

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX PADA STUDI KASUS : WARUNG MAKAN

Muhammad Rizki F R^{1*}, Indrawan Ady Saputro²

¹²STIMIK Amikom Surakarta

¹muhammad.10342@mhs.amikomsolo.ac.id,

²indrawanadysaputro@gmail.com

Received: 29-08- 2025

Revised: 07-09-2025

Approved: 20-09-2029

ABSTRACT

Good user interface (UI) and user experience (UX) planning are crucial for improving customer satisfaction in digital services. The purpose of this study is to redesign the UI/UX of a mobile-based food ordering application using the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. Data were collected through a questionnaire from 10 food stall users. The results showed an average user satisfaction level of 6.5 out of 10, and black-box testing on the login, ordering, checkout, and order tracking features was declared valid. This proves that the Design Thinking method is effective in producing simpler, easier-to-use UI/UX designs and is able to increase user satisfaction.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, Warung Makan

ABSTRAKSI

Perencanaan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik sangat penting untuk meningkatkan kepuasan pelanggan pada layanan digital. Tujuan dari penelitian ini ada pada perancangan ulang UI/UX aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile dengan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Data dikumpulkan melalui kuesioner pada 10 pengguna warung makan. Hasil menunjukkan tingkat kepuasan pengguna rata-rata 6,5 dari 10, serta pengujian black-box pada fitur login, pemesanan, checkout, hingga pelacakan pesanan dinyatakan valid. Hal ini membuktikan bahwa metode Design Thinking efektif menghasilkan desain UI/UX yang lebih sederhana, mudah dipakai, dan mampu meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata Kunci: Design Thinking, UI/UX, Warung Makan

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), termasuk warung makan yang berperan penting dalam budaya makanan lokal sekaligus menjadi sumber pendapatan bagi masyarakat. Selain itu, usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) merupakan sektor usaha yang penting dalam perekonomian. Perkembangan bisnis yang sangat pesat dan dinamis menuntut para pelaku usaha, terutama pelaku UMKM, untuk bergerak cepat mengikuti perkembangan zaman[1]. Dewasa ini, persaingan di industri kuliner semakin ketat, sehingga inovasi layanan dan pemasaran menjadi hal yang mendesak. Persaingan dalam dunia bisnis memacu para pelaku bisnis untuk memiliki keunggulan serta strategi agar mampu bertahan, bahkan mampu mengalahkan para pesaingnya. Salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan oleh usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) adalah produk yang dihasilkan (output)[2]. Masyarakat cenderung lebih banyak memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang aktivitas perekonomiannya, seperti transaksi online, ojek online, berbelanja online, membayar online, memesan makanan atau dagangan online. Hal ini juga dibuktikan dengan hadirnya banyak platform e-commerce di Indonesia seperti Lazada, Shopee, OLX, dll. Dengan adanya fenomena tersebut, diharapkan industri kuliner dapat beralih dari operasional tradisional ke modern dengan memanfaatkan bisnis online[3]. Di era digital, teknologi informasi (TI) memainkan peran yang sangat penting dalam

kemajuan dan perubahan di banyak bidang. Penggunaan teknologi informasi memiliki potensi besar untuk memberdayakan masyarakat, meningkatkan efisiensi dan mendorong pembangunan sosial ekonomi[4]. Tidak hanya itu penggunaan teknologi informasi, terutama melalui aplikasi digital, menawarkan peluang untuk meningkatkan daya saing. Namun, keberhasilan penerapan teknologi ini sangat bergantung pada desain antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif. Dengan desain UI/UX yang efektif, warung makanan dapat memberikan layanan yang lebih baik, menarik pelanggan baru, dan meningkatkan loyalitas pelanggan.

Meski teknologi digital semakin berkembang, namun banyak restoran yang masih menemui kendala dalam memanfaatkannya secara maksimal. Antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah elemen penting dalam desain aplikasi atau perangkat lunak[5]. Beberapa tantangan utama antara lain kurangnya pemahaman tentang perancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan, kesulitan dalam menyederhanakan alur layanan seperti pemesanan dan pembayaran, serta kurangnya pengalaman dalam merancang solusi digital yang intuitif dan efektif. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan kreatif, seperti metode Design Thinking, yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang tepat berdasarkan empati.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa metode Design Thinking efektif dalam merancang aplikasi pemesanan makanan berbasis UI/UX untuk UMKM. Penelitian pada UMKM Sindifood di Jakarta menemukan bahwa aplikasi pemesanan makanan tradisional berbasis mobile mampu meningkatkan efektivitas pencatatan menu dan kepuasan pelanggan, dengan hasil uji usability yang positif [24]. Penelitian lain pada UMKM Uluresto juga membuktikan bahwa rancangan UI/UX berbasis website menggunakan metode Design Thinking berhasil memberikan interaksi yang intuitif dan memperoleh skor kepuasan SUS sebesar 85,25 [25]. Selanjutnya, penelitian di Kota Manado mengenai aplikasi penjualan makanan berbasis mobile menunjukkan hasil usability testing dengan nilai SEQ 6,7/7 dan SUS 93/100, yang menandakan desain UI/UX dapat digunakan dengan baik oleh pengguna[26]. Hal serupa ditunjukkan oleh penelitian pada UMKM Angkringan Berkah, di mana penerapan metode Design Thinking menghasilkan UI/UX yang lebih user-friendly, meningkatkan efisiensi transaksi, serta memberikan kepuasan tinggi pada pengguna[23].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metodologi Design Thinking dalam merancang aplikasi UI/UX untuk kios makanan. Masalah yang tidak jelas akan diselesaikan dengan memahami kebutuhan pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Design Thinking adalah metode efektif untuk menciptakan produk yang memecahkan masalah dan kebutuhan pengguna[6]. Diharapkan aplikasi yang dihasilkan dapat mempermudah proses pemesanan, pembayaran, dan pelayanan pelanggan, sekaligus meningkatkan kepuasan pengguna. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pemangku kepentingan di industri katering melalui peningkatan efisiensi operasional dan daya saing, serta menjadi tolok ukur dalam pengembangan desain UI/UX di bidang kuliner.

