

**PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI PENJUALAN ONLINE
OLAHAN PEYEK PADA UMKM INDIVIDU MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh :

Japa Prazuhende

09031181823008

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI PENJUALAN ONLINE
OLAHAH PEYEK PADA UMKM INDIVIDU MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Japa Prazuhende

09031181823008

Palembang, November 2023

Mengetahui,


Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

Pembimbing,



Dedy Kurniawan, M.Sc.

NIP 199008022019031006

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Japa Prazuhende
NIM : 09031181823008
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan *Prototype UI/UX* Aplikasi Penjualan Online
Olahan Peyek pada UMKM Individu Menggunakan Metode
Design Thinking

Hasil Pengecekan Software *iThenticate*/Turnitin: 11% (sebelas persen)

Menyatakan bahwa laporan skripsi Saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun.



Palembang, November 2023



Japa Prazuhende
NIM 09031181823008

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 26 Oktober 2023

Nama : Japa Prazuhende

NIM : 09031181823008

Judul : Perancangan *Prototype UI/UX* Aplikasi Penjualan Online
Olahan Peyek pada UMKM Individu Menggunakan Metode
Design Thinking

Komisi Penguji :

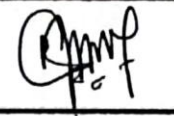
1. Pembimbing : Dedy Kurniawan, M.Sc.



2. Ketua Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



3. Sekretaris : Putri Eka Sevdiyuni, M.T.

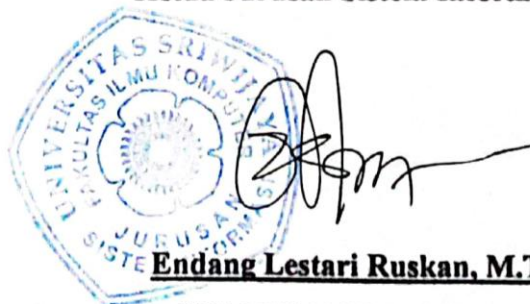


4. Penguji : Pacu Putra, M.CS.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“It's gonna be okay, like the hands on the clock
They'll go in circles back to their places“*

-woozi-

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ∞ **Diri sendiri,**
- ∞ **Orang tua serta keluarga penulis,**
- ∞ **Dosen pembimbing penulis,**
- ∞ **Dosen penguji penulis,**
- ∞ **Teman terdekat penulis, serta**
- ∞ **Universitas Sriwijaya.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan berjudul “**Perancangan *Prototype UI/UX* Aplikasi Penjualan Online Olahan Peyek pada UMKM Individu Menggunakan Metode *Design Thinking***” yang dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat penulis dalam menyelesaikan studi tingkat Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis tentu tidak terlepas dari bimbingan, nasihat do’a dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan nikmat sehat serta ilmu kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi serta Dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang banyak meluangkan waktu dalam memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama masa studi.

6. Ibu Tutik Apriyanti dan Novika Sari yang telah memberikan izin serta kesempatan dalam penelitian tugas akhir ini.
7. Teman terdekat penulis sejak awal perkuliahan Ariana Herawati, Miftahurrohmah Haque, Nova Novita, Royan Dwi Saputra, dan Widia Permatasari yang selalu kebersamai serta mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Sahabat penulis Amanda Tiara Nurkhalika, Muhammad Fauzan, dan Rudi Yanto yang selalu memberi dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir.
9. Seluruh rekan Jurusan Sistem Informasi angkatan 2018 yang bersama telah memberikan banyak pengalaman berharga.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Palembang, November 2023

Japa Prazuhende

NIM 09031181823008

PERANCANGAN *PROTOTYPE UI/UX* APLIKASI PENJUALAN ONLINE OLAHAH PEYEK PADA UMKM INDIVIDU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

Japa Prazuhende

09031181823008

ABSTRAK

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, pada tahun 2022 ada sekitar 64 juta unit UMKM diseluruh Indonesia, namun hanya 32% saja yang memanfaatkan teknologi digital. Ini membuktikan bahwa masih banyak UMKM yang belum memasarkan usahanya dengan menggunakan platform besar sehingga tidak mengalami peningkatan dalam proses penjualan. Seperti yang dialami oleh Ibu Tutik selaku pemilik UMKM Individu yang menjual berbagai olahan peyek di Kota Prabumulih. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan solusi yaitu adanya aplikasi penjualan *online*. Dengan memperhatikan aspek kegunaan dan pengalaman pengguna, maka dilakukan perancangan *prototype* aplikasi penjualan *online* dengan tujuan pada pengembangan aplikasi tersebut akan didapatkan hasil *user experience* dengan tingkat keberhasilan dan tingkat kepuasan yang baik. Metode yang digunakan ialah *Design Thinking* yang berfokus pada perasaan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan teknologi yang layak dan sesuai untuk pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *prototype* aplikasi penjualan *online* dan diuji menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan hasil keenam aspek UEQ terbagi dalam kategori “*excellent*”, “*good*”, dan “*above average*”.

