

Perancangan User Interface dan User Experience Website Manajemen Penjualan Toko SRC Wulan Menggunakan Design Thinking

Design of User Interface and User Experience for SRC Wulan Sales Management Website Using Design Thinking

Irfan Febrianto¹, Ramadhani Nuril Maulana Fatah², Januar Pundi Nugraha³, Faza
Biwildi Emyu⁴, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo⁵

^{1,2,3,4,5} Sistem Informasi, Universitas Telkom, Purwokerto

e-mail: ipannn@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak - Transformasi digital mendorong usaha ritel untuk beradaptasi dengan teknologi guna meningkatkan kualitas layanan dan efektivitas pengelolaan penjualan. Toko SRC Wulan Purwokerto masih menghadapi kendala dalam pengelolaan produk, transaksi penjualan, dan penyampaian informasi yang belum terintegrasi sehingga pelayanan kepada pelanggan belum berjalan secara optimal. Penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) website manajemen penjualan menggunakan metode Design Thinking. Penelitian menerapkan tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta menghasilkan solusi yang berorientasi pada pengguna. Hasil perancangan kemudian diimplementasikan menjadi website yang mendukung pengelolaan produk, transaksi penjualan, dan layanan pelanggan dalam satu platform. Pengujian usability menggunakan System Usability Scale menunjukkan bahwa website memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan Design Thinking mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang relevan dengan kebutuhan pengguna serta mendukung digitalisasi proses bisnis pada Toko SRC Wulan Purwokerto.

Kata kunci – Design Thinking; System Usability Scale; Toko SRC Wulan; User Experience; User Interface

Abstract - Digital transformation has encouraged retail businesses to adopt information technology to improve service quality and sales management efficiency. SRC Wulan Store in Purwokerto faced challenges in product management, sales transactions, and information delivery due to the lack of an integrated digital system. This study aimed to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) for a sales management website using the Design Thinking method. The research applied the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages to identify user needs and develop a user-centered solution. The proposed design was implemented into a website that supported product management, sales transactions, and customer services within a single platform. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS). The results indicated that the website achieved a very high level of usability and was well accepted by users. The findings demonstrated that Design Thinking successfully produced a UI/UX design that aligned with user needs and supported the digitalization of business processes at SRC Wulan Store Purwokerto.

Keywords – components: Design Thinking; SRC Wulan Store; System Usability Scale; User Experience; User Interface

I. PENDAHULUAN

Transformasi digital mendorong UMKM dan usaha ritel untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung pemasaran, pengelolaan produk, transaksi penjualan, dan pelayanan pelanggan. Perkembangan teknologi juga mengubah perilaku konsumen yang semakin terbiasa memperoleh informasi dan melakukan transaksi secara digital. Website menjadi salah satu media yang banyak digunakan karena mampu menyediakan informasi dan layanan secara cepat serta mudah diakses oleh pengguna [1]. Pemanfaatan website yang didukung oleh desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang baik dapat meningkatkan kualitas interaksi, kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna [2], [1]. Kondisi tersebut menjadikan perancangan UI/UX sebagai aspek penting dalam pengembangan website, khususnya pada sektor ritel, karena dapat membantu meningkatkan kualitas layanan, memperluas jangkauan pemasaran, dan mendukung daya saing usaha di era digital [3].

Toko SRC Wulan Purwokerto merupakan usaha ritel yang masih menghadapi kendala dalam pengelolaan produk, transaksi penjualan, dan penyampaian informasi kepada pelanggan. Pengelolaan data produk masih dilakukan secara manual, sementara sistem penjualan belum terintegrasi dengan media digital sehingga proses pemesanan dan akses informasi produk belum berjalan optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pelayanan menjadi kurang efektif dan penyampaian informasi kepada pelanggan belum maksimal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengelolaan data dan transaksi secara manual dapat menimbulkan kendala dalam pengelolaan stok, pencatatan transaksi, dan informasi penjualan [4]. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya website manajemen penjualan yang mampu mengintegrasikan pengelolaan produk, transaksi, dan informasi dalam satu sistem. Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan UI/UX website manajemen penjualan dapat menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat usability yang baik berdasarkan pengujian *System Usability Scale* (SUS) [5].

Beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX website dan aplikasi digital. Penelitian oleh Widodo dan Sundari [6], Prastiyo dan Sundari [7] serta Puspitasari [8] menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* mampu membantu identifikasi kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian lain oleh Pratama dan Indriyanti [9] juga menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* pada website *e-commerce* menghasilkan tingkat *usability* yang sangat baik berdasarkan pengujian SUS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan solusi yang berorientasi pada pengguna. Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) banyak digunakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna terhadap suatu sistem secara sederhana dan terstandarisasi [10].

