

PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA SIMULASI PEMESANAN PRODUK LITTLE FLUN'S

Muhammad Yusuf Afi Lazzuardy¹

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: yusufafilaz@gmail.com

Received:
15-07-2026
Reviewed:
16-07-2026
Accepted:
16-07-2026

ABSTRAK: Sistem operasional pemesanan produk Little Flun's saat ini masih manual dan informasinya terfragmentasi, sehingga rentan terjadi human error dan kurang efisien. Penelitian ini bertujuan merancang prototype website dengan pendekatan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sebagai solusi media pemesanan yang terpusat, fungsional, serta menarik secara visual. Penelitian ini menggunakan metode design thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara pengelola, serta penyebaran kuesioner kepada 30 responden. Hasil perancangan berupa prototype berskala tinggi bergaya playful yang menyimulasikan alur transaksi secara komprehensif, dari pemilihan menu hingga penyelesaian pesanan. Desain ini dikembangkan dengan tipografi yang jelas serta konsistensi warna merek. Prototype interaktif ini memuat fitur utama berupa halaman beranda, navigasi katalog, keranjang belanja, hingga checkout untuk memandu user journey yang mulus. Hasil validasi ahli menyatakan prototype ini sangat baik. Didukung skor akhir pengujian audiens sebesar 86,58, prototype ini dinilai sangat layak diimplementasikan sebagai solusi sistem pemesanan digital Little Flun's.

Kata Kunci: UI/UX, Prototype, Website, Sistem Pemesanan, Desain Komunikasi Visual.

ABSTRACT: Little Flun's current product ordering operations are manual and rely on fragmented information, making them inefficient and prone to human error. This study aims to design a website prototype – incorporating User Interface (UI) and User Experience (UX) principles – to serve as a centralized, functional, and visually appealing ordering

platform. The research employs the Design Thinking methodology, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection involved observation, interviews with management, and a survey of 30 respondents. The resulting design is a high-fidelity, playful prototype that comprehensively simulates the transaction flow, from menu selection to order completion. The design features clear typography and consistent brand coloring. This interactive prototype includes key elements such as a homepage, catalog navigation, a shopping cart, and a checkout process to ensure a seamless user journey. Expert validation rated the prototype highly. Supported by an audience testing score of 86.58, the prototype is deemed highly suitable for implementation as Little Flun's digital ordering system.

Keywords: UI/UX, Prototype, Website, Booking System, Visual Communication Design.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mentransformasi industri kuliner secara signifikan. Pergeseran perilaku pelanggan dari pemesanan konvensional ke platform digital menjadikan website bukan sekadar media informasi, melainkan sarana transaksi yang meningkatkan efisiensi operasional dan aksesibilitas bagi pelanggan. Little Flun's, sebuah usaha baked goods yang beroperasi sejak Maret 2024, memiliki potensi besar untuk mengadopsi teknologi ini. Saat ini, sistem pemesanan masih dilakukan secara manual melalui whatsapp dan Instagram dengan metode preorder. Namun, sistem ini menghadapi kendala operasional, seperti ketidaksesuaian ekspektasi pelanggan terhadap produk ready stock, kesalahan penginputan varian pesanan, hingga rendahnya efisiensi informasi meskipun harga telah tertera pada linktree.

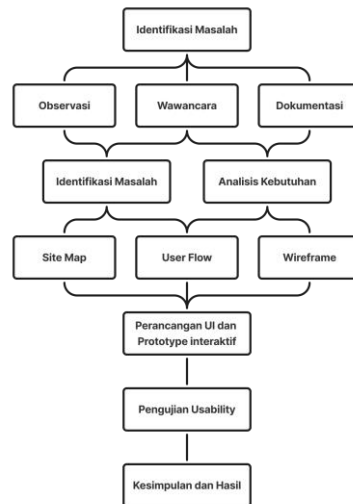
Kondisi tersebut menunjukkan bahwa alur pemesanan yang tidak terintegrasi menyebabkan proses menjadi kurang terstruktur dan memicu kebingungan pelanggan. Kurangnya visualisasi produk yang real-time juga berdampak pada rendahnya tingkat usability. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang lebih transparan dan efisien untuk meminimalisir kesalahan pencatatan pesanan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan prototype dalam sistem pemesanan terbukti mampu meningkatkan efisiensi proses bisnis dan kepuasan pengguna melalui desain UI/UX yang terencana (Saputra et al., 2025; Syafrizal et al., 2025).