Kata Kunci: Penjualan Online, UMKM, *User Experience*, *Design Thinking*.

**UI/UX PROTOTYPE DESIGN OF PEYEK ONLINE SALES APPLICATION
AT INDIVIDUAL UMKM USING DESIGN THINKING METHOD**

By

Japa Prazuhende

09031181823008

ABSTRACT

According to the Ministry of Communication and Information Technology, by 2022 there will be around 64 million units of UMKM all over Indonesia, but only 32% are utilizing digital technology. This proves that there are still many UMKM who have not marketed their business using a large platform so they have not increased in the sales process. Like those experienced by Mrs. Tutik as an individual UMKM owner who sells various peyek in Prabumulih City. To overcome this problem it needed a solution it was an online sales application. By paying attention to aspects of usability and user experience, an online sales application prototype design is carried out to develop the application to get user experience results with a good level of success and satisfaction. The method used is Design Thinking which focuses on the feelings and needs of users and pays attention to feasible and suitable technology for the end user. The result of this study is an online sales application prototype design and tested using the User Experience Questionnaire (UEQ) method with the results of the six UEQ aspects divided into "excellent", "good", and "above average" categories.

Keyword: *Online Sales, UMKM, User Experience, Design Thinking.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Pustaka.....	5
2.2 UMKM.....	7
2.3 Perancangan	7
2.4 <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	8
2.5 <i>Design Thinking</i>	8
2.6 <i>Empathy Map</i>	9
2.7 <i>Prototype</i>	10
2.7.1 <i>Low Fidelity Prototype (Wireframe)</i>	10
2.7.2 <i>High Fidelity Prototype</i>	11
2.8 Figma.....	12
2.9 <i>Usability Testing</i>	12
2.10 Maze	12
2.11 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Objek Penelitian	15
3.2 Jenis dan Sumber Data	15
3.3 Metode dan Alur Penelitian.....	15
3.3.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 <i>Empathize</i>	20
4.1.1 Studi Literatur.....	20
4.1.2 Wawancara Penelitian	20
4.1.3 <i>User Persona</i>	20
4.1.4 <i>Empathy Map</i>	22
4.2 <i>Define</i>	24
4.2.1 <i>Point of View</i>	24
4.3 <i>Ideate</i>	25
4.3.1 <i>Site Map</i>	25
4.3.2 <i>User Flow</i>	31
4.4 <i>Prototype</i>	35
4.4.1 <i>Wireframe (Low Fidelity Prototype)</i>	35
4.4.2 <i>High Fedelity Prototype</i>	41
4.5 <i>Testing</i>	54
4.5.1 <i>Usability Testing</i>	55
4.5.2 <i>Analisis Usability Testing</i>	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	9
Gambar 2.2 Kuadran <i>Empathy Map</i>	10
Gambar 2.3 <i>Low Fidelity Prototype (Wireframe)</i>	11
Gambar 2.4 <i>High Fidelity Prototype</i>	11
Gambar 2.5 Logo Figma.....	12
Gambar 2.6 Logo Maze.....	13
Gambar 2.7 Item Kuisisioner <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	17
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Ibu Tutik Apriyanti.....	21
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Ibu Novika Sari	22
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Ibu Tutik Apriyani	23
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> Ibu Novika Sari	23
Gambar 4.5 <i>Point of View</i>	24
Gambar 4.6 <i>Site Map</i> Aplikasi Penjualan <i>Online</i> Olahan Peyek	26
Gambar 4.7 <i>User flow login</i> aplikasi penjualan <i>online</i> olahan peyek	31
Gambar 4.8 <i>User flow</i> pemesanan produk	31
Gambar 4.9 <i>User flow</i> pembayaran pesanan	32
Gambar 4.10 <i>User flow</i> pengecekan <i>tracking</i> pesanan	33
Gambar 4.11 <i>User flow</i> pembatalan pesanan	33
Gambar 4.12 <i>User flow</i> konfirmasi pesanan diterima.....	34
Gambar 4.13 <i>User flow</i> hubungi penjual.....	34
Gambar 4.14 <i>User flow logout</i> aplikasi penjualan <i>online</i> olahan peyek	35
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> halaman <i>splash screen</i>	36
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> dan juga daftar	36
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> halaman navigasi produk.....	36
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> halaman detail produk dan varian produk	37
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> halaman <i>checkout</i> produk dan keranjang	37
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> halaman tambah alamat baru	37
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> halaman jasa pengiriman	38
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> halaman metode pembayaran	38

Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> halaman pembayaran dan konfirmasi pesanan	38
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> halaman navigasi pesanan	39
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> halaman rincian pemesanan.....	39
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> halaman pembatalan pesanan	39
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> halaman rincian pengiriman dan <i>tracking</i>	40
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> halaman konfirmasi pesanan diterima	40
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> halaman penilaian.....	40
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> halaman pesan	41
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> halaman keluar akun <i>user</i>	41
Gambar 4.32 <i>Material Design High Fidelity Prototype</i>	42
Gambar 4.33 <i>High fedelity prototype</i> halaman <i>splash screen</i>	43
Gambar 4.34 <i>High fedelity prototype</i> halaman <i>login</i> dan juga daftar	43
Gambar 4.35 <i>High fedelity prototype</i> halaman navigasi produk.....	44
Gambar 4.36 <i>High fedelity prototype</i> halaman detail produk dan varian produk	45
Gambar 4.37 <i>High fedelity prototype</i> halaman <i>checkout</i> produk dan keranjang	46
Gambar 4.38 <i>High fedelity prototype</i> halaman tambah alamat baru	46
Gambar 4.39 <i>High fedelity prototype</i> halaman jasa pengiriman	47
Gambar 4.40 <i>High fedelity prototype</i> halaman metode pembayaran	47
Gambar 4.41 <i>High fedelity prototype</i> halaman pembayaran dan konfirmasi pesanan	48
Gambar 4.42 <i>High fedelity prototype</i> halaman navigasi pesanan	49
Gambar 4.43 <i>High fedelity prototype</i> halaman rincian pemesanan.....	49
Gambar 4.44 <i>High fedelity prototype</i> halaman pembatalan pesanan	50
Gambar 4.45 <i>High fedelity prototype</i> halaman rincian pengiriman dan <i>tracking</i>	51
Gambar 4.46 <i>High fedelity prototype</i> halaman konfirmasi pesanan diterima	52
Gambar 4.47 <i>High fedelity prototype</i> halaman penilaian.....	52
Gambar 4.48 <i>High fedelity prototype</i> halaman pesan	53
Gambar 4.49 <i>High fedelity prototype</i> halaman akun <i>user</i>	53
Gambar 4.50 <i>High fedelity prototype</i> halaman konfirmasi keluar akun <i>user</i>	54
Gambar 4.51 Grafik Hasil Skala UEQ	62
Gambar 4.52 Hasil Perbaikan Desain Solusi Notifikasi Konfirmasi	63
Gambar 4.53 Hasil Perbaikan Desain Solusi Notifikasi Penilaian.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Task Testing</i> Aplikasi Penjualan <i>Online</i>	55
Tabel 4.2 <i>Success Rate</i>	57
Tabel 4.3 Estimasi Waktu	58
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner.....	58
Tabel 4.5 Hasil Transformasi Kuisisioner	59
Tabel 4.6 Hasil Skala Rata- Rata per Partisipan	60
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan UEQ.....	61
Tabel 4.8 Daftar Perbaikan Desain Solusi.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Teknis dan <i>Form</i> Wawancara.....	A-1
Lampiran 2 Teknis dan <i>Usability Testing</i>	B-1
Lampiran 3 Surat Kesiediaan Membimbing	C-1
Lampiran 4 Kartu Konsultasi	D-1
Lampiran 5 Lembar Rekomendasi Ujian Akhir.....	E-1
Lampiran 6 Hasil Pengecekan Turnitin.....	F-1
Lampiran 7 Dokumentasi	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020 sampai dengan sekarang, Indonesia telah mengalami kemajuan pesat dalam aspek penjualan secara online. Peningkatan penjualan ini terjadi dikarenakan beralihnya semua kegiatan rutinitas sehari-hari seperti bekerja, sekolah, bahkan berbelanja yang mulanya berlangsung secara normal menjadi serba online. Untuk sekarang, banyak sekali platform yang tersedia di berbagai macam device mulai dari platform besar bahkan platform individu dengan tujuan untuk memasarkan suatu barang ataupun jasa kepada masyarakat secara online. Ini merupakan sebuah keuntungan besar bagi para pemilik toko yang mana pada beberapa tahun lalu mengalami penurunan pesat dikarenakan program PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) saat pandemi terjadi.