Penelitian terdahulu telah memberikan kontribusi dalam pengembangan UI/UX berbasis *Design Thinking*. Namun, sebagian penelitian masih berfokus pada tahap perancangan wireframe dan prototype tanpa menghasilkan website yang dapat digunakan secara langsung [11], [12]. Beberapa penelitian juga belum menggunakan instrumen pengukuran *usability* yang terstandarisasi sehingga tingkat penerimaan pengguna belum dapat dievaluasi secara menyeluruh [13]. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan perancangan UI/UX website manajemen penjualan menggunakan metode *Design Thinking* yang diimplementasikan menjadi website fungsional dan dievaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Kebaruan penelitian terletak pada integrasi

perancangan UI/UX, implementasi website, dan evaluasi *usability* pada lingkungan usaha ritel Toko SRC Wulan Purwokerto. Penelitian ini memiliki urgensi untuk mendukung kebutuhan digitalisasi usaha ritel serta meningkatkan efektivitas pengelolaan penjualan, penyampaian informasi, dan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website manajemen penjualan Toko SRC Wulan Purwokerto menggunakan metode *Design Thinking*, mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam bentuk website, serta mengevaluasi tingkat *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penelitian diharapkan menghasilkan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung pengelolaan penjualan serta pelayanan pelanggan secara lebih efektif. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan website manajemen penjualan pada usaha ritel sejenis.

II. TINJAUAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar dalam penelitian mengenai perancangan *User Interface* dan *User Experience* website manajemen penjualan Toko SRC Wulan menggunakan metode *Design Thinking*.

A. User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan antarmuka yang menjadi penghubung antara pengguna dan sistem. UI mencakup berbagai elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, tombol, dan komponen lainnya yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta mendukung interaksi pengguna dengan sistem. Desain UI yang baik dapat meningkatkan kemudahan penggunaan, memperjelas penyampaian informasi, serta menciptakan tampilan yang menarik dan konsisten sehingga pengguna dapat menjalankan fungsi sistem secara efektif [14].

B. User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan pengalaman yang diperoleh pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem atau produk digital. UX mencakup aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, kenyamanan, aksesibilitas, dan kepuasan pengguna selama menggunakan sistem. Perancangan UX berfokus pada pemahaman kebutuhan dan perilaku pengguna sehingga sistem yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman yang positif serta mendukung pencapaian tujuan pengguna secara optimal [4].

C. Website E-Commerce

Website *e-commerce* merupakan platform berbasis web yang digunakan untuk melakukan aktivitas perdagangan secara elektronik melalui jaringan internet. Website ini memungkinkan pengguna memperoleh informasi produk, melakukan pemesanan, melakukan transaksi, serta memantau proses pembelian secara daring [15]. Pemanfaatan website *e-commerce* dapat membantu pelaku usaha meningkatkan efektivitas pengelolaan penjualan, memperluas jangkauan pemasaran, dan meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan [16].

D. Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pengembangan solusi yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*). Metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, menghasilkan solusi, membuat prototipe, dan melakukan pengujian terhadap solusi yang dirancang [17].

1. *Empathize* merupakan tahap untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui observasi, wawancara, atau kuesioner.
2. *Define* merupakan tahap untuk menganalisis hasil pengumpulan data dan merumuskan permasalahan utama yang akan diselesaikan.
3. *Ideate* merupakan tahap untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi dan menentukan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. *Prototype* merupakan tahap pembuatan rancangan antarmuka dalam bentuk wireframe maupun high-fidelity prototype sebagai representasi awal sistem.
5. *Testing* merupakan tahap pengujian terhadap rancangan yang telah dibuat untuk memperoleh umpan balik dan mengetahui tingkat kesesuaian solusi dengan kebutuhan pengguna [18].

E. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi *usability* yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna. SUS terdiri atas 10 pernyataan yang dinilai menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Metode ini banyak digunakan karena sederhana, cepat, dan mampu menghasilkan pengukuran yang reliabel terhadap tingkat *usability* suatu sistem [10]. Perhitungan SUS dilakukan dengan mengonversi skor jawaban responden, kemudian menjumlahkan seluruh skor dan mengalikannya dengan faktor 2,5 sehingga menghasilkan nilai akhir dalam rentang 0–100. Nilai tersebut digunakan untuk menentukan tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan [19].

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* efektif digunakan dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience*. Penelitian oleh Sitorus et al [20] menerapkan *Design Thinking* pada perancangan prototipe UI/UX Website Softcoffee dan menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Putri dan Qomaruddin yang menggunakan metode yang sama pada perancangan prototipe aplikasi TICCON dan memperoleh rancangan antarmuka yang lebih mudah digunakan [21]. Penelitian selanjutnya oleh Olivia et al juga menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* pada perancangan website mampu meningkatkan pengalaman pengguna [22]. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Design Thinking* dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

III. METODE

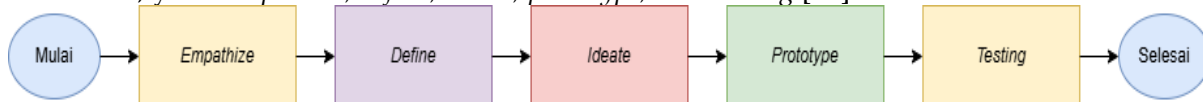
Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website manajemen penjualan Toko SRC Wulan. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna serta mampu menghasilkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi pengguna [23]. Tahapan penelitian meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat *usability* website berdasarkan persepsi pengguna [24].

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Toko SRC Wulan yang berlokasi di Purwokerto, Kabupaten Banyumas. Toko tersebut merupakan usaha ritel yang menjual berbagai kebutuhan sehari-hari. Proses pengelolaan produk dan transaksi penjualan masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan sistem berbasis web yang dapat membantu pengelolaan data produk, transaksi, dan penyampaian informasi kepada pelanggan secara lebih efektif.

