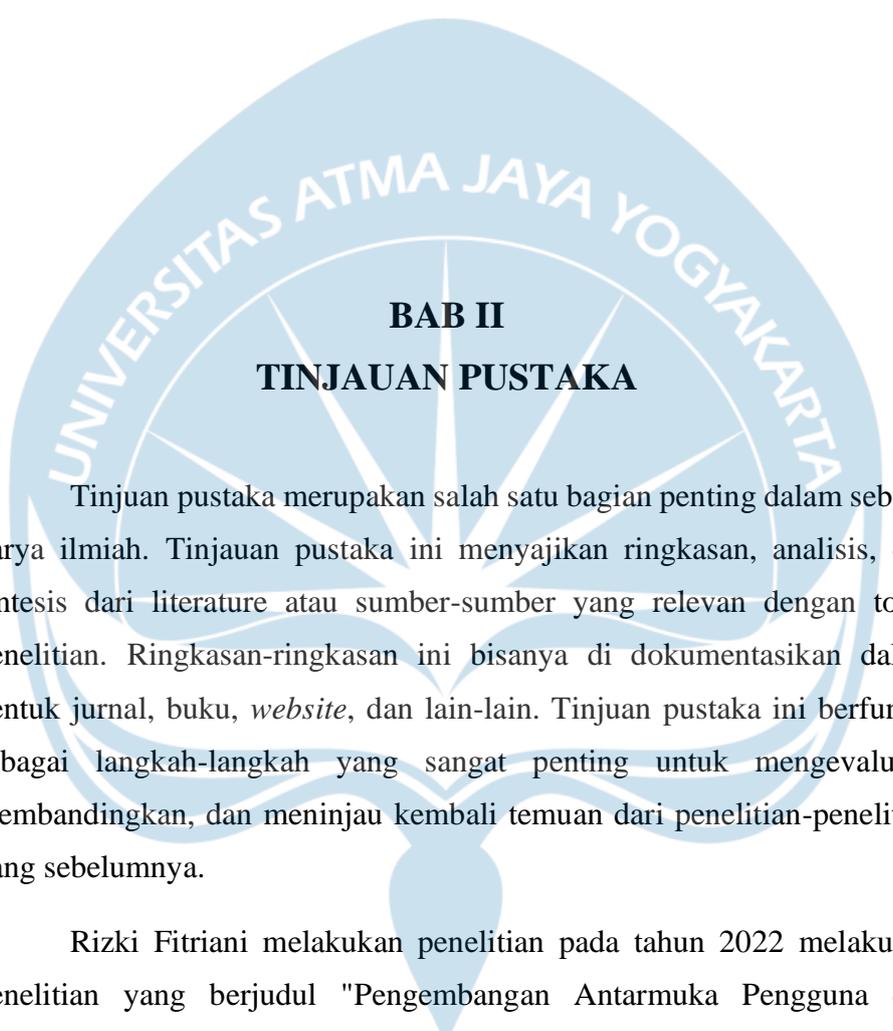


BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari perancangan, penelitian, dan pengujian yang telah dilakukan, serta memberikan saran untuk penelitian serupa di masa depan agar dapat lebih baik.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah karya ilmiah. Tinjauan pustaka ini menyajikan ringkasan, analisis, dan sintesis dari literature atau sumber-sumber yang relevan dengan topik penelitian. Ringkasan-ringkasan ini biasanya di dokumentasikan dalam bentuk jurnal, buku, *website*, dan lain-lain. Tinjauan pustaka ini berfungsi sebagai langkah-langkah yang sangat penting untuk mengevaluasi, membandingkan, dan meninjau kembali temuan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya.

Rizki Fitriani melakukan penelitian pada tahun 2022 melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Beramaal dengan Pendekatan Design Thinking." Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna untuk aplikasi Beramaal, sehingga mempermudah pengguna dalam mencari solusi terkait zakat dan sebagai platform pembelajaran zakat maal. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking dan teknik Prototyping, yang mencakup pembuatan *Low-Fidelity Prototype* menggunakan aplikasi *wireframe* dan *High-Fidelity Prototype*

menggunakan aplikasi Figma. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan, dan semua fitur yang direncanakan dalam aplikasi berjalan dengan lancar sesuai kebutuhan pengguna [5].

