

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI TOKO KUE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Aida Muflihah, Bagja Nugraha, Azhari Ali Ridha

Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, Indonesia
2010631250028@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Teknologi saat ini berkembang dengan cepat. Sebagian besar masyarakat Indonesia sudah akrab dengan teknologi dan dapat mengakses internet melalui *smartphone* mereka. Salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menciptakan platform di *smartphone* yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Orin Cake mengembangkan sebuah aplikasi dengan fitur *delivery* dan penggunaan *voucher* untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang menginginkan kemudahan memesan kue tanpa harus keluar rumah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kemudahan penggunaan aplikasi melalui metode *design thinking*, yang melibatkan pengujian langsung dengan tiga pengguna. Proses *design thinking* meliputi tahap *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna yang sudah sering menggunakan *e-commerce* merasa sangat mudah menggunakan *prototype* yang diberikan. Temuan menarik mencakup pentingnya interaksi intuitif untuk memudahkan penggunaan, serta apresiasi pengguna terhadap penggunaan warna dalam aplikasi yang membuat tampilan menjadi menarik dan enak dilihat. Dalam penelitian ini, desain *prototype* dibuat menggunakan aplikasi Figma dan diuji pada 20 responden menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor 82,625, yang menunjukkan bahwa desain ini diterima dengan baik oleh pengguna. Kesimpulannya, aplikasi Orin Cake berhasil memenuhi harapan pengguna dari segi kemudahan penggunaan dan estetika melalui pendekatan *design thinking*.

Kata kunci : Orin Cake, *design thinking*, SUS, *prototype*

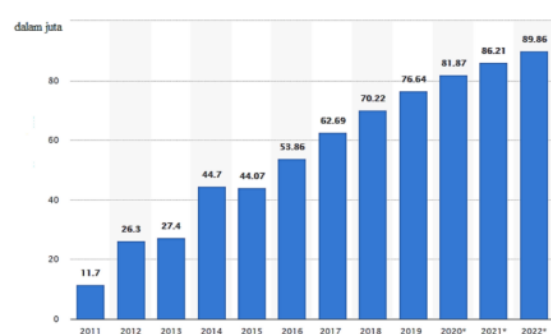
1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah transaksi jual beli menjadi *online*, menggantikan belanja konvensional. Di Indonesia, kemajuan teknologi informasi dan perangkat *mobile* telah mendorong peningkatan belanja *online* serta berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan penjualan [1]. Teknologi saat ini berkembang dengan cepat. Sebagian besar masyarakat Indonesia sudah akrab dengan teknologi dan dapat mengakses internet melalui *smartphone* mereka. Salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menciptakan platform di *smartphone* yang dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi [2].

Orin Cake merupakan toko kue konvensional yang telah lama dikenal akan kualitas dan rasa kuenya yang istimewa. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi dan perubahan perilaku konsumen, Orin Cake menghadapi tantangan untuk tetap relevan di era digital. Banyak pelanggan kini menginginkan kemudahan dalam memesan produk tanpa harus keluar rumah, terutama dengan semakin populernya layanan *e-commerce* dan pengiriman makanan. Untuk menjawab kebutuhan tersebut dan memperluas jangkauan pasarnya, Orin Cake berencana mengembangkan sebuah aplikasi yang memungkinkan pelanggan untuk memesan kue kapan pun dan di mana pun mereka berada. Aplikasi ini tidak hanya akan menyediakan fitur *delivery*, tetapi juga fitur penggunaan *voucher* untuk memberikan penawaran menarik kepada pelanggan. Melalui pengembangan aplikasi ini, Orin Cake berharap dapat

memberikan pengalaman berbelanja yang lebih nyaman dan menarik bagi para pelanggannya, sekaligus meningkatkan daya saing di pasar yang semakin kompetitif.

Berdasarkan kajian para peneliti, Indonesia mencatat pertumbuhan pengguna *smartphone* yang signifikan, mencapai 89,86 juta pada tahun 2022. Tahun sebelumnya, yaitu 2021, jumlah pengguna *smartphone* tercatat sebanyak 86,21 juta. Gambar 1 menampilkan diagram total pengguna *smartphone* di Indonesia [3].



Gambar 1. Total Pengguna Smartphone Indonesia [3]

Grafik tersebut menunjukkan peningkatan jumlah pengguna *smartphone* setiap tahunnya. Saat ini, berbagai program, termasuk aplikasi seluler, dapat dioperasikan pada *smartphone*. Dalam konteks aplikasi seluler, antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah dua komponen utama yang sangat penting [3]. *Smartphone*

memudahkan pengguna untuk mengakses informasi dari berbagai *platform* digital di seluruh dunia, kapan saja dan di mana saja. Dalam *smartphone*, antarmuka pengguna (UI) menjadi daya tarik utama dari sebuah aplikasi atau produk. Sementara itu, pengalaman pengguna (UX) adalah aspek penting dalam peningkatan produk. Karena, sebaik apa pun fungsi produk, UI, sistem, atau layanan, jika target penggunanya tidak puas dan merasa tidak nyaman dalam interaksinya, tingkat UX akan sangat rendah [4].

