

Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi “Resep Kita”

Greghard Shawenner¹, Finanta Okmayura², Melati Angguni³, Diny Syahputri⁴

¹²³⁴Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau

¹greghardz1@gmail.com, ²finantaokmayura@umri.ac.id*, ³melatiangguni1712@gmail.com, ⁴dinysyahputri@gmail.com

Abstract

This research responds to the challenges faced by housewives and students in choosing daily cooking menus through the development of an Android application called "Resep Kita". The main objective of this research is to build an Android-based food recipe system to help users determine their daily menu. The research methodology includes problem identification and formulation, as well as data collection through in-depth interviews and literature studies. Application design involves designing the user interface using Balsamiq for the mockup and Figma for the prototype. Evaluation of application feasibility is carried out using the System Usability Scale (SUS), with a data collection process that follows a design thinking approach, including the empathize, define, ideate, prototype and testing stages. Application testing using the System Usability Scale (SUS) aims to assess user satisfaction, access capabilities and efficiency of use. The results of this test record information from direct observation of the needs of users who have difficulty determining daily cooking recipes. By involving designing the user interface and user experience and testing it using the System Usability Scale (SUS), it was found that this application received a SUS score of 80% in the Good category. The conclusion from these results shows that the design of this application is worthy of development, providing benefits for housewives and students who live in boarding houses in determining their daily cooking recipes.

Keywords: design thinking, user interface, user experience, cooking recipes

Abstrak

penelitian ini merespon tantangan yang dihadapi oleh ibu rumah tangga dan mahasiswa dalam memilih menu masakan sehari-hari melalui pengembangan aplikasi Android yang diberi nama "Resep Kita". Tujuan utama penelitian ini adalah membangun sistem resep makanan berbasis Android untuk membantu pengguna dalam menentukan menu harian mereka. Metodologi penelitian mencakup identifikasi dan perumusan masalah, serta pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan studi literatur. Perancangan aplikasi melibatkan perancangan *user interface* menggunakan *Balsamiq* untuk *mockup* dan *Figma* untuk *prototype*. Evaluasi kelayakan aplikasi dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, dengan proses pengumpulan data yang mengikuti pendekatan *design thinking*, mencakup tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Pengujian aplikasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* bertujuan untuk menilai kepuasan pengguna, kemampuan akses, dan efisiensi penggunaan. Hasil pengujian ini mencatat informasi dari observasi langsung terhadap kebutuhan pengguna yang kesulitan menentukan resep masakan setiap hari. Dengan melibatkan perancangan *user interface* dan *user experience* serta mengujinya dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, ditemukan bahwa aplikasi ini memperoleh skor SUS sebesar 80% dengan kategori *Good*. Kesimpulan dari hasil ini menunjukkan bahwa perancangan aplikasi ini layak untuk dikembangkan, memberikan manfaat bagi ibu rumah tangga dan mahasiswa yang tinggal di kosan dalam menentukan resep masakan harian mereka.

Kata kunci: *design thinking, user interface, user experience, resep masakan*

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License

1. Pendahuluan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata masakan adalah hasil memasak atau panganan lauk-pauk yang dimasak yang mana hasil masakan tersebut dimakan oleh seseorang. Memasak merupakan aktivitas yang dapat dijalankan oleh berbagai kalangan, memberikan peluang bagi setiap individu untuk menciptakan hidangan istimewa bagi keluarga mereka. Resep masakan berperan sebagai panduan praktis yang memandu seseorang dalam meramu dan menyajikan hidangan lezat yang akan memanjakan lidah keluarganya. Dengan mengikuti langkah-langkah yang

tertera dalam resep, seseorang dapat menciptakan sajian masakan yang memuaskan dan dapat dinikmati bersama keluarga.

Tantangan dalam menentukan resep masakan sehari-hari, baik para ibu rumah tangga maupun mahasiswa kerap menghadapi kesulitan dalam memilih menu. Saat ini, panduan resep masih umumnya tersedia dalam format buku atau majalah, dan seringkali hanya fokus pada jenis masakan dari satu negara. Dengan keterbatasan media yang dimiliki, pengguna mengalami kesulitan dalam mencari informasi mengenai resep masakan dari berbagai negara. Untuk

mengatasi permasalahan ini, peneliti merancang sebuah aplikasi resep masakan yang dapat memberikan akses kepada pengguna untuk menemukan berbagai resep masakan dari berbagai negara. Aplikasi ini akan dikembangkan dengan berbasis *mobile*, dan perancangan aplikasi yang akan dibuat ini menggunakan pemodelan *user interface* dan *user experience*.

