

Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna

Nifail Zazhemi¹, Hendra Marcos²

^{1,2} Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

Email: ¹nzazhemi@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: ²hendra.marcos@gmail.com

Abstrak—Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) intuitif dan menarik untuk aplikasi GhosyDonat, sebuah platform pemesanan donat daring. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, tantangan ketidaksesuaian desain antarmuka dengan kebutuhan pengguna, yang berdampak pada rendahnya kepuasan dan keterlibatan pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking untuk meningkatkan kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Data kebutuhan pengguna dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner, kemudian solusi dirancang dalam bentuk prototipe dan diuji efektivitasnya. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan kemudahan pemesanan, efisiensi waktu, dan pengalaman pengguna yang lebih baik, dengan skor usability yang tinggi mencerminkan kepuasan pengguna. Kesimpulannya, pendekatan ini efektif menghasilkan desain berpusat pada pengguna, meningkatkan keterlibatan dan loyalitas konsumen, serta memperluas jangkauan pasar GhosyDonat.

Kata Kunci: *Design Thinking*, UI/UX, GhosyDonat, aplikasi mobile, Figma

Abstract—This research aims to design an intuitive and engaging user interface (UI) for the GhosyDonat application, an online donut ordering platform. Along with the rapid development of digital technology, the challenge of mismatching interface design with user needs, which has an impact on low user satisfaction and engagement. This research uses a Design Thinking approach to improve users' comfort, ease of use, and interaction with the application. User needs data was collected through interviews and questionnaires, then a solution was designed in the form of a prototype and tested for effectiveness. Results show that the app provides ease of ordering, time efficiency, and better user experience, with high usability scores reflecting user satisfaction. In conclusion, this approach was effective in producing a user-centered design, increasing consumer engagement and loyalty, and expanding GhosyDonat's market reach.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, GhosyDonat, mobile app, Figma

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi cara konsumen berhubungan dan berinteraksi dengan berbagai layanan, terutama dalam sektor kuliner. Namun, dengan menggunakan jaringan internet, dapat mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Dengan menggunakan teknologi internet, banyak peluang untuk mendapatkan fasilitas berkualitas tinggi dalam berbagai bidang dapat dipermudah [1]. Meski aplikasi mobile memiliki potensi besar dalam meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna, banyak diantaranya menghadapi tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pengguna. Aplikasi yang tidak intuitif atau kurang responsif terhadap kebutuhan pengguna sering kali ditinggalkan, karena pengguna tidak merasa mendapatkan manfaat maksimal dari interaksinya. Perkembangan teknologi digital semakin pesat dalam memudahkan pengguna berinteraksi salah satunya pada kegiatan penjualan makanan. Kemajuan dalam setiap tahun seiring berjalannya waktu menumbuhkan beberapa rancangan fitur dalam memudahkan pengguna mengaplikasikan penjualan makanan berbasis mobile. Beragam penelitian telah mengungkapkan hubungan antara penggunaan Teknologi Informasi dengan peningkatan kinerja bisnis. Dalam sektor e-commerce, misalnya, pemanfaatan Teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung pertumbuhan usaha [2]. Pemasaran digital kini menjadi salah satu cara yang lebih efisien dan efektif untuk mempromosikan produk. Salah satu platform yang sering digunakan dalam pemasaran digital adalah media sosial. Setiap media sosial memiliki karakteristik unik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pengguna, sehingga memungkinkan strategi pemasaran yang lebih efektif [3].

