

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI BANTEN ONLINE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

I Gusti Ngurah Darma Paramartha¹⁾ I Gusti Ayu Cintya Wardani²⁾ Adie Wahyudi

Oktavia Gama³⁾ I Komang Agus Ariana⁴⁾

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika,

Universitas Pendidikan Nasional¹⁾²⁾³⁾⁴⁾

ngurahdarma@undiknas.ac.id¹⁾,cintyawardanii@gmail.com²⁾,

adiewahyudi@undiknas.ac.id³⁾,agusariana@undiknas.ac.id⁴⁾

ABSTRACT

*Doing activities out religious ceremonies is a real form of Hinduism people's belief in God Almighty with banten as a symbol of the contents of the universe. Currently, the knowledge level of Balinese women in making banten is decreasing. As many as 54.6% of Balinese women still lack knowledge in making banten. Several reasons include the demand for women to work to make ends meet, the lack of understanding from an early age, to the ease of access to buying upakara accessories. Most people are reluctant to make banten because they are busy. The Hinduism community in Bali tends to buy banten rather than making banten. People who have busy lives and various kinds of problems that are different for each individual. By using the design thinking method as a solution to these problems, it is necessary to make an online banten application design. The five stages of design thinking is *emphatize, define, ideate, prototype dan testing*. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that using the design thinking method produces a design that has been tested by prospective users so that they get a design with a value of 80 which is included in the word grade B.*

Keywords: *Banten, UI/UX, Design Thinking.*

ABSTRAK

Melaksanakan upacara keagamaan merupakan bentuk nyata kepercayaan masyarakat Hindu terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan banten sebagai simbolis isi alam semesta. Saat ini tingkat pengetahuan perempuan Bali dalam membuat banten semakin menurun. Sebanyak 54,6% perempuan Bali masih kurang pengetahuan dalam membuat banten. Beberapa hal penyebabnya antara lain dituntunya perempuan untuk bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup, minimnya pemahaman sejak dini, hingga adanya kemudahan dalam mengakses pembelian perlengkapan upakara. Kebanyakan orang enggan membuat banten dikarenakan sibuk. Masyarakat hindu di Bali cenderung membeli banten daripada membuat banten. Masyarakat yang mempunyai kesibukan dan bermacam macam masalah yang berbeda setiap individu, Dengan menggunakan metode *design thinking* sebagai solusi dari permasalahan tersebut, sehingga perlu dibuatkan rancangan *design* aplikasi banten online. Lima tahapan *design thinking* diantaranya adalah *emphatize, define, ideate, prototype dan testing*. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, dengan menggunakan metode *design thinking* menghasilkan sebuah rancangan *design* yang telah di uji oleh calon *user* sehingga mendapat hasil rancangan dengan nilai 80 yang termasuk dalam kata katagori B.

Kata kunci: *Banten, UI/UX, Design Thinking.*

PENDAHULUAN

Upacara yadnya di Bali merupakan salah satu bagian dari budaya Bali yang harus dilestarikan. Pedoman umat Hindu yaitu tiga kerangka dasar yang terdiri dari tattwa, Susila, dan upacara yang diharapkan dapat selaras dan

seimbang untuk mencapai keharmonisan [1]. Melaksanakan upacara keagamaan merupakan bentuk nyata kepercayaan masyarakat Hindu terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan banten sebagai simbolis isi alam semesta [2].

Kebutuhan spiritual terdiri dari sesajen dan sarana upacara umat hindu di Bali [3]. Beraneka ragam jenis banten di Bali yang khas disesuaikan daerah setempat dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghaturkan bhakti kepada Tuhan [4]. Perpaduan berbagai jenis isi bumi terdapat pada setiap jenis banten yang dibuat oleh umat hindu di Bali [5]. Setiap jenis banten diberi nama dan memiliki tingkat kesulitas yang beragam [6]. Hari raya suci agama Hindu dihitung berdasarkan wewaran dan pawukon [7].

