

DESAIN UI/UX WEBSITE RAKIT PC DB KLIK MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Ryan Hadi Firmansyah, Khalid, Faris Muslihul Amin

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Kampus
2 Surabaya, Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.682, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294
09030621053@student.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Seiring meningkatnya minat konsumen untuk merakit PC sendiri, banyak *platform e-commerce* berusaha menyediakan layanan rakit PC untuk memenuhi kebutuhan ini. Namun, belum semua *platform e-commerce* menawarkan fitur ini. DB Klik, yang sebelumnya hanya menjual produk alat elektronik, melihat peluang untuk memperluas layanannya dengan menambahkan fitur rakit PC. Tetapi, tantangan utamanya adalah bagaimana antarmuka yang mudah digunakan bagi berbagai kalangan pengguna. Situs *e-commerce* sering kali fokus pada katalog produk tanpa mempertimbangkan pengalaman merakit PC yang ramah pengguna. Metode *Design Thinking* dapat mengisi celah ini dengan menciptakan desain yang lebih terarah pada kebutuhan pengguna. Penelitian ini menerapkan *Design Thinking* dalam merancang fitur rakit PC di DB Klik, dengan fokus pada pemahaman kebutuhan pengguna, pengembangan prototipe yang intuitif, dan pengujian untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Desain ini menghasilkan fitur rakit PC yang mudah digunakan, memungkinkan pengguna dari berbagai tingkat keahlian untuk merakit PC dengan panduan yang jelas dan rekomendasi komponen yang tepat. Penambahan fitur ini tidak hanya memperluas layanan DB Klik tetapi juga meningkatkan daya saingnya di pasar, menarik lebih banyak pengguna dan mendorong loyalitas pelanggan melalui pengalaman berbelanja yang lebih baik.

Kata Kunci : *Design Thinking, Website, DB Klik, User Interface (UI), User Experience (UX)*

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, minat konsumen untuk merakit komputer pribadi (PC) sendiri telah meningkat secara signifikan. Berbagai alasan, mulai dari kebutuhan untuk kustomisasi, performa yang optimal, hingga pengalaman belajar, mendorong semakin banyak orang untuk merakit PC sesuai dengan preferensi mereka. Melihat tren ini, banyak *platform e-commerce* mulai menawarkan fitur rakit PC sebagai bagian dari layanan mereka. Fitur ini tidak hanya memberikan fleksibilitas kepada pengguna dalam memilih komponen, tetapi juga menjadi nilai tambah yang menarik bagi situs-situs penjualan elektronik yang ingin tetap relevan dan kompetitif di pasar.

DB Klik, sebuah *platform e-commerce* yang telah dikenal dalam penjualan produk alat elektronik, juga menyadari peluang ini. Namun, sebelum ini, DB Klik hanya berfokus pada penjualan produk-produk elektronik dan belum menyediakan layanan rakit PC. Dalam upaya memperluas layanan dan memenuhi permintaan pasar yang terus berkembang, DB Klik berencana menambahkan fitur rakit PC ke dalam situsnya. Tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dari berbagai tingkat keahlian, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman dalam merakit PC.

Meski demikian, banyak situs *e-commerce* yang menyediakan fitur serupa cenderung berfokus pada katalog produk dan spesifikasi teknis tanpa

mempertimbangkan kenyamanan pengguna dalam proses merakit PC. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam pengalaman pengguna, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan terminologi dan kompatibilitas komponen. Di sinilah metode *Design Thinking* dapat berperan penting. *Design Thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna, yang memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan spesifik pengguna dan menciptakan solusi yang intuitif dan mudah digunakan.

Dalam artikel ini, kami akan membahas bagaimana metode *Design Thinking* diterapkan dalam proses desain dan pengembangan fitur rakit PC di DB Klik. Kami akan menguraikan langkah-langkah yang diambil, mulai dari tahap empati terhadap pengguna, brainstorming solusi kreatif, hingga pengujian prototipe yang memastikan fitur ini dapat digunakan dengan mudah oleh semua kalangan pengguna. Dengan penerapan metode ini, DB Klik tidak hanya berharap dapat meningkatkan layanan dan pengalaman pengguna tetapi juga memperkuat posisinya sebagai *platform e-commerce* yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pasar.

