

## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Siagian (2021) *e-commerce* adalah penggunaan teknologi elektronik untuk melakukan penjualan atau periklanan melalui internet dalam konteks B2B (*Business to Business*) dan B2C (*Business to Consumer*) dan untuk meningkatkan fungsi internal (pemrosesan atau penetapan pesanan) serta memfasilitasi komunikasi dengan *supply chain*. Melalui internet, *website* digunakan sebagai alat untuk layanan informasi dan proses pembelian masyarakat yang dapat diciptakan melalui teknologi digital. *Website* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media promosi atau sarana penjualan yang efisien (Albert, dkk., 2021). Selain itu, *website* dapat mempermudah dan mempercepat kinerja penjualan dalam hal pengolahan data penjualan.

Menurut hasil survei *e-commerce* yang telah dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 menunjukkan jumlah usaha *e-commerce* di Indonesia sebanyak 15.677 usaha. Sebagian besar pedagangnya adalah pelaku usaha informal yang propertinya menggunakan pesan instan dan media sosial sebagai media penjualannya dan berpenghasilan kurang dari Rp 300 juta. Berdasarkan pendataan pada 15 september 2022, usaha yang melakukan kegiatan *e-commerce* hanya 34,10%. Hal ini mengidentifikasi bahwa usaha di Indonesia masih di dominasi dengan jenis usaha konvensional.

PT Permata Berlian Perkasa merupakan perusahaan importir dan distributor dari luar negeri yang berfokus pada kecantikan, kebersihan dan kesehatan diri yang telah berdiri sejak tahun 2018. Perusahaan ini menghadirkan produk *mouthwash* dari Jepang yaitu *Pieras Propolinse* dan kolaborasi dengan produk luar lainnya seperti *toothbrush electric*, pasta gigi dan temen fokus. Dalam proses bisnisnya, Perusahaan ini menggunakan sebuah *website* sebagai citra merek perusahaan dalam media transaksi jual beli. Dari hasil wawancara dan pembagian kuesioner kepada responden dapat disimpulkan bahwa *website* tersebut saat ini memiliki tampilan *website* yang kurang menarik, tidak adanya kategori produk sehingga menampilkan produk secara acak. Terdapat beberapa tombol pada *website* tidak berfungsi sehingga pengguna kurang memahami dalam menggunakan *website* dan

dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengakses *website* tersebut karena resolusi gambar yang terlalu besar. Selain itu untuk melakukan pemesanan produk, pengguna diarahkan ke *whatsapp* bisnis untuk melakukan konfirmasi pembayaran. Hal tersebut terkadang membuat pengguna lupa untuk melakukan konfirmasi pembayaran, sehingga pengguna kesulitan dalam mendapatkan produk. Karena pada dasarnya ketika membeli suatu produk, didasarkan pada kualitas produk dan citra merek dari merek itu sendiri.

Dari masalah tersebut agar pengguna dapat memahami dalam menggunakan *website* maka diperlukan perancangan kembali UI/UX *website* dengan struktur informasi yang lebih baik. Perancangan *user interface* bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengembangkan *website* yang memahami kebutuhan pengguna. Hal tersebut dilakukan melalui interaksi pengguna seperti tata letak, penyesuaian bentuk, animasi dan warna yang dapat memudahkan pengguna.

Desain *user experience* berperan penting dalam membuat sebuah *website*. Desain *user experience* tidak hanya merepresentasikan tampilan *website* tetapi sebagai alur *website* yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan *website*, seperti cara kerja *website* untuk dipahami, perasaan saat menggunakan *website* dan pengguna mencapai tujuannya melalui *website* tersebut (Nadhif, dkk., 2021). Desain dalam bentuk *prototype* diperlukan dalam proses pengembangan *website*. Dengan mengembangkan *prototype* yang baik, akan mengurangi kerugian jika terjadi perbedaan dalam pengembangan *website*. sehingga memungkinkan pengguna menggunakan *website* dengan nyaman.