User Interface merupakan pengetahuan tentang tata letak tampilan suatu web ataupun aplikasi. Ruang lingkup *User interface* merupakan tombol yang dapat diklik pengguna, teks, gambar, kolom *input text* dan semua objek yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk tata letak, animasi, transisi dan semua interaksi kecil. *User Interface* merancang semua elemen visual, bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web [1]. *User* adalah pengguna sedangkan *experience* adalah pengalaman, *user experience* merupakan pengalaman yang dimiliki pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan. *User experience* adalah pengalaman yang diciptakan aplikasi untuk *user*nya [2]. Dalam perancangan aplikasi resep masakan ini peneliti menggunakan pemodelan *design thinking*.

Diharapkan dengan menerapkan metode *Design Thinking*, aplikasi resep masakan yang dibuat akan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan memenuhi kebutuhan mereka dalam mencari resep masakan dari berbagai negara. Oleh karena itu, diharapkan aplikasi tersebut menjadi solusi yang efektif bagi pengguna untuk menemukan ide-ide kuliner baru, mengatasi tantangan dalam memilih menu sehari-hari, serta menciptakan hidangan lezat yang akan menyenangkan anggota keluarga.

Design Thinking merupakan pemodelan yang sangat bermanfaat untuk pengembangan *UI/UX*. Metode *Design thinking* ini adalah sebuah metode desain atau perancangan produk perangkat lunak yang berfokus pada inovasi berdasarkan pada pencarian ide atau solusi untuk mengatasi suatu permasalahan tertentu yang dihadapi oleh pengguna. Dalam Proses *Design Thinking* ini Permasalahan yang ditemukan akan diolah dan dikelompokkan untuk menentukan solusinya. Setelah itu, solusi tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah *prototype* [3].

Metode *design thinking* telah berhasil diterapkan dalam perancangan aplikasi *cleaningkuu*, sebuah layanan penyewaan jasa potong rumput secara *online* yang memberikan kemudahan bagi masyarakat dengan harga yang jelas [3]. Implementasi *design thinking* juga berhasil diterapkan pada perancangan aplikasi pengolahan limbah anorganik [4]. Selain itu, metode *design thinking* telah diterapkan dalam perancangan aplikasi D'laundry berbasis Android [5].

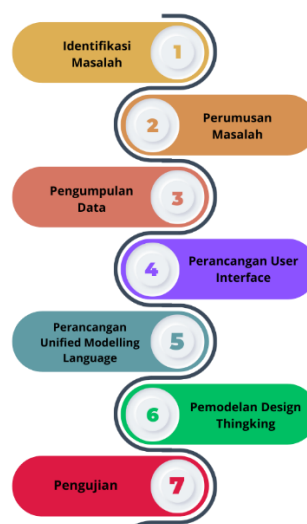
Metode *design thinking* telah sukses diterapkan dalam mengembangkan aplikasi *Cleaningkuu*, sebuah *platform* penyewaan jasa potong rumput daring yang

menawarkan kepraktisan dan harga yang transparan bagi pengguna [3]. Penerapan konsep *design thinking* juga terbukti berhasil dalam menggarap aplikasi pengolahan limbah anorganik [4]. Rujukan yang disebutkan menguraikan bagaimana peneliti secara cermat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna, mulai dari kesulitan menemukan layanan potong rumput yang dapat diandalkan hingga kebutuhan akan keterbukaan harga. Dengan mengadopsi pendekatan *design thinking*, mereka berhasil menciptakan aplikasi *Cleaningkuu* yang tidak hanya menjawab kebutuhan pengguna, melainkan juga memberikan pengalaman pengguna yang lancar dan transparan dalam proses pemesanan layanan.

Demikian pula, implementasi metode *design thinking* juga terbukti efektif dalam mengembangkan aplikasi D'laundry berbasis Android [5]. Studi ini memberikan insight tentang bagaimana penerapan prinsip *design thinking* mempermudah pengguna dalam mencari layanan laundry terdekat dengan mutu yang dijamin. Pendekatan *design thinking* dalam proyek ini memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan pengguna, sehingga dapat merancang fitur-fitur yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi resep masakan berbasis *mobile* dengan menerapkan pendekatan *design thinking*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi ibu rumah tangga dan mahasiswa yang tinggal di kos untuk menemukan berbagai resep masakan dari berbagai negara.

