

# Perancangan User Interface/User Experience Food Delivery App Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Muhammad Yanuar Ramdhan<sup>\*1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Ira Diana Sholihati<sup>3</sup>

Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi Dan Informatika Universitas Nasional  
E-mail: <sup>\*1</sup>muhamadyanuarramadhan2019@student.unas.ac.id, <sup>2</sup>Nurhayati@civitas.unas.ac.id,  
<sup>3</sup>iradiana2803@gmail.com

## ABSTRAK

*Springplate adalah Aplikasi Restoran yang dimana konsumen bisa memesan makanan melalui aplikasi. Springplate juga menyediakan catalog food, best menu, dan juga transaksinya. Tujuan Springplate adalah mempermudah user untuk pemesanan makanan dari jarak jauh dan membuat beberapa layanan pemesanan makanan secara delivery yang lebih banyak serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian pembelian makanan restoran online ini bertujuan untuk membangun aplikasi Springplate mempermudah para konsumen, dimana para konsumen tidak perlu untuk datang ketempat hanya untuk melakukan pemesanan, tapi dengan adanya aplikasi ini dapat langsung melakukan pemesanan makanan secara langsung lewat aplikasi yang tersedia. Proyek ini menggunakan metode Design Thinking dan In Depth Interview untuk menyelesaikan desain aplikasi Springplate. Dari hasil pengujian yang ada dibuktikan bahwa desain solusi mendapatkan nilai 70 yang menunjukkan tingkat kepuasan, kemudahan dan kegunaan dari Prototype ini sudah baik. Namun masih ada beberapa fitur yang masih bisa lengkapi agar aplikasi bisa berkembang lebih baik lagi.*

**Kata Kunci:** Perancangan, Pengujian, Design Thinking, Mobile app, Restoran

## ABSTRACT

*Along with the development of technology that is increasingly developing and increasingly advanced. The sophistication of today's technology makes all information and communication processes so fast. In everyday life, you can feel these developments both in the technological aspect. One of them is the existence of mobile-based food delivery which is a more practical and efficient alternative for consumers to access anytime and anywhere without having to come to a physical store. However, this shop has several problems which are in direct service, namely buying food at restaurants offline, including the restaurant location area which is small and does not have enough parking space for consumers, if customers come directly to the place it causes congestion and long queues. To overcome this problem, there is a solution to the problem by creating a SpringPlate mobile app which aims to make it easier for consumers to avoid overcrowding and long queues, so consumers can order menus more freely anywhere and anytime. The method used in this design process is by using the design thinking method. The design thinking method is a human-centered approach to solving problems and creating new innovations. To get feedback, a testing process is carried out using the usability testing stage. This study shows the results of designing the appearance of the SpringPlate mobile app which was carried out using the design thinking method as a design method and the System Usability Scale as a testing method. From the results obtained on the SEQ score, a score of "79" was*

*obtained which indicated that the SpringPlate mobile app was declared Acceptable and included in the grade C category with a GOOD rating.*

**Keywords:** *Planning, Testing, Design Thinking, Mobile app, Restaurant*

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan serta perkembangan kecanggihan teknologi masa kini yang semakin berkembang secara pesat telah membuat segala proses informasi dan komunikasi begitu cepat. Dalam kehidupan sehari-hari pun dapat merasakan perkembangan tersebut baik dalam aspek teknologi. Salah satunya adalah dengan adanya food delivery berbasis mobile menjadi alternatif yang lebih praktis dan efisien bagi konsumen yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa harus datang ke tokonya secara langsung. Banyak industri yang bergerak dibidang teknologi seperti restoran yang menyediakan platform khusus delivery dengan bermacam berbagai menu makanan. Tetapi aplikasi restoran delivery tersebut masih mengalami sebagian hambatan, mulai dari tampilan yang kurang menarik serta platform rumit digunakan

Hambatan tersebut bisa terjalin apabila design platform tidak melakukan observasi dengan pengguna, sehingga memunculkan kesalahan serta tidak cocok dengan kebutuhan pengguna. Pembuatan perancangan design antar muka serta pengalaman pengguna yang tidak cocok bisa memunculkan kasus dalam pemakaian aplikasi setelah dibuat. Sehingga diperlukan perancangan UI/UX design restaurant Springplate delivery yang mempermudah user untuk pemesanan makanan dari jarak jauh. Dan membuat beberapa pelayanan pemesanan makanan secara delivery yang lebih banyak serta sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode design thinking.

