

Peningkatan Pengalaman Pengguna melalui Redesain UI/UX Aplikasi Cincau Stasion Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*

In'am Falahuddin^{1*}, Faisal Faujar Fauzani², Dewi Murniasih³, Moch Angga Kurniawan⁴, M. Dinul Qoyyum⁵, Athika Dwi Wiji Utami⁶

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Sidoarjo

Email: ¹falahuddin779@gmail.com, ²22420006example@gmail.com, ³dewimurniasih99@gmail.com, ⁴anggaraku14@gmail.com, ⁵iyum89@gmail.com, ⁶athika.dkv@unusida.ac.id

Abstract

This research aims to redesign the UI/UX of the Cincau Station application to obtain a better user experience. The method used is the design thinking method through the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. The design was developed to provide solutions to problems regarding the information on each menu, purchasing features via the application for both pick-up and delivery and store location features. The testing stage was carried out using the online system usability scale (SUS) testing method with 42 respondents. The SUS results from the questionnaire show that the results of the UI/UX redesign of the Cincau Station Application are in the OK category with an average SUS score of 60. Based on the minimum average level of usability, it can be concluded that the results of the UI/UX redesign of the Cincau Station Application are still not accepted and require a lot of improvement to achieve excellence. Based on the results of follow-up interviews, respondents were still confused, complicated, unfamiliar, and needed help when ordering Cincau products using this system. The results of the interview were then used as material for improvements to improve the UI/UX design in the next iteration.

Keywords: UI/UX, android application, design thinking

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang UI/UX aplikasi Cincau Stasion demin mendapatkan pengalaman pengguna yang lebih baik. Metode yang digunakan adalah metode design thinking melalui tahap empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Desain yang dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan mengenai informasi setiap menu, fitur pembelian via aplikasi baik pick up maupun delivery, dan fitur lokasi toko. Pada tahap pengujian dilakukan dengan metode pengujian sytem usability scale (SUS) secara online dengan responden sebanyak 42 orang. Hasil SUS dari angket tersebut menunjukkan bahwa hasil redesain UI/UX Aplikasi Cincau Stasion masuk dalam kategori OK dengan nilai rata-rata SUS 60. Berdasarkan tingkat minimum rata-rata kegunaan, dapat disimpulkan bahwa hasil redesain UI/UX Aplikasi Cincau Stasion masih belum diterima dan memerlukan banyak perbaikan untuk mencapai keunggulan. Berdasarkan hasil wawancara lanjutan,

responden masih bingung, rumit, belum familiar, dan membutuhkan bantuan saat melakukan pemesanan produk Cincau menggunakan sistem ini. Dari hasil wawancara tersebut kemudian dijadikan bahan perbaikan untuk perbaikan desain UI/UX pada iterasi selanjutnya.

Kata Kunci: UI/UX, aplikasi berbasis Android, design thinking

1. PENDAHULUAN

Di era saat ini, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan bagi peradaban manusia. Dengan hadirnya teknologi, manusia dengan mudahnya mengakses beragam informasi dari belahan dunia. Penyebaran informasi, komunikasi jarak jauh, dan penciptaan berbagai perangkat optimasi yang canggih juga mudah dilakukan dengan bantuan teknologi [1]. Kemajuan teknologi di Indonesiapun juga telah berkembang pesat, merambah ke dunia bisnis, pendidikan, maupun sistem pemerintahan. Oleh karena itu bisa dikatakan bahwa teknologi menjadi suatu kebutuhan primer bagi manusia saat ini.

Teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia bisnis. Para pelaku bisnis selalu mengikuti perkembangan teknologi untuk perkembangan usaha bisnis mereka. Jika tidak dapat mengikuti, bukan tidak mungkin usaha mereka akan ditinggalkan konsumen dan terancam bangkrut. Pembuatan aplikasi merupakan salah satu penerapan teknologi dalam bisnis. Sebuah aplikasi dapat membantu sebuah *brand* dalam mengomunikasikan *brand* kepada konsumen dengan cepat secara digital. Dalam implementasi *e-commerce*, *brand* memanfaatkan aplikasi sebagai alat jual beli.

