

“UI/UX Design of a Sales Application Using the Design Thinking Method at CV Barong Bali Jersey”

Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan dengan Metode *Design Thinking* pada CV Barong Bali Jersey

Ida Bagus Gede Nanda Brahma Putra¹, Christian Tonyjanto^{2*}, Putu Andika Kurniawijaya³

^{1,2,3}Prodi Sistem Informasi, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author : christiantonyjanto@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

Information Technology, CV Barong Bali Jersey, Manual Ordering Process, UI/UX Application Design, Design Thinking, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), User Satisfaction, Digital Transformation

Abstract

Advances in information technology have brought significant changes to many aspects of life, including the textile industry. One business in this sector, CV Barong Bali Jersey, faced difficulties in the manual product ordering process. This led to ineffective customer service and complicated communication and the custom design ordering process. Data was collected through direct observation in the customer service area, interviews with staff and customers, and questionnaire distribution. Data analysis was performed, and the results were used to inform the design of the application's UI, business model, and features. Application prototype testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ). The test results showed that the application achieved an average SUS score of 80,00%, with a maximum score of 90%, indicating a high level of satisfaction. User acceptance fell within the acceptable category and approached the excellent benchmark. Furthermore, UEQ testing demonstrated positive scores across all dimensions, including system appeal, efficiency, clarity, and reliability. It can be concluded that the Design Thinking approach is highly effective in developing a sales application that meets user needs, increases user satisfaction when interacting with the system, accelerates transaction processing, and strengthens CV Barong Bali Jersey's digital competitiveness in this era of digital transformation.

Kata kunci:

Teknologi Informasi, CV Barong Bali Jersey, Proses Pemesanan Manual, Desain UI/UX Aplikasi, Design Thinking, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ), Kepuasan Pengguna, Transformasi digital

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam banyak aspek kehidupan, termasuk industri tekstil. Salah satu bisnis di bidang tersebut, CV Barong Bali Jersey, menghadapi kesulitan dalam proses pemesanan produk, yang dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan ketidakefektifan dalam melayani pelanggan dan mempersulit komunikasi serta proses pemesanan desain khusus. Data dikumpulkan menggunakan observasi langsung di area layanan pelanggan, wawancara dengan staf dan pelanggan, serta distribusi kuesioner. Analisis data dilakukan, dan hasilnya digunakan untuk menginformasikan desain UI aplikasi, bisnis, dan fitur-fitur. Pengujian prototipe aplikasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil pengujian menunjukkan

bahwa aplikasi mencapai skor rata-rata SUS sebesar 80,00% dengan skor maksimum 90% yang menunjukkan tingkat yang tinggi.

Penerimaan pengguna jatuh dalam kategori yang dapat diterima dan mendekati tolok ukur yang sangat baik. Selain itu, pengujian dengan UEQ menunjukkan skor positif di semua dimensi, seperti daya tarik, efisiensi, kejelasan, dan keandalan sistem.

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design Thinking sangat efektif dalam mengembangkan aplikasi penjualan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, mempercepat pemrosesan transaksi, dan memperkuat daya saing digital CV Barong Bali Jersey di era transformasi digital ini.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar di berbagai bidang usaha, termasuk dalam upaya meningkatkan efisiensi dan mengurangi persaingan. Dalam masa digital saat ini, perusahaan diharuskan memberikan layanan yang cepat, mudah digunakan, dan bisa merespons kebutuhan pelanggan secara baik. Salah satu cara yang banyak digunakan adalah dengan memanfaatkan aplikasi berbasis web dan ponsel untuk mendukung berbagai kegiatan bisnis, termasuk di bidang pemasaran dan penjualan produk (Adobe,2023;VWO, 2023). Hal ini tidak hanya membuat pengalaman para pengguna lebih nyaman, namun juga mempermudah proses bisnis secara keseluruhan (Wikipedia,2023;OnceClick IT Solution, 2023).

CV Barong Bali Jersey adalah perusahaan yang bergerak di bidang tekstil dan menyediakan berbagai produk seperti kaos, jersey, apron, dan lainnya.

Saat ini, proses pemesanan di perusahaan masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan aplikasi pesan. Hal ini menyebabkan berbagai masalah seperti ketidakjelasan data pesanan, kesulitan menyampaikan ide desain, serta kurangnya kemampuan visualisasi produk untuk para pelanggan. Situasi ini menunjukkan perlunya sistem penjualan yang lebih terstruktur dan ramah pengguna.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi penjualan yang tidak hanya menyediakan katalog produk, tetapi juga memungkinkan para pengguna untuk menyesuaikan desain produk sesuai dengan preferensi mereka.

