

## Penerapan Metode Design Thingking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Lokalezat

Fandhilah<sup>\*1</sup>, Angga Ardiansyah<sup>2</sup>, Khasnah Maesaroh<sup>3</sup>, Ivana Amanda Putri<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>3</sup>Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>4</sup>Universitas Bina Sarana Informatika

Email: <sup>1</sup>fandhilah.fnd@bsi.ac.id, <sup>2</sup>angga.axr@bsi.ac.id, <sup>3</sup>khasnahm@gmail.com,  
<sup>4</sup>ivanaamandaputri4@gmail.com  
<sup>\*</sup>fandhilah.fnd@bsi.ac.id

### Abstrak

Setiap daerah memiliki khasanah kuliner lokalnya masing-masing, mulai dari resep, bahan, hingga teknik memasaknya yang unik. Namun, kurangnya pemahaman dan paparan terhadap kuliner lokal seringkali menjadi kendala dalam memperkenalkan keindahan dan keragaman kuliner tradisional kepada masyarakat luas. Dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, minat untuk menjelajahi berbagai budaya dan menikmati beragam cita rasa kuliner khas semakin meningkat. Wisata kuliner telah menjadi salah satu aspek yang penting dalam perjalanan wisatawan modern. Saat bepergian, wisatawan seringkali mencari pengalaman makan yang autentik dan unik yang mencerminkan karakter dan kekayaan kuliner suatu daerah. Hal ini mengharuskan mereka untuk mencari tahu tentang restoran, warung makan, dan makanan jalanan lokal yang mungkin belum pernah mereka kenal sebelumnya. Aplikasi Lokalezat adalah sebuah situs web dan aplikasi yang akan menghadirkan solusi lengkap untuk wisatawan yang ingin menjelajahi kuliner lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat design UI/UX yang menarik, interaktif, informatif dan userfriendly, metode yang digunakan adalah metode Design Thingking. Melalui metode ini pada pengujian test system usability scale yaitu didapat nilai akhirnya 70,5 menuju kategori baik. Sehingga perancangan UI/UX Lokalezat menghasilkan rancangan UI/UX yang baik dan bisa diterima oleh pengguna.

**Kata kunci:** Kuliner Lokal, Aplikasi Lokalezat, User Interface, User Experience, Design Thingking

### Abstract

*Each region has its own local culinary treasures, ranging from recipes, ingredients, to unique cooking techniques. However, a lack of understanding and exposure to local cuisine is often an obstacle in introducing the beauty and diversity of traditional cuisine to the wider community. In the ongoing era of globalization, interest in exploring different cultures and enjoying a variety of distinctive culinary tastes is increasing. Food tourism has become an important aspect of the modern traveler's journey. When traveling, travelers often seek authentic and unique dining experiences that reflect the character and culinary richness of a region. This requires them to find out about local restaurants, food stalls and street food that they may not have known before. Lokalezat application is a website and application that will present a complete solution for travelers who want to explore local cuisine. The purpose of this research is to create an attractive, interactive, informative and userfriendly UI/UX design, the method used is the Design Thinking method. Through this method on the system usability scale test, the final score is 70.5 towards the good category. So that the design of UI / UX Lokalezat produces a good UI / UX design and can be accepted by users.*

**Keywords:** Local Culinary, Local Delicious Applications, User Interface, User Experience, Design Thinking

## 1. PENDAHULUAN

Masakan lokal Indonesia sangat beragam, hampir setiap daerah mempunyai masakan tradisional yang mencerminkan corak budaya daerah tersebut. Namun seringkali masakan tersebut belum diketahui oleh masyarakat umum (Abimanyu et al., 2022). Produk kuliner atau makanan merupakan kebutuhan pokok masyarakat sehari-hari sehingga akan selalu ada permintaan akan makanan (Kurnianto & Gustri Wahyuni, 2022)

Kuliner lokal yang lezat seringkali memiliki cita rasa dan keunikan yang luar biasa, namun sulit untuk diperkenalkan dan dijual secara efektif kepada masyarakat. Bagi pelaku usaha kuliner dan peneliti, menemukan cara untuk meningkatkan kesadaran dan minat terhadap kuliner lokal bisa jadi sulit. Dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, minat untuk menjelajahi berbagai budaya dan menikmati beragam cita rasa kuliner khas semakin meningkat. Wisata kuliner telah menjadi salah satu aspek yang penting dalam perjalanan wisatawan modern. Saat bepergian, wisatawan seringkali mencari pengalaman makan yang autentik dan unik yang mencerminkan karakter dan kekayaan kuliner suatu daerah. Hal ini mengharuskan mereka untuk mencari tahu tentang restoran, warung makan, dan makanan jalanan lokal yang mungkin belum pernah mereka kenal sebelumnya.

