

PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE AINI BOUQUET BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Farah Akmalia Maylani, Setyaning Puji Kinanti,
Misfarah Whiky Rotama Putra, Raja Gafira Wirdana Zain
Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura
Jalan Raya Telang, Jawa Timur-Indonesia
farahamey1@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mendorong banyak pemilik usaha beralih dari sistem manual ke sistem berbasis website untuk meningkatkan efisiensi operasional. Salah satu bisnis yang masih banyak menggunakan proses manual adalah bisnis buket, di mana pemesanan masih dilakukan melalui pesan teks atau panggilan telepon. Hal ini menyebabkan berbagai permasalahan seperti pencatatan yang kurang rapi, respons lambat, dan kesalahan dalam pesanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pemesanan buket berbasis website yang lebih efektif dan mudah diakses. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, serta pengujian prototype dengan pendekatan desain UI/UX menggunakan Figma. Pendekatan pemecahan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Design Thinking. Hasil penelitian ini berupa prototype sistem pemesanan buket yang memungkinkan pelanggan melihat katalog, memesan, dan melakukan pembayaran secara online. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam pemesanan buket serta meningkatkan produktivitas dan keamanan manajemen pesanan bagi pemilik bisnis.

Kata kunci : *e-commerce, Figma, UI/UX, Website, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi era digital telah berkembang dengan pesat dan terus maju hari demi harinya. Masyarakat tentunya tidak heran lagi dengan perkembangan teknologi secara cepat di karenakan adanya hal yang memicu penyebab terjadinya perkembangan tersebut[1]. Dengan seiring perkembangan, masyarakat dapat mengatasi berbagai kendala yang muncul serta dapat mempublikasi data yang akurat dan cepat, dan tepat dan dapat di andalkan [2].

Kemajuan teknologi mendorong peningkatan transaksi jual beli online. Para penjual memanfaatkan *website* untuk mempromosikan produk dan menjangkau pasar yang lebih luas dibandingkan toko fisik. Selain itu, keterbatasan aktivitas selama pandemi semakin memperkuat preferensi masyarakat terhadap belanja online [1]. *E-commerce* merupakan sebuah platform yang memungkinkan proses jual beli, pertukaran barang atau jasa, serta berbagi informasi melalui jaringan internet [3]

Dalam mendesain antarmuka web, seorang *UI Designer* tidak dapat mendesain secara sembarangan [4]. Oleh karena dalam perancangan UI/UX yang optimal menjadi kunci dalam menciptakan *system* informasi yang terstruktur dengan baik. Desain *user experience* (UX) memainkan peran penting di era modern, di mana pengalaman pengguna dapat menentukan keberhasilan suatu *website*. Prinsip utama dalam merancang UX adalah memastikan kenyamanan dan kepuasan pengguna [5].

User interface (UI) berfungsi sebagai jembatan interaksi antara pengguna atau *system* melalui perintah, input data, serta penggunaan konten. UI yang kurang optimal yang dapat berdampak pada

produktivitas *system* secara keseluruhan. Oleh karena itu, desain UI/UX sangat berperan dalam pengembangan prototype.

Metode *desain thinking* merupakan pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan kompleks dengan menawarkan Solusi kreatif kepada penggunanya, semenatra itu, figma adalah alat berbasis cloud yang di gunakan untuk mendesain antarmuka pengguna. Kelebihan figma meliputi ketersediaan versi *desktop*, *website*, dan *mobile* yang dapat tersinkronisasi selama menggunakan akun yang sama. Selain itu, figma mendukung tim kerja memungkinkan semua anggota yang mengakses proyek yang sama tanpa perlu bertemu langsung. Sehingga mempercepat proses kerja [6]. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuatan desain yang estetis dan fungsional, tetapi juga mengeksplorasi penerapan teknologi desain modern dalam pengembangan situs web *e-commerce* yang bersaing di pasar [7]

