

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE PENJUALAN SOUVENIR DAN AKSESORIS PADA RUMAH SOUVENIR PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND

Rafli Dhani Rifaldi, Imam Maruf Nugroho, Irsan Jaelani

Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana, Jl. Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151, Indonesia
raflidhani13@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

User Interface (UI) merujuk pada sebuah sistem dan sebuah interaksi pengguna dengan yang lain melalui perintah atau teknik untuk mengoperasikan sistem, memasukkan data, dan menggunakan isinya. Sedangkan *User Experience* (UX) adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa hingga dari pengalaman itu menemukan dan memahami informasi yang tersedia. Rumah Souvenir Purwakarta merupakan sebuah UMKM yang bergerak pada bidang industri kreatif yaitu kerajinan tangan, aksesoris, busana dan *snack* ringan. Strategi bisnis penjualan yang ada sekarang di Rumah Souvenir Purwakarta masih memiliki kekurangan dalam menarik konsumen karena belum adanya media untuk melakukan transaksi souvenir dan aksesoris yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan pembelian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi yang akan dibangun akan memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis yang diinginkan sehingga dapat meminimalisir ketidakcocokan antara kebutuhan pengguna dan fitur yang akan dirancang. Maka hasil perancangan UI dan UX untuk aplikasi *mobile* pada Rumah Souvenir Purwakarta dapat memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna ketika menggunakan aplikasi. Dengan menggunakan metode *Double Diamond* peneliti dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan pengguna. Hasil perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dalam pengujian dengan metode yang berfokus pada kebutuhan dan tujuan pengguna dengan melakukan pengujian menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan 20 responden ini didapatkan hasil pengujian SUS dengan nilai rata-rata sebesar 81,625 dengan grade B di kategorikan Excellent.

Kata kunci: *User Interface*; *User Experience*; *Double Diamond*; *System Usability Scale* (SUS); Souvenir; Aksesoris.

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi telah memberikan dampak pada banyak aspek kehidupan sosial. Teknologi informasi terdiri dari beberapa bagian: Infrastruktur dan sumber daya manusia yang membantu perusahaan dan organisasi untuk mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data. Perusahaan dan organisasi menggunakan teknologi informasi dan sistem informasi sebagai pendukung penting untuk proses bisnis [1].

Menurut laporan Digital 2023 dari We Are Social dan Hootsuite, 212,9 juta dari 276,4 juta penduduk Indonesia adalah pengguna internet. Penggunaan ponsel mencapai 98,3% dan rata-rata 4 jam 53 menit per hari. Hal ini disebabkan oleh peluang yang ditawarkan oleh ponsel dalam berbagai kategori seperti jejaring sosial, belanja, hiburan, keuangan, peta, dan aplikasi kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak orang mulai memprioritaskan kenyamanan, dan ini termasuk dalam penggunaan ponsel [2].

Rumah Souvenir Purwakarta atau yang biasa disingkat RSP yang berlokasi di Jl. Ipik Gandamanah, Kelurahan Ciseureuh, Kecamatan Purwakarta dan Kabupaten Purwakarta ini merupakan sebuah UMKM yang bergerak pada bidang industri kreatif yaitu kerajinan tangan, aksesoris, busana dan *snack* ringan.

Strategi bisnis penjualan yang ada sekarang di Rumah Souvenir Purwakarta masih memiliki kekurangan dalam menarik konsumen karena belum adanya media untuk melakukan transaksi souvenir dan aksesoris yang dapat mempermudah konsumen untuk melakukan pembelian di Rumah Souvenir Purwakarta. Penyebaran informasi produk dan penjualan di Rumah Souvenir Purwakarta yang masih menggunakan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram membuat proses bisnis yang terjadi tersebut dirasa kurang efektif bagi pengguna karena pengguna masih terbatas dalam mengetahui produk penjualan secara jelas serta pengguna tidak mengetahui jumlah produk yang masih tersedia pada katalog di sosial media tersebut. Kekurangan lainnya yaitu desain tampilan pada sosial media masih sangat terbatas, oleh karena itu sebelum merancang aplikasi *mobile* ini, maka diperlukan suatu desain aplikasi untuk memudahkan penyampaian informasi dan proses penjualan pada Rumah Souvenir Purwakarta melalui perancangan UI dan UX untuk aplikasi penjualan souvenir dan aksesoris berbasis *mobile*.

