

## **Pengembangan UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Bukabuku.Com)**

<sup>1</sup>Muhammad Nurkholish, <sup>2</sup>Kartini

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul, Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>nurkholish.muh@gmail.com, <sup>2</sup>kartini@esaunggul.ac.id

### **ABSTRAK**

Bukabuku adalah salah satu toko buku yang telah memanfaatkan peran kemajuan teknologi dengan membangun aplikasi penjualan berbasis website. Seiring berjalannya pengoperasian dari aplikasi website penjualan buku milik Bukabuku tentunya memungkinkan munculnya kendala atau permasalahan pada sistem terhadap pengguna. Berdasarkan hasil wawancara kepada pengguna, terdapat beberapa hal yang masih belum memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga perlu adanya pengembangan dalam hal *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Dalam mewujudkan UI/UX yang baik dan dapat mempermudah penggunanya, diperlukan pengembangan atau perancangan ulang pada suatu website. Pengembangan dan desain ulang berfungsi agar website menjadi lebih nyaman dan lebih mudah digunakan oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam pengembangan UI/UX dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* dan menggunakan *tool* Figma dalam perancangan antarmuka penggunanya. Pada proses testing digunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Setelah dilakukan testing pada desain baru website Bukabuku mendapatkan skor 83,2 yang tergolong dalam *rating Excellent*. Hasil tersebut menandakan bahwa desain baru website Bukabuku cukup baik dan mempermudah pengguna dalam menggunakan website Bukabuku.

**Kata kunci :** *Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Design Thinking*

### **ABSTRACT**

*Bukabuku is one of the bookstores that has taken advantage of the role of technological advances by building a website-based sales application. As the operation of Bukabuku's book sales website application progresses, problems or system problems may arise for users. Based on the results of interviews with users, there are several things that still do not meet user needs, so there is a need for development in terms of User Interface (UI) and User Experience (UX). In order to create a good UI/UX that makes things easier for users, development or redesign of a website is needed. Development and redesign serves to make the website more comfortable and easier for users to use. The method used in UI/UX development in this research is Design Thinking and uses the Figma tool in designing the user interface. In the testing process, the System Usability Scale (SUS) method is used. After testing the new design of the Bukabuku website, it received a score of 83.2, which is included in the Excellent rating. These results show that the new design of the Bukabuku website is quite good and makes it easier for users to use the Bukabuku website.*

**Keyword :** *User Interface, User Experience, Design Thinking*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi digital kini telah memengaruhi sebagian besar kehidupan manusia, kemajuan teknologi dari tahun ke tahun semakin berkembang pesat. Teknologi digital juga telah merambah pada bidang penjualan yang ditandai dengan bermunculnya aplikasi-aplikasi penjualan. Menurut (Nadhif et al., 2021) Aplikasi penjualan biasanya menyajikan berbagai produk dalam bentuk katalog untuk memudahkan pelanggan memilih dan membedakan barang yang ditawarkan oleh toko.

Dalam hal ini, Toko Bukabuku telah memanfaatkan peran kemajuan teknologi dengan membangun aplikasi penjualan berbasis website (*web application* atau sering disingkat *webapp*). Seiring berjalannya waktu, pengoperasian aplikasi website penjualan buku milik Bukabuku dapat menghadapi berbagai kendala atau masalah sistem yang dialami oleh pengguna. Aspek pengalaman pengguna dan antarmuka termasuk di antara permasalahan tersebut. Berdasarkan wawancara penulis mengenai *user interface* maupun *user experience* dari aplikasi website milik Bukabuku kepada beberapa pengguna, penulis memperoleh beberapa keterangan, diantaranya; pengguna masih perlu mengunggah bukti pembayaran ke website Bukabuku. Selain itu tidak adanya fitur pelacakan pada website Bukabuku menyulitkan pengguna untuk melacak buku yang mereka pesan. Kendala lain yang dirasakan pengguna yaitu kurang menariknya tampilan pada website milik Bukabuku, yang mana pada tampilannya tidak mengikuti desain terkini dan tampilannya pun tidak *responsive* terhadap *device* yang digunakan pengguna saat mengakses aplikasi website tersebut, sehingga pengguna harus memperbesar tampilan website untuk dapat melihat jelas

tampilan yang ada ketika pengguna mengaksesnya melalui *mobile phone*.

