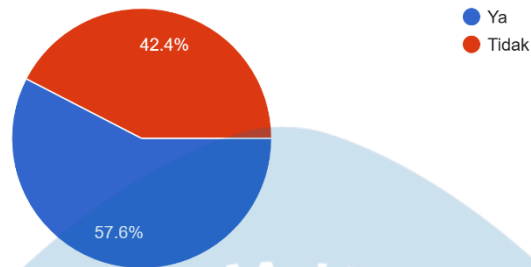


Saat saya melakukan sesuatu, muncul peringatan atas error saya
33 responses



Gambar 82. Pertanyaan 12

Gambar 82 di atas memperoleh hasil 57.6% responden yang saat melakukan sesuatu muncul peringatan atas error.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan untuk melakukan Perancangan *user interface* dan *user experience* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Design Thinking* ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan Toko Baju Lian fashion maupun masyarakat umum. *Design thinking* adalah suatu metode untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berfokus pada kebutuhan dari pengguna (*user centered*). Prototipe dirancang menggunakan aplikasi *Figma*. Perancangan ini menjadi bahan untuk membuat kemajuan pada toko Baju Lian Fashion supaya memudahkan pelanggan dalam berbelanja dengan menggunakan *website*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang sudah diuji reliabilitas

dan validitasnya, sehingga layak digunakan untuk menilai hasil desain yang nantinya akan digunakan oleh pemilik Toko baju Lian Fashion.

Instrument penelitian diujikan kepada 52 responden dengan membagikan kuesioner dengan *google form* untuk melihat skor *System Usability Scale* dari *design website* Lian Fashion. Hasil pengujian memperoleh nilai 78 yang menunjukkan bahwa *design website* Lian fashion masuk ke dalam tingkat *Acceptability Range* yaitu *Good Acceptable*, tingkat *Grade Scale* berada pada kategori C, dan tingkat *Adjective Rating* berada pada kategori *Good*. Pada *Usability Testing* UI/UX *website* Lian Fashion rata-rata berhasil diterima oleh pengguna. Dengan demikian, hasil ini dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* dan *user experience* pada *website* Lian Fashion ini memenuhi syarat yang cukup baik dan sesuai dengan metode *Design Thinking*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, maka ada beberapa saran yaitu memperluas penelitian dan memperbanyak jumlah responden untuk ke depannya dan terus melakukan perbaikan dan pengembangan pada desain prototipe *website* Lian Fashion. Selain itu penelitian ini juga tidak hanya sebatas perancangan desain saja, akan tetapi dapat juga diintegrasikan dengan sistem-sistem yang lain dengan membuat multiplatform pada user yang membutuhkan untuk merealisasikan design yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Barik *et al.*, “User interface website,” vol. 3, no. 3, pp. 174–185, 2022.
- [2] D. T. Widiatmoko and B. S. Utami, “Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani),” *Aiti*, vol. 19, no. 1, pp. 120–136, 2022, doi: 10.24246/aiti.v19i1.120-136.
- [3] N. K. Ningrum, I. U. W. M, and Z. Umami, “Rancang Bangun Design UI / UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking,” vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022.
- [4] G. N. Matari and R. R. Pribadi, “Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas,” *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>.
- [5] M. ROIHAN ALAZHARI, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Tugas Akhir,” vol. 10, no. April, pp. 79–96, 2022.
- [6] F. Fernando, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [7] K. N. L. Mastra and R. F. Dharmawan, “Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6,” *Narada*, vol. 5, no. 1, pp. 83–94, 2018.
- [8] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [9] S. Desintha and R. Varian, “User Interface Website Situs Batujaya Karawang,” *J. Titik Imaji*, vol. 2, no. 2, pp. 48–54, 2019, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>.

- [10] I. Rochmawati, "Analisis User Interface Situs Web iwearup.com," *Visualita*, vol. 7, no. 2, p. 14, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>.
- [11] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [12] A. Chusnan Widodo and E. Gustri Wahyuni, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi," *J. Ilm. Farm.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–7, 2016.
- [13] F. A. Firdausi, "MARKETPLACE UMKM DIGIDESAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2021.
- [14] Raja Ainya Alfatiha and I. Sukoco, "Penerapan Metode Design Thinking terhadap Pemasaran Produk pada Coffee Shop Rimbun," *Bahtera Inov.*, vol. 5, no. 1, pp. 49–56, 2021, doi: 10.31629/bi.v5i1.3710.
- [15] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [16] B. N. H. 2 M.Lahandi Baskoro 1, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan," *J. IKRA-ITH Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 83–93, 2020.
- [17] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [18] A. Maniek, A. Triayudi, and A. Rubhasy, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang

- Berharga Di Polsek Sukmajaya,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 267–276, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2026.
- [19] T. Ux and D. Trends, “Web UX Design.”
- [20] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. 2007.
- [21] M. Weintraub and F. Tip, “User Experience (UX) / User Interface (UI),” pp. 9–10, 2017.
- [22] E. C. Shirvanadi and M. Idris, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>.
- [23] R. N. Fakhrurozi, Kertahadi, and Riyadi, “Analisis Dan Desain Website E-Commerce Sebagai Media,” *Anal. Dan Desain Website E-Commerce Sebagai Media Penjualan Elektron.*, pp. 1–10, 2012.
- [24] 7) Marakas dan O’Brien (2017, “Bab Ii Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2018.
- [25] R. Pristantiningdiah, *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-HEALTH PELAYANAN KESEHATAN DAN USABILITY TESTING (Studi Kasus : Klinik Dr . Riris) PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-HEALTH PELAYANAN KESEHATAN DAN USABILITY TESTING*. 2020.
- [26] . I. M. A. O. W., . I. K. R. A. S. T. . M. K., and . G. A. P. S. K. . M. K., “Analisis User Experience Web Based Digital Library Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, p. 320, 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i2.11689.
- [27] R. I. Rahmi, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, “Analisis User Experience

Pada Website Streaming Video (Studi Kasus: Youtube dan VLIVE),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.* e-ISSN, vol. 2548, no. 8, p. 964X, 2018.

[28] G. Ambrose and P. Harris, *Basics Design 08: Design Thinking*. 2010.

