Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Pemesanan Makanan pada UMKM Panggon Nyemel

Moh. Denny Adi Saputra[1], Luthfi Indana[2]
Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang
e-mail: dennyadi2512@gmail.com[1], luthfi.indana@unmer.ac.id[2]

Kata Kunci:
UI/UX
Design Thinking
UMKM
System *Usability* Scale
Aplikasi *Mobile*

ABSTRAK

Sistem pemesanan pada UMKM kuliner Panggon Nyemel di Desa Payaman, Kabupaten Lamongan, hingga saat ini masih dijalankan secara manual lewat percakapan langsung dan media sosial, kondisi yang membuka peluang miskomunikasi dan menyulitkan operasional ketika pesanan masuk dalam waktu bersamaan. Guna menjawab persoalan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis *mobile*. Rancangan dikembangkan melalui lima tahapan *Design Thinking*, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, untuk menggali kebutuhan pelanggan sekaligus pemilik usaha sebelum diwujudkan menjadi antarmuka menggunakan Figma. Kemudahan penggunaan *Prototype* yang dihasilkan selanjutnya diukur memakai *System Usability Scale* (SUS) yang diikuti oleh 30 responden pelanggan dan satu responden pemilik usaha. Hasilnya, sisi pelanggan mencatat skor SUS 78,33 dengan grade B dan kategori *Acceptable*, sementara sisi admin memperoleh skor deskriptif 95, grade A+, dengan predikat *Best Imaginable*. Capaian ini mengindikasikan bahwa rancangan *Prototype* dapat diterima dengan baik oleh kedua kelompok pengguna, kendati sisi kenyamanan dan kecepatan adaptasi pengguna baru masih perlu disempurnakan. Hasil ini turut mengonfirmasi bahwa pendekatan *Design Thinking* cocok digunakan untuk menciptakan solusi UI/UX yang sejalan dengan ciri khas dan kebutuhan operasional usaha kecil semacam Panggon Nyemel.

Kata Kunci:
UI/UX
Design Thinking
MSME
System Usability Scale
Mobile Application

ABSTRACT

Panggon Nyemel, a culinary MSME in Payaman Village, Lamongan Regency, still manages orders manually through direct conversation and social media. This practice risks miscommunication and complicates operations when orders arrive simultaneously. To address this issue, the present study designs a User Interface (UI) and User Experience (UX) for a mobile-based food ordering application, following the five stages of Design Thinking, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing, to explore the needs of both customers and the business owner before developing the interface in Figma. The prototype's usability was evaluated using the System Usability Scale (SUS), involving 30 customer respondents and one business owner respondent. The customer side obtained an SUS score of 78.33, placing it in grade B within the Acceptable category, while the admin side achieved a descriptive score of 95, corresponding to grade A+ and a Best Imaginable rating. These results indicate that the prototype was well received by both user groups, although comfort level and adaptation speed among new users still require further improvement. Overall, the study confirms that Design Thinking is a suitable approach for producing UI/UX solutions that fit the characteristics and operational needs of small-scale culinary MSMEs such as Panggon Nyemel.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

I. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah mengubah banyak kebiasaan konsumen, khususnya di sektor kuliner. Perangkat seluler kini bukan sekadar alat komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi sarana utama masyarakat dalam memenuhi berbagai kebutuhan sehari-hari, termasuk memesan makanan dengan cara yang lebih praktis. Dorongan ini semakin kuat seiring kecenderungan konsumen masa kini yang lebih mengutamakan efisiensi waktu. Pemanfaatan teknologi berbasis *mobile* di bidang kuliner terbukti mampu memperluas jangkauan pasar sekaligus meningkatkan loyalitas pelanggan lewat pengalaman pengguna yang lebih personal dan responsif [1].

Namun demikian, pertumbuhan pesat aplikasi pemesanan makanan ini tidak selalu berbanding lurus dengan kualitas pengalaman penggunanya, terutama pada pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Sebagian besar pelaku UMKM masih mengandalkan platform pihak ketiga yang membebankan komisi cukup besar, atau bahkan masih bertahan dengan sistem manual yang rawan menimbulkan kekeliruan. Padahal, antarmuka yang mudah dipahami serta pengalaman pengguna yang nyaman menjadi salah satu penentu utama keberhasilan sebuah platform digital untuk bersaing di pasar yang kompetitif [2].

