

Perancangan *Website* Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Menuju *Smart Economy* Dengan Metode *Design Thinking* (STUDI KASUS *W CATERING* PURWOKERTO)

Triana
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Purwokerto, Indonesia

trianat@student.telkomuniversity.ac.id

Dwi Mustika Kusumawardani
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Purwokerto, Indonesia

dwimustika@telkomuniversity.ac.id

Abstrak---UMKM *W Catering* di Purwokerto menghadapi kendala signifikan dalam persaingan bisnis akibat operasional yang masih bersifat manual, mencakup pencatatan pesanan, pengelolaan stok, dan pemasaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya efisiensi dan keterbatasan jangkauan pasar. Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, penelitian ini menginisiasi perancangan prototipe situs web terintegrasi yang dilengkapi fitur pemesanan *online*, manajemen pembayaran digital, mekanisme umpan balik pelanggan, serta integrasi media sosial dan peta lokasi. Metodologi *Design Thinking*, meliputi tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*, diterapkan dalam studi ini, didukung oleh pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan pemetaan empati. Tujuan penelitian ini adalah merancang *website* yang mampu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat daya saing UMKM *W Catering* dalam konteks *smart economy*. Hasil pengujian prototipe menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor 70 dari 6 pengguna, sementara hasil *task scenario* menghasilkan nilai rata-rata *usability score* 24,91%, yang secara kolektif mengindikasikan bahwa prototipe situs web tersebut mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan pengguna. , pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* menunjukkan persentase kelayakan sebesar 82,67%, menempatkan prototipe dalam kategori "Sangat Puas" dan menegaskan bahwa fitur-fitur utama prototipe berfungsi sesuai harapan serta efektif mendukung proses bisnis *W Catering*.

Kata kunci: *Design Thinking, smart economy, UMKM, website*

I. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu pilar utama perekonomian Indonesia, berkontribusi besar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan penciptaan lapangan kerja. Lebih dari 60% angkatan kerja Indonesia bekerja di sektor UMKM. Namun, UMKM

masih menghadapi tantangan serius, terutama dalam hal akses terhadap teknologi, keterbatasan pemasaran, dan minimnya inovasi produk. Tantangan ini semakin nyata di era digital, di mana persaingan bisnis semakin ketat dan tuntutan pasar berubah dengan cepat. Transformasi digital menjadi kebutuhan mendesak agar UMKM dapat bertahan dan berkembang di era *smart economy*. Namun, kenyataannya, banyak UMKM yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga sulit bersaing dan memperluas pasar[1]

Smart economy hadir sebagai strategi untuk meningkatkan daya saing UMKM melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Smart economy* tidak hanya menitikberatkan pada penggunaan teknologi digital dalam proses jual beli, tetapi juga pada optimalisasi operasional, perluasan jangkauan pasar, serta pemanfaatan data untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat. Dalam konteks ini, pengembangan *website* menjadi salah satu solusi strategis untuk mendukung digitalisasi proses bisnis UMKM. *Website* dapat berperan sebagai *platform* utama untuk promosi produk, pemesanan *online*, manajemen pembayaran digital, hingga integrasi dengan media sosial[2][3][4]

Metode *Design Thinking* di gunakan ssebagai metode perancangan *website W Catering* yang berpusat pada pengguna, memungkinkan pemahaman mendalam terhadap masalah operasional manual dan kebutuhan digital UMKM. Keunggulan metode ini terletak pada sifatnya yang adaptif dan iteratif, di mana solusi dikembangkan melalui tahapan empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian berulang dengan pengguna. Hal ini memastikan *website* yang dihasilkan tidak hanya inovatif dan mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat daya saing *W Catering* di era *smart economy*.

II. KAJIAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan merupakan proses pemanfaatan sistem atau teknologi informasi untuk meningkatkan proses bisnis organisasi. Tujuannya adalah menyelaraskan strategi bisnis dengan strategi sistem informasi guna mendukung transformasi bisnis dan pencapaian tujuan organisasi. Perancangan yang baik perlu memperhatikan arsitektur bisnis, data, aplikasi, dan teknologi yang digunakan agar sistem berjalan optimal.[5]

B. Website

Website adalah *platform* digital yang dirancang secara terstruktur untuk menyampaikan informasi dan mempromosikan produk atau layanan. Proses perancangan meliputi perencanaan, analisis kebutuhan, desain yang memperhatikan estetika dan navigasi, serta implementasi dan pengujian agar *website* mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna.[6]

C. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) adalah unit usaha mandiri yang dimiliki perorangan atau badan usaha, berperan penting dalam menciptakan lapangan kerja dan mendorong pertumbuhan ekonomi nasional. UMKM menjadi pilar utama pembangunan ekonomi di Indonesia karena mampu bertahan di berbagai kondisi ekonomi dan berkontribusi pada pemerataan kesejahteraan masyarakat.[7]

D. Smart economy

Smart economy adalah konsep yang mengintegrasikan teknologi digital dan inovasi untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan daya saing ekonomi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, *Smart economy* membantu bisnis, termasuk UMKM, beradaptasi dengan perubahan pasar, memperluas jangkauan, dan meningkatkan layanan kepada pelanggan melalui penggunaan data dan analitik. Selain aspek teknis, *Smart economy* juga menekankan keberlanjutan, tanggung jawab sosial, serta kolaborasi antara sektor publik dan swasta untuk mendorong inovasi dan pertumbuhan ekonomi[8]

E. Design Thinking

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna, terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna sebelum merumuskan solusi[9]

Tahapan pertama dalam proses *Design Thinking* adalah Tahap *Empathize* bertujuan memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasilnya, ditemukan kendala seperti pencatatan pesanan manual dan pengelolaan stok yang belum rapi. Data ini dirangkum dalam *empathy map* dan *user persona* sebagai dasar solusi yang tepat untuk perancangan *website*[10]

Tahap *Define* bertujuan merumuskan masalah utama berdasarkan data dari tahap *Empathize*. Pada tahap ini, dibuat *user persona* dan *problem statement* agar tim fokus pada kebutuhan pengguna yang paling penting. Hasilnya menjadi dasar pengembangan solusi inovatif dan relevan di tahap berikutnya[11]

Tahap *Ideate* adalah proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide solusi atas masalah pengguna. Pada tahap ini, tim bebas mengemukakan ide tanpa batasan,

sehingga muncul solusi kreatif dan inovatif. Hasilnya berupa daftar ide yang dipilih bersama untuk dikembangkan lebih lanjut [11].

Tahap *Prototype* adalah proses mewujudkan ide menjadi bentuk nyata seperti sketsa atau model interaktif yang dapat diuji. Prototipe ini digunakan untuk mengevaluasi dan mendapatkan umpan balik dari pengguna, sehingga tim dapat memperbaiki solusi sebelum implementasi akhir[11]

Tahap *Test* adalah proses menguji prototipe dengan melibatkan pengguna untuk memperoleh umpan balik dan memastikan solusi sesuai kebutuhan. Pengujian ini membantu mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan melalui beberapa siklus iterasi, sehingga hasil akhir benar-benar efektif dan memenuhi harapan pengguna[11]

F. System Usability Scale (SUS)

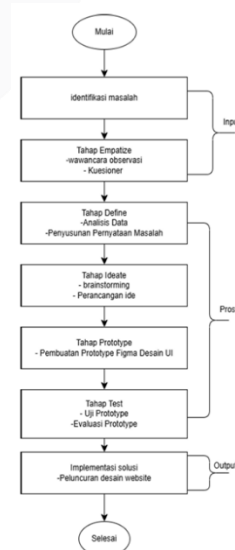
System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi usability yang sederhana, cepat, dan memiliki validitas serta reliabilitas tinggi. SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5, menghasilkan skor akhir 0–100. Keunggulannya adalah mudah digunakan, hasilnya mudah dipahami, dan tetap representatif meskipun jumlah responden sedikit[12]

G. User Acceptance Testing (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap akhir pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk memastikan semua fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan. UAT membuktikan bahwa sistem benar-benar bermanfaat dan siap digunakan sebelum dirilis ke pasar[13]

III. METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*, yang melibatkan enam pengguna untuk menguji prototipe menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan *task scenario* guna menilai kemudahan dan kepuasan penggunaan. Selain itu, dilakukan juga pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* untuk memastikan bahwa seluruh fungsi pada *website* telah berjalan sesuai kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga solusi yang dikembangkan benar-benar layak dan siap di implementasikan.[9], [10][11], [12], [13]



GAMBAR 1

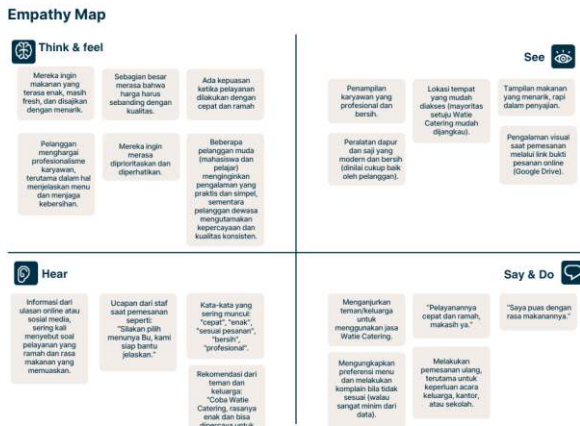
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengumpulan dan Analisis Data

Pada tahap awal, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan serta masalah utama di *W Catering*, seperti pencatatan pesanan manual, pengelolaan stok yang kurang efisien, dan pemasaran yang belum optimal.

1. *Empathize*

Hasil dari tahap ini adalah teridentifikasinya beberapa masalah utama seperti pencatatan pesanan yang masih manual, pengelolaan stok yang kurang efisien, serta belum adanya sistem untuk menerima saran atau kritik pelanggan. Analisis lebih lanjut menggunakan *empathy mapping*. Berikut gambar 2



GAMBAR 2

2. *Define*

Hasil dari tahap ini adalah tersusunnya problem statement yang jelas, seperti pencatatan pesanan yang masih manual, pengelolaan stok yang tidak efisien, dan pemasaran yang terbatas, serta pembuatan user persona dan customer journey map yang menggambarkan karakteristik pengguna dan perjalanan mereka dalam menggunakan layanan. Seluruh hasil ini menjadi dasar penting dalam pengembangan ide solusi digital yang tepat sasaran untuk *W Catering*. Berikut Gambar 3

B. Perancangan Sistem/ Produk

Pada tahap *Ideate*, fokus utama adalah mengembangkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Tim yang terdiri dari pemilik, karyawan, dan



GAMBAR 3

anggota tim melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai solusi potensial tanpa membatasi kreativitas. Ide-ide yang terkumpul kemudian dikelompokkan dan dievaluasi

untuk memilih solusi yang paling relevan bagi *W Catering*. Pendekatan kolaboratif ini memastikan solusi yang dihasilkan sesuai kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan daya saing usaha di pasar

1. *Ideate*

Hasil dari tahap ini adalah terkumpulnya sejumlah ide solusi digital, seperti fitur pemesanan *online*, manajemen pembayaran digital, umpan balik pelanggan, serta integrasi media sosial dan peta lokasi, yang kemudian dipilih dan diprioritaskan untuk diwujudkan dalam bentuk prototipe *website* *WCatering*.

C. Pengembangan Sistem / Produk

Pada tahap *Prototype*, dikembangkan konsep awal sistem untuk mengatasi masalah utama seperti pemesanan manual, kurangnya inovasi, dan minimnya pengetahuan pelanggan. Prototipe *website* dirancang agar dapat diuji oleh pengguna potensial, sehingga tim dapat mengumpulkan umpan balik dan melakukan perbaikan sebelum produk diluncurkan secara penuh. Fokus utama adalah mengurangi kesalahan dalam pengelolaan pesanan dan meningkatkan kualitas layanan, sehingga diharapkan kepuasan pelanggan meningkat dan daya saing *W Catering* menjadi lebih baik di pasar yang kompetitif. Seperti pada Gambar 4

1. *Prototype*



GAMBAR 4

Hasil dari tahap ini adalah terciptanya prototipe *website* yang memuat fitur utama seperti pemesanan *online*, manajemen pembayaran digital, umpan balik pelanggan, serta integrasi media sosial dan peta lokasi.

