

Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Kue dan Roti Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: UMKM Ghonim Kue)

Nayaka Fajrina Soraya Rangkuti¹, Heni Wulandari², Randi Rian Putra³

¹Teknologi Informasi, Sains dan Teknologi,
Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Email: ¹naya.soraya319@gmail.com, ²heniwulandari04@gmail.com, ³Randirian@dosen.pancabudi.ac.id

Email Penulis Korespondensi: naya.soraya319@gmail.com

ABSTRACT

MSMEs are the backbone of the national economy, but many have yet to adapt to digital technology. MSMEs "Ghonim Kue" face challenges in reaching a wide range of customers because they still rely on conventional sales systems. This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of Ghonim Kue mobile application using the Design Thinking method. With several processes in it, among others, empathize, define, ideate, prototype, and testing are processes in implementing the design thinking method. The creation of this application uses Figma software as a mobile display designer and is tested using the System Usability Scale (SUS). The test results of 26 users showed a SUS score of 66.15 which is included in the "Adjective scale Good and Acceptability Marginal High" category. This design is expected to be a digital solution that can increase the competitiveness of Ghonim Kue MSMEs in the era of digital transformation.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Mobile Applications, MSME, Figma

ABSTRAK

UMKM merupakan tulang punggung perekonomian nasional, namun masih banyak yang belum beradaptasi dengan teknologi digital. UMKM "Ghonim Kue" menghadapi tantangan dalam menjangkau pelanggan secara luas karena masih mengandalkan sistem penjualan konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi mobile Ghonim Kue menggunakan metode Design Thinking. Dengan beberapa proses di dalamnya antara lain, empathize, define, ideate, prototype, dan testing adalah proses dalam mengimplementasikan metode design thinking. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Figma sebagai perancang tampilan mobile dan diuji menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil uji terhadap 26 pengguna menunjukkan skor SUS sebesar 66,15 yang termasuk dalam kategori "Adjective scale Good dan Acceptability Marginal High". Rancangan ini diharapkan menjadi solusi digital yang dapat meningkatkan daya saing UMKM Ghonim Kue di era transformasi digital.

Kata Kunci: UI/UX, Design Thinking, Aplikasi Mobile, UMKM, Figma

1. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan pilar penting dalam perekonomian Indonesia, memberikan kontribusi signifikan terhadap PDB dan menyediakan lapangan kerja bagi jutaan orang. Kontribusi UMKM terhadap perekonomian Indonesia memiliki peranan besar dalam meningkatkan pertumbuhan perekonomian di Indonesia serta berperan aktif dalam menambah lapangan pekerjaan di Indonesia mengingat banyaknya jumlah penduduk Indonesia. Pertumbuhan ekonomi di Asia Tenggara juga telah ditopang oleh Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), karena UMKM dapat menciptakan permintaan domestik, persaingan, inovasi baru serta menciptakan lapangan pekerjaan. UMKM "Ghonim Kue" merupakan sebuah usaha mikro di bidang makanan ringan yang berlokasi di kota Medan dan menjual berbagai macam kue serta roti. Proses penjualan yang dilakukan sampai saat ini pada Ghonim Kue dijalankan secara konvensional dan melakukan promosi melalui media sosial Instagram untuk menampilkan katalog produk dan WhatsApp sebagai media komunikasi untuk



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

melayani customer. Hal ini membatasi jangkauan pasar Ghonim kue serta kurang efisiensi dalam operasional harian. Beberapa tantangan utama meliputi keterbatasan akses terhadap informasi pasar, kesulitan dalam manajemen inventaris, dan kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran dan operasional bisnis. Berdasarkan informasi tersebut, Ghonim Kue ingin menciptakan inovasi berupa aplikasi penjualan kue, roti, dan beserta produk makanan lainnya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Figma sebagai perancang tampilan mobile, dengan menggunakan metode design thinking pendekatan yang solutif dari design thinking bisa digunakan di berbagai bidang perdagangan, apalagi design thinking ini menekankan pada sisi pelanggan atau pengguna.