Dengan peningkatan penggunaan *smartphone* yang signifikan di kalangan konsumen, Orin Cake melihat peluang besar untuk memanfaatkan teknologi ini guna menyediakan layanan yang lebih praktis dan efisien. Pengguna *smartphone* kini semakin terbiasa dengan kemudahan yang ditawarkan oleh berbagai aplikasi, mulai dari belanja *online* hingga pemesanan makanan. Tren ini menunjukkan bahwa aplikasi mobile dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pelanggan. Oleh karena itu, dengan mengembangkan aplikasi Orin Cake, diharapkan pelanggan dapat dengan mudah memesan kue favorit mereka kapan saja dan di mana saja hanya melalui *smartphone* mereka, tanpa harus mengunjungi toko secara fisik.

Design thinking adalah metode kreatif untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan pengguna dalam proses berpikir, dengan menjadikan perspektif pengguna sebagai faktor utama. Metode ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penerapan pendekatan *design thinking* bertujuan agar pengguna mendapatkan informasi dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga di masa depan mereka dapat menggunakan aplikasi yang mudah digunakan tanpa kesulitan [5].

Untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, Orin Cake menggunakan metode *design thinking* dalam proses pengembangannya. Dengan pendekatan ini, tim pengembang dapat memahami secara mendalam kebutuhan pelanggan, merumuskan masalah dengan tepat, menghasilkan ide-ide kreatif, membuat prototipe aplikasi, dan mengujinya langsung dengan pengguna. Melalui metode tersebut, aplikasi Orin Cake diharapkan dapat menyediakan pengalaman yang intuitif, menarik, dan memuaskan bagi pelanggan, sekaligus memastikan bahwa fitur-fitur seperti *delivery* dan penggunaan *voucher* diimplementasikan dengan cara yang paling efektif dan efisien.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, dilakukan tinjauan pustaka untuk memahami penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Tujuan dari kajian pustaka ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kerangka penelitian dan mencegah kesamaan

dengan penelitian sebelumnya, serta memastikan orisinalitas penelitian. Beberapa penelitian sebelumnya dijadikan referensi sebagai dasar untuk menghindari duplikasi dan memberikan kontribusi baru dalam penelitian ini.

- a. Adelia Nuroktaviany Wisan Putri (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan UI/UX Website Laksmi Muslimah Menggunakan Metode *Design Thinking* Untuk Memudahkan Transaksi Klien Memilih Paket Pernikahan" menemukan bahwa 96% responden merasa puas dan menemukan kemudahan dalam menggunakan *prototype* situs *e-commerce* Laksmi Muslimah, membuktikan bahwa penerapan metode *design thinking* berhasil dengan hasil positif karena pendekatan ini bersifat *agile* dan efektif dalam mendorong inovasi serta meningkatkan kinerja.
- b. Fadila Nurlatifah dan Sita Anggraeni (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Analisa *Usability Testing* Pada Website Desa Bandung Menggunakan Metode *System Usability Scale*" menemukan bahwa *website* *desabandung.id* meraih skor 77,75 dalam perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), menunjukkan kategori "Acceptable" dengan Grade C dan rating "Excellent," yang mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, *desabandung.id* telah memenuhi standar dan kebutuhan pengguna.
- c. Soni Ansori, Purwono Hendradi dan Setiya Nugroho (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile SIPROPMAWA*" menemukan bahwa penilaian dari lima klien mengindikasikan tanggapan positif terhadap desain UI/UX aplikasi *mobile SIPROPMAWA*, yang tercermin dari skor tinggi pada *System Usability Scale* (SUS) mencapai 86 dari 100, mendapatkan kategori B, yang menunjukkan tingkat keunggulan signifikan, serta membuktikan bahwa proses desain dengan metode *design thinking* berhasil dalam memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi yang memenuhi persyaratan tersebut.

2.2. Perancangan

Perancangan adalah proses yang melibatkan perencanaan terlebih dahulu. Ini adalah representasi visual yang muncul dari konsep kreatif yang sudah direncanakan. Perancangan mencakup penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari berbagai elemen yang terpisah, menggabungkannya menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi [6]. Perancangan merupakan tahap yang diawali dengan evaluasi beragam alternatif rancangan sistem, dilanjutkan dengan penyusunan spesifikasi rancangan yang berorientasi pada penggunaan spesifik, dan diakhiri dengan presentasi rancangan kepada manajemen puncak [7].

2.3. Perancangan UI/UX

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) adalah komponen penting untuk *website*, aplikasi, dan *platform online*. Proses merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam suatu aplikasi memiliki signifikansi yang tinggi dalam memahami dan memenuhi kebutuhan calon pengguna. Desain UI/UX yang efektif sangat penting karena akan berdampak langsung pada persepsi dan interaksi pengguna terhadap sistem yang digunakan [7].

2.4. Pengertian User Interface (UI)

User Interface terdiri dari dua kata dalam bahasa Inggris yang berarti pengguna dan antarmuka, yang berfungsi sebagai media komunikasi yang disediakan oleh sistem [8]. *User Interface* (UI) adalah alat yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan perangkat teknologi. Desain UI mempertimbangkan aspek kognitif manusia dalam berinteraksi dengan komputer, termasuk emosi dan tingkat kepercayaan pengguna. Desain *User Interface* yang kompleks dapat mengurangi kepercayaan dan keterikatan emosional pengguna terhadap sistem [9].

2.5. Pengertian User Experience (UX)

User Experience adalah bagaimana pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan saat menggunakan, melihat, atau mencoba sebuah produk. UX tidak bisa langsung dirancang oleh desainer, namun desainer dapat merancang sebuah produk yang menghasilkan UX tersebut [7]. *User Experience* mencakup seluruh pengalaman yang dialami oleh pengguna selama mereka berinteraksi dengan suatu produk [10]. UX mencakup segala aspek praktis, emosional, dan bermakna dari setiap interaksi individu dengan teknologi komputer. Ini juga melibatkan persepsi pengguna tentang aspek-aspek sistem seperti fungsionalitas, kemudahan penggunaan, dan efisiensi. Tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan menjadi indikator keberhasilan UX, yang dapat menentukan keberhasilan suatu aplikasi [11].