Sebagai solusi, metode desain thinking dengan pendekatan prototyping dapat digunakan untuk merancang model awal sistem yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype website interaktif sebagai media simulasi pemesanan produk pada Little Flun's. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta model sistem yang lebih terstruktur, informatif, dan mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada perancangan Desain Komunikasi Visual. Kerangka kerja utama yang diaplikasikan adalah

metode *Design Thinking* dari Hasso Plattner Institute of Design (d.school) Stanford, yang berorientasi pada pengguna (*user-centered*). Tahapan perancangan meliputi:



Gambar 1. Alur Perancangan (Sumber: Afi,2026)

Objek penelitian adalah proses pemesanan dan penyampaian informasi produk Little Flun's yang saat ini masih berjalan secara manual dan terpisah-pisah. Sasaran penelitian terdiri atas pelanggan aktif, calon pelanggan potensial (masyarakat Surabaya), dan pihak pengelola Little Flun's sebagai pengguna utama sistem.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kuesioner, observasi, dan studi literatur/media eksisting. Kuesioner dan wawancara diberikan kepada pengelola usaha untuk memperoleh informasi mengenai proses pemesanan yang sedang berjalan, kendala *human error* yang dihadapi, serta kebutuhan sistem di masa mendatang. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas transaksi melalui platform Instagram, WhatsApp, dan Linktree.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Pada tahap *empathize* dilakukan identifikasi target audiens dan observasi kebutuhan informasi untuk menemukan permasalahan komunikasi visual dan kebingungan pengguna. Tahap *define* digunakan untuk merumuskan *problem statement* terkait sistem yang belum terintegrasi dan menentukan tujuan perancangan. Selanjutnya pada tahap *ideate* dilakukan pengembangan konsep perancangan "Sentralisasi Interaktif", penentuan identitas visual *pink-based*, serta perancangan elemen fungsional.

Tahap *prototype* dilakukan melalui pembuatan *site map*, *user flow*, *wireframe*, dan prototipe interaktif (*high-fidelity*) menggunakan aplikasi Figma. Prototipe yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait aspek fungsional maupun desain. Tahap *test* dilakukan dengan melibatkan 30 orang pelanggan sebagai pengguna akhir untuk menguji kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian dan validasi digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh prototipe website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Kerangka teoritik dalam penelitian ini digunakan sebagai landasan untuk memahami konsep desain komunikasi visual dalam perancangan media digital, khususnya terkait prototipe, *User Interface*, *User Experience*, website interaktif, dan simulasi pemesanan produk. Teori-teori tersebut digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna sehingga mampu menciptakan tampilan visual, alur interaksi, dan pengalaman penggunaan yang efektif, serta sesuai dengan kebutuhan pelanggan Little Flun's.

1. **Website Interaktif** Situs web interaktif dapat didefinisikan sebagai platform yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem melalui penyediaan berbagai fitur fungsional. Dalam penelitian ini, website interaktif digunakan sebagai media untuk mendistribusikan informasi produk, daftar menu, rincian harga, hingga memfasilitasi proses pemesanan daring dalam satu sistem yang terpusat.
2. **Simulasi Pemesanan Produk** Simulasi pemesanan produk dirancang untuk mengevaluasi rangkaian proses transaksi digital dan memberikan gambaran nyata mengenai pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Dalam perancangan ini, simulasi berperan krusial untuk mengedukasi audiens mengenai fungsionalitas alur pemesanan *preorder* maupun *ready stock* secara terstruktur tanpa risiko transaksi riil, guna meminimalisasi kesalahan penginputan varian pesanan.
3. **User Interface (UI)** *User Interface* atau antarmuka pengguna merupakan komponen sistem yang menjembatani interaksi langsung antara pengguna dengan perangkat atau aplikasi. Dalam penelitian ini, prinsip UI digunakan sebagai dasar dalam merancang aspek visual seperti tombol aksi, ikon, skema warna, dan tata letak agar tampilan *prototype* website lebih estetik, konsisten, dan mudah dipahami oleh pengguna.
4. **User Experience (UX)** *User Experience* merujuk pada keseluruhan impresi, tingkat kemudahan akses, kenyamanan operasional, dan persepsi yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital. UX berfokus pada bagaimana desain mampu memecahkan masalah kebingungan informasi dan menyederhanakan alur pemesanan, sehingga pelanggan dapat bertransaksi secara efisien dan intuitif.
5. **Design Thinking** *Design Thinking* merupakan metode pendekatan perancangan yang berorientasi pada pengguna *user centered* dalam mengeksplorasi dan menyelesaikan suatu permasalahan. Metode ini digunakan sebagai kerangka kerja utama perancangan untuk menyelaraskan kebutuhan pengguna dengan tujuan bisnis melalui lima tahapan sistematis, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
6. **System Usability Scale (SUS)** *System Usability Scale* merupakan metode evaluasi *usability* berupa instrumen standar 10 pernyataan yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem berdasarkan pengalaman pengguna. Dalam penelitian ini, metode SUS digunakan pada tahap pengujian akhir untuk mengetahui tingkat kelayakan penerimaan pengguna terhadap *prototype* website yang dirancang.

