

Re-Design User Interface (UI) Aplikasi Mobile Domino's Pizza Berdasarkan Hasil Analisis User Experience (UX)

Re-Design User Interface (UI) of Domino's Pizza Mobile Application Based on User Experience (UX) Analysis Results

Gustian Rama Putra^{1*}, Adrian Jaleco Forca², Wahyu Sardjono³, Oktavian Nursetiaji⁴

Ilmu Komputer, Universitas Pakuan, Indonesia¹

College of Science and Technology, Guimaras State University, Filipina²

Departemen Manajemen Sistem Informasi, Universitas Bina Nusantara, Indonesia³

Departemen Hasil Hutan, IPB University, Indonesia⁴

gustian.rama@unpak.ac.id¹, adrian.forca@gsu.edu.ph², wahyu.s@binus.ac.id³, oktaviannursetiaji@apps.ipb.ac.id⁴

Abstrak

Perkembangan masyarakat dalam penggunaan gadget khususnya *Mobile* dalam aktivitas sehari-hari di era society 5.0 saat ini, memberikan tantangan tersendiri bagi pelaku usaha jasa dan pemasaran dalam pelayanan dan pemasaran suatu produk. Domino's Pizza, salah satu brand yang menyediakan makanan dan minuman, saat ini memiliki jumlah outlet yang cukup banyak di Indonesia, dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap pelanggan Domino's Pizza, melalui observasi dan wawancara dengan pengguna aplikasi Mobile Domino's Pizza, terdapat beberapa keluhan terkait pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Pengguna merasa bahwa proses melihat produk dan melakukan pemesanan dalam aplikasi ini terasa kurang intuitif dan menyulitkan dibandingkan dengan aplikasi pemesanan *mobile* dari merek penyedia makanan dan minuman sejenis. Misalnya, beberapa pengguna mengungkapkan bahwa navigasi aplikasi tidak responsif, fitur pencarian produk sulit digunakan, dan proses checkout yang memakan waktu. Hal ini menimbulkan ketidakpuasan di kalangan pelanggan, yang berdampak pada keputusan mereka untuk menggunakan kembali aplikasi tersebut dibandingkan dengan aplikasi kompetitor yang lebih *user-friendly*. Dengan penerapan *User Experiences (UX)*, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *User Interface (UI)* aplikasi Mobile Domino's Pizza, dengan menggunakan pendekatan Keep it Simple, Stupid (*KISS*), penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi Mobile Domino's Pizza baru yang bertujuan untuk memberikan hal positif yang signifikan bagi Aplikasi Mobile Domino's Pizza untuk memberikan kepuasan dan kenyamanan pelanggan dalam berinteraksi secara online.

Kata kunci: Domino's Pizza; *KISS Approach*; Aplikasi Mobile; *User Experiences (UX)*; *User Interface (UI)*

Abstract

The development of society in the use of gadgets, especially *Mobile* in daily activities in the current era of society 5.0, provides its own challenges for service and marketing business actors in the service and marketing of a product. Domino's Pizza, one of the brands that provides food and beverages, currently has a fairly large number of outlets in Indonesia, from the results of observations made on Domino's Pizza customers, through observations and interviews with users of the Mobile Domino's Pizza application, there are several complaints related to unsatisfactory user experience. Users find the process of viewing products and placing orders in this application less intuitive and difficult than mobile ordering applications from similar food and beverage brands. For example, some users have revealed that the app's navigation is unresponsive, the product search feature is difficult to use, and the checkout process is time-consuming. This creates dissatisfaction among customers, which has an impact on their decision to reuse the app compared to a competitor's more *user-friendly app*. With the application of *User Experiences (UX)*, this research aims to develop the *User Interface (UI)* of the Mobile Domino's Pizza application, using the Keep it Simple, Stupid (*KISS*) approach, this research produces a prototype of a new Mobile Domino's Pizza application that aims to provide significant positives for the Mobile Application Domino's Pizza to provide customer satisfaction and comfort in interacting online.

Keywords: Domino's Pizza; *KISS Approach*; Mobile Application; *User Experiences (UX)*; *User Interface (UI)*

Naskah diterima 30 Juli 2024; direvisi 28 Oktober 2024; dipublikasi 5 Maret 2025.
JATI is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



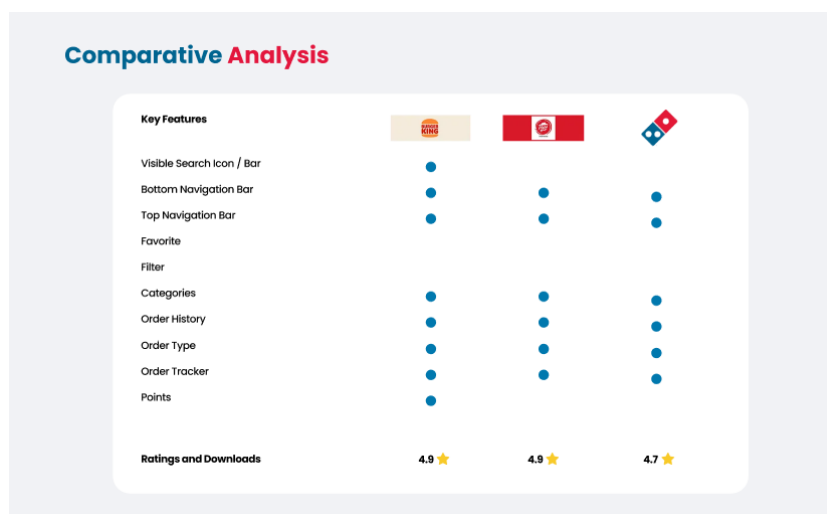
1. Pendahuluan

Society 5.0 mempengaruhi gaya hidup [1], [2] masyarakat menggunakan gadget untuk beraktivitas dalam segala hal [3], Salah satunya adalah penggunaan gadget untuk memesan makanan dan minuman yang diinginkan dalam waktu singkat tanpa harus mengantri di tempat. Hal – hal tersebut mempengaruhi perkembangan di era masyarakat 5.0, yang memungkinkan pelaku usaha yang menjual makanan dan minuman untuk menyediakan aplikasi pendukung penjualan dalam bentuk website atau aplikasi *Mobile*.

Pemasaran online efektif di era ini karena pelanggan dapat langsung memilih dan melakukan pemesanan sesuai keinginan mereka tanpa berjalan melalui gerai atau toko yang menjual makanan dan minuman.

Domino's Pizza adalah jaringan restoran pizza internasional Amerika yang didirikan pada tahun 1960 oleh Tom Monaghan dan James Monaghan. Perusahaan ini berkantor pusat di Domino's Farms Office Park di Ann Arbor, Michigan, Amerika Serikat. Saat ini, di Indonesia [4], mudah untuk menemukan penyedia makanan dan minuman dengan merek dagang ini secara langsung atau online, akses melalui situs web atau aplikasi seluler. Namun, ditemukan beberapa kasus terkait pengalaman pengguna aplikasi *Mobile* pemesanan [5], [6] Domino's Pizza [7] yang merasa ketersediaan fitur yang diinginkan pelanggan perlu ditingkatkan.

