



PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UMKM DENGAN METODE DESIGN THINKING MENGGUNAKAN FIGMA

(Designing User Interface and User Experience for UMKM Applications With The Design Thinking Method Using Figma)

Susi Widayati¹, Kokoy Rokoyah²

Sistem Informasi¹, Manajemen Informatika², STMIK Jakarta STI&K

Correspondent Author: widayatisusi@gmail.com¹

Authors Email: widayatisusi@gmail.com¹, kokoyrokoyah65@gmail.com²

In Indonesian

Abstrak: Perancangan User Interface dan User Experience dengan menerapkan metode Design Thinking menggunakan aplikasi Figma pada usaha Dapoer Ibu bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, serta keamanan bagi pengguna melalui pengembangan aplikasi yang lebih mudah digunakan dan efektif. Metode Design Thinking diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam, mengevaluasi asumsi yang dimiliki pengguna, serta merumuskan kembali permasalahan yang ada sehingga dapat ditemukan berbagai solusi dan strategi alternatif yang sebelumnya mungkin belum terlihat. Dalam proses perancangan ini, Figma dimanfaatkan sebagai alat desain untuk menghasilkan tampilan aplikasi mobile yang lebih optimal dan menarik bagi pengguna aplikasi.

Kata kunci: Design Thinking, Figma, UMKM, UI/UX

In English

Abstract: The design of the User Interface and User Experience using the Design Thinking method with the help of Figma in the Dapoer Ibu business aims to improve comfort, efficiency, and security for users through the development of applications that are easier to use and more effective. The Design Thinking method is applied to understand user needs in more depth, evaluate user assumptions, and reformulate existing problems so that various alternative strategies and solutions can be found that may not have been previously seen. In this design process, Figma is used as a design tool to produce a more optimal and attractive mobile application display for users.

Keywords: Design Thinking, Figma, UKM, UI/UX



DOI: 10.52362/jisicom.v10i1.2357

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Received: 2026-03-16. Revised: 2026-04-19. Accepted: 2026-05-18 Issue Period: Vol.10 No.1 (2026), Pp.36-48

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital merambah ke bisnis tradisional seperti usaha UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) “DAPOER IBU” yang bergerak di bidang jasa makanan harus meningkatkan kualitas layanan dan kenyamanan bagi customer. Aplikasi berbasis teknologi informasi telah menjadi model meningkatkan efisiensi dalam layanan berkualitas. Aplikasi yang kurang baik pada tampilan antarmukanya dan penggunaan aplikasi oleh



pengguna dapat menyebabkan kendala atau kesulitan bagi customer. Pembuatan rancangan UI dan UX yang baik untuk meningkatkan kualitas kenyamanan, efisiensi, dan keamanan bagi pengguna.

Perkembangan teknologi pada saat ini terutama teknologi desain telah berkembang pesat, terutama dengan munculnya metode Design Thinking yang berfokus pada solusi yang lebih efektif dan efisien. Figma adalah sebuah alat desain digital telah menjadi salah satu alat yang sangat populer digunakan oleh desainer dan developer untuk merancang aplikasi yang lebih baik. Penggunaan Figma dalam perancangan UI dan UX dapat dilakukan lebih cepat dan lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas aplikasi yang dibuat.

Penulisan penelitian yang dilakukan memakai metode Design Thinking dengan aplikasi Figma untuk merancang UI dan UX aplikasi usaha “DAPOER IBU” yang lebih baik. Tujuan penelitian dibuat untuk meningkatkan kualitas kenyamanan, efisiensi, dan keamanan bagi pengguna dengan merancang aplikasi yang lebih mudah digunakan dan lebih efektif. Penggunaan Figma dapat mencapai solusi yang lebih efektif dan efisien dalam perancangan UI dan UX aplikasi usaha UMKM ini, sehingga dapat meningkatkan kualitas aplikasi yang dibuat dan memberikan kemudahan bagi pelanggan.

UMKM adalah bagian penting struktur perekonomian Indonesia sebagai kegiatan ekonomi produktif dalam masyarakat. Keberadaan UMKM mendominasi lebih dari 99% komposisi perekonomian nasional. UMKM memiliki sifat yang cukup dilematis karena dianggap sebagai penyelamat ekonomi karena mampu bertahan pada masa krisis serta menjadi sumber harapan bagi masyarakat. UMKM juga berperan besar dalam menyediakan lapangan pekerjaan, mengurangi tingkat kemiskinan dan pengangguran, menekan laju urbanisasi, serta menjadi salah satu penggerak utama pembangunan baik di tingkat nasional maupun daerah. Di sisi lain, UMKM masih menghadapi berbagai tantangan dan keterbatasan, baik dipengaruhi faktor internal dan eksternal (Baihaqi, 2023).

Persaingan dalam bisnis usaha makanan semakin ketat, sehingga penjual makanan harus memberikan layanan yang berkualitas untuk menarik konsumen. Perancangan aplikasi “DAPOER IBU” menjadi suatu hal yang perlu di perhatikan dalam persaingan usaha makanan. Aplikasi “DAPOER IBU” memudahkan para pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan. Perkembangan teknologi digital seperti sekarang, banyak orang yang lebih memilih melakukan pemesanan secara online melalui aplikasi daripada datang langsung. Aplikasi “DAPOER IBU”, diharapkan dapat memudahkan para pelanggan dalam mencari informasi dan melakukan pemesanan makanan. Aplikasi ini dapat membantu pelanggan mendapatkan pengalaman dan efisiensi.