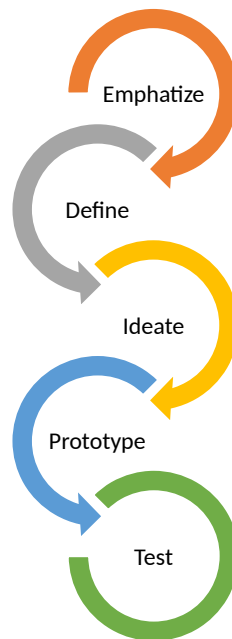
Cincau Stasion adalah sebuah *brand* minuman yang berdiri 2005. *Brand* yang berasal dari Surabaya menawarkan minuman Cincau Ori dan Guriin. Pada 2020, Cincau station memiliki sebuah aplikasi yang bernama sama dengan perusahaannya yaitu Cincau Station yang dapat didownload di *playstore*. Aplikasi Cincau Station berfungsi untuk meningkatkan performa dan pendapatan perusahaan. Aplikasi Cincau Station memiliki beberapa fitur, antara lain cek dan isi ulang saldo, menampilkan promo, riwayat, menu, lokasi toko terdekat, dan *delivery order*.

User interface (UI) sebuah aplikasi dapat membantu pengguna mudah menggunakan aplikasi tersebut atau sering disebut dengan istilah *user-friendly* [2]. Penampilan aplikasi yang baik adalah sebuah keberhasilan dalam merancang sebuah

UI/UX. Saat sebuah aplikasi memiliki UI yang *user friendly*, pengguna merasa nyaman, senang terhadap aplikasi tersebut, maka pengalaman pengguna atau UX semakin baik. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah UI/UX aplikasi semua desainer harus memperhatikan setiap permasalahan yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi Cincau Station telah diunduh 100 ribu lebih dengan rating 3,9. Angka rating aplikasi yang masih rendah menjadi indikasi awal mengenai perlu adanya pengembangan dari aplikasi tersebut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti melakukan riset mendalam dengan pendekatan *design thinking* sebagai landasan untuk meredesain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi Cincau Station. Metode ini berfokus pada pendekatan user atau pengguna, namun sekaligus dapat mengintegrasikan pada sisi teknologi dan bisnis. Dalam metode ini, semua pihak dilibatkan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Selanjutnya, metode *design thinking* dianggap metode yang tepat dalam mengembangkan sebuah UI/UX aplikasi dapat dilihat dari banyaknya penelitian yang menggunakan metode tersebut dalam mengembangkan UI/UX sebuah aplikasi. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ilham Ferdiansyah, dkk [3] dimana melakukan penelitian mengenai *redesain* aplikasi KAI Acces menggunakan metode *design thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototype aplikasi KAI Acces masuk ke dalam kategori aplikasi yang belum memenuhi kebutuhan pengguna. Ismail, dkk [4] menyajikan perancangan UI/UX aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta menggunakan metode *design thinking*. Hasil dari penelitian tersebut mendapatkan respon positif dengan mendapatkan skor SUS sebesar 93,5. Desain baru yang diterapkan pada aplikasi Ogan Lopian dapat membuat pengguna lebih *user friendly* ketika menggunakan aplikasi tersebut. Paramartha, dkk [5] juga menggunakan metode *design thinking* saat merancang UI/UX mobile desa Wisata Lombok Tengah. Dalam penelitian ini, metode *design thinking* dipilih untuk memecahkan masalah yang ada pada aplikasi Cincau Station dengan efektif. Namun, dalam penelitian ini selain merancang UI/UX dengan metode *design thinking*, peneliti juga melakukan wawancara sebagai tindak lanjut dari hasil angket saat tahap pengujian menggunakan SUS.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking*. Tujuan dari menerapkan metode tersebut yaitu agar dalam proses penelitian terstruktur dan lancar dari proses awal hingga akhir. Selain tujuan tersebut menggunakan metode *design thinking* dapat menyebabkan proses penelitian tidak menyimpang dari rencana yang sudah ditetapkan diawal. *Design Thinking* merupakan metode yang berpusat pada pengguna atau *user centered design* dalam menyelesaikan masalah yang dialami pengguna melalui sebuah solusi inovasi baru. Tahapan dalam metode ini dimulai dari *emphatize* dengan pengumpulan informasi pengguna, berdasarkan informasi tersebut dipetakan apa saja yang dibutuhkan pengguna (*define*), kemudian ditentukan solusi kreatif dari permasalahan yang sudah dipetakan (*ideate*), solusi kreatif tersebut kemudian divisualisasikan (*prototype*), dan di akhir metode, dilakukan pengujian dari *prototype* yang telah dibangun untuk mendapatkan *feedback* [6]. Adapun proses *design thinking* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Design Thinking