Dalam merancang aplikasi ini, metode Design Thinking digunakan karena mampu menggabungkan aspek fungsionalitas dan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Metode ini menekankan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna melalui lima tahapan utama yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Beberapa studi sebelumnya yang berkaitan antara lain: Angelina dan rekan-rekannya (2022) berhasil menyelaraskan kebutuhan bisnis dengan desain UI/UX aplikasi penjualan melalui pendekatan Design Thinking dengan tingkat keberhasilan skenario mencapai 100% jurnal. plb.ac.id. Limantara dan timnya (2021) melakukan perancangan ulang aplikasi e-commerce menggunakan metode Design Thinking tetapi hanya mencakup empat tahap tanpa keterlibatan langsung pengguna BINUS Journal. Selanjutnya, Kirom dan rekan-rekannya (2022) merancang aplikasi manajemen toko kue untuk UMKM menggunakan semua tahapan Design Thinking dan mendapatkan nilai SUS sebesar 81.6 serta nilai UEQ yang positif j-ptii. ub.ac.id. Terakhir, Oktafamero dan timnya (2023) berhasil menciptakan aplikasi penjualan sablon kustom dengan mendapatkan nilai rata-rata SUS 87.7 menggunakan metode yang sama Jurnal Universitas Lancang Kuning. Namun, terdapat kekurangan dalam pengembangan fitur kustomisasi desain produk oleh pengguna, penerapan lengkap dari lima tahap, pengujian UX, serta penyesuaian terhadap konteks bisnis jersey khas Bali. Oleh karena itu, penelitian ini sangat diperlukan untuk menutupi kekurangan tersebut,

memastikan penerapan Design Thinking berlangsung secara komprehensif, dan meningkatkan digitalisasi serta daya saing CV Barong Bali Jersey di zaman transformasi digital.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi penjualan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna CV Barong Bali Jersey. Dengan menerapkan metode Design Thinking, diharapkan hasil perancangan tidak hanya mampu menyolusikan permasalahan yang ada, tetapi juga memberikan pengalaman berbelanja digital yang menyenangkan, efisien, dan mendorong peningkatan kepuasan pelanggan.

METODE

Dalam pengembangan aplikasi penjualan ini, diterapkan pendekatan Design Thinking yang melibatkan lima langkah, yaitu:

1. *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan pengamatan dan wawancara kepada pelanggan serta karyawan CV Barong Bali Jersey untuk memahami kebutuhan, masalah, dan harapan mereka mengenai sistem pemesanan produk. Selain itu, dilakukan pengamatan langsung terhadap proses pemesanan yang saat ini masih dilakukan secara manual dan melalui WhatsApp untuk menghubungi pelanggan

2. *Define*

Dalam tahap ini proses untuk menjelaskan kebutuhan pengguna dan mengumpulkan pandangan mereka. Tahap ini mencakup pembuatan user persona yang akan menjadi dasar dalam merancang produk dan aplikasi. Setelah melakukan wawancara di tahap empathize, penulis mengidentifikasi berbagai masalah dan keinginan yang dirasakan pengguna, lalu mengelompokkannya ke dalam satu user persona dan user journey map agar lebih mudah memahami pengguna. Serta akan dibuatkan dalam bentuk tabel – tabel pertanyaan wawancara dan hasil dari wawancara dari staff dan pelanggan.

3. *Ideate*

Tahapan ideate dimulai dari dilakukan proses brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide solusi terhadap masalah yang telah didefinisikan. Dengan menganalisis hasil wawancara staff dan pelanggan untuk mengetahui kebutuhan yang akan dibuat untuk pengguna. Langkah ideate ini merupakan proses bergerak dari tahap mengidentifikasi masalah menuju solusi masalah yang ditentukan. Dalam penulisan ini, ideate digunakan untuk memilih kebutuhan dari staff dan pelanggan dalam aplikasi Penjualan.

4. *Prototype*

Berdasarkan ide dan konsep-konsep yang telah dipilih, sebuah prototype digital dibuat dengan memanfaatkan perangkat lunak desain UI/UX. Prototype ini menunjukkan tampilan menyeluruh aplikasi penjualan, termasuk halaman utama, katalog barang, formulir pesanan, serta fitur desain yang dapat disesuaikan.