Nasib Saat ini, tingkat pengetahuan perempuan Bali dalam membuat banten semakin menurun [8]. Sebanyak 54,6% perempuan Bali masih kurang pengetahuan dalam membuat banten [9]. Beberapa hal penyebabnya antara lain dituntunya perempuan untuk bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup, minimnya pemahaman sejak dini, hingga adanya kemudahan dalam mengakses pembelian perlengkapan upacara [8]. Kebanyakan orang enggan membuat banten dikarenakan sibuk. Masyarakat hindu di Bali cenderung membelibanten daripada membuat banten. Masyarakat yang mempunyai kesibukan dan bermacam macam masalah yang berbeda setiap individu,

Adanya kemajuan teknologi yang dapat membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaannya [10]. Terdapat 2 jenis teknologi yang berkembang saat ini yaitu berupa aplikasi *mobile* atau *website*. Aplikasi *mobile* adalah media perangkat lunak di dalam perangkat *mobile* yang dapat digunakan di waktu dan tempat tertentu. *Website* adalah layanan yang dapat diakses menggunakan teknologi internet. Halaman *website* dapat diakses dengan adanya teknologi *web server* sebagai penyedia halaman *web*, *HTML* sebagai bahasa baku dan *HTTP* sebagai jalur pengiriman dokumen *web* [11]. Pada penelitian ini akan menggunakan teknologi berbasis *mobile* dikarenakan berdasarkan data yang ada, pengguna aplikasi *mobile* melalui *smartphone* sebanyak 70% pada tahun 2020 [12] dan juga Badan Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia merilis ada 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang

memakai perangkat *mobile* dalam pengaksesannya per bulan dan sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* per harinya.

Menurut Kelley & Brown, *design thinking* ialah inovasi untuk menggunakan alat desain guna kesuksesan bisnis. *Design thinking* dapat memecahkan beberapa permasalahan yang kompleks [13]. *Design Thinking* adalah cara pendekatan perancangan sistem guna memenuhi kebutuhan pengguna yang dalam penelitian Mursyidah menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan sebuah sistem dikatakan mampu membantu memecahkan beberapa masalah kompleks para pengguna [14].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini akan di buat sebuah perancangan *design* aplikasi banten online berbasis *mobile* yang dapat membantu para umat hindu, khususnya perempuan beragama hindu dengan menyediakan berbagai informasi mengenai penjualan banten online. *Design UI/UX* ini dirancang untuk menghubungkan antara penjual dan pembeli banten tanpa perlu bertatap muka langsung. Adapun informasi yang disediakan dari rancangan *design* aplikasi tersebut mulai dari gambar banten, harga banten, kualitas banten, dan metode pembayaran banten yang terdapat *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Berdasarkan uraian diatas, penulis akan merancang *design user interface* dan *user experience* aplikasi banten online menggunakan metode *design thinking* berbasis *mobile*, sehingga dengan adanya perancangan *design* aplikasi ini dapat bermanfaat bagi umat hindu di Bali.

METODE PENELITIAN

Metode Design Thinking

Design Thinking ialah metode yang dipakai guna menuntaskan masalah melalui sudut pandang yang berbeda. Dalam sebuah *design* diperlukan ide untuk menjadi solusi dalam sebuah perancangan *design* yaitu melalui metode *design thinking*. Sebuah *design* semakin berevolusi hingga harus memperhatikan tahapan dan proses *design*

tersebut. *Design thinking* ialah dapat dimanfaatkan sebagai *problem solving*, *problem design*, dan *problem framing*. *Design thinking* proses berulang guna memperoleh cara dan substitusi penyelesaian [15]. Berikut merupakan lima tahapan dari metode *design thinking* yaitu :

- a. *Emphatize*, pada tahapan ini berputar pada kebutuhan dalam memahami masalah dari perspektif pengguna akhir. Pada akhirnya, tujuan dari langkah pertama adalah untuk memahami situasi secara keseluruhan sehingga *desainer UX* dapat lebih memahami apa yang dibutuhkan
- b. *Defime*, pada tahapan ini memberikan informasi yang dikumpulkan dari tahapan *empathize* selanjutnya dianalisis dan ditafsirkan. Langkah ini memungkinkan *desainer* untuk merenungkan masalah yang mereka buat untuk membuat rencana tentang bagaimana mengatasi kebutuhan akan solusi tersebut
- c. *Ideate*, pada tahapan ini memanfaatkan pola pikir kreatif untuk menentukan sebuah solusi inovatif. Pada langkah ini, dipikirkan solusi dan juga dilakukan penelitian terkait bagaimana menciptakan realita.
- d. *Prototype*, pada tahapan ini memungkinkan para *desainer* untuk menciptakan sesuatu yang baru dan nyata yang mereka bentuk pada tahap *ideate*. Selama tahap *prototype*, solusi dihidupkan sambil tetap mengingat pengguna akhir
- e. *Testing*, pada tahapan ini melibatkan penyelesaian solusi yang benar-benar akan diberikan kepada pengguna akhir. Tahap *testing* dibuat sedetail mungkin, penyempurnaan dan pengujian untuk memastikan bahwa *prototype* akan memenuhi kebutuhan pengguna akhir

