

## ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN BESI BETON MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Priti Fani<sup>1</sup>; Rani Irma Handayani<sup>2\*</sup>

Sistem Informasi<sup>1,2</sup>

Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

[www.nusamandiri.ac.id](http://www.nusamandiri.ac.id)<sup>1,2</sup>

[pritifani99@gmail.com](mailto:pritifani99@gmail.com)<sup>1</sup>; [rani.rih@nusamandiri.ac.id](mailto:rani.rih@nusamandiri.ac.id)<sup>2\*</sup>

(\*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

**Abstract**—The world of technology today greatly affects human life. Technological advances, especially in the field of information technology, are increasing every year. PT Sumber Jaya Maju Gemilang provides a variety of reinforced concrete products to meet the needs of different consumers for projects, factories, and other construction. During the sales process, it is still done manually, which hinders business because it takes a lot of time and causes errors in processing and reporting transaction data. Because of these problems, a new design for the Sales of Reinforced Concrete website must be designed using the design thinking method. The purpose of this study is to assist in creating sales applications that meet user needs and improve user experience. The results of the study show that the empathy stage, namely determining and observing previous cases, one of the problems that can be concluded from the empathize process is the company's low level of awareness of their service users. In the previous stage, the idea was to create an application that could handle the problems of people who wanted to order iron and delivery of goods but did not have much time or did not want to queue for a long time. At this stage, the prototype must rearrange the flow of iron sales and delivery of goods so that it is easier, and create a pattern for creating features in the application. In the final stage, the application trial process is carried out using the digital prototype in the Figma Application.

**Keywords:** design thinking method, sales application, UI/UX.

**Abstrak**—Dunia teknologi saat ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi, terutama di bidang teknologi informasi, meningkat setiap tahun. PT Sumber Jaya Maju Gemilang menyediakan berbagai macam produk besi beton untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang berbeda untuk proyek, pabrik, dan pembangunan lainnya. Selama proses penjualan masih dilakukan secara manual, yang menghambat bisnis karena memakan banyak waktu dan menyebabkan kesalahan dalam pengolahan dan laporan data transaksi. Karena masalah tersebut, desain baru untuk situs web Penjualan Besi Beton harus dirancang menggunakan metode *design thinking*. Tujuan penelitian ini untuk membantu dalam pembuatan aplikasi penjualan yang memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap empati, yaitu penentuan dan pengamatan kasus sebelumnya, salah satu masalah yang dapat disimpulkan dari proses *empathize* adalah tingkat kesadaran perusahaan terhadap pengguna layanan mereka yang rendah. Pada tahap sebelumnya, idenya adalah untuk membuat aplikasi yang dapat menangani masalah orang yang ingin memesan besi dan pengiriman barang tetapi tidak memiliki waktu yang banyak atau tidak mau mengantri lama. Pada tahap ini, prototipe harus menata kembali alur penjualan besi dan pengiriman barang sehingga lebih mudah, dan membuat pola untuk membuat fitur yang ada dalam aplikasi. Pada tahap akhir, proses uji coba aplikasi dilakukan dengan menggunakan digital *prototype* yang ada di Aplikasi Figma.

**Kata Kunci:** metode design thinking, aplikasi penjualan, UI/UX.

### PENDAHULUAN

Dunia teknologi saat ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi, terutama di bidang teknologi informasi,

meningkat setiap tahun (Nadhif et al., 2021). Untuk mengolah informasi, teknologi informasi termasuk pengolahan, pengambilan, pengorganisasian, masukan, dan pengendalian informasi dengan berbagai cara untuk mendapatkan data yang

berkualitas tinggi. Data ini digunakan oleh orang, pemerintah, dan bisnis untuk mendapatkan informasi yang akurat, jelas, dan bermakna (Laisani & Putra, 2022).

Dengan kemajuan teknologi saat ini, semua bisnis berusaha memasukkan teknologi ke dalam setiap bidang bisnis mereka untuk membuat layanan atau informasi lebih mudah dan meningkatkan penjualan (Prayoga et al., 2022). Banyak bisnis saat ini menjual barang mereka secara online dan membuat aplikasi penjualan yang telah terkomputerisasi untuk membantu mereka memasarkan barang mereka (Widiatmoko et al., 2022). Aplikasi sering dirancang tanpa melihat pengguna, yang mengakibatkan hasil yang tidak sesuai dengan pengguna (Novianto & Rani, 2022). Aplikasi tersebut memiliki masalah saat digunakan karena desainnya (Nurmaharani & Heriyanto, 2023).