5. *Test*

Tahap akhir dari penelitian ini, penulis melakukan pengujian terhadap staff dan pelanggan yang telah menerima hasil dari prototipe yang telah dirancang sebelumnya. Metode pengujian pada prototipe tersebut menggunakan metode System Usability Scale SUS dan User Experience Questionnaire UEQ yang dilakukan melalui kuesioner yang diberikan setelah mereka menyelesaikan suatu tugas dalam proses pengujian. Kuesioner SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan skala likert 1 sampai 5. Dan UEQ terdiri dari 26 pertanyaan dengan variasi jawaban 1 sampai dengan 7 yang menentukan penilaian dari pengguna

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, selain pendekatan *Design Thinking*, juga digunakan metode pengumpulan data untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yaitu menggunakan metode wawancara, pengumpulan data melalui kuisioner dengan responden pihak internal dan eksternal CV Barong Bali Jersey. Waktu Penelitian dan Proses Pengumpulan Data dilakukan selama 2 bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Empathize

Tahapan empathize ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap staff dengan pelanggan, menggunakan metode kuantitatif. Dalam pengamatan kali ini, kami dapat mengetahui berbagai kebutuhan staff dan pelanggan yang berhubungan dengan aplikasi penjualan yang akan dikembangkan beserta fitur-fiturnya. Untuk mengetahui keinginan, hambatan, dan harapan pengguna terhadap sistem pemesanan produk CV Barong Bali Jersey, telah dilakukan wawancara langsung dengan dua kelompok responden, yaitu konsumen dan staff. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pengalaman pelanggan dalam proses pemesanan produk di CV Barong Bali Jersey. Temuan dari wawancara ini disajikan dalam Tabel 1 dan Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara kepada Staff Cv Barong Bali Jersey

No	Pewancara	Responden
1	Bagaimana cara anda menerima dan mengelola pesanan dari pelanggan saat ini?	Umumnya penerimaan pesanan dan mengelola pesanan saat ini khususnya order online, pelanggan akan chat melalui Whatsapp dan pembayaran dilakukan via transfer dengan memberikan nota print dan akan di verifikasi pembayaran di sistem admin.
2	Apa platform komunikasi yang paling umum digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan?	Platform yang umum di gunakan untuk saat ini dalam berinteraksi untuk melayani pelanggan Whatsapp dan Instagram.
3	Seberapa sering anda mengalami kesalahan dalam pencatatan atau pembuatan desain produk yang tidak sesuai dengan pesanan dari pelanggan?	Kesalahan sering terjadi disaat pelanggan terlalu banyak mengirimkan desain dan pembuatan desain produk itu terkadang menumpuk di chat , kesalahan terjadi di saat ada human eror yang dimana kesalahan” kecil seperti nama,nomer,logo,ataupun desain yang tidak sesuai dengan orderan pelanggan
4	Apakah pelanggan sering ingin membuat desain yang diluar dari katalog Cv Barong Bali Jersey, namun belum ada mereka ingin lihat katalog dari toko?	Biasanya pelanggan lebih sering langsung mengirimkan contoh desain yang ingin mereka buat tanpa menanyakan desain katalog dari toko, karena pembuatan katalog disimpan dalam bentuk file pdf , dan staff akan kirim jika dari pihak pelanggan tertarik melihat katalog dari toko.

5	Bagaimana Anda melacak histori pesanan atau pelanggan tetap?	Histori pesanan untuk saat ini kami bisa cek melalui whatsapp dan sistem admin, namun cara staff mengetahui pelanggan tetap atau tidak, itu dari seberapa sering pelanggan datang dan mengorder produk di CV Barong Bali Jersey
---	--	---

Tabel 2. Hasil Wawancara kepada Pelanggan Cv Barong Bali Jersey

No	Pewancara	Responden
1	Bagaimana cara Anda biasanya melakukan pemesanan produk dari CV Barong Bali Jersey?	Saya umumnya melakukan pemesanan melalui Whatsapp, terkadang saya melihat terlebih dahulu contoh desain di Instagram, setelah itu saya mengirim pesan untuk menanyakan tentang harga serta ketersediaan. Saya biasanya mencari cari di media sosial seperti pinters, google, Instagram ataupun tiktok untuk mencari refrensi desain baju, jersey dll, yang akan di buat.
2	Bagaimana Anda menentukan desain atau model produk yang ingin Anda pilih?	Biasanya lebih sering melihat – lihat produk di media sosial seperti tiktok shop, shoppe, Instagram karena kemudahan akses dan produk”yang diperlihatkan lengkap
3	Apa saja platform yang biasa Anda gunakan untuk melihat atau memilih produk (contohnya WhatsApp, Instagram, dan lain-lain)?	Saya terkadang sering melakukan pesanan di Cv Barong Bali Jersey , terutama dalam pembuatan produk DTF atau Kaos untuk dijual kembali dalam usaha konveksi saya.
4	Seberapa sering Anda melakukan pemesanan ulang produk dari CV Barong Bali Jersey?	Mungkin fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi penjualan umumnya yang sudah ada, tapi jika ada fitur custom design mockup seperti 3D mockup desain custom di google akan lebih mudah langsung membuat tanpa menunggu admin desain mengerjakan desain custom dari pelanggan.
5	Jika ada aplikasi jual, fitur apa yang paling Anda harapkan akan ada?	

