

INTISARI

Kedai kopi telah menjadi fenomena sosial yang unik, dengan Nokturnal sebagai salah satu contohnya. Namun, kedai ini menghadapi masalah dalam efisiensi pembuatan konten media sosial, yang mengakibatkan rendahnya pengetahuan publik tentang produk mereka di Instagram. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) Landing Page bagi kedai kopi Nokturnal menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tujuan utamanya adalah memfasilitasi pelanggan dalam memperoleh informasi produk secara efisien tanpa harus hadir di lokasi fisik. Hasil penelitian ini adalah prototype UI/UX yang dirancang menggunakan framework Bootstrap yang diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan Landing Page dan memberikan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Dari hasil test yang telah dilakukan dengan menggunakan metode SUS (System Usability Scale) didapat skor rata-rata 66 dimana hasil tersebut menandakan bahwa perancangan desain ini bagus dan dapat diterima oleh para pengguna yang kemudian dapat digunakan sebagai referensi terhadap perkembangan selanjutnya.

Kata kunci: Design Thinking, Landing Page, User Interface, User Experience

ABSTRACT

Coffee Shops have become a unique social phenomenon, with Nokturnal as one example. However, the shop faces problems in the efficiency of social media content creation, resulting in low public knowledge of their products on Instagram. This research aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) Landing Page for Nokturnal Coffee Shop using the Design Thinking method. This method consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The main goal is to facilitate customers in obtaining product information efficiently without having to be present at the physical location. The result of this research is a UI/UX prototype designed using framework Bootstrap which is expected to increase the ease of users in interacting with the Landing Page and provide feedback for further improvement. From the results of tests that have been carried out using the SUS (System Usability Scale) method, an average score of 66 is obtained which indicates that this design is good and acceptable to users which can then be used as a reference for further development.

Keywords: Design Thinking, Landing Page, User Interface, User Experience