UX Techniques menjelaskan bahwa di dalam sebuah aplikasi, terdapat komponen seperti UI/UX yang memiliki peran penting dalam penggunaannya. Sebuah aplikasi akan lebih mudah digunakan jika pengembangan aplikasi tersebut menjadikan pengguna sebagai prioritas utama (Wardana et al., 2022). Antarmuka pengguna adalah penghubung antara fungsionalitas produk dan pengguna, yang dapat memfasilitasi hasil yang diinginkan melalui interaksi manusia-mesin (Nurtsani & Sarvia, 2022). Oleh sebab itu, dalam proses pengembangan atau perancangan aplikasi, sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan pengguna agar fitur dan fungsi aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Alasan utama pentingnya pendesainan UI/UX adalah untuk memperhatikan kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa mereka memiliki pengalaman yang baik saat menggunakan sebuah aplikasi. Menurut (Dinata et al., 2023) desain aplikasi merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan sistem karena berfungsi sebagai penghubung langsung antara pengguna dan sistem, sehingga aplikasi dapat diterima dan mudah dimengerti oleh pengguna.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan *user interface* dan *user experience* dengan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan *design* yang berpusat pada manusia guna mengatasi sebuah permasalahan serta menciptakan inovasi baru atau solusi bagi permasalahan yang ada. Diharapkan dalam penerapan pendekatan *Design Thinking* ini dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan

pengguna saat menggunakan aplikasi website Bukabuku.

## 2. LANDASAN TEORI

### Research and Development

Jenis penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Istilah "*Research and Development*" (R&D) mengacu pada prosedur atau serangkaian langkah yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2023). Untuk menghasilkan produk tertentu, dilakukan penelitian yang menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat luas (IZAMI, 2022).

Pada penelitian ini dilakukan analisis dan pengembangan *desain user interface* dan *user experience* pada aplikasi penjualan buku berbasis website milik Bukabuku. Yang mana, aplikasi website ini berguna untuk melaksanakan, mencatat, menghitung, membuat dokumen, dan menyajikan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian terkait, mulai dari pemesanan hingga transaksi selesai. Metode penelitian yang digunakan dalam proses pengembangan desain UI/UX aplikasi penjualan buku berbasis website pada toko Bukabuku adalah *Design Thinking*.

### Design Thinking

*Design Thinking* merupakan proses berulang dan non-linier yang berisi lima fase: 1. *Empathize*, 2. *Define*, 3. *Ideate*, 4. *Prototype* dan 5. *Test* (Haryuda et al., 2021). Tahap-tahap tersebut dapat dilakukan secara paralel, berulang, dan kembali ke tahap sebelumnya pada titik manapun dalam prosesnya. *Design Thinking* melibatkan konsep-konsep yang subjektif, seperti emosi, kebutuhan, motivasi, dan pendorong perilaku (Dam, R. F. and Teo, 2022).

Tahap-tahap metode *Design Thinking* (Dam, R. F. and Teo, 2022):

- a. *Empathize*: proses ini bertujuan guna memahami secara empatik permasalahan yang ingin diselesaikan.
- b. *Define*: Dalam tahap ini, informasi yang didapatkan selama tahap *empathize* selanjutnya dianalisis serta disintesis guna mengidentifikasi masalah utama. Tahap *define* ini membantu mengatasi permasalahan karena masalah inti telah ditetapkan.
- c. *Ideate*: Tahap ini bertujuan guna membentuk berbagai ide. Semua ide dikumpulkan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *define*.
- d. *Prototype*: Setelah menghasilkan ide solusi untuk masalah pengguna, langkah berikutnya adalah memvalidasi ide tersebut dengan membuat prototipe. Dalam tahap ini, peneliti merancang UI/UX untuk aplikasi website Bukabuku menggunakan *tool* Figma.
- e. *Test*: Prototipe yang telah dibuat akan dievaluasi dan divalidasi dalam fase *testing* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna mengenai ide solusi.

