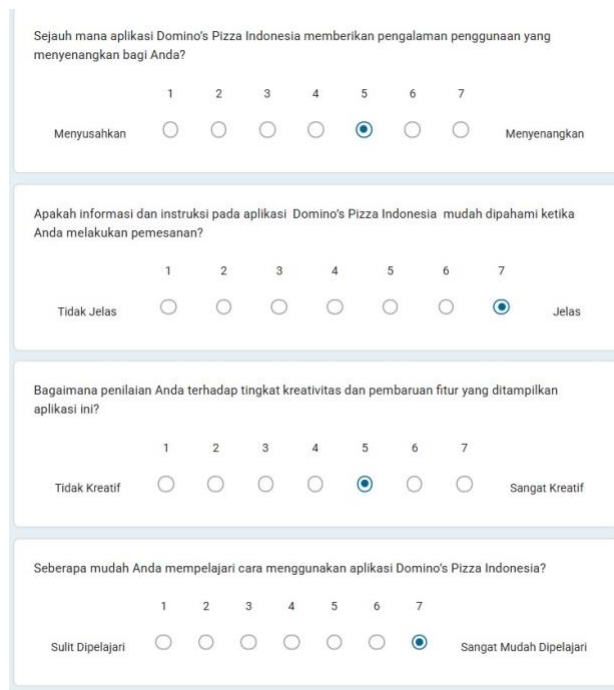


## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Responden

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring menggunakan *Google Form* kepada pengguna aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Berdasarkan hasil rekapitulasi data kuesioner yang diperoleh, jumlah responden yang mengisi kuesioner sebanyak 31 responden. Hasil penyaringan menunjukkan bahwa terdapat 2 responden yang menyatakan tidak menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia dalam 6 bulan terakhir, sehingga data dari responden tersebut tidak digunakan dalam analisis penelitian. Dengan demikian, jumlah responden yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 29 responden, yaitu responden yang masih aktif menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia dalam kurun waktu enam bulan terakhir.



Sejauh mana aplikasi Domino's Pizza Indonesia memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan bagi Anda?

1 2 3 4 5 6 7

Menyusahkan        Menyenangkan

Apakah Informasi dan instruksi pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia mudah dipahami ketika Anda melakukan pemesanan?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Jelas        Jelas

Bagaimana penilaian Anda terhadap tingkat kreativitas dan pembaruan fitur yang ditampilkan aplikasi ini?

1 2 3 4 5 6 7

Tidak Kreatif        Sangat Kreatif

Seberapa mudah Anda mempelajari cara menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia?

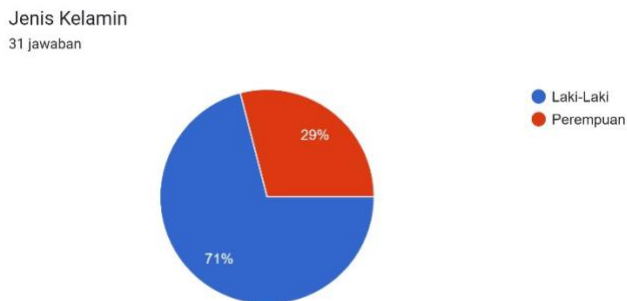
1 2 3 4 5 6 7

Sulit Dipelajari        Sangat Mudah Dipelajari

Gambar IV. 1 Gambaran Umum Responden

Berdasarkan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 31 responden, karakteristik demografis diklasifikasikan ke dalam tiga kriteria utama: usia, jenis kelamin, dan intensitas penggunaan aplikasi dalam 6 bulan terakhir. Berikut adalah rincian hasil analisis tersebut:

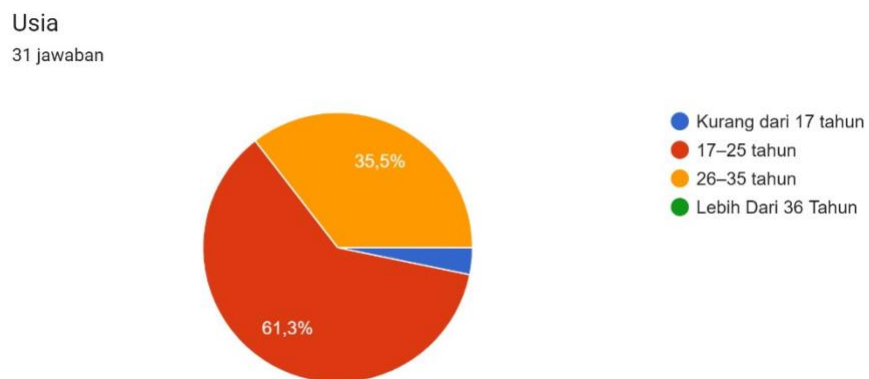
### 1. Jenis Kelamin



Gambar IV. 2 Diagram Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Gambar IV.3 dengan total 31 responden, mayoritas responden berjenis kelamin Laki-Laki yaitu sebanyak 22 responden (71%). Sedangkan responden dengan jenis kelamin Perempuan berjumlah 9 responden (29%).

### 2. Usia

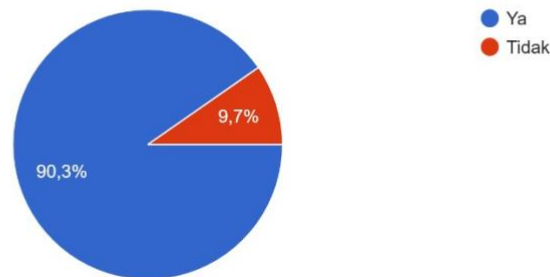


Gambar IV. 3 Diagram Jenis Usia Responden

Berdasarkan data yang terkumpul dari 31 responden, mayoritas responden berada pada rentang usia 17-25 tahun, yaitu sebanyak 19 responden (61,3%). Kemudian diikuti oleh responden dengan rentang usia 26-35 tahun sebanyak 11 responden (35,5%). Selengkapnya, terdapat 1 responden (3,2%) yang berusia kurang dari 17 tahun. Untuk kategori usia lebih dari 36 tahun, tidak terdapat responden (0%).

### 3. Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir

Apakah dalam 6 bulan terakhir menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia?  
31 jawaban



Gambar IV. 4 Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir

Pengguna Aplikasi Dalam 6 Bulan Terakhir Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, terdapat responden yang masih aktif maupun yang sudah tidak menggunakan aplikasi *mobile* Domino's Pizza Indonesia dalam 6 bulan terakhir. Total responden yang masih menggunakan aplikasi berjumlah 28 responden (90,3%), sementara responden yang tidak menggunakan aplikasi dalam 6 bulan terakhir berjumlah 3 responden (9,7%).

## 4.2 Analisis Hasil UEQ

### 4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap butir pernyataan dalam kuesioner mampu merepresentasikan variabel yang sedang diteliti secara akurat. Penelitian ini melibatkan 71 responden sebagai sampel uji coba, sehingga nilai derajat bebas *degree of freedom* ditentukan melalui rumus  $df = N - 2$ , yaitu sebesar 29. Dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%  $\alpha = 0,05$  pada pengujian dua arah, diperoleh nilai batas kritis r tabel sebesar 0,2335 sebagai standar acuan validitas. Berikut merupakan

Tabel IV. 1 Hasil Uji Validitas

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.1	731	2,335	Valid
P.2	864	2,335	Valid
P.3	842	2,335	Valid
P.4	828	2,335	Valid
P.5	863	2,335	Valid
P.6	905	2,335	Valid
P.7	915	2,335	Valid
P.8	627	2,335	Valid
P.9	0.74	2,335	Valid
P.10	727	2,335	Valid
P.11	806	2,335	Valid
P.12	951	2,335	Valid
P.13	873	2,335	Valid
P.14	884	2,335	Valid
P.15	849	2,335	Valid

P.16	922	2,335	Valid
P.17	882	2,335	Valid
P.18	894	2,335	Valid
P.19	0.91	2,335	Valid
P.20	853	2,335	Valid
P.21	744	2,335	Valid
P.22	839	2,335	Valid
P.23	884	2,335	Valid
P.24	821	2,335	Valid
P.25	791	2,335	Valid
P.26	702	2,335	Valid

### 1. Uji Validitas Daya Tarik *Attractiveness*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Daya Tarik (*Attractiveness*):

Tabel IV. 2 Uji Validitas *Attractiveness*

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.1	731	2,335	Valid
P.12	951	2,335	Valid
P.14	884	2,335	Valid
P.16	922	2,335	Valid
P.24	821	2,335	Valid
P.25	791	2,335	Valid

