



**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

Program Studi : *Teknik Mesin, Teknik Elektronika, Teknik Industri,*  
*Teknik Informatika, Sistem Informasi*

Alamat : Kampus II, Mojoroto Gang I No. 6 Kediri 64112

Website: [www.ft.unpkediri.ac.id](http://www.ft.unpkediri.ac.id) E-mail: [ft@unpkediri.ac.id](mailto:ft@unpkediri.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

Nomor: 0395/FTIK-UN PGRI Kd/C/VI/2024

Gugus Penjamin Mutu Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir:

Nama : **Rino Adi Kurniawan**  
NPM : **2013030026**  
Judul : **Desain UI dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik**  
**Menggunakan Metode Design Thinking**  
Program studi : **Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknik Ilmu dan Ilmu Komputer**

telah dideteksi tingkat plagiasinya dengan kriteria toleransi  $\leq 30\%$  dan dinyatakan bebas dari plagiasi (Rincian hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Mengetahui:  
Dekan FTIK,

Dr. Sulistiono, M.Si.  
NIDN: 0007076801

Kediri, 24 Juni 2024

Gugus Penjamin Mutu,

Dr. Risky Aswi Ramadhani, M.Kom.  
NIDN: 0708049001

# Result\_RINO ADI KURNIAWAN\_2013030026.pdf

*by Turnitin\_Admin 1*

---

**Submission date:** 26-Jul-2024 08:51AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2422741966

**File name:** RINO\_ADI\_KURNIAWAN\_2013030026.pdf (2.39M)

**Word count:** 8234

**Character count:** 49899

## PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini yang sangat pesat membawa banyak manfaat dalam berbagai aspek. Manusia memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan pekerjaan merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi ini harus diimbangi dengan perkembangan di bidang sumber daya manusia.

Menurut Pressman dan Bruce (Lukman & Aryanto, 2019) dalam perkembangan teknologi sekarang aplikasi *mobile* memiliki mekanisme interaksi yang unik pada tampilan antarmuka yang telah disediakan oleh platform mobile. Aplikasi mobile khusus dirancang untuk platform mobile seperti IOS, android, atau windows mobile. Dalam merancang sebuah aplikasi mobile harus memperhatikan aspek tertentu. Salah satunya adalah aspek *User Experience* (UX) ketika menggunakan aplikasi tersebut. Keberhasilan sebuah aplikasi dapat dilihat dari analisa bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut, sedangkan *User Interface* (UI) adalah representasi visual yang berada diantara pengguna (*user*) dengan piranti tersebut (Karaman dkk., 2024).

Berdasarkan analisa peneliti toko kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty memiliki potensi mengikuti perbisnisan secara online dengan memiliki produk

kecantikan original. Pemasaran digital memberikan persaingan yang sehat sehingga menghasilkan kualitas produk yang terus ditingkatkan (Santoso dkk., 2022). Namun dalam toko ini memiliki sebuah masalah untuk menjual produknya secara online. Media online adalah sebuah saluran komunikasi yang terjadi secara online melalui situs web di internet. Di era perkembangan teknologi menuntut sebuah penyajian sebuah sistem informasi yang lengkap, salah satunya dengan mengimplementasikan aplikasi pada sebuah instansi merupakan hal yang penting karena dapat menyajikan dan mengolah data secara cepat untuk menghasilkan informasi yang tepat.

Proses bisnis Toko Kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty saat ini terdiri masih dilakukan dengan manual menggunakan media kertas yang dirasa kurang efektif. Akibatnya sistem tersebut rentan terjadi kecurangan yang dilakukan oleh karyawan toko sehingga dapat mengakibatkan kerugian yang harus ditanggung oleh pemilik toko tersebut. Permasalahan saat ini penjualan toko masih dilakukan secara offline, proses bisnis seperti pencatatan stok, pelaporan keluar masuk barang masih manual dan proses pembelian harus datang ke lokasi langsung. Pada usaha ini ingin mempunyai aplikasi *mobile* untuk mempermudah dan memperluas proses penjualannya. Salah satu tahap pembuatan aplikasi *mobile* adalah desain UI/UX.

Pada penelitian ini desain UI/UX menggunakan metode design thinking. Menurut Kelley and Brown (Lazuardi & Sukoco, 2019) pendekatan *design thinking* adalah pendekatan untuk mengintegrasikan kebutuhan orang – orang sebagai pengguna yang berpusat terhadap inovasi yang diambil. Metode tersebut

tidak hanya memecahkan masalah yang kompleks namun juga mampu melahirkan ide yang cemerlang dan inovatif. Disamping itu proses pembuatan konsep yang ringan sesuai dengan permasalahan yang dialami toko kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty.

## **2** 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah :

1. Toko Kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty membutuhkan aplikasi untuk mempermudah proses penjualan, proses pencatatan stok dan transaksi.
2. Toko Kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty membutuhkan sebuah rancangan awal karena dalam pembuatan aplikasi jadi membutuhkan biaya yang sangat besar.

## **34** 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuatan desain UI/UX sistem informasi pada toko kosmetik.
2. Software yang digunakan dalam mendesain UI/UX sistem informasi penjualan toko kosmetik ini menggunakan Figma.

## **2** 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana membuat desain UI sistem informasi yang baik menggunakan design thinking ?

2. Bagaimana membuat desain UX sistem informasi yang baik menggunakan design thinking ?

### 1.5 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mempermudah proses penjualan produk kosmetik.
2. Mempermudah proses pencatatan dan transaksi produk kosmetik
3. Memberikan gambaran awal sebuah aplikasi penjualan kosmetik.

### 1.6 Manfaat

Manfaat dari implementasi UI/UX aplikasi toko kosmetik ini adalah sebagai acuan :

1. Memperluas jangkauan penjualan produk kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty.
2. Mengatasi kecurangan karyawan dimana pencatatan stok dan transaksi dapat dimanipulasi karena proses masih menggunakan media kertas.
3. Dengan gambaran awal aplikasi, memudahkan dalam memahami kebutuhan *user* dan merancang *user experience* yang mudah dimengerti.

### <sup>2</sup> 1.7 Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori-teori yang membantu dalam proses perancangan dan kajian teori penelitian terdahulu yang digunakan untuk referensi dalam penelitian ini

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada metodologi penelitian memuat sebuah peraturan, kegiatan, dan juga prosedur yang digunakan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan penelitian yang telah dilakukan. Tahapan dari penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembuatan *prototype* aplikasi penjualan kosmetik beserta pengujian usability serta hasil dari usability testing.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang bisa untuk mengembangkan desain yang telah dibuat.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Kajian Teori<sup>14</sup>

##### 2.1.1 Sistem Informasi

Menurut (Indriati, 2023), sistem informasi merupakan suatu kombinasi yang meliputi orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah informasi. Dalam sistem informasi memiliki tiga bagian yakni, teknisi(*brainware*), perangkat lunak(*software*), dan perangkat keras(*hardware*). Ketiga bagian tersebut saling berinteraksi untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Sutabri, 2012).

Tujuan dari sistem informasi adalah mempertemukan kebutuhan untuk mendukung operasi yang bersifat manajerial (Indriati & Andriyanto, 2023). Hal ini menghasilkan informasi data penting yang diolah menjadi yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah tidak cukup sebagai suatu informasi, untuk dapat berguna harus didukung oleh tiga pilar yakni tepat kepada orangnya, tepat waktu dan tepat nilainya.

##### 2.1.2 User Interface

Menurut (Dody Firmansyah, 2022) *user interface* merupakan struktur tampilan yang meningkatkan kepuasan dan mudah dipahami oleh penggunanya. Dalam *user interface* dikategorikan baik jika berhasil dalam membantu *user* untuk



berinteraksi dengan sistem (Wardani dkk., 2022). Dalam tampilan *user interface* memiliki komponen seperti bentuk, icon, warna dan tulisan menarik (Haryuda Putra dkk., 2021).

### 2.1.3 User Experience

Menurut (Cory Zarkasi & Sari Wardani, 2022) *user experience* adalah aspek yang sangat penting dalam menentukan keputusan pengembangan aplikasi yang melibatkan pengalaman pengguna sebagai pertimbangan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

### 2.1.4 Design Thinking

*Design thinking* adalah metode pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat *human-centered* atau berpusat kepada manusia (Hussein, 2018). *Design thinking* digunakan untuk mencari ide-ide inovatif untuk menghasilkan sebuah tampilan *user interface* yang mudah digunakan. *Design Thinking* yang memiliki 5 fase, yaitu: *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

Menurut (Darmalaksana, 2020), fase dalam metode *design thinking* dibawah ini :

- 1) Fase *emphatize* (empati) digunakan untuk memahami masalah yang dilakukan melalui proses mengamati, keterlibatan melalui percakapan dan wawancara secara mendalam. Tujuan fase ini adalah memahami masalah secara seksama.
- 2) Fase *define* (mendefinisikan) masalah untuk mendapatkan kejelasan dari suatu permasalahan. Dalam mendapatkan masalah dibutuhkan kekuatan

berpikir untuk memahami permasalahan. Setelah memahami masalah, peneliti dapat ke tahap berikutnya untuk menghasilkan ide mengatasi masalah.

3) Fase *ideate* (menghasilkan ide-ide) untuk solusi masalah yang didefinisikan sebelumnya, pada fase ini peneliti memungkinkan menggunakan logika secara kreatif dan inovatif. Dalam fase ini berisi mengenai peta konsep, kerangka berfikir, dan desain prototipe.

4) Fase *prototype* (membuat prototipe) dari ide inovasi baru hingga produk terwujud. Semakin detail ide prototipe, maka semakin baik untuk diwujudkan. Data yang diperoleh nantinya akan membantu dalam merancang prototype yang sesuai dengan kebutuhan *user* (Nugroho dkk., 2022).

5) Fase *test* (pengujian) sebagai umpan balik (*feedback*) terhadap prototipe yang didesain sebelumnya. Dalam fase ini peneliti memungkinkan mengulangi dari proses empati secara lebih diharapkan. Sehingga mendapatkan umpan balik yang membantu dalam penyempurnaan prototipe.

#### 2.1.5 Usability Testing

Menurut Bauer dalam (Rachmi & Nurwahyuni, 2020), *usability testing* adalah cara untuk mengevaluasi efisiensi, kemudahan dalam mempelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa mengalami kesulitan dan menguji *user experience* (UX) dari aplikasi yang dibuat. *Usability* mempunyai tujuan mengetahui apakah interaksi *user* dengan aplikasi berjalan dengan baik atau tidak (Lestari dkk., 2023). Dalam *usability testing* memiliki beberapa tahapan yakni pemilihan kuisisioner, menentukan partisipan, menentukan ukuran sampel, mengolah data yang sesuai dengan karakteristik data penelitian.