Salah satu UMKM kuliner yang masih menghadapi kendala serupa dalam pengelolaan pemesanan adalah Panggon Nyemel. Proses transaksinya sampai saat ini masih berlangsung secara manual serta melalui media sosial yang belum terhubung ke sistem apa pun, sehingga pengelolaan pesanan menjadi kurang efisien, rentan menimbulkan miskomunikasi, dan belum memiliki alur transaksi (*user flow*) yang tertata. Situasi ini semakin berat mengingat operasional usaha hanya ditangani oleh satu orang karyawan, sementara jumlah pelanggan bisa mencapai kurang lebih 150 orang setiap harinya. Di sisi lain, keberadaan platform pemesanan makanan seperti GoFood dan ShopeeFood belum dapat dimanfaatkan secara maksimal karena jangkauan layanannya belum menjangkau wilayah operasional Panggon Nyemel di Desa Payaman, Kecamatan Solokuro, Kabupaten Lamongan, sehingga pemesanan pun tetap harus dilakukan secara manual.

Metode *Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan utama dalam penelitian ini karena prosesnya dapat dilakukan secara bertahap dan berorientasi pada kebutuhan nyata pengguna (*human-centered design*), mulai dari mengidentifikasi persoalan dalam alur pemesanan hingga menghasilkan solusi visual yang turut memperkuat identitas merek usaha. Pendekatan ini dinilai efektif dalam perancangan UI/UX karena memungkinkan validasi ide desain melalui tahap *prototyping*, sehingga risiko kegagalan fungsi dapat diminimalkan sebelum masuk ke tahap pengembangan berikutnya [3], [4].

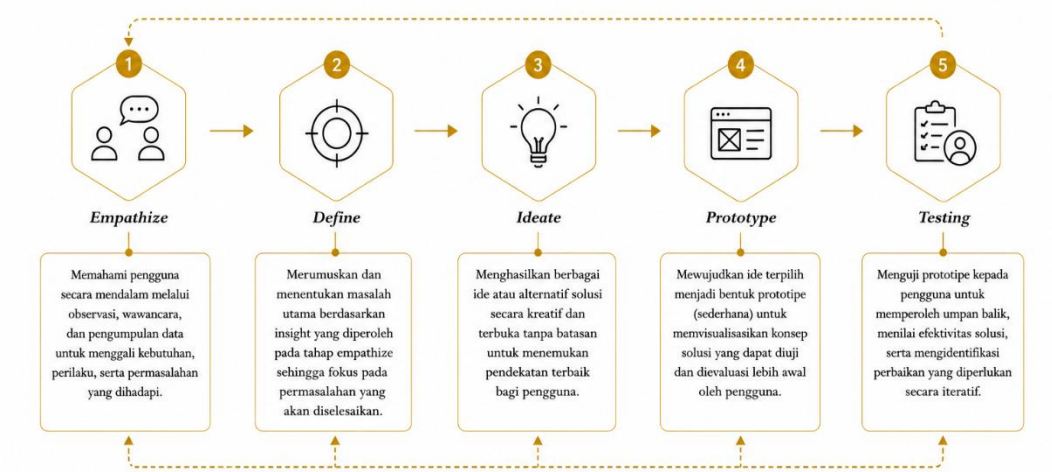
Merujuk pada persoalan di atas, penelitian ini disusun untuk menjawab dua pertanyaan utama, yakni bagaimana merancang UI/UX aplikasi pemesanan makanan Panggon Nyemel agar mampu memudahkan alur transaksi pelanggan, serta seberapa efektif dan mudah rancangan aplikasi

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

tersebut digunakan (*Usability*). Tujuan yang hendak dicapai adalah menghasilkan *prototype* solusi digital yang membantu Panggon Nyemel bekerja lebih efektif dan efisien dalam melayani pelanggan, sekaligus mengukur tingkat *Usability* rancangan melalui pengujian *System Usability Scale* (SUS). Lingkup penelitian ini dibatasi pada perancangan UI/UX untuk alur utama (*core flow*) pemesanan saja, mencakup eksplorasi menu, proses pemesanan, hingga pemilihan metode pembayaran, dengan harapan dapat membantu Panggon Nyemel mewujudkan sistem transaksi yang lebih efisien dan citra merek yang lebih profesional.

II. METODE

Pendekatan *Design Thinking* dipilih dalam penelitian ini karena berorientasi pada proses perancangan UI/UX aplikasi pemesanan makanan berbasis *mobile* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Sebagai metode perancangan yang menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan solusi, *Design Thinking* diterapkan dalam penelitian ini melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan testing [5], sebagaimana ditampilkan pada Gambar dibawah:



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking* yang digunakan dalam Penelitian

