

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI FASHION CAMPUS BERBASIS  
*WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

**(Skripsi)**

**Oleh**

**HUSNIATUN AINI**

**1915061010**



**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2023**

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI FASHION CAMPUS BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Oleh

HUSNIATUN AINI

Perusahaan Fashion Campus dengan target pasar pemuda-pemudi usia 15 - 35 tahun, berdiri sejak awal tahun 2016. Sejak pandemi Covid-19 menyerang pada tahun 2020, Fashion Campus melihat potensi pada perkembangan belanja *digital* karena lebih banyak waktu bagi masyarakat dalam mengakses internet dan kemudian banyak muncul *tren* baru yaitu pembelian produk *thrifting*. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirancanglah *UI/UX* aplikasi Fashion Campus berbasis *Website* dengan menggunakan metode *Design Sprint*. Metode *design sprint* terdiri atas 5 tahap, yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka dilakukan pengujian dan survei kepuasan pengguna dengan *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*, dan kuesioner *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ). Pada *usability testing* dengan 3 kali pengujian, pada tahap pengujian pertama mendapatkan nilai efisiensi 6,41% dengan waktu 64,38s, pengujian kedua nilai efisiensi 12,09% dengan waktu 49,03s dan pengujian ketiga nilai efisiensi 40% dengan waktu 23,76s. *Heuristic Evaluation* menggunakan 3 *expert* evaluator menemukan 11 permasalahan *usability*, dengan prinsip paling banyak ditemukan pada H-4 (*User Control and Freedom*) dengan presentase 27% dan nilai *severity rating* tertinggi pada H-5 (*Consistency and standards*) dengan nilai *severity rating* sejumlah 3,00. Pada kuesioner PSSUQ mendapat skor rata-rata 1,92 yang berarti level *usability* termasuk kategori sangat baik.

Kata kunci: Fashion Campus, *Design Sprint*, *Usability Testing*, *Heuristic evaluation*, PSSUQ.

## **ABSTRACT**

### **UI/UX DESIGN OF A WEBSITE BASEF ON FASHION CAMPUS APPLICATION USING DESIGN SPRINT METHOD**

**By**

**HUSNIATUN AINI**

*Fashion campus company with a marketing target of young people aged 15 - 35 years, established since early 2016. Since covid-19 pandemic attack in 2020, fashion campus see progress online shopping because it gives people more time to access internet and than lots of new trends namely purchasing thrifting product. Based on that problem, so designed UI/UX fashion campus application website based by using design sprint Method. Design sprint Method consist of 5 stages namely understand, diverge, decide prototype and validate. To produce applications that suit user needs, so testing is carried out and user satisfaction survey with Usability Testing, Heuristic Evaluation, and questionnaire Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). In usability testing with 3 times testing, in first stage get efficiency value 6,41% with 64,38 seconds, in second stage get efficiency value 12,09% with 49,03 seconds, in third stage get efficiency value 40% with 23,67 seconds. Heuristic Evaluation use three expert evaluator finds 11 usability promblems, with the most prinsip find at H-4 (User Control and Freedom) with presentations 27% and highest saverity rating value at H-5 (Consistency and Standards) with saverity rating value. 3,00. The PSSUQ questionnaire get 1.92 which means the usability level falls within "excellent" category.*

*Keyword: Fashion Campus, Design Sprint, Usability Testing, Heuristic evaluation, PSSUQ.*

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI FASHION CAMPUS BERBASIS  
*WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

Oleh  
**HUSNIATUN AINI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA TEKNIK**

**Pada**

**Program Studi Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektro  
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FASHION CAMPUS BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

Nama mahasiswa : **Husniatun Aini**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1915061010**

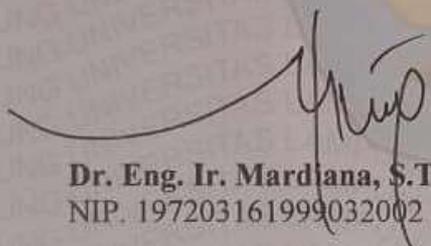
Program Studi : **Teknik Informatika**

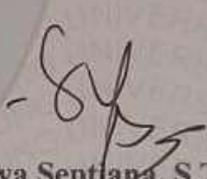
Jurusan : **Teknik Elektro**

Fakultas : **Teknik**

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

  
**Dr. Eng. Ir. Mardiana, S.T., M.T., IPM.**  
NIP. 197203161999032002

  
**Ir. Trisya Septiana, S.T., M.T., IPM.**  
NIP. 19900921 201903 2 025

2. Mengetahui

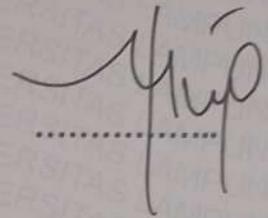
Ketua Jurusan Teknik Elektro

  
**Herlinawati, S.T., M.T.**  
NIP. 197103141999032001

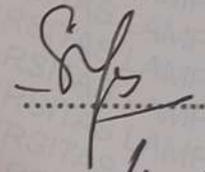
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

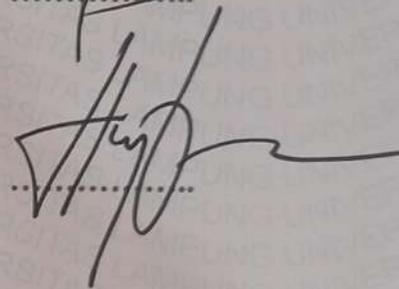
Ketua : **Dr. Eng. Ir. Mardiana, S.T., M.T., IPM.**



Sekretaris : **Ir. Trisya Septiana, S.T., M.T., IPM.**



Penguji : **Ir. Ing. Hery Dian Septama, S.T.**



2. Dekan Fakultas Teknik



**Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. }**

NIP. 19750928 200112 1 002

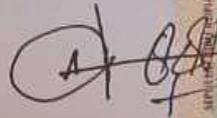
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 September 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "Perancangan *UI/UX* Aplikasi Fashion Campus Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Design Sprint*" dibuat oleh saya sendiri. Semua hasil yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan salinan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan hukum atau akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 September 2023

Pembuat Pernyataan,



Husniatun Aini



NPM. 1915061010

## RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Husniatun Aini lahir pada tanggal 9 April 2001 di kota Liwa, Lampung Barat. Penulis adalah anak kedua dari pasangan Bapak Ahmad Sunardi dan Ibu Hirna. Penulis mengawali Pendidikan formal di MIN 2 Lampung Barat pada tahun 2007 sampai tahun 2013 penulis meneruskan Pendidikan formal di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTs N) 1 Lampung Barat.

Kemudian melanjutkan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Barat dan berhasil menyelesaikan pendidikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis diterima sebagai mahasiswa pada Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis melakukan beberapa kegiatan antara lain:

1. Menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Lampung, Departemen Sosial dan Kewirausahaan, Divisi Sosial pada tahun 2020. Dan Anggota Departemen Kominfo Divisi Hubungan Masyarakat pada tahun 2021.
2. Mengikuti Program Pejuang Muda yang diadakan oleh Kementerian Sosial Republik Indonesia yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan serta Kementerian Agama Republik Indonesia pada tahun 2021
3. Mengikuti program Studi Independen Kampus Merdeka dari Kementerian Pendidikan dan Budaya pada kelas *Front-End* di *Digital Export* pada tahun 2022
4. Melaksanakan Kerja Praktik di PT. Telkom Indonesia Cabang Kedaton Bandar Lampung pada bulan Juli sampai Agustus pada tahun 2022
5. Mengikuti program Studi Independen Kampus Merdeka dari Kementerian Pendidikan dan Budaya pada kelas *UI/UX Design Track* di Startup Campus pada tahun 2022
6. Mengikuti kegiatan Magang *Campus Leaders Program Batch 6* di Bakrie Center Foundation pada tahun 2023

## **MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

**(Q.S Al-Baqarah : 286)**

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

**(Q.S Al-Isra : 7)**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap”

**(Q.S Al- Insyirah : 6-8)**

“Sesungguhnya pertolongan akan datang bersama kesabaran”

**(HR Ahmad)**

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, dia pasti berhasil”

“Ketika do’a mu belum juga terkabul, ingatlah untuk meminta agar dido’akan oleh kedua orang tua. Karena doa kedua orang tua yang paling dekat dengan Allah SWT”

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbilalamin, atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan Allah SWT sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan baik. Semoga penyelesaian skripsi ini menjadi satu langkah untuk masa depan dalam meraih cita-citaku.

Kupersembahkan karya ilmiah ini teruntuk:

Kedua orangtuaku bapak Ahmad Sunardi dan ibu Hirna tercinta. Terimakasih atas semua pengorbanan yang telah kalian berikan, kasih sayang yang tak pernah terkira, doa yang tak pernah henti yang selalu kalian panjatkan demi kelancaranku, serta pengorbanan yang tak pernah kenal lelah yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata persembahan.

