

PERANCANGAN APLIKASI JASA BENGKEL MOTOR (JABEMO) MENGUNAKAN PEMODELAN *DESIGN THINKING*

Safri Al Azhar, Finanta Okmayura, Dandi Ansyah, Mise Nelysa, Ital Oktariandi

Pendidikan Informatika, Universitas Muhammadiyah Riau
Jalan Tuanku Tambusai Ujung, Pekanbaru, Riau, Indonesia
radenalazhar@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini berfokus pada perancangan aplikasi Jasa Bengkel Motor (JABEMO) menggunakan pemodelan Design Thinking. Permasalahan penelitian menyoroti kebutuhan akan aplikasi yang berpusat pada pengguna untuk memudahkan layanan servis motor. Tujuannya adalah menerapkan Design Thinking pada JABEMO dan merencananya untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi yang menyederhanakan pemesanan, menyediakan fasilitas transaksi baru, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Metode penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner dan studi literatur. Pemodelan Design Thinking digunakan untuk memastikan aplikasi yang dirancang dapat mengedepankan inovasi dan mengutamakan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna menjadi fokus utama dalam perancangan aplikasi JABEMO. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi JABEMO yang dirancang dengan menggunakan pemodelan Design Thinking mendapat skor kepuasan pengguna sebesar 71 berdasarkan metode System Usability Scale (SUS). Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut masuk dalam kategori "OK" dan "Marginal," yang berarti aplikasi tersebut dapat diterima dengan baik untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi JABEMO menggunakan pemodelan Design Thinking dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, disarankan agar pengembangan aplikasi lebih memperhatikan kebutuhan pengguna dan menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan aplikasi. Hal ini dapat meningkatkan kualitas aplikasi dan memperkuat persaingan di pasar jasa bengkel motor.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, Aplikasi Mobile, Pemodelan Design Thinking, Jasa Bengkel Motor (JABEMO)*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan pengalaman pengguna, saat ini masih sulit untuk melakukan servis langsung pada sepeda, karena pengguna terkadang harus mengantri panjang di bengkel dan tidak mengetahui kerusakan pada sepeda motor maupun biaya perbaikan sepeda motor pengguna. Bengkel adalah suatu fasilitas yang keberadaannya mempunyai fungsi yang sangat penting bagi okupasi dan pelatihan kejuruan, dan bengkel adalah seperangkat fasilitas yang harus segera diwujudkan setelah adanya kelas.

Di ruang *workshop*, siswa, praktisi, dan pelajar secara sistematis dan spesifik diajarkan bagaimana menggunakan alat tertentu dalam gerakan berulang hingga menguasai suatu keterampilan tertentu. Tindakan-tindakan dasar tersebut diulangi pada objek kerja yang berbeda, sehingga terbentuklah tindakan secara otomatis dan benar secara bertahap hingga menghasilkan objek atau hasil kerja yang bermanfaat.

Aplikasi JABEMO dirancang untuk mengatasi permasalahan pengendara sepeda motor dengan menyediakan fungsionalitas berupa layanan reservasi dan pembelian dalam jumlah besar, sehingga menghemat waktu pelanggan dalam menggunakan layanan. Berdasarkan tinjauan literatur, permasalahan JABEMO *UI* adalah aplikasi JABEMO hanya menampilkan fungsionalitas yang sama dengan *UI* yang dikembangkan berdasarkan fitur pemblokiran aplikasi yang ditetapkan oleh pembuat aplikasi itu

sendiri. *UI/UX* yang didesain tanpa mempertimbangkan pengguna membuat pengguna merasa tidak nyaman. Analisis pengguna yang akurat sangat penting dan harus dioptimalkan untuk menyediakan *UI/UX* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Penyedia jasa wajib menjadikan kepuasan pelanggan sebagai tujuan utama perusahaan. Meningkatnya perkembangan bengkel sepeda motor akan mempengaruhi persaingan para pengusaha di bidang jasa reparasi sepeda motor. Karena tingginya permintaan pasar dan munculnya berbagai macam jasa bengkel sepeda motor, para pengusaha di dunia bengkel sepeda motor berkreasi menawarkan jasa yang lebih baik dan beragam guna mempermudah pekerjaan dan menarik pelanggan.

