

Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes


¹⁾ Siti Indriyana*, ²⁾ Apriade Voutama, ³⁾ Azhari Ali Ridha

^{1),(2),(3)} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email Corresponding: 2010631250075@student.unsika.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: User Interface User Experience Design Thinking System Usability Scale UMKM	Humaira Cakes merupakan salah satu UMKM yang menjual berbagai macam jenis kue, roti, pastry, dan lain sebagainya. Pada proses transaksinya Humaira Cakes masih dilakukan secara konvensional dimana customer mendatangi toko secara langsung untuk membeli dan melakukan transaksi. Beberapa customer menginginkan sistem yang lebih praktis dan efisien. Untuk itu diperlukan adanya sistem untuk membuat pengadaan transaksi yang dapat dilakukan menggunakan internet melalui mobile. Namun, untuk membangun sebuah sistem diperlukan adanya rancangan UI/UX yang interaktif serta disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX menggunakan metode design thinking pada aplikasi Humaira Cakes. Metode design thinking memiliki 5 tahapan diantaranya Emphasize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahapan testing menggunakan metode SUS (System Usability Scale) untuk menguji kredibilitas prototype yang dibuat menggunakan aplikasi Figma. Prototype diujikan kepada sebanyak 5 orang responden yang merupakan customer dari Humaira Cakes dengan hasil penilaian SUS memperoleh skor sebanyak 70 poin.
Keywords: User Interface User Experience Design Thinking System Usability Scale UMKM	ABSTRACT Humaira Cakes is one of the MSMEs that sells various types of cakes, breads, pastries, and so on. In the transaction process, Humaira Cakes is still carried out conventionally where customers come directly to the store to buy and make transactions. Some customers want a more practical and efficient system. For this reason, it is necessary to have a system to make procurement transactions that can be carried out using the internet via cellphones. However, to build a system, it is necessary to have an interactive UI/UX design that is tailored to user needs. Therefore, this study aims to design UI/UX using the design thinking method in the Humaira Cakes application. The design thinking method has 5 stages including Emphasize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The testing phase uses the SUS (System Usability Scale) method to test the credibility of prototypes made using the Figma application. The prototype was tested on as many as 5 respondents who were customers of Humaira Cakes with the results of the SUS assessment obtaining a score of 70 points.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi telah mengalami perkembangan begitu pesat. Hal ini juga disertai dengan semakin meningkatnya penggunaan teknologi itu sendiri. Hampir semua orang, baik usia dewasa maupun anak-anak mengenal dan menggunakan perangkat teknologi. Salah satu perangkat teknologi yang banyak digunakan adalah perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Saat ini, *smartphone* telah menjadi selayaknya kebutuhan primer bagi sebagian besar individu karena memiliki banyak kegunaan. Dengan menggunakan *smartphone* banyak hal yang dapat dilakukan seperti dapat digunakan sebagai media untuk keperluan informasi serta komunikasi, pembuatan dokumen, sumber hiburan, dan juga pemesanan produk atau jasa (Bhamra, Naqvi, dan Arora 2021).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indoensia (APJI) didapati bahwa pada periode 2021-2022 Indonesia memiliki pengguna internet sebanyak 210,33 juta. Jumlah tersebut meningkat sebanyak 6,78% dari periode sebelumnya yang hanya berjumlah 196,7 juta pengguna. Dengan adanya fenomena tersebut, penetrasi internet di Indonesia meningkat menjadi sebesar 77,02% (Kurniawan, Rokhmawati, dan Rachmadi 2018). Terlebih lagi meningkatnya pengguna internet dan *smartphone* merupakan sebagai dampak dari popularitas aplikasi berbasis *mobile* yang terbukti lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan website ataupun media lainnya (Arief dkk. 2021).