User Experience (UX) [8], [9] dalam pemesanan di aplikasi *Mobile* [10], Domino's Pizza memberikan kontribusi yang signifikan terhadap tampilan, kenyamanan pelanggan, dan efisiensi operasional dimana *UX* ini mencakup desain antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan pada perangkat *Mobile*. *User Interface (UI)* [11] yang mudah dan tepat [12] dapat memberikan pengalaman positif bagi pelanggan dan meningkatkan kenyamanan pelanggan dalam berinteraksi dengan aplikasi seluler Domino untuk melakukan pemesanan [13]. Menerapkan *UX* yang sesuai untuk informasi dan proses pemesanan, pelanggan dapat dengan mudah memahami dan memungkinkan pengguna untuk memilih dan memesan pizza Domino's dengan cepat. Faktor – faktor seperti navigasi, kesederhanaan alur proses, dan pembayaran pesanan sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan pelanggan. Berikut adalah perbandingan hasil analisis dari beberapa penyedia makanan dan minuman dengan ruang lingkup yang sama, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 yang menampilkan analisis komparatif fitur-fitur utama antara tiga aplikasi makanan cepat saji, yaitu Burger King, KFC, dan Domino's. Fitur-fitur yang dibandingkan meliputi elemen navigasi seperti ikon pencarian yang terlihat, bilah navigasi bawah, dan bilah navigasi atas, serta fungsi seperti favorit, filter, kategori, riwayat pesanan, tipe pesanan, pelacak pesanan, dan sistem poin. Selain itu, rating pengguna dan jumlah unduhan juga disorot, dengan Burger King dan KFC memperoleh rating tertinggi 4.9, sementara Domino's sedikit lebih rendah di 4.7. Hasil analisis menunjukkan bahwa semua aplikasi memiliki fungsi dasar yang serupa, namun ada perbedaan kecil dalam fitur navigasi dan penggunaan sistem poin, yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dan persepsi mereka terhadap masing-masing aplikasi.



Gambar 1. Comparative Analysis Brand Food and Beverages

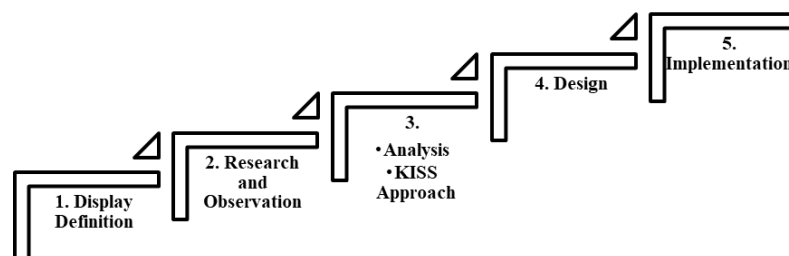
Mengembangkan solusi yang mengutamakan *User Experiences (UX)* di aplikasi *Mobile* Domino's Pizza dapat memberikan cita rasa baru bagi pelanggan yang dapat memastikan bahwa pelanggan dapat dengan mudah, cepat memahami, dan berinteraksi dengan aplikasi yang responsif. Penelitian yang dilakukan oleh Arsi Hajizah tentang pengalaman pengguna *User Interface (UI)* sistem informasi keuangan untuk meningkatkan kegunaan sistem, meminimalkan kesalahan input, dan meningkatkan kepuasan pengguna [14]. Kemudian, Muhammad Zidhan merancang aplikasi Samaron *UI/UX*, yang bertujuan untuk membantu pengguna membeli sayuran secara online dan merekomendasikan menu memasak serta metode memasak yang lengkap [15]. Perbandingan terakhir adalah Natasha Azzahra, yang merancang desain *UI/UX* aplikasi untuk menghasilkan desain yang dapat diterima dan memberikan kenyamanan kepada pengguna akhir. Membuat aplikasi penyewaan fasilitas olahraga dapat mendukung tujuan pemerintah Kota Pontianak [16].

Studi banding ini bertujuan untuk mendukung informasi terkait pentingnya peran *User Experience (UX)* dalam memberikan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau sistem untuk berbagai

proses. Penelitian ini memberikan hasil analisis kepuasan pelanggan dari penggunaan aplikasi *Mobile* Domino's Pizza yang dilengkapi dengan prototipe penerapan *User Experience (UX)* yang telah dipelajari sebelumnya dimana hal ini sangat penting untuk meningkatkan kepuasan pelanggan Domino's Pizza dan beberapa pengguna yang mencoba mengakses platform aplikasi *Mobile* pemesanan yang dilayani oleh Domino's Pizza seperti yang diilustrasikan pada Gambar 1 terkait analisis komparatif merek makanan dan minuman.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan prinsip desain Keep it Simple, Stupid (*KISS*) [17], [18] yaitu prinsip desain [19] yang mengutamakan kesederhanaan dan kegunaan suatu produk [20]. Pendekatan ini berdasarkan temuan analisis *User Experiences (UX)* pelanggan Domino's Pizza, sehingga memungkinkan untuk memenuhi kepuasan pelanggan dalam penggunaan aplikasi *Mobile* pemesanan Domino's Pizza. Pendekatan *KISS* (Keep It Simple, Stupid) dalam *User Experience (UX)* mengacu pada filosofi bahwa desain suatu produk atau layanan harus sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna akhir. Ide utamanya adalah untuk mengurangi kompleksitas yang tidak perlu sehingga pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan produk atau layanan tanpa kebingungan atau kesulitan yang signifikan.



Gambar 2. Research Method with KISS Approach

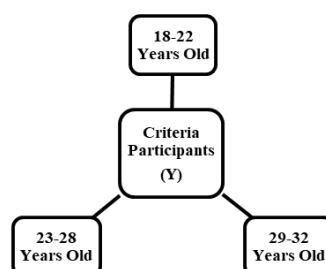
Penelitian ini memiliki lima tahap, dengan pendekatan *KISS* mendukung pembuatan prototipe baru berdasarkan hasil analisis. Tahapan ini meliputi definisi tampilan, penelitian, dan observasi, analisis dengan pendekatan *KISS*, serta desain dan implementasi. Tahapan penelitian dirinci sebagai berikut:

1. Display Definition

Tahap ini terdiri dari tampilan siklus produk, pemesanan, pembayaran, dan pengiriman, di mana semua tampilan proses ini harus tersedia dan dapat diakses oleh pelanggan saat memilih produk makanan dan minuman yang disajikan oleh Domino's Pizza. Beberapa langkah kunci diperlukan untuk memastikan pemahaman yang jelas dan komprehensif tentang tujuan, fitur, dan spesifikasi produk. Langkah pertama melibatkan riset pasar menyeluruh untuk mengidentifikasi kebutuhan konsumen, tren pasar, dan pesaing potensial. Setelah itu, mendefinisikan proposisi nilai unik dari produk Domino's Pizza dan menetapkan tujuan dan sasaran yang jelas sangat penting. Setelah fondasi strategis ditetapkan, langkah selanjutnya adalah merinci persyaratan produk, termasuk spesifikasi teknis, fungsionalitas, dan elemen desain. Penyempurnaan dan iterasi berkelanjutan dalam definisi tampilan berdasarkan umpan balik pemangku kepentingan dan analisis pasar membantu memastikan bahwa produk akhir memenuhi atau melampaui harapan pelanggan.

2. Research and Observation

Penelitian dan observasi yang dilakukan pada tahap ini meliputi beberapa hal terkait identifikasi ekspektasi pelanggan dari Domino's Pizza, identifikasi data, langkah-langkah pembuatan prototipe, dan menemukan kriteria dari peserta yang terdiri dari 3 klasifikasi rentan usia.



Gambar 3. Participant Criteria Based on Age Vulnerable Classification

Teknik analisis komparatif melibatkan analisis desain dan fungsionalitas aplikasi yang dimiliki oleh pesaing di pasar pengiriman makanan dan minuman; ini dapat berguna untuk membandingkan sisi *User Interface (UI)* di bidang bisnis terkait.