Beberapa kemajuan teknologi, UI (User Interface) dan UX (User Experience), dapat menggunakan potensi digital dan web untuk mendesain produk yang terlihat dan digunakan dengan benar, meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan kenyamanan penggunaan (Pramudita et al., 2021). Tentunya diperlukan suatu metode yang mempertimbangkan tampilan dan pengalaman pengguna target sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung pembuatan UI UX (Firdonsyah et al., 2023).

Salah satunya adalah pendekatan pemikiran desain, yang menilai perancang dengan menggunakan pendekatan berpusat pada objek atau berpusat pada objek responden dalam memecahkan masalah (Aryani et al., 2021). Keunggulan metode ini adalah dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah, seperti pengembangan teknologi, desain produk, pemasaran, dan desain pabrik (Angelina et al., 2022).

Dalam domain *user interface*, penggunaan metode pemikiran kreatif bertujuan untuk meningkatkan tampilan produk yang ditawarkan kepada pengguna. Di sisi UX, mendukung elemen visual dengan mengoptimalkan kinerja dan membuat aplikasi lebih mudah digunakan (Hartina et al., 2022).

Dengan alamat Jl. KH. Hasyim Ashari No. 99 Cipondoh, neroktog, Tangerang, PT Sumber Jaya Maju Gemilang (SJMG) telah menjadi distributor besi beton sejak tahun 2002. PT Sumber Jaya Maju Gemilang membuat berbagai jenis besi beton untuk proyek, pabrik, dan pembangunan lainnya. Produk ini diuji dan memenuhi Standar Nasional Indonesia (SNI), dan harganya terjangkau dan bebas ongkos kirim ke wilayah tertentu. Marketing dan aplikasi penjualan yang diperlukan akan berdampak pada

penjualan perusahaan (Hidayanti et al., 2023). Selama proses penjualan masih dilakukan secara manual, itu menjadi masalah bagi perusahaan karena memakan banyak waktu dan menghasilkan kesalahan data transaksi (Aziz et al., 2023)

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilakukan analisis dan perancangan UI/UX untuk aplikasi penjualan besi beton di PT Sumber Jaya Maju Gemilang menggunakan metode design thinking dengan menggunakan aplikasi figma (Dwi & Santiyasa, 2022). Berdasarkan ulasan literatur dan masalah di atas, meskipun banyak penelitian tentang penggunaan *Design Thinking* dalam pengembangan perangkat lunak dan desain UI/UX, penelitian ini melihat beberapa hal yang berbeda khususnya dalam konteks aplikasi penjualan besi beton. Penelitian sebelumnya sering berfokus pada aplikasi e-commerce umum, tetapi kebutuhan khusus aplikasi penjualan besi beton belum banyak dibahas, dan penelitian tentang aplikasi penjualan besi beton.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu dalam pembuatan aplikasi penjualan yang memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan proses bisnis, meningkatkan pengalaman pengguna, dan menjaga keamanan data (Rusanty et al., 2019).

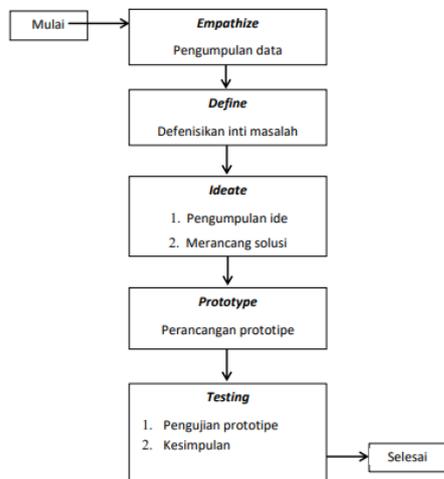
## BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini, metode pemikiran desain digunakan untuk mendesain situs web penjualan besi beton. Metode ini memperhatikan visual dan pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran karena mencakup beberapa pertanyaan dari masalah yang akan diteliti. Observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan pencarian literatur dari buku atau jurnal adalah semua contoh dari metode kombinasi ini.