Dalam perancangan aplikasi *e-commerce* ini menggunakan metode *design thinking*. Menurut Shirvanadi dan Idris (2021) *design thinking* adalah pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dan mengembangkan inovasi baru. Penggunaan *design thinking* mempengaruhi desain UI dan UX produk. Metode *design thinking* mempunyai beberapa tahapan antara lain *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Setiap langkah *design thinking* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, yang kemudian diselesaikan menjadi solusi yang diterjemahkan ke dalam desain dan interaksi. Metode yang digunakan pada tahapan pengujian ini adalah metode *system usability scale* untuk mengukur tingkat *usability* secara keseluruhan. Manfaat dari

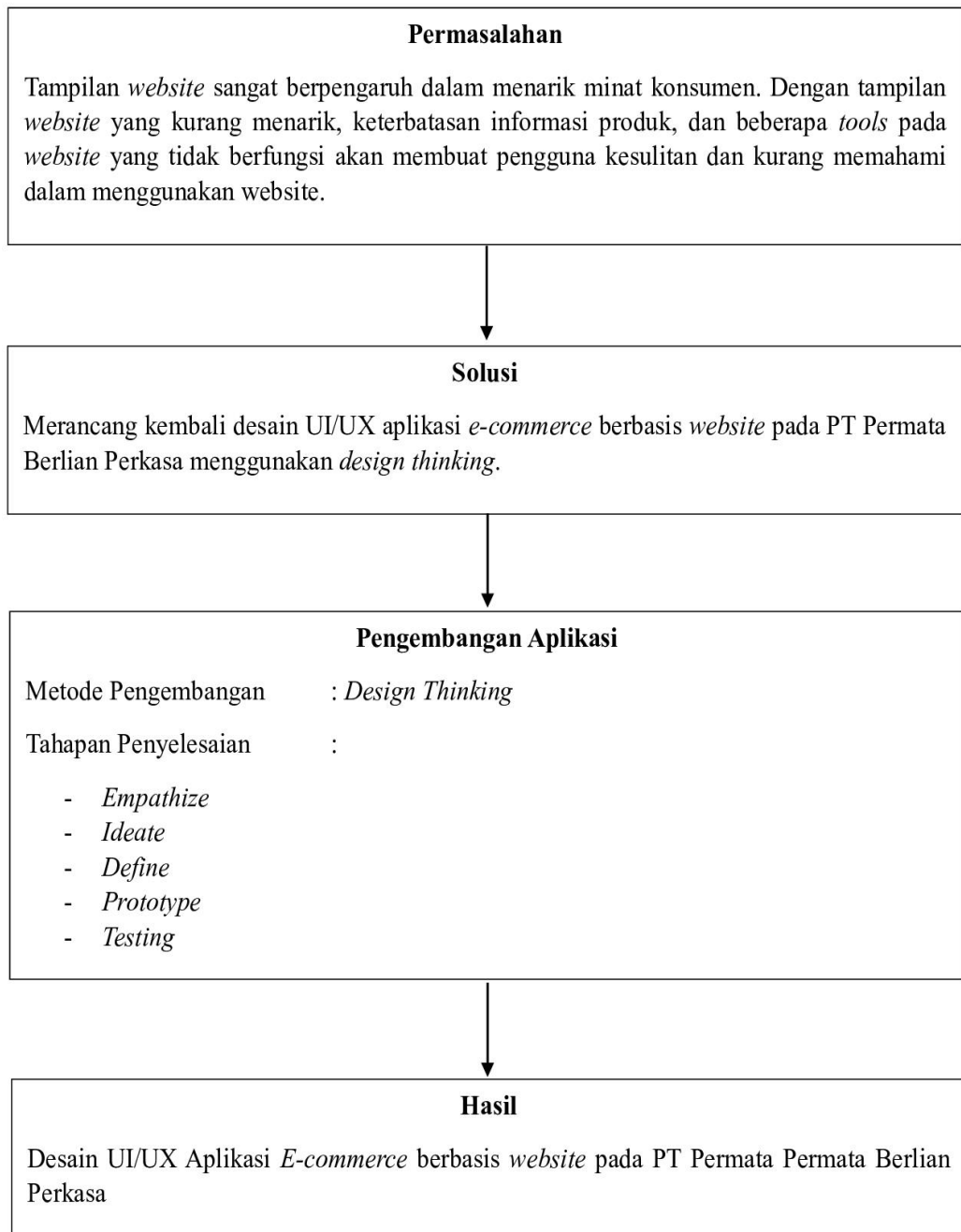
metode pengujian ini adalah evaluasi desain UX, yang dibuat untuk mengetahui seberapa tinggi skor perangkat lunak dari evaluasi pengguna. Sehingga dapat digunakan dan memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna

## **1.2 Tujuan**

Berdasarkan masalah diatas, adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan desain UI/UX pada *website e-commerce* PT Permata Berlian Perkasa menggunakan *design thinking* yang diharapkan mampu membantu meningkatkan penjualan produk dan menjangkau pasar yang lebih luas.

## **1.3 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dapat disimpulkan suatu kerangka pemikiran yang disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### 1.4 Kontribusi

Diharapkan dengan adanya desain UI/UX pada aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada PT Permata Berlian Perkasa dapat memberikan kontribusi kepada banyak pihak. Berikut ini adalah kontribusi yang dapat diberikan :

1. Perusahaan
  - a. Tersedianya desain UI/UX untuk aplikasi *e-commerce* berbasis *website* pada PT Permata Berlian Perkasa.
  - b. Memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam memperkenalkan merek *Pieras Propolinse* ke masyarakat luas.
  - c. Mendukung citra merek produk Perusahaan
2. Pengguna
  - a. Memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi terkait produk *Pieras Propolinse*.
  - b. Memberikan tampilan yang menarik, mudah dipahami dan nyaman saat digunakan.
  - c. Mendukung kemudahan dalam menggunakan aplikasi.

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses perencanaan dari sesuatu yang terlebih dahulu dilakukan. Perancangan merupakan bentuk visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang direncanakan. Tahap pertama perancangan dimulai dari hal-hal yang mempunyai pemikiran atau konsep yang tidak beraturan, kemudian proses pengelolaan menciptakan sesuatu yang teratur agar hal-hal yang terorganisir dapat terlaksana dengan baik dan dimanfaatkan dengan baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa komponen yang terpisah dalam satu unit yang lengkap dan fungsional (Pramessti, dkk., 2022).

### 2.2 UI/UX

Menurut Albert, dkk., (2021) *User Experience* (UX) merupakan cakupan dari semua aspek berdasarkan pengalaman pengguna (*user*) selama menggunakan *website*, cara kerja *website*, untuk memahami bagaimana rasanya menggunakan *website* dan apakah pengguna mencapai tujuannya dengan *website*. Sementara itu, salah satu bagian bergerak dari program yang berinteraksi langsung dengan pengguna adalah *user interface* (UI).

*User interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diucapkan, dan dipahami secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan bahwa *user interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengontrol tampilan *user interface* bagi pengguna dan memberikan interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. *User interface* juga dapat diartikan sebagai hasil akhir dari pengalaman pengguna yang terlihat (Setyani, 2021).

*User experience* adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan reaksi pengguna ketika menggunakan suatu produk, sistem atau layanan dengan mengukur seberapa puas seseorang terhadap produk, sistem atau layanan tersebut. *User experience* mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produknya (Setyani, 2021).

### 2.3 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu. Berikut beberapa definisi aplikasi menurut para ahli:

1. Ali Zaki dan Smitdev Community

Aplikasi adalah komponen yang berguna sebagai alat untuk melakukan pengolahan data atau aktivitas lain seperti membuat atau mengedit dokumen dan file (Huda & Priyatna, 2019).

2. Yuhefizar

Aplikasi adalah program yang dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya dalam melakukan tugas tertentu (Huda & Priyatna, 2019).

### 2.4 *E-commerce*

*E-commerce* adalah distribusi, penjualan, pembelian dan pemasaran barang dan jasa oleh pengguna melalui sistem informasi atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* mencakup transfer data elektronik dan pertukaran data elektronik (Fauzidwiseptiawan, dkk., 2022). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *e-commerce* adalah pemasaran barang atau jasa melalui sistem informasi dengan menggunakan teknologi informasi.

