

ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD

Yuliyanto¹, Sulistianto Sutrisno Wanda^{2*}

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Correspondence author: Sulistianto Sutrisno Wanda, Sulistianto.sow@nusamandiri.ac.id,
Jakarta, Indonesia

Abstract

Abstract—The application of information and communication technology in managing digital-based services has become a primary necessity for various organizations and companies. One sector that is rapidly growing in technology utilization is mobile application-based food ordering services. ShopeeFood, as one of the popular food ordering platforms in Indonesia, provides convenience for users to select and order food from various restaurants just through their smartphones. The challenges include a less intuitive interface, suboptimal user experience, and unclear information, which can potentially affect user satisfaction levels. This research also attempts to build a connection between the Usability (Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction) construct X1 and the Design Thinking Method (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) construct X2 simultaneously as independent variables, along with UI/UX (Strategy, Coverage, Structure, framework, Surface) constructs Y as the dependent variable. Using a quantitative approach, an online questionnaire was distributed with 15 statements, obtaining 100 data points which were analyzed using SmartPLS including Patch Coefficient Test, Validity Test, Reliability Test, and Inner Model. The results indicate that the independent variable constructs Usability (X1) and Design Thinking (X2) together have a strong effect on the dependent variable construct UI/UX (Y), meaning that the factors of Usability and Design Thinking are highly recommended in designing the interface for the Shopee Food application using UI/UX.

Keywords: Usability, Design Thinking, UI/UX, ShopeeFood.

Abstrak—Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan layanan berbasis digital telah menjadi kebutuhan utama bagi berbagai organisasi dan perusahaan. Salah satu sektor yang berkembang pesat dalam pemanfaatan teknologi adalah layanan pemesanan makanan berbasis aplikasi mobile. ShopeeFood, sebagai salah satu platform pemesanan makanan yang populer di Indonesia, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memilih dan memesan makanan dari berbagai restoran hanya melalui smartphone mereka. Tantangan tersebut meliputi antarmuka yang kurang intuitif, pengalaman pengguna yang kurang optimal, dan ketidakjelasan informasi, yang berpotensi mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini juga mencoba membangun keterhubungan antara Usability (Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction) konstruk X1 dan Metode Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) konstruk X2 secara simultan sebagai variabel independen serta UI/UX (Strategi, Cakupan, Struktur, Kerangka, Permukaan) konstruk Y sebagai variabel dependen. Menggunakan pendekatan kuantitatif, penyebaran kuesioner secara online dengan 15 pernyataan diperoleh 100 data dan dianalisis menggunakan SmartPLS meliputi Uji Patch Coefisien, Uji Validitas, Uji Reliabilitas dan

ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD

Yuliyanto, Sulistianto Sutrisno Wanda

Inner Model. Hasilnya menyatakan bahwa variable independen konstruk Usability (X1) dan Design Thinking (X2) secara bersama sama berpengaruh yang kuat terhadap variabel dependen konstruk UI/UX (Y), artinya faktor variabel Usability dan faktor Design Thinking sangat direkomendasikan dalam membuat rancangan design interface pada aplikasi shopee food dengan menggunakan UI/UX

Kata Kunci: Usability, Design Thinking, UI/UX, Shopeefood.

A. PENDAHULUAN

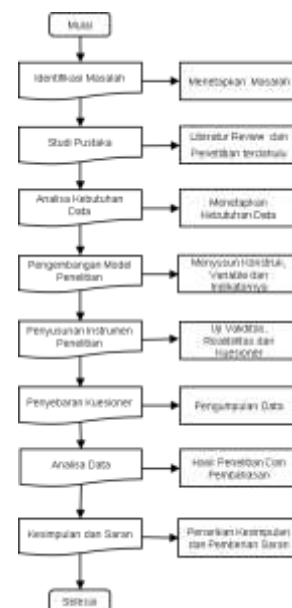
Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan layanan berbasis digital telah menjadi kebutuhan utama bagi berbagai organisasi dan perusahaan. Salah satu sektor yang berkembang pesat dalam pemanfaatan teknologi adalah layanan pemesanan makanan berbasis aplikasi mobile. ShopeeFood, sebagai salah satu platform pemesanan makanan yang populer di Indonesia, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memilih dan memesan makanan dari berbagai restoran hanya melalui smartphone mereka. Dengan fitur-fitur seperti pencarian restoran, pemesanan cepat, dan pelacakan pengiriman, ShopeeFood telah menjadi bagian penting dari gaya hidup masyarakat modern. Namun, dalam praktiknya, masih banyak tantangan yang dihadapi oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi ini. Tantangan tersebut meliputi antarmuka yang kurang intuitif, pengalaman pengguna yang kurang optimal, dan ketidakjelasan informasi, yang berpotensi memengaruhi tingkat kepuasan pengguna[1].

