

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI CATERING SANJITA BERBASIS *MOBILE WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Panji Satrio Randika Putra¹, Kusnadi², Rinaldi Adam³, Victor Asih⁴

^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia
Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133
e-mail: panji.putra.dkv.21@cic.ac.id¹, kusnadi@cic.ac.id², rinaldi.adam@cic.ac.id³,
victor.asih@cic.ac.id⁴

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong transformasi digital pada sektor Usaha Mikro Kecil dan menengah, termasuk bisnis katering. Catering Sanjita, sebuah UMKM di Cirebon yang berdiri sejak 1998, menghadapi tantangan persaingan dengan kompetitor yang telah beralih ke platform digital, sementara Sanjita masih mengandalkan promosi yang terbatas pada Instagram serta Whatsapp. Keterbatasan ini menyebabkan manajemen pesanan tidak efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan daya saing, penelitian ini merancang aplikasi mobile website Catering Sanjita. Tujuan utama perancangan ini adalah meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan pelanggan, serta memperluas jangkauan pemasaran. Metode Design Thinking diterapkan dalam proses perancangan, meliputi tahapan *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk memastikan solusi yang berpusat pada pengguna, fokus utama perancangan terletak pada desain antarmuka pengguna yang intuitif, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Aplikasi mobile website ini diharapkan dapat menyajikan informasi menu secara visual, mempermudah proses pemesanan, dan menyediakan opsi pembayaran yang praktis. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional Catering Sanjita, memberikan pengalaman pemesanan yang menyenangkan, dan pada akhirnya mampu bersaing di era industri saat ini, serta menjadi contoh bagi Usaha mikro kecil dan menengah lain.

Kata Kunci : Antarmuka Pengguna, Design Thinking, *Mobile Website*, Pengalaman Pengguna

ABSTRACT

The rapid development of technology is driving digital transformation in the Micro, Small, and Medium Enterprises (UMKM) sector, including the catering business. Catering Sanjita, an UMKM in Cirebon established in 1998, faces the challenge of competing with rivals who have already transitioned to digital platforms. Meanwhile, Sanjita still relies on limited promotion via Instagram and WhatsApp. This limitation has led to inefficient order management. To overcome these problems and enhance its competitiveness, this research designs a Catering Sanjita mobile website application. The main goal of this design is to improve user experience and customer satisfaction, as well as to expand its marketing reach. The Design Thinking method is applied in the design process, covering the phases of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, to ensure a user-centric solution. The main focus of the design is on a user interface that is intuitive, attractive, and easily accessible to a wide range of people. This mobile website application is expected to visually present menu information, simplify the ordering process, and provide practical payment options. Thus, the application is hoped to improve Catering Sanjita's operational efficiency, provide a pleasant ordering experience, and ultimately enable it to compete in the current industrial era and serve as an example for other UMKM.

Keywords: *Mobile Website*, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*

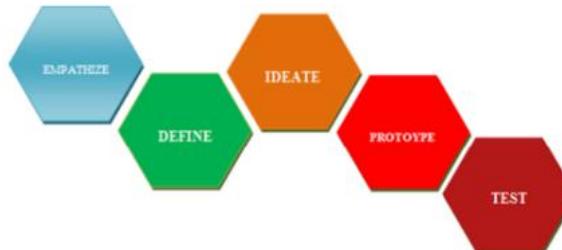
1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sudah tidak dapat dihindarkan lagi saat ini. Menurut (Karsa et al., 2024) perkembangan Teknologi yang pesat telah mengubah perdagangan dengan mendorong Usaha Mikro Kecil dan Menengah, untuk beralih dari penjualan manual ke digital agar tetap kompetitif. Menurut (Amanah, 2024), bisnis katering, merupakan salah satu Usaha Mikro kecil dan menengah yang sangat dibutuhkan masyarakat Indonesia untuk berbagai acara. Catering Sanjita berlokasi di kota Cirebon dan berdiri sejak 1998 menawarkan layanan Catering lengkap termasuk *Event Organizer* dan *Makeup Artist*, meskipun memiliki keunggulan terhadap layanan yang di berikan mulai dari menyediakan berbagai macam bentuk makanan dan minuman serta hiasan dekorasi dan *Makeup artist*, Catering Sanjita menghadapi tantangan signifikan dalam persaingan digital. Berbeda dengan kompetitor seperti Catering Teratai dan Vania Catering yang telah menggunakan *website* untuk sistem pemesanan dan informasi terstruktur untuk para konsumen nya, Catering Sanjita masih mengandalkan promosi melalui Instagram, *WhatsApp*, brosur, dan persebaran kartu nama, akibatnya mengalami berbagai macam permasalahan mulai dari pengelolaan manajemen pemesanan yang tidak efisien, kurangnya transparansi informasi, dan minimnya interaksi secara langsung dengan pelanggan.

