

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

IMPLEMENTASI PENDEKATAN *DESIGN THINKING* PADA PROSES DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA (UI/UX) APLIKASI Peep Club.id MENGGUNAKAN *FIGMA*

Ananda Adam Naufal Yahya

Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang
E-mail : npindust@gmail.com

Achmad Imam Agung

Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang
E-mail : imamagung@unhasy.ac.id

Abstrak

Peep Club.id merupakan sebuah nama bisnis dalam bidang fashion thrift shop yang berdiri sejak tahun 2021, gerai toko ini memasarkan berbagai macam produk mulai dari jaket, celana, baju sweater dan lain-lain. Gerai toko yang berlokasi di Denpasar. Pemesanan yang dilakukan Gerai toko tersebut dengan menggunakan sosial media berupa Instagram dan Whatsapp. Penggunaan kedua sosial media ini tidak sepenuhnya memudahkan transaksi karena pelanggan harus menggunakan dua aplikasi berbeda untuk dapat membeli suatu produk. Oleh karena itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan merancang desain UI/UX (*user interface/user experience*) untuk aplikasi penjualan. Elemen kunci dari aplikasi mobile yaitu antarmuka pengguna, karena penting bagi aplikasi mobile untuk menawarkan kenyamanan dan kemudahan pengguna pada saat dioperasikan. Studi ini menerapkan pendekatan *design thinking* sebagai salah satu metode komprehensif yang terfokus pada penciptaan solusi berdasarkan pemahaman empati dan inovasi pemahaman manusia yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* atau SUS. Hasil penelitian ini adalah sebuah *prototype* aplikasi mobile bernama Peep Club.id, sebuah toko online *Thrift shop*. Berdasarkan pengujian *prototype* dengan menggunakan perhitungan SUS maka nilai rata-rata yang diperoleh berjumlah 79,857. Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pengujian Aplikasi Toko Online Thrift Shop Peep Club.id sudah dapat diterima karena memenuhi kategori Acceptable.

Kata Kunci: *Design Thinking, Prototype, Topik Skripsi*

Abstract

Peep Club.id is a thrift shop fashion company that was founded in 2021. Jackets, jeans, sweaters, and other items are available at the store. Customers in Denpasar can place orders via social media sites such as Instagram and WhatsApp. However, because clients must use two different programs to make a purchase, using both of these platforms for transactions might be difficult. To address this issue, an appropriate solution is required, and one possible approach is to construct a user experience and user interface grand design for a sales application. The user interface is an important aspect of a mobile application since it should give consumers with comfort and ease of use. This study employs the design thinking method, which is defined as a thorough thought process focused on producing solutions that begin with empathizing with specific demands that are centered on humans (human-centric) and progress to sustainable innovation based on user needs. Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test are the five stages of this approach. The researcher employed the System Usability Scale (SUS) approach to conduct testing. The Peep Club.id Online Thrift Shop mobile application prototype is the product of this research. The average SUS score achieved from prototype testing using the System Usability Scale (SUS) was 79.857. It is possible to infer that the Peep Club.id Online Thrift Shop application is eligible since it fits the approval criteria

Keywords: *Design Thinking, Prototype, Thesis Topics.*

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (*UI/UX*) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

