

PERANCANGAN *PROTOTYPE USER INTERFACE* APLIKASI MOBILE TOKO KUE AZEL MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

¹ Masimbangan Sabarina Harlina, ²Eel Susilowati, ³Suharni, ⁴Masimbangan Susana Herawati, ⁵Azzalia Zahra Zamzani

^{1,2,3,4} Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma

[1 harlina.ms2@gmail.com](mailto:harlina.ms2@gmail.com), [2eel@staff.gunadarma.ac.id](mailto:eel@staff.gunadarma.ac.id), [3harni@staff.gunadarma.ac.id](mailto:harni@staff.gunadarma.ac.id), [4heraug66@gmail.com](mailto:heraug66@gmail.com), [5Azzaliazahra20@gmail.com](mailto:Azzaliazahra20@gmail.com)

ABSTRAK

Toko Kue Azel merupakan salah satu usaha pangan yang yang mempromosikan dan menjual produknya masih memanfaatkan media teknologi informasi yang terbatas yaitu melalui media sosial Whatsapp, hal tersebut menyebabkan tidak maksimal dalam berpromosi maupun penjualan sehingga jangkauan konsumen belum sesuai harapan. Dengan dibuatnya User Interface dan User Experience aplikasi mobile Toko Kue Azel dengan berbasis Prototype untuk membantu pemilik toko kue memasarkan produknya secara luas, menyediakan informasi mengenai produk yang tersedia ataupun pre order, dan dapat membantu konsumen untuk membeli kue dengan mudah melalui aplikasi. Perancangan UI/UX yang berbasis aplikasi mobile untuk Toko Kue Azel dengan Prototype menggunakan metode Design Thinking. Lima tahapan pada Metode *Design Thinking* yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *testing*. Pada tahap prototyping ini rancangan aplikasi *mobile* akan ditampilkan dalam bentuk *wireframe*. Selanjutnya Pengujian *prototype* menggunakan Maze dengan lima task dan lima umpan balik. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Maze menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat digunakan/diakses dengan baik dengan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi tersebut.. Hal tersebut berarti tidak ada task-task yang susah untuk dikerjakan. Dengan demikian Prototyping aplikasi mobile Toko Kue Azel dapat membantu para konsumen untuk membeli kue dengan mudah dan efisien serta dapat dijadikan media promosi.

Kata Kunci : *Prototype*, Aplikasi Mobile, *Design Thinking*, Perancangan UI/UX

ABSTRACT

Azel Cake Shop is a food business that promotes and sells its products still utilizing limited information technology media, namely via WhatsApp social media, This causes promotion and sales to not be optimal so that consumer reach does not meet expectations. With the creation of the User Interface and User Experience of the Azel Cake Shop mobile application with Prototype-based to help cake shop owners market their products widely, provide information about available products or pre orders, and can help consumers to buy cakes easily through the application. UI/UX design based on mobile applications for Azel Cake Shop with Prototype using Design Thinking Method.. The five stages of the Design Thinking Method are: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan testing. At this prototyping stage, the mobile application design will be displayed in wireframe form. Next, test the prototype using Maze with five tasks and five feedback. Based on the test results using Maze, it shows that the application that has been created can be used/accessed well with the features available in the application. his means that there are no tasks that are difficult to do. In this way, the prototyping of the Azel Cake Shop mobile application can help consumers to buy cakes easily and efficiently and can be used as promotional media.

Keywords: *Prototype. Mobule Application, Design Thinking, UI/UX. Design.*

I. PENDAHULUAN

Toko Kue Azel merupakan UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang bergerak dibidang pangan. Toko Kue Azel mempromosikan usahanya melalui media sosial terutama *Whatsapp*. Proses ini tidak efektif dan efisien, karena jangkauan konsumen yang belum sesuai harapan dan seringkali pesan yang masuk ada yang terlewat untuk dijawab karena banyaknya pesan melalui *Whatsapp*. Selain itu jika ingin menawarkan produk atau konsumen bertanya mengenai produk apa saja yang dijual, tersediakah atau tidak produk yang diinginkan, maka toko akan memberikan informasi ulang setiap kali ada permintaan penjelasan. Hal tersebut menambah permasalahan dalam melayani konsumen secara cepat dan tepat.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang cukup maju permasalahan ini bisa diselesaikan dengan menggunakan *User Interface / User Experience (UI/UX)* dengan software figma, sehingga konsumen dapat mengetahui informasi tentang kue yang tersedia di toko, mendapat *update* terbaru setiap harinya, serta bisa melakukan pembayaran dan pengiriman barang via *online*. Penggunaan UI/UX menjadi dasar penentuan alur dan fungsionalitas dari suatu aplikasi yang akan diimplementasikan, serta ditujukan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Tujuan pembuatan prototype aplikasi *mobile* Toko Kue Azel diharapkan dapat membantu pemilik toko mempromosikan dan memasarkan kue-nya secara luas, menyediakan informasi mengenai ketersediaan produk dan pembelian produk via *online*. Dengan tersedianya aplikasi *mobile* yang *user friendly* diharapkan memudahkan pengguna mendapatkan informasi mengenai produk yang ditawarkan secara cepat sesuai keinginan demikian juga dengan cara pembayarannya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface

User Interface atau UI adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah fitur-fitur yang akan diklik oleh pengguna seperti teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berhubungan langsung dengan pengguna. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web atau aplikasi dan apa saja yang ditampilkan pada halaman web atau

aplikasi. Elemen visual yang menjadi tanggung jawab seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol yang akan digunakan, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks supaya hasilnya bisa sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus serta dapat memahami kebutuhan pengguna supaya meningkatkan kesetiaan pengguna (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020).

