

Implementasi UI UX Website Queen Shop Jkt Dengan Metode Design Thinking

Sabrina Qodri Nova¹⁾, Rahmi Imanda, M.Kom.²⁾

¹⁾Program Studi Teknik Informatika, ²⁾Program Studi Sistem Dan Teknologi Informasi,

^{1,2)}Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Jl. Tanah Merdeka No.6 Kampung Rambutan, Jakarta Timur 13830

Telp: (021) 87782739, Mobile: +62 812-1920-3221, +62 821-1044-1553,

E-mail: sabrinaqodri@gmail.com, rahmi.imanda@uhamka.ac.id

Abstrak

Queen Shop JKT merupakan salah satu toko makanan yang memiliki beragam menu bakery. Saat ini permasalahan yang dihadapi oleh Queen Shop JKT yaitu kesulitan dalam mengelola keuangannya yang masih manual sehingga menyebabkan rentan terjadi kesalahan pencatatan. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan metode desain yang berpusat pada pengguna untuk memenuhi kebutuhan toko dan mengimplementasikan UI/UX pada situs website untuk mengelola keuangan mereka. Design Thinking adalah metode pemecahan masalah kreatif yang melibatkan pengguna dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai elemen penting dalam proses pemecahan masalah dengan tahapan di dalamnya yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil penelitian ini yaitu Implementasi UI/UX pada website menghasilkan sistem manajemen keuangan yang lebih terstruktur dan efisien untuk Queen Shop JKT. Hal tersebut dibuktikan pada tahap testing melalui usability testing terhadap 7 responden dan diperoleh rata-rata nilai skor 85 menggunakan Teknik System Usability Scale (SUS). Dapat diartikan sejauh ini website memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: UI UX, Website, Prototipe, Implementasi, Metode Pemikiran Design

Abstract

Queen Shop JKT is a bakery with a diverse menu. The problem experienced is the difficulty in financial management which is still done manually, making it prone to errors in recording. This research aims to develop a user-centered design method to meet the needs of the shop and introduce UI/UX to improve financial management on their website. Design Thinking is a creative problem-solving method, prioritizing user involvement, which consists of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. The test results confirmed that the implementation of the website UI/UX significantly improved the efficiency of Queen Shop JKT's financial management. This was proven at the testing stage through usability testing on 7 respondents and obtained an average score of 85 using the System Usability Scale (SUS) technique. It can be interpreted that so far the website meets the needs of users.

Keyword: UI UX, Website, Prototype, Implementation, Design Thinking Method

1 PENDAHULUAN

Manusia menggunakan teknologi karena mereka memiliki akal. Dengan akal mereka, mereka ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman, dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi ketika seseorang menggunakan akalanya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya [1]. Perkembangan ini telah mengubah banyak hal di banyak bidang, salah satunya adalah ekonomi dan keuangan. Dengan teknologi ini, orang akan lebih mudah melakukan transaksi keuangan dan ekonomi.

Setiap aspek kehidupan sehari-hari kita diubah oleh kemajuan teknologi. Saat ini, media berbasis digital adalah salah satu media utama yang digunakan untuk berkomunikasi dan juga untuk menjalankan bisnis atau usaha [2].

Dalam suatu usaha, pelaporan keuangan menjadi komponen untuk mengetahui laba rugi. Perhitungan laba-rugi menunjukkan keuntungan dan kerugian yang telah dicapai oleh perusahaan selama periode waktu tertentu. Selain itu, transparansi dalam pelaporan keuangan merupakan hal penting, bentuknya dapat berupa ketepatan waktu pelaporan [3].

Laporan keuangan terkomputerisasi mengandalkan sistem untuk mencatat dan memproses informasi keuangan. Sistem secara otomatis mengklasifikasikan transaksi, membuat prosesnya lebih cepat dan lebih efisien karena penerapan teknologi dan juga mengurangi risiko kesalahan dibandingkan dengan laporan keuangan yang dilakukan secara manual [4]. Hal ini menghasilkan entri data yang lebih cepat dan pelaporan keuangan secara *real-time*.

