

RINGKASAN

Analisis Penggunaan Prinsip *UI/UX* Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Jasa Pesan Antar Makanan, Ellyana Rizkyawati, NIM E41202508, Tahun 2024, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Hermawan Arief Putranto, ST, MT_(Pembimbing).

Aplikasi Sijek adalah sebuah platform digital yang dirancang untuk meningkatkan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di wilayah Situbondo. Meskipun aplikasi ini memiliki tujuan yang mulia, terdapat beberapa masalah kritis yang menghambat efektivitas dan daya tariknya bagi pengguna. Beberapa masalah utama yang diidentifikasi termasuk tampilan yang tidak menarik, penggunaan warna yang terlalu mencolok, ketidakjelasan dalam fitur, pemilihan font yang tidak sesuai, serta beberapa fitur yang tidak berfungsi dengan baik.

Masalah-masalah ini berdampak langsung pada pengalaman pengguna, mengurangi kenyamanan dan efisiensi dalam menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dengan memperbarui desain aplikasi Sijek agar lebih user-friendly dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, sebuah pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk memecahkan masalah secara kreatif dan iteratif. Proses Design Thinking terdiri dari lima tahap utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test.

Pada tahap empathize, dilakukan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Tahap define digunakan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang paling signifikan berdasarkan data yang dikumpulkan. Dalam tahap ideate, berbagai ide solusi dikembangkan melalui brainstorming. Selanjutnya, tahap prototype melibatkan pembuatan model awal yang dapat diuji. Akhirnya, tahap test dilakukan untuk menguji prototipe dengan pengguna nyata dan mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut.

Selain itu, untuk mengevaluasi kegunaan dan pengalaman pengguna dari desain baru yang diusulkan, digunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian SUS menghasilkan skor rata-rata 73, yang menunjukkan bahwa aplikasi

Sijek dengan desain yang diperbarui memiliki antarmuka yang menarik dan lebih sesuai dengan harapan pengguna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang sistematis dan berpusat pada pengguna, seperti Design Thinking, serta evaluasi yang komprehensif menggunakan SUS, dapat dihasilkan solusi desain yang efektif untuk meningkatkan kualitas aplikasi Sijek. Rekomendasi yang diberikan tidak hanya memperbaiki tampilan visual, tetapi juga meningkatkan fungsi dan kenyamanan penggunaan, yang pada akhirnya mendukung tujuan aplikasi dalam memberdayakan UMKM di Situbondo.

Kata Kunci : Analisis, UI/UX, Sijek, Design Thinking, System Usability Scale (SUS), UMKM, Situbondo.