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Perancangan UI/UX *E-Commerce* Aini Bouquet berbasis website menggunakan figma” dengan metode *desain thinking*. Penerapan *desain thinking* dianggap mampu menyelesaikan berbagai permasalahan, seperti mempermudah pengguna dalam menggunakan metode prototype yang telah di kembangkan. Selain itu, pengalaman yang dihasilkan melalui metode ini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik [8]. *E-commerce* aplikasi ini terdiri dari beberapa pilihan menu yaitu halaman *home*, produk, akun dan pesanan. Selain itu juga terdapat beberapa halaman tambahan seperti halaman detail produk, halaman keranjang, halaman *checkout*, halaman *login*, halaman *sign up*, dan halaman rincian pesanan [9].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses untuk menentukan bagaimana sesuatu akan dilakukan. Proses ini mencakup mengenai detail dari komponen, arsitektur, dan kendala yang mungkin akan dihadapi selama proses pengerjaan berlangsung [10]. Proses perencanaan ini dilakukan ditahap awal saat akan memulai sesuatu. Dimulai dari ide ataupun gagasan yang belum tersusun rapi dan terstruktur, akan melalui proses atau tahapan untuk diolah sehingga dapat menciptakan ide atau gagasan yang rapi serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penelitian oleh Sianturi menekankan pentingnya metodologi Design Thinking dalam proses perancangan aplikasi. Pendekatan ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui tahapan empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, hingga pengujian. Penerapan metodologi ini bertujuan untuk menghasilkan solusi desain yang berpusat pada pengguna dan adaptif terhadap kebutuhan mereka [11].

2.2. Figma

Figma merupakan sebuah aplikasi yang tersedia dalam berbagai versi seperti web, iPhone, dan android yang memungkinkan desainer prototype untuk merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Figma juga memiliki kelebihan tersendiri yaitu bisa mengajak orang lain untuk ikut berkolaborasi dalam proyek yang sama walaupun dalam lokasi yang berbeda atau sampai terbelah jauh akan lokasi jaraknya. Jadi, pekerjaan yang sama bisa dilakukan oleh tim secara efektif, mudah, dan cepat. Hal ini membuat aplikasi figma menjadi pilihan prioritas bagi para desainer untuk membuat rancangan situs web ataupun aplikasi dengan lebih efisien akan waktu dan tenaga [12].

Huang memperkenalkan kerangka kerja Figma-Enhanced App Design (FEAD) yang mengintegrasikan alat desain Figma ke dalam platform pengembangan aplikasi pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan perancangan antarmuka yang lebih menarik dan fungsional, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan [13].

2.3. UI (User Interface)

UI atau yang lebih dikenal dengan *User Interface* adalah tampilan atau antar muka yang berinteraksi secara langsung dengan pengguna dan berfungsi sebagai jembatan penghubung antara pengguna dan sistem. Ini memungkinkan perangkat elektronik misalnya seperti komputer, tablet, smartphone, dan lainnya beroperasi dengan mudah dan efisien. Dengan desain *User Interface* (UI) yang baik, pengguna dapat memonitoring sistem dengan nyaman serta memahami fungsinya tanpa adanya kebingungan sehingga proses penyelesaian tugas dapat terlaksana dengan lebih cepat [14].

Santoso menekankan pentingnya penerapan teknik Responsive Web Design (RWD) dalam perancangan antarmuka pengguna. Pendekatan ini memastikan tampilan yang konsisten dan optimal pada berbagai perangkat, meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna [15].

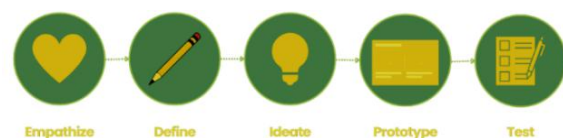
2.4. UX (User Experience)

Pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) mengacu pada bagaimana seseorang pengguna dalam merasakan, berinteraksi, dan menanggapi suatu produk, sistem, atau layanan. *User Experience* bukan hanya untuk sekedar tentang apa yang pengguna gunakan tetapi juga mencakup dari keseluruhan kesan yang dirasakan pengguna saat sebelum, selama, dan setelah berinteraksi dengan produk tersebut. Faktor-faktor yang berpengaruh seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, tampilan visual serta respon emosional dan psikologis pengguna sangat mempengaruhi kualitas dari *User Experience* (UX) [16].

Penelitian oleh Subiyakto et al. mengevaluasi pengalaman pengguna pada sistem dasbor publik di Indonesia menggunakan pendekatan Lean Product and Process Development. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem tersebut memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, dengan skor Single Ease Question (SEQ) hampir mencapai 5,7 dan skor System Usability Scale (SUS) sekitar 81,3, yang menempatkannya dalam kategori dapat diterima. Temuan ini menekankan pentingnya pengembangan produk yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna untuk mencapai tingkat kepuasan yang optimal [17].

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan upaya ilmiah untuk mengumpulkan data kemudian diolah sehingga dapat diuraikan dengan tujuan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah dari suatu hal yang sedang diteliti [18].