Queen Shop merupakan salah satu usaha dibidang kuliner yang menjual berbagai olahan roti. Dalam melakukan jual-beli produk di toko ini, pelanggan masih harus mendatangi toko untuk melakukan transaksi jual beli. Hal ini memakan banyak waktu, dan biaya. Selain itu toko ini belum mempunyai pendataan keuangan yang sistematis. Data masih dibuat secara manual dengan buku catatan. Laporan keuangan secara konvensional kurang bisa memberikan data yang akurat dan rinci, yang menyebabkan pencatatan keuangan tidak terkelola dengan baik [5]. Sehingga didapat bahwa masalah utama pertama adalah pengguna masih belum menemukan media yang paling cocok untuk mengelola keuangan mereka. Kendala kedua adalah keterbatasan layanan sosial media yang ada. Ketiga, teknologi diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan mengubah kehidupan masyarakat dengan menjadi pelaku sosial, media, atau alat.

Laporan keuangan ini dapat mencerminkan kondisi usaha yang sedang terjadi sehingga pemilik toko dapat melakukan penyesuaian yang efektif. Sistem Laporan Keuangan berbasis web ini dapat membantu toko melakukan pencatatan dan laporan keuangan dengan mudah dan efisien waktu tetapi akan menghasilkan informasi yang lengkap untuk bisnis. Jika laporan keuangan masih dicatat secara manual, ada risiko kehilangan pembukuan karena kesalahan mencatat jumlah uang yang masuk dan keluar [6].

Dalam membuat desain antarmuka web, haruslah sesuai dengan apa yang diperlukan oleh yang menggunakan sistem tersebut [7]. Produk dikatakan berhasil jika UI bisa menjembatani antara pengguna dengan sistem dan bisa saling berinteraksi. Kemudian, UX penting juga diperhatikan karena berkaitan langsung dengan pengalaman dan persepsi pengguna saat menggunakan sistem. Karena itu, desain UI/UX penting untuk keberhasilan suatu proyek yang sangat bergantung pada penerimaan dan penolakan keseluruhan desain dalam sistem [8].

Adapun penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem laporan keuangan menggunakan metode *design thinking*. Metode banyak digunakan oleh para peneliti untuk menghasilkan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk, dalam membuat aplikasi *online course* [7]. Peneliti lain oleh muslih dkk untuk aplikasi android untuk *Curriculum Vitae* mahasiswa [9].

Dengan adanya sistem laporan keuangan berbasis website ini diharapkan akan mempercepat pencatatan

dan pencarian laporan keuangan toko dalam jangka waktu tertentu, dan desain UI/UX yang dirancang akan membuat pengalaman menggunakan *website* ini menjadi lebih mudah.

2 LANDASAN TEORI

2.1. User Interface

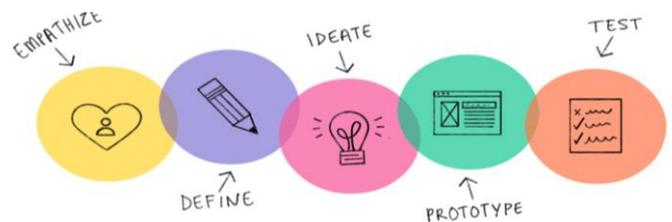
User Interface merupakan cara dari program, yang berkaitan dan berhubungan langsung dengan pengguna. *User Interface* bisa berbentuk simbol maupun warna dalam tampilan desain yang dibuat semenarik mungkin. Sederhananya, UI adalah desain antarmuka yang berpusat pada keindahan tampilan visual suatu produk [10].

2.2. User Experience

User Experience adalah bagaimana seseorang dapat merasakan pengalaman, atau impresi yang baik dari penggunaan suatu produk, sistem atau layanan [11].

2.3 Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia (*human centered*) untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback*. *Design thinking* memiliki lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* [12].



Gambar 1 Diagram tahapan dalam metode *design thinking*

Pada gambar 1, Tahapan *Design Thinking* diantaranya :