Perkembangan teknologi telah membawa inovasi serta kemudahan yang ditawarkan. Hampir semua bidang tak luput dari peranan teknologi (Widiyantoro dkk. 2022). Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam bidang bisnis. Pemanfaatan teknologi pada bidang bisnis tidak hanya terbatas pada perusahaan besar saja namun juga sudah banyak diterapkan dalam usaha mikro, kecil, dan menengah atau biasa dikenal dengan UMKM (Putu dkk. 2022). Dengan adanya pemanfaatan teknologi pada UMKM dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan produktivitas. Selain itu, dengan adanya teknologi juga memungkinkan UMKM untuk memahami perilaku dan preferensi konsumen yang dapat digunakan sebagai indikator dalam mengambil keputusan bisnis yang lebih cerdas dan strategis (Ilmi dan Metandi 2020). Namun sayangnya pemanfaatan teknologi belum diterapkan oleh pelaku bisnis UMKM secara merata dan kebanyakan diantara mereka masih mengandalkan pola transaksi konvensional.

Humaira Cakes merupakan salah satu UMKM yang bergerak dibidang industri makanan yang masih mengandalkan proses transaksi secara konvensional. Selaras dengan tingginya minat konsumen terhadap sistem transaksi pembelian secara online maka Humaira Cakes menginginkan adanya sistem yang dapat menunjang mekanisme transaksi tersebut. Diharapkan dengan adanya sistem transaksi yang dapat dilakukan secara online dapat menjangkau pelanggan secara lebih luas lagi. Namun sebelum sistem dibangun, diperlukan adanya rancangan *user experience* berbasis *mobile* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode Design Thinking dalam merancang tampilan *user experience* pada Aplikasi Humaira Cakes sebagai landasan untuk membuat sistem aplikasi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu dalam mengaktualisasikan desain yang atraktif serta ramah bagi para pengguna.

II. MASALAH

Seiring berjalannya waktu, hampir semua kegiatan manusia tak luput dari peranan teknologi. Begitupun dengan kebutuhan teknologi pada bidang UMKM. Meskipun tergolong usaha mikro, dengan adanya teknologi dapat membantu manajemen dan meningkatkan produktivitas dari suatu UMKM itu sendiri. Namun masih banyak UMKM yang masih mengandalkan transaksi secara konvensional dimana mekanisme transaksinya tidak dapat dilakukan secara fleksibel. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi UMKM yang masih belum menerapkan teknologi dalam bisnis mereka terlebih lagi semakin ketatnya pesaing dibidang yang sama. Salah satu UMKM yang masih dilakukan secara konvensional adalah Humaira Cakes. Dimana dalam praktiknya pelanggan mengunjungi toko secara langsung untuk melakukan transaksi. Dikarenakan hal tersebut, banyak diantara pelanggan menginginkan hadirnya sebuah sistem yang memungkinkan pembelian dapat dilakukan secara online. Namun untuk merancang dan membangun sebuah sistem ataupun aplikasi diperlukan adanya rancangan *user experience* dan *user interface* yang berfokus pada kebutuhan pengguna, dengan memiliki interaksi tampilan yang intuitif, serta antarmuka yang menarik. Maka pada penelitian ini akan dibuatkan rancangan tampilan UI/UX yang berdasarkan permasalahan tersebut.



Gambar 1. Kegiatan Transaksi pada Toko Humaira Cakes

III. METODE

Metode Design Thinking dilakukan guna mencari ide yang akan dijadikan solusi terhadap permasalahan yang ada dengan fokus utama yang berasal dari sisi pengguna. Ide dikumpulkan dengan cara melakukan pendekatan terhadap pengguna. Adapun keuntungannya ialah dapat menghasilkan solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Oktaviani, Candra, dan Irsyad 2023).

Perancangan *User Experience* dengan metode *Design Thinking* merupakan metode yang bersifat *human centered* yang bertujuan mencari ide sebagai solusi atas permasalahan yang ada dengan dilakukan secara kolaborasi antara pengembang dan calon pengguna untuk memperoleh ide kreatif dan menghasilkan *output* inovatif dengan tahapan sebagaimana yang terdapat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Design Thinking

Pada metode design thinking tahapan pertama yang dilakukan adalah *Empathize*. Tahapan penting dalam desain yang berpusat pada pengguna. Di mana fokus utamanya adalah memahami dengan empati kebutuhan dan pengalaman pengguna. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menggali dan memahami dengan mendalam masalah yang terjadi dan mencarikannya solusi yang sesuai (Aulia, Andryana, dan Gunaryati 2020). Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di toko Humaira Cakes. Dengan proses pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara secara langsung dengan beberapa pengunjung di toko tersebut.