Berdasarkan hasil pemecahan permasalahan yang sudah diuraikan di atas. dapat di simpulkan bahwa pemecahan masalah yang digunakan adalah dengan memakai perancangan melalui Desain Komunikasi Visual yang tepat. Seperti yang sudah penulis cantumkan melalui judul “Meningkatkan Pengalaman Pelanggan Catering Sanjita Melalui Perancangan Prototype Mobile Dengan Design Thinking” maka untuk dapat mengatasi kendala tersebut dan memperluas jangkauan pasar ke depan untuk dapat menggaet pelanggan baru yang lebih luas lagi, maka pemilik Catering Sanjita berinisiatif merancang sebuah prototype aplikasi berbasis mobile website. Aplikasi ini bertujuan untuk menampilkan layanan secara komprehensif dan terstruktur, serta akan di fokuskan terhadap perancangan *User Interface User Interface* serta *User Experience* yang optimal, menurut (Aziza, 2024) *Design Thinking* merupakan suatu proses menggali kebutuhan pengguna terkait perangkat lunak, mulai dari memahami penggunaan sampai dengan melakukan uji *prototype*, tujuannya untuk menyelesaikan solusi terhadap masalah yang di kaji. *Design Thinking* sendiri memiliki 5 tahap utama, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Penelitian ini dirancang dengan maksud dan tujuan untuk meningkatkan efisiensi proses pemesanan *catering* Sanjita serta dapat memberikan rasa yang menyenangkan dan kepuasan pelanggan dalam melakukan pemesanan, sehingga ke depannya dapat meningkatkan daya saing dengan para kompetitor yang ada. hasil dari perancangan ini diharapkan dapat berpengaruh positif di mata para konsumen dan pemilik karena di harapkan bisa menjadi contoh dan pedoman bagi para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah.

2. METODE PENELITIAN

Perancangan kali ini penulis menggunakan Metode Design Thinking yang dimana Menurut (Rudiawan, 2024) *Design Thinking* memberikan sejumlah manfaat bagi para peneliti dan desainer. Salah satu keuntungannya, adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterbukaan terhadap sebuah permasalahan dan proses desain. Dalam design thinking sendiri terdapat 4 tahap, di antaranya *Emphasize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*.



Gambar 1. Metode Design Thinking

Sumber: dokumentasi penulis (2025)

