

PENGEMBANGAN UI UX PADA WEB CATERING JELITA MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES

Christian Vieri Andjae¹, Arianti^{2*}, Renny³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: ¹christianvieri_21@kharisma.ac.id, ²arianti@kharisma.ac.id, ³renny@kharisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang pentingnya transformasi digital dalam industri food and beverage, khususnya melalui situs web yang user-friendly untuk usaha catering seperti Catering Jelita. Evaluasi awal menunjukkan bahwa situs web Catering Jelita memiliki masalah usability dengan skor SUS 21 ("Worst Imaginable"), terutama pada proses pemesanan, informasi produk, dan navigasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX situs web Catering Jelita menggunakan metode Five Planes guna meningkatkan usability dan kepuasan pengguna. Metode penelitian melibatkan validasi prototipe kepada 20 calon pengguna aktif dan pengukuran menggunakan kuesioner SUS. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor SUS rata-rata 78,125, yang termasuk dalam kategori "Excellent" dan menunjukkan bahwa prototipe dapat diterima oleh pengguna. Kesimpulannya, metode Five Planes efektif dalam perancangan ulang UI/UX, meningkatkan usability website Catering Jelita, meskipun ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut pada aspek visual dan responsivitas.

Kata kunci: *Redesign, UI/UX, User Centered Design, Prototype, Figma, SUS.*

Abstract

This study is motivated by the importance of digital transformation in the food and beverage industry, particularly through user-friendly websites for catering businesses such as Catering Jelita. An initial evaluation revealed that Catering Jelita's website had significant usability issues, scoring 21 on the System Usability Scale (SUS), categorized as "Worst Imaginable," particularly in the ordering process, product information, and navigation. The research aims to redesign the UI/UX of Catering Jelita's website using the Five Planes method to enhance usability and user satisfaction. The research methodology involved prototype validation with 20 active potential users and measurement using the SUS questionnaire. The results showed a significant improvement, with an average SUS score of 78.125, classified as "Excellent," indicating that the prototype was well-received by users. In conclusion, the Five Planes method proved effective in UI/UX redesign, significantly improving the usability of Catering Jelita's website, although there is still room for further enhancements in visual aspects and responsiveness.

Keywords: *UI/UX, Catering Jelita, System Usability Scale, Five Planes Method, Redesign.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan internet yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk industri food and beverage. Di era digital ini, situs web menjadi salah satu alat utama bagi bisnis untuk menarik perhatian pelanggan, meningkatkan interaksi, dan

* Corresponding author : Arianti (arianti@kharisma.ac.id)

memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Bagi usaha catering, situs web yang informatif, mudah digunakan (user-friendly), dan menarik secara visual sangat penting untuk mempertahankan daya saing di pasar yang semakin kompetitif. Catering Jelita, sebagai salah satu bisnis catering, memiliki situs web yang sebelumnya mendukung pertumbuhan bisnisnya. Namun, evaluasi terbaru menunjukkan bahwa situs web tersebut memiliki beberapa kelemahan signifikan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Berdasarkan pengukuran usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 20 responden, situs web Catering Jelita memperoleh nilai rata-rata 21, yang termasuk dalam kategori "Worst Imaginable" dalam skala kerumitan penggunaan. Hasil ini mengindikasikan bahwa situs web tersebut memiliki tingkat kerumitan yang tinggi dan memerlukan perbaikan mendesak. Beberapa masalah utama yang diidentifikasi meliputi proses pemesanan yang dialihkan ke WhatsApp, yang dianggap membingungkan dan tidak efisien, informasi produk yang kurang lengkap, serta navigasi dan antarmuka pengguna (UI) yang rumit dan tidak intuitif. Responden juga menyatakan bahwa pemesanan seharusnya dapat dilakukan langsung di situs web tanpa perlu beralih ke platform lain. Dengan demikian, perancangan ulang UI/UX situs web Catering Jelita menjadi suatu kebutuhan mendesak untuk memastikan bahwa situs web tersebut dapat memenuhi harapan pengguna dan mendukung tujuan bisnis [1], [2].

Penelitian ini memiliki signifikansi yang tinggi, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu desain antarmuka pengguna (user interface) dan pengalaman pengguna (user experience), khususnya dalam konteks industri food and beverage. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi Catering Jelita dalam meningkatkan kualitas situs web dari Catering Jelita, sehingga dapat menarik lebih banyak pelanggan, meningkatkan kepuasan pengguna, dan pada akhirnya mendukung pertumbuhan bisnis. Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan tren digitalisasi yang terus berkembang, di mana situs web yang berkualitas menjadi salah satu faktor kunci kesuksesan bisnis di era modern [3].