Melalui perancangan yang tepat, DB Klik berupaya memberikan pengalaman rakit PC yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan dan memudahkan pengguna dalam membuat keputusan pembelian. Hasil dari pendekatan ini diharapkan dapat mendorong daya saing DB Klik di pasar yang semakin ketat dan menarik lebih banyak pengguna untuk memanfaatkan fitur-fitur barunya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. User Interface

User Interface (UI) merupakan aspek penting dalam desain sistem, yang melibatkan pembuatan antarmuka visual yang dilihat dan digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan suatu sistem. UI mencakup berbagai elemen visual seperti tombol, menu, ikon, dan layar, yang berfungsi sebagai media interaksi antara pengguna dan sistem, baik itu melalui website, perangkat lunak, maupun perangkat keras. Desain UI yang efektif bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengoperasikan fungsi-fungsi sistem, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih intuitif dan efisien. Fokus utama dalam desain UI adalah memastikan bahwa antarmuka tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan perangkat atau aplikasi yang tersedia. [1]

2.2. User Experience

User Experience (UX) merupakan pendekatan desain yang berfokus pada kenyamanan dan kemudahan interaksi pengguna dengan antarmuka digital, seperti *website*, aplikasi *mobile*, atau *desktop*. UX bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan memastikan bahwa setiap interaksi mereka berlangsung secara intuitif dan sesuai dengan ekspektasi. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan perilaku pengguna, sehingga desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan efisien. UX menjadi penghubung antara pengguna dan produk, dengan tujuan menciptakan pengalaman yang positif dan bermanfaat selama penggunaan produk. [2]

2.3. Design Thinking

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengatasi masalah kompleks dan mengembangkan solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Metode ini melibatkan pemikiran kreatif, empati terhadap pengguna, dan pendekatan iteratif dalam proses perancangan, bertujuan untuk memahami konteks dan tantangan pengguna sehingga dapat menghasilkan solusi yang relevan dan efektif. *Design Thinking* memiliki manfaat penting, seperti meningkatkan inovasi, mempercepat pengembangan produk, dan meningkatkan kepuasan pengguna dengan menghasilkan solusi yang intuitif dan berfokus pada kebutuhan mereka. Dalam perkembangan terbaru, *Design Thinking* telah diterapkan di berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, dan teknologi, serta diintegrasikan dengan kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan analisis data pengguna dan pengembangan solusi yang lebih cerdas. [3]

2.4. Website

Website merupakan kumpulan halaman yang memuat berbagai informasi digital, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi, yang diakses melalui internet. Setiap halaman dalam sebuah *website* berfungsi sebagai media penyampaian konten yang dapat diakses pengguna dari seluruh dunia. *Website* menjadi *platform* utama untuk distribusi informasi digital, memungkinkan interaksi dan komunikasi antara pengguna dan penyedia informasi secara *online*. [4]

2.5. DB Klik

DB Klik merupakan sebuah toko yang menyediakan penjualan komputer, printer, monitor, laptop dan kebutuhan barang elektronik lainnya. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2018 dan juga perusahaan DB Klik ini telah memiliki banyak cabang. DB Klik menawarkan menerima pemesanan produk *online* melalui *website* dbklik dan *platform e-commerce* lainnya

2.6. Figma

Figma merupakan alat desain berbasis *cloud* yang populer digunakan untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk desain *website*. Figma menawarkan fitur kolaborasi waktu nyata, memungkinkan tim untuk bekerja bersama secara simultan pada proyek yang sama. Selain itu, Figma menyediakan berbagai elemen dan *prototype* interaktif yang memudahkan desainer dalam merancang, menguji, dan menyempurnakan desain sebelum diimplementasikan. Dengan antarmuka yang intuitif dan fleksibel, Figma menjadi pilihan utama bagi desainer UI/UX untuk menghasilkan desain yang efisien dan responsif. [5]

2.7. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian yang digunakan secara luas untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dalam interaksi dengan antarmuka sistem atau produk. SUS memberikan pendekatan yang sederhana dan efektif dalam mengukur kegunaan produk melalui serangkaian sepuluh pertanyaan yang dijawab oleh pengguna menggunakan skala Likert 1-5.

