan penting. Banyak responden juga menginginkan adanya peta lokasi interaktif dan informasi kontak yang jelas, termasuk nomor telepon, WhatsApp, dan alamat lengkap. Fitur tambahan seperti foto makanan dan galeri foto restoran, testimoni pelanggan, serta tautan ke media sosial seperti Instagram juga dianggap penting untuk membangun kepercayaan dan memperkaya informasi yang tersedia.

Data yang terkumpul dari fase riset kemudian dianalisis dan diinterpretasikan pada tahap interpretasi (*synthesize*) ini. Pola-pola yang muncul diidentifikasi, tema-tema berulang ditemukan, dan informasi penting disaring untuk mendapatkan *insight* (wawasan) kunci yang relevan. Hasil dari interpretasi ini adalah pemahaman yang mendalam tentang apa yang sebenarnya diinginkan atau dibutuhkan oleh pengguna. Dari hasil wawancara dengan pemilik restoran dan penyebaran kuesioner, kedua sumber data mengindikasikan permasalahan yang sama, yaitu kebutuhan akan penyediaan informasi yang jelas agar pengunjung atau calon pengunjung mendapatkan gambaran yang akurat sebelum berkunjung.

Pada tahap ideasi (*ideate*), pembuatan platform informasi yang menyediakan detail seperti lokasi, menu yang tersedia, promo, foto restoran, dan foto menu merupakan langkah awal yang krusial. Penggunaan teknik EDFAT (Entire, Detail, Framing, Angel, dan Time) dalam proses pengambilan foto dapat menciptakan kesan realistis bagi pengunjung website, sehingga mampu meyakinkan calon pengunjung untuk berkunjung ke restoran tanpa harus melihat secara langsung terlebih dahulu. Oleh karena itu,

kehadiran website ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang lengkap namun tetap sederhana agar mudah dipahami oleh pengunjung maupun calon pengunjung.

Ide-ide terbaik dari fase ideasi kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe. Prototipe (*prototype*) adalah representasi awal atau model sederhana dari solusi yang diusulkan. Bentuknya dapat bervariasi, mulai dari sketsa kasar, wireframe digital, rancangan visual (*mockup*), hingga simulasi. Tujuan prototipe adalah untuk membuat ide menjadi nyata dan dapat diinteraksikan. Pada tahap prototipe, media utama yang akan digunakan adalah website desktop dan smartphone, dengan aplikasi Figma sebagai perangkat lunak prototipenya.

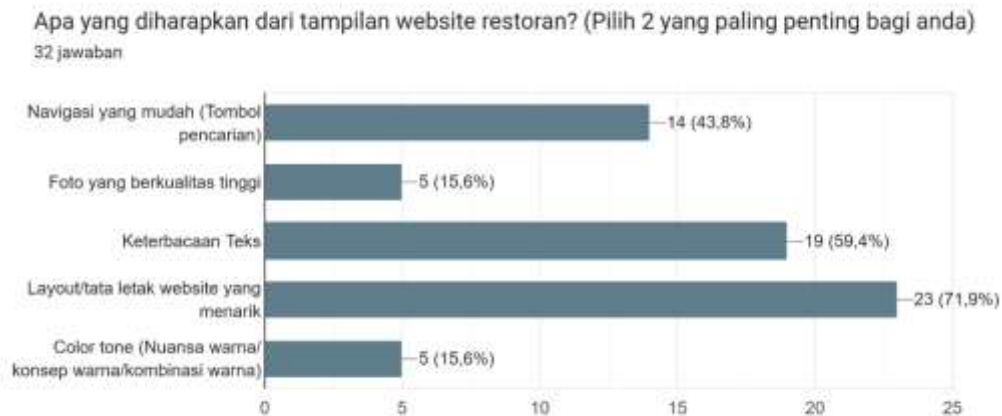
Fase terakhir ini melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna nyata, yang dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik secara langsung serta mencatat reaksi dan saran. Fase pengujian ini sangat penting untuk memvalidasi asumsi, mengidentifikasi kekurangan atau area perbaikan, dan memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar efektif serta memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk iterasi lebih lanjut pada desain, bahkan memungkinkan kembali ke fase sebelumnya jika ada temuan krusial yang memerlukan perumusan ulang masalah atau pencarian ide baru, sehingga proses Design Thinking terus berputar dalam lingkaran perbaikan berkelanjutan [13].

