

# PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO STARTURN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Irhash Zim Zam Dito Prayoga<sup>1</sup>, Dewi Oktafiani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STMIK AMIKOM Surakarta, Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Sukoharjo, 57163, Jawa Tengah

## Info Artikel

### Riwayat Artikel:

Received: Des 29, 2025

Revised: Jan 6, 2026

Accepted: Jan 7, 2026

### Kata Kunci :

Design Thinking, Perancangan UI/UX, Starturn, Toko Online

### DOI:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## Abstrak

Penelitian ini membahas perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi mobile penjualan Toko Starturn dengan menggunakan metode Design Thinking. Starturn merupakan merek pakaian kasual yang menargetkan generasi milenial dan Gen Z, sehingga diperlukan sebuah platform penjualan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahap awal dimulai dengan pengumpulan informasi terkait kebutuhan dan permasalahan pengguna saat melakukan pembelian produk secara online. Temuan tersebut kemudian dirumuskan menjadi kebutuhan desain yang lebih terarah dan dikembangkan menjadi beberapa alternatif solusi. Prototipe interaktif dirancang menggunakan Figma dan diuji untuk menilai efektivitas alur pembelian, kenyamanan navigasi, serta kejelasan informasi produk. Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototype aplikasi mobile Starturn yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belanja pengguna secara lebih efisien, informatif, dan menyenangkan.

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi pada masa sekarang mengalami kemajuan yang luar biasa, terutama dalam perkembangan aplikasi untuk penjualan produk. Aplikasi yang memiliki desain pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang berkualitas sangat penting. Aplikasi yang dibuat secara optimal tidak hanya mampu menarik perhatian pengunjung, tetapi juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna [1].

Perkembangan teknologi digital yang pesat mendorong meningkatnya kebutuhan akan desain antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) yang efektif dan berorientasi pada pengguna. UI/UX tidak hanya berperan sebagai elemen visual, tetapi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kenyamanan, efisiensi, serta kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan suatu sistem digital [2].

Dalam pengembangan sistem berbasis web maupun aplikasi, pendekatan Design Thinking banyak digunakan karena mampu memahami permasalahan pengguna secara mendalam. Metode ini menekankan proses empati, pendefinisian masalah, ideasi, pembuatan prototipe, serta pengujian secara iteratif sehingga solusi yang dihasilkan lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna [3], [4].

Kini, keberhasilan di dunia digital sangat bergantung pada bagaimana kualitas pengalaman yang diterima pengguna (User Experience). Dengan adanya aplikasi penjualan di bidang fashion ini, pengguna atau pelanggan dapat memilih dan membeli baju secara online, kapan saja dan di mana saja tanpa harus pergi ke toko [5].

Toko online kini bukan hanya sekedar pilihan tetapi menjadi bagian penting untuk memperluas pasar, berkomunikasi langsung dengan pembeli, dan meningkatkan volume penjualan. Dalam hal ini, dalam kesuksesan sebuah platform tidak hanya tergantung pada kualitas produk yang ditawarkan, tetapi juga pada kualitas dan kemudahan pengguna (User Experience) menggunakan aplikasi ini. Langkah-langkah dalam

merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi penjualan Starturn, sebuah merek pakaian yang ditujukan untuk pasar anak muda yang aktif dan dinamis.

Untuk memastikan solusi desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan perilaku pelanggan, kami memutuskan untuk menggunakan dan menerapkan kerangka kerja Design Thinking secara lengkap. Metodologi inovasi ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu Empati (Empathize) Definisi (Define), Ideasi (Idea), Prototipe(prototype), dan Pengujian (Testing), yang memberikan cara sistematis untuk mengenali masalah yang dihadapi pengguna kemudian merancang solusi desain yang efektif yang berdampak besar pada kualitas aplikasi. Aplikasi Toko pakaian Starturn memasuki bidang ini dengan tekad untuk tidak hanya menjual produk, tetapi juga menyediakan pengalaman berbelanja yang mudah dengan desain yang menarik serta fitur/fungsi yang memadai pada aplikasi Starturn. Dalam perancangan aplikasi ini, membuat prototype adalah hal yang sangat penting. Dengan memiliki prototype yang baik mengurangi risiko kesalahan jika ada ketidakcocokan dalam aplikasi. User interface dan user experience adalah perkembangan teknologi yang bertujuan memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna saat menggunakan suatu aplikasi [6].

Berbagai merek lokal dalam negeri di Indonesia kini sudah bisa bersaing di pasar nasional bahkan internasional. Hal ini berkat kualitas produk yang semakin baik, desain yang menarik, serta harga yang terjangkau. Namun, untuk tetap bersaing, merek lokal harus terus berinovasi, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif. Media sosial dan pasar digital sangat membantu brand lokal dalam memasarkan dan menjual produk secara lebih mudah [7].

Starturn hadir dengan tujuan untuk menjadi pelopor di bidang pakaian kasual dengan harga yang murah dan terjangkau bagi generasi milenial serta Generasi Z. Nama "Starturn" memiliki makna yang menggambarkan perubahan gaya (turn) yang ingin menunjukkan bahwa setiap orang yang memakainya bisa bersinar seperti bintang (star) dalam mengekspresikan diri mereka sendiri. Koleksi yang ditawarkan oleh Starturn berupa produk siap dipakai, dengan fokus pada bahan berkualitas, desain sederhana tetapi elegan, serta komitmen terhadap gaya berpakaian yang ramah lingkungan. Target pasar Starturn adalah orang-orang yang aktif secara digital, menghargai originalitas, dan mencari pengalaman belanja yang cepat, personal, serta reflektif dari identitas mereka.