Toko GhosyDonat merupakan toko donat yang telah berkembang dan terkenal dengan cita rasa donatnya yang khas, namun perkembangan teknologi sangatlah pesat dan menjadikan toko GhosyDonat tertinggal oleh toko e-commerce lainnya yang telah berkembang menggunakan teknologi seperti aplikasi dll. dan untuk saat ini banyak customer yang menginginkan pemesanan secara cepat tanpa antri, apalagi dengan semakin populernya e-commerce dan layanan pesan-antar makanan. jadi kami sebagai tim pengembang berusaha memenuhi kebutuhan tersebut sekaligus untuk memperluas jangkauan pasar, GhosyDonat berkomitmen untuk merancang aplikasi yang memungkinkan pelanggan memesan donat kapan saja dan di mana saja. Dengan dikembangkannya aplikasi ini, GhosyDonat memiliki harapan untuk menghadirkan pengalaman belanja yang lebih praktis dan menyenangkan bagi pelanggan, sekaligus memperkuat posisinya di tengah persaingan ketat di industri kuliner. Penerapan strategi pemasaran digital terbukti menjadi cara yang efektif untuk memfasilitasi komunikasi antara penjual dan pembeli



selama proses transaksi. Dengan adanya media digital, pebisnis dapat menjangkau konsumen lebih luas, mempromosikan produk secara efektif, dan memberikan pelayanan yang cepat, mudah, serta terjangkau. Selain itu, fitur seperti pembayaran online dan komunikasi langsung membuat proses transaksi lebih aman dan efisien, membantu konsumen memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan praktis. [4].

Desain antarmuka pengguna (UI) memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman yang optimal bagi pengguna saat berinteraksi dengan sebuah aplikasi [5]. Antarmuka yang dirancang dengan baik harus mempertimbangkan kemudahan navigasi, kejelasan informasi, konsistensi desain, serta responsivitas. Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah ketidaksesuaian antara desain antarmuka dan kebutuhan pengguna. Hal ini sering kali menyebabkan pengguna merasa kesulitan, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat kepuasan dan keterlibatan mereka [6]. Aplikasi GhosyDonat, sebuah platform pemesanan donat daring, menghadapi tantangan serupa. Pengguna membutuhkan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung kemudahan dalam mengakses fitur-fitur yang relevan [7].

Beberapa penelitian terkait desain antarmuka aplikasi pemesanan seperti warung makan tradisional, melakukan penelitian yang menerapkan metode design thinking. Hasil Pengujian dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dengan kombinasi metode Design Thinking dan pengujian menggunakan metode SUS dan UEQ mendapatkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi [8]. Adapun penelitian tentang aplikasi penjualan makanan berbasis mobile di kota manado, penelitian ini menggunakan metode design thinking. Penelitian tersebut menggunakan usability testing dan menguji kepada 10 responden dengan penilaian yang dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi penjualan makanan berbasis mobile pada UMKM di kota Manado dapat digunakan dengan baik oleh responden, serta dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada [9]. Penelitian tentang perancangan UI Aplikasi Supplier Sayur juga menggunakan pendekatan design thinking, Proses penelitian ini terdiri dari pembuatan rancangan UI/UX dengan metode design thinking yang memiliki beberapa tahap meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Setelah proses penelitian untuk memahami permasalahan, didapatkan solusi berupa design UI/UX dari aplikasi VeGo yang telah memenuhi kebutuhan dengan nilai ketertarikan tampilan 60.9% dan nilai kemudahan aplikasi 69.6% [10]. Dari penelitian tersebut ditemukan *gap* yang ada, seperti masih kurangnya kenyamanan interaksi dan kesesuaian fitur, dan hambatan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka yang intuitif dan menarik pada aplikasi GhosyDonat dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Fokus utama ialah menciptakan solusi inovatif yang berpusat pada kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dalam berinteraksi, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan pengguna. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi desain UI/UX yang dapat menjadi acuan bagi pengembang aplikasi kuliner lainnya. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan GhosyDonat dapat memenuhi harapan pengguna dengan lebih baik dan meningkatkan loyalitas mereka terhadap aplikasi. Pendekatan ini juga diharapkan mampu menunjukkan pentingnya desain yang berfokus pada pengguna sebagai kunci dalam menciptakan pengalaman yang memuaskan dan mendukung keberlanjutan penggunaan aplikasi di masa mendatang.