### Usability Testing

*Usability testing* adalah proses interaksi penilaian yang mencakup anggota pengujian yang mewakili pengguna potensial untuk menilai seberapa jauh suatu produk memenuhi standar kemudahan penggunaan (Ningrum et al., 2019).

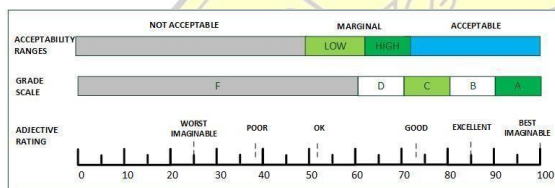
### System Usability Scale

*System Usability Scale* (SUS) adalah teknik yang digunakan untuk mensurvei produk dengan memperkirakan tingkat kegunaannya. SUS sangat terkenal dan sering digunakan dalam penelitian kenyamanan produk. Awalnya dibangun oleh John Brooke pada tahun 1986, teknik ini membantu menilai beragam layanan serta produk, termasuk pemrograman, situs, dan aplikasi (Firdaus et al., 2019).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$  = skor rata-rata  
 $\sum x$  = jumlah skor SUS  
 $n$  = jumlah responden

Gambar 1 Rumus Perhitungan *System Usability Scale*



Gambar 2 SUS score

## 3. METODOLOGI

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan guna memudahkan dalam mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Teknik yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, wawancara, dan observasi.

#### a. Studi Literatur

Dalam tahap ini, penulis mempelajari berbagai sumber bacaan seperti skripsi, jurnal dan buku-buku penunjang yang memiliki keterkaitan dengan penyelesaian masalah yang akan dihadapi sebagai bahan acuan penelitian.

#### b. Wawancara

Tahapan wawancara ini ialah pengumpulan data guna mendapati permasalahan atau kendala serta kebutuhan yang diharapkan pada aplikasi website Bukabuku.

#### c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data primer. Peneliti mengamati objek penelitian secara langsung, bertindak sebagai pengamat independen dalam observasi ini.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap *Empathize*

Tujuan dari tahap *empathize* pada penelitian adalah untuk memahami tantangan serta kebutuhan pengguna pada pengembangan dan *redesign* aplikasi website Bukabuku. Dalam tahap *empathize*, penulis telah melakukan riset melalui wawancara dan analisis kompetitif untuk mendapatkan *insight* mengenai perancangan ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada website Bukabuku. Proses *in-depth interview* dan *competitive analysis* yang dilaksanakan, diuraikan di bawah ini.

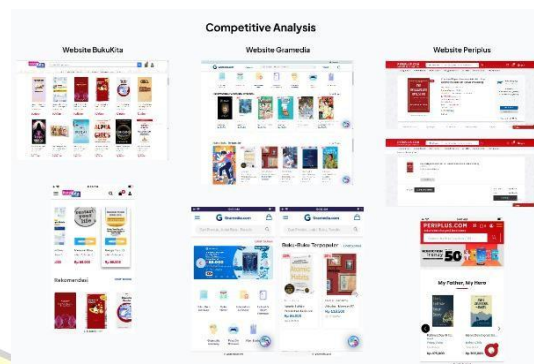
#### a. *In-Depth Interview*

Penulis membuat skenario wawancara untuk mewawancarai pengguna selama proses ini. Membuat skenario wawancara diharapkan agar memperoleh hasil wawancara yang sesuai dan tetap fokus pada kebutuhan pengguna. Wawancara dilaksanakan untuk menggali informasi serta masalah yang dialami pengguna saat menggunakan website Bukabuku. Tabel di bawah ini ialah rangkuman dari hasil wawancara dengan pengguna.