Gambar 1. Metode *design thinking*

Untuk memberikan luaran yang sesuai, maka diperlukan beberapa tahapan. Tahapan yang dibutuhkan untuk metode *design thinking* adalah sebagai berikut:

3.1. Empathize

Pada tahap ini bertujuan tentang menyadari apa yang dibutuhkan para *user* sebagai cara untuk menghubungkan diri dengan mereka, bisa melalui dengan mengumpulkan data berupa wawancara dan observasi [19].

3.2. Define

Di tahap *define* akan melakukan analisa dan menyatukan pengamatan tentang *user* dari tahap sebelumnya yaitu *empathize* untuk mengetahui inti permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya [20].

3.3. Ideate

Dalam *ideate* pada salah satu tahapan desain thinking kita mulai untuk berfikir diluar kotak untuk mencari cara alternatif dari permasalahan, dan mengidentifikasi solusi inovatif untuk pernyataan masalah yang ditemukan [21]. Pada tahap ini juga melakukan pengumpulan ide-ide ataupun gagasan dengan cepat dan inovatif berdasarkan kebutuhan dari *user* yang akan dipakai untuk pedoman dalam memilih solusi yang diprioritaskan.

3.4. Prototype

Tahapan berikutnya adalah *prototype* yang merupakan rancangan bentuk desain visual dari suatu produk hasil dari pengimplementasian ide-ide atau solusi permasalahan yang telah ditemukan kemudian dapat ditampilkan kepada *user* atau klien, sehingga mereka dapat merasakan dan menjelajahi konsep fitur produk yang telah dibuat [22].

3.5. Testing

Tahapan *testing* dan *prototype* biasanya terjadi dalam satu siklus yang saat *prototype* disempurnakan (atau diganti) sesuai dengan umpan balik dari *user* apakah memerlukan perbaikan atau tidak sebelum diuji ulang lagi dan lagi, hingga produk atau layanan sudah siap [23]. Metode pengujian yang digunakan adalah *System Usability Scale* atau biasa disingkat dengan SUS dengan menyebarkan kuisisioner kepada *user*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Pada tahap ini dilakukan penggalian informasi dari pengguna melalui *interview* [6]. Informasi yang dibutuhkan berupa kebutuhan terhadap *website*, harapan, tantangan. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada pemilik. Hal ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dari pemilik.

Table 1. Pertanyaan kuesioner kepada pemilik

No	Pertanyaan
1	Apa saja tanggung jawab pemilik dalam Aini Bouquet?
2	Bagaimana cara mengelola pihak yang terlibat dalam Aini Bouquet?
3	Laporan apa saja yang diperlukan pemilik terkait Aini Bouquet?
4	Bagaimana cara pemilik mengelola laporan terkait Aini Bouquet?
5	Apa saja tantangan yang dihadapi pemilik dalam mengelola Aini Bouquet?

No	Pertanyaan
6	Sistem seperti apa yang diperlukan pemilik untuk mendukung operasional bisnisnya?

4.2. Define

Setelah mendapatkan informasi dari pengguna pada tahap *Empathize*. Pada tahap *Define* berfungsi menganalisis keluhan yang dirasakan oleh pengguna agar kemudian didapatkan solusi terhadap keluhan tersebut [6].



Gambar 2. Hasil metode define

4.3. Ideate

Pada bagian ini, penulis melakukan *brainstorming* ide yang berupa solusi atas permasalahan pengguna yang sebelumnya telah diidentifikasi melalui fase *empathize* dan *define* [24]. *Layout* yang akan dibuat akan seperti gambar berikut.