Proses pembuatan jurnal ini dimulai dari tahap Empati (Empathize) yaitu mengumpulkan informasi mendalam mengenai masalah dan harapan para pengguna Starturn ketika berbelanja online. Informasi yang berhasil dikumpulkan tersebut kemudian diubah menjadi kebutuhan desain yang jelas, yang selanjutnya diterjemahkan menjadi struktur informasi dan kerangka kerja desain yang fungsional. Semua hasil karya desain, mulai dari sketsa awal dan prototipe interaktif, dibuat menggunakan Figma. Alasan memilih Figma adalah karena alat ini mendukung kolaborasi tim secara langsung dan memiliki kemampuan membuat prototipe yang akurat, sehingga bisa mensimulasikan pengalaman pengguna secara realistis sebelum memasuki tahap pengembangan kode nyata. Dengan demikian, jurnal ini akan menjelaskan secara detail bagaimana metode Design Thinking dilakukan di setiap langkah, mulai dari menemukan masalah hingga membuat solusi yang bisa diuji.

Melalui metode Design Thinking, dirasakan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada, seperti mempermudah pengguna dalam menghasilkan prototipe yang telah dirancang, dan pengalaman yang ditawarkan menghasilkan dampak positif [8]. Tujuan utama dari proyek ini adalah membuat sebuah prototipe yang bisa berjalan dan sudah diuji, yang menunjukkan bahwa aplikasi Starturn tidak hanya terlihat menarik secara visual, tetapi lebih lagi, mampu memberikan pengalaman belanja yang efisien, aman, dan menyenangkan. Hal ini pada akhirnya akan membantu meningkatkan kesetiaan pelanggan terhadap merek di pasar digital yang sangat kompetitif.

## **2. PENELITIAN TERKAIT**

Penelitian yang dilakukan oleh Karo Sekali membahas tentang cara merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam aplikasi mobile untuk produk fashion pria di Toko Celcius, Kota Manado. Mereka menggunakan metode Design Thinking dalam proses pembuatan desain. Tujuan utamanya adalah membuat desain UI dan UX yang membantu pembeli dalam membeli produk dan mendapatkan informasi secara lebih jelas dan cepat. Metode Design Thinking yang digunakan terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Setiap tahapan berperan penting

dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini fokus pada produk fashion pria di Toko Celcius, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis nanti akan fokus pada Toko Starturn, dengan tujuan mengembangkan desain UI dan UX yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna di toko tersebut [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Nopita Lestari membahas tentang pembuatan Company Profile berupa website di Kantor Desa Lumpatan 1. Mereka menggunakan metode Waterfall dalam proses pengembangan. Tujuan utama dari pembuatan website ini adalah untuk memudahkan pihak kantor desa dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan lebih cepat, akurat, dan efisien dibandingkan metode lama seperti menggunakan spanduk atau papan pengumuman. Meskipun dalam penelitian ini tidak dijelaskan secara detail langkah-langkah pengujian pengguna, hasil pengembangan website tersebut tetap memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi kapan dan di mana pun mereka inginkan. Website ini menggunakan teknologi modern yang mampu meningkatkan transparansi dan kualitas layanan publik di lingkungan desa. Penelitian ini juga menjadi dasar dalam pengembangan sistem informasi desa yang lebih interaktif dan mudah digunakan, sehingga komunikasi antara pihak desa dan masyarakat dapat berjalan lebih efektif [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Nurohman dan Aziz membahas tentang cara menganalisis desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) dalam toko online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu serta melihat pengaruh desain toko online terhadap kepuasan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode Human Centered Design (HCD), yang berpusat pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Dengan pendekatan ini, diharapkan desain yang dihasilkan bisa meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa memahami cara berperilaku dan preferensi pengguna sangat penting dalam membuat antarmuka yang efektif dan menarik. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan metode Design Thinking untuk menciptakan solusi yang berdasarkan pada permasalahan nyata di lapangan. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat menghasilkan desain yang lebih mudah dipahami, nyaman digunakan, dan mampu memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna [2].

## 2.1 User Interface (UI)

Desain antarmuka pengguna (User Interface) adalah bagian penting dalam sebuah sistem karena menentukan tampilan dan berfungsi sebagai jembatan utama yang memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan perangkat lunak. Tujuan utama dari membuat antarmuka yang efisien adalah agar pengguna dapat menggunakan sistem dengan maksimal, mencapai tujuan secara cepat, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan fungsional [2].

User Interface dan User Experience merupakan dua aspek yang saling berkaitan dalam menciptakan sistem interaktif yang berkualitas. Nielsen menjelaskan bahwa usability menjadi indikator utama dalam menilai kualitas UI/UX, yang meliputi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem [11].

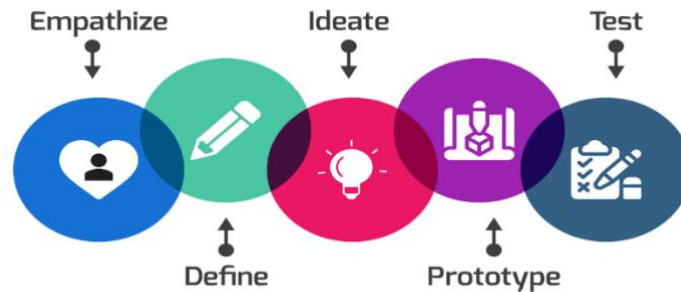
## 2.2 User Experience (UX)

Pengalaman pengguna (UX) adalah cara orang merasakan dan merespons saat menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. UX menentukan sejauh mana seseorang merasa puas dan nyaman dalam menggunakan produk, sistem, atau layanan itu. Seperti UI, pembuatan UX juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna agar mereka merasa lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan mereka [3].