3. *Analysis and KISS Approach*

Pendekatan *KISS* dalam *User Experience (UX)* menekankan pentingnya menyederhanakan desain suatu produk atau layanan untuk memudahkan pengguna akhir memahami dan menggunakannya. Dengan mengurangi kompleksitas yang tidak perlu, *KISS* membantu menciptakan Antarmuka Pengguna yang intuitif dan navigasi langsung, mengurangi potensi kesalahan dan kebingungan pengguna. Fokus utamanya adalah pada keterjangkauan produk oleh berbagai pengguna tanpa perlu pelatihan khusus dan memastikan bahwa pengalaman pengguna adalah prioritas utama dalam setiap tahap pengembangan produk. Pendekatan ini tidak hanya memaksimalkan kegunaan produk tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna dengan mengurangi hambatan yang dapat mengganggu interaksi mereka dengan produk. Berikut adalah beberapa poin penting yang terkait dengan pendekatan *KISS* di *UX*, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *KISS's Approach to User Experience (UX)*

No	<i>KISS Approach</i>	<i>User Experiences (UX)</i>
1	Kesederhanaan	Desainnya yang sederhana memudahkan pengguna untuk memahami cara menggunakan produk atau layanan tanpa membaca instruksi yang panjang atau mengikuti pelatihan khusus.
2	Keterjangkauan	Produk sederhana lebih mudah diakses dan digunakan oleh berbagai jenis pengguna, termasuk mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi atau desain yang rumit.
3	Fokus pada tugas-tugas utama	Desain <i>KISS</i> berfokus pada tugas inti yang ingin dicapai pengguna. Ini membantu menghindari gangguan atau fitur yang tidak perlu yang dapat membingungkan atau mengalihkan perhatian pengguna.
4	Navigasi yang jelas	Pengguna harus dapat menavigasi melalui antarmuka tanpa mudah tersesat atau bingung. Menu sederhana, ikon yang jelas, dan instruksi intuitif memberikan pengalaman pengguna yang baik.
5	Minimalkan Frustrasi	Produk yang dirancang dengan prinsip <i>KISS</i> cenderung mengurangi frustrasi pengguna yang disebabkan oleh penggunaan yang sulit atau kompleks.
6	Pentingnya Pengujian Pengguna	Menerapkan pendekatan <i>KISS</i> berarti melakukan sesuatu selain mengorbankan fungsionalitas atau kegunaan. Sangat penting untuk terus menguji produk dengan pengguna untuk memastikan desainnya tetap sederhana tanpa mengorbankan kebutuhan utama pengguna.
7	Iterasi dan Peningkatan Berkelanjutan	Desain <i>KISS</i> mendorong iterasi dan peningkatan berkelanjutan. Tim <i>UX</i> dapat terus meningkatkan desain berdasarkan umpan balik pengguna untuk mempertahankan kesederhanaan sekaligus menambah nilai dan fungsionalitas.

Metode penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan *KISS*, dan alur ditunjukkan pada Gambar 2.

4. *Design*

Proses desain *User Experience (UX)* untuk *user interface* Domino's Pizza dimulai dengan tahap penelitian untuk memahami perilaku dan preferensi pengguna dalam memesan makanan dan minuman di aplikasi *Mobile* Domino's Pizza online. Setelah mendapatkan pemahaman yang cukup, persona pengguna dibuat yang mewakili profil target secara rinci. Perjalanan pengguna kemudian dipetakan untuk mengidentifikasi setiap tahap dari awal kunjungan pengguna hingga penyelesaian pesanan, memastikan pengalaman pengguna yang baik. Wireframe digunakan untuk merancang tata letak halaman yang berfokus pada fungsionalitas dan navigasi intuitif, sedangkan pembuatan prototipe digunakan untuk menguji interaksi antarmuka secara praktis sebelum desain visual akhir dikembangkan. Desain visualnya mempertimbangkan identitas Domino's Pizza dalam memilih warna, grafik, dan tipografi sambil memastikan konsistensi dengan pengalaman pengguna yang terintegrasi dan mudah dipahami. Implementasi dan pengujian akhir dilakukan untuk memastikan antarmuka bekerja dengan baik dalam situasi kehidupan nyata, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efisien dalam memesan makanan dan minuman di aplikasi seluler Domino's Pizza.

5. *Implementation*

Tahapan penerapan metode *User Experience (UX)* untuk Domino's Pizza *User Interface (UI)* dimulai dengan riset pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai hasil dari tahapan sebelumnya, seperti wawancara, observasi, survei, dan analisis perilaku pelanggan pengguna aplikasi *Mobile* Domino's Pizza berdasarkan data yang dikumpulkan. Persona dan perjalanan pengguna dibuat untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan layanan Domino's Pizza. Merancang wireframe dan

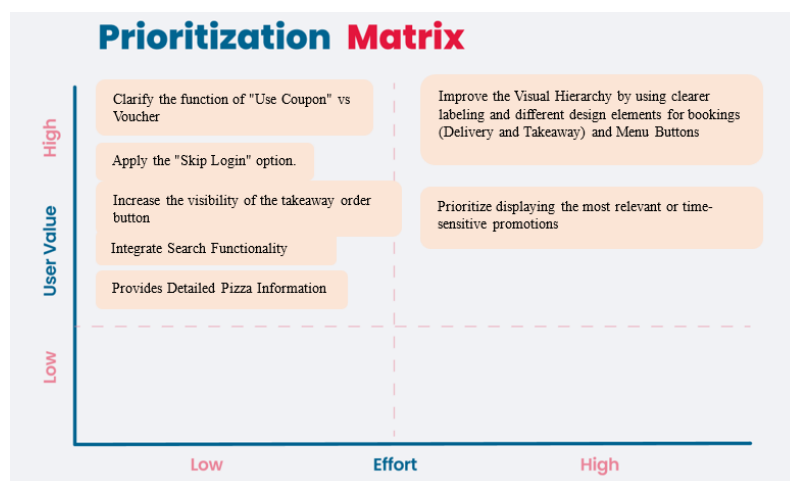
prototipe untuk menentukan tata letak dan navigasi dasar sebelum mengembangkan desain lebih lanjut. Prototipe kemudian diuji melalui uji coba dan validasi dengan pengguna nyata untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah apa pun. Desain yang diuji kemudian berulang berdasarkan umpan balik hingga mencapai tingkat kenyamanan dan efisiensi yang optimal bagi pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Peran *User Experience (UX)* dalam mendesain ulang *User Interface (UI)* aplikasi mobile Domino's Pizza sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna aplikasi *Mobile* merasa nyaman dalam melihat produk atau pesanan, memilih waktu secara efisien, dan berinteraksi. Hal ini juga dilakukan oleh penelitian terdahulu bahwa, dapat disimpulkan perancangan UI dan UX yang optimal sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan. Faktor-faktor seperti tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah diikuti, pemilihan warna dan visual yang sesuai, serta responsivitas terhadap perangkat mobile merupakan elemen kunci yang harus diperhatikan [21], [22]. Desain antarmuka yang intuitif dan responsif sangat penting dalam meningkatkan *UX*, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menavigasi dan menggunakan fitur sistem tanpa hambatan yang signifikan. Selain itu, pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna. Pengguna yang puas dengan pengalaman interaksi akan lebih produktif dan efektif dalam menggunakan aplikasi *Mobile* untuk melakukan pemesanan dibandingkan dengan memilih untuk melakukan pemesanan melalui penyedia layanan pengiriman dan pemesanan lainnya untuk mendukung pengambilan keputusan pelanggan. Hal ini membuat integrasi konsep *UX* menjadi elemen kunci dalam memastikan keberhasilan dan akurasi *User Interface* untuk pengguna aplikasi seluler Domino's Pizza sebagai pelanggan.

3.1 Display Definition

Definisi tampilan dalam re-design implementasi *User Experiences (UX)* Domino's Pizza melibatkan proses yang memperhatikan semua elemen yang menjadi prioritas ekspektasi pelanggan pengguna aplikasi *Mobile* untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pelanggan yang kompleks. Pertama, perlu untuk mengidentifikasi dan memahami secara mendalam kebutuhan spesifik pelanggan saat melakukan pemilihan dan pemesanan produk. Setelah kebutuhan diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah merinci fungsi dan fitur yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Ini dapat mencakup beberapa fitur yang diharapkan pelanggan, seperti proses pemesanan, pembayaran, pelacakan pengiriman, dan fitur relevan lainnya. Selanjutnya, perlu mengembangkan rencana implementasi yang mencakup tahapan pengembangan dan pengujian aplikasi seluler. Berikut adalah beberapa aplikasi *User Experience (UX)* yang perlu dikembangkan di *User Interface (UI)* untuk memenuhi kepuasan pelanggan Domino's Pizza, yang telah dirangkum pada gambar 4 Gambar yang menggambarkan *Prioritization Matrix* yang mengklasifikasikan beberapa fitur pengembangan aplikasi berdasarkan nilai yang diperoleh bagi pengguna (*user value*) dan usaha yang diperlukan (*effort*).