2.6. Metode Design Thinking

Design thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna dengan tujuan memahami kebutuhan mereka, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang permasalahan guna menemukan strategi dan solusi alternatif yang tidak terlihat pada pemahaman awal. Ini dapat dianggap sebagai proses kreatif yang mendasar, didorong oleh masalah dan individu tertentu, namun mampu melampaui solusi konvensional atau yang sudah jelas [12].

Metode *Design Thinking* terdiri dari beberapa tahap, yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Proses ini melibatkan aktivitas untuk memahami kebutuhan pengguna melalui observasi atau survei, merumuskan ide berdasarkan perspektif pengguna, dan mengembangkan solusi dengan

menggabungkan kreativitas desainer aplikasi. Selanjutnya, prototipe dikembangkan untuk mengimplementasikan ide menjadi aplikasi yang dapat diuji. Produk akhir diuji, dan umpan balik dari pengguna digunakan untuk menyempurnakan produk [13].

2.6.1. Empathize

Proses ini melibatkan pengidentifikasian kebutuhan pengguna melalui wawancara, observasi, dan studi literatur terkait kebutuhan mereka [14]. Fase ini bertujuan untuk memahami masalah yang akan diselesaikan secara empatik. Empati menjadi elemen penting dalam setiap proses desain yang berfokus pada manusia. Dengan empati, perancang dapat mengesampingkan asumsi tentang dunia dan memperoleh wawasan mendalam mengenai pengguna dan kebutuhan mereka [14].

2.6.2. Define

Pada tahap *Define*, peneliti menyusun pernyataan masalah yang jelas dan spesifik berdasarkan wawasan dan pemahaman yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dengan tepat dan spesifik apa yang harus dipecahkan atau diatasi dalam proses desain. Dengan merumuskan pernyataan masalah yang tepat, peneliti akan memiliki fokus yang jelas dalam mencari solusi yang inovatif dan efektif [15].

2.6.3. Ideate

Pada tahap *Ideate*, fokus utama adalah menghasilkan gagasan dan ide yang akan menjadi dasar dalam pembuatan *prototype* rancangan. Pada tahap ini, ide-ide dikumpulkan untuk dijadikan solusi atas masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *Empathize*. Ide-ide yang terkumpul kemudian akan disusun dalam bentuk *User Flow* dan *Sitemap* [16].

2.6.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, desain yang akan dikembangkan didasarkan pada kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, akan dibuat *wireframe* yang mencakup versi dasar (*low-fidelity*) dan versi lebih rinci (*high-fidelity*) dari aplikasi [17].

2.6.5. Testing

Testing adalah teknik yang digunakan untuk melakukan evaluasi melalui pemberian pertanyaan atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Dari proses ini, akan diperoleh umpan balik dari pengguna [18].

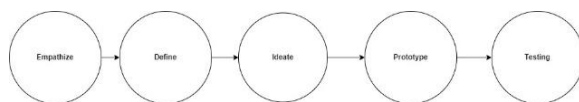
2.6.6. Metode System Usability Scale (SUS)

Metode ini adalah standar internasional untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti menggunakan kuesioner SUS yang meminta pengguna memberikan skor dari 1 hingga 5 terhadap kemudahan penggunaan,

efektivitas, dan kepercayaan diri dalam menggunakan prototipe. Hasil pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS) membantu mengevaluasi kelayakan aplikasi yang dirancang dan memastikan pengembangan yang optimal [19].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk menguji kemudahan penggunaan aplikasi Orin Cake yang baru dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan *design thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berikut adalah rincian dari masing-masing tahap dalam penelitian ini:



Gambar 2. Proses *Design Thinking*

1. *Empathize*

Tahap ini melibatkan pengumpulan data mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna potensial aplikasi Orin Cake. Metode yang digunakan meliputi wawancara mendalam dan observasi terhadap tiga pengguna yang sering menggunakan layanan *e-commerce* dan aplikasi pengiriman makanan. Informasi yang diperoleh digunakan untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna.

2. *Define*

Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap *Empathize*, masalah utama yang dihadapi pengguna adalah menginginkan kemudahan dalam memesan kue secara *online* tanpa harus keluar rumah. Tahap ini menghasilkan perumusan masalah yang jelas dan terfokus, yaitu kebutuhan akan sebuah aplikasi yang mudah digunakan, memiliki fitur *delivery* yang efisien, serta penawaran menarik melalui penggunaan *voucher*.

3. *Ideate*

Pada tahap ini, berbagai ide dan solusi kreatif dikembangkan untuk menjawab masalah yang telah didefinisikan. *Brainstorming* dilakukan untuk menghasilkan ide-ide yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi. Hasil dari tahap ini adalah beberapa konsep awal desain aplikasi yang kemudian

dievaluasi dan dipilih yang terbaik untuk dikembangkan lebih lanjut.