## 2.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan topik UI/UX telah banyak dilakukan oleh penelitian lain sebagai berikut :

Penelitian UI/UX telah dilakukan oleh (Wulandari & Voutama, 2023) membahas mengenai perancangan *user interface* aplikasi konsultasi kesehatan mental online berbasis *mobile* yang melibatkan pengguna langsung. Metode dalam penelitian ini menggunakan UCD atau *User Centered Design*, yang merupakan proses desain *interface users* berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik *users*, lingkungan tugas, dan alur kerja desain. Hasil dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) sebesar 82 dengan *grade scale* B, dimana secara *Usability* perancangan *user interface* dikatakan layak atau dapat diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fariyanto & Ulum, 2021) tentang perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode *Design Thinking*. Tujuan dari perancangan aplikasi *e-voting* ini diharapkan akan membantu masyarakat perantauan tetap menggunakan hak suara, sehingga walaupun mereka tidak kembali ke daerah asal mereka tetap dapat menggunakan hak suara mereka. Dalam penelitian ini metode *Design Thinking* digunakan untuk merancang *prototype* aplikasi yang dimana metode ini mencakup tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing* dan metode ini menghasilkan ide-ide inovatif bahkan kreatif untuk menghasilkan sebuah *user interface* yang mudah digunakan. Dari uji *usability* dengan menggunakan SUS atau *System Usability Scale* didapatkan skor nilai sebesar 77,00 yang dimana itu menunjukkan hasil yang baik atau “B”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini berhasil memberikan *user*

*experience* dan desain *user interface* yang baik untuk aplikasi pemilihan kepala desa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Firmansyah dkk., 2020) tentang perancangan aplikasi *startup* SiBengkel bertujuan untuk memecahkan permasalahan dalam *service* kendaraan yang banyak dan juga mempermudah pihak bengkel dalam mengelola antrian *service* yang melonjak, Terdapat fitur *booking service online*, dan juga terdapat fitur penjualan *parts*. Dalam perancangan ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk evaluasi terhadap desain yang telah dibuat. Pada pengujian SUS mendapatkan hasil 74, dimana skor tersebut dapat dinyatakan dapat diterima oleh pengguna.

Penelitian oleh (Putri dkk., 2023) mengenai perancangan sistem informasi bimbingan dan konseling yang memanfaatkan teknologi sehingga layanan BK dapat diselenggarakan secara digitalisasi. Penelitian ini menggunakan metode *Prototype* dimana dalam membuat rancangan sebuah aplikasi dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon pengguna. Dalam penelitian ini menggunakan figma dalam pembuatan *prototype*. Dengan adanya *prototype* sistem informasi bimbingan dan konseling, peneliti dapat memperoleh *user experience* dari pihak sekolah (Guru BK dan siswa) berupa masukan terkait tampilan yang harus dibuat menarik dan prosedur dalam layanan BK di Sekolah.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Wicak dkk., 2023) tentang desain UI/UX aplikasi konter *handphone* menggunakan *Design Thinking*. Penelitian ini

<sup>1</sup> mendukung proses bisnis UMKM konter *handphone*, dimana dalam proses bisnis konter *handphone* dengan skala kecil menengah masih menggunakan media kertas yang dirasa kurang efektif sehingga membutuhkan sebuah aplikasi. Sebelum membuat aplikasi dibutuhkan sebuah gambaran atau *prototype* agar memberikan gambaran aplikasi kepada calon *users*. Hasil dari perancangan aplikasi dilakukan pengujian *usability* dengan metode *USE questionnaire* yang terdiri dari 4 aspek yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Dari 30 pertanyaan penelitian ini memperoleh hasil *usability testing* dengan nilai sebesar 89% pada aspek kegunaan (*usefulness*), 86% pada aspek kemudahan dalam penggunaan (*ease of use*), 89% pada aspek kemudahan dalam mempelajari (*ease of learning*) dan 83% pada aspek kepuasan (*satisfaction*).

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan data primer seperti berikut.

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data utama bersifat spesifik yang digunakan didalam penelitian karena disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Yang termasuk data primer yakni wawancara, eksperimen, kuesioner dan lain sebagainya (Prasetyo dkk., 2023). Pada penelitian ini data primer didapatkan dengan cara menyebarkan kuesioner *online* menggunakan *Google Form* terhadap calon *users*. Data yang diperoleh berupa bentuk saran dan ide dari calon *users* mengenai pengembangan aplikasi penjualan kosmetik. Dari data-data tersebut selanjutnya menjadi bagian dari *user research*, yang diolah sehingga menghasilkan *user persona* dan *user scenario* dan kemudian diolah lagi pada tahap *define, ideate, prototype*, dan dilanjutkan hingga tahap *testing*.

### 3.2 Tools Yang Digunakan

#### 1. *Google Form*

*Google Form* atau Google formulir adalah salah satu fitur *google* yang berguna untuk membantu dalam membuat *survey* dan mengumpulkan informasi

dengan tepat dan efisien (Rahmah & Juhriah, 2020). <sup>36</sup> Kita bisa memanfaatkannya sebagai media berbasis *online* khususnya dalam pembuatan kuisisioner *online* di aplikasi *google form*. *Google Form* merupakan hal penting dalam penelitian ini karena kuisisioner dan tanggapan dari responden yang diterima sangat mudah dan cepat dan hasil dari *google form* dapat diakses di *spreadsheets*.

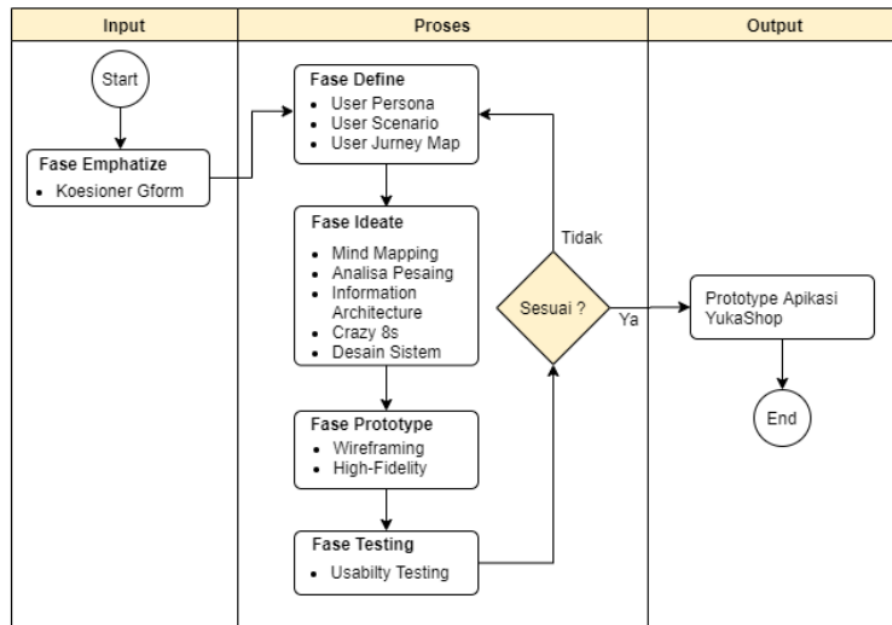
## 2. *Whimsical*

*Whimsical* merupakan *platform* desain untuk grafis yang menyediakan alat dalam membuat *wireframe* atau kerangka halaman sebuah *website* dan aplikasi. Sebelum memasuki tahap *high-fidelity* membuat *wireframe* ini sangat penting agar tidak terjadi sebuah kesalahan dalam tahap awal. *Whimsical* memungkinkan memudahkan pekerjaan *developer* untuk pengembangan struktur dari *website* atau aplikasi yang dibangun.

## 3. **Figma**

Figma merupakan aplikasi *software* untuk melakukan *prototyping*, dimana aplikasi ini berbasis *cloud* sehingga memudahkan pengerjaan proyek dimana saja dan kapan saja. Figma juga *support* untuk berkolaborasi dalam bentuk tim dan memiliki fitur *auto-save* sehingga tidak perlu khawatir akan kehilangan *progress* (Deli & Suryanto, 2022).

### 3.3 Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk prosedur pengembangan *user interface* dan *user experience* yang terdapat 5 fase, yakni : *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Penjelasan setiap fase berdasarkan gambar 3.1 sebagai berikut :

#### 1. Fase *Emphatize*

Fase *Emphatize* merupakan fase pengumpulan data dimana data dari kuesioner *online* dengan menggunakan media *google form*. Dalam tahap ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan ide untuk membangun desain *user*



*interface* dan *user experience* dari aplikasi YukaShop (Aplikasi penjualan kosmetik).

- Kuesioner *Gform*

Membuat kuesioner dengan bantuan dari alat yang telah disediakan *google* yakni *google form*. Pembuatan kuesioner *online* ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari *user* terhadap aplikasi yang akan dibuat.

## 2. Fase *Define*

Pada fase *define* merupakan proses mengumpulkan informasi dari inti masalah calon *user* yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya yakni fase *emphatize*.

- <sup>7</sup> *User Persona*

Pembuatan *user persona* bertujuan dalam menganalisa kebutuhan pengguna secara rinci. Diharapkan dengan pembuatan *user persona* dapat memahami keinginan dan kekurangan *user*, sehingga dapat menghasilkan sebuah fungsi dan fitur *prototype* aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *user* (Ghufron dkk., 2020).

- *User Scenario*

*user scenario* adalah tahapan proses yang memvisualisasikan tahapan interaksi dari *user* dalam menggunakan sebuah aplikasi.

- *User Journey Map*

*User Journey Map* merupakan suatu proses dalam memetakan sebuah perjalanan *user*, sehingga didapatkan sebuah deskripsi perjalanan

*user* dari awal sampai akhir dalam berinteraksi dengan aplikasi (Suratno & Shafira, 2022).

### 3. Fase *Ideate*

- *Mind Mapping*

*Mind Mapping* merupakan proses untuk memetakan konsep dan ide-ide kreatif dalam pikiran untuk membuat sebuah desain *user interface* pada aplikasi (Krishnavarty dkk., 2022).

- Analisa Pesaing

Analisa pesaing dilakukan untuk memperoleh wawasan baru mengenai tampilan *user interface* dari aplikasi hampir sama. Hal ini membantu untuk meningkatkan solusi desain dan membuka potensi peluang desain baru.

- *Information Architecture*

*Information architecture* merupakan proses untuk menyederhanakan struktur informasi sistem yang akan dibuat. Tujuannya membantu *users* dalam memahami fitur menu dan mengelola informasi dalam membuat sebuah keputusan yang tepat (Ding dkk., 2022).

- *Crazy 8s*

*Crazy 8s* merupakan teknik pembuatan sketsa yang cepat untuk memperoleh ide yang banyak dalam waktu 8 menit. Pembuatan sketsa ini bertujuan untuk menghasilkan *brainstroming design* yang menarik dan kreatif sebelum membuat desain produk.

- *Design System*

*Design System* merupakan kumpulan dari sumber elemen dalam membuat sebuah desain *user interface* dan *user experience*. *Design system* berisi tentang identitas sebuah produk seperti, *typography*, *color palate*, *icons*, dan *component*. Dalam pembuatan desain komponen didalamnya harus bersifat dapat digunakan kembali (Wicak dkk., 2023). Hal ini membuat *design system* menjadikan sebuah *prototype* akan terlihat konsisten dalam membangun sebuah produk.

#### 4. Fase *Prototype*

- *Wireframing*

*Wireframing* merupakan proses membuat kerangka visual atau rancangan aplikasi dalam mengatur tata letak, konten, dan fungsi dari sebuah produk aplikasi. *Wireframing* memiliki manfaat dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan sebuah masalah sebelum masuk ke tahap yang lebih detail.

- *High-Fidelity*

*High fidelity* merupakan tahap lanjutan dari tahap *wireframe* yang lebih detail karena memiliki tingkat presisi desain yang tinggi dan sudah memiliki ukuran *font*, *icon*, warna, gambar. Sehingga mendapatkan *user experience* menggunakan sebuah aplikasi jadi dalam *prototype* aplikasi yang sedang didesain.

