



PERANCANGAN REDESAIN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI WEBSITE RUMAH MAKAN PAGI SORE DENGAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *A/B TESTING*

Geoffrey Den Richardson^{1*}, Albinur Limbong²

Universitas Advent Indonesia

2181026@unai.edu¹, alimbong@unai.edu²

Correspondence: 2181026@unai.edu*

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital mendorong sektor kuliner, termasuk bisnis restoran, untuk melakukan adaptasi dalam pelayanan berbasis daring. Rumah Makan Pagi Sore (RMP) sebagai salah satu restoran ternama masakan Padang menghadapi tantangan dalam penyajian layanan digital yang responsif, khususnya dari sisi antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada aplikasi websitenya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX website RMP dengan pendekatan Design Thinking dan A/B Testing. Penelitian dilakukan melalui lima tahapan utama: empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Wawancara pengguna dilakukan untuk memahami kebutuhan dan persepsi mereka terhadap tampilan website saat ini, dilanjutkan dengan pengembangan desain prototipe baru menggunakan Figma, serta pengujian efektivitas desain melalui A/B Testing dengan membandingkan prototipe lama dan baru. Hasil menunjukkan bahwa redesign UI/UX yang melibatkan elemen visual yang lebih menarik, pemilihan warna representatif, serta penyempurnaan struktur menu dan kontak dapat meningkatkan respons positif pengguna. Desain baru terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian dan memfasilitasi interaksi pengguna secara optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan UI/UX berbasis pengguna pada sektor kuliner tradisional yang sedang menuju digitalisasi.

Kata kunci: UI/UX; A/B Testing; Rumah Makan Pagi Sore

Abstract:

The development of digital technology encourages the culinary sector, including restaurant businesses, to adapt to online-based services. Rumah Makan Pagi Sore (RMP) as one of the well-known restaurants in Padang cuisine faces challenges in presenting responsive digital services, especially in terms of interface and user experience (UI/UX) on its website application. This research aims to redesign the UI/UX of the RMP website with a Design Thinking and A/B Testing approach. Research is conducted through five main stages: empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. User interviews were conducted to understand their needs and perceptions of the current look of the website, followed by the development of new prototype designs using Figma, as well as testing the effectiveness of the design through A/B Testing by comparing old and new prototypes. The results show that UI/UX redesign involving more attractive visual elements, representative color selection, and improvements to menu and contact structures can increase positive user responses. The new design has proven to be more effective in attracting attention and facilitating optimal user interaction. This research makes a real contribution to the development of user-based UI/UX in the traditional culinary sector that is heading towards digitalization.

Keywords: *UI/UX; Design Thinking; A/B Testing; Rumah Makan Pagi Sore.*

Pendahuluan

Di era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan memperoleh informasi (Ananta, dkk, 2024). Dalam industri kuliner, khususnya bisnis restoran, kehadiran teknologi menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang semakin mengandalkan internet untuk mendapatkan layanan yang cepat, nyaman, dan mudah diakses (Putra & Tedyana, 2021). Salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam sektor ini adalah pengembangan aplikasi website restoran, yang memungkinkan pelanggan untuk melihat menu, melakukan pemesanan, dan memperoleh informasi lainnya hanya melalui perangkat digital (Lichas, et al. 2023). Website atau situs web adalah sarana informasi dan komunikasi yang efektif. Dengan adanya koneksi internet, siapa saja dapat mengaksesnya dengan mudah. *Website* memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang, terutama dalam menyediakan akses informasi dan layanan kepada masyarakat.

Di tengah pertumbuhan industri kuliner digital, tantangan yang dihadapi RMP terletak pada ketidaksesuaian antara kebutuhan pengguna digital modern dengan tampilan dan fungsi website yang ada. Banyak pengguna mengeluhkan navigasi yang kurang intuitif, tampilan antarmuka yang tidak responsif di perangkat mobile, serta informasi menu yang tidak terstruktur dengan baik. Hal ini menimbulkan pertanyaan utama dalam penelitian ini, yaitu bagaimana merancang ulang tampilan dan fungsi UI/UX website Rumah Makan Pagi Sore agar lebih responsif, ramah pengguna, dan mendukung strategi pemasaran digital.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian ini dirancang agar berfokus pada keterlibatan pengguna dan efektivitas desain. Metode Design Thinking dipilih karena mampu menggali kebutuhan pengguna secara mendalam melalui empati dan ideasi, sementara A/B Testing digunakan sebagai sarana validasi atas desain alternatif yang dikembangkan. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan peneliti tidak hanya merancang UI/UX yang estetis, tetapi juga berdasarkan pada data interaksi nyata pengguna yang relevan secara langsung dengan konteks pengguna RMP.