Pengujian ini bertujuan untuk menilai kepuasan (satisfaction) berdasarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan prototipe. Skor SUS dihitung mengikuti aturan tertentu, dan hasilnya memberikan wawasan mendalam tentang seberapa baik produk memenuhi harapan pengguna dalam hal kegunaan. Dalam pengembangan produk digital, SUS menjadi alat penting karena memungkinkan desainer dan peneliti untuk memahami secara kuantitatif kualitas desain UI/UX yang telah diuji, serta memberikan dasar yang kuat untuk melakukan perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna. Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Hasil nilai pernyataan nomor ganjil yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
- Angka 5 dikurangi dengan hasil nilai pernyataan nomor genap yang diperoleh.
- Kemudian jumlahkan semua nilai dan kalikan dengan 2,5.

Tahap berikutnya ialah menghitung jumlah skor rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor kemudian dibagi dengan jumlah responden.

Dari hasil jumlah skor rata-rata skor SUS dapat dianalisis dan dikategorikan dalam kategori penerimaan (*acceptability*), skala nilai (*grade scale*), dan *adjective rating* dengan skala kelipatan 10. Skala 1- >10 masuk ke dalam rating *worst imaginable*, skor >10 - 20 masuk ke dalam rating *awful*, skor 20 - >30 masuk ke dalam rating *poor*, skor >30 - >50 masuk ke dalam rating *ok*, skala >50 - >70 masuk ke dalam rating *good*, skala >70 - >80 masuk ke dalam rating *excellent*, sedangkan skala >80 sampai >90 masuk ke dalam rating *best imaginable*. [6]

3. METODE PENELITIAN

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengatasi masalah kompleks dan mengembangkan solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Metode ini melibatkan pemikiran kreatif, empati terhadap pengguna, dan pendekatan iteratif dalam proses perancangan, bertujuan untuk memahami konteks dan tantangan pengguna sehingga dapat menghasilkan solusi yang relevan dan efektif. *Design Thinking* memiliki manfaat penting, seperti meningkatkan inovasi, mempercepat pengembangan produk, dan meningkatkan kepuasan pengguna dengan menghasilkan solusi yang intuitif dan berfokus pada kebutuhan mereka. Dalam perkembangan terbaru, *Design Thinking* telah diterapkan di berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, dan teknologi, serta diintegrasikan dengan kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan analisis data pengguna dan pengembangan solusi yang lebih cerdas.



Gambar 1. Metode Design Thinking

3.1. Empathize

Memahami secara empatik merupakan tahap awal dalam proses *Design Thinking* yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini, konsultan atau ahli berusaha untuk mempelajari

lebih lanjut tentang bidang yang menjadi fokus melalui pengamatan, interaksi, dan empati dengan individu-individu terkait. [7] Tujuannya adalah memahami pengalaman dan motivasi mereka sehingga dapat memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang masalah yang ada. Empati memainkan peran krusial dalam pendekatan desain yang berpusat pada manusia seperti *Design Thinking*, karena memungkinkan para perancang untuk menghindari asumsi mereka sendiri tentang dunia dan mendapatkan wawasan yang dalam tentang pengguna dan kebutuhan mereka. [6]

3.2. Define

Pada tahap *Define*, kita mengumpulkan dan menganalisis informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*. [8] Ini membantu kita mengidentifikasi masalah inti yang telah diidentifikasi dan merumuskannya sebagai pernyataan masalah yang berfokus pada pengguna. Tahap *Define* memberikan kesempatan bagi tim desainer untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang akan membantu memecahkan masalah atau memungkinkan pengguna untuk mengatasi masalah dengan tingkat kesulitan yang minimal.

3.3. Ideate

Pada ini, desainer memasuki fase generasi ide. [8] Setelah memahami pengguna dan kebutuhan mereka dalam tahap *Empathize*, serta menganalisis dan mensintesis pengamatan dalam tahap *Define*, tim desainer siap untuk "berpikir di luar kotak" dan mencari solusi baru untuk pernyataan masalah yang telah dibuat. Dengan latar belakang yang solid, mereka mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah dan menghasilkan ide-ide kreatif. [6]

3.4. Prototype

Pada tahap ini, tim desain akan membuat prototipe versi yang lebih murah dan sederhana dari produk atau fitur-fitur spesifik yang telah diidentifikasi dalam tahap sebelumnya. Prototipe ini akan digunakan untuk menyelidiki dan menguji solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Prototipe dapat dibagikan dan diuji oleh tim sendiri, departemen lain, atau kelompok kecil di luar tim desain. [9] Tahap ini merupakan fase eksperimen, dengan tujuan utama mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Solusi-solusi ini diimplementasikan dalam prototipe, dan satu per satu, mereka dieksplorasi, diperbaiki, dan dievaluasi berdasarkan pengalaman pengguna.