3.2. Teknik Pengumpulan Data

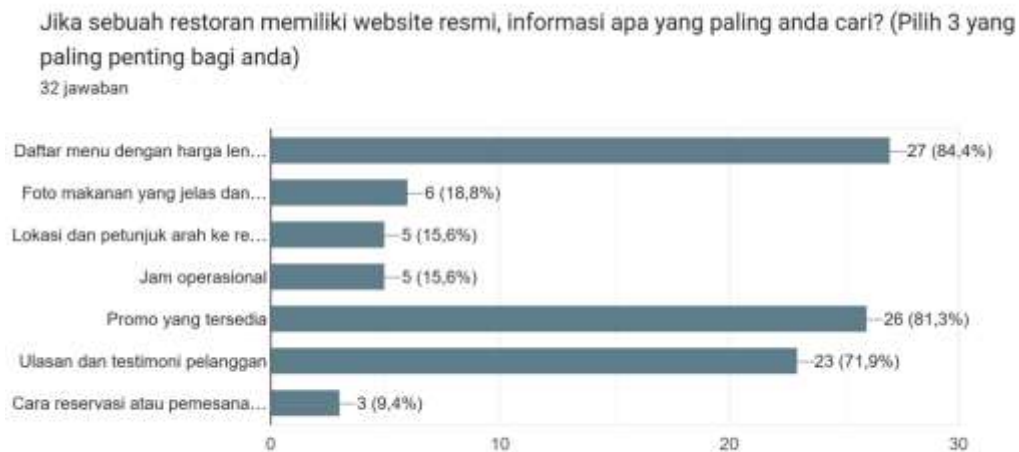
Metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) merupakan teknik pengumpulan data yang didefinisikan sebagai proses percakapan bertujuan (*conversation with a purpose*) antara peneliti dan responden untuk mengonstruksi pemahaman holistik mengenai motivasi, perasaan, kejadian, serta pengalaman subjek penelitian [14]. Keunggulan utama metode ini dalam perancangan website terletak pada kemampuan untuk memverifikasi, mengubah, atau memperluas data yang diperoleh dari sumber lain serta kemampuan untuk menggali aspek subjektif pengguna yang tidak dapat dilihat secara langsung. Interaksi dua arah ini memungkinkan perancang untuk melakukan rekonstruksi pengalaman pengguna sebelumnya dan memproyeksikan kebutuhan pengguna untuk masa depan dengan menyediakan kebulatan informasi yang utuh. Ini memastikan bahwa fitur dan antarmuka web yang dibuat benar-benar relevan dengan struktur kognitif dan preferensi target pengguna.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa restoran menargetkan demografi usia 25 hingga 45 tahun, namun mereka menemukan bahwa ada masalah besar saat ini, salah satunya adalah tidak adanya website resmi, yang menyebabkan kurangnya informasi dan kurangnya pengenalan untuk cabang Surabaya. Menurut narasumber, situs web sangat penting sebagai referensi utama sebelum kunjungan. Meskipun desainnya sederhana, situs web harus dapat menyajikan informasi penting seperti promosi, daftar menu, fasilitas, suasana, dan testimoni melalui kombinasi teks dan gambar yang meyakinkan. Selain itu, narasumber percaya bahwa fitur reservasi online akan sangat penting untuk pengembangan di masa depan, meskipun saat ini Anda masih dapat melakukannya dengan bantuan layanan pihak ketiga.

Selain wawancara, data juga dikumpulkan melalui kuesioner sebagai metode pengumpulan data yang memberikan responden seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari sampel pengguna tentang sistem yang diteliti [15]. Tujuan dalam perancangan ini adalah untuk menggali kebutuhan pengguna terhadap desain visual website Restoran Dunia Steak MERR Surabaya, khususnya dalam hal tampilan fotografi dan informasi. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden aktif mengakses website melalui desktop dan smartphone. Selain itu, responden mengharapkan tampilan website yang minimalis, modern, responsif, dan mudah digunakan. Informasi seperti menu, harga, lokasi, dan promosi menjadi elemen paling dicari. Data ini menjadi dasar dalam merancang antarmuka website yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna.