## 2.3 Design Thinking

Metode design thinking adalah salah satu pendekatan baru dalam proses desain. Metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna dan mengandalkan eksperimen dalam mencari solusi. Prosesnya mencakup beberapa tahap, seperti membuat sketsa, membuat prototype, melakukan pengujian, serta mencoba berbagai ide dan konsep yang ada [11]. Design Thinking didefinisikan sebagai pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada manusia (human-centered). Metode ini memungkinkan perancang untuk mengeksplorasi solusi secara kreatif melalui proses iteratif berdasarkan kebutuhan dan perilaku pengguna [12]. Selain itu,

standar internasional ISO 9241-210 menegaskan bahwa pendekatan human-centered design sangat penting dalam pengembangan sistem interaktif modern guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna [13].



Gambar 1. Diagram Tahapan dalam Metode Design Thinking

#### 2.4 Figma

Figma bisa digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, atau Mac, asalkan terhubung ke internet. Biasanya, Figma digunakan oleh orang-orang yang bekerja di bidang UI/UX, desain aplikasi, atau bidang yang serupa. Selain memiliki fitur yang cukup lengkap seperti Adobe XD, Figma juga punya keunggulan yaitu bisa digunakan oleh beberapa orang sekaligus meskipun mereka berada di tempat berbeda. Hal ini bisa disebut kerja tim, dan karena kemampuan aplikasi Figma itulah, banyak desainer UI/UX memilih aplikasi ini untuk membuat prototype aplikasi dengan cara yang cepat dan efektif [14].

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking sebagai metode utama dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Metode Design Thinking dipilih karena bersifat user-centered, iteratif, serta berfokus pada pemecahan masalah berdasarkan kebutuhan dan perilaku pengguna secara nyata. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami permasalahan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi desain yang relevan serta mudah digunakan.

Proses penelitian dilakukan melalui lima tahapan utama, yakni Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis dan saling terkait untuk memastikan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan telah melalui proses analisis, perancangan, serta evaluasi yang terstruktur [3].

#### a. Empati (Empathize)

Tahap Empathize bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, perilaku, dan permasalahan pengguna ketika melakukan aktivitas belanja online, khususnya pada produk fashion. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan studi terhadap aplikasi penjualan fashion sejenis. Responden pada tahap ini merupakan calon pengguna aplikasi Starturn yang berasal dari kalangan milenial dan Generasi Z. Data yang dikumpulkan mencakup kebiasaan pengguna dalam berbelanja online, kendala yang sering dihadapi, serta ekspektasi pengguna terhadap tampilan dan alur penggunaan aplikasi mobile. Hasil dari tahap Empathize menjadi dasar dalam mengidentifikasi masalah utama yang perlu diselesaikan pada tahap selanjutnya [15].

#### b. Definisi (Define)

Tahap definisi berfokus pada proses analisis dan sintesis data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Informasi yang diperoleh kemudian dijelaskan secara jelas dan terfokus. Dalam penelitian ini, beberapa permasalahan utama yang berhasil diidentifikasi antara lain:

- Kurangnya kejelasan informasi produk pada aplikasi sejenis.
- Alur pembelian yang kurang efisien dan membingungkan bagi pengguna.
- Navigasi aplikasi yang tidak konsisten sehingga menyulitkan pengguna berpindah antar halaman.

Permasalahan tersebut kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan desain yang menjadi acuan dalam pengembangan solusi UI/UX aplikasi Starturn.[11].

c. Ide

Tahap ide merupakan proses pengembangan ide dan solusi berdasarkan problem statement yang telah ditentukan. Pada tahap ini dilakukan proses brainstorming, pembuatan user flow, serta penyusunan wireframe awal untuk menggambarkan struktur dan alur interaksi aplikasi. Berbagai alternatif solusi dirancang dengan mempertimbangkan prinsip usability, kesederhanaan navigasi, serta konsistensi tampilan. Setiap ide yang dihasilkan kemudian dievaluasi untuk memilih solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan aplikasi Starturn [11].

d. Prototype

Tahap *Prototype* dilakukan dengan mengimplementasikan ide-ide terpilih ke dalam bentuk prototipe *high-fidelity* menggunakan perangkat lunak Figma. Prototipe ini dirancang menyerupai tampilan akhir aplikasi dan dilengkapi dengan elemen visual, seperti warna, tipografi, ikon, serta komponen interaktif [16]. Pembuatan prototipe dilakukan dengan menerapkan prinsip desain berbasis pengguna (*user-centered design*) dan usability, sehingga memungkinkan simulasi pengalaman pengguna secara mendekati nyata. Prototipe ini berfungsi sebagai media evaluasi sebelum aplikasi dikembangkan ke tahap implementasi sistem [2] [14].

e. Testing

Tahap Testing bertujuan untuk mengevaluasi kualitas usability dari prototipe aplikasi Starturn. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 20 responden yang diminta menyelesaikan beberapa task scenario, seperti login, mencari produk, menambahkan produk ke keranjang, dan melakukan checkout [16]. Evaluasi ketergunaan dilakukan menggunakan skala *System Usability Scale* (SUS) untuk memperoleh data kuantitatif terkait tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Selain itu, dilakukan pula pengamatan terhadap keberhasilan penyelesaian tugas dan kendala yang dialami pengguna selama proses pengujian. Hasil dari tahap testing digunakan sebagai dasar untuk menganalisis efektivitas rancangan UI/UX serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan desain.

1) Metode Pengujian Usability

Pengujian *usability* untuk aplikasi *mobile* Starturn dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) agar mendapatkan data berupa angka yang menunjukkan sejauh mana aplikasi tersebut mudah digunakan dan memberikan kepuasan kepada pengguna. Sebanyak 20 orang peserta uji yang merupakan calon pengguna aplikasi Starturn diperkenalkan dengan prototipe aplikasi yang dibuat menggunakan Figma. Mereka berusia antara 18 hingga 30 tahun, sesuai dengan target pasar brand Starturn yaitu milenial dan Generasi Z [17]. Pengujian dilakukan dengan cara meminta peserta menyelesaikan beberapa skenario tugas yang mewakili aktivitas utama dalam aplikasi penjualan pakaian. Setelah menyelesaikan semua tugas, peserta diminta untuk mengisi kuesioner SUS.