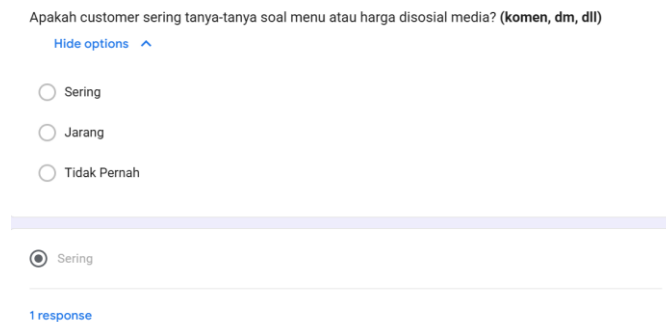
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan *prototype* website interaktif yang difungsikan sebagai media simulasi pemesanan pada Little Flun's ini dibangun menggunakan pendekatan *design thinking* berbasis kualitatif. Pemilihan metode ini didasarkan pada prinsipnya yang berpusat pada pengguna *user centered*, sehingga penciptaan solusi desain dapat dieksekusi secara sistematis melewati tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan diakhiri dengan *test*.

1. Tahap *Empathize*

Fase *empathize* dijalankan dengan tujuan menyelami akar permasalahan pada mekanisme pemesanan yang selama ini diterapkan oleh Little Flun's. Pada langkah ini, pengumpulan informasi berpusat pada penggunaan kuesioner dan observasi langsung terhadap pihak pengelola untuk memetakan kendala operasional serta ekspektasi pengembangan media digital. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa aktivitas bisnis *baked goods* ini beroperasi sepenuhnya secara daring.

Proses transaksi pelanggan sangat bergantung pada percakapan teks manual melalui Direct Message (DM) Instagram dan WhatsApp. Praktik pencatatan manual ini terbukti memunculkan berbagai titik masalah (*pain points*), di antaranya adalah rentannya terjadi *human error* saat admin maupun pelanggan menginput varian pesanan, serta tingginya miskomunikasi terkait ketersediaan produk *ready stock* dan *preorder*.



Apakah customer sering tanya-tanya soal menu atau harga disosial media? (komen, dm, dll)

Hide options ^

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

☒ Sering

1 response

Gambar 2. Pertanyaan Quisioner (Sumber: Afi, 2026)

Observasi lanjutan mengungkap adanya ketidakefisienan penyebaran informasi akibat penggunaan platform yang terpecah. Little Flun's memanfaatkan Instagram khusus untuk visual promosi, Linktree sebagai tempat menaruh daftar harga, dan WhatsApp untuk sarana transaksi akhir. Fragmentasi platform ini membuat pelanggan kesulitan mengakses informasi secara utuh, yang berimbas pada tingginya intensitas pertanyaan berulang di media sosial mengenai detail menu dan harga.



Gambar 3. Profil Little Flun's (Sumber: Afi, 2026)

Menyikapi berbagai hambatan tersebut, pihak pengelola menyadari urgensi pembaruan sistem dan menilai bahwa keberadaan website pemesanan merupakan langkah operasional yang sangat krusial. Pengelola berharap prototype yang dibangun nantinya dapat menyediakan fasilitas pemilihan menu dan penentuan tanggal pengiriman (dengan batas waktu pengiriman otomatis pukul 12.00 siang) secara mandiri. Secara visual, antarmuka dituntut untuk tampil sederhana (simple) namun tetap menonjolkan identitas merek Little Flun's yang identik dengan warna merah muda (pink-based).

Keseluruhan temuan ini mengonfirmasi adanya celah fungsional pada media komunikasi visual yang digunakan saat ini. Sebagai respons, pengembangan prototype website interaktif diposisikan secara khusus untuk menjadi media simulasi pemesanan. Keputusan ini diambil agar platform tidak sekadar menjadi alat fungsional, melainkan juga sarana edukasi yang memandu pelanggan untuk beralih dari kebiasaan pesanan berbasis teks menuju sistem self-service yang lebih tertata, transparan, dan minim kesalahan pencatatan.

2. Tahap Define

Tahap define dilaksanakan untuk mengerucutkan dan mensintesis inti permasalahan berdasarkan temuan data yang telah dihimpun pada fase sebelumnya. Dari hasil analisis operasional di lapangan, rumusan masalah utama (problem statement) difokuskan pada ketiadaan sentralisasi sistem informasi. Pelanggan terpaksa menggunakan tiga platform berbeda secara bersamaan: melihat visual di Instagram, memeriksa harga di Linktree, dan melakukan pemesanan manual via WhatsApp. Fragmentasi ini mengakibatkan pelanggan kesulitan memahami alur pemesanan yang benar, yang berujung pada tingginya potensi miskomunikasi serta kesalahan pencatatan data pesanan.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, tujuan perancangan ditetapkan pada pembuatan prototype website interaktif versi desktop yang berfungsi spesifik sebagai media simulasi pemesanan produk Little Flun's. Sasaran fungsionalnya adalah merangkum seluruh informasi yang terpecah (katalog produk, ketersediaan, dan harga) ke dalam satu wadah digital terpadu, sekaligus mengubah proses input teks manual di WhatsApp menjadi interaksi transaksi berbasis klik. Untuk menjaga fokus penelitian pada bidang Desain Komunikasi Visual, ruang lingkup perancangan dibatasi murni pada simulasi antarmuka (UI/UX) tanpa melibatkan tahap pemrograman (coding) maupun sistem transaksi riil di database.