3.5. Test

Pada tahap terakhir dari proses *Design Thinking*, desainer melakukan pengujian yang ketat terhadap produk lengkap menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototyping. [10] Meskipun ini adalah tahap akhir, dalam pendekatan berulang, hasil dari pengujian sering digunakan untuk memperbarui pemahaman tentang masalah, pengguna, kondisi penggunaan, serta pola pikir, perilaku, dan

emosi pengguna. Bahkan dalam tahap ini, perubahan dan penyempurnaan terus dilakukan untuk menghilangkan masalah dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang produk dan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan mengulas hasil penerapan pendekatan Design Thinking dalam desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) website layanan Dutamas Komputer. Penelitian ini diharapkan menghasilkan ide kreatif dan solusi untuk perbaikan desain UI/UX. Proses penerapan Design Thinking melibatkan lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

4.1. Empathize

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap *empathize* adalah melakukan analisis terhadap pengguna terkait pandangan dan kebutuhan dalam perancangan situs website Rakit PC DB Klik. Hasil akhir dari tahap ini adalah mengetahui permasalahan dari sisi bisnis, pengguna, maupun teknologi.

Pada tahap ini juga dilakukan riset sebelum mendefinisikan pernyataan masalah dan melakukan pembuatan ide. Sehingga didapatkan pemahaman tentang masalah yang dicoba diselesaikan. Pemahaman tersebut didapatkan melalui proses pengumpulan data yang telah dilakukan yakni wawancara kepada konsumen untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dialami dan observasi.

Selain itu, dalam tahap *empathize* juga dilakukan dengan cara melakukan observasi serta memposisikan diri sebagai pengguna yang ingin menggunakan website tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui fitur, kelebihan dan kekurangan yang terdapat di dalam website. Berikut adalah daftar pertanyaannya:

- Menurut anda apakah konsumen membutuhkan sebuah Desain Website Rakit PC DB Klik?
- Apakah konsumen merasa terbantu ketika adanya sebuah desain website Rakit PC DB Klik?
- Apa saran fitur yang dapat Anda berikan untuk meningkatkan penggunaan situs website Rakit PC DB Klik?

4.2. Define

Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan berbagai kebutuhan pengguna dari tahap *empathize* dan mendefinisikannya secara lebih jelas agar fokus pada inti permasalahan. Tahap *define* ini disusun berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari tahap *empathize*. Langkah pertama dalam tahap ini adalah membuat problem statement. Berdasarkan riset yang telah dilakukan, dapat didefinisikan Problem Statement sebagai berikut:

Deny Prasetyo, selaku Fullstack Developer DB Klik dan Dosen Pamong Magang, membutuhkan tampilan visualisasi website pada layanan yang ada di

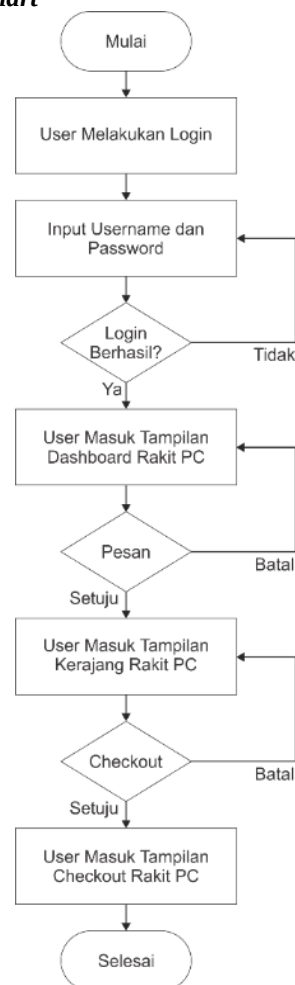
DB Klik yang mudah digunakan. Tampilan website Rakit PC tersebut nantinya akan dipromosikan oleh pihak DB Klik kepada konsumen.

