

ABSTRAK

Octavianasya Hakim. 15118494

ANALISIS DAN PERANCANGAN PROTOTYPE PERBAIKAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI IKEA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Skripsi. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2022.

Kata Kunci: *Prototype, Design Thinking, Figma, IKEA Indonesia.*

(xv + 125 + Lampiran)

IKEA merupakan salah satu perusahaan *furniture* dan *e-commerce* terbesar di dunia. IKEA Indonesia menggunakan dua metode yaitu melakukan kegiatan jual beli melalui toko fisik dan melalui online seperti *website* dan *mobile application*. Namun, berdasarkan hasil riset aplikasi mobile IKEA memiliki *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang tidak sesuai dengan harapan pengguna. Idealnya pengguna menginginkan aplikasi dengan UI dan UX yang baik agar pengguna tidak kesulitan dalam penggunaannya. Hal ini membuat penulis mencoba untuk memperbaiki UI dan UX aplikasi *mobile* IKEA Indonesia untuk memberikan kenyamanan dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan setelah menggunakan *prototype* yang telah dirancang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *DesignThinking*. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Perancangan *prototype* dilakukan terhadap permasalahan pengguna pada aplikasi mobile IKEA Indonesia yang dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara. Hasil uji coba *prototype* menggunakan *maze design* terhadap 6 responden pengguna aplikasi *mobile* IKEA Indonesia mendapatkan nilai *skor* 6,6 dari 7 dalam tingkat kepuasan dan kemudahan, selain itu dalam tingkat kegunaan sistem ini mendapatkan nilai *skor* akhir 82 artinya *skor* tersebut masuk ke dalam kategori *excellent* dengan *grade scale* B. *Prototype* perbaikan dari aplikasi IKEA Indonesia ini berhasil dibuat menggunakan aplikasi *figma* dan dapat diterima atau layak digunakan (*acceptable*).

Daftar Pustaka (1998-2022)