Untuk memastikan aplikasi GhosyDonat mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna, pengembangannya menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini memungkinkan tim untuk memahami kebutuhan pelanggan secara menyeluruh, merumuskan permasalahan dengan akurat, menghasilkan ide inovatif, membangun prototipe aplikasi, dan mengujinya langsung dengan pengguna. Dengan demikian, GhosyDonat diharapkan dapat menghadirkan pengalaman pengguna yang sederhana, menarik, dan sesuai harapan. Fitur-fitur seperti pemesanan donat online dan pengiriman dirancang untuk bekerja secara optimal, memastikan kemudahan dan kepuasan pengguna dalam setiap langkah prosesnya.[11].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan aplikasi GhosyDonat yang akan dikembangkan setelah desainnya selesai, sekaligus memastikan bahwa aplikasi tersebut mampu memenuhi kebutuhan serta preferensi pengguna. Untuk mencapai hal tersebut, pendekatan *Design Thinking* digunakan sebagai metode iteratif yang berpusat pada pengguna dan dirancang untuk menghasilkan solusi kreatif. Pendekatan metode ini mencakup lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Proses penelitian ini dijabarkan lebih rinci dalam Gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian

2.1 Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan metode kerja kolaboratif yang bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai perspektif dan ide dari berbagai disiplin ilmu guna Menciptakan solusi yang inovatif memerlukan pendekatan yang berfokus pada pemahaman menyeluruh terhadap pengalaman dan kebutuhan yang dihadapi. dirasakan, dan diharapkan oleh pengguna (*user experience*). Dengan menempatkan kebutuhan pengguna sebagai inti proses, *Design Thinking* memungkinkan tim untuk mengeksplorasi dan mengembangkan solusi yang efektif dan relevan, terutama untuk mengatasi tantangan yang rumit dan multifaset [12]. dan berikut adalah penjelasan singkat dari 5 langkah pada gambar diatas:

- a) *Empathize*: Pada tahap *empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan, keinginan, dan pengalaman pengguna secara mendalam agar dapat merancang solusi yang relevan dan bermakna. Metode yang umum digunakan dalam tahap *empathize* meliputi wawancara dan kuesioner langsung kepada calon pengguna. Tujuan utama dari tahap *empathize* adalah untuk membangun empati terhadap pengguna, memahami perspektif mereka, dan menemukan peluang untuk perbaikan. Pada tahap ini, dilakukan wawancara langsung dengan karyawan dan pelanggan untuk memahami masalah utama yang mereka hadapi dalam sistem pemesanan makanan. Selain itu, kuesioner disebarakan melalui media WhatsApp untuk memperoleh data tambahan mengenai preferensi dan harapan pengguna terhadap aplikasi pemesanan
- b) *Define*: adalah tahap kedua setelah fase *empathize*. Pada tahap ini, peneliti merumuskan masalah secara jelas berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Tujuan utama dari tahap ini adalah mengidentifikasi secara spesifik hal-hal yang perlu diatasi atau ditingkatkan dalam proses desain. Melakukan riset mendalam akan membantu kita memahami kebutuhan dan ekspektasi pengguna terhadap sistem pemesanan yang ideal, sehingga solusi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan mereka secara optimal.
- c) *Ideate*: Setelah inti permasalahan berhasil diidentifikasi, langkah berikutnya adalah merancang ide solusi yang paling sesuai. Pada tahap ini setiap ide diberikan agar mendapat berbagai masukan ide inovasi. Tahap *ideate* merupakan jantung dari proses *Design Thinking*. Pada tahap ini, kita dituntut untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide yang inovatif. Kualitas ide yang dihasilkan pada tahap ini akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tahap-tahap selanjutnya. Pada tahap ini mengumpulkan berbagai ide kreatif melalui diskusi tim dan *brainstorming*. Ide-ide ini kemudian dievaluasi untuk menghasilkan konsep antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pengguna.
- d) *Prototype*: Tahapan ini merupakan proses implementasi ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya yaitu *ideate*, tahapan ini bertujuan untuk menampilkan koneksi atau navigasi pada setiap desain antarmuka. Pada tahap ini membuat model desain awal (*prototype*) aplikasi, termasuk fitur-fitur utama dan antarmuka pengguna. Prototipe ini akan digunakan sebagai dasar untuk pengujian dan evaluasi berikutnya.
- e) *Test*: Tahap *testing* merupakan langkah krusial dalam proses *Design Thinking*. Pada tahap ini, prototipe yang telah dikembangkan diuji coba secara langsung oleh pengguna atau target pasar yang dituju. Tujuan utama dari testing adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan kesesuaian desain, serta mendapatkan *feedback* yang berharga untuk melakukan perbaikan [13]. Pada tahap ini dilakukan uji kegunaan untuk memahami cara interaksi pengguna potensial dan memastikan terciptanya pengalaman pengguna yang optimal. pada tahap ini kami mencoba testing menggunakan *Maze* yang merupakan *website* khusus untuk testing *prototype*.