Gambar 4. Hasil kuesioner tentang prioritas kebutuhan tampilan website



Gambar 5. Hasil kuesioner tentang prioritas kebutuhan informasi website

Berdasarkan pengumpulan data yang sudah dilaksanakan, maka penelitian ini memfokuskan pada perancangan sebuah situs web informatif untuk Restoran Dunia Steak MERR Surabaya, dengan menjadikan pendekatan fotografi sebagai elemen inti. Situs web ini dirancang sebagai media utama bagi pengunjung untuk mengakses informasi yang lengkap, mencakup promosi yang sedang berlaku, jam operasional, daftar menu lengkap, ketersediaan ruangan, hingga prosedur reservasi. Penerapan fotografi dipadukan gaya desain minimalis merupakan keunikan utama situs web ini, yang memungkinkan pengunjung memperoleh informasi baik visual maupun non visual secara lengkap, detail, namun tetap ringkas dan mudah dicerna.

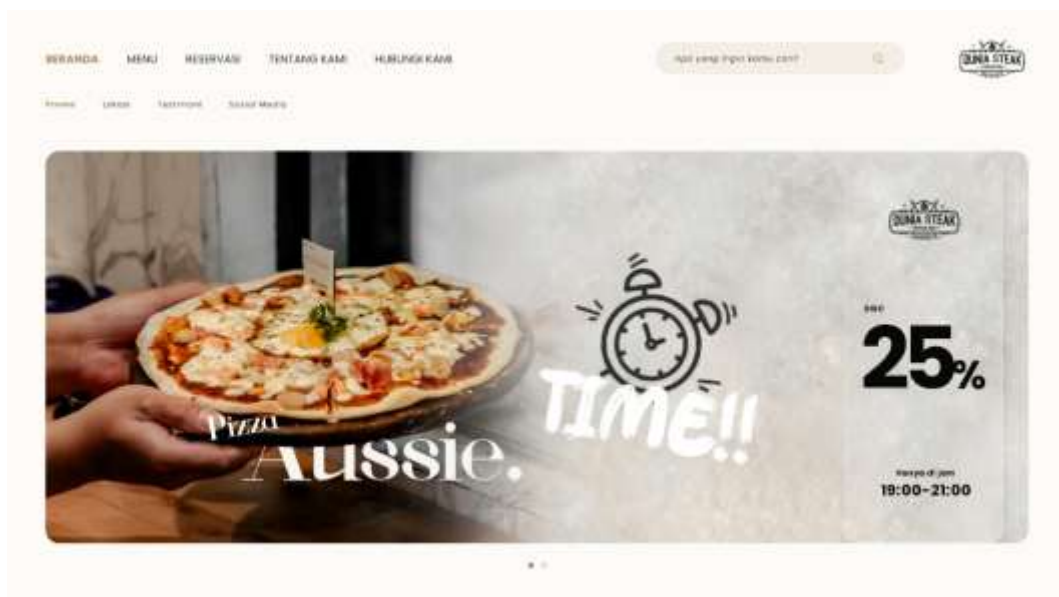
3.3. Alur Pengguna (User Flow)

User flow adalah diagram yang memetakan jalur navigasi pengguna dalam website atau aplikasi, mulai dari titik masuk hingga penyelesaian suatu tujuan atau tugas. Elemen ini krusial untuk memastikan setiap interaksi berjalan logis, intuitif, dan efisien. Dengan merancang user flow, desainer dapat mengidentifikasi potensi hambatan, menyederhanakan langkah-langkah, dan memastikan pengguna mencapai tujuannya dengan mudah. Ini pada akhirnya memaksimalkan kegunaan dan efektivitas website secara keseluruhan.