Peran estetika pada suatu tampilan, seperti tata letak, logo, memilih warna yang tepat dan melakukan hal-hal lainnya yang dapat membuat tampilan situs *website* atau aplikasi terlihat semakin menarik, merupakan hal yang membuat pengguna merasa nyaman untuk menjelajahi *website* ataupun aplikasi tersebut (Ferdianto, 2022).

User Experience

User Experience (UX) ialah proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna produk dengan rancangan UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk yang telah dibuat. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk sehingga bisa menjadi daya tarik pengguna untuk terus menggunakan produk tersebut. Komponen dari *User Experience* meliputi fitur-fitur yang disediakan pada produk, susunan rancangan, arahan untuk penggunaan produk, aspek visual rancangan, dan seluruh aspek untuk interaksi dengan pengguna (Mira Umiga, 2022).

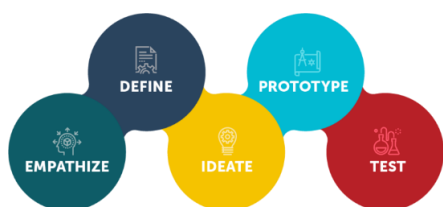
User Experience (UX) adalah proses yang berfokus pada meningkatkan kepuasan konsumen atau pengguna dalam mengakses/berinteraksi dengan atau aplikasi produk. Konsumen/pengguna tidak menjadi bingung saat menggunakan aplikasi atau mengunjungi *website*, dan memastikan bahwa dapat dengan mudah berpindah dari suatu halaman ke halaman yang lain (Ferdianto, 2022).

Design Thinking

Design thinking ialah metode yang digunakan untuk pemecahan masalah secara praktis dan kreatif yang menempatkan pengguna sebagai focus utama untuk menyelesaikan masalah. Dalam pemecahan masalah, tim akan berusaha memahami apa kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi paling efektif untuk bisa

memenuhi kebutuhan tersebut (Fernando, K. B., Imam, A., & Qadhli, J., A. (2022)).

Design Thinking dapat membantu dalam proses bertanya mengenai masalah, asumsi, serta keterkaitan dalam perancangan. *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan seperti membuat sketsa, membuat prototype, testing, dan mencoba berbagai konsep dan ide (Arvira, 2020). Tahapan *Design Thinking* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Design Thinking (Murni, 2019)

Tahapan dalam *design thinking* meliputi:

1. *Empathize* (empati)

Tahap pertama dalam *design thinking* ialah perancang bisa dapat memahami empati dari masalah yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap konsumen apa yang mereka butuhkan dan inginkan. Hal ini dapat dilakukan dengan langsung bertemu dengan mereka untuk melakukan wawancara atau via *online* menggunakan aplikasi video konferensi. Agar permasalahan konsumen bisa benar-benar dapat diselesaikan dengan lancar dan pastinya sesuai dengan kebutuhan konsumen (Murni, 2019).

2. *Define* (definisi)

Define adalah proses pendefinisian hasil pengamatan yang telah dilakukan untuk memperoleh masalah utama yang akan dicarikan solusinya. Ada berbagai macam masalah yang dihadapi manusia dan tidak semua bisa selesai melalui *design thinking*. Dalam tahapan ini, perancang sebaiknya lebih fokus untuk menjawab kebutuhan pengguna (Agnes, 2023).

3. *Ideate* (ide)

Tahapan ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Penting untuk

mendapatkan ide sebanyak mungkin. Untuk tahap akhir ialah penyelidikan dan pengujian ide-ide tadi untuk menemukan cara terbaik memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi (Murni, 2019).

4. *Prototype* (prototipe)

Prototype adalah membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindera. Pada tahap ini kita akan mengubah ide menjadi kenyataan. *Prototype* yang dibuat tidak harus sempurna, karena akan *ditest* pada tahap setelah ini dan akan diperbaiki terus-menerus secara iteratif (Balai Diklat Keuangan Pontianak, 2022).

5. *Test* (uji)

Testing merupakan tahap akhir dari *design thinking*, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase *testing* sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk menyingkirkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunaannya (Arvira, 2020).

Beberapa penelitian yang telah mengimplementasikan metode *design thinking* dalam merancang aplikasi mobile yaitu Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode *Design Thinking*. Rancangan yang dihasilkan akan menjadi dasar pengembangan aplikasi yang menghubungkan pembeli dan penjual dalam jual beli barang bekas. (Kevin Harlim, dan Nina Setiyawati, 2022). Penelitian lain adalah perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* yang menyediakan informasi prakiraan cuaca untuk masyarakat terkait pertanian (Reza Agam, Alexander Achmad Khan, Rayhan Alsauqi, Muhammad Darwis, dan Wahyuningdiah Trisari, 2024). Penelitian berikutnya yaitu Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode *Design Thinking*

(Jovianto Marcellino Dumalang, Christie E.J.C Montolalu, dan Dodisutarma Lapihu, 2023).

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pembuatan sebuah aplikasi mobile diperlukan adanya gambaran awal terkait tampilan aplikasi *mobile* tersebut. Rancangan user interface dalam bentuk *prototype* dapat digunakan untuk menentukan rancangan tampilan aplikasi *mobile* yang akan dibuat. Pengujian pada tampilan aplikasi dilakukan oleh pengguna sebelum aplikasi *mobile* dipublikasikan, sehingga didapat gambaran secara nyata dari aplikasi *mobile* penjualan kue.

