

INTISARI

Aplikasi mobile untuk pembelian buah semakin populer saat ini, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya aplikasi buah yang dapat diinstall melalui *google playstore* atau *Appstore*. Namun, aplikasi yang belum memiliki antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan menarik, dapat mengakibatkan pengalaman pengguna yang buruk. Untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna, diperlukan pendekatan perancangan UI yang berpusat pada pengguna.

Metode Design Thinking adalah pendekatan yang ideal untuk ini, karena melibatkan proses iteratif untuk memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan ide kreatif, dan menguji solusi. Masalah umum dalam UI aplikasi buah meliputi navigasi yang rumit, tata letak yang tidak konsisten, dan informasi produk yang kurang jelas. Melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, proses pengembangan dilakukan dengan memperhatikan perspektif pengguna, mengidentifikasi masalah, menghasilkan solusi kreatif, mengembangkan prototipe, dan menguji iterasi.

Penelitian ini bertujuan merancang UI aplikasi buah menggunakan metode Design Thinking untuk menghasilkan desain yang intuitif, fungsional, dan *user-friendly*, yang meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan rancangan antarmuka dalam aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, dengan nilai tinggi pada *System Usability Scale* (SUS) mencapai 80 poin.

Kata kunci: *Design Thinking*, *User Interface*, *Frutta.ID*, *System Usability Scale* (SUS), Pengalaman Pengguna.

ABSTRAK

Mobile applications for fruit purchases are increasingly popular today, it can be seen from the many fruit applications that can be installed through Google Playstore or Appstore. However, apps that don't yet have an intuitive and attractive user interface (UI) can result in a poor user experience. To increase user satisfaction and loyalty, a user-centric UI design approach is needed.

The Design Thinking method is an ideal approach to this, as it involves an iterative process of understanding user needs, generating creative ideas, and testing solutions. Common issues in fruit app UI include complicated navigation, inconsistent layouts, and unclear product information. Through the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages, the development process is carried out by paying attention to the user's perspective, identifying problems, generating creative solutions, developing prototypes, and testing iterations.

This research aims to design the UI of fruit applications using the Design Thinking method to produce intuitive, functional, and user-friendly designs, which improve user experience and satisfaction. The evaluation results show the success of the interface design in terms of effectiveness, efficiency, and user satisfaction, with a high score on the System Usability Scale (SUS) reaching 80 points.

Keywords: Design Thinking, User Interface, Frutta.ID, System Usability Scale (SUS), User Experience.