

Analysis and Design of UI/UX of Alfagift Application Using Design Thinking Method

Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Alfagift Menggunakan Metode *Design Thinking*

Stephani G. Kaunang, Virginia Tulenan, Daniel F. Sengkey

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia

e-mails : stephanikaunang9@gmail.com, virginia.tulenana@unsrat.ac.id, danielsengkey@unsrat.ac.id

Received: 29 January 2024; revised: 18 July 2024; accepted: 18 August 2024

Abstract — *Alfagift application is an e-commerce application that provides a variety of daily needs of the community that can make it easier for users to carry out the shopping process from home without having to go to the store. The problems experienced by users are the absence of features to track delivery status, limited access to contact the store so that the ordered product passes the supposed delivery hours. Based on these problems, the UI/UX of the Alfagift Application was designed using the Figma application by adding features that meet user needs and using the Design Thinking method which has 5 stages Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This research resulted in additional features the order tracking feature, contact the store through the Alfagift application, change phone numbers, delete shopping items, and change the layout on the application homepage. Based on the results that have been made, testing is carried out on 100 users with questionnaires and interviews. Through calculations using the System Usability Scale method, the results obtained with an average value of 80.75 with the Acceptable category and Excellent rating, which means that the designed interface design can be accepted by users..*

Key words: *Alfagift Application; Design Thinking; Figma; System Usability Scale; UI/UX*

Abstrak — *Aplikasi Alfagift adalah salah satu aplikasi e-commerce yang menyediakan berbagai macam kebutuhan sehari-hari masyarakat yang dapat mempermudah pengguna untuk melakukan proses belanja dari rumah tanpa harus ke toko. Permasalahan yang dialami pengguna adalah tidak adanya fitur untuk melacak status pengiriman, keterbatasan akses untuk menghubungi pihak toko sehingga produk yang dipesan melewati jam pengiriman yang seharusnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancanglah UI/UX Aplikasi Alfagift menggunakan aplikasi Figma dengan menambahkan fitur-fitur yang sesuai kebutuhan pengguna dan menggunakan metode Design Thinking yang memiliki 5 tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Penelitian ini menghasilkan tambahan fitur yaitu fitur lacak pesanan, hubungi toko melalui aplikasi Alfagift, mengganti nomor telepon, fitur hapus item belanja, dan perubahan tata letak pada beranda aplikasi. Berdasarkan hasil yang sudah dibuat, dilakukan pengujian kepada 100 orang pengguna dengan kuesioner dan wawancara. Melalui perhitungan menggunakan metode System Usability Scale, didapatkan hasil dengan nilai rata-rata 80,75 dengan kategori Acceptable dan rating Excellent yang berarti desain interface yang dirancang dapat diterima oleh pengguna.*

Kata kunci: *Aplikasi Alfagift; Design Thinking; Figma; System Usability Scale; UI/UX*

I. PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi, media dan informatika yang semakin berkembang pesat serta meluasnya perkembangan infrastruktur informasi global telah membawa pengaruh cara dan pola kegiatan bisnis di industri perdagangan, pemerintahan sosial dan politik. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu masalah-masalah sosial dan ekonomi. Salah satu kemajuan teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat, organisasi maupun perusahaan adalah internet.

Perkembangan internet yang pesat memberi pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam dunia bisnis. Penggunaan internet tidak hanya terbatas pada pemanfaatan informasi yang dapat diakses melalui media internet, melainkan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan transaksi perdagangan yang dikenal dengan istilah *electronic commerce* atau *e-commerce*.

E-commerce merupakan tempat berbelanja secara online yang dilakukan dengan pemanfaatan jaringan internet dan transaksinya diselesaikan dengan pembayaran digital maupun bayar ditempat (*Cash On Delivery*).

Salah satu *e-commerce* yang digunakan di Indonesia adalah aplikasi Alfagift. Alfagift adalah aplikasi belanja online dari Alfamart yang menyediakan berbagai macam barang kebutuhan sehari-hari. Nantinya konsumen dapat melakukan transaksi baik secara *online* maupun *offline*. Dari fitur layanan yang terdapat pada aplikasi Alfagift *customer* dimanjakan dengan pelayanan yang tidak membuang tenaga.

Namun kenyataannya terdapat pengguna yang banyak mendapatkan permasalahan saat menggunakan aplikasi Alfagift. Berdasarkan pengamatan di Google Playstore terdapat juga pengguna yang mengeluhkan tentang User Interface yang membingungkan dan beberapa fitur yang tidak ada pada aplikasi, padahal fitur tersebut dibutuhkan oleh pengguna.

User Interface merupakan bagian yang penting dalam sebuah sistem atau aplikasi. UI adalah bagian dari sistem yang digunakan untuk berinteraksi langsung dengan pengguna. Oleh karena itu, desain dari UI menjadi salah satu daya tarik yang berpengaruh, terutama bagi sebuah aplikasi *mobile*.