Tahap *empathize* diawali dengan observasi dan wawancara terhadap pemilik usaha maupun pelanggan guna memahami hambatan yang terjadi dalam proses pemesanan makanan. Selanjutnya, pada tahap *define*, hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan, yakni proses pemesanan manual yang memicu antrean lebih panjang serta meningkatkan risiko kekeliruan pencatatan. Memasuki tahap *ideate*, peneliti menyusun konsep desain aplikasi, *user flow*, dan fitur-fitur utama, mencakup halaman menu, detail produk, keranjang pesanan, metode pembayaran, hingga riwayat transaksi. Pada tahap *prototype*, rancangan UI/UX interaktif dibangun menggunakan Figma, sementara tahap testing dilakukan dengan menguji *prototype* tersebut kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik sekaligus mengukur tingkat *Usability*-nya.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yakni observasi terhadap proses pemesanan yang berjalan saat ini, wawancara bersama pemilik usaha dan pelanggan, serta penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS) melalui Google Forms. Populasi penelitian ini mencakup pelanggan dan masyarakat yang pernah melakukan transaksi di UMKM Panggon Nyemel, dengan sampel penelitian berjumlah 30 responden pelanggan yang mencoba keseluruhan alur pemesanan pada *prototype*, ditambah satu responden pemilik usaha yang mewakili aktor admin. Kuesioner SUS sendiri terdiri atas 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, yang tersusun dari lima pernyataan bernada positif (nomor 1, 3, 5, 7, 9) dan lima pernyataan bernada negatif (nomor 2, 4, 6, 8, 10).

Analisis data dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan *prototype* [6]. Nilai pada pernyataan bernomor ganjil dihitung dari skor jawaban responden dikurangi 1, sementara nilai pada pernyataan bernomor genap diperoleh dari angka 5 dikurangi skor jawaban responden. Setelah seluruh nilai dijumlahkan, hasilnya dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor SUS akhir dengan rentang 0 hingga 100, mengikuti rumus pada Persamaan (1) [7].

$$SUS = (\sum Skor\ Responden) \times 2{,}5 \quad (1)$$

Skor SUS yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan ke dalam grade A hingga D, di mana grade A (skor 80,3–100) dan grade B (skor 68–80,3) tergolong dapat diterima, sementara grade C dan D menandakan perlunya perbaikan. Sebelum digunakan dalam pengujian, instrumen SUS lebih dulu diuji validitasnya melalui korelasi item-total terkoreksi, serta diuji reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan ketentuan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* berada di atas 0,60.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan *Prototype*

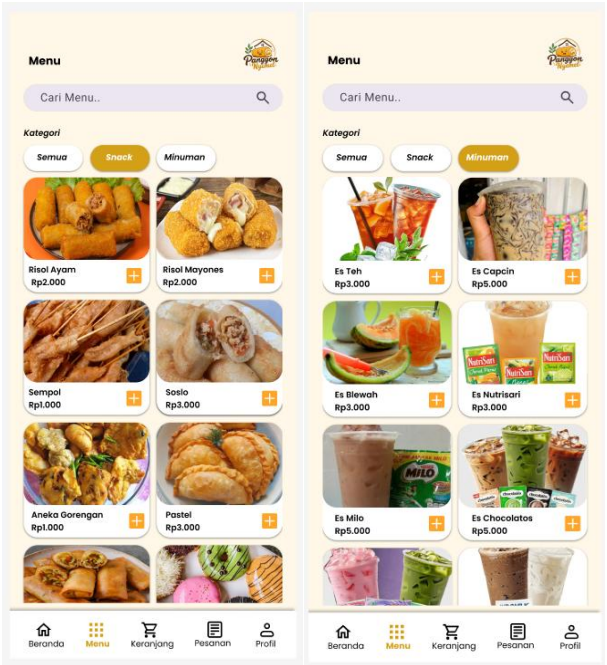
Mengacu pada temuan tahap *empathize* hingga *ideate*, *prototype* aplikasi pemesanan makanan UMKM Panggon Nyemel dirancang menggunakan Figma dan terdiri dari 12 halaman, meliputi tujuh halaman untuk sisi pelanggan dan lima halaman untuk sisi admin. Jumlah halaman tersebut disesuaikan dengan alur kebutuhan masing-masing aktor: sisi pelanggan lebih menitikberatkan pada proses eksplorasi menu hingga penyelesaian pembayaran, sementara sisi admin difokuskan pada pengelolaan data pesanan, menu, dan laporan penjualan. Kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, dan kesederhanaan navigasi menjadi prioritas dalam perancangan setiap halaman agar fitur mudah dipahami, baik oleh pelanggan yang baru pertama kali memakai aplikasi maupun oleh admin dengan latar belakang teknis terbatas. Rancangan ini turut mempertimbangkan hasil temuan pada tahap *define*, khususnya kebutuhan akan alur pemesanan yang lebih terstruktur dibandingkan proses manual yang selama ini berjalan. Uraian masing-masing halaman *prototype* dipaparkan berikut ini:

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076



Gambar 2. Halaman Beranda

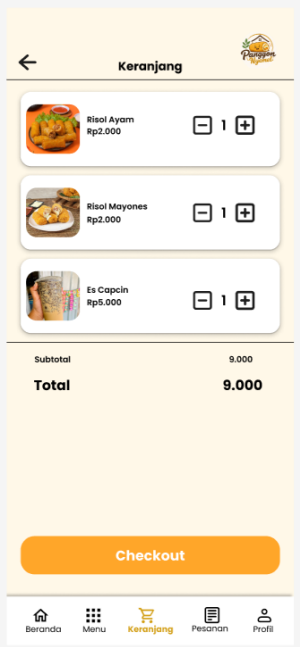
Halaman Beranda merupakan tampilan awal aplikasi Panggon Nyemel yang berfungsi sebagai pusat navigasi. Halaman ini menampilkan kolom pencarian, banner promosi, kategori menu, serta daftar produk dalam bentuk kartu berisi gambar, nama menu, harga, dan tombol aksi sehingga informasi produk mudah dipahami.