II. METODE DAN MATERI

UMKM menjadi bagian penting di dalam struktur perekonomian Indonesia sebagai kegiatan ekonomi produktif yang dijalankan oleh masyarakat. Keberadaan UMKM memiliki prosentasi sebanyak 99% komposisi perekonomian nasional. Namun, jika ditinjau secara lebih mendalam, posisi UMKM memiliki sifat yang cukup dilematis. Di satu sisi, UMKM dianggap sebagai penyelamat ekonomi karena mampu bertahan pada masa krisis serta menjadi sumber harapan bagi masyarakat. UMKM juga berperan besar dalam menyediakan lapangan pekerjaan, mengurangi tingkat kemiskinan dan pengangguran, menekan laju urbanisasi, serta menjadi salah satu penggerak utama pembangunan baik di tingkat nasional maupun daerah. Di sisi lain, UMKM masih menghadapi berbagai tantangan dan keterbatasan, baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal (Baihaqi, 2023).

Stanford School of Design merupakan salah satu institusi desain terkemuka di Amerika Serikat yang dikenal sebagai tempat berkembangnya konsep design thinking. Menurut Profesor David Kelley, yang juga merupakan pendiri sekolah tersebut, proses design thinking memiliki tahapan berupa Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Husnunnisa, 2024).

2.1. User Interface & User Experience

User Interface menjadi bagian dari sistem yang memungkinkan pengguna untuk melihat serta berinteraksi langsung dengan komputer, situs web, atau aplikasi sehingga pengalaman penggunaan menjadi lebih mudah dan intuitif (Ratna, 2023). User Experience adalah konsep berfokus pada interaksi antara pengguna dengan layanan produk. Proses perancangan UX bertujuan untuk menciptakan cara yang paling sederhana, nyaman, dan efisien bagi pengguna dalam menggunakan produk atau layanan tersebut (Faradilla, 2023).

2.2.1. User Interface

Menurut Brandshark, fungsi dari desain user interface adalah:

1. Meningkatkan konversi pelanggan. User Interface merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan jumlah kunjungan ke situs web perusahaan atau bisnis. Tampilan antarmuka yang menarik dapat membuat



pengunjung merasa nyaman dan lebih lama menjelajahi website serta berbagai fitur yang tersedia di dalamnya. Ketertarikan tersebut berpotensi mendorong pengunjung untuk berubah menjadi pelanggan.

2. Memberikan kepercayaan agar pelanggan baru tertarik. User Interface sebaiknya dibuat dengan baik dapat meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap perusahaan serta memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan. Ketika sebuah website dianggap memiliki kredibilitas yang tinggi, perusahaan akan lebih mudah menarik dan memperoleh pelanggan baru.
3. Meningkatkan retensi pelanggan dan mengurangi kebingungan pengguna. Tugas seorang desainer UI adalah merancang tampilan website yang rapi, menarik, dan terstruktur dengan baik sehingga mampu membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pengunjung. Sebaliknya, apabila sebuah website memiliki desain yang tidak seimbang dan membingungkan, maka pengunjung akan kesulitan menemukan informasi atau fitur yang mereka butuhkan.

2.2.2. User Experience

Manfaat utama secara umum dari User Experience adalah mampu membuat lebih banyak pengguna menyukai suatu produk serta merasa nyaman ketika menggunakannya (Faradilla, 2023). Namun, jika dilihat secara lebih konkret, terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari optimalisasi UX, di antaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan tingkat konversi – Pengguna yang merasa nyaman dan puas saat menggunakan suatu layanan cenderung memiliki peluang lebih besar untuk melakukan transaksi maupun menyelesaikan proses pembelian (Faradilla, 2023).
2. Meningkatkan loyalitas pelanggan – Apabila pelanggan merasa bahwa produk atau layanan yang digunakan mampu membantu menyelesaikan permasalahan mereka tanpa menimbulkan kesulitan baru, maka mereka akan lebih cenderung untuk terus menggunakan layanan tersebut. Bahkan ketika membutuhkan produk atau layanan lain, merek tersebut kemungkinan besar akan menjadi pilihan pertama yang terlintas di pikiran mereka (Faradilla, 2023).
3. Efisiensi dalam penggunaan sumber daya – Analisis terhadap pengalaman pengguna dapat membantu proses perencanaan menjadi lebih terarah serta mengurangi kemungkinan terjadinya pengerjaan ulang. Hal ini pada akhirnya dapat menghemat waktu dan biaya dalam proses pengembangan (Faradilla, 2023).
4. Meningkatkan nilai guna produk – UX yang dirancang dengan baik dapat memberikan kesan positif kepada pelanggan, sehingga antara biaya dan manfaat bernilai sebanding yang diperoleh dari produk tersebut (Faradilla, 2023).

2.3. Figma

Figma merupakan aplikasi untuk desain yang baik untuk merancang sebuah aplikasi mobile, desktop, maupun website. Figma dapat digunakan di banyak sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac. Aplikasi ini harus di jalankan perangkat yang terhubung internet. Figma banyak dimanfaatkan oleh para profesional yang bekerja di bidang UI/UX design, web design, serta bidang lain yang berkaitan dengan perancangan antarmuka.