## 5. Fase *Testing*

- *Usability Testing*

Pengujian dilakukan terhadap *prototype* aplikasi yang telah dibuat agar mendapatkan *feedback* dari responden. *Usability testing* pada penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire*. Ini berguna untuk membantu mengukur *usability* dalam bentuk kuesioner yang sesuai standar ISO 9421 (Al Bahri dkk., 2023). *USE Questionnaire* sendiri memiliki 4 variabel yakni *usefulness, ease for use, ease of dan satisfaction*.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tinjauan Lokasi

Msglowskincare Yuka Beauty merupakan usaha penjualan kosmetik cabang di Kabupaten Nganjuk dari *brand* terkenal yang ada di Indonesia yakni Msglowskincare. Pemilik dari usaha kosmetik ini bernama Andika Asrining Wuri yang berdiri pada tahun 2023. Msglowskincare Yuka Beauty buka <sup>46</sup> dari jam 08:00 s/d 20:00 WIB dan usaha ini dikelola oleh owner dan 1 karyawan.



Gambar 4. 1 Tempat Lokasi Penelitian

Sumber :(Google, 2023)

## 4.2 Metode *Design Thinking*

Perancangan UI/UX penjualan toko kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty menggunakan metode *design thinking* memiliki beberapa fase sebagai berikut :

### 4.2.1 Fase *Emphatize*

Dalam kuesioner *emphatize* akan diisi langsung oleh owner dan karyawan dari Msglowskincare Yuka Beauty. Pertanyaan pada tabel 4.1 ini bertujuan mencari empati dari para responden mengenai aplikasi penjualan kosmetik atau aplikasi serupa.

Tabel 4. 1. Pertanyaan *Emphatize*

No.	Pertanyaan
1.	Apakah anda mengetahui aplikasi penjualan kosmetik ?  (Contoh : MS GLOW - Official Website, SHEPORA, Wardah Beauty App, dsb)
2.	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik ?  (Contoh : MS GLOW - Official Website, SHEPORA, Wardah Beauty App, dsb)
3.	Jika Anda pernah, layanan apa yang gunakan? (Contoh : Inventory, dll)
4.	Jika Anda <sup>1</sup> belum, halangan apa yang membuat belum pernah menggunakannya?  (Contoh: tidak mengerti, tidak tertarik, dsb)
5.	Layanan apa yang perlu ada namun belum tersedia dari aplikasi penjualan kosmetik yang sudah ada?

Tabel 4. 2 Tabel Lanjutan Pertanyaan *Empatize*

No.	Pertanyaan
6.	Layanan apa yang anada suka dari aplikasi penjualan kosmetik yang sudah ada ?

Pada tahap pertama dalam fase ini yakni menanyakan kepada owner dan karyawan apakah keduanya sudah mengetahui aplikasi penjualan kosmetik. Untuk hasil dari kuesioner *empatize* ke-1 <sup>49</sup> bisa dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner *Empatize* Ke-1

Kuesioner 1	Apakah anda mengetahui aplikasi penjualan kosmetik ? (Contoh : MS GLOW - Official Website, SHEPORA, Wardah Beauty App, dsb)
R1	Mengetahui
R2	Tidak mengetahui

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui dari responden pertama mengetahui aplikasi penjualan kosmetik sementara responden kedua tidak mengerti bahwa ada aplikasi penjualan kosmetik.

Selanjutnya pasda kuesioner ke-2 ini bertujuan untuk menanyakan kepada responden apakah keduanya pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik seperti SHEPORA, Wardah Beauty Apps, dsb. Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 4.4 kedua responden menjawab belum pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik.

Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Emphatize Ke-2

Kuesioner 2	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik ? (Contoh : SHEPORA, Wardah Beauty App, dsb)
R1	Tidak Pernah
R2	Tidak Pernah

Kuesioner ke-3 pada tabel 4.5 menanyakan apabila responden pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik maka, layanan apa yang pernah digunakan oleh responden.

Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Emphatize Ke-3

Kuesioner 3	Jika pernah, layanan apa yang Anda gunakan? (Contoh : Inventory, dll)
R1	Tidak Pernah
R2	Tidak Pernah

Berdasarkan hasil kuesioner 3 pada tabel 4.5 diketahui kedua responden tidak pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik seperti SHEPORA, Wardah Beauty Apps, dsb. Jadi keduanya tidak pernah menggunakan layanan tersebut.

Selanjutnya kuesioner ke-4 menanyakan kepada kedua responden **1** halangan apa saja yang membuat para responden belum pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik seperti SHEPORA, Wardah Beauty Apps, dsb.



Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Emphatize Ke- 4

Kuesioner 4	1 Jika belum, halangan apa yang membuat Anda belum pernah menggunakannya? (Contoh: tidak mengerti, tidak tertarik, dsb)
R1	Tidak Tertarik
R2	Tidak mengetahui bahwa ada aplikasi penjualan kosmetik

Berdasarkan hasil kuesioner ke-4 pada tabel 4.6 diketahui responden pertama tidak tertarik yang menjadi halangan belum pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik dan untuk responden kedua tidak mengetahui bahwa ada aplikasi penjualan kosmetik.

Selanjutnya kuesioner ke-5 menanyakan kepada responden layanan seperti apa yang perlu ada dari aplikasi yang sudah ada. Untuk hasilnya bisa dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Emphatize Ke-5

Kuesioner 5	Layanan apa yang perlu ada namun belum tersedia dari aplikasi penjualan kosmetik yang sudah ada?
R1	Aplikasi Penjualan kosmetik dan pembukuan stok yang menarik
R2	Layanan pembukuan stok barang keluar masuk

Berdasarkan hasil kuesioner ke-5 pada tabel 4.7 pendapat dari responden pertama yakni perlu adanya sebuah aplikasi penjualan kosmetik serta memiliki layanan pembukuan stok yang menarik. Selanjutnya dari pendapat responden keduanya ingin memiliki layanan pembukuan stok barang keluar masuk.

Pada kuesioner terakhir layanan yang telah disediakan oleh beberapa aplikasi penjualan kosmetik, layanan seperti apa yang responden sukai. Untuk hasil kuesioner ke-6 bisa dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Emphatize Ke-6

Kuesioner 6	Layanan apa yang anda sukai dari aplikasi penjualan kosmetik yang sudah ada ?
R1	Pendaftaran yang mudah dan mengetahui stok barang yang tersedia
R2	Layanan rekomendasi produk dan pembukuan

Berdasarkan hasil kuesioner ke-6 pada tabel 4.8 reponden pertama berpendapat layanan yang disukai dari aplikasi penjualan kosmetik adalah pendaftaran yang mudah dan mengetahui stok barang yang tersedia. Untuk pendapat dari responden kedua layanan yang disukai adalah layanan rekomendasi produk dan layanan pembukuan.

Dari hasil kuesioner *emphatize* diatas hasilnya menemukan sebuah masalah yakni, calon *user* sudah mengetahui aplikasi penjualan kosmetik namun belum sama sekali pernah menggunakannya. Selain itu aplikasi yang sudah beredar,

semuanya belum ada fitur untuk pembukuan stok dan pencatatan keluar masuk barang. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi untuk memecahkan permasalahan tersebut agar proses bisnis dalam toko tersebut menjadi lebih efektif dan efisien.

#### 4.2.2 Fase Define

Berdasarkan data yang didapatkan target dari calon *user* merupakan owner usaha kosmetik dan karyawan. Target calon user sendiri sudah terbiasa untuk menggunakan *smartphone*. Untuk lebih detailnya dari proses fase *define* sebagai berikut :

##### a. User Persona

*User persona* seperti gambar 4.2 merupakan karakter yang mewakili dari target pengguna. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi singkat mengenai identitas diri. *User persona* mencerminkan keinginan dan kebutuhan target pengguna.



Gambar 4. 2 User Persona dari onwer

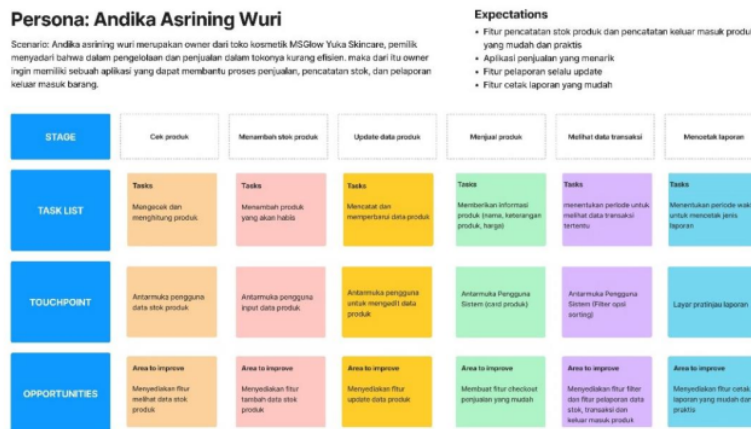
**b. User Scenario**

Andika Asrining Wuri merupakan pemilik atau owner dari msglow skincare Yuka Beauty dari cabang Nganjuk. Owner merasakan ada beberapa permasalahan yang terjadi seperti penjualan toko masih dilakukan secara offline, proses bisnis seperti pencatatan stok, pelaporan keluar masuk barang masih manual. Hal tersebut membuat proses bisnis kurang efisien, maka dari itu owner ingin memiliki sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penjualan, pencatatan stok, dan pelaporan keluar masuk barang.

**c. User Journey Map**

User journey map bertujuan untuk memvisualisasikan interaksi user menggunakan produk dari awal agar menghasilkan sebuah solusi dari masalah user. Produk tersebut berdasarkan pengalaman user dalam mengelola produk. **5** User journey map bisa dilihat pada gambar 4.3.

**User Journey Map**

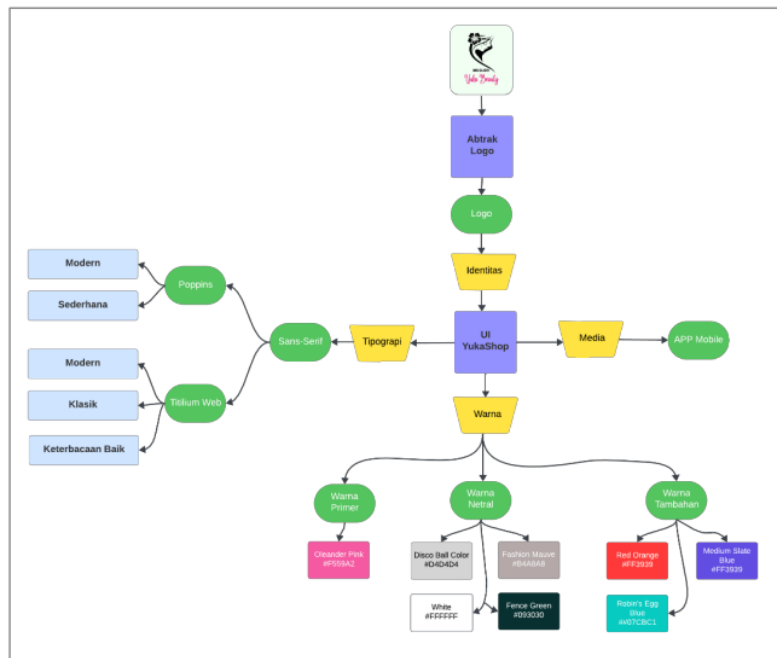


Gambar 4.3 User Journey Map

### 4.2.3 Fase Ideate

#### a. Mind mapping

*Mind mapping* adalah proses metode visual untuk memetakan suatu ide pikiran dalam membuat desain aplikasi. *Prototype* dari YukaShop memiliki *mind mapping* seperti gambar 4.4.





Gambar 4.4 *Mind Mapping*

#### b. Analisa Pesaing



Analisa pesaing bertujuan untuk mempersiapkan hal-hal yang diperlukan agar dapat bersaing dengan kompetitor. Analisa yang akan dilakukan berdasarkan *user interface perspective* agar mendapatkan *insight* dari *layout* aplikasi kompetitor. Untuk kompetitor disini ada 2

yakni aplikasi Shepora dari LVMH dan Aplikasi MSGlow *Official Store* dari PT Adebara Unggul Sejahtera. Untuk analisa pesaing lebih detailnya, bisa dilihat pada tabel 4.9.