Pada tahap ini juga dirumuskan kriteria desain yang akan menjadi parameter wajib dalam eksekusi visual. Konsep besar yang diusung adalah "Sentralisasi Interaktif", yang bertujuan memberikan kendali penuh kepada pelanggan melalui panduan navigasi yang jelas dan transparan. Secara visual, antarmuka dituntut untuk menerapkan pendekatan yang berpusat pada pengguna (user-centric), menjauhi kompleksitas, serta harus

merepresentasikan karakter merek Little Flun's secara konsisten melalui penggunaan palet warna identitas yang didominasi warna merah muda (pink-based). Hasil perumusan pada tahap define ini selanjutnya menjadi fondasi konseptual untuk dikembangkan lebih lanjut pada tahap ideate.

3. Tahap Ideate

Fase ideate merupakan langkah penerjemahan rumusan masalah menjadi gagasan visual dan solusi antarmuka (UI/UX) yang konkret. Berpijak pada konsep utama "Sentralisasi Interaktif", rancangan ini meleburkan fungsi promosi, katalog harga, dan transaksi pemesanan ke dalam satu platform terpadu. Pendekatan gaya visual yang diaplikasikan berfokus pada nuansa minimalis, modern, sekaligus playful. Eksekusinya diwujudkan melalui penataan tata letak yang bersih (clean layout) dan penggunaan komponen antarmuka bersudut membulat (rounded corners) sehingga foto produk beresolusi tinggi dapat menjadi titik fokus utama pengguna.

Demi mempertahankan konsistensi identitas merek Little Flun's, skema pewarnaan didominasi oleh merah muda pastel (FCB8C8) sebagai latar belakang, merah muda pekat (E16786) untuk membedakan tombol Call to Action, serta ungu tua (4A2834) guna memberikan kontras maksimal pada keterbacaan teks. Pada aspek tipografi, desain ini memadukan jenis huruf Quicksand yang memberikan kesan ramah namun tetap terbaca jelas untuk teks deskripsi, bersama dengan huruf Impact yang tegas untuk menyoroti judul dan informasi promo.

Sebagai jawaban taktis atas rentannya human error pada sistem lama, metode pengetikan pesanan manual digantikan sepenuhnya oleh elemen antarmuka fungsional. Fitur ini mencakup tombol penyesuaian kuantitas produk (+/-), integrasi ikon keranjang belanja, serta fitur desired date untuk memberikan kendali pemilihan waktu pengiriman kepada pelanggan. Selain itu, perancangan juga diperkaya dengan elemen gamifikasi berupa Reward Roulette guna menstimulasi pembelian ulang (repeat order), serta fitur pelacakan pesanan (Tracking Order) yang diwujudkan melalui visualisasi peta sederhana untuk memantau status pengiriman.

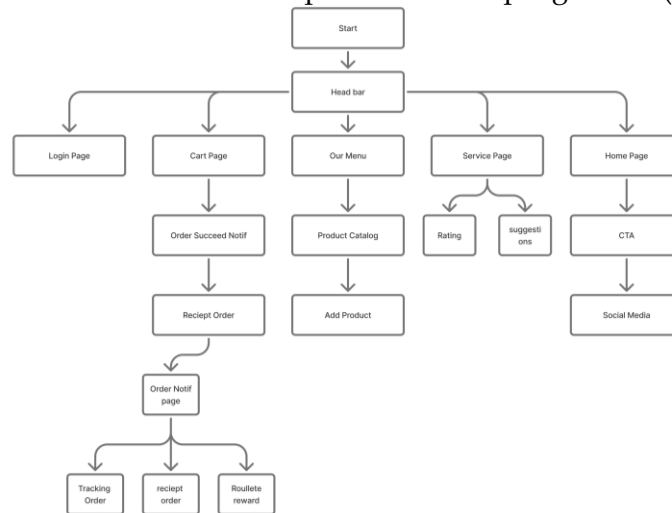
4. Tahap Prototype

Tahap prototype merupakan manifestasi nyata dari gagasan dan solusi desain menjadi sebuah purwarupa digital yang dapat dioperasikan. Langkah awal dalam fase ini difokuskan pada pembentukan arsitektur navigasi melalui penyusunan site map dan user flow. Struktur menu dibuat terpusat dan ringkas, mencakup halaman utama seperti Home, Our Menu, dan Contact Us, yang terintegrasi secara langsung dengan fitur transaksi seperti keranjang belanja, resi digital, reward roulette, serta pelacakan pesanan. Alur perjalanan pengguna (user journey) dipetakan secara linier agar pelanggan dapat menjalankan proses simulasi dari tahap pemilihan produk hingga penyelesaian checkout dengan mulus tanpa mengalami disorientasi.