4. *Prototype*

Berdasarkan ide-ide yang dipilih, sebuah *prototype* aplikasi dibuat menggunakan aplikasi desain Figma. *Prototype* ini mencakup fitur-fitur utama seperti pemesanan kue, *delivery*, dan penggunaan *voucher*. Desain visual dan tata letak aplikasi diperhatikan untuk memastikan tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

5. *Test*

Tahap *testing* dilakukan dengan melibatkan 20 responden yang dipilih secara acak untuk mencoba *prototype* aplikasi Orin Cake. Responden diminta untuk melakukan berbagai tugas umum seperti melakukan *Sign In* dan *Log Out*, *Register* dengan akun Google, dan memesan kue. Selama pengujian, responden memberikan masukan dan *feedback* mengenai pengalaman mereka menggunakan aplikasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana *prototype* aplikasi memenuhi harapan pengguna dalam hal kemudahan penggunaan dan kejelasan fitur. Data dikumpulkan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang merupakan alat ukur standar untuk mengevaluasi usability. Responden menjawab sepuluh pertanyaan yang terkait dengan aspek kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan ini kemudian dianalisis untuk menghitung skor SUS keseluruhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *design thinking* tepat karena menempatkan pengguna sebagai fokus utama, memastikan aplikasi Orin Cake mudah digunakan dan sesuai kebutuhan. Dengan memulai dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

4.1. *Empathize*

Tahap *empathize* dalam penelitian ini bertujuan untuk mendalami pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh toko Orin Cake. Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi dengan cara melakukan wawancara mendalam dengan pemilik toko Orin Cake. Berikut adalah penjabaran rinci dari wawancara yang telah dilakukan.

Tabel 1. Wawancara Mendalam

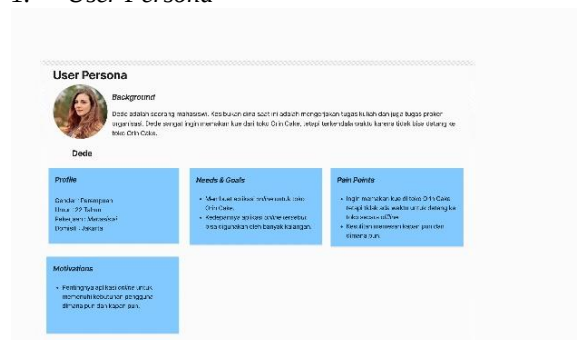
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Seberapa sering toko Orin Cake menerima pesanan?	Kami menerima pesanan dalam jumlah yang signifikan, terutama selama periode liburan atau acara khusus seperti ulang tahun dan pernikahan. Rata-rata, kami dapat menerima hingga puluhan pesanan setiap minggunya.
2.	Apakah ada kesulitan yang sering Anda alami dalam mengelola pesanan yang banyak?	Salah satu tantangan utama adalah mengatur jadwal produksi agar sesuai dengan jumlah pesanan yang masuk secara berimbang. Kadang-kadang, kami juga menghadapi kesulitan dalam memastikan semua pesanan diproses dengan tepat waktu tanpa mengorbankan kualitas.
3.	Apakah Anda pernah mengalami kesalahan dalam pesanan karena jumlah pesanan yang terlalu banyak?	Ya, terkadang kami mengalami kesalahan seperti kebingungan dalam catatan pesanan atau kelalaian dalam pengiriman karena volume pesanan yang tinggi. Ini bisa berdampak pada kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional.

No	Pertanyaan	Jawaban
4.	Bagaimana aplikasi <i>online</i> bisa membantu dalam mengelola pesanan yang banyak?	Aplikasi online dapat membantu kami dengan otomatisasi pesanan, memudahkan pelanggan untuk memesan secara mandiri, dan memberikan kami sistem pengelolaan inventaris yang lebih terstruktur. Fitur notifikasi dan pelacakan pesanan juga akan sangat membantu dalam menjaga konsistensi dan efisiensi.
5.	Jika dibuatkan aplikasi, fitur apa saja yang Orin Cake butuhkan?	Kami membutuhkan fitur pencatatan pesanan yang mudah digunakan, fitur seperti <i>delivery</i> dan penggunaan <i>voucher</i> .
6.	Menurut Anda, bagaimana aplikasi <i>online</i> dapat membantu meningkatkan penjualan?	Aplikasi <i>online</i> akan memungkinkan kami untuk menjangkau lebih banyak pelanggan melalui kenyamanan dalam memesan kue secara langsung dari <i>smartphone</i> . Dengan fitur <i>voucher</i> untuk penawaran khusus, kami bisa menarik lebih banyak pembeli potensial, kepuasan dan loyalitas pelanggan.

4.2. Define

Dalam tahapan *Define*, hasil dari wawancara mendalam pada tahap *Empathize* dianalisis secara lebih mendalam untuk memfokuskan pada inti permasalahan. Setiap permasalahan yang teridentifikasi selama tahap *Empathize* akan didefinisikan ulang untuk mencari solusi yang tepat. Pendefinisian masalah ini direpresentasikan melalui pembuatan *User Persona*, *Customer Journey Map* dan *Pain Points*.

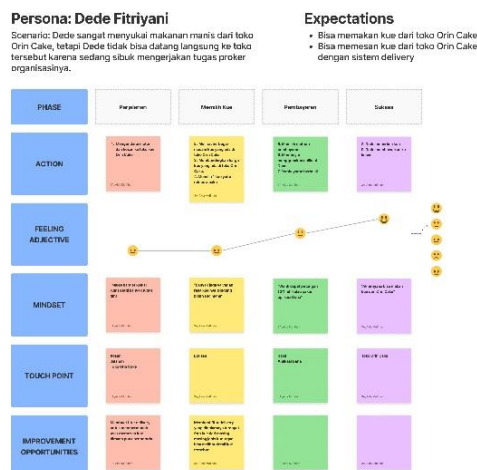
1. User Persona



Gambar 3. User Persona

User persona diatas memiliki kesulitan untuk memesan kue di toko Orin Cake karena tugas kuliah dan juga program kerja diorganisasi.