Gambar 3. Halaman Menu

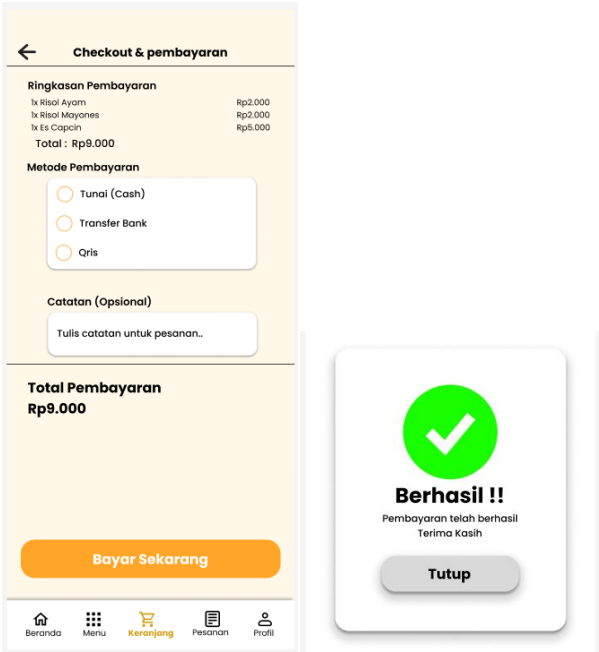
Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Halaman Menu menampilkan seluruh produk makanan yang tersedia beserta fitur pencarian dan kategori, sehingga pengguna dapat menemukan produk sesuai kebutuhan tanpa harus menelusuri seluruh daftar menu sebelum menambahkannya ke keranjang.



Gambar 4. Halaman Keranjang

Halaman Keranjang menyajikan daftar produk, jumlah pesanan, harga satuan, subtotal, dan total pembayaran. Pengguna dapat menyesuaikan jumlah pesanan sebelum masuk ke proses *checkout*, dengan informasi yang ditampilkan secara ringkas dan terstruktur.

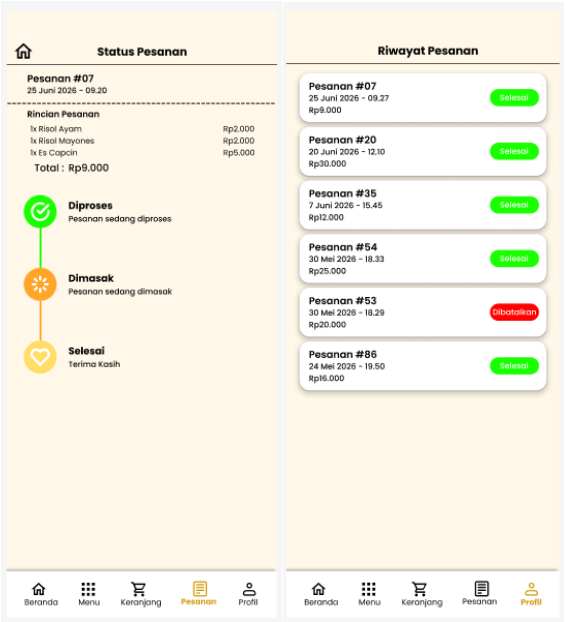


Gambar 5. Halaman *Checkout* & Pembayaran

Halaman *Checkout* & Pembayaran menampilkan ringkasan pesanan, alamat pengiriman, dan total pembayaran, dilengkapi beberapa opsi metode pembayaran. Setelah menekan tombol Bayar

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Sekarang, sistem menampilkan animasi dan pesan konfirmasi sebagai tanda transaksi berhasil diproses.



Gambar 6. Halaman Status Pesanan & Riwayat Pesanan

Halaman Status Pesanan menampilkan perkembangan pesanan mulai dari diterima, diproses, hingga selesai beserta estimasi waktu penyelesaian, sedangkan halaman Riwayat Pesanan menyajikan seluruh transaksi yang pernah dilakukan pengguna, meliputi nama produk, tanggal transaksi, total pembayaran, dan status akhir pesanan.



