



**PERANCANGAN UI/ UX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS APLIKASI PENJUALAN PADA USAHA BAKSO BAROKAH**

**Novika Widya Lestari<sup>1\*</sup>, Dany Yudha Krisna<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Indonesia Membangun, Bandung, Indonesia

email: [novikawidya12@gmail.com](mailto:novikawidya12@gmail.com)<sup>1</sup>, [dyk1camel@gmail.com](mailto:dyk1camel@gmail.com)<sup>2</sup>

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p><b>Riwayat artikel :</b>                      Disubmit : 14 November 2024                      Direvisi : 23 November 2024                      Diterima : 29 November 2024                      Dipublikasi : 20 Desember 2024</p>	<p><i>The development of digital technology has had a major impact on various business sectors, including small culinary businesses such as Bakso Barokah located at Simpang Empat Merbau. In order to remain competitive, this business needs to follow digital developments by implementing a UI/UX-based sales application that aims to improve operational efficiency while providing a better customer experience. This study focuses on application development using the Design Thinking method approach, which consists of five main stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Through this approach, surveys and data collection were conducted through online questionnaires, as well as the creation of empathy maps, user personas, and user flows. The results of this application design succeeded in creating a system that simplifies the ordering process, stock management, and improves interaction with customers. Prototype testing using the System Usability Scale (SUS) method produced an average score of 86, indicating that this application was well received and quite easy to use by its users. This study provides a solution for Bakso Barokah in overcoming operational challenges while improving customer service with a more modern and efficient approach. For future development, it is recommended that this application be more responsive and equipped with customer loyalty features to increase user retention.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>                      Sales Application; Design Thinking; SUS; UI; UX</p>	
	<b>ABSTRAK</b>
<p><b>Kata Kunci:</b>                      Aplikasi Penjualan; Design Thinking; SUS; UI; UX</p>	<p>Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar bagi berbagai sektor usaha, termasuk bisnis kuliner kecil seperti Bakso Barokah yang berlokasi di Simpang Empat Merbau. Agar tetap bersaing, usaha ini perlu mengikuti perkembangan digital dengan menerapkan aplikasi penjualan berbasis UI/UX yang bertujuan meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Penelitian ini fokus pada pengembangan aplikasi menggunakan pendekatan metode <i>Design Thinking</i>, yang terdiri dari lima tahap utama: <i>Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test</i>. Melalui pendekatan ini, dilakukan survei dan pengumpulan data melalui kuesioner online, serta pembuatan peta empati, persona pengguna, dan <i>user flow</i>. Hasil desain aplikasi ini berhasil menciptakan sistem yang mempermudah proses pemesanan, pengelolaan stok, serta meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Pengujian prototipe menggunakan metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> menghasilkan skor rata-rata 86, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat diterima dengan baik dan cukup mudah digunakan oleh penggunanya. Penelitian ini memberikan solusi bagi Bakso Barokah dalam mengatasi tantangan operasional sekaligus memperbaiki layanan pelanggan dengan pendekatan yang lebih modern dan efisien. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar aplikasi ini lebih responsif serta dilengkapi dengan fitur loyalitas pelanggan guna meningkatkan retensi pengguna.</p>





## PENDAHULUAN

Saat ini, era digital telah mendorong kemajuan teknologi yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor usaha kecil dan menengah. Usaha bakso, sebagai salah satu jenis usaha kuliner populer, juga mulai mengalami perubahan dalam cara melayani pelanggan dan melakukan penjualan. Di Simpang Empat Merbau, Usaha Bakso Barokah telah menjadi salah satu pilihan utama masyarakat setempat. Namun, untuk tetap kompetitif dan memberikan pengalaman terbaik bagi pelanggan, penggunaan teknologi, khususnya dalam bentuk aplikasi penjualan berbasis UI/UX yang baik, menjadi kebutuhan yang mendesak.

Namun, dalam kenyataannya, banyak usaha kuliner kecil yang masih bergantung pada metode penjualan tradisional. Usaha Bakso Barokah, meskipun sudah memiliki reputasi yang baik, masih menghadapi berbagai kendala dalam hal pelayanan dan manajemen penjualan. Misalnya, proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual sering kali memicu kesalahan dan keterlambatan, terutama saat terjadi lonjakan pesanan. Selain itu, kurangnya sistem yang terintegrasi untuk memantau stok bahan baku dan pencatatan penjualan menyebabkan ketidakefisienan operasional yang berdampak pada pengalaman pelanggan.

Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan interaksi digital dengan pelanggan. Pelanggan di era modern lebih memilih layanan yang cepat dan mudah diakses melalui perangkat seluler. Ketiadaan aplikasi penjualan khusus menyebabkan usaha ini kehilangan potensi untuk meningkatkan loyalitas pelanggan melalui fitur-fitur yang memudahkan, seperti pemesanan online, notifikasi promosi, atau program loyalitas digital. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan teknologi untuk menjawab kebutuhan pelanggan dan mengoptimalkan operasional usaha.

Pendekatan *Design Thinking* digunakan dalam pengembangan aplikasi penjualan untuk Usaha Bakso Barokah. Metode ini menitikberatkan pada pengalaman pengguna, analisis masalah, eksplorasi ide dan solusi, serta implementasi prototipe dan pengujian untuk menciptakan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna (Widiyantoro et al., 2022). Dengan fokus memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, metode ini menghasilkan solusi yang relevan melalui lima tahap utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Dengan penerapan metode *Design Thinking*, diharapkan aplikasi penjualan yang dirancang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Usaha Bakso Barokah. Aplikasi ini akan mempermudah proses pemesanan, meningkatkan manajemen stok, serta memberikan interaksi yang lebih personal dan responsif kepada pelanggan. Usaha ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional sekaligus menyediakan pengalaman belanja yang lebih modern dan memuaskan bagi pelanggan.





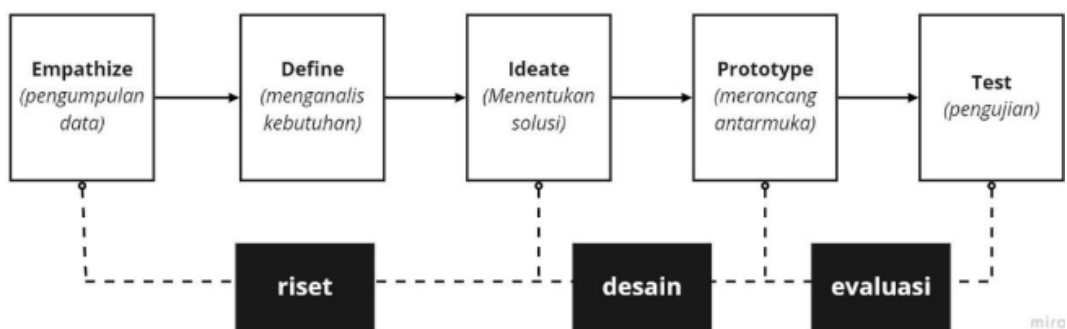
Penelitian oleh Widiatmoko & Utami dalam penelitiannya mengembangkan purwarupa aplikasi mobile untuk menentukan kualitas benih bunga menggunakan metode *Design Thinking*, yang terbukti efektif dalam memudahkan desainer dan pengembang membangun purwarupa aplikasi sesuai perilaku pengguna (Widiatmoko & Utami, 2022). Ratna Nur Fadilah & Dhian Sweetania juga menggunakan metode yang sama untuk prototipe aplikasi reservasi restoran, mencapai skor usability testing sebesar 81,6%, yang menunjukkan aplikasi dirancang sesuai kebutuhan pengguna (Fadilah & Sweetania, 2023).

Penelitian oleh Ardiansyah & Rosyani mengembangkan prototipe aplikasi daur ulang limbah anorganik berbasis UI/UX, dengan kesimpulan bahwa Pendekatan *Design Thinking* terbukti efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan dan menyelesaikan masalah pengguna (Ardiansyah & Rosyani, 2023). Adhya Adha et al. menggunakan metode yang sama dalam perancangan ulang aplikasi Ogan Lopian dan mendapatkan skor *usability testing* SUS sebesar 93,5 yang menunjukkan respons positif terhadap desain baru (Ismail et al., 2023). Penelitian Dumatlang et al. mengembangkan aplikasi berbasis mobile untuk penjualan makanan yang ditujukan kepada UMKM di Manado, dengan hasil rata-rata *usability testing* sebesar 6,7 dari 7, menunjukkan kemudahan penggunaan prototipe oleh pengguna (Dumatlang et al., 2023).

## METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode *Design Thinking*

*Design Thinking* merupakan metode berpikir komprehensif yang bertujuan menciptakan solusi dengan memulai dari tahap empati terhadap kebutuhan tertentu yang berfokus pada manusia (Haniifah et al., 2021). Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1. Langkah Metode *Design Thinking*

Tahapan atau langkah dalam metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:





### 1. *Emphatize*

Langkah awal dalam *Design Thinking*, yaitu *empathize*, bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, situasi, serta masalah yang harus diselesaikan. Data dikumpulkan melalui wawancara dan survei pada tahap ini. Tujuan melakukan wawancara dan survei adalah agar mendapatkan informasi yang lengkap, akurat, mengetahui pikiran dan perasaan pengguna dan kebenaran data (Ibrahim & Lestari, 2023). Hasil survei dan wawancara akan dirangkum menggunakan metode brainstorming, yaitu dengan *Affinity Diagram* untuk mengelompokkan tanggapan berdasarkan jawaban, sehingga inti permasalahan dapat disimpulkan.

### 2. *Define*

*Define* adalah tahap untuk menggali perspektif pengguna dan memahaminya, misalnya dengan membuat user persona sebagai dasar dalam merancang produk atau aplikasi (Haryuda et al., 2021).

### 3. *Ideate*

*Idea* adalah tahapan pendekatan pemikiran desain dengan tujuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide (Wulandari et al., 2023). Ide yang dihasilkan merupakan solusi yang akan dikelompokkan ke dalam diagram prioritas sesuai dengan tingkat kepentingan dan usaha yang diperlukan untuk pemenuhan kebutuhan utama pengguna.

### 4. *Prototype*

Tahapan selanjutnya dalam langkah *Design Thinking* adalah *prototype* atau yang merupakan tahapan pembuatan tampilan dari solusi yang telah ditentukan. Hasil dari tahapan ini berupa model digital, foto, sketsa kasar, dan produk yang dapat dimodifikasi (Wulandari et al., 2023). Pengujian prototipe bertujuan mempercepat pengembangan produk dengan menunda tahap pengkodean sampai validasi menunjukkan bahwa produk tersebut dapat memberikan solusi dan digunakan secara berkelanjutan oleh pengguna potensial (Fernando et al., 2022).

### 5. *Test*

*Testing* merupakan tahapan terakhir dalam proses *design thinking*. Tujuan dari pengujian adalah untuk memastikan bahwa UI/UX yang dibuat memenuhi kebutuhan pengguna. Pada proses pengujian ada dua hal yang diuji yaitu UI yang merupakan tampilan antara muka dan UX merupakan pengalaman pengguna (Prastiyo & Sundari, 2023).

## 2.2 Perhitungan SUS

*System Usability Scale* (SUS) adalah kuesioner dengan sepuluh pernyataan untuk menilai kegunaan sistem berdasarkan opini subjektif pengguna. Responden diberikan lima pilihan jawaban,





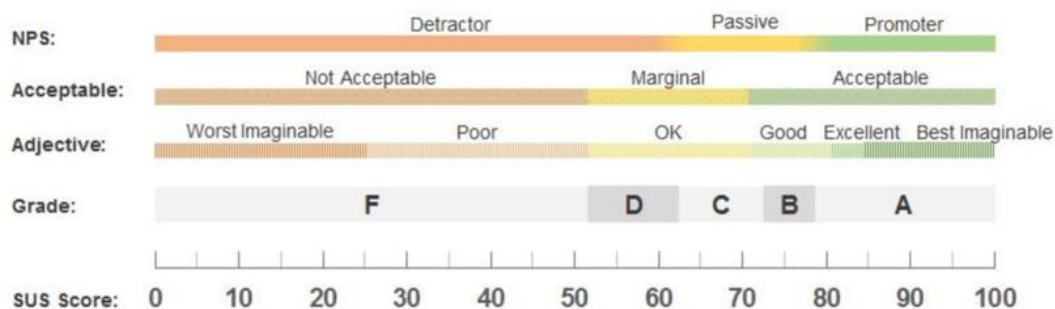
mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Metode SUS, yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, digunakan untuk mengevaluasi berbagai produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi seluler, dan situs web (Buana & Sari, 2022). Berikut formula untuk menghitung skor SUS:

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

- $\bar{x}$  = Skor rata-rata  
 $\sum x$  = Jumlah skor SUS  
 $n$  = Jumlah responden

Penilaian System Usability Scale (SUS) dinyatakan dalam bentuk skor, bukan persentase, yang mencerminkan berbagai kriteria evaluasi. Kriteria tersebut meliputi (Fernando et al., 2022):

1. Skor 80,3 atau lebih menunjukkan bahwa pengguna menyukai produk tersebut dan kemungkinan akan merekomendasikannya kepada orang lain.
2. Skor 68 dianggap sebagai standar SUS, menunjukkan performa yang baik, meskipun produk masih dapat ditingkatkan.
3. Skor 51 atau lebih rendah menunjukkan kebutuhan mendesak untuk memperbaiki aspek kegunaan sistem.