### 2.5 *Website*

*Website* adalah kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman data digital seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang dikirimkan melalui koneksi Internet (Imaniawan dan Nur, 2019). Menurut Erlanie Sufarnap, dkk., (2022) *website* terbagi menjadi dua yaitu :

1. *Website* statis adalah *website* yang halaman isinya tidak berubah.
2. *Website* dinamis adalah *website* yang strukturnya dapat langsung di *update* oleh pengguna.

Berikut perbedaan *website* statis dan dinamis yang dilampirkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan *Website Statis* dan *Website Dinamis*

<i>Website Statis</i> (1)	<i>Website Dinamis</i> (2)
Pengguna dapat melihat informasi tetapi tidak dapat mengisi data.	Pengguna dapat meng- <i>update</i> informasi <i>website</i> secara langsung.
Mengubah tampilan melalui <i>syntax</i> atau <i>script</i> nya langsung.	Dapat mengubah tampilan CMS yang ada.
Digunakan untuk <i>website company profile</i> yang dapat menampilkan informasi saja.	Digunakan secara fungsionalitas, seperti toko online, web blog, jejaring sosial dan lain sebagainya.
Menggunakan <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> serta <i>Javascript</i> digunakan agar <i>website</i> terlihat hidup.	Menggunakan bahasa pemrograman web, seperti <i>php</i> , <i>mysql</i> , <i>ruby</i> dan lain sebagainya.
Proses pengerjaan memerlukan waktu yang singkat.	Proses pengerjaan memerlukan waktu yang lama.
Menambah halaman, harus menambah <i>file</i> baru, misalnya menambah halaman <i>profile</i> , harus membuat <i>file</i> yang menampilkan halaman <i>profile</i> .	Tidak perlu membuat <i>file</i> baru.
Informasi jarang di <i>update</i>	Informasi sering di <i>update</i>
Peng- <i>update</i> an informasi tidak dapat dilakukan secara langsung, tetapi harus merubah <i>script</i> nya.	Peng- <i>update</i> an informasi dapat diubah melalui <i>CMS</i> .
Tidak menggunakan <i>database</i>	Menggunakan <i>database</i>

Sumber : (Erlanie Sufarnap, dkk., 2022)

## 2.6 PT Permata Berlian Perkasa

PT Permata Berlian Perkasa merupakan perusahaan importir dan distributor dari luar negeri yang berfokus pada kecantikan, kebersihan dan kesehatan diri yang telah berdiri sejak tahun 2018. PT Permata Berlian Perkasa menghadirkan produk *mouthwash* dari Jepang yaitu *Pieras Propolinse* dan kolaborasi dengan produk luar lainnya seperti *toothbrush electric*, pasta gigi dan temen fokus. Dengan meningkatnya permintaan produk kecantikan, perawatan diri dan kesehatan di Indonesia, PT Permata Berlian Perkasa berharap dapat menjadi *market leader* di Indonesia. Misi PT Permata Berlian Perkasa adalah untuk membawa kebanggaan dalam hidup kepada pengguna dengan memberikan perawatan kecantikan dan Kesehatan sehingga pengguna dapat merasa lebih baik dan menikmati hidup.

## 2.7 Elemen Dalam Desain

Bentuk diciptakan dengan memilih elemen visual yang dipadukan dan dipadukan untuk menciptakan bentuk yang menarik, memuaskan, atau untuk



(Muhyidin, dkk., 2020). Tujuan pengorganisasian unsur-unsur visual tersebut meliputi :

### **1. Titik**

Titik adalah elemen visual yang relatif kecil yang panjang dan lebarnya dianggap tidak signifikan. Titik biasanya dibuat dalam kelompok yang berbeda-beda dalam jumlah, urutan dan kepadatan.