Namun, pencarian kuliner autentik ini seringkali menjadi tantangan bagi wisatawan. Informasi tentang tempat-tempat makan yang terkenal secara lokal atau kuliner khas daerah seringkali tidak mudah ditemukan di mesin pencari umum atau situs web umum. Terkadang, informasi tersebut hanya tersedia dalam bahasa lokal atau tidak terdokumentasi secara online sama sekali. Akibatnya, wisatawan mungkin kehilangan peluang berharga untuk merasakan kekayaan kuliner suatu daerah yang seharusnya dapat menjadi salah satu daya tarik utama perjalanan mereka. Ketika orang berkunjung ke suatu daerah, mereka sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang jelas mengenai makanan khas daerah dan tempat-tempat yang menyajikannya sebagai oleh-oleh. Keterbatasan informasi ini menyebabkan kebingungan dan kadang-kadang menya-nyia-nyikan kesempatan untuk merasakan kuliner lokal secara autentik. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi pemesanan makanan dan platform media sosial, dapat menjadi alat yang berguna dalam memperkenalkan dan mempromosikan kuliner lokal.

Lokalezat adalah sebuah situs web dan aplikasi yang akan menghadirkan solusi lengkap untuk wisatawan yang ingin menjelajahi kuliner lokal. Dimana pada aplikasinya akan dibangun tampilan design UI/UX yang menarik, informati dan mudah digunakan oleh pengguna. Pada pembuatan design UI/UX ini metode yang digunakan adalah metode Design Thingking. Metode Design Thinking (MDT), merupakan metode pengembangan produk yang diawali dengan menjawab penyelesaian permasalahan yang ada di masyarakat (Baskoro & Haq, 2020).

Dalam sebuah aplikasi, tampilan antarmuka adalah titik kontak pertama atau interaksi langsung dengan pengguna. Pengguna akan mendapatkan pengalaman pengguna yang baik, karena antarmuka pengguna yang interaktif dan menarik yang menjadi salah satu faktor utama kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan fitur aplikasi (Aji et al., 2023).

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua aspek penting dalam proses pengembangan produk digital yang bertujuan untuk menciptakan solusi yang intuitif, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna (Nur Wulandari et al., 2023). Seperti pada penelitian sebelumnya pengembangan user interface yang optimal merupakan aspek krusial dalam perancangan sebuah aplikasi, khususnya aplikasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan user interface memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi tersebut (Sari et al., 2022). Penelitian lain juga mengungkapkan Merancang antarmuka pengguna (user interface) memerlukan pertimbangan yang cermat dan mendalam, karena antarmuka tersebut akan membentuk persepsi pengguna terhadap aplikasi yang digunakan (Mayang Sari et al., 2022).

## 2. METODE PENELITIAN

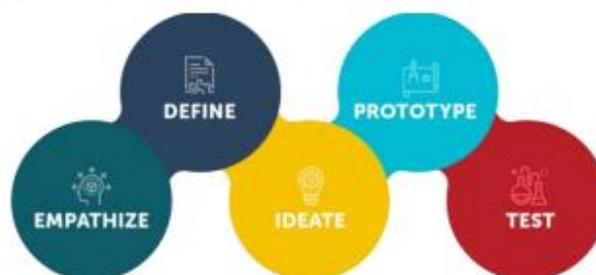
Metode yang digunakan pada perancangan UI/UX ini adalah dengan menggunakan metode Design Thingking. Design Thinking adalah metodologi yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan pemikiran kreatif untuk memberikan pendekatan interdisipliner, kreatif, dan berbasis solusi (Maniek et al., 2021). Design thingking merupakan serangkaian proses yang dapat memicu inovasi modern yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan untuk memecahkan masalah dan menggunakan prototipe dan prototipe untuk membangun model modern hingga selesai (Kasri et al., 2021).

Design Thinking merupakan suatu metodologi yang menerapkan pendekatan berorientasi pada perumusan solusi dalam upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada (Lestari et al., 2022).