Perancangan ini menggunakan metode design thinking guna menganalisis kebutuhan pengguna dalam menciptakan design interaktif antarmuka platform design thinking bisa membantu mengajukan pertanyaan, mengajukan hipotesis, serta mengajukan relevansi, sebab design thinking sangat bermanfaat dalam mendefinisikan ulang permasalahan dengan pusat manusia, menghasilkan banyak brainstorming, serta memakai tata cara prototype serta pengujian. Penelitian ini bertujuan membuat dan merancang UI/UX platform Restoran SpringPlate Delivery memberikan informasi dan mempermudah konsumen dalam memesan secara online dan sesuai dengan kebutuhan konsumen.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu analisis pra-penelitian dengan observasi dan brief-project sebagai referensi pembuatan aplikasi Springplate. Analisis sistem selanjutnya adalah dilakukannya proses pembuatan aplikasi mobile Tikom. Perancangan UI/UX Food delivery App Springplate ini menggunakan metode Design Thinking. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Observasi yang dilakukan peneliti dimulai sejak bulan Januari 2023. Observasi ini berlangsung di Toko Springplate di Jl. Cipete Raya No. 7 di Jakarta Selatan hingga bulan Maret. Di tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan pemilik usaha itu sendiri yaitu Fahri Reza . Research Objective digunakan untuk menetapkan tujuan pada saat melakukan user research. Responden untuk menguji Prototype platform Restoran online Springplate dilakukan kepada 10 orang yang

sesuai dengan kriteria sebelumnya telah ditentukan. Metode In Depth Interview untuk menyelesaikan desain aplikasi Springplate.

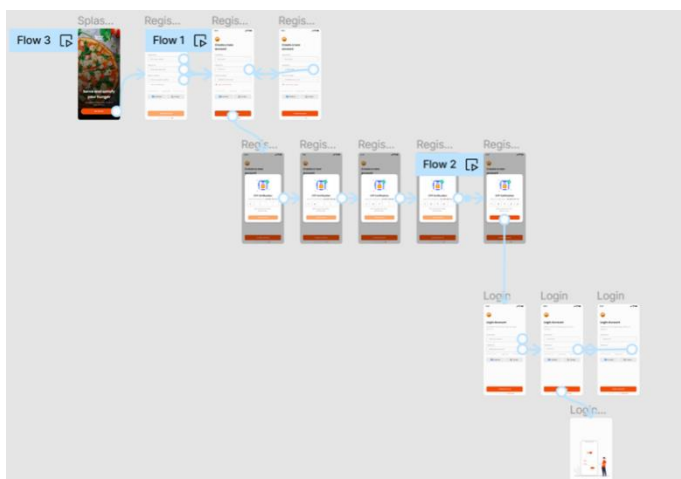
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

User Flow adalah elemen dari sebuah desain user experience yang baik dalam sistem. untuk melakukan login, user harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu. Setelah user sudah memiliki akun maka selanjutnya user akan memasuki halaman home, dan user bisa mengakses fitur aplikasi. Berikut ini user flow pada Springplate



Gambar 1. User Flow Springplate

Wireframe digunakan selama proses pengembangan desain antarmuka (interface) untuk memberikan inspirasi desain tambahan bagi para desainer yang mengerjakan mockup, prototipe interaktif, dan desain akhir. Wireframe pada penelitian ini yaitu wireframe login, wireframe registrasi, wireframe detail makanan, dan wireframe order dan driver. Setelah melakukan wireframe, dilanjutkan dengan perancangan mockup secara akurat yang merepresentasikan elemen desain visual seperti gambar warna dan tipografi. Sebelum situs web benar-benar dibuat, mockup menawarkan gambaran umum yang komprehensif. Sehingga dihasilkan prototype sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Prototype Aplikasi Springplate

Prototype yang sudah diselesaikan kemudian diuji cobakan dengan tujuan memverifikasi keputusan desain yang telah dibuat. Metode Usability testing serta in-depth interview digunakan dalam proses pengujian ini. Sebelum melakukan interview terlebih dahulu membuat document user research yang berisikan Research Objective, User Criteria, questions list, dan Research Scenario.