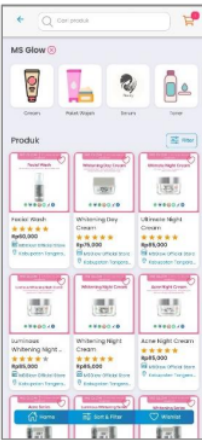
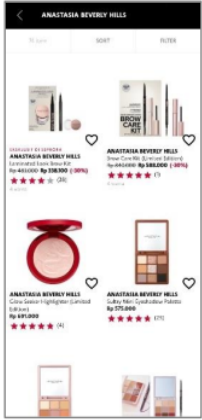

Tabel 4.9 Analisa Pesaing

<i>Section</i>	Aplikasi Shepora	Aplikasi MSGlow Official Store
<i>About</i>	 <p>Shepora merupakan aplikasi penjualan kosmetik kecantikan dari brand-brand ternama. Aplikasi ini buat untuk mewadahi produk kecantikan yang didalamnya terdapat fitur <i>dashboard</i>, <i>browse</i> kategori, keranjang dan akun saya. Aplikasi Shepora ini ditawarkan oleh SheporaDigital yang dirilis pada 22 Maret 2017 dengan jumlah download sebanyak 1.000.000+ di <i>playstore</i> dan memiliki versi terbaru 4.5.1.</p>	 <p>MSGlow Official Store ini merupakan aplikasi penjualan kosmetik msglow yang berada di cabang depok. Aplikasi yang ditawarkan oleh PT. ADEBARA UNGGUL SEJAHTERA ini dirilis pada 3 April 2022. Versi aplikasi sudah pada 1.8.2 dan sudah diunduh lebih dari 1000+ di <i>playstore</i>.</p>

Tabel 4. 10 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing

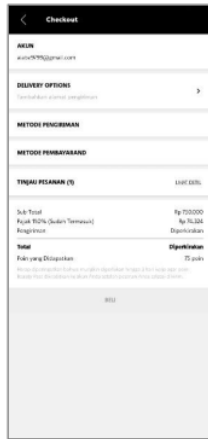
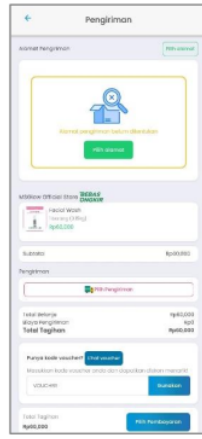
Section	Aplikasi Shepora	Aplikasi MSGlow Official Store
<b>Homepage</b>	 <p>Pada halaman <i>homepage</i> di aplikasi shepora terkesan kurang menarik dikarenakan warna dalam <i>homepage</i> memiliki kombinasi warna hitam.</p>	 <p>Pada aplikasi ini memiliki <i>homepage</i> yang bagus karena sudah menampilkan kebutuhan <i>user</i> secara lengkap. <i>Homepage</i> ini berisi kategori produk, produk terbaru, rekomendasi produk, <i>best seller</i> dan paket produk.</p>
<b>Kategori</b>	<p>Pada halaman kategori aplikasi shepora berisikan berbagai macam brand kosmetik yang sudah bekerja sama.</p>	<p>Halaman kategori aplikasi MSGlow Official Store ini memilki tampilan yang menarik karena di setiap kategori memiliki <i>icon</i>. Untuk <i>card</i> produk di</p>

Tabel 4. 11 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing

		<p>halaman kategori terlalu kecil jadi untuk keterangan produk kurang jelas.</p> 
<p><b>Card Produk</b></p>	 <p>Pada halaman card produk ini terlihat agak berantakan karena di setiap card produk space antar keterangan produk terlalu</p>	 <p>Card produk pada aplikasi ini memiliki ukuran yang kecil sehingga kurang jelas untuk keterangan tiap produk.</p>



Tabel 4. 12 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing

	berdekatan dan tiap card tidak memiliki garis batas sehingga terkesan berantakan.	Untuk warna sudah nyaman dimata user karena tidak memakai warna yang mencolok.
<i>Checkout</i>	 <p>Pada halaman <i>checkout</i> produk ini terlihat kurang praktis karena detail produk tidak langsung terlihat pada halaman ini user harus melihat dulu pada <i>button</i> tinjau pesanan.</p>	 <p>Halaman <i>checkout</i> aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi penjualan. Pada aplikasi ini keterangan detail produk sudah ditampilkan sehingga memudahkan <i>user</i> untuk melakukan pembelian.</p>



### c. Crazy 8s

Crazy 8s merupakan teknik pembuatan sketsa yang cepat dan menantang untuk memperoleh ide yang sebanyak-banyaknya dalam waktu 8 menit. Sketsa crazy 8s <sup>7</sup> bisa dilihat pada gambar 4.5.

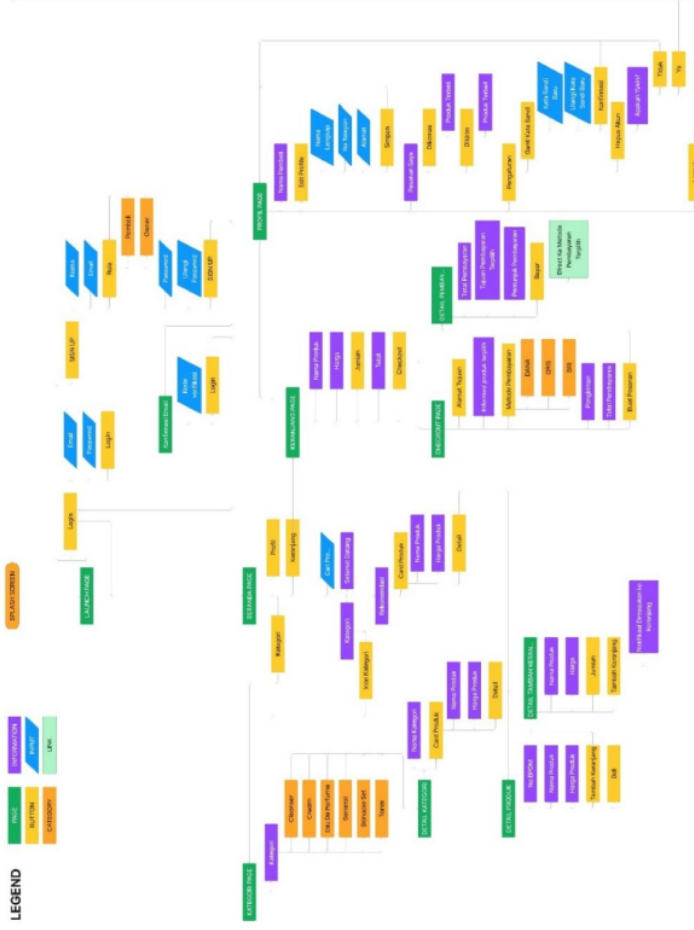


Gambar 4.5 Crazy 8s

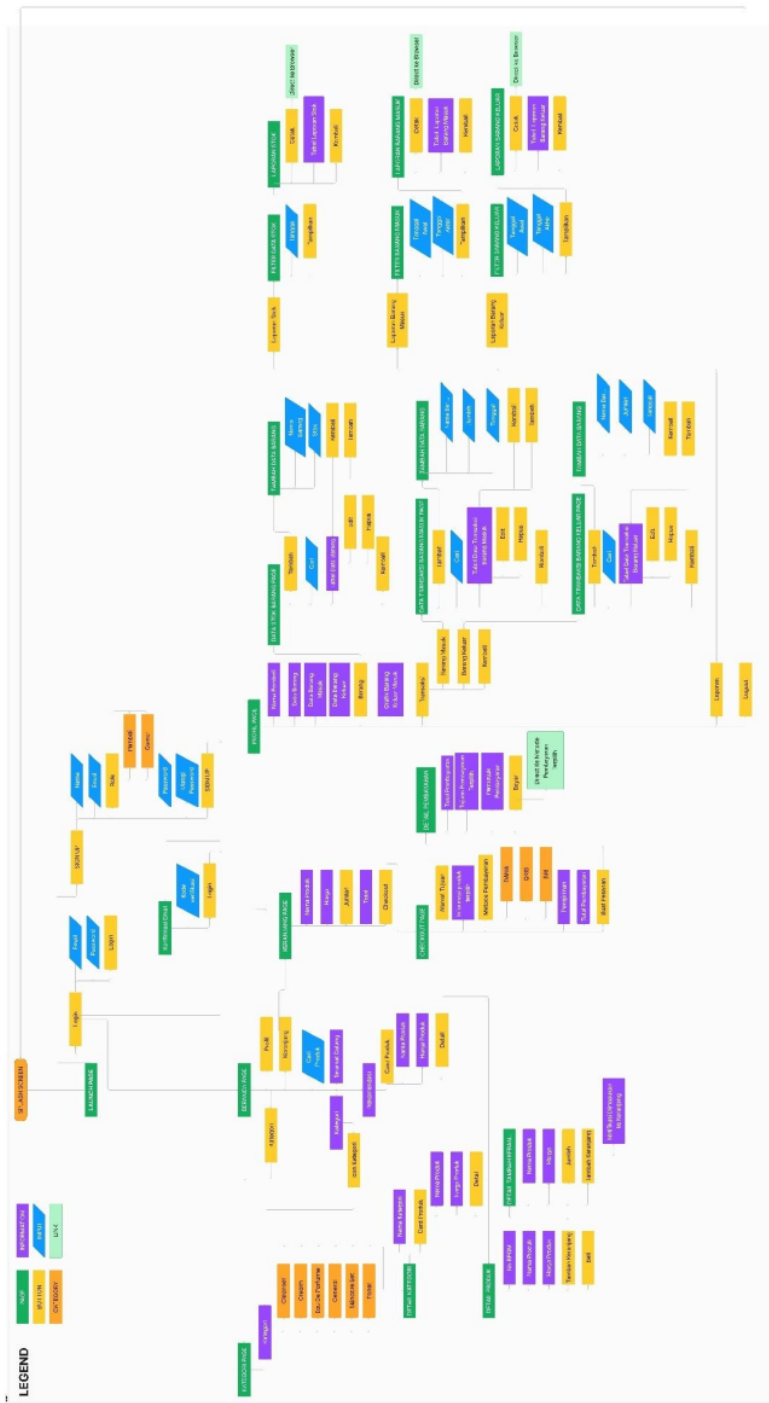
### d. Architecture Information

Architecture information pada *prototype* aplikasi penjualan kosmetik ini mempunyai 2 *role* yakni *role* untuk pembeli dan *role* untuk *owner*. Perbedaannya terletak pada isi profil dimana pada profil pembeli berisi seperti, melihat pesanan dikemas dan dikirim. Sedangkan pada profil *owner* berisi menampilkan data lengkap penjualan seperti data barang, data barang keluar masuk, grafik transaksi, <sup>43</sup> tambah data barang, edit data

barang, hapus data barang, data transaksi dan data pelaporan. *Architecture information* pada *prototype yukashop* bisa dilihat pada gambar 4.6 dan 4.7.



