

ABSTRAK

Saat ini, perkembangan tampilan antarmuka suatu aplikasi dalam bentuk *website*, *desktop*, dan *mobile* sangat beragam. Tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi aspek yang penting dalam pengembangan sebuah produk digital. Toko material bahan bangunan Bahagia Jaya, yang berlokasi di Tasikmalaya, Jawa Barat, merupakan salah satu produsen yang bergerak di bidang penjualan material bahan bangunan. Dalam proses penjualannya, Toko Bahagia Jaya masih menggunakan sistem penjualan konvensional untuk sistem informasi produk-produk yang dijual. Kurangnya pemanfaatan teknologi di era serba digital ini menyebabkan Toko Bahagia Jaya kesulitan bersaing dengan kompetitor lainnya. Oleh karena itu, aspek UI/UX (*User Interface/User Experience*) dalam pengembangan sebuah aplikasi memiliki peran penting dengan tujuan agar pengguna dapat merasakan kenyamanan dalam mengakses fitur yang tersedia. Pada penelitian ini, metode yang diterapkan adalah *Design Thinking* untuk pengembangan rancangan *prototype* sistem informasi katalog produk berbasis web. Tahapan dari metode *Design Thinking* tersebut meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil akhir pengujian *prototype* menggunakan *tools Useberry* menunjukkan persentase keberhasilan mencapai 100%. Keseluruhan hasil data dari *benchmark* yang bermula dari data *benchmark User Experience Questionnaire* (UEQ) pada tahap *Empathize* mendapatkan kisaran 25% hasil terburuk yaitu kategori *Bad* menjadi kisaran 10% hasil terbaik kategori *Good* dalam set data *benchmark User Experience Questionnaire* (UEQ) *user testing*.

Kata Kunci *Design Thinking*, *User Experience*, *User Experience Questionnaire*, *User Interface*.

ABSTRACT

Currently, the development of application interfaces in the form of websites, desktop, and mobile applications is very diverse. Interface design and user experience are crucial aspects in the development of a digital product. Bahagia Jaya Building Material Store, located in Tasikmalaya, West Java, is one of the producers engaged in the sale of building materials. In its sales process, Bahagia Jaya Store still uses a conventional sales system for the product information system. The lack of technology utilization in this digital era causes Bahagia Jaya Store to struggle to compete with other competitors. Therefore, the aspects of UI/UX (User Interface/User Experience) in the development of an application play an important role with the aim of providing users with comfort in accessing available features. In this study, the Design Thinking method is applied to develop a prototype design of a web-based product catalog information system. The stages of the Design Thinking method include Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The final result of prototype testing using Useberry tools shows a success percentage of 100%. The overall benchmark data results starting from the User Experience Questionnaire (UEQ) benchmark data at the Empathize stage show the worst result of around 25% in the Bad category, improving to around 10% in the Good category in the User Experience Questionnaire (UEQ) user testing benchmark data.

Keyword : Design Thinking, User Experience, User Experience Questionnaire, User Interface.