3.2 Metode *Design Thinking*

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam perancangan sistem. Metode ini terdiri atas lima tahapan utama yang dilakukan secara berurutan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [18].



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui proses pengumpulan data. Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan dan kebutuhan sistem berdasarkan hasil analisis data. Tahap *ideate* dilakukan untuk menghasilkan solusi dan menentukan kebutuhan fitur website. Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat *wireframe*, *high-fidelity prototype*, dan implementasi website. Tahap *testing* dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan sistem menggunakan metode SUS [1].

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan sistem [3]. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi, yaitu pengamatan secara langsung terhadap proses bisnis yang berjalan di Toko SRC Wulan untuk mengidentifikasi alur transaksi penjualan.
2. Wawancara, yaitu proses pengumpulan informasi melalui tanya jawab dengan pemilik toko, admin, pelanggan guna mengetahui kebutuhan pengguna, permasalahan yang dihadapi, serta fitur yang dibutuhkan dalam sistem.

3.4 Pengujian dan Analisis Data

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode SUS digunakan karena mampu mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem secara sederhana dan reliabel melalui penilaian pengguna [19]. Pengujian dilakukan terhadap 10 responden yang telah mencoba menggunakan website manajemen penjualan Toko SRC Wulan. Instrumen SUS terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Jawaban responden yang telah terkumpul kemudian dikonversi menjadi skor menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pada item bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), skor dihitung dengan mengurangi nilai jawaban responden dengan 1, sedangkan pada item bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10), skor diperoleh dari pengurangan nilai 5 dengan jawaban responden.

$$\text{Skor SUS ganjil} = \sum Px - 1 \quad (1)$$

Dimana Px adalah jumlah pertanyaan ganjil.

$$\text{Skor SUS genap} = \sum 5 - Pn \quad (2)$$

Dimana Pn adalah jumlah untuk mengurangi 5.

Selanjutnya, seluruh skor hasil konversi dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai SUS dengan rentang 0–100.

$$(\sum \text{Skor ganjil} - \sum \text{skor genap}) \times 2,5 \quad (3)$$

Setelah nilai SUS setiap responden diperoleh, dilakukan perhitungan rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor SUS dan membaginya dengan jumlah responden.

$$\bar{x} = \sum x \quad (4)$$

Keterangan: $\bar{x}$ adalah nilai rata-rata SUS, $\sum x$ adalah total skor SUS seluruh responden, dan n adalah jumlah responden.

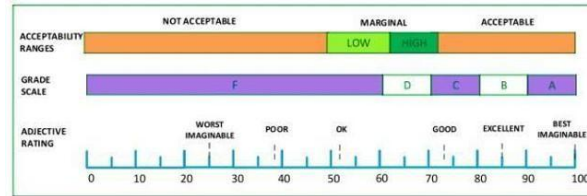
Metode pertama mengelompokkan skor SUS berdasarkan tingkat penerimaan pengguna (*acceptability ranges*) ke dalam kategori *not acceptable*, *marginal*, dan *acceptable*, serta menggunakan klasifikasi grade A–F dan *adjective rating* dari *worst imaginable* hingga *best imaginable*. Sementara itu, metode kedua menggunakan *percentile range* untuk mengklasifikasikan skor SUS ke dalam grade A–E berdasarkan tingkat *usability system* [10]. Kedua metode evaluasi tersebut ditunjukkan pada Tabel 1 dan Gambar 2 berikut.

Tabel 1. SUS Score Percentile Rank

Grade	Keterangan
A	Skor $\geq 80,3$

B	Skor ≥ 74 dan $< 80,3$
C	Skor ≥ 68 dan < 74
D	Skor ≥ 51 dan < 68
E	Skor < 51

Hasil pengukuran *System Usability Scale* (SUS) diklasifikasikan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan *usability* sistem. Indikator penilaian SUS ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Indikator Penilaian SUS

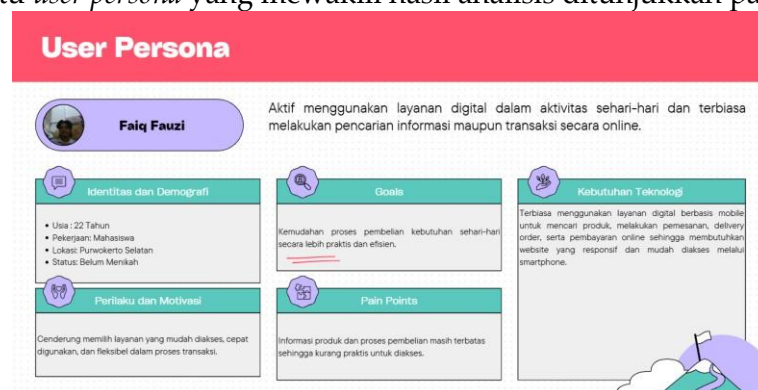
Skor SUS dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu kategori *usable* apabila nilainya (>70), kategori *marginal* apabila nilainya (50–70), dan kategori *unacceptable* dengan nilai (<50) [24].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN (11 POINT)

Bab ini menyajikan hasil penerapan metode *Design Thinking* dalam *perancangan User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website manajemen penjualan Toko SRC Wulan. Hasil penelitian dibahas berdasarkan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

