

ABSTRAK

Perkembangan pasar wine di Indonesia masih terhambat oleh kurangnya edukasi, informasi yang memadai, serta minimnya wadah komunitas untuk para pecinta wine. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah prototipe aplikasi mobile yang berfungsi sebagai platform informasi, e-commerce, dan forum komunitas wine Indonesia. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Design Thinking, yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian pengguna. Melalui pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuesioner, ditemukan bahwa generasi muda Indonesia memiliki minat terhadap wine namun kekurangan akses terhadap informasi berkualitas. Hasil akhir dari penelitian ini adalah prototipe aplikasi mobile yang menyediakan fitur edukasi tentang wine, layanan e-commerce, serta forum diskusi bagi komunitas wine Indonesia, yang diharapkan dapat mendorong pertumbuhan pasar wine secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Wine Indonesia, Design Thinking, UI/UX, E-commerce, Komunitas, Aplikasi Mobile