

Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Obat Online di Apotik Tiosbel Medan Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking

Ferdy Christofel Sihombing^{1*}, Heni Wulandari², Rian Farta Wijaya³

^{1,2,3} Fakultas Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}ferdyhutasoit28@gmail.com, ²heniwulandari04@gmail.com, ³rianfartawijaya@dosen.pancabudi.ac.id

(* Email Corresponding Author: ferdyhutasoit28@gmail.com)

Received: 20 Februari 2026. | Revision: 3 Maret 2026 | Accepted: 3 Maret 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi layanan kefarmasian menuju sistem yang lebih praktis dan mudah diakses melalui perangkat mobile. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface dan User Experience (UI/UX) aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile guna meningkatkan kemudahan akses informasi obat serta efisiensi proses pemesanan. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta pengalaman dalam proses pembelian obat. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk prototipe aplikasi menggunakan Figma. Evaluasi usability dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS) yang melibatkan pengguna Apotik Tiosbel Medan sebagai responden. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 79,5 yang termasuk dalam kategori *Good* dan tingkat penerimaan *Acceptable*. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik dan mendukung proses pemesanan obat secara lebih efektif, meskipun masih diperlukan pengembangan lanjutan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi pemesanan obat berbasis mobile serta mendukung digitalisasi layanan kefarmasian.

Kata Kunci: UI/UX, aplikasi mobile, pemesanan obat online, Design Thinking, System Usability Scale

Abstract

The development of digital technology has driven the transformation of pharmaceutical services towards a more practical and accessible system via mobile devices. This study aims to design the User Interface and User Experience (UI/UX) of a mobile-based online medicine ordering application at Tiosbel Pharmacy in Medan to improve access to medicine information and the efficiency of the ordering process. The method used is Design Thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaires with users to identify their needs, problems, and experiences in the medicine purchasing process. The design results were realized in the form of an application prototype using Figma. Usability evaluation was carried out using the System Usability Scale (SUS) method, which involved Tiosbel Pharmacy Medan users as respondents. The test results showed an average SUS score of 79.5, which falls into the *Good* category and an *Acceptable* level of acceptance. These findings indicate that the resulting UI/UX design is capable of providing a good user experience and supporting the medicine ordering process more effectively, although further development is still needed to improve ease of use. This research is expected to serve as a reference in the development of mobile-based medicine ordering applications and support the digitization of pharmaceutical services.

Keywords: UI/UX, mobile applications, online medicine ordering, Design Thinking, System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

Karena pesatnya kemajuan teknologi, sangat penting bagi kita sebagai pelaku bisnis di era globalisasi saat ini untuk menggunakan kecanggihan teknologi ini demi kelancaran bisnis[1], [2]. Salah satu bentuk transformasi teknologi digital yang semakin berkembang adalah layanan pemesanan obat secara daring melalui aplikasi mobile[3]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel menggunakan metode Design Thinking[4]. Aplikasi yang dirancang diharapkan mampu membantu pelanggan memahami produk secara lebih jelas, mempermudah proses pemesanan, serta meningkatkan kualitas pelayanan dan pemesanan obat[5], [6].

Keberhasilan suatu produk dalam menjangkau pengguna secara luas di tingkat lokal, menunjukkan pentingnya strategi pemasaran digital yang efektif, sehingga perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan perlu dirancang secara optimal agar mampu meningkatkan jangkauan layanan dan daya saing melalui platform[7]. Namun, proses pemesanan obat yang masih dilakukan secara konvensional berpotensi menimbulkan beberapa permasalahan, Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pengguna secara menyeluruh[6].

Desain antarmuka pengguna *user interface* (UI) dan pengalaman pengguna *user experience* (UX) adalah langkah penting dalam pengembangan perangkat lunak. Aplikasi dengan desain yang kurang intuitif dan tidak berorientasi pada kebutuhan pengguna berisiko menurunkan tingkat penggunaan dan efektivitas layanan. Oleh karena itu, perancangan

UI/UX harus dilakukan secara sistematis dengan pendekatan yang berfokus pada pengguna agar aplikasi yang dihasilkan tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan nyaman bagi penggunaannya.

Figma adalah aplikasi yang sering digunakan oleh desainer UI/UX sebagai Alat desain prototipe untuk proyek digital[8]. Dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan, Figma dimanfaatkan sebagai media utama untuk mengembangkan tampilan antarmuka yang interaktif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna[9]. Sejalan dengan fitur yang dirancang dalam aplikasi pemesanan obat online berbasis mobile, pengguna dapat memperoleh berbagai manfaat, seperti proses pemesanan yang lebih efisien, pengurangan waktu tunggu, serta kemudahan dalam mengakses informasi obat secara cepat dan praktis kapan saja dan di mana saja.