Gambar 4. 6 Architecture Information Role Pembeli



Gambar 4.7 Architecture Information Role Owner

**e. Design System**

Dalam *design system prototype* Yukashop terdapat berbagai komponen penting, antara lain :

- **Logo**

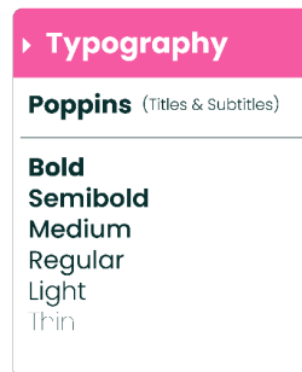
Logo yang digunakan dalam *prototype* aplikasi penjualan kosmetik seperti gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Logo YukaShop

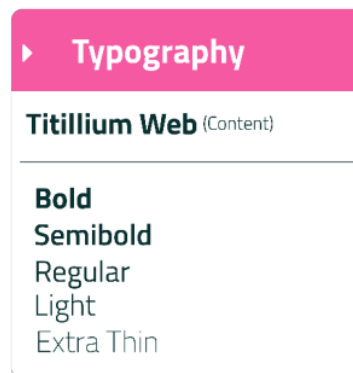
- **Typography**

Dalam pembuatan *prototype* aplikasi YukaShop ini menggunakan *typography* font poppins dan titilium web. Font poppins merupakan font utama dalam pembuatan *prototype* aplikasi YukaShop seperti gambar 4.9. Dibuat oleh Ninad Kale pada tahun 2014 yang terinspirasi dari abad ke-20 di India. Poppins termasuk bagian dari font sans-serif, yang memiliki karakteristik modern dan sederhana yang bagus untuk *headline*.



Gambar 4.9 Font Poppins

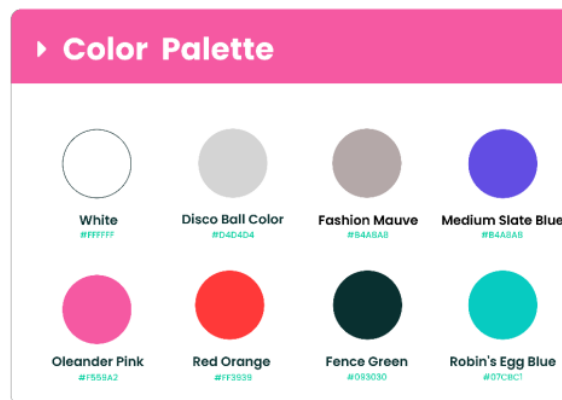
Titillium Web merupakan font sekunder dalam *prototype* aplikasi YukaShop, jenis huruf sans-serif ini yang dirancang oleh Accademia di Belle Arti di Urbino. Font ini dibuat pada 2009 dengan bantuan sejumlah mahasiswa dan staff akademis. Seperti gambar 4.10 desain titillium web ini bersifat modern dengan tambahan sentuhan klasik, sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang baik karena sesuai dengan tujuan awal yakni dikembangkan sebagai font web.



Gambar 4. 10 Font Titillium Web

- **Color Palette**

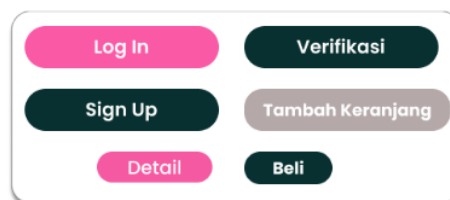
Dalam pembuatan *prototype* aplikasi yukashop menggunakan *color palette* seperti gambar 4.11 sehingga warna yang dipadukan menghasilkan warna yang menarik.



Gambar 4. 11 Color palette

- **Button**

Terdapat beberapa button pada *prototype* aplikasi yukashop seperti, *button Login, Sign Up, Verifikasi, Tambah Keranjang, Detail dan beli*. Untuk lebih jelasnya *button* dalam *prototype* bisa dilihat seperti gambar 4.12.

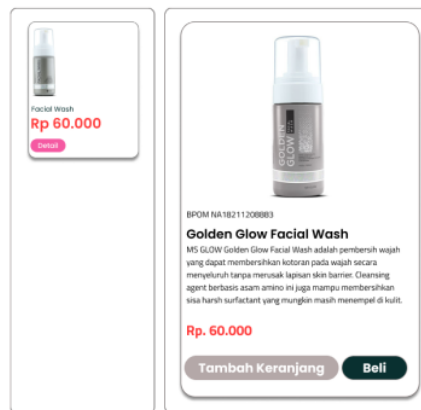


Gambar 4. 12 Button



- **Card**

Card pada *prototype* ini ada 2 yakni *card* produk dan *card* detail produk, bisa dilihat seperti gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Card

- **Navigation Bar**

Horizontal *Navigation Bar* dipilih dalam pembuatan *prototype* aplikasi Yukashop, seperti gambar 4.14.



Gambar 4. 14 *Navigation Bar*

#### 4.2.4 Fase *Prototype*

##### a. *Wireframing (Low-Fidelity)*

- **Halaman *Splash Screen* dan *Launch***

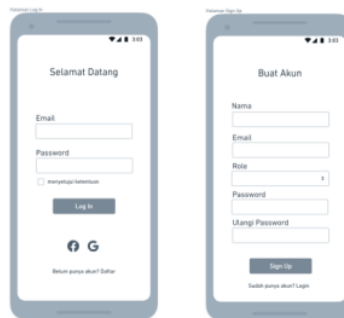
Pada gambar 4.15 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman *splash screen* dan *launch*. Dalam Halaman *launch* terdapat tombol untuk *login* dan *sign up*.



Gambar 4. 15 *Wireframe* Halaman *Splash Screen* dan *Launch*

- **Halaman Login dan Halaman Register**

Gambar 4.16 merupakan *wireframe* halaman *login* dan halaman *signup*.



Gambar 4. 16 *Wireframe* Halaman Login dan Register

- **Halaman Menu Utama**

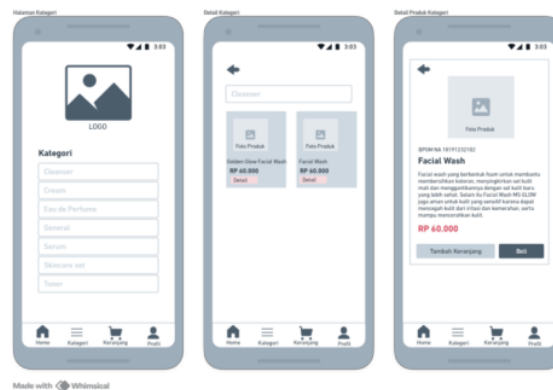
Gambar 4.17 merupakan *wireframe* dari halaman utama, didalamnya terdapat kategori produk dan rekomendasi produk.



12  
Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Utama

- **Menu Kategori**

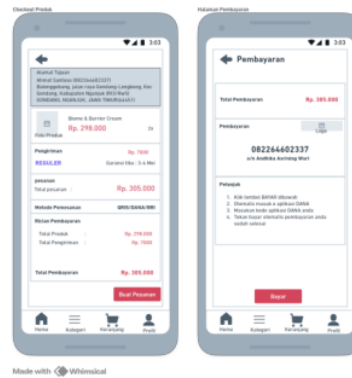
Gambar 4.18 merupakan *wireframe* dari menu halaman kategori, halaman detail kategori dan detail produk.



18  
Gambar 4. 18 Wireframe Menu Kategori

- **Menu Checkout Produk**

Gambar 4.19 merupakan *wireframe* dari halaman *checkout* produk dan halaman pembayaran.



18 Gambar 4. 19 Wireframe Checkout Produk

- **Menu Profil**

Gambar 4.20 merupakan *wireframe* dari halaman profil, untuk halaman profil ini dibedakan menjadi 2 akses yakni akses untuk pembeli dan akses untuk owner. Tiap-tiap akses tersebut memiliki fitur-fitur tersendiri, dimana pada akses role owner memiliki fitur yang lebih lengkap untuk mengelola data produk, data stok, data transaksi dan juga fitur cetak laporan.



Gambar 4. 20 Wireframe Menu Profil

- **Menu Tambah Stok**

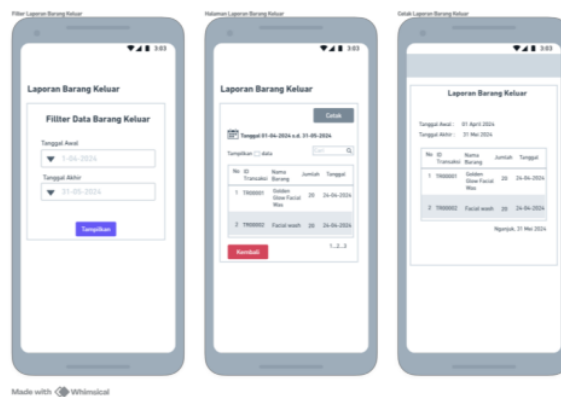
5  
Gambar 4.21 merupakan *wireframe* dari halaman tambah data barang.



Gambar 4. 21 *Wireframe* Tambah Stok

- **Menu Cetak Laporan**

Untuk *wireframe* halaman filter tanggal, halaman detail laporan data barang keluar dan halaman cetak laporan bisa dilihat seperti gambar 4.22.

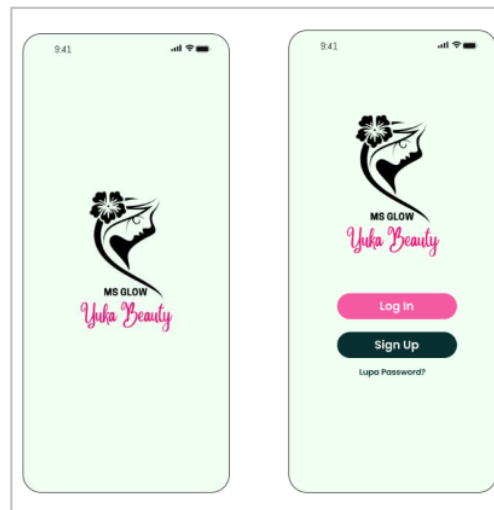


Gambar 4. 22 *Wireframe* Cetak Laporan

### b. High-Fidelity

- **Halaman Splash Screen dan Launch**

Untuk tampilan *high-fidelity Splash Screen* dan *Launch* dari prototype aplikasi YukaShop bisa dilihat pada gambar 4.23.

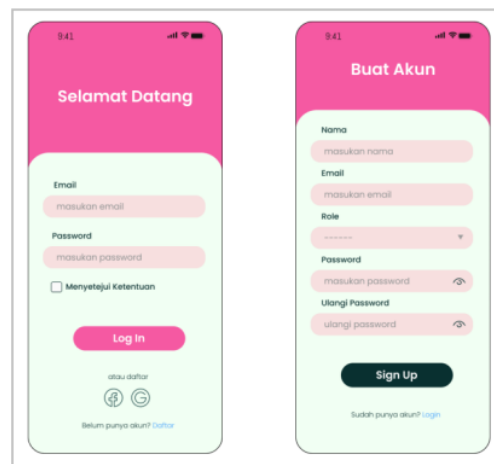


Gambar 4. 23 High-Fidelity Splash Screen dan Launch

Pada *prototype* YukaShop ini diawali dengan halaman *Splash Screen* dan *Launch*, dimana berisi logo YukaShop dan dilanjutkan oleh *button login* dan *signup*. Untuk *user* yang sudah mendaftar akun maka bisa langsung ke halaman *login*, jika belum mempunyai akun harus mendaftar dahulu pada halaman *signup*.

- **Halaman Login dan Halaman Register**

Gambar 4.24 merupakan *high-fidelity* dari halaman *login* dan *register* pada *prototype* aplikasi YukaShop.