Perancangan UI dan UX untuk aplikasi *mobile* pada Rumah Souvenir Purwakarta dilakukan oleh peneliti untuk memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna ketika menggunakan aplikasi. Perancangan yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk memastikan

bahwa aplikasi yang akan dibangun akan memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis yang diinginkan sehingga dapat meminimalisir ketidakcocokan antara kebutuhan pengguna dan fitur yang akan dirancang. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan proses penjualan, peneliti merancang UI dan UX untuk aplikasi mobile RSP. Menggunakan metode *Double Diamond*, yang meliputi tahap *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*, peneliti berusaha memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi yang tepat. Metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur kegunaan aplikasi, dengan hasil menunjukkan bahwa desain aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis [3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan adalah fase akhir dari analisis siklus pengembangan sistem. Tahap ini melibatkan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa, atau pengorganisasian beberapa elemen individu menjadi satu kesatuan yang berfungsi. Hal ini juga mencakup tata letak komponen perangkat lunak dan perangkat keras sistem [1].

2.2. User Interface

User interface adalah interaksi sistem dan pengguna dengan orang lain melalui perintah dan metode untuk mengendalikan sistem, memasukkan data, dan menggunakan konten. Antarmuka pengguna berkisar dari sistem seperti komputer, perangkat seluler, dan game hingga aplikasi dan penggunaan konten. [1]. *User interface* memainkan peran penting karena merupakan penghubung langsung antara sistem dan pengguna. Desain antarmuka pengguna harus benar karena membentuk persepsi pengguna tentang perangkat lunak yang digunakan dan juga memperhatikan kegunaan untuk memastikan penerimaan di masyarakat [4].

2.3. User Experience

User experience adalah cara orang memandang suatu produk, sistem, atau layanan saat menggunakannya. Pengalaman pengguna menekankan aspek pengalaman, dampak, makna, dan nilai dari interaksi manusia-komputer dan kepemilikan produk, serta mencakup persepsi orang terhadap aspek praktis dari suatu sistem, seperti kegunaan, kepraktisan, dan efisiensi [5].

User experience juga merupakan bagaimana pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan dalam menggunakan, melihat, dan memiliki sebuah produk. UX tidak dapat dirancang oleh desainer, tetapi desainer dapat merancang produk yang menciptakan UX [6].

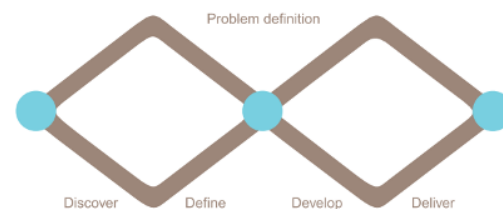
2.4. Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang membentuk bagian depan dari sebuah sistem dan

digunakan untuk memproses data dan mengubahnya menjadi informasi yang berguna bagi manusia dan sistem yang bersangkutan. Kata “aplikasi” berasal dari kata bahasa Inggris “*application*” yang berarti menggunakan, memakai, atau mempekerjakan. Sebagai sebuah istilah, definisi aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi serta tujuan aplikasi lainnya yang dapat digunakan oleh objek yang bersangkutan [7].

2.5. Double Diamond

Double diamond model atau model berlian ganda pertama dikenalkan oleh *British Design Council*. *Double diamond* juga berarti bagaimana pola pikir kita bekerja dalam sebuah proyek. Model tersebut merupakan pendekatan holistik untuk desain, membagi proses desain dalam empat proses kreatif, yaitu menemukan (*discover*), mendefinisikan (*define*), mengembangkan (*develop*) dan menyampaikan (*deliver*) [8].



Gambar 1. Metode *Double Diamond*

2.6. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu alat pengujian *usability* yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang merupakan salah satu teknik pengukuran *usability* yang paling handal, populer, efektif, serta murah. *System Usability Scale* (SUS) adalah kuesioner praktis yang digunakan untuk mendapatkan hasil terhadap pengujian *usability* sistem informasi bimbingan konseling berdasarkan sudut pandang pribadi setiap pengguna [9].