Dari tabel wawancara dengan staff dan pelanggan , penulis melakukan pengolahan data agar dapat hasil permasalahan dari wawancara untuk bertujuan memahami permasalahan pengguna yang akan menggunakan aplikasi penjualan.

Define

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disimpulkan bahwa pelanggan membutuhkan aplikasi penjualan yang dilengkapi dengan katalog digital, proses pemesanan yang cepat dan mudah, serta fitur desain produk yang interaktif dan fleksibel. Sementara itu, pihak internal CV Barong Bali Jersey mengalami kesulitan dalam mengelola pesanan melalui media sosial karena kurang efisien dan menyulitkan pelacakan transaksi. Permasalahan ini menjadi dasar dalam perumusan kebutuhan sistem aplikasi yang dirancang. Berikut tabel hasil permasalahan dari wawancara di atas :

Tabel 3. Hasil Permasalahan Wawancara

No	Hasil Permasalahan
1	Proses pemesanan yang masih terbilang lama dan tidak efisien
2	Konsumen yang mengalami kesulitan dalam menentukan sebuah desain karena dari mereka yang tidak memiliki skill desain dan tidak memiliki refrensi desain.
3	Produk yang di tawarkan di media sosial tidak terlalu lengkap yang ada pada saat ini.
4	Pendataan pesanan yang terbilang masih termasuk manual , sehingga dapat banyak waktu yang terbuang untuk ke satu konsumen.
5	Proses komunikasi ke konsumen memakan waktu lama karena dilakukan secara personal di online via whatsapp, sehingga desain dan pelayanan akan pertahap untuk merespon konsumen melalui online.
6	Belum adanya sistem terkait katalog desain atau produk

Ideate

Pada tahap Ideate, peneliti melakukan sesi brainstorming berdasarkan temuan di fase Define untuk merumuskan solusi aplikasi. Diskusi menghasilkan fitur utama seperti katalog digital, sistem pemesanan terpadu, otomatisasi pemilihan desain, fitur kustomisasi sederhana, dan riwayat pesanan. Hasilnya dituangkan dalam bentuk sketsa alur aplikasi dan wireframe antarmuka awal yang menekankan kemudahan akses, interaksi efisien, dan fungsionalitas sesuai kebutuhan pelanggan dan tim internal CV Barong Bali Jersey. Desain awal ini menjadi dasar pengembangan prototipe di tahap berikutnya.

Tabel 1 Hasil Solusi Dari Permasalahan

No	Hasil Solusi Permasalahan
1	Mengembangkan fitur pemesanan otomatis dan terpadu dalam aplikasi.
2	Menyediakan katalog produk digital yang lengkap dan diperbarui secara real-time.
3	Memberikan fitur desain interaktif dan template desain siap pakai untuk memudahkan proses kustomisasi
4	Membuat sistem pelacakan riwayat pemesanan dan desain dalam aplikasi.
5	Membuat sistem manajemen pesanan terintegrasi untuk membantu proses pencatatan, pelacakan, dan verifikasi.
6	Melakukan integrasi sistem otomatisasi dalam proses pengecekan dan verifikasi pembayaran (dapat dikembangkan lebih lanjut).

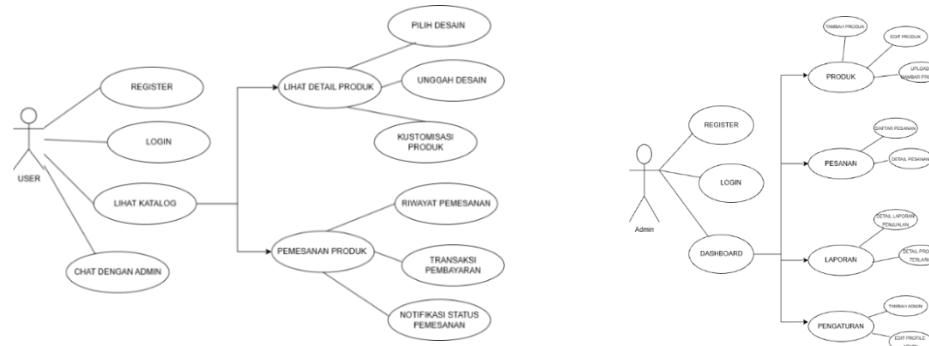
Hasil dari sesi brainstorming ini dituangkan ke dalam ide fitur utama sebagai berikut:

1. Halaman Daftar (*Register*) : fitur ini berfungsi untuk membuat akun untuk masuk kedalam aplikasi .
2. Halaman login : untuk mengakses akun pengguna yang telah terdaftar di aplikasi
3. Katalog Produk Digital: Menampilkan semua barang (kaos, jersey, buff, topi, dll) serta detail dan harga.
4. Fitur Pilih Desain: Pengguna bisa memilih desain yang telah disediakan oleh desainer dari perusahaan.
5. Fitur Unggah Desain: Pengguna dapat mengunggah desain mereka sendiri.
6. Kustomisasi Produk: Pengguna bisa menambahkan nama, nomor, atau warna sesuai pilihan pada jersey.
7. Pemesanan Produk : pengguna dapat memesan produk yang telah mereka pilih dan kustomisasi , serta memilih jumlah dan ukuran

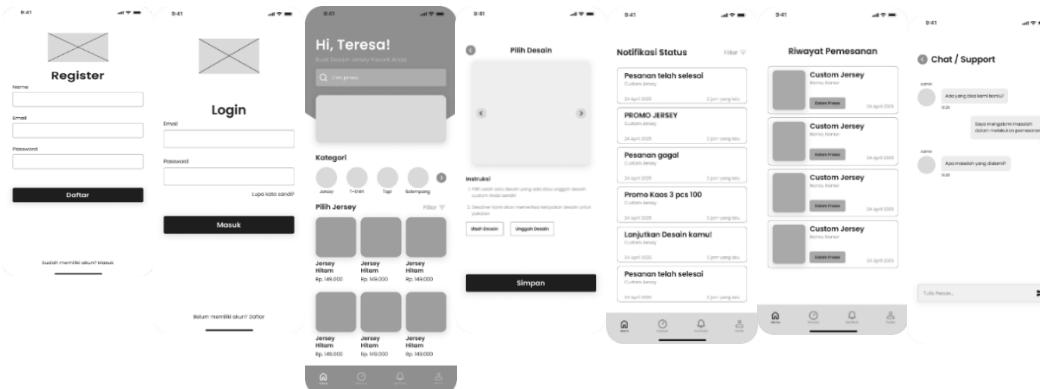
8. Transaksi Pembayaran : Fitur ini bertujuan untuk pengguna melakukan pembayaran melalui berbagai metode seperti : transfer bank, e-wallet, dan qrис.
9. Riwayat Pemesanan: Pengguna dapat melihat 189ystem189 daftar pembelian yang telah dilakukan sebelumnya.
10. Notifikasi Status Pesanan: Memberikan informasi terkini tentang status pemesanan.
11. Fitur Chat/Support: Untuk menghubungi admin atau desainer jika memerlukan bantuan lebih lanjut.

Perancangan Sistem

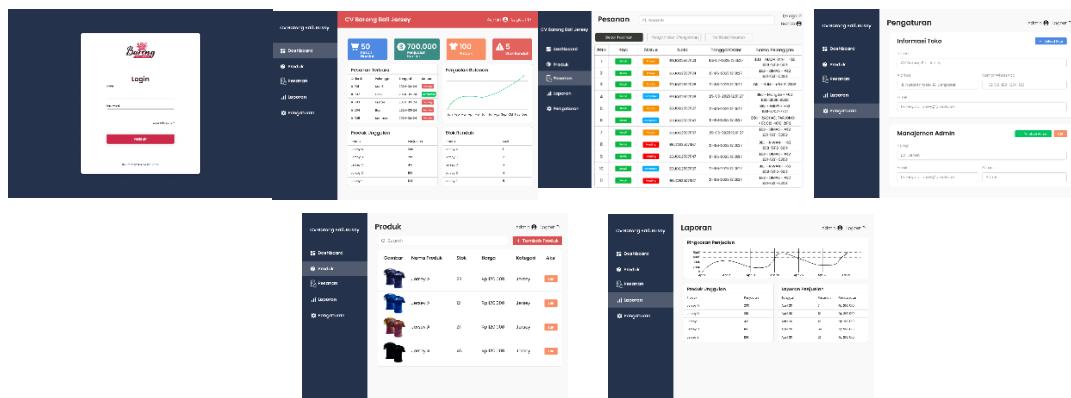
Perancangan sistem adalah tahap penting dalam pengembangan sistem informasi atau sistem lainnya. Setelah analisis sistem, desain sistem menentukan bagaimana sistem diimplementasikan untuk memenuhi persyaratan pengguna. Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem yang efisien, efektif, dan ramah pengguna. Proses perancangan melibatkan menganalisis kebutuhan pengguna, merancang alur kerja aplikasi, dan menciptakan elemen visual yang mendukung navigasi sederhana dan efisiensi operasional. Komponen utama perancangan design aplikasi sistem adalah untuk memastikan bahwa pembuatan aplikasi, yaitu diagram dan deskripsi yang menjelaskan interaksi antara aktor (pengguna) dan sistem dapat diimplementasikan secara akurat dan sesuai kebutuhan. Adapun usecase user aplikasi penjualan yang telah di rancang untuk memperlihatkan penggambaran interaksi pengguna dengan sistem :