2. Metode Penelitian



Gambar 1. Metode Penelitian

2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan *observasi* pada bagian pendahuluan, diketahui bahwa banyak ibu rumah tangga dan mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan

resep masakan. Saat ini, panduan resep cenderung hanya tersedia dalam bentuk buku atau majalah, dan seringkali terbatas pada jenis masakan dari satu negara. Dengan keterbatasan media yang tersedia, pengguna menghadapi kendala dalam mencari informasi mengenai resep masakan dari berbagai negara. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, mengidentifikasi masalah awal menjadi suatu langkah yang *krusial*.

2.2. Rumusan Masalah

Setelah menyelesaikan tahap identifikasi masalah, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah. Dalam perumusan masalah ini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan perancangan aplikasi resep masakan yang menyajikan berbagai jenis masakan dari berbagai negara. Tujuan utama perancangan aplikasi ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi ibu rumah tangga dan mahasiswa yang tinggal di kos dalam menemukan ragam resep masakan dari berbagai negara.

2.3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan sejumlah ibu rumah tangga dan calon pengguna lainnya. Wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai hambatan yang mereka alami dalam kegiatan memasak sehari-hari, serta mendapatkan pandangan mereka tentang bagaimana aplikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

Selain itu, dilakukan kajian literatur dari berbagai sumber seperti buku, majalah, dan situs *web* yang mendukung penelitian ini. Proses penelusuran literatur membantu dalam membangun dasar pengetahuan yang kuat, mengeksplorasi temuan-temuan terbaru, dan merumuskan landasan konseptual yang mendukung perumusan masalah serta tujuan penelitian [6].

2.4. Perancangan User Interface

Pada tahap perancangan *user interface* kami menggunakan *balsamiq* untuk perancangan *mockupnya*. Kemudian pada perancangan *prototype* kami menggunakan *figma*, dan untuk pengukuran kelayakan untuk dipergunakan mengenai aplikasi yang telah kami rancang, kami menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

2.5. Perancangan Unified Modeling Language (UML)

Perancangan sistem informasi ini menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)* yang ditujukan untuk konsumen dari berbagai latar belakang, termasuk mahasiswa, ibu rumah tangga, dan anak kos. Meskipun target utamanya adalah mahasiswa.[7]

Dengan memanfaatkan *Unified Modeling Language (UML)* tersebut, proses analisis dan desain menjadi lebih terbantu. [8] Penggunaan UML dipilih karena adanya kebutuhan akan representasi visual yang berguna untuk merinci spesifikasi sistem, merancang serta membangunnya, dan juga untuk melakukan dokumentasi terhadap sistem yang dibangun. [9]

Dalam pemodelan UML ini, terdiri dari beberapa diagram yang digunakan untuk pemodelan terhadap sistem yang akan dirancang salah satunya yaitu *Activity Diagram*. [10]

2.6. Pemodelan Design Thinking

Pemodelan *design thinking* ini bertujuan untuk mencari solusi pada permasalahan yang dialami oleh *user*. Yang mana dalam pemodelan *design thinking* terdiri dari beberapa tahapan yaitu *empathize*, *define*, *prototype*, dan *testing*.

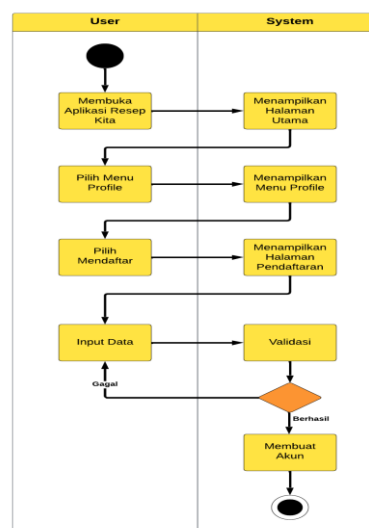
2.7. Pengujian System Usability Scale (SUS)

Pengujian ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan tujuan untuk menilai kepuasan pelanggan dalam menggunakan aplikasi, kemampuan pengguna untuk mengakses aplikasi secara efektif, dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi. Metode ini sering digunakan dalam pengujian perangkat lunak karena sifatnya yang mudah digunakan dan hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan. *System Usability Scale (SUS)* adalah suatu instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan suatu produk, aplikasi, atau sistem [11].