Tahapan Selanjutnya yaitu *define* yang bertujuan untuk memperoleh poin-poin dari dasar permasalahan secara detail dan terperinci dengan mengelompokkan semua bahan yang telah diperoleh dan akan didapatkan permasalahan dengan mengetahui kebutuhan pengguna sebagai fokus utama penelitian (Oktaviani dkk. 2023). Pada proses *define* akan dilakukan *user journey map* untuk menggambarkan proses ataupun tahapan yang dilalui pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi yang dibuat. Selanjutnya, akan dilakukan pembuatan *information architecture* yang berfungsi untuk memetakan informasi yang akan ditampilkan dalam aplikasi (Rusanty, Tolle, dan Fanani 2019).

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan *Ideate*. Pada tahapan ini akan dilakukan proses untuk menghasilkan ide serta sketsa solusi sebagai landasan dalam membuat *prototype* (Nadhif dkk. 2021). Di

tahapan ini akan dilakukan proses pembuatan *wireframe* sebagai landasan dasar tampilan aplikasi. Selanjutnya akan dibuat rancangan *user flow* yang digunakan untuk mengetahui alur dari setiap proses fungsionalitas aplikasi. Dan dilanjutkan dengan pembuatan *mockup* atau tampilan visual (Shirvanadi dkk. t.t.). Pada tahapan *Ideate* akan dibantu dengan menggunakan *tools* Balsamiq dalam pembuatannya.

Tahapan selanjutnya yaitu *prototype* dimana akan dilakukan proses implementasi ide menjadi sebuah model aplikasi yang dapat diuji coba untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang terjadi sebelum aplikasi diluncurkan dan digunakan secara luas. Proses *prototype* disesuaikan dengan rancangan aplikasi yang telah dibuat pada proses *Ideate* dengan memperhatikan *user flow* aplikasi (Voutama 2022).

Tahapan terakhir yaitu melakukan pengujian terhadap *prototype* atau dikenal dengan istilah *testing*. *Testing* dilakukan untuk memperoleh *feedback* yang sesuai dari hasil *prototype* yang telah dibuat. Pengujian akan dilakukan dengan menggunakan kuesioner SUS (*System Usability Scale*) dengan melibatkan sebanyak 5 pengguna (Dwi, Haryanto, dan Voutama t.t.).

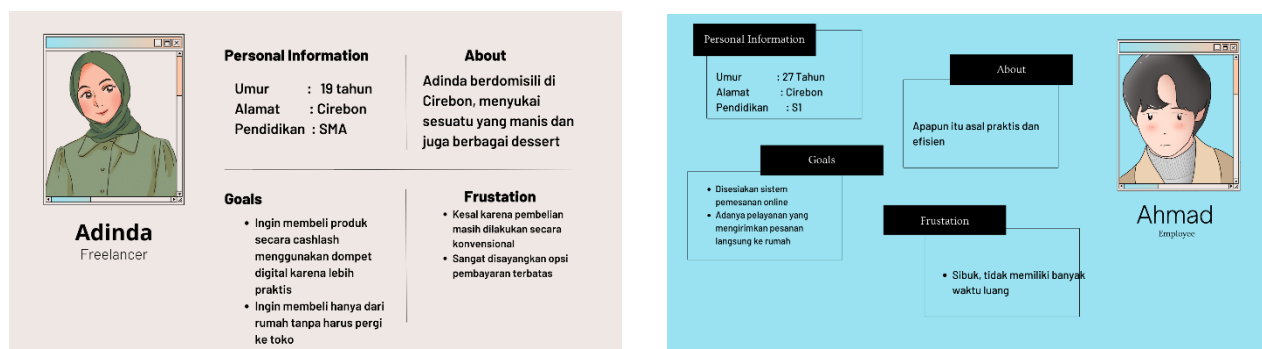
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Emphatize*

Tahapan pertama yang pertama kali dilakukan adalah menggali permasalahan. Karena *design thinking* merupakan metode yang berfokus pada pengguna (*user centered*) maka dilakukan wawancara secara langsung kepada beberapa pelanggan Humaira Cakes sebagai target dalam penelitian ini. Adapun hasil wawancara diantaranya pelanggan menginginkan pemesanan dapat dilakukan secara online, pelanggan menginginkan adanya fitur pembayaran secara *cashless*, dan pelanggan menginginkan proses transaksi dapat dilakukan secara praktis dan efisien.