4.1 Tahap *Empathize*

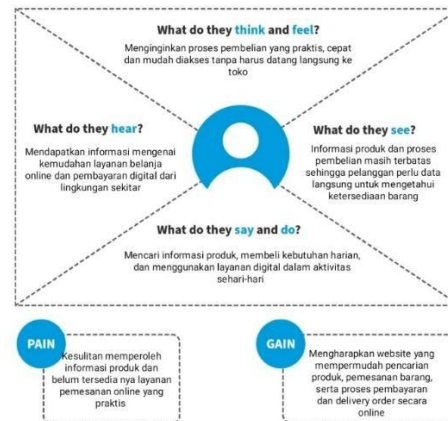
Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pemilik toko, admin, dan pelanggan untuk memahami kebutuhan serta kendala pada proses manajemen dan penjualan. Karakteristik dan kebutuhan pengguna kemudian dirumuskan dalam *user persona*. Salah satu *user persona* yang mewakili hasil analisis ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. User Persona Pelanggan

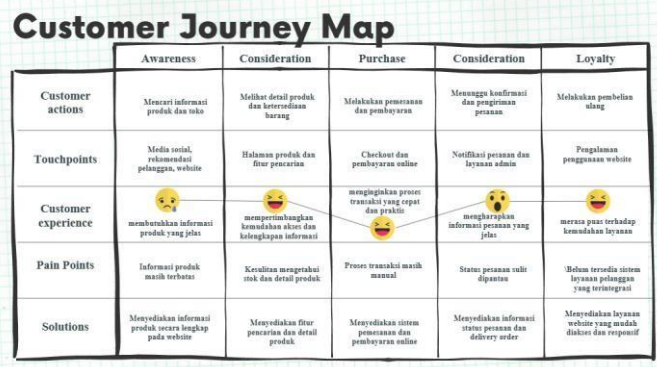
User persona menunjukkan kebutuhan pelanggan terhadap sistem yang mudah digunakan, informatif, dan mampu mendukung proses transaksi secara efisien. Analisis serupa juga dilakukan pada *persona* pemilik toko dan admin untuk memastikan kebutuhan seluruh pengguna terpenuhi dalam perancangan sistem. Pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dianalisis menggunakan *empathy map* yang ditunjukkan pada Gambar 3.

Empathy Map



Gambar 3. Empathy Map Pelanggan

Empathy map menunjukkan harapan, kebutuhan, dan kendala yang dirasakan pelanggan selama berinteraksi dengan proses penjualan. Analisis yang sama juga dilakukan terhadap pemilik toko dan admin sebagai dasar dalam merumuskan kebutuhan sistem secara menyeluruh. Pengalaman pelanggan selama berinteraksi dengan proses penjualan kemudian dipetakan menggunakan *customer journey map* yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Customer Journey Map

Customer journey map menggambarkan alur aktivitas pelanggan mulai dari pencarian informasi produk hingga proses transaksi. Hasil pemetaan menunjukkan beberapa pain points yang menjadi dasar dalam perumusan kebutuhan sistem pada tahap *define*.

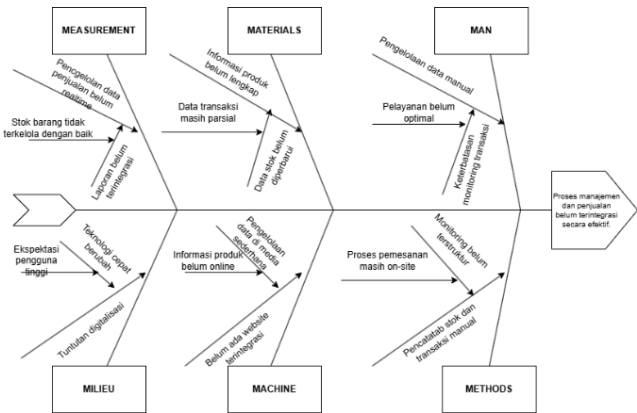
4.2 Tahap Define

Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menentukan fokus permasalahan yang akan diselesaikan melalui pengembangan website manajemen penjualan Toko SRC Wulan. Permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dirumuskan ke dalam *problem statement* yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Problem Statement

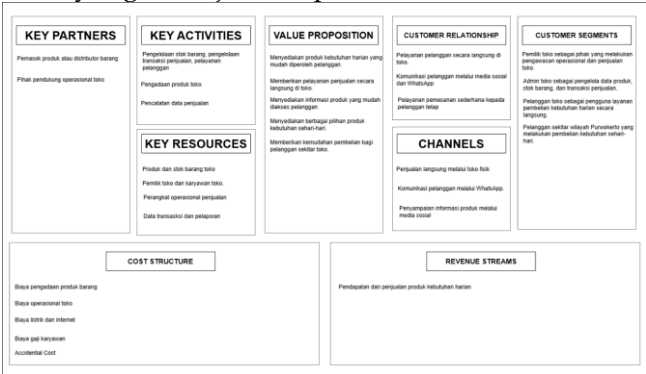
No	Pihak Pengguna	Problem Statement	Dampak
1	Pihak Toko	Pengelolaan produk, stok, dan transaksi masih dilakukan secara manual.	Operasional dan pelaporan penjualan kurang efisien.
2	Pelanggan	Informasi produk dan layanan transaksi online belum tersedia.	Pelanggan kesulitan memperoleh informasi dan melakukan pembelian secara fleksibel.