PENDAHULUAN

Peep Club.id adalah sebuah nama bisnis yang berkiprah dalam bidang fashion sejak tahun 2021, gerai toko tersebut atau biasa disebut distro menjual berbagai macam kebutuhan fashion mulai dari jaket, celana, baju, sweater dan masih banyak lagi. Bisnis ini bertempat di Jalan Gunung Lebah, Denpasar Barat, Provinsi Bali. Ekspansi pasar Peep Club.id berfokus terhadap seluruh kota Denpasar serta melayani konsumen yang datang dari wilayah luar kota. Dengan banyaknya produk yang dijual, pihak Peep Club.id berinteraksi dengan pelanggan dalam dua proses, diantaranya yaitu pemasaran dan penjualan. Kedua proses tersebut telah memanfaatkan sosial media Instagram dan Whatsapp. Untuk mengatasi permasalahan pelaksanaan proses bisnis yang telah dijelaskan sebelumnya dan lebih baik lagi jika ingin mengikuti perkembangan dunia digital yang sekarang maka harus mengetahui bagaimana cara pemasaran secara online mulai dari membuat serta merancang desain *UI/UX* (user interface/user experience) aplikasi yang baik serta mampu membuat aplikasi berbasis mobile untuk memfasilitasi proses bisnis. Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah rancangan *prototype UI/UX* Aplikasi Thrift shop berlandaskan aplikasi mobile design menggunakan *Figma* dengan metode *Design Thinking* (Nabila dan Wahyuni, 2022). Maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang *ui/ux* aplikasi *thrift shop* menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Bagaimana tingkat *usability* dan *testing* dalam aplikasi pada *thrift shop* menggunakan metode *Design Thinking*.

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menghasilkan rancang bangun *UI/UX* aplikasi *thrift shop* menerapkan metode *Design Thinking*.
2. Bagaimana mengetahui hasil tingkat *usability* and *testing* dalam aplikasi *thrift shop* dengan menerapkan metode *Design Thinking*.

Studi penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah *Prototype* Aplikasi *Mobile* untuk pemilihan topik skripsi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang.

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini berfokus pada pemahaman kebutuhan dan masalah pengguna melalui berbagai tahap, seperti empati, definisi, ide, prototipe dan uji coba. Hasil dari studi ini akan memberikan petunjuk bagaimana perancangan *UI/UX* dalam aplikasi *Thrift Shop* dapat ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah pengguna. Berikut adalah tahapan rancangan penelitian eksperimen menggunakan metode *Design Thinking* :

1. Tahap Empati : Mengidentifikasi masalah atau kebutuhan pengguna yang akan menjadi fokus penelitian serta melakukan riset seperti wawancara untuk memahami secara mendalam perspektif pengguna dan konteks penggunaan aplikasi mobile
2. Tahap Definisi : Menganalisis data dan informasi yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang paling krusial dan berpotensi dipecahkan melalui desain aplikasi mobile
3. Tahap Ideasi : Menggunakan Teknik kreatif seperti *Brainstorming* atau *Storyboard* untuk menghasilkan berbagai konsep desain aplikasi mobile yang berbeda dan menyeleksi dan memprioritaskan ide-ide yang paling menjanjikan berdasarkan kebutuhan pengguna dan keterkaitannya dengan pernyataan masalah
4. Tahap *Prototyping* : Membangun prototipe aplikasi mobile berdasarkan ide-ide yang telah dipilih dengan menggunakan alat atau platform desain yang interaktif, Serta memastikan bahwa prototipe mampu menggambarkan fitur dan fungsi utama yang diinginkan.
5. Tahap Pengujian : Memperoleh dan mencatat tanggapan umpan balik pengguna terhadap pengalaman, kemudahan pengguna dan kepuasan mereka terhadap prototipe.
6. Tahap Iterasi : Menggunakan hasil pengujian untuk melakukan perubahan dan penyempurnaan pada desain prototipe aplikasi mobile dan menganalisis hasil pengujian dan umpan balik pengguna untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan prototipe.

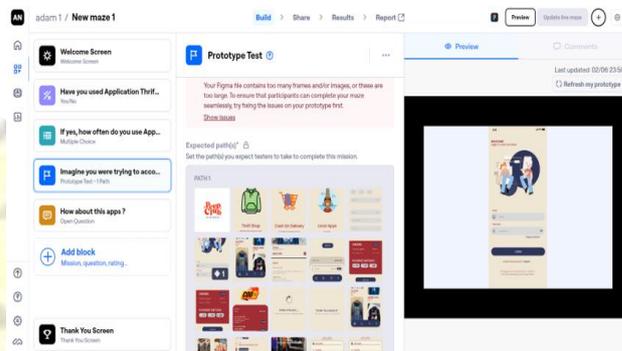
Melalui tahapan- tahapan ini, penelitian eksperimental menggunakan metode *Design Thinking* dapat membantu dalam merancang sebuah aplikasi mobile yang lebih inovatif, berfokus pada pengguna, dan memenuhi kebutuhan yang relevan. Populasi dan subjek sampel yang menjadi fokus penelitian ini sebagai sumber data, merupakan data yang didapatkan dari hasil pengujian responden terhadap *prototype* aplikasi, beberapa kriteria dari responden yang akan digunakan peneliti sebagai berikut:

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

1. Kelompok berusia 15-18 : remaja yang menyukai berbelanja pakaian *Thrift*.
2. Kelompok berusia 19-27 tahun : dewasa produktif yang cenderung aktif di aplikasi *e-commerce*.
3. Kelompok berusia 28-45 tahun : dewasa yang sering menggunakan aplikasi *online* dalam berbelanja karena kesibukan yang mereka hadapi.

Metode perolehan data yang digunakan peneliti dalam studi ini guna mengetahui mengenai permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

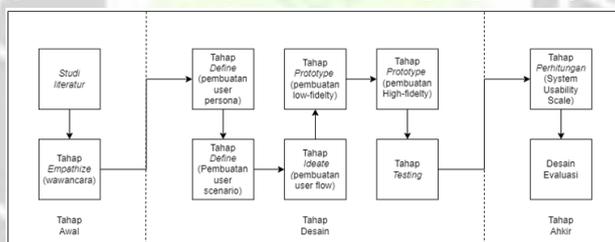
1. *Usability Test* yang berguna meningkatkan layanan produk digital dengan meminta responden melakukan pengujian untuk menentukan tingkat pengalaman pengguna yang lebih baik.



Gambar 1. *Usability test*

2. Wawancara merupakan Teknik yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data dengan melakukan pendalaman informasi kepada responden sebagai acuan dalam pembuatan *User persona*.

Tahapan perancangan UI/UX yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode *Design Thinking* merupakan tahapan aplikasi *mobile* desain *Thrift shop* berikut adalah diagram alur dari tahapan perancangan tersebut:



Gambar 2. Diagram tahap perancangan UI/UX

Setelah melakukan rangkaian tahapan perancangan peneliti akan mengumpulkan data dari responden. Kemudian data tersebut dihitung, berikut rumus yang digunakan untuk mencari skor SUS (*System Usability Scale*).

1. Setiap pertanyaan yang memiliki nomor bilangan ganjil, skor SUS dikurangi 1. Dapat hitung dengan menggunakan rumus

$$S_{Ganjil} = L - 1 \tag{1}$$

Dengan S_{Ganjil} = skor pertanyaan bernomor ganjil

L = nilai pada skala *Likert*

2. Setiap pertanyaan dengan nomor bernilai genap, skor akhir SUS didapat dari nilai nilai 5 dikurangi skor setiap pernyataan yang pengguna berikan.

$$S_{Genap} = 5 - L \tag{2}$$

Dengan S_{Genap} = skor pertanyaan bernomor genap

L = nilai pada skala *Likert*

3. Skor akhir SUS didapatkan dari hasil penjumlahan seluruh data nilai yang didapatkan dari perhitungan sebelumnya lalu dikalikan dengan 2,5. Berikut persamaan *System Usability Scale* tersebut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \tag{3}$$

Dengan,

\bar{x} = skor SUS rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor *System Usability Scale*

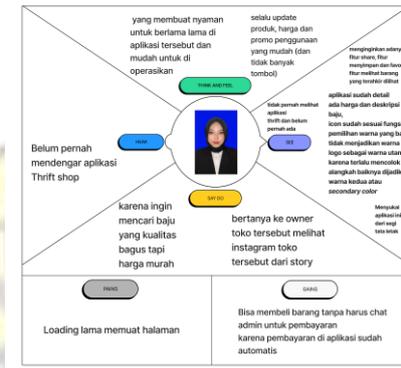
n = jumlah pengguna

Untuk menentukan *Feedback* kepuasan pengguna maka penilaian menjadi 3 kategori yaitu *not acceptable*, *marginal low* dan *high acceptable*. Pada pengukuran grade skala ditentukan menjadi enam bagian yaitu A, B, C, D, dan E. dan untuk *adjektif rating* terbagi menjadi penilaian *best imaginable*, *worst imaginable*, *ok*, *good*, *excellent* dan *poor*.