2. *Define*

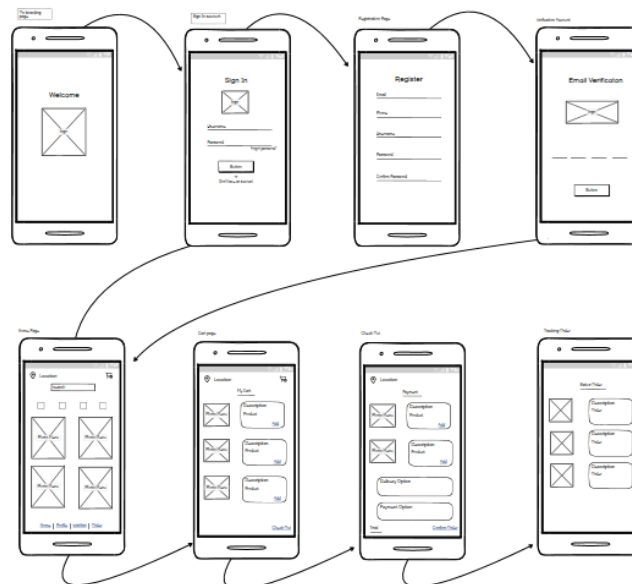
Setelah permasalahan utama yang dihadapi pengguna teridentifikasi, tahapan selanjutnya adalah memuat permasalahan yang ada kedalam *user persona*. Pada *user persona* akan merepresentasikan target pengguna pada aplikasi yang akan dibuat. Didalam penelitian ini *user persona* memiliki cakupan seperti memuat informasi pengguna, tentang pengguna, tujuan pengguna, serta masalah yang dihadapi pengguna. Berikut merupakan *user persona* yang menggambarkan pelanggan Humaira Cakes:



Gambar 3. *User Persona*

3. *Ideate*

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh para pengguna, tahapan selanjutnya adalah melakukan penggalian ide (*brainstorming*). Tahap ini bertujuan mencari solusi atas permasalahan yang ada. Adapun solusi atas permasalahan terkait adalah dengan membuat rancangan awal desain (*wireframe*) dan gambaran *user flow* yang memuat fitur-fitur yang dapat diakses oleh para pengguna aplikasi Humaira Cakes. Berikut merupakan tampilan *wireframe* dan *userflow* aplikasi:



Gambar 4. Tampilan Wireframe dan Userflow

4. Prototyping

Tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya menjadi tampilan visual nyata (*mockup*). Dalam proses pembuatannya dibantu dengan menggunakan aplikasi figma. Berikut akan ditampilkan *mockup* Aplikasi Humaira Cakes :