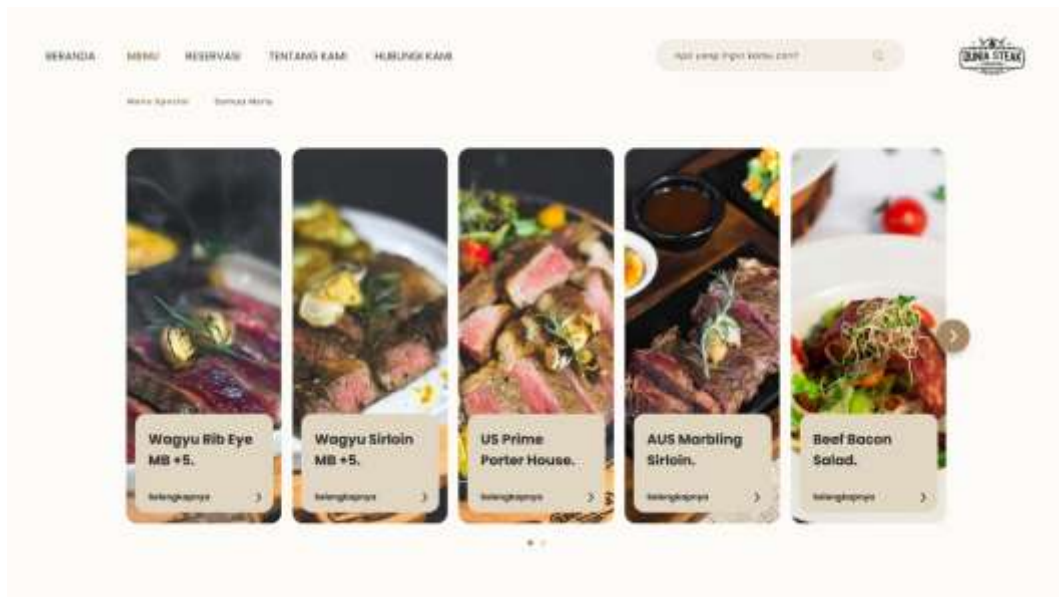
Gambar 7. QR code prototipe *desktop*

Pada tampilan website, terdapat tombol pencarian (search) yang strategis terletak di pojok kanan atas. Fungsi utama dari fitur pencarian ini adalah untuk mempercepat pengunjung dalam menemukan informasi yang mereka cari. Tersedia pula kata kunci (keyword) yang dapat ditekan, yang secara otomatis akan mengarahkan pengguna ke halaman yang relevan dengan kata kunci tersebut.



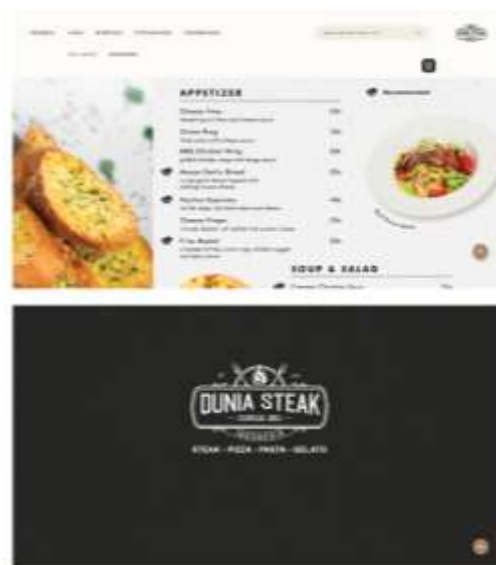
Gambar 8. Tampilan desktop

Pada Menu Beranda terdapat dua submenu yaitu, Menu Spesial dan Semua Menu. Submenu Menu Spesial menampilkan delapan hidangan unggulan dari Restoran Dunia Steak MERR Surabaya. Tujuannya adalah untuk menonjolkan menu-menu istimewa tersebut di antara pilihan yang tersedia, sehingga pengunjung dan calon pengunjung dapat dengan mudah mengetahui hidangan spesial yang ditawarkan.