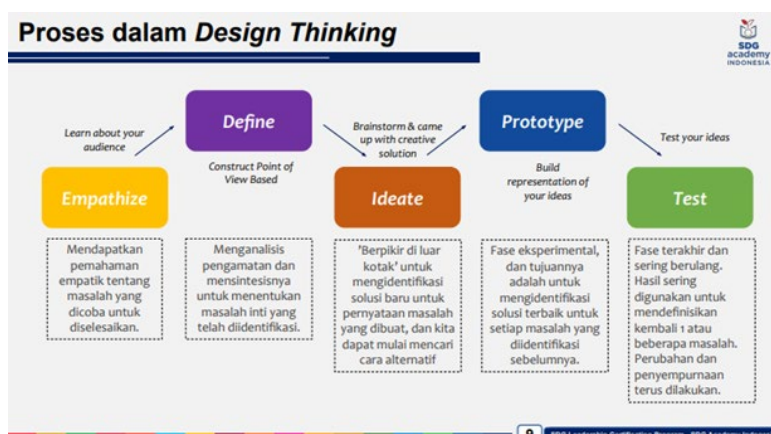
Tampilan produk yang menghubungkan pengguna dan sistem dikenal sebagai Antarmuka Pengguna / *User Interface* (UI). Elemen User Interface dapat berbentuk antarmuka dengan bentuk, warna, dan tata letak yang menarik. Menurut definisi dari *International Organization for Standardization* (ISO) 9241-210, Pengalaman pengguna / *User Experience* adalah bagaimana seseorang merasakan dan bereaksi saat menggunakan sistem, produk, atau layanan. Pengalaman pengguna adalah studi yang melihat bagaimana perasaan pengguna saat menggunakan sistem untuk memastikan bahwa mereka puas dengannya. Dengan beberapa proses di dalamnya antara lain, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* adalah proses dalam mengimplementasikan metode design thinking. Metode ini mempercepat pemahaman tentang kebutuhan calon pengguna dengan melakukan eksperimen langsung, visualisasi produk, dan membuat rancangan prototype.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan UI/UX aplikasi mobile Ghonim Kue menggunakan metode Design Thinking. Metode ini diharapkan dapat memberikan solusi yang bermanfaat bagi pengguna karena pendekatan ini berpusat pada memahami dan memenuhi kebutuhan serta pengalaman mereka (L. D. Putra et al., 2022). Pendekatan ini akan diterapkan secara sistematis untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Untuk mengetahui seberapa baik hasil aplikasi dari metode tersebut, perlu dilakukan pengujian. Dalam penelitian ini, metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk menguji kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan metode Design Thinking.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking sebagai kerangka dasar perancangan aplikasi mobile. Metode ini dipilih karena berorientasi pada pengguna dan menekankan



pentingnya empati dalam memahami kebutuhan serta permasalahan pengguna akhir. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Tahap Utama penelitian dalam Design Thinking

- ***Emphatize***

Tahapan pertama adalah pengumpulan data dan pemahaman terhadap permasalahan pengguna. Wawancara dilakukan terhadap pemilik UMKM Ghonim Kue dan beberapa pelanggan tetap. Dari hasil wawancara, diperoleh bahwa pelanggan mengalami kesulitan untuk memesan produk secara fleksibel karena harus datang langsung ke toko. Selain itu, tidak adanya katalog produk digital membuat pelanggan sulit mengetahui stok dan variasi produk yang tersedia.

- ***Define***

Pada tahap ini, peneliti merumuskan pernyataan masalah berdasarkan data yang telah diperoleh. Masalah utama yang diidentifikasi adalah:

3. Keterbatasan jangkauan pemesanan produk
3. Tidak adanya media katalog produk secara online
3. Tidak efisiennya sistem pemesanan dan pembayaran

Dengan mendefinisikan permasalahan ini, peneliti dapat merumuskan tujuan utama dari aplikasi yaitu mempermudah pelanggan dalam memesan produk dan meningkatkan efisiensi operasional UMKM.