Untuk tujuan penelitian ini, penggunaan Figma memberikan keunggulan teknis, termasuk pembuatan prototipe dengan fidelitas tinggi (high-fidelity prototype), yang memiliki kemampuan untuk mensimulasikan alur kerja aplikasi secara dinamis sebelum memasuki tahap pengembangan kode. Pada platform ini, fitur kolaboratif berbasis cloud memungkinkan peneliti melakukan iterasi desain secara cepat berdasarkan umpan balik calon pengguna dan manajemen apotek. Dengan visualisasi komponen yang tepat, warna yang menenangkan dan navigasi yang mudah, kemungkinan kegagalan sistem dapat diminimalkan sejak awal[10]. Hal ini memastikan bahwa setiap interaksi digital pelanggan, mulai dari memilih kategori obat hingga melakukan pembayaran, berjalan lancar dan lancar. Pada akhirnya, ini akan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap layanan digital Apotik Tiosbel Medan.

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru[11], [12]. Proses design thinking adalah proses berulang dengan beberapa tahapan untuk memahami pengguna, masalah, dan solusinya, memungkinkan penulis mendefinisikan masalah dari sudut pandang tertentu. Pemikiran desain memiliki beberapa keuntungan yang berfokus pada kebutuhan pengguna, memecahkan masalah secara inovatif, mengurangi risiko kegagalan, dan meningkatkan kolaborasi atau kerja sama. Dengan menerapkan metode Design Thinking, proses perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat dapat dilakukan secara terstruktur dan berorientasi pada pengalaman pengguna[13], [14].

Mengingat demografi penggunaannya yang beragam dari segi usia dan tingkat literasi teknologi, penerapan metodologi ini menjadi sangat relevan untuk pengembangan aplikasi kesehatan seperti Apotik Tiosbel Medan[15]. Dengan menggunakan siklus iterasi non-linear, Design Thinking memungkinkan desainer untuk tidak hanya berkonsentrasi pada fitur estetika visual semata; itu memungkinkan mereka untuk lebih memahami aspek empati sehingga mereka dapat menemukan poin nyeri yang dialami pelanggan saat mereka memesan obat secara manual. Oleh karena itu, solusi ini lebih dari sekadar digitalisasi layanan konvensional itu mengubah pengalaman pengguna sehingga mereka dapat mempercepat waktu tunggu operasional dan menghindari kesalahan pembacaan resep. Metode ini memastikan bahwa setiap komponen, mulai dari pencarian obat hingga proses transaksi, didasarkan pada kenyamanan dan keamanan pelanggan sebagai pengguna akhir.

Penelitian ini berfokus pada permasalahan perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online berbasis mobile di Apotik Tiosbel Medan, dengan tujuan menghasilkan desain yang mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal serta meningkatkan efektivitas layanan dan strategi pemasaran secara maksimal.

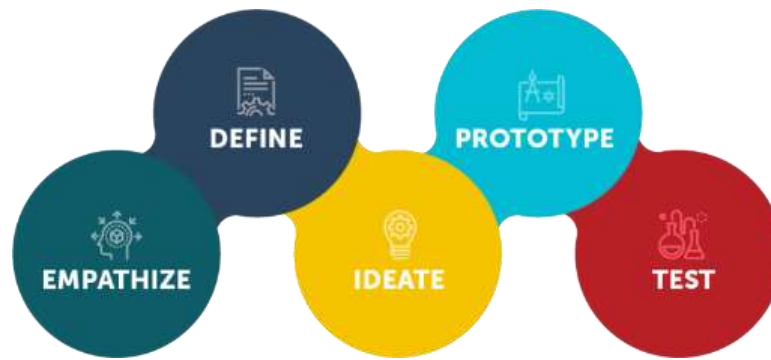
Setelah meneliti dasar masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat prototype aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile dengan menggunakan metode Design Thinking. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menghasilkan rancangan aplikasi yang mampu meningkatkan efektivitas pelayanan, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna, sekaligus menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi layanan kesehatan berbasis mobile di masa mendatang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX (User Interface/User Experience) pada aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile. Metode Design Thinking dipilih karena menekankan pada perancangan solusi yang berorientasi pada pengguna, inovatif, serta mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pengguna sehingga menghasilkan antarmuka dan pengalaman penggunaan yang lebih efektif dan mudah digunakan.

Struktur metodologi ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi masalah secara iteratif melalui lima tahapan sistematis, yaitu empati, definisi, idealisasi, prototipe, dan pengujian. Metode ini fleksibel namun terukur, yang merupakan keunggulan utamanya. Di sini, penelitian difokuskan pada kondisi psikologis dan tantangan nyata yang dihadapi pelanggan saat menggunakan layanan farmasi, bukan hanya pada tampilan visual. Dengan mengutamakan pengguna sebagai bagian dari proses kreatif, risiko membuat fitur yang tidak penting dapat dikurangi. Ini memastikan bahwa prototipe yang dibuat pada akhirnya benar-benar mampu menangani masalah operasional di Apotik Tiosbel Medan, seperti kebutuhan akan verifikasi resep yang cepat dan kejelasan tentang ketersediaan obat secara real-time.

Penerapan metode Design Thinking dalam penelitian ini meliputi lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test yang dilaksanakan secara sistematis sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

2.1 Emphatize

Tahapan pertama adalah pengumpulan data dan pemahaman terhadap permasalahan pengguna. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, atau kuesioner kepada pelanggan dan pihak Apotik Tiosbel Medan. Fokus utama tahap ini adalah menggali pengalaman pengguna dalam proses pemesanan obat, kendala yang sering dihadapi, serta harapan mereka terhadap layanan pemesanan obat berbasis aplikasi mobile. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam memahami sudut pandang pengguna.