### **2. Garis**

Garis dianggap sebagai elemen visual yang mempunyai pengaruh besar terhadap desain suatu objek. sehingga garis tidak sekedar disebut coretan, melainkan batas suatu area atau warna. Garis dapat ditampilkan dalam bentuk lurus, melengkung, bergelombang, zigzag, dan lainnya.

### **3. Bidang**

Bidang adalah elemen visual yang memiliki panjang dan lebar. Berdasarkan bentuknya, bidang dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu bidang geometris/beraturan dan bidang *nongeometris*/tidak beraturan. Bidang geometri merupakan bidang yang lebarnya relatif mudah diukur, sedangkan bidang *nongeometri* merupakan bidang yang lebarnya relatif sulit diukur.

### **4. Ruang**

Ruang bisa hidup berdampingan dengan bidang. pembagian bidang atau jarak antar benda yang terdiri dari titik, garis, bidang dan warna. tampilan ruangan lebih berorientasi pada bentuk pelaksanaan tiga dimensi, dalam hal ini ruangan dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang maya (semu). Anda bisa memahami kehadiran ruang sebagai elemen visual, namun Anda tidak bisa menyentuhnya.

### **5. Ukuran**

Ukuran adalah elemen lain dari desain grafis yang menentukan ukuran suatu objek. Elemen ini digunakan untuk menunjukkan suatu elemen yang ingin ditonjolkan, karena memungkinkan desainer grafis untuk membuat kontras dan penekanan (*emphasis*) pada suatu objek desain, sehingga orang mengetahui skala prioritas objek yang dilihat.

## 6. Warna

Warna sebagai salah satu unsur visual yang erat kaitannya dengan material yang keberadaannya didukung dan ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang tertinggal pada mata sangat ditentukan oleh cahaya. Masalah warna didasarkan pada hue (spektrum warna), saturasi (nilai kepekatan) dan kecerahan (nilai cahaya dari gelap ke terang). Nilai ketiga elemen tersebut adalah dari 0-100.

## 7. Tekstur

Tekstur adalah nilai sentuhan suatu permukaan, yang secara fisik terbagi menjadi kasar dan halus, mengkilat dan kusam. Berdasarkan efek tampilannya, tekstur diklasifikasikan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur sebenarnya karena kesamaan antara sentuhan dan penglihatan. Selain itu, terdapat perbedaan antara hasil dan visi.

## 8. Huruf

Dalam dunia desain grafis, huruf diartikan sebagai proses seni yang menghasilkan bahan publikasi cetak. Oleh karena itu, penyusunan melibatkan perencanaan bentuk huruf cetak dengan menempatkannya dalam komposisi yang benar untuk mencapai efek tampilan yang diinginkan.

### 2.8 *Design Thinking*

*Design Thinking* adalah pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dan mengembangkan inovasi baru. Metode ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu. mengumpulkan dan membuat informasi tentang pengguna berdasarkan informasi apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi kreatif, membangun presentasi solusi yang diusulkan, dan menguji hasil presentasi yang dibuat untuk mendapatkan umpan balik (Shirvanadi & Idris, 2021).



Gambar 2. *Design Thinking*  
Sumber : (S. Tazkiyah dan A. Arifin, 2019)

*Design thinking* pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*.

1. *Empathize*

*Empathize* adalah proses design thinking di mana penelitian dilakukan untuk menemukan apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan pengguna melalui observasi dan wawancara.

2. *Define*

*Define* proses penjelasan permasalahan pengguna dengan menggunakan temuan penelitian dan observasi pada fase empati untuk menghasilkan ide dan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna.

3. *Ideate*

*Ideate* adalah proses pemberian umpan balik berupa ide untuk mengatasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil identifikasi yang diperoleh pada tahap definisi.

4. *Prototype*

*Prototype* adalah proses memahami komponen mana yang berhasil dan mana yang gagal. Pada tahap ini, memulai memikirkan dampak dan kelayakan ide dengan umpan balik *prototype*.

5. *Test*

Tahap ini dilakukan dengan menguji *prototype* dengan pengguna sebenarnya untuk mendapatkan umpan balik dan memastikan bahwa tujuan perancangan terpenuhi.