Namun dengan perkembangan ini juga, masih banyak toko-toko kecil yang masih belum memasarkan usahanya dengan menggunakan platform besar yang ada, seperti yang sering dialami pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo), pada tahun 2022 ada sekitar 64 juta unit UMKM diseluruh Indonesia, namun hanya 21 juta unit saja (32%) yang memanfaatkan teknologi digital.

Karena berbagai peranannya yang riil dalam perekonomian, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dianggap menjadi sektor usaha yang penting bagi perekonomian Indonesia sudah dari lama (Niode, 2019). Semua itu dapat dilihat dari banyaknya jumlah UMKM yang terbentuk di setiap kota di Indonesia. Salah satunya itu Kota Prabumulih sendiri yang sudah banyak pelaku UMKM dan tersebar di berbagai macam daerah, dengan berbagai macam jenis usaha, baik yang dilakukan oleh badan usaha maupun secara individu. Namun tidak semua UMKM tersebut mengalami peningkatan dalam proses penjualan barang usaha.

Salah satu contoh pengusaha UMKM di kota Prabumulih adalah Ibu Tutik yang memulai karir berniagaanya sejak tanggal 29 Agustus 2021, Ibu Tutik merupakan ibu rumah tangga berusia 45 tahun yang menjual berbagai macam jenis olahan peyek mulai dari peyek kacang tanah, kacang ijo, udang rebon, dan lain-lainnya. Namun bukan hanya peyek, Ibu Tutik juga menawarkan berbagai macam oleh-oleh khas kota Prabumulih serta kue - kue kering yang dibuat secara *homemade* dengan harga yang cukup terjangkau. Ibu Tutik menggunakan media Facebook dan Whatsapp dalam mempromosikan dagangannya, karena konsumen yang biasa membeli produk yang ditawarkan oleh Ibu Tutik merupakan teman-teman sebayanya, tetangga, dan juga keluarga terdekat saja. Maka dari itu Ibu Tutik memiliki harapan untuk dapat meningkatkan hasil penjualan dengan memperluas jangkauan promosi yang dapat mempermudah konsumen terutama mencakup kalangan usia seperti beliau.

Berdasarkan permasalahan diatas, salah satu pemecahan masalah yang bisa dicoba oleh UMKM dalam menaikkan tingkat penjualan hasil usaha mereka yaitu dengan menjualnya secara online dengan bantuan sebuah aplikasi, dengan memperhatikan aspek memperkenalkan hasil usaha secara detail kepada pelanggan, aspek kegunaan (*usability*), yaitu dapat diakses oleh pelanggan dengan fitur yang mudah dimengerti. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembuatan prototype penjualan online tersebut. Di mana pengembang dan pemakai dapat berinteraksi satu sama lain selama proses pembuatan melalui perancangan *prototype*, untuk memudahkan pengembang untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat (Mulyanto & Gunawan, 2021). Dengan mengutamakan keberhasilan dan pengembangan suatu produk dalam waktu yang efisien, dan proses perencanaan konsep yang ringan atau sederhana sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh *users*, penulis memilih pendekatan *Design Thinking* sebagai cara menyelesaikan masalah tersebut.

Design thinking dapat dimanfaatkan untuk menafsirkan ulang masalah yang berfokus pada manusia dan menghasilkan ide-ide melalui *brainstroming*. Ini membuat *design thinking* berguna untuk mengajukan pertanyaan, mengajukan hipotesis, dan mengajukan relevansi (Fariyanto et al., 2021). Dalam prosesnya, dikenal lima tahapan *design thinking* yang meliputi, *emphatize*, *define*, *ideate*,

prototype, test. Metode ini digunakan untuk menyesuaikan permasalahan perancangan *UI/UX* karena memiliki peran penting dari sisi *UI* dan juga *UX*. Jika dilihat dari sisi *UI*, *design thinking* berguna untuk mempercantik tampilan secara visual dari aplikasi dan produk itu sendiri. Sedangkan jika dilihat dari sisi *UX*, *design thinking* dapat menunjang tampilan visual yang telah ada pada *UI* dengan lebih mengoptimalkan performa dengan mengutamakan kegunaan (*usability*) dari aplikasi tersebut.