Namun, tantangan utama dalam pengembangan aplikasi *website* yang efektif tidak hanya terletak pada fungsionalitasnya, tetapi juga pada pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI). Desain UI/UX yang intuitif dan responsif dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan loyalitas pelanggan (Fadilah & Sweetania, 202). Oleh karena itu, perancangan prototype UI/UX aplikasi *website* Rumah Makan Pagi Sore harus memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna dengan pendekatan yang sistematis dan berfokus pada pengguna (Dharmawan & Saputri, 2023).

Rumah Makan Pagi Sore (RMP) adalah salah satu restoran masakan Padang yang paling terkenal di Indonesia. Didirikan pada tahun 1973 oleh Usmar dan H. Sabirin, dua pria asal Bukittinggi, Sumatera Barat, RMP awalnya hanya berupa tempat kecil yang menyajikan masakan Padang di Jl. Sudirman, Palembang, Sumatera Selatan. Dengan kerja keras dan usaha yang tidak kenal lelah, Rumah Makan Pagi Sore berkembang pesat dan membuka beberapa cabang baru di sekitar Kota Palembang. Rumah Makan Pagi Sore juga memperluas bisnisnya ke luar negeri dengan membuka cabang di Singapura dan Tiongkok. Dengan motto "Jagonya Rendang", Rumah Makan Pagi Sore terus mempertahankan kualitas dan kelezatan makanannya, serta menjadi destinasi favorit bagi para pecinta masakan Padang. Rumah Makan Pagi Sore terkenal dengan

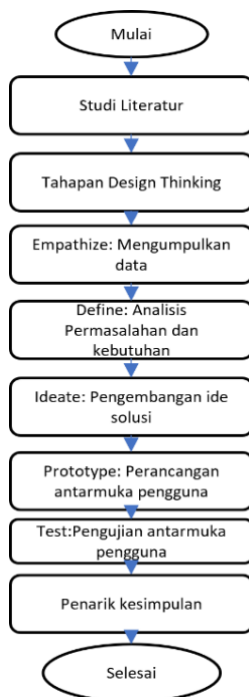
rendangnya yang penuh rempah dan menjadi salah satu restoran masakan Padang yang paling terkenal di Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua metode utama yaitu Design Thinking dan A/B Testing untuk merancang redesign prototype UI/UX aplikasi *website* Rumah Makan Pagi Sore. Design Thinking adalah metode yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif dan efektif. Metode ini melibatkan empat tahap utama yaitu empati, definisi, ideasi, dan prototipe. Dengan menggunakan Design Thinking, dapat memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

A/B Testing adalah metode yang digunakan untuk menguji dua versi yang berbeda dari sebuah aplikasi atau website untuk menentukan mana yang lebih efektif. Metode ini melibatkan pengujian dua versi yang berbeda dengan menggunakan sampel yang sama dan kemudian menganalisis hasilnya untuk menentukan mana yang lebih baik. Dengan menggunakan A/B Testing, peneliti dapat menentukan mana desain UI/UX yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, *Design Thinking* sebagai kerangka kerja penelitian dan digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif dan efektif, sedangkan *A/B Testing* digunakan untuk menguji dan menentukan mana desain UI/UX yang lebih efektif. Dengan menggunakan kedua metode ini, peneliti dapat menciptakan redesign prototype UI/UX aplikasi *website* Rumah Makan Pagi Sore yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* sebagai kerangka kerja penelitian dan A/B testing dapat digunakan untuk mengukur evaluasi desain dan pengujian pada aplikasi *website*.



