

Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Makanan Pada UMKM *Family Catering* Menggunakan Metode *Design Thinking*

¹Khoirunnisa Fajriati, ²Ani Yoraeni
^{1,2}Universitas Nusa Mandiri

Alamat Surat

Email: khrnnsafa@gmail.com, ani.ayr@nusamandiri.ac.id

Article History:

Diajukan: 25 Oktober 2023; **Direvisi:** 15 November 2023; **Accepted:** 25 November 2023

ABSTRAK

UMKM *Family Catering* merupakan perusahaan kuliner yang menjual hidangan ala carte. Berdasarkan hasil wawancara, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pemasaran dan penjualan selama ini hanya menggunakan media sosial. Tidak jarang berbagai masalah muncul di aktifitas bisnis tersebut, seperti persepsi kurangnya cakupan pasar, seringnya hambatan komunikasi, dan pengiriman yang kurang efisien. Oleh karena itu, UMKM juga membutuhkan informasi tentang karakteristik pelanggan agar dapat memilih pendekatan yang telah dijelaskan, diperlukan solusi untuk merancang desain antarmuka menggunakan metode *Design Thinking*, mengumpulkan atribut pengguna menggunakan tool *user persona*, dan melakukan pengujian menggunakan *usability testing*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *usability testing*, dimana setiap responden diberikan skenario pengguna untuk dijalankan dan diselesaikan pada *prototype* yang akan dipresentasikan. Hasil pengujian *prototype* menunjukkan bahwa *responden* dapat menyelesaikan semua *scenario* pengguna sebesar 100% pada iterasi pertama. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa desain yang diajukan sangat baik dan memenuhi kebutuhan bisnis serta dapat diterima oleh calon pengguna.

Kata kunci: UI UX, *User Persona*, *Design Thinking*, *Usability Testing*

ABSTRACT

UMKM *Family Catering* is a culinary company that sells ala carte dishes. Based on the interview results, the research results show that marketing and sales activities so far have only used social media. Not infrequently various problems arise in these business activities, such as perceptions of a lack of market coverage, frequent communication barriers, and inefficient delivery. Therefore, MSMEs also need information about customer characteristics so they can choose the approach that has been described, solutions are needed to design interface designs using the *Design Thinking* method, collect user attributes using the *User Persona* tool, and conduct testing using *Usability Testing*. Testing is carried out using *usability testing*, where each respondent is given a user scenario to run and complete on the *prototype* to be presented. The *prototype* test results show that respondents can complete all user scenarios by 100% in the first iteration. Based on the test results, it can be concluded that the proposed design is very good and meets business needs and can be accepted by potential users.

Keywords: UI UX, *User Persona*, *Design Thinking*, *Usability Testing*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis kuliner pada UMKM di era globalisasi bertumbuh dengan cepat di kalangan masyarakat. Pelaku UMKM dituntut untuk dapat mengikuti persaingan yang semakin

ketat. Inovasi produk maupun jasa, dan pemasaran, serta pengembangan sumber daya manusia dan teknologi adalah tantangan yang harus dihadapi oleh pelaku UMKM. Tantangan tersebut perlu di selesaikan untuk menambah nilai produk yang mereka miliki, untuk menghadapi pesaing lain dengan produk yang sejenis.

Tidak dapat disangkal bahwa teknologi saat ini memegang peranan penting dalam perkembangan bisnis para pengusaha. Padahal, peran teknologi dalam perkembangan bisnis di Indonesia tidak secepat negara maju. Namun, lambat laun perusahaan Indonesia akan membutuhkan teknologi untuk mendorong perkembangan bisnisnya.

User Interface dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program.

Perancangan aplikasi harus memperhatikan kebutuhan pengguna untuk menyesuaikan tampilan fitur dan fungsi sesuai dengan motivasi dan karakteristik pengguna. Selain itu, perlu juga menyelaraskan desain aplikasi dengan kebutuhan bisnis untuk mengefisienkan bisnis dan membantu mencapai tujuan bisnis melalui strategi TI dalam bentuk desain ini. Kegiatan desain sisi UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) adalah fase terpenting sebelum membuat aplikasi.

1.1. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka menimbulkan beberapa permasalahan yang saling berhubungan, seperti :

1. Memperkuat branding dengan sebuah rancangan *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi.
2. Pelanggan dan pelaku usaha masih berinteraksi dua arah.
3. Kurang iklan membuat sepi pembeli hanya mengadakan update status dari media sosial.

1.2. Rumusan Masalah

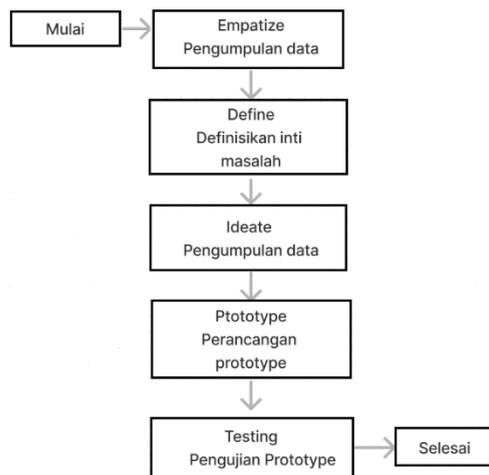
Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang desain UI/UX untuk aplikasi pemesanan makanan UMKM *Family Catering* menggunakan metode *Design Thinking*?”