Keluarga besar yang selalu mendukung dan membantu baik dari segi materi ataupun segi moril yang diberikan. Kuucapkan terimakasih banyak yang tak hingga.

Serta, Almamater yang kubanggakan

UNIVERSITAS LAMPUNG

## SANWACANA

Segala puji hanya bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan semesta alam yang maha pengasih lagi maha penyayang. Atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Fashion Campus Berbasis *Website* menggunakan Metode *Design Sprint*”. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Lampung.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak dalam mendapatkan dukungan, bimbingan, dan pengarahan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua, kakak dan adik tercinta yang tidak hentinya selalu mendo'akan, memberi dukungan, semangat, serta materi hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
3. Ibu Herlinawati, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung
4. Bapak Mona Arif Muda, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung serta Pembimbing Akademik penulis yang telah membantu selama perkuliahan.
5. Ibu Dr. Eng. Ir. Mardiana, S.T., M.T., IPM. selaku Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan serta masukan dalam mengerjakan penelitian hingga selesai.
6. Ibu Ir. Trisya Septiana, S.T., M.T., IPM. selaku pembimbing pendamping yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan bimbingan, serta masukan dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai.
7. Bapak Ir. Ing. Hery Dian Septama, S.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan nasihat, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis.

8. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan kepada penulis, serta staf-staf yang membantu penulis selama penelitian.
9. Mba Rika selaku Admin Program Studi Teknik Informatika yang banyak membantu penulis dalam segala urusan administrasi selama perkuliahan.
10. H. Ahmad Nahrir BA (Alm) selaku paman yang membantu, mendoakan, dan memberi semangat selama perkuliahan kepada penulis.
11. Sahabat terbaik penulis Metania Darmawan A.Md.Kep yang selalu meluangkan waktu, memberi semangat, motivasi, saran, dan arahan, serta selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan skripsi khususnya Dwi Liliyawati, Meilika Dwi Putri, Yovanta Anjelina, Silvia Naim, Selvia Eldina, Reistha Ramadhanty, dan Alfiyah Widyaningsih
13. Teman-teman Teknik Informatika 2019 atas dukungan yang telah diberikan selama menempuh studi di Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung.
14. Semua pihak yang turut serta dalam membantu menyelesaikan penelitian yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua bentuk kebaikan hati maupun jasa yang telah kalian berikan kepada penulis. Dengan skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya dan bagi penulis dapat mengembangkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah ditempuh selama perkuliahan ini.

Bandar Lampung, 18 September 2023

Penulis

Husniatun Aini

## DAFTAR ISI

<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi .....	3
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Startup Campus .....	5
2.2 Fashion Campus .....	7
2.3 <i>E-Commerce</i> .....	7
2.4 <i>UI/UX</i> .....	8
2.4.1 <i>User Interface</i> .....	8
2.4.2 <i>User Experience</i> .....	8
2.5 <i>Design Sprint</i> .....	9
2.6 <i>Post Study System Usability Questionnaire (PPSUQ)</i> .....	11
2.7 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	12
2.8 Figma .....	15
2.9 Penelitian Terkait .....	16
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	20
3.1 Waktu dan Tempat .....	20
3.2 Alat dan Bahan .....	20
3.3 Metode Penelitian .....	21
3.3.1 Tahap <i>Understand</i> .....	22
3.3.2 Tahap <i>Diverge</i> .....	23
3.3.3 Tahap <i>Decide</i> .....	24
3.3.4 Tahap <i>Prototype</i> .....	24
3.3.5 Tahap <i>Validate</i> .....	24
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	25
4.1. Tahap <i>Understand</i> .....	25
4.1.1. Pengumpulan data .....	25

4.1.2. Melakukan Survei .....	25
4.1.3. Tujuan Jangka Panjang .....	31
4.1.4. Menentukan <i>User Persona</i> .....	32
4.1.5. <i>Pain Point</i> .....	33
4.2. <i>Diverge</i> .....	33
4.2.1. <i>How Might We</i> .....	33
4.2.2. <i>Solution Idea</i> .....	34
4.2.3. <i>User Flow</i> .....	35
4.3 <i>Decide</i> .....	39
4.3.1. Mencari Inspirasi <i>Design</i> .....	39
4.3.2. <i>Wireframe</i> .....	42
4.4 <i>Prototype</i> .....	51
4.5 <i>Validate</i> .....	56
4.5.1 <i>Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i> .....	62
4.5.2 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	68
<b>V. KESIMPULAN .....</b>	<b>83</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Startup Campus.....	5
Gambar 2.2 Pembagian Tugas Fashion Campus.....	7
Gambar 2.3 Aplikasi Figma .....	15
Gambar 3.1 Tahapan Alur <i>Design Sprint</i> .....	22
Gambar 4.1 Grafik pembelian <i>thrifting</i> .....	26
Gambar 4.2 Grafik produk <i>thrifting</i> yang sering dibeli.....	26
Gambar 4.3 Grafik pemilihan pembelian <i>thrifting</i> .....	27
Gambar 4.4 Grafik platform untuk membeli pakaian bekas .....	28
Gambar 4.5 Grafik peran review dalam proses <i>thrifting</i> .....	29
Gambar 4.6 Grafik alasan tidak yakin membeli <i>thrifting</i> .....	29
Gambar 4.7 Grafik peran promo dalam <i>thrifting</i> .....	30
Gambar 4.8 Grafik fitur yang diinginkan.....	30
Gambar 4.9 <i>User Persona 1</i> .....	32
Gambar 4.10 <i>User Persona 2</i> .....	32
Gambar 4.11 <i>Pain Point</i> .....	33
Gambar 4.12 <i>How Might We</i> .....	34
Gambar 4.13 <i>Solution Idea</i> .....	34
Gambar 4.14 <i>User Journey Map</i> .....	35
Gambar 4.15 <i>Userflow Login dan Register</i> .....	36
Gambar 4.16 <i>Userflow Mencari dan membeli Produk</i> .....	36
Gambar 4.17 <i>Userflow Metode Pengiriman</i> .....	37
Gambar 4.18 <i>Userflow masukan produk dikeranjang</i> .....	37
Gambar 4.19 <i>Userflow Negosiasi</i> .....	38
Gambar 4.20 <i>Userflow Transaksi Pembelian Produk</i> .....	38
Gambar 4.21 Logo Fashion Campus.....	39
Gambar 4.22 <i>Design System</i> .....	41
Gambar 4.23 <i>Wireframe Log in</i> .....	42
Gambar 4.24 <i>Wireframe Register Account</i> .....	43

Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Verifikasi Akun.....	43
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Lupa <i>Password</i> .....	44
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> chat .....	44
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> <i>Homepage</i> .....	45
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Sub Kategori .....	46
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Detil produk - <i>Measurements Section</i> .....	47
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Detil Produk - <i>Detail Section</i> .....	47
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Keranjang .....	48
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Keranjang <i>Promo</i> .....	48
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> <i>Checkout</i> .....	49
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Pembayaran .....	49
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Pembayaran Sukses .....	50
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Pembayaran Berhasil.....	50
Gambar 4.38 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>log in</i> dan <i>register</i> .....	51
Gambar 4.39 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Homepage</i> .....	52
Gambar 4.40 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Negosiasi Ditolak</i> .....	53
Gambar 4.41 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Negosiasi Disetujui</i> .....	53
Gambar 4.42 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Alamat Pengiriman</i> .....	54
Gambar 4.43 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Promo</i> .....	55
Gambar 4.44 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Metode Pengiriman</i> .....	55
Gambar 4.45 <i>High Fidelity Prototype</i> <i>Metode Pembayaran</i> .....	56
Gambar 4.46 Hasil <i>Usability Testing</i> Pengujian Tahap 1 Tugas Pertama .....	57
Gambar 4.47 Hasil <i>Usability Testing</i> Pengujian Tahap 1 Tugas Kedua.....	58
Gambar 4.48 Hasil <i>Usability Testing</i> Pengujian Tahap 2 Tugas Pertama .....	59
Gambar 4.49 Hasil <i>Usability Testing</i> Pengujian Tahap 2 Tugas Kedua.....	59
Gambar 4.50 Hasil <i>Usability Testing</i> Pengujian Tahap 2 Tugas Ketika.....	59
Gambar 4.51 Hasil <i>Usability Testing</i> pada <i>Log in</i> .....	60
Gambar 4.52 Hasil <i>Usability Testing</i> pada <i>Beli Sekarang</i> .....	61
Gambar 4.53 Hasil <i>Usablity</i> pada <i>Tawar Harga</i> .....	61
Gambar 4.54 <i>Design</i> Awal.....	75
Gambar 4.55 <i>Design</i> Perbaikan .....	75
Gambar 4.56 <i>Design</i> Awal.....	76