### 2. Uji Validitas Kejelasan *Perspecuity*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Kejelasan (*Perspicuity*):

Tabel IV. 3 Uji Validitas Kejelasan Perspecuity

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.2	864	2,335	Valid
P.4	828	2,335	Valid
P.13	873	2,335	Valid
P.21	744	2,335	Valid

### 3. Uji Validitas Efisien *Efficiency*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Efisiensi (*Efficiency*):

Tabel IV. 4 Uji Validitas Efisien Efficiency

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.9	0.74	2,335	Valid
P.20	853	2,335	Valid
P.22	839	2,335	Valid
P.23	884	2,335	Valid

### 4. Uji Validitas Ketepatan *Dependability*

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Ketepatan (*Dependability*):

Tabel IV. 5 4. Uji Validitas Ketepatan Dependability

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
------------	----------	---------	-----------

P.1	731	2,335	Valid
P.12	951	2,335	Valid
P.14	884	2,335	Valid
P.16	922	2,335	Valid
P.24	821	2,335	Valid
P.25	791	2,335	Valid

#### 5. Uji Validitas Stimulasi Stimulation

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Stimulasi (*Stimulation*):

Tabel IV. 6 Uji Validitas Stimulasi *Stimulation*

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.5	863	2,335	Valid
P.6	905	2,335	Valid
P.7	915	2,335	Valid
P.18	894	2,335	Valid

#### 6. Uji Validitas Kebaruan (Novelty)

Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* untuk setiap butir pernyataan pada variabel Kebaruan (*Novelty*):

Tabel IV. 7 Uji Validitas Kebaruan (Novelty)

Kode Butir	r Hitung	r Tabel	Keputusan
P.3	842	2,335	Valid
P.10	727	2,335	Valid

P.15	849	2,335	Valid
P.26	702	2,335	Valid

#### 4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen yang digunakan konsisten dan stabil apabila dilakukan pengukuran secara berulang. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas menggunakan teknik statistik *Cronbach's Alpha*, di mana sebuah *variabel* atau kuesioner dinyatakan reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Adapun hasil pengujian reliabilitas untuk instrumen *User Experience*

*Questionnaire* (UEQ) disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 8 Uji Reabilitas

Variabel	Kode Butir	Nilai Cronbach Alpha	Value Cronbach Alpha	Keputusan
Kuesioner UEQ	P.1	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.2	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.3	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.4	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.5	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.6	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.7	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.8	982	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.9	981	0.6	Reliabel

Kuesioner UEQ	P.10	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.11	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.12	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.13	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.14	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.15	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.16	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.17	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.18	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.19	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.20	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.21	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.22	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.23	0.98	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.24	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.25	981	0.6	Reliabel
Kuesioner UEQ	P.26	982	0.6	Reliabel

Berdasarkan data pada Tabel IV.2, hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk seluruh butir pernyataan instrumen UEQ (P.1 sampai dengan P.26) berada pada kisaran 0,981 hingga 0,982. Nilai tersebut secara signifikan lebih besar dari standar minimal yang

ditetapkan, yaitu 0,60. Tingginya perolehan nilai koefisien Cronbach's Alpha yang mendekati angka 1,00 ini membuktikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keandalan atau konsistensi yang sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dan konsisten untuk digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian

#### 4.2.3. Hasil Analisis Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Pada tahap analisis deskriptif, dilakukan perhitungan nilai rata-rata (*mean*) terhadap seluruh butir pertanyaan yang terdapat dalam instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi hasil pengukuran UEQ dikategorikan menjadi tiga tingkatan berdasarkan capaian rata-ratanya. Suatu aspek dianggap bernilai netral jika skor rata-ratanya berada pada rentang -0,8 hingga +0,8. Sementara itu, evaluasi dinyatakan positif apabila skor melebihi +0,8, dan sebaliknya dinyatakan negatif jika skor berada di bawah -0,8. Hasil perhitungan statistik deskriptif untuk setiap item disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 9 Hasil Analisis Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2.367	1.068	1.033	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2.267	1.03	1.015	30	tidak jelas	sangat jelas	Kejelasan
3	2.100	1.059	1.029	30	tidak kreatif	sangat kreatif	Kebaruan

