

Perancangan UI/UX Aplikasi UMKM Pisang Meletup Menggunakan Metode Design Thinking

Nopriadi¹, Joko Kuswanto², Jum Dapiokta³

^{1,2,3} Fakultas Teknik dan Komputer, Program Studi Informatika, Universitas Baturaja, OKU, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: ¹nopriadi081003@gmail.com, ²ko.8515@gmail.com, ³jumdapiokta@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: nopriadi081003@gmail.com

Abstrak—UMKM memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian Indonesia. Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah kurangnya pemanfaatan teknologi digital untuk promosi dan penjualan produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) aplikasi “Pisang Meletup” agar lebih menarik dan mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap pemilik serta konsumen UMKM. Tahap *define* merumuskan masalah utama yaitu belum adanya media digital yang efektif. Selanjutnya, pada tahap *ideate* dibuat ide desain dan fitur aplikasi, kemudian dikembangkan menjadi rancangan awal (*prototype*). Tahap akhir yaitu *testing* dilakukan untuk melihat kenyamanan dan kemudahan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi “Pisang Meletup” dapat membantu UMKM dalam memasarkan produk secara digital dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

Kata Kunci: UI/UX, Aplikasi, Desain Thinking, Pisang Meletup

Abstract—UMKMs play a crucial role in supporting the Indonesian economy. One of the common challenges is the lack of digital technology utilization for product promotion and sales. This study aims to design the user interface and user experience of the “Pisang Meletup” application to make it more appealing and user-friendly. The design thinking method used consists of five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The *empathize* stage involves interviews and observations with UMKM owners and consumers. The *define* stage identifies the primary problem, which is the lack of effective digital media. Furthermore, the *ideate* stage creates design ideas and application features, which are then developed into a prototype. The final stage, testing, is conducted to assess user convenience and ease of use. The results show that the “Pisang Meletup” application design can assist UMKMs in marketing their products digitally with an attractive and user-friendly interface.

Keywords: Keyword1, UI/UX, application, design thinking, Banana Popping

1. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan sektor penting yang berperan besar dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Melalui UMKM, banyak produk lokal yang mampu bersaing di pasar dan memberikan peluang kerja bagi masyarakat. Namun, di era digital saat ini, masih banyak UMKM yang belum memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal, terutama dalam hal promosi dan penjualan produk secara daring.

Salah satu UMKM yang berkembang di bidang kuliner adalah Pisang Meletup, yaitu usaha yang mengolah pisang menjadi makanan kekinian dengan berbagai varian rasa dan tampilan menarik. Walaupun produknya cukup diminati, promosi dan penjualannya masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan penjualan langsung. Hal ini membuat jangkauan pemasaran terbatas dan proses transaksi menjadi kurang efisien.

Agar dapat bersaing di era digital, UMKM perlu memiliki sarana promosi dan penjualan berbasis aplikasi yang menarik dan mudah digunakan oleh konsumen. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik agar aplikasi yang dibuat mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Menurut Interaction Design Foundation, User Interface (UI) merupakan tampilan visual yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem. Desain UI yang baik harus memperhatikan unsur estetika, warna, ikon, tata letak, dan kemudahan navigasi agar pengguna dapat berinteraksi dengan nyaman. Dalam konteks aplikasi UMKM, UI yang menarik dapat meningkatkan minat pengguna untuk mengenal dan membeli produk.

Sedangkan *User Experience* (UX) adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital. Menurut Nielsen Norman Group, UX berfokus pada kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna. UX yang baik tidak hanya membuat aplikasi mudah digunakan, tetapi juga mampu memberikan kesan positif dan mendorong pengguna untuk terus menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini digunakan metode *Design Thinking*, yaitu metode perancangan yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Melalui lima tahapannya—*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*—perancangan dilakukan dengan memahami masalah pengguna dan menghasilkan solusi desain yang tepat.

Dengan adanya perancangan UI/UX aplikasi Pisang Meletup, diharapkan UMKM ini dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif, meningkatkan penjualan, serta memperluas jangkauan pasar melalui tampilan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yaitu metode perancangan yang berpusat pada pengguna (user-centered design). Metode ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, serta menghasilkan solusi desain yang tepat dan bermanfaat. Design Thinking terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

1. *Empathize* (Memahami Pengguna)
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan permasalahan pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pemilik UMKM Pisang Meletup dan konsumen untuk mengetahui kendala dalam promosi dan penjualan produk.
2. *Define* (Menentukan Masalah)
Hasil dari tahap *empathize* dianalisis untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi pengguna. Tahap ini bertujuan untuk menentukan fokus perancangan, seperti kurangnya media digital yang efektif dan menarik untuk promosi produk.
3. *Ideate* (Menghasilkan Ide)
Pada tahap ini dilakukan proses berpikir kreatif untuk menemukan ide-ide solusi yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Ide-ide ini meliputi rancangan fitur, tampilan antarmuka, serta pengalaman pengguna pada aplikasi Pisang Meletup.
4. *Prototype* (Membuat Rancangan Awal)
Tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan awal (*prototype*) dari aplikasi berdasarkan ide-ide yang telah dihasilkan. Desain dibuat menggunakan aplikasi desain seperti Figma, dengan fokus pada tampilan menarik dan kemudahan penggunaan.
5. *Test* (Pengujian)
Tahap terakhir adalah melakukan uji coba terhadap *prototype* kepada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain agar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Metode Design Thinking dipilih karena melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahap perancangan, sehingga hasil desain yang dihasilkan benar-benar berorientasi pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi terhadap pemilik serta pelanggan UMKM *Pisang Meletup*. Dari hasil wawancara, diketahui beberapa permasalahan utama:

- Proses pemesanan masih manual melalui chat WhatsApp.
- Pelanggan kesulitan melihat daftar menu dan harga.
- Tidak ada sistem loyalitas pelanggan atau promo yang menarik. Kebutuhan pengguna:
- Tampilan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan.
- Fitur pemesanan cepat dan konfirmasi otomatis.
- Informasi menu yang jelas disertai gambar produk.

