

Optimalisasi Pengalaman Pengguna Landing Page dan Dashboard Yellow Fit Kitchen Berbasis Web Melalui Evaluasi UEQ

¹Delilla Anandita, ²Ning Inge Halimah Silva,
³Muhammad Bintang Alsyahadat, ⁴Ivo Adriansyah,
⁵Maryam Cahya Permata Sari, ^{*6}Davina Maya Isabella
¹²³⁴⁵⁶ Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri
E-mail: ¹delillaanandita@gmail.com, ²ingehalimah02@gmail.com,
³bintangalsyahadat1@gmail.com, ⁴ivoardiansyah12@gmail.com,
⁵maryamcahyaa@gmail.com, ^{*6}mayaisabella1616@gmail.com

Penulis Korespondens : Davina Maya Isabella

Abstrak—Yellow Fit Kitchen merupakan layanan catering diet digital yang memiliki permasalahan antarmuka seperti navigasi kurang jelas dan minimnya panduan visual. Hal ini menyebabkan pengguna kebingungan saat menjelajahi halaman situs web. Penelitian ini bertujuan melakukan perancangan ulang antarmuka situs web dan dasbor admin menggunakan pendekatan User Centered Design untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Evaluasi pengalaman pengguna terhadap landing page hasil perancangan ulang dan dashboard usulan dilakukan menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire yang melibatkan lima puluh dua responden. Hasil pengujian menunjukkan nilai positif pada seluruh enam skala pengukuran. Empat skala berada pada kategori di atas rata rata sedangkan kejelasan dan ketepatan masih berada di bawah rata rata. Kesimpulannya desain baru berhasil meningkatkan daya tarik visual dan efisiensi interaksi meskipun aspek navigasi masih memerlukan optimasi lebih lanjut guna memaksimalkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci—Evaluasi Antarmuka, Katering Diet, Pengalaman Pengguna, Perancangan Ulang

Abstract—Yellow Fit Kitchen is a digital diet catering service that has interface issues such as unclear navigation and a lack of visual guidance. This causes user confusion when browsing the website pages. This study aims to redesign the website and admin dashboard interfaces using the User Centered Design approach to improve user comfort. User experience evaluation of the redesigned landing page and proposed dashboard was conducted using the User Experience Questionnaire involving fifty two respondents. The test results showed positive values across all six measurement scales. Four scales were in the above average category while perspicuity and dependability were below average. In conclusion the new design successfully increased visual appeal and interaction efficiency although the navigation aspect still requires further optimization to maximize the user experience.

Keywords—Diet Catering, Interface Evaluation, Redesign, User Experience

This is an open access article under the CC BY-SA License.



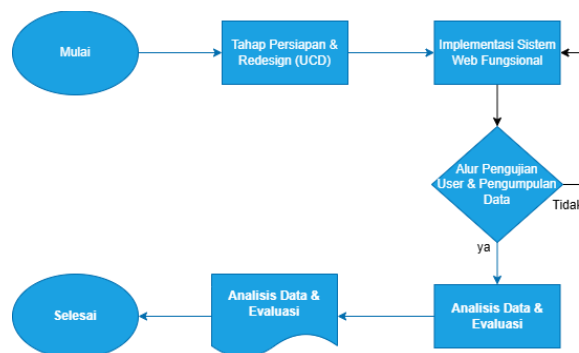
I. PENDAHULUAN

Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap gaya hidup sehat mendorong pertumbuhan layanan catering diet berbasis digital sebagai solusi praktis pemenuhan kebutuhan nutrisi harian. Yellow Fit Kitchen merupakan salah satu layanan catering diet di Indonesia yang memanfaatkan

platform website sebagai media utama penyampaian informasi layanan, paket menu, dan sistem pemesanan. Kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi faktor kritis yang memengaruhi kenyamanan serta kepercayaan pengguna terhadap platform digital [1], [2]. Namun, berdasarkan observasi terhadap website Yellow Fit Kitchen, ditemukan sejumlah permasalahan antarmuka, di antaranya penyajian informasi yang terlalu padat, navigasi yang kurang jelas, serta minimnya panduan visual yang menyebabkan pengguna kebingungan saat menjelajahi halaman [6].

