

ABSTRAK

Pertumbuhan penduduk dan perubahan demografi mengharuskan perusahaan FMCG terus berinovasi, terutama dalam mematuhi regulasi produk untuk mencapai tujuan bisnis. Tantangan pemenuhan regulasi dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi melalui aplikasi digital yang dirancang dari perspektif pengguna agar mudah digunakan.

Design thinking adalah metode yang berpusat pada *user* dan menekankan perspektif *user*, sehingga cocok untuk pengembangan aplikasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking untuk menghasilkan aplikasi digital yang membantu dalam pemenuhan *product compliance*. Aplikasi yang dihasilkan dengan pendekatan *design thinking* diharapkan mudah digunakan oleh *user* sehingga meningkatkan kepatuhan produk dan keunggulan kompetitif perusahaan.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Teknik pengambilan data adalah dengan wawancara kepada 5 orang yang terlibat dalam proses pemenuhan *product compliance* dan observasi data *project* di masa lampau. Data diolah melalui 5 tahap *design thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pemetaan masalah, perumusan ide hingga dihasilkan *medium fidelity prototype*. *Prototype* yang dihasilkan diuji dengan *usability rating* dan *system usability scale (SUS)* dan memperoleh nilai 73.9 dengan nilai *usability rating* 26,6 dari 40 atau nilai B-.

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi contoh penerapan design thinking dalam pemenuhan *product compliance* di sektor perusahaan FMCG. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam sumber daya dan waktu. Penelitian lebih lanjut dengan pengulangan fase design thinking dapat meningkatkan nilai *usability* aplikasi. Dengan nilai *usability* yang lebih baik, aplikasi akan lebih mudah diakses dan digunakan, sehingga memperbaiki proses pemenuhan *product compliance*. Pengembangan lanjutan atau studi dampak aplikasi digital terhadap performa kepatuhan produk perusahaan dapat menjadi topik penelitian di masa depan.

Kata Kunci: *Design thinking*, kepatuhan produk, aplikasi digital, *medium fidelity prototype*, *system usability scale*.