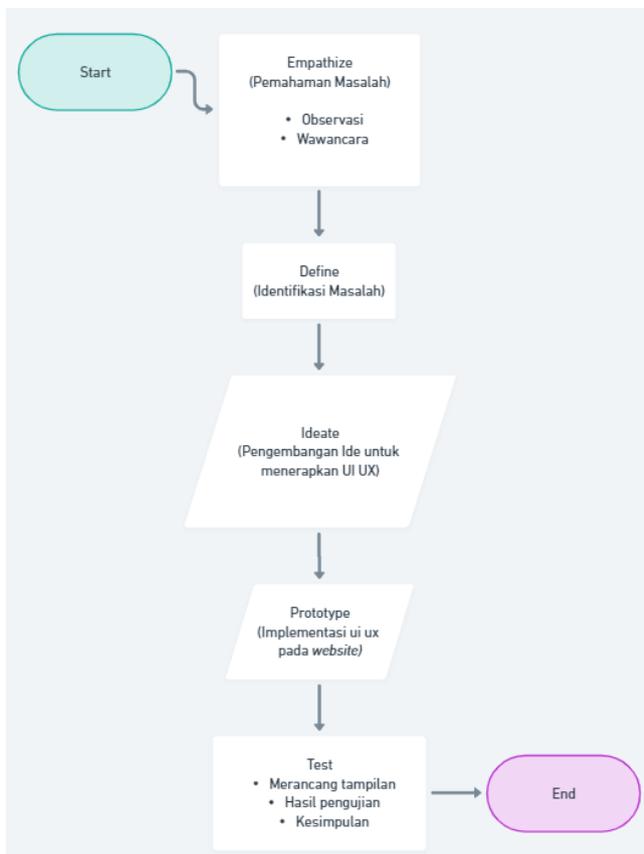
1. *Empathize* : merupakan proses dalam *Design Thinking* dengan melakukan penelitian untuk mengetahui apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna.
2. *Define* : merupakan proses menentukan permasalahan pengguna dengan memanfaatkan hasil penelitian dan observasi pada tahap *empathize*.

3. *Ideate* : merupakan proses *brainstorming* ide untuk menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi berdasarkan hasil identifikasi pada tahap *define*.
4. *Prototype* : merupakan proses yang bertujuan untuk memahami komponen mana yang berhasil, dan mana yang tidak. *Prototype* dibuat dengan berbagai ketelitian dan efisiensi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
5. *Test* : Tahap ini dilakukan dengan melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai.

3 METODE PERANCANGAN

Dalam penelitian ini, metode *design thinking* digunakan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2 :



Gambar 2 Diagram tahapan dalam metode *design thinking*

Langkah-langkah dalam penelitian ini dimulai dari tahapan *Empathize* sampai dengan tahapan *Testing*, dijelaskan di bawah ini:

1. *Empathize* : Tahap *empathize* ini bertujuan untuk observasi dan wawancara yang dilakukan dengan calon pengguna untuk

mendapatkan pemahaman tentang fokus penelitian mengenai kasus kesalahan pencatatan dalam pengelolaan keuangan yang masih dilakukan secara manual.

2. *Define* : Berdasarkan proses *define*, masalah utama yang ditemukan dari hasil proses empati adalah kekurangan sistem informasi yang dapat mengatur laporan pencatatan transaksi keuangan. Maka didapat solusi untuk masalah ini adalah sistem aplikasi *website* yang dirancang khusus untuk target pengguna dan mampu memenuhi kebutuhan pengelolaan keuangan toko melalui teknologi internet.
3. *Ideate* : Dari tahap definisi sebelumnya, lanjut kepada mengembangkan konsep desain yang akan diimplementasikan untuk tampilan UI/UX.
4. *Prototype* : Tahapan ini adalah proses penerapan konsep *design* tadi untuk tampilan UI/UX di *website*. Tahapan ini melibatkan pengguna yaitu pemilik dari toko.
5. *Test* : Pada langkah terakhir dari pendekatan *design thinking* ini, penulis melakukan pengujian produk yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan prototipe digital kepada pengguna.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Empathize* (Memahami Kebutuhan Pengguna)

Dari Identifikasi masalah pada tahap *empathize* dengan mewawancarai dan mengobservasi permasalahan yang dialami pengguna berupa pencatatan transaksi keuangan dan keinginan pengguna. Berikut Gambar 3 dan Tabel 1 Data Hasil observasi dan wawancara :

a) Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan dalam rangka untuk merancang desain UI/UX pada *website* yang dibuat, didapatkan data pencatatan transaksi.



Gambar 3 Dokumen Pencatatan Transaksi Keuangan

Gambar 3 menunjukkan data transaksi antara pengguna dengan pembeli. Data ini sebagai dasar untuk membuat desain yang tepat agar pengguna bisa mendapatkan pengalaman yang sama ketika pencatatan masih konvensional dengan pencatatan secara *website*.