LANDASAN TEORI

Perancangan

Perancangan merupakan tahap awal dalam merancang suatu sistem yang meliputi perencanaan, penggambaran dan pembuatan sketsa. Perancangan adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip untuk mendefinisikan perangkat, proses, atau sistem dengan cukup detail untuk mewujudkannya[7].

UI (User Interface)

User Interface adalah representasi visual produk yang menghubungkan sistem ke pengguna. Antarmuka pengguna dapat ditampilkan dalam bentuk warna, teks, dirancang semenarik mungkin dan sederhana. User Interface dirancang dengan banyak aspek desain mulai dari tata letak, gambar logo, pilihan warna yang sesuai, tipografi yang terbaca dan elemen lain untuk mempercantik antarmuka[8].

UX (User Experience)

Pengalaman pengguna (UX) mencakup semua elemen yang terkait dengan pengalaman pengguna dengan suatu produk, seperti kemudahan penggunaan produk, emosi pengguna, dan kemampuan untuk mencapai tujuan. Pendapat dan reaksi seseorang terhadap suatu sistem atau produk yang berinteraksi dengannya disebut pengalaman pengguna[9]. Pengalaman pengguna ini dirasakan saat pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan anda dan melihat apakah mereka dapat dengan mudah memahami cara menggunakannya[10].

UMKM

Usaha menengah adalah suatu usaha ekonomi produktif dan mandiri yang dikuasai oleh orang perseorangan atau badan dan tidak dimiliki atau dikendalikan baik langsung maupun tidak langsung oleh badan tersebut. Jika usaha kecil dan menengah mewakili kelompok ekonomi terbesar dalam dunia usaha bahkan di saat krisis[11].

Design Thinking

Design Thinking (Pemikiran Desain) adalah metodologi inovasi yang menggunakan proses berulang untuk memberikan hasil yang berpusat pada pengguna dan pelanggan guna memecahkan masalah kompleks. Pemikiran desain adalah proses berulang yang dilakukan untuk memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, mengeksplorasi masalah yang ada, dan menemukan strategi serta solusi alternatif. Tahapan Berpikir Desain saat ini, ada beberapa variasi proses berpikir desain, dengan tiga hingga tujuh fase, tahap, atau mode[12].

Figma

Figma adalah platform desain web yang memungkinkan desainer untuk membuat, mengedit, dan berkolaborasi pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Sederhananya, Figma seperti kanvas digital tempat desainer dapat mendesain segalanya mulai dari situs web, aplikasi seluler hingga dasbor, semuanya di satu tempat[13].

Studi Kasus Warung Makan

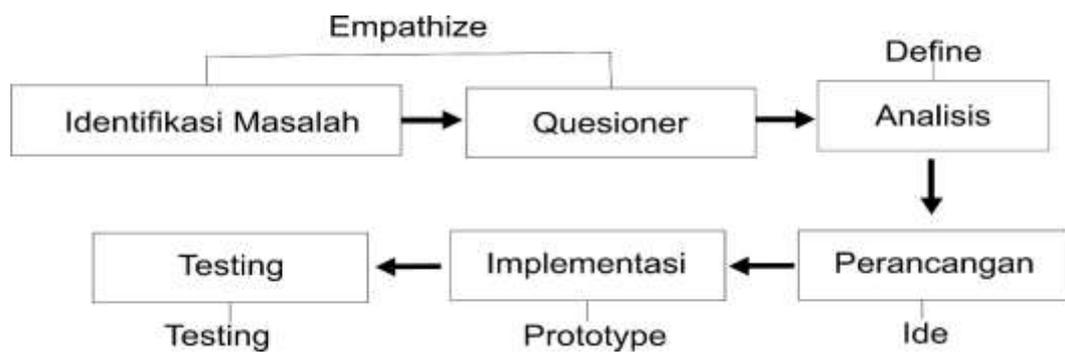
Pada penelitian lain [14] dijelaskan bahwa banyak faktor penyebab terjadinya kesalahan dalam memesan pada warung makan, seperti kesalahan entri pesanan, pengiriman terlambat, atau bahkan pesanan duplikat.

Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dibagi menjadi empat bagian, yaitu kuesioner terbuka, kuesioner tertutup, kuesioner semi-terstruktur (terbuka dan tertutup) dan kuesioner online dan offline[15].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking karena fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam untuk menghasilkan solusi berbasis UI/UX yang sesuai. Penulis menggunakan pendekatan design thinking, metode ini merupakan pendekatan yang memberikan ide dan solusi untuk mengatasi permasalahan[16]. Metode ini dipilih karena mampu memecahkan masalah kompleks dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Design Thinking terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, yang dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Penelitian

Design Thinking memiliki lima tahapan seperti pada gambar 1, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Berikut merupakan penjelasan tahapan untuk metode Design Thinking :

Empathize (Identifikasi Masalah dan Quesioner)

Pada tahap empathize ini merupakan proses untuk melakukan penelitian tentang kebutuhan pengguna berdasarkan permasalahan yang dirasakan. Dalam prosesnya tahap empathize dilakukan melalui riset kebutuhan konsumen dengan melalui mengidentifikasi masalah dan penyebaran kuesioner kepada target pengguna untuk mendapatkan penemuan yang berpusat pada permasalahan berdagang dimasa sekarang[17].

Define (Analisis)

Hasil data kuesioner dianalisis untuk menemukan pola masalah dan kebutuhan utama pengguna. Dari hasil analisis, peneliti menyusun pernyataan masalah (problem statement) yang menjadi dasar pengembangan rencana UI/UX aplikasi. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang diperoleh melalui empati dan menentukan pernyataan masalah sebagai perspektif penelitian atau perhatian utama[18].

Ide (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menghasilkan berbagai ide dan solusi kreatif berupa konsep fitur aplikasi, alur navigasi, serta kebutuhan desain yang sesuai dengan preferensi pengguna. Hasil ide dituangkan dalam bentuk wireframe menggunakan aplikasi Figma sebagai gambaran awal rencana antarmuka. Tahap ini merupakan proses awal design thinking untuk pembangkitan ide, karena penulis menyusun deskripsi fitur dan spesifikasi kebutuhan pengguna (mahasiswa) yang akan mereka rancang dalam aplikasi seluler[19].

Prototype (Implementasi)

Prototype berupa tampilan antarmuka aplikasi dirancang berdasarkan wireframe yang telah dibuat. Desainnya meliputi halaman login, menu utama, menu checkout, pembayaran, hingga fitur pelacakan pesanan. Prototipe berfungsi sebagai model awal aplikasi untuk diuji coba kepada pengguna. pembuatan prototype adalah fase keempat, dimana perancang membuat desain antarmuka pengguna, mengevaluasi konsep desain, dan menemukan solusi untuk masalah yang muncul pada fase sebelumnya. pada fase ini, prototipe dibuat, versi awal dari produk atau solusi yang diinginkan[20].

Testing (Testing)

Prototype diuji menggunakan metode black-box, pengujian pada fitur login, pemesanan, checkout, dan pelacakan pesanan. Selain itu, dilakukan uji kepuasan pengguna melalui kuesioner untuk menilai kemudahan penggunaan, tampilan, dan efektivitas desain UI/UX. Hasil pengujian menjadi dasar perbaikan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada langkah ini, prototype yang dibuat diuji untuk menentukan kepuasan pengguna dan mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan[21].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dimulai dengan desain yang dibuat menggunakan aplikasi editing Figma, yang mencakup menambahkan logo, teks, latar belakang, ilustrasi gambar, dan tampilan pendaftaran akun. Figma adalah aplikasi multiplatform dan berbasis cloud yang dapat berjalan di sistem operasi apa saja yang berbasis cloud. Ini memungkinkan penyimpanan desain tersimpan secara otomatis dan memungkinkan banyak pengguna untuk bekerja sama, yang meningkatkan efektivitas proses proyek [22].

Fase Empathize

Dalam tahap empathize ini penulis menyebarkan Kuesioner menggunakan Google form sehingga mengetahui tanggapan responden tentang kekurangan perancangan dari design awal dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan nantinya menjadi acuan untuk perbaikan tampilan antarmuka, dengan ini terdapat temuan hasil dari kuesioner yaitu :

Tabel 1. Pengujian UX

No	NILAI					
	Tampilan	Tampilan	Tampilan	Tampilan	Tampilan fitur	Tampilan
	keseluruhan	tentang tata letak	tentang kombinasi warna	tentang login & Sign Up	konfirmasi dan proses pembayaran	status pesanan
1.	4	5	5	5	5	4
2.	4	3	5	5	5	3
3.	4	5	5	4	5	5
4.	4	4	4	4	4	4
5.	4	5	3	5	4	5
6.	5	5	5	5	5	5
7.	4	5	4	4	5	5
8.	3	2	4	2	3	3
9.	3	2	1	2	2	2
10.	1	3	3	3	1	3
Total	36	39	39	39	39	39
RATA-RATA	6	6,5	6,5	6,5	6,5	6,5

Pada tabel pengujian UX diatas menunjukkan hasil beberapa kuisisioner mencakup pertanyaan mulai dari fitur tampilan, tata letak, kombinasi warna, registrasi, fitur pembayaran, dan status pesanan, mendapatkan hasil dari 10 responden yang telah mengisi untuk di uji cobakan, Maka UI sistem telah memenuhi standar yang di harapkan dan dapat digunakan dengan baik oleh pelanggan.