Pada tahap empati, berusaha untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan masalah pengguna atau audiens target. Dengan melakukan observasi, wawancara, dan berinteraksi langsung dengan pengguna, mereka meningkatkan pemahaman mereka. Pada titik ini, tujuan utama adalah untuk belajar mengenali pengguna dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang mereka hadapi. Tahap ini mencakup analisis dan sintesis informasi yang dikumpulkan selama tahap empati..

Selanjutnya merumuskan masalah dengan cara yang jelas dan spesifik sesuai dengan apa yang mereka ketahui tentang pengguna. Pada akhir tahap ini harus memiliki pernyataan masalah yang jelas yang akan menjadi dasar untuk langkah kreatif

berikutnya. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tujuannya adalah untuk secepat mungkin mengumpulkan umpan balik pengguna untuk mengetahui bagaimana solusi dapat ditingkatkan. Tahap uji melibatkan menguji prototipe kepada pengguna. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apa yang dipikirkan pengguna tentang prototipe, dengan melihat tanggapan pengguna, masalah, dan peluang penyempurnaan. Solusi yang telah diuji dan ditingkatkan digunakan untuk membuat produk, layanan, atau solusi nyata adalah implementasi terakhir. Tim harus siap untuk mengatasi masalah dan kesulitan yang mungkin muncul selama proses ini.

Studi kasus ini membuat solusi untuk masalah di atas dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, dengan penjelasan setiap langkah sebagai berikut:

1) Implementasi *Empathize*

Langkah pertama adalah meningkatkan pengetahuan tentang kebutuhan pengguna, seperti kebiasaan, dorongan, dan kondisi kesehatan lainnya. Mengamati atau berbicara dengan calon pengguna dapat membantu Anda memahami hal ini. Ini adalah tahap desain awal proyek aplikasi UI/UX komersial. Pada penelitian ini dilakukan observasi, wawancara, dan distribusi kuesioner di PT Sumber Jaya Maju Gemilang selama proses pengumpulan data.

2) *Define*

Ini adalah tahap yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi pengguna di dunia nyata. Setelah itu, menjadi topik yang menarik untuk dipikirkan saat mengembangkan desain aplikasi. Pada tahap ini, masalah yang muncul dari observasi,

wawancara, dan penyebaran kuesioner akan didefinisikan. Hasil dari komunikasi yang dilakukan dengan pengguna aplikasi menunjukkan masalah yang perlu diperbaiki dan pengembangan. Peta Kedekatan dan Prioritas akan menunjukkan masalah.

3) *Ideate*

Ini adalah tahap pembuatan solusi atau ide yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna setelah mengevaluasi masalah dari tahap sebelumnya.

4) *Prototype*

Fase ini mencakup penerapan ide atau solusi yang dikumpulkan pada fase sebelumnya dalam bentuk produk atau prototipe yang dapat diuji.

5) *Testing*

Pada titik ini, rancangan disempurnakan berdasarkan hasil pengujian prototipe aplikasi penjualan yang dilakukan dengan Figma Tools. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat menangani masalah pengguna.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, tahapan yang digunakan untuk merancang UI/UX sebagai berikut:

1) *Empathize* (Empati)

Saat ini, kasus sebelumnya telah ditemukan dan diperiksa untuk pengamatan. Karena waktu yang terbatas, kami memilih sepuluh peserta untuk menjawab tujuh pertanyaan dengan poin antara satu dan lima. Dari enam penguji yang mengisi survei, peserta memilih berbagai jenis jawaban. Pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Setelah menyelesaikan <i>prototype</i> pada aplikasi SJMG, saya akan sering menggunakan aplikasi ini saat ingin membeli barang jika <i>launching</i> .
2	Setelah melakukan <i>prototype</i> untuk aplikasi SJMG, saya merasa aplikasi ini terlalu kompleks dan sulit dimengerti.
3	Setelah menyelesaikan <i>prototype</i> pada aplikasi SJMG, saya merasa aplikasi ini sangat mudah digunakan
4	Saya yakin sebagian besar orang akan mudah menggunakan aplikasi SJMG setelah melakukan <i>prototypenya</i>
5	Setelah menyelesaikan <i>prototype</i> untuk aplikasi SJMG, saya menemukan bahwa sejumlah bagian aplikasi sangat rumit untuk digunakan
6	Setelah menyelesaikan <i>prototype</i> untuk aplikasi SJMG, saya menjadi lebih percaya diri dan yakin untuk menggunakannya tanpa tutorial penggunaan.
7	Setelah membuat <i>prototype</i> untuk aplikasi SJMG, saya merasa saya membutuhkan bantuan orang lain untuk mengajarkan saya cara menggunakannya