Pengalaman pengguna (User Experience/UX) dan antarmuka pengguna (User Interface/UI) adalah dua elemen penting yang sangat memengaruhi kenyamanan dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi. Sayangnya, pada ShopeeFood, beberapa pengguna melaporkan kesulitan dalam menavigasi fitur aplikasi, terutama dalam proses seperti pemesanan makanan, pembayaran, atau pelacakan pesanan. Masalah ini sering kali disebabkan oleh antarmuka yang kurang terorganisir, informasi yang tidak tersampaikan dengan jelas, serta kurangnya elemen desain yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, beberapa pengguna juga menghadapi kendala dalam menerima notifikasi atau konfirmasi pesanan, yang sering kali menyebabkan kebingungan mengenai status pesanan mereka[2].

Seiring berkembangnya teknologi seperti metode design thinking dalam desain ui/ux, proses pengembangan aplikasi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan terfokus pada kebutuhan pengguna. Design thinking memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi masalah inti, menghasilkan ide inovatif, dan membuat solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini memadukan pendekatan human-centered design dengan teknologi dan tujuan bisnis untuk menciptakan solusi yang lebih relevan dan efisien[3]. Analisis usability yang diterapkan bersama metode design thinking akan memberikan wawasan mendalam tentang permasalahan yang dihadapi oleh pengguna shopeefood sekaligus menawarkan rekomendasi perbaikan desain yang lebih ramah pengguna.

ShopeeFood, sebagai salah satu aplikasi andalan Shopee, perlu memastikan kualitas layanan digital yang sejalan dengan ekspektasi pengguna. Tanpa perbaikan yang signifikan pada aspek UI/UX, aplikasi ini berisiko kehilangan kepercayaan pengguna dan berkurangnya loyalitas pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul " Analisis Usability Dan Metode Design Thinking Sebagai Rekomendasi Perbaikan UI/UX pada Aplikasi ShopeeFood." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kepuasan pengguna ShopeeFood melalui evaluasi mendalam terhadap usability aplikasi dan rekomendasi desain yang inovatif

B. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah 1. Usability

kriteria-kriteria web usability adalah sebagai berikut:

- L earnability (Kriteria yang mengukur tingkat kemudahan suatu situs).
- E fficiency (Kriteria yang mengukur tingkat performansi pengguna ketika menggunakan situs)
- M emorability (Kriteria yang dapat dilihat melalui kemudahan pengguna dalam menggunakan lagi produk situs).
- E rrors (Kriteria kuantitatif pada web usability, errors menilai situs melalui

ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD

Yuliyanto, Sulistianto Sutrisno Wanda

banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna).

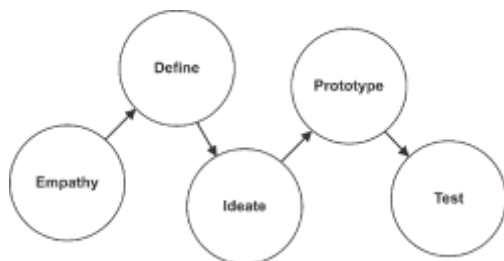
e) S
atisfaction (Pengukuran kualitatif yang dirasakan atau juga ditunjukkan oleh pengguna).