Fase Define

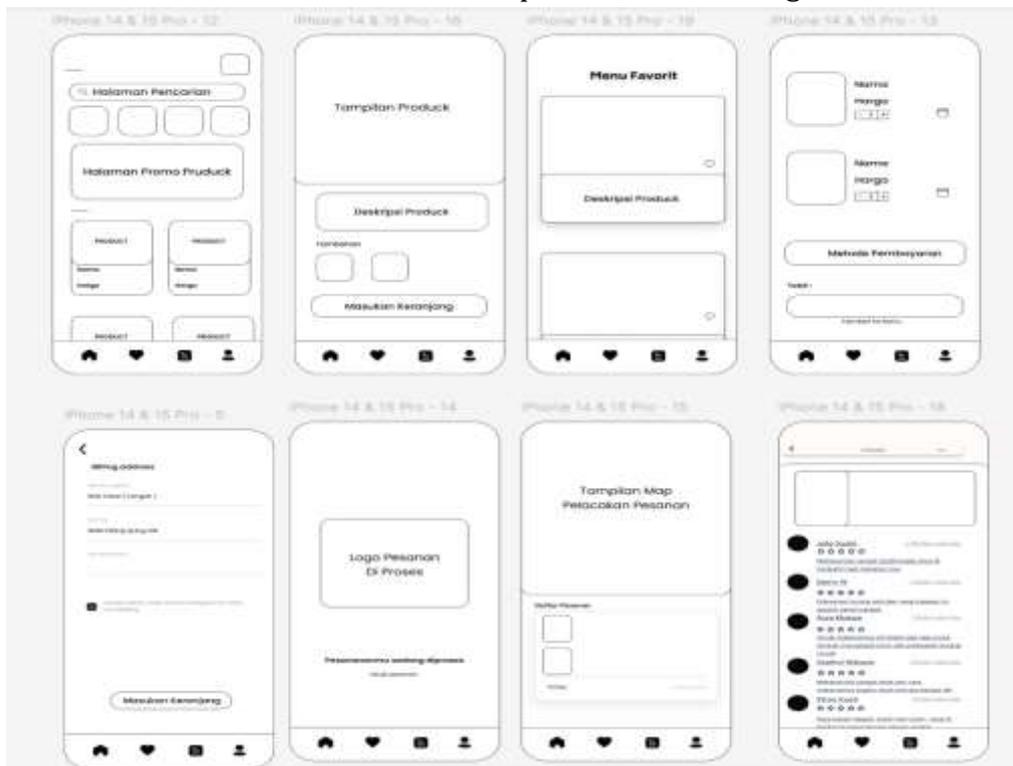
Proses define ini adalah langkah mendefinisikan masalah setelah mengetahui temuan dari riset hasil tahap empathize, dengan ini dapat memahami kekurangan dan keinginan user/pengguna. Fokus utama setelah menemukan permasalahan kemudian mengidentifikasi kekurangan dari desain UI/UX seperti hasil berikut yaitu "Pelanggan menginginkan lebih mudah melihat status pesanan dan harga". pernyataan ini menjadi solusi untuk pengembangan fitur yang akan menjadi fokus pada peningkatan pengalaman pelanggan