Tahap Penelitian

Tahapan penelitian ini meliputi tahapan yang dilakukan oleh penulis dari awal sampai akhir penelitian, berikut tahapan penelitian :



Gambar 2 Tahapan Penelitian

Terdapat tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam menerapkan metode *design thinking*.

- a. *Empahtize*, pada tahapan ini melakukan penyebaran kuisisioner secara online kepada calon responden. Tahap ini dilakukan pengumpulan data, pengumpulan tersebut akan menentukan berhasil atau tidaknya penelitian ini dilakukan. Tahap *emphatize* ini mencakup kuisisioner online kepada calon

pengguna yaitu para ibu-ibu mengenai perancangan *design* aplikasi banten online. Untuk melakukan pembuktian asumsi terkait masalah tersebut, dilakukan penyebaran kuisioner online kepada 10 responden [16].

- b. *Define*, pada tahapan ini penulis akan mendapatkan informasi untuk melakukan perancangan *design* terkait fitur, fungsi, dan lain sebagainya. Tahap *define* ini merupakan tahap meminimalisir permasalahan yang ada dan tahap ini akan melakukan *brainstorming* dengan melakukan pembuatan user persona.
- c. *Ideate*, pada tahapan ini menggambarkan solusi yang dibutuhkan calon pengguna. *Ideate* dievaluasi dari beberapa ide kreatif. Dalam tahapan ini juga dapat digambarkan penggunaan warna dan pengguna *font*. Tahapan ini nantinya akan membahas mengenai gambar besar *design* aplikasi, *user flow*, *use case diagram* dan *use case scenario*.
- d. *Prototype*, pada tahapan ini perancangan *design* aplikasi dalam bentuk *wireframe low-fidelity* yang nantinya akan menjadi *layout* dalam bentuk *wireframe high-fidelity* untuk menjadi sebuah simulasi atau contoh sebuah aplikasi dalam bentuk *paper prototype*.
- e. *Testing*, pada tahapan ini merupakan tahap pengujian terhadap *design* aplikasi yang sudah dirancang kepada pengguna, agar mendapatkan masukan tentang *design* aplikasi yang dirancang apakah sudah benar-benar menyelesaikan masalah pengguna. Tahap tes ini menggunakan metode penilaian dari *usability* menggunakan *system usability scale* (SUS). Tahapan *test* ini akan diuji oleh 10 orang responden [17]. Pengujian dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut[18]:

$$((P1 - 1) + (P3 - 1) + (P5 - 1) + (P7 - 1) + (P9 - 1) + (5 - P2) + (5 - P4) + (5 - P6) + (5 - P8) + (5 - P10)) \times 2.5.$$

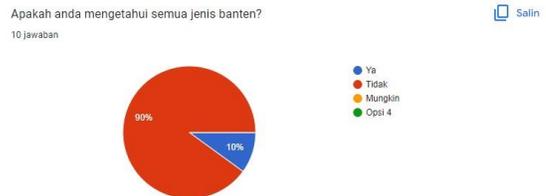
Dimana, untuk pernyataan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor hasil pernyataan yang diperoleh dikurangi dengan angka 1 dan Untuk pernyataan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10) dari tabel 1. skor hasil pernyataan yang diperoleh untuk mengurangi angka 5 . Jumlahkan semua nilai dan kalikan dengan 2,5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

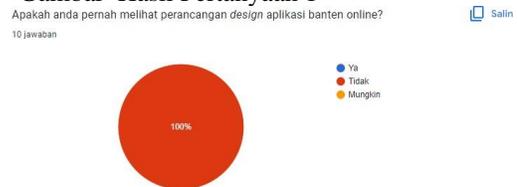
Tahap *empathize*

Tahapan ini telah melakukan penyebaran kuisioner online kepada 10 calon *user* sesuai dengankriteria yang telah ditentukan. Terdapat beberapa hasil jawaban kuisioner yang diperoleh dari calon *user*.