Berdasarkan Tabel 2, permasalahan utama terletak pada proses penyampaian informasi dan pengelolaan penjualan yang belum terintegrasi. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas operasional menjadi kurang efisien bagi pelanggan maupun pihak toko. Analisis penyebab permasalahan kemudian dilakukan menggunakan *fishbone diagram* yang ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Fishbone Diagram

Fishbone diagram menunjukkan bahwa permasalahan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode pengelolaan yang masih manual, media informasi yang terbatas, serta belum adanya sistem yang terintegrasi. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya dilakukan analisis model bisnis menggunakan *Lean Canvas* yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Lean Canvas

Lean Canvas digunakan untuk memetakan permasalahan, solusi, nilai yang ditawarkan, serta target pengguna dari sistem yang dikembangkan. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa website dapat menjadi sarana untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan penjualan dan penyampaian informasi kepada pelanggan. Kesenjangan antara kondisi saat ini dan kondisi yang diharapkan kemudian dianalisis menggunakan *GAP Analysis* yang ditunjukkan pada Tabel 3.

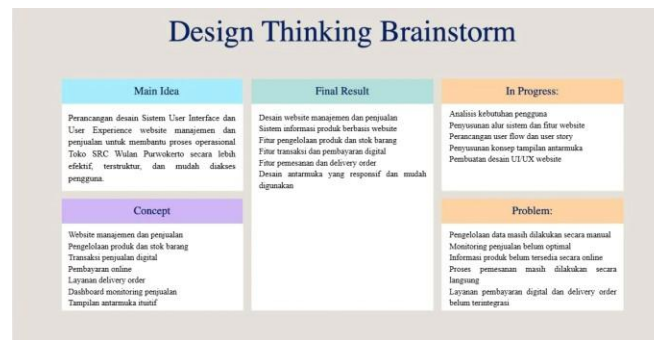
Tabel 3. GAP Analysis

No	Aspek yang Ditinjau	Kondisi Saat Ini	Kondisi yang Diharapkan	GAP Analysis
1	Pengelolaan Data	Pengelolaan produk, transaksi masih manual.	Data dikelola secara terintegrasi.	Proses pengelolaan belum efisien.
2	Informasi Produk	Informasi produk belum tersedia secara online.	Informasi dapat diakses melalui website.	Akses informasi masih terbatas.
3	Transaksi Penjualan	Transaksi secara langsung.	Transaksi dapat dilakukan secara online.	Layanan transaksi belum fleksibel.

Hasil *GAP Analysis* menunjukkan adanya kebutuhan terhadap sistem yang mampu mengintegrasikan pengelolaan produk, transaksi, dan informasi pelanggan dalam satu platform. Temuan tersebut menjadi dasar dalam perancangan solusi pada tahap *ideate*.

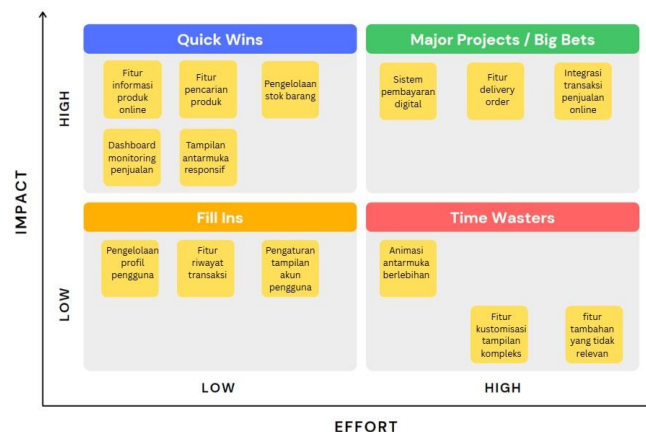
4.3 Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* dilakukan untuk menghasilkan solusi berdasarkan kebutuhan pengguna dan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Hasil ide yang diperoleh kemudian dirumuskan menjadi fitur-fitur yang akan dikembangkan pada website manajemen penjualan Toko SRC Wulan. Solusi yang dihasilkan dari proses *brainstorming* ditunjukkan pada Gambar 7.



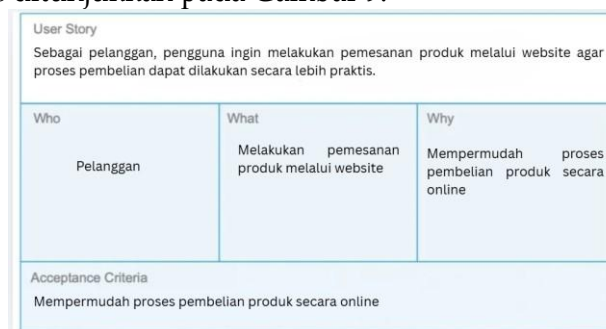
Gambar 7. Design Thinking Brainstorm

Hasil *brainstorming* menghasilkan beberapa fitur utama, seperti pengelolaan produk, pemesanan online, pembayaran digital, dan *delivery order*. Prioritas pengembangan fitur ditentukan menggunakan *Impact vs Effort Matrix* yang ditunjukkan pada Gambar 8.