Fase Ide

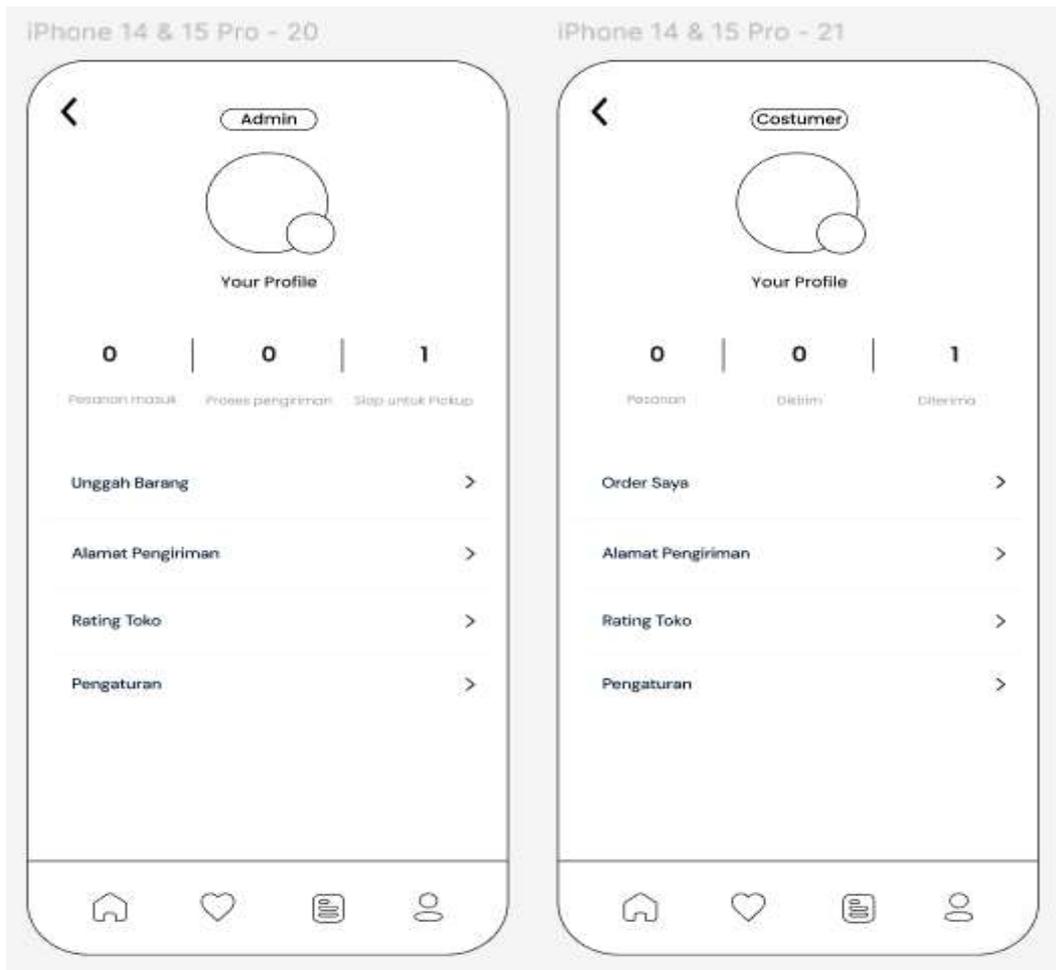
Setelah inti permasalahan telah di temukan tahap selanjutnya adalah fokus pada konsep desain dan fitur aplikasi yang bertujuan memberikan kenyamanan kepada pengguna. pada tahap ide penulis mengumpulkan berbagai ide untuk dikembangkan menjadi sebuah desain antar muka/aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, serta eksplorasi berbagai solusi kreatif untuk memastikan desain yang dihasilkan menjadi aplikasi yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pembuatan wireframe, serta prototype sederhana guna menguji aplikasi sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut.



Gambar 2. Tampilan Wireframe Login



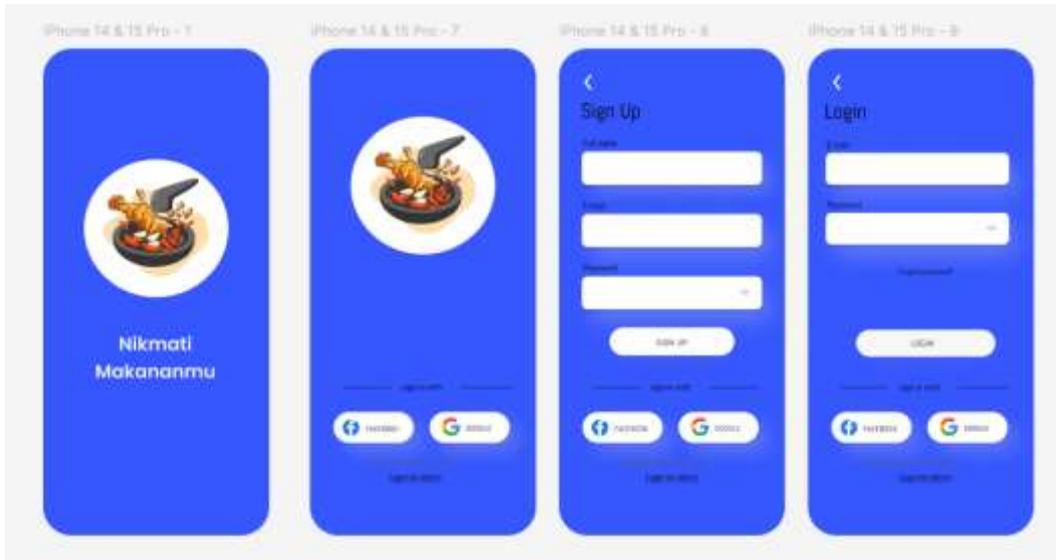
Gambar 3. Tampilan wireframe menu navigasi