1) Sitemap

Penyusunan arsitektur informasi ditujukan untuk memusatkan seluruh fitur operasional yang sebelumnya terpecah di berbagai aplikasi. Struktur navigasi utama dirancang secara ringkas dengan menempatkan menu Home, Our Menu, dan Contact Us pada bilah navigasi atas. Guna mendukung proses simulasi transaksi secara utuh, site map ini juga memetakan struktur halaman turunan yang saling terhubung,

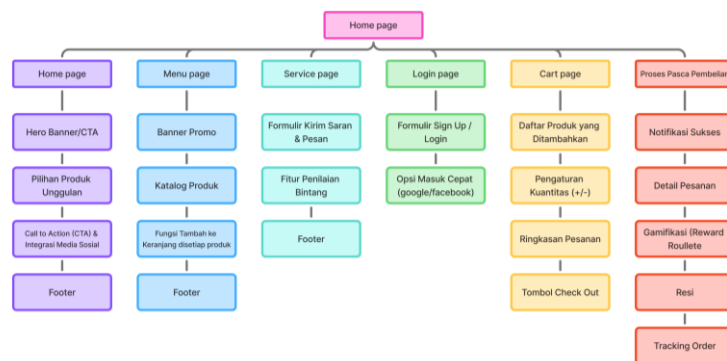
meliputi keranjang belanja (cart), ringkasan pesanan, penerbitan resi digital, hingga halaman interaktif reward roulette dan pelacakan rute pengiriman (tracking order).



Gambar 4. Bagan Sitemap (Sumber: Afi, 2026)

2) User Flow

Pemetaan ini merancang skenario perjalanan interaktif pelanggan agar berjalan mulus dari tahap eksplorasi hingga transaksi tuntas. Perjalanan dimulai saat pengguna mendarat di halaman beranda yang menyajikan call to action promo hampers. Dari titik tersebut, pengguna diarahkan menuju katalog menu untuk memilih produk, lalu dilanjutkan ke halaman keranjang guna memvalidasi pesanan, menyesuaikan kuantitas, dan menetapkan tanggal pengiriman secara spesifik. Pasca menekan tombol checkout, alur akan memandu pengguna melewati notifikasi keberhasilan, penerbitan bukti resi, hingga bermuara pada opsi untuk memainkan putaran hadiah atau melacak pesanan.



Gambar 5. Bagan User Flow (Sumber: Afi, 2026)

3) Wireframe

Setelah alur dan struktur ditetapkan, langkah selanjutnya adalah mentransformasikan konsep tersebut ke dalam sketsa tata letak antarmuka awal atau *wireframe*. Fokus utama pada pembuatan draf kasar ini adalah pengaturan hierarki informasi dan tingkat keterbacaan visual. Komponen fungsional krusial seperti ruang untuk foto produk, label harga, serta tombol konfirmasi pesanan diposisikan pada area grid yang secara alami paling mudah dijangkau oleh pandangan mata pengguna. Kerangka ini

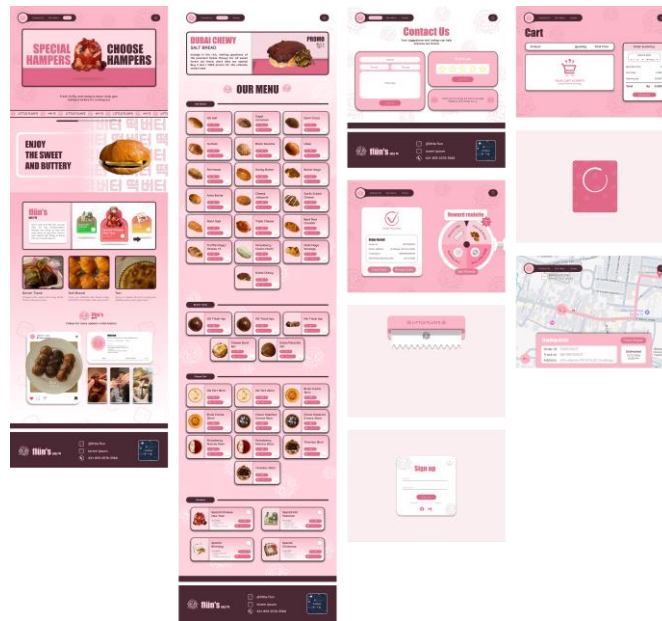
berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) struktural guna memastikan navigasi solid sebelum elemen identitas visual akhir diaplikasikan.



Gambar 6. Wireframe (Sumber: Afi, 2026)

4) Hasil

Pada fase finalisasi ini, seluruh kerangka dasar navigasi disatukan secara kohesif dengan identitas visual merek Little Flun's. Purwarupa berskala tinggi (*high-fidelity*) ini menampilkan implementasi nyata dari palet warna dominan merah muda, tata tipografi yang *playful*, desain elemen antarmuka bersudut membulat, dan integrasi foto produk *baked goods* beresolusi tinggi. Hasil akhirnya bukan sekadar representasi visual yang estetis, melainkan wujud fungsional utuh dari pemecahan masalah operasional bisnis. Purwarupa ini telah memuat elemen operasional yang dapat diinteraksikan secara penuh—mulai dari sistem pemilihan produk berbasis klik, penentuan jadwal pesanan, simulasi *checkout*, hingga fitur hiburan *reward roulette* dan peta pelacakan rute—sehingga siap diuji sebagai media simulasi pemesanan yang terpadu dan terstruktur.