2.7. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Elang Perdana dengan judul “Perancangan UI Dan UX Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode *Double Diamond*”. Metode yang digunakan adalah metode *Double Diamond* yang memiliki 4 tahapan tahapan yaitu tahap *Discover*, *Define*, *Develop* dan *Deliver*. Hasil pembahasan menghasilkan sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pengujian menggunakan penyebaran kuesioner UEQ [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Felia Sri Indriyani dengan judul “Implementasi Metode *Double Diamond Design* Pada *User Interface Web* Penjualan Kerudung Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna”. Metode yang dipakai adalah *double diamond design* karena dapat merepresentasikan

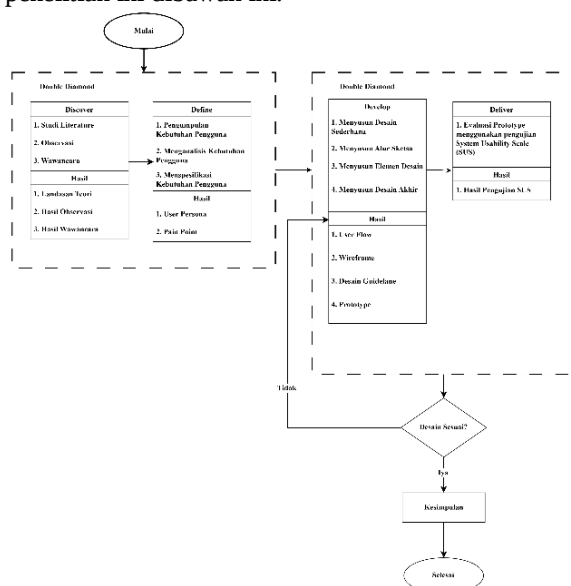
proses mengeksplorasi suatu masalah secara lebih luas atau lebih dalam dan kemudian mengambil tindakan terfokus [4].

Penelitian yang dilakukan oleh Agil Cahyo Priantono dengan judul “Perancangan Prototipe *Mobile User Experience* Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode *Double Diamond*”. Metode *Double Diamond* digunakan karena memberikan kebebasan desainer dari batasan yang tidak diperlukan dan mengevaluasi suatu desain yang sudah ada, hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan desain untuk diperbaiki sehingga cocok digunakan [8].

Berdasarkan beberapa jurnal yang telah di tinjau, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX dengan menggunakan metode *Double Diamond*. Metode ini mencakup tahapan pengumpulan ide sebanyak mungkin, kemudian mempersempitnya untuk menghasilkan konsep yang paling optimal. Penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya dalam hal pendekatan perancangan antarmuka pengguna menggunakan metode *Double Diamond*. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian ini, yaitu merancang antarmuka pengguna untuk aplikasi penjualan souvenir dan aksesoris. Penelitian ini menekankan bagaimana desain tampilan yang menarik dan penggunaan yang tepat dapat meningkatkan daya tarik antarmuka serta pengalaman pengguna.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode *double diamond* yang memberikan kebebasan pada desainer dari batasan-batasan sehingga dapat menentukan dan menyesuaikan kekuatan dan kelemahannya dari kebutuhan pengguna. Dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi hasil desain aplikasi *mobile*. Tahapan penyelesaian penelitian berdasarkan proses dapat dilihat pada pada gambar kerangka penelitian ini dibawah ini.



Gambar 2. Kerangka Penelitian

- Discover** (memecahkan masalah): "*Discover*" atau menemukan masalah adalah langkah pertama. Pada langkah ini, penting untuk memahami sifat dari masalah yang akan dipecahkan dan mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan dan keinginan pengguna..
- Define** (Definisi Masalah): Langkah kedua adalah "*Define*", atau mengidentifikasi masalah. Tujuan pada titik ini adalah untuk merumuskan pertanyaan desain yang akan dijawab oleh solusi yang diusulkan.
- Development** (Mengembangkan Solusi): "*Development*" atau menciptakan solusi, adalah tahap ketiga. Tujuan pada tahap ini adalah menghasilkan sebanyak mungkin solusi asli untuk masalah yang diidentifikasi pada tahap kedua. Tujuan ini dicapai melalui pemetaan pikiran, sketsa, prototyping dan brainstorming.
- Deliver** (Mengirimkan Solusi): "*Deliver*" atau mengirimkan solusi, merupakan langkah terakhir. Solusi terbaik yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan dipilih dan diuji pada tahap ini. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dipilih dapat diimplementasikan secara efektif dan memenuhi kebutuhan perusahaan dan pengguna. Implementasi, evaluasi, dan uji coba adalah bagian dari tahap ini untuk menjamin keberhasilan solusi akhir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Discover