Gambar 4. Tampilan menu akun admin dan costumer

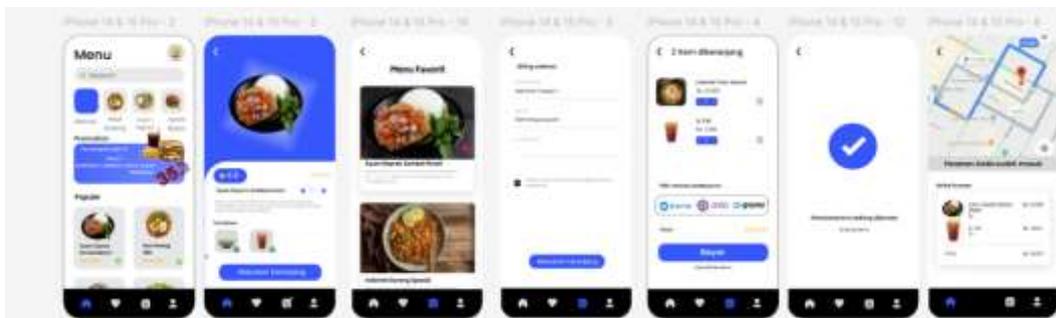
Dalam perancangan ini, wireframe merupakan tahap awal dalam membuat design antarmuka pengguna (UI). Tujuan dari wireframe adalah menggambarkan struktur dan tata letak elemen dalam suatu aplikasi sebelum beralih ke tahap desain visual yang lebih deta. Wireframe digunakan untuk menentukan tata letak halaman, menu, tombol, dan menu-menu lain untuk membuat alur navigasi aplikasi lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Selain itu, wireframe membantu perancang menyusun konsep desain yang memenuhi kebutuhan pengguna dan juga berfungsi sebagai referensi untuk membuat prototype. Dalam perancangan ini, wireframe dibuat menggunakan aplikasi Figma dan menyertakan beberapa tampilan utama seperti halaman login, menu navigasi, serta akun admin dan pelanggan.

Prototype



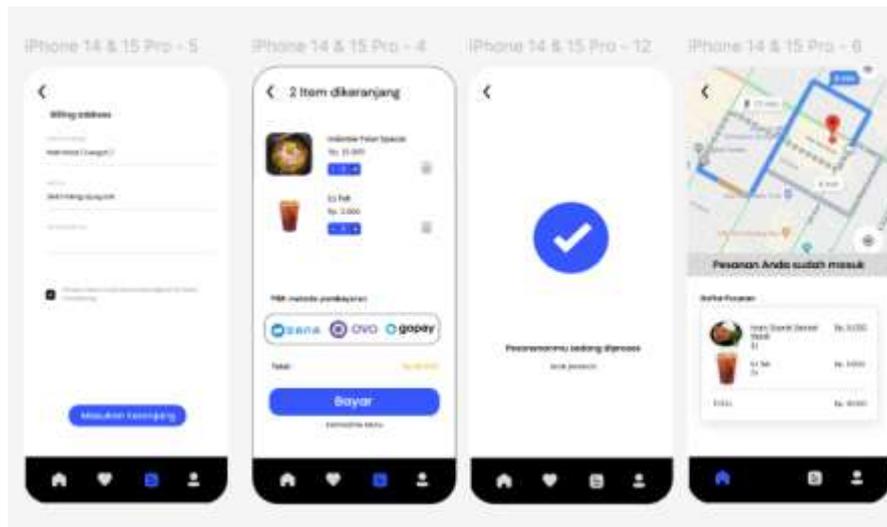
Gambar 5. Tampilan menu login dan sign up

Pada gambar 5, terdapat tampilan halaman login dan Sign Up sebelum masuk ke halaman menu utama. Didalam halaman login dan signup apabila pengguna belum mempunyai akun, maka pengguna dapat melakukan pendaftaran melalui halaman sign up (daftar akun) dengan mengisi nama, email, dan password atau dengan cara lebih mudah yaitu melakukan pendaftaran dengan menggunakan akun *Google* atau *Facebook*. Sedangkan penggunaan yang mempunyai akun dapat memilih halaman login.



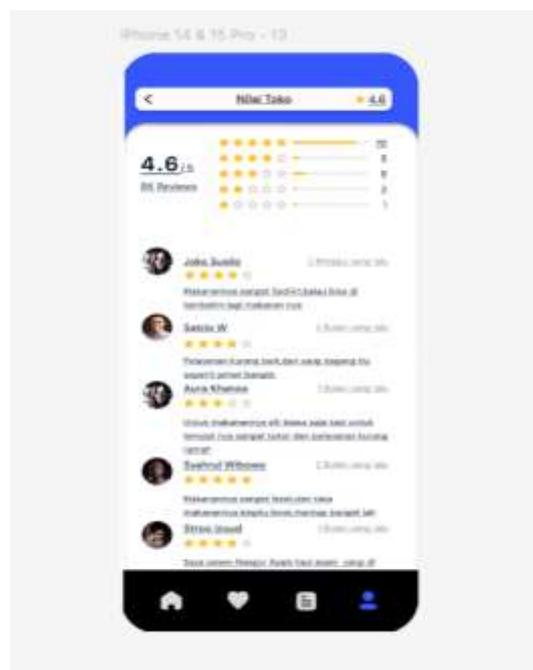
Gambar 6. Tampilan menu utama

Pada gambar 6, muncul tampilan halaman menu utama yang menampilkan menu-menu makanan, promo makanan, menu *navigasi*, home, favorit, keranjang serta menu profile. Pengguna dapat memilih menu-menu makanan dan makanan favorit yang akan di masukkan ke keranjang pembelian.