2. Tahap *Define*

Berdasarkan hasil empati, permasalahan utama yang didefinisikan adalah: “Bagaimana menciptakan desain UI/UX aplikasi yang memudahkan pelanggan dalam memesan produk Pisang Meletup dengan tampilan menarik dan interaksi yang sederhana?”

Tujuan perancangan:

- Membuat aplikasi dengan antarmuka sederhana, estetik, dan informatif.
- Meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses pembelian.

3. Tahap *Ideate*

Pada tahap ini, tim perancang melakukan *brainstorming* ide fitur dan tampilan. Hasil ide yang diusulkan meliputi:

- Halaman Beranda: menampilkan promo dan menu populer.
- Halaman Menu: daftar produk lengkap dengan foto dan harga.
- Halaman Detail Produk: deskripsi, ukuran, topping, dan tombol “Pesan Sekarang”.
- Keranjang Belanja & Pembayaran: pilihan metode pembayaran digital.
- Halaman Akun: riwayat pesanan dan informasi pengguna.

4. Tahap *Prototype*

Prototipe awal dibuat menggunakan Figma, dengan gaya warna kuning dan coklat (melambangkan pisang dan coklat). Berikut contoh rancangan UI aplikasi *Pisang Meletup*:



Gambar 1. Tampilan beranda aplikasi



Gambar 2. Tampilan pesanan



Gambar 3. Tampilan akun pengguna



Gambar 4. Tampilan menu produk



Gambar 5. Tampilan detail produk

5. Tahap *Testing*

Pengujian dilakukan dengan metode *usability testing* kepada 10 pengguna (5 pelanggan tetap dan 5 pengguna baru).

Hasil uji menunjukkan:

- 90% responden merasa tampilan aplikasi menarik dan mudah digunakan.
- 85% responden menyatakan fitur pemesanan sangat membantu.
- Saran dari pengguna: tambahkan fitur “pelacakan pesanan” dan “notifikasi promo”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode Design Thinking sangat efektif dalam membantu proses perancangan UI/UX aplikasi karena berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Melalui lima tahapan utama yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*, proses perancangan aplikasi *Pisang Meletup* mampu menghasilkan desain yang menarik, sederhana, serta mudah digunakan. Aplikasi ini dirancang dengan memperhatikan kenyamanan pengguna dalam melakukan pemesanan produk, menampilkan daftar menu bergambar, serta menyediakan fitur pemesanan cepat dan konfirmasi otomatis yang mempermudah pelanggan. Selain itu, penggunaan elemen visual seperti warna kuning dan coklat, ikon yang intuitif, serta tata letak yang rapi berhasil memperkuat identitas merek UMKM *Pisang Meletup* sebagai produk lokal yang modern dan kreatif. Secara keseluruhan, hasil perancangan UI/UX ini diharapkan dapat membantu UMKM dalam proses digitalisasi bisnis, memperluas jangkauan pemasaran, serta meningkatkan kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan.

REFERENCES

- D. Norman and J. Nielsen, "The Definition of User Experience (UX)," *Nielsen Norman Group*, 2016. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience>
- T. Brown, *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, New York: Harper Business, 2019.
- S. Ambrose and P. Harris, *Basics Design 08: Design Thinking*, London: Bloomsbury Publishing, 2018.
- N. Yuliani and A. R. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Online," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 8, no. 2, pp. 205–212, 2021.
- M. P. Saputra, "Analisis User Interface dan User Experience pada Aplikasi UMKM Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, pp. 45–53, 2020.
- L. P. Sari, "Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce UMKM Lokal Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 3, pp. 112–120, 2022.
- R. K. Putri and M. S. Wibowo, "Implementasi Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi Kuliner Lokal," *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 9, no. 4, pp. 601–608, 2022.
- A. P. Nugroho, "Analisis Pengalaman Pengguna (UX) pada Aplikasi UMKM Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Sistem Informasi (JITSI)*, vol. 10, no. 2, pp. 133–140, 2021.
- K. Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, New York: Crown Business, 2016.
- S. M. Sholihah and D. P. Utami, "Penerapan Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi Mobile untuk UMKM di Era Digital," *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 1, pp. 22–30, 2023.
- Brown, T. (2019). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Business.
- Ambrose, S., & Harris, P. (2018). *Basics Design 08: Design Thinking*. London: Bloomsbury Publishing.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Yuliani, N., & Setiawan, A. R. (2021). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(2), 205–212.
- Saputra, M. P. (2020). Analisis User Interface dan User Experience pada Aplikasi UMKM Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1), 45–53.
- Sari, L. P. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce UMKM Lokal Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(3), 112–120.
- Putri, R. K., & Wibowo, M. S. (2022). Implementasi Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi Kuliner Lokal. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 9(4), 601–608.
- Nugroho, A. P. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna (UX) pada Aplikasi UMKM Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Sistem Informasi (JITSI)*, 10(2), 133–140.
- Sholihah, S. M., & Utami, D. P. (2023). Penerapan Design Thinking dalam Pengembangan Aplikasi Mobile untuk UMKM di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, 6(1), 22–30.
- Norman, D., & Nielsen, J. (2016). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience>.