Tabel 1 Hasil *In-Depth Interview*

No	Hasil In-Depth Interview
1	Pengguna merasa frustrasi terkait proses pengunggahan bukti pembayaran ke website Bukabuku.
2	Pengguna ingin adanya pengotomatisasian terkait konfirmasi pembayaran.
3	Pengguna tidak dapat mengetahui informasi perjalanan paket melalui website Bukabuku secara langsung.
4	Pengguna merasa <i>user interface</i> website milik Bukabuku kurang menarik dan terkesan jadul serta tidak <i>responsive</i> .

website milik Bukabuku belum *responsive*.

Gambar 3 *Competitive Analysis*

### b. *Competitive Analysis*

Dalam proses *competitive analysis* ini, penulis mengumpulkan sejumlah website kompetitor untuk dianalisis. Pada proses ini, penulis menemukan beberapa hal baru yang belum dimiliki oleh website Bukabuku. Solusi desain website baru Bukabuku didasarkan pada temuan analisis website kompetitor. Berikut adalah hasil yang diperoleh setelah melakukan *competitive analysis*.

1. *Header* website milik kompetitor memiliki desain yang menarik dan ringkas dengan tidak mencantumkan banyak informasi yang memungkinkan pengguna lebih berkonsentrasi pada objek vital yang ada.
2. *Card product* pada website milik kompetitor memiliki konsistensi yang baik, dapat terlihat pada pemilihan *cover* buku dengan ukuran yang sama.
3. Dibandingkan dengan website Bukabuku, informasi buku di halaman Beranda kompetitor lebih terstruktur dan terlihat rapi.
4. Kompetitor memiliki website yang sudah *responsive* terhadap *device* yang digunakan untuk mengaksesnya, sedangkan

### Tahap Define

Data dan informasi yang dikumpulkan selama fase empati didefinisikan lebih tepat pada tahap *define* untuk fokus pada inti masalah. Melalui proses ini, setiap permasalahan yang ditemukan pada tahap empati akan dicari solusinya.

#### 1. Pendefinisian Masalah

Proses ini dilaksanakan dengan merinci setiap permasalahan yang dihadapi pengguna saat mengakses website Bukabuku berdasarkan wawancara dengan pengguna. Kejelasan informasi yang dihasilkan pada proses ini dijabarkan melalui tabel berikut.

Tabel 2 Pendefinisian Masalah

Problem/Need	Insight
Pengguna tidak suka dengan proses pengunggahan bukti pembayaran ke website Bukabuku.	Pengguna menganggap proses mengunggah bukti pembayaran terlalu rumit atau memakan waktu.
Pengguna ingin adanya pengotomatisasian terkait konfirmasi pembayaran.	Pengguna menyatakan keinginannya untuk proses otomatisasi, pengguna menunjukkan preferensi untuk proses yang lebih efisien dan menghemat waktu.
Pengguna tidak dapat mengetahui informasi perjalanan paket melalui website Bukabuku secara langsung.	Pengguna mungkin membandingkan website Bukabuku dengan kompetitor yang terdapat fitur pelacakan paket. Pengguna memiliki harapan untuk melacak

	paket mereka langsung di website Bukabuku.
Pengguna merasa <i>user interface</i> website milik Bukabuku kurang menarik dan terkesan jadul atau tidak mengikuti desain terkini dan tampilannya tidak <i>responsive</i> .	Pengguna memiliki ekspektasi terhadap antarmuka yang menarik secara visual dan modern pada website Bukabuku serta tampilan yang sesuai di berbagai perangkat dan ukuran layar.