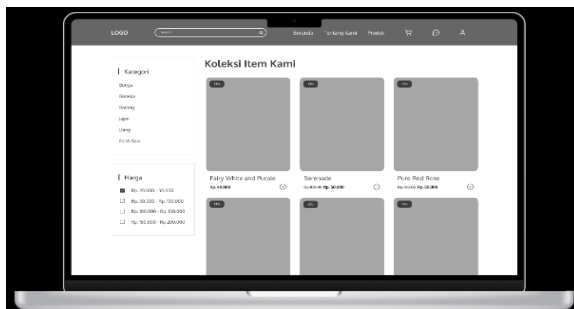


Gambar 3. User flow

4.4. Prototype

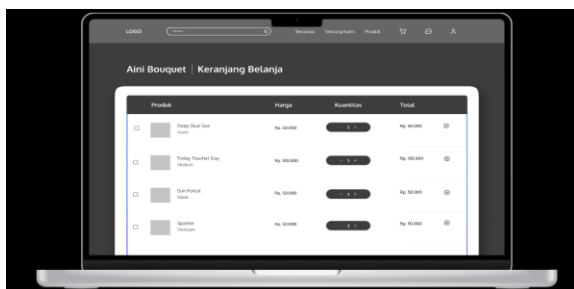
Tahap *prototype* adalah tahap dilakukannya pembuatan rancangan konsep yang dihasilkan dari proses sebelumnya kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu *prototype* tampilan tampilan visual berupa *low* dan *high fidelity wireframe* [25].

Selanjutnya dilakukan proses perancangan *prototype* berjenis *low* dan *high fidelity*. *Prototype* ini dirancang menggunakan *software* Figma. Pada Gambar 4 menunjukkan *prototype* tampilan *low fidelity wireframe* dan Gambar 8 menunjukkan *prototype* tampilan *high fidelity wireframe*.



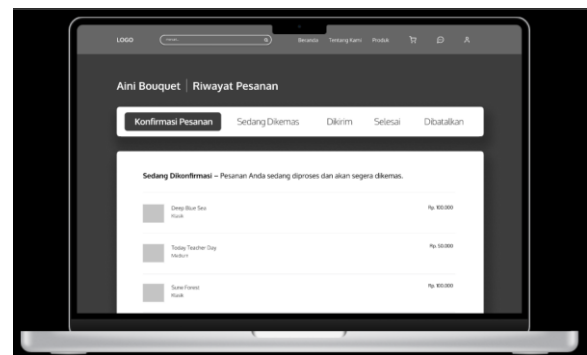
Gambar 4. Prototype lo-fi kategori

Gambar di atas menunjukkan halaman "Koleksi Item Kami" dari situs e-commerce Aini Bouquet, yang berfungsi sebagai katalog produk. Pada bagian kiri halaman, terdapat panel filter yang memungkinkan pengguna untuk menyaring produk berdasarkan kategori seperti "Bunga", "Boneka", "Barang", "Hampers", "Ulang Tahun", dan "PO & Sale". Selain itu, pengguna juga dapat memfilter produk berdasarkan rentang harga yang diinginkan. Di bagian utama halaman, ditampilkan daftar produk dalam bentuk kartu dengan gambar, nama produk, dan harga. Beberapa produk memiliki label "PO", yang kemungkinan menunjukkan bahwa produk tersebut tersedia dalam sistem pre-order. Pengguna dapat mengklik salah satu produk untuk melihat detail lebih lanjut atau menambahkannya ke keranjang belanja. Bagian atas halaman memiliki bilah pencarian dan menu navigasi untuk mengakses halaman utama, tentang kami, produk, ikon keranjang belanja, serta profil pengguna. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi dan memilih produk yang mereka inginkan berdasarkan preferensi dan kebutuhan mereka.



Gambar 5. Prototype lo-fi keranjang

Gambar di atas menunjukkan tampilan halaman "Keranjang Belanja" dari situs e-commerce Aini Bouquet, yang menampilkan daftar produk yang telah ditambahkan oleh pengguna ke dalam keranjang. Setiap produk ditampilkan dalam tabel dengan kolom "Produk", "Harga", "Kuantitas", dan "Total". Pengguna dapat melihat detail produk termasuk nama dan kategori, serta harga satuannya. Selain itu, terdapat tombol untuk menambah (+) atau mengurangi (-) jumlah produk dalam keranjang. Jika jumlah produk diubah, total harga akan diperbarui sesuai dengan kuantitas yang dipilih. Terdapat juga kotak centang di sebelah kiri setiap produk, kemungkinan untuk memilih item tertentu, serta tombol "X" di sebelah kanan yang berfungsi untuk menghapus produk dari keranjang. Di bagian atas halaman, terdapat menu navigasi yang mencakup pencarian, akses ke halaman utama, tentang kami, produk, ikon keranjang belanja, dan profil pengguna. Halaman ini membantu pengguna untuk mereview belanjaan mereka sebelum melanjutkan ke proses pembayaran.