Desain UI/UX dapat juga menjadi faktor kunci dalam memenangkan persaingan pasar yang ketat dalam industri *e-commerce* saat ini.

Peran pengguna (*user*) sangat penting dalam pengembangan dan peningkatan keberhasilan suatu aplikasi. *User Experience* berfokus pada pemahaman pengguna dalam menjalankan aplikasi tersebut, seperti penilaian pengguna terhadap suatu aplikasi dan keterbatasan pengguna dalam menjalankan aplikasi tersebut

Dari wacana yang sudah diuraikan dan pertimbangan terhadap aplikasi *e-commerce*, peneliti tertarik untuk menganalisa dan merancang *user interface user experience* pada aplikasi Alfagift.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode Design Thinking dalam merancang UI yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Untuk usability test user experience peneliti menggunakan metode *System Usability Scale*

A. Penelitian Terkait

Penelitian sebelumnya yaitu “Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design Thinking*” tujuannya untuk pengembangan UI/UX pada aplikasi M-Voting untuk pemilihan ketua Himpunan Mahasiswa di jurusan Teknik Informatika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. Penelitian ini menghasilkan prototype produk yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam melakukan voting [1]. Penelitian selanjutnya “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci” tujuannya adalah untuk merancang website UMKM Kirihiuci sebagai salah satu media promosinya dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah rancangan website UMKM Kirihiuci menggunakan metode Design Thinking telah memberikan kemudahan bagi pengguna dilihat dari *feedback* yang dilakukan pada tahapan *usability test* [2]. Penelitian selanjutnya “Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas” tujuannya yaitu melakukan desain produk aplikasi baru untuk memberikan pengalaman yang baik pada pengguna dalam berpergian dan pengiriman barang [3]. Penelitian selanjutnya “Penerapan Metode *System Usability Scale* Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website” Hasil yang didapatkan dari penerapan *system usability scale* mendapatkan hasil responden untuk guru nilai rata-rata hasil konversi adalah 79,54, sedangkan untuk responden siswa dan siswi nilai rata-rata hasil konversi adalah 79,33 [4]. Penelitian selanjutnya “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company” Penelitian ini menghasilkan prototype dengan perubahan mendasar seperti warna dan tombol serta perubahan ukuran tampilan, hasil ini bisa diterima dengan baik oleh pengguna dilihat dari hasil uji coba [5]. Penelitian selanjutnya “Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience Dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jendral Soedirman” . Penelitian ini menghasilkan *prototype* dengan perubahan pada warna dan button yang sudah dapat diterima pengguna dan memperbaiki permasalahan [6]. Penelitian selanjutnya

“Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Dengan Menggunakan Metode Design Thinking” tujuan penelitian ini untuk menganalisa UI/UX dan merancang kembali prototype desain antarmuka halaman campaign. Penelitian ini menghasilkan interface yang baru dengan warna huruf terang, tambahan asset pada *landing page*, dan pengurangan penggunaan ikon [7]. Penelitian terkait selanjutnya “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track” tujuan penelitian ini untuk merancang tampilan website tracking dan pengujian menggunakan *usability test*. Dalam pengujiannya, penelitian ini menghasilkan 91% tingkat keberhasilan [8].

B. Aplikasi Alfagift

Alfagift merupakan aplikasi belanja online dari Alfamart yang memberikan pengalaman berbelanja yang berbeda dengan manfaat keanggotaan yang terintegrasi. Pada tahun 2013 Alfamart merilis Alfaonline.com kemudian di tahun 2016 merilis aplikasi Alfachart dan sekarang telah diganti menjadi Alfagift [9].

C. System Usability Scale

System Usability Scale adalah alat ukur yang menilai usability suatu produk. SUS menggunakan kuesioner sederhana dengan 10 pernyataan untuk menilai suatu produk [10]. Dalam menjawab pernyataan SUS digunakan skala likert yaitu dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Adapun untuk mengukur metode ini yang berisi 10 Pertanyaan, dimana diberikan pilihan skala 1 sampai dengan skala 5. Kemudian nilai 1 (Satu) artinya sangat tidak setuju dan juga nilai 5 artinya sangat setuju.

TABEL I
KRITERIA SYSTEM USABILITY SCALE

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut:

1. Hasil nilai pernyataan nomor ganjil yang diperoleh dikurangi dengan angka 1
2. Angka 5 dikurangi dengan hasil nilai pernyataan nomor genap
3. Jumlahkan semua nilai kemudian dikali dengan 2,5.