4.3. Ideate

Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan ide-ide yang akan membantu menyelesaikan masalah saat ini. Dimulai dengan *brainstorming* ide tentang apa yang bisa kita lakukan berdasarkan *How-Might We*, lalu berpikir tentang solusi yang diberikan. Fokusnya tetap pada masalah utama.

Pada langkah ini, perancangan desain antarmuka (UI) website Rakit PC DB Klik dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh di tahap *define*. Dalam proses sebelumnya, juga dibahas bagaimana kami dapat menyelesaikan masalah tersebut.

4.4. Flowchart



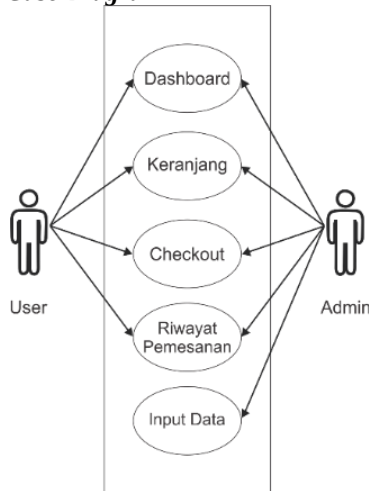
Gambar 2. Flowchart User

Tahapan ini menunjukkan bagaimana proses penggunaan website Rakit PC DB Klik.

Gambar 2 Pada tampilan *dashboard*, pengguna dapat melakukan pembelian komponen dan merakit PC sesuai keinginan. Setelah selesai merakit, pengguna memiliki opsi untuk memesan PC rakitan tersebut dengan memilih menu pesan dan menyetujui pesanan. Setelah proses ini selesai, pengguna akan

diarahkan ke tampilan keranjang. Jika pengguna ingin langsung memesan dan mengirim PC rakitan ke alamat rumah, pengguna hanya perlu memilih tombol *checkout*, dan pesanan akan segera diproses oleh pihak DB Klik.

4.5. Use Case Diagram

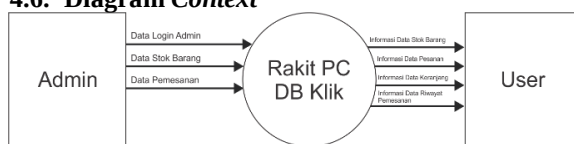


Gambar 3. Use Case Diagram

Keterangan dari Gambar 3, tampilan *Use Case Diagram User* :

- User dapat mengakses *Dashboaord website* DB Klik untuk memilih dan merakit PC.
- User dapat melihat Keranjang untuk memeriksa pesanan sebelum checkout.
- User dapat melakukan *Checkout* untuk menyelesaikan transaksi dengan mengisi data pengiriman dan pembayaran.
- User dapat melihat Riwayat Pemesanan untuk melihat pesanan yang sudah dibuat sebelumnya beserta status pengirimannya.

4.6. Diagram Context



Gambar 4. Diagram Context

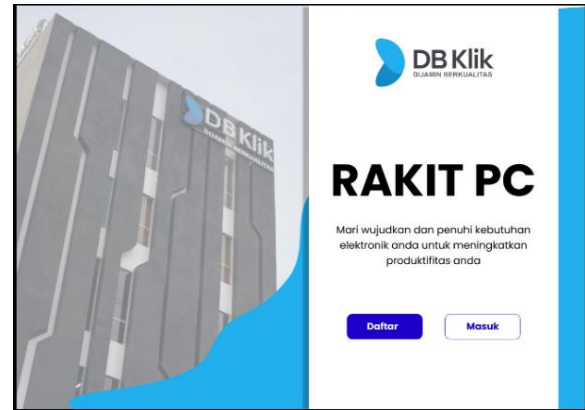
Pada Gambar 4 Menampilkan pada sistem ini *Admin* dapat mengakses Data login, Data Stok Barang, dan Data Pemesanan. Sedangkan pada sistem *User* dapat mengakses informasi Data Stok Barang, Informasi Data Pesanan, Informasi Data Keranjang, dan Informasi Data Riwayat Pemesanan.