Gambar 4.57 <i>Design</i> Perbaikan .....	76
Gambar 4.58 <i>Design</i> awal .....	76
Gambar 4.59 Gambar Perbaikan <i>Design</i> .....	77
Gambar 4.62 <i>Design</i> Awal.....	79
Gambar 4.63 <i>Design</i> perbaikan.....	79
Gambar 4.64 <i>Design</i> Awal.....	80
Gambar 4.65 <i>Design</i> perbaikan.....	80
Gambar 4.66 <i>Design</i> Lama .....	81
Gambar 4.67 <i>Design</i> perbaikan.....	81
Gambar 4.68 <i>Design</i> Awal.....	82
Gambar 4.69 <i>Design</i> Perbaikan .....	82

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Post-Study System Usability Questionnaire</i> .....	12
Tabel 2.2 <i>Severity Rating</i> .....	15
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	20
Tabel 3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	21
Tabel 4.1 <i>Task</i> Pengujian Responden .....	56
Tabel 4.2 Tabel Responden.....	62
Tabel 4.3 Pertanyaan PSSUQ .....	63
Tabel 4.4 Perhitungan Skala <i>SysUse</i> .....	64
Tabel 4.5 Perhitungan Skala <i>InfoQual</i> .....	65
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Skala <i>IntQual</i> .....	67
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Skala <i>Overall</i> .....	68
Tabel 4.8 Biodata Evaluator.....	69
Tabel 4.9 Hasil Evaluasi Heuristik.....	70
Tabel 4.10 Konsolidasi Hasil Evaluasi Heuristik oleh Seluruh Evaluator.....	72
Tabel 4.11 Presentase frekuensi permasalahan <i>usability</i> dan rata-rata nilai <i>severity rating</i> setiap heuristik.....	74

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat masa pandemi Covid-19 melanda ke penjuru dunia, agar terlindung dari virus berbahaya kegiatan yang harusnya dikerjakan secara luar ruangan (*luring*) dialihkan untuk dilakukan secara dalam jaringan (*daring*). Oleh karena itu, penggunaan internet sebagai alat untuk membantu manusia melakukan aktivitas dan kegiatan lainnya dalam kehidupan sehari-hari hal yang sangat diandalkan oleh banyak orang. Tentu saja dengan pemanfaatan internet dapat mempermudah penyelesaian pekerjaan tanpa harus bepergian ke suatu tempat terlebih dahulu. Salah satu kegiatan yang dapat dikerjakan dari rumah yaitu melakukan pembelian pakaian secara *online*. [1]. Sebanyak 202,6 juta jiwa di Indonesia menggunakan internet tercatat pada awal 2021 yang meningkat 15,5% dari tahun 2020 [2].

Proses jual beli dapat dilakukan melalui genggaman dengan *handphone* dengan berbasis jaringan elektronik yang disebut dengan *E-Commerce*. *E-commerce* sangat memudahkan masyarakat dalam melakukan pembelian produk dan bagi pelaku usaha. Penyebaran informasi mengenai suatu produk dan toko lebih cepat dan dengan cakupan yang luas [3].

Selain penjualan pakaian dalam keadaan baru sekarang sudah banyak penjualan pakaian bekas (*thrifting*) dengan kondisi yang masih baik dan layak pakai dengan harga yang jauh lebih murah. *Thrift* berarti barang bekas atau *second* yang barang-barangnya banyak berasal dari *import* dan kondisinya tidak 100 persen karena sudah pernah digunakan sebelumnya, namun barang tersebut masih layak untuk digunakan [4].

Fashion Campus merupakan perusahaan yang menjual *brand* domestik-internasional yang memiliki target market para indonesian *young urban* dari usia 15-35 tahun. Setelah berusaha untuk bertahan melewati 2 tahun pandemi, akhirnya Fashion Campus memutuskan untuk mengembangkan bisnisnya. Fashion Campus mengembangkan bisnisnya menjadi Fashion *e-commerce* yang berfokus pada

produk *thrifting* atau *second hand* agar pengguna dapat mencari produk *thrifting* secara *online* dengan lebih cepat dan mudah. Kelebihan Fashion Campus terdapat fitur negosiasi harga, sehingga pengguna dapat melakukan proses penawaran dengan penjual.

*User interface* dan *user experience* merupakan sebuah keilmuan yang mempelajari bagaimana merancang sebuah aplikasi yang baik dari sisi bentuknya (*UI*) dan juga dari sisi pengalaman pengguna (*UX*) yang menggunakan produk. *User Experience (UX)* diibaratkan bagaimana merancang berbagai macam hal yang dirasakan oleh calon pengguna produk atau aplikasi yang dibuat, *User Interface (UI)* sendiri bagaimana merancang berbagai macam hal yang dilihat oleh calon pengguna produk atau aplikasi yang dibuat [5].

Beberapa metode populer yang dapat digunakan dalam pengembangan *UI/UX* salah satunya metode *user centered design*, metode ini berfokus kepada pengguna yang biasanya dilakukan dengan proses wawancara secara langsung, kemudian terdapat metode *activity centered design* yang berfokus pada aktivitas. Pada penelitian ini, menggunakan metode *design sprint* karena metode ini tepat dalam merancang produk yang memang benar-benar baru, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cepat [6]. Perancangan ini penting untuk dilakukan, karena untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan.

Pada tahap pengujian, metode yang digunakan ialah *usability testing* menurut ISO 9241-11 [7] yang memiliki tiga aspek *usability*, yaitu efektivitas (*effectiveness*), efisiensi (*efficiency*), dan kepuasan (*satisfaction*). Pada efektivitas mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan, efisiensi waktu yang diperlukan pengguna untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan untuk mengukur kepuasan pengguna, dengan metode *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*. Menurut penelitian [Paramitha et., 202] yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa metode PSSUQ [8] secara signifikan mampu menunjukkan kelemahan-kelemahan yang ada terhadap aspek *usability*, sehingga pengembang dapat memperbaiki kelemahan tersebut.

Kemudian pada penelitian juga menggunakan metode *Heuristic Evaluation* yang berfokus kepada *e-commerce*, dengan tujuan untuk mengevaluasi *usability* lebih

lanjut. Evaluasi heuristik untuk *e-commerce* yang digunakan menurut Quinones et al [9] yang diadaptasi berdasarkan The Morvilles's UX model [10] yang terdapat 11 poin yaitu, *system and transaction status visibility, reliability speed and security of transactions, match between the system and the real world, user control and freedom, consistency and standars, error prevention recognition diagnosis and recovery, minimize memory load to user, flexibility and efficient of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize dialogue and recovers from errors, dan payment methods.*

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, kajian masalah yang mendasari penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sebuah aplikasi Fashion Campus, agar pengguna dapat membeli pakaian bekas (*thrifting*) dalam satu aplikasi dengan metode *Design Sprint*”

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penulisan skripsi ini antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan *UI/UX* aplikasi Fashion Campus hanya pada fitur utama, tidak pada fitur lebih rinci
2. Data yang digunakan adalah data yang didapat pada kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Startup Campus, dari Fashion Campus melalui *track Data Science*
3. Rancangan yang dibuat dalam bentuk *prototype* menggunakan Figma

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *UI/UX* aplikasi Fashion Campus menggunakan metode *Design Sprint*
2. Mengevaluasi *user interface (UI)* menggunakan metode *Usability Testing* dan tingkat kepuasan pengguna menggunakan kuesioner *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*

### **1.5 Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan secara garis besar tentang dasar teori yang berkaitan dalam penelitian skripsi ini yaitu, mengenai *Startup Campus, E-Commerce*, pengertian *UI/UX, Design Sprint, Design Maze, Usability Testing, Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ), Usability Heuristic*, Figma, dan penelitian terkait.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan, dan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Design Sprint* dengan 5 (lima) tahapan yaitu *Understand, Diverge, Decide, Prototype*, dan *Validate*.

## BAB IV HASIL & PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas rancangan dari *design* aplikasi Fashion Campus berbasis *website* dan analisis hasil dari pengujian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan dan juga terdapat saran yang berhubungan dengan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Startup Campus

Yayasan Bakti Achmad Zaky adalah organisasi *nonprofit* yang mendukung berbagai kegiatan sosial dan pendidikan. Startup Campus adalah salah satu Studi Independen Bersertifikat dalam Kampus Merdeka. Yayasan Bakti Achmad Zaky sebagai orkestrator utama dan ada banyak *partner* yang terlibat mendukung program Startup Campus ini.