Sejumlah penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pendekatan User-Centered Design (UCD) efektif dalam menyelesaikan permasalahan antarmuka serupa dan menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna [3], [4], [5], [10]. Selain permasalahan landing page, dashboard admin Yellow Fit Kitchen yang bersifat privat juga turut dirancang sebagai pelengkap ekosistem digital dengan menerapkan prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) [11]. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini melakukan perancangan ulang (*redesign*) website Yellow Fit Kitchen sekaligus mengembangkan *proposed admin dashboard* menggunakan pendekatan UCD, dengan tujuan mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna menggunakan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ) yang telah terbukti valid dan reliabel [12], [13].

II. METODE



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan evaluasi untuk mengukur kualitas antarmuka secara objektif. Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis yang divisualisasikan dalam diagram alur pada Gambar 1 diatas.

2.1 Tahap Persiapan dan Redesign (UCD)

Tahap ini merupakan fondasi penelitian yang dimulai dengan identifikasi masalah pada antarmuka *website* Yellow Fit Kitchen saat ini, seperti navigasi yang kurang intuitif dan minimnya panduan visual. Selanjutnya, dilakukan perancangan ulang (*redesign*) dengan menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) guna memastikan antarmuka yang dihasilkan selaras dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

2.2 Implementasi Sistem Web Fungsional

Setelah desain *redesign* selesai, dilakukan pengembangan sistem berbasis *web*. Tahap ini mencakup *deployment landing page* yang telah disederhanakan serta pengembangan *proposed admin dashboard* sebagai fitur baru untuk mendukung pengelolaan data secara efisien dan konsisten dengan identitas visual *website*.

2.3 Alur Pengujian User dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengujian sistem secara langsung kepada 52 responden. Prosedur pengujian meliputi eksplorasi bebas pada *landing page*, simulasi fitur utama pada *admin dashboard*, dan diakhiri dengan pengisian kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) secara daring untuk menangkap persepsi pengalaman pengguna terhadap produk interaktif tersebut.

2.4 Analisis Data dan Evaluasi

Data kuantitatif yang terkumpul dari kuesioner kemudian diekstraksi dan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Fokus analisis mencakup perhitungan skor pada enam skala UEQ—yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*—serta perbandingan hasil dengan nilai *benchmark* untuk menentukan kategori capaian (*Above Average* atau *Below Average*) sebagai dasar perumusan rekomendasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Antarmuka Web (Hasil Desain)

Implementasi antarmuka web merupakan perwujudan fungsional dari rancangan berbasis User-Centered Design (UCD), yang terbagi menjadi dua komponen utama yaitu perancangan ulang *landing page* dan pengembangan *dashboard* usulan.