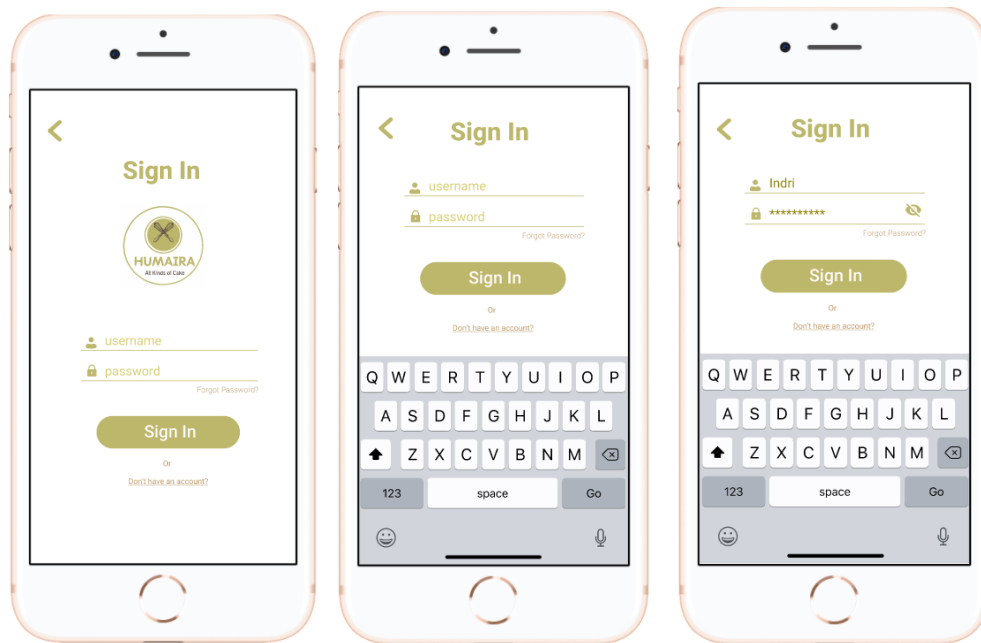
- Tampilan User Interface Onboarding Page



Gambar 5. Tampilan Onboarding Page

Pada gambar diatas, menampilkan desain tampilan *user interface onboarding page* yang didalamnya memuat logo serta terdapat *button* disisi kanan bawah untuk dapat melanjutkan ke *sign in/register page*.

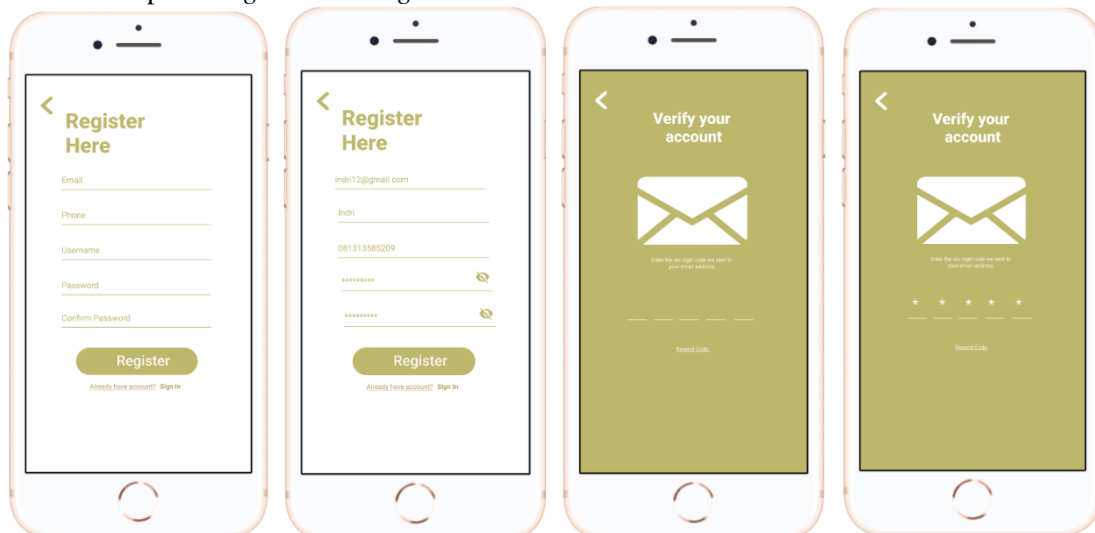
- Tampilan *User Interface Sign In Page*



Gambar 6. *Sign In Page*

Pada *Sign In page* terdapat *form* yang dengan beberapa ketentuan yaitu input untuk mengisi email maupun *password* pengguna dan dilengkapi dengan *sign in button* untuk melanjutkan masuk ke aplikasi. Namun, terdapat pula *opsi* bagi para pengguna yang belum memiliki akun untuk melakukan registrasi akun terlebih dahulu.