Gambar 4. *Prioritization Matrix*

Pada bagian kiri atas, terdapat fitur-fitur dengan nilai tinggi dan usaha rendah, seperti memperjelas fungsi "Gunakan Kupon" versus Voucher, menerapkan opsi "Lewati Login", meningkatkan visibilitas tombol pesanan takeaway, integrasi fungsi pencarian, dan menyediakan informasi pizza yang lebih detail, yang dianggap penting dan relatif mudah diimplementasikan. Sementara itu, bagian kanan atas menunjukkan fitur

dengan nilai tinggi tetapi membutuhkan usaha lebih besar, seperti peningkatan hierarki visual melalui penggunaan label yang lebih jelas dan elemen desain yang berbeda untuk pemesanan (pengantaran dan takeaway) serta tombol menu, serta prioritas tampilan promosi yang relevan atau berbasis waktu. Matriks ini membantu dalam menentukan prioritas pengembangan dengan memfokuskan pada fitur yang memberikan dampak signifikan bagi pengguna dengan mempertimbangkan sumber daya yang dibutuhkan.

3.2 Research and Observation

Hasil penelitian dan observasi tersebut diterapkan pada re-design implementasi *User Experiences (UX)* untuk aplikasi *Mobile Domino's Pizza*. Penelitian dan observasi dilakukan berdasarkan tiga klasifikasi usia rentan pengguna aplikasi seluler yang berusia tujuh tahun; ini dapat ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Partisipan

Kriteria Partisipan	Variabel
18 - 24 Tahun	X1
25 - 31 Tahun	X2
32 - 38 Tahun	X3

Tabel 2 dengan judul "Kriteria Partisipan" yang menjelaskan rentang usia partisipan penelitian, tabel ini berisi tiga kategori usia yang masing-masing dijadikan sebagai variabel penelitian: kelompok usia 18-24 tahun (X1), kelompok usia 25-31 tahun (X2), dan kelompok usia 32-38 tahun (X3). Pembagian usia ini memungkinkan peneliti untuk mengelompokkan data berdasarkan demografi usia yang berbeda, yang dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai preferensi dan perilaku pengguna dari berbagai kelompok umur dalam penggunaan aplikasi mobile Domino's Pizza.

Pemisahan usia ke dalam tiga variabel ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan pengalaman pengguna (UX) berdasarkan usia yang berbeda dalam konteks interaksi dengan aplikasi. Hal ini penting dalam mendukung desain dari User Interface (UI), karena kebutuhan dan ekspektasi pengguna terhadap tampilan aplikasi cenderung bervariasi sesuai dengan usia pelanggan. Dengan menganalisis setiap kelompok umur secara terpisah, peneliti dapat memberikan rekomendasi desain UI yang lebih spesifik dan relevan, yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Penelitian dan observasi yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian meliputi:

1. Pemahaman tentang pemesanan makanan online, di mana peserta dipilih berdasarkan penggunaan platform pemesanan makanan online secara teratur.
2. Pengalaman dengan aplikasi *Mobile Domino's Pizza*, di mana pelanggan juga memiliki pengalaman membeli dari Domino's melalui toko fisik dan aplikasi *Mobile* online.

Hasil penelitian dan observasi menemukan beberapa keinginan pengguna berdasarkan pengalaman selama menggunakan aplikasi Domino's Pizza Indonesia, seperti kebutuhan akan kesederhanaan navigasi agar pengguna tidak ribet dalam memilih makanan dan minuman, meningkatkan kemampuan fitur penting untuk ditemukan dan menyederhanakan proses pemesanan. Ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan meningkatkan tingkat konversi.

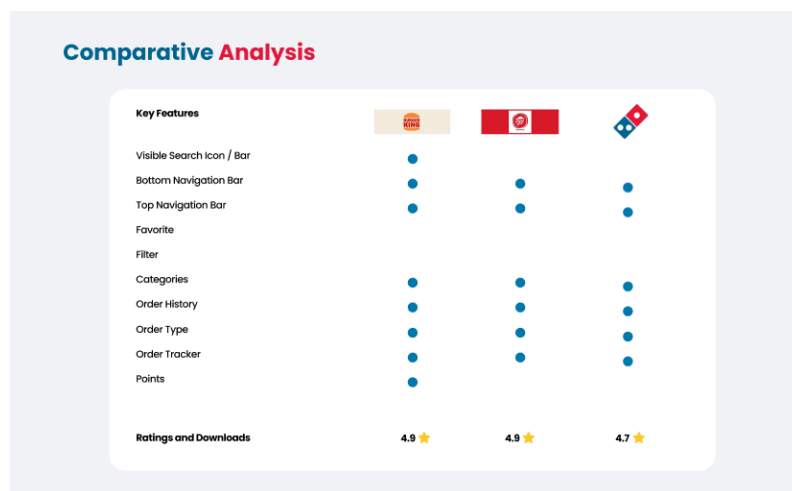
3.3 Analysis and KISS Approach

Hasil analisis yang didukung oleh pendekatan Keep it Simple, Stupid (KISS) memiliki beberapa tahapan analisis dalam re-design implementasi *User Experiences (UX)* untuk aplikasi *Mobile Domino's Pizza*, yang melibatkan proses yang komprehensif untuk memahami, merancang dan mengimplementasikan hasil *User Experiences (UX)* hingga desain *User Interface (UI)* dari aplikasi *Mobile Domino's Pizza* yang diperbarui untuk menghasilkan hal-hal positif secara efisien dalam kesederhanaan Alur proses dan efektif dalam pemilihan menu makanan dan minuman yang dapat dengan mudah ditemukan. Berikut adalah beberapa langkah penting dalam menganalisis penerapan *User Experiences (UX)* untuk aplikasi seluler Domino's Pizza. Hasil Observasi dan Wawancara dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Poin - Poin Penting Hasil Observasi dan Wawancara

Kriteria	Poin – Poin
Login Page	Tata letak yang jelas dan kurangnya desain intuitif menghasilkan kejelasan.
Home	Kesulitan menemukan tombol "Gunakan kupon".
Order method	Pengguna melewati tombol pesanan bawa pulang dan mengasumsikan pemilihan metode pemesanan di halaman keranjang.
Menu page	Informasi lebih rinci tentang pizza dan tidak adanya fungsi pencarian harus diberikan.

Peserta mengungkapkan kebingungan dan ketidakpastian mereka tentang menyelesaikan tugas selama proses pemesanan dalam analisis kebutuhan pengguna kualitatif. Analisis dan pengamatan *User Experience (UX)* telah dilakukan dengan membandingkan kepuasan dan kenyamanan pelanggan dari Domino's Pizza menggunakan aplikasi *Mobile* dengan beberapa merek pasokan makanan dan minuman serupa. Hal ini dapat dilihat dari gambar 5 yang menampilkan *Comparative Analysis* yang membandingkan fitur utama pada aplikasi dari tiga restoran cepat saji: Burger King, KFC, dan Domino's. Fitur-fitur yang dianalisis mencakup elemen navigasi seperti ikon pencarian yang terlihat, bilah navigasi atas dan bawah, serta fitur tambahan seperti kategori, favorit, riwayat pesanan, tipe pesanan, pelacak pesanan, dan sistem poin. Dari analisis ini, terlihat bahwa KFC dan Domino's memiliki fitur yang lebih lengkap dibandingkan Burger King, terutama dalam hal navigasi dan pengelolaan pesanan. Selain itu, rating aplikasi juga dibandingkan, di mana Burger King dan KFC masing-masing memiliki rating 4.9, sementara Domino's sedikit lebih rendah dengan rating 4.7. Data ini memberikan gambaran tentang kekuatan dan kelemahan fitur antar aplikasi yang dapat mempengaruhi preferensi pengguna dalam memilih layanan berdasarkan kemudahan penggunaan dan pengalaman keseluruhan.



