

Perancangan UI/UX Sistem Informasi *Minimarket* Poljam Mart Berbasis *Website* dengan Metode *Design Thinking*

Jasmine Varsha Ananda^{a,*}, Tanto^a, Helza Triana^b

^aProgram Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Jambi, Jln Lingkar Barat 2 Kota Jambi, Indonesia

E-mail: jvarshaananda@gmail.com, tanto@politeknikjambi.ac.id, helza@politeknikjambi.ac.id

* Corresponding Author: jvarshaananda@gmail.com

Abstract— The design of effective user interface (UI) and user experience (UX) is crucial in enhancing the quality of user interaction with web-based information systems. This study aims to design the UI/UX of Poljam Mart's web-based information system using the design thinking method. The method consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, focusing on a deep understanding of user needs. Through interviews and observations, the needs of Poljam Mart's consumers and managers were identified and formulated into the main problems. Various design solutions were developed and realized into prototypes, which were then tested on users to gather feedback. The results showed that the design thinking approach could create intuitive, responsive designs that meet user needs, thereby increasing user satisfaction and ease of use. In conclusion, the application of design thinking is effective in creating user-centric UI/UX and enhancing the quality of Poljam Mart's information system.

Keywords— UI/UX, Design Thinking, Information System.

Abstrak— Perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif sangat penting dalam meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan sistem informasi berbasis *website*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem informasi Poljam Mart berbasis *website* dengan menerapkan metode *design thinking*. Metode ini mencakup lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Melalui wawancara dan observasi, kebutuhan konsumen dan pengelola Poljam Mart diidentifikasi, yang kemudian dirumuskan dalam permasalahan utama. Berbagai solusi desain dikembangkan dan diwujudkan dalam prototipe, yang kemudian diuji kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *design thinking* mampu menciptakan desain yang intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan dan kemudahan dalam penggunaan sistem. Kesimpulannya, penerapan *design thinking* efektif dalam menciptakan UI/UX yang *user-centric* dan meningkatkan kualitas sistem informasi Poljam Mart.

Kata kunci— UI/UX, Design Thinking, Sistem Informasi.

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang perdagangan dan bisnis. Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah dengan adanya sistem informasi berbasis *website* yang membantu proses transaksi dan manajemen usaha *minimarket* Poljam Mart, Poljam Mart adalah salah satu unit bisnis yang bergerak di bidang ritel. Poljam Mart berlokasi di Permata Land, Pinang merah, Bagan Pete, Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi, Jambi 36129. Poljam Mart berusaha mengikuti perkembangan ini dengan mengembangkan sistem informasi yang

memudahkan operasional toko dan memberikan kemudahan kepada konsumen dalam berbelanja.

Namun, perancangan aplikasi tidak semudah membalikkan telapak tangan. Aplikasi yang efektif dan efisien harus didesain dengan memperhatikan kebutuhan pengguna secara detail [1]. Kemajuan teknologi yang dimanfaatkan dengan baik dan benar akan memudahkan dan mempercepat pekerjaan manusia [2] salah satu contohnya adalah aplikasi Poljam Mart yang dirancang untuk memfasilitasi pengguna maupun penjual dalam melakukan transaksi jual-beli produk secara *online*.

Dalam merancang sistem informasi berbasis *website*, aspek UI/UX memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan sistem. Di era modernisasi

seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya [3].

Oleh karena itu, metode *design thinking* digunakan dalam perancangan UI/UX sistem informasi Poljam Mart. Metode ini dipilih karena mampu mengintegrasikan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif. metode *design thinking* digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi atau tidak memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan solusi yang inovatif dan efektif [1].

Design thinking adalah metode pendekatan berfokus pada solusi kreatif yang mengintegrasikan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas [4]. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan perancangan sistem informasi Poljam Mart tidak hanya efektif dan efisien, tetapi juga *user-friendly* dan mampu meningkatkan kepuasan pengguna.