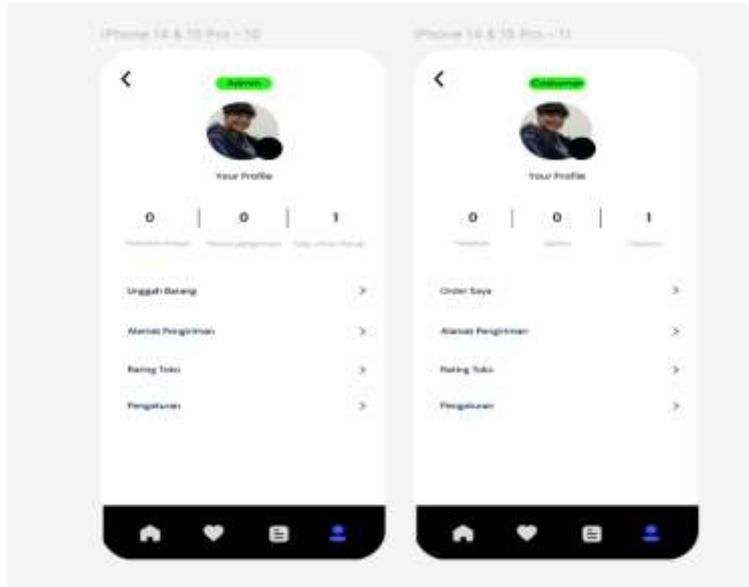
Gambar 7. Tampilan menu checkout dan pembayaran

Pada gambar 7 tampilan halaman yang akan muncul ketika pengguna telah memasukkan menu ke dalam keranjang. Setelah memilih menu makanan yang tersedia selanjutnya akan masuk kedalam menu pembayaran dengan memilih metode pembayaran yang tersedia. Didalam halaman menu checkout dan pembayaran terdapat tampilan *"lacak pesanan"* sehingga dapat melihat estimasi pesanan datang.



Gambar 8. Tampilan menu rating

Pada gambar 8, tampilan menu halaman rating atau masukan dari customer. menu rating berguna berisi penilaian terhadap makanan, layanan, serta pengiriman, sehingga toko atau penjual dapat menerima masukan yang berguna untuk meningkatkan kualitas produk mereka.



Gambar 9. Tampilan menu akun admin dan customer

Pada gambar 9, tampilan menu profile yang memungkinkan pengguna untuk mengakses riwayat pesanan, mengelola alamat pengiriman, serta mengatur metode pembayaran yang digunakan.

Testing

Tabel 2. Tabel pengujian UI

No	Skenario Pengujian	Menu yang diuji	Hasil	Kesimpulan
1	Login dan Sign Up	Pengujian Tombol "Login" dan "Sign Up"	Masuk ke halaman utama	Valid
2	Menu Utama	Pengguna melihat daftar menu makanan	Halaman sesuai dengan menu makanan yang dipilih	Valid
3	Detail Product	Klik salah satu menu makanan	informasi makanan yang ditampilkan dengan lengkap	valid
4	Tambah produk ke keranjang	Klik icon "Keranjang"	Makanan masuk kedalam daftar keranjang	Valid
5	Proses Checkout	Klik tombol "Bayar"	konfirmasi pesanan dan status pesanan diperbarui	Valid
6	Lacak Pesanan	Status pesanan	Pesanan berhasil dipantau	valid

Berdasarkan tabel 2 Berdasarkan Tabel 2 bahwa proses pengujian menggunakan blackbox mulai dari skenario pengujian, menu yang diuji, dan juga hasil menunjukkan kesimpulan pengujian ketiga alur tersebut adalah valid atau sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada perancangan ulang user interface (UI) dan user experience (UX) aplikasi penjualan makanan menghasilkan kesimpulan, bahwa perancangan yang diujikan dapat digunakan dengan baik oleh responden, dilihat dari hasil gambar pengujian UX pada 10 responden menunjukkan rata-rata "6,5" yang berarti responden dapat dengan mudah dalam pengujian prototype, pada gambar pengujian UI responden menunjukkan rata-rata hasil dominan