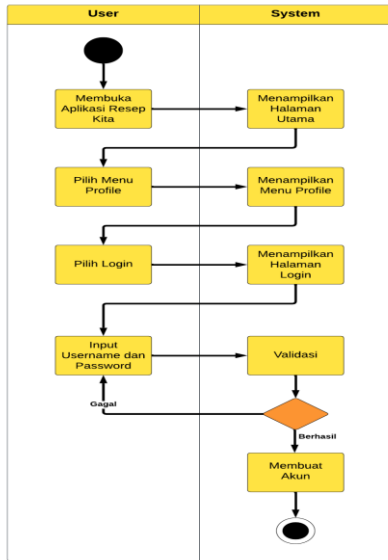
3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Activity Diagram

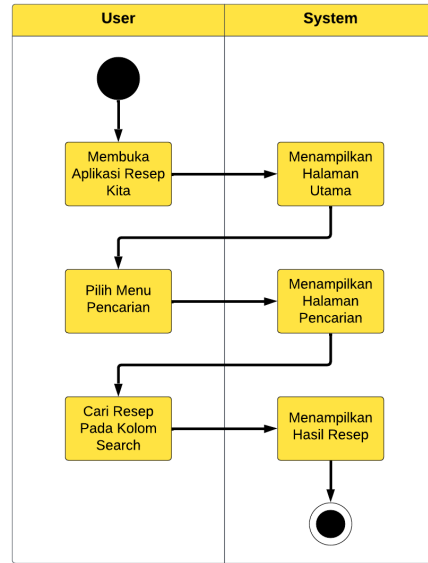
Diagram aktivitas, yang juga dikenal sebagai *Activity Diagram*, merupakan representasi visual dari urutan kerja yang mencakup aktivitas dan langkah-langkah, termasuk pilihan atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language (UML)*, Diagram aktivitas adalah representasi grafis yang memperlihatkan alur data atau kendali, tindakan yang terstruktur, dan perancangan yang terorganisir dengan baik dalam suatu sistem [12].



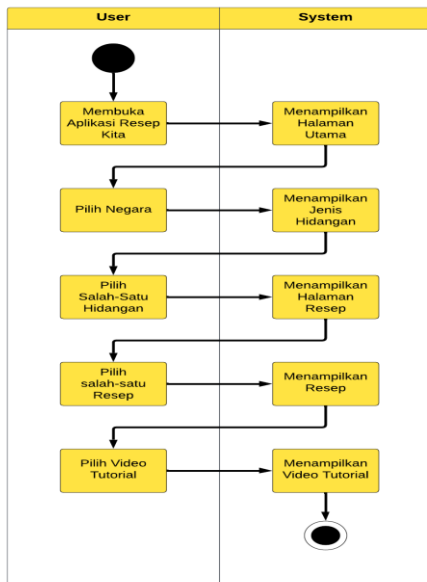
Gambar 2. Activity Diagram Registrasi User



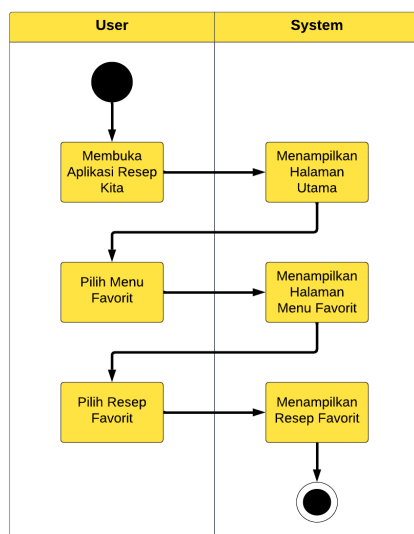
Gambar 3. Activity Diagram untuk User Login