Keterangan Alur:**1. Studi literatur**

Studi literatur adalah proses meninjau berbagai referensi yang relevan dengan perancangan antarmuka pengguna, mencakup pembacaan buku, e-book, jurnal ilmiah, serta artikel daring sebagai langkah awal sebelum penelitian dilakukan. Tahap ini berfungsi untuk mempelajari metode yang digunakan yaitu design thinking dan a/b testing sebagai pendukung pada setiap tahapan yang dilakukan.

2. Empathize (Empati)

Tahap Empathize merupakan tahap awal yang dilakukan proses wawancara yang bertujuan untuk mencari tahu apa kebutuhan dan harapan dari sisi pengguna. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan wawancara dan observasi terhadap pengguna, baik pelanggan maupun staf rumah makan sehingga hasil wawancara dapat dijadikan masalah serta landasan utama pada penelitian ini. Berikut merupakan instrumen pertanyaan yang akan diajukan kepada responden (Aisyiah, dkk. 2022).

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan

Pertanyaan
1. Apa kesan pertama Anda saat mengunjungi website Rumah Makan Pagi Sore?
2. Seberapa puas Anda dengan tampilan dan desain website ini?
3. Fitur apa yang paling Anda sukai di website ini, dan mengapa?
4. Bagaimana dengan pemilihan warna pada desain website? apakah terlihat menarik?
5. Apakah Dibagian Tampilan bagian Menu atau contact pada website sudah terlihat baik? bila tidak berikan pendapat anda?

3. Define (Definisi)

Tahap define merupakan proses menentukan permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan menganalisis data yang didapatkan dalam tahapan. Menggunakan informasi yang dikumpulkan, peneliti menganalisis data untuk mengidentifikasi masalah utama. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, Pada tahap ini, peneliti merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus, yang mencerminkan perspektif pengguna sehingga peneliti dapat memecahkan solusi pada permasalahan tersebut dan dijadikan bahan pada pengembangan [8].

4. Ideate (Ideasi)

Tahap Ideate yaitu tahapan yang dilakukan untuk menemukan ide-ide yang didapatkan untuk menghasilkan solusi pada permasalahan yang telah didefinisikan ditahapan sebelumnya. Di tahap ini, peneliti melakukan sesi brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide solusi berdasarkan wawasan pengguna yang telah diperoleh [9]. Pendekatan *Design Thinking* mendorong kolaborasi antar tim untuk menciptakan ide-ide inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna [10].

5. Prototype (Prototipe)

Tahapan Prototype yaitu tahapan yang merancang prototype dari rancangan awal tampilan pada sebuah produk digital yang akan dikembangkan. Peneliti membuat prototype awal dari aplikasi website berdasarkan ide-ide yang telah dihasilkan [11]. dalam merancang prototype, peneliti akan membuat prototipe menggunakan alat seperti figma. Figma adalah alat desain yang berbasis cloud, yang memungkinkan pengguna untuk membuat, memprototipe, dan bekerja sama dalam desain UI/UX secara langsung. Dengan Figma, Anda bisa membuat elemen

antarmuka seperti tombol, formulir, dan tata letak yang responsif, serta menghubungkannya menjadi prototipe interaktif tanpa perlu coding. Alat ini memudahkan desainer dan pengguna untuk bekerja bersama dalam satu file.

6. Test (Pengujian)

Test atau testing merupakan tahapan pengujian terhadap solusi desain yang telah dibuat. Prototype yang telah dibuat diuji dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik. Peneliti mengamati interaksi pengguna dengan prototype dan mengumpulkan masukan untuk perbaikan lebih lanjut [12]. Proses ini mencerminkan siklus iteratif yang merupakan inti dari kedua metode, di mana umpan balik pengguna digunakan untuk mengoptimalkan desain [13].

