

Penggunaan Metode Design Thinking dalam Pembuatan UI/UX Design Aplikasi Penjualan Juara Pedas Cirebon

Tiara Monika¹, Petrus Sokibi², Suhadi Parman³

^{1,2,3}Universitas Catur Insan Cendekia

tiara.monika.ti.20@cic.ac.id¹, petrus.sokibi@cic.ac.id², suhadi.perman@cic.ac.id³

ABSTRACT

The development of information technology has progressed rapidly in the era of globalization. Many people hope that technology can make their activities easier and more effective, this is supported by fast technology. The influence of technology on human life is increasing and almost every activity requires technology, including the culinary world. This project helps to create a buying and selling application between sellers and buyers, making purchases and payments easier for buyers. In implementing application creation using the method Design Thinking, consists of several stages, namely Emphatize, Define, Ideate, Prototype and Testing. Each process is in stages Design Thinking used to find and fulfill the needs required by users, which are then resolved by finding innovative solutions that are implemented into interaction and interface design as well as interface interaction experiences. With stages Design Thinking makes it easier to find answers to problems experienced by users. Emphatize to feel, know what is the user's problem, Define to find problems experienced by users. Ideate is the discovery of innovative solutions to problems found, Prototype in the form of a rough prototype of the application which is the result of the solution obtained, testing is the result of trials on users to try out the results of the solution obtained to meet the needs of food sales and purchase transactions. Testing also used to get feedback from users.

Keywords : Design Thinking, MSMEs, UI/UX, Sales Applications, Prototype

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan pesat di era globalisasi. Banyak orang yang mengharapkan teknologi dapat membuat aktivitasnya menjadi lebih mudah dan efektif, hal ini didukung dengan teknologi yang cepat. Pengaruh teknologi terhadap kehidupan manusia semakin meningkat dan hampir setiap aktivitas membutuhkan teknologi, termasuk dunia kuliner. Dengan adanya proyek ini membantu untuk membuat aplikasi jual beli antara penjual dan pembeli, mempermudah dalam melakukan pembelian serta pembayaran oleh pembeli. Dalam penerapan pembuatan aplikasi menggunakan metode *Design Thinking*, terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing*. Setiap proses dalam tahapan-tahapan *Design Thinking* digunakan untuk menemukan dan memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna, yang kemudian diselesaikan dengan menemukan solusi inovatif yang diimplementasikan ke dalam desain interaksi dan antarmuka serta pengalaman interaksi antarmuka. Dengan adanya tahapan *Design Thinking* memudahkan dalam menemukan jawaban masalah yang dialami pengguna. *Emphatize* untuk merasakan, mengetahui apa yang menjadi masalah pengguna, *Define* untuk menemukan masalah yang dialami pengguna. *Ideate* merupakan penemuan solusi inovatif dari masalah yang ditemukan, *Prototype* berupa purwarupa kasar dari aplikasi yang merupakan hasil dari solusi yang didapatkan, testing merupakan hasil uji coba terhadap pengguna agar mencoba hasil solusi yang didapatkan memenuhi kebutuhan transaksi penjualan dan pembelian makanan. *Testing* juga digunakan untuk mendapatkan feedback dari pengguna.

Kata kunci : Design Thinking, UMKM, UI/UX, Aplikasi Penjualan, Prototype

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat di era globalisasi. Selain kemajuan teknologi yang begitu pesat, banyak orang yang mengharapkan teknologi dapat membuat aktivitasnya menjadi lebih mudah dan efektif, hal ini juga didukung dengan teknologi yang cepat. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat penting saat ini adalah perkembangan komunikasi, khususnya internet. Internet sudah menjadi hal yang paling dibutuhkan setiap orang dalam menjalankan aktivitas sehari-hari seperti bekerja, hiburan, transportasi, transaksi jual beli. Internet memungkinkan siapa saja untuk berinteraksi kapan saja, di mana saja. Kehidupan masyarakat sehari-hari memerlukan bantuan teknologi dan seringkali mengandalkan internet. Pengaruh teknologi terhadap kehidupan manusia semakin meningkat dan hampir setiap aktivitas membutuhkan teknologi, termasuk dunia kuliner. Dunia kuliner terus berkembang dari penjualan makanan kuliner tradisional hingga penjualan melalui aplikasi. Perkembangan teknologi di bidang kuliner khususnya pada aplikasi jual beli makanan semakin meningkat seiring dengan semakin banyaknya masyarakat yang memanfaatkannya.

UMKM merupakan singkatan dari Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008, usaha mikro adalah usaha produktif yang dimiliki oleh perseorangan dan/atau badan tunggal yang memenuhi kriteria usaha mikro, sedangkan usaha kecil dan menengah adalah usaha yang dilakukan oleh : merupakan badan usaha yang mandiri dan produktif. Salah satu UMKM yang ada di Cirebon yaitu UMKM Juara Pedas Cirebon bergerak dalam menjual makanan pedas seperti : pentol, salad thailand dan lain-lain melalui sosial media berupa instagram, dengan situasi saat ini UMKM terkendala dalam pencatatan penjualan, stok bahan baku, serta penjualannya masih belum menggunakan aplikasi *online* sehingga konsumen belum bisa berinteraksi dengan penjual. Hadirnya aplikasi ini mempermudah Juara Pedas Cirebon untuk menjual produk makanannya secara *online* kepada konsumen yang menggunakan aplikasi tersebut. Pada aplikasi juara pedas Cirebon untuk membuat UI/UX yang menarik dapat menggunakan metode *Design Thinking* dalam membuat UI/UX menarik dan mudah digunakan oleh konsumen untuk melakukan transaksi pembelian serta memberikan kemudahan kepada penjual yaitu juara pedas Cirebon untuk menerima serta memproses orderan.

METODE PENELITIAN

Pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis yaitu, menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Hal ini sangat berguna untuk menghadapi masalah-masalah kompleks yang ada dalam perusahaan. Selain memecahkan masalah, *Design Thinking* juga memahami kebutuhan manusia yang terlibat (Fian et al., 2020).

Dalam implementasinya, design thinking terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test: e*

Tahap pertama adalah *emphatize*, yaitu mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang terjadi kemudian dipecahkan. Tahap ini melibatkan pendekatan terhadap pengguna dengan mengerti apa yang sebenarnya diinginkan. Tahap ini bisa dilakukan

dengan terjun langsung ke lapangan untuk bertemu langsung dengan mereka dan mengerti betul kondisi lapangan dan apa saja yang menjadi kesulitan.