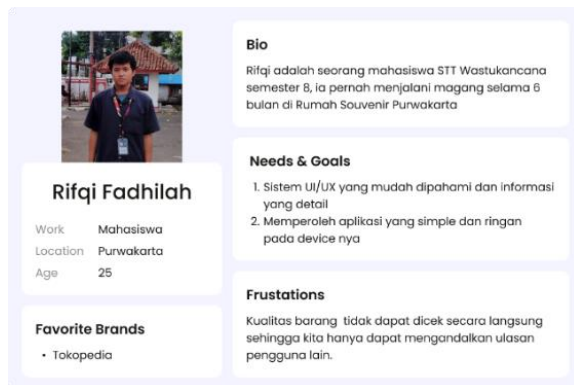
Tahap *Discover* memiliki tujuan untuk memahami permasalahan dan mendapatkan masalah yang dihadapi. Peneliti menggunakan metode observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan tersebut. Tahap observasi yang peneliti lakukan adalah observasi langsung dimana peneliti mengikuti beberapa kegiatan yang dilakukan pada Rumah Souvenir Purwakarta dengan tujuan dapat mengerti dan memahami alur dan masalah yang sering terjadi. Wawancara juga dilakukan kepada pemilik Rumah Souvenir Purwakarta dan pelanggan dari Rumah Souvenir Purwakarta yang pernah menggunakan aplikasi *e-commerce*.

4.2. Define

Tahap berikutnya yaitu *Define* yang merupakan proses mengumpulkan dan menganalisis masalah pada tahap awal berdasarkan hasil wawancara dengan responden. Penetapan masalah yang dimaksud adalah bagaimana memahami kebutuhan pengguna dan bagaimana cara meningkatkan *user experience* terhadap *prototype* yang akan dirancang. Hasil dari tahap *define* adalah *user persona* dan *pain point*.

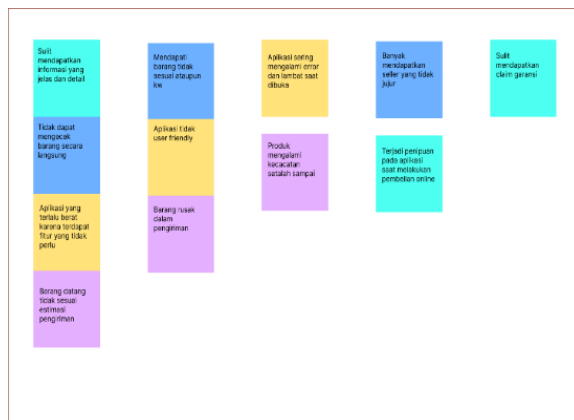
- User persona** digunakan untuk menggambarkan target pengguna yang menginformasikan mengenai karakteristik pengguna. Informasi yang diperoleh untuk mengetahui *user persona* didapat melalui wawancara yang sudah dilakukan pada tahap

discover. Berikut adalah user persona yang dibuat berdasarkan hasil dari wawancara.



Gambar 3. User Persona

- b. *Pain Point* merupakan permasalahan yang sedang dialami, dirasakan atau dihadapi oleh pengguna. *Pain point* digunakan berdasarkan permasalahan pengguna yang telah didapat pada tahap wawancara dan proses user persona. Berikut merupakan *pain point* dari para user.



Gambar 4. Pain Point

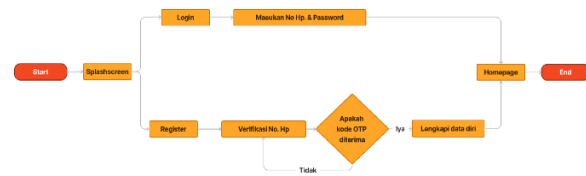
4.3. Develop

Selanjutnya memasuki tahap *develop* dan memulai perancangan desain aplikasi *mobile* sebagai langkah dalam memecahkan masalah. Langkah yang akan dilakukan dalam tahap ini yaitu membuat *user flow*, membuat *wireframe*, membuat *design guideline* dan merancang desain serta *prototype* dengan menggunakan tools Figma.