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Tabel 1 menunjukkan pertanyaan yang berasal dari prototipe aplikasi SJMG untuk menentukan apakah fiturnya sulit digunakan atau membuatnya mudah digunakan. Dengan perbaikan yang tepat, aplikasi SJMG dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat bagi pengguna. Rincian jumlah jawaban dari responden dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rincian Jumlah Jawaban Responden

No	Bobot Point Pertanyaan	Jumlah Jawaban
1	Sangat Setuju ( 1)	6
2	Setuju (2)	1
3	Netral (3)	24
4	Tidak Setuju (4)	11
5	Sangat Tidak Setuju (5)	0

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Tabel 2 menunjukkan bahwa satu dari responden setuju dengan pernyataan dalam kuesioner dan enam dari responden sangat setuju bahwa aplikasi SJMG bagus dan mudah digunakan. Ini menunjukkan bahwa hanya sedikit pengguna yang merasa aplikasi ini cukup baik tetapi tidak cukup untuk memberikan persetujuan yang kuat, tiga dari responden memberikan jawaban netral, dan lebih dari setengah responden memiliki pendapat yang negatif tentang aplikasi SJMG. Sebanyak sebelas orang yang menjawab tidak setuju dengan hasil survei. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak puas dengan aplikasi SJMG. Ini dapat menjadi hasil dari masalah atau komplikasi saat menggunakannya. Selain itu, persentase jawaban responden untuk pengamatan kasus yang ada di PT. Sumber Jaya Maju Gemilang dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Gambar 2. Persentase Jawaban Responden

Jumlah peserta yang setuju pada pertanyaan 1 adalah 83.3%, pertanyaan 2 adalah 0%, pertanyaan 3 adalah 16.7%, pertanyaan 4 adalah 33.3%, pertanyaan 5 adalah 0%, pertanyaan 6 adalah 0%, dan pertanyaan 7 adalah 0%. Pertanyaan 2 menunjukkan 66.7% responden

netral, pertanyaan 3 menunjukkan 50% responden netral, dan pertanyaan 4 menunjukkan 66.7% responden netral. Dengan kata lain, 80 persen responden tidak tahu cara menggunakannya, dan 20 persen lagi tidak tahu.

## 2) Define (Penentuan)

Pada tahap penentuan ini, masalah yang dapat disimpulkan dari proses *empathize* adalah tingkat kesadaran perusahaan terhadap pengguna layanan mereka yang rendah. Akibatnya, solusinya adalah menyediakan media alternatif dalam bentuk aplikasi telepon yang ditujukan untuk pengguna yang dapat berinteraksi dengan internet dan membutuhkan informasi untuk berkomunikasi. Selain itu, dengan membuat aplikasi untuk pemesanan besi bangunan dan pengiriman secara online, mereka dapat mempermudah pengguna menemukan barang dan mengirimkannya sesuai dengan waktu, hari, dan dana mereka.

## 3) Ideate

Dari tahap sebelumnya, idenya adalah untuk membuat aplikasi yang dapat menangani masalah orang yang ingin memesan besi dan pengiriman barang tetapi tidak memiliki banyak waktu atau orang yang tidak mau menunggu lama. Setelah transaksi dilakukan, pengguna akan memberikan ulasan. Dengan demikian, kami berharap dapat membentuk karakter pengguna sehingga pengguna potensial merasa nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut. Sasaran pemakai aplikasi ini adalah masyarakat umum yang sering membutuhkan besi bangunan, seperti pemborong, CV, PT, dll., yang membutuhkan besi dengan cepat, yang memiliki proyek di luar kota, dan yang ingin membuat rumah. Kerangka aplikasi harus sederhana dan mudah digunakan karena target usia pengguna adalah antara 16 dan 65 tahun.