- ***Ideate***

Tahapan ini dilakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai solusi atas permasalahan yang telah didefinisikan. Beberapa ide fitur yang dikembangkan antara lain:

- Tampilan katalog produk digital dengan foto dan deskripsi
- Fitur pemesanan online dan pengiriman
- Sistem checkout yang terintegrasi dengan pembayaran digital
- Fitur notifikasi promosi dan diskon

- ***Prototype***

Prototipe aplikasi dirancang menggunakan software desain antarmuka seperti Figma. Desain aplikasi terdiri dari beberapa halaman utama yaitu:

- Halaman Beranda: Menampilkan kategori produk unggulan
- Halaman Katalog: Menampilkan seluruh produk lengkap dengan gambar dan harga
- Halaman Detail Produk: Berisi deskripsi dan tombol beli
- Halaman Keranjang dan Checkout
- Halaman Profil Pengguna dan Riwayat Pemesanan

- ***Test***



Pengujian prototipe dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dua Puluh Enam orang responden dari kalangan pelanggan Ghonim Kue diminta mencoba prototipe dan mengisi kuesioner SUS. Hasil skor rata-rata SUS adalah 66,15, grade D dengan *Adjective scale Good* dan *Accepbility Marginal High*.

2.2 Metode Pengumpulan Data

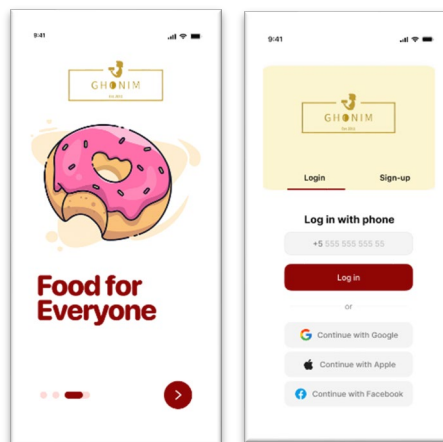
Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner dan observasi. Menyebarkan kuesioner secara daring dilakukan dengan melibatkan calon pelanggan, serta para pekerja Ghonim Kue untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan, ekspektasi, dan pengalaman mereka terkait layanan pemesanan kue dan makanan lainnya. Selanjutnya observasi digunakan untuk mengkaji pengalaman pengguna secara langsung. Observasi dilakukan dalam konteks yang alami, dengan fokus pada perilaku pengguna, kesulitan, dan umpan balik. Data observasi ini kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku, masalah masalah potensial, dan peluang-peluang perbaikan dalam desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini memuat aspek penting dikarenakan tercantum bagaimana desain yang telah dibuat diimplementasikan dalam bentuk nyata. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil rancangan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) terkait aplikasi *mobile* sistem pemesanan milik toko ghonim yang telah dikembangkan. Desain UI/UX ini memiliki berbagai elemen penting mulai dari visual hingga cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi ini. Desain ini diharapkan dapat memudahkan akses dan navigasi bagi pengguna ketika ingin memesan produk dari toko ghonim sehingga pesanan dapat di track oleh pengguna serta pemilik bisnis. Dalam proses perancangan ini difokuskan dalam pemilihan warna, ukuran dan jenis huruf serta ikon. Hal ini diperlukan untuk memastikan bahwa pengguna mendapatkan informasi yang jelas mengenai produk sampai pesanan diterima. Berikut hasil perancangan UI/UX tersebut :

3.1 Hasil dan Pembahasan Rancangan UI/UX Aplikasi

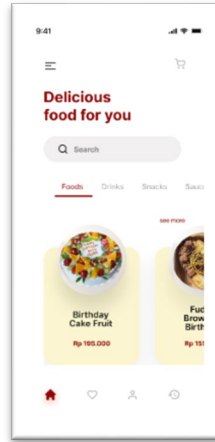
a. Rancangan UI/UX pada tampilan masuk



Gambar 2. Tampilan Masuk

Gambar 2 merupakan *hompape* pengguna perlu menekan tombol panah kemudian memasukkan data pada halaman login untuk mengakses layanan lebih lanjut. Setelah memasukkan data pengguna dapat menemukan halaman utama seperti gambar 3