Bagaimana memudahkan pengguna terkait tampilan website Bukabuku serta memastikan pengalaman pengguna yang positif di berbagai perangkat?	Mendesain ulang antarmuka pengguna website Bukabuku agar lebih menarik secara visual, modern, dan responsif.
--	--

## 2. How Might We

Pada tahap ini, *How Might We* (HMW) digunakan guna meluaskan sudut pandang dalam penyelesaian masalah. Cara kerja HMW ialah dengan mengganti pernyataan menjadi pertanyaan. Inti permasalahan yang didapati selama proses sebelumnya diganti menjadi pertanyaan dengan awalan "how" atau "bagaimana". Pertanyaan ini kemudian dijawab dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi atau "might". Metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan langkah-langkah solusi. Hasil dari proses ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3 *How Might We*

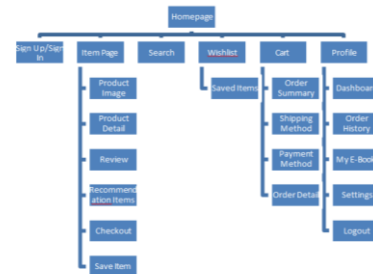
How	Might
Bagaimana menyederhanakan proses pengunggahan bukti pembayaran di website Bukabuku untuk mengurangi rasa frustrasi pengguna?	Menerapkan metode yang lebih otomatis atau integrasi dengan sistem pembayaran yang aman. Hal ini dapat melibatkan integrasi dengan <i>gateway</i> pembayaran atau API perbankan untuk memverifikasi transfer secara otomatis.
Bagaimana memberikan pengguna cara langsung dan intuitif untuk melacak informasi paket mereka di website Bukabuku?	Membuat fitur pelacakan dalam website yang dapat memberikan informasi yang jelas dan tepat waktu mengenai status pesanan, perkiraan waktu pengiriman, dan informasi pelacakan lainnya yang relevan.

## Tahap Ideate

Proses desain ulang yang dikerjakan dalam tahap ini mencakup penyusunan *sitemap* dan *wireframe* (*low-fidelity design*). *Sitemap* disusun sebagai struktur utama website, sedangkan *wireframe* digunakan untuk menentukan setiap fitur yang ada di dalamnya. Informasi dan konten dalam setiap fitur akan disesuaikan dengan *sitemap*.

### a. Sitemap

*Sitemap* berikut menjelaskan tentang kerangka website milik Bukabuku. Penyusunan yang dibuat pada penelitian ini digambarkan di bawah ini.



Gambar 4 *Sitemap* Website Bukabuku

### b. Wireframe

*Wireframe* adalah tahap awal pembuatan *user interface*, *wireframe* diperlukan untuk menunjukkan tata letak desain sebelum masuk ke *high-fidelity design* atau proses desain *mockup*. Berikut merupakan rancangan *wireframe* dari website Bukabuku.



Gambar 5 Rancangan Wireframe Website Bukabuku

### Tahap Prototype

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan antarmuka dari hasil tahap *ideate*. Penulis menggunakan aplikasi Figma dalam pengembangan *prototype*.

#### a. Typography

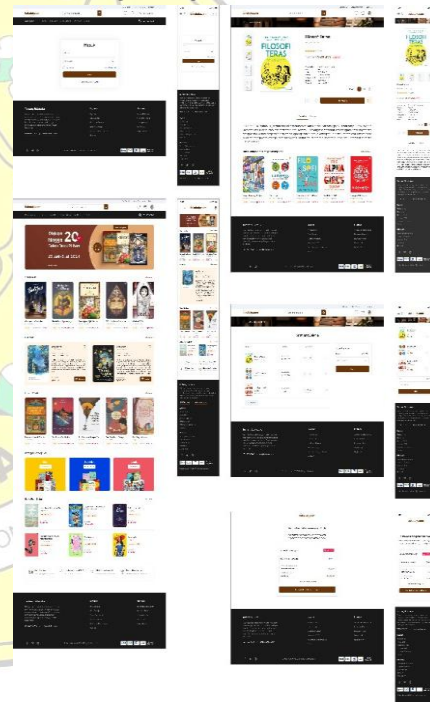
Pada perancangan desain Website Bukabuku, digunakan *typeface* berjenis Plus Jakarta Sans dan masuk kedalam Sans Serif Family. Font Sans Serif sering digunakan dalam desain tampilan aplikasi/website karena kesederhanaan dan kemudahannya untuk dibaca. Dengan karakteristiknya yang bersih dan mudah dibaca, *typeface* Plus Jakarta Sans memastikan teks terlihat jelas dan dapat diakses dengan baik oleh pengguna. Keterbacaan yang optimal dari jenis *typeface* ini mendukung navigasi yang lebih baik dan menyampaikan informasi secara efisien, sehingga memperbaiki pengalaman pengguna.

