

# Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan Website Usaha Tanaman Potme Farm

Putu Audy Cipta Pratiwi<sup>a1</sup>, Luh Arida Ayu Rahning Putri<sup>a2</sup>

<sup>a1</sup>Informatics Department, Udayana University  
Jalan Raya Kampus Unud, Jimbaran, Bali, 80361, Indonesia  
<sup>1</sup>audycipta02@gmail.com  
<sup>2</sup>rahningputri@unud.ac.id

## Abstract

*Technology is developing rapidly creates many innovations, one of which is used as a means of trade or e-commerce. Potme Farm is a business selling plant seeds, plants, and garden tools with a transaction process carried out manually, through social media or buyers come directly to the store. In this study, to create a website that suits user needs, potme farm website design uses the Design Thinking method with several stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test which focuses on what is seen, felt, needed by users. The test results by testing each feature of the Potme Farm website using Maze Design obtained an overall result of 95% The value was obtained based on the average values that have been described from the key performance indicator including user success, average scenario processing time, and click errors by users. Based on the results of stages ranging from design, development, as well as testing and development of the Potme Farm website design with the Design Thinking method, it can produce a User Interface (UI) design that suits user needs (User Experience).*

**Keywords:** *Design Thinking, E-commerce, User Interface, User Experience, Website*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini menciptakan banyak teknologi dan inovasi yang diharapkan dapat membantu penggunanya dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan sebagai sarana perdagangan dengan cara elektronik atau biasa dikenal dengan istilah e-commerce [1]. E-commerce merupakan salah satu inovasi yang muncul berkat pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, dengan memanfaatkan teknologi untuk perdagangan dapat mempengaruhi keberhasilan perdagangan[8]. Saat ini banyak pemilik bisnis konvensional mengubah jalur ke bisnis secara online yang dinilai lebih menguntungkan dan tidak memerlukan modal yang terlalu besar [1]. Dilansir dari data statistika, pada tahun 2018 terhitung adanya kenaikan pengguna e-commerce yaitu sebesar 10,8% menjadi 168,3 juta dan di perkirakan pada tahun 2023 akan menyentuh 212,2 juta pengguna [2].

Potme Farm merupakan sebuah usaha penjualan bibit tanaman, tanaman, dan alat-alat berkebun. Proses bertransaksi masih dilakukan secara manual, melalui media social atau pembeli datang langsung ke toko. Sistem tersebut membutuhkan waktu yang lama dan tidak efektif serta target jangkauan pasarnya terbilang kecil. Selain itu seiring perkembangan teknologi yang pesat membuat persaingan semakin ketat. Maka dari itu pada penelitian ini bermaksud untuk merancang sebuah website *e-commerce* guna menghasilkan informasi yang lebih cepat dan bertransaksi lebih mudah dan praktis, selain itu juga sebagai media informasi dan memperluas target pasar.

Pada penelitian ini, untuk menciptakan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna maka perancangan desain website Potme Farm menggunakan *metode Design Thinking*. Metode ini tidak hanya fokus pada apa yang dilihat dan dirasakan oleh penggunanya, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna/*user experience* [3]. Pengujian dilakukan dengan *Usability Testing* menggunakan *Maze Design* agar mendapatkan hasil evaluasi *User Experience* dari sebuah

rancangan antar muka yang telah dibuat untuk mengetahui seberapa besar nilai yang didapatkan dari suatu antar muka sehingga dapat digunakan oleh user pada saat menjalankan sistem.

## 2. Metode Penelitian

Dalam perancangan penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* seperti Gambar 1. *Design Thinking* merupakan metode yang berfokus berempati pada pengguna untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara proses kolaboratif dengan calon pengguna sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Metode ini berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) [4]. Metode *Design Thinking* ini dapat memacu memunculkan ide-ide inovatif ketika tim sedang melalui fase-fase inspirasi, ide, dan implementasi [5]. *Design Thinking* terdiri dari 5 tahapan yang ditampilkan pada Gambar 1 di antaranya:



Gambar 1. Diagram Proses *Design Thinking*

### a. Empathize

Pada tahap ini berfokus untuk mencari informasi dan merasakan apa yang sedang dirasakan oleh pengguna. Peneliti juga diharuskan untuk membangun pengetahuan tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan dan dirasakan pengguna. Pada tahapan ini dilakukan pengamatan dengan cara melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Serta melakukan wawancara dapat membantu untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan dari pengguna terhadap penggunaan e-commerce [6].