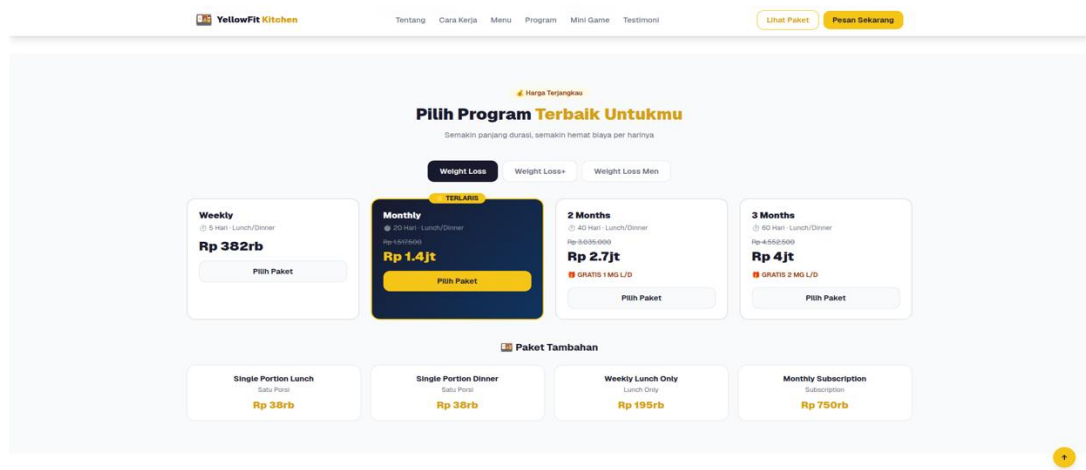
3.1.1 Landing Page

Hasil perancangan ulang *landing page* Yellow Fit Kitchen menghasilkan antarmuka berbasis web fungsional dengan gaya visual bersih dan minimalis. Palet warna utama menggunakan biru gelap (*navy*) pada hero section, kuning keemasan sebagai aksen elemen interaktif, serta putih sebagai latar konten utama kombinasi yang membangun kontras kuat untuk mengoptimalkan keterbacaan informasi [9].



Gambar 2. Tampilan utama & keunggulan layanan.

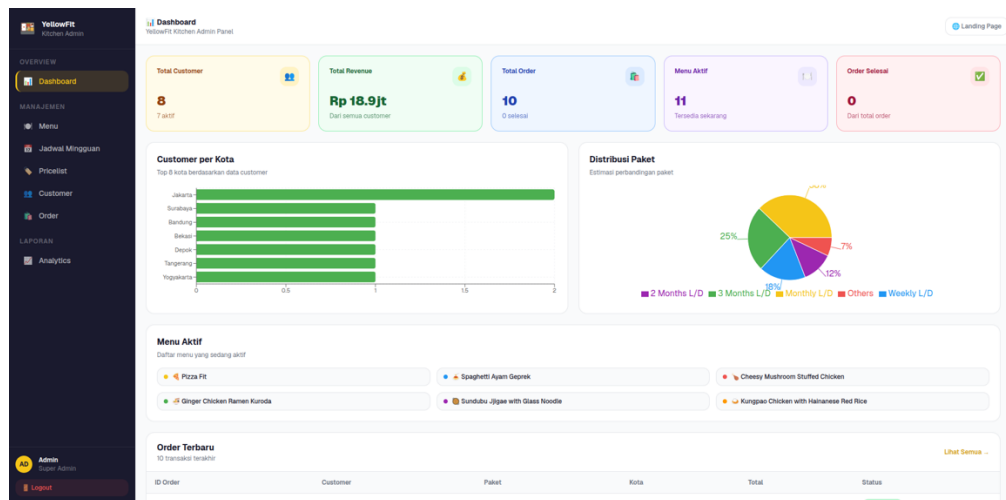
Seperti yang terlihat pada Gambar 2, hero section menampilkan tajuk utama "Makan Enak, Badan Ideal, Tanpa Ribet!" dengan hierarki tipografi bertingkat, didukung panel statistik kredibilitas layanan yang menerapkan prinsip visibility of system status [6]. Katalog menu ditampilkan dengan sistem filter kategori horizontal sehingga pengguna dapat menyaring pilihan secara mandiri, setiap kartu menu memuat informasi kalori, protein, serta bonus untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih terinformasi [4]. Bagian testimoni, FAQ berbasis accordion, dan call-to-action turut dirancang sesuai prinsip user control and freedom dan minimalist design [5].



Gambar 3. Pilihan paket & fitur interaktif.

Seperti terlihat pada Gambar 3, halaman pemilihan paket menampilkan empat tier berlangganan dalam layout grid dengan penandaan visual "Terlaris" pada paket yang direkomendasikan, membantu pengguna mengidentifikasi pilihan optimal secara intuitif [3]. Secara keseluruhan, implementasi landing page ini berhasil menyederhanakan penyajian informasi, memperjelas jalur navigasi, serta menghadirkan panduan visual yang lebih terarah [1], [2].

