
PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING PADA WIJANA BAKERY BERBASIS WEB

Salma Tihun¹, Rini Suwartika Kusumadiarti²

^{1,2}Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informatika

^{1,2}Politeknik Piksi Ganesha, Jl. Jend. Gatot Soebroto No. 301 Bandung

E-mail: ¹ salmatihun05@gmail.com, ² rinisuwartika@gmail.com

ABSTRACT

Wijana Bakery is a bakery outlet that sells various flavors of bread and cakes, but due to the development of technology, local store outlets or patisserie have been abandoned by the community, especially modern society, because the promotion of marketers is still not too wide. Efforts are made to keep the products sold in demand again, one of which is using technology that is now very developed. Many online shops provide their own platforms but most of them do not pay attention to the visuals and the quietness of the user and the user experience in each feature used. The influence of User Interface and User Experience in designing a prototype on a website is needed so that users get results and experience when getting the product. The design making process uses a thinking method that has five stages that must be passed, namely empathize, define, ideate, prototype, and test.

Keywords: Design Thinking, User Interface, User Experience, UI/UX

ABSTRAK

Wijana Bakery merupakan gerai toko roti yang menjual aneka rasa roti dan kue, namun karena perkembangan teknologi gerai toko ataupun patisserie lokal ditinggalkan masyarakat terutama masyarakat modern dikarenakan promosi pemasarnya masih tidak terlalu luas. Upaya yang dilakukan untuk menjaga agar produk – produk yang dijual agar diminati kembali salah satunya menggunakan teknologi yang sekarang sangat berkembang. Banyak online shop yang menyediakan platform nya sendiri namun kebanyakan tidak di perhatikan visual serta kenyamanannya pengguna dan pengalaman pengguna dalam setiap fitur yang digunakan. Pengaruh User Interface dan User Experience dalam perancangan prototype dalam sebuah website sangat dibutuhkan agar pengguna mendapatkan hasil dan kenyamanan ketika mendapatkan produk tersebut. Proses pembuatan perancangan tersebut menggunakan metode thinking yang terdapat lima tahapan yang harus dilewati yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.

Kata Kunci: Desain Thinking, User Interface, User Experience, UI/UX

Diterima Redaksi : 18 Agustus 2024 | **Selesai Revisi :** 27 Agustus 2024 | **Terbit :** 30 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Dengan pesatnya kemajuan teknologi hingga saat ini, salah satunya adalah internet, tidak hanya mengubah gaya hidup masyarakat, dan juga mengubah cara berinteraksi pada media sosial dan berbelanja. UI (User Interface) /UX(user Experience) merupakan salah satu inovasi teknologi terkini yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk yang mudah dilihat dan dapat di gunakan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut, jika sebelumnya menjual atau membeli suatu produk secara langsung atau offline, maka dengan adanya teknologi internet anda dapat menjual dan membeli suatu produk bisa secara online melalui suatu media salah satunya website.

Wijana Bakery merupakan sebuah nama dari gerai toko roti yang menyediakan serta menjual berbagai produk roti atau kue dengan aneka rasa. Namun dengan banyak produk roti atau kue yang dijual wijana bakery belum memiliki suatu desain perancangan prototype e-commerce yaitu website. Untuk membuat desain prototype website online shop, harus memiliki User Interface dan User Experience.

Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan inovasi situs web e-commerce dengan menggunakan metode *Desain Thinking*, *User interface* dan *User Experience* seperti memudahkan pengalaman pengguna menggunakan prototype yang telah dibuat, dan dapat membuat hasil yang baik.(Haryuda et al., 2021)

Desain thinking memberikan pendekatan berbasis solusi untuk merancang suatu produk dengan keratif dengan serangkaian metode sederhana dan jelas yang membantu kita mengembangkan empati untuk target pengguna. Dengan demikian desain thinking memungkinkan pengembangan solusi inovatif yang berpusat pada pengguna menciptakan ide-ide dalam sesi brainstorming, menggunakan prototype serta pengujian langsung.(Feri Fariyanto & Suaidah, 2021)

Terdapat beberapa penelitian yang menjadi referensi dari penelitian ini yaitu, yang pertama adalah penelitian yang di lakukan oleh danang dkk. Bertujuan untuk memmmudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat desain e-commerce pada desain web agar lebih nyaman untuk pengguna.(Haryuda et al., 2021)

Penelitian selanjutnya Muhammad ridwan dkk. bertujuan untuk mampu meberi solusi dalma pemecahan masalah deangan desain thinking juga mampu mempengaruhi pengambilan keputusan sehingga dapat menghasilkan ide-ide baru yang inovatif.(Wibowo & Setiaji, 2020)

Penelitian selajutnya oleh aria dkk. Membuat desain aplikasih kehilangan bertujuan Untuk memfasilitasi kebutuhan pertukaran informasi antara pihak korban dan penolong dengan prototype.(Razi et al., 2018).