Selanjutnya dengan menghitung jumlah skor rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor kemudian dibagi dengan jumlah responden. Berikut merupakan rumus *System Usability Scale*:

Skor SUS = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) x 2,5

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

SUS juga dapat diinterpretasikan kedalam rating sifat (adjective rating) untuk lebih memperjelas tingkat usability suatu sistem yang kemudian diterjemahkan kedalam tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu sistem (acceptability range) untuk menentukan sistem dapat diterima atau tidak oleh pengguna

D. Microsoft Excel

Microsoft excel merupakan *software* yang didistribusikan oleh perusahaan microsoft, aplikasi ini merupakan salah satu bagian dari microsoft office yang memiliki beberapa fungsi dalam membuat lembar kerja. Microsoft Excel juga salah satu program komputer yang terkenal dan sangat dibutuhkan sampai saat ini, bahkan aplikasi ini merupakan program spreadsheet yang paling banyak digunakan oleh platform yang berbeda [11].

E. Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet [12].

F. User Interface

User Interface (UI) merujuk pada tampilan dan interaksi antara pengguna dan program, termasuk elemen visual seperti warna, tombol, dan teks. Fokus utama desain UI adalah kejelasan, kesederhanaan, dan keseragaman, dengan tujuan memberikan antarmuka yang efisien dan mudah dimengerti [13]

G. User Experience

User Experience (UX) mencakup pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. UX melibatkan emosi, interaksi dan bertujuan untuk memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan [13].

H. Metode Design Thinking

Design thinking adalah sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran [14]. Tahapan umum dalam metode *design thinking* adalah sebagai berikut:

1. Empathize

Tahap dilakukan untuk mencari tahu apa kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi terkait kebutuhan pengguna [13].

2. Define

Define adalah fase pengumpulan data yang dihasilkan dari fase empathize, lalu di analisis dan disintesa hingga didapatkan inti permasalahan yang dihadapi pengguna [15]

3. Ideate

Ideate adalah tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama empathize [16]

4. Prototype

Secara umum, prototype adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang diperkecil atau sebagai versi

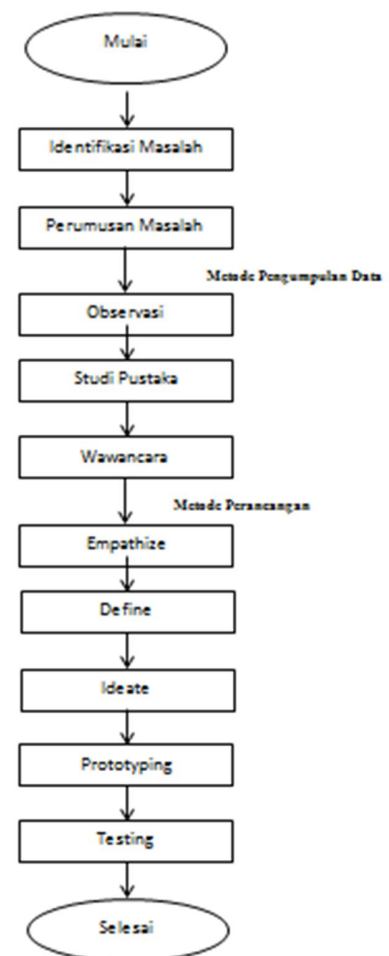
simulasi atau sampel, biasanya *prototype* dibuat dalam bentuk paper mockup, digital mockup, dan sebagainya [16].

5. Test

Pada tahap test digunakan untuk menyempurnakan hasil rancangan. Tujuan dilakukannya pengujian adalah untuk menilai apakah hasil dari prototype yang sudah dibangun dapat diterima user atau memerlukan perbaikan [17].

II. METODE

A. Alur Penelitian



Gambar 1. Flowchart Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, studi pustaka, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat proses yang terjadi di dalam aplikasi alfagift. Penelitian ini juga melakukan studi literatur dari jurnal terkait penelitian, tesis dan situs web, serta dilakukan wawancara untuk mengetahui lebih dalam permasalahan yang dihadapi oleh responden.

Setelah itu, penelitian dilanjutkan ke tahap perancangan menggunakan metode design thinking. Menggunakan lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu observasi, studi pustaka, dan wawancara.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat proses yang terjadi di dalam aplikasi. Dengan melakukan observasi langsung dengan membuka dan menggunakan aplikasi sehingga mengerti apa yang dikeluhkan pengguna.

2. Studi Pustaka

Pada pengumpulan data dengan studi pustaka, dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui dokumen elektronik yang ada di internet, buku-buku, dan jurnal ilmiah yang memiliki relevansi dengan topik yang sedang diteliti.

3. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pengguna aplikasi alfagift. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui permasalahan yang dialami pengguna dan untuk mendapatkan informasi sebagai penunjang dalam perancangan *prototype*.

