



Rancangan *UI/UX* Start Up Catering Menggunakan Metode *Design Thinking* Untuk Wilayah Kota Palembang

M. Aswadi¹, Kemas Ahmad Kurniawan², Delta Apriza³, Tata Sutabri⁴

^{1,2,3,4}Prodi Magister Teknik Informatika, Universitas Bina Darma Palembang, Jl. Jendral A. Yani No. 3 Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia, Telp. 0711-515582

*Email Penulis Korespondensi: aswadi.write@gmail.com

Abstrak

Katering merupakan salah satu bisnis yang berkembang pesat di Indonesia, yaitu bisnis makanan yang bergerak dibidang jasa boga. Berdasarkan riset yang dilakukan peneliti menggunakan kuesioner online berada di Kota Palembang, 80% hasil kuesioner tersebut merasa kesulitan dalam pencarian catering dari sisi informasi makanan, harga yang cocok dan lain-lainnya, dimana dulu informasi pencariannya didapatkan dari orang-orang terdekat, sosial media, dan internet. Untuk mengatasi hal itu diusulkan membuat user interface catering bernama "Cattering" dengan pendekatan Design Thinking. Design Thinking merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau user. Design Thinking berguna dalam mengatasi masalah yang tidak jelas dan tidak diketahui, melakukan reframing masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dengan brainstorming, mengadopsi pembuatan prototype, dan pengujian secara langsung. Studi kasus penerapan metode Design Thinking diterapkan untuk pengembangan User Interface dan User Experience pada Cattering, yang mempermudah pengguna untuk mengontrol kesehatan mereka. Aplikasi Catering, yang digunakan oleh konsumen, sangat membantu dalam menemukan layanan katering seperti pesta atau Thanksgiving, dan berguna untuk mengelola pesanan harian, acara, dan pemesanan di muka, menjadikannya alat yang berharga dalam industri katering.

Kata kunci— *Design Thinking, User Interface, User Experience, Katering*

Abstract

Catering is one of the businesses that is growing rapidly in Indonesia, namely a food business that operates in the catering service sector. Based on research conducted by researchers using an online questionnaire in Palembang City, 80% of the results of the questionnaire found it difficult to search for catering in terms of food information, suitable prices and so on, where previously the search information was obtained from people closest to them, social media, and internet. To overcome this, it is proposed to create a catering user interface called "Cattering" with a Design Thinking approach. Design Thinking is a problem solving method that focuses on the user. Design Thinking is useful in solving unclear and unknown problems, reframing problems in a human-centered way, creating lots of ideas by brainstorming, adopting prototyping, and live testing. A case study of the application of the Design Thinking method is applied to develop the User Interface and User Experience at Cattering, which makes it easier for users to control their

health. The Cattering app, used by consumers, is helpful in finding catering services such as parties or Thanksgiving, and is useful for managing daily orders, events, and pre-orders, making it a valuable tool in the catering industry.

Keywords— *Design Thinking, User Interface, User Experience, catering*

1. PENDAHULUAN

Industri makanan sangat diminati oleh masyarakat karena kemampuannya dalam menghasilkan keuntungan yang besar dan memenuhi kebutuhan pokok rezeki pada setiap individu. Salah satu industri yang mengalami pertumbuhan luar biasa di Indonesia adalah sektor jasa katering, yaitu perusahaan katering. Katering adalah perusahaan berorientasi layanan yang melibatkan pemenuhan permintaan terkait makanan karena berbagai alasan [1]. Katering adalah industri jasa makanan yang mencakup beberapa sektor seperti restoran hotel, restoran mandiri, katering pernikahan, katering industri, katering transportasi, jasa katering di dalam dan di luar lokasi, katering rumah sakit, jasa makan di sekolah, katering perawatan, dan lain-lain.

Berdasarkan riset yang dilakukan peneliti menggunakan kuesioner online, 80% responden berada di Kota Palembang mereka kesulitan dalam mencari layanan katering, pilihan makanan, harga yang kompetitif, dan hal-hal terkait. Sebelumnya, mereka mengandalkan informasi yang dikumpulkan dari lingkaran sosial terdekat, platform media sosial, dan sumber daya online.