Perancangan adalah menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi berorientasi masa depan dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan spesifik yang dianggap perlu untuk mencapai tujuan tertentu dan menggambarkan bagaimana hal itu akan dicapai. Ini merupakan suatu proses seleksi dan pemikiran (Ayu & Wijaya, 2023). Pada penelitian ini perancangan design UI/UX menggunakan metode design thingking. Terdapat lima tahapan yaitu empathize, define, ideation, prototype, dan test.

Langkah pertama adalah empathize yaitu mengamati dan mewawancarai pengguna. Observasi ini dilakukan dengan mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungan untuk memahami apa yang dibutuhkan pengguna. Wawancara dilakukan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan pengguna (Soedewi, 2022). Langkah kedua adalah define, desainer menganalisis keinginan dan kebutuhan konsumen. Hal ini dapat dicatat sebagai dasar ide yang nantinya akan dikembangkan (Christian & NATADJAJA, 2022).

Langkah berikutnya adalah Ideate, Fase ini membantu dalam menemukan dan menentukan solusi efektif terhadap permasalahan yang dikumpulkan (Chusnan Widodo & Gustri Wahyuni, 2016). Langkah keempat yaitu Prototype, setelah menemukan ide pada tahap ideate, tahap berikutnya adalah mengembangkan prototipenya, sehingga ide-ide yang ada bisa diimplemmentasikan menjadi rancangan protipe (Adeo & Muvid, 2023). Langkah terakhir adalah test. Pengujian merupakan tahap dimana aplikasi yang telah selesai diuji secara acak dengan pengguna, yang memberikan masukan dan saran berdasarkan pengalaman mereka dengan aplikasi, kemudian meninjau masukan yang diberikan oleh pengguna dan memperbaiki aplikasi sehingga menjadi lebih baik (Ayu & Wijaya, 2023).



Sumber : (Ayu & Wijaya, 2023)

Gambar 1. Tahapan Metode Design Thingking

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa tahapan/Langkah pada metode design thingking yang harus dilakukan pada perancangan design UI/UX.

#### 3.1. Empathize

Pada tahapan ini dilakukan observasi dan wawancara, Observasi dilakukan untuk mengetahui proses bisnis sebagai referensi untuk membuat rancangan fitur-fitur yang dibutuhkan pada aplikasi. Untuk tahapan wawancara dilakukan dengan cara in-dept-interview bersama 6 responden dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria 1 : usia 15 – 35 tahun

Kriteria 2 : aktif atau jarang berwisata

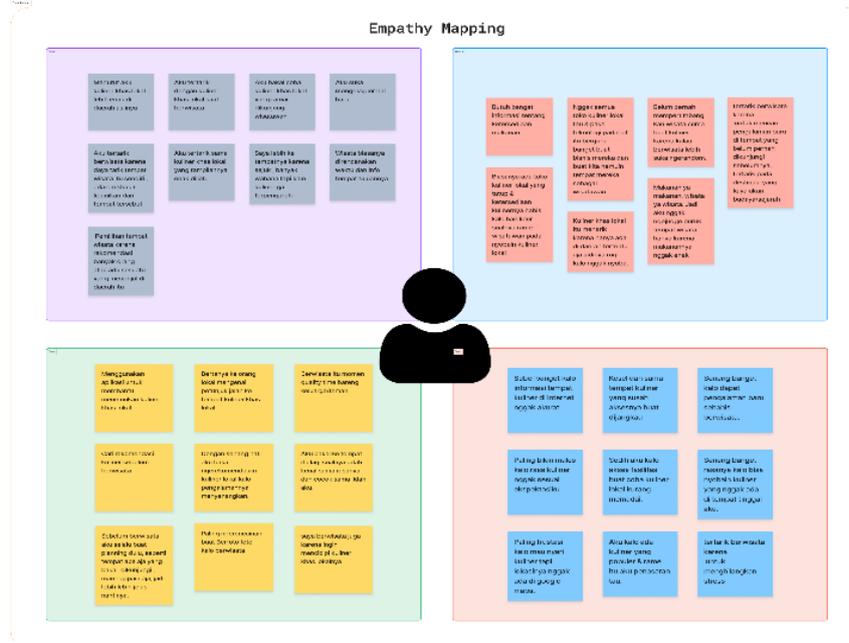
Kriteria 3 : aktif menggunakan gadget

Kriteria 4 : terbiasa menggunakan search engine.