Gambar 1. Diagram User Case User dan user case admin



Gambar 3. Wireframe User Aplikasi Penjualan



Gambar 4. Wireframe Admin Aplikasi Penjualan

Prototype

Prototype merupakan versi awal dari penerapan desain sistem yang berfungsi untuk meniru secara nyata fungsi dan tampilan antarmuka sebelum tahap pengembangan akhir dilaksanakan. Dalam dunia pengembangan aplikasi, baik web maupun mobile, *prototype* menjadi sarana untuk menguji ide serta memvalidasi pengalaman pengguna tanpa perlu membangun seluruh sistem terlebih dahulu. Salah satu tipe *prototype* yang sering dipakai adalah *high-fidelity prototype*, yang merupakan model desain interaktif menampilkan elemen visual, alur navigasi, dan perilaku antarmuka yang sangat mirip dengan aplikasi yang akan dibuat. *High fidelity prototype* biasanya dibuat dengan menggunakan perangkat desain seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch, dan memungkinkan pengguna untuk langsung mencoba fitur utama seperti login, pencarian produk, pemesanan, atau proses pembayaran. Beberapa kelebihan *high-fidelity prototype* antara lain:

1. Memudahkan proses penilaian desain oleh pengguna dan para pemangku kepentingan.
2. Memberikan ilustrasi yang jelas bagi tim pengembang dalam rangka proses penerapan sistem.
3. Mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pengembangan karena fitur dan antarmuka pengguna telah dikonfirmasi sebelumnya.

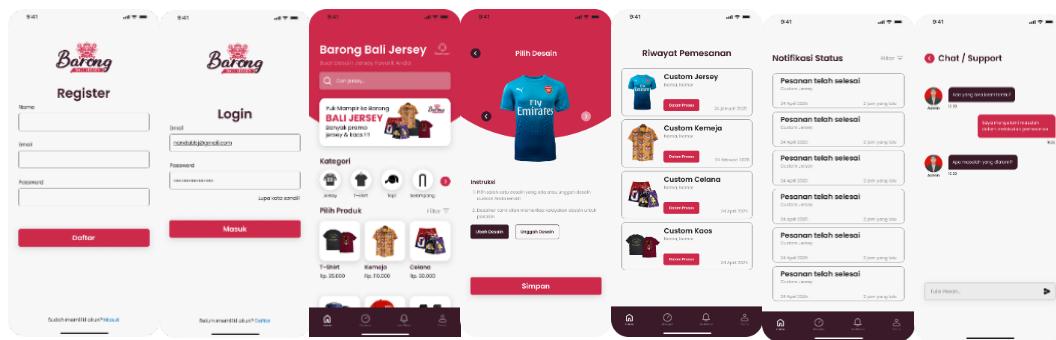
Dengan adanya prototype ini, tim dapat menemukan masalah penggunaan lebih awal serta melakukan iterasi desain dengan lebih cepat dan efisien, sebelum aplikasi memasuki fase pengkodean atau pengembangan sistem yang sesungguhnya.



Gambar 5. Prototype User Aplikasi Penjualan

Tes

Pada fase Pengujian, dilakukan penilaian terhadap prototipe aplikasi yang telah dibuat untuk menentukan sejauh mana desain dapat memenuhi kebutuhan serta kenyamanan para penggunanya. Evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan dua alat utama, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).



Gambar 6. Prototype Admin Aplikasi Penjualan

Tabel 5 Daftar pertanyaan kuesioner SUS

No	Item	Pertanyaan
1	Q1	Saya merasa tertarik untuk sering memakai aplikasi penjualan ini
2	Q2	Saya mendapat bahwa aplikasi ini cukup sulit untuk digunakan.
3	Q3	Menurut saya, aplikasi ini gampang untuk dipakai.
4	Q4	Saya merasa membutuhkan bantuan dari seseorang yang paham sistem agar bisa menggunakan aplikasi ini.
5	Q5	Fitur-fitur dalam aplikasi ini berfungsi dengan sangat baik.
6	Q6	Saya merasakan adanya banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini.
7	Q7	Kebanyakan orang akan dengan mudah memahami cara pemakaian aplikasi ini.
8	Q8	Saya merasa aplikasi ini sulit untuk dipahami saat digunakan.
9	Q9	Saya merasa percaya diri ketika bekerja dengan aplikasi ini.
10	Q10	Saya harus mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik.