Tabel 1. Task Scenario

<b>Task Scenario 1. Login Pengguna</b>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Menilai kemudahan pengguna dalam memahami dan menggunakan fitur login.	Responden diminta untuk masuk ke aplikasi menggunakan akun yang telah disediakan.
<b>Task Scenario 2. Mencari dan Memilih Produk</b>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>
Menilai kejelasan navigasi, struktur kategori, dan informasi produk.	Responden diminta mencari produk T-shirt, memilih ukuran yang tersedia, dan membuka halaman detail produk.
<b>Task Scenario 3. Menambahkan Produk ke Keranjang</b>	
<i>Task</i>	<i>Scenario</i>

Menilai kemudahan interaksi dan kejelasan tombol aksi (call to action).	Responden diminta menambahkan satu produk ke keranjang belanja.
<b>Task Scenario 4. Proses Checkout</b>	
<b>Task</b>	<b>Scenario</b>
Menilai alur pembelian dan efisiensi proses transaksi.	Responden diminta membuka halaman keranjang dan melanjutkan ke proses checkout hingga tahap konfirmasi.
<b>Task Scenario 5. Navigasi Menu</b>	
<b>Task</b>	<b>Scenario</b>
Menilai konsistensi navigasi dan kemudahan berpindah antar halaman.	Responden diminta kembali ke halaman utama dan mengakses menu akun.

2) Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

Setelah menyelesaikan seluruh skenario, responden diminta mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

Tabel 2. Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Saya ingin sering menggunakan aplikasi ini
2	Aplikasi ini terasa rumit untuk digunakan
3	Aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi ini
5	Fitur-fitur dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6	Terdapat terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini
7	Sebagian besar orang akan cepat mempelajari cara menggunakan aplikasi ini
8	Aplikasi ini terasa membingungkan
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

3) Perhitungan skor SUS dilakukan dengan ketentuan berikut:

- Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9):  
Skor = nilai responden – 1
- Pernyataan genap (2,4,6,8,10):  
Skor = 5 – nilai responden
- Total skor dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai SUS dalam rentang 0–100

4) Hasil Pengujian SUS (Data Kuantitatif)

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 20 responden, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Hasil Pengujian

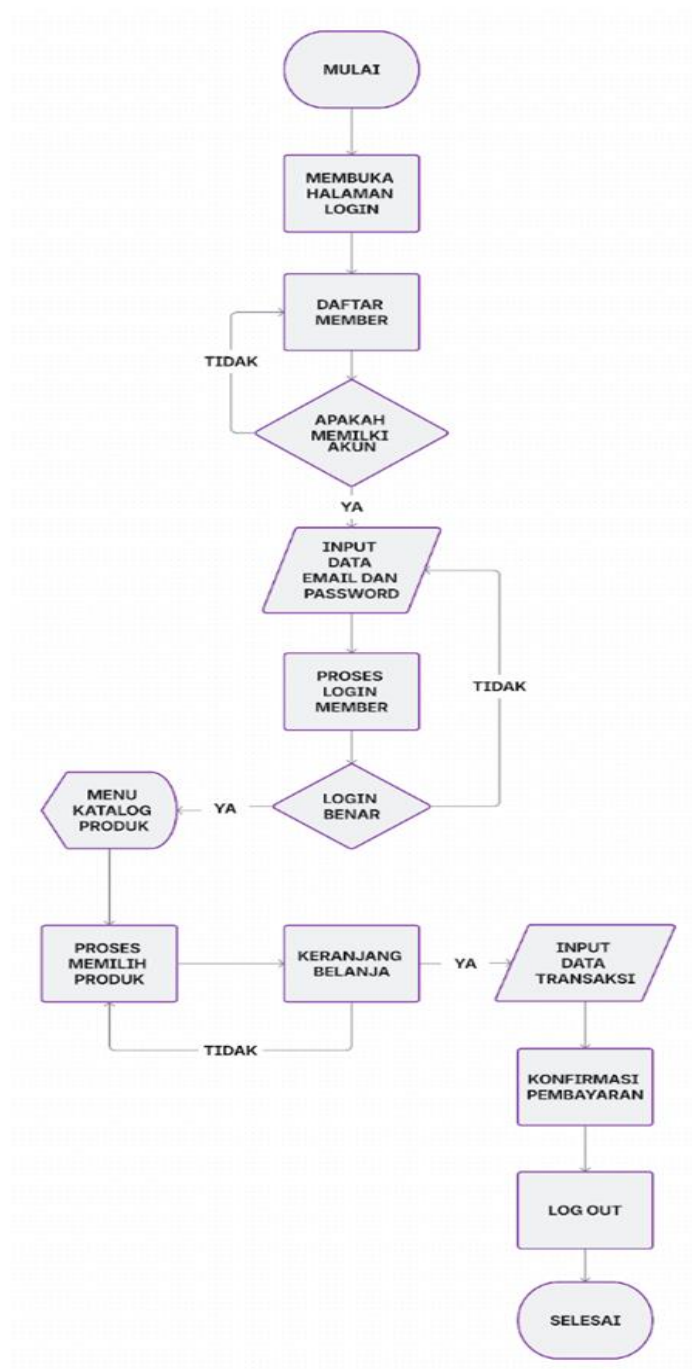
Parameter	Hasil
Jumlah Responden	20
Skor SUS rata-rata	82,5
Skor SUS tertinggi	92,5
Skor SUS terendah	72,5

Menurut standar penilaian SUS, skor 82,5 termasuk dalam kategori "Sangat Bagus", yang berarti bahwa prototipe aplikasi Starturn memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik dan mudah diterima oleh pengguna.