Diagram hasil pertanyaan 1 menunjukkan bahwa 90% dari calon *user* tidak mengetahui semua jenis banten dan 10% calon *user* mengetahui semua jenis banten.

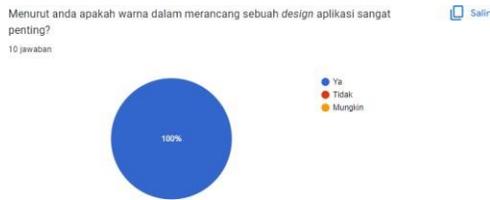


Gambar Hasil Pertanyaan 1



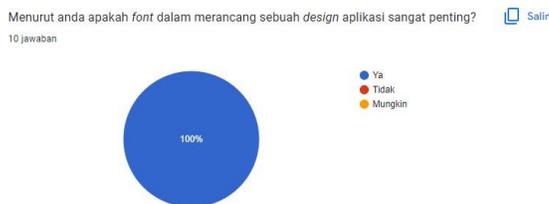
Gambar Hasil Pertanyaan 2

Diagram Hasil Pertanyaan 2 menunjukkan bahwa 100% calon *user* tidak pernah melihat perancangan *design* aplikasi banten online.



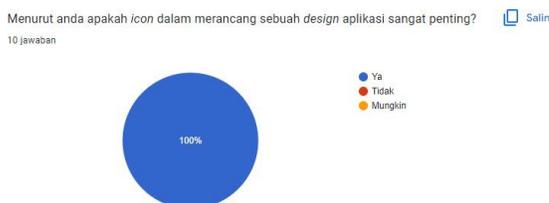
Gambar Hasil Pertanyaan 3

Diagram Hasil Pertanyaan 3 menunjukkan bahwa 100% calon user menganggap bahwa warna sangat penting dalam merancang sebuah design aplikasi.



Gambar Hasil Pertanyaan 4

Diagram Hasil Pertanyaan 4 menunjukkan bahwa 100% calon user menganggap bahwa font sangat penting dalam merancang sebuah design aplikasi.



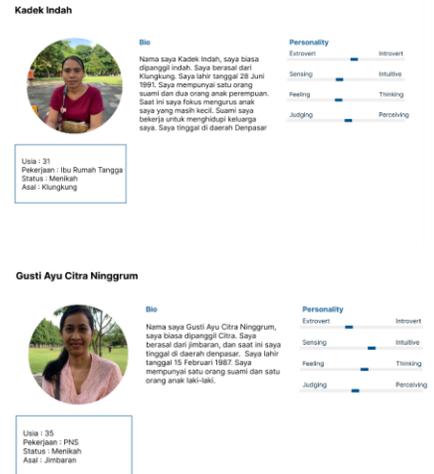
Gambar Hasil Pertanyaan 5

Diagram Hasil Pertanyaan 5 menunjukkan bahwa 100% calon user menganggap bahwa icon sangat penting dalam merancang sebuah design aplikasi.

Tahap Define

Sesuai dengan informasi yang telah diperoleh dari hasil kuisisioner online pada tahapan *emphatize*, selanjutnya adalah penyusunan *user persona* dengan jumlah sebanyak 10 calon *user user* yang telah mengisi kuisisioner secara online. Tahap *define* ini sudah melakukan *brainstorming* kepada calon *user*. Pembuatan *user persona* bertujuan untuk menerapkan

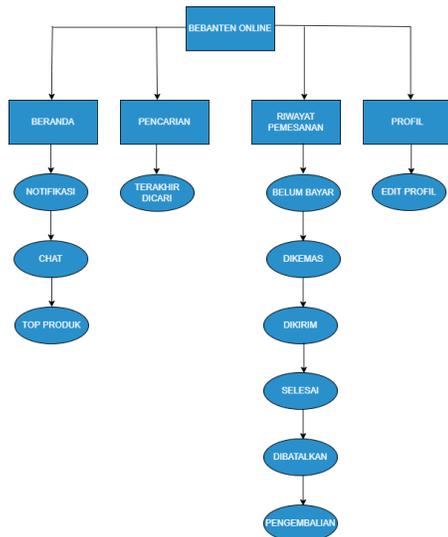
setiap perona yang bertindak menjadi calon *user* tampilan aplikasi.