Selain memiliki fitur yang cukup lengkap seperti Adobe XD, Figma juga memiliki keunggulan utama yaitu memungkinkan beberapa orang untuk mengerjakan proyek yang sama secara bersamaan meskipun berada di lokasi yang berbeda. Kemampuan kolaborasi ini membuat Figma sangat mendukung kerja tim. Oleh karena itu, aplikasi ini menjadi salah satu pilihan favorit para desainer UI/UX dalam membuat prototype website maupun aplikasi secara lebih cepat dan efisien (Agus, Afif, Sevtiana, 2020).

Fungsi utama Figma adalah untuk merancang tampilan antarmuka pada website atau aplikasi. Kehadiran Figma sangat membantu para desainer UI/UX karena memungkinkan proses desain dilakukan secara lebih mudah dan kolaboratif. Jika dirangkum secara garis besar, beberapa fungsi Figma antara lain (Naufal, 2022):

1. Merancang UI/UX untuk aplikasi dan website
2. Membuat mockup desain
3. Mengembangkan prototype desain

2.11. Google Form

Google Form merupakan layanan yang memudahkan pengguna dalam melakukan survei secara daring. Formulir online ini berisi pertanyaan atau kuesioner yang dapat disesuaikan oleh pembuatnya sesuai dengan kebutuhan. Google Form menjadi salah satu media yang praktis dan efisien untuk mengumpulkan berbagai informasi dari responden.

Selain itu, Google Form juga sering dimanfaatkan untuk membuat daftar kehadiran peserta dalam suatu kegiatan. Data yang biasanya dimasukkan dalam formulir tersebut meliputi nama, alamat email, asal instansi, nomor telepon, serta informasi lain yang diperlukan. Penggunaan Google Form sangat membantu dalam proses pengumpulan data peserta secara menyeluruh, misalnya pada saat pelaksanaan webinar. Data yang terkumpul dari Google Form dapat diunduh atau diekspor dalam format Microsoft Excel yang berisi informasi dari seluruh peserta yang telah mengisi formulir tersebut (Shintia, 2022).

III. PEMBAHASA DAN HASIL

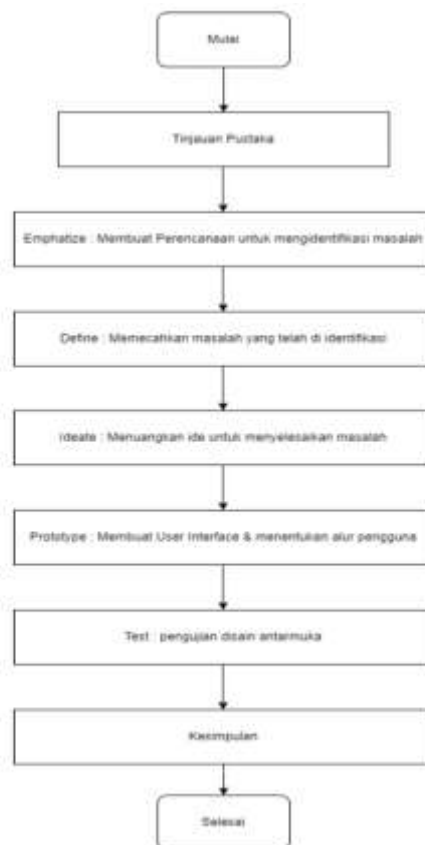
3.1. Gambaran Umum Perancangan User Interface Aplikasi

Desain antarmuka aplikasi Dapoer Ibu yang telah dibuat menggunakan Figma bertujuan untuk memberikan layanan kepada pengguna yang ingin melakukan pemesanan secara online. Desain ini menyediakan halaman pesanan, yang memungkinkan pengguna untuk mengetahui jumlah pesanan yang dilakukan. Selain itu, ada juga halaman beranda yang memungkinkan pengguna melihat dan memilih berbagai macam makanan yang mereka inginkan. Desain ini juga memberikan informasi detail mengenai layanan yang ditawarkan dalam aplikasi ini. Aplikasi ini memiliki fitur pesan yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi pembayaran dan memilih metode pembayaran sesuai keinginan mereka.

Terdapat juga halaman profil untuk pengguna mengganti foto profil. Menu ini juga terdapat pengaturan berbagai hal terkait akun mereka, seperti Mengganti foto profil, Bahasa, Privasi, Voucher saya, Informasi, Tambah Pengguna dan Keluar.

3.2. Alur Penelitian

Perancangan tampilan antarmuka aplikasi DAPOER IBU dilakukan dengan menerapkan metode Design Thinking mulai dari Tinjauan Pustaka, Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test dan Kesimpulan.



Gambar 1 Alur Penelitian



Keterangan Alur:

