



Perancangan UI/UX pada Toko Pizza dengan Metode *Design Thinking*

Latifah Nurul Habibah*¹, Indrawan Ady Saputro²

^{1,2} STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Veteran, Dusun 1, Singopuran, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah

Korespondensi penulis: latifahnurul209@gmail.com*

Abstract. *This study focuses on the design of the user interface (UI) and user experience (UX) for a pizza shop application using the Design Thinking method. Aiming to enhance convenience and efficiency in the ordering process, the method involves five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The UI design is developed to ensure an attractive and user-friendly interface, while the UX emphasizes ease of navigation and user satisfaction. The resulting prototype includes essential features such as product menus, shopping cart, and order tracking. Usability testing shows that the application effectively simplifies online pizza ordering, improving the overall shopping experience for users.*

Keywords: *UI/UX Design, Design Thinking, Online Store, Prototype.*

Abstrak. Penelitian ini fokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi toko pizza menggunakan metode Design Thinking. Dengan tujuan meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam proses pemesanan, metode ini melibatkan lima tahap: empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian. Desain UI dikembangkan untuk memastikan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, sementara UX berfokus pada kemudahan navigasi dan kepuasan pengguna. Prototipe yang dihasilkan mencakup fitur penting seperti menu produk, keranjang belanja, dan pelacakan pesanan. Pengujian kegunaan menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat mempermudah pengguna dalam memesan pizza secara online dengan cepat dan efektif, meningkatkan pengalaman berbelanja mereka.

Kata kunci: *Perancangan UI/UX, Design Thinking, Toko Online, Prototype.*

1. LATAR BELAKANG

Dalam era teknologi yang semakin maju, banyak institusi dan bisnis mulai memanfaatkan teknologi untuk mengotomatisasi proses transaksi, sehingga memudahkan dan meningkatkan kenyamanan bagi penyedia layanan maupun pengguna. Di bidang penjualan, pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi esensial, di mana aplikasi penjualan menjadi salah satu contoh konkrit implementasi teknologi dalam mendukung aktivitas bisnis (Ibrahim & Lestari, 2023). Namun, meskipun teknologi digital telah merambah penjualan, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana membuat aplikasi penjualan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sering kali, aplikasi yang dirancang tidak dengan memperhatikan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang berpotensi mengurangi kepuasan pengguna, membuat proses pembelian menjadi rumit, serta menurunkan efisiensi transaksi (Assaufa & Arifin, 2023).

Permasalahan ini menjadi semakin relevan dalam konteks toko pizza, di mana kemudahan dalam membeli, bertransaksi, dan mencari informasi tentang produk sangatlah penting untuk pengalaman pengguna yang optimal.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat, seperti metode Design Thinking, untuk merancang UI/UX aplikasi toko pizza yang mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hal ini juga perlu dibuktikan dengan pengujian kegunaan melalui Usability Testing untuk memastikan desain yang dihasilkan benar-benar efektif dan user-friendly (Haryuda et al., 2021).

2. KAJIAN TEORITIS

(Karo Sekali et al., 2023) menjelaskan bahwa perancangan UI/UX aplikasi mobile untuk produk fashion pria pada Toko Celcius di Kota Manado harus berfokus pada penciptaan pengalaman pengguna yang positif dan intuitif. Proses ini melibatkan penerapan metode Design Thinking, yang mencakup pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta pengembangan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan. Dengan pendekatan ini, aplikasi diharapkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan memberikan nilai tambah yang signifikan dibandingkan dengan aplikasi pesaing.

(Ardiansyah & Rosyani, 2023) menjelaskan perancangan UI/UX aplikasi pengolahan limbah anorganik harus fokus pada pengalaman pengguna yang positif dan intuitif. Dengan menerapkan metode Design Thinking, penting untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan antarmuka yang menarik serta mudah digunakan. Pendekatan ini diharapkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna dan mempermudah masyarakat dalam memilih cara daur ulang yang tepat, serta meningkatkan kesadaran akan pengelolaan limbah anorganik.

(Ibrahim & Lestari, 2023) menekankan pentingnya desain UI/UX yang intuitif untuk website Rumah Tahfidz Akhwat dengan menggunakan metode Design Thinking. Fokus utama adalah memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan antarmuka yang menarik serta mudah digunakan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah akses informasi, dan mendukung misi Rumah Tahfidz Akhwat dalam memberikan pendidikan yang efektif.

3. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking. Metode ini merupakan pendekatan yang memberikan ide dan solusi untuk memecahkan masalah. Dengan berfokus pada objek manusia, melakukan sesi brainstorming, dan melakukan pendekatan langsung dalam merancang dan menguji prototipe, mempertimbangkan batasan membuat pemikiran desain lebih efektif dan efisien (Madawara et al., 2022). Kerangka Design Thinking terdiri dari

lima tahapan, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahapan dalam metode Design Thinking :

a. Empati (*Empathize*)

Desainer memahami kebutuhan pengguna dengan mendengarkan dan mengamati mereka. Fokusnya adalah mengidentifikasi masalah dan harapan pengguna terkait pengalaman memesan pizza.

b. Definisi (*Define*)

Masalah yang dihadapi pengguna dirumuskan berdasarkan data yang dikumpulkan. Desainer membuat persona untuk memahami preferensi rasa, kebiasaan memesan, dan metode pembayaran pengguna.

c. Ideasi (*Ideate*)

Desainer menghasilkan berbagai solusi melalui brainstorming dan menentukan fitur prioritas, seperti menu pizza, diskon, keranjang belanja, dan lain-lain.

d. Prototyping (*Prototype*)

Prototype antarmuka dibuat berdasarkan ide-ide yang dihasilkan. Prototype ini mencakup alur pemesanan pizza hingga konfirmasi pembayaran menggunakan alat desain seperti Figma.

e. Pengujian (*Test*)

Prototype diuji oleh pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan memastikan kemudahan penggunaan. Feedback dari pengujian digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi sebelum peluncuran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. User Friendly dan User Experience yang dibuat pada penelitian ini :

a. User Friendly (UI) :

Desain Antarmuka Pengguna (UI) yang ramah pengguna sangat penting diterapkan dalam toko pizza sebagai berikut :

- 1) Desain aplikasi menggunakan warna yang nyaman di mata, menciptakan antarmuka yang elegan dan menyenangkan bagi pengguna.
- 2) Tata letak dirancang secara terstruktur, memandu pengguna melalui proses pemesanan dengan jelas dan mudah dipahami, sehingga mengurangi potensi kebingungan.
- 3) Aplikasi menyediakan informasi yang jelas dan lengkap tentang menu pizza, harga, pilihan topping, dan estimasi waktu pengiriman, sehingga memudahkan pengguna

dalam membuat keputusan.

b. User Experience (UX) :

Pengalaman Pengguna (UX) mencakup keseluruhan interaksi dan pengalaman pengguna saat menggunakan layanan pemesanan pada toko pizza. Berikut beberapa UX yang di dapatkan :

- 1) Aplikasi dirancang agar pendaftaran dan pemesanan pizza cepat dan mudah, dengan navigasi yang efisien.
- 2) Tersedia fitur chat dan pusat bantuan untuk mendukung pengguna, serta rekomendasi menu yang dipersonalisasi berdasarkan preferensi.
- 3) Aplikasi diperbarui secara berkala sesuai umpan balik pengguna, memastikan pengalaman yang optimal.
- 4) Kualitas pizza dijaga selama pengiriman dengan layanan cepat dan tepat waktu untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

2. Wireframe desain dari sebuah aplikasi menggunakan Figma :

Low fidelity adalah tampilan awal dari produk atau aplikasi dengan desain minimalis, fokus pada struktur dan tata letak dasar. Biasanya hanya menggunakan warna hitam, putih, dan abu-abu. Tahap ini memiliki kemiripan dengan high fidelity dalam hal struktur dan alur desain yang akan dikembangkan lebih lanjut(Wibowo et al., 2024).



Gambar 1. Perancangan Wireframe

Gambar 1 menjelaskan Wireframe desain dari sebuah aplikasi menggunakan Figma :

a. Halaman Utama

Berisi tentang halaman yang berisi tentang logo perusahaan

b. Halaman Utama

Halaman utama yang menampilkan menu produk dan berserta promo.

c. Halaman Produk Baru

Halaman yang berisi produk produk yang diperjual belikan kepada pelanggan.

d. Halaman Pesanan

Berisi tentang rincian pemesanan dan pembayaran dan metode pembayaran .