f) A
tribut dari Usability (X1) ini digunakan sebagai instrumen kuesioner independen diperlihatkan pada :
Atribut dari Usability (X1) ini digunakan sebagai instrumen kuesioner independen diperlihatkan pada :

Tabel 1. Instrumen Variabel *Usability* (X1)

No	Variabel	Lambang
1	<i>Learnability</i>	X11
2	<i>Efficiency a</i>	X12
3	<i>Memorability</i>	X13
4	<i>Errors</i>	X14
5	<i>Satisfaction</i>	X15

2. Design Thinking



Gambar 1 Alur *Design Thinking*

Berikut detail tahapan sesuai metode design thinking yang akan dilakukan pada penelitian :

- Empathy (Empati) memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara mendalam.
- Define (Definisi) identifikasi masalah dan tujuan yang perlu dicapai.
- Ideate (Ideasi) pengembangan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya.
- Prototype (Prototipe) solusi yang telah dihasilkan pada tahap ideasi.
- Test (Uji coba) menguji dan mengevaluasi solusi yang telah dibuat.

Atribut dari Design Thinking (X2) ini digunakan sebagai instrumen kuesioner independen diperlihatkan pada :

Tabel 2. Instrumen Variabel Design Thinking (X2)

No	Variabel	Lambang
1	<i>Emphatize</i> (Empati)	X21

2	<i>Define</i> (Penempatan)	X22
3	<i>Ideate</i> (Ide)	X23
4	<i>Prototype</i> (Prototipe)	X24
5	<i>Test</i> (Uji Coba)	X25

3. UI/UX

Untuk UI/UX sendiri ada 5 (Lima) elemen desain UX adalah salah satu kerangka kerja paling umum yang digunakan oleh desainer UX untuk menciptakan desain yang sukses. Setiap lapisan bergantung dan dibangun di atas lapisan di bawahnya meliputi :

- S
trategi (kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis).
- C
akupan (menetapkan persyaratan dan tujuan).
- S
truktur (organisasi desain dan bagaimana sistem akan berperilaku ketika pengguna berinteraksi dengan produk).
- K
erangka (memastikan navigasi lancar dan penyajian informasi memudahkan pemahaman pengguna).
- P
ermukaan (tata letak visual, tipografi, gaya, dan warna agar mudah digunakan dan dinavigasi).

Atribut dari UI/UX (Y) ini digunakan sebagai instrumen kuesioner dependen diperlihatkan pada:

Tabel 3. Instrumen Variabel DUI/UX (Y)

No	Variabel	Lambang
1	Strategi	Y1
2	Cakupan	Y2
3	Struktur	Y3
4	Kerangka	Y4
5	Permukaan	Y5

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pada bagian ini bertujuan untuk menganalisis Usability dan Design Thinking pada aplikasi ShopeeFood dan memberikan rekomendasi perbaikan UI/UX

2. Desain dan Pengembangan

Desain dan pengembangan meliputi desain sistem menggunakan alat bantu UML seperti use case, activity, class diagram

dan sequence diagram, kemudian desain database yang akan disajikan pada tabel dengan detail masing-masing, dan terakhir adalah desain rancangan antarmuka yang telah dibuat

a. Desain Antarmuka

Desain antarmuka dibuat menggunakan figma, sesuai dengan kebutuhan pengguna pada aplikasi Shoope Food, berikut tampilan antarmuka redesign aplikasi Shoope Food yang telah dibuat:

1) Menu Home Shopee food



Gambar 3. Menu Shoope Food Original



Gambar 4. Menu Home Shopee Food Redesign

Diatas merupakan gambaran pada halaman beranda shopee food. Ada sedikit perubahan yaitu :

- a. Fitur Peringatan Perubahan Cuaca
Berfungsi untuk memberitahukan secara langsung kepada customer jika sewaktu-waktu kondisi cuaca berubah dan berpotensi terjadi keterlambatan dalam pengiriman bahkan toko yang ternyata tutup.