Gambar 7. Halaman *Login* Admin

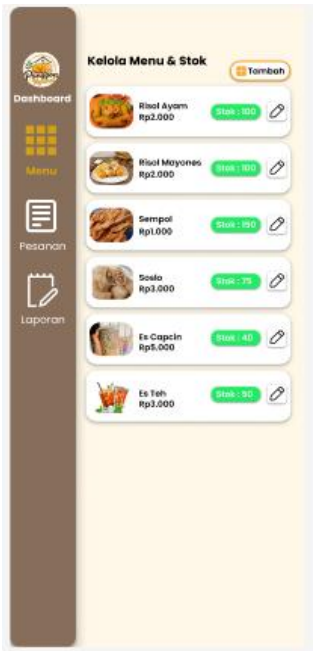
Halaman *Login* Admin dirancang sebagai halaman autentikasi berupa kolom username dan password untuk membatasi akses ke sistem pengelolaan aplikasi, sebelum admin diarahkan menuju halaman *Dashboard*.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076



Gambar 8. Halaman *Dashboard* Admin

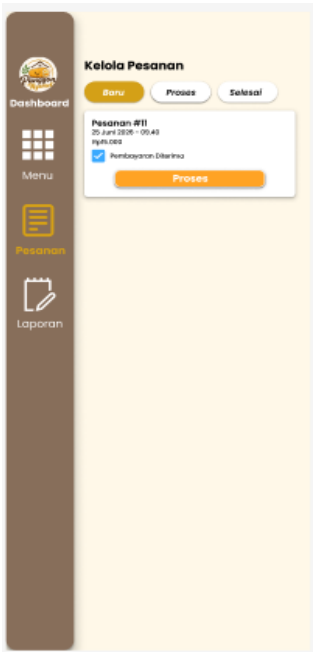
Dashboard Admin menyajikan ringkasan aktivitas aplikasi, seperti jumlah pesanan, data menu, dan informasi stok produk, dilengkapi menu navigasi menuju halaman pengelolaan lainnya agar admin dapat memantau kondisi aplikasi secara cepat.



Gambar 9. Halaman Kelola Menu & Stok

Halaman Kelola Menu & Stok memungkinkan admin menambahkan, mengubah, maupun menghapus data menu makanan sehingga informasi produk yang ditampilkan kepada pengguna selalu sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076



Gambar 10. Halaman Kelola Pesanan

Halaman Kelola Pesanan menampilkan daftar pesanan dalam bentuk kartu yang memuat nama pelanggan, nomor pesanan, waktu pemesanan, dan status pembayaran, dikelompokkan ke dalam kategori Baru, Proses, dan Selesai agar admin dapat memantau setiap transaksi secara teratur.



Gambar 11. Halaman Laporan Penjualan

Halaman Laporan Penjualan menyajikan total pendapatan beserta pilihan periode laporan harian, mingguan, dan bulanan dalam bentuk grafik batang, serta daftar produk terlaris sebagai bahan evaluasi dan pengambilan keputusan usaha.

Hasil pemetaan antara kebutuhan wawancara dan fitur yang dirancang menunjukkan bahwa keempat kebutuhan utama pemilik usaha, yakni Dashboard pengelolaan pesanan, pencatatan

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

transaksi otomatis, kemudahan mengelola menu, serta kemudahan merekap data penjualan, seluruhnya telah terakomodasi dalam rancangan *prototype* tersebut.

Hasil Pengujian *Usability*

Pengujian *Usability* dibagi berdasarkan sudut pandang dua aktor utama, yaitu pelanggan dan admin, mengingat pola interaksi keduanya terhadap aplikasi tidaklah sama. Untuk sisi pelanggan, pengujian dilakukan secara kuantitatif menggunakan SUS terhadap 30 responden yang mayoritas berjenis kelamin laki-laki (56,7%) dan berada pada rentang usia 23–30 tahun (43,3%), dengan seluruh responden pernah memesan makanan secara daring sebelumnya. Hasil uji validitas mengungkapkan bahwa 8 dari 10 item (nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 9) memperoleh nilai r hitung di atas r tabel (0,361) sehingga dinyatakan valid, sementara item nomor 8 dan 10 belum memenuhi syarat validitas secara statistik. Adapun uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,780 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Berbeda dengan sisi pelanggan, jumlah subjek pada sisi admin jauh berada di bawah minimum yang disyaratkan untuk pengujian statistik karena hanya diwakili oleh satu pemilik usaha. Oleh sebab itu, evaluasi pada sisi ini dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan memetakan kesesuaian rancangan terhadap kebutuhan hasil wawancara, sementara skor SUS dari pemilik usaha diposisikan sebagai data pendukung saja. Ringkasan hasil pengujian SUS untuk kedua sisi tersebut dapat dilihat pada Tabel dibawah:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Aspek	Sisi Pelanggan	Sisi Admin
Jumlah Responden	30	1 (Pemilik Usaha)
Nilai SUS	78,33	95
Grade	B	A+
Adjective Rating	*Good*	*Best Imaginable*
Acceptability	*Acceptable*	*Acceptable*