Sebuah aplikasi terdapat komponen seperti UI/UX yang memiliki dampak signifikan terhadap kegunaan program. Suatu aplikasi akan ramah pengguna jika fokus utama sepanjang pengembangan adalah memprioritaskan kebutuhan dan preferensi pengguna [2]. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) terkait erat dan berfungsi sebagai elemen penting dalam proses perancangan suatu produk. Desain antarmuka pengguna (UI) dibuat dengan fokus untuk memastikan kenyamanan dan penerimaan pengguna di masyarakat [3]. Desain UI berfungsi sebagai antarmuka langsung antara sistem dan pengguna, dan oleh karena itu dibuat sedemikian rupa sehingga secara efektif membentuk kesan pengguna terhadap suatu perangkat [4]. UI/UX dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi dan juga membuat aplikasi menjadi lebih menarik dan nyaman digunakan. Teknologi membantu kehidupan manusia dalam berbagai bidang tak terkecuali dalam bidang bisnis [5].

Proses *Design Thinking* melibatkan beberapa langkah dalam pengembangan aplikasi, dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna dan melakukan pengujian untuk sampai pada solusi [6]. *Design Thinking* memerlukan identifikasi masalah yang tepat dan kemudian mengidentifikasi solusi yang tepat. Prosedur sistematis yang berulang atau komprehensif yang dimulai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dan sebagian hasil yang diantisipasi. Teknik ini didasarkan pada analogi dengan proses desain [7]. *Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia yang menggunakan alat desain untuk mengungkap kebutuhan manusia, kemungkinan teknis, dan kriteria keberhasilan perusahaan [8]. Pendekatan *design thought* digunakan untuk memudahkan proses perancangan sistem. *Design Thinking* adalah pendekatan kolaboratif yang memanfaatkan beberapa bidang keilmuan untuk mengumpulkan berbagai ide untuk sampai pada suatu solusi [9].

Metode *Design Thinking* cocok untuk menyelesaikan masalah diatas dalam membantu perancangan aplikasi ini. Metode *Design Thinking* berfokus kepada calon pengguna dan permasalahan serta berpikiran secara luas untuk menemukan solusi yang baik bagi calon pengguna [10]. Teknik ini menggunakan cara yang berorientasi pada solusi untuk mengatasi dan menyelesaikan tantangan. Untuk menilai kualitas suatu produk, khususnya aplikasi seluler, sangat penting untuk mendapatkan umpan balik pengguna menggunakan strategi pengalaman pengguna (UX), yang mungkin mencakup evaluasi antarmuka pengguna (UI) dan tampilan pengguna [11]. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna aplikasi untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan terkini, dan kemudian mengubahnya menjadi solusi yang efektif. Metodologi *Design Thinking* bekerja dengan mempelajari secara sistematis dan memperhatikan

aspirasi individu dengan penuh perhatian. Memanfaatkan temuan dari pengamatan untuk meningkatkan barang saat ini.

Proses *Design Thinking* digunakan sebagai acuan untuk membuat antarmuka pengguna, mulai dari tahap pertama hingga tahap prototipe *high-fidelity*, untuk aplikasi ini. Desain pengalaman pengguna dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang diterapkan secara efektif memenuhi persyaratan fungsional pengguna target. Proses ini terdiri dari banyak langkah, antara lain *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pendekatan ini digunakan untuk menekankan desain yang berpusat pada pengguna yang ramah pengguna dan memfasilitasi pengoperasian yang optimal.

Design Thinking sangat berguna dalam pengembangan UI/UX dengan masalah-masalah yang tidak jelas. Permasalahan yang ditemukan dalam proses *Design Thinkin* ini akan diolah dan dikelompokkan untuk menentukan solusinya. Masalah yang telah dikelompokkan dapat membantu proses pengembangan UI/UX dan mempermudah dalam mencari solusi permasalahan yang telah dikelompokkan. Solusi yang didapat berasal dari ide-ide hasil *brainstorming*. Ide-ide yang telah terkumpul akan dikelompokkan dengan memprioritaskan dampak terhadap user dan pengembangan project.

Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* pada desain pengalaman pengguna diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas layanan catering dan berkontribusi terhadap pertumbuhan perekonomian Kota Palembang. Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pijakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
1	Andrian Wijaya, Frisky Wijaya, Kevin Agustria, Michael Wijaya, Rivaldo Therino Elean, Ronaldo Putra, dan Rizky Pribadi	2022	Perancangan UI/UX pada aplikasi WE-CARE menggunakan metode Design Thinking	Metode Design Thinking menyederhanakan pembuatan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam aplikasi. WE-CARE, sebuah aplikasi kesehatan, menggunakan metode ini melalui lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tujuannya untuk membantu pengguna memecahkan masalah terkait kesehatan, seperti konsultasi online, diagnosis penyakit, dan rekomendasi pengobatan berbagai penyakit. Pendekatan ini memastikan pengalaman yang ramah pengguna dan intuitif bagi pengguna.
2	Muhammad Hamdandi, Riki Chandra, Frans Bachtiar, Nathacia Lais, Dwi Apriyanti Sastika, dan Muhammad Rizky Pribadi	2021	Pengembangan UI/UX pada aplikasi BapakKost	Perangkat lunak ini memberikan preferensi kost dan biaya berdasarkan preferensi penghuni, sehingga memungkinkan mereka mengubah biaya dan tempat. Ini juga membantu pemasar dalam mengiklankan dan memasarkan wilayah mereka kepada calon penduduk. Perangkat lunak ini juga membantu pemilik asrama dalam mengelola proses penghuni, memastikan kenyamanan dan ketersediaan pusat-pusat yang ditunjuk. Secara keseluruhan, BapakKost akan membantu pemilik kost memperkenalkan usahanya kepada masyarakat luas dan meningkatkan penawaran pelanggan.
3	Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, dan Rifqi Fahrudin	2021	Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company	Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company diperoleh hasil tes usability testing sebesar 91,% dan hasil dari analisa data diperoleh nilai sebesar 86,1%. Maka metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan sebuah prototype produk yang sesuai oleh calon pengguna website online shop laportea company ketika ingin berbelanja.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil
4	Rebecca Octaviani, Ratih Kartika Dewi, dan Riswan Septriayadi Sianturi	2022	Perancangan User Experience Aplikasi Pesenin berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking	Perancangan aplikasi Pesenin didasarkan pada metode Design Thinking dengan fokus pada potensi pengguna dan permasalahan. Pengujian kegunaan dilakukan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Hasil menunjukkan efektivitas 100%, efisiensi 0,053 gol/detik, dan skor SUS rata-rata 86,56. Aplikasi ini menerima skala nilai B, peringkat kata sifat yang sangat baik, dan penerimaan yang dapat diterima.
5	Fadilah Candra Wardana dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma	2022	Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile	Metode Design Thinking diterapkan untuk membuat prototype aplikasi Siakadu Student dengan fokus pada user interface dan experience. Prosesnya melibatkan Empati, Definisi, Ide, Prototipe, dan Pengujian. Soal angket diuji dengan menggunakan pengujian skala likert sehingga menghasilkan total skor kategori setuju dan sangat setuju.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada klien yang melakukan pemesanan makanan. Target audiens aplikasi ini terdiri dari individu-individu yang rutin melakukan pemesanan *catering* sehari-hari, *catering* acara, dan makanan pre-order.

2.2 Lokasi Penelitian

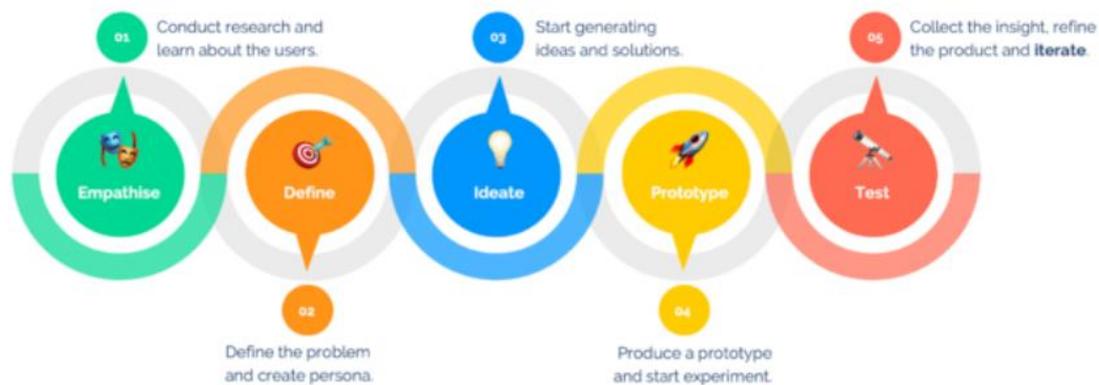
Proyek studi meliputi pengumpulan data dan pengujian desain pengalaman pengguna untuk aplikasi ini, yang dilakukan di Kota Palembang, Sumatera Selatan.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara untuk pengumpulan data. Strategi wawancara menargetkan individu yang pernah terlibat dalam pemesanan *katering* harian, *katering* acara, *katering* sekolah, *katering* rumah sakit, dan *katering* lainnya.