Dalam tahap testing penelitian ini, kami akan menggunakan metode A/B Testing untuk membandingkan dua prototipe website Rumah Makan Pagi Sore. Berikut adalah langkah-langkah yang akan kami lakukan:

a. Identifikasi Variabel yang Diuji:

Kami akan menentukan elemen spesifik dari desain yang ingin diuji. Misalnya, kami akan fokus pada tombol "menu" dan tata letak halaman. Kami ingin mengetahui apakah perubahan warna tombol atau posisi elemen dapat mempengaruhi interaksi pengguna.

b. Membuat Hipotesis:

Sebelum melakukan pengujian, kami akan merumuskan hipotesis. Contohnya, "Mengubah warna tombol dari merah ke hijau akan meningkatkan jumlah klik sebesar 30%."

c. Pembagian Pengguna:

Pengguna akan dibagi secara acak menjadi dua kelompok. Kelompok pertama akan mengakses Prototipe A (versi lama), sementara kelompok kedua akan mengakses Prototipe B (versi baru). Pembagian ini memastikan bahwa hasil yang diperoleh tidak bias.

d. Pengumpulan Data:

Selama periode pengujian, kami akan menggunakan alat analitik seperti Google Analytics untuk melacak interaksi pengguna dengan kedua prototipe. Data yang akan dikumpulkan mencakup jumlah klik pada tombol, waktu yang dihabiskan di halaman, dan tingkat konversi (misalnya, jumlah pengguna yang melakukan pemesanan) (Lichas, et al. 2023).

e. Analisis Hasil:

Setelah pengujian selesai, kami akan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Kami akan menggunakan analisis statistik untuk menentukan apakah perbedaan antara kedua prototipe signifikan. Jika Prototipe B menunjukkan hasil yang lebih baik, kami akan mempertimbangkan untuk mengimplementasikan desain tersebut (Oleh, nd).

Hasil dan Pembahasan

A. Emphatize

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data untuk bahan penelitian, pengumpulan data merupakan usaha untuk pencarian data yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Cara peneliti mengumpulkan data yaitu dengan melakukan wawancara terhadap Konsumen Rumah Makan Pagi Sore terhadap Desain website Rumah Makan Pagi Sore. Hasil dari wawancara akan diproses ke tahap berikutnya. Berikut hasil dari wawancara yang telah dilakukan.

Tabel 2. Hasil Wawancara

Pertanyaan	Respon Konsumen
Apa kesan pertama Anda saat mengunjungi website Rumah Makan Pagi Sore?	Menurut saya, desain websitenya masih kelihatan sederhana banget, jadi kurang menarik pas pertama kali lihat
	Tampilannya terlihat simpel, mungkin bisa dibuat lebih menarik seperti menampilkan gambar makanan lebih banyak
	Warna-warna yang dipakai di website ini kayaknya kurang menonjol, jadi kurang ada kesan yang bikin menarik perhatian
	gambar makanannya masih kurang banyak ditampilkan, padahal bila ditampilkan lebih banyak konsumen akan tertarik untuk memesan
	Font yang dipakai di website ini kurang menarik, jadinya kesannya agak biasa aja dan kurang estetik
Seberapa puas Anda dengan tampilan dan desain website ini?	Navigasi mudah namun butuh lebih banyak elemen visual
	Menurut saya, tampilan dan desainnya masih kurang menarik, soalnya masih kelihatan terlalu simpel
	Kesannya agak kaku, mungkin pemilihan warna dan tata letaknya bisa diperbaiki biar lebih enak dilihat, seperti dibagian kontak yang masih bisa diperbaiki
	Pemilihan Warna harusnya lebih ditampilkan karna pemilihan warna yang baik pada website juga bisa menarik perhatian dari pengguna
	Dibagian Bawah Website mungkin bisa ditambahkan footer agar website terlihat lebih bagus
Fitur apa yang paling Anda sukai di website ini, dan mengapa?	Saya sangat senang dengan fitur kontak yang mana kita bisa memberikan saran kepada Restoran
	Dibagian restaurant tercantum lokasi rumah makan pagi sore yang membuat pengguna lebih mudah mengetahui
	Menu kontak di website membuat pengguna dapat memberikan kritik dan saran kepada restoran agar bila ada kekurangan dapat diperbaiki
	Menurut saya, website nya cukup lengkap penjelasannya yang dimana ada penjelasan tentang rumah makan pagi sore, dan ada menu makanan walaupun masih bisa diperbaiki
	Penjelasan mengenai restoran dan daftar menu yang tersedia juga cukup lengkap, meskipun masih bisa lebih di sempurnakan seperti menu makanan ditampilkan lebih banyak
	Pemilihan warna pada website menurut saya cukup baik