2. METODE

2.1. Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian merupakan langkah dalam mendesain ulang aplikasi rumah makan keluarga UMKM dengan menggunakan metode *design thinking*.

Berikut langkah-langkah metode *design thinking* dalam membuat project aplikasi pada penelitian ini.



Gambar 1. Metode Design Thinking

2.2. Metode Penelitian

a. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan pertanyaan, penulis juga melakukan penelitian langsung untuk mengetahui sistem pembangunan yang sedang berlangsung di Jalan Segara Wana RT 006 RW 025, Kecamatan Bekasi Utara, Desa Harapan Jaya, Jawa Barat. Saat mereka mencocokkan aplikasi dengan penjual, para peneliti mengamati bagaimana penjual menggunakan aplikasi tersebut.

2. Wawancara

Penulis telah melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Susilo, Ibu Yuyu dan Anaknya Silviani sebagai pemilik usaha *Family Catering* untuk bisa mendapatkan informasi dan data secara detail yang diperlukan dalam pembuatan skripsi tentang sistem pemesanan makanan pada UMKM *Family Catering* dengan cara menyampaikan beberapa pertanyaan untuk memenuhi data yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Salah satu metode penelitian adalah studi literatur, yang dilakukan dengan mencari informasi di majalah, artikel, internet dan buku-buku yang digunakan sebagai sumber referensi penulisan karya ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil dan Pembahasan

1. Tahap *Empathize*

Proses yang dinamakan *empathize* dalam *design thinking* dilakukan dengan melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pemilik dengan melakukan wawancara dan observasi kebutuhan pemilik.

2. Tahap *define*

Pada tahap pendefinisian, calon pengguna proyek yang disusun dalam penelitian ini dipetakan menggunakan alat user persona

3. *User Persona*

Sesuai dengan semua informasi yang telah diperoleh dari hasil wawancara ditahap

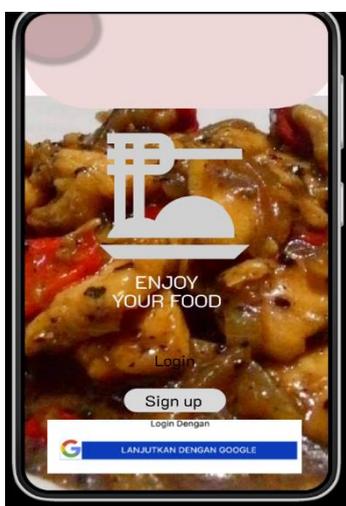
emphatize, selanjutnya adalah penyusunan *user* persona dengan jumlah sebanyak tipe pengguna pada penelitian ini di *UMKM Family Catering*. Pembuatan *user* Persona bertujuan untuk menerangkan setiap persona yang bertindak menjadi calon user tampilan aplikasi. *user* Persona untuk seluruh tipe pengguna.

4. *Proses Ideate*

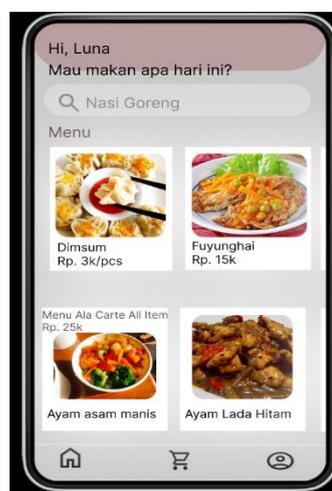
Beberapa masalah tersebut muncul sebuah aplikasi yang dapat menyelesaikan semua masalah tersebut yaitu aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memesan dan membeli bahan makanan tanpa keluar rumah menggunakan uang tunai dan aplikasi ini akan menjadi solusi untuk masalah ini.

5. *Proses Prototype*

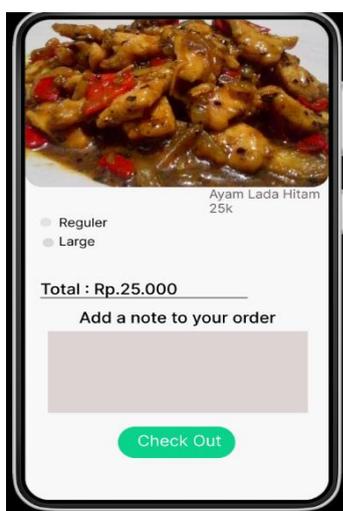
Proses *prototype* adalah proses menerjemahkan ide dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji. Nantinya tahapan ini akan menghasilkan suatu produk jadi dan skenario penggunaan aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Login



Gambar 3. Tampilan Menu



Gambar 4. Tampilan Makanan Yang Dipilih



Gambar 5. Tampilan Pesanan Akan Dibuat

6. Proses tes

Proses tes digunakan untuk menjalankan pengujian. Pada proses pengujian ini, kita akan melihat bagaimana *user* berinteraksi dengan *prototype* yang telah dibuat sebelumnya.