2.4 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik "*Design Thinking*" untuk tata letak tampilan, yang dikenal sebagai metode keajaiban komprehensif. Metode ini berfokus pada menghasilkan solusi dengan terlebih dahulu berempati terhadap kebutuhan spesifik individu yang menjadi sasaran, dengan penekanan khusus pada inovasi berkelanjutan. Utamanya semata-mata berasal dari kerinduan diri sendiri [12]. Teknik *Design Thinking* ini adalah sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Berikut langkah – Langkah dari metode *Design Thinking* [13]. Gambar 1 memperlihatkan tahapan dalam *Design Thinking*.



Gambar 1 Tahapan Metode *DesignThinking*

1. *Empathize* (Berempati)

Tahap pertama ini menuntut kita untuk berempati kepada pengguna yang sesungguhnya, artinya kita dituntut untuk memahami lebih dalam apa saja yang dirasakan oleh target pengguna. Hindari berasumsi, karena cara paling efektif untuk mengetahui inti masalah pengguna adalah dengan berinteraksi langsung kepada target pengguna. Beberapa metode yang dapat digunakan dalam menggali wawasan (*insight*) pengguna adalah dengan cara mengadakan sesi wawancara (kualitatif) atau dengan menyebar survei (kuantitatif).

2. *Define* (Menentukan Masalah)

Setelah menggali wawasan dari pengguna, selanjutnya memahami permasalahan yang dihadapi pengguna dengan membuat list kebutuhan dan harapan dari para pengguna [14], kemudian data tersebut diolah dan dianalisa sehingga kita bisa mengubahnya menjadi sebuah Persona yang merupakan perwakilan dari identitas pengguna, seperti jarak umur, lokasi, pekerjaan, kebiasaan, sampai daftar merek favorit mereka. Persona juga berguna dalam panduan desain dan juga dapat memprioritaskan apa saja masalah pengguna yang hendak diselesaikan secepatnya.

3. *Ideate* (Menghasilkan ide)

Setelah mengetahui siapa pengguna sebuah produk dan juga masalah utama yang mereka hadapai, maka langkah selanjutnya adalah mencoba mencari ide atau solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Hanya dibutuhkan beberapa kertas dan sebuah pensil untuk menggambar sebuah sketsa wireframe agar dapat menghasilkan beberapa ide/solusi secara cepat.

4. *Prototype* (Purwarupa)

Solusi yang diusulkan tersebut kemudian diterapkan kedalam purwarupa sederhana agar dapat diujikan langsung kepada target pengguna yang sesuai dengan persona yang dibuat.

5. *Test* (Pengujian/Pengukuran)

Tahap kelima dalam Design Thinking adalah pengujian, Pengujian pengguna terhadap aplikasi yang telah selesai akan dilakukan secara acak selama fase ini. Selama menggunakan aplikasi, pengguna akan memberikan umpan balik dan rekomendasi. Kami akan melakukan evaluasi komprehensif terhadap aplikasi cattering dan menerapkan peningkatan berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna.