### b. Define

Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses *Empathize*. Pada proses tersebut kemudian menganalisis dan menggolongkan masalah dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian. Hasil pengamatan pada proses empati kemudian dianalisis untuk menemukan/mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna [3]. Tahapan ini akan membantu dalam mengumpulkan ide untuk membangun fitur, fungsi dan elemen lainnya yang dibutuhkan yang dibutuhkan dalam membangun Potme Farm.

### c. Ideate (Ide)

Ideate adalah proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, pada fase ini dilakukan brainstorming yang akan menghasilkan ide-ide kemudian ditampung untuk mencari solusi permasalahan yang sedang dihadapi calon pengguna. Keluaran dari tahap ini berupa ide – ide yang sesuai dengan permasalahan, situasi, kondisi, dan kebutuhan serta keinginan dari calon pengguna Potme Farm dan faktor pendukung lainnya [7]. Dalam tahap ini didapatkan tujuan utama dari pembuatan Potme Farm, fitur – fitur yang terdapat didalamnya, serta kebutuhan dan keinginan dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses bisnisnya. Setelah terkumpul kemudian ide-ide tersebut di uji untuk menemukan mana ide yang terbaik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut dan dapat digunakan sebagai landasan dalam perancangan prototipe [8].

### d. Prototype (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Tahap ini merupakan tahap eksperimental untuk menguji setiap ide solusi yang sudah didapatkan dengan cara menguji rancangan yang telah dibuat kepada pengguna untuk memperoleh respon dan

*feedback* yang sesuai serta memungkinkan untuk melakukan perbaikan dan menghasilkan produk yang lebih baik [9].

e. Test (Uji coba)

Pengujian dilakukan agar dapat mengumpulkan berbagai *feedback* pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan. Dalam tahap *Usability Testing* yang dilakukan dengan menggunakan *Maze Design* dengan responden berjumlah 5 orang, karena sudah mencakup 80% insight dari produk yang dibuat [10].

### 3. Hasil dan Pembahasan

Potme Farm adalah platform e-commerce berbasis website yang dikembangkan sebagai media penjualan online dan promosi sehingga usaha ini bisa memperluas daerah pemasaran produknya dan pembeli dapat memesan dan bertransaksi langsung di website e-commerce ini sehingga lebih efektif dan efisien tanpa mengharuskan pembeli datang langsung ke tokonya. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dan didapatkan beberapa poin-poin penting yaitu :

a. Empathize

Pada penelitian ini, tahapan Empathize dilakukan dengan melakukan survey terhadap klien (pemilik Potme Farm) guna mengetahui keinginan klien untuk kebutuhan pembuatan desain website, termasuk mengenai informasi dan fitur apa saja yang ingin ditampilkan. Selanjutnya pada tahapan ini dilakukan pendekatan dengan pengguna (*User Reseach*) dengan melakukan wawancara dengan pengguna dengan memposisikan pengguna yang sudah pernah menggunakan platform e-commerce yang ada. Pada tahapan ini didapatkan beberapa kesimpulan mengenai yang diinginkan pemilik dan pengguna terhadap e-commerce

1. Pemilik menginginkan adanya platform e-commerce sebagai wadah agar penjualannya menjangkau target pasar yang lebih luas.
2. Pemilik menginginkan pada platform ini agar pengguna bisa bertransaksi langsung pada website.
3. Pengguna mengharapkan pada awal menggunakan platform e-commerce tidak perlu memasukkan akun terlebih dahulu.
4. Para pengguna menginginkan adanya platform e-commerce yang mudah dioperasikan, tampilan yang user-friendly, dan juga memiliki informasi dan fitur-fitur yang lengkap di dalamnya.
5. Para pengguna menginginkan adanya platform e-commerce dapat melakukan pengiriman di dalam/luar daerah tanpa khawatir dengan kondisi produk yang dipesan tidak sesuai/cacat.
6. Para pengguna menginginkan agar dapat melihat riwayat transaksinya dan terdapat fitur untuk menyimpan barang yang diinginkan tanpa harus membeli terlebih dahulu.

b. Define.

Pada tahapan ini dilakukan proses menganalisis dari permasalahan yang dispesifikasikan berdasarkan kebutuhan pengguna yang didapatkan pada proses *Empathize*. Setelah mengetahui kebutuhan dari pemilik dan pengguna mengenai rancangan e-commerce berbasis website ini dilakukan penyusunan daftar dan penggolongan kebutuhan website untuk menghasilkan ide/konsep desain website yang sesuai dengan kebutuhan pemilik dan pengguna.

