

RANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI PEMESANAN MAKANAN ONLINE BERBASIS MOBILE APPLICATION

Rizkie Irfan Awaludin¹⁾, Yovie Pradea Sandiana²⁾, Arnefia Yuzar³⁾

¹⁾Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi

e-mail: 217006072@student.unsil.ac.id¹, 217006081@student.unsil.ac.id², 217006086@student.unsil.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat memberikan banyak kemudahan bagi seluruh lapisan masyarakat. Kemudahan ini salah satunya dapat diterapkan dalam pemesanan makanan di restoran. Restoran merupakan tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan hidangan makanan dan minuman untuk pengunjung yang bersifat umum. Beberapa restoran masih menerapkan sistem pemesanan menu secara konvensional, seperti: mencatat pemesanan saat pengunjung datang, memberikan catatan pemesanan menu ke bagian dapur dan kasir, pengunjung melakukan pembayaran membayar di bagian kasir. Beberapa permasalahan terkait pemesanan diantaranya: keterlambatan layanan pemesanan menu, kesalahan pencatatan menu, kesalahan dalam mencatat transaksi pembayaran. Berdasarkan permasalahan tersebut dalam penelitian ini dibuat rancangan tampilan aplikasi pemesanan makanan secara *online*. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian meliputi: studi literatur, pembuatan user *persona*, pembuatan *scenario*, *user interface design*. Setelah dilakukan penelitian ini, berhasil dibuat : 3 *user persona*, 6 *scenario* dan 9 *user interface design*.

Kata Kunci : aplikasi, restoran, pemesanan, rancangan, antarmuka.

Abstract

The rapid development of information technology provides many conveniences for all levels of society. One of these conveniences can be applied in ordering food at restaurants. A restaurant is a commercial business whose scope of activities provides food and beverage dishes for general visitors. Some restaurants still apply a conventional menu ordering system, such as: recording orders when visitors arrive, providing menu order notes to the kitchen and cashier, visitors make payments at the cashier. Some problems related to ordering include: delays in menu ordering services, errors in recording menus, errors in recording payment transactions. Based on these problems, this study created a design for the appearance of an online food ordering application. The stages carried out in the study include: literature study, creating a user persona, creating scenarios, user interface design. After this research was conducted, 3 user personas, 6 scenarios and 9 user interface designs were successfully created.

Keywords: application, restaurant, ordering, design, interface.

I. PENDAHULUAN

Proses pemesanan makanan merupakan salah satu hal yang harus ditangani serius dalam bisnis restoran. Proses pemesanan dapat dilakukan secara langsung di dalam restoran maupun secara tidak langsung di lokasi tempat pelanggan berada. Pencatatan pesanan secara langsung di lokasi restoran biasanya dilakukan dengan menggunakan alat tulis seperti *balpoint* dan kertas atau menggunakan komputer. Sedangkan proses pemesanan secara tidak langsung biasanya dilakukan dengan memanfaatkan pesawat telepon yang mengharuskan pelanggan untuk menyebutkan pesanan mereka secara manual[1].

Cara memesan makanan dengan menggunakan telepon adalah cara yang umum diterapkan oleh sebagian besar restoran untuk menangani pesanan

pelanggan yang berada di luar lokasi restoran. Kendala yang sering dihadapi adalah proses pemesanan yang memerlukan waktu karena pelanggan harus menyebutkan pesanan, dan kesulitan menanggapi maksud lawan bicara dikarenakan gangguan sinyal penyedia layanan komunikasi atau cara bicara yang kurang dimengerti [2].

Berdasarkan permasalahan tersebut dalam penelitian ini dibuat rancangan tampilan aplikasi pemesanan makanan secara *online*. Aplikasi ini berfokus pada fungsi penyediaan layanan pemesanan berbagai makanan, minuman serta *customer service* untuk melayani dan mempermudah proses pemesanan. *Prototyping low fidelity* dan *high fidelity* umum dilakukan dalam pengembangan antar muka aplikasi (*user interface*). *Low Fidelity prototype* merupakan

prototype yang biasanya menggunakan media kertas, gambar tangan atau dengan *software*. *High fidelity prototyping* merupakan *prototype* yang sudah mendekati bentuk aslinya dan biasanya dibuat menggunakan aplikasi khusus [3]. Perancangan *User Interface (UI)* dengan *prototyping low fidelity* dan *high fidelity* memberikan perancangan yang lebih baik dan ramah bagi penggunaan (*user*). Dalam penelitian ini, perancangan difokuskan pada *high fidelity*.