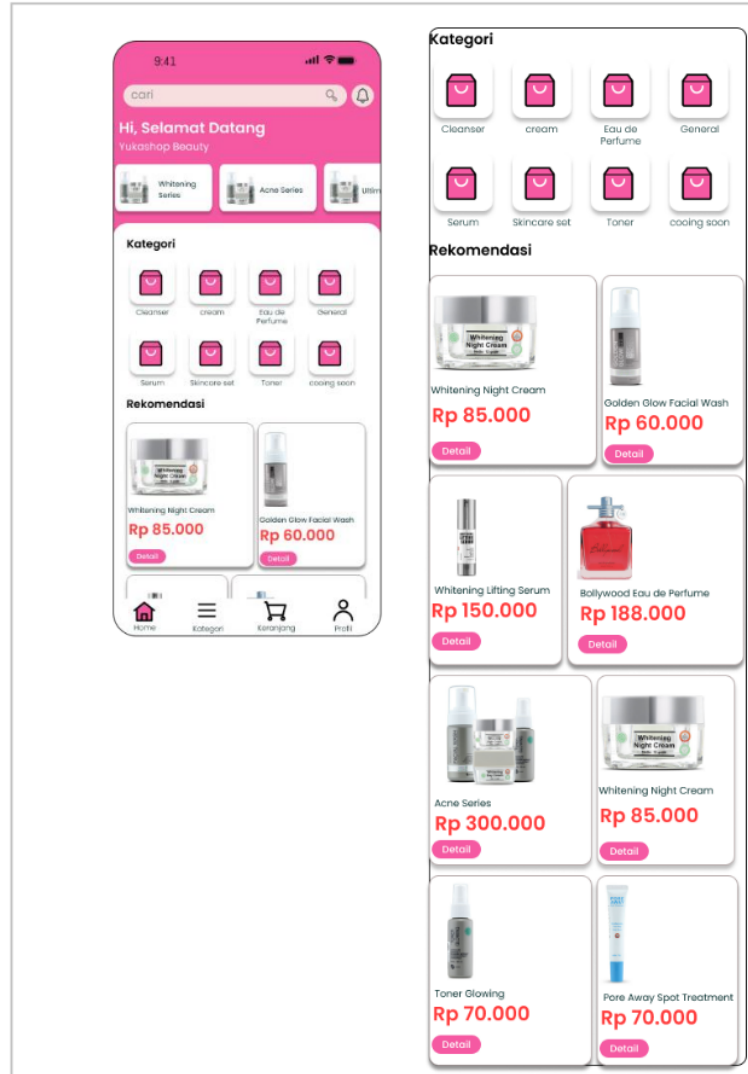


Gambar 4. 24 *High-Fidelity Login dan Signup*

Pada *login* ini ada 2 cara yakni dengan *email google* atau dengan *login facebook*. Selanjutnya pada halaman register ini berisi menginputkan nama, *email*, *role* dan *password*. Saat *user* mendaftar harus memilih *role* dimana *role* tersebut berisi pilihan yakni *role* pembeli dan *role* owner. Dimana kedua *role* ini memiliki hak akses yang berbeda, pada *role* pembeli ini hanya bisa melihat produk, melakukan pemilihan produk dan *checkout* produk. Pada *role* owner mempunyai hak istimewa yang mana didalam profil bisa melihat data-data barang, grafik data barang, menambah stok barang, melihat data transaksi dan mencetak laporan data barang.

- **Halaman Menu Utama**

Gambar 4.25 merupakan tampilan *high-fidelity* halaman utama yang berisi kategori dan produk rekomendasi dari YukaShop.



Gambar 4. 25 High-Fidelity Halaman Utama

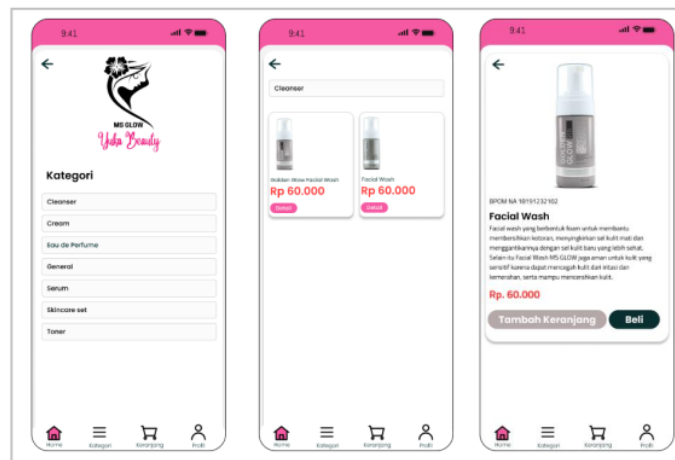
Pada halaman utama berisi mengenai kategori, produk-produk rekomendasi dan juga ada *navbar* untuk memudahkan *user* dalam melakukan navigasi aplikasi. Apabila *user* ingin melihat kategori produk bisa memilih salah satu *icon* di kategori. Dalam rekomendasi



produk dibungkus dalam *card* yang hanya menampilkan foto produk, nama dan harga.

- **Menu Kategori**

Tampilan *high-fidelity* dari menu kategori *prototype* YukaShop bisa dilihat pada gambar 4.26.

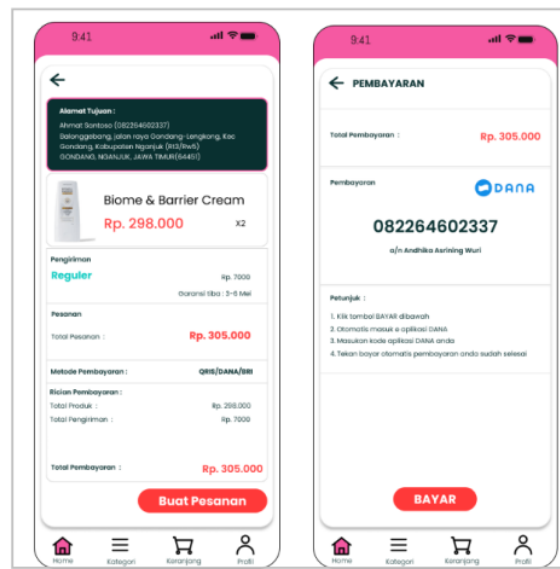


Gambar 4. 26 *High-Fidelity* Menu Kategori

Pada menu kategori menampilkan beberapa kategori produk dalam msglow skincare seperti cleanser, cream, eau de parfume, general, serum, *skincare* set dan toner. Selanjutnya didalam tiap-tiap kategori tersebut berisi produk-produk dari *msglow skincare* yuka beauty yang ditampilkan didalam serbuah *card*. Setiap produk memiliki detail produk yang menampilkan deskripsi dari produk tersebut seperti foto produk, nomor BPOM, nama produk, harga produk dan juga dalam detail produk *user* bisa melakukan pembelian produk atau menambahkan produk ke keranjang.

- **Menu Checkout Produk**

Pada gambar 4.27 merupakan *high-fidelity* dari menu *checkout* produk dari *prototype YukaShop*.

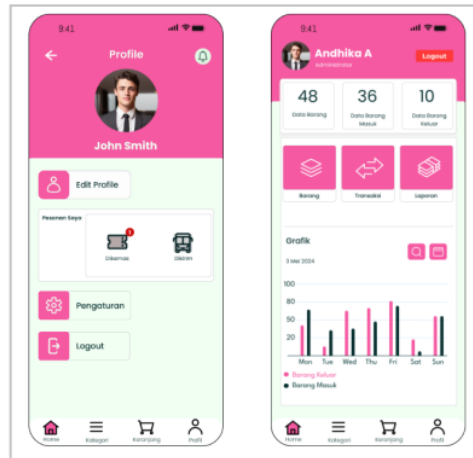


Gambar 4.27 *High-Fidelity Checkout* Produk

Pada menu *checkout* produk ini menampilkan alamat tujuan, keterangan produk yang di beli, tipe pengiriman, total pesanan, metode pembayaran dan total pembayaran. Dalam menu ini *user* bisa mengganti atau menambahkan alamat baru dan bisa memilih metode pembayaran. Jika *user* sudah membuat pesanan maka akan ditampilkan nomor dana tujuan, nomor rekening atau QRIS dan tinggal melakukan proses pembayaran.

- **Menu Profil**

*High-Fidelity* menu profil *prototype* YukaShop bisa dilihat pada gambar 4.28.

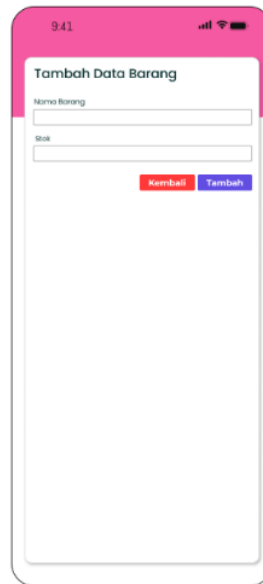


Gambar 4. 28 *High-Fidelity Profil*

Pada menu profil *prototype* yukashop ini dibedakan menjadi 2 yakni profil untuk pembeli dan profil untuk owner. Dalam profil pembeli ini berisikan mengenai *button* edit profil, melihat pesanan produk, *button* pengaturan dan *button* *logout*. Sedangkan pada menu profil owner lebih mendetail isinya karena bisa melihat data-data produk seperti stok produk, data transaksi, dan bisa melakukan cetak laporan.

- **Menu Tambah Stok Barang**

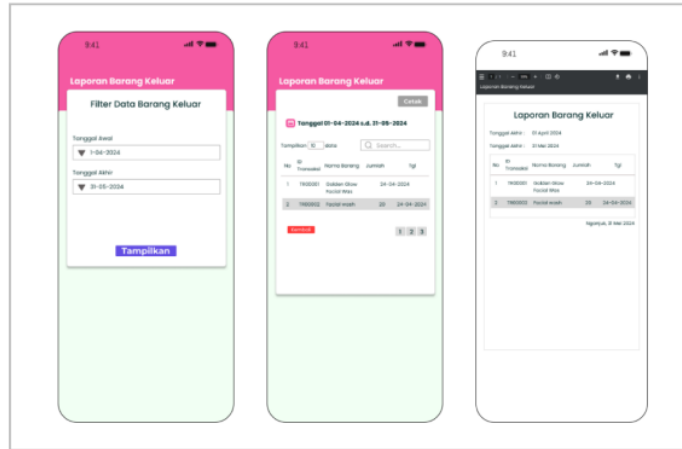
Gambar 2.27 merupakan *high-fidelity* menu tambah data stok barang pada *prototype* yukashop, dimana menu ini hanya bisa diakses oleh *role* owner saja.



Gambar 4. 29 *High-Fidelity* Menu Tambah Stok Barang

- **Menu Cetak Laporan**

Dalam menu cetak laporan *prototype* yukashop yang bisa mengakses fitur ini adalah *role* owner saja. Dimana owner akan memilih tanggal awal dan tanggal akhir untuk memfilter rentang data yang akan ditampilkan. Pada halaman ini owner akan ditampilkan data laporan sesuai waktu yang telah dipilih dan juga owner bisa mencetak laporan tersebut dengan cara menekan *button* cetak. Menu cetak laporan pada bisa dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4. 30 High-Fidelity Menu Cetak Laporan

#### 4.2.5 Fase Testing

##### a. Penentuan Evaluator

Pada tahapan ini merupakan tahap dimana mengetahui tingkat nilai *usability* dari suatu produk. Terdapat beberapa aspek dalam *usability testing* seperti *usefulness*, *ease for use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Langkah awal evaluator akan menggunakan produk dengan cara menjalankan tugas-tugas seperti tabel 4.14 selanjutnya baru mengisi kuesioner agar mendapatkan data. Kemudian peneliti akan menganalisis data tersebut apakah hasil *prototype* yukashop sudah sesuai standar dari *usability* atau belum.