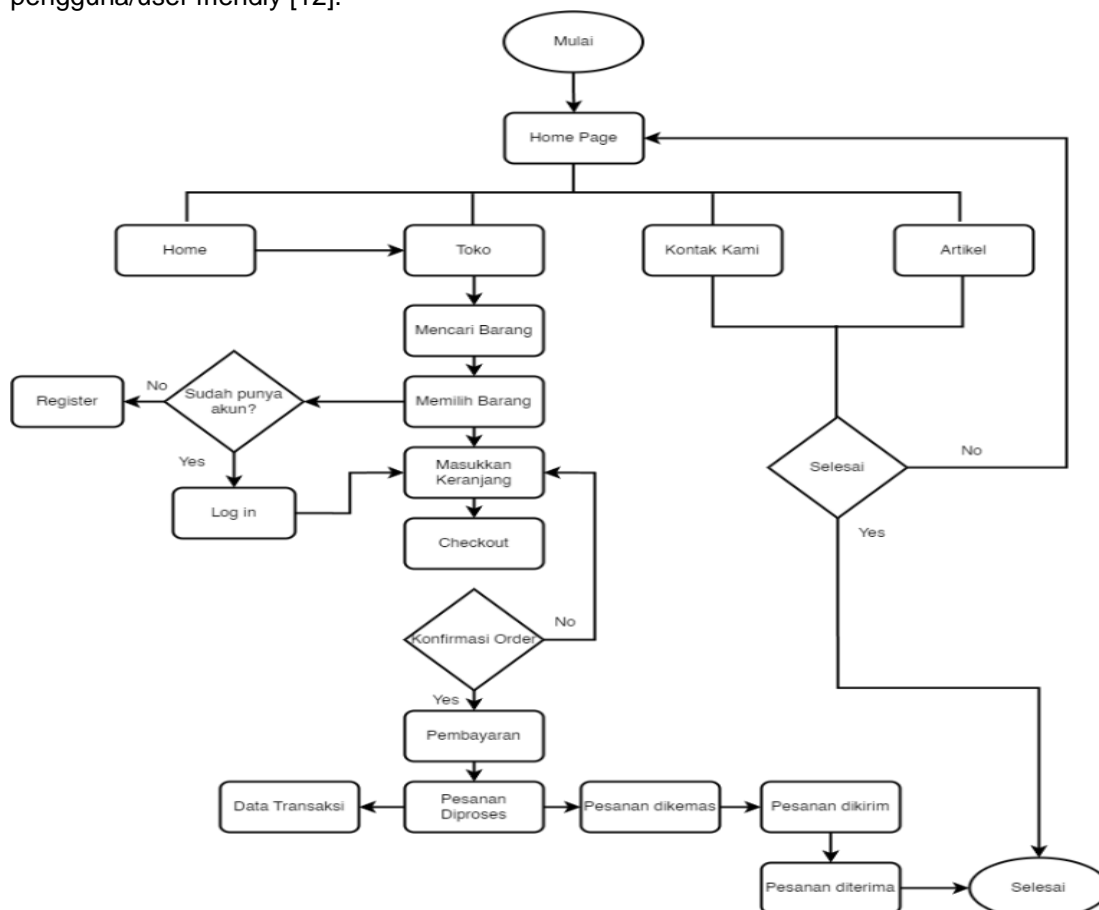
Tabel 1. Pengkategorian kebutuhan Pemilik dan Pengguna

No	Daftar Kebutuhan Pemilik dan Pengguna	Kategori
1	E-commerce berbasis website.	Platform
2	Kemudahan dalam bertransaksi langsung di website.	Pembayaran
3	Tidak perlu <i>log-in</i> / register sebelum pada awal membuka webiste.	Akun
4	Tampilan user-friendly dan fitur-fitur yang lengkap	User Interface

5	Pengiriman luar / dalam daerah dengan proteksi kerusakan	Ekspedisi
6	Dapat melihat riwayat transaksi dan menyimpan barang	Transaksi dan Keranjang

## c. Ideate

Pada tahapan ketiga ini, dilakukan perancangan ide/konsep untuk website yang dirancang dengan menggunakan tahapan sebelumnya sebagai acuan. Tahapan ini merupakan proses penyelesaian desain akan dilakukan dengan tujuan untuk melakukan analisis, penilaian, memperbaiki, dan penyusunan pada suatu system [11]. Pada tahapan ini dibuat *user flow* yang ditampilkan pada Gambar 2 sebagai penggambaran diagram untuk mengetahui skenario dari alur pengguna saat menggunakan website Potme Farm. Selain itu *user flow* juga dapat mempermudah desainer dalam menentukan alur/flow sebelum membuat desain interface website serta dapat menghindari navigasi yang terlalu rumit agar dapat mempermudah pengguna/user friendly [12].