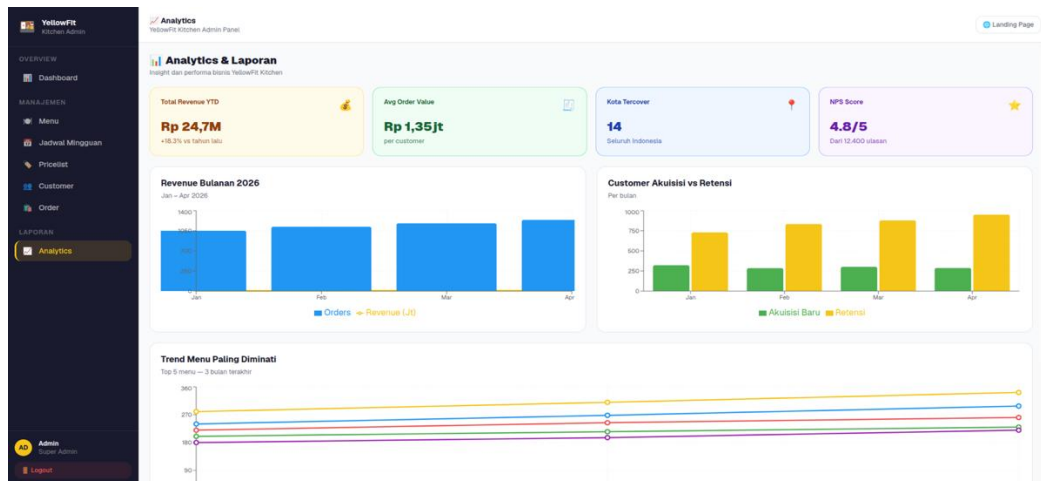
3.1.2 Dashboard Usulan



Gambar 4. Halaman Utama Dashboard

Dashboard usulan Yellow Fit Kitchen dirancang sebagai panel kendali administratif berbasis web yang dapat diakses setelah proses autentikasi. Antarmuka mengadopsi tata letak sidebar navigasi di sisi kiri dengan area konten utama di sisi kanan, konsisten dengan identitas visual landing page untuk menjaga kesinambungan estetika sebagai satu ekosistem digital [8]. Seperti terlihat pada Gambar 4, halaman utama menampilkan lima kartu ringkasan metrik kunci secara bersamaan Total Customer, Total Revenue, Total Order, Menu Aktif, dan Order Selesai yang menerapkan prinsip visibility of system status sehingga pengelola dapat memperoleh gambaran kondisi bisnis secara sekilas [6]. Dilengkapi pula grafik batang distribusi pelanggan per kota dan diagram lingkaran distribusi paket berlangganan untuk membantu identifikasi segmen pasar secara visual [4].

Modul Analytics & Laporan menyajikan empat kartu metrik bisnis utama beserta tiga grafik interaktif meliputi revenue bulanan, perbandingan akuisisi vs. retensi pelanggan, dan tren menu paling diminati [4]. Secara keseluruhan, dashboard usulan berhasil mengintegrasikan tujuh modul fungsional dalam satu ekosistem antarmuka yang terstruktur dan mudah dinavigasi, memenuhi prinsip aesthetic and minimalist design, user control and freedom, serta visibility of system status [5]. Tampilan modul tersebut dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Halaman Analytics & Laporan Dashboard

3.2 Evaluasi Pengalaman Pengguna (Hasil UEQ)

Setelah antarmuka web berhasil diimplementasikan, tahap selanjutnya adalah mengukur keberhasilan desain dari perspektif pengguna menggunakan instrumen UEQ, mencakup karakteristik responden, pengujian instrumen, hingga interpretasi hasil akhir.