Setelah melakukan interview dengan beberapa pertanyaan dan responden mencoba Prototype serta menyelesaikan task yang sudah diberikan berdasarkan Research Scenario, terdapat beberapa feedback berupa pendapat dan saran dari responden.

Tabel 1. Hasil Pendapat Responden Uji Prototype

Responden	Pendapat		
	Task 1	Task 2	Task 3
R1	Login dan registrasi sudah cukup baik	Detail Catalog Food mudah dicari dan informasi yang dibutuhkan ada	Transaksi sudah cukup baik
R2	Login dan Daftar sudah cukup baik	Informasi yang tersedia sudah cukup, dan aksesnya sudah mudah	Alur untuk Order sudah baik dan mudah untuk membayar
R3	Login sudah berjalan dengan baik	Informasi yang dibutuhkan terpenuhi	Pembayaran cukup mudah
R4	Untuk login sangat mudah	Untuk melihat detail informasi sangat mudah	Untuk transaksi juga mudah
R5	Login sama seperti aplikasi lain yaitu mudah	Melihat Catalog Food juga mudah dan infonya sudah cukup terpenuhi	Untuk transaksi mudah seperti aplikasi pada umumnya
R6	Login dan daftar sudah berjalan normal	Untuk informasi makanan menurut saya sudah cukup terpenuhi	Untuk membeli makanan sangat mudah dan pembayaran sudah komplit
R7	Untuk registrasi dan login berjalan sesuai aplikasi pada umumnya	Untuk detail informasinya sih sudah lengkap	Pembelian juga sangat mudah

R8	Registrasi dan login berjalan dengan baik	Informasi detail konsernya sudah memenuhi kriteria	Alur transaksi pembelian makanannya juga tidak ribet
R9	Untuk alur dan tampilannya sudah cukup baik	Tampilan sudah bagus dan informasinya sudah lengkap	Transaksinya sangat mudah dan metode pembayaran sudah cukup lengkap
R10	Tampilan dan button untuk login sudah berjalan baik	Informasi yang ditampilkan sudah cukup dan tampilannya unik dan modern	Secara alur sudah mudah untuk dilakukan

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan sejumlah kesimpulan yang antara lain:

1. Hasil menunjukkan bahwa desain mobile app dapat memudahkan pengguna untuk melakukan berbagai macam aktivitas dalam aplikasi. Hasil pengujian pada desain UI/UX aplikasi seluler SpringPlate juga menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami alur aplikasi berkat desainnya.
2. Memahami keinginan dan kendala pengguna merupakan tujuan setelah menyelesaikan semua tahapan proses. Hasil akhir yang dicapai adalah menawarkan solusi kepada restoran SpringPlate, yang meliputi pengembangan desain tampilan untuk memberikan pengalaman pengguna terbaik untuk semua aktivitas yang berjalan dalam mobile app SpringPlate.
3. Perancangan User Interface User Experience Design Restoran Online Springplate menggunakan Figma dengan Metode Design Thinking mudah dioperasikan dan user friendly sehingga dapat membantu dalam proses pembelian makanan secara online.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. 2020. Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 1, Vol. 4.
- [2] Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. 2020. Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan Goal-Directed Design (Gdd) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang), No. 10, Vol. 4.
- [3] Setya, S., Santosa, J., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. 2020. Analisis User Interface Maximom Berbasis User Persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint. No. 3, Vol. 2, 40–48.
- [4] Zahra Alrazi, C., & Rachman, A. 2021. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Anima-Si Periklanan Digital Pencegahan Covid-19, No. 2, Vol. 14.

- [5] Sufandi, U. U., Aprijani, D. A., & Pandiangan, P. 2021. Evaluasi Dan Hasil Review Desain User Interface Prototype Aplikasi Mobile Sitta Universitas Terbuka. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, No. 10, Vol. 3.
- [6] Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. 2021. Era Masyarakat Informasi Sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, No. 3, Vol. 2, 350–363.
- [7] Lazuardi, M. L.. 2019. Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek, *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, No. 3, Vol.1, 1 – 12.
- [8] Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. 2020. Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan Goal-Directed Design (Gdd) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang), No 10, Vol. 4.
- [9] Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. 2020. Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus Upi Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, No. 2, Vol. 1, 45–55..