b) Hasil Wawancara

Tabel 1 Hasil Wawancara

No	Hasil Identifikasi Masalah
1	Pemilik toko masih menggunakan pencatatan manual.
2	Pemilik toko bingung mengatasi keterlambatan dan ketidakakuratan pencatatan keuangan.
3	Kesulitan melacak rincian dan riwayat transaksi toko.
4	Proses manual bergantung pada pemilik maupun staf sehingga menghambat fleksibilitas.
5	Rentan terjadi kerusakan atau kehilangan data informasi keuangan toko yang penting.
No	Keinginan Pemilik Toko
1	Ingin sistem yang otomatis untuk menghindari kesalahan pencatatan
2	Ingin pencatatan keuangan toko tepat waktu dan akurat
3	Pemilik toko ingin sistem yang memudahkan pelacakan detail dan riwayat transaksi, memungkinkan audit transaksi dengan mudah
4	Ingin melindungi data keuangan toko dari kerusakan atau kehilangan

4.2 Define (Analisa Kebutuhan Pengguna)

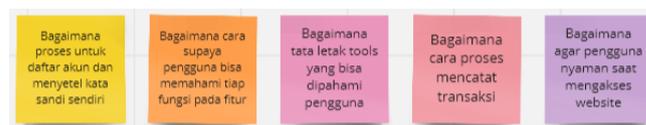
Hasil analisa masalah yang dikumpulkan dari informasi tahap empathize dapat ditarik dan dijelaskan dengan teknik *point of view* berikut :

Tabel 2 Hasil Identifikasi Masalah

Pengguna	Kebutuhan	Pemahaman
----------	-----------	-----------

Pemilik Queen Shop JKT	Pengguna mencari cara untuk meningkatkan efisiensi dalam pencatatan transaksi keuangan mereka.	Pengguna menyadari bahwa sistem pencatatan transaksi keuangan manual memakan banyak waktu dan berpotensi rentan terhadap kesalahan, dan mereka mempertimbangkan untuk beralih ke solusi otomatis
	Pengguna ingin mengurangi risiko kesalahan manusia dalam pencatatan keuangan.	Pengguna khawatir tentang kerumitan pelatihan yang diperlukan dan biaya yang terkait dengan implementasi sistem otomatis.
	Pengguna menginginkan akses cepat dan <i>real-time</i> ke data keuangan mereka.	Pengguna ingin mengambil keputusan berdasarkan data keuangan yang akurat dan <i>real-time</i> , yang mungkin sulit dilakukan dengan pencatatan manual.
	Pengguna mencari cara untuk mempermudah proses pelaporan keuangan.	Pencatatan manual saat ini menghambat produktivitas bisnis pengguna, dan mereka mencari solusi yang dapat membantu meningkatkannya.

Tahap selanjutnya, penulis membuat bagaimana sistem bisa melakukan atas kebutuhan pengguna yang akan dijadikan untuk mengembangkan ide saat mendesain fitur pada *website*. Berikut hasilnya :



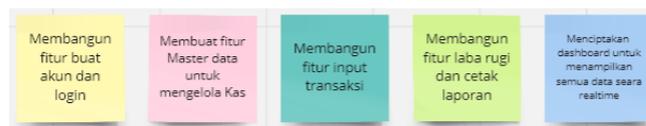
Gambar 4 Pemetaan fitur

Berikut ini adalah hasil pemetaan yang didapat penulis:

- Membangun fitur verifikasi seperti pendaftaran buat akun dan *login*
- Membangun fitur *input* saldo awal
- Membangun fitur *input* transaksi
- Membangun fitur perhitungan laba rugi
- Membangun fitur cetak laporan keuangan

4.3 Ideate (Penyelesaian Kebutuhan Pengguna)

Pada tahap *ideate*, hasil penyelesaian masalah sebagai berikut :



Gambar 5 Brainstorming Idea

4.4 Prototype (Pengimplementasian ide desain)

Berikut ini merupakan hasil pengembangan desain UI/UX *website* sistem informasi keuangan Queen Shop JKT.

Gambar 6 Halaman Registrasi Pengguna

Pada Halaman desain registrasi *website* sistem keuangan, terdapat 4 buah kolom yang harus diisi yaitu terdapat nama toko, email toko, kata sandi dan konfirmasi kata sandi yang wajib diisi. Terdapat juga tombol *browse* untuk mencari logo toko dan tombol Daftar Akun yang jika ditekan, pengguna diarahkan menuju halaman masuk (*login*).

Gambar 7 Halaman Masuk Pengguna

Pada halaman desain masuk *website* sistem keuangan, ada kolom email dan kata sandi yang harus diisi sesuai pada saat mendaftar sebelumnya. Terdapat juga tombol *Login* yang jika ditekan, pengguna diarahkan menuju halaman *dashboard* pengguna.