#### b. Warna

Terdapat beberapa kelompok warna yang digunakan dalam perancangan ulang desain Website Bukabuku pada penelitian ini. Warna tersebut meliputi, 1. Warna Primari, 2. Warna Nertral, 3. Warna Status.

#### c. Mockup

*Mockup* adalah *high-fidelity design* dari *wireframe* yang lebih dahulu dirancang dengan menambahkan *typography*, warna, *icon*, *button*, dll. Gambar di bawah merupakan desain baru website Bukabuku yang telah dirancang ulang.



Gambar 6 High-Fidelity Design Website Bukabuku

### Tahap Test

Fokus utama pada fase akhir ini ialah evaluasi dan validasi berdasarkan umpan balik dan pandangan user terhadap desain yang telah dibuat.

#### 1. User Task Based

Sebelum dilaksanakannya pengujian *usability* pada *design* website yang telah dibuat, langkah pertama adalah menyusun skenario pengujian. Dengan perencanaan yang terstruktur pada tahap *testing*, pengujian dapat dilakukan dengan lebih efektif.

Tabel 4 *User Task Based*

No	Fitur	Tugas	Keterangan
1	Onboarding dan Login	Menyelesaikan onboarding dan melakukan login	Pengguna diminta untuk mengakses website dan mengeksplorasi homepage, kemudian melakukan login.
2	Detail Produk	Melihat detail produk dan memasukkan produk ke keranjang belanja	Pengguna diminta untuk memilih satu produk dan memasukkannya ke dalam keranjang belanja.
3	Keranjang Belanja	Melihat produk di keranjang belanja dan melakukan checkout produk	Pengguna diminta untuk melihat produk yang ada pada page keranjang belanja, kemudian melakukan proses checkout produk.
4	Riwayat Pesanan dan Lacak Pesanan	Melihat riwayat pesanan dan melacak pesanan	Pengguna diminta mengunjungi page profil untuk melihat riwayat pesanan dan melacak pesanan produk yang telah dibeli.
5	E-Book	Membaca e-book	Pengguna diminta untuk membaca e-book pada page profil.
6	Logout	Melakukan logout akun	Pengguna diminta untuk mengunjungi page profil dan melakukan logout.

## 2. Kuesioner *Usability Scale*

Setelah pengguna menyelesaikan semua *task* yang ada, pengguna

diminta untuk memberikan penilaian pada tiap pertanyaan pada tabel di bawah ini sesuai dengan seberapa setuju dengan pernyataan yang diberikan pada skala 1-5. Daftar pertanyaan dari *System Usability Scale* yang akan digunakan dan disebarkan kepada responden mengacu pada instrumen Brooke yang telah disesuaikan menggunakan bahasa Indonesia (Sharfina & Santoso, 2017), seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Kuesioner SUS John Brooke

No	Pertanyaan
1	"Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi."
2	"Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan."
3	"Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan."
4	"Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini."
5	"Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya."
6	"Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini."
7	"Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat."
8	"Saya merasa sistem ini membingungkan."
9	"Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini."
10	"Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini."

Rumus penentuan skor *System Usability Scale* adalah sebagai berikut;  $((Q1-1) + (5 - Q2) + (Q3-1) + (5 - Q4) + (Q5-1) + (5 - Q6) + (Q7-1) + (5 - Q8) + (Q9-1) + (5 - Q10)) \times 2.5$ .