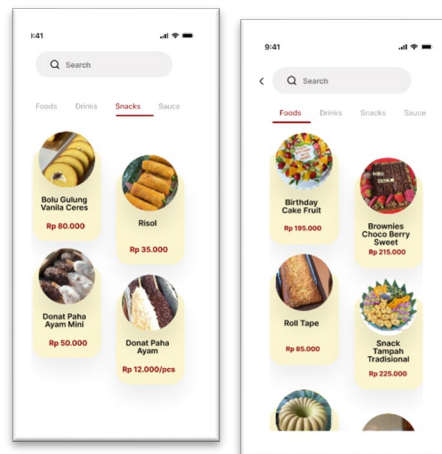
b. Rancangan UI/UX Menu Beranda



Gambar 3 menunjukkan tampilan halaman utama atau produk milik toko ghonim yang dapat dilihat pengguna. Terdapat *search bar* yang digunakan untuk mencari produk. Selain itu, terdapat menu disisi bawah yang mana memuat halaman utama atau menu beranda, produk yang disukai, informasi pemilik akun dan riwayat order.

Gambar 3. Menu Beranda

c. Rancangan UI/UX Kolom Pencarian



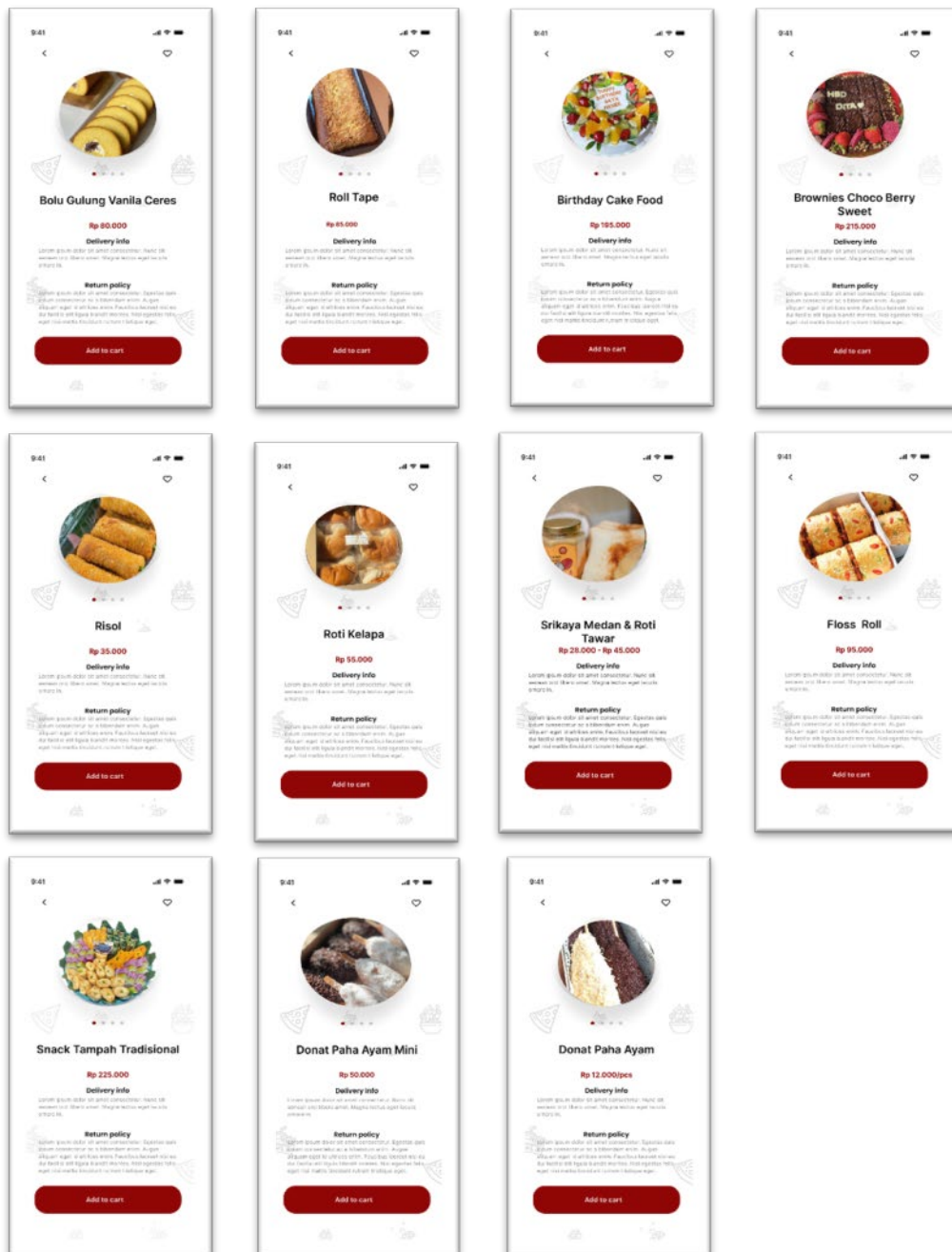
Gambar 4. Kolom Pencarian

Pada gambar 4 merupakan kolom pencarian menunjukkan produk yang dimiliki dan dikelompokkan dengan kategori tertentu sehingga memudahkan pengguna dalam mencari pesanan. Tampilan ini memuat gambar produk beserta harganya dan muncul setelah pengguna mengklik tombol *see more*.

d. Rancangan UI/UX Menu Pemesanan



Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.



Gambar 5. Menu Pemesanan

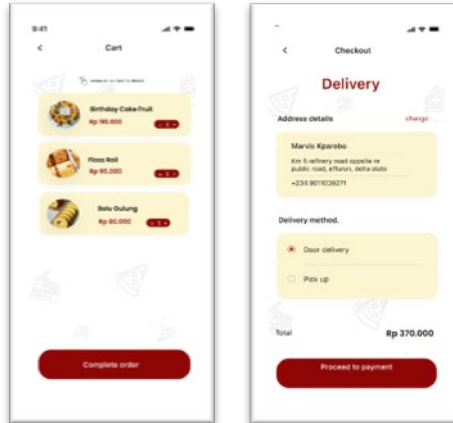
Gambar 5 merupakan detail dari masing-masing produk. Fitur ini bertujuan untuk memberikan informasi produk secara detail sehingga pengguna bisa memiliki gambaran terkait produk yang



Lisensi
 Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

akan dipesan. Selain itu disertai tentang detail pemesanan dan kebijakan pengembalian masing-masing produk. Fitur ini akan muncul ketika pengguna mengklik nama produk pada gambar 4.