II. METODE

A. Studi literatur

Metode yang digunakan adalah studi literatur dikarenakan penelitian ini berdasarkan penelitian terdahulu yang masih bisa diteliti kembali. Dibawah ini adalah hasil penelitian dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan mengacu pada jurnal nasional sebagai studi literatur yang relevan, seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Penelitian terkait

Author	Masalah	Hasil
[1]	Jumlah pelanggan menyebabkan menumpuknya jumlah antrian	Membangun sistem yang mampu memfasilitasi proses pemesanan melalui online
[2]	Pengunjung kecewa akibat antrian yang panjang ketika memesan makanan atau minuman	Menyediakan layanan pemesanan meja dan makanan sehingga pelanggan dapat mengakses dimana saja melalui jaringan internet.
[3]	Meningkatnya persaingan bisnis <i>coffeeshop</i> menyebabkan berkurang pelanggan.	Membangun sebuah aplikasi sistem informasi pemesanan menu yang dapat menyediakan data informasi penjualan dan daftar menu yang terkomputerisasi.
[4]	Masih sederhananya proses pemesanan makanan di toko <i>chicken mania</i> sehingga banyak pelanggan yang <i>complain</i>	Aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang dibangun dengan menggunakan teknologi J2ME dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan secara online, serta dapat meminimalisir penggunaan pulsa

B. Pembuatan *User Persona*

Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini membuat gambaran tokoh fiktif yang mewujudkan audiens atau pengguna yang dituju oleh suatu produk. Melalui *user persona*, informasi dan pesan pemasaran akan bisa lebih tepat sasaran pada para pengguna [2].

C. Pembuatan *Scenario*

Pada tahapan ini menjelaskan mengenai penjelasan singkat mengenai proses bisnis utama yang digunakan untuk menghasilkan ide dan solusi dari *user goals* [3]. *Scenario* adalah salah satu teknik dari *user experience* yang berguna dalam memahami, membayangkan, mengevaluasi baik desain UX secara konseptual maupun fisik. *Mindset* yang harus ditetapkan dalam *scenario* adalah fokus kepada tujuan dari *user*, apa yang menjadi motivasi *user* untuk menggunakan aplikasi tersebut, dan apa yang dibutuhkan oleh *user* dalam aplikasi[5].

D. Design

Tahapan *design* ini bertujuan untuk menampilkan tampilan dari sistem yang telah dirancang dengan tujuan untuk memberikan pengalaman kepada para konsumen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. User Persona

User persona adalah suatu representasi dari tujuan yang didasarkan pada kebutuhan sekelompok orang saat menggunakan produk [4]. *User persona* yang ada pada perancangan *user interface* terdapat tiga *user persona*, diantaranya :

a) Persona 1

Demographics

- Nama : Rusdi
- Usia : 23
- Pendapatan : < 1 juta
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Pekerjaan : Mahasiswa

Behaviors & Habits

- Tidak bisa memasak
- Malas keluar rumah
- Ketika antrian Panjang lebih memilih restoran lain

Goals

- Menghindari antrian di kasir untuk mempercepat waktu memesan

b) Persona 2

Demographics

- Nama : Imam Supriadi
- Usia : 27
- Pendapatan : < 5 juta
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Pekerjaan : Karyawan Swasta

Behaviors & Habits

- Tidak bisa memasak
- Fokus bekerja

Goals

- Memanfaatkan waktu seefektif mungkin, karena butuh waktu dan tenaga jika harus mencari makan diluar dengan keterbatasan waktu.

c) Persona 3

Demographics

- Nama : Sumanto
- Usia : 32
- Pendapatan : < 5 juta
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Pekerjaan : Youtuber Mukbang