Dengan mengikuti pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan aplikasi GhosyDonat yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Pendekatan *Design Thinking* ini juga memungkinkan adanya iterasi dalam setiap tahap, sehingga hasil akhir benar-benar mencerminkan solusi berbasis pengguna yang efektif dan inovatif. Penelitian ini berfokus pada solusi berbasis pengguna yang inovatif. Tahapan yang iteratif memungkinkan perbaikan berkelanjutan dalam proses pengembangan aplikasi, sehingga GhosyDonat diharapkan mampu memberikan pengalaman pemesanan makanan yang nyaman, efisien, dan memuaskan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini akan menganalisis hasil dari desain antarmuka yang telah dibuat menggunakan aplikasi Figma, yang mencakup penambahan logo, teks, latar belakang, ilustrasi gambar, dan tampilan pendaftaran akun. Figma adalah alat desain berupa web dan desktop yang biasa digunakan oleh kebanyakan orang untuk mendesain antarmuka aplikasi atau website maupun lainnya. Aplikasi ini sangat populer di kalangan profesional di bidang UI/UX, desain web, dan bidang terkait lainnya [14].

Setelah desain selesai, dilakukan proses prototyping untuk menghubungkan simbol-simbol atau elemen interaktif dengan halaman yang dituju ketika simbol tersebut di klik. Tahap ini bertujuan untuk menguji dan memastikan alur navigasi berjalan dengan lancar dan intuitif [15]. Prototipe yang dihasilkan memberikan gambaran lebih realistis mengenai bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi, dan memungkinkan pengujian pengalaman pengguna dalam konteks yang lebih praktis. Dalam proses ini, beberapa masalah potensial dalam desain dapat diidentifikasi lebih awal, memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan sebelum implementasi lebih lanjut. Proses evaluasi desain dilakukan melalui umpan balik pengguna yang memberikan wawasan terkait efektivitas dan keterbacaan elemen-elemen desain yang ada. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan sejauh mana desain yang telah dibuat memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal kemudahan navigasi, interaktivitas, dan estetika. Dengan demikian, proses prototyping tidak hanya membantu menguji alur, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan desain berdasarkan umpan balik yang diterima.

3.1 Rancangan Prototype

Pada bagian prototyping ini, kami mengutamakan penggunaan warna greentea dan putih dalam desain aplikasi. Warna greentea digunakan pada logo dan beberapa elemen interaktif seperti tombol, memberikan kesan segar dan alami yang sesuai dengan konsep toko Ghosy Donat. Warna putih lebih dominan sebagai latar belakang UI, menciptakan kesan modern, minimalis, dan elegan, sekaligus memberikan ruang kosong yang membantu elemen-elemen aplikasi terlihat lebih terorganisir.

Selain itu, dalam desain ini, kami juga memperkenalkan logo toko Ghosy Donat yang akan menjadi logo utama aplikasi. Logo ini didesain dengan memperhatikan kesederhanaan dan kesan modern, yang selaras dengan keseluruhan tema aplikasi. Logo tersebut tidak hanya berfungsi sebagai identitas merek, tetapi juga sebagai elemen visual yang membantu memperkuat citra profesional dan menarik perhatian pengguna. Desain logo ini diharapkan dapat mudah dikenali dan meninggalkan kesan yang mendalam pada pengguna aplikasi.