Gambar 2.1 Logo Startup Campus

Dalam perkembangan era *digital*, tentunya memerlukan jumlah talenta *digital* yang tidak sedikit pula. Dilansir dari Kompas, lowongan untuk *UI/UX Designer* dalam 1 tahun terakhir mencapai 6.800 dan profesi ini masuk dalam daftar pekerjaan yang paling dicari perusahaan, versi indeks CJOF (*Cognizant Jobs of the Future*). Sehingga, dengan semakin berkembangnya bidang teknologi informasi dan komunikasi, profesi *UI/UX designer* ini juga kian populer terutama di kalangan generasi Z. Hal inilah yang akhirnya mendorong Yayasan Bakti Achmad Zaky (AZF) dibawah inisiatif Kampus Merdeka, menginisiasi Program *UI/UX Design* pada Startup Campus [11].

Program Studi Independen terdiri atas pembelajaran individu dan proyek akhir yang dilakukan secara tim. Adapun ruang lingkup program meliputi:

- Pembekalan materi pelatihan secara daring
- Pendampingan dengan mentor dan fasilitator;
- *Network* dengan berbagai *partner* dalam dunia *digital*

- Kolaborasi peserta antar program dalam penyelesaian suatu masalah.

Dalam proses pembelajaran, rincian kegiatan yang dilaksanakan adalah:

1. Tugas Individu (Belajar Mandiri & Kuis)

Peserta diberikan buku dan referensi belajar melalui *e-book*, artikel, *case study*, video, dan sebagainya. Sebelum mengikuti kelas sinkronus, peserta wajib menyelesaikan kuis dan tugas lain untuk memastikan peserta telah melaksanakan proses belajar mandiri.

2. *Mentorship*

Selama program, tiap peserta mendapatkan *mentorship* dari mentor yang memiliki pengalaman di bidang *UI/UX Design*. Mentor berdedikasi penuh dalam pengembangan akademis peserta dari awal hingga akhir program. Mentor juga mengecek progres peserta secara berkala untuk memastikan capaian pembelajaran program tercapai.

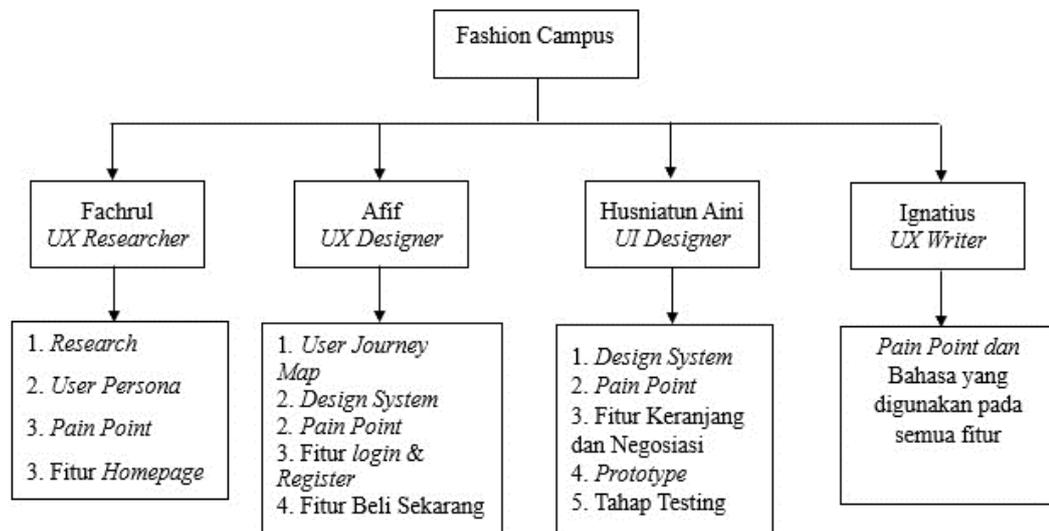
3. *Final Project*

Selama *Studi Independent*, peserta mengerjakan *final project* selama dua bulan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan *softskill* maupun *hardskill*. Pada saat pelaksanaannya peserta berkolaborasi dengan peserta dari Program lainnya (*AI, Data Science, dan Backend*). Untuk program *UI/UX* berkolaborasi dengan *Data Science*, mengenai data-data apa saja yang dibutuhkan saat *final project*. Dalam pengerjaan *Final Project* dilaksanakan secara berkelompok terdiri dari 4 peserta.

1. Fachrul Ramadhanu sebagai *UX Researcher*
2. Afif Ricardo sebagai *UX Designer*
3. Husniatun Aini sebagai *UI Designer*
4. Ignatius Paskah Purnama sebagai *UX Witer*

Untuk tema dalam pengerjaan *Final Project* sudah ditentukan oleh pihak *Startup Campus*, yang bekerja sama dengan mitra *Fashion E-Commerce* yang berdiri sejak tahun 2016 dengan nama *Fashion Campus* yang dilaksanakan secara *online* baik melalui grup *WhatsApp*, grup *discord* maupun melalui *Google Meet* atau sejenisnya. Pertemuan tatap muka (*Google Meet*) dilakukan 3 kali dalam seminggu untuk mengecek pengerjaan setiap kelompok, dan pengerjaan secara bersama-

sama. Pembagian tugas pada pengerjaan *project* Fashion Campus saat *study Independen* adalah:



Gambar 2.2 Pembagian Tugas Fashion Campus

## 2.2 Fashion Campus

Fashion Campus merupakan perusahaan yang menjual *brand* domestik-internasional yang memiliki target market para *indonesian young urban* dari usia 15-35 tahun. Perusahaan yang berdiri di Indonesia sejak awal tahun 2016 dengan nama Fashion Campus. Pengguna aktif Fashion Campus 10.000 per bulan juni 2022 dan menerima lebih dari 100.000 pesanan setiap bulannya. Sejak pandemi covid-19 pada tahun 2020, Fashion Campus melihat potensi pada perkembangan belanja digital, karena lebih banyak waktu bagi masyarakat dalam mengakses internet. Akhirnya Fashion Campus memutuskan untuk mengembangkan bisnisnya.

Perusahaan Fashion Campus mengembangkan bisnisnya menjadi *Fashion e-commerce* yang berfokus untuk melakukan *thrifting* atau *second hand*. Yang memberikan kemudahan pengguna dalam mencari pakaian bekas dalam satu aplikasi tanpa harus mencari dari *platform* lainnya, dan kepuasan pelanggan dalam membeli pakaian dengan kualitas baik.

## 2.3 E-Commerce

Usaha *Elektronik Commerce (E-Commerce)* biasa juga dikenal dengan sebutan *Online Shopping* merupakan sebuah kegiatan pembelian, penjualan maupun

melakukan pertukaran produk, jasa dan informasi secara elektronik melalui sebuah jaringan internet [12]. Menurut survei Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 jumlah usaha *e-commerce* di Indonesia mencapai hingga 2.361.432. Dengan sebagian besar sebagai usaha *e-commerce* dengan menggunakan sosial media mendapat penghasilan 300 juta rupiah. Pada kategori *fashion* yang paling digemari dan terjual di internet pada tahun 2020 mencapai 20,71%.

Kegiatan *E-Commerce* banyak digemari oleh kalangan pebisnis berskala besar maupun oleh pebisnis usaha kecil dan menengah. Tentu saja banyak yang lebih memilih kegiatan *e-commerce* karena dengan kegiatan *online* dapat menjangkau pelanggan dari seluruh Indonesia bahkan luar Indonesia, selain itu bagi si penjual tidak harus menyewa tempat untuk melakukan penjualan, dan dengan kegiatan *online* dapat dilakukan dimana saja dan lebih praktis, dengan tersambung internet.

## **2.4 UI/UX**

*User Interface* dan *User Experience* atau biasa disingkat dengan *UI/UX* merupakan suatu alat pemasaran digital yang dapat meningkatkan *branding* pada bisnis atau perusahaan. Secara singkatnya *UI/UX* adalah ilmu yang mempelajari bagaimana merancang sebuah produk yang baik dari sisi bentuk dan juga dari sisi pengalaman penggunaannya. *UI/UX* ini merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses *design* suatu produk.

### **2.4.1 User Interface**

*User Interface (UI)* merupakan ilmu tentang tata letak grafis suatu *web* atau aplikasi. Cakupan *UI* adalah tombol yang diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk *layout*, *animasi*, *transisi*, dan semua interaksi kecil atau secara sederhananya *UI* adalah merancang berbagai macam hal yang dilihat oleh pengguna produk yang kita buat. *UI* mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman *web* dan apa yang ditampilkan di halaman *web* [13].