Gambar 2. User Flow Website *Potme Farm*

Tabel 2 merupakan hasil dari tahapan berupa fitur/menu yang akan digunakan pada website Potme Farm.

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional Website

No	Nama Fungsi	Kebutuhan Fungsional
1	Home	Menampilkan halaman awal dari website
2	Toko	Menampilkan kategori dan produk-produk yang dijual oleh usaha Potme Farm berupa foto, deskripsi, dan harganya
3	Toko - Kolom Pencarian	Memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian produk tertentu secara lebih cepat dan praktis.
4	Artikel	Menampilkan artikel-artikel terkait tanaman, perkebunan, dan sebagainya.

5	Kontak Kami	Menampilkan kontak dari Potme Farm seperti No. telpon, Email, jam operasional, sosial media, lokasi, dan maps toko Potme Farm.
6	Paket Kursus	Menampilkan jasa kursus mengenai cara menanam hidroponik atau semacamnya.
7	Keranjang	Memungkinkan pengguna untuk menyimpan produk yang akan dibeli.
8	Tagihan	Menampilkan informasi terkait pembayaran produk yang dibeli pengguna.
9	Transaksi	Menampilkan data atau riwayat transaksi pengguna.
10	Akun Saya	Menampilkan informasi mengenai data diri pengguna.

d. Prototype

Tahapan prototype ini bertujuan untuk menguji aspek tertentu dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan pada tahapan ideate. Desain antarmuka ini akan diujikan kepada calon pengguna agar dapat mendapat umpan balik untuk improvisasi website nantinya, sehingga website ini nantinya benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna dan juga dapat membantu mereka menyelesaikan masalah yang sedang di hadapi.

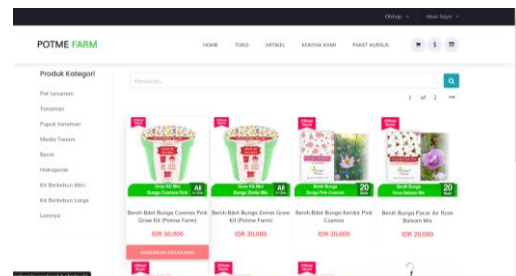
Berikut ini merupakan beberapa tampilan dari website Potme Farm:

1. Menu Home dan Toko

Pada gambar 3 menunjukkan hasil dari tampilan home pada website Potme Farm. Gambar 4 menunjukkan tampilan dari menu Toko yang berisikan produk-produk yang dijual oleh Potme Farm. Pada menu tersebut terdapat kategori produk, kolom pencarian produk yang akan memudahkan dan mengefesienkan pengguna dalam pencarian produk.



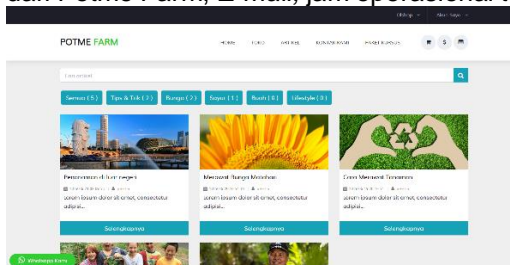
Gambar 3. Tampilan Menu Home



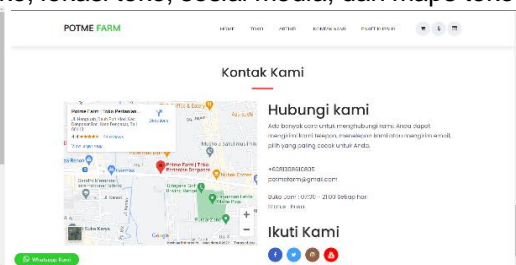
Gambar 4. Tampilan Menu Toko

2. Menu Artikel dan Kontak Kami

Pada gambar yang bisa dilihat pada Gambar 5 menampilkan menu artikel yang berisikan sejumlah artikel terkait perkebunan, tanaman, dan sebagainya. Kemudian pada Gambar 6 menampilkan menu kontak kami, pada menu ini pengguna dapat mengetahui no telpon dari Potme Farm, *E-mail*, jam operasional toko, lokasi toko, sosial media, dan maps toko.