Gambar 2. 1. Skala SUS (Alamsyah et al., 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

#### 1. Emphatize

Pada tahap awal penelitian, sebuah kuesioner online disusun untuk mengukur persepsi pengguna terhadap penjualan bakso. Kuesioner ini dirancang guna mengumpulkan tanggapan deskriptif dari





peserta melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang secara sistematis. Google Form digunakan sebagai platform penyebaran kuesioner dengan responden yang pernah membeli bakso di Bakso Barokah. Dari hasil survei, akan dipilih 10 orang dalam rentang usia 20-40 tahun untuk turut serta dalam penyusunan peta empati. Berikut adalah peta empati dengan kategori *Says, Does, Feels, dan Thinks* berdasarkan responden yang memiliki keinginan membeli bakso secara online dan offline untuk fitur aplikasi yang akan dirancang. Poin ini mencakup tanggapan positif dan negatif terkait pengalaman mereka.

Tabel 1. Empathi Map

Aspek	Keterangan
<b>Says</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Butuh opsi khusus untuk permintaan, seperti tambahan bakso atau saus lebih banyak.</li> <li>2. Saya kesulitan menemukan informasi promo atau diskon di aplikasi.</li> <li>3. Waktu pengiriman sering lebih lama dari estimasi yang diberikan.</li> <li>4. Senang sekali bisa pesan bakso favorit kapan saja tanpa antr panjang.</li> </ol>
<b>Does</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimpan pesanan favorit untuk mempermudah pemesanan di kemudian hari.</li> <li>2. Memberikan ulasan setelah menerima pesanan, terutama terkait rasa dan kecepatan pengiriman.</li> <li>3. Sering mengecek status pesanan jika mengalami keterlambatan.</li> <li>4. Berbagi aplikasi dengan teman-teman yang juga menyukai bakso melalui fitur berbagi.</li> </ol>
<b>Feels</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecewa saat pesanan tidak sesuai, misalnya karena kuah kurang hangat atau bakso sedikit lembek.</li> <li>2. Merasa aplikasi kurang intuitif, terutama bagi pengguna yang jarang menggunakan aplikasi.</li> <li>3. Terasa menyenangkan karena bisa menikmati bakso tanpa harus antr.</li> <li>4. Terkadang khawatir tentang keamanan pembayaran digital saat melakukan transaksi.</li> </ol>
<b>Thinks</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah mungkin ada fitur untuk memesan lebih cepat di jam-jam sibuk?</li> <li>2. Aplikasi ini harus lebih responsif agar tidak macet saat ramai.</li> <li>3. Mungkin perlu ada program loyalitas agar lebih menarik bagi pelanggan tetap.</li> <li>4. Terlalu banyak notifikasi kadang mengganggu, harus bisa lebih ringkas.</li> </ol>

## 2. Define

Tahapan define bertujuan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan pengguna dengan menyusun daftar kebutuhan yang telah dikumpulkan pada tahap empathize. Selanjutnya, pada tahap analisis, penulis membuat persona dan mempelajari alur penggunaan aplikasi untuk pengembangan desain UI/UX Aplikasi Penjualan Bakso Barokah. Berikut ini adalah contoh ilustrasi dari user persona yang telah dibuat:

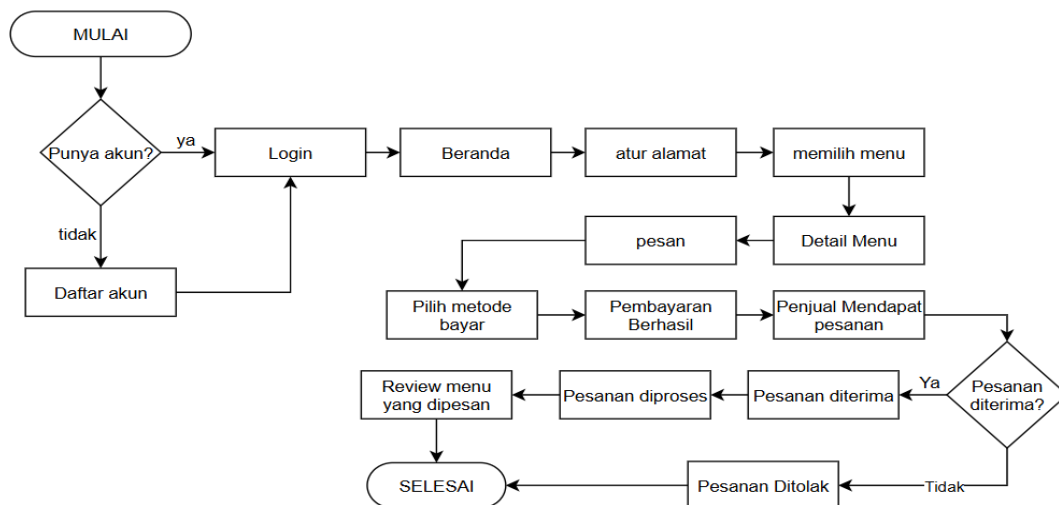




Gambar 2. User Persona

3. Ideate

Tahap ideasi dilakukan untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat menjawab permasalahan yang ada saat ini. Penulis merancang user flow dalam bentuk task flow untuk menggambarkan alur aktivitas dari satu proses ke proses lain dalam aplikasi yang dirancang menggunakan prinsip UI/UX (Tombeng & Mambu, 2024). User Flow disusun agar memudahkan penulis dalam merancang prototipe, sehingga alur pengguna dalam melakukan pembelian dapat dipahami dengan jelas. Adapun tata letak yang akan disusun ditampilkan dalam gambar 4 berikut ini:

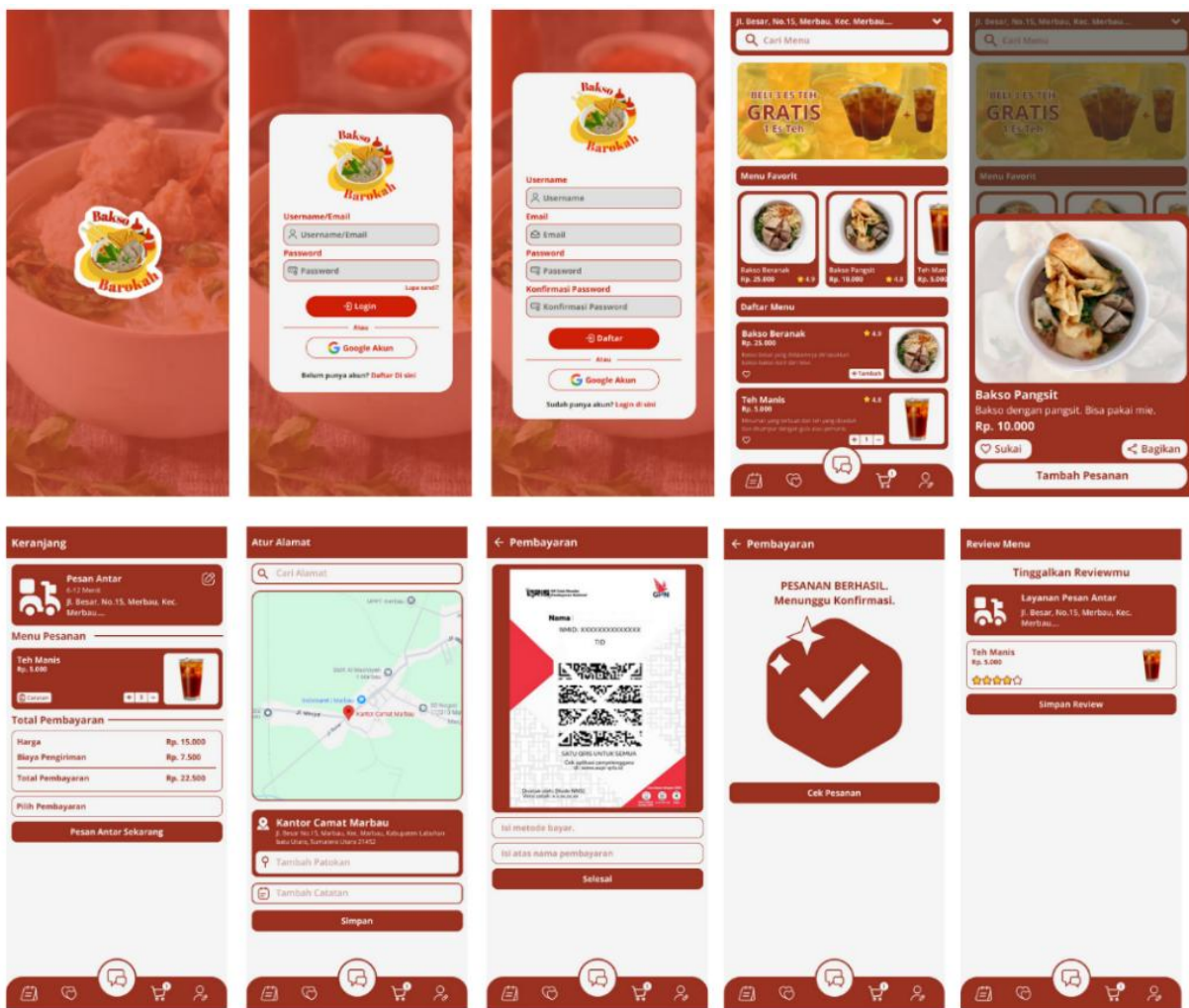


Gambar 3. User Flow



**4. Prototype**

Prototipe adalah rancangan awal dari sistem yang berfungsi sebagai model dan acuan skala atau ukuran yang akan dikembangkan selanjutnya. Pada tahap ini, desainer dan subjek perancangan mewujudkan ide-ide menjadi bentuk visual. Berikut merupakan tampilan aplikasi bagi pelanggan:



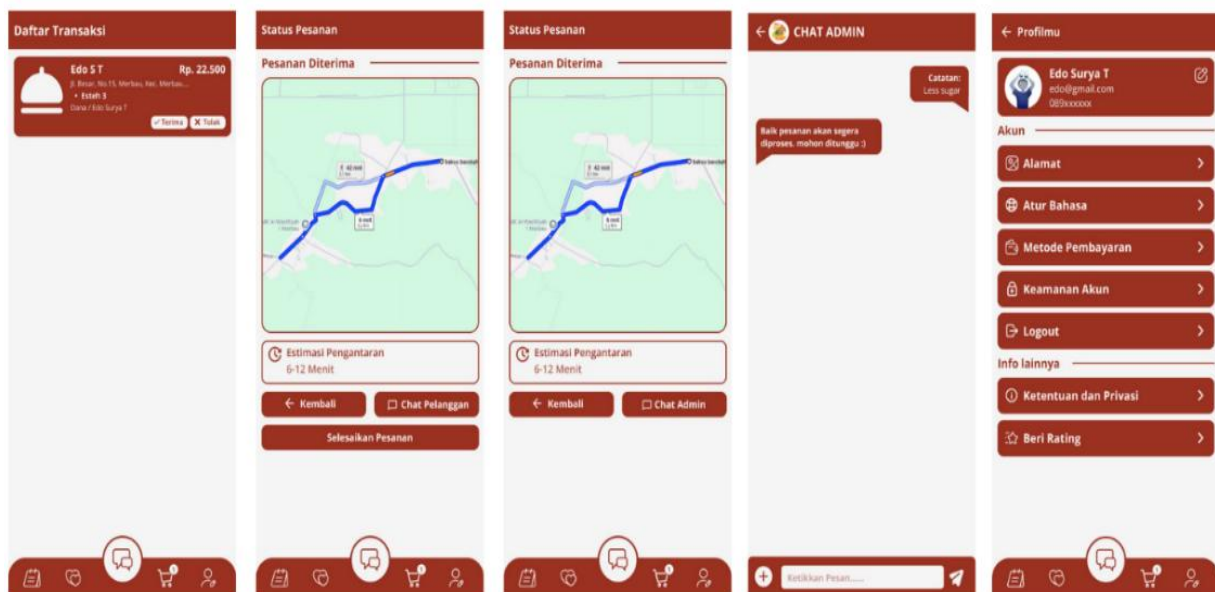
Gambar 4. Hasil Prototype Pengguna

Aplikasi Bakso Barokah dimulai dengan tampilan halaman login, di mana pengguna memiliki opsi untuk login menggunakan akun yang sudah ada atau mendaftarkan akun baru. Setelah masuk, pengguna akan diarahkan ke halaman menu utama yang menampilkan berbagai pilihan menu bakso dan minuman favorit. Pengguna dapat memilih menu yang diinginkan dan menambahkannya ke keranjang. Pada halaman keranjang, rincian pesanan termasuk total harga ditampilkan, dan pengguna dapat melanjutkan dengan memilih opsi pengiriman. Kemudian, pengguna diarahkan ke halaman pengaturan