3.2 Hasil Akhir

Berdasarkan hasil tes akhir yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Mencapai tujuan penelitian menghasilkan penciptaan media brand baru untuk layanan digital berupa desain UI-UX dengan menggunakan alat *user persona*, yang meliputi atribut pengguna untuk pelaku bisnis *Family Catering*. Selain itu, penelitian ini berhasil menyelaraskan tujuan pengguna dan tujuan bisnis dalam bentuk desain UI-UX yang dibuktikan dengan adanya fitur-fitur pada desain yang sesuai dengan tujuan pengguna, sehingga tujuan bisnis dapat tercapai.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan wawasan tentang desain produk dengan menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh pedagang khususnya UMKM *Family Catering*. Desain produk akhir berupa *prototype*, terdapat beberapa fungsi yang sulit digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut sedang dilakukan untuk meningkatkan fitur berdasarkan umpan balik pengguna. Pengembangan aplikasi dengan *design thinking* dapat digunakan untuk merancang desain *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* yang merupakan kebutuhan pengguna. Penggunaan metode *design thinking* saat merancang aplikasi penjualan UMKM *Family Catering* semakin memudahkan penggunaannya.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, beberapa saran yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya yaitu:

Dalam proses *emphatize*, saat meneliti masalah dan kebutuhan pengguna, disarankan untuk menambahkan penelitian tambahan. Tujuannya agar memiliki pandangan yang lebih luas terhadap permasalahan dan kebutuhan pengguna saat menggunakan aplikasi *Family Catering*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- P. Studi, "Perancangan UI UX Aplikasi Penjualan Pada UMKM Kebun Edamame Banyuwangi Dengan Metode *Design Thinking* Tugas Akhir".
- A. Wahyudi, "SLDC," J. Din. Inform., Vol. 4, No. 2, Pp. 1–11, 2018.
- E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* AMIKOM Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: AMIKOM Center)," 2021.
- K. H. Lim And N. Setiyawati, "Perancangan *User Experience* Aplikasi Mobile Majulimenggunakan Metode *Design Thinking*," J. Inf. Technol. Ampera, Vol. 3, No. 2, Pp. 108–123, 2022, Doi: 10.51519/Journalita.Volume3.Issue2.Year2022.Page108-123.
- F. Nurhayati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Di PT. *Infinetworks* Global Jakarta," Sisfotek Glob., Vol. 4, No. 2, Pp. 2–5, 2018.
- F. A. Firdausi, "Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode *Design Thinking*," 2021.

N. Lais, R. Chandra, M. Hamdandi, F. Bachtiar, D. A. Sastika, And M. R. Pribadi, "Perancangan UI UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode *Design Thinking*," In MDP *Student Conference*, 2022, Vol. 1, No. 1, Pp. 392–397.

A. K. Rianingtyas, "Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital Untuk *Tour* Dan Travel Skala Umkm Studi Kasus: Provinsi Bali." Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2018.

S. V. K. Erwi, F. Feriyanto, F. Fernando, Y. F. M. Chandra, And M. Rizkypribadi, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode *Design Thinking*," In MDP *Student Conference*, 2022, Vol. 1, No. 1, Pp. 361–368.

B. Kurniawan And M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jsim J. Sist. Inf. Mahakarya*, Vol. 5, No. 1, Pp. 1–7, 2022.

D. A. Rusanty, H. Tolle, And L. Fanani, "Perancangan *User Experience* Aplikasi Mobile Lelenesia (*Marketplace* Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design Thinking*," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput. E-Issn*, Vol. 2548, P. 964x, 2019.

I. Teknologi, K. Angelina, E. Sutomo, And V. Nurcahyawati, "Jurnal Desain UI UX Aplikasi Penjualan Dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis Menggunakan Pendekatan *Design Thinking Using Design Thinking Approach*," Vol. 5, Pp. 70–78, 2023.

M. A. Fahrezi, K. G. S. M. A. Yazid, I. L. Laksono, F. Sa'adat, And M. R. Pribadi, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *Daily Trade* Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*," In MDP *Student Conference*, 2022, Vol. 1, No. 1, Pp. 279–283.

F. Jatmiko, "Perancangan UI/UX Berbasis Android Untuk Proses Bisnis Sapuangin Kopi Basecamp Merapi Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*." Universitas Islam Indonesia, 2022.

A. N. Farika, "TA: Perancangan UI/UX Aplikasi Info PDAM Delta Tirta Sidoarjo Dalam Meningkatkan Kemudahan Pelayanan Bagi Pelanggan." Universitas Dinamika, 2022.

M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, And A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi *My Cic* Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, Vol. 10, No. 2, Pp. 208–219, 2020.

A. A. Razi, I. R. Mutiaz, And P. Setiawan, "Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain Dan Periklanan*, Vol. 3, No. 02, P. 219, Sep. 2018, Doi: 10.25124/Demandia.V3i02.1549.

M. Azmi, A. P. Kharisma, And M. A. Akbar, "Evaluasi *User Experience* Aplikasi *Mobile* Pemesanan Makanan Online Dengan Metode *Design Thinking*."