

ABSTRAK

Wahyuni Nur Rahma, 56419561

PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI PENJUALAN BERBASIS *MOBILE* PADA TOKO TB. AMRY

Skripsi. Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 2023

Kata Kunci : *Prototype*, *Design Thinking*, Perancangan UI/UX, Aplikasi, Mobile.

(xi + 59 + Lampiran)

Toko Tb. Amry ini banyak peminat yang ingin melakukan transaksi namun terhalang dengan jarak dan cara pemesanan barang. Pemesanan barang pada Tb. Amry ini masing dilakukan secara manual seperti pelanggan harus datang ke toko untuk memesan barang dan melalui pesan *whatsapp*. Sehingga pembeli tidak mengetahui informasi tentang barang yang ingin dibeli. Maka dari itu dibuat dirancang sebuah aplikasi guna memudahkan penjual dan pembeli yang ingin melakukan transaksi dengan cara yang lebih efektif dan efisien tanpa harus datang ke toko terlebih dahulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada pembuatan desain aplikasi ini menggunakan aplikasi figma. Metode pengujian menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) metode ini berfokus kepada kepuasan pengguna dan mengetahui seberapa baik perancangan tampilan tersebut dibuat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan aplikasi ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Serta perancangan aplikasi ini mendapatkan nilai sebesar 87 yaitu *Acceptable* dan *Excellent*, dengan kata lain desain aplikasi tersebut sudah dapat digunakan dan diterima oleh pengguna dengan baik. Hasil tersebut didapatkan dari kuesioner yang disebar dan dihitung dengan menggunakan metode SUS.

Daftar Pustaka (2019 – 2022)