C. Metode Perancangan

1. Empathize

Tahap empathize dilakukan untuk mengumpulkan data. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan pengguna untuk mendapatkan gambaran tentang permasalahan apa yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi alfagift. Pada tahap empathize ini dilakukan dengan memposisikan diri sebagai pengguna dengan tujuan untuk lebih memahami apa yang dirasakan pengguna. Hasil yang didapatkan dari observasi dan wawancara kemudian akan disusun dengan membuat output berupa *empathy map*.

2. Define

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengerucutkan permasalahan dan kebutuhan pengguna pada tahap empathize. Kemudian didefinisikan lebih detail agar bisa fokus pada inti permasalahan. Pada tahap ini dibuat *paint points* dan *how might we*. *Paint points* merupakan segala keresahan yang dialami user. Tujuan *paint points* adalah mengumpulkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi user. *How Might We* merupakan salah satu metode untuk dapat menyelesaikan permasalahan, proses dari *How Might We* didapat dari penyusunan *paint points*.

3. Ideate

Setelah mengumpulkan informasi dan menganalisa permasalahan pada tahap sebelumnya, pada tahap ini adalah tahap untuk menghasilkan ide-ide yang sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan user dalam mengatasi permasalahan. Langkah pertama dalam tahap ideate adalah membuat *solution idea* dengan tujuan untuk menentukan ide-ide yang akan dituangkan berdasarkan permasalahan yang ada. Langkah selanjutnya adalah membuat *wireframe* yang sesuai dengan ide-ide yang telah didapatkan.

4. Prototyping

Tahap *prototype* ini bertujuan untuk membuat desain interface yang dirancang untuk mengatasi permasalahan

yang ada. Pada penelitian ini pembuatan *prototype* dirancang menggunakan *software* Figma.

5. Testing

Setelah *prototype* dirancang, tahap selanjutnya adalah tahap test atau pengujian yang dilakukan untuk memperoleh feedback dari user. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat atau tampilan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user atau belum.

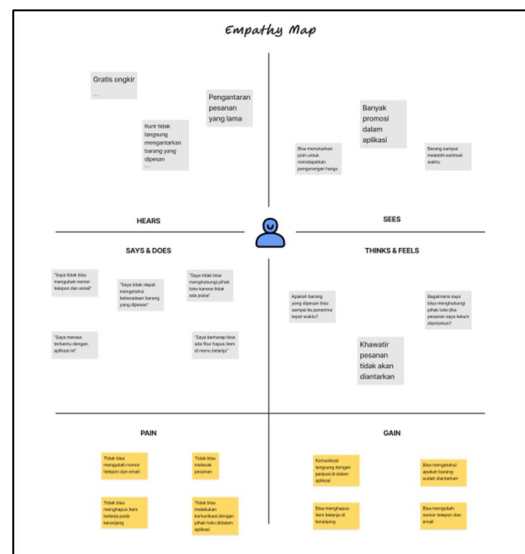
Pada penelitian ini dilakukan test dengan menyebarkan kuesioner feedback kepada 100 user, data yang didapatkan kemudiann dianalisa dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) yang memiliki 10 pertanyaan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Metode Design Thinking

1. Empathize

Pada tahap empathize dilakukan wawancara dengan *user* untuk mengetahui permasalahan apa yang dialami. Pengguna berpendapat bahwa perlu adanya penambahan fitur-fitur didalam aplikasi. Dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan, kemudian dituangkan dalam *empathy map*. *Empathy map* dibuat berdasarkan hasil wawancara dan obsevasi kepada pengguna yang nantinya akan difokuskan pada beberapa masalah. Berikut merupakan hasil *empathy map* pada penelitian ini.



Gambar 2. Empathy Map

TABEL 2
EMPATHY MAP

NO	Aspek Empathy Map	Keterangan
1	Hears	Gratis Ongkir
		Kurir tidak langsung mengantarkan barang yang dipesan
		Pengantaran pesanan yang lama