1. *Define*

Pada tahapan ini, segala informasi yang didapatkan dari tahap *emphatize* dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahapan *define* ini akan sangat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada, karena telah dilakukan penetapan masalah.

2. *Ideate*

Tahap *ideate* adalah tahap menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap *define*. Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi.

3. *Prototype*

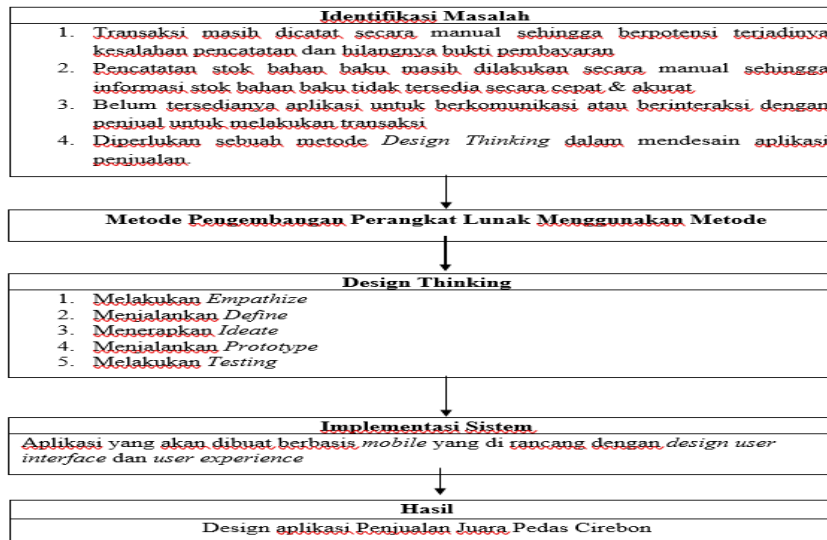
Dalam tahapan ini, versi produk yang paling kecil dengan beberapa fitur akan dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* bisa diuji dalam tim sendiri maupun orang di luar tim. Ketika ada masukan, maka dilakukan perbaikan lagi pada *prototype* ini, sehingga dihasilkan *prototype* yang benar-benar bagus.

4. *Testing*

Testing atau pengujian dilakukan terhadap produk kepada masyarakat atau pengguna. kemudian hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait produk dari penggunanya.

Kerangka Berpikir

Adapun di bawah ini merupakan gambaran dari kerangka pemikiran yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan design *user interface / user experience* aplikasi penjualan dengan penerapan metode *Design Thinking* :

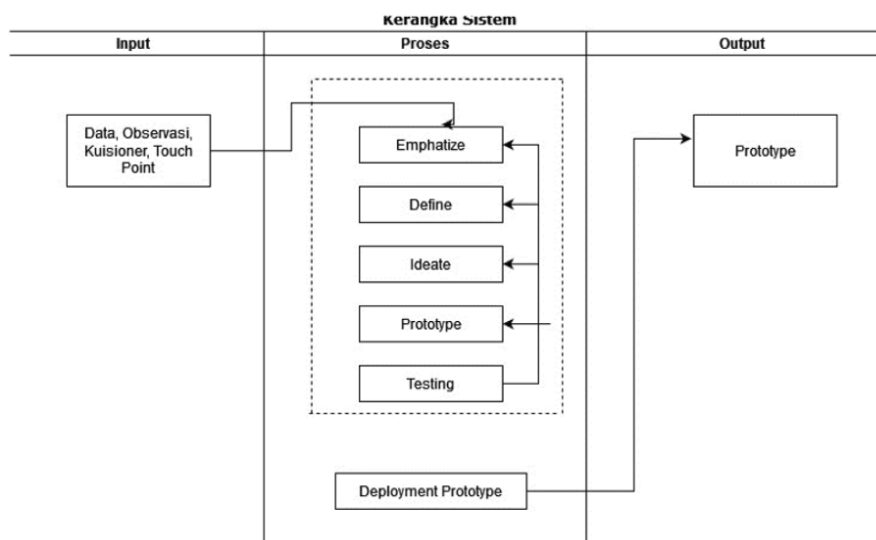


Gambar 1 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini terdapat beberapa permasalahan terkait belum adanya aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan penjual untuk mencatat pencatatan penjualan dan stok bahan baku serta interaksi antara konsumen dengan penjual untuk melakukan order pemesanan. Sehingga peneliti melakukan perancangan desain untuk keperluan perangkat lunak yang dapat mengatasi beberapa permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya. Berdasarkan Tabel 2.3 dalam pembuatan suatu aplikasi penjualan Juara Pedas Cirebon. Tahap awal yang dilakukan untuk menentukan suatu perancangan design aplikasi tersebut memerlukan beberapa tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*.

Kerangka Sistem

Kerangka sistem yaitu menggambarkan keterkaitan metode *Design Thinking* dalam pengembangan sistem pencari kerja. Kerangka sistem pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2 Kerangka Sistem

Pada tahap pertama dilakukan perumusan masalah pada *touchpoint* konsumen kemudian dari perumusan masalah tersebut dibuat data kuisisioner dengan menggunakan metode *emphatize* sampai pada tahap *define, ideate* dan perancangan *prototype*. Kemudian perancangan *prototype* tersebut akan dilakukan test ke konsumen apabila sesuai dengan kebutuhan konsumen *prototype* tersebut bisa langsung ke tahap *deployment* dan apabila tidak sesuai bisa kembali ketahap sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini penulis membahas mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan *Design Thinking* dimulai dari melakukan empati (*empathize*) terhadap pengguna, lalu dilanjutkan dengan memahami tujuan dan kebutuhan penggunaan (*define*) lalu dilakukan dengan tahap selanjutnya yaitu tahap mencari ide dan solusi dari masalah yang didapatkan pada penelitian ini (*ideate*).

Penerapan Metode Design Thinking

1. *Emphatize*

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara secara *offline* dan *online* terhadap *owner* Juara Pedas Cirebon dan salah satu konsumen Juara Pedas Cirebon, konsumen tersebut pernah melakukan *order* dan transaksi makanan pada UMKM Juara Pedas Cirebon.

