

## Perancangan Desain UI/UX Untuk Aplikasi E-learning UMKM Manado dengan Penerapan Metode Design Thinking

Ade Yusupa<sup>1</sup>, Dhiva Runkat<sup>2</sup>, Luis Manoppo<sup>3</sup>, Nurul Rizkyani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sam Ratulangi, Manado

Email : ade@unsrat.ac.id<sup>1</sup>,

dhivarunkat026@student.unsrat.ac.id<sup>2</sup>, luismanoppo026@student.unsrat.ac.id<sup>3</sup>,

nurulrizkyani026@student.unsrat.ac.id<sup>4</sup>

### ABSTRACT

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) play a very important role in the Indonesian economy, especially in creating jobs and driving regional economic growth. Amidst the current development of digital technology, the implementation of e-learning has emerged as one solution to improve the quality of services and skills of MSMEs. However, there are still many e-learning applications that face obstacles related to user interface (UI) and user experience (UX) design that can hinder user effectiveness and satisfaction.

This study aims to design an optimal UI/UX design for an e-learning application aimed at MSMEs in Manado, by adopting the Design Thinking method. The research process was carried out through five stages, namely empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. The results of the study show that easy-to-use and functional UI/UX design can improve user experience, facilitate access to information, and support learning effectiveness.

This approach also allows MSMEs in Manado to maximize their digital potential, even though they have limited resources. Therefore, this study makes a significant contribution in helping MSMEs overcome digital challenges through smarter and more effective application design, which in turn has the potential to drive sustainable local economic growth.

#### Keywords:

UMKM, e-learning, UI/UX, Design Thinking, Manado, digital transformation, user experience.

### Abstrak

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran yang sangat penting dalam perekonomian Indonesia, terutama dalam menciptakan lapangan kerja dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Di tengah perkembangan teknologi digital saat ini, penerapan e-learning muncul sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas layanan dan keterampilan UMKM. Namun, banyak aplikasi e-learning yang masih menghadapi masalah terkait desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang dapat menghambat efektivitas serta kepuasan pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX yang optimal bagi aplikasi e-learning yang ditujukan untuk UMKM di Manado, dengan mengadopsi metode Design Thinking. Proses penelitian dilakukan melalui lima tahap: empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang mudah digunakan dan fungsional dapat meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah akses informasi, dan mendukung efektivitas pembelajaran.

Pendekatan ini juga memungkinkan UMKM di Manado untuk memaksimalkan potensi digital mereka, meskipun dengan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi berarti dalam membantu UMKM mengatasi tantangan digital melalui desain aplikasi yang lebih intuitif dan efektif, yang pada gilirannya berpotensi mendorong pertumbuhan ekonomi lokal yang berkelanjutan.

#### Kata kunci:

UMKM, e-learning, UI/UX, Design Thinking, Manado, transformasi digital, pengalaman pengguna.

## **PENDAHULUAN**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu aspek penting dalam perekonomian Indonesia. Dengan jumlah yang sudah sangat banyak hingga mencapai jutaan unit, UMKM berperan dalam menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan masyarakat serta mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. UMKM bisa dikatakan sebagai motor penggerak ekonomi nasional. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru bagi UMKM untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi operasional mereka. (Munthe, Yarham, and Siregar 2023) Transformasi digital ini menjadi semakin penting, terutama di tengah perubahan perilaku konsumen yang semakin mengandalkan platform online untuk memenuhi kebutuhan mereka. Pembelajaran e-learning untuk saat ini juga menjadi sebuah hal yang banyak digunakan di semua kalangan mulai dari pelajar, mahasiswa, guru, dosen, dan juga pebisnis serta masyarakat. E-learning merupakan sebuah bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan secara fleksibel kapanpun dan dimanapun. Peningkatan kualitas layanan pada UMKM menjadi fokus utama untuk meningkatkan kepuasan pelanggan serta memperkuat daya saing di pasar. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan kepada UMKM dalam hal keterampilan, komunikasi, dan manajemen waktu yang semuanya berfokus pada peningkatan kualitas layanan yang lebih baik. Di Manado, Sulawesi Utara pelayanan yang baik pada UMKM merupakan sebuah hal yang penting demi memperkuat ekonomi lokal dan meningkatkan daya saing bisnis. Peran UMKM dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di Manado memberikan gambaran