Gambar 5. Tampilan Menu Artikel

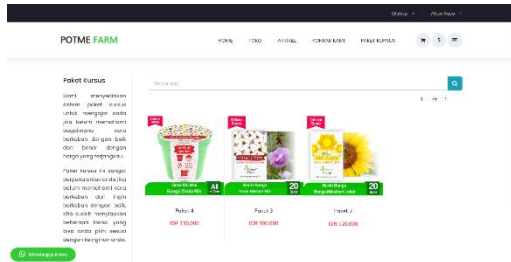


Gambar 6. Tampilan Menu Kontak Kami

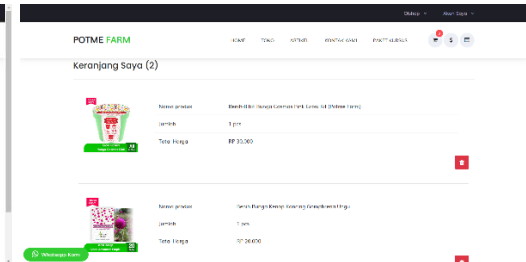
3. Menu Paket Kursus dan Keranjang

Selain menyediakan produk Potme Farm juga menyediakan layanan kursus bagi pengguna yang ingin belajar cara berkebun yang bisa dipesan melalui website pada menu paket kursus. Gambar 7 menampilkan menu Paket Kursus, menu tersebut terdapat keterangan paket kursus, durasi, dan pemilihan instruktur kursus. Kemudian pada

gambar 8 menampilkan menu keranjang yang berfungsi untuk menyimpan produk yang akan dibeli.



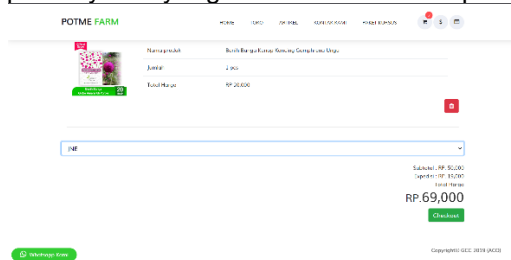
Gambar 7. Tampilan Menu Paket Kursus



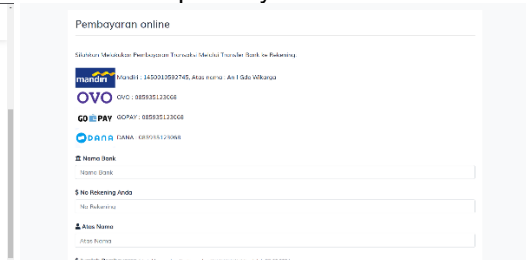
Gambar 8. Tampilan Menu Keranjang

#### 4. Checkout dan Pembayaran

Pada gambar 9 merupakan tampilan dari checkout produk yang dimana berisikan ringkasan produk yang dibeli, kemudian pengguna diminta untuk memilih ekspedisi pengiriman lalu terdapat ringkasan total pembayaran. Selanjutnya pada Gambar 10 menampilkan form pembayaran online, terdapat beberapa informasi terkait metode pembayaran yang tersedia lalu beberapa form konfirmasi pembayaran.



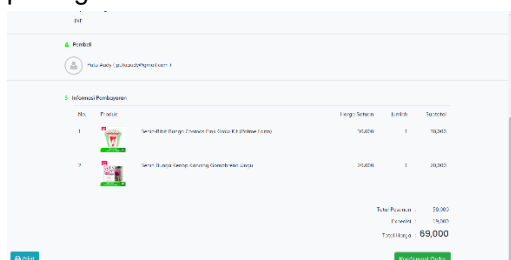
Gambar 9. Tampilan Checkout



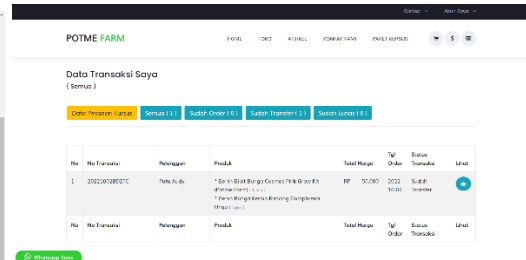
Gambar 10. Tampilan Pembayaran

#### 5. Menu Tagihan dan Transaksi

Jika pengguna belum melakukan pembayaran terhadap produk yang dibelinya maka akan muncul pada menu tagihan seperti yang tertera pada gambar 11. Lalu untuk melihat data atau riwayat transaksi baik itu yang sudah lunas, belum bayar, atau sudah selesai maka pengguna dapat melihatnya pada menu Transaksi seperti gambar yang tertera pada gambar 12.