Dalam proses perancangan ulang UI/UX, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, di antaranya adalah Design-Driven Design, Platform-Driven Design, User-Centered Design (UCD), Lean UX, Atomic Design, dan Five Planes. Metode Five Planes dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai aspek desain mulai dari strategi, cakupan, struktur, kerangka, hingga tampilan permukaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Gifari Fachridwan dan Mery Citra Sondari (Mohamad Gifari Fachridwan & Mery Citra Sondari, 2023), berjudul "Pengembangan User Interface dan User Experience dengan Metode Five Planes (Studi Kasus Pada Website Taxsam.co Learning Center)" menunjukkan bahwa penggunaan metode Five Planes dapat meningkatkan usability dengan mengukur efektivitas dan efisiensi desain UI/UX. Namun, pada jurnal tersebut hanya menampilkan hasil pengukuran dalam bentuk tabel tanpa menyertakan

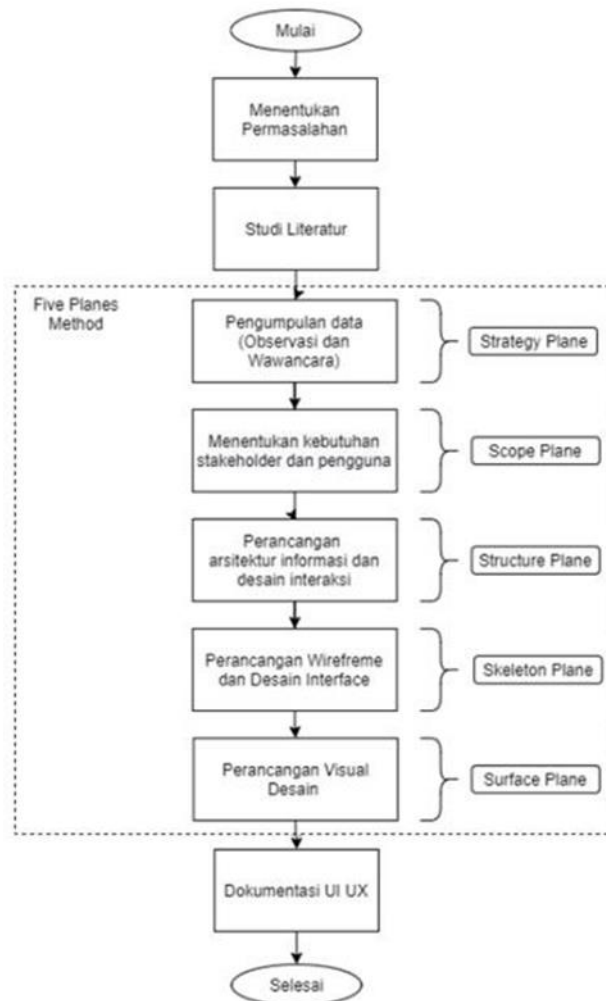
contoh visual dari penerapan desain UI/UX. Oleh karena itu, penelitian ini akan menyajikan gambar dan prototipe hasil penerapan metode Five Planes untuk meningkatkan usability pada website catering Jelita.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifda Faticha Alfa Aziza, Muhammad Burhan Aulawi dan Andriyan Dwi Putra (Faticha et al., 2023), berjudul “Perancangan UIUX Aplikasi Digital Library di Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Metode Five Planes”, menunjukkan bahwa pendekatan komprehensif dalam pengembangan UI/UX dapat menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten. Namun, jurnal tersebut hanya menampilkan deskripsi proses perancangan tanpa menyertakan contoh implementasi setiap plane. Oleh karena itu, penelitian ini akan menyajikan contoh implementasi dari setiap plane (Strategy, Scope, Structure, Skeleton, Surface) dalam penerapan UI/UX pada website catering Jelita.

Penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Hardiansyah, Khalid Iskandar dan, Harliana (Hardiansyah & Iskandar, 2019), berjudul “Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode Five Planes”, menekankan pentingnya user-centered design dalam pengembangan UI/UX. Namun, jurnal tersebut hanya menyajikan hasil survei dan wawancara pengguna tanpa menampilkan contoh visual dari desain yang dihasilkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan menyajikan gambar dan prototipe desain UI/UX yang mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna pada website catering Jelita. Dengan pendekatan ini, desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan efisien dalam penggunaannya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang UI/UX pada web Catering Jelita menggunakan metode Five Planes guna meningkatkan usability, kepuasan pengguna, dan efisiensi proses pemesanan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Catering Jelita dalam meningkatkan kualitas layanan digitalnya, serta menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa mendatang [3].

2. Metode Penelitian

Berikut adalah tahapan metode penelitian yang digunakan pada Gambar 1 :



Gambar 1 Memperlihatkan Tahapan Penelitian

Berikut tahapan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini:

1. Studi Literatur

Peneliti melakukan studi literatur dengan mengumpulkan data dari jurnal dan makalah yang relevan, khususnya yang membahas penerapan metode *Five Planes* dalam perancangan antarmuka pengguna (*UI*). Studi literatur juga mencakup pemahaman tentang *System Usability Scale (SUS)* sebagai standar pengukuran tingkat kebutuhan dan kepuasan pengguna.