Tahapan *Design Thinking* merupakan proses sistematis yang berorientasi pada manusia (*human-centered design*). Proses ini diawali dengan tahap *Empathize*, yaitu upaya memahami pengguna secara mendalam melalui penggalian informasi mengenai kebutuhan, perilaku, dan permasalahan yang dihadapi, sehingga perancang dapat mengesampingkan asumsi pribadi dan membangun empati terhadap pengguna. Selanjutnya, pada tahap *Define*, data dan temuan dari proses empati dianalisis serta disintesis untuk merumuskan inti permasalahan secara jelas dan terfokus. Tahap *Ideate* kemudian bertujuan menghasilkan berbagai gagasan dan alternatif solusi kreatif berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Ide-ide terpilih selanjutnya diwujudkan dalam tahap *Prototype* melalui pembuatan bentuk awal solusi, seperti rancangan aplikasi atau fitur tertentu, yang bersifat eksploratif dan dapat dikembangkan. Tahap akhir adalah *Test*, yaitu proses pengujian prototipe kepada pengguna untuk mengevaluasi kesesuaian solusi dengan kebutuhan nyata, sekaligus menjadi dasar refleksi dan perbaikan berkelanjutan agar desain yang dihasilkan lebih efektif, relevan, dan berdampak bagi pengguna (Khodijah et al., 2025).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan menggunakan metode perancangan yang berfokus pada analisis visual untuk menciptakan media edukasi. Tahapannya dimulai dengan menerapkan Analisis Visual Edmund Feldman yang terdiri dari deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian terhadap kostum Tari Topeng Panji Gaya Slangit. Hasil analisis ini kemudian akan menjadi landasan untuk merancang Ensiklopedia Visual dengan menggabungkan teknik fotografi dan ilustrasi, di mana fotografi digunakan untuk menangkap detail visual secara otentik, sementara ilustrasi berfungsi untuk memperjelas elemen-elemen penting. Dengan metode ini, diharapkan ensiklopedia dapat menjadi solusi untuk mengedukasi penari dan masyarakat Cirebon mengenai makna dan pesan yang terkandung dalam setiap elemen kostum.

Hasil perancangan mengacu pada komunikasi visual dan fungsional, di mana secara visual User Interface menampilkan struktur informasi yang jelas, alur pemesanan yang mudah dipahami, serta visual menu yang merepresentasikan identitas Catering Sanjita. Secara fungsional, perancangan ini mendukung kemudahan interaksi pengguna dalam melakukan pemesanan dan pembayaran digital.

- a. Isi Pesan (*What To Say*) menekankan kemudahan dan inovasi pemesanan catering melalui sistem digital yang modern.
- b. Bentuk Pesan (*How To Say*) disampaikan melalui tampilan User Interface yang tetap mempertahankan ciri khas Catering Sanjita dengan penggunaan warna, tipografi, dan elemen visual yang selaras dan konsisten.

3.1. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini sendiri adalah Penulis ingin bisa membantu lebih banyak terhadap Catering sanjita ke depannya, oleh karena itu penulis ingin melakukan perancangan aplikasi dengan menciptakan User Interface terhadap Catering Sanjita seperti apa yang di inginkan oleh pemilik, di harapkan nantinya perancangan ini dapat membantu dan menarik perhatian konsumen lebih banyak lagi serta dapat memberikan akses yang memudahkan, baik bagi pemilik maupun bagi konsumen

3.2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan ini dirumuskan melalui penetapan isi pesan (*what to say*) dan bentuk penyampaian pesan (*how to say*) yang saling terintegrasi guna menyampaikan nilai, fungsi, dan identitas Catering Sanjita secara efektif kepada pengguna.

1. Isi Pesan (*What To Say*)

Perancangan ini di fokuskan untuk memberikan kemudahan terhadap para konsumen Catering Sanjita itu sendiri dengan melakukan inovasi ke arah yang lebih modern dengan perancangan *User Interface* itu sendiri.

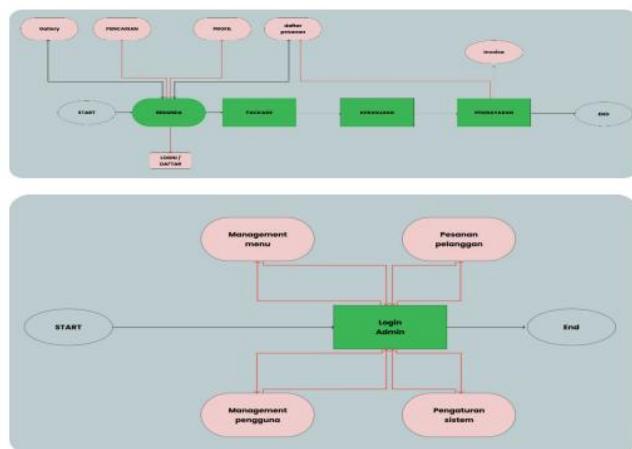
2. Bentuk Pesan (*How To Say*)

Pada perancangan ini penulis ingin menyampaikan pesan dengan tidak menghilangkan ciri khas dari catering sanjita itu sendiri, dengan menghadirkan/menampilkan kenikmatan dari setiap menu yang tersedia di dalamnya akan di sesuaikan dengan tampilan User Interface yang di sesuaikan agar dapat seirama dan senada.