mengenai tantangan dan peluang yang ada dalam upaya meningkatkan layanan UMKM di daerah tersebut. (Prayogi and Setiyawati 2024) E-learning yang semakin diminati di segala kalangan karena bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan. Namun meskipun penerapan E-learning menawarkan banyak manfaat, tantangan terkait desain antar muka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) kerap menjadi hambatan. Ketidak optimalan dalam UI/UX dapat mengganggu efektivitas pengguna, terlebih ketika pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi platform atau ketika antarmuka yang disajikan tidak intuitif. UI/UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pelanggan. Desain yang User-friendly atau mudah dipahami dan menarik tidak hanya membuat pengguna merasa nyaman, tetapi juga memudahkan mereka dalam menemukan informasi dan melakukan transaksi dengan cepat dan efisien. Pengguna cenderung meninggalkan situs atau aplikasi yang sulit digunakan, sehingga penting bagi UMKM untuk mengoptimalkan aspek ini agar tidak kehilangan potensi pelanggan. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang menyeluruh dalam mendesain ulang UI/UX aplikasi E-learning. (Chorwanda et al. 2024) Salah satu metode yang sering diterapkan untuk meningkatkan kualitas desain aplikasi digital adalah Design Thinking. Pendekatan ini berfokus pada manusia, bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang efektif dengan mempertimbangkan potensi teknis serta tujuan bisnis.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan internet dan perangkat mobile, penting bagi UMKM untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip UI/UX dalam pengembangan platform digital mereka. (Yusupa, Sutrisno, and Sitompul 2021)

Dengan mengoptimalkan UI/UX, UMKM dapat menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada pertumbuhan bisnis yang berkelanjutan. Selain itu, Desain antarmuka pengguna sangatlah penting karena berfungsi sebagai jembatan antara pengguna sistem, memungkinkan interaksi yang efektif melalui tugas-tugas yang telah ditentukan pada fitur yang dirancang di E-learning. UI/UX perlu dirancang secara cermat dan menarik agar pengguna merasa terdorong untuk memanfaatkannya dan seberapa mudah mereka dapat menggunakannya. (Nur Wulandari, Sunarti, and Kuspriyono 2023) Proses pembuatan desain ini melibatkan beberapa langkah, seperti wawancara langsung atau observasi untuk mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan mereka. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang UI/UX menjadi kunci bagi UMKM untuk bersaing di pasar yang semakin kompetitif dan dinamis, serta untuk memastikan bahwa mereka dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pelanggan yang terus berkembang. Dengan demikian, optimalisasi UI/UX tidak hanya menjadi sebuah pilihan, tetapi juga sebuah keharusan bagi UMKM yang ingin bertahan dan berkembang dalam era digital yang penuh tantangan ini.

Aplikasi e-learning yang dirancang dengan UI/UX yang kurang menarik dan tidak intuitif dapat menyebabkan pengguna kesulitan dalam menjelajahi konten, berinteraksi dengan materi pembelajaran, atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Hal ini berdampak negatif pada kepuasan pengguna dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, ketidakseimbangan antara fokus pada kualitas materi pembelajaran dan desain antarmuka yang menarik juga menjadi tantangan, di mana beberapa UMKM hanya menekankan pada konten tanpa memperhatikan aspek desain, sementara yang lain lebih fokus pada tampilan tanpa mempertimbangkan substansi. Untuk

meningkatkan kualitas UI/UX pada aplikasi e-learning UMKM di Manado, penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. (Dumalang, Montolalu, and Lapihu 2023) Metode ini memungkinkan pengembangan solusi yang berpusat pada pengguna, dengan mengedepankan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan harapan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran UMKM lokal mengenai pentingnya UI/UX dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menyediakan panduan praktis yang dapat diimplementasikan oleh UMKM, terutama yang memiliki keterbatasan sumber daya, dalam merancang dan mengoptimalkan UI/UX aplikasi e-learning mereka.

Melalui pendekatan ini, penelitian ini juga menawarkan solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan anggaran dan keahlian teknis, seperti pemanfaatan alat desain gratis, kolaborasi dengan komunitas, dan pelatihan dasar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendorong pertumbuhan bisnis berkelanjutan dengan membantu UMKM membangun fondasi yang kuat melalui UI/UX yang optimal, sehingga tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran jangka pendek tetapi juga membangun loyalitas pengguna dalam jangka panjang.

Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu UMKM menghadapi tantangan di era digital. Penelitian ini bertujuan memaksimalkan potensi bisnis mereka serta mendorong pertumbuhan ekonomi yang lebih inklusif dan berkelanjutan. (Soedewi 2022)

## **METODE**

Bagian metode harus ditulis singkat, padat, jelas, tetapi mencukupi. Ia menjelaskan penggunaan metode penelitian, prosedur pelaksanaan, alat, bahan, atau instrumen harus dijelaskan dengan baik, namun bukan berupa teori.

Jika dipandang perlu, ada lampiran mengenai kisi-kisi instrumen atau penggalan bahan yang digunakan. Jika ada rumus-rumus statistik yang digunakan sebagai bagian dari metode, rumus yang sudah umum digunakan tidak perlu ditulis. Misalnya, ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data dijelaskan pada bagian metode ini. Bagian ini ditulis sebanyak maksimum 10% (untuk penelitian kualitatif) atau maksimum 15% (untuk penelitian kuantitatif) dari badan artikel.

Design Thinking adalah pendekatan iteratif yang digunakan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan menciptakan solusi inovatif yang dapat diuji. Metode ini sering digunakan dalam proses desain produk, layanan, dan pengalaman pengguna. Design Thinking berfokus pada pemecahan masalah dengan cara yang kreatif dan kolaboratif, melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam setiap tahap proses. (Prayogi and Setiyawati 2024)

### **Tahapan Design Thinking**

#### **1. Empathize (Berempati)**

Tahap pertama dalam Design Thinking adalah memahami kebutuhan pengguna dengan cara berempati dengan mereka. Ini melibatkan observasi, wawancara, dan interaksi langsung dengan pengguna untuk mengumpulkan wawasan tentang pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi. Berempati memungkinkan desainer untuk melihat masalah dari sudut pandang pengguna dan mengenali kebutuhan emosional serta rasional mereka. (Dewi, Fauzi, and Nopendri 2023)

#### **2. Define (Mendefinisikan)**

Setelah mengumpulkan wawasan dari tahap empati, langkah berikutnya adalah mendefinisikan masalah yang sebenarnya. Desainer menganalisis data yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi pola dan masalah

utama yang perlu diselesaikan. Tahap ini menghasilkan pernyataan masalah yang jelas dan terfokus, yang dikenal sebagai "problem statement." Pernyataan masalah yang baik adalah yang menguraikan kebutuhan pengguna secara spesifik dan terbuka untuk berbagai solusi. (Mahardika, Putra, and Tiawan 2022)

#### **3. Ideate (Mengidealkan)**

Tahap ideasi adalah tahap di mana desainer dan tim menciptakan sebanyak mungkin ide untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan. Sesi brainstorming adalah metode yang sering digunakan dalam tahap ini, di mana anggota tim berbagi ide tanpa khawatir akan kritik atau evaluasi. Ide-ide yang dihasilkan dapat berupa solusi konvensional maupun non konvensional, dan penting untuk mendorong pemikiran kreatif dan out-of-the-box.

#### **4. Prototype (Membuat Prototipe)**

Setelah mengumpulkan ide-ide, tahap berikutnya adalah membuat prototipe. Prototipe adalah versi awal dari produk atau solusi yang dapat diuji dengan pengguna. Prototipe dapat berupa sketsa, model fisik, atau aplikasi interaktif yang memungkinkan desainer untuk menguji asumsi dan mendapatkan umpan balik pengguna. (Aeni and Yusupa 2018) Prototipe membantu desainer mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari ide-ide mereka sebelum menginvestasikan sumber daya lebih lanjut.