Proses perancangan tampilan User Interface dilakukan menggunakan metode Design Thinking dengan tahapan sebagai berikut (Murni, 2019):

1. Tahap Empathize

Empathize merupakan kegiatan pencarian data awal pengguna yang dapat dilakukan dengan menggunakan instrument wawancara melalui Zoom dan instrument survei *online* dengan menggunakan Google Form. Instrument survei *online* digunakan untuk menggali data awal pengguna yang di tujukan kepada masyarakat sekitar wilayah Jakarta Selatan dengan rentang usia dan pekerjaan yang berbeda-beda terdiri dari 33 narasumber. Kemudian pada tahap akhir pengisian survei *online* diberikan penawaran untuk ketersediaan narasumber untuk sesi wawancara yang akan diadakan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Sesi wawancara bertujuan untuk menggali lebih dalam minat serta kebutuhan *user*. Penggunaan dua instrument ini bertujuan untuk mengidentifikasi-kasi serta mengamati lebih dalam mengenai minat dan kebutuhan pengguna.

Perancangan desain antarmuka atau *User Interface* aplikasi mobile penjualan kue membutuhkan beberapa halaman yang didapatkan berdasarkan pada analisis yang dilakukan dengan instrument wawancara terhadap beberapa narasumber yaitu :

1. Aplikasi menampilkan halaman Pembukaan.
2. Aplikasi menampilkan halaman Masuk
3. Aplikasi menampilkan halaman Daftar
4. Aplikasi menampilkan halaman Lupa Kata Sandi.
5. Aplikasi menampilkan halaman Profil
6. Aplikasi menampilkan halaman Pesan

7. Aplikasi menampilkan halaman Riwayat Pemesanan
8. Aplikasi menampilkan halaman Informasi Pemesanan
9. Aplikasi menampilkan halaman Keranjang
10. Aplikasi menampilkan halaman Beranda
11. Aplikasi menampilkan halaman Pemberitahuan
12. Aplikasi menampilkan halaman Promo
13. Aplikasi menampilkan halaman Menu
14. Aplikasi menampilkan halaman Pesanan di Proses
15. Aplikasi menampilkan halaman Batalkan Pesanan
16. Aplikasi menampilkan halaman Ulasan

2. Tahap Define

Tahapan ini dilakukan setelah mengetahui kebutuhan dan minat dari pengguna melalui tahap *empathize*. Pada tahap *define* menggunakan sebuah *tools* berupa *How Might We* yang merupakan *tools* untuk mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. Terdapat dua bagian yaitu *How* dan *Might*, pada masing-masing bagian terdapat masalah dan solusi. Pada bagian *How* menjabarkan tentang masalah kebutuhan pengguna yang di dapat dari pendefinisian masalah yang akan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan, lalu pada bagian *Might* penjabaran solusi untuk masalah kebutuhan pengguna. Berikut adalah hasil dari pendefinisian masalah kebutuhan pengguna :

1. Pengguna menginginkan adanya fitur yang menampilkan riwayat pemesanan
2. Pengguna menginginkan adanya fitur pesan
3. Pengguna menginginkan adanya fitur notifikasi
4. Pengguna menginginkan adanya fitur pemberitahuan promo
5. Pengguna menginginkan adanya fitur menu terbaru

Uraian pendefinisian masalah menggunakan *How Might We* adalah sebagai berikutL

1. **How:** Bagaimana pengguna bisa mendapat-kan informasi mengenai riwayat pemesanan?

Might: Membuat informasi tentang pemesanan yang dilakukan disertakan dengan produk, harga, tanggal, jenis pembayaran, dan jenis pengiriman yang sudah dilakukan.

2. **How:** Bagaimana pengguna dapat mengirim pesan kepada penjual?

Might: Menyediakan fitur mengirim pesan kepada penjual untuk menanyakan pesanan yang sudah dipesan sehingga pembeli tidak perlu khawatir mengenai pembelian yang sudah dilakukan.

3. **How:** Bagaimana pengguna menerima notifikasi mengenai produk atau pemberitahuan lainnya?

Might: Menyediakan fitur notifikasi untuk mendapat informasi produk, promo, menu terbaru, dan lainnya.

4. **How:** Bagaimana pengguna dapat informasi mengenai promo yang tersedia?

Might: Menyediakan fitur untuk melihat promo apa saja yang tersedia dan sampai kapan promo tersebut tersedia.

5. **How:** Bagaimana pengguna mengetahui produk terbaru ataupun yang tersedia di toko?

Might: Menyediakan fitur untuk menampilkan semua produk, jika produk tidak tersedia maka ada pemberitahuan di menu tersebut bahwa stok tidak tersedia.

3. Tahap Ideate

Tahapan ini merupakan tahapan ketiga dari *Design Thinking*. Tahap ini merupakan proses pengumpulan ide-ide melalui *Brainstorming* dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah kebutuhan pengguna, semakin banyak ide yang dikumpulkan maka hal itu akan mempermudah dalam penemuan solusi dari masalah yang dipecahkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari *Brainstorming* akan diolah sesuai kebutuhan pengguna menjadi *User Flow*. Yang kemudian akan digunakan sebagai fokus utama dalam perancangan tampilan aplikasi *mobile*. *Brainstorming* merupakan sebuah proses pengumpulan ide-ide yang kemudian akan dituliskan kedalam *sticky notes* pada figjam

yang tersedia di figma. Hasil *Brainstorming* yang dilakukan pada figjam dapat dilihat pada Gambar 2.