2. Customer Journey Map



Gambar 4. Customer Journey Map
Gambar diatas merupakan *Customer Journey Map* yang dialami.

3. Pain Points



Gambar 5. Pain Points

- Terbatasnya waktu untuk mengunjungi toko Orin Cake karena sibuk dengan tugas.
- Ketidakpastian ketersediaan stok kue favorit saat tiba di toko Orin Cake.
- Kehadiran di tempat untuk memilih kue secara langsung menjadi hambatan karena jadwal yang padat.
- Sulitnya menemukan informasi terkini tentang promo atau diskon yang ditawarkan oleh Orin Cake.

4.3. Ideate

Setelah mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi pengguna pada tahap *Define*, langkah berikutnya dalam metode *design thinking* adalah tahap *Ideate*. Tujuan utama tahap ini adalah menghasilkan berbagai ide solusi yang dapat mengatasi *pain points* yang telah diidentifikasi. Proses *Ideate* melibatkan *brainstorming*, diskusi, dan analisis kreatif untuk menemukan cara-cara inovatif dalam meningkatkan pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) aplikasi Orin Cake.

a. Solution Idea

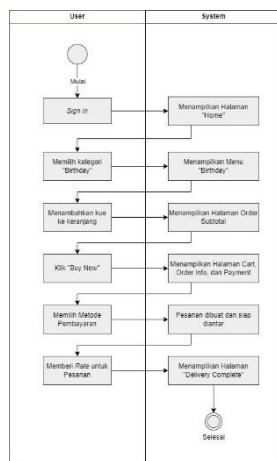
Berikut adalah *solution idea* yang sudah dibuat.

Tabel 2. *Solution Idea*

No	Pain Points	Solution Idea
1.	Terbatasnya waktu untuk mengunjungi toko Orin Cake karena sibuk dengan tugas.	Orin Cake dapat mengembangkan aplikasi <i>mobile</i> yang memungkinkan pelanggan untuk memesan kue secara <i>online</i> kapan saja dan di mana saja, memberikan kemudahan akses tanpa perlu datang langsung ke toko.
2.	Ketidakpastian ketersediaan stok kue favorit saat tiba di toko Orin Cake.	Aplikasi dapat menampilkan ketersediaan stok kue secara real-time sehingga pelanggan dapat melihat langsung kue apa saja yang tersedia sebelum melakukan pemesanan, menghilangkan ketidakpastian.
3.	Kehadiran di tempat untuk memilih kue secara langsung menjadi hambatan karena jadwal yang padat.	Aplikasi dapat memiliki fitur <i>virtual cake showcase</i> yang menampilkan gambar dan deskripsi detail dari setiap kue, memungkinkan pelanggan untuk melihat dan memilih kue secara virtual tanpa harus datang ke toko.
4.	Sulitnya menemukan informasi terkini tentang promo atau diskon yang ditawarkan oleh Orin Cake.	Aplikasi nantinya dapat menggunakan <i>voucher</i> saat order di <i>cart</i> .

b. *User Flow*

Pada tahap *user flow*, alur atau langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat menggunakan aplikasi Orin Cake dipetakan dan dianalisis.

Gambar 6. *User Flow*

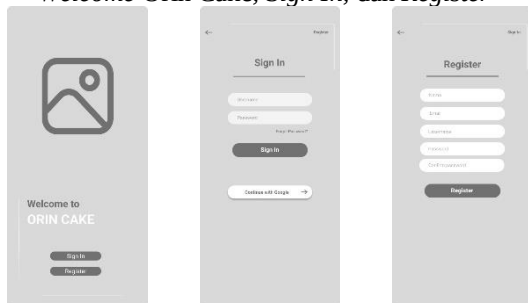
akun. Sebaliknya, halaman *Register* menampilkan kebutuhan isian yang harus dilengkapi untuk membuat akun.

2. *Home*Gambar 8. *Home Low-fidelity Wireframe*

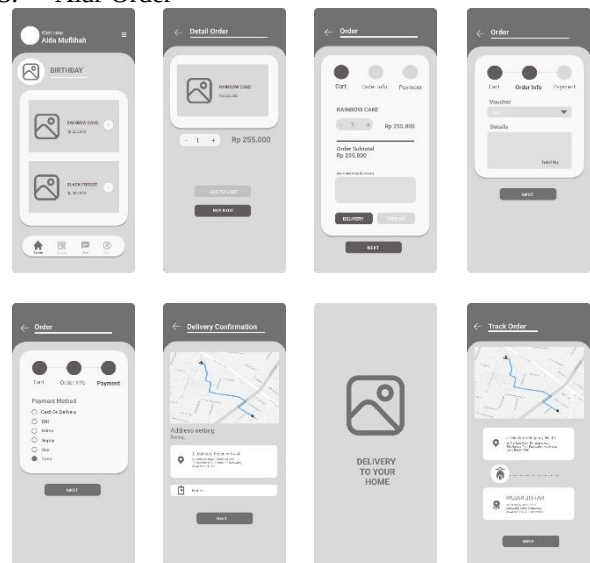
Pada *wireframe* ini menampilkan tampilan halaman *Home*, yang didalamnya terdapat beberapa pilihan kategori seperti *Birthday*, *Dessert*, *Snacks*, *Gathering*, *Coffee Break*, dan *Breakfast*.