3.2.1 Data Responden

Evaluasi melibatkan 52 responden yang telah mencoba sistem dan mengisi kuesioner UEQ. Mayoritas responden berusia 18–24 tahun (92,3%), berstatus pelajar atau mahasiswa (80,8%), serta didominasi berasal dari Kediri (51,9%) dan daerah lain seperti Nganjuk, Surabaya, dan Yogyakarta. Karakteristik ini menunjukkan bahwa responden merupakan pengguna aktif teknologi digital yang relevan untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna website [15].

3.2.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum data diinterpretasikan, dilakukan uji validitas menggunakan corrected item-total correlation (valid jika $r \geq 0,30$) dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha (α) [12].

Tabel 1. Hasil Uji Validitas (Corrected Item-Total Correlation) per Skala UEQ

Skala UEQ	Butir	r hitung	Status
<i>Attractiveness</i>	Q1, Q12, Q14, Q16, Q24, Q25	0,316 – 0,732	Semua Valid
<i>Perspicuity</i>	Q2, Q4, Q13, Q21	0,314 – 0,631	Semua Valid
<i>Efficiency</i>	Q9, Q20, Q22, Q23	0,376 – 0,597	Semua Valid
<i>Dependability</i>	Q8	0,139	Tidak Valid

<i>Dependability</i>	Q11, Q17, Q19	0,409 – 0,647	Valid
<i>Stimulation</i>	Q5, Q6, Q7, Q18	0,384 – 0,610	Semua Valid
<i>Novelty</i>	Q26	0,384 – 0,610	Valid
<i>Novelty</i>	Q3, Q10, Q15	-0,291 – 0,264	Tidak Valid

Hasil uji validitas pada Tabel 1 menunjukkan bahwa 22 dari 26 butir (84,6%) dinyatakan valid. Butir yang tidak valid adalah Q8 pada skala *Dependability* ($r = 0,139$) serta Q3, Q10, dan Q15 pada skala *Novelty* ($r = -0,291$ s.d. $0,264$). Kondisi ini mengindikasikan ambiguitas interpretasi konsep kebaruan di kalangan responden yang perlu diperhatikan pada iterasi pengujian berikutnya [11].

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha) per Skala UEQ

Skala UEQ	Cronbach's α	Kategori	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,7839	<i>Acceptable</i>	Reliabel
<i>Perspicuity</i>	0,6506	<i>Questionable</i>	Cukup reliabel
<i>Efficiency</i>	0,7089	<i>Acceptable</i>	Reliabel
<i>Dependability</i>	0,6496	<i>Questionable</i>	Cukup reliabel
<i>Stimulation</i>	0,7125	<i>Acceptable</i>	Reliabel
<i>Novelty</i>	0,2080	<i>Unacceptable</i>	Tidak reliabel

Seperti ditunjukkan pada Tabel 1, empat skala berada pada kategori *Acceptable* *Attractiveness* ($\alpha = 0,784$), *Efficiency* ($\alpha = 0,709$), dan *Stimulation* ($\alpha = 0,713$), sementara *Perspicuity* ($\alpha = 0,651$) dan *Dependability* ($\alpha = 0,650$) berada pada kategori *Questionable* yang masih dapat diterima untuk penelitian eksploratoris. Skala *Novelty* memperoleh $\alpha = 0,208$ (*Unacceptable*), mengindikasikan inkonsistensi internal pada butir-butir skala tersebut.