4	2.400	1.559	1.248	30	sulit dipelajari	mudah dipelajari	Kejelasan
5	2.233	2.047	1.431	30	tidak membantu	sangat membantu	Stimulasi
6	1.867	2.189	1.479	30	membosankan	Menghibur	Stimulasi
7	2.133	1.775	1.332	30	tidak menarik	Menarik	Stimulasi
8	2.300	1.803	1.343	30	tidak konsisten	Konsisten	Ketepatan
9	2.200	1.131	1.064	30	lambat	Cepat	Efisiensi
10	2.100	1.128	1.062	30	konvensional	Inovatif	Kebaruan
11	1.933	2.478	1.574	30	menghambat	Mendukung	Ketepatan
12	2.067	1.72	1.311	30	buruk	Baik	Daya tarik
13	2.200	1.959	1.4	30	rumit	Sederhana	Kejelasan
14	2.133	1.844	1.358	30	tidak menyenangkan	menyenangkan	Daya tarik
15	2.333	1.54	1.241	30	tertinggal	Terdepan	Kebaruan
16	2.200	1.476	1.215	30	tidak nyaman	Nyaman	Daya tarik

17	2.133	1.568	1.252	30	tidak aman	Aman	Ketepatan
18	2.233	1.082	1.04	30	tidak memotivasi	Memotivasi	Stimulasi
19	2.233	1.151	1.073	30	tidak memenuhi	Memenuhi	Ketepatan
20	2.167	1.454	1.206	30	tidak efisien	Efisien	Efisiensi
21	2.300	1.252	1.119	30	membingungkan	Jelas	Kejelasan
22	2.367	0.861	0.928	30	tidak praktis	Praktis	Efisiensi
23	2.167	1.454	1.206	30	tidak terorganisasi	Terorganisasi	Efisiensi
24	2.400	1.007	1.003	30	tidak atraktif	Atraktif	Daya tarik
25	2.200	1.131	1.064	30	tidak ramah	ramah pengguna	Daya tarik
26	2.267	1.099	1.048	30	konservatif	Inovatif	Kebaruan

Merujuk pada hasil yang tertera di Tabel IV.9, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) dari 26 item pernyataan yang diberikan kepada 30 responden menunjukkan respon yang sangat positif. Rentang nilai rata-rata yang diperoleh bergerak dari angka 5,8 hingga 6,4. Secara spesifik, nilai rata-rata terendah terdapat pada butir ke-6 (membosankan/menghibur) dengan skor 5,867, sedangkan nilai rata-rata tertinggi dicapai oleh

butir ke-4 (sulit dipelajari/mudah dipelajari) dan butir ke-24 (tidak atraktif/atraktif) yang sama-sama memperoleh skor 6,400. Mengingat seluruh nilai rata-rata ini berada jauh di atas ambang batas positif (+0,8), maka dapat disimpulkan bahwa responden memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aplikasi yang dikembangkan, baik dari aspek kejelasan, daya tarik, maupun efisiensi.

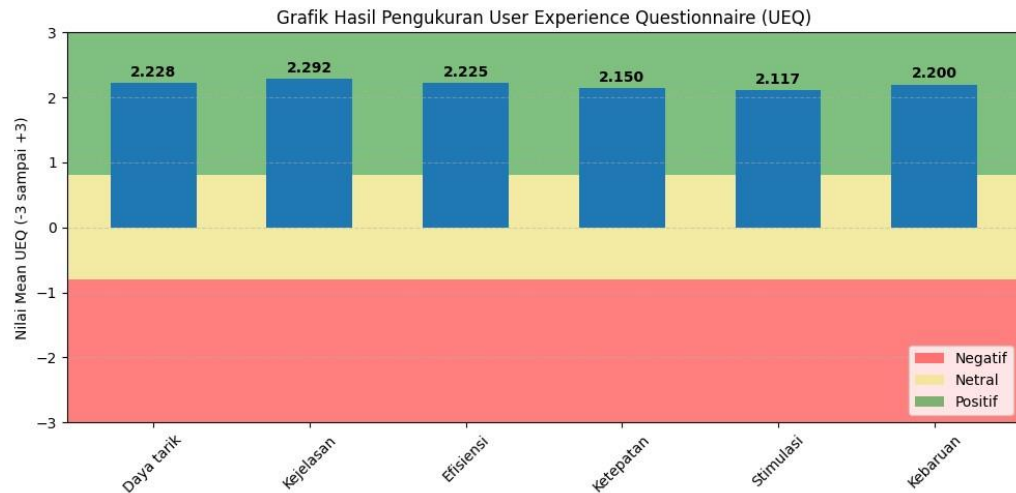
Tabel IV. 10 UEQ Scales Mean and Variance