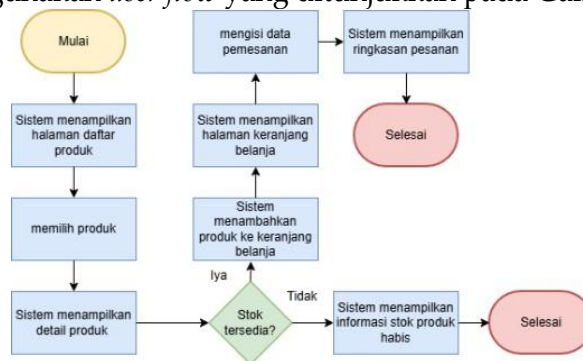
Gambar 8. Impact vs Effort Matrix

Hasil analisis menunjukkan bahwa fitur dengan dampak tinggi dan usaha pengembangan yang relatif rendah diprioritaskan untuk diimplementasikan pada sistem. Kebutuhan pengguna kemudian diterjemahkan ke dalam *user story*. Salah satu *user story* yang mewakili hasil analisis ditunjukkan pada Gambar 9.



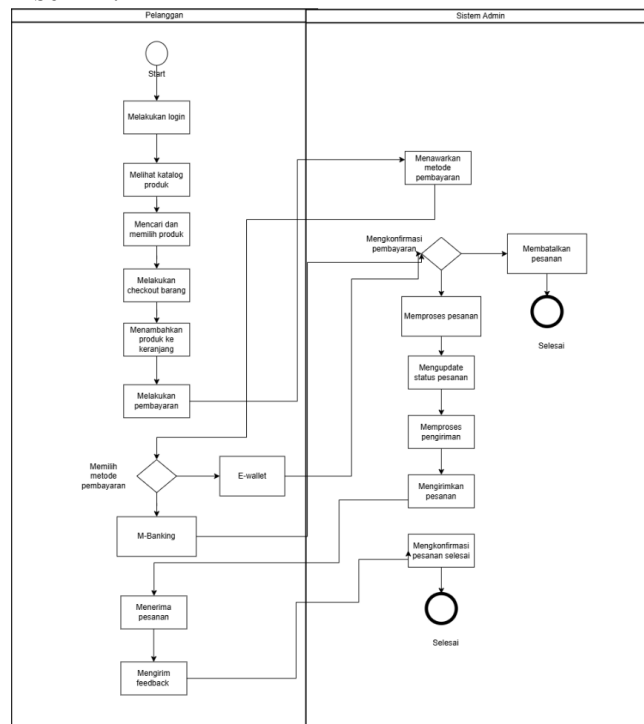
Gambar 9. User Story Pelanggan

User story digunakan untuk menggambarkan kebutuhan pengguna dalam memperoleh informasi produk dan melakukan transaksi melalui website. Analisis serupa juga dilakukan terhadap pemilik toko dan admin untuk memastikan seluruh kebutuhan pengguna terakomodasi dalam sistem. Alur interaksi pengguna terhadap sistem kemudian divisualisasikan menggunakan *user flow* yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. User Flow Pelanggan

User flow menggambarkan tahapan yang dilakukan pengguna mulai dari memilih produk hingga menyelesaikan pemesanan. Proses aktivitas pengguna dimodelkan yang ditunjukkan pada Gambar 11.

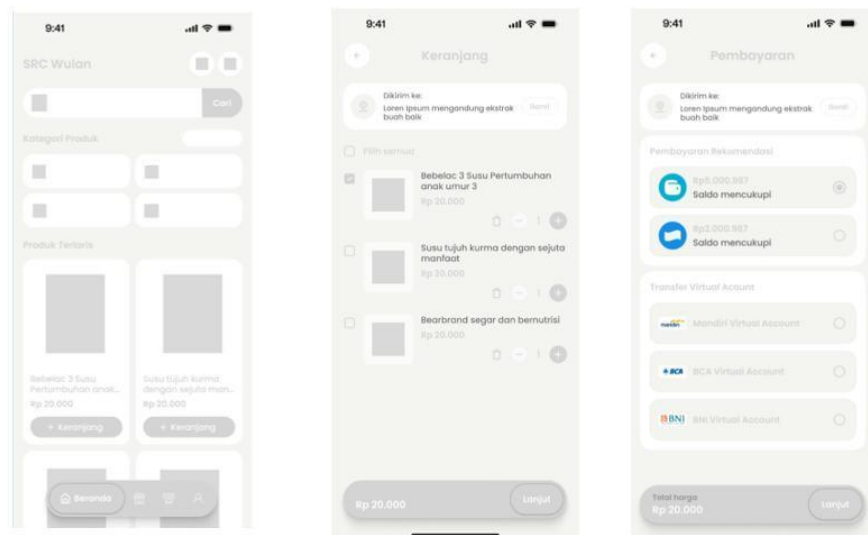


Gambar 11. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alur proses pemesanan produk mulai dari pemilihan barang hingga konfirmasi transaksi. Diagram ini membantu memastikan bahwa proses bisnis yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