2. Strategy Plane

Tahap ini melibatkan analisis terhadap tujuan *stakeholder* dan kebutuhan pengguna (*user needs*), serta tujuan pembuatan produk (*product objectives*). Peneliti melakukan penelitian untuk memastikan keselarasan antara tujuan pengguna (*user goals*) dan tujuan

bisnis (*business goals*) [5]. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi langsung terhadap stakeholder dan calon pengguna. Hasil dari tahap ini adalah perancangan user persona yang merepresentasikan kebutuhan stakeholder dan pengguna.

3. *Scope Plane*

Pada tahap ini, peneliti menentukan *platform* dan perangkat yang akan digunakan untuk pengembangan *website*. Selain itu, peneliti membuat skenario penggunaan berdasarkan karakteristik *user persona* yang telah dirancang sebelumnya. Skenario ini menggambarkan proses yang harus dilalui pengguna untuk mencapai tujuannya [4]. Hasil dari tahap ini adalah spesifikasi fungsional yang menjadi kebutuhan pengguna saat menggunakan *website*.

4. *Structure Plane*

Tahap ini berfokus pada pembentukan arsitektur informasi dan desain interaksi. Peneliti memastikan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi dan merancang alur interaksi (*user flow/task flow*) yang menggambarkan langkah-langkah pengguna dari awal hingga tujuan tercapai. Arsitektur informasi dikelompokkan ke dalam kategori atau menu yang mudah dipahami [6]. Metode *Hierarchical Task Analysis (HTA)* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan spesifikasi fungsional.

5. *Skeleton Plane*

Pada tahap ini, peneliti merancang *prototype low fidelity* berupa *wireframe* yang mencakup elemen-elemen seperti *navigation design*, *information design*, dan *interface design*. *Wireframe* ini dirancang menggunakan *tools* seperti *Figma* dan menjadi perwujudan dari desain interaksi yang telah dirancang pada tahap *structure plane* [6].

6. *Surface Plane*

Tahap terakhir dari metode *Five Planes* ini melibatkan perancangan *prototype high fidelity* yang mendetail, termasuk penentuan warna, jenis *font*, tata letak (*layout*), dan tema desain. *Prototype* ini dirancang berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat pada tahap *skeleton plane*. *Tools* seperti *Figma* digunakan untuk menyempurnakan desain antarmuka pengguna (*UI*) [5].

7. Dokumentasi dan Evaluasi

UI/UX Tahap ini melibatkan tinjauan terhadap setiap langkah yang telah dilakukan, termasuk identifikasi keberhasilan dan kendala yang ditemui. Peneliti membandingkan hasil akhir dengan tujuan awal untuk mengukur sejauh mana target telah tercapai. Umpan balik dari pihak terkait juga dikumpulkan untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas. Proses evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja desain di masa mendatang.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pada bagian ini akan disajikan hasil penelitian serta pembahasan terkait pengumpulan data dan analisis kebutuhan pengguna website Catering Jelita.

3.1. *Strategy Plane*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna *website* Catering Jelita untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hasil kuesioner mengungkapkan beberapa temuan kunci terkait objektif produk, masalah pengguna (*user problems*), dan kebutuhan pengguna (*user needs*). Objektif produk meliputi: (1) mempermudah proses pemesanan dengan mengintegrasikan sistem pemesanan langsung di *website*, (2) menyediakan informasi produk yang lengkap, dan (3) meningkatkan pengalaman pengguna melalui desain *UI* yang sederhana dan navigasi yang intuitif. *User problems* meliputi: (1) proses pemesanan tidak efisien karena pengalihan ke *WhatsApp* membuat pengguna bingung dan memperlambat proses pemesanan, (2) informasi produk tidak lengkap karena kurangnya detail pada halaman produk memaksa pengguna untuk mencari informasi tambahan melalui *WhatsApp*, (3) Desain *UI* yang rumit karena navigasi *website* yang membingungkan dan tidak intuitif, (4) Fitur pembayaran yang tidak ada dalam *website*. Masalah utama yang diidentifikasi meliputi proses pemesanan yang tidak efisien, informasi produk yang kurang lengkap, dan desain *UI* yang rumit. *User needs* meliputi: (1) Sistem pemesanan yang langsung dan tidak dialihkan ke *platform* lain, (2) Detail produk yang lengkap dan informatif pada halaman produk, (3) Desain *UI* yang sederhana dan mudah digunakan, (4) Fitur Pembayaran dalam *website*. Kebutuhan pengguna mencakup sistem pemesanan terintegrasi, detail produk yang informatif, dan desain *UI* yang *user-friendly* [7].