Gambar 5. Peringatan Perubahan Cuaca

2) Menu Pencarian



Gambar 6. Menu Pencarian Original



Gambar 7. Menu Pencarian Redesign

Menu Pencarian dibuat lebih sederhana, dengan perbedaan pada pencarian populer dimana pada halaman asli gambar yang dimasukkan berukuran besar sedangkan yang di redesign berukuran lebih kecil dan dibuat seperti tabel untuk dengan tujuan agar makanan atau minuman yang populer mudah untuk dicari.

ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD

Yuliyanto, Sulistianto Sutrisno Wanda

3) Menu Hasil Pencarian



Gambar 8. Menu Hasil Pencarian Original



Gambar 9. Menu Hasil Pencarian Redesign

Pada Menu hasil pencarian, dibuat lebih mudah untuk menemukan apa yang dicari dengan contoh mencari dengan keyword "Mixue". Pada halaman asli shopee, terlihat hasil pencarian hanya menampilkan 1 blok yang sesuai dan dibawahnya menampilkan toko lain yang tidak sesuai dengan keyword. Walaupun ada pilihan untuk melihat semua gerai yang berkaitan dengan Mixue dalam blok tersebut, dirasa kurang efektif karena hal tersebut memerlukan lebih banyak langkah dan waktu. Sehingga dibuat lebih efektif pada halaman yang sudah di redesign yaitu ketika mencari dengan keyword "Mixue", maka akan menampilkan semua yang berhubungan dengan mixue, dalam hal ini menampilkan gerai-gerai Mixue. Dengan pilihan ada gerai terdekat, terkait, terlaris, dan rating. Ada filter langsung juga dengan masing-masing parameter di setiap filter.

4) Menu Tampilan Resto



Gambar 10. Menu Tampilan Resto Original



Gambar 11. Menu Tampilan Resto Redesign

Menu Tampilan Resto memiliki beberapa perubahan pada desain. Pertama, perubahan beberapa peletakan icon dan keterangan di bagian atas. Selanjutnya, ada tambahan menu flash sale ketika ada flash sale. Perubahan selanjutnya yaitu pada penambahan deskripsi produk di dalam resto. Pada versi original, untuk mengetahui deskripsi dari produk harus mengklik produk, tapi bahkan tidak selalu ada deskripsi produknya. Untuk yang sudah di redesign, sudah ditambahkan sekaligus dengan tampilan yang lebih detail. Selebihnya sama semua, termasuk overlay tampilan checkout ketika menambahkan produk

3. Pembahasan

Pada Bagian ini membahas kuesioner dimana UI/UX direkomendasi dalam pengembangan aplikasi shopeefood dilihat dari sisi Usability dan Design Thinking sebagai berikut

4. Penyebaran Kuisisioner (Implementasi)

Kuesioner berbagai pertanyaan terkait review desain terdapat 15 butir pertanyaan dengan parameter penilaian pemilihan jawaban 1-5 yakni dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju" dengan menggunakan Skala Lickert. Kuisisioner dibuat dalam bentuk google form,

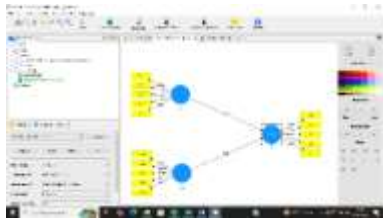
5. Analisis Smart PLS

a. Uji Analisa Jalur pada Patch Coeficient



Gambar 12. Uji Analisa Jalur
Melihat keberpangaruhan Koefisien Jalur :

Nilai X_1 terhadap Y berpengaruh sebesar 0,501 dan nilai X_2 terhadap Y berpengaruh sebesar 0,461.



Gambar 13. Uji Patch Coefficient Detail

Variabel X_1 (Usability) mempengaruhi Y sebesar 0,501; dimana variable X_{11} (Learnability) sebesar 0,926 berpengaruh paling besar terhadap Y_4 (Tools Pembuatan Desain) sebesar 0,930. Variabel X_2 (Design Thinking) mempengaruhi sebesar 0,461 dimana variable X_{23} (Ideate = Ide) sebesar 0,902 berpengaruh terhadap Y_4 (Tools Pembuatan Desain) sebesar 0,930.