2. Survey

Pada tahapan ini penulis melakukan survey terhadap Juara Pedas Cirebon mengenai kondisi UMKM. UMKM Juara Pedas Cirebon sudah berdiri selama 2 tahun dan belum memiliki aplikasi pemesanan untuk menunjang kebutuhan konsumen dan *owner*. Juara Pedas Cirebon ini didirikan oleh Ibu Errina. UMKM Juara Pedas Cirebon bergerak dibidang makanan yang menjual makanan ringan, salad dan seafood. UMKM Juara Pedas Cirebon memiliki target pasar yaitu pelajar, anak muda, serta orang yang ingin diet.

3. Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap calon pengguna aplikasi Juara Pedas Cirebon untuk menentukan titik fokus penelitian. Wawancara dilakukan terhadap 5 narasumber dengan tujuan dan kriteria sebagai berikut:

a. *Research Objective:*

- 1) Mencari tahu kebutuhan konsumen dalam aplikasi penjualan Juara Pedas Cirebon.
- 2) Mencari tahu pengalaman konsumen dalam menggunakan aplikasi penjualan makanan
- 3) Mencari tahu tingkat kegunaan, kemudahan, kepuasan dari solusi ide yang di tawarkan pada alur proses menggunakan aplikasi penjualan

b. *Responden Criteria*

- 1) Konsumen: Berusia 17- 50 tahun
- 2) Owner : Berusia 23 -35 tahun

c. Hasil *research'*

Tabel 1 Hasil Research

<i>User</i>	<i>Hasil Research</i>
<i>User 1</i>	User 1 adalah seorang pemilik UMKM bernama Juara Pedas Cirebon, menjual makanan secara <i>online</i> melalui aplikasi pemesanan makanan online, User 1 melakukan transaksi penjualan dan mengalami kendala saat catatan penjualan harus dilakukan secara manual, tidak dapat mengecek pencatatan stok bahan baku. Fitur yang diharapkan pada aplikasi yang dibuat untuk penjual ialah adanya fitur pencatatan stok bahan baku, pencatatan penjualan.
<i>User 2</i>	<i>User 2</i> adalah seorang konsumen berusia 23 tahun yang pernah memesan makanan <i>seafood</i> di sebuah aplikasi pemesanan makanan online, <i>User 1</i> pernah melakukan transaksi dan merasa tidak nyaman karena aplikasi tersebut tidak dapat membuat <i>request</i> makanan kepada pembeli, tidak dapat menambah <i>topping</i> dan tidak dapat berkomunikasi langsung dengan penjual untuk masakan yang akan dibuat. Fitur yang diharapkan pada aplikasi ini ialah konsumen dapat melakukan <i>request</i> kepada penjual serta menambah <i>topping</i> dan yang terpenting dapat melakukan komunikasi secara langsung dengan penjual
<i>User 3</i>	<i>User 3</i> adalah pembeli makanan yang sering membeli makanan di Juara Pedas Cirebon. <i>User 3</i> melakukan transaksi dan mengalami kesulitan dalam membeli makanan ketika ada menu baru dikarenakan tidak ada informasi <i>detail</i> terhadap menu yang ada harus menanyakan langsung ke penjual serta pembayaran karena harus membayarnya dengan tunai. <i>User 3</i> mengharapka adanya fitur menu <i>about</i> untuk menampilkan informasi terkait menu yang dijual serta ada metode pembayaran <i>virtual account</i> ataupun <i>e-wallet</i>

4. *User persona*

Tahap berikutnya adalah membuat *user persona*, *user persona* dibuat dan dikelompokkan sesuai dengan data yang mirip dan memisahkan dengan data yang tidak berkaitan dan membuat kelompok lainnya. Karakter dan pemilihan *user persona* didapatkan dari analisis hasil *research* di bagian atas lalu dari 3 narasumber dan asumsi yang telah dibuat. Terdapat 3 *persona* yang dipilih. 3 *user persona* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Errina Herryanto

24 tahun / Perempuan

Owner

Frustration:

- Catatan penjualan harus dilakukan secara manual dan terjadinya kesalahan pencatatan
- Catatan stok bahan baku dilakukan secara manual sehingga informasi stok bahan baku tidak tersedia secara cepat & akurat

Goals:

- Menyediakan catatan penjualan di aplikasi
- Menyediakan catatan stok bahan baku di aplikasi

Fitur :

- Fitur catatan penjualan
- Fitur catatan stok bahan baku

Gambar 3 User Persona 1



Maya meylanny

22 tahun / Perempuan

Kasir

Frustration:

- Tidak bisa request makanan, menambah topping
- Tidak bisa menghubungi penjual secara langsung

Goals:

- Menampilkan penambahan request makanan serta menambah topping
- Menyediakan chat pembeli dengan penjual

Fitur :

- Fitur request makanan
- Fitur add topping
- Fitur chat dengan penjual

Gambar 4 User Persona 2



Victor Lie

24 tahun / Laki-laki

Pembeli

Frustration :

- Kurangnya informasi makanan yang dijual
- Pembayaran tidak bisa menggunakan pembayaran e-wallet ataupun virtual account.

Goals :

- Memberikan informasi menu makanan yang dijual
- Memberi pilihan pembayaran

Fitur :

- Menambahkan fitur about
- Menambahkan fitur pembayaran

Gambar 5 User Persona 3

Dari *user persona* yang telah dibuat, penulis dapat memahami latar belakang permasalahan serta kebutuhan masing-masing pengguna, memungkinkan penulis untuk menghasilkan dan memilih ide-ide yang cocok sesuai dengan kebutuhan yang ada.

5. Define

Proses *define* ini melibatkan identifikasi masalah yang dihadapi oleh calon pengguna aplikasi penjualan, yang terutama melibatkan owner dan konsumen dari Juara Pedas Cirebon. Ada beberapa tahapan yang ditempuh dalam proses *define* tersebut.

a. Paint point

Paint point adalah salah satu langkah dalam mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh calon pengguna aplikasi penjualan yang sedang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengurangi kesulitan yang dialami oleh calon pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan mereka dalam menggunakan aplikasi yang sedang dibuat sesuai dengan kebutuhan mereka.