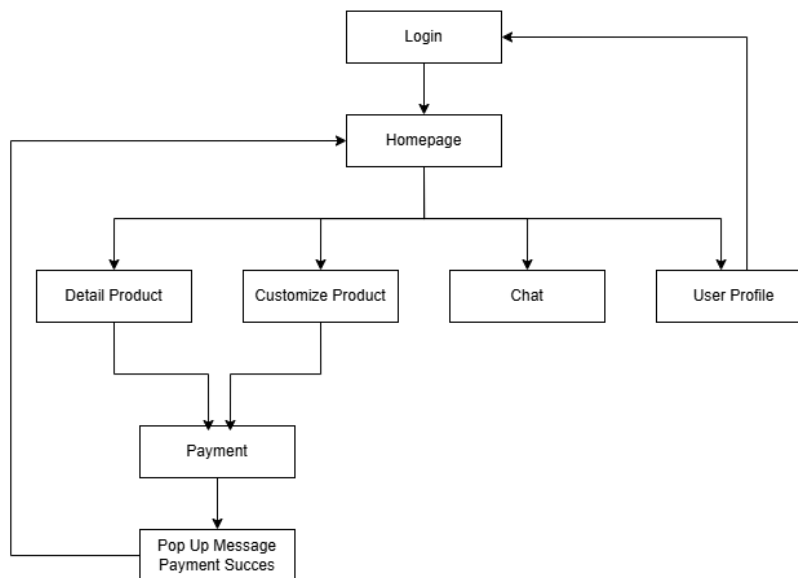
3.2. *Scope Plane*

Tahap Pada tahapan *scope plane*, fokus diberikan pada penentuan fitur dan spesifikasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis dari *website* Catering Jelita[7]. Berikut adalah elemen-elemen yang diidentifikasi:

- a) Sistem Pemesanan Terpadu
 - Pemesanan Langsung: Pengguna dapat melakukan pemesanan langsung melalui *website* tanpa perlu beralih ke *platform* lain. Sistem ini dirancang untuk mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi proses pemesanan.
 - Integrasi Pembayaran: Menyediakan berbagai opsi pembayaran yang aman, seperti *transfer bank* dan *e-wallet*. Sistem ini memastikan transaksi yang cepat bagi pengguna.
- b) Informasi Produk yang Lengkap
 - Deskripsi Mendetail: Setiap produk akan disertai deskripsi lengkap mencakup harga, porsi dan jenis makanan. Ini bertujuan untuk memberikan keputusan pembelian yang lebih baik bagi pengguna.
 - Galeri Foto: Foto berkualitas tinggi dari produk untuk memberikan gambaran yang jelas dan menarik bagi pengguna.
- c) Navigasi yang Intuitif
 - Menu Navigasi Sederhana: Desain menu yang mudah diakses, memungkinkan pengguna menemukan informasi dengan cepat dan efisien.

3.3 Structure Plane

Pada tahap ini, peneliti merancang alur pengguna (*user flow*) untuk fitur utama *website*. *User flow* dirancang untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi dan menyelesaikan proses pemesanan tanpa hambatan. Alur ini mencakup langkah-langkah dari pencarian produk hingga konfirmasi pembayaran [8].

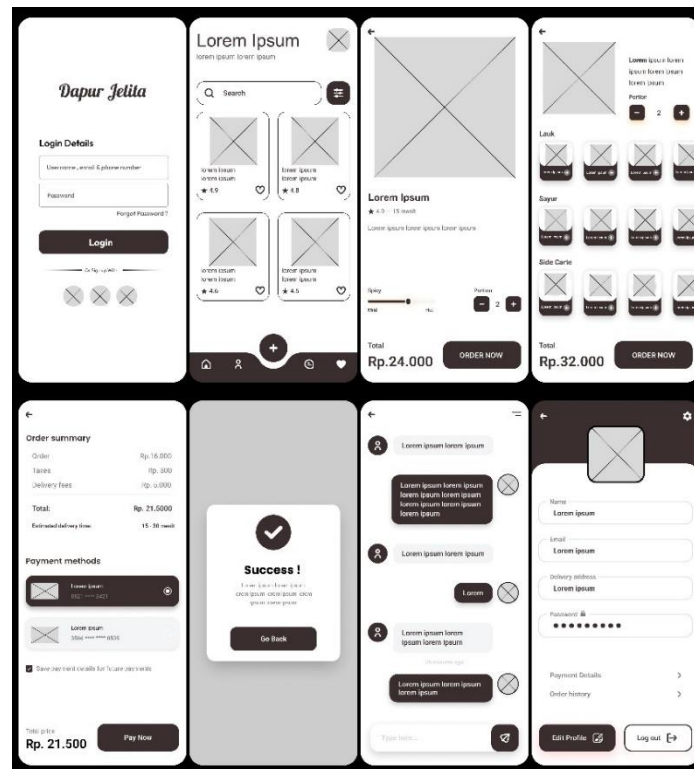


Gambar 2 Memperlihatkan *User Flow Website* Catering Jelita

3.4 Skeleton Plane

Hasil Sebelum melanjutkan pengembangan antarmuka pengguna, penting untuk merancang sketsa kasar yang menggambarkan struktur dasar dari *website* ini. Metode *skeleton plane* digunakan untuk menyajikan elemen-elemen utama dan tata letak yang akan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan *website* [9].