5) Analisis Singkat Hasil SUS

Nilai SUS yang tinggi menunjukkan bahwa kebanyakan orang yang mengisi surveynya merasa aplikasi Starturn mudah digunakan, tidak membuat bingung, dan memiliki cara berpindah antar halaman yang jelas. Mereka juga mengatakan bahwa fitur-fitur yang ada saling terhubung dengan

baik dan bisa dipahami dengan cepat tanpa perlu bantuan tambahan dari orang teknis. Hasil ini menunjukkan bahwa metode Design Thinking yang digunakan dalam membuat tampilan dan penggunaan aplikasi Starturn berhasil membuat pengalaman pengguna lebih baik secara nyata. Gambar flowchart dibawah menjelaskan tentang alur proses yang dilakukan user dalam sistem yang dijalankan, user membuka halaman login dan melakukan login. setelah berhasil masuk kedalam halaman produk, user dapat melakukan transaksi pembelian suatu produk karena sudah terdata dalam member. user memilih produk kemudian masuk ke halaman keranjang belanja kemudian melakukan transaksi pembelian lalu maka secara otomatis akan keluar total harga pembelian, selanjutnya user akan mengirim bukti pengiriman berupa foto bukti transfer agar produk tersebut di proses lalu dikirim.



Gambar 2. Flowchart Aplikasi Starturn

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini fokus pada analisis hasil pengujian usability terhadap prototipe aplikasi mobile Starturn, serta kaitannya dengan teori UI/UX dan penelitian sebelumnya. Penilaian dilakukan untuk melihat seberapa baik penerapan metode *Design Thinking* dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna secara nyata. Dari hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), prototipe aplikasi Starturn mendapatkan skor rata-rata 82,5 yang masuk dalam kategori “Sangat Bagus”. Angka ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan memberikan kepuasan kepada pengguna yang sangat tinggi. Temuan ini sesuai dengan teori usability yang diajukan oleh Nielsen, yang menyebutkan bahwa sistem yang baik harus memenuhi tiga aspek utama, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Skor SUS yang tinggi menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut sudah terpenuhi dalam desain aplikasi Starturn.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Widodo dan Sundari yang menyatakan bahwa integrasi metode *Design Thinking* dengan evaluasi usability berbasis SUS dapat menghasilkan desain UI/UX yang lebih terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pada penelitian tersebut, penerapan *Design Thinking* terbukti mampu meningkatkan pemahaman terhadap permasalahan pengguna sejak tahap awal perancangan, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran. Hal yang sama terlihat pada penelitian ini, di mana tahap *empathize* dan *define* berperan penting dalam menentukan kebutuhan desain aplikasi Starturn. [3]

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam membuat antarmuka aplikasi mobile, kemudian menguji dengan *System Usability Scale* (SUS), dapat menciptakan desain yang mudah digunakan. Saddyah & Saragih menyatakan bahwa aplikasi pengiriman yang dirancang dengan cara ini mendapatkan skor SUS sebesar 82, yang termasuk dalam kategori sangat baik dalam hal usability, serta membuktikan bahwa metode ini efektif dalam menghasilkan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan ini juga didukung oleh penelitian ini, di mana prototipe aplikasi Starturn mendapatkan skor SUS yang tinggi yaitu 82,5, yang menegaskan bahwa menggabungkan *Design Thinking* dengan pengujian SUS memberikan bukti nyata mengenai kualitas desain UI/UX aplikasi mobile. [18]

Jika dibandingkan dengan penelitian Karo Sekali mengenai perancangan UI/UX aplikasi fashion menggunakan metode *Design Thinking*, skor usability pada penelitian ini menunjukkan hasil yang lebih tinggi. Perbedaan ini diduga dipengaruhi oleh penerapan pengujian usability yang lebih terfokus pada task utama pengguna, seperti pencarian produk dan proses checkout, serta penggunaan prototipe high-fidelity yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman aplikasi secara lebih realistis [9]. Selain itu, hasil pengujian skenario tugas menunjukkan tingkat berhasil dalam menyelesaikan tugas sebesar 95%. Ini berarti kebanyakan pengguna mampu menyelesaikan aktivitas utama tanpa mengalami hambatan berarti. Temuan ini sesuai dengan prinsip desain berorientasi pengguna, di mana sistem dibuat berdasarkan kebutuhan, kebiasaan, dan batasan pengguna. Konsistensi dalam desain navigasi, penggunaan ikon yang sudah dikenal, serta penyajian informasi produk yang jelas, semuanya berperan dalam mengurangi kesalahan yang dilakukan pengguna saat pengujian.

Dari sisi pengalaman pengguna, respon positif terhadap pernyataan SUS seperti kemudahan penggunaan dan kepercayaan diri saat menggunakan aplikasi menunjukkan bahwa desain UI/UX tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu membangun rasa nyaman dan kepercayaan pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian Sauro dan Lewis yang menyatakan bahwa skor SUS di atas 80 mencerminkan tingkat penerimaan pengguna yang sangat tinggi dan potensi adopsi sistem yang baik pada tahap implementasi. [19]

##### 4.1 Hasil Pengujian Usability Aplikasi Starturn

Pengujian kegunaan terhadap prototipe aplikasi mobile Starturn dilaksanakan untuk menilai kemudahan penggunaan, efektivitas alur interaksi, dan kepuasan pengguna secara kuantitatif. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) setelah para responden menyelesaikan semua skenario tugas yang telah ditetapkan.