2.1 Tahap *Emphatize*

Tahap *Emphatize* yaitu tahap awal yang melibatkan pengguna untuk memahami atau bermepati dengan permasalahan yang dialami mereka saat

berinteraksi dengan sistem atau *brand*. Pada tahap ini juga dapat ditelusuri apa yang sebenarnya diinginkan oleh pengguna. Pada tahap *emphatize* ini dibagi menjadi 2 tahap yaitu :

- a. Observasi terhadap aplikasi Cincau Station guna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada aplikasi tersebut.
- b. *User research* dengan cara wawancara mendalam kepada 3 responden tentang aplikasi Cincau Station tersebut. Sebelum wawancara dimulai responden terlebih dahulu mencoba aplikasi untuk mengetahui permasalahan yang ada pada aplikasi tersebut.

2.2 Tahap Define

Define merupakan tahap menganalisis dan mensintesis hasil data yang didapat pada tahap *emphatize*. Hasil dari tahap ini berupa sintesis dari permasalahan utama yang dialami pengguna. Tahap ini memiliki 2 tahapan yakni :

- a. *User persona*, dalam tahapan ini dilakukan proses analisis terhadap seseorang mengenai karakteristik dan digabungkan dengan tujuan, kebutuhan, dan ketertarikan terhadap sesuatu.
- b. *Paint point*, tahapan ini bertujuan untuk menyimpulkan masalah yang dihadapi ketika memakai sesuatu.

2.3 Tahap Ideate

Ideate adalah tahap penentuan solusi dari hasil permasalahan utama yang telah ditentukan di tahap *define*.

2.4 Tahap Prototype

Tahap *prototype* merupakan visualisasi terhadap solusi yang telah ditentukan di tahap *ideate*. Ada beberapa tahapan dalam tahap *prototype* yaitu sebagai berikut:

- a. *User journey*, tahapan urutan peristiwa yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sesuatu.
- b. *User flow*, urutan *task* yang dilakukan pengguna.
- c. *Sketching*, gambaran sesuatu aplikasi tersebut.
- d. *Wireframe*, representasi dari aplikasi tersebut.

2.5 Test

Testing merupakan tahap pengujian terhadap *prototype* yang dilakukan kepada kelompok pengguna yang representatif. Sistem Metode *Usability Scale* (SUS)

digunakan dalam tahap ini melalui kuesioner penilaian yang diberikan pada reponden representatif. Dengan kelompok sampel kecil, SUS memberikan hasil yang valid dan reliabel karena positif dan negatif pertanyaan memvalidasi jawabannya sendiri [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Design Thinking

3.1.1 Tahap Emphatize

a. Observasi

Pada tahap *Emphatize* ini, dilakukan observasi terlebih dahulu terhadap aplikasi Cincau Station. Hal ini bertujuan untuk memetakan permasalahan yang ada pada aplikasi Cincau Station. Adapun hasil dari observasi tersebut ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aplikasi Cincau Station

No.	Permasalahan
1.	Fitur yang ada di aplikasi Cincau Station sangat sedikit
2.	Menu hanya ditampilkan gambar saja

b. User Research

Setelah melakukan observasi yakni melakukan proses *User Research*. Pada proses ini dilakukan sebuah kegiatan merancang sebuah skenario yang akan digunakan dengan responden. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang dengan harapan. Sebelum melakukan *User Research*, responden diarahkan untuk membuka dan memainkan aplikasi Cincau Station. Setelah itu *interview* dapat dilakukan dengan menggali informasi dan permasalahan yang ada pada Aplikasi Cincau Station. Untuk hasil dari *Interview* akan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Tampilan hasil proses *Interview* dengan responden tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil User Research

