

ABSTRAK

Devira Ananda Khasikin, 10123324

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE KEDAI KOPI KOPTÉ
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Tulisan Ilmiah . Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi
Informasi.

Universitas Gunadarma. 2026

Kata kunci : Aplikasi, *Design Thinking*, *Nielsen*, UI, UX.

(xiv + 63 + Lampiran)

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan melalui aplikasi mobile. Kedai kopi Kopté masih menghadapi beberapa kendala dalam proses pemesanan, seperti antrean yang panjang, lamanya waktu pelayanan, serta penyampaian informasi menu dan promo yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi mobile Kopté menggunakan metode *Design Thinking* agar mampu memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan meningkatkan pengalaman pengguna. Metode penelitian terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner kepada 30 responden pada tahap identifikasi kebutuhan pengguna, sedangkan pengujian *prototype* dilakukan terhadap 52 responden menggunakan metode *Nielsen Attributes of Usability*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh kategori Excellent, yaitu *Learnability* sebesar 92,31%, *Efficiency* 91,54%, *Memorability* 90,77%, *Satisfaction* 95,38%, dan *Errors* 93,08%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi Kopté memiliki tingkat *usability* yang sangat baik sehingga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif, efisien, mudah dipahami, serta layak dijadikan sebagai rancangan pengembangan aplikasi mobile Kopté.

Link tautan berikut:

<https://www.figma.com/proto/KEASeBAYG9UqgGpHO4142u/PERANCANGAN-UI-UX-APLIKASI-MOBILE-KEDAI-KOPI-KOPE-MENGUNAKAN-METODE-DESIGN-THINKING?node-id=1-2228&t=KIMEHqGgLsIoyjlt-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A156>

Daftar Pustaka (2010-2024)