- b. Uji Validitas Data dan Uji Coba Reliabilitas Data



Gambar 14. Nilai Outer Loadings pada Konstruk X_1 , X_2 dan Y

Outer Loading (Uji Validitas Convergent) Uji Faktor dalam Validitas Convergent, dimana Loading Factor $> 0,7$, artinya nilai X_1 , X_2 dan Y diatas 0,7. Validitas Convergent berdasarkan Loading Factor terpenuhi.

- c. $AVE > 0,50$ (Uji Validitas Convergent)



Gambar 15. Nilai AVE pada Konstruk X_1 , X_2 dan Y

Nilai AVE ketiga variabel berada diatas 0,50 artinya kriteria pengujian validitas convergent berdasarkan nilai AVE sudah terpenuhi.

- d. Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

Nilai Cronbach Alpha ketiga variable diatas $> 0,7$ artinya asumsi Uji Reliabilitas berdasarkan Cronbach's Alpha terpenuhi. Dan Nilai Composite Reliability ketiga variable diatas $> 0,7$ artinya asumsi Uji Reliabilitas berdasarkan Composite reliability terpenuhi

- e. Uji Validitas Discriminant



Gambar 15. Uji Validitas Discriminant

Dimana $HTMT < 0,90$ Artinya Uji Validitas Discriminant pada X_1 dan X_2 sudah terpenuhi

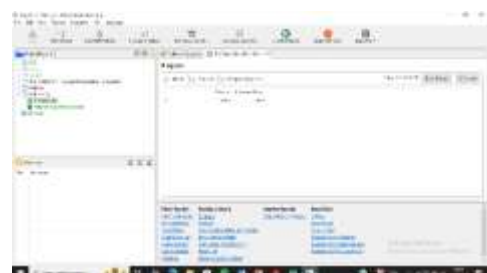
- f. Uji Multi Collinearity (Inner Model)



Gambar 16. Uji Multi Collinearity (Inner Model)

Nilai VIF < 10 , artinya Asumsi Uji Multi Collinearity (Inner Model) sudah terpenuhi

- g. Uji R Square



ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD

Yuliyanto, Sulistianto Sutrisno Wanda

Gambar 17. Uji R Square

Nilai R Square Adjusted 0,859 artinya variable Independen (X1 dan X2) berpengaruh terhadap variable Dependen secara simultan (bersamaan) sebesar 0,859. Artinya merupakan model yang kuat, karena nilai diatas 0,75

h. Uji Goodness of FIT



Gambar 17. Uji Goodness of FIT

Nilai SRMR < 0,10 artinya model yang digunakan sudah fit, dimana SRMR sebesar 0,055

i. Uji F Square



Gambar 18. Uji F Square

Nilai F Square diatas 0,35 artinya variable Independan (X1 dan X2) memberikan pengaruh terhadap varibel dependen (Y) tergolong Kuat (> 0,35).

j. Uji Hipotesis pada Patch Coefisient



Gambar 19. Uji Hipotesis

Hipotesis diterima jika sig (P Values) < 0,05 artinya berpengaruh secara Significant dan T nya > 1,96 artinya hasil pengujian signifikan secara statistik pada tingkat kepercayaan 95%. Dengan kata lain, 95% yakin bahwa perbedaan atau hubungan yang kuat.

Hasil tabele diatas memberikan informasi signifikan, dimana

X1 → Y (X1 berpengaruh secara significant terhadap Y secara sendiri sendiri)

X2 → Y (X2 berpengaruh secara significant terhadap Y secara sendiri sendiri)

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap aplikasi ShopeeFood ditemukan beberapa permasalahan utama terkait Usability dan Design Thinking terhadap rekomendasi perbaikan UI/UX yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Dari hasil penyebaran kuesioner yang melibatkan 100 responden, diperoleh data bahwa banyak pengguna mengalami kesulitan dalam navigasi fitur utama seperti pencarian restoran, pemilihan makanan, dan proses checkout. Selain itu, kurangnya notifikasi real-time menyebabkan kebingungan mengenai status pesanan, serta elemen visual dan teks yang kurang informatif membuat pengguna kesulitan memahami fitur tertentu dalam aplikasi.