Gambar 5. *Comparative Analysis*

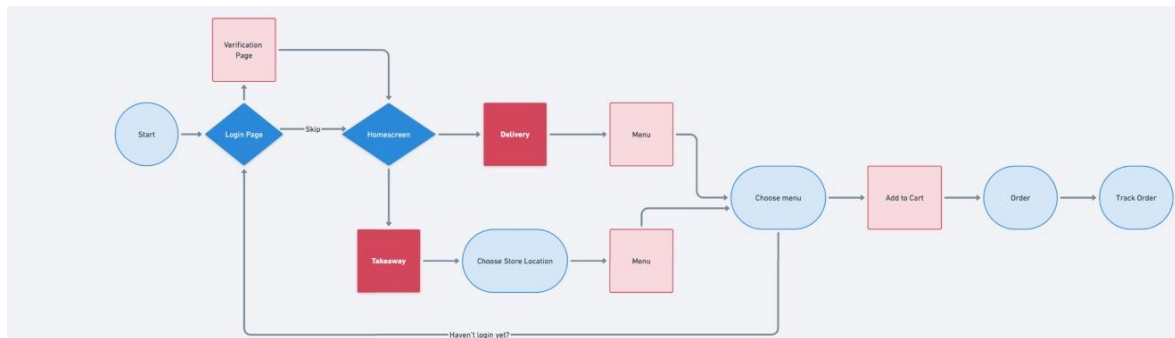
Beberapa *User Experience (UX)* perlu ditingkatkan dengan aplikasi *Mobile* Domino's Pizza yang rumit atau dirancang dengan buruk terkait kenyamanan pelanggan. Beberapa pengguna memerlukan bantuan untuk menavigasi Antarmuka Pengguna (*UI*). Beberapa pengguna aplikasi seluler Domino's Pizza ingin dapat menelusuri menu dan menjelajahi opsi sebelum melakukan pemesanan dengan sederhana, menghargai komunikasi yang jelas tentang opsi pengiriman dan harga. Hal ini diperlukan dan diharapkan bahwa pengguna dapat menikmati kenyamanan dan kemudahan dalam segala hal yang mereka lakukan, termasuk memesan makanan. Ingin proses pemesanan online yang cepat dan efisien? Mereka ingin menemukan dan menerapkan promosi dan kupon yang tersedia dengan mudah dan lebih memilih informasi yang jelas dan ringkas tentang item menu.

3.4 Design

Desain dalam penerapan *User Experience (UX)* merupakan langkah pendekatan yang berfokus pada penciptaan interaksi yang intuitif, memuaskan, dan efisien antara pengguna dengan produk atau layanan aplikasi *Mobile* Domino's Pizza. Desain implementasi pengalaman pengguna ini memperhatikan setiap elemen yang dipertimbangkan dengan cermat, mulai dari antarmuka pengguna yang ramah hingga navigasi logis dan responsivitas terhadap berbagai perangkat. Pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan perilaku pengguna adalah landasan, memungkinkan desainer untuk menciptakan pengalaman yang sesuai dengan harapan dan tujuan pelanggan Domino's Pizza. Desain yang konsisten, kemudahan memperoleh informasi, dan elemen kreatif yang merangsang keterlibatan adalah perhatian penting dalam memastikan bahwa setiap langkah interaksi membawa nilai positif dan membangun chemistry yang kuat antara pengguna aplikasi seluler Domino's Pizza.

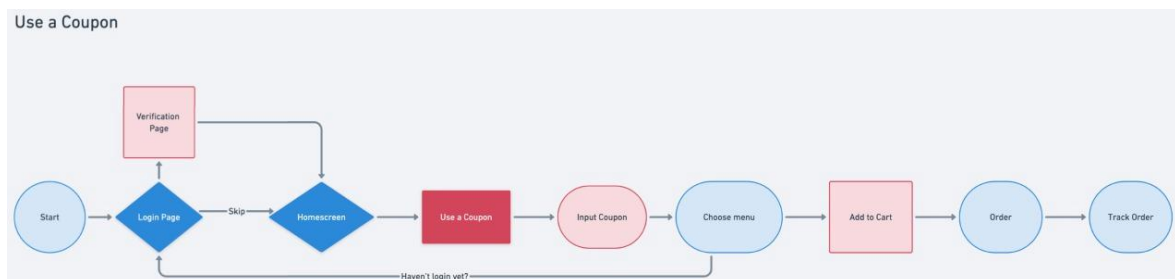
Menerapkan pendekatan *Keep it Simple, Stupid (KISS)* yang menggabungkan beberapa kriteria, desain *UX* yang diperbarui tidak hanya tentang menciptakan tampilan yang menyenangkan secara estetika tetapi juga menciptakan perjalanan pengguna yang membangun kepercayaan, meminimalkan gesekan, dan meningkatkan kepuasan. Melalui pendekatan ini, desain *UX* adalah fondasi yang kuat untuk kesuksesan

produk dan pengalaman yang memuaskan dan bermakna bagi pelanggan sebagai pengguna. Dengan fokus pada pengukuran, analisis, dan iterasi berkelanjutan, desain *UX* secara aktif melibatkan pengguna dan memberikan dasar untuk pengalaman yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Desain *UX* juga menggabungkan konsep aksesibilitas sebagai aspek penting, memastikan bahwa pengalaman yang dirancang dapat diakses oleh berbagai kelompok pengguna, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus. Keamanan data dan privasi pengguna sangat penting, menciptakan lingkungan di mana pengguna merasa aman menggunakan aplikasi seluler Domino's Pizza. Berikut ini adalah alur pengguna dalam memesan aplikasi *Mobile Domino's Pizza* yang dimodifikasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



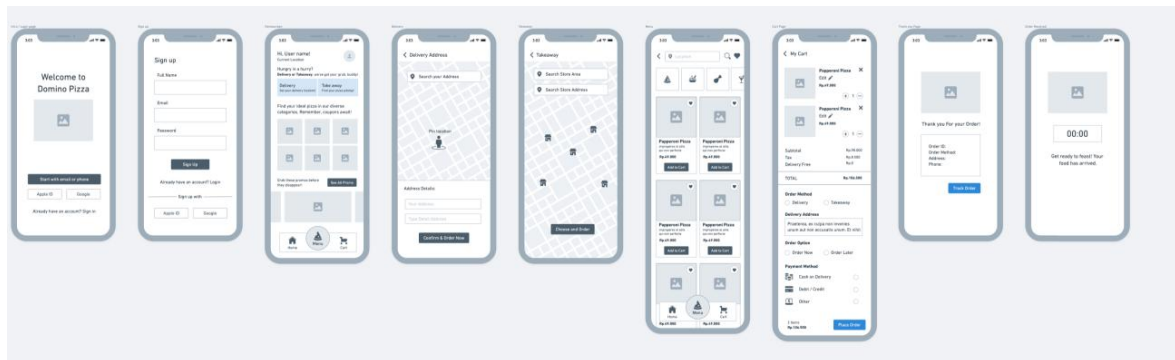
Gambar 6. Updated User Flow Mobile Apps Domino's Pizza

Gambar 6 di atas menunjukkan alur pengguna yang diperbarui untuk aplikasi *mobile Domino's Pizza*. Gambar ini menggambarkan langkah – langkah yang harus diikuti pengguna untuk melakukan pemesanan melalui aplikasi. Alur ini mencakup beberapa tahap utama, mulai dari membuka aplikasi hingga menyelesaikan pemesanan. Pengguna memulai dengan memilih jenis pizza atau menu lainnya, lalu menyesuaikan pesanan mereka sesuai preferensi, seperti ukuran dan topping. Setelah memilih produk, pengguna melanjutkan ke keranjang belanja untuk memeriksa dan mengonfirmasi pesanan. Langkah berikutnya adalah memasukkan informasi pengiriman dan metode pembayaran. Setelah semua detail terisi, pengguna dapat mengkonfirmasi pesanan dan menyelesaikan transaksi. Gambar ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi untuk memesan pizza dengan mudah dan efisien. Setelah itu, peneliti menambahkan alur penggunaan kupon untuk menjawab kebingungan pengguna tentang kebingungan menggunakan kupon atau voucher. Alur yang dimodifikasi terlihat pada Gambar 7.