2	<i>Sees</i>	Bisa menukarkan poin untuk mendapatkan pengurangan harga Banyak promosi dalam aplikasi Barang sampai melebihi estimasi waktu	6	<i>Gain</i>	Komunikasi langsung dengan penjual didalam aplikasi Bisa menghapus item belanja didalam keranjang Bisa mengetahui apakah barang sudah diantarkan Bisa mengubah nomor telepon dan email Bisa membaca tulisan dengan baik Tata letak bisa diubah menjadi statis
3	<i>Says and Do</i>	“Saya tidak bisa mengubah nomor telepon dan email” “Saya tidak dapat mengetahui keberadaan barang yang dipesan” “Saya tidak bisa menghubungi pihak toko karena tidak ada pulsa” “Saya merasa terbantu dengan aplikasi ini” “Saya berharap ada fitur hapus item pada menu belanja” “Saya ingin menu tata letak pada beranda diubah” “Saya tidak bisa membaca dengan jelas karena ukuran huruf yang kecil”	Adapun yang dimaksud pada tiap bagian dari empathy map adalah sebagai berikut: 1. What does they hear? (apa yang mereka dengar?) Pada bagian ini menjelaskan tentang informasi apa saja yang pengguna dengar tentang aplikasi alfagift 2. What does they see? (apa yang mereka lihat?) Pada bagian ini menjelaskan apa saja yang dilihat dari sudut pandang pengguna tentang aplikasi 3. What does they say and do? (apa yang mereka lihat dan lakukan?) Pada bagian ini menjelaskan tentang apa yang pengguna katakan tentang aplikasi dan apa respon pengguna terhadap aplikasi 4. What does they think and feel? (apa yang mereka pikirkan dan rasakan?) Pada bagian ini menjelaskan apa saja yang dipikirkan dan dirasakan pengguna pada saat menggunakan aplikasi ini 5. What is the user pain? (apa kegelisahan yang dialami pengguna?) Pada bagian ini menjelaskan tentang apa saja kegelisahan yang dialami pengguna saat menggunakan aplikasi 6. What is the user gain? (apa saja hal yang ingin dicapai pengguna?) Pada bagian ini menjelaskan tentang harapan dan keinginan pengguna dalam perbaikan maupun penambahan fitur pada aplikasi ini.		
4	<i>Thinks and Feels</i>	Apakah barang yang dipesan bisa sampai kepada penerima tepat waktu? Bagaimana saya bisa menghubungi pihak toko jika pesanan saya belum diantarkan? Khawatir pesanan tidak akan diantarkan Tidak nyaman dengan ukuran huruf yang terlalu kecil Senang karena terbantu dengan adanya aplikasi			
5	<i>Pain</i>	Tidak bisa mengubah nomor telepon dan email Tidak bisa melacak pesanan Tidak bisa menghapus item belanja pada keranjang Tidak bisa melakukan komunikasi dengan pihak toko didalam aplikasi Tidak bisa membaca tulisan dengan jelas Tidak nyaman dengan tata letak menu pada beranda	2. <i>Define</i> Pada tahap ini, hasil yang didapatkan pada tahap empathize idefinisikan secara lebih rinci. a. <i>Pain Points</i> Berdasarkan hasil dari tahap <i>empathize</i>, disusun <i>paint points</i> yang berisi kekurangan dari aplikasi dan kesulitan pengguna saat menggunakan aplikasi. Berikut hasil <i>pain points</i> yang didapatkan 1. Tidak adanya fitur tracking sehingga mempersulit pengguna untuk mengetahui status pengiriman barang 2. Sulit untuk menghubungi pihak toko 3. Tidak bisa mengganti nomor telepon dan email 4. Tidak dapat menghapus item barang yang ada di shopping list		

5. Pengguna yang berusia diatas 60 tahun merasa kurang nyaman dengan tampilan menu pembelian dan pembayaran yang digeser.
6. Huruf yang terlalu kecil sehingga kesulitan untuk membaca

b. How Might We

How Might We merupakan salah satu metode untuk dapat menyelesaikan permasalahan. Cara kerja metode How Might We yaitu dengan cara mengubah pernyataan menjadi pertanyaan.

Berikut merupakan hasil dari How Might We

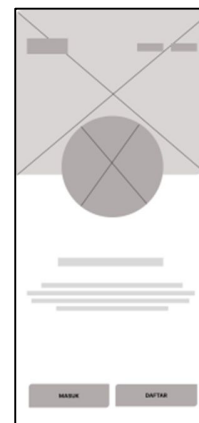
TABEL 3
HOW MIGHT WE

Paint Points	How?	Might We
Tidak adanya fitur tracking sehingga mempersulit pengguna untuk mengetahui status pengiriman barang	Bagaimana mempermudah pengguna untuk mengetahui status pengiriman barang?	Menambahkan fitur cek status pengiriman barang
Sulit untuk menghubungi pihak toko	Bagaimana mempermudah pengguna saat berkomunikasi dengan pihak toko?	Menambahkan fitur hubungi toko.
Tidak bisa mengganti nomor telepon dan email	Bagaimana pengguna bisa mengubah nomor telepon dan email?	Menambahkan fitur ganti nomor telepon dan email
Tidak dapat menghapus item barang yang ada di shopping list	Bagaimana mempermudah pengguna bisa menghapus item belanja di shopping list?	Menambahkan fitur hapus item
Tidak dapat menghapus item barang yang ada di shopping list	Bagaimana mempermudah pengguna bisa menghapus item belanja di shopping list?	Menambahkan fitur hapus item
Pengguna yang berusia diatas 60 tahun merasa kurang nyaman dengan tampilan menu pembelian dan pembayaran yang digeser di bagian beranda	Bagaimana mempermudah pengguna dalam mengakses menu pembelian dan pembayaran pada beranda aplikasi?	Mengubah tampilan tata letak pada beranda aplikasi
Huruf yang terlalu kecil sehingga kesulitan untuk membaca	Bagaimana mempermudah pengguna untuk bisa membaca isi dari aplikasi dengan nyaman?	Mengubah ukuran huruf pada aplikasi