a) *High fidelity Homepage*

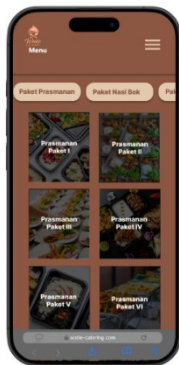


GAMBAR 5

Gambar 5 halaman *W Catering* menampilkan menu makanan dalam galeri foto dengan dominasi warna coklat dan gambar menarik. Di bagian atas ada sambutan dan nama layanan, di bawahnya gambar yang menegaskan makanan enak, murah, dan bersih. Selanjutnya ada

penjelasan singkat tentang layanan catering dan pengantaran yang memudahkan pemesanan dengan harga terjangkau, serta menu dan paket favorit yang bisa dipilih sesuai keinginan pelanggan.

b) *High Fidelity Menu*



GAMBAR 6

Halaman ini memudahkan pengguna melihat berbagai paket makanan seperti prasmanan dan nasi box, lengkap dengan gambar dan nama paket. Fitur pencarian di bagian atas membantu menemukan menu dengan cepat. Tujuannya adalah mempermudah pengguna memilih dan memesan paket makanan secara praktis dan cepat, sekaligus memberikan gambaran jelas tentang pilihan menu catering yang tersedia.

c) *High Fidelity Gallery*



GAMBAR 7

Halaman ini menampilkan foto "Tatapan Catering" dan "Prasmanan Catering" sebagai galeri visual yang memberikan gambaran tentang layanan dan menu *W Catering*. Galeri ini membantu pengguna memahami kualitas dan variasi layanan sebelum memesan serta memperkuat kepercayaan terhadap layanan yang diberikan.

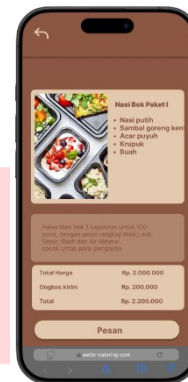
d) *High Fidelity Detail Produk*



GAMBAR 8

Halaman ini menampilkan pilihan makanan lengkap dengan informasi harga paket, fitur untuk menambah atau mengurangi jumlah pesanan, serta tombol pemesanan. Fungsi utamanya adalah memudahkan pengguna memilih menu, mengetahui harga, dan langsung memesan dengan tampilan yang sederhana dan jelas agar proses pemesanan cepat dan tanpa kebingungan.

e) *High Fidelity Detail Pesanan*



GAMBAR 9

Halaman ini menampilkan informasi lengkap detail pesanan, termasuk kapasitas paket, kelengkapan menu, rincian harga total, ongkos kirim, dan jumlah biaya keseluruhan. Fungsi utamanya adalah memberikan gambaran jelas kepada pengguna tentang isi paket dan total biaya yang harus dibayar sebelum melakukan pemesanan melalui tombol "Pesanan" di bagian bawah halaman, sehingga memudahkan proses pemesanan secara transparan dan praktis.

f) *High Fidelity Format Order Pesan Antar*



GAMBAR 10

Halaman ini meminta pengguna memilih opsi pengantaran atau ambil di tempat. Jika memilih pengantaran, pengguna harus mengisi alamat lengkap dan nomor telepon, serta memilih tanggal dan jam pengantaran melalui kalender dan pilihan waktu. Fungsi utama tampilan ini adalah memudahkan pengaturan detail pengiriman agar pesanan sampai tepat alamat dan waktu yang diinginkan, dengan tampilan sederhana agar pengguna dapat mengisi data dengan mudah tanpa kebingungan.

g) *High Fidelity* Format Order Ambil Di tempat

GAMBAR 11

Halaman ini meminta pengguna memilih antara mengambil pesanan sendiri atau menggunakan layanan pesan antar. Jika memilih "Ambil di Tempat", pengguna dapat melihat alamat lokasi pengambilan serta memilih tanggal dan jam pengambilan melalui kalender dan pilihan waktu yang tersedia. Fungsi utama tampilan ini adalah memudahkan pengguna mengatur jadwal pengambilan agar pesanan bisa diambil tepat waktu dan di lokasi yang ditentukan, dengan tampilan sederhana dan jelas supaya pengisian data mudah dan sesuai jadwal.