Oleh karena itu, untuk mempermudah pelayanan pelanggan di bengkel sepeda motor, sepeda motor berbasis Android dimana konsumen dapat melihat jenis layanan yang ditawarkan pada aplikasi ini, memesan layanan, serta membuat dan menghasilkan laporan pada setiap layanan. Konsumen dapat meminimalkan waktu yang terbuang dan memberikan layanan yang nyaman. Misalnya, akan lebih mudah untuk tiba di suatu lokasi dan bekerja dengan sepeda tanpa harus mengantri.

Oleh karena itu pada penelitian yang bertajuk "Perancangan Aplikasi Service Bengkel Sepeda Motor (Jabemo) Menggunakan *Design Thinking Modeling*"

tertarik untuk merancang aplikasi berbasis *user experience* yang memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan, semoga perancangan ini dapat diimplementasikan dengan cara yang berguna bagi Anda.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *User Interface* dan *User Experience UI/UX*

Antarmuka pengguna berasal dari kata *user* yang berarti pengguna, dan antarmuka yang berarti antar muka atau permukaan atau tampak depan suatu benda/media. Antarmuka pengguna merupakan representasi *visual* dari suatu media/produk yang bertindak sebagai jembatan antara sistem dan pengguna. Antarmuka pengguna memainkan peran penting dalam menjalin interaksi dengan pengguna. Pasalnya, *UI* merupakan tampilan terluar yang dilihat pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, website, dan media lain seperti media social[1].

Pengalaman pengguna (*UX*) adalah bagaimana orang memandang dan bereaksi saat menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. Pengalaman pengguna (*UX*) mengukur kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap suatu produk, sistem, atau layanan. Salah satu prinsip dalam membangun pengalaman pengguna adalah masyarakat berhak menentukan sendiri tingkat kepuasannya (aturan pelanggan). Tidak peduli seberapa baik kinerja suatu produk, sistem, atau layanan, jika kelompok sasaran tidak mencapai kepuasan, ketertiban, dan kenyamanan dalam berinteraksi, pengalaman pengguna akan sangat buruk. Dengan berkembangnya dunia digital dan mobile, *UX* menjadi semakin kompleks dan multidimensi. Saat ini, masyarakat dapat mengakses website melalui berbagai perangkat. [3]. *User experience (UX)* adalah pengalaman yang dialami pengguna ketika menggunakan suatu produk, bagaimana mudahnya memahaminya, bagaimana perasaannya ketika menggunakan produk tersebut, dan bagaimana perasaannya mencapai tujuannya melalui produk tersebut. untuk semua aspek yang berkaitan dengan perasaan Anda.

2.2. *Design Thinking*

Design Thinking adalah model yang sangat berguna untuk pengembangan *UI/UX*. Metode *design thought* ini merupakan suatu metode perancangan atau perancangan produk perangkat lunak berbasis inovasi yang didasarkan pada pencarian ide dan solusi untuk memecahkan permasalahan pengguna tertentu. Masalah yang ditemukan selama proses berpikir desain diproses dan dikategorikan untuk mengidentifikasi solusi. Solusi tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk *prototype*[7]. *Design Thinking* adalah metode berpikir kreatif yang bertujuan untuk menciptakan produk baru, metode baru, atau inovasi baru. Konsep berpikir dalam *design Thinking* adalah mendefinisikan suatu masalah, berpikir kreatif untuk mencari solusi, dan terus

berjalan hingga muncul inovasi atau produk baru yang Anda impikan.

Pemikiran desain mencakup proses seperti analisis kontekstual, identifikasi dan formulasi masalah, pembangkitan ide dan solusi, pemikiran kreatif, membuat sketsa dan menggambar, pemodelan dan pembuatan *prototipe*, serta pengujian dan *evaluasi*. Inti dari pemikiran desain meliputi kemampuan untuk:

- Memecahkan masalah yang rumit.
- Ubah strategi menjadi solusi.
- Gunakan pemikiran abduktif dan produktif.
- Menggunakan media pemodelan nonverbal, grafis, atau spasial, seperti membuat sketsa dan membuat *prototipe*.