Gambar 7. Hasil *Prototype* (Sumber: Afi, 2026)

5) Validasi Ahli

Sebelum diujicobakan kepada target sasaran, kelayakan prototype yang telah dirancang harus melalui tahapan evaluasi oleh para pakar untuk memastikan kesesuaian konten dan kualitas antarmukanya. Proses ini terbagi menjadi dua, yakni validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi media dan materi yang telah dilakukan oleh ahli akan diolah dan dihitung menggunakan rumus, untuk kemudian dimasukkan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Pada tahap validasi media, pengujian dilakukan oleh seorang dosen dan pakar di bidang Desain Komunikasi Visual untuk membedah kualitas antarmuka dan sistem navigasi. Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian elemen visual (UI), kenyamanan pengalaman interaksi (UX), konsistensi tipografi dan warna, serta efisiensi fungsi tombol aksi.

Tabel 1. Tabel Hasil Validasi Media (Sumber: Afi, 2026)

Aspek Penilaian	Total Skor	Kriteria
Design Visual	14	Baik
Navigasi & Aksesibilitas	15	Sangat Baik
Interaktivitas & Fungsionalitas	14	Baik
<i>Usability</i>	15	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian ahli media, prototype ini berhasil meraih skor sebesar 91% (58 dari skala maksimal 64). Perolehan skor tersebut menegaskan bahwa kualitas visual

dan fungsionalitas purwarupa berada pada tingkat "Sangat Baik", sehingga dinilai sangat mumpuni untuk merespons permasalahan fragmentasi media yang selama ini terjadi.

Selanjutnya, validasi materi pengujian dilakukan langsung oleh pihak pengelola merek Little Flun's guna menilai tingkat relevansi informasi. Fokus penilaian mencakup kejelasan detail produk, akurasi tahapan simulasi pemesanan, serta keselarasan rancangan dengan prosedur operasional bisnis yang riil.

Tabel 2. Tabel Hasil Validasi Media (Sumber: Afi, 2026)

Aspek Penilaian	Total Skor	Kriteria
Kesesuaian Konsep	16	Sangat Baik
Kejelasan & Efektivitas	16	Sangat Baik
Konsistensi Materi	16	Sangat Baik
Implementasi	16	Sangat Baik
Total	64	

Hasil kalkulasi instrumen validasi materi menunjukkan pencapaian skor sempurna sebesar 100% (64 dari skala maksimal 64). Angka ini mengonfirmasi bahwa muatan informasi di dalam purwarupa masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan sepenuhnya layak digunakan sebagai sarana edukasi pemesanan.

5. Tahap Test

Sebagai langkah pamungkas dalam kerangka design thinking, purwarupa yang telah lolos uji validasi kemudian didemonstrasikan dan diujicobakan secara langsung kepada 30 orang yang mewakili target demografi pelanggan Little Flun's. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman interaksi pengguna secara riil saat mereka menjalankan simulasi pemesanan, mulai dari proses melihat katalog produk hingga penyelesaian *checkout*. Pengukuran tingkat keberhasilan dan *usability* pada tahap ini dihitung secara objektif menggunakan instrumen kuesioner *System Usability Scale*.

Tabel 3. Tabel Klasifikasi Kuisisioner SUS (Sumber: Afi, 2026)