1. Mulai, Tahap ini adalah fondasi dari seluruh proses Design Thinking. Dengan memulai dengan tujuan yang jelas dan informasi yang relevan, pengguna akan lebih siap untuk menghadapi tantangan desain yang ada di depan.
2. Tinjauan Pustaka, Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti harus mempelajari perancangan UI dengan membaca e-book, jurnal ilmiah, dan artikel yang tersedia di internet. Kajian ini akan memberikan pengalaman dengan peneliti tentang teori UI dasar. Penelitian ini terdapat rancangan yang efektif dan efisien terhadap kebutuhan pengguna dengan memahami materi yang relevan. Selain itu, penelitian ini dapat membantu peneliti menemukan tren baru dalam bidang User Interface.
3. Emphatize Tahapan ini perencanaan berkaitan dengan rancangan pada bagian dari desain aplikasi, seperti pengumpulan data dan mengidentifikasi masalah saat ini. Ini dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang akan terjadi. Peneliti dapat membuat pilihan terbaik berdasarkan data yang mereka kumpulkan. Identifikasi masalah juga membantu mengarahkan perancangan.
4. Define Pada tahap ini, masalah yang telah diidentifikasi dikumpulkan dan diselesaikan. Selanjutnya, proses analisis dan pemecahan akar masalah dilakukan untuk mengidentifikasi sumber utama dari setiap masalah. Solusi akan lebih tepat sasaran dan efektif. Ini memastikan bahwa desain yang dibuat akan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.
5. Ideate Untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya, semua ide yang telah ditampung akan dimasukkan ke dalam tahap Ideate. Selama proses ini, Anda harus mencoba berbagai solusi yang mungkin dengan cara yang kreatif dan inovatif. Setiap ide akan dinilai berdasarkan seberapa efektif mereka menyelesaikan masalah, dan solusi terbaik kemudian dapat dikembangkan.
6. Prototype, Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna aplikasi berjalan secara mulus dan terstruktur dengan menentukan alur pengguna secara urut dari saat aplikasi dibuka hingga saat aplikasi selesai digunakan. Alur pengguna yang dirancang akan menggambarkan setiap langkah yang harus dilakukan oleh pengguna untuk mencapai tujuan aplikasi. Rancangan aplikasi dapat dirancang dengan intuitif.
7. Test, Tahap ini dilakukan untuk pengujian antarmuka. Ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk agar rancangan yang efisien dan efektif dapat dipahami oleh pengguna. Pada tahap ini, pengguna harus mengisi survei di Google Form tentang desain aplikasi DAPOER IBU. Hasil survei akan membantu penelitian menentukan perbaikan apa yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi dan pengalaman pengguna.
8. Kesimpulan, Mengambil kesimpulan dari hasil pengujian sebelumnya. Tujuan dari kesimpulan ini adalah untuk memberikan hasil akhir dan tanggapan pengguna terhadap produk atau layanan yang ada. Dengan menganalisis hasil pengujian, peneliti dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dari desain aplikasi mobile DAPOER IBU. Kesimpulan ini akan menjadi dasar untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut untuk menentukan kualitas dan efektivitas produk tersebut.
9. Selesai.

3.3. Tahap Empatize

Pada tahap Emphatize, peneliti menyebarkan kuisisioner kepada narasumber yang suka membeli makanan di DAPOER IBU dan suka memakan baik itu kue, snack, pasta ataupun nasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Kuisisioner tersebut membahas fitur utama yang dibutuhkan, fitur sekunder yang dapat membantu kegiatan UMKM DAPOER IBU, dan tampilan yang diinginkan pengguna. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan untuk penelitian aplikasi DAPOER IBU.

Tabel 1. Data kuesioner

No.	Pertanyaan
1	DAPOER IBU saat ini hanya menggunakan WhatsApp sebagai media untuk melakukan penjualan dan menerima pesanan. Apakah anda merasa kesulitan dengan batasan yang terkait dengan penggunaan sosial media?
2	Jika iya, apa yang membuat anda merasa kesulitan?
3	Menurut anda, apakah dengan adanya aplikasi DAPOER IBU akan menciptakan efisiensi dan kenyamanan bagi pengguna?



4	Apakah menurut anda aplikasi DAPOER IBU akan membantu anda dalam proses pemesanan makanan di masa yang akan datang?
5	Fitur apakah yang menurut anda harus ada di dalam aplikasi DAPOER IBU?
6	Menurut anda, apakah desain pada aplikasi DAPOER IBU terlihat menarik?
7	Fitur tambahan apa yang menurut anda harus ada di dalam halaman profil?
8	Menurut anda, fitur tambahan apa yang harus ditambahkan di dalam Detail Pesanan?
9	Menurut anda, apakah pemilihan warna latar belakang pada aplikasi DAPOER IBU sudah sesuai? Jika tidak, warna apakah menurut anda yang sesuai?
10	Menurut anda, seberapa penting dengan adanya halaman pesanan dalam aplikasi DAPOER IBU

3.4. Tahap Define

Tahap berikutnya adalah Define. Untuk lebih jelas mendefinisikan masalah dan fokus pada masalah utama. Hasil dari kuisisioner yang menjawab akan dianalisis secara menyeluruh. Proses ini akan digunakan untuk menyelesaikan setiap masalah yang ditemukan selama tahap penekanan. Proses pendefinisian masalah menggunakan pengujian dan data dari kuisisioner pengguna untuk menjelaskan setiap masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi mobile DAPOER IBU.