### **2.4.2 User Experience**

Persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience (UX)* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang

terhadap sebuah produk, *system*, dan jasa. Seberapa bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa pengguna yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat *UX* menjadi rendah. Tentunya dengan perancangan *UX* yang melibatkan pengguna memiliki keberhasilan yang tinggi dalam penyampaian tujuan bisnis maupun tujuan pengguna. Jadi *UI/UX* saling berkaitan, tidak bisa kita pisahkan *UX* sesuatu yang tidak bisa dilihat, tapi bisa dirasakan sedangkan *UI* sesuatu hal yang bisa dilihat dari mata, baik estetika dan lainnya [14].

## 2.5 Design Sprint

*Design Sprint* merupakan sebuah kerangka *design* pada sebuah produk yang fleksibel. Berfungsi untuk memaksimalkan sebuah ide, yang menghasilkan sebuah solusi, dari permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. *Design sprint* berfokus untuk mendapatkan sebuah *validasi* yang diperlukan, sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna. Proses *design sprint* sangat *fleksibel*, *efisiensi*, cepat, dan fokus sistem yang akan diselesaikan sedikit. Metode *design sprint* menurut *framework* yang dikembangkan oleh Google Ventures, dengan proses lima hari untuk menjawab kebutuhan pengguna melalui desain, pembuatan sebuah *prototype*, dan melakukan pengujian kepada pengguna [15]. Proses 5 tahapan *design sprint* adalah sebagai berikut:

1. Memahami (*Understand*)

Proses yang dilaksanakan ada tahapan ini adalah memahami masalah yang harus diselesaikan. Pada tahap *understand* pertanyaan yang harus dijawab "siapa pengguna yang?" dan "apa masalah yang dirasakan pengguna?". Namun pada tahap ini, belum memikirkan solusi dari permasalahan yang telah ditemukan.

2. Menyimpang (*Diverge*)

Pada tahap *diverge* yaitu mencari sebuah ide solusi dari masalah yang telah ditemukan. Mencari solusi permasalahan sebanyak-banyaknya, mencatat, dengan melaksanakan sesi *brainstorming* agar muncul ide-ide yang relevan dan menyelesaikan permasalahan dengan lebih cepat.

### 3. Memutuskan (*Decide*)

Pada tahap *decide*, setelah ditemukan permasalahan yang telah disusun terstruktur dan sistematis. Kemudian sudah terdapat ide dan solusi yang telah ditemukan, maka pada tahap *decide* untuk memilih dan memutuskan solusi mana yang terbaik yang akan digunakan. Pada tahap ini menghasilkan sebuah kerangka awal sebelum mendesain sebuah sistem yang disebut dengan *wireframe*, yang bertujuan sebagai patokan desain.

### 4. *Prototype*

Pada tahap *prototype*, proses pembuatan *design UI* yang berfungsi agar sistem yang dirancang dapat digunakan seperti sebuah aplikasi. Pembuatan *prototype* sesuai pada permasalahan dan ide solusi yang telah dibuat, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 5. Validasi (*Validate*)

Tahapan terakhir pada *design sprint* yaitu tahap *validate* yaitu melakukan pengujian *prototype* kepada calon pengguna. Tahapan ini berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan, serta kepuasan pengguna terhadap *prototype* yang telah dibuat.

*Design sprint* cocok digunakan ketika membuat sebuah aplikasi dengan tidak banyak sistem yang difokuskan yang sudah terdefinisi dengan baik. Kemudian pengerjaan aplikasi dikerjakan dalam waktu relatif singkat. Maka penggunaan metode *design sprint* tepat untuk dipilih [15] [16].

## 2.6 Maze Design

Maze merupakan *platform* berbasis *web* dan *desktop* yang dapat digunakan untuk pengujian *prototype usability testing*. Maze dapat digunakan pada *Windows*, *Linux*, maupun *mac* dengan terhubung ke internet [17]. Maze terintegrasi langsung dengan Adobe XD, Figma, InVision sehingga dapat *mengimport* hasil pada *prototype*. Pengguna pada *tools* Maze dapat melihat hasil tingkat responden dalam menyelesaikan tugas yang telah diberi, tingkat kesalahan klik responden, dan *time spent* yang diperlukan pengguna saat menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

## 2.7 Usability Testing

*Usability testing* ialah teknik yang digunakan untuk mengetahui apakah pengguna mudah dalam menggunakan aplikasi. Membantu bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi secara efisien dan efektif. Dengan tujuan memperbaiki kekurangan aplikasi atau sistem [18]. Berdasarkan standar ISO 9241-11 metrik *usability testing*:

1. Efektivitas dengan mengukur tingkat penyelesaian. Tingkat penyelesaian merupakan jumlah tugas yang berhasil diselesaikan dari seluruh total tugas yang diselesaikan. Menurut hasil penelitian Jeff Sauro [19]. Tingkat penyelesaian dari tugas yang dikerjakan adalah rata-rata nya 78%
2. Efisiensi dengan mengetahui sejauh mana responden dapat menghabiskan sumber daya waktu dalam menggunakan aplikasi.
3. Kepuasan dengan mengukur tingkat kenyamanan dalam menggunakan suatu aplikasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ)

## 2.8 Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)

*Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) merupakan kuesioner yang dirancang untuk menilai dan mengevaluasi kepuasan yang dirasakan pengguna terhadap sebuah sistem atau aplikasi, dengan user memilih menggunakan skala likert [21]. Menurut Lewis mulanya PSSUQ adalah proyek internal IBM yang diketuai oleh Suzanne Henry dengan nama SUMS (*System Usability MetricS*) dengan jumlah 18 butir pertanyaan menjadi versi pertama [22]. Karena ada satu dari lima karakteristik yang kurang tercakup oleh PSSUQ versi pertama, selang beberapa tahun diterbitkanlah PSSUQ versi kedua yang mengandung 19 butir pernyataan [23]. Kemudian setelah beberapa tahun penggunaan PSSUQ versi kedua, hasil analisis item menunjukkan bahwa tiga pernyataan pada versi kedua memberikan kontribusi yang relatif kecil bagi PSSUQ, sehingga terbit versi ketiga dengan 16 butir pernyataan [21]. Metode PSSUQ memiliki prinsip *loswer score high usability*, yang berarti apabila skor yang didapat semakin kecil maka nilai *usability*-nya semakin besar [19]. Butir pernyataan PSSUQ menghasilkan empat nilai, tiga skala dan satu keseluruhan. Nilai-nilai tersebut adalah:

1. *System Quality* (SysQual), merupakan subskala yang mengevaluasi kualitas sistem: dihitung rata-rata dari pertanyaan 1 sampai 6
2. *Information Quality* (InfoQual), merupakan subskala yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas informasi: dihitung rata-rata dari pertanyaan 7 sampai 12
3. *Interface Quality* (IntQual) merupakan subskala yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas antar muka: dihitung rata-rata dari pertanyaan 13 sampai 15
4. *Overall*, merupakan keseluruhan: dihitung rata-rata tanggapan untuk pertanyaan 1 sampai 16.

Pada tabel 2.1 adalah daftar pernyataan yang ada pada *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) versi terbaru:

Tabel 2.1 *Post-Study System Usability Questionnaire*

No	Statement	Strongly agree			Strongly disagree			
		1	2	3	4	5	6	7
1	<i>Overall, I am satisfied with how easy it is to use this system</i>							
2	<i>It was simple to use this system.</i>							
3	<i>I was able to complete the tasks and scenarios quickly using this system.</i>							
4.	<i>I felt comfortable using this system.</i>							
5.	<i>I felt comfortable using this system.</i>							
6.	<i>I believe I could become productive quickly using this system.</i>							
7.	<i>The system gave error messages that clearly told me how to fix problems.</i>							
8.	<i>Whenever I made a mistake using the system, I could recover easily and quickly.</i>							
9.	<i>The information (such as online help, onscreen messages, and other documentation) provided with this system was clear.</i>							
10.	<i>It was easy to find the information I needed.</i>							

11.	<i>The information was effective in helping me complete the tasks and scenarios.</i>							
12	<i>The organization of information on the system screens was clear.</i>							
13	<i>The interface of this system was pleasant.</i>							
14	<i>I liked using the interface of this system.</i>							
15	<i>This system has all the function and capabilities I expect it to have</i>							
16.	<i>Overall, I am satisfied with this system.</i>							

## 2.9 Evaluasi Heuristik

Evaluasi heuristik merupakan metode evaluasi dari seorang ahli, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kesalahan kegunaan pada situs *web*. Metode ini merupakan salah satu metode yang sering digunakan, efisien, dan mudah untuk diakses untuk memastikan kegunaan antarmuka. Ahli yang ideal untuk mengevaluasi sistem antara 3 sampai dengan 5 orang. Heuristik telah dilakukan 3 iterasi kemudian yang digunakan pada penelitian ini adalah yang diusulkan oleh Quinones et al [9] dengan menggunakan 11 poin. Hal ini ini dipilih karena menurut Quinones serangkaian evaluasi heuristik ini yang berfokus kepada *UX* di *e-Commerce*. 11 poin ini adalah:

1. Visibilitas status sistem dan transaksi (*System and transaction status visibility*): sistem harus memberi informasi mengenai status aplikasi saat ini dan pemrosesan yang sedang dilakukan, dengan memberikan umpan balik kepada pengguna. Kemudian pengguna dapat mengetahui saat operasi berhasil atau tidak.
2. Keandalan, kecepatan, dan keamanan transaksi (*Reliability, speed and security of transactions*): transaksi berfungsi dengan benar dan aman, memberikan hasil yang sesuai tanpa mengubah nilai produk, menggunakan langkah-langkah keamanan di setiap transaksi yang dilakukan pengguna.
3. Kesesuaian antara sistem dan dunia nyata (*Match between the system and the real world*): sistem harus menggunakan bahasa pengguna baik, dan tata bahasa yang mudah dipahami agar memudahkan pengguna menggunakan

aplikasi. Menampilkan informasi yang mudah dipahami agar dapat menghindari kebingungan dalam menggunakan aplikasi.