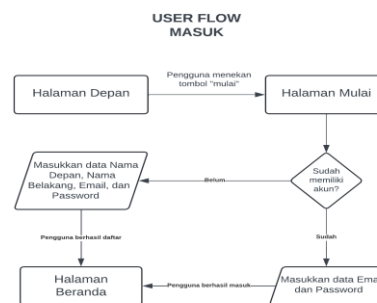
Gambar 2. *Brainstorming*

User Flow

User flow merupakan gambaran tentang aksi yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan sebuah produk. *User flow* dirancang untuk menyelesaikan suatu masalah dan sebagai navigasi pengguna supaya mudah melakukan interaksi dengan aplikasi mobile penjualan kue.

1. User Flow Masuk

User flow masuk merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh *user* untuk dapat masuk ke dalam aplikasi mobile. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.

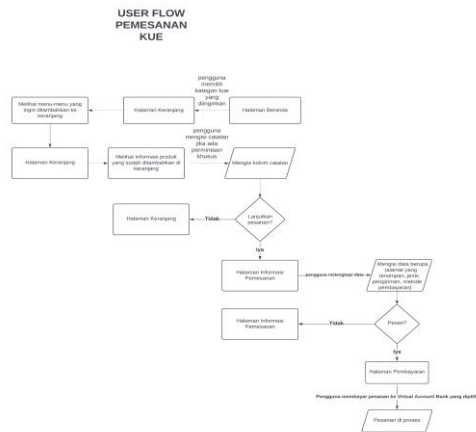


Gambar 3. *User Flow* Masuk

2. User Flow Beranda

User flow beranda merupakan gambaran langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan oleh *user* untuk melihat apa saja menu yang tersedia di halaman beranda. Gambaran langkah-langkah untuk mengakses halaman

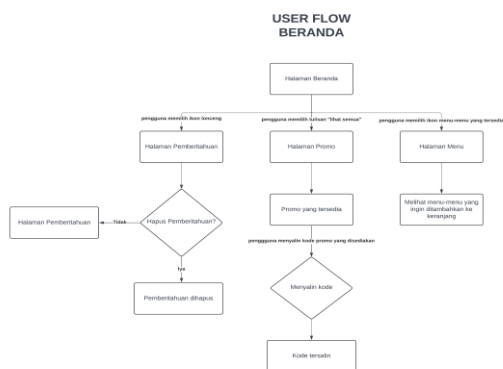
pemberitahuan, halaman promo, dan halaman menu dan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. User Flow Beranda

3. User Flow Pemesanan Kue

User flow pemesanan kue merupakan gambaran langkah-langkah yang dilakukan oleh user untuk pemesanan kue. Dimulai dengan membuka halaman beranda, memilih jenis kue yang diinginkan, membuka detail kue yang ingin dibeli. Selanjutnya pengguna bisa memilih kue yang akan dipesan. Kue yang sudah dipilih otomatis akan masuk ke halaman keranjang, dan lanjut ke informasi pemesanan, lalu akan diarahkan ke informasi pembayaran. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.

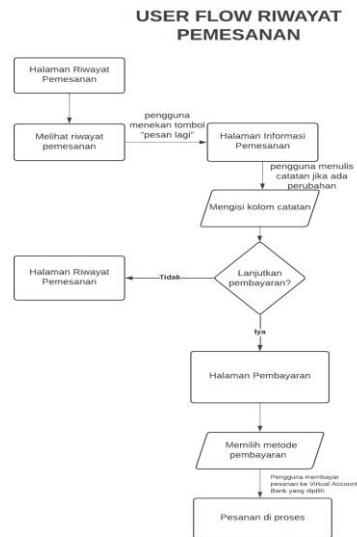


Gambar 5. User Flow Pemesanan Kue

4. User flow riwayat pemesanan

User flow riwayat pemesanan merupakan gambaran langkah- langkah yang dilakukan oleh user untuk melihat riwayat pemesanan. Dimulai dengan membuka halaman riwayat pemesanan, lalu pilih riwayat pesanan yang ingin dilihat detail pembeliannya. Di riwayat pemesanan tersebut terdapat informasi produk

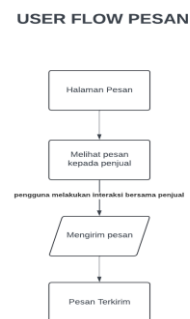
apa saja yang dibeli, tanggal dan waktu pemesanan, pembayaran, pengiriman, dan pesanan selesai. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. User Flow Riwayat Pemesanan

5. User flow pesan

User flow pesan merupakan gambaran langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan oleh user untuk berinteraksi dengan penjual untuk bertanya mengenai pesanan yang sudah dibuat. Dimulai dengan membuka halaman pesan, lalu pilih orderan yang ingin ditanyakan dengan mengirim nomer pemesanan melalui fitur pesan yang tersedia. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 7.