2. Membuat fitur hubungi toko berupa fitur chatting dengan pihak toko didalam aplikasi
3. Membuat fitur ganti nomor telepon dan email
4. Membuat fitur hapus item pada keranjang belanja
5. Membuat tampilan tata letak menu pembayaran tagihan dan pembelian lainnya pada beranda aplikasi menjadi statis
6. Mengubah ukuran huruf

b. Wireframe

Tahap ini dilakukan untuk membuat gambaran kasar berdasarkan ide-ide yang sudah didapatkan. Berikut merupakan wireframe yang telah dibuat.



Gambar 3. Wireframe Halaman Splash



Gambar 4. Wireframe Halaman Login

3. Ideate

a. Solution Idea

Pada tahap ini dilakukan pemilihan solusi untuk mengatasi permasalahan. Berikut adalah solusi yang akan digunakan dalam membuat rancangan *prototype*.

1. Membuat fitur cek status pengiriman



Gambar 5. Wireframe Halaman Beranda



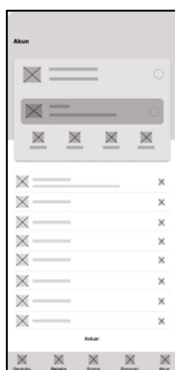
Gambar 9. Wireframe Halaman Hubungi Toko



Gambar 6. Wireframe Halaman Belanja



Gambar10. Wireframe Halaman Riwayat Pesanan



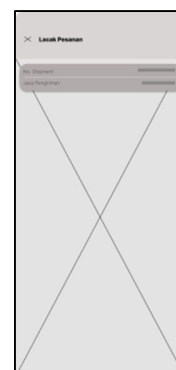
Gambar 7. Wireframe Halaman Akun



Gambar 11. Wireframe Halaman Promo



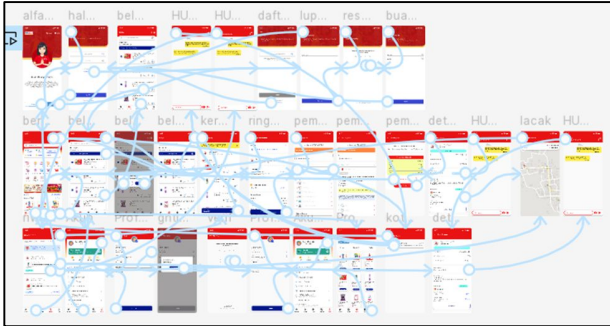
Gambar 8. Wireframe Halaman Edit Akun



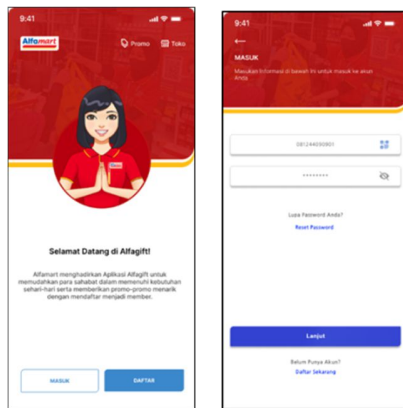
Gambar 12. Wireframe Halaman Lacak Pesanan

4. Prototyping

Berdasarkan ide-ide yang sudah dihasilkan, berikut merupakan proses pembuatan hasil akhir desain antarmuka aplikasi alfagift



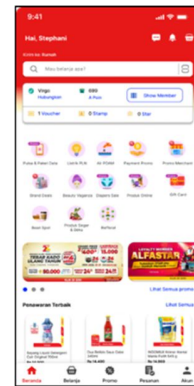
Gambar 13. Implementasi Prototyping



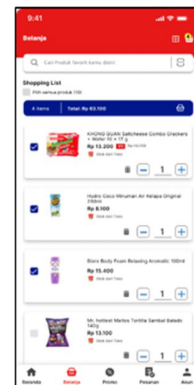
Gambar 14. Tampilan Masuk Aplikasi Alfagift