Gambar 3 menunjukkan wireframe yang dirancang untuk memberikan gambaran awal tentang alur dan fungsionalitas yang diharapkan. Dengan memvisualisasikan elemen-elemen ini, kami dapat lebih mudah mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan melakukan perbaikan sebelum tahap desain yang lebih mendalam.

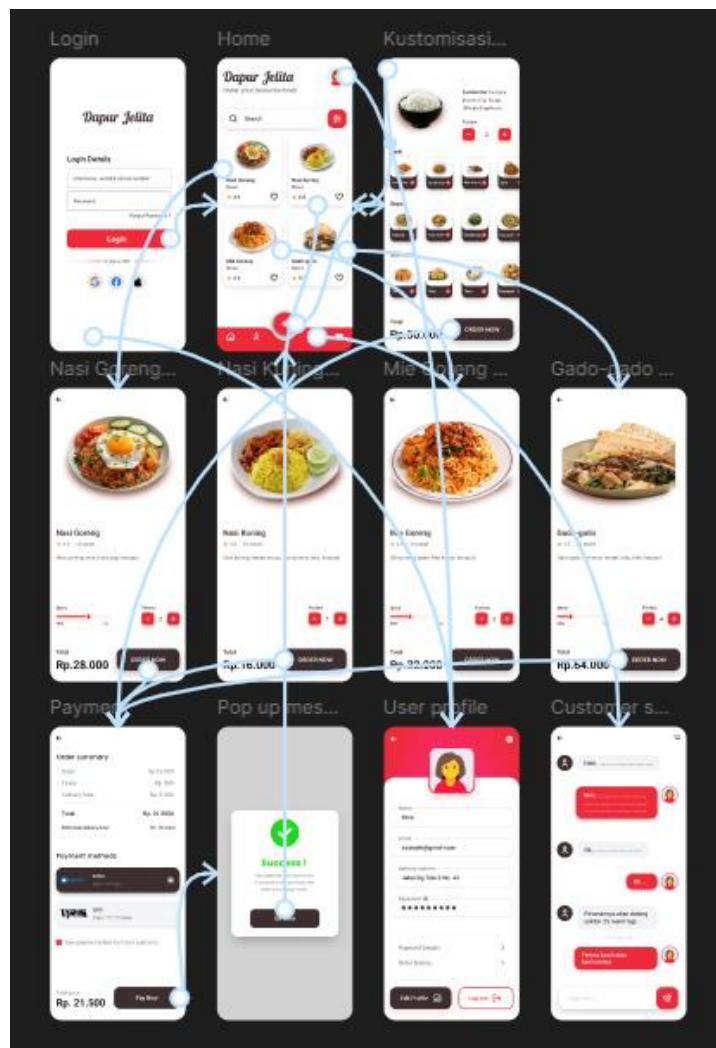


Gambar 1 Menampilkan Wireframe Website Catering Jelita

3.5 Surface Plane

Pada tahap ini dari pengembangan antarmuka pengguna, metode *surface plane* berfokus pada detail visual dan interaksi yang lebih mendalam. Pada bagian ini, peneliti menyajikan *UI prototype high fidelity* yang menggambarkan desain akhir dari *website*. *Prototype* ini mencakup elemen-elemen grafis, tipografi, dan warna yang telah dipilih secara cermat untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik [10].

Gambar 4 menunjukkan tampilan antarmuka yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung tujuan *website* secara keseluruhan:



Gambar 2 Memperlihatkan Prototype Website Catering Jelita

3.6 Dokumentasi UI/UX

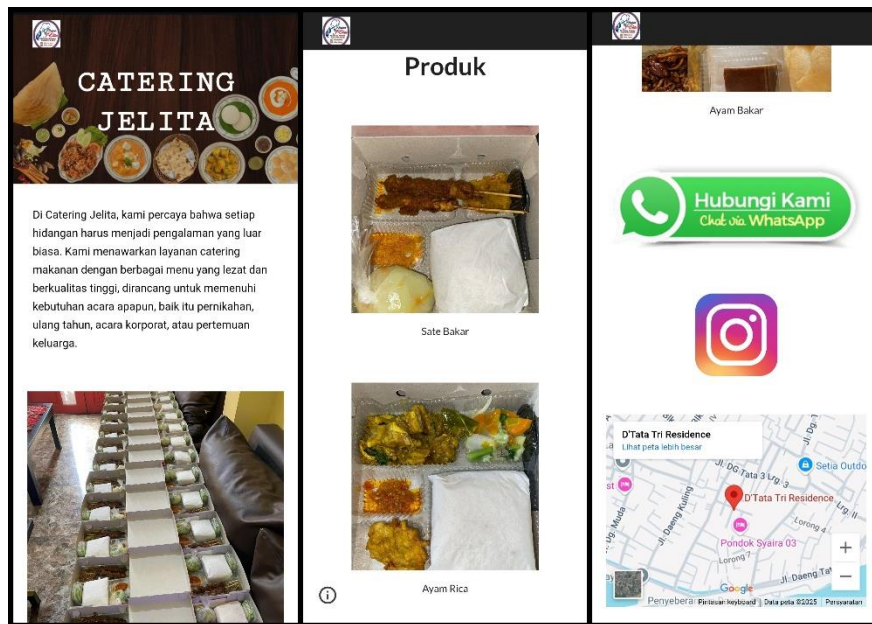
Pada bagian ini akan dijelaskan dokumentasi mengenai desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website Catering Jelita, termasuk proses bisnis utama dan validasi prototype yang dilakukan.

3.6.1 Bisnis Proses Website Catering Jelita

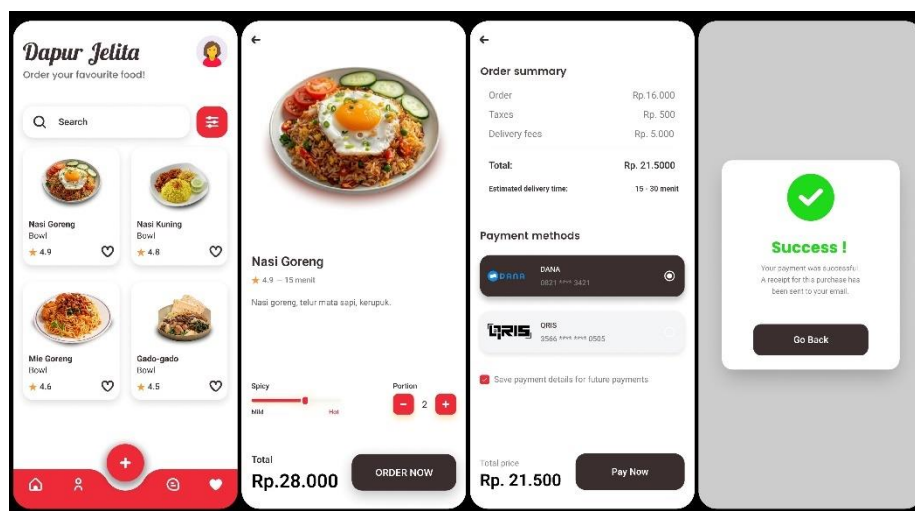
Bisnis proses website mencakup dua alur utama: (1) proses pemesanan, yang meliputi *login/registrasi*, pemilihan menu, kustomisasi produk, konfirmasi pesanan, pembayaran, dan pengiriman; serta (2) proses melihat detail produk, yang meliputi pencarian produk, tampilan informasi lengkap, dan tombol aksi seperti "Order Now".

3.6.2 Perbandingan UI/UX Lama dan Baru

Perbandingan antara desain lama dan baru menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal tata letak, navigasi, dan estetika. Desain baru dirancang untuk lebih *user-friendly* dan intuitif, dengan fokus pada penyederhanaan proses pemesanan dan peningkatan ketersediaan informasi produk.



Gambar 3 Memperllihatkan *Website* Catering Jelita Sebelum Pengembangan



Gambar 6 Memperllihatkan *Website* Catering Jelita Setelah Pengembangan

3.6.3 Validasi *Prototype*

Pada tahapan ini peneliti melakukan proses validasi dengan mendemokan *prototype* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya dan mengisi kuesioner yang disediakan oleh peneliti. Pengujian ini terdiri dari 20 orang calon pengguna aktif pelanggan Catering Jelita. Peneliti memberikan *prototype website* kepada responden untuk diuji coba oleh responden dan memberikan kuesioner kepada responden terkait bagaimana penggunaan *website prototype* Catering Jelita.

Setelah hasil kuesioner semua terkumpul, selanjutnya peneliti merekap hasil dari responden pada kuesioner tertutup, yang selanjutnya dihitung menggunakan aturan perhitungan

pengujian *SUS* yang dimana mendapatkan hasil layak atau tidaknya *prototype* yang telah dibuat. Tabel 1 merupakan hasil rekap data yang telah diisi [1].