2.2 Define

Pada tahapan ini, proses define dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses empathy. Informasi yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan inti yang dialami pengguna, seperti kesulitan memperoleh informasi obat, proses pemesanan yang tidak efisien, atau kurangnya kemudahan dalam penggunaan layanan. Pada tahap ini, permasalahan dirumuskan secara jelas dan spesifik sehingga dapat dijadikan acuan dalam merancang solusi UI/UX yang tepat sasaran.

2.3 Ideate

Setelah inti permasalahan berhasil diidentifikasi, langkah berikutnya adalah merancang ide solusi yang paling sesuai. Pada tahap ini, peneliti melakukan eksplorasi ide terkait fitur aplikasi, alur navigasi, serta desain antarmuka yang mendukung kemudahan pemesanan obat secara online. Ide-ide yang dihasilkan kemudian diseleksi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta karakteristik layanan Apotik Tiosbel Medan, sehingga solusi yang dirancang memiliki nilai fungsional dan estetis.

2.4 Prototype

Pada tahap prototype, peneliti melakukan proses pengimplementasian dari hasil tahap ideate yaitu pembuatan high fidelity. Prototipe ini berfungsi sebagai representasi dari konsep UI/UX yang telah dirancang, mencakup tata letak antarmuka, navigasi, dan interaksi pengguna. Dengan adanya prototipe, peneliti dapat memvisualisasikan ide secara konkret serta memudahkan pengguna dan pihak terkait dalam memberikan masukan sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut.

2.5 Test

Prototipe diujikan kepada pengguna atau pemangku kepentingan yang sesuai. Pada tahap ini, pengguna diminta untuk mencoba menggunakan prototipe dan memberikan umpan balik terkait kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta efektivitas desain UI/UX. Hasil pengujian digunakan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan desain, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berulang guna menghasilkan rancangan aplikasi pemesanan obat online yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan berbagai temuan yang diperoleh pada setiap tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga proses pengujian dan evaluasi prototipe. Uraian pembahasan hasil penelitian disajikan pada bagian berikut:

3.1 Empathize

Pada tahap Empathize dalam metode Design Thinking, proses perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan diawali dengan upaya memahami pengguna secara mendalam. Kegiatan ini dilakukan

melalui wawancara dan observasi langsung untuk menggali kebutuhan, perilaku, serta permasalahan yang dialami pengguna, sehingga diperoleh dasar yang kuat dalam merancang aplikasi mobile yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak pelanggan harus menunggu dalam waktu yang cukup lama hanya untuk bertanya tentang ketersediaan obat tertentu. Pelanggan sering kecewa setelah menunggu antrian karena obat yang mereka butuhkan tidak tersedia atau harus dipesan terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang buruk dan ketidakjelasan tentang informasi stok mengganggu waktu pelanggan. Selain itu, proses verifikasi resep dokter yang dilakukan secara manual dengan kertas fisik dapat menyebabkan tumpukan berkas di meja kasir, yang dapat menyebabkan kesalahan data atau kehilangan resep pelanggan.

Berikut merupakan beberapa pertanyaan saat wawancara.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda pernah memesan obat secara online atau melalui aplikasi mobile sebelumnya?
2	Kendala apa yang sering Anda alami saat membeli obat secara langsung (misalnya antrian, jarak, waktu tunggu)?
3	Apakah proses pemesanan obat saat ini sudah mudah menurut Anda?
4	Fitur apa yang paling dibutuhkan dalam aplikasi pemesanan obat online?
5	Bagaimana aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kenyamanan dan kecepatan pelayanan?
6	Apakah Anda bersedia menggunakan aplikasi ini ?

3.2 Define

Pada tahap Define dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile, perumusan masalah dilakukan berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang telah dikumpulkan. Kondisi tersebut berdampak pada pengalaman pengguna yang belum optimal dalam memperoleh informasi dan layanan di Apotik Tiosbel Medan. Oleh karena itu, rumusan masalah difokuskan pada kebutuhan pengguna terhadap aplikasi pemesanan obat online berbasis mobile yang mudah digunakan, menyediakan informasi obat dan harga secara jelas, serta memungkinkan proses pemesanan dilakukan kapan saja tanpa harus datang langsung ke apotek. Salah satu pendekatan yang diterapkan dalam merumuskan solusi atas permasalahan tersebut adalah pengumpulan dan analisis data pengguna sebagai dasar perancangan sistem yang diusulkan. Tabel 2 menyajikan *How Might We* yang merepresentasikan hasil pendefinisian masalah dalam penelitian ini.