h) *High Fidelity* Metode pembayaran

GAMBAR 12

Halaman ini menyediakan tiga pilihan metode pembayaran: transfer bank, tunai, dan e-wallet. Di tengah layar ditampilkan rincian biaya pesanan mulai dari total harga makanan, ongkos kirim, hingga jumlah total yang harus dibayar. Ada juga pengingat agar pengguna memastikan nomor pembayaran sudah benar sebelum melanjutkan. Fungsi utama tampilan ini adalah memudahkan pengguna memilih metode pembayaran yang sesuai dan memastikan informasi pembayaran jelas sebelum transaksi, dengan tampilan sederhana agar proses pembayaran cepat dan tanpa kebingungan.

i) *High Fidelity* Lokasi alamat

GAMBAR 13

Halaman ini menampilkan peta interaktif yang menunjukkan lokasi pengguna dan memungkinkan mereka mengonfirmasi atau mengubah alamat sebelum melanjutkan pemesanan dengan menekan tombol "selesai". Fungsi utamanya adalah membantu pengguna memastikan alamat atau titik lokasi yang tepat agar pengantaran makanan berjalan akurat sesuai tujuan. Dengan tampilan sederhana dan jelas, pengguna dapat memilih lokasi tanpa kebingungan dan memastikan pesanan dikirim ke tempat yang benar

j) *High Fidelity* Pesanan Berhasil

GAMBAR 14

Halaman ini menampilkan tanda centang besar dan pesan "Pesanan Anda Berhasil di proses" sebagai konfirmasi keberhasilan pemesanan. Terdapat dua tombol, yaitu "Home" untuk kembali ke halaman utama dan "Lihat Pesanan" untuk melihat detail pesanan. Fungsi utamanya adalah memberikan informasi jelas dan meyakinkan bahwa pemesanan telah selesai, dengan tampilan sederhana agar pengguna dapat langsung memilih langkah selanjutnya tanpa kebingungan

k) *High Fidelity* Lihat Pesanan

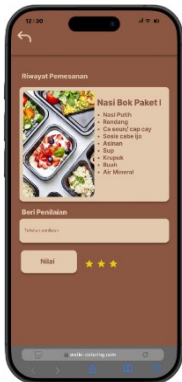
GAMBAR 15

Halaman ini menampilkan informasi pesanan yang sedang dibuat, termasuk daftar menu yang dipesan dan status proses pembuatan. Terdapat juga tombol untuk melihat riwayat pemesanan sebelumnya. Fungsi utamanya adalah memberikan pengguna informasi terkini tentang status pesanan sehingga mudah memantau proses, serta memudahkan akses ke riwayat pesanan jika diperlukan

l) *High Fidelity* Keranjang

GAMBAR 16

Halaman ini menampilkan daftar paket prasmanan yang sudah dipilih lengkap dengan gambar, nama paket, rating bintang, serta tombol untuk menambah atau mengurangi jumlah pesanan. Fungsi utamanya adalah memudahkan pengguna mengelola dan menyesuaikan jumlah paket sesuai kebutuhan sebelum melanjutkan ke pembayaran, sehingga proses pemesanan menjadi lebih praktis dan efisien

m) *High Fidelity* Penilaian Makanan

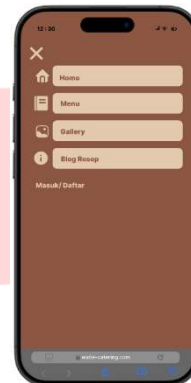
GAMBAR 17

Halaman ini menampilkan pesanan yang sudah dibuat lengkap dengan gambar makanan sebagai ilustrasi, serta fitur penilaian yang memungkinkan pengguna memberikan komentar dan rating bintang berdasarkan pengalaman mereka. Fungsi utamanya adalah memudahkan pengguna melihat kembali pesanan sebelumnya dan memberikan ulasan untuk berbagi pengalaman, sekaligus membantu pihak catering mendapatkan masukan guna meningkatkan kualitas layanan.