Dari hasil pengujian yang melibatkan 20 responden, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 82,5. Skor ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi Starturn termasuk dalam kategori "*Excellent*", yang menandakan tingkat kegunaan yang sangat baik dan diterima dengan sangat positif oleh pengguna. Selain skor SUS, pengujian juga mengamati beberapa metrik *usability* untuk mendukung analisis hasil, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4. berikut.

Tabel 4. Skor rata-rata SUS

Usability Metrics	Hasil
Skor SUS rata-rata	82,5
Tingkat keberhasilan task	95%
Rata-rata waktu penyelesaian task	2,3 menit
Tingkat kesalahan pengguna	< 5%

Tingginya tingkat keberhasilan tugas menunjukkan bahwa mayoritas responden berhasil menyelesaikan tugas tanpa menghadapi kendala yang berarti. Waktu penyelesaian yang cukup singkat juga menunjukkan bahwa struktur navigasi aplikasi telah dirancang dengan efisien dan mudah dimengerti. Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa cara menggunakan metode Design Thinking secara teratur, mulai dari memahami kebutuhan pengguna hingga menguji ketergunaan berdasarkan data, bisa menghasilkan tampilan antarmuka aplikasi yang bagus. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis manusia dan pengujian ketergunaan adalah hal penting dalam membuat aplikasi mobile untuk menjual barang yang efektif dan bisa bersaing.

#### 4.2 Analisis Hasil *System Usability Scale* (SUS)

Analisis lebih mendalam terhadap hasil kuesioner SUS menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang positif terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan integrasi fitur aplikasi. Pernyataan yang dinilai positif, seperti "Aplikasi ini mudah digunakan" dan "Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini," mendapatkan nilai tinggi, yang mencerminkan kualitas desain UI/UX yang baik.

Di sisi lain, pernyataan negatif seperti "Aplikasi ini terasa rumit" dan "Saya memerlukan bantuan teknis" mendapatkan skor rendah, yang mengindikasikan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan signifikan saat menggunakan prototipe. Hal ini memperkuat temuan bahwa desain antarmuka aplikasi Starturn telah memenuhi prinsip-prinsip dasar *usability*, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

#### 4.3 Analisis Berdasarkan Task Scenario

Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba, task yang berkaitan dengan mencari produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, dan proses checkout dapat diselesaikan dengan tingkat kesuksesan yang tinggi. Pengguna tidak merasa bingung dalam memahami peran tombol dan cara berpindah antar halaman. Task login dan navigasi menu juga menunjukkan hasil yang bagus, di mana sebagian besar responden mampu memahami struktur menu tanpa perlu dijelaskan lagi. Hal ini menunjukkan bahwa desain navigasi yang konsisten serta penggunaan ikon yang jelas berperan penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna.

#### 4.4 Ringkasan Temuan Bagian Hasil

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa:

- Prototipe aplikasi Starturn memiliki tingkat *usability* yang sangat baik berdasarkan skor SUS.
- Alur navigasi dan proses transaksi dirancang secara efisien dan mudah dipahami.
- Pengguna merasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan aplikasi tanpa memerlukan bantuan teknis.

Temuan ini menegaskan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal secara fungsional.

#### 4.5 Implikasi Hasil terhadap Desain UI/UX

Hasil pengujian usability secara kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi Starturn memberikan dampak positif terhadap kualitas desain. Proses iteratif yang dimulai dari pemahaman kebutuhan pengguna hingga pengujian prototipe memungkinkan peneliti untuk menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna. Skor SUS yang tinggi juga mengindikasikan bahwa prototipe aplikasi Starturn memiliki potensi untuk dikembangkan ke tahap implementasi sistem dengan risiko usability yang relatif rendah.

#### 4.6 User interface

Pembahasan ini berfokus pada bagian tampilan dan keindahan desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi toko pakaian Starturn yang dibuat dengan Figma. Pilihan desain dilakukan agar menawarkan pengalaman visual yang menarik, konsisten, dan mampu membimbing pengguna dengan baik.

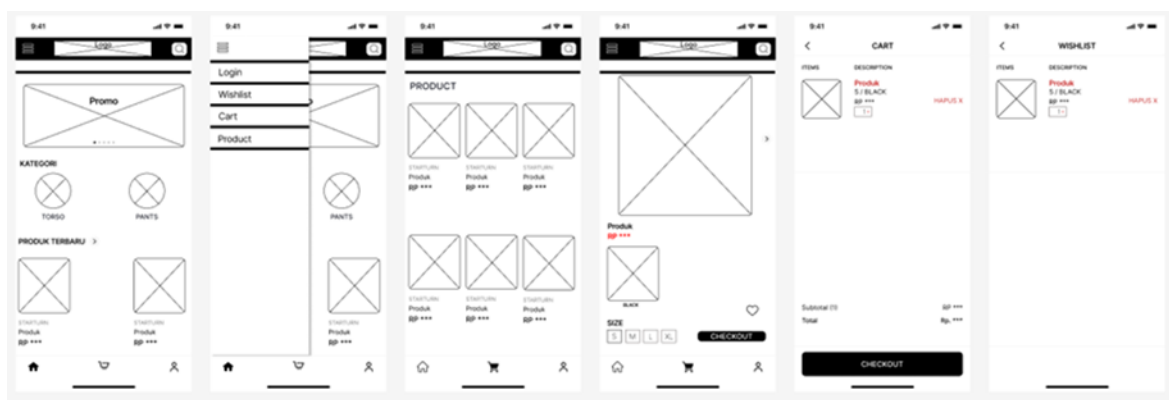
- Memilih palet warna, misalnya memilih warna utama merek yang digabungkan dengan warna hitam, serta warna putih untuk kombinasi agar menarik perhatian pengguna dan memastikan keselarasan dengan identitas visual Starturn.
- Semua elemen interaktif seperti tata letak, ikon dirancang terstruktur sebagai komponen di Figma. Ini memastikan bentuk, ukuran, dan jarak tetap konsisten di seluruh halaman aplikasi, yang sangat penting untuk menciptakan tampilan profesional agar mudah dipahami.
- Menyediakan informasi yang jelas dan lengkap mengenai produk yang tersedia, harga, dan ukuran sehingga membantu pengguna dalam memilih keputusan yang tepat.