e. Halaman Profil

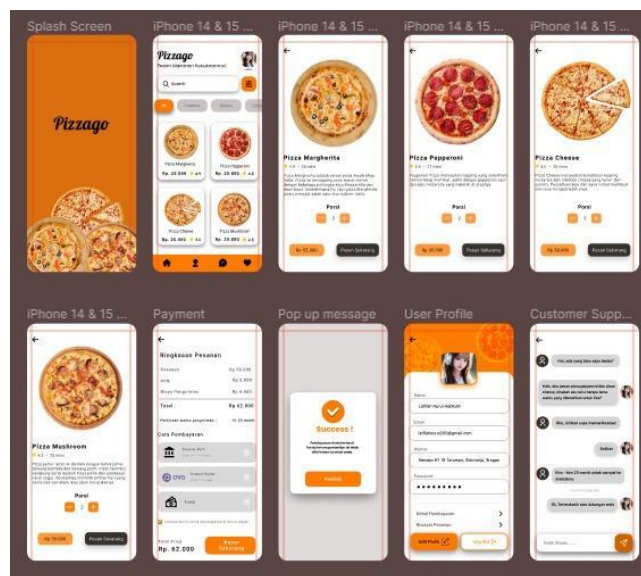
Berisi tentang profile pengguna, ubah sandi, email, kontak darurat, pusat bantuan dan logout.

f. Halaman Chat

Berisi chat antar customer dengan pelayan yang dapat lebih mudah dalam menanyakan kesesuaian selera atau yang lainnya.

3. Prototype desain dari sebuah aplikasi menggunakan Figma :

High fidelity adalah tahap visualisasi desain yang sangat mendekati tampilan akhir produk. Pada tahap ini, desain mencakup elemen-elemen lengkap seperti warna, teks, tombol, dan prototipe interaktif (Dumalang et al., 2023). Berikut ini adalah contoh halaman desain *high-fidelity* yang telah dikembangkan dengan detail dan fitur lengkap.



Gambar 2. Perancangan Desain

Gambar 2 menjelaskan Wireframe desain dari sebuah aplikasi menggunakan Figma :

a. Tampilan Awal

Pada Tampilan awal ini terdapat logo toko pizza dengan warna dasar orange

yang mencolok, melambangkan energy, antusiasme, nafsu makan ,dan juga terdapat beberapa tampilan pizza .

b. Tampilan Beranda

Pada tampilan ini terdapat beberapa informasi mulai dari tampilan semua produk yang dijualkan, produk combo , dan juga ada pilihan paket produk. Ada juga menu cari untuk memudahkan user dalam mencari produk yang dipilih.

c. Tampilan Produk

Untuk masuk ke halaman produk, user harus mengklik produk yang akan dipilih maka akan muncul penjelasan tentang detail produk, seperti deskripsi singkat tentang bahan utama. Terdapat tombol porsi tambah atau kurang dan harga setiap user mengklik produk.

d. Tampilan Pemesanan / Payment

Pada tampilan pemesanan ini seperti pada umumnya e-commerce tentang ringkasan pemesanan yang dilakukan oleh user. Tampilan ini terdapat jumlah pembayaran, diskon, biaya pengiriman, dan total semuanya. Adapun 3 cara pembayaran yang dapat dipilih user sesuai dengan keinginannya, jika Judah melakukan pembayaran aka nada tampilan Success.

e. Tampilan Profil

Pada tampilan Profil berisi foto dan nama user, serta terdapat beberapa menu pilihan seperti akun detail, pusat bantuan, dan keluar. Pada Detail akun terdapat data diri user dan bisa mengedit data. Pada menu Ubah Kata Sandi user bisa memasukkan password lama terlebih dahulu lalu memasukkan password baru. Pada Kontak Darurat nantinya berisikan data toko mulai dari nama, kontak, dan alamat toko. Pada menu Pusat Bantuan, user diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) pada Toko Pizza ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memesan pizza secara online. Aplikasi ini juga menyediakan informasi yang bermanfaat terkait pilihan menu, harga, dan opsi tambahan seperti topping. Dengan menggunakan metode Design Thinking, hasil dari penelitian ini adalah prototipe aplikasi Toko Pizza yang mencakup fitur profil pengguna, halaman beranda, menu pizza, keranjang belanja, dan pelacakan pesanan. Diharapkan aplikasi ini memudahkan pengguna dalam memesan pizza dengan cepat dan efisien, sekaligus memberikan informasi yang diperlukan untuk memastikan kepuasan dalam pengalaman berbelanja mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 839–853. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- Assaufa, N. I., & Arifin, M. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi “BISA” Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2), 50. <https://doi.org/10.55635/jic.v9i2.174>
- Dumalang, J. M., Lapihu, D., Informasi, S., & Ratulangi, U. S. (2023). *Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking*. 2(September), 41–52.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2), 96–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 111–125. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560>
- Wibowo, A., Setiaji, D., Umar, K., Febrianta, G. V., Saputro, I. A., & Sukoharjo, K. (2024). *Perancangan UI / UX pada Toko Rental Outdoor Adventure Sphere Metode Design Thinking*. 2(5).