Setelah melakukan semua tahapan peneliti dapat merumuskan hasil temuannya terhadap eksperimen yang dilakukan sehingga dapat mendukung keputusan yang hendak dibuat. *Design Thinking* sangat dinamis, artinya kelima tahapan dalam *Design Thinking* tidak selalu bersifat linier atau dapat dimulai dari tahap manapun sesuai kebutuhan, dan tidak ada istilah "selesai" karena

Design Thinking juga bersifat infinite yang berarti setiap iterasi yang dilakukan dapat membawa insight baru dalam pengembangan sebuah produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang menggunakan metode Design Thinking dilakukan sesuai dengan prosedur kerja sesuai proses *Design Thinking*.

1. *Empathize* (Berempati)

Selama tahap awal penelitian, penulis melakukan penyelidikan empiris dengan menggunakan prosedur empati. Proses empati dilakukan untuk memastikan pikiran, ekspresi, emosi, dan tindakan pengguna. Proses empati terdiri dari survei online dan peta empati. Selama tahap awal penelitian, kuesioner atau survei *online* dikembangkan untuk mengukur sentimen pengguna. Kuesioner dirancang untuk memperoleh tanggapan naratif dari peserta dengan menyusun pertanyaan secara strategis. Memanfaatkan *Google Form* sebagai media penyebaran kuesioner, menyasar responden yang sebelumnya pernah melakukan pemesanan catering dan berada dalam rentang usia 17-55 tahun. Sampelnya terdiri dari responden berusia antara 20 dan 30 tahun. Berdasarkan respon survei, total 10 orang akan dipilih untuk berpartisipasi dalam pengembangan peta empati.

Setelah perolehan data kuesioner dan kategorisasi survei ke dalam kelompok yang terdiri dari 10 orang, penulis melanjutkan untuk membuat peta empati. Peta empati memungkinkan kami memastikan kebutuhan individu setiap pengguna. Peta empati adalah metodologi yang berpusat pada pengguna yang bertujuan untuk memahami orang lain dengan mengadopsi perspektif pengguna [15]. Penulis mengelompokkan peta empati ke dalam empat bagian: *says*, *does*, *feel* dan *think*. Hal ini dilakukan untuk memetakan masalah dan mengidentifikasi persyaratan yang mungkin diatasi dalam proses desain. Selain itu, penulis menggunakan peta empati untuk mengelompokkan hasil tertentu yang dicapai. Tabel 2 adalah contoh peta empati yang telah penulis kategorikan.

Tabel 2 *Empathy Map*

No	Aspek	Keterangan
1	<i>Says</i>	Informasi dan review catering
		Makanan tidak sesuai
		Susah mencari referensi menu
		Perlu nomer telepon Budget hal utama
		Pelayanan catering
		Kurangnya referensi catering
		Tidak tahu kemampuan catering dalam porsi
		Susah mendapatkan rekomendasi catering
		Jarak dekat efisiensial waktu
		2
Review kadang tidak jelas		
Tidak ada tambahan harga waktu ongkir Perlu sesuai budget		
Dapat referensi catering baru		
Jarak tempat catering perlu Informasi telepon juga perlu		
Review dan rating catering		
Menu dalam catering jelas		
Rekomendasi catering		
Penjembatanan antara gojek dan grab		

		Fasilitas terbentuk informasi tambahan
3	Feels	Kesulitan mendapatkan informasi catering
		Khawatir makanan tidak sesuai
		Tidak tahu menu apa saja
		Kekecewaan yang didapat
		Kesulitan mencari rekomendasi
		Referensi menu kurang
		Makanan tidak sesuai harapan Kewalahan mencari informasi nomer telepon
		Mengetahui info catering
		Informasi akurat agar tidak ditipu
		4