Sebagai contoh, Alfamart berhasil meningkatkan kepuasan pelanggan dengan mengembangkan aplikasi *website/mobile* yang terintegrasi dengan layanan *e-wallet*, pengelolaan stok otomatis, dan berbagai fitur lainnya yang memudahkan transaksi. Studi yang dilakukan oleh [5] menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis aplikasi *website/mobile* pada Alfa Gift membantu sebagian masyarakat dalam berbelanja. Keamanan menjadi hal yang utama pada masa pandemi pada saat itu karena harus meminimalisir berhadapan langsung dengan orang lain. Masyarakat lebih memilih dengan melakukan transaksi secara online karena aman dan praktis tanpa harus melakukan kontak fisik dengan orang lain [5]. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa perancangan sistem informasi berbasis *mobile* yang baik dapat memberikan dampak positif bagi pengelolaan bisnis ritel.

Berdasarkan contoh kasus tersebut, Poljam Mart dapat mengadopsi pendekatan serupa dengan memperhatikan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk menghasilkan sistem yang *user-friendly* dan efektif. Dalam hal ini, metode *design thinking* dipilih untuk merancang UI/UX sistem informasi Poljam Mart berbasis *mobile*, karena metode ini berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan solusi inovatif.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Antarmuka (*User Interface*)

User Interface adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir [6]. Berdasarkan uraian tersebut, UI berfokus pada tata letak, desain, dan

interaksi pengguna dengan sistem. UI mencakup elemen-elemen seperti tombol, ikon, menu, warna, tipografi, dan layout yang digunakan dalam aplikasi atau website. Tujuan utama UI adalah untuk membuat antarmuka yang menarik secara visual dan mudah digunakan oleh pengguna.

Adapun komponen utama UI mencakup elemen grafis, skema warna, tipografi, dan elemen visual lainnya yang memengaruhi estetika produk. UI juga mempelajari bagaimana elemen-elemen UI merespons ketika pengguna berinteraksi, seperti saat mengklik tombol atau mengisi formulir. Pengaturan elemen pada halaman yang harus konsisten dan mudah dipahami pengguna [2].

2. Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

User experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa [6]. UX mencakup aspek kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat menggunakan sistem, mulai dari interaksi awal hingga penyelesaian tugas. UX tidak hanya berfokus pada desain visual, tetapi juga pada bagaimana produk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Adapun komponen utama UX pada bagian riset pengguna adalah untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna untuk merancang solusi yang tepat. UX juga mengatur struktur konten sehingga mudah ditemukan dan digunakan oleh pengguna [3]. *Wireframing* dan *prototyping* membuat sketsa dan model awal dari desain untuk menguji alur dan interaksi sebelum pengembangan akhir. Tidak hanya itu, pada pendesainan UX pengujian pengguna (*User Testing*) juga dilakukan untuk menguji produk dengan pengguna nyata untuk memastikan desain yang intuitif dan fungsional.

3. Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan komponen yang bekerja sama untuk tujuan bersama [7]. Elemen-elemen ini bisa berupa objek fisik, prosedur, manusia, informasi, atau data yang terorganisir dalam suatu struktur tertentu. Sistem memiliki komponen-komponen yang saling berinteraksi melalui *input*, proses, dan *output*, yang memungkinkan sistem tersebut berfungsi secara efektif.

4. Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi penerimanya dalam proses pengambilan keputusan [7]. Informasi berperan penting dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, bisnis, dan pendidikan, karena memberikan dasar untuk memahami situasi, menganalisis permasalahan, dan menentukan tindakan yang tepat.

Dalam konteks teknologi informasi, informasi adalah aset strategis yang memungkinkan organisasi untuk meningkatkan efisiensi operasional, mendukung pengambilan keputusan, dan menciptakan keunggulan kompetitif. Sistem informasi *modern* memanfaatkan teknologi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi secara cepat dan efisien [8].

5. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem berupa *hardware*, *software*, brainware prosedur dan atau aturan didalam suatu organisasi yang membutuhkan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk mengolah data menjadi informasi yang dapat menghasilkan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak-pihak terkait guna memecahkan masalah dan pengambilan Keputusan [7]. Adapun dalam konteks teknologi informasi, Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, analisis, dan visualisasi dalam suatu organisasi [8].

6. Minimarket

Minimarket adalah toko ritel berukuran kecil hingga menengah yang menjual berbagai barang kebutuhan sehari-hari, seperti makanan, minuman, produk rumah tangga, dan produk kesehatan [5]. *Minimarket* biasanya beroperasi dengan jam buka yang panjang, sering kali hingga larut malam, dan berlokasi di area yang mudah diakses oleh masyarakat, seperti di dekat perumahan, perkantoran, atau pusat kota.

Berbeda dengan *supermarket* atau *hypermarket*, minimarket fokus pada penyediaan barang dengan variasi yang cukup, namun dalam jumlah yang terbatas, untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang mencari kenyamanan dan efisiensi dalam berbelanja [9].

7. Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain UI/UX berbasis yang gratis *web* dan mudah digunakan. Berbagai fitur yang gratis dan memudahkan pengguna menjadi dasar banyak desainer menggunakan aplikasi ini dalam membuat desain UI/UX aplikasi dan *website* [10].

Figma merupakan alat desain *modern* yang dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi melalui pendekatan berbasis *cloud*. Dengan dukungan kolaborasi waktu nyata, Figma memungkinkan banyak pengguna untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, sehingga mempercepat iterasi dan pengambilan keputusan.

8. Website

Situs *web* merupakan sekumpulan halaman *web* yang saling berhubungan yang dapat diakses melalui *Internet*. Setiap halaman *web* pada suatu *website* biasanya berisi informasi atau konten yang disajikan dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, musik dan elemen multimedia lainnya [11].

Web adalah antarmuka berbasis *internet* yang memungkinkan pengguna untuk mencari, menampilkan, dan berinteraksi dengan informasi yang disimpan di *server-server* di seluruh dunia. Informasi pada *web* biasanya disajikan dalam format teks, gambar, audio, video, dan data interaktif lainnya [9].

9. Perancangan

Perancangan atau rancang bangun merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem kedalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan [7]

Perancangan adalah tahap awal dalam proses pengembangan yang melibatkan identifikasi kebutuhan, formulasi masalah, dan penciptaan solusi yang diwujudkan dalam bentuk model, rancangan, atau prototipe. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau sistem yang efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan [12].

10. Design Thinking

Design thinking adalah metode pendekatan berfokus pada solusi kreatif yang mengintegrasikan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas [4]. Metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, mengembangkan ide, membuat prototipe, dan menguji solusi.

Design thinking adalah disiplin yang menggunakan sensitivitas desainer dan metode mereka untuk mencocokkan kebutuhan pengguna dengan apa yang secara teknis memungkinkan dan secara strategis layak untuk bisnis [2].

11. Penelitian Terdahulu

TABEL I
PENELTIAN TERDAHULU

Nama Penelitian	Metode
Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis <i>Mobile</i> Dengan Metode <i>Design Thinking</i> [1]	<i>Design Thinking</i>
Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Perancangan UI/UX	<i>Design Thinking</i> dengan UI/UX