Bagaimana dengan pemilihan warna pada desain website?apakah terlihat menarik?	<p>Menurut saya warna yang digunakan pada website bisa ditambahkan seperti warna khas dari restoran nya biar menambah nuansa dari makanan khas restoran</p> <p>Secara keseluruhan menurut saya sudah cukup bagus namun bisa ditambahkan warna lain agar tampilan terlihat lebih menarik</p> <p>Mungkin bisa dikombinasikan warna hijau, kuning yang mana itu merupakan warna khas dari rumah makan pagi sore</p> <p>Warna pada desain menurut saya sudah oke, tapi bisa lebih dikombinasikan warna lain agar tampilan website lebih menarik</p>
Apakah Dibagian Tampilan bagian Menu atau contact pada website sudah terlihat baik?bila tidak berikan pendapat anda?	<p>Untuk dibagian menu menurut saya sudah baik karna terlihat simple namun gambar dari menu bisa terlihat dengan baik,namun untuk bagian contact bisa diperbaiki</p> <p>Menurut saya bagian menunya bisa ditampilkan lebih banyak menunya agar pengguna bisa lebih tertarik bila ingin memesan</p> <p>Secara keseluruhan menurut saya sudah bagus,mungkin dibagian contactnya bisa di susun lebih baik lagi karna masih terlihat sangat sederhana</p> <p>Menurut saya bagian menu udah oke karena tampilannya simpel dan enak dilihat. Tapi kalau bisa, pilihannya ditampilkan lebih banyak biar makin menarik.lalu untuk bagian contact, mungkin bisa diperbaiki tata letaknya biar lebih rapi dan gampang ditemukan</p> <p>Pendapat saya untuk bagian menu atau contact secara keseluruhan sudah bagus, tapi menurut saya menunya bisa lebih ditampilkan agar pengguna dapat melihat dengan mudah</p>

B. Define

Berdasarkan tahapan emphatize, peneliti menemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki,hal hal tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Wawancara 2

Masalah	Penjelasan
Tampilan Website yang kurang menarik	<p>Desain website masih terlalu sederhana dan kurang estetik</p> <p>Warna-warna yang digunakan kurang menonjol dan tidak mencerminkan identitas restoran</p> <p>Font yang digunakan tidak menarik sehingga tampilan website terlihat biasa saja</p>