4.4. *Prototype*

Pada tahap *prototype*, dibuat visualisasi berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya. Tahapan ini dimulai dengan pembuatan *low-fidelity wireframe* dan *high-fidelity wireframe*.

a. *Low-fidelity Wireframe*1. *Welcome Orin Cake, Sign In, dan Register*Gambar 7. *Welcome, Sign In, dan Register Low-fidelity Wireframe*

Pada *wireframe* ini menampilkan tampilan halaman depan aplikasi untuk menuju ke halaman *Sign In* atau *Register*. Pada halaman *Sign In* menampilkan kebutuhan isian yang harus dilengkapi untuk masuk ke

3. *Alur Order*



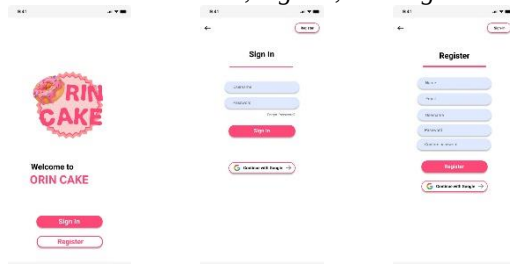
Gambar 9. Alur Order Low-fidelity Wireframe

Pada wireframe ini menampilkan alur halaman untuk order pesanan secara online. Dimulai dari memilih kue, detail order, metode pembayaran, pengaplikasian voucher, track order, dan juga rate pesanan.

b. High-fidelity Wireframe

High-fidelity wireframe adalah representasi desain yang lebih mendetail dan realistis dari antarmuka pengguna sebuah aplikasi. High-fidelity wireframe mencakup elemen visual yang lebih lengkap, seperti warna, ikon, tipografi, dan gambar, sehingga memberikan gambaran yang lebih akurat tentang tampilan akhir produk.

1. Welcome Orin Cake, Sign In, dan Register



Gambar 10. Welcome, Sign In, dan Register High-fidelity Wireframe

Pada halaman ini ditambahkan logo Orin Cake, serta menampilkan isian untuk kebutuhan Sign In dan Register.

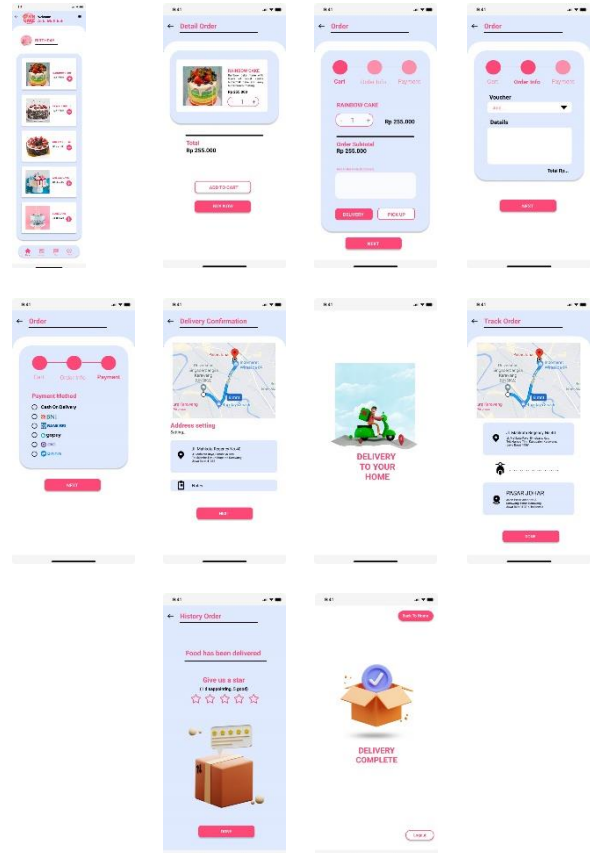
2. Home



Gambar 11. Home High-fidelity Wireframe

Pada halaman ini menampilkan beberapa pilihan menu, mulai dari *Birthday*, *Dessert*, *Snacks*, *Gathering*, *Coffee Break*, dan *Breakfast*.

3. Alur Order



Gambar 12. Alur Order High-fidelity Wireframe

Pada halaman ini menampilkan alur order untuk melakukan pemesanan secara online. Dimulai dari memilih kue, detail order, metode pembayaran, pengaplikasian voucher, track order, dan juga rate pesanan untuk menilai kepuasan customer.

4.5. Test

Testing merupakan fase terakhir dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan dan penerimaan solusi serta desain yang telah dikembangkan untuk calon pengguna. Proses pengujian melibatkan 20 responden yang menyelesaikan kuesioner menggunakan metode penilaian *System Usability Scaling* (SUS). Data dari hasil kuesioner SUS dari 20 responden digunakan untuk menilai *prototype* aplikasi mobile Orin Cake.

a. Task Scenario

Testing akan dilakukan dengan mengamati pengguna saat mereka menyelesaikan serangkaian tugas pada prototype yang tersedia melalui tautan. Setelah menyelesaikan tugas tersebut, pengguna akan diminta untuk mengisi kuesioner SUS. Berikut ini adalah beberapa *task scenario* yang harus diselesaikan oleh pengguna.