#### **5. Test (Menguji)**

Tahap terakhir dalam Design Thinking adalah menguji prototipe dengan pengguna. Pengujian melibatkan mengamati pengguna saat mereka berinteraksi dengan prototipe dan mengumpulkan umpan balik mereka. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk menyempurnakan solusi dan iterasi lebih lanjut. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar memenuhi

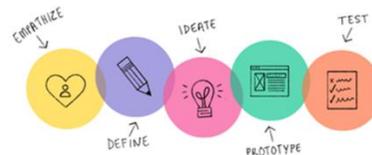
kebutuhan pengguna dan dapat memberikan nilai tambah. (Nur Wulandari, Sunarti, and Kuspriyono 2023)

Pusat Design Thinking menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain, di mana setiap keputusan didasarkan pada kebutuhan, keinginan, dan wawasan pengguna, sehingga pemahaman perspektif pengguna menjadi kunci untuk menciptakan solusi yang relevan dan berharga. Metode ini juga mendorong kolaborasi multidisiplin antara berbagai disiplin ilmu dan pemangku kepentingan, di mana tim yang beragam dapat memperkaya proses kreatif dan menghasilkan solusi yang lebih holistik. Selain itu, Design Thinking bersifat iteratif, memungkinkan desainer untuk terus-menerus memperbaiki dan meningkatkan solusi berdasarkan umpan balik pengguna, sehingga dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan konteks. Metode ini juga mendorong pemikiran kreatif dan inovatif untuk mengidentifikasi solusi baru serta menantang asumsi yang ada, membuka peluang untuk pendekatan baru yang lebih efektif. Eksperimentasi dan prototyping menjadi inti dari Design Thinking, di mana pembuatan dan pengujian prototipe memungkinkan desainer untuk menguji ide-ide mereka dalam skala kecil sebelum implementasi penuh, mengurangi risiko, dan memungkinkan penyesuaian berdasarkan umpan balik nyata.

Design Thinking dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti desain produk, pengembangan layanan, transformasi organisasi, dan inovasi sosial. Dalam desain produk, misalnya, metode ini membantu desainer memahami kebutuhan pengguna melalui wawancara, sehingga mereka dapat menciptakan produk yang sesuai dengan cara pengguna menggunakannya sehari-hari. (Prayogi and Setiyawati 2024) Di bidang pengembangan layanan, Design Thinking digunakan untuk merancang pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, seperti dalam industri

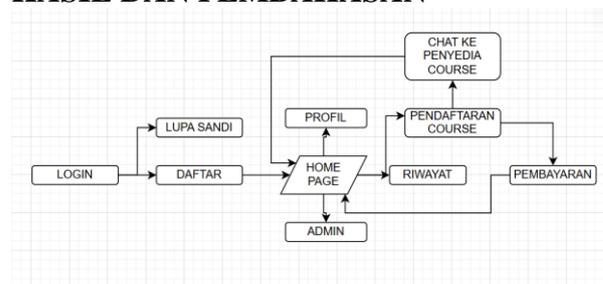
perhotelan, di mana desainer berusaha memahami harapan tamu untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka. Selain itu, metode ini juga bermanfaat dalam mentransformasi organisasi, di mana manajemen dapat melibatkan karyawan untuk merancang proses kerja yang lebih efisien dan kolaboratif. Terakhir, dalam inovasi sosial, Design Thinking membantu organisasi menciptakan solusi untuk masalah sosial yang rumit, seperti dalam proyek pengembangan komunitas, di mana desainer bekerja sama dengan anggota komunitas untuk mengidentifikasi masalah dan merancang program yang memberdayakan mereka untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. (Soedewi 2022)

## 2.1 Gambar



Gambar 1. Metode Design Thinking

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Flowchart

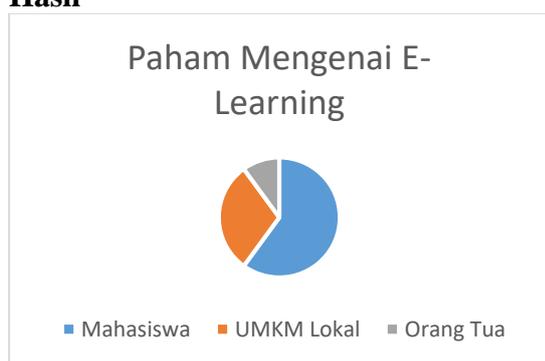
1. **Login** : Pengguna memulai dengan masuk (login) ke aplikasi. Jika belum memiliki akun, mereka dapat memilih untuk daftar terlebih dahulu.
2. **Daftar & Lupa Sandi** : Jika pengguna belum punya akun, mereka bisa mendaftar lewat menu **DAFTAR**. Bila lupa kata sandi, pengguna bisa memilih menu **LUPA SANDI**.