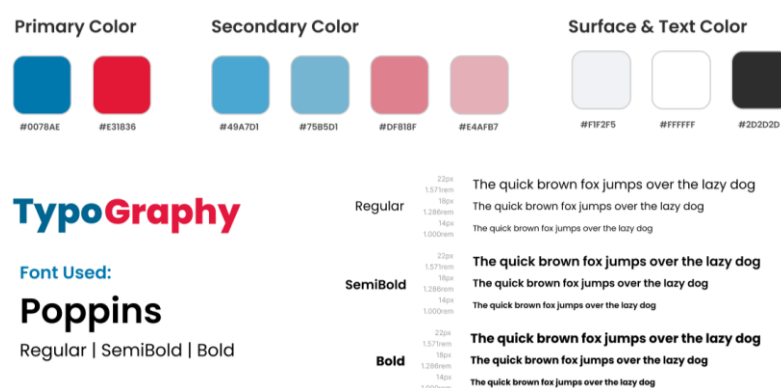
Gambar 7. Updated User Flow Use a Coupon

Gambar di atas menunjukkan alur pengguna yang diperbarui untuk menggunakan kupon atau voucher pada aplikasi. Peneliti telah menambahkan langkah – langkah ini untuk mengatasi kekhawatiran pengguna terkait kebingungan dalam menggunakan kupon atau voucher. Dalam alur yang dimodifikasi ini, setelah pengguna memilih produk dan menambahkannya ke keranjang, mereka akan melihat opsi untuk memasukkan kode kupon atau voucher saat berada di halaman pembayaran. Proses ini mencakup memasukkan kode kupon ke dalam *field* yang disediakan, yang kemudian akan secara otomatis menghitung dan menerapkan diskon yang relevan pada total harga pesanan. Pengguna dapat melihat perubahan harga secara langsung sebelum melanjutkan ke proses konfirmasi dan pembayaran. Penambahan langkah ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam memanfaatkan penawaran khusus dan memastikan mereka tidak menghadapi kesulitan dalam penggunaan kupon atau voucher. Desain Wireframe awal, atau Low-Fidelity Wireframe, adalah hasil dari merancang sketsa awal dengan detail rendah untuk menunjukkan tata letak dasar dan alur navigasi. Desain Lo-Fi ini dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Lo-Fi Wireframe Mobile Apps Domino's Pizza

Tahap terakhir dalam desain ini adalah pemilihan harmoni warna yang sangat penting, yang melibatkan penyesuaian palet warna secara mendetail. Proses pemilihan palet warna untuk aplikasi seluler Domino's Pizza tidak hanya melibatkan pertimbangan estetis, tetapi juga harus memperhitungkan berbagai aspek psikologis, branding, dan pengalaman pengguna. Dalam hal ini, pemilihan warna memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan kesan pertama yang kuat dan mempengaruhi persepsi pengguna terhadap aplikasi. Warna primer yang digunakan dalam desain aplikasi ini adalah merah dan biru, yang dipilih berdasarkan identitas merek yang telah dikenal luas dari Domino's Pizza. Warna merah, yang merupakan warna dominan dalam palet ini, sering kali dikaitkan dengan energi, kegembiraan, dan nafsu makan. Warna ini dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan merangsang nafsu makan, yang sangat relevan untuk aplikasi yang berfokus pada makanan. Selain itu, merah juga dapat menciptakan rasa urgensi dan dorongan untuk bertindak, yang bisa meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi. Sebaliknya, warna biru dipilih untuk memberikan keseimbangan dengan melambangkan kepercayaan, profesionalisme, dan ketenangan. Biru adalah warna yang sering digunakan untuk membangun rasa percaya diri dan kenyamanan dalam transaksi digital, serta membantu menciptakan suasana yang tenang dan tidak tergesa-gesa. Hal ini penting dalam menjaga pengalaman pengguna tetap positif dan memudahkan proses pembelian dalam aplikasi. Penyesuaian palet warna yang dilakukan dalam desain ini bertujuan untuk menciptakan harmoni yang tidak hanya mematuhi pedoman branding tetapi juga meningkatkan keterlibatan pengguna melalui efek psikologis yang telah terbukti. Palet warna yang dirancang dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 9, yang menggambarkan bagaimana kombinasi warna ini diterapkan untuk menciptakan pengalaman visual yang menyeluruh dan harmonis pada aplikasi seluler Domino's Pizza.

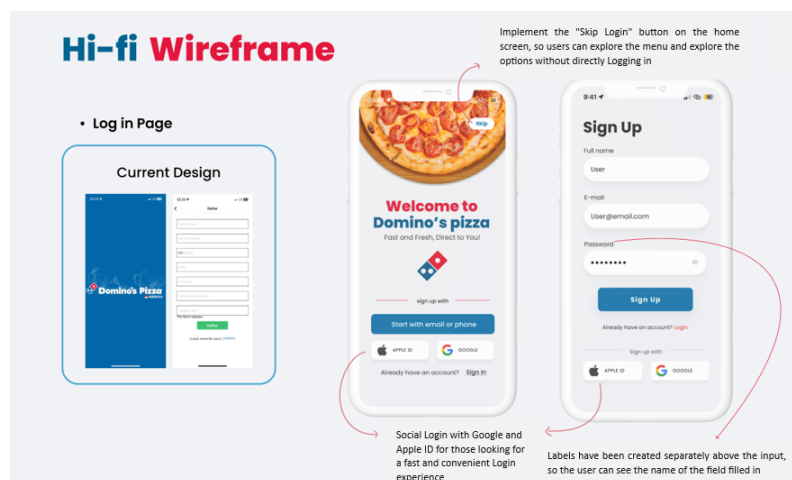


Gambar 9. Color Pallet Mobile Apps Domino's Pizza

Para peneliti merancang warna - warna ini dengan cara yang seimbang dan strategis; misalnya, merah dapat digunakan untuk tombol tindakan penting seperti "Pesan Sekarang" untuk meningkatkan konversi, sedangkan biru digunakan untuk elemen yang membutuhkan konsentrasi dan kejelasan, seperti navigasi dan informasi pesanan. Selain itu, warna netral seperti putih dan abu-abu dapat digunakan sebagai latar belakang untuk memastikan keterbacaan dan menghindari stimulasi rangsangan visual yang berlebihan. Jika diterapkan dengan tepat, kombinasi warna ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memastikan keselarasan dengan identitas merek Domino's Pizza.

3.5 Implementation

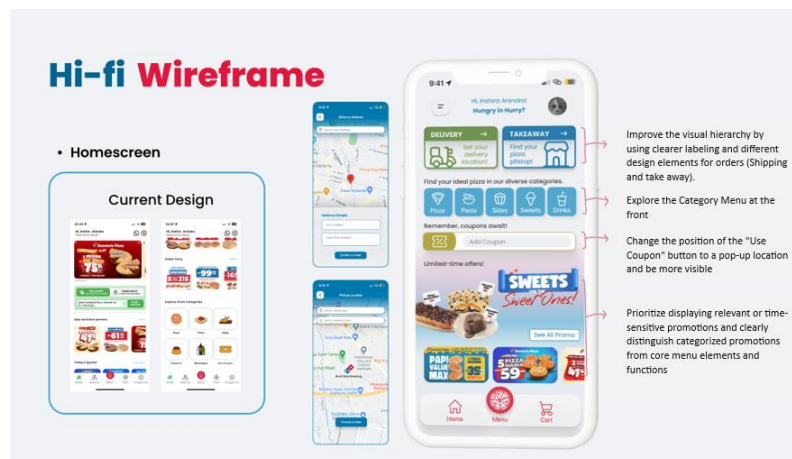
Tahap akhir dari metode penelitian ini adalah Implementasi, di mana penerapan *User Experience (UX)*, fase kritis dalam siklus pengembangan produk, mengarah pada mewujudkannya dalam bentuk yang dapat diakses dan dinikmati pengguna. Proses ini melibatkan penerapan desain *UX* yang sudah jadi pada suatu produk atau layanan. Ini termasuk instalasi perangkat keras dan perangkat lunak, konfigurasi antarmuka pengguna, dan pengujian untuk memastikan elemen desain beroperasi sesuai rencana. Implementasi *UX* juga dipertimbangkan. Langkah-langkah ini memastikan bahwa aplikasi seluler Domino's Pizza yang diterapkan sesuai dengan desain *UX* awal dan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan berkelanjutan setiap saat. Implementasi dalam Pengalaman Pengguna melibatkan pelatihan pengguna akhir untuk mengoptimalkan penggunaan produk secara efektif. Pelatihan ini sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna memiliki pemahaman yang baik tentang fitur produk, membantu mengurangi hambatan untuk beradaptasi, dan meningkatkan kepuasan pelanggan sebagai pengguna aplikasi seluler Domino's Pizza, halaman Masuk *Hi-Fidelity*, Layar Beranda, Layar Menu, dan Keranjang Saya dapat dilihat pada gambar 10, 11, 12 dan 13.