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selanjutnya pada tahap *empathize* peneliti sudah melakukan tahapan wawancara semi terstruktur agar mendapatkan *user persona* dari setiap responden yang menyukai *Thrift Shop*. Dari hasil wawancara dengan responden mendapatkan inti permasalahan yang menjadi dasar untuk merancang antarmuka pengguna UI/UX yang akan dibuat dalam bentuk *Empathy Maps*.



Gambar 3. *Empathy Maps* responden

Berikut setelah tahapan proses *Emphatize* dilanjutkan dengan proses *Ideate* dilakukan dengan pembuatan fungsionalitas yang ditawarkan dalam aplikasi dalam bentuk bagan *FlowChart* aplikasi *Thriftshop*.

1. How Might We

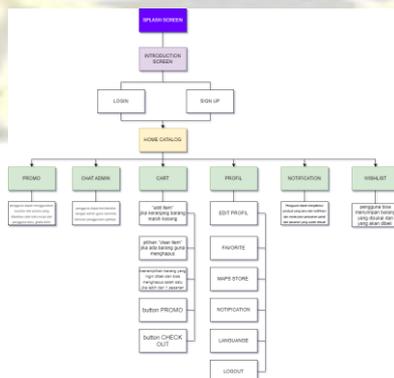
Pada tahap pembuatan sebuah *How Might We* atau alat mengumpulkan ide sebuah fitur untuk aplikasi *Thrift shop* dari pernyataan sebuah masalah dengan sudut pandang pengguna untuk mencari ide pada tahap perancangan *interface*. Dari hasil *How Might We* terdapat 10 problem yang menjadi fokus utama dalam pembuatan rancangan aplikasi penjualan pakaian bekas.



Gambar 4. *How Might We*

2. User flow

Pembuatan *User flow* berguna untuk menentukan alur yang akan dibuat oleh peneliti untuk menjadi landasan dasar dalam pembuatan perancangan aplikasi *mobile* tersebut yang terdiri dari *menu home*, *menu promo*, *menu keranjang*, *menu profile*, *menu notifikasi*, dan *button chat admin*.



Gambar 5. *User Flow*

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (*UI/UX*) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

3. *Wireframe*

Merupakan sketsa perancangan antarmuka yang sudah dibuat oleh peneliti dengan melewati beberapa proses sebelumnya dan *wireframe* tersebut akan di implementasikan kedalam pembuatan sistem *prototype*.



Gambar 6. *Wireframe*

Selanjutnya merupakan tahap pembuatan *Prototype*, peneliti membuat tampilan yang telah dirancang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna, agar *interface* dari *prototype* memiliki fitur sesuai dengan harapan pengguna.

1. *Prototype Login*



Gambar 7. Tampilan *Login*

2. *Prototype Profil*



Gambar 8. Tampilan *Profil*

3. *Prototype Menu Catalog*



Gambar 9. Tampilan *Catalog*

4. *Prototype Menu Promotion*



Gambar 10. Tampilan menu *Promotion*

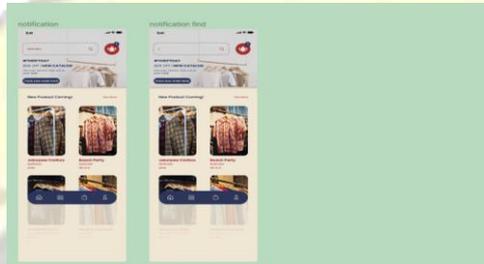
Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

5. *Prototype* Menu Keranjang



Gambar 11. Tampilan *Checkout*

6. *Prototype* Menu Notifikasi dan Lacak Pesanan



Gambar 12. Tampilan Lacak Pesanan

Perancangan antarmuka memiliki keterkaitan dengan rangkaian Desain sistem yang digunakan. Desain sistem merupakan referensi yang konsisten dalam pengembangan desain, termasuk tata letak, visual, elemen, ikon, tipografi, warna dan komponen interaksi. Tujuan dibuatnya desain sistem ini adalah untuk memastikan bahwa semua produk yang dikembangkan dengan memiliki kualitas, keseragaman dan pengalaman yang konsisten bagi pengguna.