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	2.228	1.374
Kejelasan	2.292	1.450
Efisiensi	2.225	1.225
Ketepatan	2.150	1.750
Stimulasi	2.117	1.773
Kebaruan	2.200	1.206

Berdasarkan kompilasi data pada Tabel IV.10, hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata (mean) dari 26 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam enam dimensi utama pengalaman pengguna. Seluruh skala yang diuji menunjukkan hasil evaluasi yang sangat positif, di mana dimensi Daya Tarik memperoleh nilai 2,228 yang merepresentasikan atribut seperti rasa senang, kenyamanan, dan keramahan antarmuka bagi pengguna. Dimensi Kejelasan mencatat nilai tertinggi sebesar 2,292, yang membuktikan bahwa aplikasi sangat mudah dipahami dan dipelajari oleh responden.

Untuk dimensi Efisiensi, diperoleh skor 2,225 yang mencerminkan tingkat kepraktisan dan keteraturan sistem, sementara dimensi Ketepatan mendapatkan skor 2,150 yang menandakan bahwa aplikasi bekerja sesuai ekspektasi dan memberikan rasa aman bagi penggunanya. Selanjutnya, dimensi Stimulasi memperoleh nilai 2,117 yang mewakili aspek kemanfaatan serta kemampuan aplikasi dalam memotivasi pengguna, dan dimensi Kebaruan mencatat nilai 2,200

yang menunjukkan bahwa aplikasi dinilai inovatif dan kreatif. Melalui perolehan skor yang seluruhnya berada di atas ambang batas +0,8, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas pengalaman pengguna yang sangat baik di seluruh aspek pengukuran UEQ.



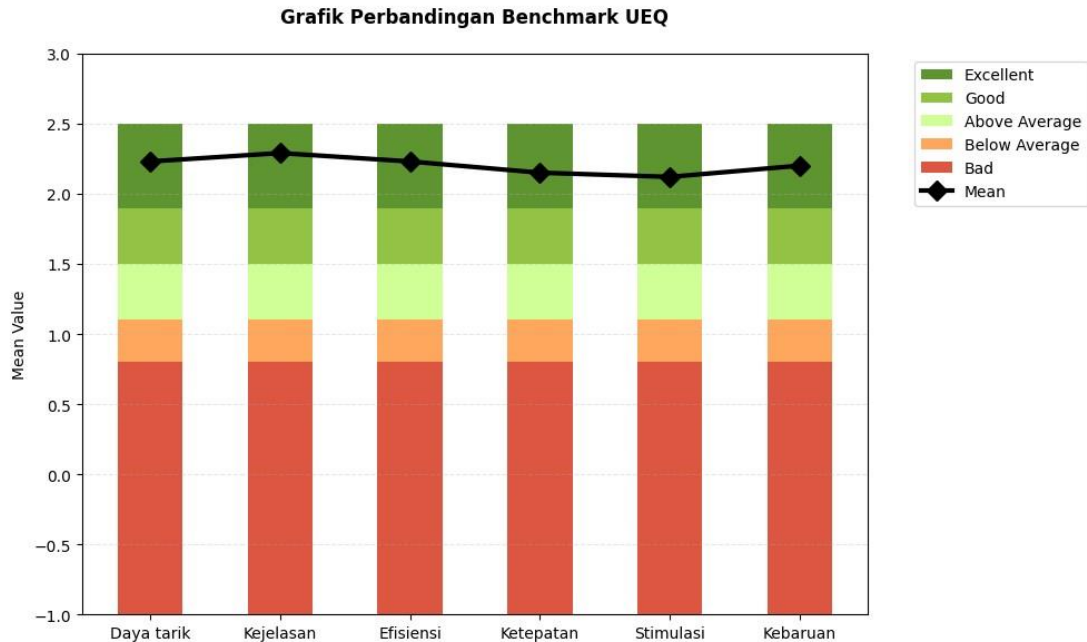
Gambar IV. 5 Grafik Hasil Pengukuran UEQ