Gambar 10. Hi-Fi Wireframe Log in Page

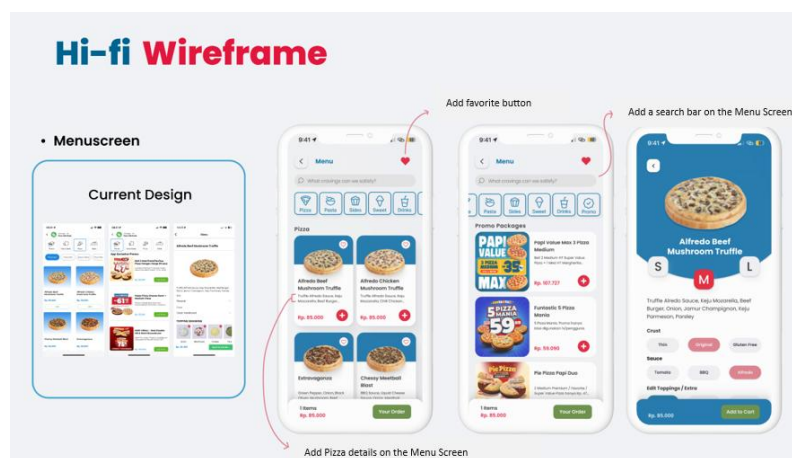
Gambar 10 menampilkan perbandingan antara desain halaman *Log in* saat ini dengan versi *wireframe Hi-Fi (High Fidelity)* yang diusulkan untuk aplikasi *mobile* Domino's Pizza.

1. Desain saat ini pada sisi kiri gambar, dapat dilihat desain halaman *Log in* yang digunakan saat ini. desain yang sederhana, menampilkan logo Domino's Pizza dan dua bidang input untuk memasukkan username dan password. Di bagian bawah terdapat tombol "*Sign In*" untuk memulai sesi.
2. *Hi-Fi Wireframe* yang diusulkan di bagian tengah dan kanan, *wireframe Hi-Fi* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tampilan dan fungsi halaman *Log in*. Halaman *Log in* pada gambar tengah menyambut pengguna dengan teks "*Welcome to Domino's Pizza*" serta gambar pizza yang menggugurkan. Kemudian, ada tiga opsi untuk masuk yaitu melalui pendaftaran, masuk dengan email atau telepon, dan opsi *login* sosial melalui Google atau Apple ID untuk memudahkan pengguna yang ingin pengalaman login cepat dan praktis. Selain itu, terdapat tombol "*Skip Login*" untuk pengguna menjelajahi menu dan opsi lainnya tanpa harus langsung login.



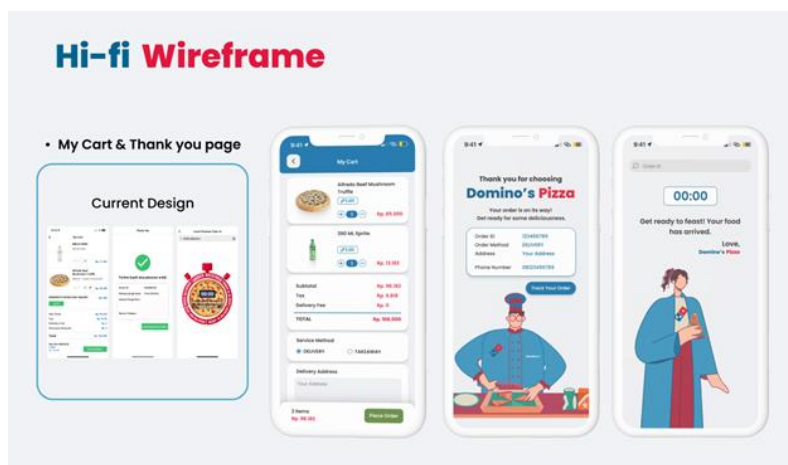
Gambar 11. Hi-Fi Wireframe Home Screen

Gambar diatas menunjukkan perbandingan antara desain home screen aplikasi mobile Domino's Pizza yang digunakan saat ini dengan *wireframe Hi-Fi (High Fidelity)* yang diusulkan. Di bagian kiri gambar, terlihat desain *home screen* saat ini yang menampilkan berbagai pilihan produk dan layanan, namun dengan tampilan yang relatif sederhana dan kurang terorganisir secara visual. Sebaliknya, *wireframe Hi-Fi* yang diusulkan di bagian kanan gambar menunjukkan peningkatan signifikan dalam tata letak dan hierarki visual. Elemen – elemen seperti label yang lebih jelas, desain elemen yang berbeda untuk pesanan (*delivery* dan *takeaway*), serta penempatan tombol "*Use Coupon*" yang lebih terlihat, membantu memudahkan pengguna dalam bernavigasi. Selain itu, promosi yang relevan atau terbatas waktu ditempatkan secara prioritas, dengan kategori promosi yang lebih jelas dan dibedakan dari elemen dan fungsi menu utama.



Gambar 12. Hi-Fi Wireframe Menu Screen

Gambar 12. *Hi-Fi Wireframe Menu Screen* menunjukkan perbandingan antara desain menu screen saat ini dengan *wireframe Hi-Fi (High Fidelity)* yang diusulkan untuk aplikasi *mobile* Domino's Pizza. Di bagian kiri gambar, terlihat desain menu screen saat ini yang menampilkan produk dengan tampilan yang cukup sederhana, di mana informasi tentang produk pizza terbatas dan elemen – elemen navigasi dasar kurang terlihat. Sementara itu, *wireframe Hi-Fi* yang diusulkan di bagian kanan gambar menampilkan beberapa peningkatan penting. Pertama, detail mengenai pizza, seperti nama dan harga, ditampilkan langsung pada layar menu untuk memberikan informasi yang lebih jelas kepada pengguna. Tombol favorit juga ditambahkan, memungkinkan pengguna menyimpan item yang mereka sukai untuk akses cepat di kemudian hari. Selain itu, bar pencarian diintegrasikan ke dalam layar menu untuk memudahkan pengguna dalam menemukan produk yang diinginkan. Pada layar detail produk, opsi ukuran (S, M, L) ditampilkan dengan deskripsi lebih mendalam tentang pizza, memudahkan pengguna dalam membuat keputusan pembelian. Peningkatan ini bertujuan untuk memberikan yang lebih interaktif dan informatif bagi pengguna aplikasi.



Gambar 13. Hi-Fi Wireframe My Cart

Gambar 13. *Hi-Fi Wireframe My Cart* menggambarkan tampilan desain antarmuka pengguna dari fitur "Keranjang Belanja". Wireframe ini adalah prototipe desain yang mendekati tampilan akhir, dengan detail visual seperti warna, font, dan elemen grafis. Di dalam gambar ini, terdapat beberapa elemen penting yaitu daftar produk yang mencakup gambar, nama, deskripsi singkat, harga, dan kuantitas setiap item yang ditambahkan ke keranjang belanja. Juga ditampilkan subtotal, yang menghitung total harga produk sebelum biaya tambahan seperti pajak dan ongkos kirim. Biaya pengiriman biasanya ditampilkan berdasarkan lokasi pengiriman, sementara total harga menunjukkan jumlah akhir yang harus dibayar setelah menambahkan biaya pengiriman dan pajak. Terdapat tombol *checkout* untuk melanjutkan ke proses pembayaran, serta opsi untuk memperbarui kuantitas produk atau menghapus item dari keranjang. Aplikasi *User Experience (UX)* yang diimplementasikan dengan prototipe ini kemudian dapat diuji coba dengan beberapa pelanggan Domino's Pizza. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan keinginan dan pengalaman pengguna sebelumnya. Hasil dari *User Interface* baru ini diharapkan dapat memungkinkan Domino's Pizza untuk bersaing dalam pemasaran dan pemesanan produk dan layanan yang meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pelanggan.