No.	Hasil Research
1.	Kurangnya fitur di aplikasi tersebut

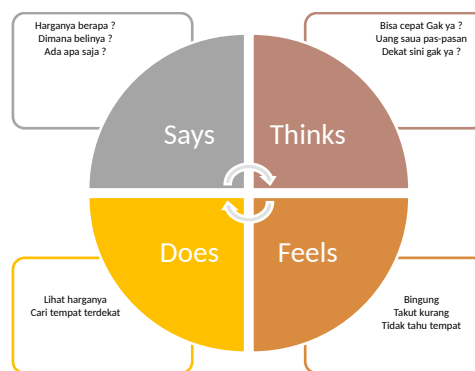
2.	Menu tidak bisa diklik
3.	Pembayaran ribet
4.	Menu hanya ditampilkan gambar saja

Adapun soal yang ditanyakan kepada responden sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kamu memandang tentang aplikasi Cincou Station?
- 2) Fitur apa saja yang baik untuk aplikasi ini di masa depan?
- 3) Masalah apa saja yang dialami ketika menggunakan aplikasi tersebut?
- 4) Dimana responden merasa gagal terhadap aplikasi tersebut?

c. *Empathy Map*

Setelah melakukan observasi dan *user research* dilakukan, selanjutnya dapat dilakukan pembuatan *emphaty map*. *Empathy map* merupakan alat yang memudahkan peneliti dalam memahami pengguna dari produk [8]. *Empathy map* terbagi menjadi empat kuadran yaitu *Says*, *Thinks*, *Does*, dan *Feels*. Kuadran *says* berisikan apa yang pengguna katakan, kuadran *thinks* berisikan apa yang pengguna pikirkan, kuadran *does* berisikan apa yang pengguna lakukan, dan kuadran *feels* berisikan apa yang pengguna rasakan. Gambar 2 adalah *emphaty map* yang sudah dibuat setelah melakukan *interview* terhadap responden. Pada gambar tersebut, diketahui bahwa responden berfokus pada harga, lokasi toko, produk yang dijual, kecepatan transaksi, dan jenis pembayaran saat berinteraksi dengan produk. *Emphaty Map* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Emphaty Map*

3.1.2 Tahap *Define*

a. Persona

Tahap berikutnya adalah *User persona*. Persona merupakan sebuah representasi konkret dari berbagai jenis responden yang dirancang untuk sistem yang akan dibangun. Persona berisi dokumentasi penjelasan tentang karakteristik pengguna digabungkan dengan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya yang menjadi target pengguna yang didapatkan dari hasil penelitian tentang pengguna yang sesuai target [9]. Dalam tahap analisis ini, dilakukan sebuah proses mendalami jalan responden saat menggunakan aplikasi cincou station.

b. *Pain Point*

Pain point adalah titik permasalahan yang pengguna temui ketika mencoba sesuatu sistem. Ketika pengguna memakai aplikasi Cincou Station masalah yang dihadapi harus segera diselesaikan. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan masalah yang dihadapi pengguna ketika memakai aplikasi Cincou Station. Adapun permasalahan pengguna ketika memakai aplikasi Cincou Station sebagai berikut :

- 1) Kurangnya informasi pada setiap menu
- 2) Tidak adanya pembelian secara langsung
- 3) Tidak ada informasi tentang alamat *outlet*

3.1.3 Tahap *Ideate*

a. Solusi

Solusi adalah sesuatu yang dilakukan untuk memecahkan masalah yang muncul. Solusi tersebut yang akan dipertimbangkan agar aplikasi Cincou Station kedepannya menjadi lebih baik. Solusi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Solusi

No.	Solusi
1.	Informasi setiap menu akan ditambahkan
2.	Ditambahkan fitur pembelian <i>Pick Up</i> maupun <i>Delivery</i>
3.	Ditambahkan fitur lokasi. Agar pengguna mengetahui outlet mana yang lebih dekat dari lokasinya
4.	Proses pembayaran langsung via aplikasi

b. Solusi yang Disepakati

Adapun solusi yang disepakati sudah ditentukan dan kemudian akan dikembangkan sebagai berikut :