Istilah pemikiran desain pertama kali digunakan oleh Arnold, salah satu penulisnya. Dalam *Creative Engineering* (1959), ia membedakan empat bidang pemikiran desain: Menurut Arnold, pemikiran desain antara lain dapat menciptakan:

- Fungsionalitas baru, yaitu solusi yang memenuhi kebutuhan baru atau memenuhi kebutuhan lama dengan cara yang benar-benar baru.
- Peningkatan kinerja solusi.
- Mengurangi biaya produksi.
- Peningkatan kemampuan penjualan.

2.3. *Figma*

Penggunaan *Figma* biasa dilakukan untuk mendesain aplikasi seluler, desktop, dan situs web. *Figma* dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan koneksi Internet. Secara umum *Figma* banyak digunakan oleh orang-orang yang bekerja di bidang *UI/UX*, desain web, dan bidang serupa lainnya[5]. *Figma* adalah alat desain yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan *prototipe* untuk perangkat seluler, desktop, situs web, dan aplikasi lainnya[12].

2.4. *Bengkel*

Menurut KBBI, bengkel perawatan adalah bengkel untuk memperbaiki mobil, sepeda, dan lain-lain. Definisi lain dari bengkel adalah tempat dilakukannya perbaikan teknis suatu produk (di sini mobil). Kegiatan bengkel merupakan bagian dari kegiatan jaringan purna jual dan juga membantu dalam memasarkan produk yang dijual (dalam hal ini kendaraan listrik). Pada kenyataannya pelayanan tidak hanya diberikan kepada kendaraan saja, tetapi juga kepada masyarakat yaitu pemilik kendaraan itu sendiri, sehingga kualitas pelayanan menjadi hal yang penting bagi kedua belah pihak[8].

Bengkel adalah tempat para mekanik melakukan pekerjaannya sebagai jasa perbaikan dan pemeliharaan kendaraan. Dalam hal ini yang dimaksud dengan bengkel kendaraan bermotor menurut Pasal 1 Angka 8 Peraturan PP Nomor 4 Tahun 1993 adalah bengkel umum yang mempunyai tugas memperbaiki, memperbaiki dan merawat kendaraan bermotor agar

tetap dalam kondisi prima. Persyaratan pemeliharaan dengan persyaratan teknis dan jalan[10]

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Penelitian

3.1. Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini penulis merancang sistem informasi lokasi pengiriman kendaraan untuk pemetaan lokasi pengiriman kendaraan di Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil perancangan aplikasi ini, penulis berharap dapat diimplementasikan dan bermanfaat bagi warga Kota Pekanbaru.

3.2. Perumusan Masalah

Pengembangan aplikasi JABEMO memerlukan pertimbangan beberapa aspek.

- Bagaimana aplikasi memahami kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna untuk memberikan rekomendasi desain untuk pengembangan aplikasi?
- Bagaimana aplikasi Jabemo mencapai kinerja yang cepat dan responsif. Pengujian beban juga memastikan aplikasi Anda berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan kondisi jaringan.
- Bagaimana aplikasi dapat memberikan petunjuk langkah demi langkah yang jelas dan mudah dipahami kepada pengguna aplikasi?
- Oleh karena itu, ketiga permasalahan tersebut menjadi fokus utama yang harus diatasi dalam pengembangan aplikasi jasa bengkel sepeda motor ini.

3.3. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data. Survei adalah teknik pengumpulan data yang menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau jawaban tertulis. Ada dua jenis survei: survei terbuka dan survei tertutup. Survei terbuka adalah pertanyaan yang mengharuskan responden menuliskan jawaban berupa deskripsi suatu hal. Sebaliknya, survei tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharuskan responden memilih alternatif jawaban untuk setiap pertanyaan yang tersedia. Cara lain untuk memperoleh data literatur tambahan adalah melalui

buku referensi dan bahan yang dikumpulkan sebagai bagian dari penelitian ini. Melalui buku, jurnal, dan situs web pendukung untuk membantu penelitian Anda.