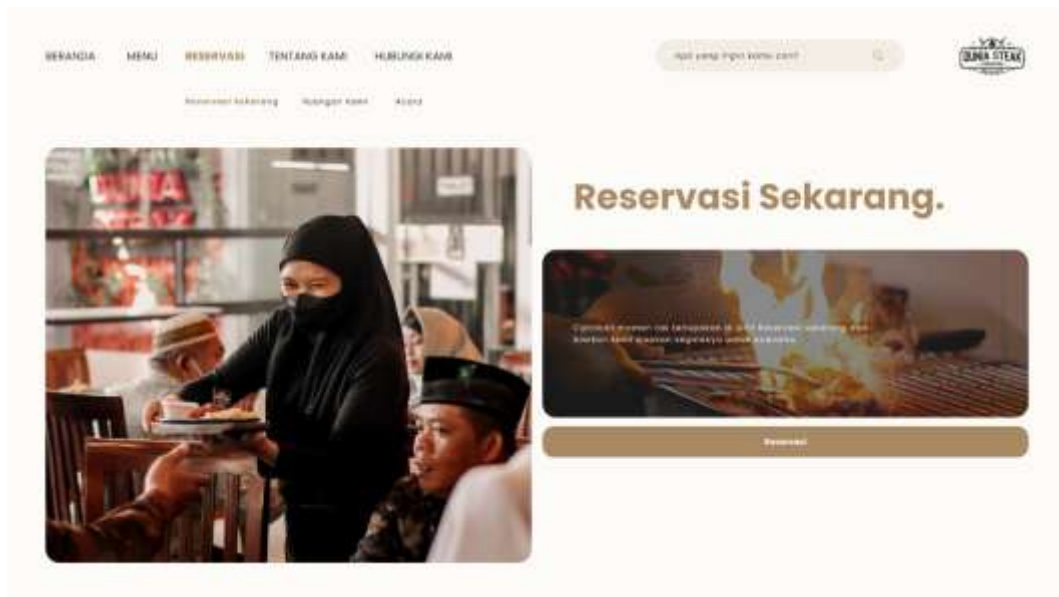
Gambar 9. Tampilan menu spesial

Submenu semua menu akan menampilkan keseluruhan menu Restoran Dunia Steak MERR Surabaya dalam bentuk digital. Pengunjung dapat menggulir menu ini ke bawah atau ke atas. Tujuannya adalah agar pengunjung dan calon pengunjung dapat mengetahui seluruh pilihan menu yang tersedia secara digital sebelum memutuskan untuk berkunjung ke restoran.



Gambar 10. Tampilan menu keseluruhan

Menu reservasi adalah halaman yang menampilkan informasi seputar reservasi di Restoran Dunia Steak MERR Surabaya, termasuk detail mengenai ruangan yang tersedia. Menu reservasi ini terdiri dari tiga submenu yaitu, Reservasi Sekarang, Ruangan Kami, dan Acara. submenu Reservasi Sekarang berisi informasi tahapan reservasi yang bisa dilakukan pengunjung. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses pemesanan meja secara online.



Gambar 11. Tampilan menu reservasi

Pada tahap awal pengisian formulir reservasi daring (online), pengunjung akan memilih jenis tempat (Indoor, Outdoor, VIP) dan menentukan jumlah individu yang akan berkunjung ke restoran. Tampilan awal fitur ini akan menyajikan foto interior dari setiap pilihan ruangan. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung dalam melihat visual interior secara langsung tanpa perlu meninggalkan antarmuka menu reservasi.



Gambar 12. Tampilan menu reservasi tempat

Pada submenu Masukan, pengunjung diajak untuk terlibat dalam pengembangan Restoran Dunia Steak di masa depan. Dengan membagikan ulasan dan pengalaman mereka selama berada di Dunia Steak MERR Surabaya, informasi ini akan menjadi bahan evaluasi bagi pihak restoran, sekaligus dapat meningkatkan keyakinan calon pengunjung untuk berkunjung. Pada halaman ini, pengunjung dapat melihat semua testimoni pelanggan yang sudah pernah berkunjung ke restoran dengan menekan "kotak berwarna coklat". Jika kotak tersebut ditekan, maka pengunjung akan berpindah ke halaman testimoni.