## 4) Prototype (Prototipe)

Pada titik ini, perlu menata kembali alur kerja pemesan penjualan besi, pengiriman barang, dan membuat pola untuk membuat fitur yang ada dalam aplikasi. Digital Prototype digunakan sebagai acuan untuk proses desain simulasi aplikasi. Pada tahap prototype aplikasi, penulis membuat tampilan yang disesuaikan untuk memenuhi keinginan pengguna dan memiliki fungsi yang diharapkan pengguna. Tampilan dan penjelasan dari prototype yang telah dirancang tersedia di sini. Di sini, proses pembuatan aplikasi *Digital Prototype* menggunakan Figma digambarkan.

### a. Halaman Splash

Tampilan awal *prototype* ini adalah halaman splash, yang menampilkan logo di tengah

halaman, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)  
Gambar 3. Halaman *Splash*

## b. Halaman *Login*

Untuk masuk dengan akun yang sudah terdaftar, pengguna harus mengisi formulir dengan *username* dan *password* di halaman login. *Prototype* halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)  
Gambar 4. Halaman *Login*

## c. Halaman *Sign Up*

Jika belum memiliki akun untuk *login*, pengguna dapat membuat akun baru di halaman pendaftaran. Pengguna harus mengisi formulir dengan *username*, *password* dan No.Handphone di halaman pendaftaran. Setelah itu, pengguna

dapat masuk ke aplikasi dengan menggunakan data yang diinputkan. *Prototype* halaman *sign up* dapat dilihat pada Gambar 5.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)  
Gambar 5. Halaman *Sign Up*

## d. Halaman *Produk*

Halaman ini akan menampilkan semua produk yang ada di toko ini, bersama dengan harganya. *Prototype* halaman produk dapat dilihat pada Gambar 6.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)  
Gambar 6. Halaman *Produk*

## e. Metode *Pembayaran*

Pembayaran dapat dilakukan dengan *cash* atau tunai di halaman ini atau dengan transfer antar bank *online*. *Prototype* halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 7.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)  
Gambar 7. Halaman Metode Pembayaran

f. Layanan *Customer Service*

Pengguna dapat menghubungi kontak layanan kantor yang tersedia pada halaman terakhir, serta jenis layanan yang ingin ditanyakan. *Prototype* halaman layanan *customer service* dapat dilihat pada Gambar 8.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)  
Gambar 8. Halaman Layanan Customer Service

5) *Test* (Pengujian)

Pada tahap akhir, uji coba aplikasi dilakukan dengan menggunakan *digital prototype* yang ada di aplikasi Figma. Pengujian dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Para calon penguji akan diberikan 7 pertanyaan yang berhubungan dengan prototipe aplikasi yang telah dibuat sebelumnya. Responden juga diberikan

kesempatan untuk memberikan kritik dan saran berdasarkan tanggapan penguji. Dimana rata-rata peserta memberikan kritik dan rekomendasi yang menciptakan satu masalah, banyaknya tombol dan *icon* yang tidak dapat ditekan membuat peserta kebingungan selama ujian. Pertanyaan yang diberikan kepada responden dalam kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Pertanyaan Kuesioner

No	Daftar Pertanyaan
A1	Apakah aplikasi ini membantu anda dalam melakukan transaksi?
A2	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan menarik?
A3	Apakah aplikasi ini terlalu kompleks?
A4	Saya menilai kebanyakan pengguna akan mudah dalam menggunakan aplikasi ini.
A5	Saya sangat percaya diri pada aplikasi ini.
A6	Saya merasa bahwa saya perlu pertolongan orang lain dalam menggunakan aplikasi ini.
A7	Setelah melakukan <i>prototype</i> pada aplikasi SJMG, Saya merasa bahwa saya membutuhkan pertolongan orang lain untuk memberitahu saya cara menggunakan aplikasi ini

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Tabel 3 merupakan daftar pertanyaan untuk mengumpulkan tanggapan rinci tentang berbagai aspek aplikasi SJMG, seperti efisiensi transaksi, kemudahan penggunaan, kompleksitas, daya tarik, dan kebutuhan bantuan. Adapun kriteria jawaban dari responden ditampilkan pada Gambar 4.