4.3.1. User Flow

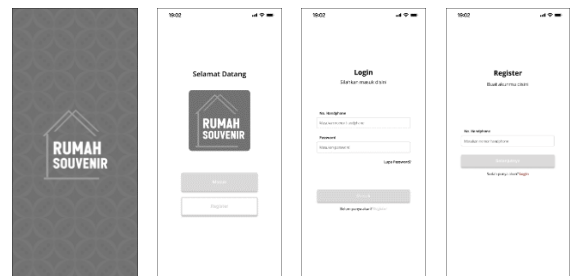
User flow digunakan untuk menjelaskan setiap alur dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan. *User flow* dibuat sesuai dengan alur yang dapat dilalui pengguna untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan pada perancangan sistem yang akan dibuat. Beberapa alur pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna antara lain *user flow login/register*, pembelian barang, halaman keranjang, halaman favorit, halaman notifikasi, dan halaman profil. Berikut merupakan *user flow* halaman login/register.

4.3.2. Wireframe



Gambar 5. User Flow Login/ Register

Langkah selanjutnya pada tahap *develop* yang peneliti lakukan adalah mulai merancang *wireframe*. *wireframe* merupakan tahap awal dalam gambar kerangka desain yang biasa juga disebut sebagai *low-fidelity*, perancangan *wireframe* ini bertujuan untuk memberikan gambaran tata letak konten yang akan ditampilkan pada desain yang akan dirancang. Berikut ini merupakan *wireframe* halaman utama yang berisikan *wireframe splashscreen*, *onboardingscreen*, *login* dan *register* pada perancangan desain ui/ux Rumah Souvenir Purwakarta.



Gambar 6. Wireframe Halaman Utama

4.3.3. Design Guideline

Pada tahap sebelum membuat *prototype*, peneliti membuat *design guideline* yang merupakan panduan yang berisi ketentuan desain seperti *logo*, *color style*, *iconography*, *typography*, *button style* dan *input field*.

a. Color Palette

Color Palette digunakan sebagai kumpulan warna yang berguna untuk menjaga konsistensi pewarnaan desain. Beberapa kumpulan warna yang digunakan untuk perancangan *user interface* sudah mencakup warna-warna utama yang terdapat pada aplikasi *mobile* Rumah Souvenir Purwakarta.

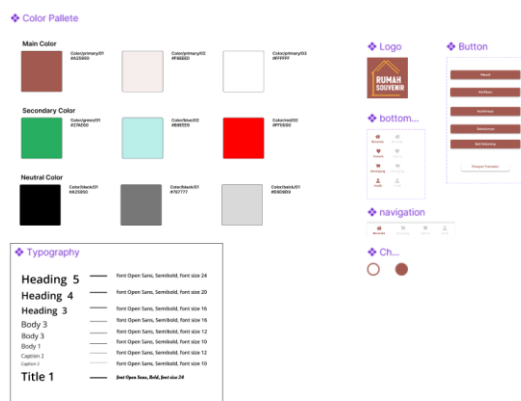
b. Typography

Typography digunakan untuk kebutuhan yang berkaitan dengan *text*. *Typography* yang digunakan pada perancangan *user interface* adalah Open Sans. *Typography* dibedakan ke dalam beberapa spesifikasi yang terdiri dari jenis huruf dan ukuran.

c. Komponen Desain

Untuk membuat tampilan *interface* yang baik perlu mempersiapkan komponen yang kemungkinan akan sering digunakan pada saat membuat desain *interface*. Pembuatan komponen ini dilakukan secara manual dengan menyesuaikan desain komponen pada aplikasi *mobile* Rumah Souvenir Purwakarta yang terdiri dari beberapa icon dan *text*.

Berikut merupakan design guideline dari perancangan ui/ux aplikasi mobile penjualan souvenir dan aksesoris dari Rumah Souvenir Purwakarta.