Dalam perancangan *UI/UX* yang akan dibuat sangat penting memfokuskan dalam kemudahan konsumen dalam melakukan transaksi jual beli, serta harga produk yang ditawarkan. Sehingga konsumen tidak perlu sering menghubungi Ibu Tutik jika ingin memesan dan bertanya soal harga produk, namun konsumen dapat langsung melakukan proses transaksi di aplikasi yang membuat itu lebih efisien bagi konsumen.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Dwi Wahyudi pada tahun 2022 dengan tujuan perancangan *UI/UX* aplikasi HealMed menggunakan metode *design thinking*. Menggunakan *design thinking* pada perancangan HealMed sangat membantu dalam mengakomodir kebutuhan pengguna (Dwi Wahyudi et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Surachman, et al. pada tahun 2022 yaitu implementasi metode *design thinking* pada perancangan *UI/UX* desain aplikasi Dagang.in yang menghasilkan prototype perancangan akhir produk dengan menggunakan metode design thinking dengan rata-rata tingkat keberhasilan prototype sebesar 85% (Surachman et al., 2022).

Dengan mengingat hal-hal yang disebutkan di atas, peneliti bermaksud ingin melaksanakan sebuah penelitian yang dirangkup dalam judul **“Perancangan Prototype *UI/UX* Aplikasi Penjualan Online Olahan Peyek pada UMKM Individu Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, penulis dapat merumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat rancangan *prototype UI/UX* aplikasi penjualan *online* olahan peyek dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini agar dapat menghasilkan sebuah rekomendasi rancangan *prototype UI/UX* aplikasi penjualan *online* olahan peyek menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini::

1. Bagi Penulis, dapat memberikan wawasan lebih dalam suatu perancangan *prorotype* sebuah produk maupun aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Bagi UMKM, dapat dijadikan rekomendasi *prototype* kepada developer untuk diadakanya sebuah aplikasi penjualan online dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar penelitian ini digunakan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, agar membuatnya lebih mudah dipahami dan pembahasan tidak keluar dari permasalahan saat ini, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian meliputi:

1. Metode *design thinking* digunakan untuk membuat *prototype* penelitian ini.
2. Penelitian hanya akan dilakukan sampai tahap perancangan desain di bagian *high fidelity prototype*.
3. Perancangan *prototype* aplikasi penjualan online olahan peyek akan disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan.
4. Objek dalam penelitian ini adalah UMKM individu dengan *potential users* yaitu masyarakat Kota Prabumulih yang telah ditetapkan sebagai responden penelitian.
5. Penelitian ini dilakukan pada salah satu UMKM individu di Kota Prabumulih.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. F. (2021). *Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi Sicyca Mobile*. Dinamika.
- Anshor, M. M. (2020). *Analisis Dan Perancangan User Interface Marketplace Hidroponik Berbasis Lean Ux (Studi Kasus: Petani Hidroponik Di Kabupaten Banyuwangi)* (Vol. 21, Issue 1) [Dinamika].
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(2), 15–20.
- Dwi Wahyudi, K., Amanda Putra, L., Redho Saputra, M., Akbar, N., Setyawan, S., & Rizky Pribadi, M. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Desain UI/UX Aplikasi HealMed Menggunakan Metode Design Thinking*. 267–272.
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
- Insani, I. A., & Adhitama, R. (2022). Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt. *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, 1(3), 1–9.
- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 05(1), 1–7.
- Mulyanto, A., & Gunawan, A. (2021). Implementasi Metode Prototype Pada Sistem Peminjaman Alat Kerja Berbasis Web Di Pt Sk Metalindo. *Industry and Higher Education*, 9.
- Muraqabatullah, M. (2018). Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping : Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning

- Management System (Lms). *Universitas Islam Indonesia*, 1–8.
- Niode, I. Y. (2019). Sektor umkm di Indonesia: profil, masalah dan strategi pemberdayaan. *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis OIKOS-NOMOS*, 2(1), 1–10.
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(2), 94–101.
- Oktaviani, S. N., Fikri Aziz, C., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *Media Online*, 2(6), 225–233.
- Pamungkas, F. T. (2023). Perancangan UI / UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 165–183.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *TeIKa*, 12(02), 157–169.
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(2), 113.