Tabel 3. Task Scenario

No	Task	Scenario
1.	Sign In Akun dan Logout	Anda adalah user yang ingin Sign In lalu Logout di aplikasi Orin Cake.
2.	Register dengan akun Google	Anda adalah user baru yang ingin mendaftar menggunakan akun Google.
3.	Order	Setelah berada di halaman Home, anda mencoba untuk membeli Rainbow Cake yang terdapat dikategori Birthday.

b. System Usability Scaling (SUS)

Berdasarkan hasil pengumpulan tanggapan menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1-5, berikut adalah rangkuman jawaban yang diperoleh dari para responden.

Tabel 4. Jawaban Responden SUS

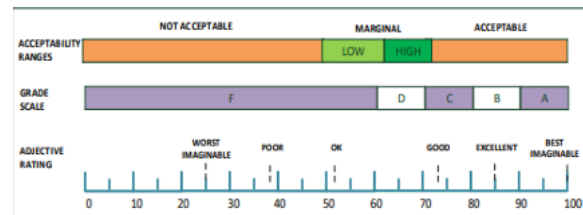
Responden	Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	2	4	3	4	1	5	1	4	2	30
2	4	1	4	1	5	1	5	1	5	2	29
3	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	29
4	5	2	4	2	4	2	5	3	4	1	32
5	4	2	4	2	5	2	5	2	5	1	32
6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30
7	4	2	5	1	4	1	5	1	5	1	29
8	5	1	4	2	4	2	5	2	5	2	32
9	5	1	4	2	5	1	5	1	5	2	31
10	5	1	4	3	3	2	4	2	5	3	32
11	5	3	5	3	5	2	5	2	5	3	38
12	5	1	4	1	5	2	5	1	4	2	30
13	4	2	4	1	5	2	4	2	4	2	30
14	5	2	4	1	4	1	5	1	4	2	29
15	5	2	4	2	4	1	4	3	3	3	31
16	3	2	4	2	4	2	3	2	3	2	29
17	5	1	4	2	4	1	5	2	3	2	29
18	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29
19	4	2	4	2	5	1	4	2	4	3	31
20	5	1	4	2	4	1	4	2	4	2	29

Setelah mengumpulkan jawaban dari responden sesuai dengan tabel di atas, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata nilai dari setiap pertanyaan. Dengan menemukan nilai rata-rata tersebut untuk setiap pertanyaan, kita dapat menghitung skor SUS dengan menggunakan rumus $((4,5 - 1) + (5 - 1,65) + (4,15 - 1) + (5 - 1,8) + (4,35 - 1) + (5 - 1,5) + (4,55 - 1) + (5 - 1,75) + (4,2 - 1) + (5 - 2)) * 2,5$. Dari perhitungan ini, hasil skor SUS yang diperoleh adalah 82,625.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
	Tracy	Earl	Natalie/Karen	Ann/Karen					1000/1000/1000					
1	2/10/2021 1:42				5/1/1	4/1/1	3/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
2	2/10/2021 1:44				4/1/1	3/1/1	4/1/1	3/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1
3	2/10/2021 1:45				4/1/1	3/1/1	4/1/1	3/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1	4/1/1
4	2/10/2021 1:46				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
5	2/10/2021 1:47				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
6	2/10/2021 1:48				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
7	2/10/2021 1:49				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
8	2/10/2021 1:50				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
9	2/10/2021 1:51				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
10	2/10/2021 1:52				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
11	2/10/2021 1:53				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
12	2/10/2021 1:54				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
13	2/10/2021 1:55				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
14	2/10/2021 1:56				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
15	2/10/2021 1:57				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
16	2/10/2021 1:58				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
17	2/10/2021 1:59				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
18	2/10/2021 2:00				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
19	2/10/2021 2:01				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
20	2/10/2021 2:02				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
21	2/10/2021 2:03				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
22	2/10/2021 2:04				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
23	2/10/2021 2:05				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
24	2/10/2021 2:06				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
25	2/10/2021 2:07				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
26	2/10/2021 2:08				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
27	2/10/2021 2:09				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
28	2/10/2021 2:10				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
29	2/10/2021 2:11				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
30	2/10/2021 2:12				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
31	2/10/2021 2:13				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
32	2/10/2021 2:14				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
33	2/10/2021 2:15				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
34	2/10/2021 2:16				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
35	2/10/2021 2:17				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
36	2/10/2021 2:18				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
37	2/10/2021 2:19				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
38	2/10/2021 2:20				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
39	2/10/2021 2:21				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
40	2/10/2021 2:22				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
41	2/10/2021 2:23				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
42	2/10/2021 2:24				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
43	2/10/2021 2:25				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
44	2/10/2021 2:26				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
45	2/10/2021 2:27				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
46	2/10/2021 2:28				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
47	2/10/2021 2:29				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
48	2/10/2021 2:30				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
49	2/10/2021 2:31				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
50	2/10/2021 2:32				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
51	2/10/2021 2:33				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
52	2/10/2021 2:34				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
53	2/10/2021 2:35				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
54	2/10/2021 2:36				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
55	2/10/2021 2:37				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
56	2/10/2021 2:38				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
57	2/10/2021 2:39				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
58	2/10/2021 2:40				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
59	2/10/2021 2:41				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
60	2/10/2021 2:42				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
61	2/10/2021 2:43				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
62	2/10/2021 2:44				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
63	2/10/2021 2:45				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
64	2/10/2021 2:46				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
65	2/10/2021 2:47				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
66	2/10/2021 2:48				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
67	2/10/2021 2:49				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
68	2/10/2021 2:50				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
69	2/10/2021 2:51				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
70	2/10/2021 2:52				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
71	2/10/2021 2:53				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
72	2/10/2021 2:54				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
73	2/10/2021 2:55				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
74	2/10/2021 2:56				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
75	2/10/2021 2:57				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
76	2/10/2021 2:58				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
77	2/10/2021 2:59				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
78	2/10/2021 3:00				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
79	2/10/2021 3:01				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
80	2/10/2021 3:02				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
81	2/10/2021 3:03				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
82	2/10/2021 3:04				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
83	2/10/2021 3:05				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
84	2/10/2021 3:06				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
85	2/10/2021 3:07				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
86	2/10/2021 3:08				5/1/1	4/1/1	5/1/1	4/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1	5/1/1
87</														

Gambar 13. Hasil SUS

Untuk menentukan *Adjective Rating*, diperlukan panduan yang dapat ditemukan pada gambar di bawah ini.