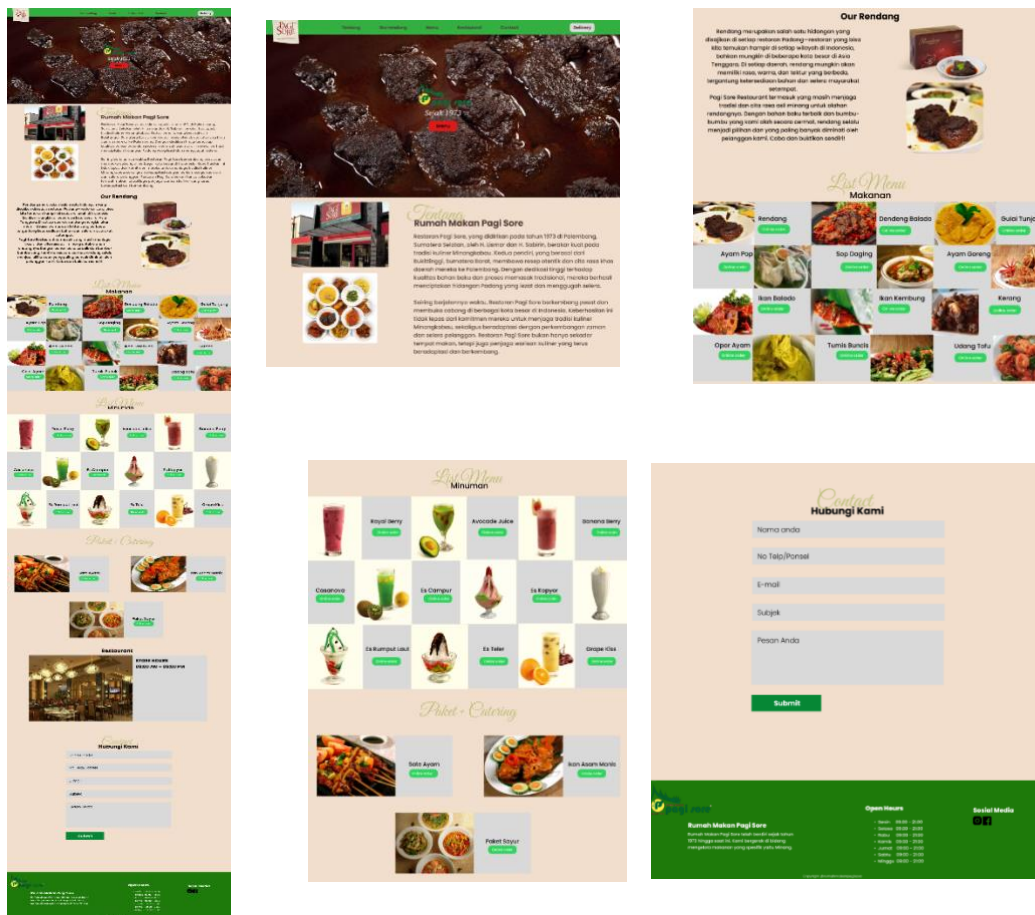
Kurangnya Elemen Visual yang Menarik	<p>Jumlah gambar makanan yang ditampilkan masih kurang, sehingga kurang menggugah selera pelanggan</p> <p>Tata letak dan kombinasi warna perlu diperbaiki agar lebih menarik perhatian pengunjung</p> <p>Bagian kontak masih terlihat sangat sederhana dan perlu perbaikan tata letak</p>
Navigasi yang Perlu Diperbaiki	<p>Meskipun navigasi mudah digunakan, elemen visual masih perlu ditingkatkan agar lebih menarik</p> <p>Bagian footer masih belum ada atau kurang menonjol, sehingga perlu ditambahkan untuk memberikan tampilan yang lebih profesional</p>
Pemilihan Warna yang Kurang Representatif	<p>Warna yang digunakan belum mencerminkan identitas rumah makan</p> <p>Pengguna menyarankan penambahan warna khas restoran seperti hijau dan kuning agar lebih menarik</p> <p>Kombinasi warna yang lebih bervariasi dapat membuat tampilan website lebih menarik</p>
Tampilan Menu dan Contact yang Perlu Penyempurnaan	<p>Bagian menu sudah cukup baik, tetapi jumlah menu yang ditampilkan masih kurang banyak</p> <p>Bagian kontak perlu diperbaiki dalam hal tata letak agar lebih rapi dan mudah ditemukan</p> <p>Penyusunan bagian kontak yang lebih menarik dapat meningkatkan interaksi pelanggan dengan restoran</p>

C. Ideate

Sebelumnya, peneliti mengembangkan beberapa ide solusi guna meningkatkan kualitas tampilan dan fungsionalitas desain website Rumah Makan Pagi Sore. Pertama, peneliti menambahkan warna pada navbar guna menciptakan tampilan yang lebih menarik dan estetis. Selanjutnya, penggunaan jenis font tambahan juga diusulkan untuk meningkatkan daya tarik visual serta keterbacaan elemen teks pada website. Pada bagian menu, peneliti merancang tata letak yang lebih informatif dengan menyertakan gambar serta nama menu agar pengguna dapat melihat variasi makanan dan minuman secara lebih jelas. Selain itu, fitur online order diintegrasikan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara daring. Untuk bagian contact, peneliti mendesain ulang tampilan agar lebih rapi dan sistematis, sehingga memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Terakhir, elemen footer ditambahkan guna melengkapi tampilan website serta menyediakan informasi tambahan yang relevan bagi pengguna.

D. Prototype

Pada tahap ini, peneliti melakukan Perancangan Redesain UI/UX untuk aplikasi website Rumah Makan Pagi Sore. Menggunakan perangkat lunak Figma dengan mengembangkan prototype yang merepresentasikan tampilan yang mendekati produk akhir (Aisyiah, dkk. 2022). Gambar dibawah ini adalah Redesain prototype aplikasi website Rumah Makan pagi sore.