3.3. Program Kreatif

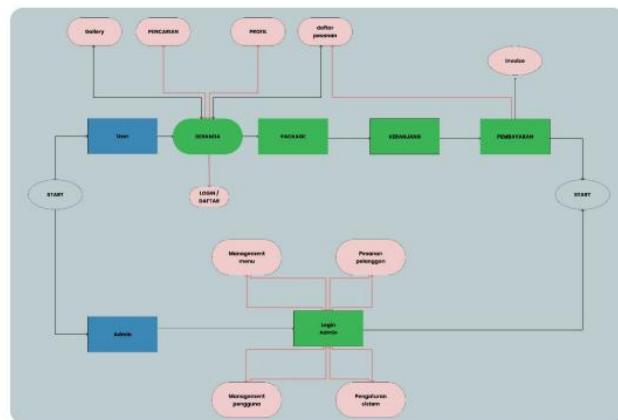
1. Konsep Visual Interface Desain

A. *User Flow*



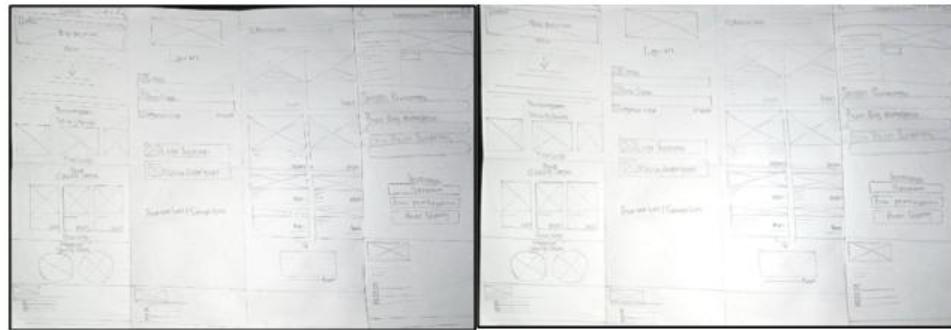
*Gambar 2. Userflow
Sumber: dokumentasi penulis (2025)*

B. Information Architecture



Gambar 3. Information Architecture
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

C. *CrazyEight*



Gambar 4. CrazyEight
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

D. WireFrame



Gambar 5. WireFrame
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

E. UI Style Guide



Gambar 6. UI Style Guide
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

2. Konsep Media

A. Tujuan Media

Tujuan utama pada perancangan UI pada aplikasi berbasis Mobile untuk Sanjita Catering adalah :

1. Dapat menciptakan pemesanan digital melalui User Interface yang telah di terapkan pada aplikasi Mobile dengan maksud dan tujuan mengatasi pemesanan yang lambat dan tidak efisien.
2. Dapat menciptakan Inovasi/Pembaruan yang unggul dengan lebih meningkatkan efisiensi penggunaan User Interface dan User Experience.
3. Dapat lebih memperkuat Identitas perusahaan melalui User Interface yang ada dengan menerapkan prinsip yang sudah ada berupa penerapan warna pemakaian Font serta elemen desain lainnya, tujuannya agar identitas perusahaannya tetap sama dan saling terhubung

B. Strategi Media

Strategi Media yang di gunakan dengan merancang User Interface untuk Catering sanjita dengan tujuan memudahkan tingkat pemesanan di Catering Sanjita. Sehingga solusi yang diharapkan pemilik untuk melakukan inovasi dapat tercapai sesuai dengan yang di harapkan.