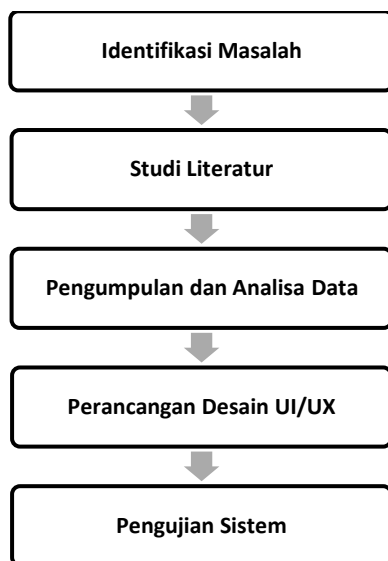
Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis <i>Web</i> [2]	
Perancangan UI/UX Aplikasi <i>My CIC</i> Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi <i>Figma</i> [3]	Prototipe
Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis <i>Mobile</i> Dengan Metode <i>Design Thinking</i> [4]	Prototipe
Perancangan Antarmuka Berbasis <i>Web</i> Pada Sistem Informasi Penilaian Sasaran Kinerja Pegawai Untuk Jabatan Fungsional Dosen Politeknik Jambi [7]	Prototipe
Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang dengan Metode <i>Waterfall</i> [13]	Prototipe
Rancang Bangun Pemetaan Peternakan Ayam di Kota Jambi Berbasis <i>WEBGIS</i> menggunakan Metode <i>DevOps</i> [14]	Prototipe

III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan adalah di Poljam Mart tepatnya di Permata Land, Pinang Merah, Bagan Pete, Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi, Jambi 36129.

B. Kerangka Kerja Penelitian



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Langkah awal dalam penelitian ini adalah memahami masalah utama yang dihadapi oleh pengguna, baik konsumen maupun pengelola Poljam Mart. Pada tahap

ini, masalah-masalah yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam mengakses atau menggunakan sistem informasi diidentifikasi secara mendalam untuk menentukan fokus penelitian.

2. Studi Literatur

Studi literatur merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memahami konsep, teori, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat. Pada penelitian ini, studi literatur dilakukan untuk mendalami beberapa aspek terkait perancangan UI/UX sistem informasi berbasis website dengan metode design thinking.

3. Pengumpulan dan Analisis Data

Langkah ini adalah tahap di mana data kebutuhan pengguna dikumpulkan melalui berbagai metode, seperti wawancara, observasi, atau survei. Langkah ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, harapan, dan kendala yang dihadapi pengguna secara mendalam agar solusi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hasil analisis ini membantu mendefinisikan langkah-langkah utama dalam perjalanan pengguna sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih efisien dan terorganisir.

4. Perancangan Desain UI/UX

Langkah ini adalah proses mengembangkan ide-ide kreatif untuk desain antarmuka dan pengalaman pengguna berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini, berbagai alternatif solusi dirancang dengan fokus pada efektivitas dan kenyamanan pengguna.

5. Pengujian Sistem

Langkah ini dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk mengevaluasi prototipe yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari desain, serta mendapatkan umpan balik pengguna mengenai kemudahan navigasi, tata letak, dan fungsi aplikasi.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah langkah dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau fakta yang relevan guna menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data yang umum digunakan, termasuk yang relevan dalam penelitian "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Poljam Mart Berbasis Website dengan Metode Design thinking":

1. Observasi

Metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku pengguna saat berinteraksi dengan

sistem atau proses yang ada. Observasi dilakukan untuk memahami pola penggunaan, hambatan, serta kebutuhan pengguna yang tidak terungkap melalui wawancara atau survei.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengguna potensial, pengelola sistem, atau pihak terkait untuk menggali kebutuhan, masalah, dan ekspektasi mereka terhadap sistem informasi. Teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang mendalam dan spesifik.

3. Survei atau Kuesioner

Metode ini menggunakan formulir pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh data kuantitatif maupun kualitatif dari responden. Survei biasanya dilakukan secara online atau langsung untuk menjangkau lebih banyak partisipan dalam waktu singkat.

4. Studi Literatur

Melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis seperti laporan, dokumen perusahaan, atau literatur yang relevan. Studi ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder yang mendukung penelitian.

Penggunaan metode pengumpulan data yang tepat akan memastikan bahwa penelitian menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan untuk mendukung analisis dan perancangan sistem.

D. Metode *Design Thinking*

Metode *design thinking* adalah pendekatan iteratif yang berfokus pada penyelesaian masalah dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Prosesnya dimulai dari tahap *empathize*, yaitu memahami pengguna melalui wawancara, survei, atau observasi untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang mereka hadapi. Langkah ini bertujuan untuk mengenali masalah dari sudut pandang pengguna.