Tabel 4. Kriteria Jawaban Responden

No	Bobot Point Pertanyaan	Jumlah Jawaban
1	Sangat Setuju ( 1)	8
2	Setuju (2)	10
3	Netral (3)	9
4	Tidak Setuju (4)	8
5	Sangat Tidak Setuju (5)	0

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebanyak enam responden setuju dengan pernyataan yang ditemukan dalam kuesioner. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna sangat puas dan yakin dengan aplikasi SJMG. Sebanyak 9 responden setuju dengan pernyataan dalam kuesioner, menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa aplikasi ini cukup baik dan memenuhi harapan mereka. Sebanyak 8 responden netral, menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memiliki pendapat yang kuat tentang aplikasi ini, baik positif maupun negatif. Sebanyak 8 responden tidak setuju dengan pernyataan dalam kuesioner. Adapun hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Kuesioner

No	Nama	A1	A2	A3	A4	A5	A6
1	Yuliana	1	2	3	1	1	4
2	Yuni	2	3	4	2	3	2
3	Olih	1	3	4	1	2	3
4	Andy	2	2	3	2	2	1
5	Mujianto	2	4	1	2	3	4
6	Anita	1	3	4	2	1	4
7	Wardah	3	2	2	1	4	3
8	Rayna	1	2	4	3	2	4
9	Florence	3	2	4	2	1	2
10	Nurul	3	4	3	1	2	2

Sumber : (Hasil Penelitian, 2023)

Uji coba dilakukan dengan menggunakan *prototype* digital di Aplikasi Figma. Responden diberikan pertanyaan tentang pembuatan aplikasi yang menggunakan metode *design thinking* ini, dan semua tanggapan positif. Mayoritas peserta memilih netral karena berbagai alasan. Misalnya, selama ujian, banyak tombol atau icon yang tidak dapat ditekan yang membuat para peserta merasa tidak nyaman saat menggunakannya. Saat responden menjalankan tes, dibutuhkan waktu yang lama, sekitar 7–10 menit untuk memahaminya. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi SJMG perlu melakukan perbaikan untuk desain *prototype*, karena dalam uji coba dengan dua pengguna, aplikasi membutuhkan waktu kira-kira lima menit untuk dipahami, dan responden tidak mengalami kebingungan.

**KESIMPULAN**

Hasil penelitian yang dilakukan pada PT Sumber Jaya Maju Gemilang tentang perancangan UI/UX aplikasi penjualan besi beton menggunakan metode *design thinking* menunjukkan bahwa *Design Thinking* dapat digunakan untuk membuat antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi Figma dan berdasarkan User Persona, penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi penjualan berbasis mobile untuk sisi karyawan dan sisi pelanggan. Aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan bisnis. Setelah *prototype* dibuat, uji coba dilakukan pada sepuluh pengguna yang diharapkan untuk menggunakan aplikasi. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi itu menarik, mudah digunakan, dan membantu melakukan transaksi.

**REFERENSI**

Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking.

*Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(x), 70–78.

Aryani, D., Akhrianto, P. M., Husnah, F., & Setiawati, P. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(2), 75–82.

Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8.

Dwi, P., & Santiyasa, W. (2022). Perancangan Desain UI/UX Untuk Aplikasi Loyalty Point Agent Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya (JNATIA)*, 1(1), 243–254.

Firdonsyah, A., Arwananing Tyas, Z., & Ma'rifatun, L. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(2), 136.

Hartina, I., Nurmalasari, N., & Hidayat, T. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Pada Fitur Report Helpdesk Ticketing Sistem. *INTI Nusa Mandiri*, 17(1), 24–31.

Hidayanti, P. E., Handayani, R. I., & Rifai, B. (2023). UI/UX Design of Online Tickets for Situ Pasir Maung Tourism in Dago Village Using the Figma Application. *Sinkron*, 8(4), 2706–2715.

Laisani, A., & Putra, M. S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV.Shabilul Haq Offset. *Jurnal Jupiter*, 14(2), 539–548.

Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55.

Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1).

Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal buana pengabdian*, 3(1), 149-154.

Prayoga, R., Defriani, M., & Irmayanti, D. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Mobile Penjualan Di 3R Stationary Menggunakan

- Metode Design Sprint. *SmartAI: Buletin Artificial Intelligence*, 1(4), 207–218.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Widiatmoko, D. T., Utami, B. S., Studi, P., Komunikasi, D., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Perancangan UI / UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking ( Studi Kasus PT Selektani ) Pendahuluan Peran teknologi informasi ( TIK ) dalam pengelolaan pertanian di Indonesia PT Selektani Induk U. 19(1)*, 120–136.