#### 4.7 User Experience

Pengalaman pengguna sangat penting untuk setiap jenis produk yang digunakan. Pengalaman ini juga mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna, sehingga memperbesar kemungkinan mereka untuk memilih layanan yang dicari.

#### 4.8 Desain wireframe aplikasi menggunakan Figma :

Wireframe adalah versi awal dari produk atau aplikasi yang masih kurang detail dalam desainnya. Pada tahap ini, antarmuka biasanya hanya menggunakan warna hitam, putih, atau abu-abu, dan lebih menekankan pada struktur serta tata letak dasar. Meskipun desainnya masih sederhana, tahap ini sudah memiliki kesamaan dengan tahap high fidelity dalam hal struktur dan alur yang akan dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 3. Wireframe Aplikasi Starturn

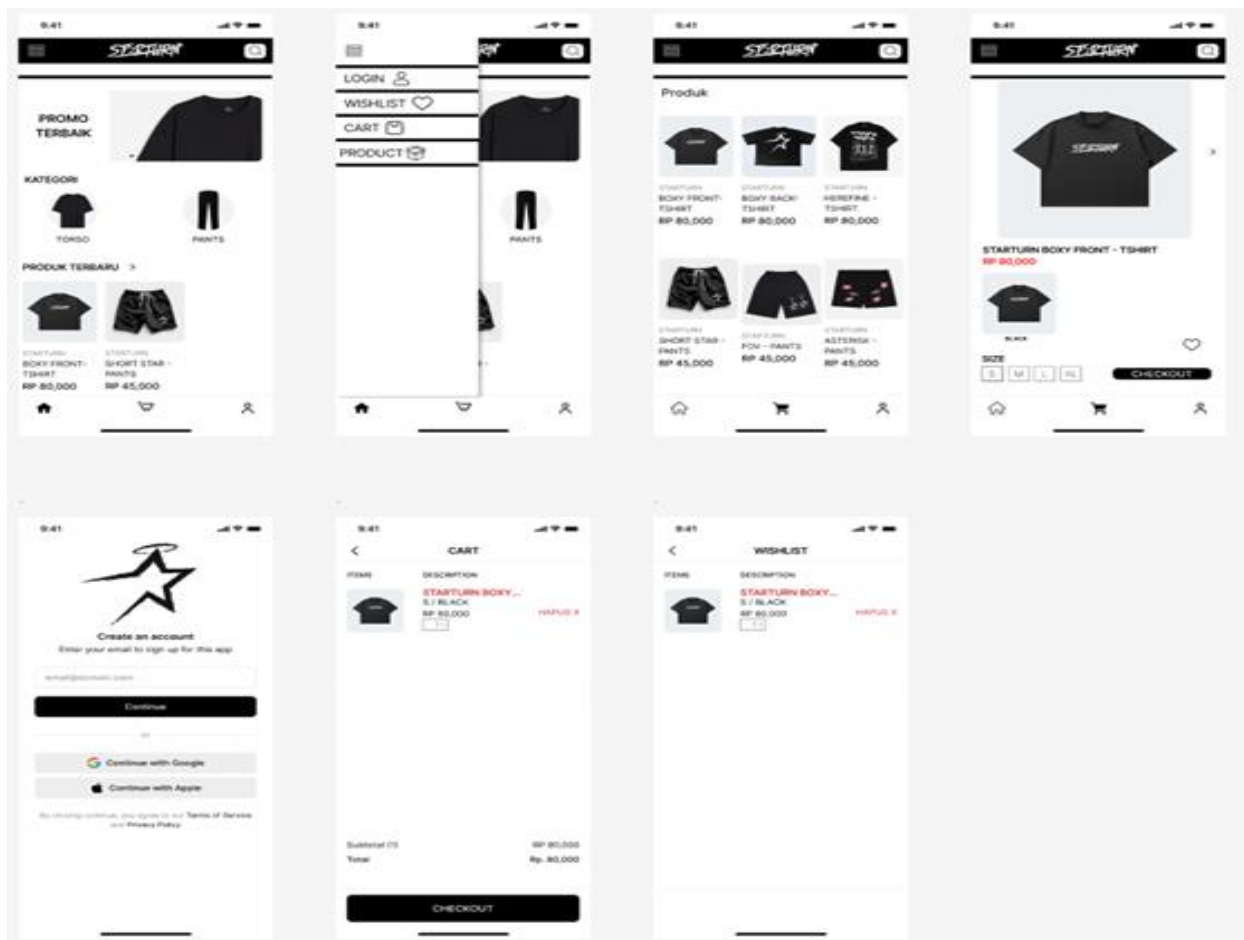
- Halaman Utama berisi tentang promo terbaik, kategori, produk terbaru, icon menu, Icon keranjang, dan icon akun.
- Halaman Login berisi tentang masuk akun agar dapat mengakses website Starturn.
- Halaman Menu berisi menu login, wishlist, dan keranjang.
- Halaman Semua produk berisi tentang semua produk antara lain baju dan celana yang bervariasi.

- e. Halaman Keranjang dan *Checkout* berisi tentang list pesanan dan pesanan yang akan di checkout/dibeli.