Tabel 2 Pendefinisian Masalah

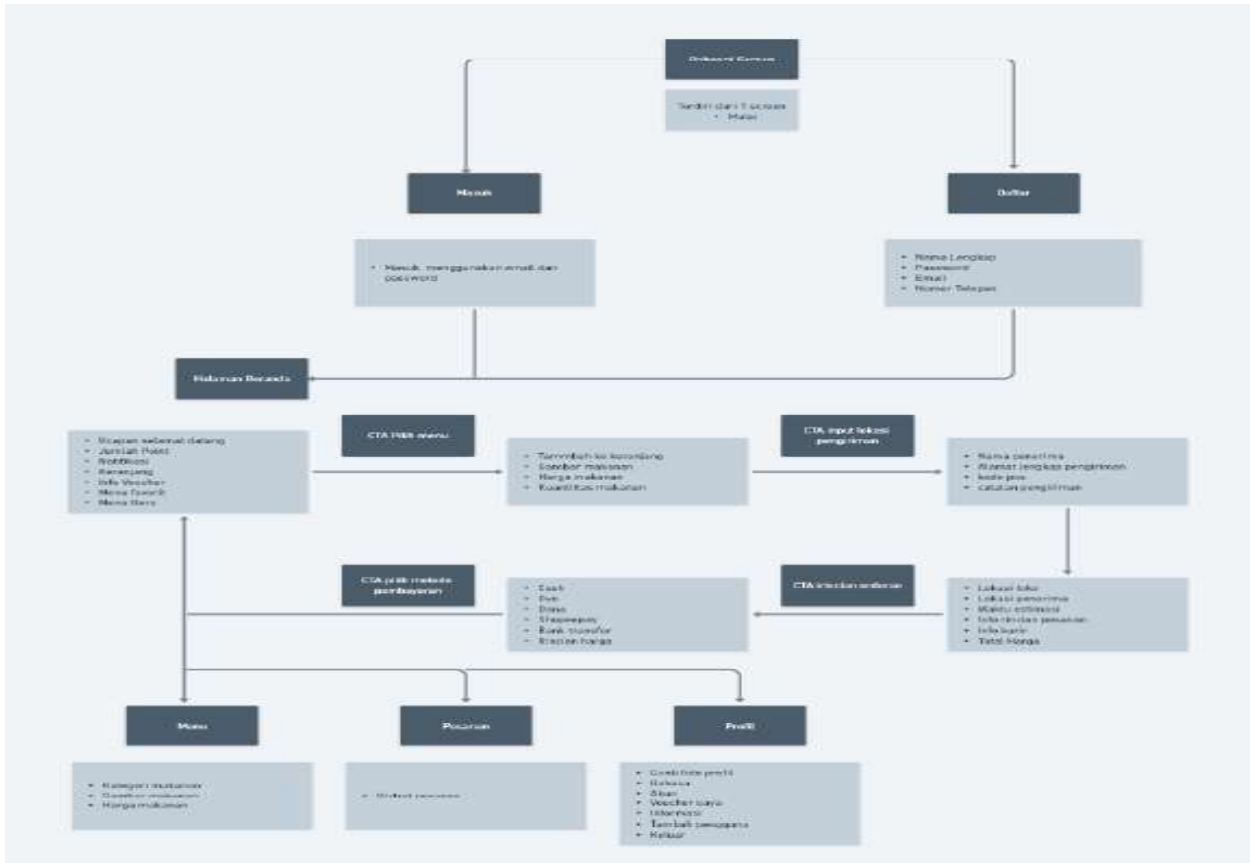
No	Masalah	Solusi
1	Bagaimana pengguna mendapat potongan harga?	Dengan adanya fitur voucher
2	Bagaimana pengguna mengetahui status pesanan mereka	Dengan adanya halaman pesanan
3	Bagaimana pengguna dapat menyimpan pesanan terlebih dahulu sebelum memesan lebih lanjut?	Dengan adanya halaman keranjang
4	Bagaimana pengguna dapat melihat identitasnya?	Dengan adanya halaman profil
5	Bagaimana pengguna mendapatkan pesannya walaupun mereka tidak membeli secara langsung?	Dengan adanya fitur Pilih Pengiriman

3.5. Tahap Ideate

Menghasilkan ide-ide baru untuk dimasukkan ke dalam rancangan aplikasi mobile DAPOER IBU, tahap ideate dimulai dengan membuat daftar fitur yang akan dimasukkan ke dalam sitemap aplikasi. Tahap ini memastikan bahwa semua ide yang dihasilkan dapat diterjemahkan secara efektif ke dalam rancangan UI. Aplikasi yang sedang dikembangkan akan lebih mudah digunakan dan lebih terorganisir.

3.5.1. Sitemap

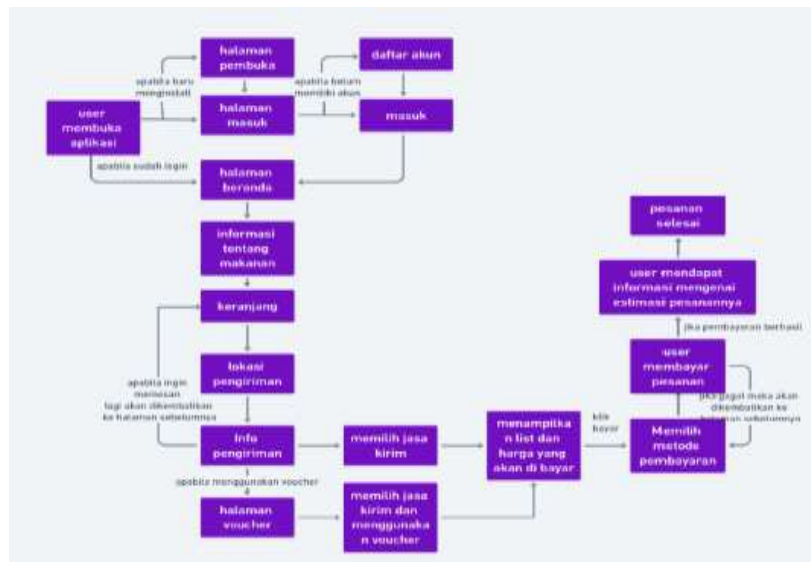
Sitemap membantu pengguna mengetahui isi setiap halaman fitur dalam aplikasi DAPOER IBU dan memudahkan mereka menemukan halaman yang ada. Struktur sitemap juga membantu memastikan bahwa setiap fitur dan halaman yang ada dalam aplikasi terorganisir dengan baik. Detail dari sitemap DAPOER IBU dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Site Map

3.5.2. Userflow

User Flow sangat membantu pengguna saat menggunakan aplikasi DAPOER IBU karena dirancang untuk memungkinkan peneliti membuat alur yang mudah sebelum membuat antarmuka aplikasi dan menghindari alur yang terlalu rumit untuk membuat aplikasi lebih mudah digunakan.