alamat di mana mereka dapat menentukan lokasi pengiriman secara lebih detail. Setelah mengonfirmasi alamat, pengguna melanjutkan ke halaman pembayaran dengan pilihan metode pembayaran yang tersedia. Setelah pembayaran dilakukan, aplikasi menampilkan konfirmasi bahwa pesanan berhasil dan sedang menunggu konfirmasi dari pihak warung. Terakhir, pengguna dapat memberikan ulasan pada menu yang telah dipesan di halaman review untuk membantu pengguna lain dalam memilih menu.

Sebagai admin di aplikasi Bakso Barokah, alur dimulai dengan melihat daftar transaksi yang berisi rincian pesanan dari pelanggan, termasuk alamat dan total harga. Khusus untuk bagian status pesanan, admin memiliki tombol tambahan yaitu “selesaikan pesanan”. Untuk memastikan komunikasi lancar, pengguna juga memiliki fitur chat untuk berinteraksi langsung dengan pelanggan, memberikan informasi atau pembaruan terkait pesanan. Selain itu, setiap akun yang terdaftar memiliki akses ke menu profil untuk mengelola informasi akun, pengaturan bahasa, metode pembayaran, keamanan akun, serta opsi logout. Menu profil ini juga memungkinkan admin untuk meninjau kebijakan privasi dan memberikan rating untuk aplikasi.



Gambar 5. Hasil Prototype Admin

## 5. Testing

Pengujian desain prototipe dan pengalaman pengguna untuk Aplikasi Penjualan pada Usaha Bakso Barokah dilakukan setelah seluruh proses perancangan prototipe selesai. Dalam pengujian ini, dilakukan *usability testing* dengan pendekatan kuantitatif untuk menilai seberapa efektif dan efisien desain prototipe yang digunakan, evaluasi dilakukan berdasarkan tingkat keberhasilan dan durasi yang





diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan skenario yang telah ditentukan. Berikut daftar pertanyaan usability scale yang akan diujikan:

Tabel 2. Pertanyaan Usability Testing

No	Pertanyaan
1	Saya merasa akan kembali menggunakan sistem ini di masa mendatang.
2	Menurut saya, aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan.
3	Fitur-fitur dalam aplikasi ini, menurut saya, sangat mudah dioperasikan.
4	Saya memerlukan bantuan pihak lain atau teknisi untuk memahami cara menggunakan sistem ini.
5	Fitur dalam sistem ini berfungsi sesuai dengan harapan saya.
6	Saya menemukan beberapa ketidakkonsistenan dalam sistem ini yang mengganggu.
7	Menurut saya, pengguna lain dapat memahami aplikasi ini dengan mudah dan cepat.
8	Aplikasi ini tampak membingungkan bagi saya dalam penggunaannya.
9	Saya tidak menemui kendala selama menggunakan sistem ini.
10	Saya merasa perlu beradaptasi terlebih dahulu sebelum nyaman menggunakan aplikasi ini.

Hasil jawaban yang diperoleh dari 10 partisipan yang telah terpilih dalam pengujian *usability testing* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Hasil Perhitung Pengujian SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
R1	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	34	85
R2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	36	90
R3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	34	85
R4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	33	82,5
R5	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	35	87,5
R6	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	32	80
R7	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5
R8	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	35	87,5
R9	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34	85
R10	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	34	85
<b>Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)</b>											<b>86</b>	

Evaluasi usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan 10 responden yang menilai 10 pertanyaan terkait kemudahan dan konsistensi sistem aplikasi. Setiap





pertanyaan diberi skor antara 1 hingga 4, dengan ketentuan perhitungan skor ganjil dan genap sesuai prosedur yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengujian, skor rata-rata SUS adalah 86, yang menunjukkan bahwa sistem aplikasi ini secara umum diterima dengan baik oleh para pengguna dan dinilai cukup mudah digunakan.