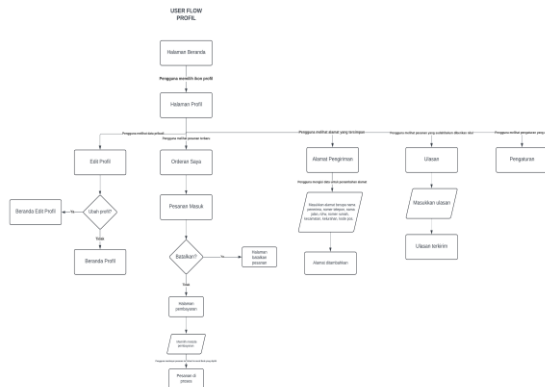


Gambar 7. User Flow Pesan

6. User flow profil

User flow profil merupakan gambaran 88langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan oleh user untuk dapat melihat fitur yang tersedia pada halaman profil. Dimulai dari edit profil, orderan saya, Alamat pengiriman,

ulasan, pengaturan, dan tombol untuk keluar dari aplikasi. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 User Flow Profil

4. Tahap Prototype

Tahap ini adalah proses perancangan tampilan aplikasi *mobile* penjualan kue. Rancangan aplikasi *mobile* ini dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah didapatkan dari tahapan sebelumnya yaitu *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Pada tahap prototyping ini rancangan aplikasi *mobile* akan ditampilkan dalam bentuk *wireframe* aplikasi *mobile*. Rancangan dari prototype ini nanti akan diujikan kepada pengguna.

5. Tahap Testing

Setelah melakukan tahap *prototype*, tahapan selanjutnya adalah menguji *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya untuk mendapatkan umpan balik dan penilaian dari calon *user*. Pengujian *prototype* ini menggunakan Maze. Terdapat lima task dan lima pertanyaan sebagai umpan balik dari pengguna yang harus dijawab dan di selesaikan oleh penguji/*tester*. Tujuan dari tahapan testing adalah untuk mengetahui keefektifan dan Tingkat pemahaman *prototype* yang telah dibuat sebagaimana dengan makna dari *user friendly*. Calon pengguna berperan sebagai penguji/*tester* pada saat pengujian menggunakan Maze. Penguji akan menjalankan task sesuai dengan yang telah diberikan kemudian memberikan penilaian mengenai seberapa mudah *task* dapat diselesaikan. Kemudian, hasil dari pengujian akan menjadi acuan untuk dilakukannya perbaikan dan umpan balik dari pengguna digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan dilakukan perbaikan pada

Prototype. Pengujian *prototype* menggunakan Maze dengan lima task dan lima umpan balik yang harus diselesaikan dalam beberapa tahapan yang akan dilakukan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rancangan user interface setiap halaman aplikasi mobile Toko Kue Azel pada tahap prototyping disajikan dalam bentuk *wireframe*.

Wireframe Pembukaan

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Pembukaan pada aplikasi mobile penjualan kue. Pada Halaman ini pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi *mobile* akan disajikan tampilan pembuka terlebih dahulu sebelum masuk ke halaman Login. Dalam halaman pembuka ini pengguna akan mendapatkan pesan hangat dari aplikasi *mobile*. Tampilan Pembukaan dari aplikasi *mobile* penjualan kue ini dapat dilihat pada Gambar 9.



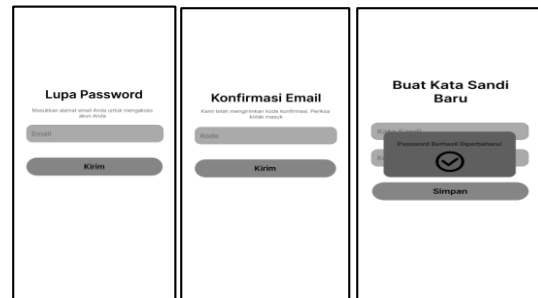
Gambar 9. Wireframe Pembukaan

Wireframe Masuk

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Masuk pada aplikasi mobile penjualan kue. Pada Halaman ini pengguna yang sudah memiliki akun terdaftar dapat langsung mengisi email dan password pada halaman Login aplikasi *mobile*. Tampilan Masuk dari aplikasi *mobile* penjualan kue ini dapat dilihat pada Gambar 10.



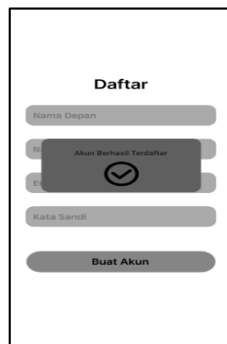
Gambar 10. Wireframe Masuk



Gambar 12. Wireframe Lupa Kata Sandi

Wireframe Daftar

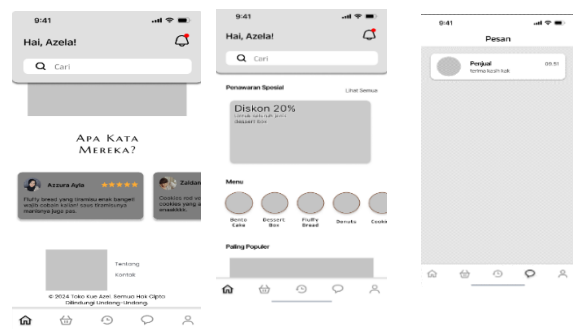
Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Daftar pada aplikasi mobile penjualan kue. Pengguna yang belum memiliki akun bisa mendaftar terlebih dahulu pada halaman Masuk tekan tulisan “Buat Akun” akan terbuka halaman Daftar. Tampilan login dari aplikasi *mobile* penjualan kue ini dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Wireframe Daftar

Wireframe Beranda

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Beranda atau *Landing Page* pada aplikasi mobile penjualan kue. Pada halaman beranda pengguna bisa langsung melihat bagian promo, menu, produk yang paling populer, dan penilaian dari pembeli yang terbaru dari kue yang dijual. Tampilan halaman Beranda dapat dilihat pada Gambar 13.