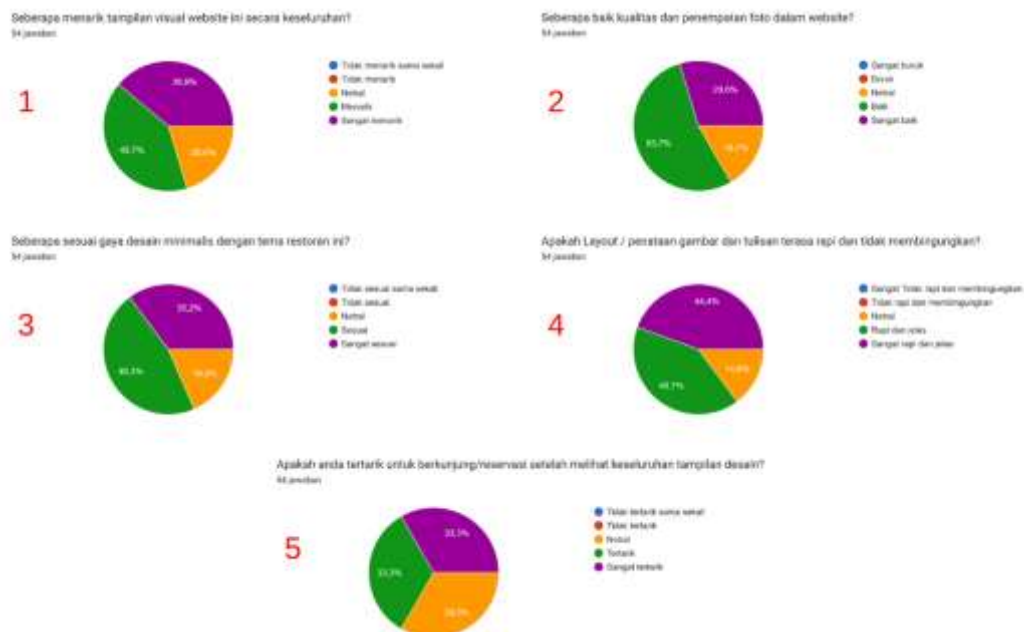


Gambar 13. Tampilan menu testimoni

Keberlanjutan dalam ekosistem digital tidak semata-mata didefinisikan oleh ketahanan teknis, melainkan dicapai secara fundamental melalui integrasi antara efisiensi struktur antarmuka dan kemudahan aksesibilitas informasi. Struktur yang efisien yang didasarkan pada struktur informasi yang logis dan metodologi desain yang terukur mengurangi beban pikiran pengguna dan membuat data yang kompleks menjadi rute navigasi yang mudah dipahami dan jelas. Website berubah dari sekadar media promosi statis menjadi infrastruktur layanan penting ketika hambatan struktural dihilangkan. Informasi menjadi mudah diakses tanpa batasan ruang dan waktu.