## 2.9 *Wireframe*

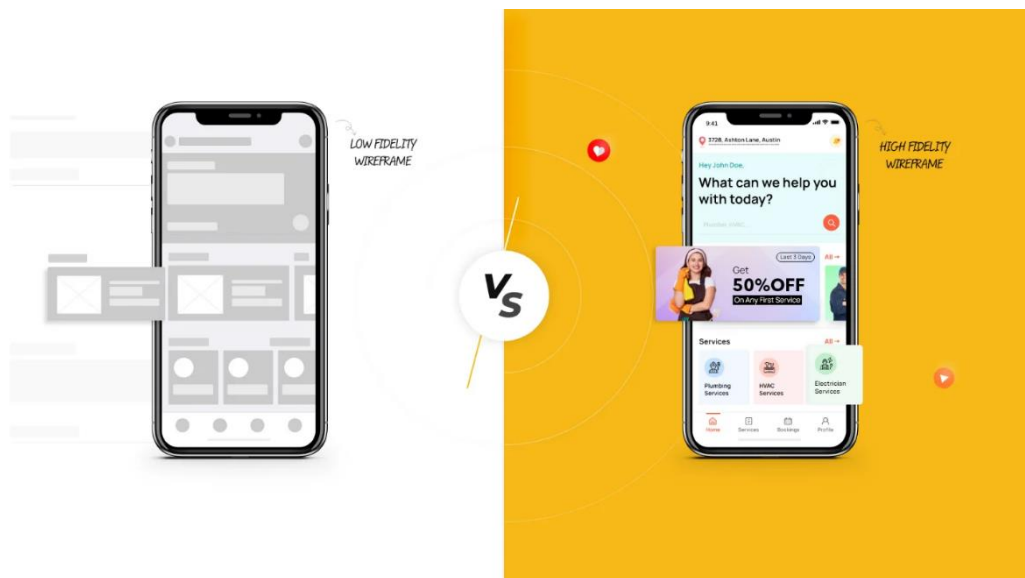
*Wireframe* adalah kerangka desain produk yang dibuat pada awal desain produk. Pada fase perancangan yaitu fitur, konten, *interface*, dan elemen penting lainnya dibahas secara rinci. *Wireframe* terbagi dua jenis, yaitu *low-fidelity* dan *high-fidelity* yang akan digunakan sebagai dasar perancangan desain *prototype* (Shirvanadi & Idris, 2021)

### 1. *Wireframe low-fidelity*

*Wireframe low-fidelity* adalah desain dasar dari proses *wireframing* yang dibuat pada tahap awal proses *prototype*. Pada *wireframe low-fidelity* masih belum memiliki ukuran teks, warna, atau elemen lainnya. Tujuannya untuk menentukan susunan dan struktur setiap elemen yang dibuat dalam rencana desain.

### 2. *Wireframe high-fidelity*

*Wireframe high-fidelity* adalah pengembangan dari *wireframe low-fidelity* dengan warna, elemen, dan visual atau detail.



Gambar 3. *Wireframe Low-fidelity dan High-fidelity*  
Sumber : (Codiant, 2022)

## 2.10 Teori Warna

Dalam perancangan desain warna adalah yang paling penting untuk menarik perhatian pengguna. Warna dapat mempengaruhi suasana hati dan mengubah perasaan. Secara filosofis, warna mempunyai arti yang berbeda-beda (Setyani, 2021).

1. Merah : Semangat, Kuat, Penting, Agresif
2. Biru : Kalem, Santai, Aman, Terpercaya
3. Hijau : Alami, Segar, Stabil
4. Kuning : Bahagia, Bersahabat, Mengingat

5. Orange : Ceria, Segar, Murah
6. Ungu : Mewah, Romantic, Misterius
7. Pink : Feminism, Muda
8. Cokelat : Alami, Tradisiona
9. Hitam : Kuat, Tajam
10. Putih : Bersih, Sederhana, Suci
11. Abu-abu : Formal, Netral

### 2.11 *System Usability Scale*

*System usability scale* merupakan alat ukur yang ditemukan oleh John Brooke. *System usability scale* digunakan untuk mengevaluasi sistem dalam bentuk kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 skala respon (Maulani dan Suprpto, 2021).