4. Kontrol dan kebebasan pengguna (*User control and freedom*): sistem harus dapat melakukan undo dan redo tindakan yang telah dipilih secara tidak sengaja oleh pengguna.
5. Konsisten dan standar (*Consistency and standards*): sistem harus mempertahankan struktur dan gaya *design* yang konsisten, memanfaatkan simbol terkait fungsi yang ditampilkan.
6. Pencegahan, pengenalan, diagnosis dan pemulihan kesalahan (*Error prevention, recognition, diagnosis and recovery*): sistem harus mencegah terjadinya kesalahan dengan memberikan peringatan sebelum tindakan yang menyebabkan kesalahan. Jika terjadi kesalahan sistem harus menampilkan pesan kesalahan yang sederhana dan jelas untuk dipahami, dan sistem harus dapat memberikan solusi dari permasalahan tersebut.
7. Minimalkan beban memori untuk pengguna (*Minimize memory load to user*): sistem harus memfasilitasi pekerjaan pengguna, menghindari agar pengguna tidak harus mengingat informasi yang dilihat sebelumnya untuk melakukan transaksi.
8. Fleksibilitas dan efisiensi pengguna (*Flexibility and efficiency of use*): sistem harus dirancang agar setiap pengguna dapat menggunakannya.
9. Desain estetik dan minimalis (*Aesthetic and minimalist design*): sistem seharusnya hanya menampilkan informasi yang relevan, menyembunyikan yang tidak diperlukan.
10. Bantu pengguna (*Help the user*): sistem harus menyediakan beberapa opsi untuk berinteraksi dengan konsumen, agar dapat berkomunikasi dengan cepat dan efisien.
11. Metode pembayaran (*payment method*): sistem harus memberi pengguna berbagai metode pembayaran untuk pembelian produk/layanan yang ditawarkan.

Pada 11 poin diatas merupakan kumpulan heuristik untuk mengevaluasi situs *web e-commerce* menggunakan metodologi Quinones et al [9].

Kemudian terdapat *severity rating* yang digunakan untuk menilai tingkat masalah yang ditemukan oleh evaluator pada evaluasi heuristik [24], dengan ketentuan nilai yang diatur pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 *Severity Rating*

<b>Severity Rating</b>	<b>Keterangan</b>
0	<i>Don't Agree</i> : tidak terdapat masalah pada <i>usability</i>
1	<i>Cosmetic</i> : masalah tidak mempengaruhi pengguna, tidak perlu perbaikan kecuali pengembang memiliki waktu yang tersedia.
2	<i>Minor</i> : tingkat perbaikan dengan prioritas rendah, karena adanya potensi pengguna yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan aktivitas pada sebuah sistem
3	<i>Major</i> : sangat dianjurkan untuk diperbaiki dengan tingkat prioritas tinggi, karena terdapat temuan masalah yang mengganggu pengguna.
4	<i>Catasthrope</i> : wajib dilakukan perbaikan sebelum <i>system</i> digunakan, karena ditemukan masalah yang fatal.

## 2.10 Figma

Figma merupakan salah satu *design tool* yang digunakan untuk membuat tampilan *mobile*, *desktop*, *website*, dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux*, ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Umumnya figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis [20]



Gambar 2.3 Aplikasi Figma

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya *Adobe XD*, figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai kerja kelompok oleh sebab itu kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi figma menjadi pilihan banyak *UI/UX designer*

untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif [20]. Figma bersifat premium, yang berarti dapat digunakan walaupun tidak membayar. Didalam aplikasi figma, terdapat *tool* figma jam yang bertujuan memuat hal baru, biasanya digunakan untuk melakukan *brainstorming* dan *figma design* yang bertujuan tempat mendesain *UI* dan *wireframe*. Figma juga dapat digunakan untuk *design grafis*, *wireframe*, dan membuat *prototype design*. Figma juga memiliki kelebihan dapat diakses gratis tanpa harus membayar yang dapat membuat dan menyimpan proyek aktif hingga 3 proyek secara bersamaan.

### 2.11 Penelitian Terkait

Dalam penelitian skripsi ini terinspirasi dari berbagai penelitian-penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian yang berkaitan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Neliani Yan Jaya, M Agustian Reyza Novris, dan Junadhi dengan jurnal berjudul Penerapan Metode *Design Sprint* dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Pengingat Sarapan pada tahun 2022. Pada penelitian ini metode yang dipilih ialah *design sprint*, karena dapat memvalidasi ide sebuah rancangan sistem dengan perancangan, uji coba, *prototype* dan kolaborasi. Perancang *UI/UX* aplikasi pengingat sarapan dengan *design sprint* dapat membantu kebutuhan pengguna. Beberapa tahapan yang dilakukan pada penelitian ini, mulai dari mencari permasalahan, memahami permasalahan, mencari ide solusi permasalahan, memutuskan ide solusi utama, *prototype*, dan terakhir melakukan validasi terkait apakah aplikasi sudah dapat diterima oleh calon pengguna. Pada tahap validasi penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 10 pertanyaan dan mendapatkan nilai 89%, yang berarti sudah masuk kategori *excellent* dan dapat diterima baik oleh pengguna.
2. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Ika Yuniva, dan Dany Hestiyanto dengan jurnal berjudul “Perancangan *Web E-Commerce* untuk Sepatu dengan Pendekatan Model *Classic Life Cycle*” pada tahun 2019. Alasan dilakukan penelitian ini karena pada *home industry* penjualannya masih dilaksanakan dengan konvensional, sehingga pemasaran masih tergolong sempit. Maka diharapkan setelah perancangan *web e-commerce* dapat memperluas jangkauan penjualan. Metode yang digunakan pada

peneliti ini observasi dan studi pustaka. Sistem yang dirancang admin dapat melakukan proses input barang penjualan, mengubah status pembelian sepatu, maupun penghapusan data. Kemudian pada *user* tentu saja dapat melakukan pemesanan, melihat produk, pembayaran, dan melakukan pendaftaran sebagai penjual.

3. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Camila Bascour, Cristian Rusu, dan Daniela Quinones dengan jurnal berjudul “*A Set of User eXperience Heuristics for e-Commerce*”. Evaluasi heuristik adalah evaluasi antarmuka sebuah sistem yang dilakukan oleh *expert*, yang disebut dengan evaluator. Jumlah *expert* yang baik adalah 3-5 evaluator. Pada penelitian ini menggunakan 11 poin oleh Quinones et all, yang telah melakukan tiga kali literasi. Pada penelitian ini menetapkan 11 poin yang dirasa cocok untuk evaluasi pada sebuah *e-commerce* dengan menambahkan 1 poin mengenai pada sebuah *e-commerce* harus terdapat beberapa pilihan pembayaran yang dapat dilakukan.
4. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Riche Suwandiy, Sophya Hadini Marpaung, dan Caroline dengan jurnal yang berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil” pada tahun 2022. Alasan menggunakan metode PSSUQ pada penelitian ini karena hasil akhir dapat mengetahui sejauh mana aplikasi ini mudah untuk digunakan. Pada metode PSSUQ terdapat 4 poin yang akan dinilai, yaitu *SysUse* (*System Usefulness*), *InfoQual* (*Information Quality*), *IntQual* (*Interface Quality*), dan *Overall*. Tahapan pada metode ini dengan evaluasi, masalah utama, observasi *website*, Studi literatur, kuesioner, pengumpulan data, dan kesimpulan. Nilai yang didapat pada evaluasi skala *SysUse* dengan nilai 2.7 berarti kepuasan pengguna baik, *InfoQual* 2.89 kualitas informasi yang diberikan cukup baik, skala *IntQual* 2.85 kualitas tampilan baik, dan pada nilai *overall* 2.89 berarti perpustakaan digital Universitas Mikroskil sudah baik.
5. Penelitian selanjutnya yang dilakukan Cintya Damayanti, Agung Triayudi dan Ira Diana Sholihati dengan jurnal berjudul “Analisis *UI/UX*

untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* (HCD) dan *System Usability Scale* (SUS)” pada tahun 2022. Metode yang digunakan pada peneliti ini ialah HCD karena pendekatan yang berfokus kepada calon pengguna. sehingga melaksanakan perancangan *website* apotek yang sesuai dengan keinginan calon pengguna. kemudian, metode pengujian yang digunakan ialah metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 10 pertanyaan dengan nilai skor akhir mendapatkan 77,6 yang berarti *website* yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan pengguna.

6. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh M Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan dan Agus Sevtiana dengan jurnal berjudul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma” pada tahun 2020. Pada penelitian ini *website* yang dirancang ialah MY CIC, ini adalah aplikasi sistem informasi mahasiswa. Perancangan ini menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* berasal dari bahasa latin *proto* berarti asli dan *typus* berarti model. Kemudian menggunakan figma sebagai tools yang digunakan untuk membuat tampilan *website*. Alasan perancangan menggunakan figma, karena dapat dikerjakan secara bersama-sama meskipun pada tempat yang berbeda dan masih dapat digunakan dengan gratis tanpa berbayar.
7. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Arief Ramadhani Setiadi dan Hari Setiaji dengan jurnal berjudul “Perancangan *UI/UX* menggunakan metode *HCD* (*Human Centered Design*) pada *website thrifdoor*” pada tahun 2020. *Website* yang dihasilkan pada peneliti ini merupakan lapak jual beli barang *secondhand* atau barang bekas dengan tujuan memberikan kemudahan pengguna dalam mencari barang bekas dalam keadaan baik pada *e-commerce*. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *human centered design* (*HCD*) karena metode ini memecahkan masalah melalui fokus kepada manusia yang terdapat 3 tahapan, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

Dari penelitian-penelitian tersebut memiliki keterkaitan terhadap penulisan skripsi ini yaitu penggunaan metode pendekatan yaitu dengan *design sprint* pada perancangan *UI/UX* metode ini dirasa penulis cocok karena perancangan produk yang memang benar-benar baru, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cepat [6]. Kemudian pada penelitian terdapat salah satu yang menggunakan *heuristic evaluation* digunakan oleh peneliti. Kemudian pada salah satu penelitian menggunakan *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) digunakan pada penulisan skripsi ini sebagai pengujian *prototype* yang digunakan oleh pengguna.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2023 sampai dengan bulan September 2023. Berikut adalah jadwal penelitian yang dilakukan seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	April 2023				Mei 2023				Juni 2023				Juli 2023				Agustus 2023				Septem ber 2023			
		Minggu ke-																							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<i>Understand</i>	■	■																						
2.	<i>Diverge</i>			■	■																				
3.	<i>Decide</i>					■	■	■									■								
4.	<i>Prototype</i>								■	■	■	■	■	■			■	■							
5.	<i>Validate</i>													■	■	■	■								
6.	Pelaporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

#### 3.2 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan pada penelitian dan pembuatan skripsi ini sebagai berikut:

Tabel 3.2 Alat Penelitian

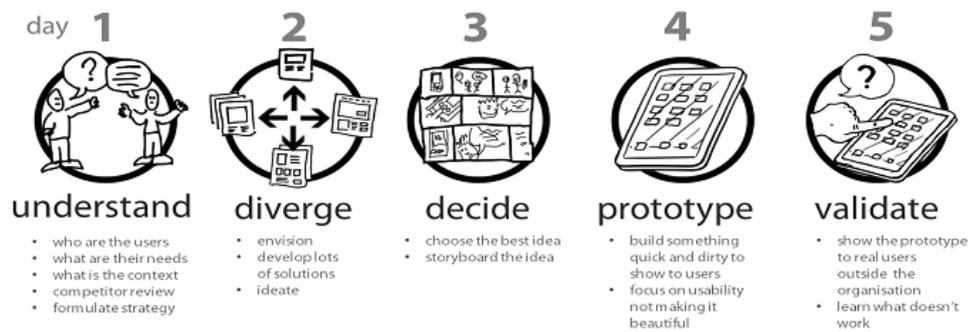
No	Nama Alat dan Bahan	Spesifikasi	Deskripsi
1.	Laptop	ASUS X453S, Intel CPU N3050 dengan RAM 4GB dan sistem operasi Windows 10 Pro	Perangkat keras yang digunakan dalam proses pembuatan <i>Design</i> dan <i>Prototype</i>
2.	Aplikasi Figma	File Version 92.5.0.0 dengan ukuran 73.2 MB	Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan <i>Design</i> dan <i>Prototype</i>
3.	Ms. Excel	Ms. Office	Digunakan untuk melakukan perhitungan hasil score <i>Post Study StudyUsability Questionnaire</i> (PSSUQ)

Tabel 3.3 Bahan Penelitian

No	Bahan	Spesifikasi	Deskripsi
1.	Data-data Fashion Campus	-	Data terkait pembeli pada Fashion Campus. Didapat melalui <i>track Data Science</i>

### 3.3 Metode Penelitian

Konsep metodologi penelitian yang dilakukan adalah *Design Sprint*. Metode *Design Sprint* memiliki 5 (lima) tahapan yang harus dilaksanakan yaitu tahapan *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *prototype*, dan *Validate* [15]. Gambar 3.1 merupakan tahapan alur metode penelitian:



Gambar 3.1 Tahapan Alur *Design Sprint* [15]

### 3.3.1 Tahap *Understand*

Tahap pertama yang dilakukan adalah *understand*, pada tahap ini bertujuan untuk mencari permasalahan apa saja yang dirasakan oleh pengguna, sehingga dapat diberikan solusi dari permasalahan tersebut. Dalam tahapan ini, pada penelitian mendapatkan data-data permasalahan yang dibutuhkan dari tim *Data Science* Startup Campus, sebagai berikut:

- a. Data-data yang didapat berupa Fashion Campus merupakan perusahaan yang menyajikan katalog *brand* lokal hingga internasional, mendapatkan lebih dari 100.000 setiap bulan, memperoleh banyak *return customer* dengan pembeli aktif 10.000 per bulan Juni 2022, *customer* perempuan lebih banyak dibanding laki-laki, target market dari usia 15-35 tahun, selama pandemi 2020 target pasar menemukan *tren* baru yaitu praktik *thrifting* atau jual beli pakaian bekas, Fashion Campus ingin mengembangkan bisnis mereka menjadi *fashion e-commerce* yang berfokus pada *thrifting*.
- b. Selanjutnya untuk menambah data yang diperlukan, maka dilakukan survei yang dilaksanakan menggunakan *google form* dalam kurun waktu 3 hari. Terdapat 10 pertanyaan yang diajukan dengan 35 responden, dengan syarat responden rentang usia 15-35 tahun, memiliki rasa *thrifting enthusiast* yang tinggi, dan pernah melakukan aktivitas *thrifting*. Berikut merupakan list pertanyaan yang diajukan:
  1. Seberapa sering responden melakukan *thrifting*? Berikan alasannya!
  2. Pada aktivitas *thrifting*, jenis produk apa yang sering dibeli?

3. Menurut responden, hal apa yang perlu diperhatikan ketika membeli produk *thrifting*?
  4. *Platform* apa yang responden gunakan untuk membeli produk *thrifting*?
  5. Dengan melihat *review* atau ulasan produk, apakah responden merasa lebih yakin membeli sebuah produk?
  6. Apa yang membuat responden tidak yakin saat melakukan pembelian sebuah produk *thrifting*?
  7. Apakah dengan menggunakan promo dapat membuat responden lebih yakin dalam membeli sebuah produk *thrifting*?
  8. Menurut responden jika ada sebuah *e-commerce thrifting*, fitur apa yang membantu anda melakukan pembelian *thrifting*?
- c. Membuat tujuan jangka panjang, pada tahap ini dilakukan dengan cara diskusi bersama tim terkait ide atau solusi yang diberikan terhadap permasalahan yang didapat.
  - d. Membuat *user persona*, pada tahap ini dilakukan dengan tujuan memahami apa saja yang dibutuhkan pengguna. Dengan membuat sebuah *user persona* dapat memahami pengguna lebih dalam.
  - e. Menentukan *pain points*, tahap ini merupakan tahap yang penting, dengan tujuan untuk mengetahui terkait apa saja kebutuhan pengguna terhadap aplikasi Fashion Campus. Tahapan ini dilaksanakan melalui diskusi dengan tim, *pain points* dibuat sebanyak-banyaknya kemudian dipilih masalah utama.