Behaviors & Habits

- Tidak ada waktu untuk memasak
- Sering lapar
- Sibuk bikin konten

Goals

- Memanfaatkan waktu seefektif mungkin, karena butuh waktu dan tenaga jika harus mencari makan diluar dengan keterbatasan waktu

B. Scenario

Scenario yang dirancang dalam pembuatan *user interface* “YOUFOOD” sebagai berikut:

1) Scenario 0.0

Pada *scenario* ini pelanggan atau konsumen akan diarahkan untuk menggunakan aplikasi dengan mengunduhnya terlebih dahulu.

2) Scenario 1.0

Di *scenario* ini pelanggan atau konsumen yang sudah mengunduh aplikasi “YOUFOOD” sesuai arahan dari karyawan maka dapat langsung daftar dan masuk ke aplikasinya.

3) Scenario 2.0

Pelanggan mulai melakukan interaksi dengan lebih *intens*, pada *scenario* ini pelanggan dapat memakai

jasa pemesanan aplikasi makanan online di bagian beranda, eksplor sampai proses pembayaran tunai maupun non tunai.

4) Scenario 2.1

Scenario ini merupakan pengembangan dari *scenario* 2.0 dengan mendetailkan proses pembayaran dengan metode *payment gateway*.

5) Scenario 3.0

Pelanggan menunggu pembuatan makanan yang sedang di proses oleh para karyawan.

6) Scenario 4.0

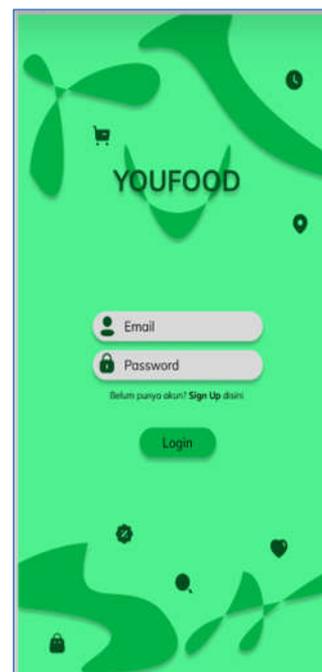
Pada *scenario* ini pengguna atau konsumen dapat mengetahui proses akhir dari pemesanan makanan

C. Desain

Desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur[6]. Sebagai bentuk implementasi dari tahapan- tahapan sebelumnya, bisnis “YOU FOOD” mempunyai desain sebagai berikut:

1. Halaman *login*

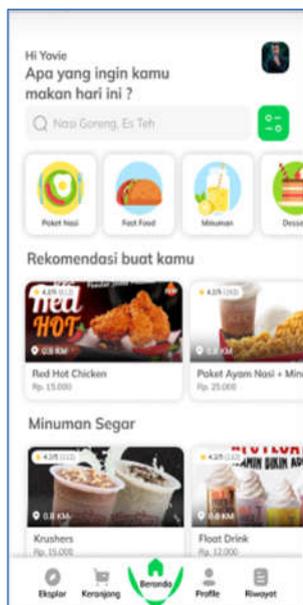
Halaman awal pada aplikasi “YOUFOOD”, sebelum *user* dapat memesan makanan maka akan melalui tahapan login. *User* yang sudah memiliki akun dapat melakukan login dengan memasukkan email dan password. Jika *user* belum memiliki akun maka dapat memilih tombol *Sign Up* seperti yang tertera pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Tahapan Login

2. Halaman Beranda

Tampilan halaman utama aplikasi “YOUFOOD”. Jika pelanggan sudah melakukan *login* maka sistem akan mengarahkan menuju menu Beranda. User dapat melihat dan memilih kategori makanan dan minuman juga rekomendasi dari sistem seperti ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Beranda