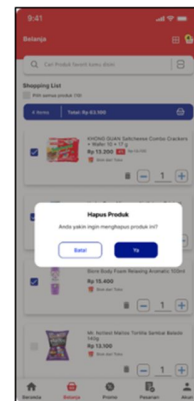
Gambar 15. Tampilan Halaman Daftar



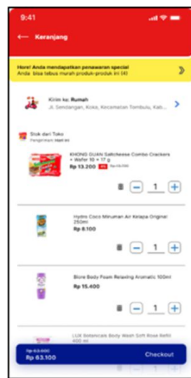
Gambar 16. Tampilan Halaman Beranda



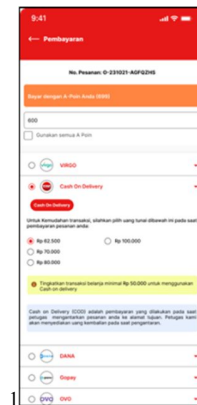
Gambar 17. Tampilan Halaman Belanja



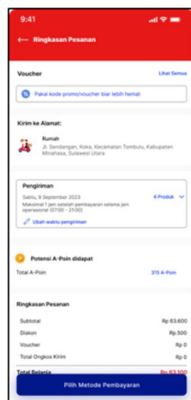
Gambar 18. Tampilan Halaman Hapus Item



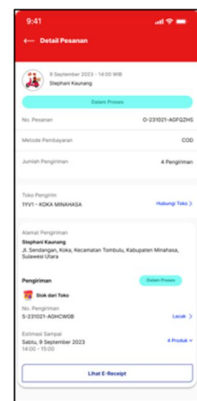
Gambar 19. Tampilan Halaman Keranjang



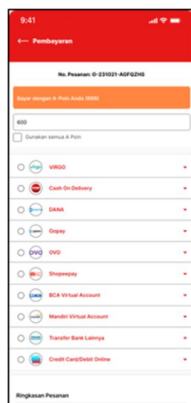
Gambar 22. Tampilan Halaman Pembayaran COD



Gambar 20. Tampilan Ringkasan Pesanan



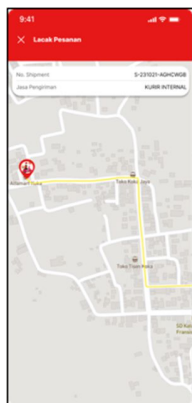
Gambar 23. Tampilan Halaman Detail Pesanan



Gambar 21. Tampilan Halaman Pembayaran



Gambar 24. Tampilan Halaman Hubungi Toko



Gambar 26. Tampilan Halaman Lacak Pesanan



Gambar 28. Tampilan Halaman Ganti Nomor



Gambar 25. Tampilan Halaman Riwayat Pesanan



Gambar 29. Tampilan Halaman Verifikasi



Gambar 27. Tampilan Halaman Profil

5. Test

Setelah dilakukan proses *prototyping*, didapatkan hasil solusi desain *prototype*. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap rancangan ulang desain antarmuka pada penelitian ini, maka dilakukan pengujian kepada 10 responden dengan penyebaran kuesioner. Kuesioner feedback menggunakan metode system usability scale yang terdapat 10 pertanyaan yaitu.

1. Saya berpikir akan menggunakan system ini lagi
2. Saya merasa system ini rumit untuk digunakan
3. Saya merasa system ini mudah untuk digunakan
4. Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan system ini
5. Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada system ini
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat
8. Saya merasa system ini membingungkan
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan system ini
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung skor System Usability Scale

$$((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2,5$$

Peraturan hitung ini digunakan dalam menghitung nilai skor 1 responden saja. Setelah mendapatkan skor dari semua responden, selanjutnya adalah dengan mencari nilai rata-rata dengan mrnggunakan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

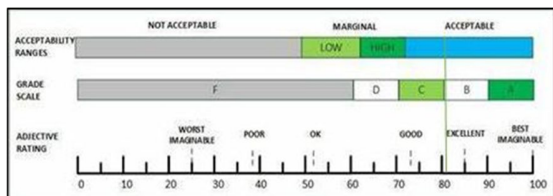
Keterangan:

$\bar{x}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah responden

$$\bar{x} = \frac{8.075}{100} = 80.75$$



Gambar 30. Hasil SUS Akhir

Dari hasil rata-rata yang diperoleh yaitu 80,75 hasil desain antarmuka pada penelitian ini sudah termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *grade scale* B dan mendapatkan rating *Excellent* yang berarti hasil akhir desain antarmuka pada penelitian ini bisa diterima oleh responden.

Pada tahap pengujian ini juga ditambahkan pertanyaan tambahan dalam kuesioner yaitu.

1. Apakah ada elemen desain tertentu yang membuat anda bingung ?
2. Apakah ada fitur tambahan atau perbaikan yang anda harapkan
3. Apakah anda merasa bahwa tampilan dan fitur dalam aplikasi ini mencerminkan nilai dan kebutuhan anda?
4. Apakah ada perubahan desain yang membuat penggunaan aplikasi ini lebih mudah dan menyenangkan?

Dari beberapa pertanyaan yang sudah diajukan kepada para responden, jawaban yang didapatkan adalah desain fitur yang sudah dirancang dapat mencerminkan nilai kebutuhan pengguna dan pengguna menerima desain yang sudah dibuat.