Hasil analisis data kuesioner menunjukkan bahwa 85 persen responden merasa sulit jika harus datang berulang kali ke apotek hanya untuk memastikan ketersediaan obat jangka panjang atau obat khusus yang diresepkan dokter. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pelanggan sering bingung dengan perubahan harga obat, yang terkadang terjadi tanpa pemberitahuan sebelumnya di papan pengumuman fisik. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap sebuah platform digital berupa aplikasi pemesanan obat online berbasis ponsel. Platform ini memiliki beberapa kriteria utama: mudah digunakan dan ramah pengguna, menyediakan informasi tentang obat dan harganya secara jelas, dan memungkinkan semua proses transaksi—mulai dari konsultasi resep hingga pembayaran—dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa perlu melakukan kontak fisik.

Tabel 2 menyajikan *How Might We* yang merepresentasikan hasil pendefinisian masalah dalam penelitian ini.

Tabel 2. Tabel How Might We

No	Problem	Insight	How	Might
1	Informasi layanan dan harga Apotik Tiosbel belum terintegrasi dalam satu media digital	Pelanggan kesulitan memperoleh informasi layanan dan harga secara lengkap dan terpusat	Bagaimana cara menyajikan informasi layanan dan harga obat secara terstruktur dalam satu aplikasi digital?	Mengembangkan aplikasi Pemesanan obat yang menampilkan informasi layanan dan harga secara jelas dan terpusat
2	Proses pemesanan obat masih dilakukan secara manual	Pelanggan harus datang langsung ke lokasi sehingga proses pemesanan kurang praktis	Bagaimana cara memfasilitasi proses pemesanan obat agar dapat dilakukan secara online?	Menyediakan fitur pemesanan obat berbasis aplikasi mobile

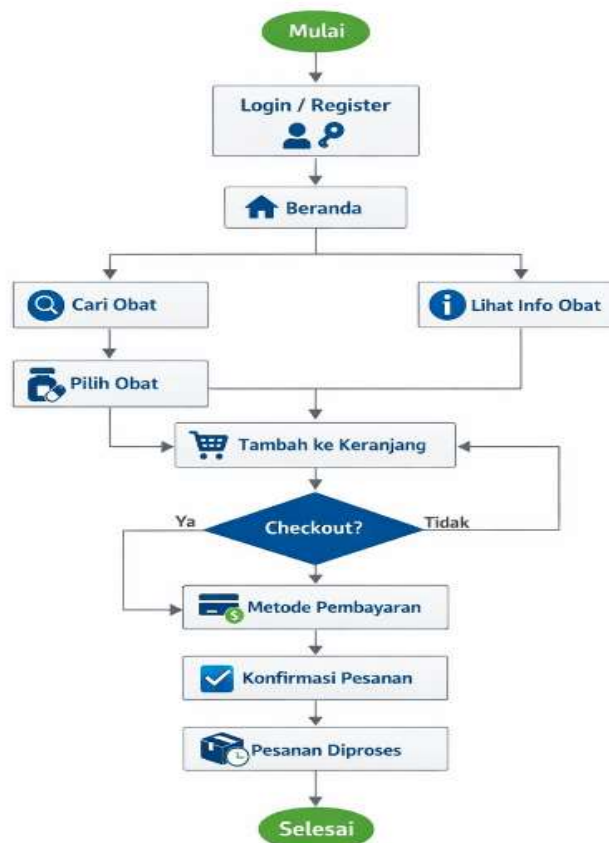
3	Belum tersedia aplikasi khusus Apotik Tiosbel	Pengalaman pengguna dalam mengakses layanan menjadi kurang optimal	Bagaimana cara merancang aplikasi pemesanan obat yang mudah digunakan oleh pelanggan?	Merancang desain UI/UX aplikasi laundry yang sederhana dan intuitif
---	---	--	---	---

3.3 Ideate

Tahap Ideate dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile berkonsentrasi pada pembuatan solusi sistem yang lengkap untuk menyelesaikan masalah utama, seperti pengambilan obat yang masih dilakukan secara manual dan sistem pembelian yang sepenuhnya offline. Pada tahap ini, para peneliti melakukan proses brainstorming untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi desain yang praktis dan menarik secara estetika. Variabel keterbatasan waktu pengguna serta preferensi masyarakat perkotaan, terutama di Medan, yang menginginkan proses pemesanan yang cepat, praktis, dan tanpa hambatan yang lama. Variabel-variabel ini terus dipertimbangkan saat mengembangkan konsep penelitian ini.

Untuk memastikan bahwa pengorganisasian konten aplikasi berjalan dengan cara yang logis, peneliti mengembangkan Arsitektur Informasi yang matang. Selanjutnya, diterjemahkan ke dalam Flow User yang dirancang semudah mungkin. Untuk meminimalkan beban kognitif pengguna, sangat penting untuk memiliki aliran pengguna yang lancar, terutama bagi orang-orang yang berada dalam kondisi darurat yang membutuhkan obat. Sangat penting untuk memiliki antarmuka yang konsisten dan mudah dipahami agar pengguna baru dapat memahami setiap ikon dan tombol tanpa membaca buku panduan. Untuk memastikan bahwa elemen visual, seperti kolom input, tombol, dan tipografi dengan tingkat keterbacaan tinggi, konsisten, peneliti menggunakan prinsip desain atomik.