Pembahasan

Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan metode Design Thinking untuk merancang aplikasi penjualan di CV Barong Bali Jersey berhasil menciptakan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini terkonfirmasi melalui pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang mencatat rata-rata skor 80% dan capai skor tertinggi hingga 90%. Menurut Brooke (1996), skor SUS di atas 68 sudah dianggap baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut sangat baik dan mendekati kategori luar biasa. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan pengalaman yang memuaskan dan mudah dipahami oleh para penggunanya.

Lebih lanjut, hasil dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan nilai positif di semua dimensi, termasuk daya tarik, efisiensi, kejelasan, dan kehandalan. Ini menggambarkan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, efisien, dan dapat diandalkan bagi para pengguna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kirom dan rekan-rekannya (2022) yang mencatat skor SUS sebesar 81,6 serta hasil UEQ positif dalam pengembangan aplikasi UMKM, dan penelitian Oktafamero *et al.* (2023) yang merekam skor rata-rata SUS sebesar 87,7 pada aplikasi penjualan sablon kustom. Dengan demikian, hasil penelitian ini

memperkuat bukti bahwa metode Design Thinking efektif dalam menghasilkan aplikasi dengan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi.

Secara praktis, penelitian ini memberikan dampak yang signifikan bagi CV Barong Bali Jersey. Proses pemesanan produk yang sebelumnya dilakukan secara manual melalui platform sosial kini dapat dilakukan dengan lebih cepat, jelas, dan terintegrasi. Ini mengurangi kemungkinan kesalahan pencatatan, mempercepat komunikasi, serta menciptakan pengalaman pemesanan yang lebih transparan dan fleksibel bagi pelanggan. Dari perspektif pengguna, aplikasi ini menyediakan fitur katalog digital, riwayat pemesanan, dan kemampuan untuk melakukan kustomisasi desain produk secara langsung. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, pelanggan merasa lebih terbantu dalam memilih produk dan desain sesuai keinginan mereka.

Keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada penerapan kelima tahap Design Thinking secara komprehensif, dari tahap empati hingga pengujian. Ini membedakan penelitian ini dari beberapa studi sebelumnya yang hanya menerapkan sebagian dari tahap-tahap tersebut (Limantara dkk., 2021). Penerapan metode Design Thinking secara menyeluruh memungkinkan pemahaman masalah yang lebih mendalam serta solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah responden untuk pengujian masih dibatasi pada pelanggan dan staf dari CV Barong Bali Jersey, sehingga cakupan data belum cukup luas untuk mencerminkan pengguna potensial dalam skala besar. Kedua, pengujian masih berada pada fase prototipe, sehingga performa aplikasi dalam penerapan nyata belum sepenuhnya terukur. Di samping itu, beberapa fitur tambahan seperti integrasi pembayaran otomatis dan notifikasi real-time masih dalam tahap perancangan, sehingga masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Mengingat keterbatasan ini, penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengimplementasian aplikasi secara penuh dan diuji dengan respons yang lebih banyak serta beragam. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan aplikasi sejenis pada UMKM lain, khususnya yang beroperasi di sektor tekstil atau usaha kecil menengah dengan tantangan pemesanan manual yang serupa. Dengan cara ini, penelitian ini tidak hanya berkontribusi bagi CV Barong Bali Jersey, tetapi juga bagi pengembangan pengetahuan dan praktik dalam bidang desain UI/UX yang berbasis Design Thinking di era transformasi digital.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menciptakan dan menguji prototype aplikasi penjualan di CV Barong Bali Jersey dengan pendekatan Design Thinking. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mendapatkan rata-rata skor System Usability Scale (SUS) sebesar 80% dengan nilai tertinggi mencapai 90%, yang mengindikasikan tingkat kegunaan yang tinggi dan hampir dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil dari User Experience Questionnaire (UEQ) juga menunjukkan hasil positif di semua dimensi termasuk daya tarik, efisiensi, kejelasan dan keandalan sistem. Selain itu, hasil dari User Experience Questionnaire (UEQ) juga menunjukkan hasil positif di semua dimensi termasuk daya tarik, efisiensi, kejelasan dan keandalan. Design Thinking sangat efektif dalam menciptakan desain aplikasi yang memenuhi harapan pengguna yang pada gilirannya meningkatkan kepuasan dan mempermudah proses pemesanan produk. Aplikasi ini mampu mengatasi masalah pemesanan manual yang sebelumnya kurang efisien, mendongkrak efektivitas pelayanan