Wahyu Suprayogi, Aries Dwi Indriyanti melakukan penelitian pada tahun 2023 yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX *E-commerce* Trinity Berbasis *Website* Dengan Pendekatan Design Thinking”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media untuk lebih menarik konsumen. Dalam proses pengembangan *website*, perancangan berupa *prototype* sangatlah penting. Dalam proses perancangannya, penelitian ini menerapkan metode Design Thinking. Selain itu, penelitian ini menggunakan *tools* Figma pada proses perancangan desain UI/UX. Secara keseluruhan desain *website e-commerce* Trinity mendapatkan rating yang sangat baik [5].

Tian Ahmad Setiawan, Wiyanto, dan Agus Suwarno melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode RAD Dalam Implementasi *E-Commerce* Berbasis *WEB* Pada CV. Tenda Teduh Abadi”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan integrasi dan kelengkapan informasi dalam proses penjualan dan pendataan barang dengan mengatasi masalah keterlambatan waktu yang terjadi. Dalam penelitian tersebut, metode RAD digunakan dalam merancang *e-commerce*. Proses pengembangan *e-commerce* dilakukan dengan memanfaatkan bahasa pemrograman *PHP narrative* serta *Bootstrap CSS*, sementara desain antarmuka pengguna (UI) dibuat menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi sebuah *platform e-commerce* yang dapat diakses melalui *web*, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan integrasi dan keakuratan dalam proses penjualan dan pendataan barang [6].

Pada tahun 2023, M. Lutfi Akbar, Ari Usman, dan Arief Budiman melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Desain UI/UX pada Pembuatan Startup Aplikasi *Selfcare* Berbasis *Website*." Penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking sebagai kerangka kerjanya.

Dilatarbelakangi oleh pembatasan kontak fisik selama pandemi, penelitian ini merespons dengan mengembangkan aplikasi *selfcare* berbasis *website* untuk memungkinkan transaksi online dan e-commerce bagi pelanggan dan penjual. Dalam proses pengembangannya menggunakan aplikasi Figma untuk merancang antarmuka *e-commerce* yang memudahkan proses transaksi jual beli produk [7].

Pada tahun 2024, Fani Puspita melakukan penelitian berjudul "Perancangan Desain UI/UX Tempo Store Berbasis *Website E-Commerce* dengan Metode *Design Thinking*." Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dalam merancang desain UI/UX untuk *website e-commerce*, yang terdiri dari tahapan-tahapan seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mempermudah proses transaksi jual beli, terutama karena Tempo Store memiliki banyak cabang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan tersebut mencapai tingkat keberhasilan 91% dalam hal efektivitas dan efisiensi [8].

Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, dan Rifqi Fahrudin melakukan penelitian berjudul "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis *Web* pada Laportea Company." Penelitian ini dilakukan karena Laportea Company masih menggunakan cara promosi yang tradisional, sehingga gerai tokonya mulai ditinggalkan oleh masyarakat, terutama oleh generasi modern. Toko ini kalah bersaing di pasar karena banyak toko lain yang sudah menggunakan promosi secara *online*. Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking dan menekankan pada desain UI/UX yang menarik agar pengguna merasa nyaman serta mendapatkan pengalaman yang baik saat menggunakan produk tersebut [9].

Rahmatul Zakia, Tiffany Nabarian, dan Betty Amalia melakukan penelitian berjudul "Rancang Bangun Antarmuka Berbasis Website Design Method (WDM) untuk Toko Baju *Online*." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan promosi produk dan mengelola proses transaksi. Metode

yang digunakan dalam penelitian ini adalah Website Design Method (WDM). Prototipe yang dirancang kemudian diuji menggunakan *usability testing*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain prototipe *website* toko Thrift Pandeglang telah memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai skor *usability* sebesar 91,01 [10].