Gambar 13. *User Testing*

Pada tahap *Testing* dilakukan dengan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya dengan memberikan *link prototype* serta angket kuisioner kepada responden sebagai calon pengguna aplikasi tersebut. Teknik yang digunakan dalam tahap pengujian ini yakni *incidental sampling* yang menentukan responden secara kebetulan bertemu oleh peneliti dengan menentukan validitas dan reliabilitas dari responden tersebut Menurut Sugiyono (2014:24) dalam (Zahra & Rina, 2018). Pengujian ini menggunakan 10 pertanyaan SUS (*System Usability Scale*) untuk dijawab berdasarkan seberapa paham dan setuju dengan setiap pertanyaan yang bersangkutan dengan *prototype* yang diujikan.

No	Instansi	NAMA	JENIS KELAKSIAN	Umur	CS	SO	SO2	SO3	SO4	SO5	SO6	SO7	SO8	SO9	SO10	Email Address
1	04.07.2023.03.011	Therese Ika	Laki-Laki	18-21 tahun	5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	thereseika12@gmail.com
2	04.07.2023.03.010	Chitra Adina	Laki-Laki	18-41 tahun	5	3	3	2	2	4	5	2	5	1	1	chitradina12@gmail.com
3	04.07.2023.03.011	Vivi Deviati	Laki-Laki	18-18 tahun	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	vivi.deviati@gmail.com
4	04.07.2023.04.010	Rizki Wahyuni	Perempuan	18-21 tahun	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	annabiscuti12@gmail.com
5	04.07.2023.04.011	Sopha Ramli	Perempuan	18-21 tahun	5	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	sofyanramli23@gmail.com
6	04.07.2023.03.010	Yia	Perempuan	18-21 tahun	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	yia.dewi@gmail.com
7	04.07.2023.18.010	Ari Wahyuni	Laki-Laki	18-21 tahun	2	2	4	2	3	3	3	4	2	2	2	ari.wahyuni@gmail.com
8	04.07.2023.11.014	Yana Rizka	Laki-Laki	18-21 tahun	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	yana.rizka@gmail.com
9	04.07.2023.13.011	Pratiwi Siska Rizka	Perempuan	18-21 tahun	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	siskapratiwi23@gmail.com
10	04.07.2023.13.011	Yi Dora Ayu Triana	Perempuan	18-21 tahun	5	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	ayudora12@uniba.ac.id
11	04.07.2023.13.011	Dewi Rizka Wicakana	Perempuan	18-21 tahun	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	dewirizka12@gmail.com
12	04.07.2023.14.010	Rizki	Laki-Laki	18-21 tahun	4	2	2	2	3	3	4	3	3	4	4	rizki.rizka@gmail.com
13	04.07.2023.14.011	Rizka Nurfarida	Perempuan	18-41 tahun	4	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	rizkanurfarida@gmail.com
14	04.07.2023.18.010	Rizka	Perempuan	18-21 tahun	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	rizkanurfarida2@gmail.com
15	04.07.2023.18.011	Rani Cahaya	Perempuan	18-21 tahun	4	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	ranicahaya@gmail.com
16	04.07.2023.23.010	Akwa Nurfarida	Laki-Laki	18-21 tahun	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	akwanurfarida@gmail.com
17	04.08.2023.03.010	Dona Chennisa	Perempuan	18-21 tahun	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	dona.chennisa@gmail.com
18	04.08.2023.03.010	Yeni	Perempuan	18-21 tahun	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	yeni.sari12@gmail.com
19	04.08.2023.03.011	Yana Hafiza Hafidza	Perempuan	18-21 tahun	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	yanahafidza2023@gmail.com
20	04.08.2023.04.011	Awali Adam Yulha Yulha	Laki-Laki	18-21 tahun	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	awaliadam@gmail.com
21	04.08.2023.04.011	Rani	Laki-Laki	18-21 tahun	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	raniharsono@gmail.com
22	04.08.2023.04.010	Melhoran	Laki-Laki	18-18 tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	melhoran12@gmail.com
23	04.08.2023.11.014	Shabrina Rizka Anam	Perempuan	18-21 tahun	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	shabrina12@gmail.com
24	04.08.2023.14.011	Pandita Nabhanani	Perempuan	18-21 tahun	5	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	fanabhanani@gmail.com
25	04.08.2023.18.010	Chitra Nurfarida	Perempuan	18-21 tahun	4	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	chitranurfarida@gmail.com
26	04.08.2023.20.011	Yogi	Laki-Laki	18-21 tahun	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	melhoran12@gmail.com
27	04.08.2023.03.010	Shirin Hafidza	Perempuan	18-21 tahun	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	shirin12@gmail.com
28	04.08.2023.03.010	Alvin	Laki-Laki	18-41 tahun	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	alvinramani12@gmail.com
29	04.08.2023.03.011	Rizki	Laki-Laki	18-41 tahun	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	arif1212@gmail.com
30	04.08.2023.03.010	Pratiwi	Laki-Laki	18-21 tahun	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	pratiwi12@gmail.com
31	04.08.2023.11.011	Shia Rizka Analia	Perempuan	18-21 tahun	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	shia.rizka12@gmail.com
32	11.04.2023.10.04.010	Dania	Laki-Laki	18-21 tahun	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	danianurfarida@gmail.com
33	11.04.2023.10.04.010	Olivia	Perempuan	18-21 tahun	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	oliviannurfarida@gmail.com
34	11.04.2023.11.011	Alvin Nurfarida	Perempuan	18-21 tahun	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	alvinnurfarida@gmail.com