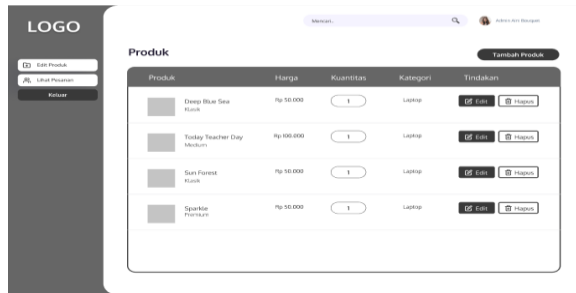


Gambar 6. Prototype lo-fi riwayat pesanan

Gambar di atas menampilkan halaman "Riwayat Pesanan" dari situs e-commerce Aini Bouquet, yang memungkinkan pengguna untuk melacak status pesanan mereka. Halaman ini memiliki beberapa tab, seperti "Konfirmasi Pesanan", "Sedang Dikirim", "Dalam", "Selesai", dan "Dibatalkan", yang membantu pengguna dalam melihat pesanan berdasarkan statusnya. Pada tab "Konfirmasi Pesanan" yang sedang ditampilkan, pengguna dapat melihat daftar produk yang telah mereka pesan, lengkap dengan nama, kategori, dan harga. Status pesanan kemungkinan masih menunggu konfirmasi dari penjual sebelum diproses lebih lanjut. Bagian atas halaman tetap mempertahankan navigasi utama, termasuk pencarian, beranda, tentang kami, produk, ikon keranjang belanja, serta profil pengguna. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan mudah memantau perkembangan pesanan mereka, mulai dari konfirmasi hingga pengiriman dan penyelesaian transaksi.

Gambar 7 menampilkan halaman manajemen produk pada sistem e-commerce Aini Bouquet, yang digunakan oleh admin untuk mengelola daftar produk yang tersedia di toko online. Dalam halaman ini, terdapat tabel yang mencantumkan daftar produk

beserta informasi seperti nama produk, harga, kuantitas, kategori, serta tindakan yang dapat dilakukan.



Gambar 7. Prototype lo-fi dashboard admin

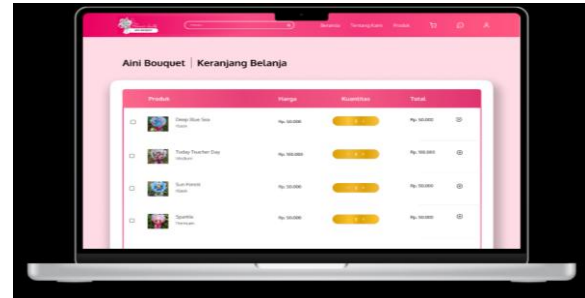
Admin dapat mengedit atau menghapus produk menggunakan tombol "Edit" dan "Hapus" yang tersedia di kolom tindakan. Selain itu, terdapat tombol "Tambah Produk" di bagian atas yang memungkinkan admin menambahkan produk baru ke dalam sistem. Di sisi kiri halaman, terdapat menu navigasi yang mencakup opsi untuk mengedit produk, melihat pesanan, serta tombol "Keluar" untuk keluar dari akun admin. Bagian atas halaman juga dilengkapi dengan bilah pencarian untuk memudahkan pencarian produk secara cepat. Dengan fitur ini, admin dapat dengan mudah mengatur dan memperbarui inventaris produk yang tersedia di toko online.



Gambar 8. Tampilan hi-fi kategori

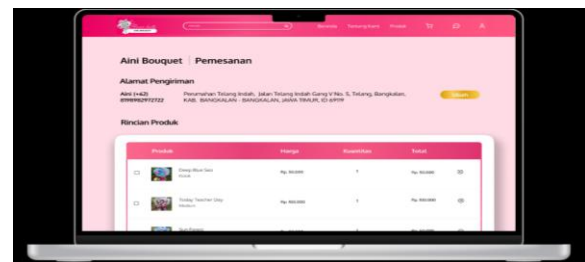
Gambar di atas menampilkan halaman "Koleksi Item Kami" dari situs e-commerce Aini Bouquet, yang berfungsi sebagai katalog produk dengan tampilan yang lebih berwarna dan menarik. Halaman ini menyajikan berbagai pilihan buket yang tersedia untuk dibeli, lengkap dengan gambar, nama, dan harga masing-masing produk. Di sisi kiri, terdapat panel filter yang memungkinkan pengguna menyaring produk berdasarkan kategori dan rentang harga, sehingga memudahkan dalam menemukan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Setiap produk ditampilkan dalam bentuk kartu dengan gambar yang jelas untuk memberikan gambaran visual kepada pengguna. Pengguna dapat mengklik salah satu produk untuk melihat detail lebih lanjut atau menambahkannya ke keranjang belanja. Bagian atas halaman menyediakan navigasi utama, termasuk pencarian, akses ke halaman beranda, riwayat pesanan, dan ikon keranjang belanja. Dengan fitur ini,

pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi, memilih, dan membeli produk dengan pengalaman yang lebih nyaman dan interaktif.