Gambar sample dari user *Persona*

Tahapan Ideate

Tahap ini melakukan pengumpulan sebuah ide dan solusi sebanyak mungkin dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada calon *user* yang telah didefinisikan pada tahapan *emphatize*. Untuk mewujudkan tahap *ideate* ini, penulis menggambarannya dalam sebuah bentuk gambaran besar *design* aplikasi, *flowchart*, *use case diagram* dan *use case scenario*. Penerapan tahap *ideate* ini menggunakan *tools* digital *draw.io* yang diakses melalui *website* laptop.



Gambaran Besar *Design Aplikasi*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Gambaran Besar *Design Aplikasi*, berisi informasi mengenai jenis banten yadnya yang dijual, harga banten, rating banten yang diberikan oleh pembeli, dan jenis pembayaran yang ada. Perancangan *design* aplikasi ini memiliki 4 menu utama yaitu halaman beranda, pencaharian, riwayat, dan profil. Tahap perancangan *design* adalah tahap awal membangun sebuah aplikasi, tahap ini akan menggambarkan bagaimana alur dari perancangan *design* aplikasi tersebut.

Pada menu beranda, akan menampilkan tampilan awal dari aplikasi untuk memberikan informasi tentang jenis banten yadnya yang ada, dan juga terdapat fitur notifikasi yang dimana fitur ini akan menampilkan aktivitas yang telah kita lakukan, selain itu juga terdapat fitur chat, yang dimana fitur ini dapat menghubungi penjual banten.

Pada menu Pencarian, akan menampilkan pencaharian terakhir yang kita cari, dimana pada halaman ini kita dapat menghapus pencaharian yang telah kita cari. Pada menu riwayat pemesanan, akan menampilkan tampilan apa saja banten yang telah kita beli. Pada halaman ini juga, terdapat fitur yang menampilkan apakah produk sedang dikemas, dikirim, selesai, dibatalkan, dan dikembalikan atau pengembalian.

Pada menu *profile*, akan menampilkan tampilan dari profil kita sendiri. Dimana

terdapat juga fitur edit *profile*, kita dapat merubah nama, telephone, tanggal lahir, jenis kelamin, email, dan alamat.

Tahapan *Prototpe*

Pada tahap *ideate* yang telah dilakukan sebelumnya, maka dihasilkan kerangka alur yang baik dari sisi *user*. Tahap ini akan menampilkan *wireframe high-fidelity*. Tahap pembuatan *wireframe high fidelity* dilakukan dengan mengikuti acuan dari *wireframe low- fidelity*. Berikut tampilan *wireframe high-fidelity* dari empat tampilan menu utama.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Login
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

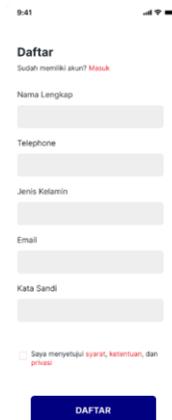
Tampilan halaman *login* menampilkan awal saat calon *user* membuka rancangan aplikasi. Pada *page* ini menampilkan, jika belum mempunyai akun, kita akan disarankan untuk mendadftar terlebih dahulu. Jika kita sudah mempunyai sebuah akun, kita langsung memasukkan email dan kata sandi untuk bisa ke halaman beranda. Selain itu terdapat fitur lupa kata sandi, jika kita lupa kata sandi akun, lalu selanjutnya ada fitur yang dapat masuk menggunakan facebook ataupun google, jika akun yang kita gunakan sudah terhubung dengan rancangan aplikasi banten online



Gambar Wireframe High Fidelity Page Login Menggunakan Google

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman login menggunakan akun google. Saat kita ingin masuk menggunakan akun google, akan ada pemberitahuan akses bahwa aplikasi Bebali ingin masuk menggunakan akun google.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Register

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman register untuk user wajibkan memasukan data diri sebelum masuk ke halaman beranda. User memasukan data diri mulai dari, nama lengkap, telephone, tanggal lahir, jenis kelamin, email, dan kata sandi agar user dapat masuk ke halaman beranda



Gambar Wireframe High Fidelity Page Beranda

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman beranda menampilkan halaman utama dari rancangan *design* aplikasi. Pada halaman awal saat calon *user* berhasil masuk. Pada halaman ini menampilkan banten yang dikategorikan kedalam lima jenis yadnya yang ada. Selanjutnya juga menampilkan top produk dari banten yang banyak dipesan oleh calon *user* dan juga terdapat *fitur* chat dan notifikasi.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Banten Dewa Yadnya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