Dari sisi pelanggan, hasil pengujian mencatat nilai rata-rata SUS sebesar 78,33 yang berada pada grade B dengan predikat *Good* dan kategori *Acceptable*. Ini memperlihatkan bahwa bagi pelanggan, *prototype* yang dirancang sudah tergolong mudah dipahami dan dipakai untuk menuntaskan proses pemesanan makanan. Di sisi lain, skor deskriptif sisi admin yang mencapai 95 (grade A+, predikat *Best Imaginable*) semakin menegaskan bahwa seluruh kebutuhan utama pemilik usaha telah terakomodasi dalam rancangan antarmuka admin, kendati skor ini hanya berasal dari satu responden sehingga validitas maupun reliabilitasnya tidak dapat diuji secara statistik. Selain nilai SUS agregat tersebut, dilakukan pula analisis deskriptif atas skor kontribusi tiap item (skor 0–4 per item) pada sisi pelanggan, guna mengetahui aspek *Usability* mana yang dinilai paling baik dan mana yang masih memerlukan perhatian, sebagaimana disajikan pada Tabel dibawah:

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Tabel 2. Rata-rata Skor Tiap Item Kuesioner SUS – Sisi Pelanggan

No	Pernyataan	Rata-rata	SD
1	Berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	3,13	0,90
2	(Tidak) terlalu rumit untuk digunakan	3,20	0,85
3	Aplikasi mudah digunakan	3,17	0,91
4	(Tidak) membutuhkan bantuan orang lain	3,17	0,83
5	Fitur pada aplikasi berjalan dengan semestinya	3,30	0,70
6	(Jarang) terdapat hal yang tidak konsisten	3,27	0,69
7	Orang lain akan cepat memahami cara pakai	3,13	0,86
8	(Tidak) membingungkan untuk digunakan	3,17	0,99
9	Merasa nyaman menggunakan aplikasi ini	2,87	1,04
10	(Tidak) perlu membiasakan diri terlebih dahulu	2,93	1,11

Skor tertinggi tercatat pada item nomor 5 terkait fitur aplikasi yang berjalan sebagaimana mestinya (3,30) dan item nomor 6 terkait konsistensi tampilan (3,27), yang mengindikasikan bahwa dari aspek fungsional dan konsistensi visual, *prototype* sudah dinilai baik oleh sebagian besar responden. Sebaliknya, skor terendah justru muncul pada item nomor 9 mengenai rasa nyaman menggunakan aplikasi (2,87) dan item nomor 10 mengenai kebutuhan membiasakan diri sebelum menggunakan aplikasi (2,93), dengan kedua item ini juga mencatat standar deviasi tertinggi di antara seluruh item, masing-masing 1,04 dan 1,11, jauh melampaui item nomor 5 dan 6 yang SD-nya hanya 0,70 dan 0,69. Dengan kata lain, untuk aspek fungsional jawaban responden cenderung seragam dan sepakat bahwa aplikasinya sudah baik, sedangkan untuk aspek kenyamanan dan kebutuhan membiasakan diri, jawaban responden jauh lebih bervariasi dan belum menunjukkan kesepakatan yang jelas, sejalan dengan hasil uji validitas yang menyatakan item nomor 10 memang tidak valid secara statistik.

Dari seluruh item pernyataan yang diujikan, dua item tercatat memperoleh skor relatif lebih rendah dibandingkan lainnya. Menariknya, item 9 dan 10 sama-sama mengarah pada aspek yang sama, yakni kesan pertama kali menggunakan aplikasi, bukan pada ada tidaknya fitur yang bermasalah. Hal ini berarti, meskipun dari segi fungsi *prototype* telah dinilai berjalan baik, proses pembiasaan diri dengan alur *checkout* yang bertahap tetap dirasakan sebagai kendala tersendiri oleh sebagian pengguna, khususnya mereka yang belum terbiasa dengan pola transaksi digital seperti ini. Variasi jawaban tersebut diduga berkaitan dengan rentang usia responden yang cukup lebar, mulai dari di bawah 17 tahun hingga 31–40 tahun, sehingga responden berusia muda yang sudah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi cenderung merasa alur *checkout* lebih mudah dijalani, sementara responden yang lebih dewasa memerlukan waktu lebih lama untuk memahami alur *checkout* bertahap tersebut. Penelitian ini tidak melakukan pengujian statistik khusus untuk membuktikan kaitan antara usia dan tingkat kenyamanan tersebut, sehingga penjelasan ini bersifat interpretasi berdasarkan pola data yang tersedia.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Temuan tersebut selaras dengan sejumlah penelitian terdahulu tentang penerapan *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan makanan berbasis UMKM [8], [9], [10], [11], yang secara umum turut memperlihatkan bahwa pendekatan *human-centered design* mampu menghasilkan rancangan antarmuka dengan tingkat penerimaan pengguna yang baik, meskipun kenyamanan dan kemudahan adaptasi awal bagi pengguna baru tetap menjadi tantangan yang berulang kali ditemukan pada berbagai studi sejenis [12], [13], [14], [15]. Kondisi ini menegaskan bahwa *Usability* yang secara umum dinilai baik belum tentu dirasakan sama mudahnya oleh seluruh kelompok pengguna, sehingga penyederhanaan alur *checkout* dan pembayaran, disertai pengujian *Usability* yang memperhitungkan keragaman karakteristik pengguna, perlu menjadi perhatian pada pengembangan aplikasi maupun penelitian selanjutnya.