Gambar 9. Tampilan hi-fi keranjang

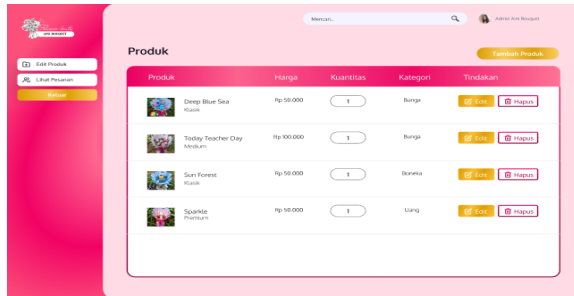
Gambar di atas menampilkan halaman "Keranjang Belanja" dari situs e-commerce Aini Bouquet, yang memungkinkan pengguna untuk meninjau produk yang telah mereka pilih sebelum melanjutkan ke pembayaran. Dalam tabel keranjang, setiap produk ditampilkan dengan gambar, nama, kategori, harga satuan, jumlah yang dapat disesuaikan dengan tombol (+) dan (-), serta total harga berdasarkan kuantitas yang dipilih. Pengguna juga dapat memilih produk menggunakan kotak centang di sebelah kiri untuk tindakan massal atau menghapus item individu menggunakan ikon (X) di sebelah kanan. Tampilan berwarna pink yang menarik memberikan pengalaman visual yang menyenangkan bagi pengguna. Navigasi di bagian atas halaman mencakup pencarian, menu beranda, tentang kami, produk, serta ikon keranjang belanja dan profil pengguna, memudahkan pengguna dalam mengakses fitur lainnya. Dengan desain ini, pengguna dapat mengelola belanjaan mereka dengan mudah sebelum menyelesaikan transaksi.



Gambar 10. Tampilan hi-fi pemesanan

Gambar di atas menampilkan halaman "Pemesanan" dari situs e-commerce Aini Bouquet, yang merupakan langkah sebelum pengguna menyelesaikan pembelian. Di bagian atas, terdapat informasi alamat pengiriman yang mencantumkan nama penerima, nomor telepon, serta alamat lengkap, dengan opsi "Ubah" untuk memungkinkan pengguna memperbarui alamat jika diperlukan. Di bawahnya, terdapat bagian "Rincian Produk" yang menampilkan daftar produk yang akan dibeli, lengkap dengan gambar, nama, harga satuan, jumlah yang dapat disesuaikan, serta total harga berdasarkan kuantitas.

yang dipilih. Pengguna dapat meninjau pesanan mereka sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Navigasi utama di bagian atas halaman tetap tersedia, termasuk fitur pencarian, menu utama, ikon keranjang, dan profil pengguna, yang mempermudah akses ke fitur lain. Dengan desain ini, pengguna dapat memastikan detail pesanan mereka sudah benar sebelum menyelesaikan transaksi.



Gambar 11. Tampilan hi-fi dashboard admin

Gambar di atas menampilkan halaman "Produk" dari sistem manajemen toko online Aini Bouquet, yang memungkinkan admin untuk mengelola daftar produk yang dijual. Dalam tabel produk, setiap item ditampilkan dengan gambar, nama, harga, kategori, dan jumlah stok yang dapat disesuaikan. Terdapat dua tombol utama di kolom "Tindakan", yaitu tombol "Edit" untuk mengubah informasi produk dan tombol "Hapus" untuk menghapus produk dari daftar. Admin juga memiliki opsi untuk menambahkan produk baru melalui tombol "Tambah Produk" yang terletak di sudut kanan atas. Di sisi kiri, terdapat menu navigasi yang memungkinkan admin untuk berpindah ke halaman "Edit Produk", "Lihat Pesanan", atau keluar dari sistem. Dengan tampilan yang bersih dan navigasi yang intuitif, halaman ini dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola katalog produk secara efisien.

