

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX WEBSITE
PEMESANAN MENU MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING PADA WARUNG MAKAN MBAK LUTFI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

TASYA EKLESYA SUBOONG

22.12.2574

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX WEBSITE
PEMESANAN MENU MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING PADA WARUNG MAKAN MBAK LUTFI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

TASYA EKLESYA SUBOONG

22.12.2574

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX WEBSITE PEMESANAN
MENU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA
WARUNG MAKAN MBAK LUTFI**

yang disusun dan diajukan oleh

Tasya Ekdesya Suboong

22.12.2574

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Januari 2026

Dosen Pembimbing,


Nur Widiyanti M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX WEBSITE PEMESANAN
MENU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA
WARUNG MAKAN MBAK LUTFI

yang disusun dan diajukan oleh

Tasya Eklesya Suboong

22.12.2574

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302330

Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302285

Nur Widhiyati, M.Kom
NIK. 190302425

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tasya Eklesya Suboong
NIM : 22.12.2574

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX WEBSITE PEMESANAN
MENU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA
WARUNG MAKAN MBAK LUTFI**

Dosen Pembimbing : Nur Widjiyati,M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas **AMIKOM** Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, **rumusan** dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas **AMIKOM** Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan **sesungguhnya**, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Tasya Eklesya Suboong

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa melimpahkan kasih sayang, dukungan serta doa tulus yang menjadi kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini. Persembahan ini juga ditujukan kepada kakak serta adik-adik tersayang yang selalu menjadi sumber penyemangat dan keceriaan di setiap tahapan perjuangan akademik ini.

Rasa terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya juga penulis sampaikan kepada Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi wadah bagi penulis untuk menimba ilmu, mengasah kemampuan, serta memberikan pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak Warung Makan Mbak Lutfi atas ketersediaan waktu, keterbukaan, serta kerja sama yang sangat baik selama proses penelitian berlangsung. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. Dr. Kusri, M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Nur Widjiyati, M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua tercinta, kakak, dan adik-adik tersayang yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 20 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 User Interface	14
2.2.2 User Experience	16
2.2.3 Design Thinking.....	18
2.2.4 Perancangan Website	20
2.2.5 Maze.....	21
2.2.6 User Research	22

2.2.7	User Flow	22
2.2.8	User Persona	23
2.2.9	User Journey Map	24
2.2.10	User Experience Questionnaire (UEQ).....	25
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Objek Penelitian.....	28
3.2	Alur Penelitian	29
3.3	Alat dan Bahan.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Empathize	35
4.2	Define.....	47
4.3	Ideate.....	52
4.4	Prototype.....	61
4.5	Testing	114
4.6	Implementasi Prototype Front End.....	123
4.7	Pengujian Prototype Front End.....	169
BAB V PENUTUP		206
5.1	Kesimpulan.....	206
5.2	Saran	207
REFERENSI		208
LAMPIRAN.....		211

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	6
Tabel 3. 1 Data Penelitian	33
Tabel 3. 2 Alat/Instrumen	33
Tabel 4. 1 Validasi Solusi dan Masalah	36
Tabel 4. 2 Validasi Tujuan dan Solusi	37
Tabel 4. 3 Perbandingan Kompetitor	39
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Pengguna (Responden Sudah Pernah)	44
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Pengguna (Responden Belum Pernah).....	45
Tabel 4. 6 Hasil Wawancara Admin	46
Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Pengujian	117
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan SCUS, MIUS dan MAUS	121
Tabel 4. 9 Pengujian Fungsional Pengguna (Pembeli)	170
Tabel 4. 10 Pengujian Fungsional Pengguna (Admin)	175
Tabel 4. 11 Hasil Wawancara Pengujian Website Admin	181
Tabel 4. 12 Pertanyaan Kuesioner UEQ	184
Tabel 4. 13 Interval Benchmark untuk Klasifikasi Skala UEQ	188