4.7. Prototype

Tahapan ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka yang telah dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Pembuatan prototype ini dilakukan dengan menyusun antarmuka menjadi sebuah alur proses yang sesuai dengan ide solusi

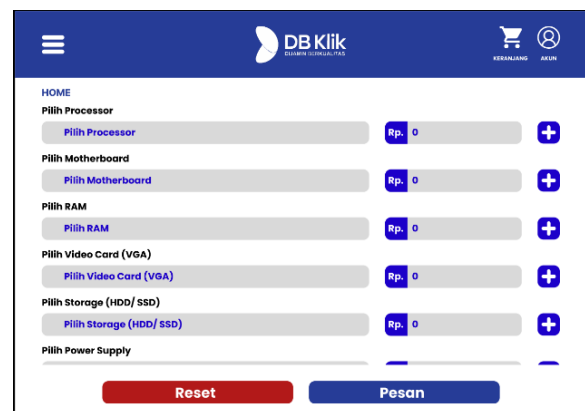
menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari tahap prototype akan digunakan dalam proses testing.

Prototype dibuat dalam tampilan low fidelity untuk sebagai hasil sementara, dan juga tampilan high fidelitty, penulis akan menghadirkan versi awal visual antarmuka yang sederhana dan bisa dimengerti oleh pengguna :



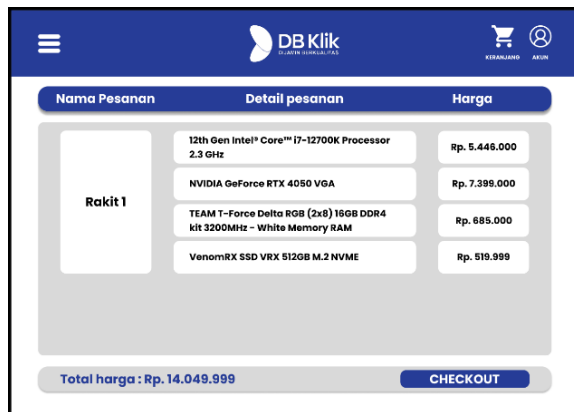
Gambar 5. Desain form Login atau Masuk

Pada tahap ini *cutomer* atau pelanggan diberikan pilihan Daftar atau Masuk. Jika *customer* atau pelanggan belum memiliki akun, maka *customer* atau pelanggan bisa memilih menu Daftar. Sedangkan jika *customer* sudah memiliki akun, maka *customer* bisa memilih menu Masuk.



Gambar 6. Desain tampilan dashboard website rakit pc

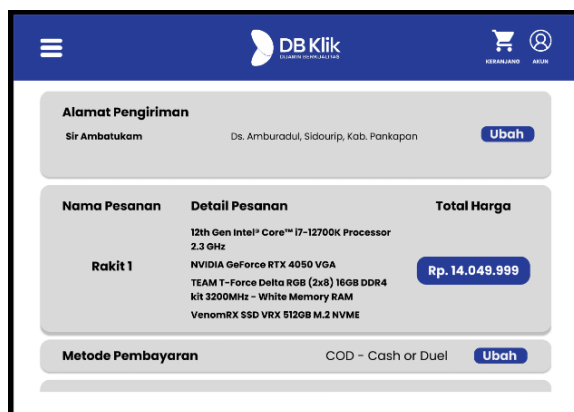
Pada tahap ini *cutomer* atau pelanggan bisa melakukan pemesanan PC seperti apa yang ingin mereka rakit, *cutomer* atau pelanggan juga diberikan kemudahan akses untuk memilih *Processor*, *Motherboard*, *RAM*, *VGA*, *Storage*, *Power Supply*, *CPU Cooling system*, *Operating System (OS)*, maupun *Casing PC* mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan dan *budget* yang mereka inginkan.



Gambar 7. Tampilan keranjang

Pada tahap ini bisa *customer* atau pelanggan melihat barang apa saja yang telah mereka pesan. Jika mereka ingin mengubah pesanan mereka, mereka hanya perlu menekan Nama Pesanan dan mereka bisa mengubah pesanan mereka.