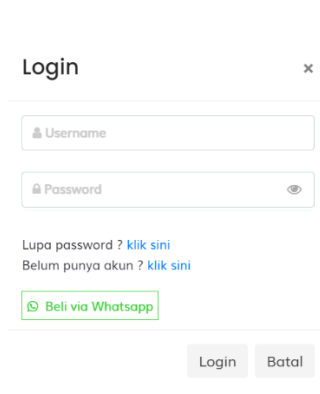
Gambar 11. Tampilan Menu Tagihan



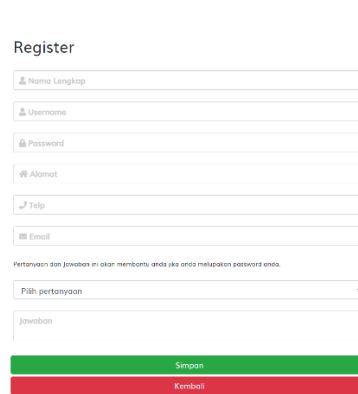
Gambar 12. Tampilan Menu Transaksi

#### 6. Menu Login, Register, dan Akun Saya

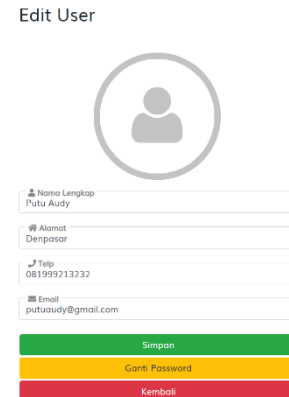
Gambar 13 merupakan form login jika pengguna sudah mempunyai akun. Namun jika pengguna belum mempunyai akun dapat melakukan registrasi pada menu register seperti gambar 14. Lalu untuk melihat data pengguna dapat melihat pada menu Akun saya seperti gambar 15, yang di dalamnya berisikan data diri dan juga pengguna dapat mengganti passwordnya.



Gambar 13. Tampilan Login



Gambar 14. Tampilan Menu Register



Gambar 15. Tampilan Menu Akun Saya

e. Test

Test atau uji coba merupakan tahap terakhir dari metode *Design Thinking*. Pada tahapan ini dilakukan uji coba untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki solusi yang ada agar dapat melakukan *improvisasi* agar website ini menjadi lebih baik lagi. Pada tahapan ini menggunakan *Usability Testing* dengan cara menguji prototype dengan melibatkan 5 responden untuk mengujinya. Pengujian dilakukan pada setiap *scenario* yang bertujuan agar mendapatkan hasil yang efektif dan juga valid. Point yang dijadikan pengujian dalam *Usability Testing* ini ditentukan sesuai dengan daftar kebutuhan pemilik dan pengguna dalam tahap Ideate. Pelaksanaan pengujian *Usability Testing* ini dilakukan secara *online* dengan menggunakan tools *Maze Design* agar dapat lebih mudah diakses oleh responden [13]. *Analisis usability* menunjukkan setiap nilai kegunaan dari website, waktu rata-rata yang dihabiskan untuk mengerjakan tiap halaman dan tugasnya, dan jumlah rata-rata dari kesalahan klik. Berikut ini merupakan skenario atau tugas yang dirancang berdasarkan kebutuhan pada tahap Ideate:

Tabel 3. Tugas dan Skenario *Usability Testing*

Tugas	Skenario
T1	Pengguna menjelajahi halaman menu <i>home / landing page</i> .
T2	Pengguna menjelajahi halaman menu toko.
T3	Pengguna menjelajahi halaman <i>login, register, dan menu akun saya</i> .
T4	Pengguna menjelajahi menu artikel dan kontak kami.
T5	Pengguna menjelajahi menu paket kursus.
T6	Pengguna menjelajahi fitur keranjang.
T7	Pengguna menjelajahi fitur tagihan.
T8	Pengguna menjelajahi menu pembayaran
T9	Pengguna menjelajahi fitur transaksi

1. Skenario T1

Tabel 4. Hasil *Usability Testing* Skenario T1

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	8.2s	0
Responden 2	Direct	5.13s	0
Responden 3	Direct	16.8s	0
Responden 4	Direct	5.90s	0
Responden 5	Direct	11.23s	0
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>9.4s</b>	

Dapat dilihat pada Tabel 4, untuk hasil pengujian pada skenario T1 untuk tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 9.4 detik, dan tidak ada kesalahan klik oleh pengguna.