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Palet Warna (Sumber: Vincent Bas, Maret 2024).....	15
Gambar 2. 2 Jenis Icons (Sumber: Amal, Figma.com, 2021).....	16
Gambar 2. 3 Lapisan UX (Sumber: Jasse James Garret, 2011).....	17
Gambar 2. 4 (Sumber: Design Thinking Express Slides, CIAS).....	18
Gambar 2. 5 Jenis User Flow (Sumber: Binar.co.id, 2024).....	23
Gambar 2. 6 User Persona.....	23
Gambar 2. 7 User Journey Map.....	24
Gambar 2. 8 Kuesioner pertanyaan UEQ.....	26
Gambar 3. 1 Warung Makan Mbak Lutfi.....	28
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	30
Gambar 4. 1 Alur Pertanyaan.....	43
Gambar 4. 2 User Persona Pengguna (Sudah Pernah).....	48
Gambar 4. 3 User Persona Pengguna (Belum Pernah).....	49
Gambar 4. 4 User Persona Admin.....	49
Gambar 4. 5 Journey Map Pengguna (Pembeli).....	51
Gambar 4. 6 Journey Map Admin.....	52
Gambar 4. 7 User Flow Beranda.....	53
Gambar 4. 8 User Flow Fitur Menu.....	53
Gambar 4. 9 User Flow Fitur Keranjang.....	54
Gambar 4. 10 User Flow Riwayat Pesanan.....	54
Gambar 4. 11 User Flow Fitur Review.....	55
Gambar 4. 12 User Flow Fitur Tentang Kami.....	55
Gambar 4. 13 User Flow Fitur Login Admin.....	55
Gambar 4. 14 User Flow Fitur Beranda Admin.....	56
Gambar 4. 15 User Flow Fitur Data Menu Admin.....	56
Gambar 4. 16 User Flow Fitur Data Pesanan Admin.....	57
Gambar 4. 17 User Flow Fitur Review Pelanggan.....	57
Gambar 4. 18 User Flow Fitur Laporan Keuangan.....	58
Gambar 4. 19 Fundamentals UI Design Pengguna (Pembeli).....	59

Gambar 4. 20 Fundamentals UI Design Pengguna (Admin)	60
Gambar 4. 21 Low Fidelity Tampilan Beranda	62
Gambar 4. 22 Low Fidelity Tampilan Menu	63
Gambar 4. 23 Low Fidelity Tampilan Tambah Menu ke Keranjang.....	64
Gambar 4. 24 Low Fidelity Tampilan Sukses Tambah Menu ke Keranjang.....	65
Gambar 4. 25 Low Fidelity Tampilan Keranjang Pesanan Kosong	66
Gambar 4. 26 Low Fidelity Tampilan Keranjang Pesanan Ada	67
Gambar 4. 27 Low Fidelity Tampilan Lengkapi Data Pesanan.....	68
Gambar 4. 28 Low Fidelity Tampilan Proses Pembayaran	69
Gambar 4. 29 Low Fidelity Tampilan Pemilihan Metode Pembayaran	70
Gambar 4. 30 Low Fidelity Tampilan Melakukan Pembayaran.....	71
Gambar 4. 31 Low Fidelity Tampilan Pembayaran Sukses.....	72
Gambar 4. 32 Low Fidelity Tampilan Riwayat Pesanan Kosong.....	73
Gambar 4. 33 Low Fidelity Riwayat Pesanan Ada.....	74
Gambar 4. 34 Low Fidelity Tampilan Review	75
Gambar 4. 35 Low Fidelity Tampilan Tentang Kami.....	76
Gambar 4. 36 Low Fidelity Tampilan Login Admin.....	77
Gambar 4. 37 Low Fidelity Tampilan Beranda	78
Gambar 4. 38 Low Fidelity Tampilan Data Menu.....	79
Gambar 4. 39 Low Fidelity Tampilan Tambah Data Menu.....	80
Gambar 4. 40 Low Fidelity Tampilan Edit Data Menu.....	81
Gambar 4. 41 Low Fidelity Tampilan Data Pesanan	82
Gambar 4. 42 Low Fidelity Tampilan Hapus Data Pesanan.....	83
Gambar 4. 43 Low Fidelity Tampilan Review Pelanggan.....	84
Gambar 4. 44 Low Fidelity Tampilan Balas Review Pelanggan.....	85
Gambar 4. 45 Low Fidelity Tampilan Laporan Keuangan	86
Gambar 4. 46 Low Fidelity Tampilan Catat Transaksi Keuangan	87
Gambar 4. 47 High Fidelity Tampilan Beranda.....	89
Gambar 4. 48 High Fidelity Tampilan Menu.....	90
Gambar 4. 49 High Fidelity Tampilan Tambah Menu ke Keranjang	91
Gambar 4. 50 High Fidelity Tampilan Menu Berhasil Ditambahkan.....	92