TINJAUAN PUSTAKA

1) Perancangan

Perancangan adalah proses berpikir yang melibatkan inovasi, pemikiran keratif, dan pemecahan masalah untuk menciptakan produk atau sistem yang fungsional, indah dan menarik.”Dr. Richard Buchanan”(Lesmono, 2024)

2) User interface

User interface adalah bagian penting untuk menampilkan situs web atau aplikasi sekaligus berinteraksi dengan cara yang baik sehingga membuat pengguna merasa mudah atau optimal.(Patria, 2023)

3) User Experience

User experience adalah istilah yang sangat luas UI atau pengalaman pengguna mencakup seluruh aspek kehidupan kita sehari-hari, terutama yang terkait dengan pengoprasian dan penggunaan produk atau layanan.(A., 2023)

4) Desain Thinking

Desain thinking adalah pendekatan kolaborasi untuk memecahkan masalah kompleks dan menciptakan solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman pegguaan.(Sutiono, 2023)

5) Website

Website adalah kumpulan halaman web atau lokasi di internet tempat yang dapat menyimpan informasi dan menjadikannya tersedia untuk umum secara online berupa informasi tentang bisnis atau topik yang kita minati.(A., 2024)

METODE

A. User Interface

User interface adalah tempat, program, dan pengguna berinteraksi. User interface juga dapat menggunakan bentuk visual perangkat untuk menghubungkan sistem ke pengguna. User

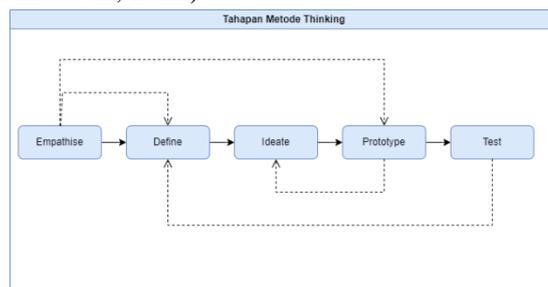
interface sepertinya memiliki gambar, warna ikon, dan teks untuk membuatnya sebaik mungkin. Sederhananya, user interface adalah cara produk disajikan kepada pengguna yang mengaksesnya.

B. *User Experience*

User Experience adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi menggunakan produk atau jasa. Perancangan aplikasi toko wijana bakery menggunakan metode desain thinking untuk menganalisis kebutuhan pengguna menghasilkan desain interaktif antarmuka aplikasi. Desain thinking memberikan pendekatan berbasis solusi pemecah masalah. (Feri Fariyanto & Suaidah, 2021)

C. Metode Desain Thinking

Sebuah metode yang memberi solusi dan berfokus pada pengalaman pengguna yang bersifat pengulangan. Terdapat 5 tahapan pada metode ini yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. (Aulia et al., 2021)



Gambar 1. Lima Tahapan metode desain thinking

1) *Empathize*

Empati adalah tahapan pertama dari metode thinking, yaitu kemampuan kita untuk memahami perasaan emosi yang dialami pengguna agar dapat berinteraksi sosial dan memahami masalah serta situasi yang dirasakan.

2) *Define*

Define adalah proses atau tahap kedua yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan atau pendapat dari pengguna dan memahami kebutuhan mereka. Contohnya dengan membuat user person yang akan menjadi dasar dalam perancangan produk atau aplikasi.

3) *Ideate*

Ideate adalah proses merancang solusi dari beberapa ide yang dihasilkan melalui sesi brainstorming. Ide-ide yang muncul akan dikumpulkan untuk mencari solusi terbaik bagi permasalahan yang ada.

4) *Prototype*

Prototype adalah proses yang melibatkan beberapa langkah, mulai dari membuat konsep dan wireframe tampilan website, kemudian mengembangkan ide tersebut menjadi desain visual yang lebih rinci, serta mengimplementasikan desain tersebut menjadi prototype interaktif. Tujuannya adalah menghasilkan produk akhir yang siap untuk diuji oleh pengguna.