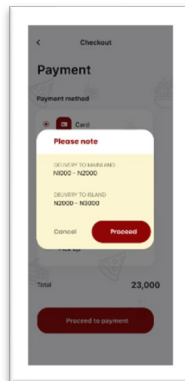
e. Rancangan UI/UX Pemesanan Produk



Gambar 6. Pemesanan Produk

Pada Gambar 6 merupakan tampilan keranjang dan pemesanan produk. Pada bagian ini pengguna dapat menambah kuantitas produk yang dipesan. Selain itu dapat memilih opsi pengiriman dengan melengkapi alamat dan data pengguna kemudian memilih pesanan diantara maupun *pick-up* di toko. Tampilan ini akan muncul ketika pengguna mengklik *add to chart* pada gambar 5 atau mengklik logo keranjang pada gambar 3.

f. Rancangan UI/UX Pembayaran

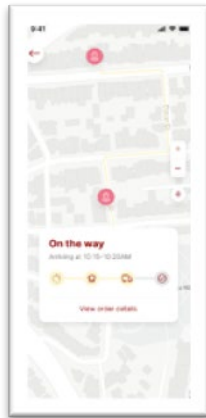


Gambar 7. Pembayaran

Pada gambar 7 merupakan tampilan pembayaran. Tampilan ini muncul ketika pengguna mengklik *proccesed to payment* pada gambar 6. Fitur ini memuat total harga produk yang dipesan, opsi pembayaran serta nomor pesanan.

g. Rancangan UI/UX Pelacakan Pesanan

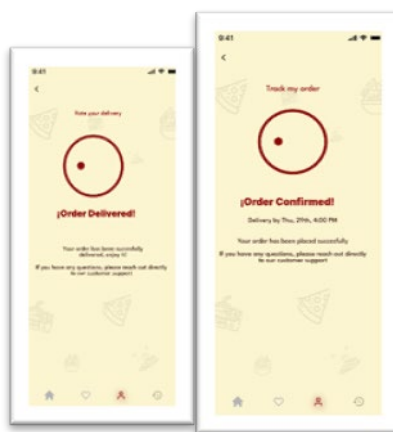




Gambar 8. Pelacakan Pemesanan

Pada gambar 8 pengguna mendapatkan keterangan bahwa produk yang dipesan sudah dikirim oleh pihak toko. Selain itu pengguna juga dapat melacak pesanan yang berada dalam perjalanan. Tampilan ini akan muncul ketika pengguna telah mendapatkan nomor pemesanan atau tahap selanjutnya dari gambar 7.