Gambar 8 Halaman Dashboard Pengguna

Pada Halaman *dashboard* pengguna akan langsung tampil *preview* catatan transaksi dan laporan keuangan. Di Bagian sisi kanan atas tampil data profil diri pengguna dan pada sisi kiri terdapat *sidebar* menu fitur pencatatan transaksi laporan keuangan.

Gambar 9 Halaman Profil Pengguna

Selanjutnya, jika klik ikon *profile*, maka akan diarahkan ke halaman profil yang disini pengguna dapat mengedit data profil dan mengubah kata sandi akun.

Gambar 10 Halaman Dashboard Lihat Data Kas

Saat kembali ke *dashboard* awal, kemudian klik lihat data pada menu kas masuk dan kas keluar maka akan tampil rincian data kas seperti gambar 10.

Gambar 11 Halaman Dashboard Lihat Data Laporan

Kemudian jika klik lihat data pada menu laporan, maka akan tampil pilihan untuk melihat laporan catatan keuangan yang ingin dilihat pengguna.

Gambar 12 Tampilan Menu Master Data

Selanjutnya, Pada bagian *sidebar* menu di *Master Data*, jika diklik maka akan muncul beberapa fitur sub menu seperti Daftar Akun, Saldo Awal, Data Sewa, Kas Masuk dan Kas Keluar.

Kode Akun	1	Pos Akun	Pos Laporan	Saldo Normal	Aksi
1-101	Kas	Aset Lancar	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1-102	Piutang Jasa	Aset Lancar	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1-103	Perengkapan	Aset Lancar	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1-201	Peralatan	Aset Tetap	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1-202	Akumulasi Penyusutan Peralatan	Aset Tetap	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1-203	Kendaraan	Aset Tetap	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1-204	Akumulasi Penyusutan Kendaraan	Aset Tetap	Laporan Posisi Keuangan	Debit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2-001	Utang Usaha	Kewajiban	Laporan Posisi Keuangan	Kredit	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 13 Halaman Daftar Akun

Di halaman Daftar Akun, pengguna dapat melakukan CRUD yaitu Tambah, Mengembalikan ulang (*Reset*), *Update* dan Menghapus Data Akun yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Gambar 14 Halaman Saldo Awal

Selanjutnya, pada menu Saldo Awal, pengguna bisa memasukkan saldo awal seperti pada gambar 14.

Gambar 15 Halaman Data Sewa

Pada halaman Data Sewa, pengguna bisa memasukkan Data Sewa yang disesuaikan dengan transaksi yang ada untuk mengisi data nya seperti pada gambar 15.

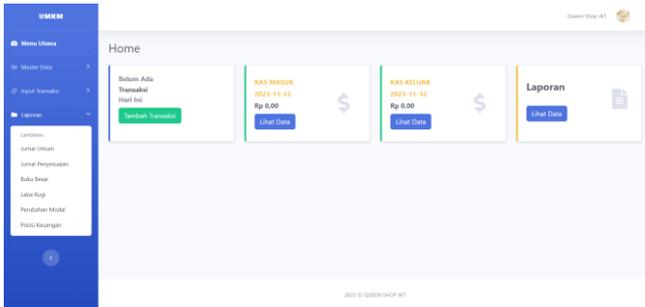
Gambar 16 Halaman Kas Masuk, Kas Keluar dan Input Transaksi

Masuk ke menu selanjutnya yaitu seperti terlihat pada gambar 16. bahwa saat pengguna mengklik sub menu kas masuk, kas keluar pada Menu *Master Data* dan klik *input* transaksi pada Menu Transaksi maka proses penginputan transaksi akan langsung terhubung ke Menu Transaksi.

Gambar 17 Tampilan Menu Transaksi

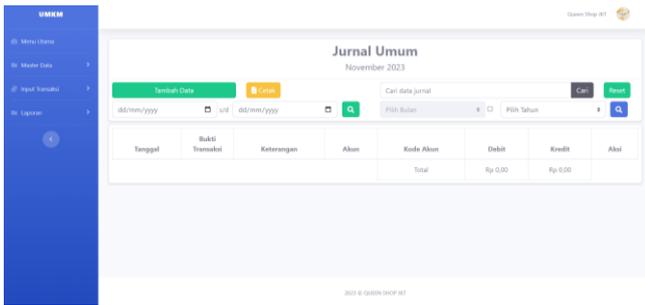
Gambar 18 Halaman Input Penyesuaian

Kemudian, Pada *sidebar* menu selanjutnya yaitu *Input Transaksi*, jika diklik maka akan muncul beberapa fitur sub menu seperti Transaksi dan *input* penyesuaian seperti gambar 18 saat pengguna klik sub menu Transaksi Penyesuaian.