IV. SIMPULAN

Penerapan *Design Thinking* melalui lima tahapannya, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan testing, terbukti berhasil menghasilkan rancangan UI/UX yang menyederhanakan alur transaksi UMKM Panggon Nyemel. Alur yang sebelumnya berlangsung manual melalui komunikasi langsung kini tergantikan oleh tahapan yang lebih terstruktur, mulai dari eksplorasi menu, penambahan pesanan ke keranjang, *checkout*, hingga pemilihan metode pembayaran dan pemantauan status pesanan. Hal ini turut diperkuat oleh hasil pemetaan pada sisi admin yang menunjukkan bahwa seluruh kebutuhan hasil wawancara dengan pemilik usaha telah terakomodasi dalam fitur Dashboard, kelola pesanan, kelola menu dan stok, serta laporan penjualan.

Ditinjau dari efektivitas dan kemudahan penggunaannya, pengujian *System Usability Scale* (SUS) pada sisi pelanggan dengan 30 responden menghasilkan nilai rata-rata 78,33, tergolong grade B dengan predikat *Good* dan kategori *Acceptable*, serta instrumen yang reliabel meskipun dua dari sepuluh item, yakni tingkat kebingungan dan kebutuhan pembiasaan diri, menunjukkan korelasi yang lebih lemah terhadap skor total. Secara deskriptif, aspek kenyamanan penggunaan dan kecepatan adaptasi pengguna juga tercatat memperoleh skor rata-rata paling rendah dibanding aspek *Usability* lainnya. Sementara itu, pada sisi admin, pengujian dengan responden tunggal pemilik usaha menghasilkan nilai SUS 95, grade A+, dengan predikat *Best Imaginable*. Berdasarkan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Design Thinking* efektif diterapkan dalam merancang solusi UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan operasional UMKM berskala kecil seperti Panggon Nyemel, meskipun penyederhanaan alur *checkout* serta pengujian *Usability* yang mempertimbangkan keragaman karakteristik pengguna masih perlu menjadi perhatian pada tahap pengembangan maupun penelitian selanjutnya, mengingat *prototype* yang dihasilkan masih berupa rancangan antarmuka dan belum diimplementasikan sebagai aplikasi yang berfungsi penuh.

Secara praktis, rancangan ini dapat dijadikan acuan oleh Panggon Nyemel maupun UMKM kuliner sejenis dalam membangun sistem pemesanan digital yang lebih terstruktur, tanpa perlu bergantung sepenuhnya pada platform pihak ketiga yang membebankan biaya komisi. Pemetaan fitur

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

pada sisi admin, terutama Dashboard, kelola pesanan, kelola menu dan stok, serta laporan penjualan, juga berpotensi menjadi kerangka acuan awal bagi pelaku usaha mikro dan kecil lainnya yang hendak beralih dari pencatatan manual menuju sistem yang lebih terorganisir, tanpa harus memulai proses riset kebutuhan dari nol.

Untuk pengembangan lebih lanjut, terdapat beberapa hal yang disarankan agar rancangan ini dapat disempurnakan dan diimplementasikan menjadi aplikasi yang fungsional. Pertama, alur *checkout* dan pembayaran perlu disederhanakan lebih jauh, misalnya dengan mengurangi jumlah langkah atau menyediakan panduan interaktif bagi pengguna baru, mengingat kenyamanan dan kecepatan adaptasi masih menjadi aspek dengan skor terendah dalam pengujian *Usability*. Kedua, pengujian *Usability* pada tahap berikutnya sebaiknya melibatkan responden dengan sebaran usia yang lebih merata serta jumlah yang lebih banyak, sehingga hubungan antara karakteristik demografis pengguna dan tingkat kenyamanan penggunaan aplikasi dapat diuji secara statistik, bukan sekadar ditafsirkan dari pola data yang ada. Ketiga, *prototype* yang telah dihasilkan perlu dilanjutkan ke tahap pengembangan sistem fungsional, mencakup integrasi dengan *payment gateway*, notifikasi status pesanan secara *real-time*, serta pengujian pada berbagai kondisi jaringan dan perangkat, agar aplikasi benar-benar siap digunakan dalam operasional harian Panggon Nyemel.