Tahap Ideate dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile difokuskan pada perumusan solusi sistem yang mampu mengatasi permasalahan pengambilan obat secara manual dan proses pembelian yang masih dilakukan secara offline. Pada tahap ini, pengembangan ide tetap mempertimbangkan keterbatasan waktu pengguna serta preferensi masyarakat yang menginginkan proses pemesanan yang cepat tanpa harus menunggu lama (D. A. Ismail et al., 2024). *User flow* dirancang sederhana dan efisien dengan desain antarmuka yang konsisten dan intuitif, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar.



Gambar 1. User Flow

3.4 Prototype

Prototype merupakan bentuk awal dari rancangan produk yang dikembangkan pada perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online di Apotik Tiosbel Medan berbasis mobile. Pembuatan prototype bertujuan untuk meminimalkan potensi kesalahan sejak dini serta memberikan kesempatan dalam mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai alternatif solusi desain sebelum tahap implementasi (Asri et al., 2025).

Dimulai dengan membuat prototype Low-Fidelity (Lo-Fi) atau wireframing. Pada saat ini, peneliti tidak memikirkan warna, gambar, atau tipografi yang kompleks; mereka hanya berkonsentrasi pada tata letak elemen dan struktur informasi. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa alur navigasi yang telah direncanakan pada tahap Ideate dapat digunakan secara efisien. Setelah struktur dasar dianggap cukup matang, peneliti melanjutkan ke fase High-Fidelity (Hi-Fi) dengan menggunakan perangkat lunak Figma. Fase Hi-Fi prototype ini secara khusus mencakup semua aspek visual, termasuk penggunaan ikonografi representatif, pemilihan palet warna yang sesuai dengan identitas Apotik Tiosbel, dan pemilihan jenis huruf (tipografi) yang sangat terbaca pada perangkat seluler.

a. Halaman Splash / Awal Aplikasi

Saat pertama kali membuka aplikasi, pengguna akan disambut dengan halaman splash screen yang menampilkan logo Apotik Tiosbel. Dengan otomatis pengguna akan diarahkan ke halaman berikutnya

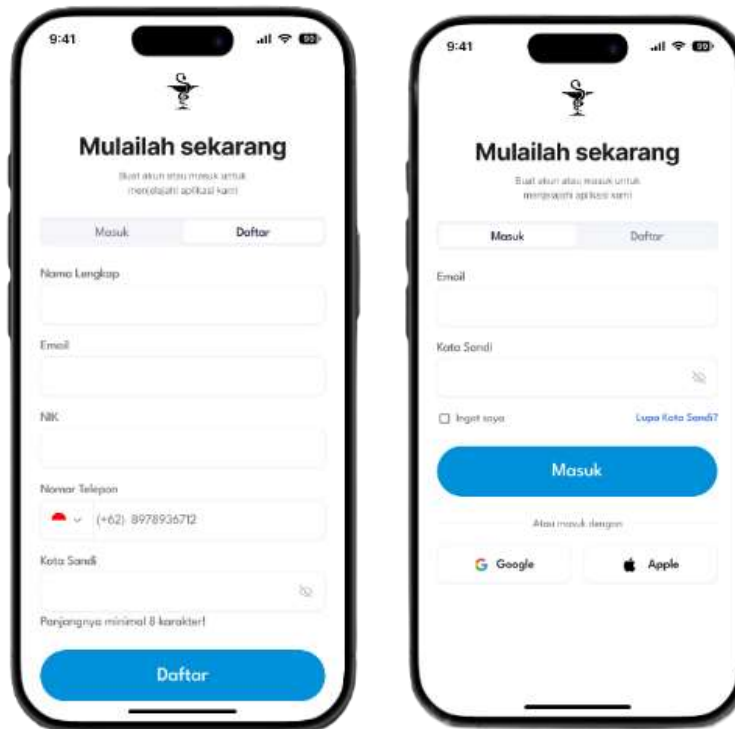


Gambar 3. Halaman Splash / Awal Aplikasi

b. Halaman Masuk

Pengguna dapat memilih untuk :

1. Mendaftar (Register) : Jika belum memiliki akun, pengguna dapat membuat akun baru dengan menekan tombol Register. Setelah mendaftar, pengguna akan diarahkan ke halaman login.
2. Masuk (Login) : Jika sudah memiliki akun, pengguna dapat langsung masuk dengan email dan kata sandi.