4.5. Test

Pada tahap pengujian desain *website*, pengujian dilakukan dengan menggunakan *usability testing* untuk setiap aspek pada *website* atau fitur yang akan diuji. Pengujian ini dibuat berdasarkan 10 pertanyaan yang sudah dibuat secara umum yang tabel pertanyaan ini dibuat dalam tabel [6].

Table 2. Pertanyaan *usability testing*

No	Pertanyaan	Skala
1	Dari segi tampilan perancangan website ini apakah mudah digunakan.	1 s/d 5
2	Website ini tidak terlalu rumit.	1 s/d 5
3	Website ini mudah digunakan.	1 s/d 5
4	Membutuhkan bantuan untuk menggunakan website ini.	1 s/d 5
5	Menemukan berbagai fitur dalam website yang terintegritas baik.	1 s/d 5
6	Menemukan ketidak konsistenan dalam website.	1 s/d 5
7	Website dapat dipelajari oleh semua kalangan dengan cepat.	1 s/d 5
8	Menemukan kerumitan dalam website.	1 s/d 5
9	Yakin dapat menggunakan website.	1 s/d 5
10	Harus belajar banyak untuk dapat menggunakan website.	1 s/d 5

Nilai skala pada *usability testing* dimulai dari nilai 1 yang berarti tidak setuju dengan desain *website* atau fitur yang dibuat, sampai dengan skala 5 yang berarti sangat setuju dengan desain *website* atau fitur yang dibuat. Dan nilai dari skala ini akan diperoleh nilai rerata untuk menentukan hasil akhir dari pengujian yang diberikan berdasarkan desain *website* yang sudah dibuat. Dan hasil akan dikalikan 2 untuk mengetahui hasil dari *usability score* [6]. Dalam penelitian ini, dari sebanyak 10 *responden* yang terdiri dari pemilik dan mahasiswa universitas trunojoyo madura yang telah melihat tampilan *prototype website* aini bouquet, menjawab sebanyak 10 pertanyaan yang diberikan. Hasil jawaban dari *kuis* akan dihitung rerata dan hasil dari rerata akan dibuat interpretasi seperti pada tabel 4.

Table 3. Pertanyaan *usability testing*

Usability Score	Grade	Rating
> 80,3	A	Excellent
68 – 80,3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	E	Awful
> 80,3	A	Excellent

Table 4. Hasil *usability testing*

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
Rsp1	5	3	4	3	4	1	5	4	5	3	37
Rsp2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	33
Rsp3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36
Rsp4	4	5	3	5	3	3	4	3	5	4	39
Rsp5	4	4	4	2	3	3	4	2	4	2	32
Rsp6	4	4	5	3	5	3	5	3	4	3	39
Rsp7	5	4	5	2	5	3	5	2	5	2	36
Rsp8	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	36
Rsp9	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	32
Rsp10	2	4	3	3	3	4	2	4	5	2	32
Skor Rerata											35,2
Hasil Usability Score (Skor rerata *2)											70,4%