Tabel 1 Memperlihatkan Skor *SUS*

No.	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Pengguna 1	3	2	5	1	3	2	4	1	5	1
2	Pengguna 2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
3	Pengguna 3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
4	Pengguna 4	4	2	3	1	4	2	4	2	4	3
5	Pengguna 5	4	2	5	2	4	2	5	2	5	3
6	Pengguna 6	4	2	5	4	4	4	4	1	4	4
7	Pengguna 7	4	2	5	1	4	2	5	1	5	4
8	Pengguna 8	5	2	4	2	4	2	3	2	2	2
9	Pengguna 9	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
10	Pengguna 10	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
11	Pengguna 11	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
12	Pengguna 12	4	2	4	1	4	1	5	2	5	1
13	Pengguna 13	4	2	4	2	4	2	4	1	5	4
14	Pengguna 14	5	2	4	2	5	3	5	1	5	2
15	Pengguna 15	4	2	4	1	4	3	4	1	4	2
16	Pengguna 16	4	1	5	2	3	3	4	1	5	2
17	Pengguna 17	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
18	Pengguna 18	5	1	5	2	5	2	4	1	4	1
19	Pengguna 19	4	2	5	1	5	3	3	1	5	1
20	Pengguna 20	5	1	5	1	3	2	4	2	4	2

Langkah selanjutnya, rekap tersebut dihitung menggunakan aturan *SUS*, yang dimana jawaban pertanyaan angka ganjil akan dikurangi 1, sedangkan perhitungan jawaban pertanyaan angka genap adalah 5 dikurangi dengan jawaban pertanyaan angka genap, selanjutnya hasil tersebut akan dijumlahkan kemudian dikalikan 2.5 dan mendapatkan hasil dengan rentan angka 1-100. Adapun rumus yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 6.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

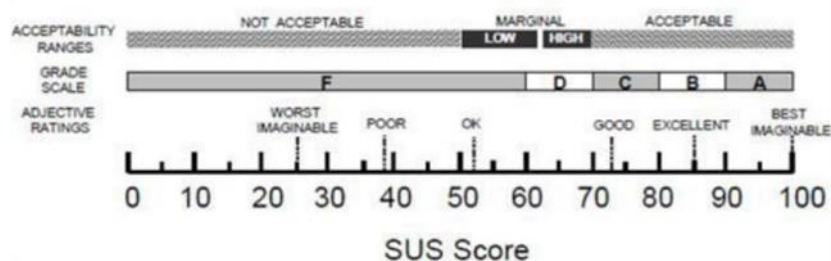
Gambar 7 Memperlihatkan Rumus hitung *SUS*

Kemudian didapatkan hasil dengan rumus aturan pada perhitungan *SUS*, yang dimana peneliti terapkan dengan hasil rekap data kuesioner yang sudah dibuat peneliti. Tabel 2 merupakan skor *SUS* yang didapatkan dari hasil hitung skor *SUS*.

Tabel 2 Memperlihatkan Hasil Hitung Skor

No.	Responden	Skor Hasil Hitung <i>SUS</i>										Jumlah	Nilai (Jumlah × 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Pengguna 1	2	3	4	4	2	3	3	4	4	4	33	82,5
2	Pengguna 2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	24	60
3	Pengguna 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
4	Pengguna 4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	29	72,5
5	Pengguna 5	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	32	80
6	Pengguna 6	3	3	4	1	3	1	3	4	3	1	26	65
7	Pengguna 7	3	3	4	4	3	3	4	4	4	1	33	82,5
8	Pengguna 8	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	28	70
9	Pengguna 9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
10	Pengguna 10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70
11	Pengguna 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
12	Pengguna 12	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	35	87,5
13	Pengguna 13	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	30	75
14	Pengguna 14	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	34	85
15	Pengguna 15	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	31	77,5
16	Pengguna 16	3	4	4	3	2	2	3	4	4	3	32	80
17	Pengguna 17	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
18	Pengguna 18	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	90
19	Pengguna 19	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	34	85
20	Pengguna 20	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	33	82,5
Rata-rata													78,125

Berdasarkan pada tabel 2, hasil pada rumus tersebut dijumlahkan kembali, kemudian mendapatkan hasil senilai 625. Selanjutnya hasil tersebut akan dibagi 20, agar mendapatkan nilai rata-rata, setelah itu nilai yang sudah dibagi pada perhitungan tersebut mendapatkan nilai 78,125. Selanjutnya setelah mendapatkan hasil rata-rata maka peneliti menentukan *grade prototype* yang dibuat, apakah dapat diterima oleh pengguna atau tidak.