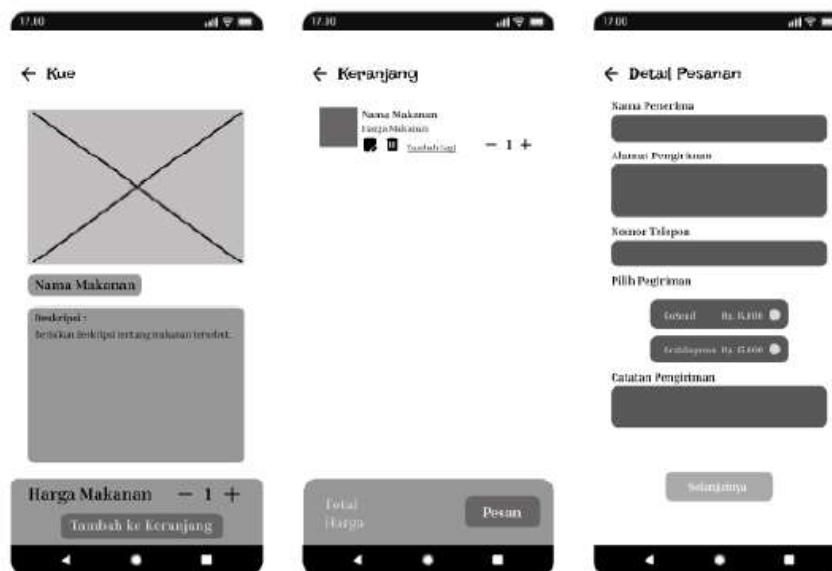
Gambar 3. User Flow Semua Pengguna

3.6. Prototype

Prototype adalah tahapan selanjutnya dari metode Design Thinking. Tujuan pembuatan prototype adalah untuk menguji berbagai elemen dari solusi desain yang telah dibuat pada tahap Ideate. Proses ini memberikan evaluasi awal tentang seberapa efektif dan berguna solusi yang diusulkan. Sebelum implementasi akhir, prototipe dapat membantu menentukan area yang perlu diperbaiki. Wireframe Berikut adalah gambaran dari wireframe yang telah dibuat, yang merupakan representasi kasar dari desain aplikasi DAPOER IBU.



Gambar 3. Rancangan Halaman Pada Aplikasi



Gambar 4 Rancangan Halaman Aplikasi

3.7. High Fidelity

High Fidelity adalah desain FINAL yang akan diuji pada pengguna yang akan menggunakan rancangan aplikasi DAPOER IBU.

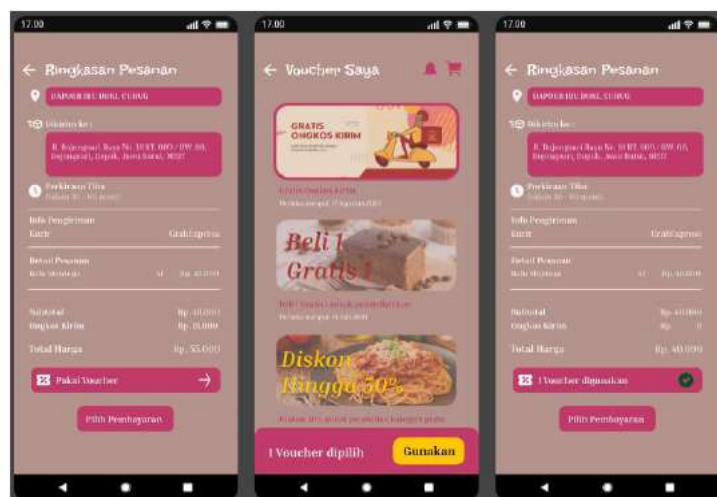


Gambar 5. Halaman Login dan Registrasi Akun



Gambar 6. Halaman Menu Produk

Saat pengguna menekan Halaman Menu, mereka akan dibawa ke halaman yang berisi berbagai kategori makanan, seperti kue, snack, pasta, dan nasi. Dengan fitur ini, pengguna dapat lebih mudah menyaring menu yang akan dipesan berdasarkan kategori ini. Ini membuatnya lebih mudah untuk mencari menu yang akan dipesan secara cepat dan efektif, yang membuatnya lebih nyaman bagi pengguna.