Gambar 2. Metode *Design Thinking*

1. *Empathize* (Memahami Pengguna)

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Penulis berusaha untuk "melihat dunia melalui mata pengguna" dengan cara melakukan wawancara, observasi, atau survei. Hasil dari tahap ini adalah kumpulan data yang membantu menciptakan empati terhadap pengguna.

2. *Define* (Mendefinisikan Masalah)

Data yang diperoleh dari tahap sebelumnya dianalisis untuk merumuskan permasalahan inti yang ingin diselesaikan. Masalah dirumuskan dalam bentuk yang jelas dan spesifik agar solusi yang dirancang benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna. Pernyataan masalah ini sering dikenal sebagai *problem statement*.

3. *Ideate* (Menghasilkan Ide)

Pada tahap ini, fokusnya adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide yang kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan. Berbagai teknik *brainstorming* digunakan untuk menggali solusi potensial, tanpa menilai apakah ide tersebut realistis atau tidak. Dari ide-ide yang dihasilkan, dipilih konsep terbaik untuk diuji lebih lanjut.

4. *Prototype* (Membuat Prototipe)

Ide yang dipilih diwujudkan dalam bentuk prototipe, yaitu representasi awal dari solusi, yang bisa berupa sketsa, *wireframe*, atau model digital. Prototipe ini memungkinkan tim untuk mengeksplorasi dan menyempurnakan desain sebelum produk akhir dikembangkan. Prototipe juga berfungsi sebagai alat komunikasi antara tim desain dan pengguna.

5. *Test* (Pengujian)

Prototipe diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai kelebihan dan kekurangannya. Uji coba ini membantu tim untuk mengidentifikasi aspek yang perlu disempurnakan. Proses pengujian bersifat iteratif, artinya hasil dari tahap ini bisa membawa tim kembali ke tahap sebelumnya untuk memperbaiki dan mengoptimalkan solusi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Empathize*

Penulis mencoba melakukan pendekatan melalui wawancara yang dilakukan bersama dengan salah satu pengelola Poljam *Mart* yaitu Bapak Sigit Kurniawan S.Si,M.Si dan beberapa mahasiswa yang pernah melakukan kegiatan magang disana. Dari kegiatan ini, Penulis mendapatkan data berupa desain *website* yang di kelola oleh *developer* sebelumnya dan data lainnya seperti data produk, data toko, dan informasi seputar pengiriman barang yang dilakukan pada Poljam *Mart*.

B. *Define*

Setelah melakukan wawancara dan melakukan observasi terhadap desain *website* yang di berikan, Penulis melakukan tahapan selanjutnya yaitu tahap *define*. Tahap ini dilakukan dengan merumuskan masalah yang spesifik berdasarkan data yang telah dikumpulkan untuk menentukan tujuan pengguna (*user goal*). Masalah dirumuskan dalam bentuk pernyataan

yang fokus pada kebutuhan pengguna, poin permasalahan yang di dapat adalah Poljam Mart sudah memiliki aplikasi *website* yang telah dibuat namun belum di operasional kan karena *website* tersebut masih belum sempurna. Karena terkendala oleh beberapa faktor berikut :

TABEL II
KATEGORI PERMASALAHAN

Permasalahan	Kategori
Desain <i>website</i> yang ada terdapat <i>error</i> dibagian <i>data base</i> sehingga aplikasi ini belum bisa di operasional kan dengan baik.	Sistem Aplikasi
Desain <i>website</i> masih berantakan dan kurang efektif untuk digunakan oleh semua kaum.	User-Friendly
Sistem pengiriman barang masih tidak bisa digunakan pada desain <i>web</i> tersebut.	Sistem Pembayaran