C. Panduan Media

1. Media Utama

Media utama dari perancangan ini berupa Prototype UI yang telah di buatkan dalam sofware Figma.

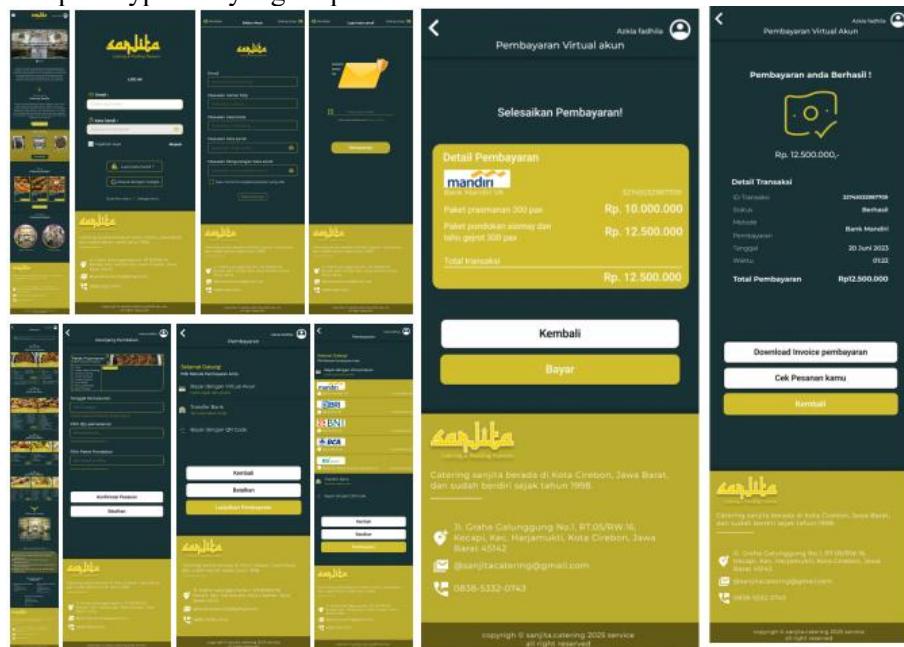
2. Media Penunjang

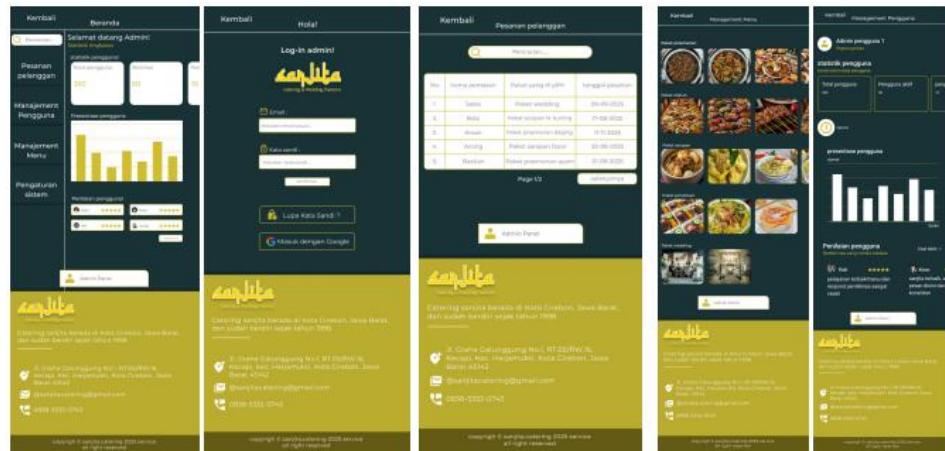
Media penunjang nantinya akan di fokuskan ke dalam bentuk promosi mengenai aplikasi yang telah di buatkan dengan merancang pembuatan panduan manual menggunakan poster yang telah di buatkan.