Tabel 4. 14 Task evaluator

Tugas	Keterangan
T1	Melakukan <i>Sign up</i> (daftar) role pembeli dan lalu <i>login</i> .
T2	Mencari produk kosmetik lalu menambahkan ke keranjang.
T3	Setelah menekan tombol tambah keranjang akan menuju ke

Tabel 4. 15 Lanjutan Tabel *Task* Evaluator

Tugas	Keterangan
	halaman baru untuk menentukan jumlah produk.
T4	Melihat ke menu keranjang dan menentukan jumlah produk yang akan di <i>checkout</i> .
T5	Menambahkan alamat baru, memilih alamat tujuan dan memilih metode pembayaran(DANA) lalu buat pesanan.
T6	Melihat detail produk pada halaman utama.
T7	Mencoba <i>logout</i> dari aplikasi.
T8	Daftar sebagai <i>role owner</i> pada <i>signup</i> lalu <i>login</i> .
T9	Masuk pada menu profil lalu melihat data barang dan menambahkan stok barang.
T10	Melihat laporan barang keluar dan mengatur tanggal awal dan tanggal akhir lalu mencoba untuk mencetak laporan.

#### b. Membuat Kuesioner Aspek *Usability Testing*

Dalam pembuatan kuesioner ini berdasarkan dari aspek *usability test* dengan metode *USE Questionnaire*. Aspek *usability* sendiri memiliki beberapa aspek antara lain :

1. *Usefulness* (kegunaan).
2. *ease of learning* (kemudahan dalam mempelajari).
3. *ease of use* (kemudahan dalam penggunaan).
4. *satisfaction* (kepuasan pengguna).

Selanjutnya *kuesioner* yang telah dibuat seperti tabel 4.16 akan dibagikan kepada evaluator untuk mengisi setiap pernyataan dalam kuesioner.

Tabel 4. 16 Kuesioner *usability test*

No	Pertanyaan	Presentase Persetujuan				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Sistem ini membantu saya lebih efektif dalam mengelola produk.					
2.	Sistem membantu saya lebih produktif dalam mengecek stok produk.					
3.	Sistem ini bermanfaat dalam mengelola penjualan.					
4.	Sistem ini memberi keleluasaan dalam mengontrol penjualan produk.					
5.	Saya dapat dengan mudah mencapai hal yang saya inginkan dengan menggunakan sistem ini.					
6.	Dengan menggunakan sistem ini saya menghemat waktu untuk mengetahui stok produk.					
7.	Pada sistem ini menu kategori sesuai dengan kebutuhan saya.					
8.	Menu cetak laporan bekerja sesuai dengan yang saya harapkan pada sistem ini.					
9.	Sistem ini memiliki fitur yang mudah digunakan.					
10.	Sistem ini mudah untuk digunakan.					
11.	Sistem mudah dipahami saat digunakan.					
12.	Fitur cetak laporan mudah dioperasikan pada sistem ini.					
13.	Sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya.					

Tabel 4. 17 Lanjutan Tabel Kuesioner *Usability Test*

No	Pertanyaan	Presentase Persetujuan				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
14	Saat menggunakan sistem ini, saya tidak menemukan kesulitan.					
15.	Tanpa adanya intruksi tertulis, saya dapat menggunakan sistem ini.					
16.	Sistem ini konsisten saat digunakan.					
17.	Pengguna akan menyukainya saat menggunakan sistem.					
18.	Saya dapat mengatasi kesalahan saat sistem ini					
19.	Saya menggunakan sistem ini dengan lancar.					
20.	Saya dapat belajar dengan mudah saat menggunakan fitur pada sistem ini dengan cepat.					
21.	Fitur pada sistem ini mudah diingat.					
22.	Sistem mudah dipelajari saat menggunakannya.					
23.	Saya cepat mempelajari fitur pada aplikasi ini.					
24.	Saya akan merekomendasikan sistem ini kepada teman saya karena mudah digunakan.					
25.	Saya merasa puas saat memakai fitur pada sistem ini.					
26.	Saya merasa menyenangkan saat menggunakan sistem ini.					
27.	Fitur <i>checkout</i> bekerja seperti yang saya inginkan.					



Tabel 4. 18 Lanjutan Tabel Kuesioner *Usability Test*

35 No.	Pertanyaan	Presentase Persetujuan				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
28.	Tampilan <i>Interface</i> pada sistem ini sangat bagus.					
29.	Saya merasa harus memiliki sistem ini pada handphone saya.					
30.	Sistem ini nyaman untuk digunakan.					

### c. Pengujian Kuesioner

Dalam pengujian kuesioner hal yang pertama yakni mencari nilai dari interval skor persentase kualifikasi. Untuk rumus *Interval(I)* detailnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Interval}(I) &= \frac{100}{\text{jumlah skala likert}} \dots\dots\dots(4.1) \\
 &= \frac{100}{5} \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Dari Perhitungan rumus *Interval(I)* diperoleh skor kategori kelayakan pengujian *usability* tersebut pada tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Kategori Kelayakan

Kualifikasi	Range
Sangat Tidak setuju	0 - 20%
Tidak Setuju	21 - 40 %
Cukup Setuju	41 - 60%
Setuju	61 - 80%
Sangat Setuju	81 - 100%

Selanjutnya kuesioner pernyataan *usability test* pada tabel 4.10 dibagikan kepada evaluator untuk diuji. Untuk evaluator sendiri peneliti mengambil sebanyak 20 orang untuk mengisi pernyataan *usability test*, yang sebelumnya sudah menjalankan tugas pada tabel 4.9. Kemudian dari tiap-tiap pernyataan akan dicari nilai persentase dengan rumus 4.2.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \dots\dots\dots(4.2)$$

#### d. Hasil Pengujian Kuesioner

Tabel 4. 20 Hasil *Usability Testing* Dari Pernyataan No 1

Sistem ini membantu saya lebih efektif dalam mengelola produk					
No Pernyataan	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-Rata	Presentase
1	1	SS (5)	6	30	35%
		S (4)	13	52	61%
		CS (3)	1	3	4%
		TS (2)	0	0	0%
		STS (1)	0	0	0%
<b>Jumlah</b>			20	85	100%
<b>Skor Maksimal</b>			100		
<b>Presentase Rata-rata</b>			85%		
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Setuju</b>		

Pernyataan nomer 1 pada tabel 4.20 mendapatkan nilai presentase sebesar 85% jadi hasil nilai tersebut masuk dalam kriteria Sangat Setuju berdasarkan tabel 4.11. Hasil nilai tersebut didapatkan karena jumlah skor rata-rata dari 20 evaluator yang menjawab pernyataan nomor 1 adalah 85 selanjutnya dikalikan dengan skor maksimal yakni sebesar 100 kemudian dikalikan dengan 100%, sehingga pernyataan nomer 1 memperoleh presentase sebesar 85%.

Untuk presentase *usability testing* dari tiap-tiap pernyataan, lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.21.

Tabel 4. 21 Hasil Usability Testing

NO	Pernyataan	Presentase
1	Sistem ini membantu saya lebih efektif dalam mengelola produk	85%
1 2	Sistem membantu saya lebih produktif dalam mengecek stok produk	90%
3	Sistem ini bermanfaat dalam mengelola penjualan	92%
1 4	Sistem ini memberi keleluasaan dalam mengontrol penjualan produk	87%
5	Saya dapat dengan mudah mencapai hal yang saya inginkan dengan menggunakan sistem ini	81%
6	Dengan menggunakan sistem ini saya menghemat waktu untuk mengetahui stok produk	85%
7	Pada sistem ini menu kategori sesuai dengan kebutuhan saya	89%
8	Menu cetak laporan bekerja sesuai dengan yang saya harapkan pada sistem ini	85%
9	Sistem ini memiliki fitur yang mudah digunakan	90%

Tabel 4. 22 Lanjutan Hasil *Usability Testing*

NO	Pernyataan	Presentase
10	Sistem ini mudah untuk digunakan	88%
11	Sistem mudah dipahami saat digunakan	89%
12	Fitur cetak laporan mudah dioperasikan pada sistem ini	86%
13	Sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya	83%
14	Saat menggunakan sistem ini, saya tidak menemukan kesulitan	82%
15	Tanpa adanya intruksi tertulis, saya dapat menggunakan sistem ini	84%
16	Sistem ini konsisten saat digunakan	79%
17	Pengguna akan menyukainya saat menggunakan sistem	83%
18	Saya dapat mengatasi kesalahan saat sistem ini	77%
19	Saya menggunakan sistem ini dengan lancar	84%
20	Saya dapat belajar dengan mudah saat menggunakan fitur pada sistem ini dengan cepat	89%
21	Fitur pada sistem ini mudah diingat	88%
22	Sistem mudah dipelajari saat menggunakannya	91%
23	Saya cepat mempelajari fitur pada aplikasi ini	86%
24	Saya akan merekomendasikan sistem ini kepada teman saya karena mudah digunakan	87%
25	Saya merasa puas saat memakai fitur pada sistem ini	82%
26	Saya merasa menyenangkan saat menggunakan sistem ini	83%
27	Fitur checkout bekerja seperti yang saya inginkan	88%
28	Tampilan Interface pada sistem ini sangat bagus	86%
29	Saya merasa harus memiliki sistem ini pada handphone saya	79%
30	Sistem ini nyaman untuk digunakan	87%

Selanjutnya menghitung nilai persentase dari tiap-tiap aspek *usability testing* menggunakan *USE Questionnaire*. Dalam menghitung persentase rata-rata dari aspek tersebut, langkah pertama menentukan skor maksimal dari tiap-tiap aspek *usability testing* tersebut.

Seperti aspek *satisfaction* memiliki pernyataan sebanyak 7, dengan total evaluator sebanyak 20 orang yang mengisi 5 skala untuk setiap pernyataan. Untuk skor maksimal dari aspek *satisfaction* yakni  $7 \times 20 \times 5$ , maka hasil skor maksimal dari aspek *satisfaction* adalah 700, untuk lebih jelasnya <sup>25</sup> pada tabel 4.23.

Tabel 4. 23 Hasil *Usability Testing* Aspek *Satisfaction*

ASPEK	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-Rata	Presentase
<i>Satisfaction</i>	7	SS (5)	60	300	51%
		S (4)	59	236	40%
		TS (3)	14	42	7%
		TS (2)	7	14	2%
		STS (1)	0	0	0%
<b>Jumlah</b>		140	592	100%	
<b>Skor Maksimal</b>			700		
<b>Presentase Rata-rata</b>			85%		
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Setuju</b>		

Hasil dari pengujian *usability* berdasarkan tiap aspek untuk lebih jelasnya <sup>25</sup> seperti pada tabel 4.24.

Tabel 4. 24 Hasil *Usability Testing* Berdasarkan Aspek

Aspek <i>Usability</i>	Presentase
<i>Usefulness</i>	87%
<i>Ease Of Use</i>	84%
<i>Ease of Learning</i>	89%
<i>Satisfaction</i>	85%

Berdasarkan hasil *usability testing* terhadap 4 aspek dari *USE Questionnaire* memperoleh hasil seperti tabel 4.24. Dimana pada aspek *usefulness* atau kegunaan mendapat presentase sebesar 87%, dimana desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik yukashop sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna. Pada aspek *Ease Of Use* atau kemudahan dalam penggunaan memperoleh hasil 84% yang berarti, desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik yukashop mudah untuk dioperasikan. *Ease of Learning* mendapatkan persentase sebesar 89%, dimana pada aspek kemudahan dalam mempelajari desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik yukashop memiliki desain yang konsisten dan navigasi yang mudah. Pada aspek *satisfaction* atau kepuasan pengguna memperoleh persentase sebesar 85% yang berarti desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik yukashop ini tidak membingungkan *user*. Hasil rata-rata dari keempat aspek *use questionnaire* mendapat nilai 86,25% yang berarti *prototype* yukashop memperoleh kualifikasi layak atau sangat setuju.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari tahapan Perencanaan, pembuatan, serta pengujian *user interface* dan *user experience* menggunakan *design thinking* pada aplikasi Yukashop didapatkan disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil dari desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik mempunyai fitur unggulan selain penjualan kosmetik, *prototype* aplikasi ini memiliki fitur mengelola data stok barang, data transaksi dan fitur cetak laporan.
2. Dari hasil analisis data menggunakan *usability testing* dengan metode *USE Questionnaire* mendapatkan hasil :
  - a. Aspek *Usefulness* (kegunaan) desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik ini sudah memenuhi kebutuhan dari *user*.
  - b. Aspek *Ease Of Use* (Kemudahan dalam penggunaan) desain aplikasi penjualan kosmetik mudah dioperasionalkan.
  - c. Aspek *Ease Of Learning* (kemudahan dalam mempelajari) desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik ini sudah memiliki desain yang konsisten dan navigasi yang mudah.
  - d. Aspek *satisfaction* (kepuasan pengguna) desain *prototype* penjualan kosmetik ini *user* merasa puas karena tidak membingungkan saat dijalankan.