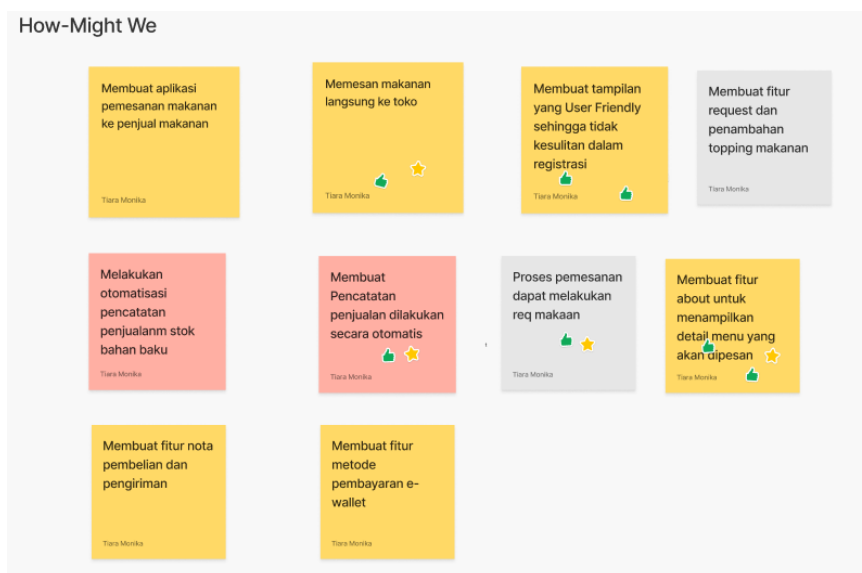


Gambar 6 Paint Points 1

Berdasarkan gambar 6, penulis menggambarkan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Terdapat beragam masalah yang teridentifikasi, yang penulis rangkum menjadi enam permasalahan yang dirasakan oleh pengguna.

1. *How-Might We*

How-might we adalah sebuah pertanyaan singkat yang bertujuan untuk memunculkan gagasan-gagasan kreatif dari pernyataan masalah yang telah disajikan dalam paint point. Ide-ide ini akan menjadi dasar untuk merancang aplikasi yang akan kita buat.



Gambar 7 How Might We

Dari Gambar 7 terlihat bahwa penulis merumuskan gagasan-gagasan kreatif berdasarkan pernyataan masalah yang muncul dalam *paint point* pengguna. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna dalam pembuatan aplikasi penjualan.

2. Ideate

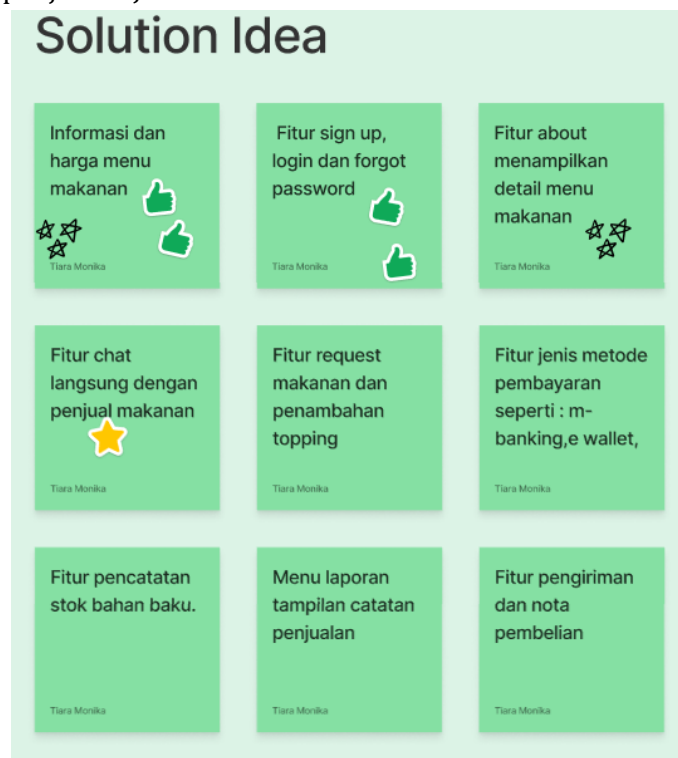
Bagian ini mencakup gagasan-gagasan untuk menyelesaikan masalah yang mengandung solusi dari masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Terdapat tiga proses yang harus dilakukan dalam tahap ini, yaitu: *solution idea*, *affinity diagram*, dan *crazy 8's*.

3. Solution idea

Setelah melalui tahap *how-might-we*, penulis sekarang memilih ide-ide dari masalah yang ada sebagai solusi utama yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Penulis telah menetapkan beberapa solusi untuk permasalahan tersebut, termasuk :

- Pengembangan aplikasi penjualan untuk memperluas jangkauan pasar bagi para konsumen Juara Pedas Cirebon.
- Penyusunan fitur-fitur yang mudah digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan *owner* dan konsumen.
- Penambahan fitur stok bahan baku dan pencatatan penjualan.

Dari solusi di atas, akan dibuat rancangan fitur yang akan ditampilkan dalam aplikasi untuk penjual dan konsumen terkait pencatatan stok bahan baku dan pemesanan makanan. Berikut adalah daftar fitur yang akan dibuat untuk aplikasi penjualan Juara Pedas Cirebon:

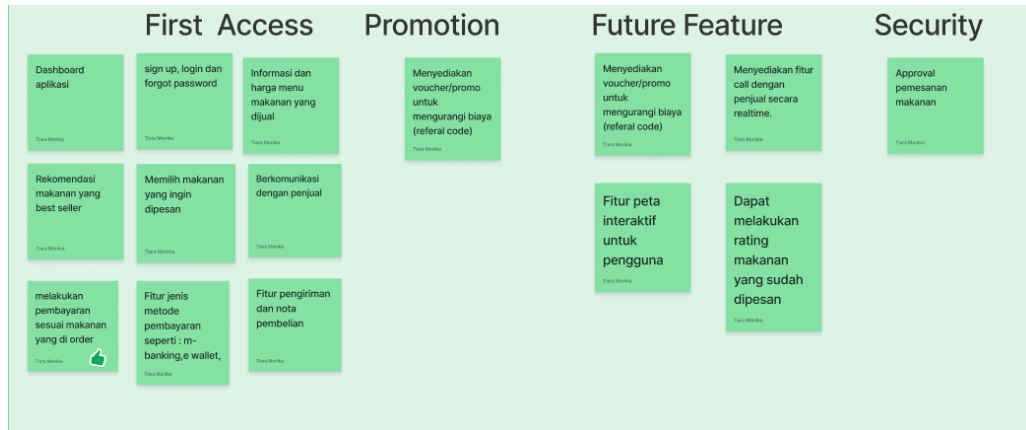


Gambar 8 Solution Idea

Berdasarkan Gambar 8 menampilkan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi sebagai solusi atas permasalahan yang telah dirancang oleh penulis untuk layanan aplikasi penjualan.

