

Evaluasi User Experience Dan Perancangan User Interface Aplikasi Lumpang Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Aplikasi Lumpang)

Rahmadhany C. P. Putra

16044110019

Dosen Pembimbing 1 Sigit Susanto Putro.,S.Kom.,M.Kom

Dosen Pembimbing 2 Firmansyah Adiputra, ST., M.Cs.

ABSTRACT

Lumpang is one of the e-commerce applications in Indonesia that was founded in 2017. Until now, Lumpang already has more than 10,000 users with a rating of 3 on the play store. In this study, an evaluation of user experience was carried out by conducting interviews with 30 respondents using the User Experience Questionnaire. In this study, it is known that 3 aspect scales need to be improved because they are below standard, namely the attractiveness scale, accuracy scale, and novelty scale. To increase the three scales, the design of the Lumpang application prototype was carried out using the Design Thinking method. After carrying out the Design Thinking stage, testing is carried out based on effectiveness, efficiency, and user satisfaction with the prototype that has been designed. The results of the effectiveness test show a success value of 100%, the efficiency test results in an average processing time of 11.343 seconds/task with an overall relative efficiency value of 100%, and the final score of SUS is 83 with class A (Excellent).

Keyword: Lumpang, *Design Thinking*, User experience Questionnaire (UEQ), System Usability Scale (SUS).

Evaluasi User Experience Dan Perancangan User Interface Aplikasi Lumpang Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Aplikasi Lumpang)

Rahmadhany C. P. Putra

16044110019

Dosen Pembimbing 1 Sigit Susanto Putro.,S.Kom.,M.Kom

Dosen Pembimbing 2 Firmansyah Adiputra, ST., M.Cs.

ABSTRAK

Lumpang adalah salah satu aplikasi *e-commerce* di Indonesia yang berdiri pada tahun 2017. Hingga saat ini Lumpang sudah memiliki lebih dari 10.000 pengguna dengan rating 3 di play store. Pada penelitian kali ini, dilakukan evaluasi *user experience* dengan melakukan wawancara terhadap 30 orang responden menggunakan *User Experience Questionnaire*. Dalam penelitian ini, diketahui bahwa terdapat 3 skala aspek yang perlu dilakukan perbaikan karena bernilai dibawah standar yaitu skala daya tarik, skala ketepatan dan skala kebaruan. Untuk meningkatkan tiga skala tersebut dilakukan perancangan *prototype* aplikasi Lumpang menggunakan metode *Design Thinking*. Setelah melakukan tahapan *Design Thinking*, dilakukan pengujian berdasarkan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna pada *prototype* yang telah dirancang. Hasil pengujian efektifitas menunjukkan nilai keberhasilan sebesar 100%, pengujian efisiensi mendapatkan hasil rata-rata waktu pengerjaan sebesar 11,343 detik/task dengan nilai *overall relative efficiency* sebesar 100% dan nilai *final score* SUS sebesar 83 dengan kelas A (*Excellent*).

Keyword: Lumpang, *Design Thinking*, *User experience Questionnaire* (UEQ), *System Usability Scale* (SUS).