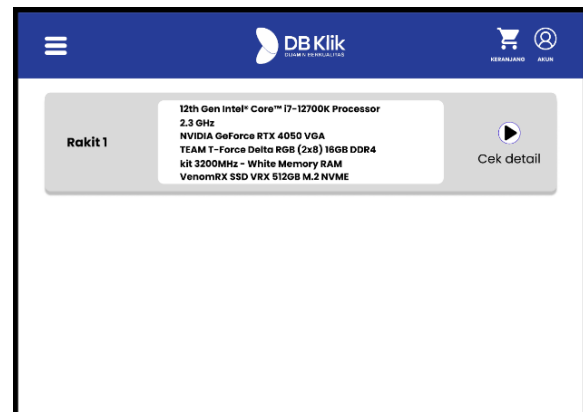
Kemudian jika pesanan dari *customer* atau pelanggan sudah sesuai mereka bisa melanjutkan menuju proses *Checkout* atau pembayaran barang yang dipesan oleh *customer* atau pelanggan.



Gambar 8. Tampilan halaman checkout

Pada tahap ini *customer* atau pelanggan dapat memilih Alamat pengiriman, Metode pembayaran, dan Total pembayaran yang harus dilakukan. Jika *customer* atau pelanggan sudah mengisi alamat pengiriman dan memilih metode pembayaran maka *customer* atau pelanggan bisa menekan tombol "Buat Pesanan" agar pesanan mereka diproses oleh pihak perusahaan penjualan.

Setelah melakukan proses pemesanan, *customer* atau pelanggan bisa melakukan cek pesanan yang dia pesan yang berada pada *Header website*.



Gambar 9. Tampilan Riwayat Pemesanan

Pada tahap ini *customer* atau pelanggan dapat melihat pesanan apa saja yang telah dipesan. Jika *customer* atau pelanggan ingin mengetahui detail dari pesannya, maka pelanggan hanya perlu menekan tombol "Cek detail" untuk melihat detail pesanan mereka seperti sudah terkirim atau sedang diproses pembuatan.



Gambar 10. Cek Detal dari halaman Riwayat Pemesanan

Pada tahap ini *customer* atau pelanggan dapat melakukan pengecekan pada barang yang telah dipesan, apakah sedang diproses, sedang dikirim, atau pesanan sudah diantarkan kealamat yang dituju.

4.8. Test

Tahapan testing ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik. Tahap ini dilakukan untuk memvalidasi solusi desain yang sudah dibuat. Umpan balik dari responden digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Umpan balik dari pengguna didapatkan melalui pengisian kuesioner yang disebar ke 10 responden. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan aturan SUS (*System Usability Scale*) yang terdiri dari 10 pernyataan. Responden akan memberikan penilaian pada tiap pertanyaan sesuai dengan seberapa setuju terhadap pernyataan yang diberikan pada skala 1-5. Tabel berikut ini berisikan

daftar 10 pernyataan yang terdapat pada kuesioner SUS.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan System Usability Scale
1.	Saya merasa bahwa saya akan sering menggunakan <i>website</i> DB Klik Rakit PC.
2.	Saya merasa bahwa <i>website</i> DB Klik Rakit PC terlalu rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa bahwa <i>website</i> DB Klik Rakit PC mudah digunakan.
4.	Saya merasa bahwa saya memerlukan bantuan orang teknis untuk dapat menggunakan <i>website</i> DB Klik Rakit PC.
5.	Saya merasa bahwa berbagai fungsi dalam <i>website</i> DB Klik Rakit PC terintegrasi dengan baik.
6.	Saya merasa bahwa terdapat banyak inkonsistensi dalam <i>website</i> DB Klik Rakit PC.
7.	Saya merasa bahwa pengguna lain akan cepat memahami cara menggunakan <i>website</i> DB Klik Rakit PC.

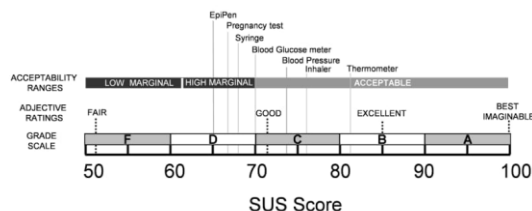
8.	Saya merasa bahwa <i>website</i> DB Klik Rakit PC terlalu membingungkan untuk digunakan.
9.	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan <i>website</i> DB Klik Rakit PC.
10.	Saya merasa perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan <i>website</i> DB Klik Rakit PC

Setelah itu, jawaban dari 10 responden dikumpulkan untuk dihitung sesuai dengan aturan perhitungan System Usability Scale (SUS). Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Untuk pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9), nilai yang diberikan pengguna dikurangi 1.
- Untuk pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10), 5 dikurangi nilai yang diberikan pengguna.
- Jumlahkan semua hasil dari pernyataan, dan Total nilai yang didapat kemudian dikalikan dengan 2,5.