3.4. Final Desain

1. Hasil akhir Prototype

Proses akhir dari penggerjaan prototype yang di kerjakan pada figma, yang dimana hasil akhir dari prototype menyangkut pada hasil untuk user dan admin





Gambar 7. Prototype User
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

2. GSM (Graphic Standard Manual)



Gambar 8. Graphic Standar Manual
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

3. Hasil Pengujian Media

Tabel 3. Pengujian SUS
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

No	Responder	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Onyen	4	3	1	5	4	5	2	4	4	3
2	Arief	5	3	5	1	5	2	5	1	5	3
3	Sifa	4	2	4	2	4	3	3	2	5	5
4	Nur Azizah	4	2	3	3	3	1	4	1	5	4

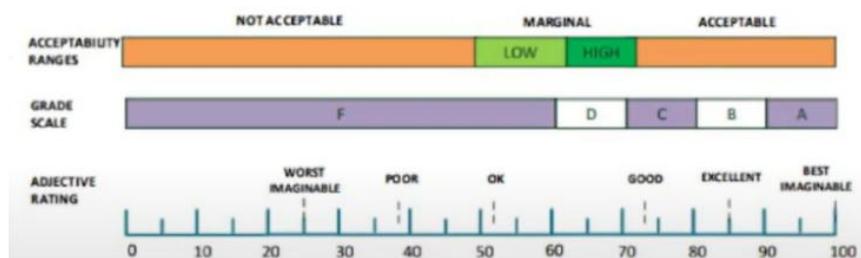
5	Azra aulia	5	3	4	3	4	3	4	2	3	3
6	Fauzan	5	5	4	4	5	2	3	1	5	4
7	Muhammad Angga Lesmana	4	1	5	2	5	2	4	1	4	2
8	Yoell	5	1	5	3	5	1	5	1	5	3

Tabel 4. Pengujian SUS
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

No	Responder	Skor Asli										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Onyen	3	2	0	0	3	0	1	1	3	2	15	37.5
2	Arief	4	2	4	4	4	3	4	4	4	2	35	87.5
3	Sifa	3	3	3	3	3	2	2	3	4	0	26	65
4	Nur Azizah	3	3	2	2	2	4	3	4	4	1	28	70
5	Azra aulia	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	26	65
6	Fauzan	4	0	3	1	4	3	2	4	4	1	26	65
7	Muhammad Angga Lesmana	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	34	85
8	Yoell	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
Jumlah skor rata - rata												70.625	

Pertanyaan Ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9): Skor asli dikurangi 1 dan Pertanyaan Genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10): 5 dikurangi skor asli.

Penentuan Acceptability, Grade Scale, Adjective rating digunakan untuk melihat sejauh mana perspektif pengguna terhadap Prototype Mobile Website Catering Sanjita. Untuk menentukan Acceptability, Grade Scale, Adjective rating maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 70,6 dengan grade Scale D, Adjective rating (OK) dan masuk dalam kategori marginal dengan ketentuan penilaian seperti Gambar di bawah.



Gambar 9. Graphic Standar Manual
Sumber: dokumentasi penulis (2025)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari perancangan prototype Aplikasi Catering Sanjita berbasis mobile website dengan menggunakan metode Design Thinking adalah untuk meningkatkan daya saing usaha di tengah kompetitor sejenis melalui sistem pemesanan yang lebih mudah dipahami, fleksibel, dan terstruktur. Perancangan ini berfokus pada kebutuhan pengguna, khususnya konsumen, agar dapat memahami alur pemesanan terbaru secara intuitif, mulai dari pemilihan menu hingga proses pembayaran. Pemanfaatan teknologi digital melalui aplikasi mobile website dinilai mampu mengoptimalkan sistem pemasaran yang lebih ideal serta mendukung proses pemesanan catering yang lebih terkonsep. Selain itu, sistem pemesanan yang dirancang secara jelas dan sistematis memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan transaksi pembayaran digital secara tepat, aman, dan efisien.