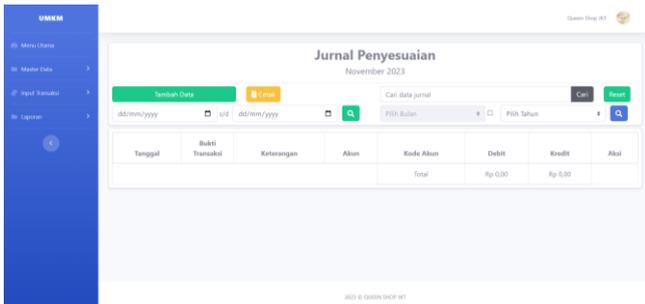


Gambar 19 Tampilan Menu Laporan

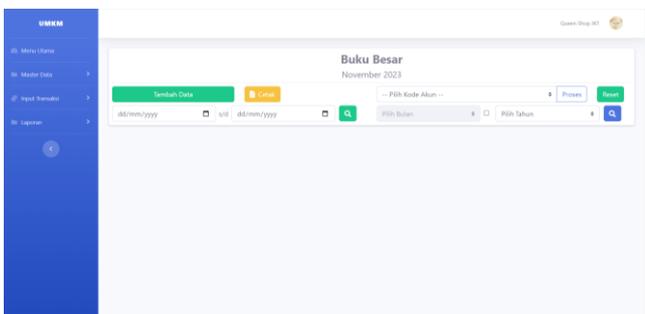
Selanjutnya, *sidebar* menu berikutnya yaitu Laporan, jika diklik maka akan muncul beberapa fitur sub menu seperti Jurnal Umum, Jurnal Penyesuaian, Buku Besar, Laba Rugi, Perubahan Modal, Posisi Keuangan.



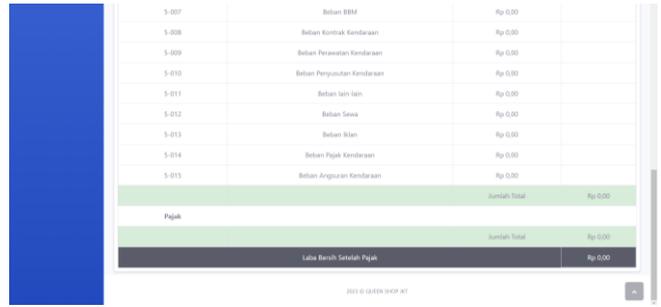
Gambar 20 Halaman Jurnal Umum



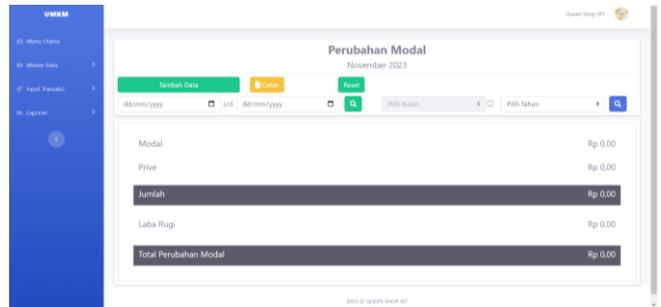
Gambar 21 Halaman Jurnal Penyesuaian



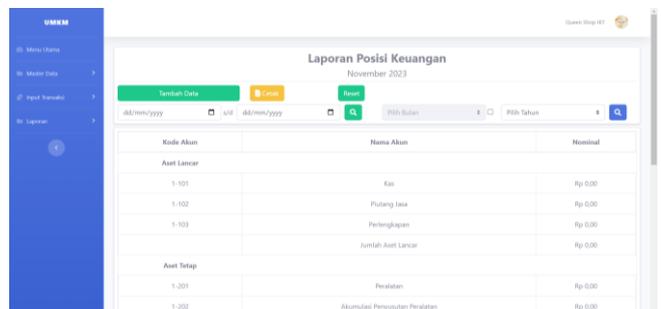
Gambar 22 Halaman Buku Besar



Gambar 23 Halaman Laba Rugi



Gambar 24 Halaman Perubahan Modal



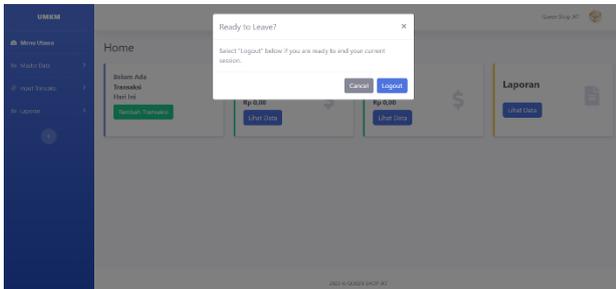
Gambar 25 Halaman Laporan Posisi Keuangan