C. Ideate

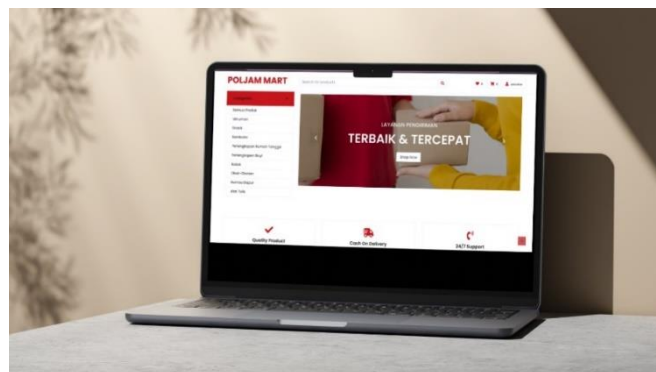
Lalu pada tahap *ideate*, Penulis berusaha mengeluarkan ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang dikembangkan melalui sesi *brainstorming*. Ide-ide yang muncul dieksplorasi dan diseleksi untuk menghasilkan solusi yang inovatif.

TABEL III
SOLUSI PERMASALAHAN

Permasalahan	Solusi
Desain <i>website</i> yang ada terdapat <i>error</i> dibagian <i>data base</i> sehingga aplikasi ini belum bisa di operasional kan dengan baik.	Merancang desain <i>website</i> Poljam Mart dengan memberikan fitur lengkap dan informatif
Desain <i>website</i> masih berantakan dan kurang efektif untuk digunakan oleh semua kaum.	Mendesain <i>website</i> Poljam Mart sesederhana mungkin namun tetap <i>modern</i> agar dapat digunakan oleh semua kaula
Sistem pengiriman barang masih tidak bisa digunakan pada desain <i>web</i> tersebut.	Menambahkan fitur sistem pengkuriran dan alternatif pembayaran

D. Prototype

Selanjutnya, ide-ide tersebut diwujudkan dalam bentuk prototipe pada tahap *prototype*. Prototipe adalah model awal atau versi sederhana dari produk yang akan digunakan untuk menguji kelayakan desain. Berikut adalah *Mock Up* dari *website* Poljam Mart yang telah dibuat :



Gambar 3. *Mock Up* Poljam Mart

E. Test

Tahap *test* menjadi langkah akhir untuk menguji prototipe yang telah dibuat. Pengguna diminta mencoba prototipe, dan umpan balik mereka digunakan untuk mengevaluasi apakah desain sudah sesuai dengan kebutuhan atau memerlukan perbaikan. Pada tahap ini, penulis menyebarkan kuisisioner ke 50 pengguna tentang kepuasan pengguna menggunakan *website* Poljam Mart.

TABEL IV
PENILAIAN APLIKASI

Pertanyaan	Respond User	Persentase
Bagaimana menurut anda aplikasi ini?	Sangat membantu keseharian untuk membeli produk	87%
Apa yang menurut Anda perlu diperbaiki dalam aplikasi Poljam Mart?	Tidak ada yang perlu yang di perbaiki.	80%
Seberapa mudah Anda menemukan produk yang Anda cari di aplikasi Poljam Mart?	Mudah	77.8%
Sejauh mana Anda merasa aplikasi Poljam Mart membantu Anda dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari?	Membantu	66.7%
Apakah Anda mengalami kesulitan atau masalah teknis saat menggunakan	Tidak	88.9%

aplikasi Poljam Mart?		
Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan aplikasi Poljam Mart kepada teman atau keluarga?	Besar	88.9%

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan UI/UX sistem informasi Poljam Mart berbasis *website* menggunakan metode *design thinking*. Proses penelitian diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, yang melibatkan pengelola, mahasiswa magang, dan *developer*. Melalui tahapan metode *design thinking* di mulai dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan pengguna, sehingga desain yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman yang intuitif dan *user-friendly*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memberikan kemudahan bagi pengguna dalam beberapa aspek utama, seperti:

1. Navigasi yang Mudah: Struktur navigasi yang dirancang sederhana dan intuitif memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi dan fitur dengan cepat tanpa kebingungan.
2. Desain Antarmuka yang Konsisten: Konsistensi dalam elemen desain, seperti warna, ikon, dan tata letak, membuat pengalaman pengguna lebih nyaman dan efisien.
3. Informasi Produk yang Jelas: Setiap produk disajikan dengan detail informasi yang lengkap, seperti harga, deskripsi, dan ketersediaan stok, sehingga memudahkan pengguna dalam mengambil keputusan pembelian.
4. Fitur-Fitur Utama yang Fungsional: Fitur seperti halaman produk, keranjang belanja, favorit, profil pengguna, dan panduan cara belanja dirancang untuk mendukung kelancaran proses belanja *online*.

Secara keseluruhan, penerapan metode *design thinking* terbukti efektif dalam menciptakan prototipe UI/UX yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga memperbaiki pengalaman belanja online di Poljam Mart. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut ke tahap implementasi sistem yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. V. A. A. R. Puput Silva Rosiana, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)* pISSN: 2303-0577 eISSN: 2830-7062, vol. 11, no. 3, pp. 246-253, 2023.
- [2] Z. A. T. L. M. Arizona Firdonsyah, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX," *Informatics Journal ISSN : 2503 – 250X*, vol. 8 , no. 2, pp. 136-142, 2023.
- [3] M. A. S. A. S. M. Agus Muhyidin, "Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma" *JURNAL DIGIT ISSN : 2088-589X*, vol. 10, no. 2, pp. 208-219, November 2020.
- [4] P. H. a. A. V. G. Dwi, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 8, no. 1, pp. 23-30, 2023.
- [5] P. I. Fitriani, "Peran Aplikasi Digital Alfa Gift Di Alfamart Dalam Transaksi Jual Beli Di Tengah Pandemi Covid-19," Digital Library IAIN Palangka Raya, Palangkaraya, 2021.
- [6] I. S. & Y. T. Widyasari, "Manajemen Peralatan Kesehatan Klinik Medical Center PTN di Jawa Timur," *Jph Recode*, vol. 3, no. 2, pp. 95-106, 2020.
- [7] T. R. M. Bagus Setia Budia, "Perancangan Antarmuka Berbasis Web Pada Sistem Informasi Penilaian Sasaran Kinerja Pegawai Untuk Jabatan Fungsional Dosen Politeknik Jambi," *Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan*, vol. 6, no. 1, pp. 46-51, 2024.
- [8] J. M. L. & F. S. Lolita, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Spa Kampoeng Depok Jawa Barat," *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, vol. 8, no. 2, pp. 67-79, 2023.
- [9] F. A. M. E. R. I. Uus Firdaus, "Perancangan Aplikasi Minimarket Berbasis Web" *Karimah Tauhid*, vol. 2, pp. 1372-1382, 2023.
- [10] M. Budi Kurniawan, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian" *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1-7, 2022.
- [11] G. S. P. R. A. S. E. M. S. S. Anjo dos Santos, "Uji Coba Keamanan Database Website Menggunakan Python Dan Sqlmap Melalui Command Prompt Pada Sistem Operasi Windows," *TEKINFO*, vol. 25, no. 1, pp. 146-153, 2024.
- [12] F. & R. I. Purnama, "Perancangan Prototyping Sistem Informasi Penilaian Kinerja Dosen Perguruan Tinggi," *Jurnal Elektronika Listrik dan Teknologi Informasi Terapan*, vol. 4, no. 1, pp. 40-44, 2022.
- [13] F. D. T. Rezagi Meilano, "Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang dengan Metode Waterfall," *ELTI (Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan)*, vol. 2, no. 1, pp. 30-34, 2019.

[14] H. T. M. H. S. Febri Dristyan, “Rancang Bangun Pemetaan Peternakan Ayam di Kota Jambi Berbasis WEBGIS menggunakan Metode DevOps,” *KERNEL*

(*Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika dan Pendidikan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 41-47, 2024.