n) *High Fidelity* Tampilan Profile

GAMBAR 18

Halaman ini berfungsi menampilkan data pengguna seperti nama dan tingkat keanggotaan, serta menyediakan menu utama untuk mengatur akun. Menu "Akun" digunakan untuk pengaturan profil, detail kartu, dan notifikasi; menu "Pesanan" untuk melihat daftar dan status pemesanan; dan menu "Alamat" untuk menambah atau memperbarui alamat pengiriman. Dengan desain sederhana dan rapi, halaman ini memudahkan pengguna mengelola informasi pribadi, pesanan, dan alamat secara praktis dalam satu tampilan

o) Tampilan *High Fidelity* navigasi menu

GAMBAR 19

Halaman menu berlatarkan coklat dengan elemen menu coklat muda ini memiliki ikon silang (X) untuk menutup menu di bagian atas. Menu utama terdiri dari "Home" (ikon rumah) untuk kembali ke halaman utama, "Menu" (ikon daftar) untuk melihat daftar makanan, "Gallery" (ikon gambar) untuk melihat koleksi foto makanan, dan "Blog Resep" (ikon informasi) untuk mengakses resep. Di bagian bawah terdapat tombol "Masuk/Daftar" untuk login atau registrasi akun. Tampilan sederhana ini memudahkan pengguna menavigasi fitur utama aplikasi dengan jelas dan mudah dipahami.

p) *High Fidelity* tampilan resep makanan

GAMBAR 20

Halaman resep masakan memudahkan pengguna menemukan, membaca, dan mengikuti resep langsung dari ponsel dengan tampilan lengkap berisi foto, daftar bahan, dan langkah pembuatan yang jelas. Hal ini membuat proses memasak menjadi lebih praktis dan efisien, membantu pengguna memahami cara memasak dari awal hingga selesai dengan mudah

D. Pengujian Sistem/ Produk

Penelitian ini menggunakan aplikasi Maze untuk menguji prototipe *website W Catering* dengan melibatkan pelanggan yang mencoba fitur *website* secara langsung. Pengujian ini memungkinkan pengamatan interaksi pengguna dan pengumpulan umpan balik pengalaman pengguna secara real-time. Hasil pengujian sangat penting untuk memberikan informasi yang berguna dalam memperbaiki desain *website* agar lebih sesuai dengan harapan pengguna, sehingga meningkatkan kualitas dan kegunaan produk sebelum peluncuran resmi

1. Test

Pengguna menguji prototipe secara jarak jauh menggunakan *platform* Maze.co. Sebelum pengujian dilakukan, menyiapkan skenario dan tugas pengujian untuk pengguna dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Test Task	Success criteria
Kamu adalah seorang pengguna aplikasi yang akan menggunakan fitur reservasi makanan online, cobalah untuk secara menggunakan menu buffet dan snack	Berkas: Melakukan pemesanan dan snack
Kamu adalah seorang pembeli yang telah melihat daftar menu online dan ingin memesan dan membayar, cobalah untuk melihat menu yang tersedia dan melihat detail setiap	Uraian: dapat melihat daftar menu dan melihat gambar
Kamu adalah seorang pembeli yang akan memesan pizza online melalui aplikasi ini, cobalah untuk melihat, mengatur harga dan melakukan pemesanan dan pembayaran, Cobalah untuk melihat pemesanan dan transaksi	Uraian: dapat melakukan pemesanan dan melakukan transaksi pemesanan
Kamu adalah seorang pembeli yang telah melakukan transaksi pemesanan dan akan melihat pesanan kamu yang sedang di proses, cobalah untuk melihat proses dan melihat pemantauan pada pesanan yang telah datang	Uraian: dapat melihat pesanan yang di proses dan dapat memantau setiap pesanan

GAMBAR 21

Hasil dari skenario dan *Test* task yang sudah dilakukan pada Maze.co menghasilkan skor pengujian *Usability Testing* dari *Prototype Website* aplikasi yang telah diuji. Gambar 4.45 adalah skor *Usability Testing* yang didapat setelah melakukan pengujian oleh pengguna.