Dari hasil wawancara tersebut didapat beberapa insight statement diantaranya:

1. Kebiasaan responden mencakup perencanaan, eskplorasi tempat dan mencicipi makanan lokal
2. Responden tertarik berwisata dengan alas an menghilangkan stress dan untuk mencoba hal baru
3. Responden tertarik mencoba kuliner khas lokal saat berwisata
4. Responden mencoba kuliner khas lokal karena tempatnya rekomendasi dari orang lain
5. Responden aktif menggunakan dan bertanya dengan warga lokal untuk mencari info kuliner.
6. Kesulitan responden yaitu informasi yang tidak akurat dan tidak lengkap, serta sulitnya akses transportasi

7. Jika pengalaman kuliner menyenangkan, responden akan merekomendasikan dan mengharapkan konsistensi kualitas dan akses lebih kedepannya.  
 Dari hasil wawancara didapatkan gambaran empathy mappingnya sebagai berikut:

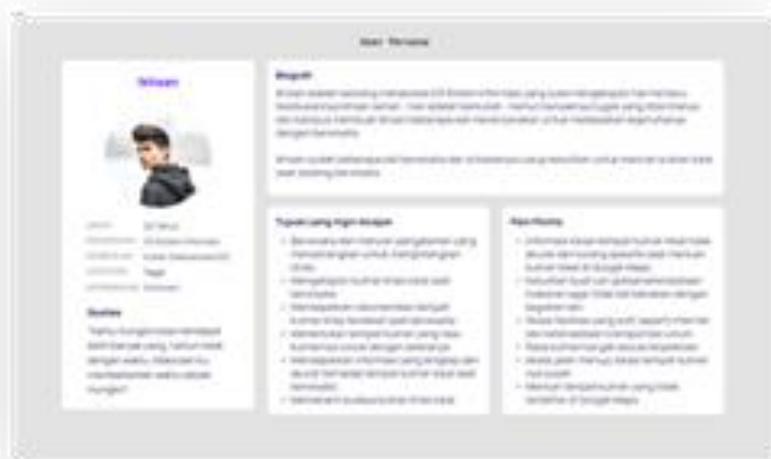


Gambar 2. Empathy Mapping

**3.2. Define**

Define adalah tahapan dimana perancang mendefinisikan permasalahan yang dihadapi pengguna, serta melihat peluang melalui keinginan pengguna berdasarkan riset pada tahap empathize. Problem statement pada tahap ini adalah “Bagi wisatawan, mencoba kuliner khas lokal adalah momen yang berkesan, namun mencarinya adalah tantangan bagi mereka karena minimnya informasi yang dimiliki dan sulitnya menemukan informasi lebih akan kuliner khas lokal sehingga mereka dapat kehilangan peluang untuk merasakan pengalaman autentik akan suatu kuliner khas lokal”.

Pada tahap ini juga dibuat user persona. User persona digunakan untuk memahami kebutuhan user dan merancang produk serta memenuhi kebutuhan user (Adeo & Muvid, 2023)



Gambar 3. User Persona

### 3.3. Ideate

Tahapan selanjutnya yaitu ideate, yaitu menghasilkan solusi ide yang dapat memecahkan permasalahan pengguna untuk selanjutnya diwujudkan dalam bentuk produk digital.

Beberapa ide solusi yang dihasilkan pada tahap ini diantaranya:

1. Memberikan informasi spesifik tempat kuliner yang terjangkau, akses sekitar toko dan kontak penjual.
2. Memberikan informasi jadwal jam buka/tutup dan ketersediaan kuliner
3. Menyediakan fitur ulasan
4. Menyediakan rekomendasi tempat kuliner terdekat.
5. Memberikan informasi kuliner khas karakteristik kuliner, kisaran harga, resep dan cerita dibalik kuliner.
6. Menyediakan fitur form pendaftaran pemilik usaha kuliner.