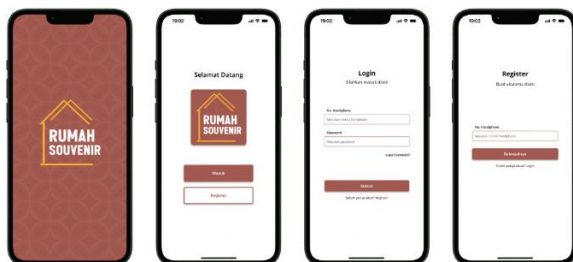
Gambar 7. Design Guideline

4.3.4. Rancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka bertujuan untuk menampilkan detail dari desain visual aplikasi secara keseluruhan yang berguna sebagai perantara antara pengguna dengan sistem di dalamnya. Pada perancangan ini peneliti menggunakan frame phone dimana penggunaan rancangan digunakan untuk tampilan mobile. Berikut adalah rancangan antarmuka yang telah peneliti buat sebagai berikut:

1. Halaman Utama

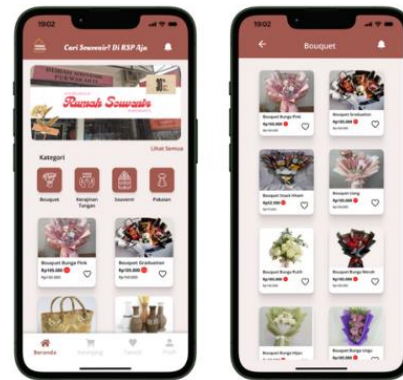
Pada gambar 8 merupakan rancangan antarmuka halaman utama menampilkan detail pada halaman splashscreen, onboardingscreen, login dan register.



Gambar 8. Interface Halaman Utama

2. Halaman Homepage

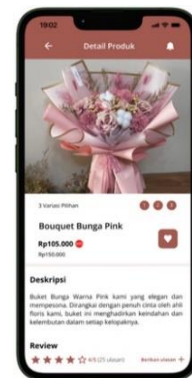
Pada gambar 4.7 merupakan rancangan antarmuka halaman homepage yang menampilkan beberapa informasi utama pada tampilan aplikasi. Pada halaman ini terdapat tampilan logo aplikasi, icon notifikasi, banner untuk menampilkan informasi berupa iklan atau promo, kategori produk dan rekomendasi produk dan bottom navigation bar.



Gambar 9. Interface halaman Homepage

3. Halaman Detail Produk

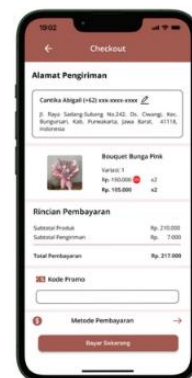
Pada Gambar 10 merupakan rancangan antarmuka halaman detail produk. Pada halaman ini terdapat beberapa informasi mengenai detail produk diantaranya yaitu foto produk, variasi produk, nama produk, harga produk, deskripsi tentang penjelasan produk, review produk dan galeri pembeli.



Gambar 10. Interface halaman Detail Produk

4. Halaman Checkout

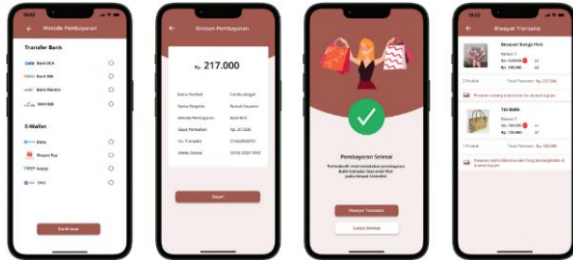
Pada Gambar 11 merupakan rancangan antarmuka halaman checkout yang menampilkan detail informasi pemesanan yang berisi detail alamat pengiriman, detail produk yang akan dipesan, detail rincian pembayaran, form untuk memasukkan kode promo dan pemilihan metode pembayaran.



Gambar 11. Interface Halaman Checkout

5. Halaman Pembayaran

Pada Gambar 12 merupakan rancangan antarmuka halaman pembayaran dimana pada halaman ini terdapat detail metode pembayaran dan detail informasi transaksi.



Gambar 12. Interface Halaman Pembayaran

6. Halaman Notifikasi

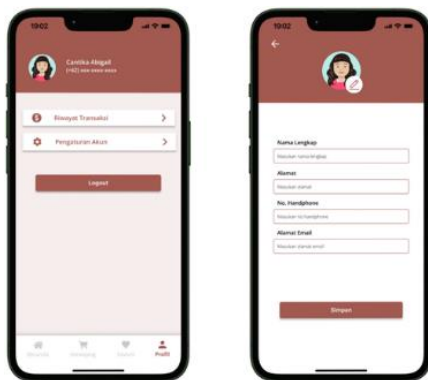
Pada Gambar 13 merupakan rancangan antarmuka halaman notifikasi dimana pada halaman ini berisikan detail informasi mengenai informasi yang dapat berupa informasi promo, pemberitahuan transaksi dan aktivitas pengguna.