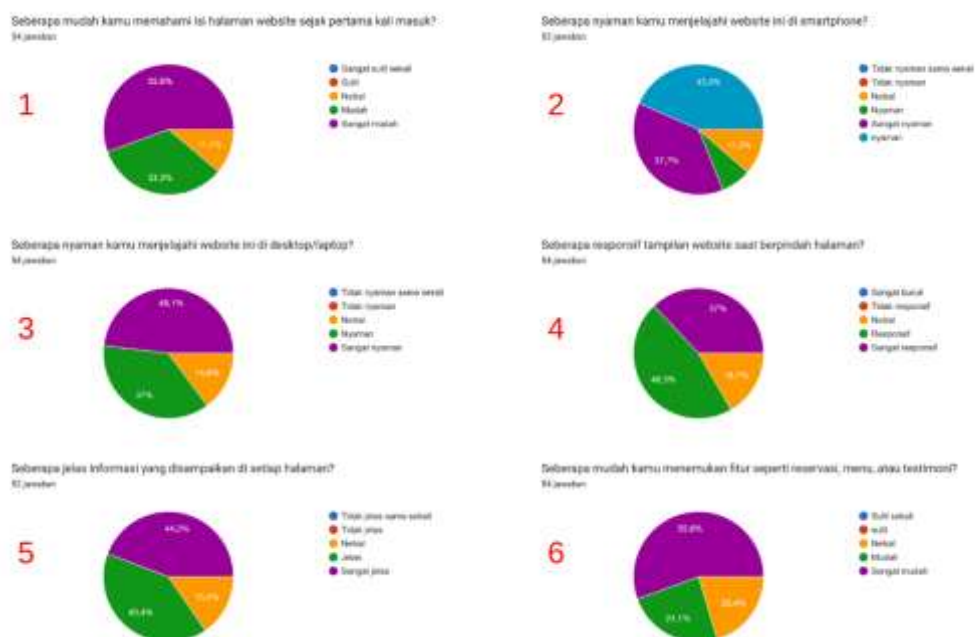
4.2. Uji Coba

Uji coba dilakukan terhadap prototipe website Dunia Steak MERR Surabaya guna memperoleh tanggapan dari pengguna terkait kualitas desain visual, navigasi, struktur informasi, serta elemen fotografi yang diterapkan dalam versi desktop maupun smartphone. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 54 (lima puluh empat) responden yang terdiri dari pemilik restoran, pengunjung atau calon pengunjung restoran, dan pengguna dari luar restoran. Pengujian ini dilakukan dengan metode kuesioner yang terdiri dari 5 (lima) bagian/aspek penilaian yang berisikan 24 pertanyaan tertutup dan 1 pertanyaan esai terbuka.



Gambar 14. Hasil uji coba tampilan antarmuka

Pada gambar 1 (satu) mengenai tampilan visual situs web secara keseluruhan, 79,6% responden menilai sangat menarik, sementara 20,4% menyatakan sikap netral. Pada gambar 2 (dua) mengenai kesesuaian gaya desain minimalis dengan tema restoran, 81,5% responden menilai sangat sesuai, sedangkan 18,5% menyatakan sikap netral. Pada gambar 3 (tiga) mengenai kualitas dan penempatan foto dalam situs web, 83,3% responden menilai sangat baik, sementara 16,7% menyatakan sikap netral. Pada gambar 4 (empat) mengenai penataan gambar dan tulisan, 85,1% responden menilai sangat rapi dan jelas, sedangkan 14,8% menyatakan sikap netral. Pada gambar 5 (lima) mengenai ketertarikan untuk berkunjung atau melakukan reservasi, 66,6% responden menyatakan ketertarikannya, sementara 33,3% menyatakan sikap netral.



Gambar 15. Hasil uji coba pemahaman isi website

Pada gambar 1 (satu) mengenai kemudahan memahami isi halaman website sejak pertama kali masuk, 88,9% responden menilai sangat mudah, sementara 11,1% menyatakan sikap netral. b. Pada gambar 2 (dua) mengenai kenyamanan menjelajahi website di smartphone, 88,6% responden menilai sangat nyaman, sedangkan 11,3% menyatakan sikap netral. Pada gambar 3 (tiga) mengenai kenyamanan menjelajahi website di desktop atau laptop, 85,1% responden menilai sangat nyaman, sementara 14,8% menyatakan sikap netral. Pada gambar 4 (empat) mengenai seberapa responsif tampilan website saat berpindah halaman, 83,3% responden menilai sangat responsif, sedangkan 16,7% menyatakan sikap netral. Pada gambar 5 (lima) mengenai kejelasan informasi yang disampaikan di setiap halaman, 84,6% responden menyatakan sangat jelas, sementara 15,4% menyatakan sikap netral. Pada gambar 6 (enam) mengenai kemudahan dalam menemukan fitur seperti reservasi, menu, atau testimoni, 79,7% responden menyatakan sangat mudah, sementara 20,4% menyatakan sikap netral.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah terkumpul melalui proses uji coba, dapat disimpulkan bahwa perancangan Antarmuka Pengguna (User Interface) website Restoran Dunia Steak MERR Surabaya telah berhasil memenuhi kebutuhan informasi konsumen. Website ini dinilai mampu menghadirkan pengalaman visual yang kuat serta berfungsi secara efektif sebagai media informasi digital yang mudah diakses. Secara khusus, pendekatan fotografi yang digunakan dalam desain website terbukti efektif dalam memperkenalkan citra dan suasana restoran kepada calon pengunjung. Visualisasi melalui fotografi memberikan kesan yang nyata, menarik, dan menggugah selera, sehingga dapat meningkatkan daya tarik terhadap restoran secara keseluruhan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil uji coba terhadap prototipe website Dunia Steak MERR Surabaya, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut. Dari aspek desain visual, sebagian responden menyarankan agar elemen visual seperti ikon dibuat lebih besar dan jelas agar lebih mudah dikenali, terutama pada tampilan versi smartphone. Selain itu, perlu adanya penambahan elemen interaktif atau animasi ringan agar tampilan tidak terasa monoton dan mampu meningkatkan daya tarik pengguna dalam menjelajahi halaman. Pada aspek navigasi, meskipun secara umum sudah mudah diakses, ada masukan untuk membuat alur perpindahan antar halaman lebih menarik dan intuitif. Beberapa fitur penting seperti tombol reservasi, menu makanan, atau halaman testimoni dapat ditonjolkan lebih jelas.