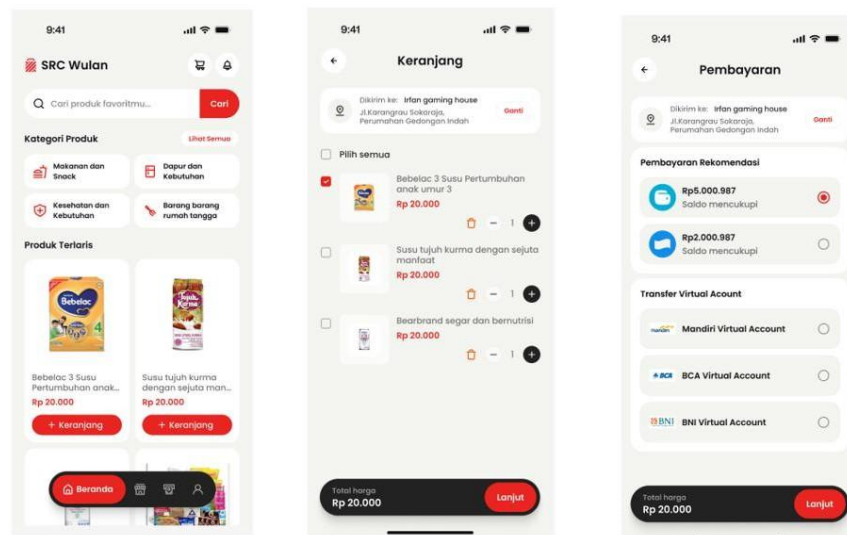
4.4 Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* dilakukan untuk mengubah solusi yang dihasilkan pada tahap ideate menjadi rancangan tampilan dan implementasi UI / UX website. Proses ini meliputi pembuatan *wireframe*, *high fidelity prototype*, dan implementasi antarmuka website. Rancangan awal antarmuka dibuat dalam bentuk *wireframe* untuk menentukan struktur dan tata letak halaman. Salah satu rancangan *wireframe* halaman untuk sisi pelanggan ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 12. Wireframe Sisi Pelanggan

Wireframe digunakan sebagai acuan dalam pengembangan desain antarmuka yang lebih detail. Desain kemudian dikembangkan menjadi *high fidelity prototype* yang ditunjukkan pada Gambar 14.



Gambar 13. High Fidelity Prototype Sisi Pelanggan

High fidelity prototype menampilkan desain antarmuka yang mendekati tampilan website sebenarnya sehingga dapat digunakan sebagai acuan implementasi. Hasil implementasi tampilan website ditunjukkan pada Gambar 14.



Gambar 14. User Interface Website Profil Pelanggan

Halaman profil pelanggan digunakan untuk menampilkan informasi akun pengguna

yang tersimpan pada sistem. Berikut merupakan source kode untuk halaman profilnya:

<!-- Avatar & User Info -->

```
<div class="flex flex-col items-center mb-8">
  
  <p class="font-semibold text-gray-900">{{ $customer->name }}</p>
  <p class="text-sm text-gray-400">{{ $customer->email }}</p>
</div>
```

Potongan kode tersebut digunakan untuk menampilkan informasi pelanggan secara dinamis berdasarkan data yang tersimpan pada sistem.

4.5 Tahap *Testing*

Tahap *testing* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 10 responden untuk mengukur tingkat *usability user interface* dan *user experience website* yang telah dikembangkan. Skor SUS masing-masing responden dihitung menggunakan rumus (3), kemudian nilai rata-rata diperoleh menggunakan rumus (4).

Tabel 3. Data Jawaban Responden

Responden	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10
R1	5	1	5	2	4	1	5	1	5	2
R2	4	2	5	1	5	1	4	1	5	2
R3	5	1	4	2	5	1	5	2	4	1
R4	4	1	5	1	5	2	5	1	4	2
R5	5	2	4	1	5	1	4	1	5	3
R6	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2
R7	4	1	5	2	5	1	4	1	5	2
R8	5	2	4	1	5	1	5	1	4	2
R9	4	1	5	1	5	2	5	1	4	2
R10	5	1	4	2	5	1	4	1	5	2

Setelah data jawaban responden diperoleh, setiap jawaban dikonversi menjadi skor SUS sesuai dengan ketentuan perhitungan pada rumus (1) dan rumus (2). Pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan mengurangi nilai jawaban responden dengan angka satu, sedangkan pernyataan bernomor genap dihitung dengan mengurangi angka lima dengan nilai jawaban responden. Hasil konversi seluruh pernyataan kemudian dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5 menggunakan rumus (3) untuk memperoleh skor SUS masing-masing responden. Hasil perhitungan skor SUS setiap responden disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor dan Rata – Rata Hasil SUS

Responden	Total Skor x 2,5
R1	92,5
R2	90
R3	90
R4	90
R5	90
R6	92,5
R7	90
R8	90
R9	90
R10	90
Skor Rata - Rata	90,5