Gambar 2. Redesain prototype aplikasi website Rumah Makan pagi sore.

1. Design Prototype Tentang

Pada gambar 1 diatas terdapat tampilan design prototype tentang ,yaitu tampilan navbar yang telah ditambahkan warnanya dan menambahkan warna pada background yang sebelumnya bewarna putih berubah menjadi warna kuning yang membuat tampilan menjadi lebih menarik, serta menggunakan Font Great Vibes pada penelitian Tentang dan penjelasannya menggunakan Font Poppins yang sebelumnya Font Noto Sans pada penelitian Tentang dan penjelasannya menggunakan Font Droid Serif yang membuat desain website terlihat lebih baik

2. Design Prototype Our Rendang dan Menu

Pada gambar 2 diatas terdapat tampilan design prototype Our Rendang dan menu, yaitu tampilan pada our rendang pada background juga ditambahkan warna kuning yang sebelumnya bewarna putih, lalu mengubah posisi dari tampilan our rendang yang sebelumnya berada ditengah gambar dan penjelasannya menjadi tulisan berada dibagian kiri dan gambar ada disebelah kanan serta menambahkan gambar agar tampilan menjadi lebih menarik, lalu menampilkan beberapa jenis menu makanan dengan tampilan gambar makanan,nama makanan, dan menu online order yang sebelumnya tampilan menu nya tidak tertampil secara langsung.

3. Desain Prototype Menu

Pada gambar 3 diatas terdapat tampilan design prototype menu,yaitu menampilkan beberapa jenis menu makanan dengan tampilan gambar makanan,nama makanan, dan menu online order yang sebelumnya tampilan menu nya tidak tertampil secara langsung.

4. Design Prototype Contact

Pada gambar 4 diatas terdapat tampilan desifn prototype contact,yaitu tampilan pada contact peneliti mengatur posisi dari bagian contact berada ditengah dengan struktur yang rapi dan menambahkan warna hijau pada tombol submit yang sebelumnya posisi dari contact masih kurang rapi dan tombol submit masih bewarna putih dan juga menambahkan footer pada bagian bawah website dengan warna hijau yang terdapat beberapa komponen pada footer yaitu penjelasan singkat tentang rumah makan pagi sore, lalu ada jam operasional dari rumah makan pagi sore dan yang terakhir terdapat social medianya.

5. 5. Testing

a. Identifikasi Variabel yang Diuji:

Peneliti memilih fitur yang akan diuji, yaitu fitur pada bagian menu, fitur pada bagian contact, lalu tampilan navbar dan footer yang telah dibuat.peneliti ingin mengetahui apakah perubahan yang ada pada fitur tersebut dapat mempengaruhi interaksi pengguna.

b. Membuat Hipotesis:

Dengan adanya perubahan fitur pada menu yaitu menampilkan banyak jenis dan gambar makanan ,lalu pada bagian contact yaitu merubah posisi dan menambahkan warna pada tombol submit, kemudian pada navbar menambahkan warna hijau, dan menambahkan footer pada bagian bawah

website akan membuat pengguna lebih memilih redesain yang sudah dilakukan dengan presentasi 70%.

c. Pembagian Pengguna:

Pengguna akan dibagi menjadi dua bagian, pengguna bagian pertama akan menilai website lama sedangkan pengguna bagian kedua akan menilai redesain website yang sudah dilakukan.

d. Pengumpulan Data:

Pada pengumpulan data ini, terdapat 4 fitur yang akan dinilai, yaitu:

- 1) F1/Fitur 1 adalah bagian menu
- 2) F2/Fitur 2 adalah bagian contact
- 3) F3/Fitur 3 adalah bagian navbar
- 4) F4/Fitur 4 adalah bagian footer