analisis menggunakan Smart PLS diperoleh secara keseluruhan bahwa Konstruk Independen Usability (X1) dan Design Thingking (X2) sangat berpengaruh kuat terhadap rekomendasi perbaikan menggunakan dependen UI/UX (Y) dilihat dari :

No	Uji	Nilai
1.	Uji Analisa Jalur (<i>Patch Coefficient</i>)	X1 (<i>Usability</i>) → Y sebesar 0,501; variable X11 (<i>Learnability</i>) sebesar 0,926 → Y4 (<i>Tools Pembuatan Desain</i>) sebesar 0,930. X2 (<i>Design Thinking</i>) → Y sebesar 0,461; variable X23 (<i>Ideate = Ide</i>) sebesar 0,902 → Y4 (<i>Tools Pembuatan Desain</i>) sebesar 0,930
2.	Uji Validitas Data (<i>Validitas Convergent</i>) a. Outer Loading b. AVE > 0,50 c. <i>Validitas Discriminant</i>	Loading Factor > 0,7; semua nilai X1, X2 dan Y diatas 0,70. AVE > 0,50; semua nilai X1, X2 dan Y diatas 0,70. HTMT < 0,90; semua nilai X1 dan X2 dibawah 0,90.
3.	Uji Reliabilitas Data a. Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	diatas > 0,7; semua nilai X1, X2 dan Y diatas 0,70.
4.	Uji Inner Model a. Uji <i>Multi Collinearity</i> b. Uji <i>R Square</i> c. Uji <i>Goodness of FIT</i> d. Uji <i>F Square</i> e. Uji <i>Patch Coesifient</i> (Uji Hipotesis)	Nilai VIF < 10; artina nilai X1 = X2 terhadap Y sebesar 3,831. Nilai R Square Adjusted; nilai X1 dan X2 bersama-sama (simultan) berpengaruh sebesar 0,859 terhadap Y. Nilai SRMR < 0,10 ; nilai SRMR = 0,055. Nilai F Square > 0,35; artina X1→ Y sebesar 0,474 dan X2 → Y sebesar 0,401; X1 dan X2 berpengaruh sangat kuat terhadap Y. (P Values) < 0,05 dan T > 1,96; artinya nilai P Value X1 dan X2 terhadap Y = 0,00 dan T Stat. X1 → Y sebesar 5,504 dan X2 → Y sebesar 5,190 sangat kuat

Gambar 20. Hasil Uji dengan Smart PLS

Berdasarkan temuan ini, dilakukan perancangan ulang UI/UX menggunakan Figma untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Beberapa perbaikan utama yang diterapkan meliputi penyederhanaan navigasi pencarian restoran, peningkatan sistem notifikasi real-time, serta optimasi elemen visual dan teks agar informasi lebih mudah dipahami. Selain itu, ditambahkan fitur peringatan perubahan cuaca untuk menginformasikan potensi keterlambatan pengiriman. Hasil uji usability setelah perbaikan menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian rata-rata lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa perubahan UI/UX telah meningkatkan kepuasan pengguna.