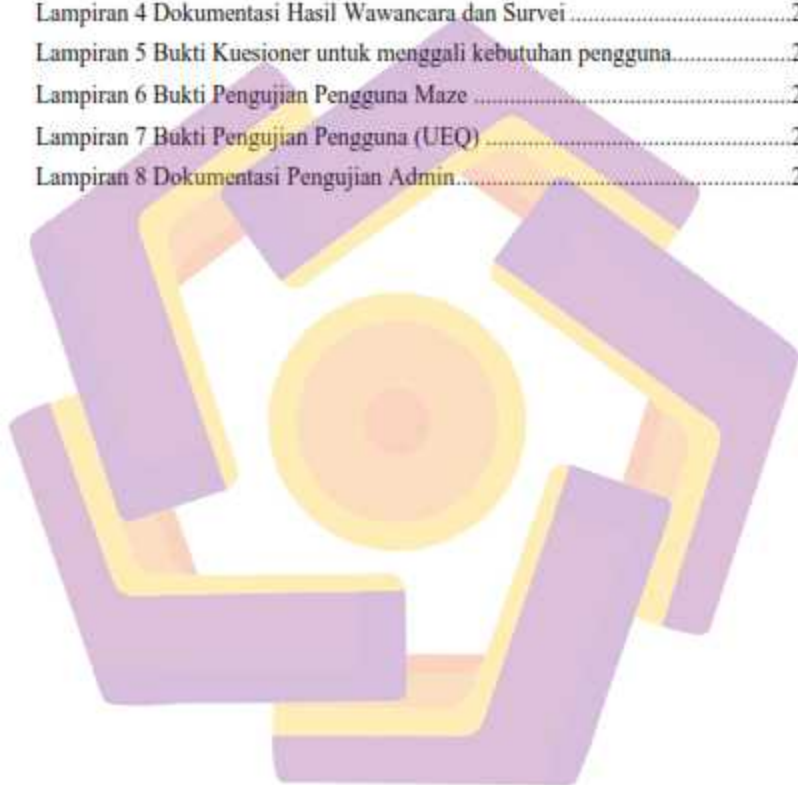
Gambar 4. 51 High Fidelity Tampilan Keranjang Pesanan Ada.....	93
Gambar 4. 52 High Fidelity Tampilan Keranjang Pesanan Kosong.....	94
Gambar 4. 53 High Fidelity Tampilan Lengkapi Data Pesanan.....	95
Gambar 4. 54 High Fidelity Tampilan Proses Pembayaran.....	96
Gambar 4. 55 High Fidelity Tampilan Pemilihan Metode Pembayaran.....	97
Gambar 4. 56 High Fidelity Tampilan Melakukan Pembayaran.....	98
Gambar 4. 57 High Fidelity Tampilan Pembayaran sukses.....	99
Gambar 4. 58 High Fidelity Tampilan Riwayat Pesanan Kosong.....	100
Gambar 4. 59 High Fidelity Tampilan Riwayat Pesanan Terisi.....	101
Gambar 4. 60 High Fidelity Tampilan Review.....	102
Gambar 4. 61 High Fidelity Tampilan Tentang Kami.....	103
Gambar 4. 62 High Fidelity Tampilan Login Admin.....	104
Gambar 4. 63 High Fidelity Tampilan Beranda.....	105
Gambar 4. 64 High Fidelity Tampilan Data Menu.....	106
Gambar 4. 65 High Fidelity Tampilan Tambah Data Menu.....	107
Gambar 4. 66 High Fidelity Tampilan Edit Data Menu.....	108
Gambar 4. 67 High Fidelity Tampilan Data Pesanan.....	109
Gambar 4. 68 High Fidelity Tampilan Hapus Data Pesanan.....	110
Gambar 4. 69 High Fidelity Tampilan Review Pelanggan.....	111
Gambar 4. 70 High Fidelity Tampilan Balas Review Pelanggan.....	112
Gambar 4. 71 High Fidelity Tampilan Laporan Keuangan.....	113
Gambar 4. 72 High Fidelity Tampilan Catat Transaksi Keuangan.....	114
Gambar 4. 73 Struktur Coding Beranda.....	124
Gambar 4. 74 Tampilan Output Fitur Beranda.....	125
Gambar 4. 75 Struktur Coding fitur Menu.....	126
Gambar 4. 76 Struktur Coding fitur Menu.....	127
Gambar 4. 77 . Tampilan Output Fitur Menu Pembeli.....	128
Gambar 4. 78 Tampilan Output Tambah Menu Ke keranjang.....	129
Gambar 4. 79 Tampilan Output Nontifikasi Sukses.....	129
Gambar 4. 80 Struktur Coding fitur Keranjang.....	130
Gambar 4. 81 Tampilan Output fitur Keranjang (masih kosong).....	133