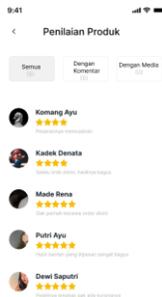
Tampilan halaman jenis banten menampilkan salah satu banten yang termasuk dalam katagori dewa yadnya. Terdapat lima jenis yadnya yang dijadikan acuan dalam pembuatan jenis banten. Pada halaman ini salah satunya, menampilkan banten dewa yadnya



Gambar Wireframe High Fidelity Page Detail Produk

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman detail produk dari jenis banten yang ada. Pada detail produk berisi gambar produk atau gambar banten, harga banten, rating banten, berapa banyak banten tersebut terjual, stok dari banten tersebut, bahan yang digunakan dari banten tersebut, isian apa saja yang ada dalam banten tersebut, pengirim dari daerah mana, penilaian produk dari customer, fitur chat pedagang, fitur keranjang dan fitur beli sekarang



Wireframe High Fidelity Page Penilaian Produk

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman penilaian produk menampilkan beberapa banyak customer yang telah melakukan review ataupun memberikan rating dari banten pernah di pesan. Dalam hal ini customer yang telah membeli produk tersebut akan memberi nilai dan memberi

rating berupa bintang.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Chat

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Fitur ini didapat dari tahapan empathize yang telah diisi oleh responden. Tampilan halaman chat menampilkan komunikasi antara penjual dan pembeli secara online tanpa harus bertatap muka.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Keranjang

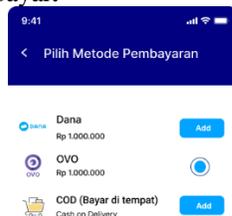
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Fitur ini didapat dari tahapan empathize yang telah diisi oleh responden. Tampilan halaman keranjang menampilkan produk banten apa saja yang ada pada keranjang, dapat memilih produk mana saja yang dimasukkan ke keranjang dan produk mana saja yang akan dipesan.



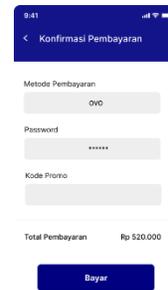
Gambar Wireframe High Fidelity Page Checkout
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman checkout menampilkan alamat pembeli yang akan dituju untuk dikirimkan banten, produk banten yang sudah dipilih, pesan jika customer ingin menambahkan pesan mengenai produk banten yang akan dibeli, estimasi produk banten sampai di alamat tujuan, total pembayaran dari produk banten yang dibeli dan fitur memilih metode pembayaran yang akan digunakan untuk membayar.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Metode Pembayaran
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Fitur ini didapat dari tahapan empathize yang telah diisi oleh responden. Tampilan halaman metode pembayaran menampilkan apa saja yang dapat dipakai membayar produk banten yang akan dibeli. Pembayaran dapat dilakukan dengan e-money ataupun melakukan COD pembayaran saat barang sudah sampai dilokasi tujuan



Gambar Wireframe High Fidelity Page Konfirmasi Pembayaran
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman konfirmasi pembayaran menampilkan jika pada halaman metode pembayaran kita memilih menggunakan OVO, pada page konfirmasi pembayaran akan menampilkan tampilan password e- money atau memasukkan kode promo jika ada , dan terdapat total pembayaran untuk mengingatkan customer.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Pembayaran Berhasil
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Tampilan halaman pembayaran berhasil menampilkan bahwa transaksi pembayaran untuk produk banten yang dibeli telah berhasil, dan menampilkan sisa dana dari e-money yang dimiliki oleh customer.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Pencarian
Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Fitur ini didapat dari tahapan *emphatize* yang telah diisi oleh responden. Tampilan halaman pencaharian menampilkan apa saja banten terkahir yang di cari pada halaman tersebut, selain itu pencarian yang dicari dapat dihapus sesuai dengan kemauan diri sendiri.



Gambar Wireframe High Fidelity Page Notifikasi

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Fitur ini didapat dari tahapan *emphatize* yang telah diisi oleh responden. Tampilan semua aktivitas yang terjadi saat menggunakan aplikasi bebalı tersebut. Mulai dari banten sudah sampai pada alamat tujuan, review atau rating dari pesanan yang telah diterima, dan juga saat produk banten yang dipesan telah sampai maka akan masuk notifikasi konfirmasi pesanan telah sampai.