h. Rancangan UI/UX Pesanan Diterima



Gambar 9. Pesanan Diterima

Pada gambar 9 merupakan notifikasi ataupun pemberitahuan bahwa pesanan telah diterima. Tampilan ini akan muncul ketika pesanan telah diterima oleh pengguna atau pesanan sampai sesuai dengan alamat tujuan.

3.2 Data Asli dan Uji Coba

a. Data Asli awal

Tabel 1 ini memuat data awal yang diperoleh dari penilaian responden melalui kuesioner yang disebarakan melalui *gform*. Dalam kuesioner ini menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5. Skala likert adalah skala psikometrik yang paling banyak digunakan dalam



kuesioner. Skala likert dilakukan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang maupun sekelompok orang mengenai kejadian ataupun gejala sosial (Rahayu & Shafina, 2022).

Tabel 1. Data Kuesioner

SKOR ASLI (Data Kuesioner)					
R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
1	1	2	3	2	2
2	2	2	2	1	1
3	1	2	2	2	2
4	1	1	1	1	1
5	2	1	2	1	1
6	2	1	1	1	2
7	1	1	1	1	1
8	2	1	2	2	1
9	1	1	1	1	1
10	2	1	2	2	2
11	4	4	5	5	4
12	1	1	1	1	1
13	1	1	2	1	2
14	2	1	1	1	1
15	2	2	2	1	3
16	2	2	2	2	2
17	1	1	1	1	2
18	2	2	2	2	2
19	1	1	1	1	1
20	3	1	2	2	3
21	1	1	1	1	1
22	5	5	4	5	4
23	3	3	3	3	3
24	1	1	2	2	1
25	1	1	1	1	1
26	2	3	1	1	3

Tabel 1 memuat jawaban dari 26 responden dengan menjawab 5 pertanyaan yang terdapat di kuesioner. Kemudian data ini akan akan dihitung menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan tujuan agar mengetahui tingkat efektifitas, efesiensi serta kepuasan pengguna.

b. Uji Coba Menggunakan Rumus SUS

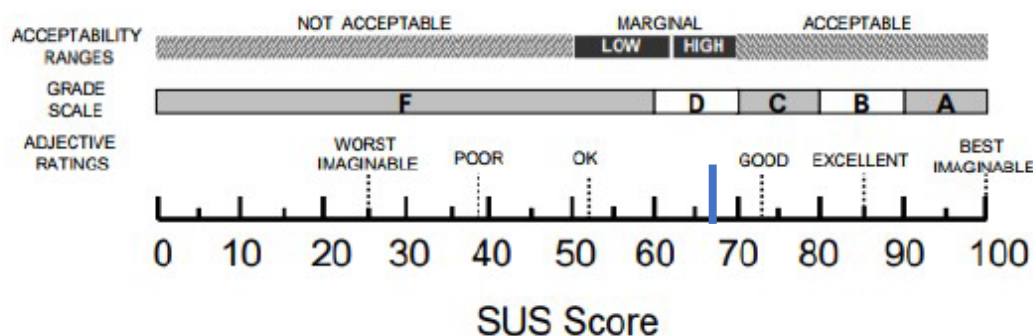
Tabel 2. Data Akhir dengan Rumus SUS

SKOR ASLI (Data Kuesioner)						Jumlah	Nilai Jumlah x 5
R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		
1	4	1	2	1	1	9	45
2	1	1	1	4	4	11	55
3	4	1	1	1	1	8	40