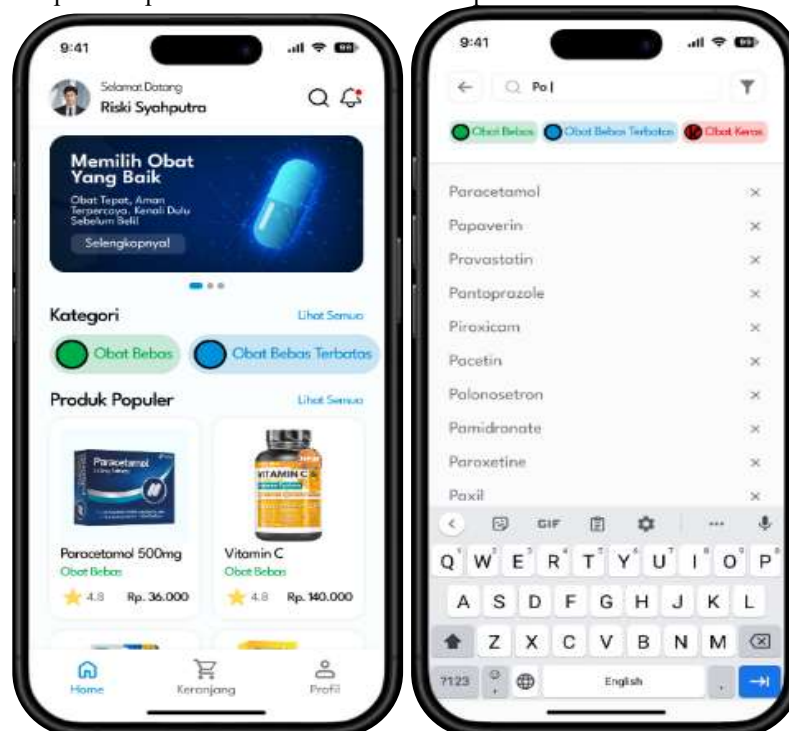
(a)

(b)

Gambar 4. (a)dan(b) Halaman Masuk

c. Halaman Menu Utama

Setelah login, pengguna akan diarahkan ke menu utama yang menampilkan berbagai pilihan obat. Selanjutnya terdapat fitur pencarian untuk memudahkan pencarian obat.



(a)

(b)

Gambar 5. (a)dan(b)Halaman Menu Utama

d. Halaman Detail Obat

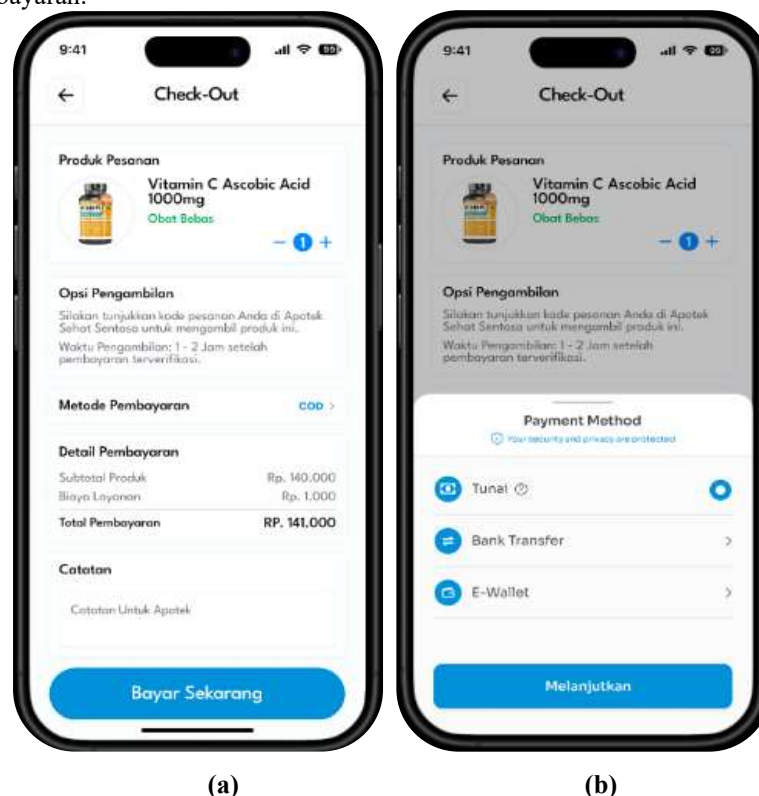
Jika pengguna ingin melihat informasi lebih lanjut mengenai suatu obat, cukup mengklik gambar atau nama obat tersebut. Pengguna dapat melihat harga, jenis obat, rating dan deskripsi detail obat sebelum melakukan pembelian.



Gambar 6. Halaman Detail Obat

e. Halaman Pemesanan

Pengguna dapat menekan tombol “Beli Sekarang” untuk melakukan pemesanan dan diarahkan ke halaman pembayaran.



Gambar 7. (a) dan (b) Halaman Pesanan

f. Halaman Status Pesanan

Setelah pembayaran selesai, pengguna dapat mengambil obat di apotik tiosbel tanpa antri dengan menunjukkan kode pengambilan.



Gambar 8. Halaman Status pesanan

Pengujian dimulai dengan memberikan skenario tugas kepada responden. Responden diminta untuk mencoba prototipe sesuai dengan prosedur penggunaan aplikasi yang sebenarnya. Prosedur ini termasuk pendaftaran akun, pencarian kategori obat tertentu, dan simulasi pembayaran. Selama proses ini, peneliti mengamati kesulitan yang dihadapi pengguna ketika mereka berinteraksi dengan antarmuka aplikasi. Setelah skenario selesai, responden diminta untuk mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari sepuluh pernyataan standar. Faktor-faktor seperti keinginan untuk menggunakan aplikasi secara teratur, tingkat kerumitan sistem, kemudahan integrasi fitur, dan kebutuhan akan bantuan teknis untuk menjalankan aplikasi termasuk dalam pernyataan tersebut. Nilai-nilai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju" diatur dalam skala Likert dari 1 hingga 5.