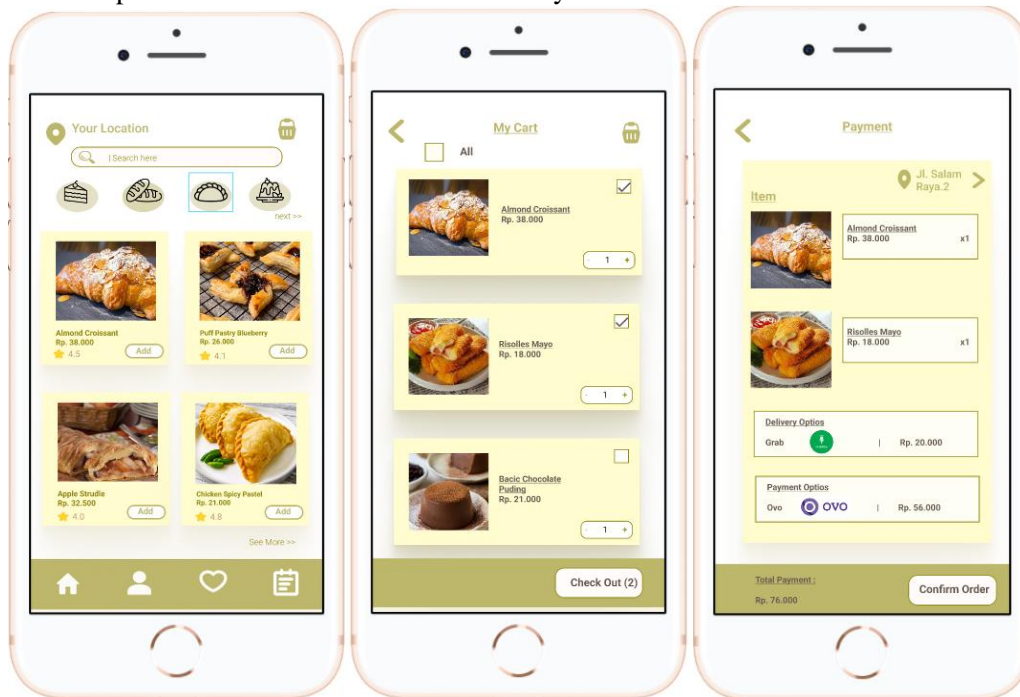
- Tampilan *Registration Page*



Gambar 7. *Registration Page*

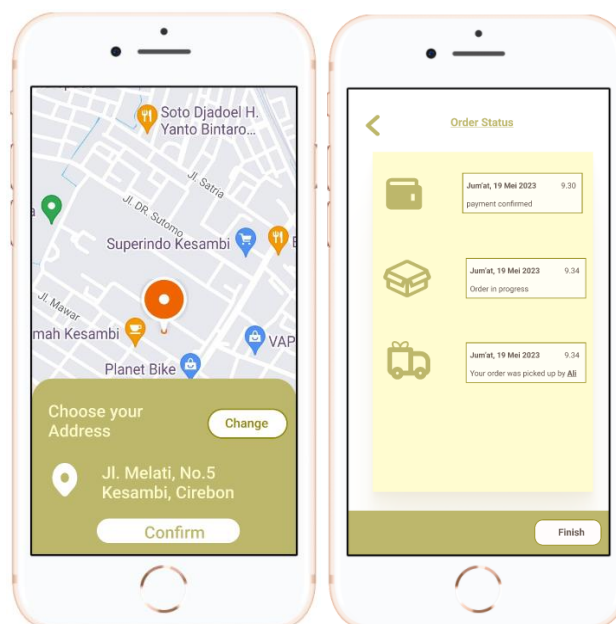
Pada *register page* terdapat *form* dengan beberapa input yang harus di isi pengguna diantaranya *email*, *phone number*, *user name*, *password* dan *password confirmation*. Setelah pengguna selesai melakukan input data yang diperlukan, kemudian terdapat *register button* dan akan dilanjutkan dengan *email verification* dimana terdapat *special code* yang telah terkirim ke masing-masing akun email pengguna. Setelah *code verification* terverifikasi maka akan langsung masuk ke *Home Page*.