4. Affinity Diagram

Ide-ide yang dihasilkan dari tahap sebelumnya dikelompokkan berdasarkan kategorinya masing-masing.



Gambar 9 Affinity Diagram

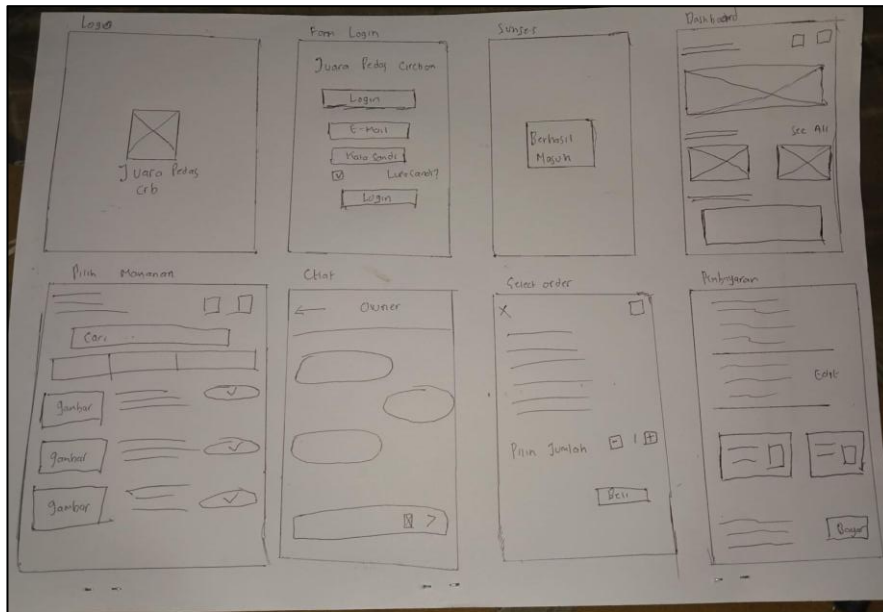
5. Prioritization Idea



Proses ini melibatkan penentuan prioritas dari ide-ide yang telah dikelompokkan, dengan mempertimbangkan nilai yang lebih besar bagi pengguna dibandingkan dengan usaha yang diperlukan. Prioritas ini kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok.

6. Crazy 8's

Crazy 8's adalah membuat sketsa cepat yang menantang untuk menghasilkan delapan ide berbeda dalam delapan menit dalam bentuk sketsa. Sasarannya adalah untuk mendorong menggambarkan ide-ide yang telah ada, seringkali merupakan ide yang paling inovatif dan menghasilkan berbagai macam solusi.



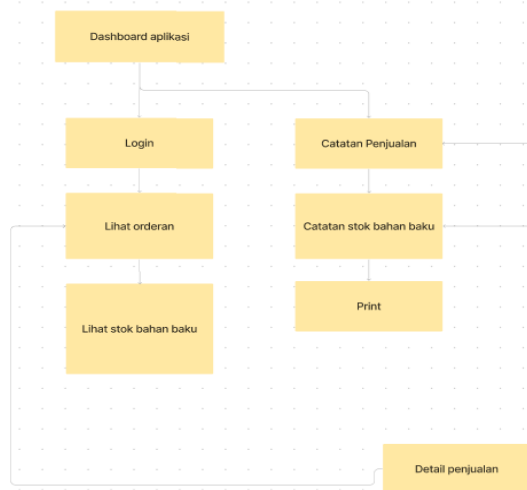
Gambar 10 Crazy 8's

Gambar 10 adalah salah satu gambar *crazy 8's* yang dihasilkan dari ide-ide yang udah dikumpulkan. Gambar tersebut masih berupa gambaran kasar dalam menggambarkan fitur yang akan dibuat nantinya.

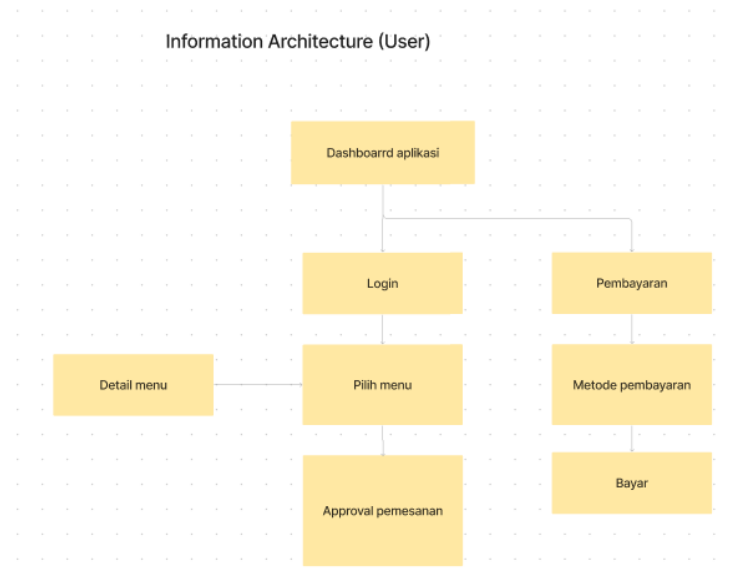
Information Architecture

Information architecture adalah deskripsi dari urutan fitur yang ada dalam rancangan aplikasi yang akan kita buat. Ini terkait dengan tujuan membuat aplikasinya dapat dipahami oleh orang lain. *Information architecture* dalam bentuk diagram diartikan sebagai serangkaian desain yang menggambarkan navigasi fitur yang ada dalam aplikasi. Berikut adalah *information architecture* yang disusun oleh penulis.