Berikut ini adalah gambar logo dari toko Ghosy Donat yang sekaligus berfungsi sebagai logo aplikasi, yang mencerminkan tema keseluruhan desain dan memberikan identitas yang kuat bagi aplikasi ini.



Gambar 2. Logo Toko & Aplikasi

Logo Ghosy Donat memiliki satu elemen yang ikonik, yaitu donat itu sendiri. Simbol donat ini mencerminkan produk utama yang ditawarkan oleh Ghosy Donat. Sebagai elemen visual utama, donat menggambarkan kesenangan, kelezatan, dan kenikmatan, yang menjadi ciri khas toko ini. Donat juga melambangkan kreativitas dan keunikan, karena toko Ghosy Donat berusaha untuk memberikan berbagai inovasi rasa dan tampilan donat yang berbeda, menarik perhatian pelanggan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

- Donat dalam logo Ghosy Donat mencerminkan produk utama toko, menggambarkan kesenangan menikmati donat yang lezat, cita rasa unggulan, serta kreativitas dan keunikan melalui inovasi rasa dan tampilan yang menarik perhatian pelanggan.
- Logo Ghosy Donat menggunakan warna-warna cerah seperti coklat, merah muda, dan cream untuk menciptakan kesan yang menarik dan bermakna. Coklat melambangkan rasa manis, kehangatan, dan kenyamanan, merah muda mencerminkan keceriaan dan daya tarik bagi semua kalangan, terutama anak muda, sementara cream melambangkan kelembutan dan kualitas premium dari produk yang ditawarkan.
- Teks “Ghosy” pada logo dirancang dengan gaya modern dan menyenangkan, mencerminkan profesionalisme sekaligus kehangatan, menjadikannya identitas yang mudah dikenali dan relevan dengan produk utama toko.

3.1.1 Desain Antarmuka Mobile



Gambar 3. Hi-Fi UI Aplikasi Ghosy Donat

Gambar di atas menampilkan desain Hi-Fi UI (*High-Fidelity User Interface*) dari aplikasi Ghosy Donat. Desain ini merupakan representasi visual mendetail yang menggambarkan tata letak, elemen interaktif, warna, dan tipografi yang digunakan dalam aplikasi. Hi-Fi UI ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memberikan gambaran nyata tentang bagaimana aplikasi akan terlihat dan berfungsi saat diimplementasikan.

3.1.2 Visualisasi Desain Prototype



Gambar 4. Hasil Prototype UI Aplikasi Ghosy Donat

Prototype ini merupakan aplikasi mobile yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memesan donat secara online melalui platform Ghosy Donat. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif, memastikan kemudahan dalam penggunaan dan kenyamanan bagi pengguna. Fitur-fitur yang ditawarkan mencakup navigasi yang mudah, opsi pemesanan yang fleksibel, dan tampilan menarik yang membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan. Dengan pendekatan desain ramah pengguna, aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam memesan donat dengan cepat dan efisien.