- Tampilan *Home Screen* beserta fitur lainnya



Gambar 8. *Home Page, Cart, Payment Page*

Pada Humaira Cakes terdapat beberapa fitur diantaranya, *Home Page* yang menampilkan *set location* bagi pengguna, search menu, kategori menu yang diinginkan, menampilkan detail menu beserta harga, dan lain sebagainya. Pada fitur *cart*, pengguna dapat memastikan menu yang mana saja yang akan di *order*. Setelah yakin, terdapat *check out button* untuk melanjutkan pesanan. Kemudian pada bagian *payment* terdapat fitur untuk memastikan alamat pengiriman yang dituju, serta dilampirkan juga *detail order* yang juga menyediakan fitur untuk memilih jenis pembayaran dan *opsi* pengiriman.



Gambar 9. *Location Setting, Order Status*

Selain itu, terdapat juga fitur untuk menetapkan lokasi pengiriman yang dapat di atur oleh pengguna. Setelah *payment* berhasil dilakukan maka akan ditampilkan *Order Status* yang menunjukkan kegiatan transaksi yang sedang berlangsung. Kemudian terdapat *finish button* untuk mengkonfirmasi kegiatan transaksi telah selesai sehingga dapat kembali menuju halaman *home page* yang memungkinkan bagi pengguna untuk melakukan transaksi lainnya.

5. Testing

Tahapan terakhir yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pengujian. Pada tahapan ini digunakan metode *system usability scale* (SUS) dimana responden akan diarahkan untuk memberikan *feedback*. Pada penelitian ini jumlah responden yang terlibat yaitu berjumlah 5 orang. Responden diarahkan untuk mengisi kuisioner yang berisikan 10 pertanyaan dan memberikan penilaian dalam skala tertentu. Jawaban responden di tunjukkan melalui 5 skala dimana skala 1 merepresentasikan penilaian responden ‘sangat tidak setuju’ hingga skala 5 merepresentasikan ‘sangat setuju’. Berikut merupakan daftar 10 pertanyaan yang diajukan kepada responden:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

No.	Daftar Pertanyaan	Penilaian
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1-5
2	Saya merasa sistem aplikasi ini rumit digunakan	1-5
3	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur dalam sistem ini berjalan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa sistem aplikasi ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan menggunakan sistem ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

Adapun hasil penilaian responden adalah sebagaimana berikut ini:

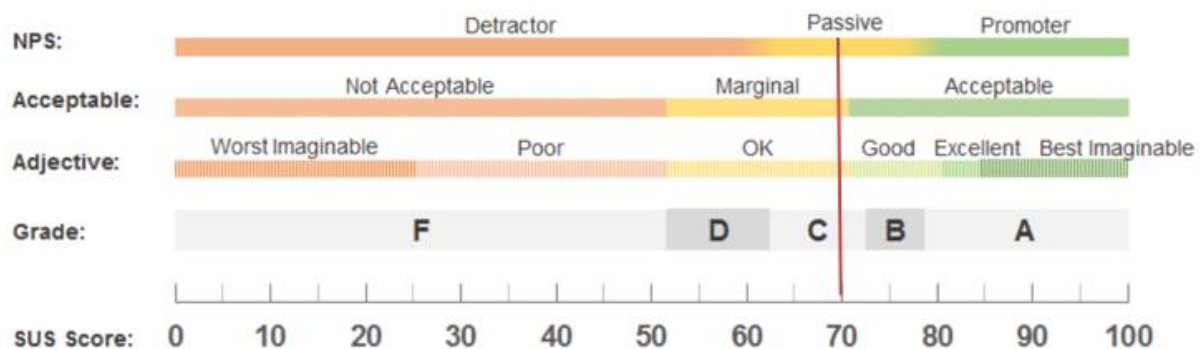
Tabel 2. Tabel Hasil Penilaian Responden

Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
18	Laki-Laki	4	3	4	3	4	2	4	3	4	1
22	Perempuan	4	1	4	2	3	3	5	2	3	3
23	Perempuan	4	2	4	2	3	2	3	2	2	2
24	Laki-Laki	3	1	4	3	4	2	4	1	4	3
21	Perempuan	4	3	3	2	4	1	4	2	4	2