3.4. Perancangan User Interface

Pada tingkat desain antarmuka pengguna, kami menggunakan balsamiq untuk desain mockup. Kami menggunakan *Figma* saat merancang prototipe dan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur kompatibilitas dengan aplikasi yang dimaksudkan.

3.5. Pemodelan Desing Thinking

Proses pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan metodologi Design Thinking, yaitu pendekatan pemikiran desain yang berpusat pada pengguna yang menekankan pada inovasi dan beradaptasi dengan kontak pengguna untuk menemukan solusi yang menyelaraskan kebutuhan masyarakat, teknologi, dan bisnis. Dirancang untuk memenuhi kebutuhan para desainer yang menggabungkan kebutuhan mereka. untuk masalah pengguna[2]

3.5.1. Emphatize

Langkah pertama adalah empati: mengamati dan mewawancarai pengguna. Observasi dilakukan dengan mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungan untuk memahami apa yang dibutuhkannya. Tujuan melakukan wawancara adalah untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna[11]

3.5.2. Define

Proses pendefinisian dilakukan setelah mengetahui fokus spesifik masalah yang dihadapi berdasarkan kebutuhan pengguna, berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses empati. Analisis observasi dari proses empati mengidentifikasi area kesulitan yang dihadapi pengguna[11].

3.5.3. Ideate

Proses ketiga ini memungkinkan desainer menghasilkan ide solusi masalah dengan melakukan proses brainstorming bersama timnya dan pemangku kepentingan terkait. Ide dirumuskan melalui brainstorming, yang dapat menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna.[11]

3.5.4. Prototype

Langkah keempat dalam pemikiran desain adalah pembuatan prototipe. Tujuan pembuatan prototipe adalah untuk menguji aspek spesifik dari solusi desain yang dibuat selama tahap pembuatan ide[11].

3.5.5. Testing

Tahap kelima atau terakhir dari pemikiran

desain adalah melakukan eksperimen pengguna. Pada tahap akhir proses berpikir desain, desainer bereksperimen dan mendapatkan umpan balik untuk meningkatkan solusi yang ada dan menjadikan produk lebih baik lagi. Umpan balik pengguna membantu kami mempelajari kekuatan dan kelemahan produk serta memperbaikinya.

3.6. Pengujian Menggunakan System Useability Scale (SUS)

Skala Kegunaan Sistem (SUS) adalah pengujian yang melibatkan pengguna akhir dalam proses evaluasi. SUS berfungsi untuk meningkatkan interpretasi evaluasi pada titik evaluasi, karena membedakan antara perangkat lunak yang dapat dan tidak dapat digunakan dalam proses evaluasi dan menghasilkan perspektif evaluasi kuantitatif yang terintegrasi. SUS biasanya digunakan untuk menentukan kesadaran pengguna terhadap suatu aplikasi atau produk menggunakan survei. [4]

3.7. Diagram Activity

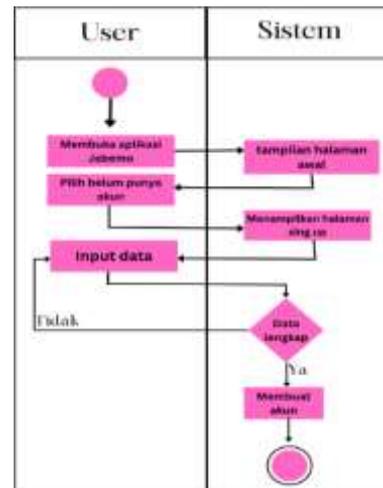
Alur kerja atau aktivitas suatu sistem, proses bisnis, atau menu perangkat lunak digambarkan dengan diagram aktivitas atau flowchart. Diagram aktivitas adalah diagram yang menggambarkan aktivitas pengguna sistem dari seluruh menu yang ada di sistem. Diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang dirancang, cara kerja setiap fungsi, dan bagaimana fungsi tersebut berakhir. Diagram aktivitas adalah bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk mendokumentasikan, menentukan, dan membangun perangkat lunak.