## 5.2 Saran

Hasil dari perancangan desain UI dan UX ini menggunakan metode *design thinking*. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya menggunakan metode yang lain seperti metode *User-Centered Design* (UCD) karena dapat membantu perancangan dari sudut pengguna yang lebih spesifik. Selain itu, dalam *usability testing* menggunakan variabel yang lain seperti *Task Succes*, *Efficiency*, *Time On Task* dan *Error*. Hal ini bertujuan agar mendapatkan pemahaman yang lebih mengenai *user* dan menghasilkan *user experience* yang lebih beragam.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al Bahri, M. I. F., Anuaridlo, M. A. Y., Indrawan, D. R., & Wibisono, R. M. (2023). Analisis Usability Testing Pada Website Halo MasBup Kediri. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(2), 832–840.
- Cory Zarkasi, A., & **Sari Wardani, A.** (2022). ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://books.google.co.id/books?id=w3sGEAAAQBAJ>
- Deli, & Suryanto. (2022). Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro). *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, Volume 4 Nomor 1. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Ding, W., Lin, X., & Zarro, M. (2022). *Information Architecture: The Design and Integration of Information Spaces, Second Edition*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=NYpyEAAAQBAJ>
- Dody Firmansyah, M. (2022). Pengembangan dan Implementasi Desain UI/UX Website Sistem Laporan Keuangan di SMK Multistudi High School Batam Menggunakan Kerangka Kerja Agile Scrum. *The 4th National Conference of Community Service Project*, 4. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., Fajar, S., & Gumilang, S. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MOBILE APPLICATION SIBENGKEL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD). *e-Proceeding of Engineering*, 7(2).
- Ghufron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99.
- Google. (2023, Desember 9). (*Msglowskincare Yuka Beauty*). <https://www.google.com/maps/@-7.5336495,111.9815194,3a,75y,188.91h,92.21t/data=!3m6!1e1!3m4!1smii1kptQEheopwaTsErgTQ!2e0!7i16384!8i8192?entry=ttu>. <https://www.google.com/maps/@->

- 7.5336495,111.9815194,3a,75y,188.91h,92.21t/data=!3m6!1e1!3m4!1smii1kptQEheopwaTsErgTQ!2e0!7i16384!8i8192?entry=ttu
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1).
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press. <https://books.google.co.id/books?id=nNWFdWAAQBAJ>
- Indriati, R.** (2023). PENGANTAR SISTEM INFORMASI. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1–184.
- Indriati, R., & Andriyanto, T.** (2023). Sistem Informasi Manajemen Bantuan Sosial Desa. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(1), 478–486.
- Karaman, J., Gunawan, P. M., Firdhossiah, S., Fitriani, L. M. M., **Sucipto, S., & Indriati, R.** (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer*, 4(1), 1–15.
- Krishnavarty, A. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method. *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika*, 7(3), 1044–1053.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Lestari, A. K., Dewi, C. A., Giandaka, D. S. D. F. P., & Alja, F. M. (2023). Implementasi Usability Testing Pada Website RS Baptis Kediri Dengan Use Questionnaire. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(1), 220–228.
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 7(2).
- Nugroho, W. R., **Andriyanto, T., & Indriati, R.** (2022). Sistem Informasi Izin Online Berbasis Jaringan Menggunakan Kerangka Codeigniter. *Jurnal Generasi*, 6(2).
- Prasetyo, A., Gerda Pertiwi, E., & Restu Bagja, B. (2023). PERANCANGAN DESAIN UIUX APLIKASI E-COMMERCEBAHAN PANGAN DI PASAR WAGE PURWOKERTO. *ASKARA, Volume 2 Nomor 1*.
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2020). Pengujian Usability Website Andaru Persada Mandiri Menggunakan Nielsen Attributes of Usability. *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI*, 1(2), 1–6. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Rahmah, D. L., & Juhriah, E. (2020). *Prosiding Seminar Nasional a i n s Penerapan Aplikasi Macromedia Flash dan Google Form sebagai*

Media Pembelajaran dan Pembuatan Soal. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.

- Santoso, A. M., **Sucipto, S.**, Istiqlaliyah, H., Ristyawan, A., **Indriati, R.**, Afandi, Z., Sulistiono, S., Forijati, R. R., Firliana, R., & Primandiri, P. R. (2022). Optimasi Pemasaran Digital Sartika FARM Hidroponik Menggunakan Social Messaging dan Google My Business. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19–29.
- Suratno, B., & Shafira, J. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2), 469–494.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=uI5eDwAAQBAJ>
- Wardani, A. S.**, Wicak, A., **Firliana, R.**, **Muzzaki, N.**, Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Wicak, A., **Sari Wardani, A.**, & **Najibulloh Muzaki, M.** (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *JURNAL INFORMATIK Edisi ke-19*.
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2). <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>

## ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.upnvj.ac.id">ejournal.upnvj.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
6	<a href="http://jim.teknokrat.ac.id">jim.teknokrat.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://dspace.uui.ac.id">dspace.uui.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://journal.amikindonesia.ac.id">journal.amikindonesia.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id">libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	1%

10	<a href="http://ejournal.bsi.ac.id">ejournal.bsi.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
12	<a href="http://repository.its.ac.id">repository.its.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://ojs.ipem.ecampus.id">ojs.ipem.ecampus.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://rizky48.blogstudent.mb.ipb.ac.id">rizky48.blogstudent.mb.ipb.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://eprints.umsida.ac.id">eprints.umsida.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://ojs.trigunadharma.ac.id">ojs.trigunadharma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.dinamika.ac.id">repository.dinamika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	Yulisman Yulisman, Wika Kristiani, Herianto Herianto, Haris Tri Saputra, Akhmad Zulkifli.	<1 %

"USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI PERLINDUNGAN ANAK DAN  
PEREMPUAN BERBASIS ANDROID  
MENGUNAKAN PROSES DESIGN  
THINGKING", Journal of Intelligent System  
and Software Engineering (JOISSE), 2024

Publication

22

[jmbr.ppm-school.ac.id](http://jmbr.ppm-school.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[repository.uir.ac.id](http://repository.uir.ac.id)

Internet Source

<1 %

24

[repository.umj.ac.id](http://repository.umj.ac.id)

Internet Source

<1 %

25

[sir.stikom.edu](http://sir.stikom.edu)

Internet Source

<1 %

26

[1library.net](http://1library.net)

Internet Source

<1 %

27

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Student Paper

<1 %

28

[ejurnal.methodist.ac.id](http://ejurnal.methodist.ac.id)

Internet Source

<1 %

29

[jurnal.kharisma.ac.id](http://jurnal.kharisma.ac.id)

Internet Source

<1 %

30

[murhum.ppjpaud.org](http://murhum.ppjpaud.org)

Internet Source

<1 %

31	<a href="http://e.publication.diskoplampung.com">e.publication.diskoplampung.com</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://eprints.unpak.ac.id">eprints.unpak.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://vdocuments.site">vdocuments.site</a> Internet Source	<1 %
35	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	<1 %
36	Submitted to Universitas Trunojoyo Student Paper	<1 %
37	<a href="http://arbaswedan.id">arbaswedan.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://journal.fkpt.org">journal.fkpt.org</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://jti.aisyahuniversity.ac.id">jti.aisyahuniversity.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://widuri.raharja.info">widuri.raharja.info</a> Internet Source	<1 %
41	Satria Perdana Putra Dika, Umi Chotijah. "Perancangan desain ui/ux aplikasi digital checksheet pada PT.Petrokimia Gresik	<1 %

menggunakan metode design thinking",  
Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 2022

Publication

---

42 [cdn.repository.uisi.ac.id](https://cdn.repository.uisi.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

43 [ejurnalunsam.id](https://ejurnalunsam.id) <1 %  
Internet Source

---

44 [lppmunigresblog.files.wordpress.com](https://lppmunigresblog.files.wordpress.com) <1 %  
Internet Source

---

45 Submitted to University of Wollongong <1 %  
Student Paper

---

46 [care.rumahzakat.org](https://care.rumahzakat.org) <1 %  
Internet Source

---

47 [eprints.walisongo.ac.id](https://eprints.walisongo.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

48 [etheses.uin-malang.ac.id](https://etheses.uin-malang.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

49 [repository.unj.ac.id](https://repository.unj.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

50 Sohirin Sohirin. "Perancangan Aplikasi Absensi berbasis Android menggunakan QR-CODE pada Pemerintah desa Panguragan Lor", Jurnal Minfo Polgan, 2023 <1 %  
Publication

---

51 [core.ac.uk](https://core.ac.uk)  
Internet Source



<1 %

52

[ejournal.upnjatim.ac.id](http://ejournal.upnjatim.ac.id)

Internet Source

<1 %

53

[id.scribd.com](http://id.scribd.com)

Internet Source

<1 %

54

[jurnal.uii.ac.id](http://jurnal.uii.ac.id)

Internet Source

<1 %

55

[repositor.umm.ac.id](http://repositor.umm.ac.id)

Internet Source

<1 %

56

[repository.narotama.ac.id](http://repository.narotama.ac.id)

Internet Source

<1 %

57

[repository.pancabudi.ac.id](http://repository.pancabudi.ac.id)

Internet Source

<1 %

58

Yasermi Syahrul. "PENERAPAN DESIGN THINKING PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENGENALAN KEHIDUPAN KAMPUS BAGI MAHASISWA BARU STMIK PALCOMTECH DAN POLITEKNIK PALCOMTECH", Jurnal Bahasa Rupa, 2019

Publication

<1 %

59

[eprints.bsi.ac.id](http://eprints.bsi.ac.id)

Internet Source

<1 %

60

[eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id)

Internet Source

<1 %

61	<a href="https://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="https://journal.uib.ac.id">journal.uib.ac.id</a> Internet Source	<1 %
63	<a href="https://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
64	<a href="https://remenprestasi.blogspot.com">remenprestasi.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
65	<a href="https://smart.stmikplk.ac.id">smart.stmikplk.ac.id</a> Internet Source	<1 %
66	<a href="https://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
67	Ranti Putri, Rika Widya, Yanti Yusman. "PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGUNAKAN FIGMA", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2023 Publication	<1 %
68	Yuni Eka Achyani, Ayu Retno Andini. "Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking", Jurnal Teknik Komputer, 2024 Publication	<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# Result\_RINO ADI KURNIAWAN\_2013030026.pdf

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---

PAGE 13

---

PAGE 14

---

PAGE 15

---

PAGE 16

---

PAGE 17

---

PAGE 18

---

PAGE 19

---

PAGE 20

---

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---

PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

PAGE 62

---

PAGE 63

---

PAGE 64

---

PAGE 65

---