Information Architecture (Admin)



Gambar 11 Information Architecture Admin

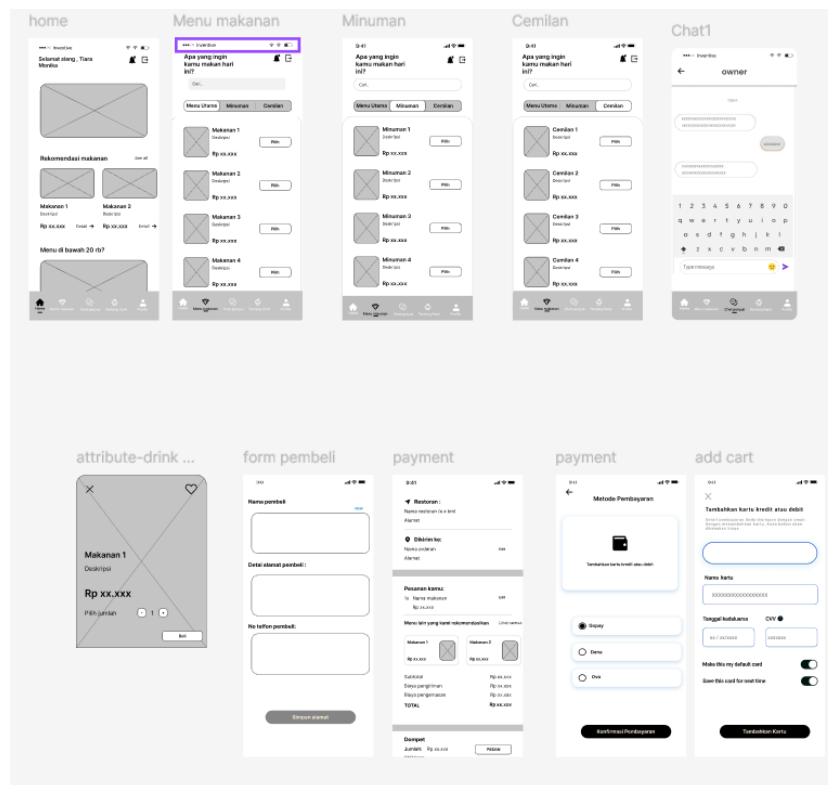


Gambar 12 Information Architecture User

Gambar 11 & 12 merupakan gambaran information architecture yang akan dibangun dalam aplikasi penjualan yang memiliki 4 menu utama dan percabangan menu yang ada didalamnya.

Wireframe

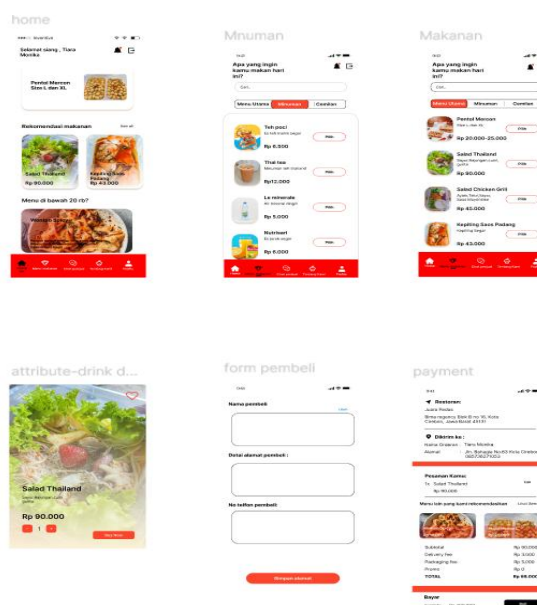
Wireframe disusun berdasarkan temuan dari tahap empati hingga *define* hasil analisis kebutuhan pengguna dan tujuan pengguna. Riset dilakukan berdasarkan peta empati dan persona. Pengguna, yang umumnya berusia antara 17 hingga 50 tahun dan aktif menggunakan perangkat gadget dalam aktivitas sehari-hari, memerlukan antarmuka yang mudah dan sederhana untuk memudahkan penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, desain antarmuka harus mengikuti alur penggunaan yang nyaman sesuai dengan *user flow* yang telah ditetapkan. *Wireframe* ini akan menjadi landasan untuk membuat tampilan atau *prototype* dari aplikasi dengan peningkatan interaksi yang lebih nyata.



Gambar 13 Wireframe

Prototype Aplikasi

Prototype ini adalah susunan antarmuka yang telah dibangun berdasarkan kerangka dasar yang membentuk representasi visual dari aplikasi dan fungsionalitas sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah prototype yang telah di susun penulis.

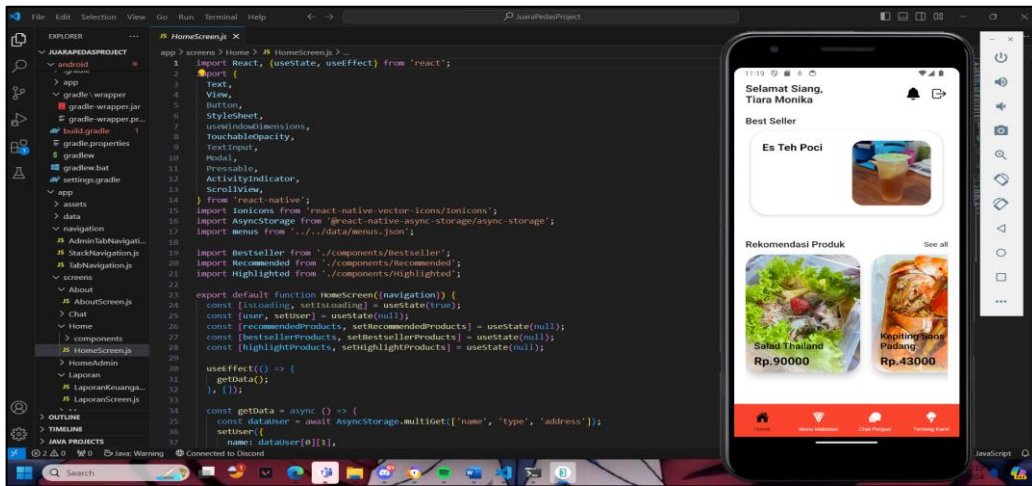


Gambar 14 Wireframe

Deployment Aplikasi

Setelah membuat desain aplikasi menggunakan *figma*, selanjutnya adalah mengimplementasi desain tersebut ke *visual studio code*, tujuannya adalah agar desain yang dibuat bisa diterapkan ke *device* dan difungsikan fiturnya dengan menggunakan sebuah kode program dan dapat di uji dengan user.