3. **Home Page (Halaman Utama)** : Setelah berhasil login atau mendaftar, pengguna akan diarahkan ke HOME PAGE yang menjadi pusat navigasi ke berbagai fitur aplikasi.
4. **Profil** : Pengguna bisa mengakses dan mengelola informasi pribadi mereka melalui menu PROFIL.
5. **Pendaftaran Course (Kursus)** : Dari halaman utama, pengguna bisa mendaftar kursus melalui menu PENDAFTARAN COURSE. Di sini juga tersedia fitur untuk chat ke penyedia course, mungkin untuk bertanya atau konfirmasi.
6. **Pembayaran** : Setelah memilih kursus, pengguna akan diarahkan ke proses PEMBAYARAN untuk menyelesaikan transaksi.
7. **Riwayat** : Pengguna juga dapat melihat RIWAYAT pendaftaran atau transaksi mereka dari halaman utama.
8. **Admin** : Terdapat juga akses ke menu ADMIN, yang kemungkinan hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak khusus (misalnya pengelola sistem).

ada 6 orang, atau sekitar 60% dari seluruh responden.

2. **UMKM Lokal** menempati posisi kedua dengan 3 orang (30%). Mereka sudah mulai mengenal e-learning untuk pengembangan usaha atau pelatihan daring.
3. **Orang Tua** merupakan kelompok terkecil yang memahami e-learning, hanya 1 orang (10%). Kenapa bisa sedikit? karena kurangnya paparan terhadap teknologi digital.

### Hasil



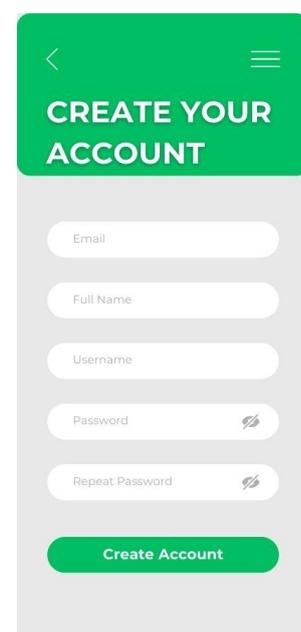
Gambar 3. Pemahaman mengenai E-Learning

Grafik ini menunjukkan tingkat pemahaman mengenai e-learning dari tiga kelompok responden yang berbeda:

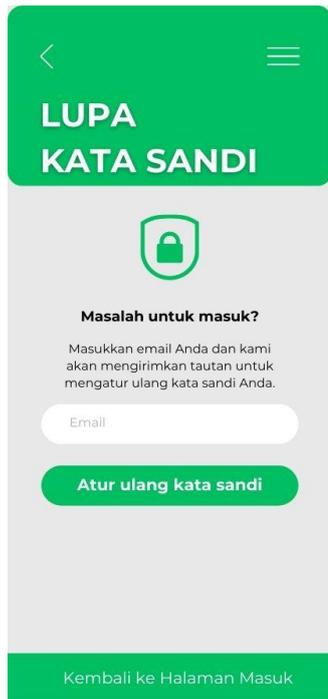
1. **Mahasiswa** merupakan kelompok yang paling banyak memahami e-learning, terlihat dari warna biru yang mendominasi grafik. Totalnya