Muhammad Sony Maulana, Agung Sasongko, dan Richo Dwi Wardiyanto Romadhon melakukan penelitian berjudul "Penerapan Desain UI/UX pada Aplikasi *E-Commerce* Herbal Jamupuri Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *e-commerce* berbasis website untuk toko Jamupuri. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah User Centered Design (UCD) untuk menghasilkan UI/UX yang optimal. Hasil dari penelitian ini telah diuji dan diterima dengan baik oleh pengguna [11].

Akmad Yudiyanto Kurniawan, Ezrifal Sany, dan Merti Megawaty melakukan penelitian berjudul "Penerapan UI/UX *E-Commerce* Batik Jambi Duo Serangkai Berbasis Web (Studi Kasus Gerai Batik Jambi Duo)." Penelitian ini bertujuan meningkatkan fitur biaya pengiriman yang transparan, menampilkan produk populer, memberikan informasi jelas tentang warna dan ukuran produk, serta menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi pelanggan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif [12].

Putri Zukhruf Dinata, Mushfani Ainul Urwah, Mochammad Reza Rahmawan, dan Enjun Junaeti melakukan penelitian berjudul "Perancangan UI/UX pada Web *E-Commerce Hallo Coffee* Menggunakan Metode User Centered Design." Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna untuk aplikasi pemesanan menu di kafe serta reservasi online melalui platform *website*. Metode yang digunakan adalah User Centered Design. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe desain UI *website Hallo Coffee*, yang diterima dengan baik oleh pengguna [13].

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi *My CIC* Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma” menyoroti penggunaan Figma untuk merancang antarmuka aplikasi *My CIC*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mempermudah dalam layanan informasi akademik. Penelitian ini mengemukakan bahwa Figma dapat digunakan untuk membuat desain *website* atau aplikasi dengan tampilan yang menarik, modern, dan minimalis. Dalam studi ini, berhasil menciptakan prototipe aplikasi yang dapat dioperasikan dengan baik pada perangkat *mobile* [14].

Ahmad Mustajib dan Ika Kurniawati melakukan penelitian pada tahun 2023 menggunakan metode Design Thinking. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun desain UI/UX untuk *website* rumah sakit Pusdikkes. Hasil pengujian *usability* dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*) menunjukkan bahwa prototipe desain *website* Pusdikkes mendapatkan nilai rata-rata 80,625 dan diterima oleh pengguna [15].

Muhammad Faisal Fatur Rahman dan Ahmad Akrom melakukan penelitian dengan judul "Perancangan UI Website *E-Commerce* sebagai Media Penjualan Online PT Honey Internasional." Dalam penelitian ini, menggunakan metode *SWOT*, *brainstorming*, dan pendekatan *user-centered*. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan antarmuka pengguna untuk *website* PT Honey Internasional dengan gaya Korea yang mudah dipahami oleh pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah UI *website e-commerce* yang menarik dan memudahkan konsumen dalam menjelajah dan bertransaksi [16].

Kartiko Haryanto dan Widiyanto Tri Handoko melakukan penelitian berjudul "Perancangan UI untuk Meningkatkan UX Menggunakan Metode Human Centered Design pada *Web E-Commerce* CV. Cipta Karya Meubel Jepara." Penelitian ini menggunakan metode Human Centered Design dengan tujuan memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Human Centered Design

mempermudah proses perancangan aplikasi, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [17].

Calvin Ravelino dan Yeremia Alfa Susetyo melakukan penelitian dengan judul "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago Menggunakan Metode User Centered Design." Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design dengan tujuan membuat prototipe fitur asuransi pada aplikasi mobile Bank Jago. Hasil penelitian ini mendapatkan respon positif dari masyarakat [18].