Pada metode SUS, penilaian yang telah diperoleh kemudian dilakukan perhitungan dengan format untuk pertanyaan ganjil, maka skor yang diberikan responden akan di kurangi dengan 1. Sedangkan pertanyaan genap akan dikurangi 5, dengan hasil bernilai tetap positif. Berikut merupakan table perolehan hasil pengujian SUS :

Tabel 3. Tabel Perolehan Hasil Pengujian SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah(x 2.5)
3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	28	70
3	4	3	3	2	2	4	3	2	2	28	70
3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	26	65
2	4	3	2	3	3	3	4	3	2	29	73
3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	29	73
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											70



Gambar 10. Hasil Presentasi Pengujian SUS

Berdasarkan hasil pengujian skor SUS pada aplikasi Humaira cake memperoleh rata-rata penilaian sebanyak 70 poin dengan tingkat penerimaan pengguna terhadap prototype yang telah dibuat tergolong ke dalam kategori baik.

V. KESIMPULAN

Implementasi metode design thinking pada perancangan aplikasi Humaira Cakes telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Hingga pada akhirnya menghasilkan *prototype* yang kemudian diujikan kepada responden yang berjumlah 5 orang. Pengujian dilakukan metode SUS dengan perolehan hasil penilaian berjumlah 70 poin. Penilaian yang diberikan responden tergolong kedalam kedalam kategori marginal dengan status predikat *Good* (baik). Berdasarkan penilaian yang telah diberikan responden maka disimpulkan bahwa *prototype* sudah dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan aplikasi secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Ikhwan, Asmuliardi Muluk, Ahmad Syafruddin Indrapriyatna, dan Mahira Falevy. 2021. "Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna." *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* 5(6):1052–61. doi: 10.29207/resti.v5i6.3532.
- Aulia, Nadia, Septi Andryana, dan Aris Gunaryati. 2020. "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method." *SISFOTENIKA* 11(1):26. doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- Bhamra, Jasraj Kaur, Waqar M. Naqvi, dan Sakshi P. Arora. 2021. "Effect of Smartphone on Hand Performance and Strength in the Healthy Population." *Cureus*. doi: 10.7759/cureus.15798.
- Dwi, Gebby, Putri Haryanto, dan Apriade Voutama. t.t. *PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING*.
- Ilmi, Marinda Nurul, dan Farindika Metandi. 2020. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRODUKSI DAN PENJUALAN PADA UMKM BAKPIA (STUDI KASUS AA BAKERY)." *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)* 12(1):17. doi: 10.46964/justti.v12i1.180.

-
- Kurniawan, Aditya, Retno Indah Rokhmawati, dan Aditya Rachmadi. 2018. *Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)*. Vol. 2.
- Nadhif, Ahmad Khainur, Dian Taufiq W, Muh Fajar Hussein, dan Ina Sholihah Widiati. 2021. "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking." *Jurnal IT CIDA* 7(1).
- Oktaviani, Bebi, Reski Mai Candra, dan Muhammad Irsyad. 2023. "Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking." *Journal of Information System Research* 4(3):980–87. doi: 10.47065/josh.v4i3.3387.
- Putu, I., Dana Putra, Putu Gede, Hendra Suputra, dan Udayana Badung. 2022. *Analisa UI dalam Perancangan Aplikasi Pemesan Kue "Cakeland" dengan Metode SEQ*. Vol. 1.
- Rusanty, Dara Adhelia, Herman Tolle, dan Lutfi Fanani. 2019. *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking*. Vol. 3.
- Shirvanadi, Elda Chandra, Moh Idris, S. Kom, dan M. Kom. t.t. *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Voutama, Apriade. 2022. "Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML." *Komputika : Jurnal Sistem Komputer* 11(1):102–11. doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- Widiyantoro, Muhammad Fiqri, Nono Heryana, Apriade Voutama, dan Nina Sulistiyowati. 2022. "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking." 7(1):1–10.