2. Define (Menentukan Masalah)

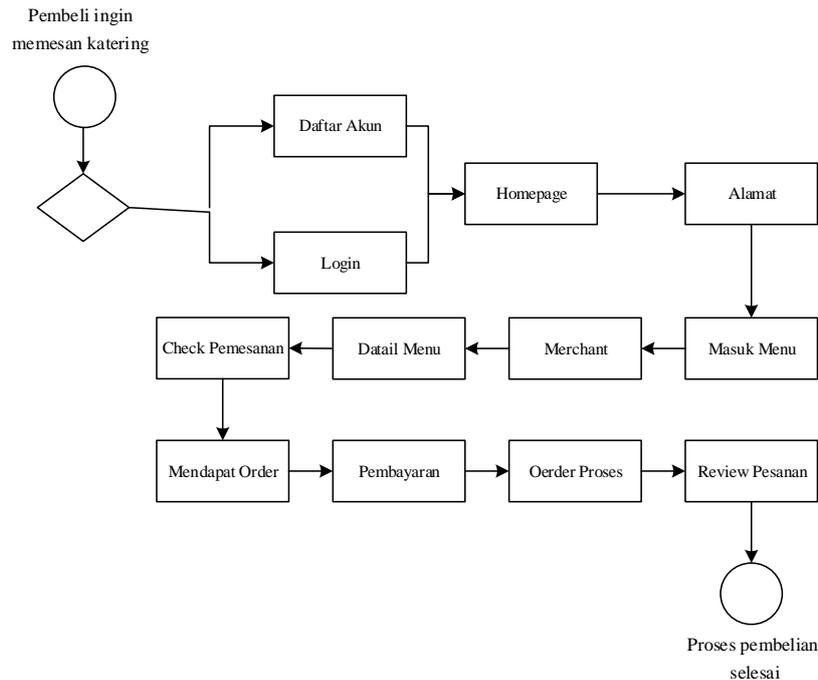
Setelah proses empati selesai, penulis melanjutkan untuk menjalankan proses definisi. Proses definisi dilakukan untuk memahami persyaratan dan tantangan yang dihadapi pengguna setelah prosedur empati. Selama fase ini, penulis mengembangkan persona dan memahami alur pengguna. Data yang diperoleh dari kuesioner diubah menjadi peta Empati, yang kemudian disempurnakan lebih lanjut untuk menciptakan persona. Melalui analisis temuan, persona dapat memperoleh wawasan tentang tuntutan dan kekhawatiran pengguna, memungkinkan penulis untuk memahami fitur spesifik yang diperlukan oleh pengguna untuk memberikan jawaban atas masalah yang mereka identifikasi, seperti dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 User Persona

3. Ideate (Menghasilkan ide)

Proses ideasi dilakukan dengan tujuan menghasilkan ide-ide untuk menjawab tantangan yang ada saat ini. Penyelidikan penulis mengungkapkan bahwa prosedur pencarian dan pemesanan catering dapat diringkas untuk meningkatkan kenyamanan konsumen. Eksekusi pengguna terhadap proses catering ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 *User Flow* Cattering

Setelah pembuatan alur pengguna, dilanjutkan dengan mengembangkan gambar rangka. *Wireframe* berfungsi sebagai desain awal untuk suatu sistem, tanpa elemen warna, memfasilitasi pengembang aplikasi dalam beradaptasi dengan modifikasi desain dan memungkinkan pembuatan maket yang detail. Gambar 4 memberikan ilustrasi *wireframe* halaman beranda untuk aplikasi Cattering.



Gambar 4 *Wireframe* Halaman Awal Cattering

Langkah terakhir melibatkan pembuatan *mockup*, yang mencakup pembuatan desain visual atau desain produk akhir yang menggabungkan elemen seperti warna, jenis huruf, logo, gambar, dan bentuk. Ini berfungsi untuk memberikan representasi yang lebih jelas kepada pengguna dan membantu anggota tim dalam mengevaluasi desain aplikasi secara visual. Untuk pembuatan *mockup* sistem catering, penulis memilih menggunakan tools Figma karena kemahiran dan kenyamanan dalam menggunakannya. Gambar 5 mengilustrasikan *mockup* aplikasi catering.



Gambar 5 *Mockup* Aplikasi Catering

4. *Prototype* (Purwarupa)

Selama tahap prototipe, desain dengan ketelitian tinggi dibuat berdasarkan hasil validasi *wireframe* dan alur pengguna dengan ketelitian rendah. Perancangan ini berfungsi sebagai media komunikasi visual bagi pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Selain itu, tujuan pembuatan prototipe ini adalah untuk memfasilitasi pemahaman tim tentang masalah, konsep, dan pertemuan pengguna dengan cara yang lebih efisien dan mudah sepanjang interaksi mereka dengan sistem. Para peneliti menggunakan alat *Figma* untuk mengembangkan interaksi di dalam halaman desain dengan ketelitian tinggi dari prototipe aplikasi catering. Pilihan ini dibuat berdasarkan kemahiran dan keakraban para peneliti dengan teknologi ini