5) *Test*

Test yaitu tahapan pengujian atau uji coba oleh pengguna untuk melihat seberapa baik prototype tersebut menyelesaikan suatu masalah yang sudah di analisis pada suatu produk atau aplikasi yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari Metode Thinking dari perancangan yang saya buat.

A. *Empathize*

Pada tahap ini Tingkat empati adalah proses memahami secara empati permasalahan yang ingin dipecahkan melalui observasi atau wawancara dan survei. Wawancara dilakukan secara online (survei) dan dibagikan kepada pelanggan Wijana Bakery. Dengan cara ini, penulis

mendapatkan isi pertanyaan yang ditulis oleh pengguna sebagai berikut Setelah selesai, mendapatkan semua pemikiran tentang toko online kepada pengguna:

1. Beberapa pengguna ingin menggunakan situs web secara online.
2. Beberapa pengguna membutuhkan tempat untuk memberikan informasi mengenai produk yang dijual secara online.
3. Aksesibilitas.
4. Pengguna mengharapkan antarmuka e-commerce mudah digunakan, mudah dioperasikan, dan efisien.

Hasil ini kami saya jadikan acuan untuk mengembangkan e-commerce pada wijana bakery yang dibuat agar dapat memenuhi kebutuhan menyelesaikan permasalahan pengguna.

B. Define

Pada tahap ini sangat berguna untuk memperkecil kebutuhan pengguna yang timbul dari tingkat empatinya. Atauran yang berbeda ini kemudian dapat dibagi menjadi beberapa kelompok seperti yang ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 1. Kategori Permasalahan

Permasalahan	Kategori
e-commerce untuk menjual berbagai macam roti atau kue	platform
Pembeli takut membeli produk bekas di e-commerce yang sudah ada karena tidak ada yang menjamin kualitasnya.	Verifikasi barang dari produk yang di jual
E-commerce yang sudah ada belum memudahkan penggunaanya dalam menjual dan mencari barang atau produk.	User friendly

C. Ideate

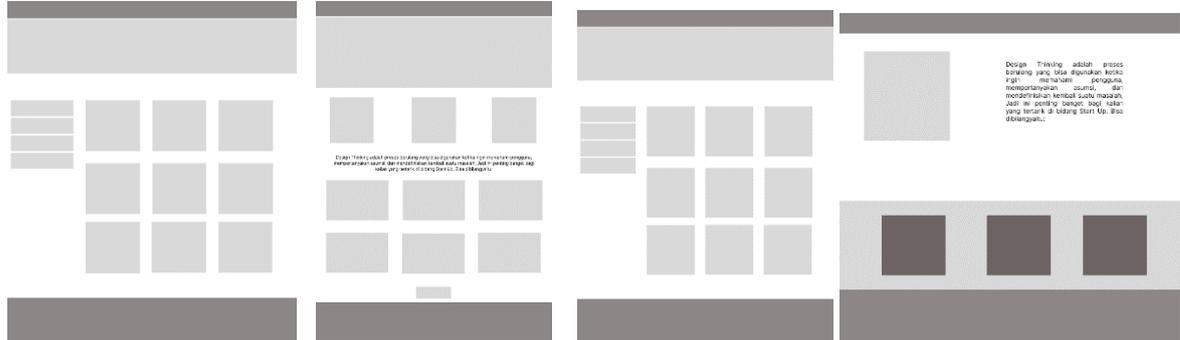
Pada tahap sebelumnya, kita sudah memahami kebutuhan pengguna, sehingga kita dapat menemukan solusi untuk mengatasinya. Masalah yang mungkin dihadapi pengguna. Selama strategi ini, saya melakukan fase brainstorming untuk menciptakan ide-ide yang dapat membantu pengguna. Berbagai solusi dapat diperoleh pada tahap ini, seperti terlihat pada Tabel 2; ini:

Tabel 2. Hasil Solusi

Permasalahan	Solusi
e-commerce untuk menjual berbagai macam roti atau kue	Bangun platform e-commerce yang dapat membantu Pengguna.
Pembeli takut membeli produk bekas di e-commerce yang sudah ada karena tidak ada yang menjamin kualitasnya.	Aplikasih harus menyediakan fungsionalitas/ fitur yang dapat memverifikasi status jual produk yang akan di beli pengguna.
E-commerce yang sudah ada belum memudahkan penggunaanya dalam menjual dan mencari barang atau produk.	Aplikasi harus memiliki fungsionalitas /fitur dan informasi yang baik serta User friendly sehingga pengguna tidak menghadapi masalah saat menggunakan aplikasi di kemudian hari.