3.7.1. Diagram Activity Register User



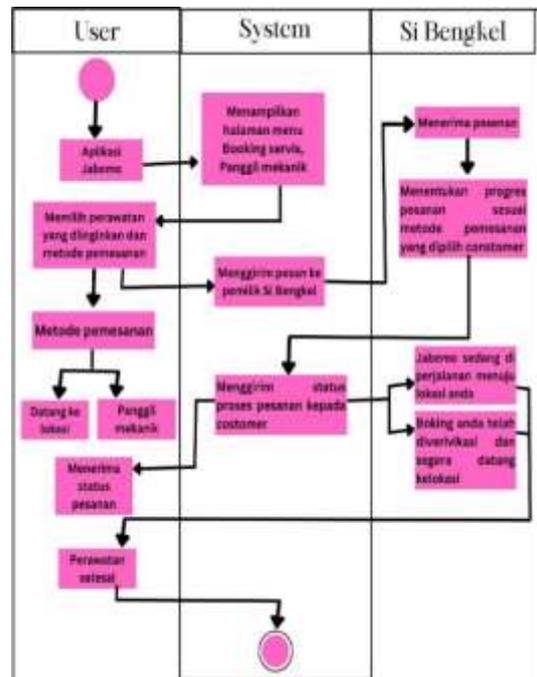
Gambar 2. Diagram Activity untuk User Registrasi

3.7.2. Diagram Activity Register User



Gambar 3. Diagram Activity Untuk User Login

3.7.3. Diagram Activity Pemesanan



Gambar 4. Diagram Activity Pemesanan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 5. Design Thinking

4.1. Metode Design Thinking

4.1.1. Emphatize

Langkah pertama adalah empati: mengamati dan mewawancarai pengguna. Observasi dilakukan dengan mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungan untuk memahami apa yang dibutuhkan. Tujuan melakukan wawancara adalah untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna.[11]

4.1.2. Define

Definisi adalah proses mengumpulkan masukan dari pengguna dan memahami kebutuhan mereka. seperti membuat persona pengguna. Hal inilah yang menjadi dasar dalam merancang suatu produk atau aplikasi nantinya [9]

4.1.3. Ideate

Proses ketiga ini memungkinkan desainer menghasilkan ide solusi masalah dengan melakukan proses brainstorming bersama timnya dan pemangku kepentingan terkait. Melalui brainstorming, ide-ide dihasilkan sebagai solusi atas masalah yang dihadapi pengguna.[11]. Di bawah ini adalah 11 desain mockup JABEMO. Yaitu menu login , menu registrasi bila belum mempunyai akun, menu halaman utama, menu reservasi layanan, halaman toko, halaman checkout, halaman metode pembayaran, halaman mekanik panggilan, halaman peta, halaman profil, halaman edit profil.



Gambar 6. Mockup Aplikasi JABEMO

4.1.4. Prototype

Tahap keempat dari Design Thinking adalah membuat prototype. Tujuan pembuatan prototype adalah untuk menguji aspek tertentu dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan pada tahapan ideate. [11]. Tampilan 1. Menampilkan halaman awal aplikasi JABEMO dimana terdapat akun dan password untuk masuk, apabila user belum punya akun bisa langsung mengklik belum punya akun untuk membuat akun terlebih dahulu.



Gambar 7. Tampilan awal aplikasi JABEMO

Tampilan 7. Menampilkan halaman Registrasi untuk user yang mana belum pernah memakai aplikasi JABEMO. Dimana terdapat beberapa menu untuk diisi agar dapat tersimpan di aplikasi tersebut.



Gambar 8. Tampilan registrasi user

Tampilan 8. Menampilkan halaman beranda aplikasi JABEMO dimana terdapat beberapa pilihan menu sesuai yang dibutuhkan user sebelum melakukan pemesanan.



Gambar 9. Tampilan halaman beranda JABEMO

Tampilan 9. Menampilkan halaman *booking servis* dimana terdapat beberapa data yang harus di isi mulai dari nama kendaraan, kemudian memilih bengkel yang diinginkan, jenis servis yang akan dilakukan, dan tambahan lainnya yang mungkin di perlukan sama *user*, dan juga mengisi waktu yang diiikin kan *user*, kapan user akan melakukan servis.