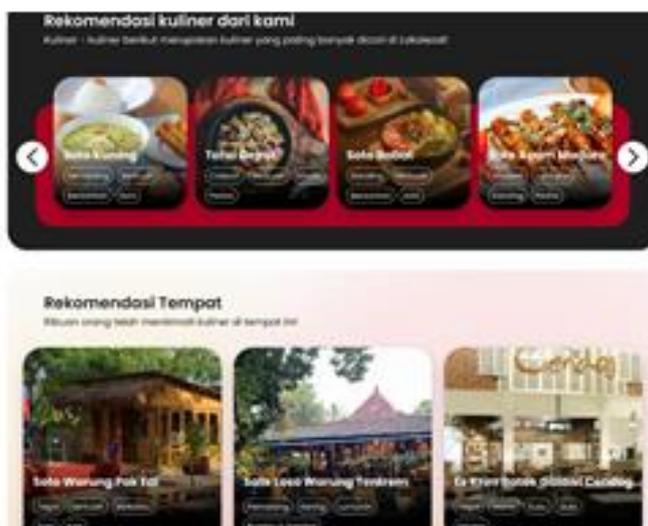
### 3.4. Prototype

Pada tahap ini dibuat rancangan design/prototipe user interface, untuk mewujudkan ide solusi dalam bentuk mockup/tampilan desain dengan alur yang mudah dipahami pengguna, serta siap untuk dilakukan pengujian/testing kepada pengguna



Gambar 4. Mockup Halaman Utama

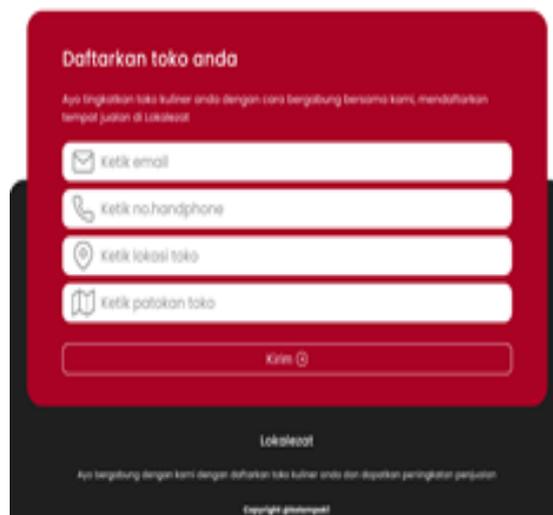
Halaman beranda merupakan halaman awal yang tampil saat pengunjung memasuki halaman website. Pada halaman ini user disuguhkan tampilan utama web yang berisi hook & copywriting, kolom pencarian, rekomendasi kuliner, rekomendasi tempat, tentang kami, dan pendaftaran toko yang berguna untuk digunakan