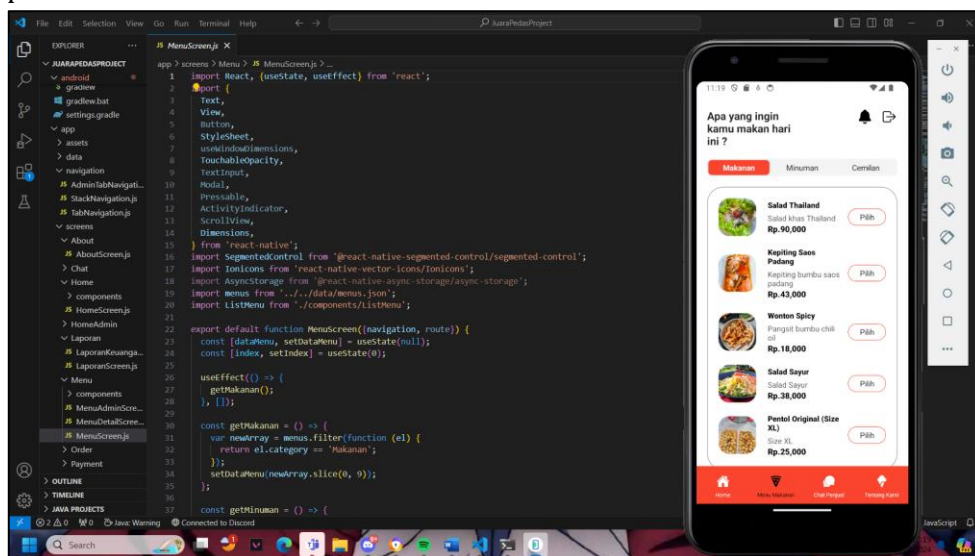
1. Tampilan Dashboard User



Gambar 15 Tampilan Dashboard User

Gambar 15 merupakan tampilan *dashboard user* yang memiliki fitur *tab-bar* untuk ke halaman menu makanan, chat penjual, tentang makanan serta menampilkan harga makanan juga.

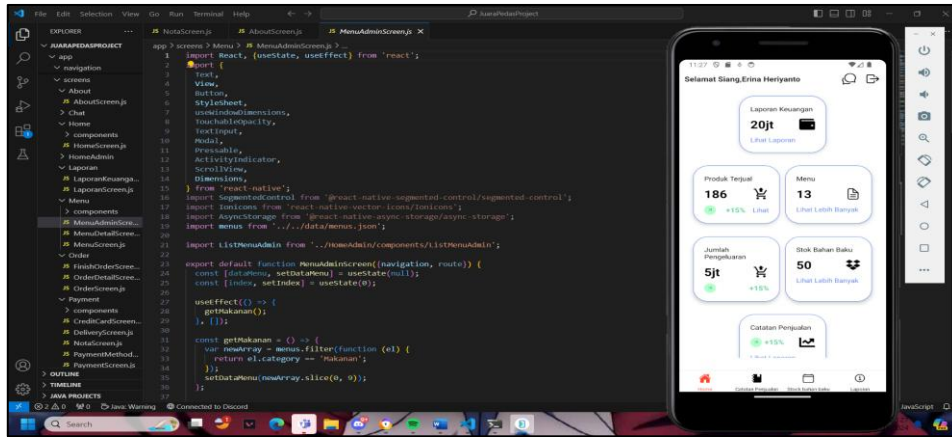
2. Tampilan Menu Makanan User



Gambar 16 Tampilan Menu Makanan

Gambar 16 merupakan tampilan menu makanan yang dibagi 3 kategori yaitu menu utama, cemilan, minuman disini pembeli dapat memesan makanan yang sudah tercantum harganya.

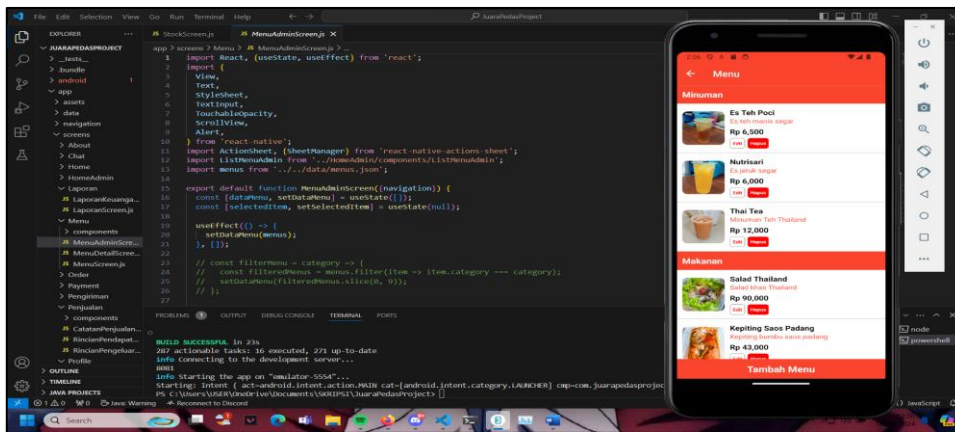
3. Tampilan Dashboard Admin



Gambar 17 Tampilan Dashboard Admin

Gambar 17 merupakan *dashboard admin* yang memiliki halaman catatan penjualan, laporan keuangan, catatan stok bahan baku.

4. Tampilan Menu Admin



Gambar 18 Tampilan Menu Admin

Gambar 18 merupakan tampilan menu *admin* disini *admin* dapat melihat menu apa saja yang dijual dan dapat melakukan tambah menu serta edit dan hapus.

Pengujian Aplikasi

Run An Experience adalah tahap pengujian *prototype* yang dilakukan dengan menyusun kuesioner menggunakan user experience questionnaire (UEQ) dan melibatkan 10 responden. Pengujian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 item dalam *user experience questionnaire* (UEQ). Setiap item berisi 10 pernyataan yang dinilai dengan skala jawaban dari 1 hingga 7.

1. Petanyaan Kuisisioner

Pada tahap pengujian ini, penulis menyusun pertanyaan terkait pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Pertanyaan-pertanyaan ini didasarkan pada 8 item yang terdapat dalam metode *user experience questionnaire* (UEQ).