Tahapan Testing

Tahap test dilakukan menggunakan usability testing, SUS ini merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS ini merupakan skala usability yang handal, populer, efektif dan murah [19]. Tahap test ini dilakukan secara online, dengan mengirimkan kuisisioner pernyataan mengenai rancangan design yang telah selesai dirancang. Pernyataan test menggunakan usability testing ini memiliki skor setiap jawab. Kuesioner SUS menggunakan 5 poin skala Likert [20]. Berdasarkan penyebaran kuisisioner yang dilakukan secara online, untuk menguji design aplikasi banten online melalui prototype yang

telah diuji oleh calon user, sehingga menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel Data Skor Asli SUS

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Ni Kadek Setriani	4	2	4	2	5	1	5	2	5	2
2	Ayu Tirta	5	2	5	2	5	3	5	2	5	2
3	I Gusti Putu Sri	4	2	4	2	5	3	5	2	4	2
4	Ni Luh Komang Oktavia	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3
5	Prima	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
6	Gusti Ayu Citra Ninggrum	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
7	Gusti Ayu Heny Swandewi	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
8	Ni Luh Putu Sukreni	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
9	Kadək Indah	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
10	I Gusti Ayu Swandewi	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Data Skor Asli SUS merupakan skor hasil pengujian yang telah dilakukan oleh calon user. Pada table ini nilai belum menggunakan rumus yang ada. Sehingga data nilai skor diatas belum diketahui jumlahnya.

Tabel Data Skor Sesuai Aturan SUS

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Ni Kadek Setriani	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
2	Ayu Tirta	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3
3	I Gusti Putu Sri	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3
4	Ni Luh Komang Oktavia	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
5	Prima	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
6	Gusti Ayu Citra Ninggrum	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3
7	Gusti Ayu Heny Swandewi	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
8	Ni Luh Putu Sukreni	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
9	Kadək Indah	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	I Gusti Ayu Swandewi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Data Skor Sesuai Aturan SUS merupakan skor asli yang telah dikurangi sesuai aturan SUS.

Tabel Data Skor Hasil Akhir Menggunakan Rumus SUS

No	Responden	Jumlah Skor	Nilai (Jumlah x 2,5 / 10)
1	Ni Kadek Setriani	34	85
2	Ayu Tirta	34	85
3	I Gusti Putu Sri	31	78
4	Ni Luh Komang Oktavia	31	78
5	Prima	32	80
6	Gusti Ayu Citra Ninggrum	35	88
7	Gusti Ayu Heny Swandewi	32	80
8	Ni Luh Putu Sukreni	29	73
9	Kadək Indah	31	78
10	I Gusti Ayu Swandewi	30	75
		Skor Rata Rata (Hasil Akhir)	80,00

Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2022

Data Skor Hasil Akhir Menggunakan Rumus SUS merupakan data hasil nilai akhir setiap responden yang telah dikalikan dengan 2,5. Selanjutnya menggunakan rumus yang dijelaskan pada bab 3 pada tahapan test , yaitu dengan rumus : Skor rata rata = jumlah skor seluruh responden yang telah ditambahkan dibagi dengan jumlah responden. Didapatkan

hasil $800/10 = 80$. Jadi design aplikasi banten online yang telah dirancang mendapatkan nilai 80 termasuk ke dalam kategori Grade B yaitu excellent