6. Referensi

- [1] E. E. Pramiasih, *Perilaku Konsumen di Era Digital*. Deepublish, 2024.
- [2] T. Kusumawati, "Pembuatan Media Promosi Berbasis Website Pada Graha Prima Restaurant Pacitan," in *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*, 2013.
- [3] H. A. Simon, *The Sciences of the Artificial, third edition*. in The MIT Press. MIT Press, 1996. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=pKnuDwAAQBAJ>
- [4] L. Manovich, "The Language of New Media," *Canadian Journal of Communication*, vol. 27, no. 1, Jan. 2002, doi: 10.22230/cjc.2002v27n1a1280.
- [5] E. Fatmawati, "Alih media digital dalam kegiatan pelestarian informasi," *Jurnal Al-Ma'arif: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 92–106, 2022.
- [6] A. F. Wijaya, T. M. S. Mulyana, and G. J. Liunard, "Desain User Experience (UX) Pada Website Smart City untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Publik," *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, vol. 4, no. 2, pp. 69–75, 2025.
- [7] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web*. in Voices (New Riders). New Riders, 2002. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=6bPTRJ7xkFkC>

- [8] C. Amanda and D. Wijaya, “Menerapkan Prinsip UX Dalam Pengembangan Website: Studi Tentang Pengaruh Desain Interaktif Terhadap Retensi Pengguna,” *Journal of Visual Communication and Humanities*, vol. 1, no. 1, pp. 8–14, 2024.
- [9] M. A. Wicaksono, M. G. Saputra, and A. Y. Panggula, “Analisis Efektivitas Desain User Interface Aplikasi JKN Mobile Berdasarkan Teori Usability Heuristic of UI Principles,” *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 18, no. 2, pp. 160–169, 2025.
- [10] R. Rasmila, M. E. Fauzi, M. Zakiansyah, D. T. Al Ariiq, and R. A. Arrofi, “Desain UI/UX Aplikasi MediSaku untuk Edukasi Obat Menggunakan Pendekatan User-Centered Design,” *Bulletin of Computer Science Research*, vol. 6, no. 1, pp. 235–245, 2025.
- [11] D. Septiara, H. Murdani, and I. Kurniady, “Analisis Desain User Interface (UI) pada Aplikasi iPusnasberdasarkan Teori Dmitry Fadeyev,” *Library*, vol. 1, no. 1, 2025.
- [12] A. S. Hussein, *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=nNWFDwAAQBAJ>
- [13] A. S. Hussein, *Metode design thinking untuk inovasi bisnis*. Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [14] A. Rivaldi, F. U. Feriawan, and M. Nur, “Metode pengumpulan data melalui wawancara,” *Sebuah Tinjauan Pustaka*, pp. 1–89, 2023.
- [15] M. Waruwu, S. N. Puat, P. R. Utami, E. Yanti, and M. Rusydiana, “Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 917–932, 2025.