Gambar 6. Activity Diagram Pencarian Resep

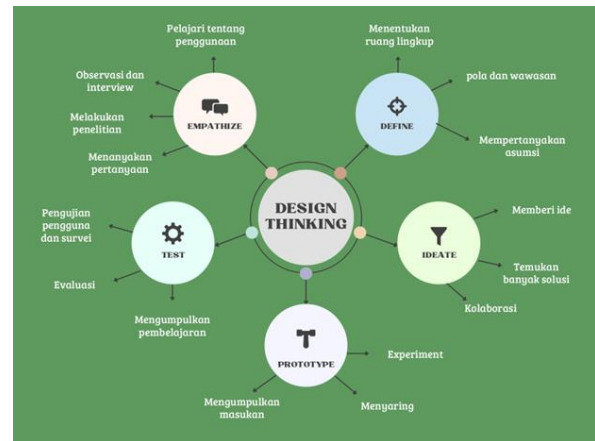


Gambar 4. Activity Diagram untuk mencari resep



Gambar 5. Activity Diagram Resep Favorit

3.2. Design Thinking



Gambar 7. Design Thinking

Pertama, tahapan *empathize*. tahap pertama ini yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang sedang dihadapi.[13] Peneliti telah mengumpulkan informasi dengan metode Observasi, yakni dengan secara langsung melihat kebutuhan *user* yang mengalami kesulitan dalam menentukan Resep Masakan yang akan dibuat setiap harinya. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan aplikasi Resep Kita sebagai solusi untuk mempermudah *user* dalam menentukan Resep Masakan setiap harinya sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kedua, Tahapan *Define*. Setelah melakukan observasi terhadap masalah yang dihadapi oleh *user*, maka berhasil merumuskan beberapa pertanyaan terkait permasalahan tersebut, antara lain sebagai berikut: *User* Kesulitan menentukan resep masakan setiap harinya, *User* yang memiliki aktivitas yang padat, tetapi tetap ingin memasak makanan, *User* yang ingin belajar memasak dengan cara yang mudah melalui aplikasi ini, *User* kebingungan untuk menentukan langkah – langkah yang dilakukan untuk memasak

sesuatu dan yang terakhir *User* kebingungan untuk membuat resep masakan dari berbagai Negara.

Ketiga, Tahapan *Ideate*. Dalam tahap *Ideate*, terdapat ide-ide yang diciptakan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Ide-ide ini dapat muncul melalui pembuatan *prototype*, sketsa, *bodystorming*, dan membuat *mind - mapping*. Berikut ini adalah desain *mockup* “Resep Kita” ada 16 tampilan yaitu: Halaman registrasi, halaman *login*, halaman profil, halaman *home*, halaman *sub menu Indonesian food*, halaman jenis resep makanan, halaman resep makanan, halaman video tutorial resep makanan, halaman jenis resep minuman, halaman resep minuman, halaman video tutorial resep minuman, halaman jenis resep dessert, halaman resep *dessert*, halaman video tutorial resep *dessert*, halaman favorit, halaman pencarian.



Gambar 8. Tampilan Halaman Registrasi

Ini merupakan tampilan sketsa halaman pendaftaran yang harus diisi *user* untuk membuat akun aplikasi “Resep kita”.



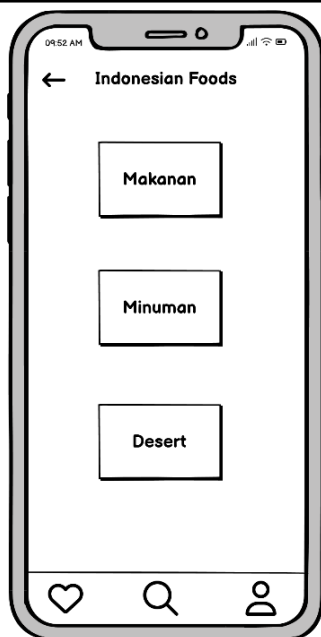
Gambar 9. Tampilan halaman login

Ini merupakan sketsa dari halaman *Login* digunakan untuk user yang telah memiliki akun.



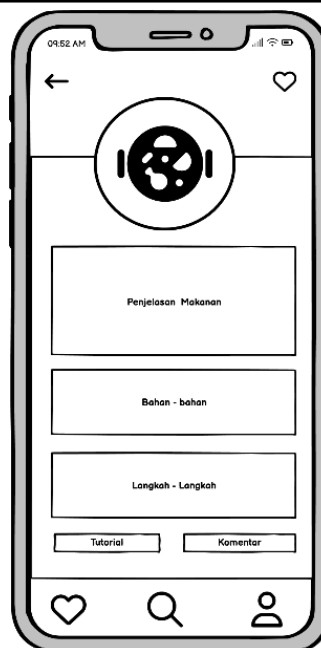
Gambar 10. Tampilan halaman home

Sketsa halaman *Home* merupakan halaman utama saat membuka aplikasi.



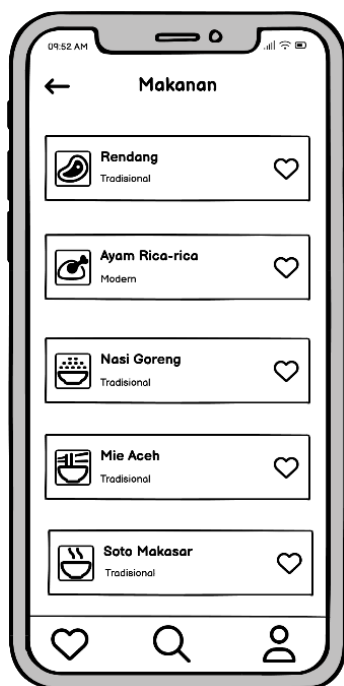
Gambar 11. Tampilan sub menu Indonesian foods

Ini merupakan sketsa halaman *sub menu*, jika sebelumnya pada ragam resep *user* memilih salah satu resep makanan dari Negara yang diinginkan.