### 3.3.2 Tahap *Diverge*

Pada tahap berikutnya yaitu *diverge* yang dibuat dengan tujuan untuk mencari solusi dari permasalahan dari tahap sebelumnya. Pada tahap *define* ini menghasilkan:

#### a. *How Might We*

*How Might We* merupakan pertanyaan singkat yang dibuat berdasarkan masalah yang ada, dan menjadi gagasan ide sebelum membuat sebuah produk *design*. Kemudian merancang sebuah *solution idea* berdasarkan *pain point* dan *how might we* yang telah dibuat.

#### b. *User Flow*

Tahap berikutnya adalah merancang sebuah *user flow*, namun sebelum merancang *user flow* terlebih dahulu merancang *solution idea* yang dibuat dengan tujuan agar menjadi acuan dalam pengerjaan *design*. *User flow* merupakan langkah-langkah kegiatan apa saja yang dapat dilaksanakan pengguna untuk mencapai suatu tujuan dalam penggunaan sebuah aplikasi.

### **3.3.3 Tahap *Decide***

Pada tahap *decide* dilakukan perancangan sebuah *wireframe*, yang bertujuan untuk membuat kerangka awal dalam proses *design*. *Wireframe* dapat memberikan gambaran jelas dalam tahap mendesain sebuah produk, agar menjadi patokan dalam pembuatan *design*

### **3.3.4 Tahap *Prototype***

Pada tahap *prototype* merupakan proses perancangan *UI* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat. Setelah pembuatan *UI* dilanjutkan pembuatan sebuah *prototype* agar dapat menampilkan produk yang telah dikerjakan.

### **3.3.5 Tahap *Validate***

Selanjutnya tahap terakhir yang dilakukan adalah melakukan *validate*, dengan pengujian terhadap *prototype* yang telah dibuat. Pengujian diberikan langsung kepada calon pengguna. *Tools* yang digunakan adalah maze yang terintegrasi langsung dengan figma. Alasan menggunakan maze karena dapat menguji kegunaan produk secara mendalam yang dibagikan berupa tautan, sehingga responden mudah untuk menggunakannya.

Pengujian awal menggunakan *usability testing* dengan mengukur tingkat efektivitas, efisiensi dan kepuasan. Pada pengujian tingkat kepuasan menggunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*. PSSUQ terdiri dari 16 pertanyaan, dengan pemberian nilai dari 1-7. Dimana semakin kecil nilai yang diberikan maka semakin baik skornya.

Selanjutnya yaitu tahap *heuristic evaluation*, pengujian yang dilakukan oleh *expert UI/UX*, dengan jumlah 3-5 *expert*. Menggunakan 11 poin menurut Quinones et al [9]. Kemudian setelah dilakukan evaluasi maka dilakukan hasil perbaikan sesuai temuan masalah.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil *design* aplikasi Fashion Campus yang telah dirancang, dapat disimpulkan telah memberikan *user interface* yang baik. Terlihat bahwa nilai *usability testing* yang mendapatkan nilai meningkat, yaitu pada tahap pengujian pertama mendapatkan nilai *efisiensi* 6,41% dengan durasi waktu 64,38s, pengujian kedua mendapatkan nilai *efisiensi* 12,09% dengan durasi waktu 49,03s dan pengujian tahap ketiga mendapatkan nilai *efisiensi* 40% dengan durasi 23,76s.
2. Hasil perhitungan kepuasan pengguna menggunakan metode *Post- Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) mendapatkan nilai keseluruhan 1,92 dari skala 7, yang berarti keseluruhan aspek aplikasi sudah sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna. Karena metode PSSUQ memiliki prinsip *loswer score high usability*, yang berarti apabila skor yang didapat semakin kecil maka nilai *usability*-nya semakin besar.
3. Pada evaluasi *usability* menggunakan metode evaluasi heuristik dengan total temuan 11 permasalahan. Dengan nilai rata-rata *severity rating* tertinggi terdapat pada prinsip H-5 (*Consistency and Standars*) dengan nilai *saverity rating* sejumlah 3,00 yang berarti berstatus *minor*. Sedangkan pada prinsip hueristik dengan persentase temuan terbesar adalah H-4 (*User Control and Freedom*) dengan persentase 27% dari semua temuan masalah.

## 5.2 Saran

Pada aplikasi Fashion Campus, dirancang dengan berbasis *website* untuk *desktop*. Diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut pada semua perangkat sehingga dapat memberikan kemudahan pengguna dalam mengakses aplikasi Fashion Campus pada semua perangkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maharani, Helmiyah, dan Rahmadani "Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan *Website* Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, Vol. 1, No. 1. 2021.
- [2] G. P. Riyanto, "Jumlah pengguna Internet Indonesia 2021 tembus 202 juta," 23 February 2021. [Online]. [Accessed 14 Maret 2023].
- [3] Arief Ramadhani Setiadi dan Hari Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan HCD (Human Centered Design) pada *website Thriftdoor*", *Jurnal Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, Vol. 1, No 2. 2022
- [4] D. R. Firdausi, "Pemakaian Fashion Thrift sebagai komunikasi," 2 September 2021. [Online]. [Accessed 14 Maret 2023].
- [5] Cintya Damayanti, dan Agung Triayudi, "Analisis UI/UX untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale", *Jurnal Media Informatika Budidarma*, Vol. 6, No. 1. 2020.
- [6] Nur Rohman Ashshiddiy, Ni Luh putu Ning Septyarini Putri Astawa. "Perancangan Mobile Application untuk Startup MontirKeliling.com dengan Metode Design Sprint" *Jurnal Denpasar Bali*, Vol. 10, No. 3. 2021
- [7] "ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human- system interaction- Part 210: Human Centered Design for Interactive systems," ISO 2010
- [8] Paramitha, A. .I., Aristyana Desi, E. G., & Dewi N.L.A. "Usability Testing Learning Management System (LMS) Berbasis Moodle di SMA Negeri 1 Sukawati. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*. Vol. 4, No. 3. 2022
- [9] Camila Bascour, Cristian Rusu, dan Daniel Quinones "A Set of User Experience Heuristics for E-Commerce, Brasil: 2021.
- [10] P. Morville, "User Experience Basics". <https://www.usability.gov/what-and-why---/user-experience.html>
- [11] "Startup Campus" <https://startupcampus.id> (diakses 30 Agustus 2023)
- [12] Medah M. "E-Commerce sebagai pendukung pemasaran". *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*. Vol. 4, No 1. 2017

- [13] M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, dan Agus Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*. Vol 10, No. 2. 2020.
- [14] F. Fernando, "Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost dikota Padang Panjang," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Vol 7, No 2. 2020.
- [15] Banfield, R Lombardo, C.T., Wax, T., "Design Sprint: A Practical Guidebook For Building Great Digital Products". o'Reilly Media, Inc. 2015
- [16] Direkova, N. "Design Sprint Methods". *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*. Vol.44, No 8. 2015
- [17] "Maze Design", <https://Maze.co/> (diakses 07 Agustus 2023).
- [18] Jeffrey Rubin & Dana Chisnell & Jaret Spool, "Handbook of usability testing:How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests"Simultaneously in Canada: Wiley. 2021.
- [19] P. Jeff Sauro, "What Is A Good Task-Completion rate?," <https://measuring U. com.> (Diakses 21 Agustus 2023)
- [20] Ruben Gingerich "2022 Guide to UX/UI Design in 45 minutes For Begginers A Quick Reference Guide to Intuitive User Experience and User Interface Design" Ruben Gingerich. Ebook. 2022
- [21] Azadbakht, E., Blair, J., & Jones, L "Everyone's invited: A website usability study involving multiple library stakeholders" *Jurnal Information Technology and Libraries*, Vol. 36, No. 4. 2017.
- [22] Lewis, James .R., "USability Testing Handbook of Human Factors and Ergonomics. New York: Miley 2012
- [23] Lewis, J. R., Group, H. F., & Fanky L, B. R. "IBM Computer Usability Satisfation Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instructions for Use. *International Journl of Human-Computer Interaction*. Vol 7, No. 1. 1995
- [24] J. Nielsen, "*Severity Ratings for Usabilit Problem*", <https://measuringU.com> (Diakses 23 Agustus 2023)
- [25] B. Kenneth, *Methods of Social Research*, new York: The Free Press, 1994
- [26] L. Cohen, L. Manion dan K. Morrison, *Research Methods in Education*, 6 th ed. New York:: Routledge, 2007
- [27] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative Quantitativ, and Mixed Methods Approaches*, 3 ed. SAGE Publications, 2009.