Sebagai tindak lanjut dari hasil perancangan prototype mobile website Catering Sanjita, diperlukan upaya berkelanjutan untuk mempertahankan dan mengembangkan konsep perancangan yang telah dibuat agar tetap relevan dengan tujuan awal. Pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan memperluas implementasi prototype ke tahap yang lebih matang, melakukan optimalisasi tampilan antarmuka serta performa sistem melalui uji coba secara berkesinambungan, dan menetapkan tujuan pengembangan yang terstruktur dengan menambahkan fitur-fitur pendukung yang bermanfaat bagi pengguna, seperti menu promo, potongan harga, dan program cashback. Dengan adanya pengembangan berkelanjutan, diharapkan aplikasi Catering Sanjita dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal serta meningkatkan efektivitas layanan dan pemasaran secara digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Azmi Amaliyatul Amanah, A. M. P. A. R. T. (2024). Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual. Perancangan Prototipe Aplikasi Mobile Pelayanan Catering Anak “CATA APPS,” 6(2), 41–52. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2.228>
- Elda Chandra Shirvanadi. (2021). SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER).
- Fahrudin, R., Parman, S., Fitriyani Roestamadjji, I., & Komunikasi Visual, D. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PEMESANAN DAPOER MBAHH BERBASIS MOBILE DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI OPERASIONAL. Jurnal TIKomSiN, 12(2).
- Fauzi Siregar, H., Handika Siregar, Y., & Jend Ahmad Yani Kisaran Sumatera Utara, J. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. Jurnal Teknologi Informasi, 2(2).
- Hermaya Aditiya Nur Karsa, A., Asfi, M., Bangun Aplikasi Manajemen Penjualan Konsyinasi pada Perusahaan Dagang, R., & Bangun Aplikasi Manajemen Penjualan Konsyinasi pada Perusahaan Dagang Suwandi, R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Penjualan Konsyinasi pada Perusahaan Dagang.
- Khodijah, T., Chanira, S. F., Maylinda, F. I., Rachmawati, I., & Rosyid, D. F. (2025). PERANCANGAN UI SISTEM PEMESANAN TIKET BANDROS DENGAN METODE DESIGN THINKING. Jurnal Digit: Digital of Information Technology, 15(2), 83-93.
- Hormati, R., Yusuf, S., Abdurahman, M., Studi, P., Informatika, M., Sains, P., Wiratama, T., Utara, M., Ilmu, A., & Ternate, K. (2021). Sistem informasi Data Poin Pelanggaran Siswa Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Web Pada SMA Negeri 10 Kota. 2621–4970.

- Michael, D., & Gustina, D. (2018). RANCANG BANGUN PROTOTYPE MONITORING KAPASITAS AIR PADA KOLAM IKAN SECARA OTOMATIS DENGAN MENGGUNAKAN MIKROKONTROLLER ARDUINO.
- Rebecca Octaviani1, R. K. D. R. S. S. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesenin berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2523–2532.
- Ricky W. Putra. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan.
- Rifda Faticha Alfa Aziza, A. N. M. A. (2024). Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Desain Thingking (Erang Risanto, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Andi.
- `<iframe style="border:0px" src="https://books.google.co.id/books?id=XOArEQAAQBAJ&newbks=0&lpg=PA217&dq=Studi%20Kasus%20Implementasi%20dengan%20Metode%20Design%20Thinking&hl=id&pg=PA217&output=embed" width=500 height=500></iframe>`
- Rizky Febriana Akbar. (2024). SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI.
- Rudiawan, A. R. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN PADA UMKM.
- Wahyuni Rozi Nasution, S., Hakim Siregar, L., Sari Situmorang, R., Pendidikan Matematik dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., Kunci, K., & Belajar Mahasiswa, K. (2024). *Jurnal Education and development* Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Hal. 12(1), 269. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.4971>
- Wenas, J. I., Ramdani, F., & Prakoso, B. S. (2022). Evaluasi dan Perbaikan User Interface Situs Web PT Asia Civil Indonesia dengan Metode System Usability Scale dan Design Thinking (Vol. 6, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>