Berdasarkan Rumus (4), nilai rata-rata SUS yang diperoleh sebesar 90,5. Nilai tersebut termasuk kategori *Acceptable*, memperoleh Grade A, dan berada pada tingkat *Excellent Rating*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *user interface* dan *user experience* website memiliki tingkat *usability* yang sangat baik. Tingginya nilai SUS menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung penggunaan sistem secara mudah, efektif, dan nyaman. Penerapan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan rancangan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Rancangan *User Interface* dan *User Experience* website manajemen penjualan Toko SRC Wulan Purwokerto mampu mendukung pengelolaan produk, transaksi penjualan, dan penyampaian informasi secara lebih efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan *User Interface* dan *User Experience* website manajemen penjualan Toko SRC Wulan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode tersebut mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menerjemahkannya ke dalam rancangan antarmuka yang mendukung pengelolaan produk, penyampaian informasi, dan transaksi penjualan secara lebih efektif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan dan evaluasi antarmuka secara berkala berdasarkan kebutuhan pengguna.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. B. Kurniawati and R. Widyaswati, "Penerapan Design Thinking Dalam Mengidentifikasi Potensi Desa Untuk Meningkatkan Pendapatan Asli Desa," *J. Ilm. Bid. Ilmu Ekon.*, vol. 22, no. 1, pp. 68–83, 2024.
- [2] P. Ramadhan, S. Wahyuni, and R. R. Putra, "Metode Design Thinking Dalam Design UI / UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype," *J. Minfo Polgan*, vol. 14, no. 2, pp. 1541–1549, 2025.
- [3] R. A. Hermawan, N. C. Wibowo, S. Fitri, and A. Wati, "Design UI / UX Pemesanan Logam Mulia dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 211–221, 2024.
- [4] M. Soekarno, "Implementasi Metode Lean Ux User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Forum Group Discussion Charum," *J. Teknol. dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 4, pp. 732–745, 2024.
- [5] Ramadhan Galih Budi, "Pendekatan Metode Design Thinking dalam Perancangan Inovasi Produk," *J. kewirausahaan dan Inov.*, vol. 3, no. 3, pp. 918–928, 2024.
- [6] A. Widodo and J. Sundari, "Perancangan UI / UX pada Website Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode Design Thinking dan SUS," *J. Masy. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 108–118, 2023.
- [7] M. Agung and J. Sundari, "Analisis dan Rancangan UI / UX pada PT . Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS," *J. Masy. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 131–145, 2023.
- [8] F. Puspitasari, "Perancangan Desain UI / UX Tempo Store Berbasis Website E-Commerce dengan Metode Design Thinking," *Creat. Sci.*, vol. 13, no. 2, pp. 44–64, 2024.
- [9] W. Suprayogi, A. Pratama, and A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI / UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. 01, pp. 50–61, 2023.
- [10] N. Pratama and R. Anrahvi, "Application of the System Usability Scale (SUS) Method in Measuring Student Satisfaction with the Academic Directory Website Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) dalam Mengukur Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Direktori Akademik," *IJBEM Indones. J. Bus. Econ. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 74–80, 2024.
- [11] L. Made, W. Satyaninggrat, K. Rahmah, P. Damai, and N. Hamijaya, "User Flow Design Research for a Culinary Application Prototype to Improve Customer Satisfaction in

- Balikpapan," *J. Comput. Networks , Archit. High Perform. Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 724–734, 2023.
- [12] A. R. Putri *et al.*, "Perancangan Desain Sistem Pengelolaan Pantai Berbasis Website dengan Metode UML Universitas Pembangunan Nasional ' Veteran ' Jawa Timur , Indonesia memainkan peran penting dalam memastikan keberhasilan pengembangan sistem informasi website dengan pemodela," *Merkurius J. Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 3, no. 2, 2025.
- [13] A. Kholik, A. Soegiarto, W. P. Sari, and U. Negeri, "Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna," *TUTURAN J. Ilmu Komunikasi, Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 4, pp. 335–344, 2024.
- [14] K. Abertho *et al.*, "Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 6, no. March, pp. 168–177, 2025, doi: 10.35957/jtsi.v6i1.10542.
- [15] N. Kadek, I. Pramesti, K. Dewi, P. Jessita, A. Dewi, and D. P. Agustino, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Buckscorner Berbasis Web," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 123–140, 2024.
- [16] S. Munawarah, R. Y. Darma, T. Anugrah, D. Z. Abidin, S. Kom, and M. Kom, "Perancangan Website Pada La Terra Café Jambi Sebagai Media promosi dan Informasi," *J. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 640–649, 2023.
- [17] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, "Perancangan UI / UX pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking," *J. Teknol. dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 395–403, 2024.
- [18] M. Leli Safitri, "Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings," *J. Penelit. Teknol. Inf. dan Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 40–53, 2024.
- [19] A. L. Dyayu and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *J. Manaj. Teknol. dan Sist. Inf. (JMS)*, vol. 3, pp. 395–404, 2023.
- [20] H. R. Sitorus, A. Ibrahim, Y. Utama, and H. Novianti, "Perancangan Prototype UI / UX Website Softcoffee Dengan Penerapan Metode Design Thinking," *Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 6, pp. 2744–2753, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i6.1881.
- [21] H. Putri and M. Qomaruddin, "Perancangan Design Prototype UI / UX Aplikasi TICCON Menggunakan Metode Design thinking," *J. Ind. Manag. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 15–21, 2025.
- [22] A. Olivia, P. D. Larasati, M. F. Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *J. Sist. Komput. dan Kecerdasan Buatan*, vol. 8, no. 3, pp. 185–193, 2025.
- [23] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, and S. B. Kembaren, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma," *J. Minfo Polgan (Jurnal Penelit. Manaj. Inform.*, vol. 13, pp. 2212–2221, 2025.
- [24] F. Azriel, A. Putra, B. Waluyo, and R. Fatur Rahman, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale terhadap Kepuasan Pengguna Website Kemahasiswaan Universitas Amikom Purwokerto," *J. Ilmiah Tek. Elektro, Sains dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 121–130, 2025.