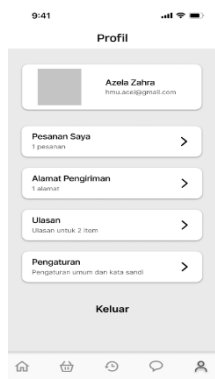
Gambar 13. Wireframe Beranda

Wireframe Lupa Kata Sandi

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Lupa Password pada aplikasi mobile penjualan kue. Jika pengguna sudah memiliki akun tetapi lupa password yang sebelumnya digunakan, pengguna dapat tekan tulisan “Lupa Kata Sandi” pada halaman Masuk. Tampilan lupa kata sandi dari aplikasi *mobile* penjualan kue ini dapat dilihat pada Gambar 12,

Wireframe Profil

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Profil pada aplikasi mobile penjualan kue. Pada halaman profil pengguna bisa melihat data diri yang telah dimasukkan, pesanan yang telah dibuat, alamat pengiriman, dan pengaturan. Tampilan halaman Profil dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Wireframe Profil

Wireframe Pesan

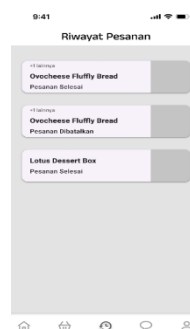
Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Pesan pada aplikasi mobile penjualan kue. Fitur pesan berfungsi untuk menanyakan produk yang sudah atau ingin dibeli. Tampilan halaman Profil dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Wireframe Pesan

Wireframe Riwayat Pemesanan

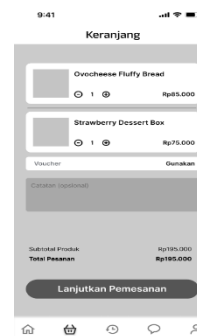
Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Riwayat Pemesanan pada aplikasi mobile penjualan kue. Fitur Riwayat Pemesanan berfungsi untuk pengguna yang ingin membeli lagi kue yang sudah pernah dibeli atau sekedar hanya ingin melihat transaksi yang sudah dilakukan. Tampilan halaman Riwayat Pemesanan dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Wireframe Riwayat Pemesanan

Wireframe Keranjang

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Keranjang pada aplikasi mobile penjualan kue. Fitur Keranjang berfungsi untuk pengguna yang sudah menambahkan produk yang ingin dibeli kedalam keranjang yang nantinya dapat langsung dipesan. Tampilan halaman Keranjang dapat dilihat pada Gambar 17.



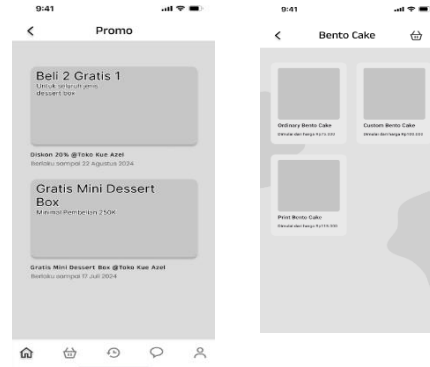
Gambar 17. Wireframe Keranjang

Wireframe Informasi Pemesanan

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Informasi Pemesanan pada aplikasi mobile penjualan kue. Fitur Informasi Pemesanan berfungsi untuk pengguna memeriksa kembali pesanan yang ada apakah sudah benar atau belum. Jika sudah benar pengguna dapat memilih pengiriman dan juga pembayaran yang digunakan. Tampilan halaman Informasi Pemesanan dapat dilihat pada Gambar 18.



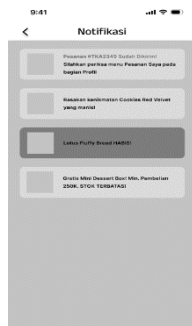
Gambar 18. Wireframe Informasi Pemesanan



Gambar 20. Wireframe Promo

Wireframe Pemberitahuan

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Pemberitahuan pada aplikasi mobile penjualan kue. Fitur Pemberitahuan berfungsi untuk memberikan informasi terbaru tentang produk, promo, dan pemberitahuan singkat tentang pesanan yang diproses, dikirim, dan diterima. Tampilan halaman Pemberitahuan dapat dilihat pada Gambar 19.



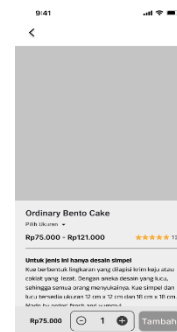
Gambar 19. Wireframe Pemberitahuan

Wireframe Promo

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Promo pada aplikasi mobile penjualan kue. Fitur Promo berfungsi untuk memberitahukan kepada pengguna promo yang tersedia apa saja, promo tersebut ada syarat dan ketentuan serta batas penggunaannya. Tampilan halaman Promo dapat dilihat pada Gambar 20.

Wireframe Menu

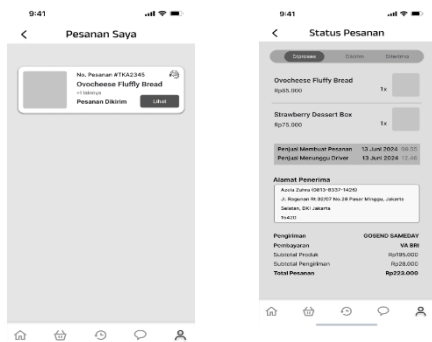
Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Menu pada aplikasi mobile penjualan kue. Menu pada aplikasi Toko Kue Azel berada di halaman Beranda. Pengguna dapat memilih menu apa yang ingin dibeli dengan menekan ikon-ikon yang tersedia pada *section* Menu. Tampilan halaman Menu dapat dilihat pada Gambar 21.