Gambar 5. Mockup Halaman Rekomendasi

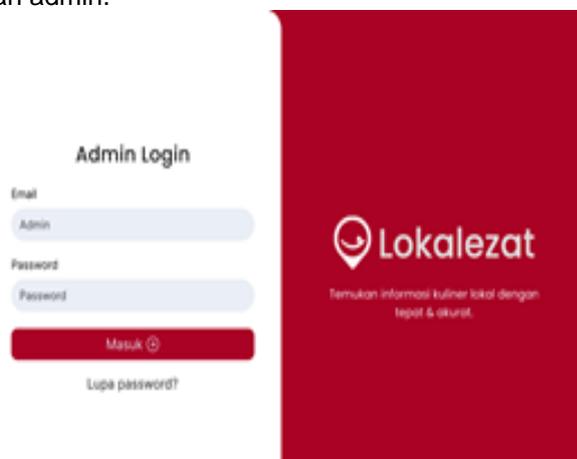


Gambar 6. Mockup Halaman Tentang Kami

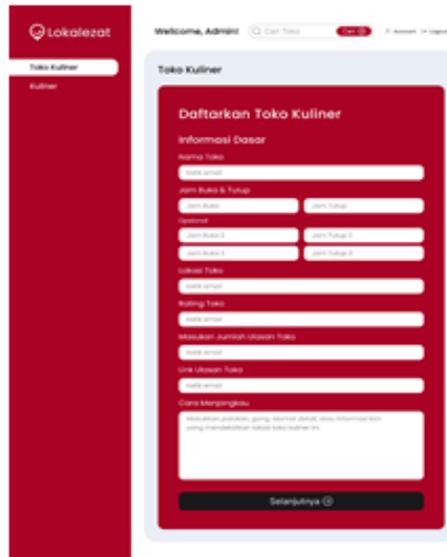


Gambar 7. Mockup Halaman Form Pendaftaran Toko Kuliner

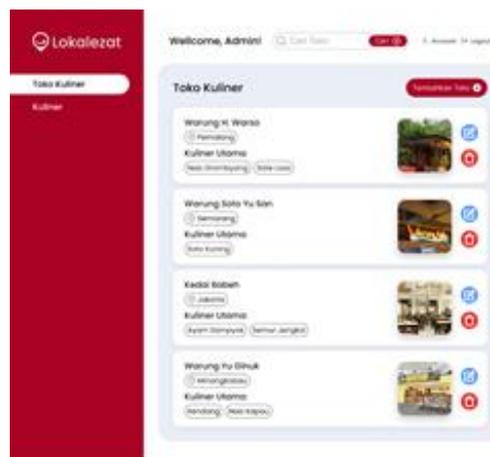
Halaman login merupakan halaman yang berguna untuk mengakses halaman admin (pengelola/petugas). Halaman login menampilkan form username dan password. Pada halaman ini, sistem akan melakukan verifikasi apakah username dan password yang diinputkan benar atau salah. Jika benar maka akan diteruskan ke halaman admin.



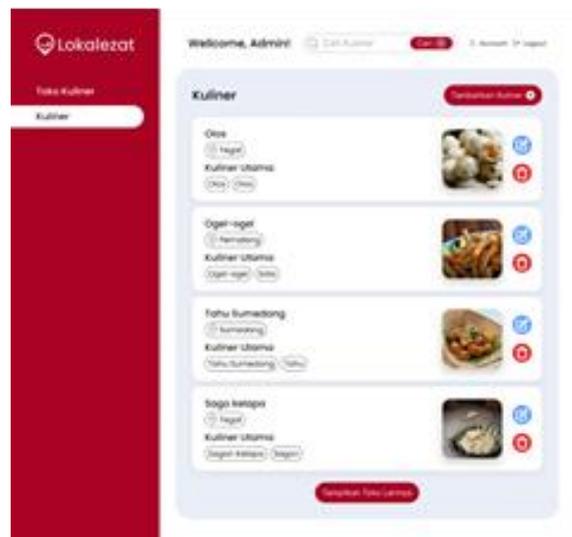
Gambar 8. Mockup Halaman Login Admin



Gambar 9. Mockup Halaman Pendaftaran Toko



Gambar 10. Mockup Halaman Data Toko Kuliner



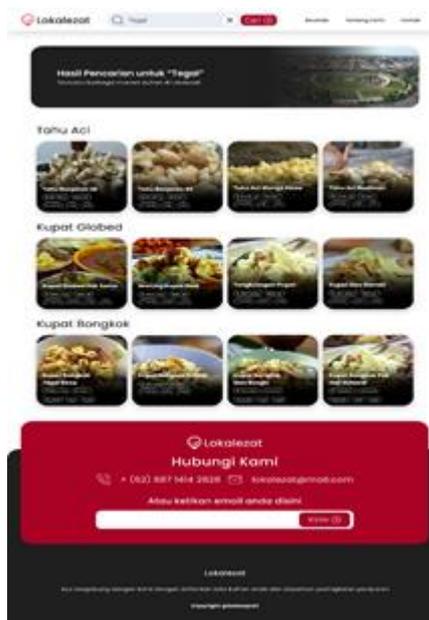
Gambar 11. Mockup Halaman Data Kuliner

Halaman kuliner menampilkan informasi detail kuliner yang dipilih oleh user. Informasi yang tersedia disini antara lain adalah nama kuliner & tokonya, lokasi, rating, jadwal buka, informasi tentang kuliner, cara menjangkau, kisaran harga menu, kuliner utama yang disediakan, akses sekitar toko, kontak, dan menu lain yang disediakan toko.



Gambar 12. Mockup Halaman Kuliner

Halaman ini menampilkan hasil dari pencarian yang dilakukan user baik berdasarkan nama kuliner, kota kuliner, ataupun kuliner yang berada di lokasi terdekat dengan user.



Gambar 13. Mockup Halaman Hasil Pencarian Berdasarkan Lokasi

### 3.5. Test

Pada tahapan ini dilakukan pengujian pada rancangan prototipe yang sudah dibuat. Objektif utama pada tahapan ini adalah mencari tahu apakah Lokalezat dapat menjawab permasalahan wisatawan dalam melakukan pencarian kuliner khas lokal saat berwisata. Sub Objektif pada pengujian ini diantaranya:

1. Memahami perilaku pengguna saat menggunakan website.
2. Memeriksa kegunaan fitur
3. Memeriksa kesadaran dan keterlibatan pengguna fitur.
4. Mengumpulkan wawasan berharga terhadap manfaat fitur kepada pengguna.