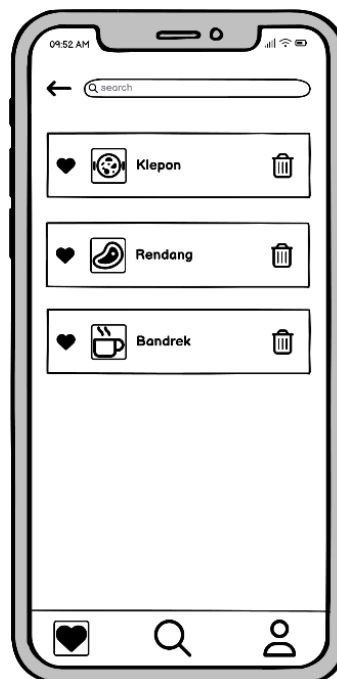
Gambar 13. Tampilan resep makanan

Selanjutnya, jika *user* sebelumnya telah memilih salah satu jenis resep makanan yang ingin diterapkan maka akan muncul sketsa tampilan halaman seperti ini, yang mana di halaman ini terdapat penjelasan.



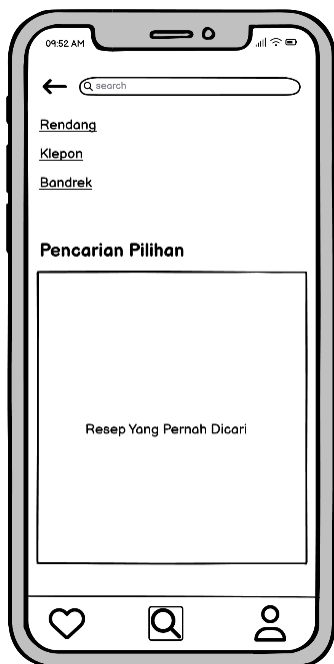
Gambar 12. Tampilan jenis resep makanan

Pada halaman ini ditampilkan sketsa berbagai rekomendasi resep makanan. Yang mana *user* bisa memilih salah satu jenis makanan yang ingin dicoba untuk diterapkan resepnya dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 14. Tampilan resep favorit

Halaman ini merupakan sketsa halaman resep favorit, yang mana disini berisi daftar – daftar resep yang diklik icon love oleh user.



Gambar 15. Tampilan pencarian

Ini merupakan sketsa halaman pencarian, yang mana pada halaman ini *user* dapat melihat resep – resep yang pernah mereka cari sebelumnya.

Keempat, Tahapan *Prototype*. Tahap berikutnya yaitu *Prototyping* dimana peneliti dan subyek penelitian mengolah ide menjadi bentuk atau terlihat. Setelah menghasilkan ide dari tahap *ideate*, Penulis mengimplementasikannya ke dalam proses perancangan desain aplikasi “Resep Kita”. Berikut tampilan aplikasi “Resep Kita” dengan menggunakan aplikasi *Figma*.



Gambar 16. Tampilan register

Ini merupakan tampilan prototype halaman pendaftaran yang harus diisi *user* untuk membuat akun aplikasi “Resep kita”. Untuk *user* yang belum memiliki akun bisa mengklik mendaftar. Yang mana dengan mendaftar akun ini akan membantu *user* untuk menyimpan resep favorit nya agar bisa dilihat kapan saja.



Gambar 17. Tampilan login

Tampilan halaman *Login* digunakan untuk user yang telah memiliki akun. Pada halaman ini berisi *username* dan *password* yang digunakan untuk masuk ke tampilan profile akun aplikasi “Resep Kita”.



Gambar 18. Tampilan home

Tampilan halaman *Home* merupakan halaman utama saat membuka aplikasi. Pada halaman ini ditampilkan ragam resep makanan dari berbagai negara. Pada tampilan ini apabila *user* mengklik salah satu negara maka akan diarahkan ke halaman *Sub Menu*.



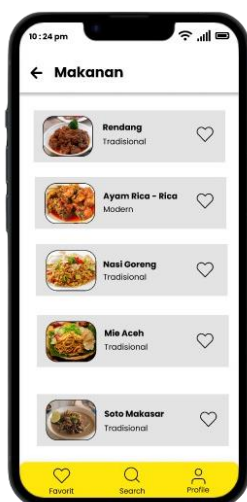
Gambar 19. Tampilan sub menu Indonesian foods

Ini merupakan prototype dari halaman *sub menu*, jika sebelumnya pada ragam resep *user* memilih salah satu resep makanan dari Negara yang diinginkan. Pada halaman ini *user* dapat memilih jenis resep yang ingin diolah, apakah makanan, minuman atau bahkan *dessert*.



