

ABSTRAK

Menjamurnya kedai kopi hari ini tidak dibarengi dengan pemanfaatan teknologi aplikasi. Sebagai salah satu contoh, di kedai Kopiku.co *Roastery* Kota Tasikmalaya, transaksi dan pemesanan menu belum menggunakan bantuan aplikasi, sehingga konsumen yang datang ke kedai untuk memesan kopi harus melihat dan membaca menu yang sudah kusam. Di sisi lain di era *hyper* koneksi saat ini, hampir semua orang menggunakan *gadget* sebagai gaya hidupnya. Sebagai dampak dari masifnya penggunaan *gadget* maka hadirnya aspek *UI/UX (User Interface / User Experience)* dalam pengembangan sebuah aplikasi, memiliki peranan penting dengan tujuan agar *user* dapat merasakan pengalaman baru dalam memesan menu dan merasakan kenyamanan dalam mengakses fitur yang tersedia. Untuk pengembangan rancangan *prototype* aplikasi pemesanan kopi di Kedai Kopiku.co *Roastery*, *Design Thinking* digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Sesuai dengan data dan masukan yang diperoleh dari pengguna, metodologi penelitian yang digunakan antara lain *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Hasil akhir pengujian *prototype* menggunakan *tools Useberry* didapat persentasi keberhasilan mencapai 100% dan Keseluruhan hasil data dari *benchmark* yang bermula dari data *benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)* tahap *emphatize* mendapat kisaran 25% hasil terburuk yaitu kategori *Bad* menjadi kisaran 10% hasil terbaik kategori *Excellent* dalam set data *benchmark User Experience Questionnaire (UEQ) user testing*.

Kata Kunci : *Design Thinking, User Experience, User Experience Questionnaire, User Interface*.

ABSTRACT

The mushrooming of coffee shops today is not accompanied by the use of application technology. As an example, at the Kopiku.co Roastery shop in Tasikmalaya City, transactions and ordering menus have not yet used the help of an application, so consumers who come to the shop to order coffee have to see and read the dull menu.. Therefore, the UI/UX (User Interface / User Experience) aspect in the development of an application has an important role with the aim that users can feel comfortable in accessing the available features. In this study, the method applied was Design Thinking for the development of a coffee ordering application prototype design at the Kopiku.co Roastery shop in accordance with the data and input obtained from users, the research methodology used included Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. The final result of testing the prototype using Useberry tools was that the percentage of success reached 100% and the overall data results from benchmarks that started from the Emphatize Stage User Experience Questionnaire (UEQ) benchmark data got around 25%, the worst result, namely the Bad category, became around 10%, the best result in the Excellent category in User Experience Questionnaire (UEQ) user testing benchmark data set.

Keyword : Design Thinking, User Experience, User Experience Questionnaire, User Interface.