3. Halaman Detail Hidangan

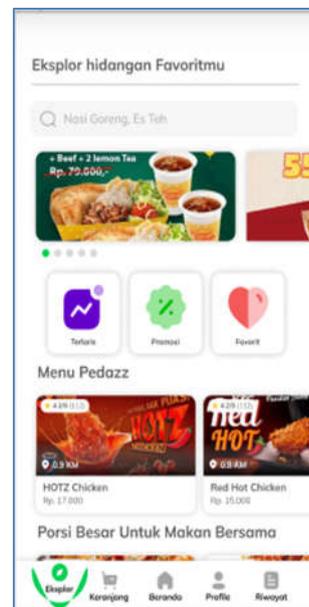
Pada tampilan ini akan menunjukkan detail hidangan makanan atau minuman yang akan dipesan, juga bisa menambahkan catatan jika perlu. Seperti yang tertera pada gambar 3.



Gambar 3. Detail Hidangan

4. Halaman Eksplor

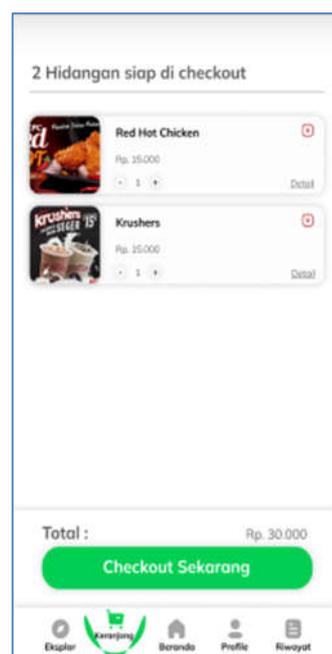
Pada halaman ekplor *user* bisa melihat makanan mana yang menjadi favorit, yang sedang promosi dan terlaris seperti ditampilkan pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Eksplor

5. Halaman Keranjang

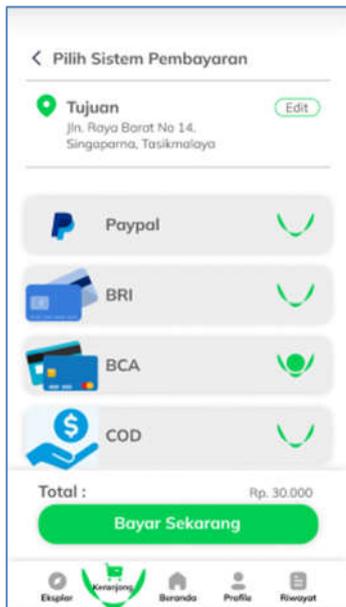
Pada halaman ini tempat menampung produk yang akan dibeli oleh *user*, terdapat tombol yaitu *checkout*. Tombol *checkout* akan menyudahi proses belanja. Seperti yang tertera pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Keranjang

6. Halaman Sistem Pembayaran

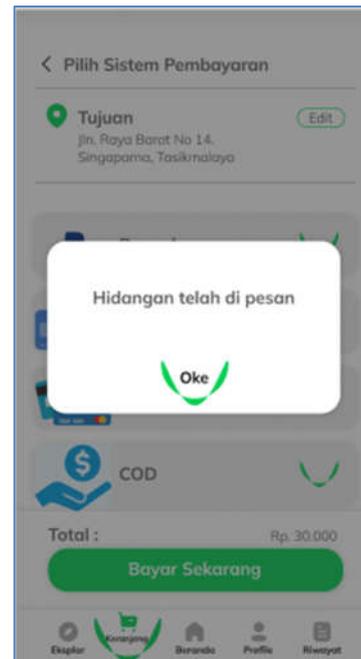
Pada halaman ini *user* bisa mengisi alamat yang akan dituju terlebih dahulu lalu memilih metode pembayaran apa yang akan dipakai, bisa secara tunai *Cash on Delivery (COD)* ataupun non-tunai, klik bayar sekarang untuk menyelesaikan pesanan seperti ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Sistem Pembayaran