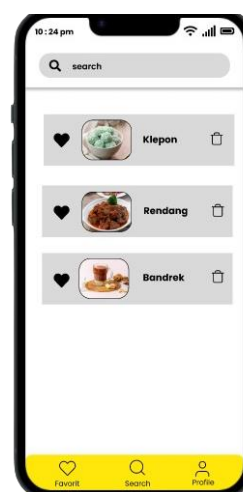
Gambar 21. Tampilan resep makanan

Jika *user* sebelumnya telah memilih salah satu jenis resep makanan yang ingin diterapkan maka akan muncul tampilan halaman seperti ini, yang mana di halaman ini terdapat penjelasan mengenai makanan, bahan – bahan yang dibutuhkan, langkah – langkah yang harus di lakukan, dan terdapat video tutorial.



Gambar 20. Tampilan jenis resep makanan

Halaman ini menampilkan berbagai rekomendasi resep makanan. Yang mana *user* bisa memilih salah satu jenis makanan yang ingin dicoba untuk diterapkan resepnya dalam kehidupan sehari – hari.



Gambar 22. Tampilan resep favorit

Halaman ini merupakan tampilan halaman resep favorit, yang mana disini berisi daftar – daftar resep yang diklik icon love oleh user. Tampilan ini mempermudah user untuk melihat kembali resep yang akan di masakannya.



Gambar 23. Tampilan pencarian

Ini merupakan tampilan halaman pencarian, yang mana pada halaman ini *user* dapat melihat resep – resep yang pernah mereka cari sebelumnya.

Kelima, Tahapan *testing* atau tahapan terakhir. Pada tahap ini, dilakukan pengujian produk dengan tujuan memberikan evaluasi yang lebih terperinci terkait potensi kesuksesan produk baru. Proses ini bertujuan untuk menentukan penyesuaian terakhir yang dibutuhkan untuk produk. Pengujian akan terus dilakukan hingga pengguna merasa puas dengan produk baru. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, dengan pilihan jawaban dan skornya sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel pertanyaan SUS

Kode	Pertanyaan
Q1	Saya berfikir akan menggunakan sistem ini lagi
Q2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dengan menggunakan sistem ini
Q5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
Q8	Saya merasa sistem ini membingungkan
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 2. Tabel pilihan jawaban beserta skornya

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju(STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu – Ragu (RG)	3

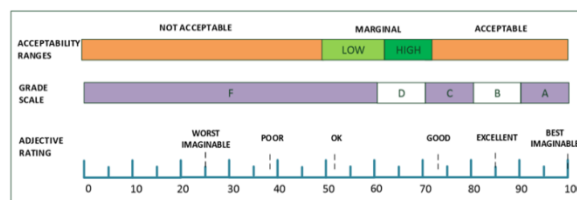
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Dalam survei SUS, digunakan skala Likert dengan lima poin untuk menilai sepuluh pernyataan SUS, dari "Sangat tidak setuju" hingga "Sangat setuju." Setiap pernyataan diberi skor kontribusi dari 1 hingga 5. Skor kontribusi untuk item 1, 3, 5, 7, dan 9 adalah posisi pada skala dikurangi 1, sementara untuk item 2, 4, 6, 8, dan 10 adalah 5 dikurangi posisi pada skala. Dengan demikian, skor kontribusi total bisa dikalikan dengan 2,5 untuk menentukan nilai kegunaan sistem secara keseluruhan.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata – rata
 $\sum x$ = Jumlah skor SUS
 n = Jumlah responden



Gambar 24. Score SUS

Pada pengujian *user interface* ini peneliti melibatkan 20 orang responden dengan menjawab 10 pertanyaan dari kuisisioner yang diberikan. Berdasarkan rumus (1) maka dapat diperoleh hasil hitung score SUS pada 20 orang responden yang terlihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 3. Hasil Hitung Skor SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33	82.50
4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	35	87.50
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50.00
3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	37	92.50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.00
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33	82.50
4	3	3	4	3	3	4	4	1	3	32	80.00
3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	26	65.00
4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36	90.00
4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	36	90.00
4	4	3	0	0	1	1	4	3	4	24	60.00
3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	31	77.50
4	2	3	2	4	3	4	4	3	4	33	82.50
4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	36	90.00
4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	36	90.00
4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	35	87.50
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32	80.00
3	2	4	3	3	4	4	2	4	4	33	82.50