Hasil dari tabel 4, menunjukkan hasil dari *usability score* untuk *website aini bouquet* dengan skor akhir 70,4% yaitu termasuk dalam kategori *Good*. Pada pertanyaan nomor 1 ada salah satu *responden* yang masih melihat tampilan *website aini bouquet* tidak mudah digunakan, pada pertanyaan nomor 4 terdapat beberapa *responden* masih membutuhkan bantuan untuk menggunakan *website aini bouquet*, pada pertanyaan nomor 6 terdapat beberapa *responden* yang masih melihat ketidak konsistenan dalam *website aini bouquet*, pada pertanyaan nomor 7 masih terdapat beberapa *responden* yang menganggap *website aini bouquet* tidak dapat dipelajari oleh semua kalangan dengan cepat, pada pertanyaan nomor 8 terdapat beberapa *responden* yang menemukan kerumitan dalam *website aini bouquet*, dan pada pertanyaan nomor 10 mengenai penggunaan *website aini bouquet* ini masih terdapat beberapa *responden* untuk belajar mengenai penggunaan *website aini bouquet* ini.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap 10 orang *responden*, diperoleh hasil dari *usability testing* dengan nilai 70,4%. Dalam segi *usability score*, nilai ini termasuk dalam kategori *Good*. Meskipun hasil *usability testing* menunjukkan bahwa *website Aini Bouquet* memiliki tingkat kegunaan yang baik, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Beberapa *responden* menganggap bahwa tampilan *website* kurang intuitif, beberapa fitur masih membutuhkan panduan dalam penggunaannya, serta adanya ketidakkonsistenan dalam *desain* yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Selain itu, beberapa pengguna juga mengalami kesulitan dalam memahami cara penggunaan *website* secara cepat. Berdasarkan hasil pengujian disarankan untuk meningkatkan konsistensi dan intuitivitas elemen antarmuka pengguna (*UI*), menyediakan panduan atau tutorial yang lebih jelas guna memudahkan pengguna dalam mengoperasikan *website*, serta melakukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan peningkatan *usability* di masa depan. Dengan perbaikan ini, diharapkan pengalaman pengguna semakin optimal dan dapat mendukung efisiensi operasional bisnis *Aini Bouquet*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Artikel, "Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma," vol. 3, no. 2, pp. 1972–1980, 2023.
- [2] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [3] K. E. Bunkerbrew, "Development Sistem Informasi Dengan Fokus User Interface Dan User Experience Dengan Metode Design Thinking Berdasarkan Tipe Kepribadian User Conscientiousness Dengan," vol. 11, no. 4, pp. 3869–3878, 2024.
- [4] D. R. Setiawan and P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma Designing A User Interface of Tupai Tech 's Small and Medium Enterprise Website Using Figma," vol. 1, no. 3, pp. 132–140, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.37608.
- [5] W. Muslimin and E. Zuraidah, "Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design," *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 746–756, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1081.
- [6] S. Widjaja, A. P. Wicaksono, Y. T. Widayati, M. F. Nugroho, and D. Sandeas, "Pengembangan UI/UX Sistem Pengelolaan Inventori Menggunakan Metode Design Thinking," *JOINS (Journal of Information System)*, vol. 9, no. 1, pp. 56–66, 2024, doi: 10.33633/joins.v9i1.10311.
- [7] U. Amelia, M. L. Hakiem, W. Saputra, and ..., "Perancangan Ui/Ux Pada Web E-Commerce 'But First Coffee' Menggunakan Aplikasi Figma," ... : *Jurnal Ilmiah Sains* ..., vol. 2, pp. 368–376, 2024.
- [8] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [9] Parno Parno and Muhammad Fuad Syakir, "E-Commerce : Purwarupa Berbasis Website Pada Toko Online UNXPLND.MARKET Menggunakan Figma," *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 101–109, 2024, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i1.3204.
- [10] C. Rizal, S. Supiyandi, M. Zen, and M. Eka, "Perancangan Server Kantor Desa Tomuan Holbung Berbasis Client Server," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 3, no. 1, pp. 27–33, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i1.255.
- [11] R. O. Sianturi, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA APLIKASI KANTIN SEKOLAH TUNAS BANGSA CIKARANG," 2021.
- [12] R. Bagus Bambang Sumantri, R. Suryani, and R. Agus Setiawan, "Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 3, p. 2023, 2023.
- [13] T. Huang, "FEAD: Figma-Enhanced App Design Framework for Improving UI/UX in Educational App Development," *arXiv preprint arXiv:2412.06793*, 2024.
- [14] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Seminar*

- Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [15] M. F. Santoso, “Implementasi konsep dan teknik UI/UX dalam rancang bangun layout web dengan Figma,” *Jurnal Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 156–163, 2022.
- [16] D. Saputra and R. Kania, “Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital,” *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, vol. 13, p. 1175, 2022.
- [17] A. Subiyakto, R. Aisy, B. G. Sudarsono, M. Sihotang, D. Setiyadi, and A. Sani, “Empirical evaluation of user experience using lean product and process development: A public institution case study in Indonesia,” in *AIP Conference Proceedings*, AIP Publishing, 2021.
- [18] A. Adil, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*, no. January. 2023.
- [19] C. Nisa, R. Shatika, A. Prasetya, C. D. Rahmadewi, and M. Akbar, “Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking,” vol. 3, no. September, pp. 57–69, 2024.
- [20] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [21] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [22] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019.
- [23] E. Nurul Azizah, M. Gito Resmi, and S. Alam, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo),” *Jurnal Mnemonic*, vol. 6, no. 1, pp. 71–76, 2023, doi: 10.36040/mnemonic.v6i1.5711.
- [24] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, “INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking,” *Information Management for Educators and Professionals*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [25] S. Aulia and Y. Syahidin, “Perancangan UI/UX dengan Metode Design Thinking Pada ShoeKuna Shoe Laundry Berbasis Mobile,” *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, vol. 7, no. 1, pp. 211–219, 2023.