Tabel 2. Tabel Hasil Perhitungan Responden

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Jumlah *2,5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	32	80
R2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95
R3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
R4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	34	85
R5	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	33	82,5
R6	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	36	90
R7	2	3	4	2	4	4	4	3	3	3	32	80
R8	2	2	3	2	4	4	4	4	3	3	31	77,5
R9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R10	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	35	87,5
Skor Rata-Rata Hasil											87,5	



Gambar 11. Skor Metode Skala SUS

Berdasarkan perhitungan skor SUS dan Gambar 18 mengenai skor metode skala SUS untuk *website* Rakit PC DB Klik ini menghasilkan nilai rata-rata sebesar 87,5 yang termasuk dalam kategori *Excellent* dengan grade B. Ini menunjukkan bahwa penilaian yang dibuat berdasarkan data ini dapat diterima dan layak secara *usability*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Selama menjalankan penelitian di perusahaan DB Klik, Surabaya, peneliti memperoleh banyak pengalaman berharga yang tidak hanya memperkaya pengetahuan teknis, tetapi juga mengembangkan soft skills, terutama dalam bekerja tim. Penelitian ini memberikan peneliti kesempatan untuk berkontribusi langsung pada proyek pengembangan *website* rakit

PC, yang mencakup berbagai aspek desain UI/UX dan teknis. Peneliti belajar pentingnya menciptakan desain yang menarik secara visual, *user-friendly*, dan intuitif, melalui tahapan riset pengguna, *wireframing*, hingga *prototyping*.

Kolaborasi dengan tim selama penelitian juga memberikan pelajaran penting tentang komunikasi dan umpan balik konstruktif. Selain itu, penelitian ini memperdalam pemahaman kami tentang teknologi pengembangan *website* seperti HTML, CSS, JavaScript, dan Laravel. Secara keseluruhan, pengalaman ini memperkaya pengetahuan teknis dan memperkuat kemampuan kerja tim kami, mempersiapkan kami untuk tantangan di masa depan.

Saran yang bisa penulis berikan yaitu, perbaikan dan pengembangan masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan terutama pada tampilan menu Keranjang atau *Cart* dan Riwayat Pemesanan. Diharapkan tim pengembang *website* DB Klik Rakit PC ini di masa yang akan datang dapat mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut dengan mengimplementasikan teknologi penyimpanan data yang lebih efisien dan handal. Selain itu, peningkatan kapasitas pemrosesan data juga sangat diperlukan agar dapat mengakomodasi jumlah pengguna yang lebih

besar serta memproses data dengan lebih cepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [2] T. P. Y. Titan, Budiman, and J. H. F. Efendi Putra, "Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Pt Trans Berjaya Khatulistiwa)," *Nuansa Inform.*, vol. 17, no. 2, pp. 48–65, 2023, doi: 10.25134/ilkom.v17i2.9.
- [3] Khadijah, "Studi Perbandingan Metodologi UI/UX," *J. Inov. Has. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>
- [4] J. A. N. R. W. H. Thomas Albert, "PerancanganUlangUI/UX Websitesebuah Perusahaan Farmasi," *Rupaka*, vol. 4, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>
- [5] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [6] D. Arif Maulana and H. Satriyawan, "Desain Ui/Ux Website Layanan Dutamas Komputer Menggunakan Metode Design Thinking," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 4, pp. 6148–6156, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10188.
- [7] A. Sabika, F. Wahid, F. Saphira Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Ranc. Purwarupa Apl. Unib. Menggunakan Metod. Pendekatan Des. Think.*, no. Agustus, p. 5, 2017, [Online]. Available: <http://www.marketeers.com>
- [8] F. Fariyanto, Suaidah, and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [9] Y. Yulius and E. Pratama, "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 6, no. 2, pp. 111–116, 2021, doi: 10.36982/jsdb.v6i2.1720.
- [10] L. Baskoro and B. N. Haq, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan," *J. IKRA-ITH Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 83–93, 2020.