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.00
3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	35	87.50
Skor Rata -Rata (Hasil Akhir)											80.38	

Dalam metode *System Usability Scale (SUS)*, hasil evaluasi biasanya diukur dalam rentang skor 0 hingga 100, yang kemudian dibagi menjadi kategori-kategori tertentu untuk mempermudah penafsiran hasil evaluasi. Rentang kategori umumnya meliputi:

Tabel 4. Tabel Rentang Kategori SUS

Nilai	Kategori
0 – 50	Poor
51 – 70	Ok
71 – 85	Good
86 – 100	Excellent

Berdasarkan hasil evaluasi metode SUS terhadap 20 responden, kepuasan pengguna mencapai 80.38, menempatkannya pada kategori *Good*. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas dari 20 responden evaluasi menyatakan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap usability aplikasi tersebut. Ini menandakan bahwa pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi. Yang mana aplikasi tersebut mampu memberikan interaksi yang intuitif, efisien, dan memuaskan. Secara keseluruhan, aplikasi yang mendapatkan nilai "*Good*" menunjukkan kualitas *usability* yang sangat baik, dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut karena mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis permasalahan yang dibahas mengenai penerapan Pemodelan *Design Thinking* dalam *User Interface* dan *User Experience* pada aplikasi Resep Kita, dapat disimpulkan sebagai berikut: Pemodelan *Design Thinking* berhasil diterapkan secara efektif dalam perancangan UI dan UX aplikasi Resep Kita. Dalam pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, aplikasi ini mendapatkan skor 80%, yang menempatkannya dalam kategori *Good*. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa aplikasi Resep Kita ini dinilai baik dalam hal kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka dan fitur-fitur aplikasi. Berarti bahwa pengguna merasa nyaman dan mudah menggunakan aplikasi, serta dapat mencapai tujuan mereka dengan lancar dan efisien. Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menggunakan *Design Thinking* dalam konteks serupa. Referensi pada penelitian terdahulu memberikan dasar yang kuat bagi penelitian ini, menegaskan bahwa pendekatan yang digunakan dalam perancangan aplikasi Resep Kita telah terbukti relevan dengan praktik terbaik dalam industri. Dengan demikian, keberhasilan implementasi *Design Thinking* dalam mencapai kualitas *usability* yang tinggi dalam aplikasi Resep Kita dapat dipahami dan dihargai oleh

pembaca.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa perancangan ini layak untuk dikembangkan menjadi aplikasi yang akan bermanfaat bagi ibu rumah tangga dan mahasiswa yang tinggal di kos untuk menentukan resep masakan setiap harinya.

Daftar Rujukan

- [1] R. Alamsyah, I. M. Nugroho, and S. Alam, "Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Betrik*, vol. 13, no. 2, pp. 152–159, 2022, doi: 10.36050/betrik.v13i2.506.
- [2] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022.
- [3] F. Okmayura, M. Novalia, and V. Vitriani, "Pemodelan Design Thinking dalam Perancangan UI dan UX Aplikasi Jasa Potong Rumput CleaningKuu," *J. SAINTIKOM (Jurnal Sains Manaj. Inform. dan Komputer)*, vol. 22, no. 1, p. 159, 2023, doi: 10.53513/jis.v22i1.7551.
- [4] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *Log. J. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023.
- [5] I. Puspita Sari and D. Setiawan, "Aplikasi D'Laundry Berbasis Android Menggunakan Model Design Thinking Android-Based D'Laundry Application Using Model Design Thinking," *Juli*, vol. 2, no. 3, pp. 136–142, 2022.
- [6] B. A. Ananda, "Permodelan UML Untuk Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Jaringan Gigi Menggunakan Teorema Bayes," *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 01, pp. 33–40, 2023, doi: 10.37859/jf.v13i01.4893.
- [7] J. Margaretha and A. Voutama, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Konser Musik Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML)," *JOINS (Journal Inf. Syst.)*, vol. 8, no. 1, pp. 20–31, 2023, doi: 10.33633/joins.v8i1.7107.
- [8] A. Voutama, "Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML," *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 102–111, 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- [9] H. N. Putra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya," *Sink. J. dan Penelit. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–77, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>
- [10] R. Abdillah, "Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta," *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp. 79–86, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2673.
- [11] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.
- [12] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and Mira Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [13] Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, "Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 121–131, 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5265.