Gambar 4. 82 Tampilan Output fitur Keranjang (Terisi Pesanan).....	134
Gambar 4. 83 Tampilan output Lengkapi Data Pesanan	135
Gambar 4. 84 Tampilan Output Proses Pembayaran	136
Gambar 4. 85 Tampilan Output Pilih Metode Pembayaran.....	136
Gambar 4. 86 Tampilan Output Pembayaran.....	137
Gambar 4. 87 Tampilan Output Pembayaran Sukses	137
Gambar 4. 88 Struktur Coding fitur Riwayat Pesanan	138
Gambar 4. 89 Struktur Coding fitur Riwayat Pesanan	139
Gambar 4. 90 Tampilan Output Fitur Riwayat Pesanan (Sudah ada).....	140
Gambar 4. 91 Tampilan output fitur Riwayat Pesanan (Kosong).....	141
Gambar 4. 92 Struktur Coding Fitur Review	141
Gambar 4. 93 Struktur Coding Fitur Review	142
Gambar 4. 94 Tampilan Output Fitur Review	143
Gambar 4. 95 Struktur Coding Fitur Tentang Kami	144
Gambar 4. 96 Tampilan Output Fitur Tentang Kami	145
Gambar 4. 97 Struktur Coding Fitur Login	147
Gambar 4. 98 Tampilan Output Fitur Login Admin.....	148
Gambar 4. 99 Struktur Coding Fitur Beranda Admin.....	149
Gambar 4. 100 Tampilan Output Fitur Beranda	150
Gambar 4. 101 Struktur Coding Tampil Data Menu	151
Gambar 4. 102 Struktur Coding Tambah Data Menu.....	152
Gambar 4. 103 Struktur Coding Edit Data Menu	153
Gambar 4. 104 Tampilan Output Tampil Data Menu.....	154
Gambar 4. 105 Tampilan Output Tambah Data Menu	154
Gambar 4. 106 Tampilan Output Edit Data Menu.....	155
Gambar 4. 107 Struktur Coding Data Pesanan	156
Gambar 4. 108 Struktur Coding Data Pesanan	157
Gambar 4. 109 Struktur Coding Data Pesanan	158
Gambar 4. 110 Tampilan Output Data Pesanan.....	159
Gambar 4. 111 Tampilan Output Data Pesanan (Hapus).....	160
Gambar 4. 112 Struktur Coding Review Pelanggan.....	161