Tabel 2 Pertanyaan Kuisisioner

No.	Pertanyaan Kuisisioner
1.	Apakah aplikasi ini mudah digunakan?
2.	Apakah aplikasi ini tidak rumit untuk digunakan?
3.	Menurut anda informasi yang diberikan oleh aplikasi ini jelas dan mudah dimengerti?
4.	Menurut anda tampilan aplikasi ini menarik?
5.	Seberapa efisien aplikasi pemesanan ini dalam penggunaannya?
6.	Apakah aplikasi ini memberikan deskripsi menu yang lengkap dan jelas?
7.	Seberapa cepat anda dapat menemukan menu makanan yang dicari?
8.	Apakah sistem pembayaran dalam aplikasi ini mudah dan cepat?

Tabel 2 adalah tabel pertanyaan kuesioner yang telah penulis buat dan distribusikan kepada 10 responden. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun berdasarkan 8 item dari metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

2. Jawaban Responden

Tabel 3 Jawaban Responden

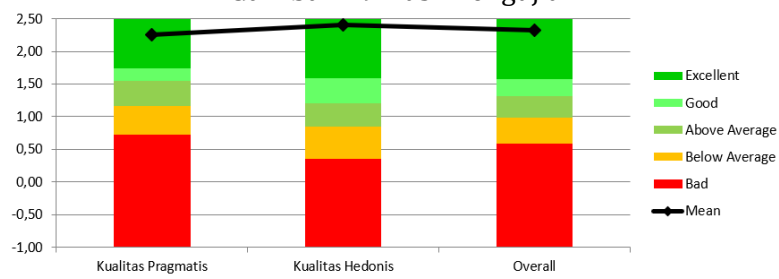
R1	6	7	6	6	6	6	7	5
R2	7	7	7	7	7	7	7	7
R3	6	7	7	6	7	6	7	6
R4	7	7	7	7	7	7	7	7
R5	6	6	6	6	6	6	7	6
R6	7	7	7	7	7	7	7	7
R7	7	7	7	6	6	7	7	7
R8	5	4	4	5	6	5	5	6
R9	6	6	5	7	6	6	7	6
R10	6	5	6	5	6	6	6	5

Peneliti menghitung dan menganalisis hasil kuesioner dengan menggunakan alat *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mendapatkan kesimpulan dari setiap skala penilaian. Berikut adalah tabel hasil perhitungan menggunakan metode UEQ.

3. Hasil Pengujian

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
<u>Kualitas Pragmatis</u>	2,25	Excellent	In the range of the 10% best results
<u>Kualitas Hedonis</u>	2,4	Excellent	In the range of the 10% best results
Overall	2,33	Excellent	In the range of the 10% best results

Gambar 19 Hasil Pengujian



Gambar 20 Diagram Hasil Benchmark Pengalaman Pengguna Menggunakan UEQ Tools

Dari Gambar 19 & 20 dapat dilihat bahwa terdapat nilai skala kualitas pragmatis Website Design In Architecture dengan menggunakan UEQ tools dengan jumlah nilai 2,25 dengan nilai komparasi "Excellent", lalu terdapat juga nilai kualitas hedonis yang berjumlah 2,4 dengan nilai komparasi "Excellent". Kedua nilai tersebut memiliki rata-rata dengan jumlah nilai keseleruhan sebesar 2,33 dengan nilai komparasi "Excellent". Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5.9

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Peneliti telah menghasilkan *prototype* aplikasi penjualan Juara Pedas Cirebon untuk meminimalisir kesalahan pencatatan penjualan.
2. Peneliti telah menghasilkan *prototype* aplikasi penjualan Juara Pedas Cirebon untuk meminimalisir kesalahan pendataan stok bahan baku.
3. Peneliti telah menghasilkan *prototype* aplikasi penjualan Juara Pedas Cirebon untuk mempermudah konsumen berinteraksi dengan penjual serta melakukan pemesanan makanan dan menyediakan fitur metode pembayaran untuk melakukan pembayaran
4. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), skala efisiensi, akurasi, stimulasi dan kebaruan mendapatkan kriteria perbandingan "excellent" dengan nilai 2,33.

Saran

Setelah melakukan riset dan penelitian, diharapkan desain website yang telah dirancang dapat diimplementasikan dan dikembangkan lebih lanjut, di antaranya:

1. Menambahkan fitur call real time antara pembeli dan penjual
2. Menambahkan fitur fingerprint untuk melakukan pembayaran
3. Menambahkan fitur rating makanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Kanivia, Isti Riana Dewi, Yuni Awalaturrohmah Solihah, Ine Rachmawati, and Viar Dwi Kartika, "Penyuluhan Strategi Pemasaran Produk Umkm Di Koperasi Lingga Asih," *JURNAL PENGABDIAN UNIVERSITAS CATUR INSAN CENDEKIA*, vol. Vol. 1, No. 2, pp. 1-7, 2022
- Ariiq Valerian Romero, Kusnadi, and Rifqi Fahrudin, "Membangun Marketplace Untuk Penjualan Produk Kreatif Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Fdd," 2023.
- Baenil Huda, Tukino Paryono, and Ahmad Fauzi, *UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital.. Kalimantan tengah: Asadel Liamsindo Teknologi*, 2023.
- Baihaqi, A. Amrullah, W. J. Lestari, and W. Ilham, "Aplikasi Akuntansi Pencatatan Penerimaan Kas Pada Pt. Mega Vision Mandiri," 2021.
- Budi Kurniawan and M.Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *JSIM:JurnalSistemInformasiMahakarya*, vol. Vol. 05, No. (1), pp. 1-7, Jun. 2022.
- D. Fitra Aryansyah, P. Sokibi, R. Fahrudin, and S. Artikel, "Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android Info Artikel," vol. 2, no. 1, p. 135, 2023.
- Fian, P. Sokibi, and L. Magdalena, "Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng Mahasiswa Menggunakan Midtrans," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, p. 387, Sep. 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i3.6719.
- M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1127-1135, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- M. Rifaldi and R. Taufiq Subagio, "Aplikasi Marketplace Dengan Sistem Lelang Berbasis Web Menggunakan Metode Concurrency Control (Timestamp)," 2019.
- R. A. Ramadhan, K. Teknik, I. Stmik, and T. B. Banjarnegara, "Point Of Sale Menggunakan Framework React Native Pada Toko Ibnu Ali Kecamatan Bawang Banjarnegara," 2023. reactnative.dev, "React Native · A framework for building native apps using React."
- R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development," 2021.