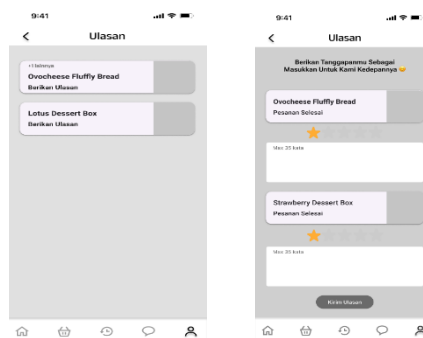
Gambar 21. Wireframe Menu

Wireframe Pesanan Di Proses

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Pesanan di Proses pada aplikasi mobile penjualan kue. Halaman Pesanan di Proses pada aplikasi Toko Kue Azel berada di halaman Profil pada bagian "Pesanan Saya". Pengguna dapat melihat status pesanan yang sudah dibuat, terdapat status pesanan diproses, dikirim, dan diterima. Tampilan halaman Pesanan Diproses dapat dilihat pada Gambar 22.



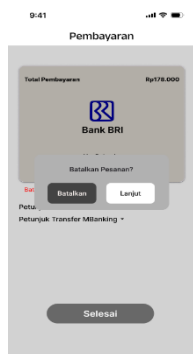
Gambar 22. Wireframe Pesanan Diproses



Gambar 24. Wireframe Ulasan

Wireframe Batalkan Pesanan

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari halaman Batalkan Pesanan pada aplikasi mobile penjualan kue. Halaman Batalkan Pesanan ada pada setelah Informasi Pembayaran di halaman Pembayaran terdapat tulisan “Batalkan Pesanan”. Pengguna dapat membatalkan pesanan di halaman Pembayaran, jika pengguna sudah membayar pesanan tidak bisa dibatalkan. Tampilan halaman Pesanan Diproses dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Wireframe Batalkan Pesanan

Wireframe Ulasan

Desain ini merupakan *low fidelity* dan *high fidelity* dari Ulasan pada aplikasi mobile penjualan kue. Halaman Ulasan ada pada halaman Profil bagian “Ulasan”. Pengguna dapat memberikan ulasan terkait pesanan yang sudah dilakukan. Tampilan halaman Ulasan dapat dilihat pada Gambar 24.

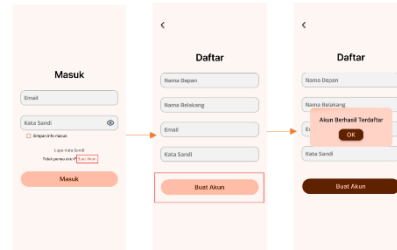
5. Tahap Testing

Setelah melakukan tahap *prototype*, tahapan selanjutnya adalah menguji *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya untuk mendapatkan umpan balik dan penilaian dari calon *user*. Pengujian *prototype* ini menggunakan Maze. Terdapat lima task dan lima pertanyaan sebagai umpan balik dari pengguna yang harus dijawab dan di selesaikan oleh penguji/*tester*. Tujuan dari tahapan testing adalah untuk mengetahui keefektifan dan Tingkat pemahaman *prototype* yang telah dibuat sebagaimana dengan makna dari *user friendly*. Calon pengguna berperan sebagai penguji/*tester* pada saat pengujian menggunakan Maze. Penguji akan menjalankan task sesuai dengan yang telah diberikan kemudian memberikan penilaian mengenai seberapa mudah *task* dapat diselesaikan. Kemudian, hasil dari pengujian akan menjadi acuan untuk dilakukannya perbaikan dan umpan balik dari pengguna digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan dilakukan perbaikan pada *Prototype*. Pengujian *prototype* menggunakan Maze dengan lima task dan lima umpan balik yang harus diselesaikan dalam beberapa tahapan yang akan dilakukan. Gambaran mengenai task dan goals yang akan dibuat dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Task** : Pengguna mendaftarkan akun pada aplikasi.
Goals : Pengguna membuat akun dengan menekan “Buat Akun” yang tertera pada halaman Masuk, setelah mengisi data pengguna lalu klik OK pada pop up yang tertera.
2. **Task** : Pengguna masuk ke aplikasi dan melihat fitur-fitur pada halaman beranda.

- Goals** : Pengguna bisa masuk dengan menekan button Masuk, kemudian pengguna akan diarahkan ke halaman Beranda, pengguna dapat melihat menu-menu tampilan yang ada pada halaman Beranda.
- 3. Task** : Pengguna membuka halaman profil
 - Goals** : Pengguna bisa menekan ikon gambar “manusia” pada bar dibawah untuk melihat fitur apa saja yang ada di halaman profil seperti edit profil, pesanan saya, alamat pengiriman, ulasan, dan pengaturan.
- 4. Task** : Pengguna membuka halaman promo.
 - Goals** : Pengguna bisa tekan ikon lonceng pada kanan atas untuk melihat promo apa yang tersedia.
- 5. Task** : Pengguna melakukan pemesanan kue.
 - Goals** : Pengguna bisa ke halaman beranda dan ke *section* menu untuk melihat jenis kue yang tersedia. Setelah itu pengguna menekan gambar pada produk untuk melihat detail produk lalu klik ikon “+” untuk memasukkan jumlah yang ingin dibeli. Maka pengguna akan diarahkan pada halaman keranjang untuk melanjutkan pesanan..