2. Skenario T2

Tabel 5. Hasil *Usabiity Testing* Skenario T2

<b>Penguji</b>	<b>Outcome</b>	<b>Duration</b>	<b>Misclicks</b>
Responden 1	Direct	36.28s	0
Responden 2	Direct	21.55s	0
Responden 3	Direct	16.22s	1
Responden 4	Direct	18.32s	0
Responden 5	Direct	26.12s	0
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>23.6s</b>	

Pada Tabel 5, hasil pengujian pada skenario T2 untuk tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 23.6 detik, dan terdapat 1 kesalahan klik oleh pengguna Responden 3.

3. Skenario T3

Tabel 6. Hasil *Usabiity Testing* Skenario T3

<b>Penguji</b>	<b>Outcome</b>	<b>Duration</b>	<b>Misclicks</b>
Responden 1	Direct	45.11s	0
Responden 2	Direct	32.64s	0
Responden 3	Direct	40.53s	0
Responden 4	Direct	42.81s	0
Responden 5	Direct	38.73s	0
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>39.9s</b>	

Pada Tabel 6, hasil pengujian pada skenario T3 tingkat keberhasilan dari pengujian sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 39.9 detik, dan tidak ada kesalahan klik oleh pengguna.

4. Skenario T4

Tabel 7. Hasil *Usabiity Testing* Skenario T4

<b>Penguji</b>	<b>Outcome</b>	<b>Duration</b>	<b>Misclicks</b>
Responden 1	Direct	22.21s	0
Responden 2	Direct	18.13s	0
Responden 3	Direct	19.41s	0
Responden 4	Direct	22.90s	0
Responden 5	Direct	19.23s	1
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>20.3s</b>	

Pada Tabel 7, hasil pengujian pada skenario T4 tingkat keberhasilan pengujian sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 20.3 detik, dan terdapat 1 kesalahan klik oleh pengguna Responden 5.

5. Skenario T5

Tabel 8. Hasil *Usabiity Testing* Skenario T5

<b>Penguji</b>	<b>Outcome</b>	<b>Duration</b>	<b>Misclicks</b>
Responden 1	Direct	10.22s	0
Responden 2	Direct	9.13s	0
Responden 3	Direct	11.8s	0
Responden 4	Direct	9.56s	0
Responden 5	Direct	12.10s	0
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>10.5s</b>	

Pada Tabel T8 , hasil pengujian pada skenario T5 untuk tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 10.5 detik, dan tidak ada kesalahan klik oleh pengguna.



6. Skenario T6

Tabel 9. Hasil *Usability Testing* Skenario T6

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	1.96s	0
Responden 2	Direct	2.28s	0
Responden 3	Direct	4.12s	0
Responden 4	Indirect	7.11s	1
Responden 5	Direct	2.87s	0
<b>Avarage</b>	<b>80%</b>	<b>3.6s</b>	

Pada Tabel 9, hasil pengujian pada skenario T6 untuk tingkat keberhasilannya sebesar 80% dikarenakan pengujian dari Responden 4 tidak mengikuti alur dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 3.6 detik, dan terdapat 1 kesalahan klik oleh pengguna Responden 4.

7. Skenario T7

Tabel 10. Hasil *Usability Testing* Skenario T7

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Indirect	12.34s	0
Responden 2	Direct	45.11s	0
Responden 3	Direct	18.10s	0
Responden 4	Direct	15.89s	0
Responden 5	Direct	13.21s	0
<b>Avarage</b>	<b>87%</b>	<b>20.9s</b>	

Pada Tabel 10, hasil pengujian pada skenario T7 tingkat keberhasilannya sebesar 87%, ini dikarenakan pengujian dari Responden 1 tidak mengikuti alur dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 20.9 detik, dan tidak ada kesalahan klik oleh pengguna.

