

ABSTRAK

DESAIN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI SIDER (STUDI KASUS : KECAMATAN SIDOMULYO)

USER EXPERIENCE DESIGN FOR SIDER APPLICATION (CASE STUDY: SIDOMULYO DISTRICT)

Oleh:
ANNISA QUROTA A'YUNIN
17311122

SIDER atau Sidomulyo *Delivery Order* adalah suatu rancangan aplikasi pesan antar makanan ataupun minuman khusus daerah Sidomulyo, *user experience* ini dibangun dengan tujuan mempermudah pemilik usaha makanan ataupun minuman untuk mengenalkan makanan atau minumannya serta memperluas pasar. Selain itu, sebagian besar masyarakat modern saat ini cenderung lebih menyukai sesuatu yang instan yaitu memesan produk melalui aplikasi dan diantar kerumah pembeli. Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan adalah *design thinking*. Metode ini adalah metode kreatif karena dengan menggunakan metode ini para pengembang bisa berkreasi dengan ide-ide mereka, tapi juga mereka bisa mengetahui kebutuhan dari pengguna. Hasil penelitian yang telah dilakukan berupa *user experience* pada aplikasi SIDER, aplikasi ini nantinya dapat digunakan untuk bertransaksi, dengan batas yang tidak yang telah ditentukan. Selain memudahkan pembeli aplikasi ini juga memudahkan kurir dalam melakukan proses pengiriman pesanan.

Kata Kunci : *user experience, delivery order, design thinking.*