Gambar IV.5 menyajikan diagram batang yang mengilustrasikan hasil capaian dari setiap variabel pengukuran pengalaman pengguna (user experience) pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia menggunakan instrumen UEQ. Berdasarkan data yang dihimpun dari 30 responden, seluruh dimensi yang diuji—meliputi daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), stimulasi (stimulation), dan kebaruan (novelty)—menunjukkan performa yang sangat impresif. Secara detail, nilai rata-rata (mean) tertinggi dicapai oleh aspek Kejelasan dengan skor 2,292, diikuti oleh Daya Tarik sebesar 2,228, dan Efisiensi sebesar 2,225. Sementara itu, aspek Kebaruan memperoleh nilai 2,200, diikuti Ketepatan sebesar 2,150, dan Stimulasi dengan skor 2,117. Mengingat seluruh parameter tersebut memiliki nilai rata-rata yang melampaui ambang batas +0,8 dan berada pada zona hijau di grafik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain UI/UX aplikasi Domino's Pizza Indonesia berhasil memberikan pengalaman yang sangat positif bagi pengguna di seluruh kategori pengukuran.

Tabel IV. 11 Analisis benchmark

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya Tarik	2.23	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Kejelasan	2.29	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Efisiensi	2.23	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Ketepatan	2.15	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Stimulasi	2.12	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Kebaruan	2.2	Excellent	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buru

Berdasarkan data pada Tabel IV.12, setelah nilai rata-rata dari setiap dimensi pengalaman pengguna diperoleh, tahap selanjutnya adalah melakukan komparasi dengan kumpulan data benchmark UEQ untuk mengetahui kualitas relatif dari aplikasi Domino's Pizza Indonesia. Analisis benchmark ini berfungsi untuk memposisikan kualitas aplikasi di antara berbagai produk yang ada dalam database referensi global. Merujuk pada hasil pengolahan data, seluruh aspek yang diuji menunjukkan performa yang luar biasa dengan predikat "Excellent". Secara spesifik, aspek daya tarik (2,23), kejelasan (2,29), efisiensi (2,23), ketepatan (2,15), stimulasi (2,12), dan kebaruan (2,20) semuanya berada pada level tertinggi dalam kategori benchmark. Hasil ini mengindikasikan bahwa kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi Domino's Pizza Indonesia termasuk dalam kategori 10% hasil terbaik di dunia, yang berarti produk ini melampaui performa dari 75% produk lainnya yang terdaftar dalam kumpulan data tolak ukur. Pencapaian predikat excellent pada seluruh dimensi ini membuktikan bahwa desain UI/UX aplikasi telah memenuhi standar kualitas global yang sangat tinggi dari sisi kenyamanan dan fungsionalitas bagi penggunanya.



Gambar IV. 6 Grafik Perbandingan Benchmark

Gambar IV.6 menyajikan visualisasi data yang membandingkan nilai rata-rata (*mean*) setiap dimensi UEQ dengan skala *benchmark* internasional. Terlihat bahwa garis korelasi *mean* untuk seluruh aspek, mulai dari daya tarik (2,23), kejelasan (2,29), efisiensi (2,23), ketepatan (2,15), stimulasi (2,12), hingga kebaruan (2,20), secara konsisten berada pada area berwarna hijau tua yang melambangkan kategori Excellent.

Capaian ini menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna aplikasi Domino's Pizza Indonesia berada pada posisi 10% terbaik jika dibandingkan dengan kumpulan data tolak ukur dari berbagai produk teknologi lainnya. Hal ini mengonfirmasi bahwa desain UI/UX yang diterapkan telah memenuhi ekspektasi pengguna pada level tertinggi di seluruh parameter pengukuran.

### 4.3 Identifikasi Permasalahan UI/UX

Identifikasi permasalahan dilakukan dengan mengintegrasikan hasil skor rata-rata (*mean*) terendah dari kuesioner UEQ dengan sampling ulasan pengguna pada Google *Play Store*.

Meskipun secara keseluruhan aplikasi Domino's Pizza Indonesia mendapatkan predikat *Excellent*, peneliti tetap menemukan celah perbaikan pada dimensi yang memiliki skor paling rendah di antara dimensi lainnya. Hal ini bertujuan untuk mencapai kualitas pengalaman pengguna yang lebih optimal.