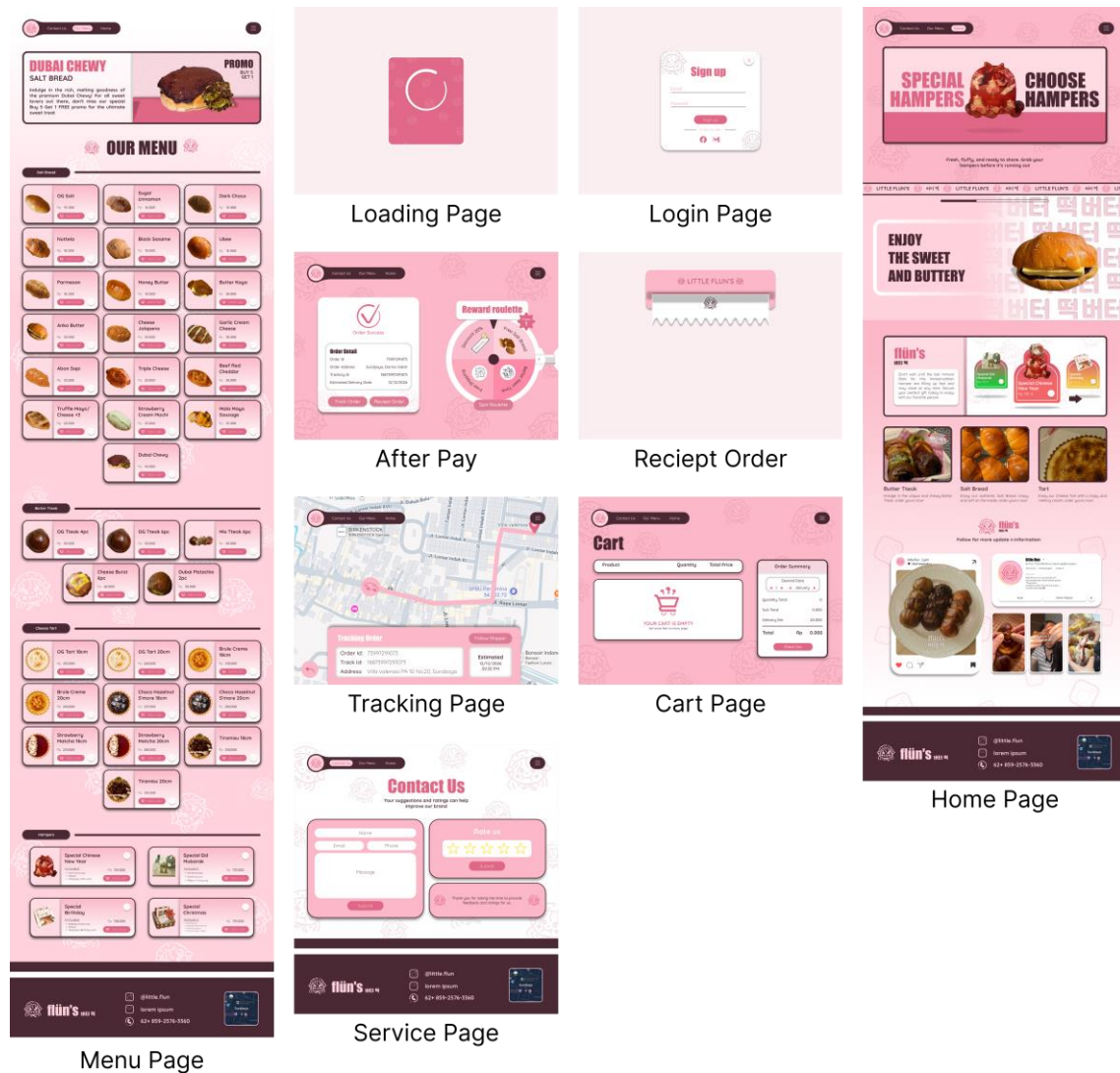
Pertanyaan	Klasifikasi Nilai				
	1	2	3	4	5
Saya merasa ingin sering menggunakan <i>prototype</i> website ini jika nantinya Little Flun's benar-benar membuka pesanan lewat sini.	-	-	-	13	17
Saya merasa <i>prototype</i> website pemesanan ini terlalu rumit atau berbelit-belit.	16	11	1	2	-
Saya merasa <i>prototype</i> website ini sangat mudah untuk digunakan.	-	-	-	12	18
Saya merasa membutuhkan bantuan dari orang lain agar saya bisa dan berani menggunakan sistem pemesanan ini.	15	12	-	2	1

Saya merasa alur dan fitur di website ini (seperti milih menu, masuk keranjang, sampai struk keluar) berjalan lancar dan saling terhubung dengan baik.	-	-	1	10	19
Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten (susunan atau tampilannya berubah-ubah) saat menggunakan <i>prototype</i> website ini.	16	11	1	1	1
Saya yakin kebanyakan orang akan cepat paham cara menggunakan website ini.	-	-	-	11	19
Saya merasa <i>prototype</i> website ini sangat merepotkan atau bikin ribet saat dipakai.	16	11	1	1	-
Saya merasa yakin dan tidak takut salah pencet saat mencoba simulasi pesanan di website ini.	-	-	-	14	16
Saya merasa harus banyak belajar atau membiasakan diri dulu baru bisa menggunakan website ini.	15	12	-	3	-

Hasil pengumpulan data kuesioner memperlihatkan tingkat penerimaan yang sangat positif terhadap fungsionalitas dan desain antarmuka sistem. Sebanyak 100% responden sepakat bahwa *prototype website* ini sangat mudah dioperasikan, serta merasa percaya diri dan terbebas dari rasa takut melakukan kesalahan klik saat berinteraksi dengan fitur-fiturnya. Lebih lanjut, 96,6% pengguna menilai bahwa keseluruhan alur transaksi berjalan sangat lancar dan terhubung dengan baik. Selain itu, 90% responden menyatakan tingkat keintuitifan desain ini membuat mereka tidak membutuhkan panduan tambahan maupun waktu belajar yang lama untuk memahaminya.

6. Hasil Akhir

Tahap akhir perancangan ini menghasilkan sebuah purwarupa *prototype website* interaktif versi *desktop* yang mengintegrasikan seluruh solusi antarmuka pengguna. Secara visual, desain ini secara konsisten mengaplikasikan identitas merek Little Flun's melalui dominasi warna merah muda, tipografi yang playful.