Gambar 13. Interface Halaman Notifikasi

7. Halaman Profil

Pada Gambar 14 merupakan rancangan antarmuka halaman profil dimana pada halaman ini berisikan detail informasi pengguna.

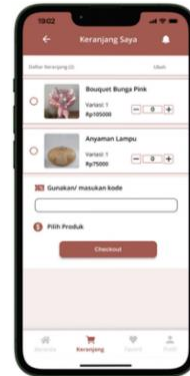


Gambar 14. Interface Halaman profil

8. Halaman Keranjang

Pada Gambar 15 merupakan rancangan antarmuka halaman keranjang dimana pada halaman ini

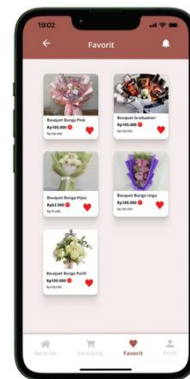
menampilkan informasi mengenai produk yang telah ditambahkan oleh pengguna ke dalam keranjang sebelum melakukan checkout.



Gambar 15 Interface Halaman Keranjang

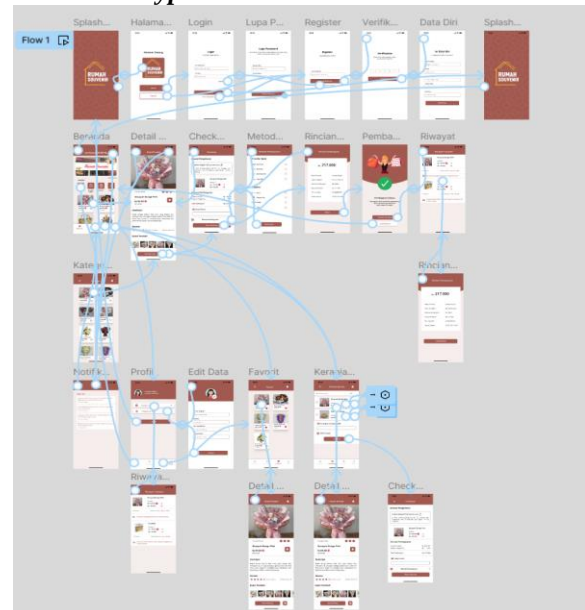
9. Halaman Favorit

Pada Gambar 16 merupakan rancangan antarmuka halaman favorit dimana pada halaman ini menampilkan informasi mengenai produk yang pengguna tandai.



Gambar 16. Interface Halaman favorit

4.3.5. Prototype



Gambar 17. Prototype

Setelah perancangan desain antarmuka, proses selanjutnya adalah tahap *prototype*. *Prototype* memiliki fungsi untuk bagaimana *user* dapat berinteraksi langsung dengan *prototype* yang telah dibuat. Adapun *prototype* ini dibuat berdasarkan pada *user flow* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya.

4.4. Deliver

Pada tahap ini dilakukan sebuah pengujian terhadap pengguna. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* sebagai metode pengujian sesuai dengan kebutuhan untuk mengetahui usabilitas dan experience pada desain *prototype* aplikasi.

4.4.1. Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan *sample* usia 18-52 tahun, *sample* yang digunakan dalam pengujian ini sebanyak 20 responden. Dengan jumlah responden dapat diamati secara langsung mengenai *respon* terhadap *prototype* yang telah dibuat. Penyebaran kuisioner dibuat dalam bentuk *google form* untuk membantu menilai desain *prototype* yang dilakukan pada tanggal 18-20 Juni 2023.

Berikut merupakan 10 pernyataan *System Usability Scale* (SUS) yang akan dilakukan pengujian dapat dilihat pada table [11].

Tabel 1. Pernyataan *System Usability Scale*

No	Pernyataan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1-5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1-5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	1-5

4.4.2. Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pada tahap pengujian ini diawali dengan responden melakukan eksplorasi terhadap *prototype* yang telah dibuat oleh peneliti, lalu responden diharuskan menyelesaikan task-task yang diberikan. Setelah melakukan eksplorasi dan menyelesaikan task, selanjutnya responden menjawab pertanyaan-pertanyaan SUS.