Gambar 4. 113 Struktur Coding Review Pelanggan.....	162
Gambar 4. 114 Tampilan Output fitur Review Pelanggan.....	162
Gambar 4. 115 Tampilan Output fitur Review Pelanggan.....	163
Gambar 4. 116 Struktur Coding Laporan Keuangan	164
Gambar 4. 117 Struktur Coding Laporan Keuangan	165
Gambar 4. 118 Struktur Coding Laporan Keuangan	166
Gambar 4. 119 Tampilan Output fitur Laporan Keuangan.....	167
Gambar 4. 120 Tampilan Output Fitur Catat Transaksi Laporan Keuangan	167
Gambar 4. 121 Data UEQ.....	189
Gambar 4. 122 Transformasi Data	190
Gambar 4. 123 <i>Scale Means per Person</i>	191
Gambar 4. 124 <i>UEQ Scales (Mean and Variance)</i>	192
Gambar 4. 125 <i>Pragmatic and Hedonic Quality</i>	193
Gambar 4. 126 <i>Confidance interval per Item</i>	194
Gambar 4. 127 <i>Confidance intervals per Scale</i>	195
Gambar 4. 128 <i>Distribution of Answers per Item</i>	195
Gambar 4. 129 Skala Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	197
Gambar 4. 130 Skala Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	197
Gambar 4. 131 Skala Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	198
Gambar 4. 132 Skala Ketepatan (<i>Dependability</i>)	199
Gambar 4. 133 Skala Stumulasi (<i>Stimulation</i>).....	199
Gambar 4. 134 Skala Kebaruan (<i>Novelty</i>)	200
Gambar 4. 135 <i>Benchmark</i>	201
Gambar 4. 136 Grarik <i>Benchmark</i>	201
Gambar 4. 137 Item setiap skala.....	202
Gambar 4. 138 Jawaban tidak konsisten (<i>Inconsistent</i>).....	203
Gambar 4. 139 Skala Standar Deviasi	204

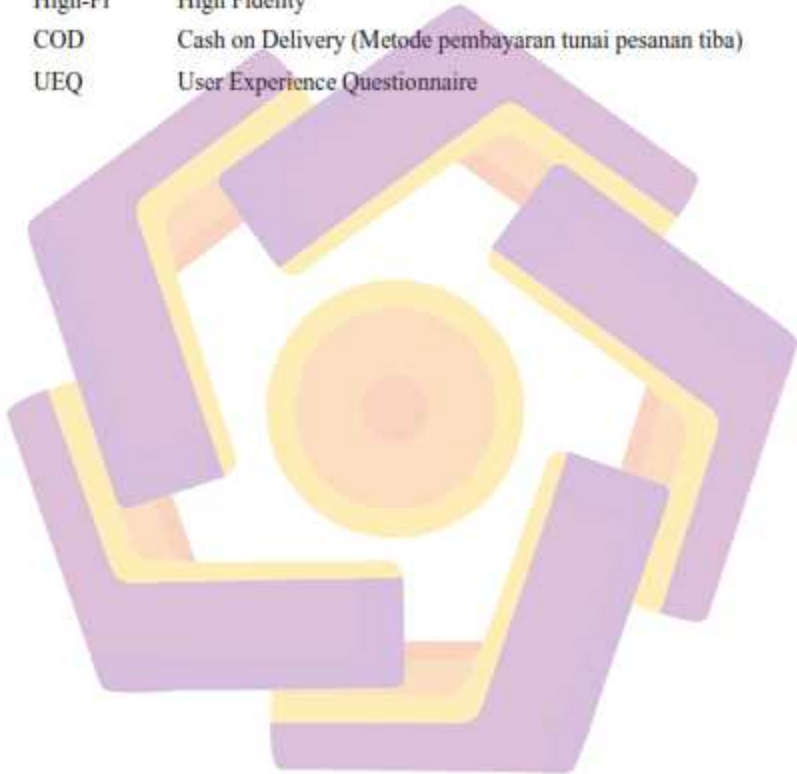
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	211
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Penelitian.....	212
Lampiran 3 Surat Penunjukan Dosen (SPD)	213
Lampiran 4 Dokumentasi Hasil Wawancara dan Survei.....	215
Lampiran 5 Bukti Kuesioner untuk menggali kebutuhan pengguna.....	215
Lampiran 6 Bukti Pengujian Pengguna Maze	216
Lampiran 7 Bukti Pengujian Pengguna (UEQ)	216
Lampiran 8 Dokumentasi Pengujian Admin.....	216