- 1) Informasi setiap menu ditambahkan
- 2) Fitur pembelian via aplikasi baik *pick up* maupun *delivery*
- 3) Fitur lokasi

3.1.4 Tahap *Prototype*

a. *User Journey*

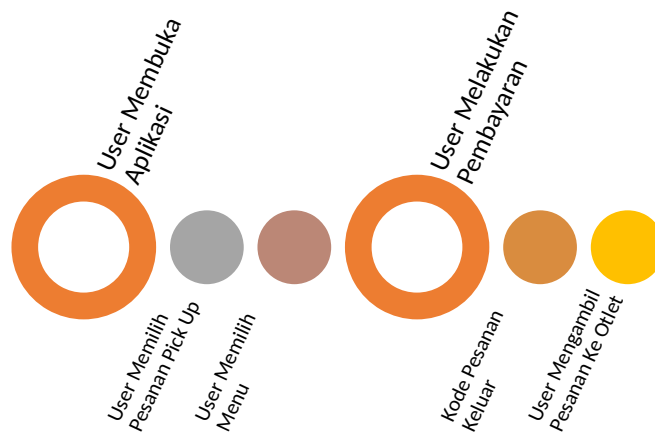
User journey merupakan rangkaian skenario yang mungkin dialami atau akan ditemui oleh pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan [10]. *User journey* didapatkan ketika melakukan *user research* dengan wawancara pada tahap *empathy*. Masalah yang dihadapi oleh *user* disimpulkan dan kemudian dijadikan sebagai *user journey*. *User journey* pengguna ketika memesan menggunakan metode *pickup* tersaji pada gambar 3.



Gambar 3. User Journey Pesanan Pick Up

b. *User Flow*

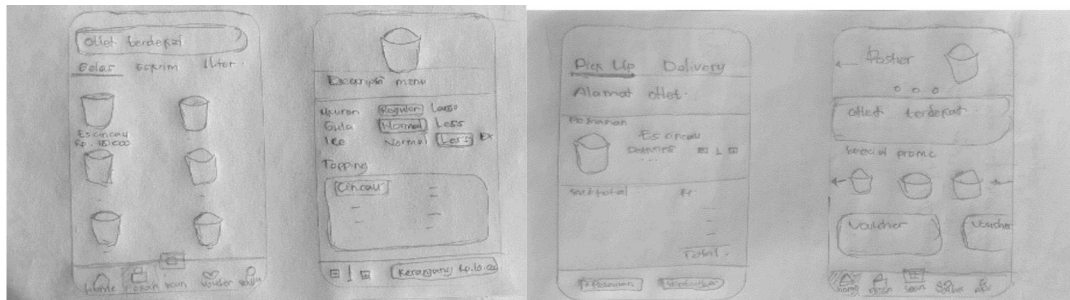
User flow adalah urutan langkah yang dilakukan pengguna saat menyelesaikan suatu *task* pada suatu sistem atau produk [10]. Berikut ini User Flow pada pesanan Pick-up tersaji pada gambar 4.



Gambar 4. User Flow Pesanan Pick Up

c. Sketching

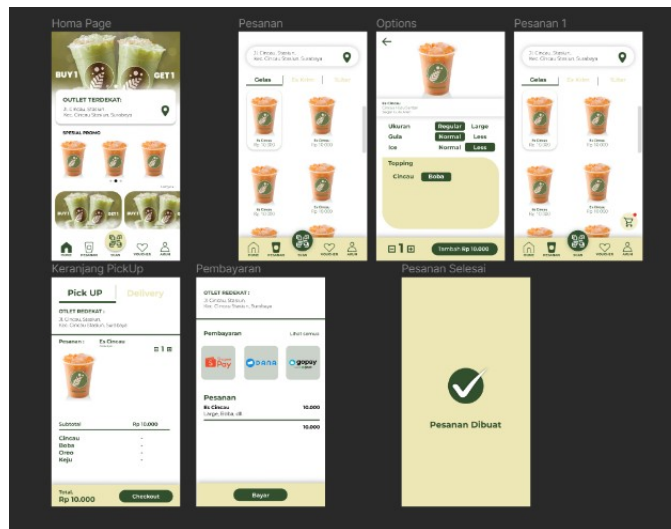
Sketching adalah gambaran suatu aplikasi. Tahapan ini dilakukan dengan cara menggambar manual dengan pensil di atas kertas. Adapun sketching aplikasi Cincou Station sebagai berikut pada gambar 5.