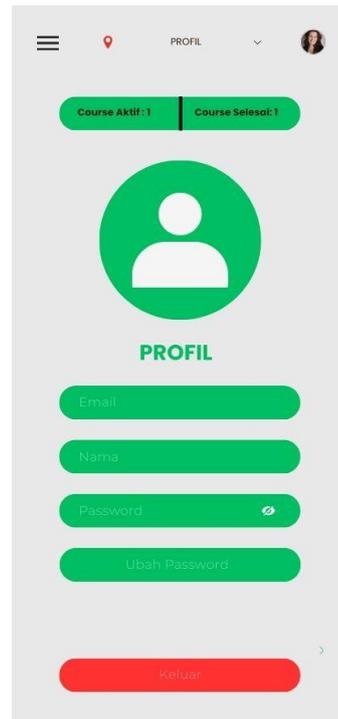
Gambar 4. Halaman Login



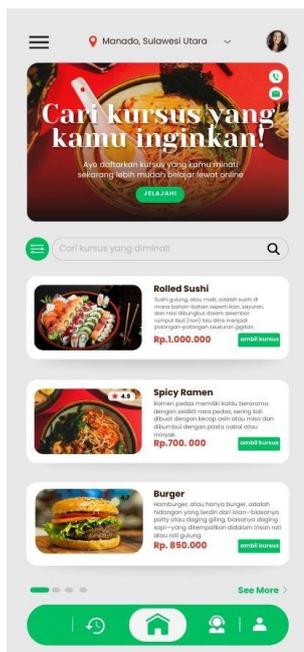
Gambar 5. Halaman Daftar



Gambar 6. Halaman Reset Kata Sandi



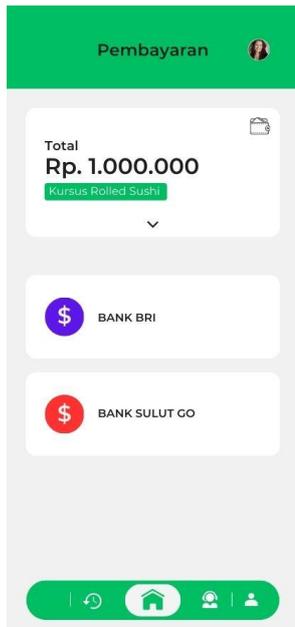
Gambar 8. Halaman Profil



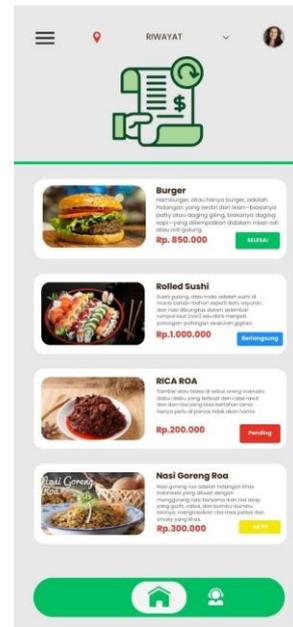
Gambar 7. Home Page (halaman utama)



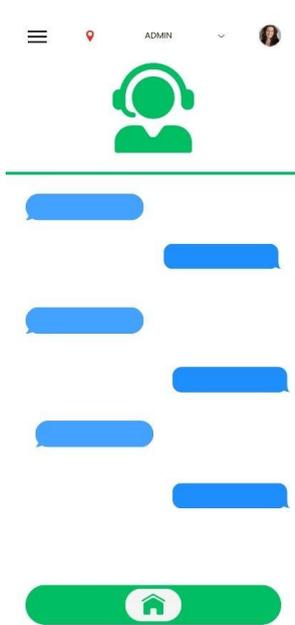
Gambar 9. Halaman Course



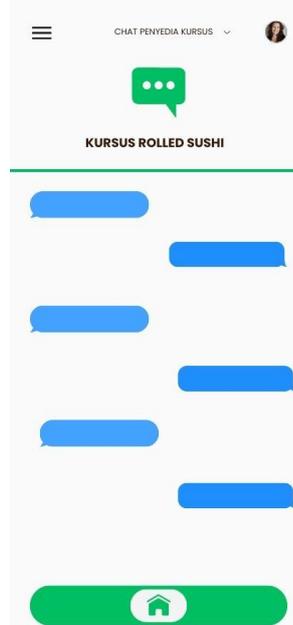
Gambar 10. Halaman Pembayaran



Gambar 12. Halaman Riwayat



Gambar 11. Halaman Chat Admin



Gambar 13. Halaman Chat ke Penyedia Course

### 1. Halaman Login

Halaman pertama menampilkan tampilan login sederhana dengan ikon karakter perempuan memegang tablet resep. Ini memberikan kesan ramah dan menarik. Pengguna diminta untuk mengisi email dan kata sandi, serta diberikan opsi "Ingat kata sandi" dan "Lupa kata sandi". Tombol "Login" berwarna hijau mencolok, mudah diakses oleh pengguna.

## 2. Halaman Daftar Akun

Pada halaman ini, pengguna baru dapat mendaftar akun dengan mengisi informasi seperti:

- Email
- Nama lengkap
- Username
- Password
- Konfirmasi password

Tampilan ini didesain simpel dengan tata letak rapi. Tombol "Create Account" berwarna hijau menandakan tindakan utama yang ingin dilakukan yaitu membuat akun.