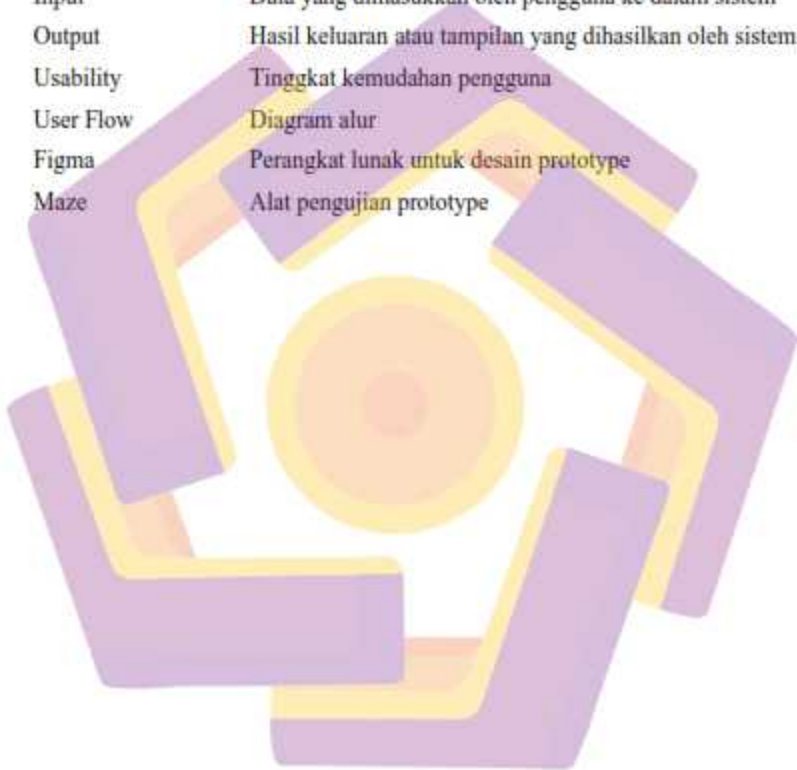
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface (Antarmuka Pengguna)
UX	User Experience (Pengalaman Pengguna)
Low-Fi	Low Fidelity
High-Fi	High Fidelity
COD	Cash on Delivery (Metode pembayaran tunai pesanan tiba)
UEQ	User Experience Questionnaire



DAFTAR ISTILAH

Design Thinking	Metode pendekatan
Prototype	Rancangan awal website
Wireframe	Kerangka dasar atau sketsa awal
Input	Data yang dimasukkan oleh pengguna ke dalam sistem
Output	Hasil keluaran atau tampilan yang dihasilkan oleh sistem
Usability	Tingkat kemudahan pengguna
User Flow	Diagram alur
Figma	Perangkat lunak untuk desain prototype
Maze	Alat pengujian prototype



INTISARI

Dalam konteks bisnis masa kini, pemanfaatan platform digital adalah strategi yang penting guna membantu para pembisnis maupun konsumen dalam menjangkau pasar yang lebih luas dan juga memudahkan dalam melakukan pesanan secara online dan cepat. Warung Makan Mbak Lutfi masih mencatat pesanan dengan menggunakan kertas, yang dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan pesanan dan juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini bisa menurunkan tingkat kepuasan pelanggan dan juga berpengaruh pada operasional usaha.

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking untuk merancang dan mengimplementasi website pemesanan makanan. Tahapan yang dilakukan meliputi empathize untuk memahami kebutuhan pengguna, define untuk merumuskan masalah yang dialami oleh pengguna, ideate untuk menghasilkan solusi, prototype pembuatan rancangan desain antarmuka, dan testing dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk menilai tingkat usability. Implementasi berfokus pada bagian pengujian fungsional untuk memastikan kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online, mengurangi waktu tunggu (antrean), dan dapat membantu pemilik usaha dalam mengelola pesanan secara cepat.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, Website Pemesanan

ABSTRACT

The adoption of technology is a viable solution that helps business owners and consumers alike to reach a wider market and facilitate quick, online ordering. Currently, Warung Makan Mbak Lutfi still records orders manually using paper, which often leads to errors in order logging and is time consuming. This practice can consequently lower customer satisfaction and negatively impact business operations.

This research utilizes the Design Thinking method to desing and implement a food ordering website. The phases conducted include Empathize to understand user needs, Define to formulate the problems experienced by users, Ideate to generate solutions, Prototype for creating the interface design drafts, and Testing using the User Experience Questionnaire (UEQ) to assess the level of usability. The Implementation phase primarily focuses on functional testing to ensure that the features align with user requirements.

The results of this study are expected to make it easier for customers to place orders online, reduce waiting times (queues), and assist the business owner in managing orders efficiently and quickly.

Keyword: *UI/UX, Design Thinking, Ordering Website*