Selanjutnya, aturan penilaian SUS khusus digunakan untuk menganalisis data dari sepuluh responden. Untuk pernyataan bernomor ganjil, skor dikurangi 1 dari skor skala, dan untuk pernyataan bernomor genap, skor dikurangi 5 dari skor skala. Nilai total dari semua pernyataan kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan skor akhir dalam rentang 0–100. Sebagai representasi kuantitatif dari keberhasilan perancangan UI/UX aplikasi ini, skor yang diperoleh dari masing-masing responden disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Pertanyaan Kuisisioner SUS

No	Pertanyaan
Q1	Saya membutuhkan Aplikasi Mobile untuk memudahkan pemesanan obat tanpa harus datang ke apotik.
Q2	Saya mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan Obat online secara langsung di Apotik Tiosbel Medan.
Q3	Informasi obat yang ditampilkan jelas dan lengkap.
Q4	Saya rasa butuh bantuan orang lain atau panduan teknis untuk bisa menggunakan aplikasi ini.
Q5	Tampilan antarmuka aplikasi terlihat menarik dan rapi.

- Q6 Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten (membingungkan) pada tampilan desain aplikasi
- Q7 Saya yakin orang lain akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan sangat cepat.
- Q8 Fitur aplikasi tidak berfungsi dengan baik
- Q9 Saya puas menggunakan aplikasi pemesanan obat ini..
- Q10 Saya merasa tidak nyaman menggunakan aplikasi ini

NO	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	M. Riyan Aidil Anwar	4	2	4	2	4	2	4	3	3	2
2	Herbet	5	1	4	2	4	2	5	1	5	1
3	Raff	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	Holfes	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5	Maureen Gabriela	4	2	4	2	3	3	4	2	4	2
6	Ska	5	2	5	3	4	3	4	2	4	2
7	Frans	4	2	3	2	3	3	4	2	4	2
8	Sabeth	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2
9	Rinaldi Gunawan Sihombing	4	3	5	1	3	3	5	3	5	1
10	Julyana winda sari	4	3	5	1	3	3	5	3	5	1

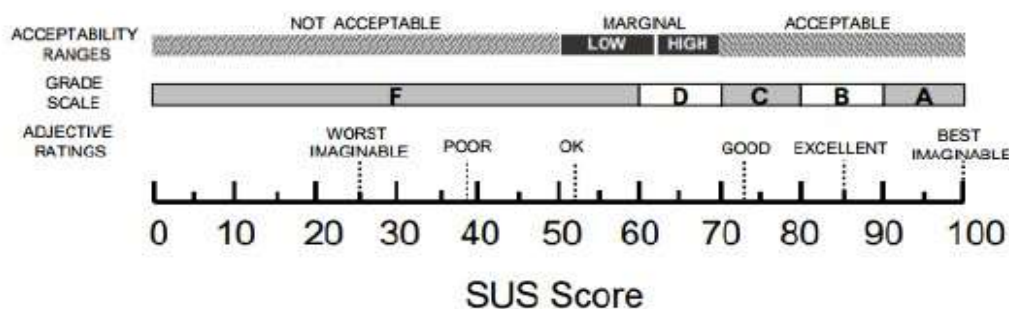
Gambar 9. Data Yang Diperoleh

Menampilkan data awal yang didapatkan dari hasil penilaian responden melalui kuisioner yang disebarakan menggunakan Google Form. Kuisioner tersebut menggunakan Skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5. Skala Likert merupakan salah satu skala psikometrik yang paling umum digunakan dalam penelitian survei.

Skor Hasil Hitung											Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10			
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3		28	70
4	4	3	3	3	3	4	4	4	4		36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		40	100
3	3	3	3	2	2	3	3	3	3		28	70
4	3	4	2	3	2	3	3	3	3		30	75
3	3	2	3	2	2	3	3	3	3		27	67.5
3	2	3	2	3	2	3	3	3	3		27	67.5
3	2	4	4	2	2	4	2	4	4		31	77.5
3	2	4	4	2	2	4	2	4	4		31	77.5
												79.5

Gambar 10. Data Hasil Hitung SUS

Perancangan aplikasi sistem pemesanan pada Apotik Tiosbel memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,5. Nilai tersebut berada pada kategori grade C dengan skala Good dan tingkat Acceptability Acceptable. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem yang di rancang telah memiliki tingkat usability yang baik, namun masih membutuhkan peningkatan. Hal ini disebabkan, karena ada beberapa pengguna yang masih kesulitan dan kebingungan dalam menggunakan sistem ini.