#### 4.3.1. Analisis Berdasarkan Skor Mean

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel IV.11 (Halaman sebelumnya), ditemukan dua dimensi yang memiliki nilai rata-rata (mean) paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, yaitu:

Tabel IV. 12 Analisis Berdasarkan Skor Mean

Dimensi UEQ	Skor Mean	Keluhan Pengguna	Identifikasi Masalah Visual
Stimulasi	2.117	"Tampilan menu pizzanya biasa saja, kurang menggugah selera dibanding aplikasi sebelah."	Kurangnya elemen visual dinamis dan fotografi produk yang menonjol.
Ketepatan	2.150	"Sering ragu apakah pembayaran sudah masuk atau belum karena tidak ada notifikasi instan."	Alur konfirmasi transaksi yang kurang informatif dan transparan.
Efisiensi	2.225	"Navigasi untuk tambah topping agak ribet, harus masuk-keluar menu berkali-kali."	Struktur hierarki pemilihan menu yang terlalu panjang.

#### 4.3.2. Validasi Masalah Melalui Sampling Ulasan Riil

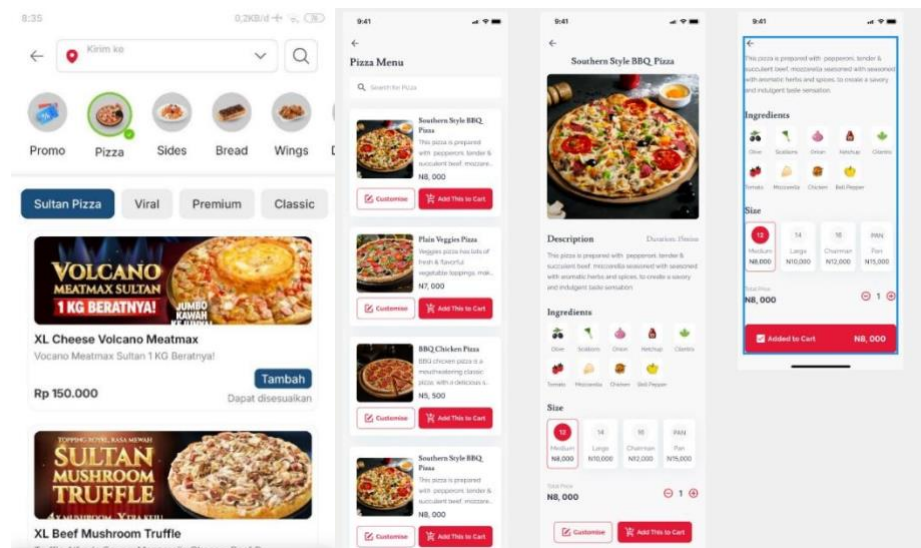
Untuk menguatkan temuan statistik di atas, dilakukan pengambilan sampel ulasan dari Google Play Store yang merepresentasikan keluhan pengguna pada dimensi-dimensi tersebut:

#### 4.3.3 Usulan Redesain Mockup

Berdasarkan identifikasi masalah pada aspek Stimulasi dan Ketepatan sebagai variabel dengan skor terendah, peneliti merancang usulan solusi visual (*mockup redesign*). Fokus utama perbaikan adalah mentransformasi poin-poin kelemahan tersebut menjadi fitur yang lebih unggul.

## 1. Usulam Redesain Visual dan Navigasi Antarmuka.

Usulan redesain pada halaman menu dan *product detail* ini dirancang secara terintegrasi untuk mengatasi rendahnya skor mean pada aspek Stimulasi (2,117) dan Efisiensi (2,225). Guna meningkatkan aspek Stimulasi, desain ini mengimplementasikan skema warna merah yang modern dan dinamis untuk menghilangkan kesan kaku, yang dipadukan dengan penggunaan *highresolution imagery* pada produk pizza untuk menciptakan daya tarik visual yang lebih kuat. Secara bersamaan, aspek Efisiensi ditingkatkan melalui penyederhanaan *user journey* dengan menerapkan sistem *Tab Navigation* pada bagian atas daftar menu, sehingga pengguna dapat berpindah antar kategori produk secara instan tanpa perlu melakukan banyak *scrolling*. Penggunaan warna merah kontras pada elemen *Call to Action* (CTA) juga berfungsi sebagai *visual cue* untuk mempertegas hierarki informasi, memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara lebih cepat, tepat, dan intuitif.