Meski demikian, nilai Cronbach's Alpha skala *Novelty* sebesar 0,208 (*Unacceptable*) mengindikasikan keempat butirnya tidak mengukur konstruk yang sama secara konsisten, sehingga hasil interpretasi skala ini perlu dibaca dengan kehati-hatian. Butir-butir skala *Novelty* perlu direvisi pada penelitian selanjutnya [11]

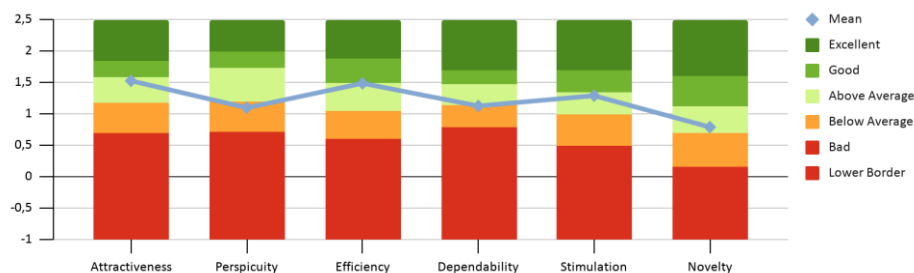
3.2.3 Hasil Pengukuran

Berdasarkan hasil pengukuran pada Tabel 3 dan diagram benchmark pada Gambar 6, seluruh skala memperoleh nilai positif dengan rentang skor 0,79 hingga 1,53. Aspek *Attractiveness*

memperoleh nilai tertinggi (1,53), diikuti Efficiency (1,49), Stimulation (1,29), Dependability (1,13), Perspicuity (1,10), dan Novelty (0,79). Empat skala — Attractiveness, Efficiency, Stimulation, dan Novelty — berada pada kategori Above Average, sedangkan Perspicuity dan Dependability berada pada kategori Below Average [13].

Tabel 3. Hasil Pengukuran UEQ Redesign Website Yellow Fit Kitchen

Skala UEQ	Skor Rata-rata	Interpretasi
<i>Attractiveness</i>	1.53	<i>Above Average</i>
<i>Perspicuity</i>	1.10	<i>Below Average</i>
<i>Efficiency</i>	1.49	<i>Above Average</i>
<i>Dependability</i>	1.13	<i>Below Average</i>
<i>Stimulation</i>	1.29	<i>Above Average</i>
<i>Novelty</i>	0.79	<i>Above Average</i>



Gambar 6. Diagram Benchmark Hasil UEQ

3.2.4 Analisis dan Hasil Interpretasi Data

Nilai Attractiveness sebesar 1,53 menunjukkan bahwa website mampu memberikan kesan visual yang positif, sementara Efficiency sebesar 1,49 mengindikasikan pengguna dapat menemukan informasi dan menyelesaikan tugas dengan relatif mudah. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penerapan desain antarmuka berpusat pada pengguna dapat meningkatkan kualitas pengalaman dan efektivitas interaksi [1], [9]. Rendahnya skor Perspicuity (1,10) dikaitkan dengan korelasi item-total yang rendah pada butir Q2 dan Q13 ($r = 0,314-0,333$), mengindikasikan pengguna masih kesulitan memahami label navigasi dan alur pemesanan [4]. Sementara itu, rendahnya Dependability (1,13) tercermin dari butir Q8 (Dapat Diprediksi) yang tidak valid ($r = 0,139$), menunjukkan bahwa konsistensi respons sistem belum dirasakan merata oleh pengguna [12]. Secara keseluruhan, perancangan ulang antarmuka Yellow Fit Kitchen berhasil meningkatkan daya tarik visual, efisiensi, dan kesan modern, namun aspek kejelasan navigasi dan konsistensi interaksi masih memerlukan optimasi pada pengembangan selanjutnya [14].

IV. KESIMPULAN

Perancangan ulang antarmuka website dan dashboard admin Yellow Fit Kitchen menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hasil evaluasi UEQ terhadap 52 responden menunjukkan empat dari enam skala berada pada kategori Above Average, yaitu Attractiveness (1,53), Efficiency (1,49), Stimulation (1,29), dan Novelty (0,79). Meskipun skala Novelty termasuk dalam kategori Above Average, skor tersebut merupakan yang terendah di antara keenam skala. Oleh karena itu, inovasi antarmuka masih perlu ditingkatkan untuk memberikan kesan kebaruan yang lebih kuat kepada pengguna. Namun, aspek Perspicuity (1,10) dan Dependability (1,13) masih berada di bawah rata-rata, menandakan navigasi dan konsistensi sistem masih perlu dioptimalkan.