4. Kesimpulan

Penerapan *User Experience (UX)* dalam re-design aplikasi *Mobile Domino's Pizza* dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap efektivitas dan efisiensi proses, mulai dari tahap pemasaran produk, penggunaan kupon, pemilihan menu makanan dan minuman, pemesanan dan penggunaan aplikasi *Mobile Domino's Pizza*. Sebagai prioritas, seperti yang ditunjukkan pada matriks prioritas pada Gambar 3, pengalaman pengguna dalam desain antarmuka dapat meningkatkan penggunaan aplikasi seluler untuk menempatkan pesanan Domino's Pizza, meminimalkan kesalahan input, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan memperhatikan tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah, dan responsivitas yang menyenangkan, pengguna dapat dengan cepat dan efisien mengakses dan mendapatkan informasi yang diperlukan dengan segera. *Improved User Experiences (UX)* juga dapat membantu pengguna membuat keputusan yang lebih baik dengan menyajikan menu dan penjelasan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Hasil keseluruhan dari penelitian ini adalah integrasi pengalaman pengguna dalam re-design aplikasi *Mobile Domino's Pizza* dan pengembangan antarmuka pengguna aplikasi *Mobile* terbaru untuk memenuhi keinginan pelanggan sebagai pengguna aplikasi *Mobile*.

Daftar Pustaka

- [1] C. Holroyd, "Technological innovation and building a 'super smart' society: Japan's vision of society 5.0," *Journal of Asian Public Policy*, vol. 15, no. 1, pp. 18–31, Jan. 2022, doi: 10.1080/17516234.2020.1749340.
- [2] G. R. Putra, W. Sardjono, O. Nursetiaji, A. T. Putri, A. Saepulrohman, and I. W. Sriyasa, "The Role of E-Money in Sustainable Smart City Development in Bogor City Area," *Komputasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer dan Matematika*, vol. 19, no. 2, pp. 110–122, Jul. 2022, doi: 10.33751/komputasi.v19i2.5674.
- [3] N. I. Thohir, S. Hairunnisa, and I. Ismail, "Tantangan dan Solusi Perusahaan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Society 5.0", *Pendas*, vol. 9, no. 3, pp. 221–229, Sept. 2024, doi: 10.23969/jp.v9i3.19986.

- [4] N. Mutiara, "Tom Monaghan, Sosok di Balik Domino's Pizza yang Mendunia," *Entrepreneur Bisnis*. Accessed: Jul. 26, 2024. [Online]. Available: <https://entrepreneur.bisnis.com/read/20230725/265/1677924/tom-monaghan-sosok-di-balik-dominos-pizza-yang-mendunia>
- [5] Y. H. Sam, P. H. Leong, and C. F. Ku, "The Implementation of Mobile Application Ordering System to Optimize the User Experience of Food and Beverage Industry," in *2023 IEEE 14th Control and System Graduate Research Colloquium (ICSGRC)*, IEEE, Aug. 2023, pp. 22–26. doi: 10.1109/ICSGRC57744.2023.10215430.
- [6] Jovie Micayas Gallera, "Developing a Commerce Solutions for Convenient Food Ordering System using Mobile Application," *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, pp. 497–505, Jul. 2023, doi: 10.48175/IJARST-121170.
- [7] H. N. Rajeba, "Strategi Pemasaran Restoran Cepat Saji Domino's Pizza Cabang Cilegon dalam Meningkatkan Penjualan," *Prosiding Seminar Nasional Komunikasi, Administrasi Negara dan Hukum*, vol. 1, no. 1, pp. 151–160, Jun. 2023, doi: 10.30656/senaskah.v1i1.183.
- [8] A. Berni and Y. Borgia, "From the Definition of User Experience to A Framework to Classify its Applications in Design," *Proceedings of the Design Society*, vol. 1, pp. 1627–1636, Aug. 2021, doi: 10.1017/pds.2021.424.
- [9] E. Z. Dewi, M. Fransisca, R. I. Handayani, and F. L. D. Cahyanti, "Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method," *Sinkron*, vol. 7, no. 4, pp. 2329–2339, Oct. 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11505.
- [10] J. Chandra, "Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Mobil Online di PT. Bandung Era Sentra Talenta," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 6, no. 11, pp. 36–48, 2016, doi: 10.34010/jati.v6i2.568.
- [11] S. Abrahão, E. Insfran, A. Sluÿters, and J. Vanderdonckt, "Model-based intelligent user interface adaptation: challenges and future directions," *Software and Systems Modeling*, vol. 20, no. 5, pp. 1335–1349, Oct. 2021, doi: 10.1007/s10270-021-00909-7.
- [12] Z. Jiang, H. Yin, Y. Luo, J. Gong, Y. Yang, and M. Lin, "Quantitative Analysis of Mobile Application User Interface Design," in *2019 IEEE 38th International Performance Computing and Communications Conference (IPCCC)*, IEEE, Oct. 2019, pp. 1–8. doi: 10.1109/IPCCC47392.2019.8958722.
- [13] A. Mirza, M. D. Lusita, and D. Diana, "Design of UI/UX Applications for Mobile-Based E-Commerce Tech. An Gadgets Using the Design Method Thinking," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. 7, no. 1, p. 58, Jun. 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1085.
- [14] A. Hajizah, "Penerapan User Experience dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan," *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2024, doi: 10.58602/itsecs.v2i1.88.
- [15] M. Zidhan, Finanta Okmayura, Haana Udtari Anjani, Nur Fadilah Achmad, and Febby Wilyani, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Sayur Mayur Online (Samaron) Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, vol. 1, no. 2, pp. 96–106, Jan. 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i2.347.
- [16] Natasha Azzahra Aprillia, Hengky Anra, and Khairul Hafidh, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penyewaan Fasilitas Olahraga di Kota Pontianak dengan Metode User Centered Design," *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, Apr. 2024, doi: 10.60076/indotech.v2i1.390.
- [17] A. A. Yunanto *et al.*, "Design and Implementation the Prayer Reminder Application using KISS Principle based on User Centered Design," *Procedia Computer Science*, vol. 234, pp. 1484–1491, 2024, doi: 10.1016/j.procs.2024.03.149.
- [18] P. Laban, T. Schnabel, P. Bennett, and M. A. Hearst, "Keep It Simple: Unsupervised Simplification of Multi-Paragraph Text," in *Proceedings of the 59th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics and the 11th International Joint Conference on Natural Language Processing (Volume 1: Long Papers)*, Stroudsburg, PA, USA: Association for Computational Linguistics, 2021, pp. 6365–6378. doi: 10.18653/v1/2021.acl-long.498.
- [19] Interaction Design Foundation, "Keep It Simple, Stupid (KISS)," Interaction Design Foundation. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/keep-it-simple-stupid?srsltid=AfmBOoroaQM0vgZp7-0COWqamYK1Ubew0vSrazD5VeQzWeyzzxuclDW>
- [20] L. Di Marco, A. Leone, G. Murana, and D. Pacini, "The application of the 'KISS principle' for the treatment of type A acute aortic dissection: is this always right?," *Journal of Thoracic Disease*, vol. 10, no. S33, pp. S3884–S3886, Nov. 2018, doi: 10.21037/jtd.2018.08.132.

-
- [21] P. Fithri, A. Muluk, and R. H. Rayhanda, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi PT. XYZ,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 280–289, Jan. 2024, doi: 10.25077/teknosi.v9i3.2023.280-289.
- [22] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi SAY.CO”, *TANRA*, vol. 9, no. 1, pp. 73-88, 2022, doi: 10.26858/tanra.v9i1.29458.