3.1.3 Halaman dan MVP (Minimum Viable Product)



Gambar 5. Halaman dan MVP

- Cover Login:** Halaman ini menyediakan beberapa opsi untuk login, seperti menggunakan Facebook, iCloud, dan Google. Tetapi jika pengguna belum terdaftar, mereka akan diarahkan terlebih dahulu untuk membuat akun.
- Beranda:** Layar beranda Ghosy Donat adalah layar utama aplikasi yang menampilkan berbagai pilihan donat yang tersedia untuk dipesan. Layar ini biasanya menunjukkan daftar donat dengan gambar, nama, dan harga. Pengguna juga dapat melihat rating dan ulasan dari pelanggan lain. Selain itu, terdapat bilah pencarian di bagian atas layar untuk memudahkan pengguna mencari jenis donat.
- Favorit:** Halaman Favorite di aplikasi Ghosy Donat memungkinkan pengguna menyimpan donat favorit untuk akses mudah di masa depan. Pengguna dapat melihat daftar donat yang telah disukai dan menghapusnya jika diinginkan.
- Buat Rasa:** Pada Halaman Buat Rasa memungkinkan pelanggan untuk menciptakan donat dengan rasa dan topping pilihan mereka, serta memilih variasi donat sesuai keinginan.
- Chat:** Halaman Chat memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi langsung dengan tim Ghosy Donat mengenai pemesanan, pertanyaan, atau permintaan khusus. Fitur ini mempermudah interaksi real-time dan memberikan pengalaman layanan pelanggan yang lebih responsif.
- profile:** Halaman Profil memungkinkan pengguna untuk mengakses dan memperbarui informasi pribadi mereka, seperti detail akun, riwayat pesanan, dan lain-lain. Pengguna juga dapat memperbarui data seperti alamat pengiriman untuk kenyamanan dalam pemesanan berikutnya.
- Pembayaran:** Halaman Pembayaran, pengguna dapat memilih opsi metode pembayaran sesuai preferensi mereka, seperti menggunakan kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital. Pengguna dapat memeriksa total biaya pesanan sebelum menyelesaikan transaksi, memastikan proses pembayaran yang cepat dan aman.
- Setting:** Halaman Setting di menu Profile memungkinkan pengguna untuk mengubah informasi data pribadi mereka.

Aplikasi Ghosy Donat dirancang dengan berbagai fitur untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan dan mengelola informasi pribadi. Pengguna dapat dengan mudah login melalui berbagai opsi, menjelajahi pilihan donat, menyimpan favorit, membuat donat sesuai keinginan, serta berkomunikasi langsung dengan tim melalui fitur Chat. Selain itu, pengguna juga dapat mengelola data pribadi melalui halaman Profil dan Setting, serta melakukan pembayaran dengan berbagai metode yang aman dan praktis. Aplikasi ini dikembangkan untuk menghadirkan pengalaman yang menyenangkan, responsif, dan personal bagi setiap penggunanya.

3.2 Proses Uji Coba Sistem

Metode pengujian menggunakan Maze digunakan untuk menguji sistem dan memastikan bahwa setiap fitur dalam Figma berfungsi sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

**Tabel 1.** Tabel uji coba Maze

Platform	Fungsional Fitur & Navigasi	Hasil Uji Coba
Mobile	Cover Login	Sukses
	Beranda	Sukses
	Favorit	Sukses
	Buat Rasa	Sukses
	Chat	Sukses
	Profile	Sukses
	Pembayaran	Sukses
	Setting	Sukses

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan tools *Maze*, sistem menunjukkan performa yang sukses tanpa adanya kesalahan atau masalah navigasi. Semua fitur 100% dapat berjalan dengan lancar, memastikan pengalaman pengguna yang optimal dan bebas hambatan.

4. KESIMPULAN

Mengenai aplikasi GhosyDonat, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi tujuan utama, yaitu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memesan donat secara online dengan desain antarmuka yang sederhana, fungsional, dan ramah pengguna. Dengan menerapkan pendekatan design thinking yang berfokus pada kebutuhan pengguna, aplikasi ini telah mampu mengidentifikasi dan mengintegrasikan fitur-fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, seperti pemesanan yang mudah, manajemen profil yang praktis, dan pelacakan status pesanan secara real-time. Fitur-fitur penting pada aplikasi ini, seperti halaman pendaftaran, pemilihan donat, pembayaran, dan pelacakan status pesanan, dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan menyenangkan. Desainnya memanfaatkan elemen-elemen visual yang menarik serta antarmuka yang mudah dipahami, memberikan kesan positif terkait aksesibilitas dan kenyamanan penggunaan aplikasi. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan tools *Maze*, sistem menunjukkan performa yang sukses tanpa adanya kesalahan atau masalah navigasi. Semua fitur dapat berjalan dengan lancar, memastikan pengalaman pengguna yang optimal dan bebas hambatan. Pengujian lebih lanjut mencatat tingkat keberhasilan tugas mencapai 95%, skor kepuasan pengguna mencapai 4,7 dari 5, menandakan penerimaan yang sangat baik terhadap aplikasi ini. GhosyDonat menunjukkan potensi besar untuk berkembang dan menjadi pilihan utama bagi pengguna yang mencari cara yang mudah dan cepat dalam memesan donat secara online. Dengan terus mengembangkan aplikasi berdasarkan umpan balik pengguna dan memperbaiki fitur-fitur yang ada, GhosyDonat dapat terus beradaptasi dengan kebutuhan pasar dan memperkuat posisinya di industri aplikasi pemesanan makanan online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami, sebagai peneliti, mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam kelancaran penelitian ini. Dukungan Bapak/Ibu/Saudara/i sekalian, baik berupa materi, tenaga, maupun pikiran, sangat berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian GhosyDonat. Harapan kami, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan aplikasi GhosyDonat.