REFERENCE

- I. Engineering et al., "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, hal. 55-70, 2023.
- N. I. Assaufa dan M. Arifin, "Perancangan UI/UX Aplikasi 'BISA' Dengan Pendekatan Design Thinking," J. Ilm. IT CIDA, vol. 9, no. 2, hal. 50, 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.174.
- D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap., vol. 8, no. 1, hal. 111-117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- Y. Septiani, E. Aribbe, dan R. Diansyah, "ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru)," J. Teknol. Dan Open Source, vol. 3, no. 1, hal. 131-143, 2020, doi: 10.36378/jitos.v3i1.560.
- H. P. Aji dan N. R. DPA, , S.T, M.Kom, "Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS," J. Buana Inform., vol. 11, no. 1, hal. 63-73, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.
- M. Waruwu, S. N. Pu`at, P. R. Utami, E. Yanti, dan M. Rusydiana, "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," J. Ilm. Profesi Pendidik, vol. 10, no. 1, hal. 917-932, 2025, doi: 10.29303/jipp.v10i1.3057.
- R. M. Sari, I. M. Nugroho, dan M. H. T, "Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking," Inf. Manag. Educ. Prof., vol. 6, no. 2, hal. 121-130, 2022.
- N. Hakam, "Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma," INTEGER J. Inf. Technol., vol. 7, no. 2, hal. 87-92, 2022, doi: 10.31284/j.integer.2022.v7i2.3279.
- A. Indrati dan Bayu Saputra, "Analisis Usability Layanan Bca Mobile Banking Berdasarkan Persepsi Pengguna Menggunakan Heuristic Evaluation," J. Ilm. Tek., vol. 2, no. 1, hal. 35-42, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i1.469.
- I. Salamah, "Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale," vol. 8, hal. 176-183, 2019.
- A. Syukron et al., "Design Thinking: Metode Perancangan Aplikasi Bapeling Dalam Penanganan Sampah Berbasis Sumber Provinsi Bali," Softw. Dev. Digit. Bus. Intell. Comput. Eng., vol. 1, no. 02, hal. 41-48, 2023, doi: 10.57203/session.v1i02.2023.41-48.
- B. W. S. Putri, "Struktur Organisasi Di Shopee," ResearchGate, no. June, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/361499128>
- A. Nuraini dan A. A. Rachmawati, "Perancangan User Interface Aplikasi M Parkir Universitas Widyatama Menggunakan Metode Design Thinking," JUSTINFO | J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf., vol. 1, no. 1, hal. 21-33, 2023, doi: 10.33197/justinfo.vol1.iss1.2023.1249.
- A. Rizky Rabbani, "Penerapan Design Thinking Terhadap Usaha Baju Di Toko Setal Pangkalpinang Dengan Menggunakan Website Sebagai Salah Satu Solusi," Rainstek J. Terap. Sains dan Teknol., vol. 3, no. 3, hal. 167-175, 2021, doi: 10.21067/jtst.v3i3.6046.
- C. Mandang, D. Wuisan, dan J. Mandagi, "Penerapan Metode RAD dalam Merancang Aplikasi Web Proyek PLN UIP Sulbagut," Jointer - J. Informatics Eng., vol. 1, no. 02, hal. 49-53, 2020, doi: 10.53682/jointer.v1i02.18.
- S. Narulita, A. Nugroho, dan M. Z. Abdillah, "Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi

ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD

Yuliyanto, Sulistianto Sutrisno Wanda

Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS) Universitas Nasional Karangturi Semarang , Indonesia (deskripsi) dan perancangan sistem , khususnya pada pemrogr," no. 3, hal. 244–256, 2024.

- R. Ayu Pangestuti, R. Permatasari, dan S. Fitri Ana Wati, "Perancangan Ui/Ux Design Aplikasi Coffee Care Dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile App Pada Café Proof.Co," JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform., vol. 8, no. 3, hal. 3269–3278, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9674.
- D. S. Bila dan D. R. Indah, "Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking," KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput., vol. 3, no. 6, hal. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- D. Ariska dan S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," J. Infortech, vol. 4, no. 2, hal. 86–91, 2022.
- F. Handayani dan N. Nurajijah, "Analisis Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Spidol Menggunakan Metode Design Thinking," J. Infortech, vol. 6, no. 1, hal. 37–45, 2024, doi: 10.31294/infortech.v6i1.21876.
- N. Yunita, L. N. Aini, dan S. Marlina, "Analisa Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi Simrs Khanza Pada Rsia Ibnu Sina Menggunakan Metode Design Thinking," J. Digit, vol. 14, no. 1, hal. 41, 2024, doi: 10.51920/jd.v14i1.369.
- Y. A. Amali, D. Ec, I. Sentot, dan M. S. Wahjoyo, "Budaya Organisasi Di Shopee," no. March, 2024.