5. *Test* (Pengujian/Pengukuran)

Pengujian adalah fase konklusif dari proses berpikir desain, yang dilakukan untuk memperoleh tanggapan dan umpan balik yang sesuai berdasarkan hasil prototipe. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah solusi yang dibuat secara efektif mengatasi tantangan yang dihadapi responden yang sudah memesan catering atau belum. Pengujian pengguna terhadap aplikasi yang telah selesai akan dilakukan secara acak yang dilakukan oleh 10 responden. Selama menggunakan aplikasi, pengguna akan memberikan umpan balik dan rekomendasi. Kami akan melakukan evaluasi komprehensif terhadap aplikasi catering dan menerapkan peningkatan berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan sebaran koesioner online yang dilakukan masyarakat kesulitan mencari pelayanan katering di Palembang dan mencari katering yang memiliki menu yang fariatif, sehingga peneliti membuat aplikasi katering agar masyarakat dapat mencari layanan katering dengan mudah. Memanfaatkan pendekatan *Design Thinking* memudahkan pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam pembuatan aplikasi. Selain itu, penggunaan pendekatan *Design Thinking* memfasilitasi pengembangan program yang mudah digunakan, termasuk penerapan antarmuka pengguna yang intuitif. Katering merupakan aplikasi yang mengikuti teknik *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Hasil penggunaan aplikasi katering dari 10 konsumen merasa terbantu dengan adanya aplikasi dalam mencari layanan katering seperti pesmesanan katering untuk acara pesta maupun syukuran. Akibatnya, konsumen merasakan aplikasi katering bermanfaat untuk mengatasi permasalahan di industri katering, termasuk mengelola pesanan katering harian, acara, dan *pre-order*.

5. SARAN

Disarankan untuk memiliki ukuran sampel lebih dari 10 responden pada tahap pengujian langsung untuk mendapatkan masukan dan saran yang lebih banyak. Hal ini akan membantu memastikan bahwa aplikasi beroperasi secara efisien dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu Dosen yang selalu membimbing, mendukung, dan menginspirasi dalam pembuatan paper. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada teman-teman yang telah memberikan jawaban dari survey yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tj., P. (1994). *Manajemen Katering*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan dan Teknologi Kejuruan.
- [2] Mastery, U. 2019, Agustus 17. UX Techniques. Diambil kembali dari UX Mastery. [Online]. Available: <https://uxmastery.com/resources/techniques/>
- [3] A. Nadaa Aniesiyah, H. Tolle, and H. Muslimah Az-zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode HumanCentered Design," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, Vol. 2, No. 11, p. 172, 2018.
- [4] A. Purnomo, "Pengembangan User Experience (Ux) dan User Interface (Ui) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android," *JSTIE (Jurnal Sarj. Tek. Inform.*, Vol. 6, No. 3, pp. 18–27, 2018.
- [5] Amizhora, L. A., & Sutabri, T. (2023). RANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI LAUNDRYTIME MENGGUNAKAN METODE UCD. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 91-99.
- [6] Universitas Binus Indonesia, "Design Thinking : Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya", <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- [7] A. Tristiaratri, A. H. Brata, and L. Fanani, "Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online Dengan Design Thinking." *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.* e-ISSN, vol 2548, no. 6, p. 964X, 2017.
- [8] Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11. doi: <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>.
- [9] Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang

-
- Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), October, 50–55.
- [10] Gibbons, S., (2016). Design Thinking 101. [Online] Available at: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- [11] Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile. *Journal of Emerging Information*, 02(03), 30–37
- [12] A. Wahhab, “Potensi Bisnis di masa pandemi,” 02 Mei 2016. [Online]. Available: <https://landx.id/blog/potensi-bisnis-properti-di-masa-pandemi/>.
- [13] Aulia, N. Andryana, S. & Gunaryati, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal SISFOTENIKA*, 26-36.
- [14] Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika Universitas Prima Indonesia (UNPRI) Medan*, 1-8.
- [15] Bratsberg, H. M. (2012). Empathy Maps of the Four Sight Preferences. *International Center for Studies in Creativity*.