Tabel 1. Pengujian SUS

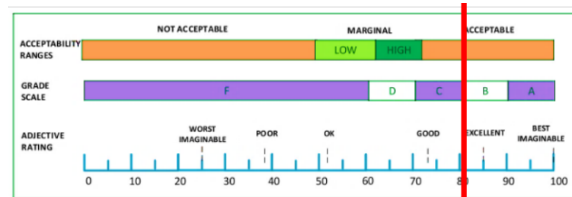
Question	Responden					
	R1	R2	R3	R4	...	R20
Q1	4	4	4	3	4	3
Q2	4	2	4	3	4	4
Q3	4	3	4	4	4	4
Q4	4	3	4	2	4	3
Q5	4	4	4	4	4	4
Q6	4	3	3	2	4	3
Q7	4	3	4	4	4	3
Q8	4	4	4	3	4	4
Q9	4	4	4	4	4	4
Q10	4	2	4	2	4	3
Jumlah	40	32	38	31	40	34
Nilai SUS	100	80	85	77.5	100	87,5
Total rata-rata						81,625

Keterangan:

R: Responden

Q: Pernyataan

Pada tabel 4.10 diatas merupakan jawaban dari pernyataan SUS serta hasil akhir dari penelitian menggunakan rumus SUS dengan hasil rata-rata sebesar 81,625.



Gambar 18. Skala SUS *prototype* aplikasi mobile Rumah Souvenir Purwakarta

Pada gambar 18 diatas dapat dilihat jika rata-rata nilai SUS lebih dari 70 maka *prototype* tersebut dapat diterima dan untuk nilai 81,625 termasuk dalam grade B dan dikategorikan dengan *Excellent*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Double Diamond* untuk perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada setiap tahapannya mulai dari tahap *Discover*, *Define*, *Develop* hingga *Deliver* didapatkan hasil yang sesuai dengan kriteria keinginan pengguna sehingga dapat menghasilkan sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengujian pada tahap *deliver* menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan 20 responden dengan hasil pengujian SUS didapatkan nilai rata-rata sebesar 81,625 dengan grade B. Saran ketika melakukan tahap *discover* dalam melakukan wawancara dan observasi merupakan tahap yang sangat menentukan konsep dalam perancangan *prototype*. Sehingga sebaiknya lakukan observasi dan wawancara pada tahap ini secara mendalam untuk menggali semua kebutuhan atau permasalahan pengguna agar dapat memberikan

kenyamanan kepada pengguna ketika menggunakan aplikasi. Rancangan desain *user interface* yang dihasilkan hanya sebatas pada tampilan aplikasi, sehingga dapat dikembangkan menjadi aplikasi sebagai langkah awal dalam pembuatan rancang bangun aplikasi penjualan Rumah Souvenir Purwakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Jurnal Ilmiah Of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020, [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [2] Muhammad Luthfi, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE E-LETTER MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2023.
- [3] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [4] F. Sri Indriyani, D. Diana Dewi, and A. Sholahuddin, "Jurnal Restikom: Riset Teknik Informatika dan Komputer IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DESIGN PADA USER INTERFACE WEB PENJUALAN KERUDUNG UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA (STUDI KASUS BY. TYASH)," vol. 5, no. 2, pp. 158–168, 2023, [Online]. Available: <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- [5] Sayyid Jamal Al Din, "EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI DRIVER PT. GRAB TEKNOLOGI INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL DOUBLE DIAMOND," 2023.
- [6] M. R. Budi Kurniawan, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, vol. 05, no. 01, 2022.
- [7] F. A. , & R. S. Firdausi, "Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Mobile Pada STAI Auliaurasyidin.," *Jurnal Intra Tech*, 4(2), 11–24., 2020.
- [8] A. Cahyo Priyantonono and F. Ardiansyah, "Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience Prototype for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method," *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2020, [Online]. Available: <http://journal.ipb.ac.id/index>.
- [9] Riza Ulfa, "MENGUKUR KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI BIMBINGAN KONSELING (E-BK) MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DI SMK NEGERI 1 BANDA ACEH," 2020.
- [10] D. Elang Perdana, I. Ma'ruf Nugroho, and M. H. Totohendarto, "Perancangan UI Dan UX Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode Double Diamond," 2023.
- [11] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)," 2019.