Gambar 10. Tampilan halaman booking mekanik

Tampilan 10. Menampilkan halaman *shop* dimana *user* dapat mencari dan membeli barang yang diinginkan sesuai dengan yang *user* butuhkan.



Gambar 11. Halaman *shop*

Tampilan 11. Menampilkan halaman *checkout*, dimana pada halaman ini terdapat alamat pengiriman dimana alamat ini merupakan lokasi tpmat tinggal *user*, kemudian barang yang akan di beli *user*, dan metode pembayaran yang akan di lakukan oleh *user*.

Tampilan 13. Menampilkan halaman metode pembayaran, *user* dapat memilih beberapa metode pembayaran untuk checkout barang yang *user* inginkan, pada halan ini terdapat beberapa pemilihan bayaran diantaranya: Dana, Shopeepay, COD, dan Transfer antar Bank



Gambar 13. Halaman metode pembayaran



Gambar 14. Halaman maps

Tampilan 12. Setelah *user* melakukan pembayaran maka akan tampil bukti bahwa pembayaran telah berhasil



Gambar 12. Halaman *checkout* barang



Gambar 14. Halaman bukti pembayaran berhasil

Tampilan 14. Menampilkan halaman Panggil Mekanik, pada tampilan ini *user* dapat memilih *montir* yang diinginkan dan bengkel nya, dan *user* juga harus mengisi beberapa data agar *montir* dapat menemukan lokasi si *user* dengan benar dan tepat.



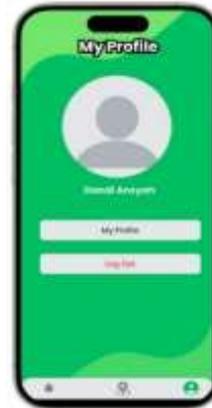
Gambar 15. Halaman panggil mekanik

Tampilan 15. Menampilkan halaman maps, dimana pada halaman ini *user* dapat menemukan bengkel yang buka 24 jam dan juga bengkel terdekat dari lokasi *user*. Tampilan 11. Menampilkan halaman profil *user*, dimana pada halaman ini terdapat 2 menu yaitu *my profil* dan *log out*. Dimana pada menu *my profil* bertujuan untuk mengubah data *user*, sedangkan pada menu *Log out* untuk mengeluarkan akun *user* dari aplikasi JABEMO.



Gambar 16. Halaman profil user

Tampilan 16. Menampilkan halaman *my profil*, dimana pada halaman ini *user* dapat mengubah data seperti nama, no hp, dan email sesuai dengan yang *user* inginkan.



Gambar 17. Halaman my profil

4.2. Testing

Tahap kelima atau terakhir dari pemikiran desain adalah melakukan eksperimen pengguna. Pada tahap akhir proses berpikir desain, desainer bereksperimen dan mendapatkan umpan balik untuk meningkatkan solusi yang ada dan menjadikan produk lebih baik lagi. Umpan balik pengguna membantu kami mempelajari kekuatan dan kelemahan produk serta memperbaikinya. [25] Perhitungan metode *SUS* (*System Usability Scale*) yang dilakukan terhadap 20 responden menghasilkan skor kepuasan pengguna sebesar 71.

Menurut Usability.gov, apapun dengan nilai *SUS* di atas 50 dianggap rata-rata. Berikut ini dianggap di bawah rata-rata: Apartemen. Oleh karena itu penilaian ini termasuk dalam kategori OK dan Marginal, artinya penerimaan aplikasi untuk digunakan adalah BAIK.