"Valid" yang berarti dapat diterima dengan mudah dari hasil pengembangan yang sudah di implementasikan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. S. Wijaya, R. Rahmaita, M. Murniati, N. Nini, and E. Mariyanti, "Digitalisasi Akuntansi Bagi Pelaku UMKM Di Lubuk Minturun", JPMDA, vol. 1, no. 2, pp. 40-44, Jan. 2023.
- [2] L. Nur Aini, F. Santoso, and E. Nury Khirdany, "PENGEMBANGAN UMKM KULINER DI ERA DIGITAL: PERAN INOVASI DAN JARINGAN BISNIS DI KOTA SAMPANG", ccy, vol. 2, no. 1, pp. 179-189, Oct. 2023.
- [3] F. Faizah, "Eksistensi bisnis kuliner halal melalui digital marketing di era new normal", SERAMBI, vol. 4, no. 1, pp. 85 - 98, Apr. 2022.
- [4] S. Rijal, A. A. Azis, D. Chusumastuti, E. Susanto, I. W. S. Nirawana, dan Legito, "Pengembangan Kapasitas Sumber Daya Manusia Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Bagi Masyarakat", J. Innov. serv., vol. 1, no. 03, hlm. 156-170, Jun 2023.
- [5] Tri Agustina Nugrahani, Dewi Dianasari, and Karina Nine Amalia, "IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN JAMU BERBASIS MOBILE", JCI, vol. 3, no. 3, pp. 889-900, Nov. 2023.
- [6] R. A. Efendi, A. P. Kharisma, dan M. T. Ananta, "Perancangan UX Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman dari Meja menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kedai Kopi Sarijan Malang)", J-PTIHK, vol. 7, no. 7, hlm. 3063-3072, Okt 2023.
- [7] R. Handayani, Z. Rachmat, dan W. S., "Perancangan aplikasi e-learning berbasis website pada SMP Negeri 3 Watansoppeng," JUMISTIK, vol. 1, no. 1, hlm. 43-54, Desember 2022.
- [8] M. G. Dhano dan N. Pratiwi, "Perancangan UI/UX Visiting Ja'o Ende Virtual Tourism pada Kabupaten Ende Menggunakan Figma," JICN, vol. 1, no. 5, pp. 6631-6646, Okt.-Nov. 2024.
- [9] A. A. Aldani, I. M. Nugroho, dan I. Jaelani, "Perancangan User Interface dan User Experience E-Commerce Berbasis Mobile UMKM di Zecko dengan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Zecko Purwakarta)," JATI, vol. 8, no. 5, pp. 9992-9998, Okt. 2024.
- [10] R. N. Fadilah dan D. Sweetania, "Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking," *Jurnal Informatika Universitas Teknologi (JUIT)*, vol. 2, no. 2, pp. 132-146, Mei 2023.
- [11] E. . Agusti, "PERANCANGAN APLIKASI INVOICE BERBASIS MOBILE STUDI KASUS UMKM", *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 1, no. 1, pp. 19-33, Feb. 2022.
- [12] M. A. Asshiddiqie dan C. E. Supriana, "Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur)," *Pasinformatik*, vol. 2, no. 1, pp. 1-8, Jan. 2023.
- [13] N. Annisa, U. Ulvah, dan N. Nirsal, "Desain Aplikasi Pemesanan Makanan Pada RM Serba Nikmat Berbasis Android Menggunakan Figma", *jitu.jinf.teknol.*, vol. 1, no. 3, hlm. 31-37, Okt 2024.
- [14] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, dan T. Hidayat, "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)", *Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 1-8, Jun. 2023.
- [15] S. Romdona, S. S. Junista, dan A. Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner," *JISOSEPOL*, vol. 3, no. 1, pp. 39-47, Jan. 2025, doi: 10.61787/taceee75.

- [16] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, dan D. H. Bangkalang, "Perancangan UI/UX aplikasi KTM multifungsi menggunakan metode design thinking," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 110-128, Nov. 2022.
- [17] CS Surachman, MR Andriyanto, C. Rahmawati, dan P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in," *Jurnal TelKa*, vol. 12, tidak. 2, hlm. 156-169, Oktober. 2022.
- [18] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, dan S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru," *Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, hlm. 45-55, 2020.
- [19] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, dan D. H. Bangkalang, "Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 5, no. 2, hlm. 111-128, Nov. 2022.
- [20] Y. I. Pitarto dan N. Setiyawati, "Perancangan Ulang UI/UX pada Aplikasi OSAGA Menggunakan Metode Design Thinking," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 4, hlm. 1154-1164, Desember 2023.
- [21] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, dan T. Hidayat, "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, hal. 1-8, Juni 2023.
- [22] A. P. Qirani, P. D. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, dan A. Zahrial, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA," *Jurnal Media Informatika (JUMIN)*, vol. 5, no. 2, pp. 189-195, Jun. 2024.
- [23] P. M. Aziza, A. Putra Kharisma, and M. T. Ananta, "Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Makanan Tradisional Padang Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: UMKM Sindifood Jakarta)," vol. 1, no. 1, pp. 2548-964, 2024, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [24] A. A. A. W. Putra and I. N. T. A. Rada, "Pengembangan UI/UX Website Uluresto untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional Restoran Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 6, no. 1, pp. 205-217, 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1146.
- [25] J. M. Dumalang, C. E. J. . Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 41-52, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [26] M. A. Sajiwo, R. R. Putra, S. Wahyuni, and A. Sajiwo, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Pada Umkm Angkringan Berkah Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Nas. Teknol. Komput.*, vol. 5, no. 3, pp. 27-35, 2025.