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No	Peneliti	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Rizki Firtiani	Untuk merancang antarmuka pengguna aplikasi bermaal yang mempermudah pengguna dalam mencari solusi terkait zakat serta sebagai platform mempelajari zakat maal	Design Thinking	Berupa <i>prototype</i> menggunakan aplikasi Figma.
2	Wahyu Suprayogi, Aries Dwi Indriyanti	Membuat sebuah media untuk lebih menarik konsumen	Design Thinking	Desain <i>website e-commerce TRINITY</i> menggunakan aplikasi Figma
3	Tian Ahmad Setiawan, Wiyanto, Agus Suwarno	Untuk meningkatkan integrase dan kelengkapan	RAD	Sebuah platform <i>e-commerce</i> yang

		informasi dalam proses penjualan dan pendataan barang dengan mengatasi masalah keterlambatan waktu yang terjadi		dapat diakses melalui web
4	M Lutfi Akbar, Ari Usman, Arief Budiman	Memperudahkan pelanggan dan penjual dalam melakukan jual beli produk	Design Thinking	Tampilan <i>prototype e-commerce</i> berbasis website menggunakan aplikasi Figma.
5	Fani Puspita	Untuk mempermudah proses transaksi jual beli terutama Tempo Store memiliki banyak cabang	Design Thinking	Berupa rancangan UI/UX yang di <i>klaim</i> mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas sebesar 91%
6	Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin	Agar pengguna merasa nyaman serta mendapatkan pengalaman yang lebih baik saat menggunakan produk tersebut	Design Thinking	Berupa desain UI/UX
7	Rahmatul Zakia, Tifanny Nabarian, dan Betty Amalia	Meningkatkan promosi produk dan mengelola proses transaksi	WDM	Desain <i>prototype website</i> toko Thrift

				Pandeglang telah memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai skor <i>usability</i> sebesar 91.01
8	Muhammad Sony Maulana, Agung Sasongko, Richo Dwi Wardiyanto	Membuat aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis <i>website</i> untuk toko Jamupuri	User Centered Design	Desain UI/UX yang optimal
9	Akmad Yudiyanto Kurniawan, Ezrifal Sany, Merti Megawaty	Meningkatkan fitur biaya pengiriman yang transparan, menampilkan produk populer, menciptakan informasi yang jelas tentang warna dan ukuran produk, serta menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi pelanggan	Kualitatif	UI/UX <i>e-commerce</i> berbasis <i>web</i> untuk gerai Batik Jambi Duo
10	Putri Zukhruf Dinata, Mushfani Ainul Urwah, Mochammad Reza	Merancang desain antarmuka pengguna untuk aplikasi pemesanan menu	User Centered Design	<i>Prototype</i> desain UI <i>website</i> Hallo Coffee

	Rahmawan, Enjun Junaeti	di kafe dan reservasi online melalui platform website		
11	M Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana	Untuk mempermudah dalam layanan informasi akademik	<i>Prototyping</i>	menciptakan prototipe aplikasi yang dapat dioperasikan dengan baik pada perangkat <i>mobile</i>
12	Ahmad Mustajib, Ika Kurniawati diterima oleh pengguna	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun desain UI/UX untuk <i>website</i> rumah sakit Pusdikkes.	Design Thinking	Hasil pengujian <i>usability</i> dengan menggunakan SUS (<i>System Usability Scale</i>) menunjukkan bahwa prototipe desain website Pusdikkes mendapatkan nilai rata-rata 80,625 dan diterima oleh pengguna
13	Muhammad Faisal Fatur Rahman, Ahmad Akrom	Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan UI website PT Honey	<i>SWOT</i> , <i>Brainstorming</i> , User Centered	Hasil dari perancangan ini adalah sebuah UI website e-commerce yang

		Internasional dengan gaya Korea yang mudah dipahami oleh pengguna		menarik dan memudahkan konsumen dalam berselancar dan bertransaksi
14	Kartiko Haryanto, Widiyanto Tri Handoko	tujuan memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan	Human Centered Design	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode <i>human centered design</i> mempermudah proses perancangan aplikasi, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna
15	Calvin Ravelino, Yeremia Alfa Susetyo	untuk membuat prototype fitur pada aplikasi <i>mobile</i> Bank Jago	User Centered Design	Hasil penelitian ini mendapatkan respon positif dari masyarakat
16	Yohanes Benedict Adlian	Untuk memajukan bisnis Toko Maman Elektronik guna memperluas pasar, memudahkan dalam transaksi dan memudahkan	User Centered Design	

		dalam proses pemesanan barang		
--	--	----------------------------------	--	--



BAB III

LANDASAN TEORI