D. Prototype

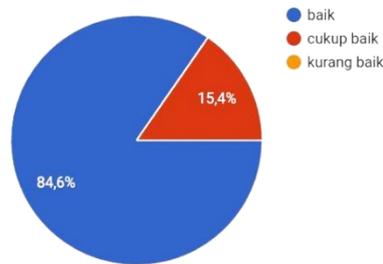
Fase prototype adalah pembuatan desain web dan penggunaan ide untuk membuat maket tampilan visual dalam bentuk wireframe. Gambar 2 adalah desain wireframe yang muncul pada situs web wijana bakery.



Gambar 2. prototype

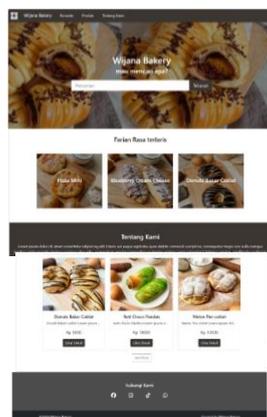
E. Test

Pada tahap ini saya melakukan pengujian dari rangkaian tahapan yang telah dilewati, yaitu test ini bertujuan untuk mendapatkan tanggapan pengguna untuk memperbaiki prototype yang sudah ada.



Gambar 3. hasil pengujian

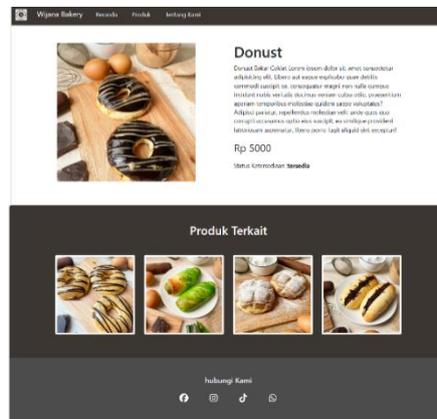
Dari hasil pengujian di atas dilakukan secara online yang dilakukan oleh beberapa pengguna melalui hasil survei yang saya lakukan dengan mengajukan beberapa pendapat tentang perancangan aplikasi yang saya buat.



Gambar 4. tampilan beranda dan tentang



Gambar 5.tampilan produk wijana bakery



Gambar 6.tampilan detail produk

SIMPULAN

Dengan hasil penelitian perancangan desain thinking ini, dapat membuat dan menguji Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Desain Thinking Berbasis Web pada Wijana Bakery, penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan desain yang menarik dalam bentuk e-commerce dan menghasilkan desain yang memudahkan pengguna mengakses aplikasi yang telah dibuat. Penelitian metode thinking ini juga memudahkan pengambilan keputusan dalam menciptakan solusi inovatif yang memecahkan masalah bagi setiap pengguna

DAFTAR PUSTAKA

- [1] AdnyanaA., F. (2023). *Apa Itu User Experience (UX)? Definisi Lengkap & Manfaatnya*. *Hostinger*. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/user-experience-adalah>
- [2] A., F. (2024). *Apa Itu Website? Ini Pengertian Website dan Jenis-Jenisnya*. *Hostinger*. [https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah#:~:text=Ini Pengertian Website dan Jenis-Jenisnya 1 Pengertian Website,4 Unsur-Unsur Website ... 5 Manfaat Website](https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah#:~:text=Ini%20Pengertian%20Website%20dan%20Jenis-Jenisnya%201%20Pengertian%20Website,4%20Unsur-Unsur%20Website...%205%20Manfaat%20Website)
- [3] Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method*. *Jurnal Sisfotenika*, 11(1), 26–36.
- [4] Feri Fariyanto, & Suaidah, F. U. (2021). *Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [5] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). *Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- [6] Lesmono, R. (2024). *Definisi Perancangan Menurut Para Ahli: Mengurai Makna di Balik Proses Kreatif*. *RedaSamudera.Id*. <https://redasamudera.id/definisi->

perancangan-menurut-para-ahli/#1-pengertian-perancangan-menurut-dr-richard-buchanan

- [7] Patria, R. (2023). *Mengenal User Interface: Definisi, Fungsi, dan Contohnya*. DomaiNesia. <https://www.domainesia.com/berita/user-interface/#:~:text=Mengenal User Interface%3A Definisi%2C Fungsi%2C dan Contohnya 1,User Interface adalah Pintu Pertama Kepuasan Pengguna>
- [8] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- [9] Sutiono. (2023). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Kelebihan*. DosenIT.Com. <https://dosenit.com/ilmu-komputer/design-thinking>
- [10] Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>