7. Tampilan Hidangan Berhasil di pesan

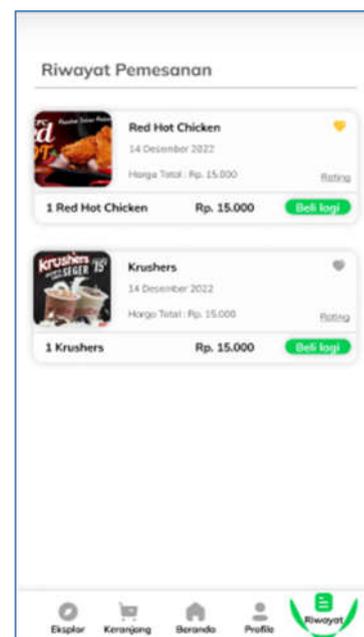
Pada tampilan ini user bisa langsung saja mengklik tombol Oke untuk konfirmasi. Seperti yang tertera pada gambar 7.



Gambar 7. Hidangan berhasil di pesan

8. Halaman Riwayat Pemesanan

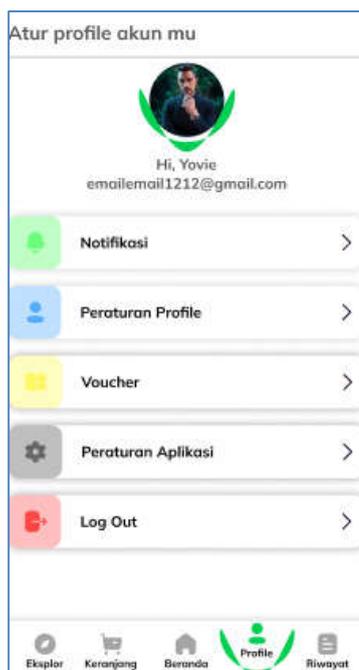
Menampilkan riwayat hidangan yang pernah dipesan, jika ingin memesan lagi bisa klik tombol Beli Lagi seperti ditampilkan pada gambar 8.



Gambar 8. Riwayat Pemesanan

9. Halaman Profil Akun

Pada tampilan ini *user* ada beberapa tombol diantaranya Notifikasi, Peraturan *Profile*, *Voucher*, Peraturan Aplikasi dan *Log Out*. Seperti yang tertera pada gambar 9.



Gambar 9, Halaman Profile Akun

IV. KESIMPULAN

Perancangan tampilan aplikasi pemesanan makanan telah selesai dilakukan. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian meliputi: studi literatur, pembuatan user *persona*, pembuatan *scenario*, *user interface design*. Setelah dilakukan penelitian ini, berhasil dibuat : 3 *user persona*, 6 *scenario* dan 9 *user inteface design*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusnawi (2013). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan (Studi Kasus Restoran ABC). Tersedia: <http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/153>.
- [2] Inayati, I (2015). Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilahi Gresik). Tersedia: <http://ojs.narotama.ac.id/index.php/narodroid/article/download/71/61>.
- [3] Febriyansyah, R. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Restoran Berbasis Dekstop di Ayam Goreng Kremes Khas Solo 2 Pontianak
- [4] Rendi Febriansyah,Dkk. (2017). "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu di Restoran BerbasisWeb", Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN) Vol. 5, No. 3,pp 191-195
- [5] Muammar Qadhafi,Dkk. (2015). "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Online Pada Restoran Cepat Saji Berbasis Mobile

- Application (Studi Kasus Chicken Mania Cabang Rungkut)", Jurnal STIKOM,pp 1-7
- [6] Widarda, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web (Studi Kasus: Coffee Toffee Tembalang, Semarang).
- [7] Pamungkas, Andhika Satriya, 2018. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Waralaba Cepat Saji Berbasis WAP dan Web Service. STIKOM Surabaya, Surabaya
- [8] Ngaga, E. (2016). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Bus Kupang-Atambua Berbasis SMS Gateway, Jurnal Sistem dan Teknologi (JEPIN), Vol. 2, No. 2, 2460-0741,2016.
- [9] Simorangkir, Martinus Ardianto, 2010. Rancang Bangun Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restoran Dengan Memanfaatkan Perangkat Mobile. STIKOM Surabaya, Surabaya.
- [10] Josh porman tompoh,Dkk. (2016). " Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android", E-journal Teknik Informatika, Vol 9, No 1, Pp 1-9.