Gambar 14. Data responden SUS

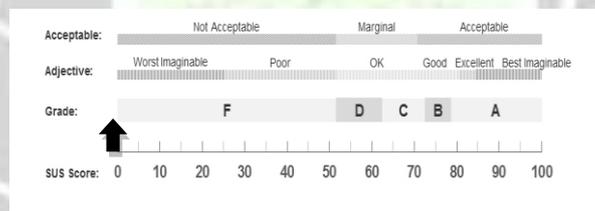
Setelah mendapatkan data responden melalui kuisioner SUS (*System Usability Scale*) yang telah diberikan oleh peneliti. Berikut adalah hasil SUS yang didapatkan setelah melakukan perhitungan SUS seperti tabel dibawah ini:

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

Tabel 1. Pengujian SUS

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q9	Q10	Hasil SUS
1	5	2	4	3	4	1	5	1	5	87,5
2	5	3	5	2	5	4	5	2	5	82,5
3	5	1	5	1	5	1	4	1	5	97,5
4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	57,5
5	5	2	4	3	4	1	5	1	5	87,5
6	4	1	5	1	4	1	4	1	4	90
7	5	2	4	2	5	1	2	1	4	80
8	5	1	5	1	5	2	5	3	5	90
9	4	2	5	2	4	2	4	2	4	72,5
10	5	2	3	2	4	2	4	2	3	72,5
11	4	1	5	1	4	1	4	1	4	90
12	4	2	5	2	5	3	4	1	5	77,5
13	4	2	5	2	4	2	4	2	4	77,5
14	4	2	4	2	4	2	4	2	4	72,5
15	4	1	4	2	5	2	4	1	4	80
16	5	2	5	1	5	1	5	2	2	82,5
17	3	2	5	3	5	1	5	2	5	82,5
18	4	1	4	5	4	2	5	2	1	65
19	5	1	4	1	4	2	5	1	5	87,5
20	5	2	5	1	5	1	5	2	2	82,5
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
22	5	1	5	1	5	1	4	1	5	97,5
23	4	1	5	3	5	2	4	2	4	75
24	5	1	4	1	3	1	5	1	4	90
25	4	2	5	2	4	2	4	2	5	77,5
26	4	2	5	3	3	2	3	2	3	65
27	3	2	5	3	5	1	5	2	4	77,5
28	5	2	4	3	4	1	5	1	5	87,5
29	4	2	4	3	5	1	5	1	5	85
30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	100
31	4	4	5	3	4	3	3	2	3	57,5
32	5	1	4	1	4	2	5	1	5	87,5
33	4	1	5	1	4	1	4	1	4	90
34	5	2	4	2	5	1	5	1	5	90
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50
Rata-rata										79,857