Gambar 5. Proses Sketching

d. Low dan High Fidelity

Pada tahap ini divisualisasikan desain sketsa menggunakan Figma mulai dengan kerangka yang menampilkan tata letak desain dan konten sebuah sistem atau low fidelity/wireframe [11]. hingga high fidelity dimana pada high fidelity, UI aplikasi dapat mendekati aplikasi sebenarnya. Adapun desain high fidelity aplikasi Cincou Station sebagai berikut pada gambar 6.



Gambar 6. High Fidelity Aplikasi Cincou Station

Desain *High Fidelity* pada aplikasi sebelumnya diperbaiki dan dibuat realistis. Perancangan ini bertujuan untuk memberi rasa nyaman dan senang pengguna kepada aplikasi Cincou Station. Perancangan ini tetap menggunakan warna yang ada pada aplikasi sebelumnya yaitu hijau. Setelah dilakukan redesain, aplikasi ini akan lebih menarik dan fiturnya akan lebih meningkat.

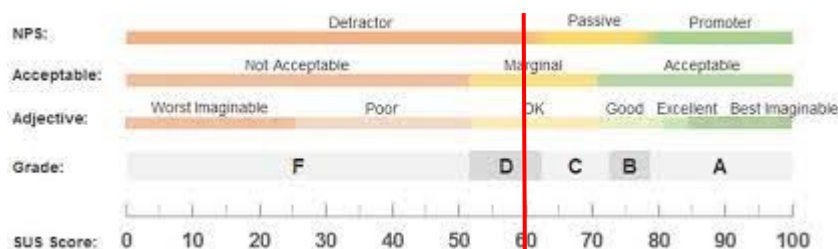
3.1.5 Tahap Testing

Terakhir dilakukan pengujian terhadap hasil desain aplikasi cincou stasion yang telah diperbaiki dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS). Pengujian dilakukan pada 46 responden yang merupakan pelanggan dan orang sekitar melalui *google form* atau angket secara *online*. Namun, hanya 42 data lengkap dan bisa digunakan. Angket terdiri atas 10 soal SUS dengan skala jawaban 5, yakni STS : Sangat Tidak Setuju; TS : Tidak Setuju; RG : Ragu-ragu; ST : Setuju; dan SS : Sangat Setuju.

Tabel 4. Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi Cincou Stasion ini lagi, saat memesan minuman Cincou Stasion.
2.	Saya merasa aplikasi Cincou Stasion rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa aplikasi Cincou Stasion mudah digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi Cincou

No.	Pertanyaan
	Stasion.
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi Cincau Stasion berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi Cincau Stasion).
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Cincau Stasion dengan cepat.
8.	Saya merasa aplikasi Cincau Stasion membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Cincau Stasion.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Cincau Stasion.



Gambar 7. Hasil SUS Redesain Aplikasi Cincau Stasion

Berdasarkan gambar 7 hasil angket tersebut, didapatkan hasil perhitungan SUS mendapatkan hasil rata-rata 60 yang termasuk dalam kelas C yang berarti OK. Tingkat rata-rata skala kegunaan sistem adalah 60. Jadi jika skornya dibawah 68, berarti ada permasalahan yang mempengaruhi tingkat kegunaan sistem, yang berarti dari segi kegunaan [7]. Berdasarkan skor tersebut, dalam interpretasi *acceptability ranges*, skor masuk dalam *range marginal*; interpretasi *grade scale* masuk dalam grade scale D; dan interpretasi *adjective rating* masuk dalam rating OK. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa aplikasi masih memerlukan banyak perbaikan untuk mencapai keunggulan agar dapat diterima pengguna.