## 3. Halaman Lupa Kata Sandi

Jika pengguna lupa kata sandi, mereka bisa memasukkan alamat email mereka untuk menerima tautan reset kata sandi. Penjelasan ditampilkan dengan bahasa sederhana dan ramah. Ada ikon gembok sebagai simbol keamanan dan tombol hijau "Atur ulang kata sandi".

## 4. Beranda (Home)

Halaman beranda menampilkan kursus-kursus yang tersedia. Beberapa contoh kursus:

- Rolled Sushi (Rp. 1.000.000)
- Spicy Ramen (Rp. 700.000)
- Burger (Rp. 850.000)

Terdapat fitur pencarian dan navigasi kategori kursus. Banner besar di atas bertuliskan "Cari kursus yang kamu inginkan" untuk mendorong pengguna menjelajahi kursus yang ada. Lokasi pengguna juga ditampilkan di bagian atas (contoh: Manado, Sulawesi Utara).

## 5. Halaman Profil

Pengguna bisa melihat dan mengatur profil mereka, termasuk:

- Email
- Nama
- Password
- Jumlah kursus aktif dan selesai

Fitur "Ubah Password" dan tombol "Keluar" (logout) juga tersedia, dengan desain yang minimalis namun jelas.

## 6. Deskripsi Kursus

Halaman ini menampilkan penjelasan lengkap tentang isi kursus. Sebagai contoh kursus *Rolled Sushi*, terdapat:

- Deskripsi umum
- Materi kursus (dari persiapan bahan hingga teknik menggulung sushi)
- Keunggulan dan manfaat kursus
- Harga dan tombol "Daftar Kursus"

Informasi disajikan secara detail namun mudah dibaca, cocok untuk pemula hingga yang ingin mengembangkan skill profesional.

## 7. Pembayaran

Halaman ini menampilkan total biaya kursus yang harus dibayar dan opsi metode pembayaran:

- Bank BRI
- Bank SULUT GO

Desain sederhana dengan pilihan jelas membuat proses pembayaran jadi mudah dan cepat.

## 8. Chat dengan Admin

Halaman ini menampilkan fitur chat langsung dengan admin. Ini berguna untuk pengguna yang membutuhkan bantuan atau memiliki pertanyaan. Desainnya menyerupai tampilan chat biasa, dengan bubble percakapan berwarna biru.

## 9. Riwayat

Halaman "Riwayat" dalam aplikasi ini menampilkan daftar kursus memasak yang telah atau sedang diikuti oleh pengguna. Setiap kursus ditampilkan dalam bentuk kotak berisi gambar makanan, nama, deskripsi singkat, harga, serta status kursus yang ditandai dengan warna berbeda. Beberapa contoh kursus yang ditampilkan antara lain:

- Burger dengan harga Rp. 850.000 berstatus SELESAI (warna hijau)
- Rolled Sushi seharga Rp. 1.000.000 dengan status BERLANGSUNG (warna biru)
- Rica Roa seharga Rp. 200.000 berstatus PENDING (warna merah)
- Nasi Goreng Roa seharga Rp. 300.000 dengan status AKTIF (warna kuning)

Penggunaan warna pada status ini memudahkan pengguna untuk mengetahui progres setiap kursus dengan cepat. Di bagian bawah halaman, terdapat dua ikon

navigasi yaitu ikon rumah untuk kembali ke beranda dan untuk chat dengan admin.

#### **10. Chat dengan Penyedia Kursus (course)**

Tampilan ini menunjukkan fitur chat antara peserta dan penyedia kursus yang sangat penting untuk komunikasi langsung, tanya-jawab, atau mendapatkan bantuan selama proses belajar. Judul halaman "Chat Penyedia Kursus" menandakan bahwa pengguna sedang berada di ruang obrolan khusus untuk kursus tertentu, dalam hal ini "Kursus Rolled Sushi". Di dalam tampilan ini terdapat beberapa balon percakapan berwarna biru yang menunjukkan adanya interaksi, pesan-pesan tersebut berasal dari pengguna dan penyedia kursus yang saling berbalasan. Sama seperti halaman sebelumnya, terdapat tombol navigasi berupa ikon rumah di bagian bawah yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