Gambar 8. Hasil Akhir Prototype(Sumber: Afi, 2026)



Gambar 9. Media Pendukung (Sumber: Afi, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan serangkaian proses perancangan dan pengujian, penerapan metode *Design Thinking* telah sukses menghasilkan *prototype* website interaktif sebagai solusi media simulasi pemesanan yang terpusat bagi Little Flun's. Purwarupa ini terbukti efektif dalam menyatukan alur transaksi—mulai dari eksplorasi katalog, pengaturan jadwal pengiriman, hingga pelacakan pesanan dan fitur gamifikasi yang divalidasi melalui pencapaian skor materi 100% dan media 91%. Pada evaluasi pengguna akhir, *prototype* ini meraih skor *System Usability Scale* sebesar 86,58 kategori *Excellent* atau *Grade A*, yang menegaskan bahwa antarmuka rancangan ini sangat intuitif dan secara mutlak mampu menuntaskan masalah fragmentasi informasi serta risiko *human error* dari sistem manual sebelumnya. Sebagai langkah tindak lanjut, disarankan adanya kolaborasi dengan pengembang web untuk merealisasikan *prototype* ini menjadi situs web komersial yang sepenuhnya fungsional melalui proses *coding*. Selain itu, penyempurnaan antarmuka yang lebih responsif serta penambahan fitur panduan awal sangat dianjurkan untuk memudahkan adaptasi pengguna baru, sekaligus menjadikan karya ini sebagai rujukan akademis dalam mendorong digitalisasi UMKM *Food & Beverages* lokal yang masih bertumpu pada sistem operasional manual.

REFERENSI

- Amanda, D. P., & Nopriani, F. (2024). Jurnal riset sistem informasi. *Jurnal Riset Sistem Informasi*, 1(4), 44–57.
- Arifianto, P. F. (2022). Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. *DeKaVe*, 15(1), 37–45. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i1.6167>
- Brilioneristen, Juliana, M., & Nindya Kirana, M. (2025). Mobile Website Pada Umkm Letra Studio Menggunakan Metode. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2, 177–193.
- Eko Agung Sugiyarto, M. (2026). Desain Komunikasi Visual sebagai Media Informasi di Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Tengah Eko Agung Sugiyarto* 1. *Advances in Education Journal*, Volume 2,(2014), 292–303.
- Hasyati, S., Ramdani, R., Miso, E., Kusnandar, A., Pamulang, U., Banten, T. S., Pamulang, U., Banten, T. S., Pamulang, U., Banten, T. S., Pamulang, U., & Banten, T. S. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Interior Pada Pt Cipta Kreasi. *Jurnal Riset Teknik Komputer*, 2(1), 10–20.
- Juli, V. N., Wicaksono, M. I., Yumami, E., & Hardinata, N. (2025). Aplikasi Pemesanan Jasa Undangan Pernikahan Berbasis AR (Augmented Reality) Menggunakan Metode Design Thinking (AR), yang mampu memberikan pengalaman visual yang interaktif dan dinamis (Maulana & berbagai konteks , penerapannya dalam undangan pernika. *Urnal Ilmu Komputer Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Volume 3,(4), 73–90.
- Marantika, R., Khaliq, A., & Putra, H. (2025). Rancang Bangun Website Untuk Media Promosi Pada UMKM Kunyahan Medan. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 5(3), 789–801.
- Olivia, A., Larasati, P. D., Femy Mulya, M., Anwar, S., & Efendi, Y. (2025). Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 8(3), 185–193. <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.836>
- Paendong, I., Lelemboto, J., Yusupa, A., & Tarigan, V. (2025). Optimalisasi Ui/Ux Dalam Aplikasi Mobile: Strategi Meningkatkan Pengalaman Dan Keterlibatan Pengguna Optimization of Ui/Ux in Mobile Applications: Strategies To Enhance User Experience and Engagement. *Variable Research Journal*, 02(2), 615–624. <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/213>
- Performa, U. J. I., Perbandingan, D. A. N., & Mysql, R. (2022). Jurnal Informatika Terpadu HIVE-HADOOP. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(1), 1–7.
- Saputra, I. P. A. A., Paramartha, M. A., & Permana, P. T. H. (2025). Rancang Bangun Website E-Commerce Untuk Usaha Ukiran Dengan Fitur Pemesanan Custom Menggunakan Metode Prototype. *INFOTECH Journal*, 11(2), 338–349.

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15912>

- Satrio, B., Dewi, V. I., & Herawati, N. A. (2025). ANALISIS USABILITY E-MODUL PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) Available at : *JURNAL PINTER*, 9(2), 11–20.
- Syafrizal, R., Pulungan, J. A. S., & Yanti, P. (2025). Perancangan UI/UX Website Pemesanan untuk Meningkatkan User Experience dalam Studi Kasus Rice Bowl by: Burin. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 6754–6765.
<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1723>
- Trizhelial Rizki Ana, Putu Febi Wulandari, Fani Oktavia, N., & Riance, B. (2025). Penerapan Teknologi Digital Melalui Website untuk Peningkatan Daya Saing UMKM Kuliner Tradisional : Studi Kasus Skotang Mak Syamsir. *Urnal Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 57–64.
- Turnip, S. N., Arwinto, M. R. A., & Saputro, I. A. (2025). Penerapan Metode Prototyping dalam Perancangan UI / UX Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Pemesanan Cisuwir. *Seminar Nasional Amikom Surakarta*, (November), 561–573.
- Widya Silviana, Elfitra, & Heru Kurniawan. (2025). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Website Pada Toko Batik Jambi Ariny Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 687–698. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i2.486>