Partisipan pada pengujian ini terdiri dari 5 orang yaitu 3 laki-laki dan 2 perempuan. Rentang usianya antara 15 tahun sampai 35 tahun, aktif atau jarang berwisata, aktif menggunakan gadget, dan terbiasa menggunakan search engine.

Hasil yang didapat pada pengujian dari test system usability scale yaitu didapat nilai akhirnya 70,5 menuju kategori baik



Gambar 14. Hasil Pengujian

## 4. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan semua tahap design thinking dalam membuat rancangan UI/UX Lokalezat, ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari rancangan yang dibuat, namun dari kekurangan tersebut kemudian dihasilkan solusi yang mampu menyelesaikan dan memenuhi kebutuhan wisatawan dalam mencari kuliner khas lokal.

Beberapa kelebihan dari rancangan UI/UX ini adalah:

1. User dengan mudah menemukan kuliner dan lokasi melalui kolom pencarian
2. User merasa sangat terbantu dengan tombol temukan kuliner terdekat saat mengetahuinya
3. User mendapatkan rekomendasi kuliner dengan mudah karena tersedia di halaman paling awal
4. User merasa informasi yang tersedia di halaman kuliner mudah dipahami
5. User merasa terbantu dengan informasi kuliner dan toko yang tersedia di halaman kuliner
6. Sebagian besar user merasa website lokalezat sangat membantu dan memudahkan mereka untuk mencari kuliner khas lokal

Kekurangan dari rancangan UI/UX ini adalah:

1. User kesulitan mencari informasi tentang tempat kuliner dengan fitur lihat toko karena tombolnya kecil dan samar
2. Beberapa user cukup kebingungan apabila hendak mencari informasi toko setelah mengakses halaman kuliner.
3. User merasa ikon tombol "temukan lokasi saya" kurang relevan dan lumayan sulit dikenali
4. User bingung saat mencari tahu tentang toko/lokasi berdasarkan kuliner yang dicari.

Solusi dari permasalahan/kekurangan design UI/UX untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diantaranya:

1. Membuat tombol "temukan lokasi saya" menjadi lebih intuitif dan mengubah ikonnya supaya lebih mudah dikenali
2. Mengelompokkan informasi kuliner sendiri dan informasi toko sendiri
3. Membuat tombol "lihat toko" menjadi lebih jelas sehingga mudah dikenali
4. Meletakkan tombol toko di tempat yang lebih mudah untuk dijangkau dan dilihat oleh pengguna

## REFERENSI

- Abimanyu, Wijaya, E. A., Endro Muhammad Akbar Wijiantoro, Kamaludin, F. R., Ramadhan, J. L., & Aldo, D. (2022). Sistem Informasi Mengenalkan Makanan Khas Jawa Tengah Menggunakan Multimedia Interaktif. *Jursima*, 10(1), 269–274.
- Adoe, A. P. M., & Muvid, M. B. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 125–133. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1031>
- Aji, A., Budiyo, N., Suhirman, S., Ratnasari, D., & Sejati, Rr. H. (2023). Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir. *INTEK: Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 42–48. <https://doi.org/10.37729/intek.v6i1.2997>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdpsc.v2i1.4065>
- Baskoro, L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Christian, J. E., & NATADJAJA, L. (2022). Analisis Proses Desain Di Tempat Magang Dan Di Kuliah Dengan Menggunakan Teori Design Thinking. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 7.
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (2016). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Jurnal Ilmiah Farmasi*, 12(1), 1–7.
- Kasri, M. A., Novan, Y., & Ramadhani, I. A. (2021). Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1531>
- Kurnianto, F., & Gustri Wahyuni, E. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. *Prosiding Automata*.
- Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI IPUSNAS BERDASARKAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2). <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.485>
- Maniek, A., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 267–276. <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2026>
- Mayang Sari, R., Ma, I., Nugroho, ruf, & Hafid, M. T. (2022). INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 6(2).
- Nur Wulandari, D. A., Sunarti, S., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1). <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15376>
- Sari, R. M., Nugroho, I. M., & T, M. H. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(2).
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kiriucici. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>