Gambar 14. Panduan Hasil Penilaian SUS

Hasil akhir menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 82,625. Berdasarkan hasil ini, *Adjective Rating* berada dalam kategori *Excellent*, dengan skala nilai kelompok B, dan dari sisi *Acceptability* masuk dalam kategori *Acceptable*. Ini menunjukkan bahwa Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Toko Kue Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking* memiliki kegunaan yang baik dan dapat digunakan secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode *design thinking*, dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan metode *design thinking* untuk Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Toko Kue Berbasis *Mobile* berhasil dibuat. Hasil perancangan *user interface* dan *user experience* ini dibuat mengikuti tahapan *design thinking* yaitu tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* yang menghasilkan hasil wawancara mendalam, *user persona*, *customer journey map*, *pain points*, *solution idea*, *user flow*, *low-fidelity wireframe*, *high-fidelity wireframe*, *task scenario*, dan hasil SUS. Berdasarkan hasil akhir dengan rata-rata skor SUS sebesar 82,625, Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Toko Kue Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking* dinilai sebagai "Excellent" dalam *Adjective Rating* dengan skala nilai kelompok B. Dari sisi *Acceptability*, perancangan ini termasuk dalam kategori "Acceptable", menunjukkan bahwa aplikasi Orin Cake memiliki kegunaan yang baik dan dapat digunakan secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lasmi, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Jual Beli Pada Toko Kue Rumama," 2023, [Online]. Available: <http://ecampus.poltekkes-medan.ac.id/jspui/handle/123456789/1726>
- E. Effendy, E. A. Siregar, P. C. Fitri, and I. A. S. Damanik, "Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem)," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 5, no. 2, pp. 4343–4349, 2023.
- D. A. J. Soegianto, H. M. Az-Zahra, and P.

- Zulvarina, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Alumni SMK Telkom Malang 'WIKUSAMA' berbasis Website menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)," vol. 7, no. 7, pp. 3385–3394, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Luthfi Muhammad, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Mobile E-Letter Menggunakan Metode Goal-Directed Design," 2023.
- [5] R. Fitriani, "Perancangan Dan Pembangunan User Interface Dan User Experience Aplikasi Beramaal Dengan Metode Design Thinking," *γ787*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [6] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i2.2025.
- [7] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan PengabdianKepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [8] R. A. Ryandani, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi E-Commerce Zuply Menggunakan Metode Design Thinking," *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 2023.
- [9] S. F. Rifli, "Perancangan ulang ui/ux aplikasi simpeldesa menggunakan metode goal-directed design," 2022, [Online]. Available: [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65128%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65128/1/SALMA N FARIS RIFLI-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65128%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65128/1/SALMA%20N%20FARIS%20RIFLI-FST.pdf)
- [10] M. S. Akbar, T. Y. Prawira, and M. Setianama, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Aplikasi Mata Pelajaran Kemuhmadiyah Berbasis Android Di Mts Muhammadiyah," vol. 3, no. 2, pp. 27–36, 2023.
- [11] A. Kurniawan, "Perancangan User Experience Dan User Interface Pada Mobile App Pedulipanti Dengan Metode Design Thinking Design Thinking," 2022.
- [12] A. S. Fertiyan, "Analisis Dan Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Kamus Daring Bisindo," *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 2023.
- [13] D. Muallfah and I. Rajif, "Analisis dan perancangan user interface dan user experience untuk sistem asuransi karyawan berbasis web menggunakan metode design thinking," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.)*, vol. 4, no. 3, pp. 686–695, 2024, doi: 10.37859/coscitech.v4i3.6233.
- [14] A. Firdonsyah, Z. Arwananing Tyas, and L. Ma'rifatun, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web," *INFORMAL Informatics J.*, vol. 8, no. 2, p. 136, 2023, doi: 10.19184/isj.v8i2.33468.
- [15] P. Dharmawan, N. Adha, and O. Saputri, "Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 757–769, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1220.
- [16] T. P. Y. Titan, Budiman, and J. H. F. Efendi Putra, "Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Pt Trans Berjaya Khatulistiwa)," *Nuansa Inform.*, vol. 17, no. 2, pp. 48–65, 2023, doi: 10.25134/ilkom.v17i2.9.
- [17] Dhian Sweetania and Achmad Hafidz, "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Berbasis Mobile E-Ticket Museum Di Jakarta Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 57–70, 2023, doi: 10.56127/jts.v2i3.1124.
- [18] A. N. U. R. Siam and A. Fauzi, "Penggunaan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Mobile Aplikasi Prevent (Studi Kasus : Studi Independen Alterra)," vol. 8, no. 2, pp. 130–141, 2023.
- [19] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, "Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA," *TeIKa*, vol. 13, no. 01, pp. 52–68, 2023, doi: 10.36342/teika.v13i01.3069.