SIMPULAN

Penelitian ini penulis merancang UI/UX aplikasi banten online menggunakan metode design thinking. Dalam penelitian ini telah dihasilkan rancangan design yang diinginkan oleh calon user sesuai dengan tahapan emphatize pada saat menyebarkan kuisioner secara online. Pada pelaksanaan tahapan test, calon user sudah melakukan penilaian terhadap rancangan design aplikasi yang telah dirancang. Sesuai dengan rumus system usability scale yang digunakan menghasilkan nilai akhir yaitu 80,00 termasuk kedalam grade B dengan predikat excellent.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Made Dwiana Mustawan, "Implementasi Tri Kerangka Dasar Agama Hindu Guna Meningkatkan Sraddha Dan Bhakti Pemuda Hindu Dusun Silirsari, Desa Kesilir, Kecamatan Siliragung, Kabupaten Banyuwangi," Vol. 27, No. 8.5.2017, Pp. 2003–2005, 2022.
- [2] I. W. Sudiarta, "Kajian Theologi Hindu Pada Banten Daksina," *Dharma Duta J. Penerangan Agama Hindu*, vol. 20, no. 1, pp. 1–18, 2022.
- [3] N. K. S. Julyantari, I. Purnama, I. Bagiarta, P. Pertama, and M. Liandana, "Implementasi Website untuk Media Pemasaran Online dan Perbaikan Kemasan Produk," *Abdifomatika J. Pengabd. Masy. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 26–33, 2021, doi: 10.25008/abdifomatika.v1i1.134.
- [4] I. N. T. Anindia Putra, K. S. Kartini, and L. G. K. Dewi, "Sentuhan Digital Bisnis (Teknologi Informasi) pada UMKM Studi Kasus : Pemasaran Produk Adi Upakara," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 3, no. 2, pp. 79–84, 2019, doi: 10.23887/ijnse.v3i2.22225.
- [5] N. P. S. Mariyatni, N. M. R. Juniariani, and A. D. Y. Pratama, "Pendampingan Pencatatan Keuangan dan Pemasaran Sarathi Banten," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 5, no. 2, pp. 162–168, 2021.
- [6] N. M. S. W. Gede Ngurah Oka Diputra^{1*}, I Wayan Sudiarta², "ETNOMATEMATIKA: APLIKASI MATEMATIKA PADA PERHITUNGAN HARI SUCI AGAMA HINDU DAN BANTEN," vol. 23, no. 1, pp. 13–23, 2022, doi: 10.5281/zenodo.6390854.
- [7] P. Bukian, D. K. Sugiartini, and ..., "Aktualisasi Perempuan Hindu Dalam Jejaitan, Banten Dan Upakara Sebagai Pelestarian Budaya Dan Kesadaran Estetika Manusia Bali," ... *J. Ilmu Sos.* ..., vol. 3, no. 2, pp. 420–432, 2020, [Online]. Available: <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/534%0Ahttp://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/download/534/528>
- [8] P. Agus *et al.*, "Budaya 'mejejahitan' bagi wanita sebagai kearifan lokal di bali," vol. 5, no. 2, pp. 190–194, 2022.
- [9] L. Y. Siregar and M. I. P. Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online," *HIRARKI J. Ilm. Manaj. dan Bisnis*, vol. 02, no. 01, pp. 71–75, 2020, [Online]. Available: <http://journal.upp.ac.id/index.php/Hirarki%0APERKEMBANGAN>
- [10] A. Rochman, M. I. Hanafri, and A. Wandira, "Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source," *Acad. J. Comput. Sci.*

- Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 46–51, 2020, doi: 10.38101/ajcsr.v2i1.272.
- [11] M.-Ibs. R. Lidyaningsih, PutMuhammad Akbar Adzani, “Pengaruh Penggunaan Mobile Banking Dan Faktor Demografi Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Di Kota Jakarta Selatan,” pp. 1–43, 2021.
- [12] F. Fariyanto and F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [13] M. B. Priyantono, M. Ahnan, M. A. Widhianto, and ..., “Optimasi Sistem Pelabelan Topik Skripsi menggunakan Algoritma Naive Bayes dengan Pendekatan Design Thinking,” ... (*Jurnal Edukasi dan ...*, vol. 8, no. 1, pp. 168–174, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/50702%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/viewFile/50702/75676592958>
- [14] A. A. A. S, L. Selvia, O. L. O. P, and Y. E. Achyani, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAFTAR ACARASIARAN (DAS) LPP RRI PURWOKERTO MENGGUNAKAN FIGMA,” vol. 1770, pp. 189–199, 2021.
- [15] A. Ikhsandi, H. Laili, J. Akbar, and Y. Efendi, “Perancangan User Interface pada Website SMKN 1 Tambang Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 12, no. 2, pp. 147–155, 2022.
- [16] N. Huda, “Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang,” *Klik - Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 36–48, 2019, doi: 10.20527/klik.v6i1.177.
- [17] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [18] L. Rachmawati *et al.*, “Design And Development Of Web-Based Helpdesk Merchant Electronic Data Capture (Edc) System At Mall Balekota,” vol. 1, no. 2, pp. 86–125, 2022.
- [19] I. H. N. Aprilia, P. I. Santosa, and R. Ferdiana, “Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale,” *J. IPTEK-KOM*, vol. 17, no. 1, pp. 31–38, 2015, [Online]. Available: <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekom/article/view/428>