Gambar 11. Skor SUS

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan obat online berbasis mobile di Apotik Tiosbel Medan mampu menghasilkan rancangan aplikasi yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, aplikasi yang dirancang memiliki alur penggunaan yang sederhana, tampilan antarmuka yang informatif, serta mendukung proses pemesanan obat secara lebih efektif dan efisien. Hasil evaluasi kegunaan menggunakan Skala Kegunaan Sistem (SUS) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 79,5, berada pada kategori Grade C dengan rating kata-kata "Baik" dan tingkat Acceptability "Dapat diterima", menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang baik dan umumnya disukai oleh pengguna. Ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang diusulkan dapat membantu pelanggan memesan obat di Apotik Tiosbel Medan dengan cukup baik. Pencapaian skor ini juga menegaskan bahwa solusi desain yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual semata, tetapi juga berhasil menjawab kebutuhan fungsional pelanggan dalam mempermudah akses informasi obat dan efisiensi waktu pemesanan. Meskipun demikian, hasil pengujian juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama terkait konsistensi desain dan kemudahan penggunaan bagi seluruh pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan fitur tambahan, memperluas jumlah responden pengujian, serta melakukan penyempurnaan desain secara berkelanjutan agar aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih maksimal dan mendukung transformasi digital layanan kefarmasian secara menyeluruh.

REFERENCES

- [1] A. Hamzah, "Kegiatan Bisnis Dalam Era Globalisasi Dan Dampak Perubahan Teknologi Pada Bisnis," *JFomas (Jurnal Fokal Penelit. Manaj. Sekr.*, vol. 1, no. 1, pp. 48–55, 2022.
- [2] A. A. Dwi Lestari and A. Merthayasa, "Peran Teknologi dalam Perubahan Bisnis di Era Globalisasi," *Syntax Lit. ; J. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 11, pp. 16706–16711, 2023, doi: 10.36418/syntax-literature.v7i11.13517.
- [3] S. A. Rahma, A. S. Fitri, R. Y. P. Pratama, and F. J. J. Laoh, "Rancangan Desain Aplikasi Pemesanan Obat Online Pada Apotek Maulana Surabaya Berbasis Aplikasi Mobile," *J. Widya*, vol. 5, no. 1, pp. 418–439, 2024.
- [4] T. J. Sinaga, M. Y. Sinaga, K. Azhari, and S. Tunas Bangsa, "Proses Penerapan Layanan Pemesanan dan Pengiriman Obat Apotek Berbasis Aplikasi Digital," *KOMET Kolaborasi Masy. Berbas. Teknol.*, vol. 1, no. 3, pp. 125–132, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.pancawidya.or.id/index.php/komet/article/view/48>
- [5] M. D. Rayhan, M. Yusup, and H. Putra, "Desain dan Pembangunan Sistem dan Aplikasi Point of Sale pada Apotek Berbasis Website di Apotek Berjaya Farma," *J. Mahajana Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 95–104, 2024, [Online]. Available: <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/7>
- [6] H. A. Haaerun and R. Mardhiyyah, "Perancangan Manajemen Aplikasi Inventory Obat Berbasis Android," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 4, pp. 967–975, 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i4.4897.
- [7] N. Sikki, A. Y. S. Qolbi, A. I. Fanany, A. S. Farella, A. Wijaya, and B. S. B. Turnip, "PENERAPAN MODEL E-BUSINESS DALAM SISTEM E-RESEP PADA PELAYANAN KESEHATAN: KAJIAN LITERATUR," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 1673–1680, 2026.
- [8] S. Sudjiran, M. Saefudin, and S. A. Perdana, "Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software," *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 1, p. 74, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1090.
- [9] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.

- [10] I. M. Gian Maharta Putra and I. N. Tri Anindia Putra, “Perancangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Untuk Visualisasi Produk Dalam E-Commerce,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 9, no. 4, pp. 5787–5795, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i4.13885.
- [11] M. Fitria, A. T. Pandin, A. Shabrina, D. F. Gunawan, W. T. Prianka, and H. Gunadi, “Penerapan Design Thinking dalam Perancangan Strategi Pemasaran UMKM Jahe Cap Maher,” *J. Res. Bus. Tour.,* vol. 3, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.37535/104003120231.
- [12] R. Agam, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, and W. Trisari, “Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.,* vol. 7, no. 1, pp. 273–285, 2024, doi: 10.55338/jikoms.v7i1.2933.
- [13] S. A. H. Syazwani, D. -, A. I. K. -, D. A. -, M. H. -, and A. A. R. -, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan ‘Recoverly’ Berbasis Mobile Dalam Mendukung Pemulihan Pasien Pasca Rawat Inap Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.,* vol. 13, no. 3, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3.6829.
- [14] Y. Irawan Chandra *et al.*, “Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Kesehatan Hewan Menggunakan Design Thinking dan Model Agile Berbasis Web,” *J. Ilm. Tek. Inform.,* vol. 26, no. 1, pp. 184–197, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37817/Tekinfo.v26i1>
- [15] A. P. Harahap, Apriliani, R. F. Ginting, Suryani, A. S. Harahap, and S. W. Silaban, “Analisis Deskriptif Pemanfaatan Aplikasi Halodoc Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kesehatan Masyarakat Di Kota Medan,” *J. Kedokt. Ibnu Nafis,* vol. 14, no. 2, pp. 320–332, 2025, doi: 10.30743/jkin.v14i2.1057.