Masih masuk pada sub menu dari Menu laporan yang terdiri dari gambar 20. Halaman Jurnal Umum, gambar 21. Halaman Jurnal Penyesuaian, gambar 22. Halaman Buku Besar, gambar 23. Halaman Laba Rugi, gambar 24. Halaman Perubahan Modal dan gambar 25. Halaman Posisi Keuangan, yang masing-masing sudah terintegrasi satu sama lain tiap komponen laporannya. Disini pengguna dapat melihat, menambahkan, mencari dan mereset data pada masing-masing komponen dalam Menu Laporan sesuai transaksi yang terjadi.



Gambar 26 Halaman Cetak Laporan Laba Rugi

Pada gambar 26. terlihat itu adalah salah satu tampilan halaman saat pengguna klik fitur cetak Laporan Laba Rugi dan pada tiap laporan lainnya juga akan tampil seperti itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan dapat diunduh menjadi dokumen dengan format pdf.



Gambar 27 Notifikasi Logout

Pada saat klik ikon profil di pojok kanan atas maka akan tampil pilihan *profile* dan *logout*. Gambar 27. adalah tampilan notifikasi saat pengguna mengklik pilihan *logout*.



Gambar 28 Halaman Logout

Pada gambar 28. ini adalah tampilan saat pengguna telah *logout* dari sistem *website*.

4.5 Testing (Melakukan Uji coba dan tanggapan pengguna)

Pada tahap uji coba ini, hasil prototipe yang telah dibuat diuji dengan *System Usability Scale (SUS)*. Metode pengujian *usability* digunakan untuk mengevaluasi apakah interaksi antara pengguna dan sistem informasi keuangan dapat berjalan dengan baik. *Sistem Usability Scale* memiliki 10 indikator pertanyaan yang diuji dan tidak perlu jumlah sampel yang besar [13]. Dengan membagikan kuesioner ke 7 responden untuk mendapatkan tanggapan seberapa paham menggunakan tampilan prototipe untuk mencatat transaksi keuangan yang berjumlah 10 pertanyaan [14].

Berikut 10 indikator yang dibuat untuk dibagikan kepada 7 responden.

Tabel 3 Indikator System Usability Scale (SUS)

Kode	Indikator Pertanyaan	Hasil
T1	Saya akan sering menggunakan Website ini	1-5
T2	Saya merasa Website ini terlalu rumit	1-5
T3	Menurut saya website ini mudah digunakan	1-5
T4	Saya membutuhkan orang lain atau teknisi untuk membantu saya menggunakan website ini	1-5
T5	Menurut saya, fitur-fitur website ini terintegrasi dan berjalan dengan baik	1-5
T6	Saya pikir banyak fitur-fitur website yang tidak serasi	1-5
T7	Kebanyakan orang akan memahami cara menggunakan website ini dengan mudah dan cepat	1-5
T8	Menurut saya website ini tidak praktis	1-5
T9	Saya pikir tidak ada masalah untuk menggunakan website ini.	1-5
T10	Sebelum menggunakan sistem website ini, saya perlu belajar dan membiasakan diri.	1-5

Keterangan Skala :

1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
 2 : Tidak Setuju (TS)
 3 : Ragu-Ragu (RG)
 4 : Setuju (S)
 5 : Sangat Setuju (SS)

Selanjutnya, rumus yang telah ditetapkan untuk menghitung skor *Sistem Usability Scale (SUS)* digunakan untuk menghitung hasil tanggapan. Rumus ini menghitung skor rata-rata setiap peserta dengan menjumlahkan semua skor tersebut dan membaginya dengan jumlah peserta. Untuk menghitung skor sus, berikut adalah rumusnya:

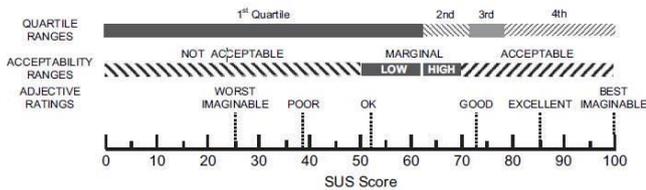
Untuk menghitung skor SUS, ada beberapa aturan.