Gambar 7. Transaksi Pembelian Produk

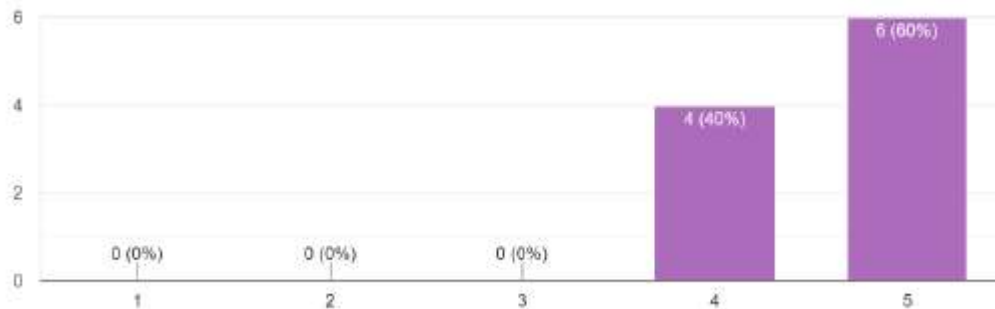
Pengguna akan menemukan semua detail pesanan di halaman ringkasan. Ini termasuk lokasi toko, lokasi pengiriman, waktu perkiraan tiba pesanan, jenis jasa pengiriman yang digunakan, makanan yang dipesan, dan total harga. Pengguna juga dapat menambahkan voucher untuk mendapatkan ongkos kirim gratis. Pengguna dapat melanjutkan ke halaman pembayaran setelah semuanya sesuai.

3.7. Testing

Setelah melakukan implementasi pada rancangan User Interface aplikasi Dapoer Ibu ini akan dilakukan uji coba yang menggunakan survey dengan Google Forms. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan User Interface sudah memenuhi kriteria yang diinginkan oleh User dan apakah berjalan dengan baik. Hasil dari uji coba yang telah dilakukan yang diuji menggunakan Survey dengan skala 1 sampai 5. Hasil grafik laporan kuis semua pertanyaan dari 1 sampai 10. Berikut contoh hasil testing pada pertanyaan 1 dan 10:

1. Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini kembali.

10 jawaban

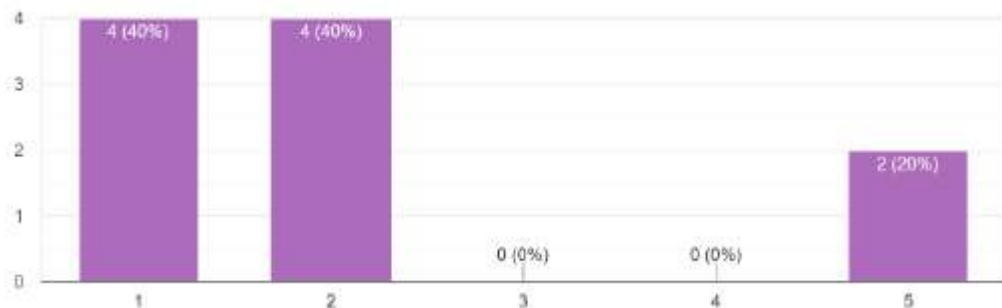


Gambar 8 Diagram Pertanyaan 1

Pada gambar 8, diagram batang yang menunjukkan “Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini kembali.” mempresentasikan jumlah responden yang memilih skala “4” yang berarti “Setuju” sebanyak 4 responden, dan 6 responden yang memilih skala “5” yang berarti “Sangat Setuju”.

10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

10 jawaban



Gambar 9 Diagram Pertanyaan 10

Pada gambar 9, diagram batang yang menunjukkan “Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini” mempresentasikan jumlah responden yang memilih skala “1” yang berarti “Sangat Tidak Setuju” sebanyak 4 responden, 4 responden yang memilih skala “2” yang berarti “Tidak Setuju”, dan sebanyak 2 responden memilih skala “5” yang berarti “Sangat Setuju”.

Tabel 3. Skor Asli Hasil Kuisioner

No	Partisipan	Nomor Pertanyaan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Silvester Bambang Priambodo	4	2	5	1	4	1	5	1	5	1
2	Abdul Goni	4	1	5	2	4	1	4	2	5	2
3	Sukrisna	5	1	5	1	5	3	5	1	5	1
4	Ilham Adi Wiyogo	4	2	5	2	5	2	4	2	5	1
5	Desi Rahmawati	4	1	4	2	5	1	4	1	5	5
6	Naufal A Adinata	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	Sutrisni	5	2	5	1	4	2	5	2	4	2
8	Hasnah Mutia Amalia	5	1	4	1	4	1	5	2	4	5
9	Agis Nir Najwan	5	2	4	2	4	2	5	2	4	2
10	Suparni	5	1	5	2	4	1	5	1	4	2

Tabel 4 Skor Hitung SUS

Skor Hasil Hitung SUS											Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		Jumlah x 2,5
R1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37	92,5
R2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	34	85
R3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38	95
R4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	34	85
R5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	0	32	80
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R7	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	85
R8	4	4	3	4	3	4	4	3	3	0	32	80
R9	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80
R10	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	90
Rata-rata Skor												87,25

Dari tabel 4 menunjukkan nilai-nilai kepuasan atau penerimaan pengguna terhadap masing-masing pertanyaan dengan nilai persentase total jawaban responden aplikasi Dapoer Ibu dapat disimpulkan bahwa responden puas dengan hasil perancangan dan mendapat rata-rata skor sebanyak 87,25.

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Gambar 10. SUS Skor



Apabila disesuaikan kembali hubungannya dengan tabel 4, dapat dikatakan bahwa aplikasi Dapoer Ibu sudah memiliki nilai usability, yaitu sebanyak 87,25 yang berarti masuk ke dalam kategori “A” atau “EXCELLENT”.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ni berhasil membuat desain UI untuk aplikasi Dapoer Ibu menggunakan Figma sebagai tools. Design Thinking digunakan untuk menguji perancangan desain dengan metode emphatize dan pengujian dilakukan melalui Google Form untuk kuesioner. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa desain antarmuka aplikasi Dapoer Ibu mendapatkan skor usability sebesar 87,25 dengan predikat Excellent. Desain antarmuka aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna. Desain dapat diperbaiki dengan memperbaiki beberapa halaman yang kurang menarik dan sesuai kebutuhan pengguna.