Gambar 8 Memperlihatkan *SUS Score Acceptability Ranges, Grade Scale, Adjective Ratings*

Berdasarkan pada nilai pada *Grade* gambar 7 dapat disimpulkan bahwa *prototype* yang telah dibuat dapat diterima oleh pengguna, hal ini dapat dibuktikan pada *Grade adjective rating*

excellent dengan hasil rata-rata 78,125 dan masuk ke dalam *Grade C* yang dimana dapat menjadi *website* yang memudahkan calon pengguna dalam melakukan pemesanan makanan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Five Planes* efektif dalam merancang ulang *UI/UX website* Catering Jelita. Peningkatan skor *SUS* dari 21 (*Worst Imaginable*) menjadi 78,125 (*Excellent*) membuktikan bahwa desain baru lebih *user-friendly* dan memenuhi kebutuhan pengguna. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam aspek visual dan responsivitas. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas layanan digital Catering Jelita dan dapat menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa mendatang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai perancangan ulang *UI/UX website* Catering Jelita menggunakan metode *Five Planes*, dapat disimpulkan bahwa metode ini sangat efektif dalam menyelesaikan permasalahan *usability* yang teridentifikasi. Metode *Five Planes*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Strategy Plane* (identifikasi kebutuhan), *Scope Plane* (penentuan fitur), *Structure Plane* (desain arsitektur informasi), *Skeleton Plane* (pembuatan wireframe), dan *Surface Plane* (desain *prototype high fidelity*), memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk meningkatkan kualitas desain antarmuka pengguna. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor rata-rata 78,125, yang termasuk dalam kategori "*Excellent*" dan mengindikasikan bahwa *prototype* yang dirancang dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Skor ini juga menunjukkan bahwa perancangan ulang *UI/UX* telah berhasil meningkatkan *usability website* Catering Jelita, terutama dalam hal kemudahan penggunaan, efisiensi proses pemesanan, dan kepuasan pengguna.

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi masalah-masalah utama pada website sebelumnya, seperti proses pemesanan yang tidak efisien, informasi produk yang kurang lengkap, dan navigasi yang rumit. Melalui penerapan metode *Five Planes*, masalah-masalah tersebut dapat diatasi dengan menyediakan fitur pemesanan terintegrasi, informasi produk yang lebih detail, dan desain navigasi yang intuitif. Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan *usability*, masih terdapat ruang untuk perbaikan lebih lanjut, terutama dalam aspek tampilan visual dan responsivitas. Dengan penyempurnaan lebih lanjut, diharapkan skor *SUS* dapat mencapai level yang lebih tinggi ($SUS > 80$), sehingga *website* Catering Jelita dapat memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode *Five Planes* efektif dalam perancangan ulang *UI/UX* dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan serupa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Tinggi, S. Di, and P. Rasmila, "Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada," 2018. [Online]. Available: www.binadarma.ac.id.
- [2] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [3] S. Fikri and L. Latipah, "Implementasi Metode Five Planes Dalam Perancangan Ulang User Interface Web Akademik Universitas Narotama," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 15, no. 2, pp. 146–155, Nov. 2024, doi: 10.47927/jikb.v15i2.794.
- [4] L. Hardiansyah and K. Iskandar, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)," *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, vol. 01, no. 01, pp. 11–21, 2019.
- [5] I. Kadek Setiawan and A. Istri Ita Paramitha, "Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal," 2023.
- [6] G. Ngurah, I. Mahathanaya, N. Kadek, A. Wirdiani, and D. Rusjyanthi, "Prototype Design of Bukaloka Mobile Marketplace Application Using Five Planes Method," 2021.
- [7] Mohamad Gifari Fachridwan and Mery Citra Sondari, "Pengembangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode Five Planes (Studi Kasus Pada Website Taxsam.co Learning Center)," *Jurnal Ekuilnomi*, vol. 5, no. 2, Nov. 2023, doi: 10.36985/ekuilnomi.v5i2.762.
- [8] P. Retno Utami, F. Ardiansyah, M. Zubair, S. Vokasi Institut Pertanian Bogor, and J. Kumbang, "Perancangan User Experience Menggunakan Metode Five Planes Pada Aplikasi Mobile Kode Funding Di PT Kodetag Global Teknotama (User Experience Design with Five Planes Method on Kode Funding Mobile Application at PT Kodetag Global Teknotama)," 2019. [Online]. Available: <http://www.peraturan.go.id/uu/nomor-17-tahun2012.html>,
- [9] R. Faticha, A. Aziza,) Muhammad, B. Aulawi, and A. D. Putra, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGITAL LIBRARY DI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES," 2023.
- [10] A. Syazili, S. Dava Arisda, J. A. Jendral Yani No, and P. Sumatra Selatan, "Perancangan User Interface pada Aplikasi Manajemen Usaha untuk UMKM Songket dengan Pendekatan Metode The Five Planes (Studi Kasus : Centra Tenun Tajung Palembang)," 2023.