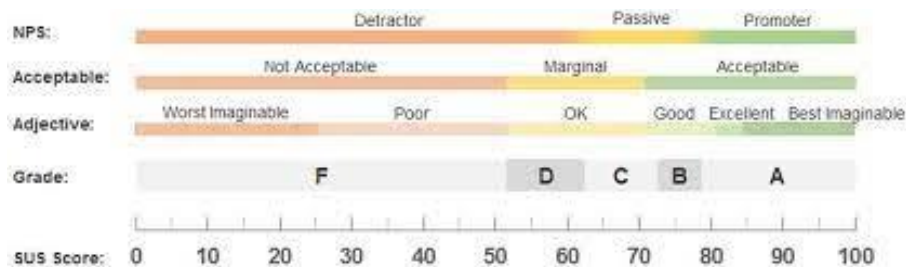
Tabel 2. Pertanyaan *System Usability Scale*

No (1)	Pertanyaan (2)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Adapun langkah-langkah pengolahan data dengan aturan *System Usability Scale* sebagai berikut :

1. Skor pertanyaan ganjil yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1 ( $SUS_{ganjil} = \sum Px - 1$ ).
2. Skor pertanyaan genap yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 5 ( $SUS_{genap} = \sum 5 - Pn$ ) dimana  $Pn$  merupakan jumlah pertanyaan genap.
3. Hasil dari konversi tersebut kemudian dijumlahkan untuk setiap responden dan dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan rentang nilai antara 0-100 ( $\sum skor_{ganjil} - \sum skor_{genap}$ ) x 2,5.

4. Kemudian, mencari skor rata-rata dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden ( $\bar{X} = \sum x$ ).



Gambar 4. *Grade* Skor SUS  
Sumber : (Dorie P. Kesuma, 2021)

Untuk menentukan nilai digunakan skala penilaian yaitu A, B, C, D, E dan F yang terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good* dan *excellent*. Kemudian penentuan tersebut ditampilkan dalam tabel persentase (skor SUS) yang terdiri dari nilai A, B, C, D dan E. Hasil evaluasi penilaian didasarkan pada persentase skor SUS yang dijadikan dasar pada hasil evaluasi pengguna.

Tabel 3. Presentase Skor SUS

Nilai (1)	Keterangan (2)	Adjektif Rating (3)
A	Skor $\geq 80,3$	<i>Excellent</i>
B	Skor $\geq 74$ dan $< 80,3$	<i>Good</i>
C	Skor $\geq 68$ dan $< 74$	<i>Okay</i>
D	Skor $\geq 51$ dan $< 68$	<i>Awful</i>
E	Skor $< 51$	<i>Poor</i>

Sumber : (Titan Parama Yoga, 2023)

## 2.12 Aplikasi *Figma*

Menurut Rully Pramudita, dkk., (2021) *figma* merupakan aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* yang digunakan untuk membantu pengguna dalam berkolaborasi proyek digital, yang bekerja dalam bentuk tim dimana saja. Dengan penggunaan *Figma* dapat menghemat waktu untuk berkolaborasi, seperti memberikan komentar, saran, dan perubahan rencana desain secara bersamaan.



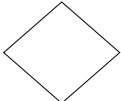




Gambar 5. Aplikasi *Figma*  
Sumber : (Eril Obeit Choiri, 2022)

### 2.13 *User Flow*

*Userflow* merupakan alur yang digunakan dalam merancang sebuah fitur dalam aplikasi. *Userflow* berfungsi sebagai alur fungsionalitas dari sebuah proyek (Surachman, dkk., 2022). Berikut symbol-simbol yang digunakan pada *user flow* yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Table 4. *User Flow*

Simbol (1)	Keterangan (2)
	Mulai atau akhir
	Proses atau kegiatan
	Kondisional atau keputusan
	Arah aliran
	Masukkan atau keluaran

