

ABSTRAK

Adinda Nimas Ayu Zahra Sutedjo, 10119176

PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI PENJUALAN MAKANAN CEPAT SAJI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING : STUDI KASUS APLIKASI MCDELIVERY INDONESIA

Skripsi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer & Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2023

Kata Kunci: *Design Thinking, UI/UX, Figma, Prototype, Usability Testing, McDelivery Indonesia*

(xvi + 70 + lampiran)

Persaingan bisnis *online food delivery* di indonesia berkembang semakin pesat karena dinilai dapat menghemat waktu dan tenaga. *McDelivery mobile application* merupakan aplikasi pemesanan makanan cepat saji dari perusahaan *McDonald's* yang dikembangkan untuk membantu efektifitas pemasaran dan memberikan kemudahan pemesanan makanan jarak jauh kepada konsumen. Berdasarkan *review* yang ada, banyak keluhan yang dialami oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi seperti tampilan yang kurang menarik dan metode pemesanan yang kurang memudahkan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan tampilan *user interface* aplikasi *McDelivery* Indonesia dalam bentuk *prototype* dengan menggunakan aplikasi Figma dan mengevaluasi hasil *prototype* aplikasi *McDelivery* Indonesia yang telah dibuat dengan *usability testing* menggunakan Maze. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing*. Hasil *usability testing* dengan 10 peserta menggunakan maze mendapat nilai 97 dari 100 dengan kategori sangat baik.

Daftar Pustaka (2019-2023)