4.9 *Prototype* desain aplikasi menggunakan Figma :

*Prototype* adalah tahap pembuatan desain yang sangat mirip dengan tampilan akhir produk. Pada tahap ini, desain mencakup semua elemen visual secara lengkap dan detail, seperti warna akhir, jenis huruf dan teks yang digunakan, ikon, serta bentuk tombol yang spesifik. Selain itu, prototipe ini bisa digunakan untuk interaksi, misalnya mengklik dan berpindah antar halaman, sehingga menggambarkan fungsi aplikasi secara nyata. Berikut rincian halaman desain yang telah dibuat dengan detail dan fitur lengkap menggunakan perangkat lunak Figma ditampilkan pada Gambar 4.

- a. Halaman utama login. Pada halaman ini bagi yang sudah memiliki email untuk login akun maka tinggal memasukan data email dan password dengan benar.
- b. Halaman produk. Pada halaman ini user dapat memilih produk sesuai kategori : T-shirt dan Celana. User dapat membeli lebih dari 1 produk yang akan disimpan keranjang belanja jika dalam kurun waktu 1 hari tidak melakukan konfirmasi pembayaran maka dianggap batal oleh pihak starturn.
- c. Halaman detail produk. Pada halaman ini user akan melihat detail produk yang berisikan nama produk, ukuran, dan harga produk. jika melakukan pembelian maka otomatis barang yang dipilih akan tersimpan dihalaman keranjang belanja.
- d. Halaman keranjang belanja. Pada halaman ini bagi user yang membeli produk maka akan tersimpan di data keranjang belanja. Jika produk yang dipilih sudah benar kemudian klik checkout dan melakukan transaksi pemesanan agar di proses.



Gambar 4. Prototype Design Starturn

## 5. KESIMPULAN

Perancangan Antar Muka Pengguna UI/UX pada Starturn ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pembeli dalam membeli T-shirt dan Celana. Dengan metode Design Thinking didapatkan hasil dari penelitian ini adalah Prototype Starturn, yang berisi beranda, tampilan produk, dan keranjang. Diharapkan aplikasi ini memudahkan pembeli dalam membeli. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan guna membuat sistem ini menjadi lebih baik dan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut aplikasi menambahkan admin sebagai pengelola produk, melakukan verifikasi pembayaran dan lain-lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Olivia, P. Dwi Larasati, M. Femy Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," 2025.
- [2] B. Nurohman and A. Aziz, "Analisis UI/UX Terhadap Perancangan Toko Online Dengan Menggunakan Pendekatan Human Centered Design," *J. Ilm. Ilmu Komput. Fak. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, p. 2024, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [3] A. Widodo and J. Sundari, "Perancangan UI/UX pada Website Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode Design Thinking dan SUS," 2023.
- [4] E. Jun, H. Liao, A. Savoy, L. Zeng, and G. Salvendy, *The design of future things, by D. A. Norman, basic books, New York, NY, USA*, vol. 18, no. 4. 2008. doi: 10.1002/hfm.20127.
- [5] A. K. Nadhif, D. Taufiq W, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. IT CIDA*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [6] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," 2023.
- [7] Cinta Hanura Diva Firdaus, "Perancangan UI/UX pada Prototype Website sebagai Strategi Meningkatkan Penjualan Internasional dengan Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Penelit. Ekon. Manaj. dan Bisnis*, vol. 4, no. 4, pp. 01–21, Sep. 2025, doi: 10.55606/jekombis.v4i4.5478.
- [8] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [9] I. B. Karo Sekali, C. E. J. . Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [10] L. Nopita, R. M. Zaid, and S. A. Ali, "Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. Vol.2, N0, no. 3, pp. 160–179, 2021.
- [11] D. F. Aryansyah, P. Sokibi, and R. Fahrudin, "Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android," *J. Manaj. Inform. Sist. Inf. dan Teknol. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 128–135, Jun. 2023, doi: 10.70247/jumistik.v2i1.19.
- [12] P. Suprobo, *Design Thinking Research: Making Design Thinking Foundational by Hasso Plattner, Christoph Meinel, Larry Leife*, vol. 37, no. 2. 2020. [Online]. Available: <https://library.wu.ac.th/km/design-thinking-คืออะไร-และทำไมเราต้อง/>
- [13] ISO, "INTERNATIONAL STANDARD interactive systems iTeh STANDARD iTeh STANDARD PREVIEW," vol. 2019, 2019.
- [14] R. Puspita and R. Astriani, "PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER SHOP ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JTS*, vol. 2, no. 3.
- [15] L. Masruroh Syah, I. Faqihuddin Hanif, H. Rahmawati, E. Novianti, and P. Saidatuzzahra, "JIP (Jurnal Informatika Polinema) PENERAPAN PRINSIP DESIGN THINKING PADA UI/UX APLIKASI MOBILE RENAS FASHION".
- [16] S. Adib Wibowo *et al.*, "Perancangan UI/UX pada Toko Rental Outdoor Adventure Sphere Metode Design Thinking," vol. 2, no. 5, pp. 3031–8904, 2024, doi: 10.61132/mercurius.v2i4.297.
- [17] F. Darmawansyah, S. Adilah, S. Atikah, L. Mazia, and S. Fauziah, "Evaluasi Usability Aplikasi Pedulilindungi Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale," *IJIS* -

- Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2023, doi: 10.36549/ijis.v8i1.228.
- [18] T. M. Saddyah and S. P. Saragih, “Perancangan Ui/Ux Delivery Mobile App Dengan Metode Design Thinking Dan Usability Scale,” *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 12, no. 1, pp. 39–51, 2024, doi: 10.33884/cbis.v12i1.8242.
- [19] J. R. L. Measuringu, D. Beach, F. J. Sauro, and M. Denver, “Chapter 38 Usability and User Experience: Design and Evaluation,” pp. 972–1088.