Hasil kuesioner dari 40 sampel yang mengukur kelayakan website Bukabuku adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Kuesioner

R	Pertanyaan										Jumlah	Jumlah ( $\times$ 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37	92,5
R2	0	1	4	4	3	4	4	4	4	1	29	72,5
R3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	26	65,0
R4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85,0
R5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95,0
R6	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	37	92,5
R7	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	34	85,0
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
R9	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	36	90,0
R10	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	31	77,5
R11	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	35	87,5
R12	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	37	92,5
R13	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	36	90,0
R14	3	4	4	4	4	3	3	4	4	1	34	85,0
R15	3	4	4	4	2	1	3	3	3	3	30	75,0
R16	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	31	77,5
R17	3	3	3	0	4	4	4	4	4	3	32	80,0
R18	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95,0
R19	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95,0
R20	3	2	3	4	3	2	4	3	4	0	28	70,0
R21	3	2	2	3	3	3	4	4	3	2	29	72,5
R22	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	30	75,0
R23	3	4	4	4	3	3	3	4	1	4	33	82,5
R24	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	33	82,5
R25	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	35	87,5
R26	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95,0
R27	3	4	3	4	3	3	1	0	3	4	28	70,0
R28	3	3	3	4	2	1	4	4	3	1	28	70,0
R29	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	92,5
R30	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	33	82,5
R31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R32	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90,0
R33	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	35	87,5
R34	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	35	87,5
R35	4	4	3	4	4	2	4	3	1	1	30	75,0
R36	4	4	4	4	3	3	1	4	4	2	33	82,5
R37	4	3	1	2	4	4	3	4	0	2	27	67,5
R38	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	32	80,0
R39	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	35	87,5
R40	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92,5
Skor Rata-Rata											83,27	

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan dengan metode SUS, rancangan desain baru website Bukabuku mendapatkan skor sebesar 83,2. Dengan skor tersebut, tingkat *usability* dari rancangan desain website Bukabuku yang baru termasuk dalam *rating Excellent* dan *letter B* pada *grade scale*, sedangkan untuk *acceptability range* ada pada rentang *Acceptable*.

Tabel 7 Hasil Pengujian

Hasil	
Skor SUS	83,2
Grade Scale	B
Adjective Ratung	<i>Excellent</i>
Acceptability Range	<i>Acceptable</i>

Hasil evaluasi desain ulang website Bukabuku menggunakan *System Usability Scale* menunjukkan bahwa penilaian subyektif pengguna mengindikasikan desain baru website Bukabuku telah *usable* bagi pengguna.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada aplikasi penjualan buku berbasis website milik Bukabuku, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Metode *Design Thinking* digunakan dalam penelitian untuk menyelidiki dan memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan karakteristik permasalahan yang ditemukan selama *user research*. Setiap tahap dalam metode *Design Thinking* dirancang untuk menghasilkan aplikasi atau website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- Rancangan antarmuka aplikasi penjualan buku berbasis website milik Bukabuku setelah melalui uji menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang diujikan terhadap 40 partisipan, didapatkan hasil seberar 83,2, dilihat dari skala pengukuran *usability testing* bahwa skor tersebut masuk dalam kategori *rating Excellent*. Hasil pengujian tersebut, menunjukkan bahwa *usability test* berhasil dan *usable* bagi pengguna.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Kartini, S.Kom, MMSI. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan selama proses penyusunan

penelitian ini. Selain itu, terima kasih kepada pihak Bukabuku atas kesempatan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dam, R. F. and Teo, Y. S. (2022). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?* Interaction Design Foundation.  
<https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Dinata, P. Z., Urwah, M. A., Rahmawan, M. R., & Junaeti, E. (2023). Perancangan UI/UX Web e-Commerce ‘Hallo Coffee’ Menggunakan Metode User Centered Design. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.17511>
- Firdaus, A. R., Wardani, N. H., & Fanani, L. (2019). Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Usability pada System Autoworks pada PT. Prima Berkas Gemilang dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5799–5807. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5580>
- Haryuda, D., 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. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- IZAMI, W. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Pada Toko Amin Palangkaraya Berbasis Web. *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret201*, 2(1), 41–49.
- 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. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- Ningrum, S. W., Akrunanda, I., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4825–4834.
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48. <https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). 2016 *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.