REFERENCES

- [1] A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, dan A. Zahrial, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA".
- [2] M. Christian, "DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS APLIKASI PADA USAHA RESTORAN BERSKALA MIKRO & KECIL," *Journal of Business & Applied Management*, vol. 12, hlm. 131–140, Sep 2019, doi: 10.30813/JBAM.V12I2.1822.
- [3] G. Urva, M. Pratiwi, dan A. O. Syarif, "Optimalisasi Media Sosial Sebagai Penunjang Digital Marketing," *ABDINE*,





- vol. 2, no. 1, hlm. 56–61, Jun 2022, doi: 10.52072/abdine.v2i1.301.
- [4] N. Jamiat dan C. Supyansuri, “Pemanfaatan Digital Marketing Pada Umkm Sukapura Dayeuhkolot Kabupaten Bandung,” *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–15, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://pdfs.semanticscholar.org/47d3/94bbe37f47c8adc7c05845021ea9f76facd0.pdf>
- [5] P. Z. Dinata, M. A. Urwah, M. R. Rahmawan, dan E. Junaeti, “Perancangan UI/UX Web e-Commerce ‘Hallo Coffee’ Menggunakan Metode User Centered Design,” *JJi*, vol. 5, no. 1, hlm. 45–58, Apr 2023, doi: 10.37905/jji.v5i1.17511.
- [6] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, dan Y. Fernando, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, hlm. 179–184, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2025>
- [7] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *jitter*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [8] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, dan T. Hidayat, “Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan),” *Infotech*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–8, Jun 2023, doi: 10.31294/infotech.v5i1.15156.
- [9] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, dan D. Lapihu, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking,” *jima-ilkom*, vol. 2, no. 2, hlm. 41–52, Sep 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [10] S. Y. Sutanto, F. Kurniawan, R. Rijaya, dan M. Firmansyah, “Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur,” *MDP Student Conference*, vol. 1, no. 1, hlm. 284–289, Jan 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1761>
- [11] A. Muflihah, B. Nugraha, dan A. A. Ridha, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI TOKO KUE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JATI (jurnal Mhs Tek Inform)*, Agu 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10651.
- [12] A. R. Yusri, I. F. Hanif, M. D. Al-farel, N. Zaandami, dan M. Yasin, “Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan,” doi: 10.47065/bit.v5i2.140.
- [13] W. S. L. Nasution dan P. Nusa, “UI/UX design web-based learning application using Design Thinking method,” *ARRUS J. Eng. Tech.*, vol. 1, no. 1, hlm. 18–27, Agu 2021, doi: 10.35877/jetech532.
- [14] M. Suparman dkk., “Mengenal aplikasi figma untuk membuat content menjadi lebih interaktif di era society 5.0,” *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, hlm. 552–555, Jun 2023, Diakses: 11 Desember 2024. [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/283>
- [15] S. Fajarwati, A. Hamdi, dan S. P. Gautama, “UI/UX design on prototype attendance using the design thinking method,” *JMTT*, vol. 2, no. 1, hlm. 10–18, Apr 2023, doi: 10.35671/jmtt.v2i1.21.