Tabel 5 . Persentasi setiap pertanyaan dari hasil kuesioner

Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
1	2%	5%	14%	71%	7%
2	5%	48%	21%	24%	2%
3	2%	2%	17%	67%	12%
4	7%	36%	19%	33%	5%

5	2%	2%	14%	71%	10%
6	5%	29%	29%	33%	5%
7	2%	0%	19%	71%	7%
8	5%	43%	21%	26%	5%
9	2%	0%	17%	74%	7%
10	2%	17%	10%	64%	7%

Tabel 5 adalah persentasi setiap jawaban responden dari hasil kuesioner. Selanjutnya hasil kuesioner menunjukkan sekitar 54% responden memilih Setuju, 18% Ragu-ragu dan Tidak Setuju, 7% Sangat tidak setuju, dan 4% Sangat tidak setuju. SUS memiliki kelemahan karena angket tidak bisa melihat lebih dalam mengenai masalah yang dialami untuk skor yang rendah, sehingga kemudian peneliti melakukan wawancara lanjutan kepada responden untuk mengetahui masukan untuk skor pertanyaan yang rendah. Setiap pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7, dan 9), skor yang diharapkan adalah 5 (Sangat Setuju) dan skor yang tidak diharapkan adalah 1 (Sangat Tidak Setuju) dan setiap pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8, dan 10), skor yang diharapkan adalah 1 (Sangat Tidak Setuju) dan skor yang tidak diharapkan adalah 5 (Sangat Setuju) [12]. Berikut beberapa permasalahan yang dialami kembali pada tahap wawancara :

1. Soal nomor 2, sebesar 24% responden setuju merasa aplikasi Cincou Stasion rumit untuk digunakan.
2. Soal nomor 4, sebesar 33% responden setuju membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi Cincou Stasion.
3. Soal nomor 6, sebesar 33% responden setuju merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi Cincou Stasion).
4. Soal nomor 8, sebesar 26% responden setuju merasa aplikasi Cincou Stasion membingungkan.
5. Soal nomor 10, sebesar 64% responden setuju perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Cincou Stasion.

Berdasarkan hasil wawancara lanjutan, ditemukan bahwa responden merasa kebingungan saat berada di halaman pemilihan minuman. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah pemberian keterangan tambahan mengenai apa yang bisa dilakukan responden saat berada di tampilan detail produk saat melakukan pemesanan, seperti tampilan *pop up* berisi keterangan apa yang harus dilakukan

misalkan user bisa memilih ukuran, gula, ice, dan topping. Selanjutnya perbaikan dengan mengubah tampilan tersebut menjadi tampilan yang lebih familiar oleh para user, seperti membuat pilihan *button* centang untuk memilih detail produk.



Gambar 8. Tampilan saat detail produk

4. KESIMPULAN

Redesain UI/UX aplikasi Cincou Stasion menggunakan metode *design thinking* melalui tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Desain yang dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan mengenai informasi setiap menu, fitur pembelian via aplikasi baik *pick up* maupun *delivery*, dan fitur lokasi toko. Pada tahap pengujian dilakukan dengan metode pengujian sytem usability scale (SUS) secara *online* dengan responden sebanyak 42 orang. Hasil SUS dari angket tersebut menunjukkan bahwa hasil redesain UI/UX Aplikasi Cincou Stasion masuk dalam kategori OK dengan nilai rata-rata SUS 60. Berdasarkan tingkat minimum. rata-rata kegunaan, dapat disimpulkan bahwa hasil redesain UI/UX Aplikasi Cincou Stasion belum diterima dan memerlukan banyak perbaikan untuk mencapai keunggulan. Berdasarkan hasil wawancara lanjutan, ditemui bahwa responden masih merasa bingung, rumit, belum familiar, dan membutuhkan bantuan saat melakukan pemesanan produk Cincou menggunakan sistem ini. Dari hasil wawancara tersebut kemudian dijadikan bahan perbaikan untuk perbaikan desain UI/UX pada iterasi selanjutnya.

Daftar Pustaka

[1: , [1],

[2: , [2],

[3: , [3],

[4: , [4],

5: , [5],

[6: , [6],

7: , [7],

[8: , [8],

[9: , [9],

[10: , [10],

10: , [10],

11: , [11],

12: , [12],