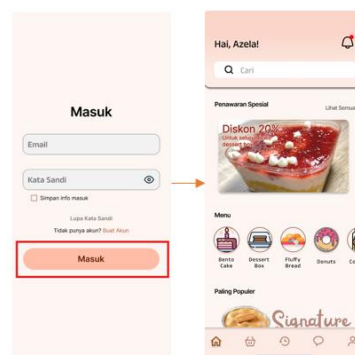
terdaftar” kemudian klik OK. Alur pada *prototype* dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25. Halaman Membuat Akun

Halaman Masuk Ke Aplikasi Dan Melihat Fitur-Fitur Pada Halaman Beranda

Pada halaman Masuk pengguna diminta memasukkan email dan kata sandi yang sudah terdaftar sebelumnya. Setelah itu pengguna menekan *button* Masuk, selanjutnya pengguna diarahkan ke halaman Beranda. Alur pada *prototype* dapat dilihat pada Gambar 26.



Gambar 26. Halaman Beranda

Hasil Dan Pembahasan

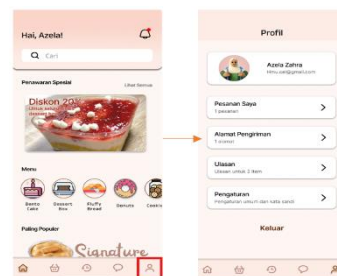
Berdasarkan rancangan dan pengujian *prototype* aplikasi mobile Toko Kue Azel yang telah dibuat maka diperoleh hasil implementasi halaman aplikasi untuk pengguna sebagai berikut.

Halaman Pengguna Mendaftarkan Akun Pada Aplikasi

Pengguna bisa menekan tulisan “Buat Akun”. Pada halaman Daftar, pengguna diminta untuk memasukkan data berupa nama depan, nama belakang, email, dan kata sandi. Kemudian pengguna menekan *button* Buat Akun. Setelah menekan *button* Buat Akun akan muncul *pop up* pemberitahuan “Akun Berhasil

Halaman Profil

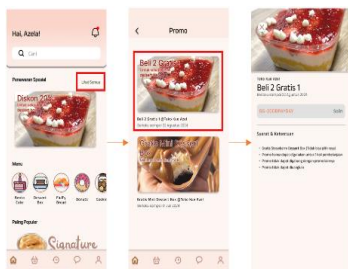
Pengguna dapat melihat fitur-fitur yang tersedia pada halaman Profil. Alur pada *prototype* dapat dilihat pada Gambar 27.



Gambar 27. Halaman Profil

Halaman Promo

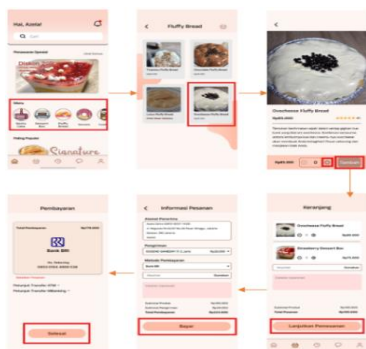
Pengguna membuka halaman Promo yang terdapat di *section* Penawaran Spesial di halaman Beranda. Alur pada prototype dapat dilihat pada Gambar 28.



Gambar 28. Halaman Promo

Halaman Pemesanan Kue

Pada *task* kelima, penguji atau calon *user* akan melakukan pemesanan kue dimana *section* Menu dari kue-kue tersebut terdapat di halaman Beranda. Alur pada prototype dapat dilihat pada Gambar 29.



Gambar 29. Halaman Pemesanan Kue

V. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil rancangan prototyping dan pengujian yang telah dibuat dapat memudahkan pengembang sistem untuk mengimplementasikannya menjadi aplikasi mobile Toko Kue Azel yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk mengetahui dengan mudah menu kue yang tersedia dan detail kuenya, promo kue yang ada serta dapat langsung melakukan pemesanan sehingga aplikasi mobil tersebut bisa sebagai media promosi toko Kue Azel.

Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya mengenai rancangan aplikasi mobil toko Kue Azel menggunakan metode *Design Thinking* perlu mensinkronkan *button* yang kekecilan atau kebesaran pada prototypenya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arvira Swarnadwitya. “*Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.*”. Binus University, 2020.
- Balai Diklat Keuangan Pontianak. (2022). *Mengenal Design Thinking*. Diakses dari <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789> tanggal 29 April 2024.
- Fernando, K. B., Imam, A., & Qadhli, J., A. “Perancangan *User Experience* Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)”. UJTSI. Vol.3. No.2, 2022, e-ISSN : 2746-3699.
- Ferdianto. “Mengenal Lebih Dalam mengenai *User Interface dan User Experience*”. Binus University, 2022.
- Jovianto, M. D., Christie, E. J. C. M., & Dodisutarma, L., “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode *Design Thinking*”. Jima-Ilkom, Vol.2. No.2. hal.41-52, 2023.
- Kevin, H.L. & Nina, S., “Perancangan *User Experience* Aplikasi *Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking*”. J. Info Tech Ampera, Vol.3. No.2. hal.108-123, 2022
- Mira Umiga, “Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Aplikasi *e-Learning* Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan *User Centered Design*”. J. Cakrawala Informasi. Vol.2. No.2. hal.56-62, 2022.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A.
“Perancangan *Ui/Ux* Aplikasi *My Cic*
Layanan Informasi Akademik
Mahasiswa Menggunakan Aplikasi
Figma”. J. DIGI. Vol.10.No.2, hal. 208-
219, 2020.

Murni Telaumbanua. “5 Tahap *Design Thinking*
menurut *Stanford (d.school)*.”, 2019.
<https://medium.com>.

Reza, A., Alexander, A. K., Rayhan, A.,
Muhammad, D., & Wahyuningdiah, T.
“Perancangan *UI/UX* Aplikasi *Tanify*
Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode
Design Thinking”. JIKOMSI, Vol.7.
No.1. hal.273-285, 2024.