Pada tabel diatas merupakan hasil dari nilai perhitungan SUS yang memiliki nilai berbeda, rata-rata nilai *System Usability Scale* yang didapatkan sebesar 79,857. Untuk *Gradem Adjective rating* dan *Acceptability*. Berikut ini adalah visualisasi yang dapat diperhatikan:



Gambar 15. Kriteria SUS

Rata-rata nilai *System Usability Scale* yang didapatkan bernilai 79,857 maka dapat disimpulkan Aplikasi Toko Online *Thrift shop* Peep Club.id mendapatkan hasil Grade B dengan *Adjective Good* Dan mendapatkan *Acceptable*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dengan menggunakan setiap tahapan pada metode *Design Thinking* dengan bantuan *Empahty maps* yang digunakan untuk menentukan sejauh apa responden yang diwawancarai memahami aplikasi tersebut, *User Persona* yang membantu dalam proses mendapatkan ide serta kebutuhan yang pengguna butuhkan serta pengujian *User testing* yang membantu dalam memaksimalkan sebuah perancangan aplikasi tersebut. Sehingga dapat membantu menganalisis kebutuhan pengguna dengan tepat.
2. Hasil yang didapatkan pada proses pengujian sistem menggunakan *Usability* dan Rata-rata SUS yang mendapatkan hasil Grade B dengan nilai 79,857. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi toko online *Thrift shop* Peep Club.id memiliki kepuasa pengguna yang baik.

Saran

Beberapa poin dibawah dapat dijadikan beberapa hal yang akan menjadi acuan pada penelitian selanjutnya, Berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti:

1. *Prototype* aplikasi dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi *mobile*.
2. *Prototype* aplikasi dikembangkan lagi dengan menggunakan 2 jenis Bahasa yaitu Indonesia dan Inggris
3. Fitur pada *prototype* dapat dikembangkan lebih variative
4. Melakukan pengujian dengan metode lain untuk mencapai hasil yang lebih maksimal

Implementasi pendekatan *Design Thinking* pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan *Figma*

5. Melakukan tahapan uji validitas dan reliabilitas secara berulang dengan pertanyaan yang lebih banyak, untuk menguji nilai validitas dari pertanyaan tersebut.
6. Memasukkan data dari kuisioner responden yang tidak valid kedalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Maulani, T. J., Suprpto, S., & Perdanakusuma, A. R. "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* (2021): 2639 - 2645. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9384>
- Nabila, Genissha., Stephanie., & Wahyuni, Sri. "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas." *Jurnal MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)* (2022): 231-238. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745nahi>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, Hari. "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor." *Automata* (2020): 228-233. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15445/10213>
- Suarningsih, K., Nugroho, W., & Aditya, G. "Thrift Shopping Sebagai Alternatif Konsumsi Fashion." *Jurnal Ilmiah Sosiologi* (2021): 1-12. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/84815>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Zahra, R. R., & Rina, N. "Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop MAYOUTFIT di Kota Bandung." *LONTAR : Jurnal Ilmu Komunikasi* (2018): 43-55. <https://doi.org/10.30656/LONTAR.V6I1.648>