#### **Pembahasan**

Penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang optimal meningkatkan kepuasan dan efektivitas pengguna aplikasi e-learning UMKM. Teori UX menekankan pentingnya empati dan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna (Norman, 2013). Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX efektif, dengan fokus pada tahapan empati, ideasi, dan pengujian (Brown, 2009). Fitur visual seperti ikon dan warna memperkuat navigasi aplikasi (Retnowati et al., 2018), sedangkan fitur chat mendukung pembelajaran aktif dan komunikasi langsung (Vygotsky, 1978). Tantangan keterbatasan digital literacy pelaku UMKM memerlukan pelatihan dan panduan praktis untuk memastikan pemanfaatan aplikasi secara maksimal (Nurgiyantoro & Efendi, 2017).

#### **SIMPULAN (PENUTUP)**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal untuk aplikasi e-learning yang ditujukan bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Manado. Dalam

proses perancangan, digunakan metode Design Thinking untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna serta efektif dalam meningkatkan pembelajaran bagi UMKM. Proses ini terdiri dari lima tahap: empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian, yang memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna akhir.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX yang tepat mampu meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah akses informasi, dan mendorong pembelajaran yang lebih efektif bagi pengusaha UMKM di Manado. Aplikasi yang dirancang juga memperhatikan aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan, dengan tujuan mendukung pengembangan kapasitas UMKM di daerah Manado. Penerapan metode Design Thinking terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang relevan dan ramah pengguna.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan dalam kelompok yang telah berperan aktif sebagai narasumber dan mitra diskusi, serta membantu dalam pengumpulan data dan analisis.

Tanpa adanya kerja sama, semangat kolaboratif, dan dukungan dari seluruh pihak tersebut, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, Wiwik Akhirul, and Ade Yusupa. 2018. "Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma." *Jurnal Kwangsan* 6(1): 1. doi:10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.6.
- Chorwanda, Axeldo, Ganggas Adyaksa,

- Dwi Budi Santoso, and Jeffri Alfa Razaq. 2024. "Perancangan UI / UX Aplikasi E-Learning Kampus Universitas." 5(3): 2402–12.
- Dewi, Riska Sintia, Rahmat Fauzi, and Nopendri Nopendri. 2023. "Perancangan Uinux Android Untuk Meningkatkan Kepedulian Masyarakat Terhadap Pengelolaan Sampah Dan Lingkungan." *Rang Teknik Journal* 6(2): 24–36. doi:10.31869/rtj.v6i2.3636.
- Dumalang, Jovianto Marcellino, Christie E.J.C Montolalu, and Dodisutarma Lapihu. 2023. "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Pada UMKM Di Kota Manado Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)* 2(2): 41–52. doi:10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- Mahardika, I Gede Aditya, I Gede Juliana Eka Putra Putra, and Tiawan Tiawan. 2022. "Solusi Inovatif Dengan Pendekatan Design Thinking Untuk Menggali Potensi Ekonomi Desa (Studi Kasus Bumdes Artha Kara Mas)." *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)* 5(2): 197. doi:10.37600/tekinkom.v5i2.532.
- Munthe, Asmaira, M. Yarham, and Ridwana Siregar. 2023. "Peranan UMKM Terhadap Perekonomian Indonesia." *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi* 2(3): 593–614.
- Nur Wulandari, Dewi Ayu, Sunarti Sunarti, and Taat Kuspriyono. 2023. "Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema." *Jurnal Infortech* 5(1): 22–29. doi:10.31294/infortech.v5i1.15376.
- Prayogi, Yosef Agil, and Nina Setiyawati. 2024. "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi E-Learning Umkm Salatiga Menggunakan Metode Design Thinking." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 9(1): 402–15. doi:10.29100/jipi.v9i1.4218.
- Soedewi, Sri. 2022. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci." *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual* 10(02): 17. doi:10.34010/visualita.v10i02.5378.
- Yusupa, Ade, Agung Sutrisno, and , Bernard J. D. Sitompul. 2021. "Penyuluhan Digital Marketing Bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 Di Kota Manado." *Jurnal Lentera - Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 2(2): 16–20. doi:10.57207/lentera.v2i2.25.