Pengembangan selanjutnya perlu berfokus pada peningkatan kejelasan navigasi dan konsistensi sistem guna memperbaiki nilai Perspicuity dan Dependability. Selain itu, butir instrumen pada skala Novelty perlu ditinjau ulang karena menunjukkan reliabilitas yang rendah. Penelitian berikutnya juga disarankan melibatkan responden yang lebih beragam serta melakukan pengujian langsung dengan pengguna nyata untuk hasil evaluasi yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. R. Subhiyakto and Y. P. Astuti, "UI/UX design prototype for enhancing user experience using user-centered method," *Scientific Journal of Informatics*, vol. 10, no. 4, pp. 481–492, 2023. [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/sji/article/view/47528>
- [2] M. L. Oktaroza and A. Setiawan, "Efektivitas dan usability user interface dalam aplikasi modern: Tinjauan sistematis melalui studi literatur review," *Jurnal Manajemen Terapan dan Keuangan*, vol. 14, no. 2, 2025. doi: 10.22437/jmk.v14i2.43273.
- [3] A. Ristyawan et al., "Perancangan antarmuka situs web profil DLHKP Kota Kediri Bidang Pengelolaan Sampah dan Limbah B3," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (Dimastara)*, vol. 3, no. 2, Jun. 2024. doi: 10.29407/dimastara.v3i2.22710.
- [4] F. Risyda, Y. Gardenia, M. Awaludin, and Y. L. R. Rehatalanit, "Perancangan desain UI/UX website sekolah menggunakan metode User Centered Design," *JSI: Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, vol. 12, no. 1, pp. 165–174, 2024. doi: 10.35968/jsi.v12i1.1352.
- [5] N. Octavianti, R. Hadiwiyanti, and A. R. E. Najaf, "Penerapan User Centered Design untuk optimisasi user experience aplikasi Virtusee," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 7, no. 1, pp. 11–22, 2025. doi: 10.35746/jtim.v7i1.627.
- [6] A. Vizcarra, G. Quiroz, and J. Cornejo, "The impact of user interface and experience (UI/UX) design on visual ergonomics: A technical approach for reducing human error in industrial settings," *Designs*, vol. 10, no. 1, p. 8, 2026. doi: 10.3390/designs10010008.
- [7] S. Jahani Motlagh and M. Safaei, "Enhancing human-computer interaction in healthcare: Optimizing UI/UX design for Electronic Health Records (EHR) systems," *International Journal of Advanced Human Computer Interaction*, vol. 1, no. 1, 2022. [Online]. Available: <https://www.ijahci.com/index.php/ijahci/article/view/18>

- [8] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024. doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [9] M. F. Santoso, "Implementation of UI/UX concepts and techniques in web layout design with Figma," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 279–285, 2024. doi: 10.47233/jteksis.v6i2.1223.
- [10] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, "Penerapan metode User Centered Design dalam perancangan desain UI/UX website SMAN 5 Karawang," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, 2024. doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591
- [11] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Design and evaluation of a short version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 6, pp. 103–108, 2017. doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [12] A. Hinderks, M. Schrepp, F. J. Domínguez Mayo, M. J. Escalona, and J. Thomaschewski, "Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire," *Computer Standards & Interfaces*, vol. 65, pp. 38–44, 2019. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- [13] Setiawan, A. (2025). Enhancing User Experience through UI Redesign Using the UEQ+ Method. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 9(1), 110-118. <https://doi.org/10.30659/joiv.9.1.3596>
- [14] Nurmita, N., Ramadhani, Y., & Sepriano, S. (2025). Evaluation of User Experience of Belanja Application Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 19(1), 45-56. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v11i1.15354>
- [15] Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2022). Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 932-943. <https://doi.org/10.33557/journalisi.v4i4.394>