GAMBAR 22

Berikut hasil dari Task Skenario yang diperoleh dari pengujian menggunakan Maze.co

Tabel 1

No. Taks	Direct Succes Rate	Missclick Rate	Average Duration	MUS
T01	100.0%	23.1%	13.2 detik	87
T02	100.0%	14.0%	27.6 detik	82
T03	100.0%	28.6%	43.6 detik	82
T04	100.0%	16.7%	4.8 detik	30
<i>Maze Usability Score(MUS)</i>				24.91%

Hasil pengujian prototipe *W Catering* menunjukkan semua tugas (T01-T04) berhasil diselesaikan 100%, namun tingkat kesalahan (*missclick*) bervariasi, dengan T03 tertinggi 28.6%, diikuti T02 14% dan T04 16.7%. Waktu penyelesaian tugas juga berbeda, T03 paling lama (43.6 detik) dan T04 tercepat (4.8 detik). Skor MUS total 70 menunjukkan masih ada area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

E. Evaluasi Hasil Pengujian

Evaluasi prototipe *website W Catering* dilakukan dengan dua metode, yaitu *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan, dan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memvalidasi kesesuaian fungsional prototipe dengan kebutuhan pengguna. Pengguna mengisi survei evaluasi berupa pertanyaan skala 1-5 melalui Google Forms untuk memberikan feedback dari pengujian sebelumnya. Analisis hasil kedua metode ini memberikan gambaran menyeluruh tentang kualitas prototipe yang dikembangkan.

1. *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian *System Usability Scale* (SUS) terhadap prototipe *W Catering* dengan enam responden menghasilkan skor rata-rata 70, yang masuk kategori "Baik" atau "Dapat Diterima". Ini menunjukkan prototipe dianggap mudah dipelajari dan efisien, tanpa masalah *usability* signifikan yang menghambat pengalaman pengguna. Hasil ini menegaskan desain antarmuka dan alur interaksi sudah memenuhi harapan dasar pengguna terkait kemudahan penggunaan.

TABEL 2

Skor asli										Jumlah	Nilai (jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	2	4	2	4	2	2	4	2	4	29	72.5
3	0	2	4	3	4	3	4	4	3	30	75
4	0	3	4	2	4	3	2	4	2	28	70
3	0	4	3	3	4	3	3	2	2	27	67.5
3	1	2	2	4	2	4	4	2	4	28	70
2	1	2	3	2	3	4	2	4	3	26	65
rata-rata score											70

menyajikan hasil skor *System Usability Scale* (SUS) yang dihitung berdasarkan penilaian dari lima pengguna. Setiap pengguna, yang diidentifikasi sebagai Responden1

hingga Responden⁶, memberikan skor untuk sepuluh pernyataan (Q1 hingga Q10) pada skala tertentu. Rata-rata nilai keseluruhan dari semua pengguna adalah 70.

2. User Accepted Testing (UAT)

Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) pada prototipe *W Catering* bertujuan memvalidasi fungsionalitas dari sudut pandang pengguna akhir.

TABEL 3

Kategori	Jumlah responden	Skor	Jumlah
Sangat kurang (SK)	6	0	0
Kurang (K)	6	0	0
Netral/Ragu (N/R)	6	19	57
Puas (P)	6	19	76
sangat Puas (SP)	6	23	115
Total skor		248	

Hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan 82,67%, masuk kategori "Sangat Puas" (81%-100%). Ini menandakan fitur utama seperti pemesanan *online*, manajemen pembayaran, promosi, dan integrasi media sosial berfungsi sesuai harapan dan mendukung proses bisnis secara efektif. Evaluasi melibatkan 5 responden dari tim *W Catering* yang memberikan penilaian berdasarkan pertanyaan yang disediakan, menunjukkan prototipe relevan dan bermanfaat dalam konteks operasional UMKM.