Tabel 1. Tabel hasil testing

Hasil Skor Hitung				Jumlah				Nilai			
Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		(Jumlah x 2,5)
3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	92,5
3	4	3	2	2	2	2	2	3	4	28	70
3	1	3	3	3	1	2	3	3	3	25	57,5
3	3	2	4	4	4	2	4	4	0	30	67,5
3	1	2	3	3	3	3	4	3	2	27	62,5
3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	30	70
3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	34	82,5
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
3	2	3	2	2	2	4	2	3	2	25	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	31	75
3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	26	67,5
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	65
3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	24	60
3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	26	67,5
3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	31	77,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)									71		



Gambar 18. Hasil *system usability scoring*

5. Kesimpulan

Pada laporan kali ini, kami melakukan penelitian untuk merancang aplikasi JABEMO berbasis pengalaman pengguna menggunakan pemodelan design thought. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk memudahkan pemesanan jasa reparasi sepeda motor dan memberikan fungsionalitas baru pada sistem perdagangan bengkel. Dengan pengumpulan data menggunakan teknik berpikir desain, penelitian ini mampu mengidentifikasi fokus masalah yang dihadapi pengguna dan berhasil merancang antarmuka pengguna yang memenuhi kebutuhan mereka. Pengujian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna terhadap aplikasi JABEMO sangat tinggi. Oleh karena itu, perancangan aplikasi JABEMO ini diharapkan dapat mempermudah proses pengguna dalam memesan jasa reparasi sepeda motor.

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, kami menyarankan aplikasi JABEMO Anda memberikan notifikasi untuk memberi tahu pengguna tentang status perawatan kendaraan, seperti perkiraan waktu penyelesaian. Selain itu, aplikasi juga menyediakan fitur rating dan review dimana pengguna dapat memberikan masukan tentang pengalamannya dengan bengkel pilihannya. Hal ini memungkinkan pengguna untuk memilih bengkel yang sesuai dengan kebutuhannya dan meningkatkan kualitas pelayanan bengkel.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] (Angela and Erandaru 2022)Angela, Laurentia, and Erandaru Erandaru. 2022. "STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX Di ARYANNA." *Jurnal DKV Adiwarna* 1: 10.
- [2] Bangsa, Prianda Dipati, and Indra Hermawan. 2021. "Perancangan Ui/Uxpada Website Laboratorium Energy Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnal Teknologi Terpadu* 7 (1): 15–22.
- [3] Fariyanto, Feri, and Faruk Ulum. 2021. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2 (2): 52–60.
- [4] Moch Taufik, Mochzen Gito Resmi, and Uus Muhammad Husni Tamyiz. 2022. "Ui/Ux Aplikasi Bumdes Sukatani Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Pengujian System Usability Scale." *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains* 4 (3): 231–36. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i3.1959>.
- [5] Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Seviana. 2020. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnal Digit* 10 (2): 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.
- [6] Novianto, Wahyu, Yudi Santoso, Kata Kunci, Sistem Informasi Bengkel, and Servis Bengkel. 2018. "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Bengkel Pada Bengkel Lancar Motor." *IDEALIS : InDonEsiA Journal Information System* 1 (5): 57–63.
- [7] Okmayura, cili, Melly Novalia, and Vitriani Vitriani. 2023. "Pemodelan Design Thinking Dalam Perancangan UI Dan UX Aplikasi Jasa Potong Rumput CleaningKuu." *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)* 22 (1): 159. <https://doi.org/10.53513/jis.v22i1.7551>.
- [8] Riastuti, Marti, and Yudi Irawan Chandra. 2022. "Perancangan Aplikasi Pelayanan Service Bengkel Motor ABS Menggunakan Model Sequential Linier Berbasis Android." *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer* 6 (1): 64–71. <https://doi.org/10.55886/infokom.v6i1.458>.
- [9] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwarriya. 2021. "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya." *Jurnal Buana Pengabdian* 3 (1): 149–54. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>.
- [10] Sitohang, Rasmi, and Rahidun Simangunsong. 2021. "Kegiatan Bengkel Sepeda Motor Di Kota Medan" 15 (01): 86–93.
- [11] Soedewi, Sri. 2022. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci." *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual* 10 (02): 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>.
- [12] Pratama, Mada Okty Dea, and Suwarni Suwarni. "Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA." *Jurnal Teknologi Informasi* 8.2 (2022): 155-166.
- [13] Putri, Ranti Eka, Yanti Yusman, and Yuda Wira Pratama. "UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma: Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Figma." *SYSTEMATICS* 4.3 (2022): 525-533.
- [14] Angela, Laurentia, and Erandaru Erandaru. 2022. "STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX DiARYANNA." *Jurnal DKV Adiwarna* 1: 10.