B. Perbandingan Desain Lama dan Baru

TABEL 4
PERBANDINGAN DESAIN

Desain Pada Penelitian	Versi 4.26.0
------------------------	--------------

Ditambahkan fitur hubungi toko berupa chatting dengan toko didalam aplikasi

Belum memiliki fitur hubungi toko berupa chatting dengan pihak toko.

Memiliki fitur hubungi toko dengan komunikasi melalui telepon biasa.

Ditambahkan fitur ganti nomor telepon dan email

Belum memiliki fitur mengganti nomor telepon dan email

Ditambahkan fitur hapus item pada keranjang belanja

Belum memiliki fitur hapus item pada keranjang belanja

Tata letak pada menu beranda (pembayaran tagihan dan menu lainnya) diubah menjadi statis

Pilihan menu digeser

Perubahan ukuran huruf

Belum ada perubahan ukuran huruf

Ditambahkan fitur lacak pesanan

Belum memiliki fitur lacak pesanan

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan dari Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Alfagift Menggunakan Metode *Design Thinking* yaitu desain *interface* aplikasi Alfagift telah dirancang dengan bentuk *prototype* menggunakan aplikasi Figma. Fitur-fitur tambahan yang dihasilkan dalam perancangan UI/UX Aplikasi Alfagift ini berupa fitur tracking, hubungi toko, hapus item, ganti nomor telepon, dan perubahan tata letak pada beranda aplikasi Alfagift, telah diuji menggunakan metode *System Usability Scale* dengan nilai rata-rata 80,75 dengan kategori *Acceptable* dan rating *Excellent* yang berarti hasil perancangan dapat diterima oleh pengguna.

Dari kesimpulan tersebut dapat diberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan dapat menambahkan keragaman populasi agar bisa menghasilkan penelitian yang lebih luas lagi.
2. Diharapkan dapat menggunakan metode teknik evaluasi yang lebih bervariasi lagi.

V. KUTIPAN

- [1] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking," *Simp. Nas. RAPI XVIII FT UMS*, pp. 364–370, 2019.
- [2] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan," vol. 10, no. April, pp. 1–7, 2022.
- [3] M. Orisa, M. Al Biruni, and K. Auliasari, "UI/UX Design Aplikasi Belajar Online (SIKI) Menggunakan Metode Design Thingking," *Pros. SENLATI*, vol. 7, no. 1, pp. 97–100, 2023, doi: 10.36040/seniati.v7i1.7941.
- [4] M. R. S. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, "Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website," *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. 1, pp. 120–132, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.4578.

- [5] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [6] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, "Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [7] D. Ariska and S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022.
- [8] M. I. Ikhlas and Z. Zukhri, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track," *Automata*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, 2022.
- [9] K. Octaviani, M. Andayani Komara, and I. Kurniawan, "Analisis Kesuksesan Aplikasi Alfagift Menggunakan Model Delon Dan Mclean Studi Kasus Alfa Express Rest Area Km 72B," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 4, no. 3, pp. 173–178, 2022, doi: 10.51401/jinteks.v4i3.1946.
- [10] Veni Manik, C. Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, and Aloysius Bagas Pradipta Irianto, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing," *J. Sains dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.34128/jsi.v7i1.286.
- [11] C. N. Saing, N. Nasution, S. Nainggolan, S. M. Ardianty, and Nurbaiti, "Penggunaan Microsoft Excel dalam Penyusunan Laporan Keuangan," *J. Ilmu Komputer, Ekon. dan Manaj.*, vol. 2, no. 2, pp. 2741–2750, 2022.
- [12] M. Suparman *et al.*, "Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0," *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- [13] A. Firdonsyah, Z. Arwananing Tyas, and L. Ma'rifatun, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web," *INFORMAL Informatics J.*, vol. 8, no. 2, p. 136, 2023, doi: 10.19184/isj.v8i2.33468.
- [14] G. Nabila, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022.
- [15] L. Baskoro and B. N. Haq, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan," *J. IKRA-ITH Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 83–93, 2020.
- [16] T. B. Ayu and N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *MDP Student Conf.*, vol. 2, no. 1, pp. 68–75, 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [17] E. Nurul Azizah, M. Gito Resmi, and S. Alam, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo)," *J. Mnemon.*, vol. 6, no. 1, pp. 71–76, 2023, doi: 10.36040/mnemonic.v6i1.5711.

Stephani Gabriela Kaunang. Lahir di Desa Rumengkor Kabupaten Minahasa Provinsi Sulawesi Utara pada tanggal 9 September 2001. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Maksimus Kaunang dan Margaretha Olvi Liuw. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Katolik Santa Theresia Rumengkor pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di menengah pertama di SMP N 1 Tombulu dan tamat pada tahun 2016. Setelah tamat SMP, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Katolik Karitas Tomohon dengan mengambil jurusan IPA dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi dengan mengambil prodi Teknik Informatika di Jurusan Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi.