Secara akademis, penelitian ini turut memperkuat bukti bahwa perpaduan pendekatan *Design Thinking* dengan pengujian *System Usability Scale* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang tidak hanya selaras dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga terukur tingkat kegunaannya, sehingga berpotensi menjadi rujukan metodologis bagi penelitian perancangan UI/UX pada UMKM sektor kuliner lainnya, terutama yang berada di wilayah dengan keterbatasan jangkauan layanan platform pemesanan makanan pihak ketiga.

DAFTAR RUJUKAN

[1] B. Oktaviani, R. M. Chandra, M. Irsyad, dan P. Pizaini, "Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking*," *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 4, no. 3, hlm. 980–987, Apr 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3387.

[2] M. A. Sajiwo, R. R. Putra, dan S. Wahyuni, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis *Mobile* Pada Umkm Angkringan Berkah Menggunakan Metode *Design Thinking*," vol. 5, no. 3, 2025.

[3] W. F. Hidayat, Y. Malau, R. A. Purnama, dan A. Setiadi, "Penerapan Model *Design Thinking* Pada Perancangan Aplikasi Informasi Desa Wisata Kabupaten Bantul," *Comput. Sci. CO-Sci.*, vol. 4, no. 2, hlm. 133–140, Jul 2024, doi: 10.31294/coscience.v4i2.3459.

[4] I. Hans Arkananta dan L. Indana, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UI/UX E-CHURCH GPDI KESAMBEN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 4, hlm. 7377–7383, Jul 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10305.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

[5] Ade Rahayu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan," *DIAJAR J. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, hlm. 459–470, Jul 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i3.5092.

[6] M. A. Kosim, S. R. Aji, dan M. Darwis, "PENGUJIAN *USABILITY* APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)," *J. Sist. Inf. Dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, Agu 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.

[7] D. Indrawan dan S. Lestanti, "*System Usability Scale* Aplikasi Grab Dengan Evaluasi Metode *Design Thinking*," vol. 3, no. 2, 2025, doi: https://doi.org/10.26905/jisad.v3i2.16043.

[8] 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,*" *J. Ilm. Inform. Dan Ilmu Komput. JIMA-Ilk.*, vol. 2, no. 2, hlm. 41–52, Sep 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.

[9] Z. N. F. Falaq, Sharazita Dyah Anggita, I. R. Wulandari, dan A. Baita, "Redesain UI/UX Sistem Pemesanan Menu Menggunakan Metode *Design Thinking*," *JSAI J. Sci. Appl. Inform.*, vol. 8, no. 3, hlm. 754–763, Nov 2025, doi: 10.36085/jsai.v8i3.9457.

[10] R. Rantung dan J. Y. Mambu, "Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Kedai Online Menggunakan Metode *Design Thinking*," *CogITo Smart J.*, vol. 9, no. 2, hlm. 396–410, Des 2023, doi: 10.31154/cogito.v9i2.585.396-410.

[11] A. R. Yusri, "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode *Design Thinking* Untuk Pemesanan Makanan," *Bull. Inf. Technol. BIT*, vol. 5, no. 2, hlm. 102–113, 2024, doi: https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340.

[12] F. Okmayura, A. Yolanda, dan Wiranti, "IMPLEMENTASI *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI JASA CATERING (JASCAT)," *J. Sist. Inf. Kaputama JSIK*, vol. 8, no. 2, hlm. 75–85, Jul 2024, doi: 10.59697/jsik.v8i2.878.

[13] N. Santosa dan T. I. Widyawan, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN MAKANAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA MOKOPI PURI," *IKRA-ITH Inform. J. Komput. Dan Inform.*, vol. 10, no. 2, hlm. 84–93, Jul 2026, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v10i2.5472.

[14] E. Y. Sunarya, B. Huda, A. Hananto, S. S. Hilabi, dan J. H. R. Waluyo, "*Implementation of UI/UX Using Design Thinking Method in Tomsufood Application*," vol. 8, no. 1, 2024.

[15] R. Kartina dan Arif Fadillah, "*IMPLEMENTATION OF THINKING DESIGN FOR OPTIMIZING THE UI/UX OF THE ORDERING CHATBOT AT WARUNG PEMPEK MANG HANIF: IMPLEMENTATION OF THINKING DESIGN FOR OPTIMIZING THE UI/UX OF THE ORDERING CHATBOT AT WARUNG PEMPEK MANG HANIF*," *J. Health Appl. Sci. Technol.*, vol. 3, no. 2, hlm. 97–106, Sep 2025, doi: 10.52523/jhast.v3i2.91.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076