### 3.2 Pembahasan

Perancangan aplikasi penjualan berbasis UI/UX menggunakan metode *Design Thinking* pada usaha Bakso Barokah menunjukkan konsistensi pendekatan yang telah banyak digunakan dalam penelitian-penelitian serupa. Sama seperti penelitian (Setiawan et al., 2024) yang memanfaatkan metode ini untuk menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien, penelitian pada Bakso Barokah juga menerapkan tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menciptakan solusi yang relevan, serta meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan. Penggunaan *System Usability Scale* (SUS) dengan skor 86 membuktikan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kenyamanan dan kemudahan penggunaan, mirip dengan hasil penelitian sebelumnya pada aplikasi tanaman hias dan aplikasi lainnya.

Pendekatan ini juga sejalan dengan penelitian pada aplikasi pariwisata PAKOTA di Jakarta, yang menggunakan metode *Design Thinking* untuk menciptakan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang menarik (Rafiqh & Ismail, 2023). Sama seperti PAKOTA, penelitian pada Bakso Barokah menempatkan kebutuhan pengguna sebagai prioritas utama melalui pembuatan persona pengguna, peta empati, dan *user flow*. Fokus pada penyederhanaan proses operasional seperti pemesanan dan pengelolaan stok mencerminkan kesamaan pendekatan dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna sekaligus meningkatkan efisiensi usaha.

Penelitian terdahulu seperti oleh (Widiatmoko & Utami, 2022), (Fadilah & Sweetania, 2023), serta (Ardiansyah & Rosyani, 2023) juga menggarisbawahi efektivitas metode *Design Thinking* dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan masalah desain aplikasi. Skor *usability testing* yang tinggi dalam penelitian-penelitian ini menunjukkan konsistensi pendekatan *Design Thinking* dalam menciptakan aplikasi yang tidak hanya fungsional tetapi juga memuaskan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, penelitian pada Bakso Barokah tidak hanya relevan tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat validitas metode ini dalam berbagai konteks pengembangan aplikasi.





## SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tahap penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna melalui pendekatan *design thinking*, dengan penekanan pada empat aspek penting dari peta empati pengguna. Hasil survei menunjukkan bahwa pengguna menginginkan aplikasi yang lebih intuitif dan responsif, dengan fitur tambahan seperti pemesanan lebih cepat dan program loyalitas. Pembuatan persona pengguna dan *user flow* menjadi dasar dalam merancang sistem yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, desain sistem yang menggunakan elemen visual yang konsisten, seperti logo dan palet warna, berhasil menciptakan identitas yang kuat dan menarik bagi pelanggan. Pada tahap *prototyping* dan *testing*, aplikasi Bakso Barokah yang dirancang berhasil menjalankan skenario yang diinginkan dengan baik. Hasil pengujian *usability testing* menunjukkan bahwa aplikasi ini diterima dengan baik oleh pengguna, dengan skor rata-rata SUS sebesar 86, yang mencerminkan kemudahan penggunaan dan efektivitas desain. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan, sesuai dengan harapan yang diidentifikasi pada tahap *empathize* dan *define*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ismail, A. A., Apriade, V., & Azhari, A. R. (2023). Perancangan UI/UI Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1).
- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2).  
<https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4).
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2).  
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>





- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2). <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2). <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Haniifah, R. T., Aisy, R., Candra Brata, K., & Muslimah Az-Zahra, H. (2021). Perancangan User Experience Mobile Learning menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : SD Negeri Wates Kabupaten Kediri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8).
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2). <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Fernando, K. B., Imam, A., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2).
- Wulandari, D. A. N., Sunarti, S., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1). <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15376>
- Prastiyo, M. A., & Sundari, J. (2023). Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2). <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.57117>





- Rafiqh, M., & Ismail, I. (2023). PERANCANGAN UI & UX APLIKASI PARIWISATA KOTA BERBASIS ANDROID DI KOTA DKI JAKARTA. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 182–197.
- Setiawan, D., Brimi, A., & Salamun. (2024). APLIKASI PENJUALAN TANAMAN HIAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB. 5(1), 207–220.
- Tombeng, M., & Mambu, J. Y. (2024). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Kaki Lima. *TeIka*, 14(1), 29–38.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *AITI*, 19(1). <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1). <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>