Gambar IV. 7 Usulan Redisgn Pada Fitur Menu

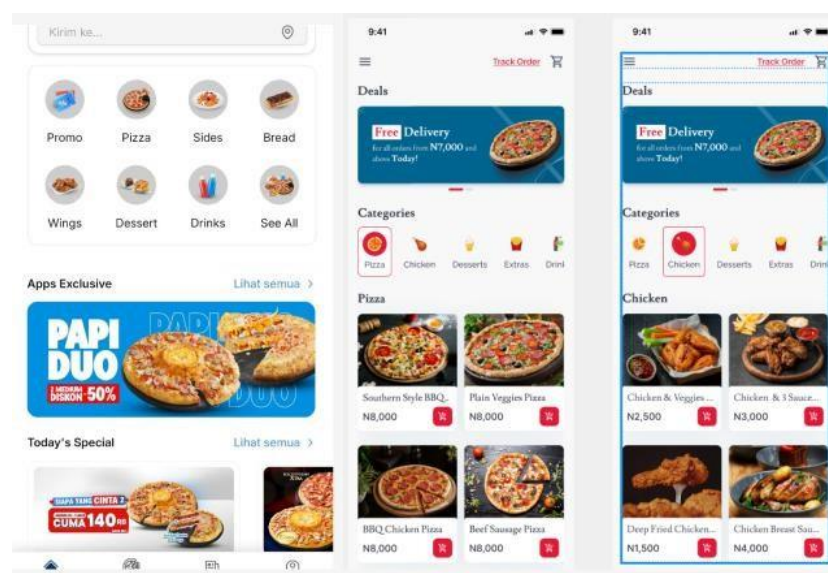
Pemilihan skema warna merah yang dominan pada usulan redesain ini bertujuan untuk meningkatkan aspek Stimulasi dan Efisiensi yang sebelumnya memiliki skor rendah. Secara psikologis, warna merah dipilih karena kemampuannya dalam merangsang nafsu makan dan

menciptakan kesan energetik, sehingga transformasi visual ini dapat menghilangkan kesan kaku pada tampilan lama. Selain memperkuat identitas branding Domino's Pizza, warna merah pada elemen Call to Action (CTA) seperti tombol pemesanan berfungsi sebagai visual cue yang menciptakan hierarki informasi yang jelas. Hal ini memudahkan pengguna dalam menavigasi menu secara lebih intuitif, sehingga mempercepat user journey dan menjawab permasalahan efisiensi navigasi yang sebelumnya membutuhkan banyak langkah.

## 2. Usulan Redesain Antarmuka Halaman Utama.

Usulan redesain pada halaman *Home* ini dirancang secara strategis untuk menjawab tiga permasalahan utama, yaitu rendahnya skor mean pada aspek Stimulasi (2,117), Ketepatan (2,150), dan Efisiensi (2,225). Desain ini bertujuan mentransformasi antarmuka yang sebelumnya dinilai kaku dan membingungkan menjadi lebih dinamis dan transparan. Fokus perbaikan terletak pada penguatan hierarki visual, penyederhanaan akses kategori menu, serta penyediaan informasi transaksi yang lebih instan untuk menghilangkan keraguan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi.

Peningkatan Aspek Efisiensi (*Simplified User Journey*)



Gambar IV. 8 Usulan Redesain Antarmuka Halaman Utama.

Berdasarkan perbandingan di atas, terlihat perubahan signifikan dari desain lama (sisi kiri) menuju hasil redesain (sisi kanan) yang lebih optimal guna menjawab masukan pengguna. Hasil redesain mengimplementasikan skema warna merah dominan dan high-resolution imagery untuk meningkatkan Stimulasi visual, sekaligus menjawab komentar responden agar tampilan lebih menggugah selera dibanding aplikasi kompetitor. Dari sisi Efisiensi, desain baru memperkenalkan sistem Tab Navigation dan kategori ikonik di bagian atas layar untuk memangkas aktivitas *scrolling* yang berlebihan, sehingga pengguna tidak perlu lagi masuk-keluar menu secara berulang. Selain itu, untuk meningkatkan Ketepatan, desain baru menambahkan fitur *Track Order* pada bagian atas layar guna memberikan kepastian psikologis dan menghilangkan keraguan terkait status transaksi. Penggunaan warna merah kontras pada tombol aksi juga berfungsi sebagai visual cue yang kuat, memastikan navigasi terasa lebih cepat, tepat, dan intuitif dibandingkan desain sebelumnya