REFERENASI

- [1.] Basatha, R. Kristianto, A. Rahmawati, T. Adiwena, B. Sutjiadi, R. Novi Tri Hariyanti, Wirapraja, A. (2022). *UI/UX DESIGN: PANDUAN, TEORI DAN APLIKASI*. ISBN: 978-623-09-0810-1. Surabaya: Penerbit oleh IKADO Press
- [2.] M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana. (2020). Figma. *Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*, 211.
- [3.] Eci Marcica, Suci Nurmatin. (2020). Google Form. *Pemanfaatan Google form Sebagai Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh* , 2-3.
- [4.] Anak Agung Ngurah Hary Susila, Dewa Made Sri Arsa. (2023). Analisis System Usability Scale (SUS) Dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah UNIKOM Volume 21 Nomor 3 (April 2023)*. p-ISSN : 1411-9374, e-ISSN : 2527-7030
- [5.] Baihaqi. (2023). Perkembangan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) Serta Pengaruhnya Terhadap Krisis Ekonomi Vol 2, No 2 2023. Diakses tanggal 31 Mei 2024 dari <https://jurnal.stisahlalsigli.ac.id/index.php/jhei/article/view/184/148>
- [6.] Setiyo Adi Nugroho , Daniel Rudjiono , Febrian Rahmadhika. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol.14, No.1 2021. Diakses tanggal 7 Juli 2024 dari <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- [7.] Reksi Prayoga , Meriska Defriani , Dede Irmayanti. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Mobile Penjualan di 3R Stationary Menggunakan Metode Design Sprint. *Smart AI Journal*, Vol. 1 No. 4 2022. Diakses tanggal 7 Juli 2024 dari <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI/article/viewFile/40/40>
- [8.] Patria, R. (2023, Januari 11). Mengenal User Interface: Definisi, Fungsi, dan Contohnya. Retrieved April 28, 2024, from DomaiNesia: https://www.domainesia.com/berita/user-interface/#Pengertian_User_Interface_UI
- [9.] Faradilla. (2023, Desember 5). Apa Itu User Experience (UX)? Definisi Lengkap & Manfaatnya. Retrieved April 28, 2024, from HOSTINGER TUTORIAL: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/user-experience-adalah>
- [10.] Revita, T. (2023, Januari 16). User Experience (UX): Pengertian, Fungsi dan Pentingnya Penerapan dalam Bisnis. Retrieved Mei 5, 2024, from DailySocial: <https://dailysocial.id/post/user-experience-ux>
- [11.] Husnunnisa, I. A. (2024, Maret 1). Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan. Retrieved April 28, 2024, from ruangkerja_: <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- [12.] Mukhtaromin, Widyaiswara. (2022, November 20). Mengenal Desain Thinking. Retrieved April 28, 2024, from Balai Diklat Keuangan Pontianak: <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>



- [13.] Swarnadwitya, A. (2020, Maret 17). Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. Retrieved Mei 19, 2024, from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- [14.] Leonardi, A. (2023, Maret 23). Mengenal Whimsical! Cara Membuat Diagram, Flowchart, dan Desain Dengan Cepat dan Mudah! Retrieved Mei 19, 2024, from IDMETAFORA: <https://idmetafora.com/news/read/3120/Mengenal-Whimsical-Cara-Membuat-Diagram-Flowchart-dan-Desain-Dengan-Cepat-dan-Mudah.html>
- [15.] Naufal, A. (2022, Oktober 22). Figma Adalah: Fitur, Fungsi dan Cara menggunakannya. Retrieved Mei 5, 2024, from news.gunadarma.ac.id: <http://news.gunadarma.ac.id/2022/10/figma-adalah-fitur-fungsi-dan-cara-menggunakannya/>
- [16.] Auliyaa, T. N. (2020, April 14). Memahami User Flow pada UX Design. Retrieved Mei 19, 2024, from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/memahami-user-flow-pada-ux-design/>
- [17.] Larasati, A. (2023, Juni 9). Peran User Flow pada UX Design. Retrieved Mei 19, 2024, from suitmmedia: <https://suitmedia.com/ideas/peran-user-flow-pada-ux-design>
- [18.] Guntoro. (2023, September 19). Apa itu Aplikasi Mobile ? Inilah Ulasan Lengkapnya !. Retrieved July 7, 2024, from badoystudio : https://badoystudio.com/aplikasi-mobile/#Apa_itu_Aplikasi_Berbasis_Mobile
- [19.] Andysa, S. (2022, Februari 7). Mengenal System Usability Scale. Retrieved July 7, 2024, from Binus University: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>
- [20.] shintia. (2022, Agustus 1). Pemanfaatan Teknologi Digital Google Form Sebagai Daftar Hadir dan Sekaligus Mencetak Sertifikat pada Kegiatan Webinar Direktorat PPG. Retrieved Mei 5, 2024, from ppg.kemendikbud.co.id: <https://ppg.kemendikbud.go.id/news/pemanfaatan-teknologi-digital-google-form-sebagai-daftar-hadir-dan-sekaligus-mencetak-sertifikat-pada-Website>