## 2.14 Jurnal Terkait

Pembuatan proposal tugas akhir ini menggunakan jurnal terkait sebagai referensi pendukung. Berikut merupakan beberapa referensi jurnal yang digunakan antara lain :

1. Widiyantoro, dkk., (2022), dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue dengan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini membahas penggunaan *design thinking* dalam merancang *prototype* antarmuka pengguna. *Prototype* tersebut terbukti sangat baik berdasarkan tanggapan responden melalui sistem pengujian *usability testing* dengan menggunakan metrik *system usability scale* (SUS).
2. Pratama, dkk., (2022), dalam jurnalnya yang berjudul “Rancangan UI/UX *Design* Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini membahas tentang dampak desain *website* terhadap kebutuhan desain yang lebih inovatif untuk para murid dalam mempelajari bahasa jepang dengan mudah dan nyaman. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *usability testing* melalui *platform Maze*.
3. Pratama & Indriyanti (2023), dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan Design UI/UX *E-Commerce Trinity* Berbasis *Website* dengan Pendekatan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan metode *design thinking* dalam merancang *prototype* antarmuka pengguna dan hasil pengujian *usability* menggunakan *system usability scale* (SUS). pengujian tersebut terbukti sangat baik berdasarkan nilai yang diperoleh.
4. Surachman, dkk., (2022), dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Metode *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX *Design* Aplikasi *Dagang.in*”. Penelitian ini digunakan untuk mempermudah dalam berdagang serta meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan *platform maze*.
5. Haryuda, dkk., (2021), dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web pada *Laportea Company*”. Penelitian ini digunakan untuk mengoperasionalkan produk yang



sudah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan dari pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* untuk mengetahui seberapa besar nilai yang didapatkan dari suatu antar muka pada saat pengguna menjalankan sistem.

Tabel 5. Jurnal Terkait

No (1)	Nama Penulis (2)	Judul Jurnal Terkait (3)	Hasil Jurnal Terkait (4)
1	Widiyantoro, dkk., (2022).	Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue dengan Metode <i>Design Thinking</i> .	Penelitian ini membahas penggunaan <i>design thinking</i> dalam merancang <i>prototype</i> antarmuka pengguna. <i>Prototype</i> tersebut terbukti sangat baik berdasarkan tanggapan responden melalui sistem pengujian <i>usability</i> <i>testing</i> dengan menggunakan metriks <i>system usability scale</i> (SUS).
2	Pratama, dkk., (2022).	Rancangan UI/UX <i>Design</i> Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> .	Penelitian ini membahas tentang dampak desain <i>website</i> terhadap kebutuhan desain yang lebih inovatif untuk para murid dalam mempelajari bahasa jepang dengan mudah dan nyaman. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan <i>usability testing</i> melalui <i>platform Maze</i> .
3	Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, (2023).	Perancangan Design UI/UX <i>E-Commerce Trinity</i> Berbasis Website dengan Pendekatan Metode <i>Design</i> <i>Thinking</i> .	Penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan metode <i>design thinking</i> dalam merancang <i>prototype</i> antarmuka pengguna dan hasil pengujian <i>usability</i> menggunakan <i>system usability</i> <i>scale</i> (SUS). pengujian tersebut terbukti sangat baik berdasarkan nilai yang diperoleh.
4	Surachman, dkk., (2022).	Implementasi Metode <i>Design Thinking</i> pada Perancangan UI/UX <i>Design</i> Aplikasi <i>Dagang.in</i> .	Penelitian ini digunakan untuk mempermudah dalam berdagang serta meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode <i>usability testing</i> dengan menggunakan <i>platform maze</i> .
5	Haryuda, dkk., (2021).	Perancangan UI/UX Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis	Penelitian ini digunakan untuk mengoperasionalkan produk yang sudah dirancang dan mendapatkan pengalaman

Tabel 5. (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)	(4)
		Web pada <i>Laportea Company</i> .	yang mengesankan dari pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode usability testing untuk mengetahui seberapa besar nilai yang didapatkan dari suatu antar muka pada saat pengguna menjalankan sistem.