4	4	4	4	4	4	20	100
5	1	4	1	4	4	14	70
6	1	4	4	4	1	14	70
7	4	4	4	4	4	20	100
8	1	4	1	1	4	11	55
9	4	4	4	4	4	20	100
10	1	4	1	1	1	8	40
11	3	3	0	0	3	9	45
12	4	4	4	4	4	20	100
13	4	4	1	4	1	14	70
14	1	4	4	4	4	17	85
15	1	1	1	4	2	9	45
16	1	1	1	1	1	5	25
17	4	4	4	4	1	17	85
18	1	1	1	1	1	5	25
19	4	4	4	4	4	20	100
20	2	4	1	1	2	10	50
21	4	4	4	4	4	20	100
22	0	0	3	0	3	6	30
23	2	2	2	2	2	10	50
24	4	4	1	1	4	14	70
25	4	4	4	4	4	20	100
26	1	2	4	4	2	13	65
Rata-Rata							66,15

Pada tabel 2 memuat data akhir yang digunakan menggunakan rumus *System Usability Scale* (SUS) dari data pada tabel 1



Gambar 10. Skala SUS

Berdasarkan data tabel 1 dan 2 perancangan aplikasi sistem order toko ghonim mendapata nilai rata-rata 66,15 yang mana mendapatkan grade D dengan *Adjective scale Good* dan *Accepbility Marginal High*. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang digunakan cukup usabl, namun perlu peningkatan dikarenakan ada beberapa pengguna yang mungkin mengalami kesulitan maupun kebingungan dalam menggunakan sistem ini.

4. KESIMPULAN

Perancangan UI/UX aplikasi mobile penjualan kue dan roti untuk UMKM Ghonim Kue menggunakan metode Design Thinking terbukti efektif dalam menjawab kebutuhan pengguna. Proses perancangan menghasilkan aplikasi dengan antarmuka yang menarik, mudah digunakan, dan efisien dalam mendukung proses pemesanan. Hasil pengujian usability menunjukkan skor tinggi yang mengindikasikan penerimaan positif dari pengguna. Ke depannya, aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur pembayaran digital langsung, pelacakan pesanan, serta fitur loyalty customer. Selain itu, perlu dilakukan pengujian terhadap jumlah responden yang lebih besar untuk mendapatkan data yang lebih representatif. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi model untuk UMKM lain dalam mengembangkan aplikasi serupa sebagai bagian dari transformasi digital bisnis mereka.

REFERENSI

- Zazhemi, N., & Marcos, H. (2025). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI / UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna *JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]*, 6(2), 1380–1387.
- Rahayu, W. I., & Shafina, M. R. (2022). Aplikasi Analisis Kelayakan Sistem Untuk Pengukuran Usability Dengan Menerapkan Metode Use Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 2022.
- Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156>
- Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, Heryana, N., Voutama, A., & Siska. (2023). Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Fasilkom*, 13(02), 121–131. <https://doi.org/10.37859/jf.v13i02.5265>
- Kurniawan, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi E-Commerce Kain Batik pada UMKM Reztı's Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(3), 551–560. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20231036733>
- Muhammad Fajar Ahadi, & Arif Amrulloh. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8(2), 291–306. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i2.907>
- Randi Rian Putra, F. K. (2024). Desain User Interface Sistem Informasi Digital Dalam Meningkatkan UMKM Desa. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 33-40.
- Wulandari, H., Rosida, S., Teknologi, S., Komputer, S., Pembangunan, U., & Budi, P. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Penjualan Cake dan Bakery Napoleon, 573–579.
- Rani Puspita, & Rina Astriani. (2023). Perancangan Design Ui/Ux Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(3), 35–46. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1047>
- Fajar Nadillah, M., & Voutama, A. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2663–2671. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9544>
- Alif, S., Nasution, P., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2024). Perancangan UI / UX Aplikasi Moblie Pertolongan Pertama Dengan Metode Prototipe Interaksi Untuk Meningkatkan Respon Darurat, 5(1), 14–23. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i1.432>
- BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Perancangan UI / UX Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Jasa Fotografi Terhadap Maka Studio Menggunakan



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Metode Design Thinking, 5(2), 150–160. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i2.426>
Masruroh Syah, L., Faqihuddin Hanif, I., Novianti, E., Saidatuzzahra, P., Khoirunnisa, & Rahmawati, H. (2024). Penerapan Prinsip Design Thinking pada UI/UX Aplikasi Mobile Renas Fashion. *Jurnal Informatika Polinema*, 10(4), 463–470. <https://doi.org/10.33795/jip.v10i4.5232>



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.