8. Skenario T8

Tabel 11. Hasil *Usability Testing* Skenario T8

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	13.2s	0
Responden 2	Direct	4.13s	2
Responden 3	Direct	5.88s	0
Responden 4	Direct	4.90s	1
Responden 5	Direct	7.23s	0
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>7.0s</b>	

Pada Tabel 11, hasil pengujian pada skenario T8 tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 7.0 detik, dan terdapat 2 kesalahan klik dari Responden 2 dan 1 kesalahan klik dari Responden 4.

9. Skenario T9

Tabel 12. Hasil *Usability Testing* Skenario T9

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	2.87s	0
Responden 2	Direct	2.19s	0
Responden 3	Direct	4.13s	0
Responden 4	Direct	1.97s	0
Responden 5	Direct	3.23s	0
<b>Avarage</b>	<b>100%</b>	<b>2.8s</b>	

Pada Tabel 12, hasil pengujian pada skenario T9 tingkat keberhasilannya sebesar 100% dengan rata-rata waktu yang diperlukan pengguna 2.8 detik, dan tidak ada kesalahan klik oleh pengguna.

Berdasarkan hasil pengujian dengan menguji setiap fitur dan tugas dari website Potme Farm menggunakan *Maze Design* didapatkan hasil keseluruhan sebesar 95% Nilai tersebut didapatkan berdasarkan rata-rata nilai yang telah dijabarkan dari *key performance indicator* di antaranya kesuksesan pengguna, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk pengerjaan skenarionya, dan kesalahan klik oleh pengguna.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tahapan mulai dari perancangan, pembangunan, serta pengujian dan pengembangan User Interface dan User Experience pada perancangan website Potme Farm dengan metode *Design Thinking* dapat menghasilkan desain *User Interface* (UI) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*User Experience*). Dengan menggunakan metode *Design Thinking* telah memberikan kemudahan bagi penggunaannya dan mendapatkan respon positif. Berdasarkan dari hasil pengujian *Usability Test* dengan menggunakan *Maze Design* didapatkan hasil dengan nilai 95 persen dan ditarik kesimpulan bahwa pengujian sudah berhasil dan memenuhi kualifikasi yang sangat baik. Nilai tersebut didapatkan berdasarkan *key performance indicator* dari kesuksesan pengguna, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk pengerjaan skenarionya, dan kesalahan klik oleh pengguna.

#### Referensi

- [1] A. Heryanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Menggunakan Kembali E-Commerce Dengan Pendekatan Model Kesuksesan Sistem Informasi," Universitas Islam Indonesia, 2017.
- [2] D. Jayani, "Penggunaan E-Commerce Indonesia Tertinggi di Dunia," 2019. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/04/penggunaan-e-commerce-indonesia-tertinggi-di-dunia> (accessed Oct. 03, 2022).
- [3] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [4] A. Maniek Wijayanto *et al.*, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERTAMBAH POLSEK SUKMAJAYA," vol. 06, no. 02, pp. 267 – 276, 2021.
- [5] S. K. White, "What is design thinking? An agile method for innovation | CIO," 2021. <https://www.cio.com/article/196199/what-is-design-thinking-an-agile-method-for-innovation.html> (accessed Oct. 03, 2022).
- [6] A. Pressman, *Design Thinking : A Guide to Creative Problem Solving for Everyone*, vol. 86, no. 6. 2019.
- [7] P. A. AM and I. V Papatungan, "Pembuatan Aplikasi Ayosparring dengan Pendekatan Design Thinking," *Automata*, 2020.
- [8] G. H. Steinke, S. Al-Deen, and R. C. Labrie, "Innovating Information System Development Methodologies with Design Thinking".
- [9] M. R. Wibowo and H. Setiaji, "Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Automata*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [10] N. Norman, "Why You Only Need to Test with 5 Users," 2020. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> (accessed Oct. 03, 2022).
- [11] J. Nielsen, "Usability Inspection Methods," *Conf. Hum. Factors Comput*, pp. 413–414, 1994, doi: 10.1145/259963.26053.
- [12] W. Wulandari, A. Dwi, and Y. Widianoro, "Design Data Flow Diagram for Supporting the User Experience in Applications," *Int. J. Comput. Internet Manag.*, vol. 25, no. 2, pp. 14–20.
- [13] A. G. Glowdy, R. Fauzi, and E. N. Alam, "Perbaikan Tampilan User Interface untuk Meningkatkan User Experience pada Aplikasi Nganggur.id Menggunakan Metode User-Centered Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 7617–7624, 2020.