serta menawarkan pengalaman pemesanan yang lebih jelas dan fleksibel. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi CV Barong Bali Jersey dengan menawarkan solusi digital yang terus berubah. Selain itu studi ini juga berperan dalam memberikan kontribusi akademik dengan memberikan contoh penerapan mendalam dari metode Design Thinking dalam konteks usaha kecil dan menengah di bidang tekstil. Sekaligus menambah referensi terkait penggunaan pengujian SUS dan UEO pada aplikasi yang berfokus pada pengguna. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap prototipe dengan jumlah responden yang terbatas. Oleh karena itu diperlukan penelitian lanjutan untuk menerapkan aplikasi secara menyeluruh melakukan pengujian dengan jangkauan pengguna yang lebih luas dan mengembangkan fitur tambahan seperti integrasi metode pembayaran otomatis secara notifikasi secara real time.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada CV Barong Bali Jersey yang telah memberikan dukungan dan kesempatan yang penuh selama penelitian ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah membantu memberikan masukan, bimbingan, dan fasilitas yang diperlukan dalam penyusunan artikel ilmiah ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang nyata untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang teknologi informasi dan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, U. E., & Andini, A. R. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi booking self photo studio menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 86–94.
- Angelina, R., Pratama, Y., & Setiawan, H. (2022). Penerapan metode Design Thinking pada perancangan UI/UX aplikasi penjualan. *Jurnal PLB*, 4(2), 115–124.
- Arisetiaji, F., Piliang, F., & Sariana, N. (2020). Rancang bangun aplikasi pemesanan desain jersey berbasis Android dengan menggunakan teknologi Firebase (studi kasus: Konfeksi Minister). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*.
- Attabi, K., Purwati, N., Syukron, A., & Sawwara, S. (2023). Aplikasi mobile deteksi stunting: Desain UI/UX menggunakan metode Design Thinking. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 6, 297–307.
- Aulia, & Syahidin. (2022). Pendekatan Design Thinking dalam desain UI/UX aplikasi mobile untuk Laundry Sepatu Shoekuna. *J-SAKTI*.
- BN Cantika, & Susetyo, Y. A. (2022). Penggunaan Design Thinking dalam aplikasi pemesanan sayuran mobile. *J-SAKTI*.
- Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189–194). London: Taylor & Francis.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>

- Haryono, D., Fatdha, T. E., Efendi, Y., & Novris, M. A. R. (2024). Menerapkan Design Thinking dalam desain UI/UX untuk aplikasi layanan pelanggan di Kecamatan Rupat (skor SUS 91,15). *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*, 10(1), 201–210.
- Iswanto, R. G. G., Nurhayati, T., & Mariska, P. B. (2023). Evaluasi dan redesain UI/UX aplikasi mobile JHC dengan metode Design Thinking (menggunakan SUS). *Jurnal Bisnis Digital dan Kewirausahaan*, 3(1).
- Kirom, M., Saputra, H., & Andriani, D. (2022). Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan aplikasi manajemen toko kue untuk UMKM. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, 6(8), 3559–3568.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In Proceedings of the 4th Symposium of the Workgroup Human-Computer Interaction and Usability Engineering of the Austrian Computer Society (pp. 63–76). Berlin: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Limantara, G., Nugroho, W., & Hartono, P. (2021). Redesign aplikasi e-commerce dengan metode Design Thinking. *BINUS Journal of Information Systems*, 9(2), 75–86.
- Nadhif, A. K., Wijaya Jati, D. T., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Desain UI/UX untuk aplikasi penjualan menggunakan pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55.
- Oktafamero, Y., Wati, S. F. A., Fitri, A. S., & Vitianingsih, A. V. (2019). Desain UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi*, 746–755.
- Oktafamero, R., Putri, N., & Yulianto, D. (2023). Perancangan aplikasi penjualan sablon kustom dengan metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Universitas Lancang Kuning*, 11(1), 45–56.
- Pujiwati, E. (2017). Analisis penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan sistem informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 98–106.
- Rachmadi, M. R. (2016). Rancang bangun aplikasi website katalog produk pada PT Stars Internasional (Skripsi). Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Sari, M., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2023). Desain UI/UX situs web toko perlengkapan kantor Pandawa dengan metode Design Thinking. *JATIKOM*.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yusri, A. R., Hanif, I. F., Al-Farel, M. D., Zaandami, M. N., & Yasin, M. (2024). Perancangan desain UI/UX berbasis scan barcode dengan metode Design Thinking untuk pemesanan makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113.
- Adobe. (2023). Digital experience trends. Adobe. Retrieved from <https://www.adobe.com>
- OnceClick IT Solution. (2023). Manfaat aplikasi digital dalam pengembangan bisnis. OnceClick. Retrieved from <https://onceclick.co.id>