1. Hasil skor untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil harus dikurangi angka 1. [Penilaian pengguna - 1 = skor pertanyaan]
2. Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, hasil skornya harus dikurangi angka 5. [5 - Penilaian pengguna = skor pertanyaan.]
3. Kemudian jumlahkan semua hasil skor dari setiap pertanyaan yang diberikan kepada setiap responden, kemudian hasilnya dikalikan dengan angka 2,5. [Skor pertanyaan ke 1] + [Skor pertanyaan ke 2] +... + [Skor pertanyaan ke n] * 2,5 = Total skor responden.
4. Kemudian jumlahkan semua hasil skor dari setiap pengguna yang diberikan pada langkah 1 hingga 3 di atas, kemudian hitung nilai rata-ratanya. [Total skor responden/jumlah peserta] = Hasil Skor SUS

Hasil perhitungan skor SUS sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung										Total	Nilai (Total x 2.5)
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10		
4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	93
4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38	95
3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	27	68
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	2	1	3	3	3	3	3	4	28	70
4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	36	90
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	78
Skor Rata-rata (Hasil Akhir Skor SUS)											85



Gambar 29 SUS Score

[6]

Menurut data skor SUS, tes berhasil dan dapat diterima jika *range* skor mencapai 70 dan masuk dalam kategori *GOOD*. Dan dari hasil perhitungan SUS yang sudah diakumulasi dari 7 responden dengan nilai rata-rata skor 85 termasuk ke dalam kategori *EXCELLENT* sehingga bisa disimpulkan Implementasi UI/UX *Design Website* Sistem Informasi Keuangan sudah memenuhi kebutuhan pengguna untuk membantu mencatat keuangannya menjadi lebih efektif dan efisien.

[8]

5 SIMPULAN

Berdasarkan hasil percobaan pada penelitian ini, metode *design thinking* telah berhasil diterapkan pada Implementasi UI/UX *website* Queen Shop JKT.

KEPUSTAKAAN

- [1] J. Pembangunan, P. : Fondasi, D. Aplikasi, M. Ngafifi, S. Negeri, and S. Wonosobo, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia ... Muhamad Ngafifi 33 KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA." [Online]. Available: <http://www.tempo.co/read/news/2010/12/23>
- [2] K. Raharjo, N. Daliana Dalimunte, N. Adhe Purnomo, M. Zen, T. Novia Rachmi, and N. Sunardi, "PEMANFAATAN FINANCIAL TECHNOLOGY DALAM PENGELOLAAN KEUANGAN PADA UMKM DI WILAYAH DEPOK." [10]
- [3] A. Trimurti, R. Ana, and L. L. Ga, "ANALISIS AKUNTABILITAS DAN TRANSPARANSI" [12]

PELAPORAN KEUANGAN BUMDES (STUDI KASUS BUMDes INA HUK)."

A. Saputra and A. S. Puspaningrum, "SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (STUDI KASUS : HAANHANI GALLERY)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available:

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

R. Yusuf, E. Hernawati, and F. Hadiaty, "PENCATATAN SEDERHANA DAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN MANUAL UNTUK KONVEKSI RUMAH RAJUT DUSUN BABAKAN CIANJUR KABUPATEN BANDUNG," 2021.

R. Faticha, A. Aziza, and Y. T. Hidayat, "ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION," 2019.

Y. A. Puteri, D. Aulia, A. Alya, and K. Sari, "IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ONLINE COURSE," vol. 8, no. 2, p. 2022.

C. Ravelino, Y. Alfa Susetyo, and K. Satya Wacana, "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, p. 2023, 2023, doi: 10.35870/jti.

M. Muslih and N. Destria Arianti, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2023.

R. W. Purwitasari, P. D. Y. Nainggolan, N. Rahmawati, F. D. Adhinata, and N. G. Ramadhan, "Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 350, Dec. 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3700.

R. Donaroe Munthe, K. Candra Brata, and L. Fanani, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, "Implentasi User Experince Pada Perancangan

- User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).”
- [13] F. Ariani, A. Taufik, A. Arsanti, and U. N. Mandiri, “Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk Application Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/ UX Pada Aplikasi Ngajiyuk,” vol. 6, no. 2, pp. 425–440, 2022, doi: 10.52362/jisicom.v6i2.940.
- [14] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, “PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1),” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.