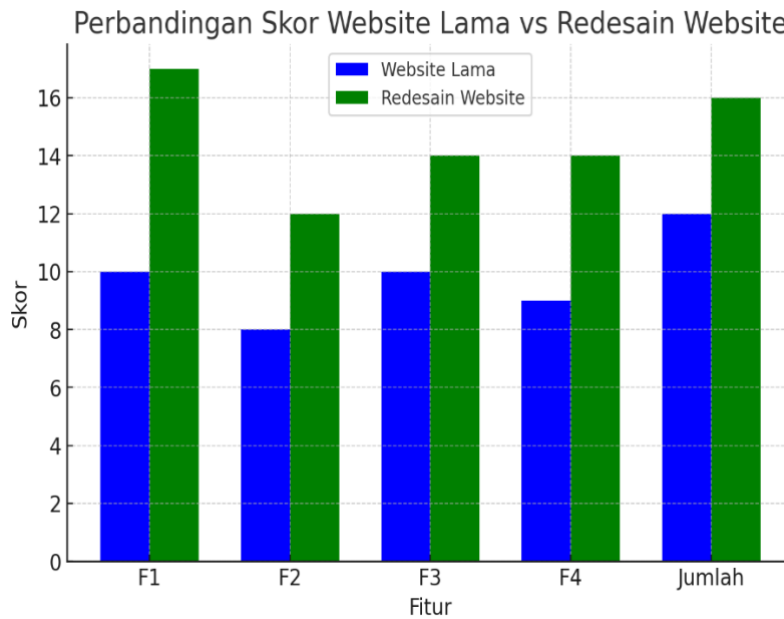
Tabel 4. Website Lama

Fitur	Adennisa	Nathan	George	Fowler	Nathan
F1	4	3	3	3	3
F2	1	1	2	2	2
F3	4	3	4	3	4
F4	1	1	1	1	3
Jumlah	10	8	10	9	12

Tabel 5. Redesain Website

Fitur	Roida	Yoel	Floyd	Abel	Michelle
F1	4	4	2	3	5
F2	5	4	4	4	4
F3	3	1	4	3	4
F4	5	2	4	4	3
Jumlah	17	12	14	14	16

e. Analisis Hasil:



Gambar 3. Hasil Pengumpulan data

Berdasarkan hasil pengumpulan data, didapati dari hasil di atas bahwa responden puas akan desain tampilan website yang baru.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian yang telah dilalui, mulai dari studi literatur hingga tahap pengujian melalui A/B Testing, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Design Thinking dan A/B Testing terbukti efektif dalam merancang ulang UI/UX website Rumah Makan Pagi Sore agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hasil wawancara pada tahap empati menunjukkan adanya berbagai kelemahan dalam desain website lama, seperti tampilan visual yang kurang menarik, struktur menu yang tidak informatif, serta elemen kontak yang belum tersusun secara optimal. Solusi yang dikembangkan melalui proses ideasi dan prototipe, seperti penambahan warna khas restoran, penyesuaian tata letak menu dan kontak, serta penambahan fitur online order dan footer, berhasil meningkatkan respons positif pengguna. Analisis data hasil A/B Testing menunjukkan bahwa desain baru memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan desain lama, terbukti dari skor penilaian yang meningkat secara signifikan. Dengan demikian, pendekatan desain yang berbasis empati pengguna dan divalidasi melalui data terbukti menjadi kunci dalam menciptakan website restoran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan ramah pengguna..

Daftar Pustaka

- Ananta, F., Ridwan, T., & Heryana, N. (2024). Perancangan UI/UX point of sale berbasis website menggunakan metode design thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1572>
- Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). Pendekatan human centered design pada perancangan user experience aplikasi pemesanan menu cafe. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1229>
- Lichas, S. A., Jaelani, I., & Minarto, M. (2023). Implementasi metode human centered design (HCD) dalam perancangan user interface user experience aplikasi e-menu berbasis mobile di UMKM Bawana Kopi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6993>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Dharmawan, P., & Saputri, N. A. O. (2023). Perancangan user interface dan user experience pada website employee benefit PasarPolis menggunakan metode design thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1220>
- Oleh, D. (n.d.). Evaluasi dan redesain user interface dan user experience dengan metode A/B testing pada aplikasi Prime Video Mobile.
- Aisyiah, A., Al-Faruq, M. N. M., & Aini, N. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi MinaTani sistem informasi agriculture technology menggunakan metode design thinking. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 1(4), 64–77. <https://doi.org/10.55606/juprit.v1i4.780>