Evaluasi prototipe *website W Catering* dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Acceptance Testing* (UAT). SUS mengukur kemudahan penggunaan dengan skor rata-rata 70 (kategori "Good"), menandakan antarmuka mudah dipahami dan interaksi lancar. UAT menilai kesesuaian fitur dengan kebutuhan bisnis, dengan tingkat kelayakan 82,67% ("Sangat Puas"), menunjukkan fitur utama berjalan efektif. Kombinasi kedua metode ini membuktikan prototipe nyaman digunakan dan fungsional, sehingga berpotensi meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pasar, dan memperkuat daya saing UMKM di era digital.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang *website W Catering* yang mengatasi masalah pemesanan manual, pengelolaan stok, dan pemasaran terbatas dengan metode *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*). Data dari observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan kebutuhan sistem pemesanan *online* mudah, tampilan menu jelas, dan manajemen pembayaran efisien. Prototipe mencakup pemesanan *online*, pembayaran digital, umpan balik pelanggan, serta integrasi media sosial dan peta lokasi, meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pelanggan. Fitur promosi digital seperti galeri foto, blog resep, dan tautan media sosial meningkatkan engagement dan potensi pemasaran lebih luas. Hasil pengujian SUS (skor 70) dan UAT (82,67%) menunjukkan prototipe mudah digunakan dan sesuai harapan, siap mendukung strategi pemasaran digital yang efektif. Transformasi digital ini dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas pasar, dan memperkuat daya saing *W Catering* di era *smart economy*.

REFERENSI

- [1] Y. A. Prayogi and N. Setiyawati, "perancangan ui/ux pada aplikasi e-learning umkm salatiga menggunakan metode *Design Thinking*," *jipi* (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), vol. 9, no. 1, pp. 402–415.
- [2] R. Wilda, L. Irnanda, and K. Ulfa, 2023 "dampak *Smart economy* dalam peningkatan daya saing umkm di kota banda aceh." *Asia-Pacific Jurnal Of Public Policy*. Available.
- [3] S. Wulansari, 2023 "smart system company profile umkm menggunakan zachman framework guna meningkatkan daya saing global," *Jurnal sains dan Teknik*, vol.5 no.2
- [4] Hariyatna Syaeful Umam and A. Yunita Mafruhat, 2022 "Strategi Optimalisasi *Smart economy* Dalam Peningkatan Daya Saing UMKM Di Kota Bandung" *Jurnal Nuansa Akademik Jurnal Pembangunan Masyarakat (p)-SA 4.0 license*," vol. 7, no. 2,
- [5] S. Ardiansyah, A. Setiorini, L. H. Atrinawati, and T. P. Fiqar, 2019 "Perancangan Arsitektur Sistem dan Teknologi Informasi Menggunakan Togaf ADM (Studi Kasus Dinas Perhubungan Kota Balikpapan)," *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 19, no. 1
- [6] P. Natasya, 2023 "perancangan dan pembuatan company profile berbasis *website* menggunakan cms wordpress pada kafe kaja korean street food di garut." *Applied Bussines and Administration Jurnal*, vol.2 No 1
- [7] S. Al Farisi and M. Iqbal Fasa, 2022 "peran umkm (usaha mikro kecil menengah) dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat," *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, vol. 9, no. 1
- [8] D. Hilda Aditya, P. Anas Ashari, K. Kunci, and K. 2023 "Upaya Mencapai *Smart economy* untuk Mengembangkan Perekonomian di Kota Semarang." *Jurnal Riptek*, vol 17 No.1
- [9] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, 2021 "perancangan ui/ux menggunakan metode *Design Thinking* berbasis web pada laporte company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol 8 No.1
- [10] L. Kimbell, (Apr 2015) *Rethinking Design Thinking: Part 1. The Journal of the Design Studies Forum* Volume 3, 2015 - [Issue 3](#)
- [11] M. Anwar, A. Ratnasari, Y. Wicaksono, and R. Nur Rachman Dzakiyullah, 2024 "penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan user interface (ui) dan user experience (ux) aplikasi wawancara daring narasource," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3
- [12] D. Supriyadi, S. Thya Safitri, and D. Y. Kristiyanto, 2020 "Higher Education e-Learning Usability Analysis Using System Usability Scale," *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, vol. 4, no. 1,
- [13] I. Wahyudi and F. Alameka, 2023 "analisis blackbox *Testing* dan *User Acceptance Testing* terhadap sistem informasi solusimedsosku," *Jurnal Teknosains Kodepena* |, vol. 04, pp. 1–9.

