

Fruithub: Desain UI/UX Untuk Pembelian Buah Berkualitas Berbasis Mobile Dengan Pendekatan Design Thinking

Gabrielle Ahmad Wicaksono^{1,*}, Apriade Voutama¹,

¹ Sistem informasi; Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, Telp. (0267); e-mail: 2110631250039@student.unsika.ac.id, apriade.voutama@staff.unsika.ac.id.

* Korespondensi: Gabrielle Ahmad Wicaksono
e-mail: 2110631250039@student.unsika.ac.id
No Telp. 0851-5631-6914

Diterima: 24 Maret 2024; Review: 24 Mei 2024; Disetujui: 02 Juni 2024

Cara sitasi: Wicaksono GA, Voutama A. 2024. Fruithub: Desain UI/UX Untuk Pembelian Buah Berkualitas Berbasis Mobile Dengan Pendekatan Design Thinking. Information Management for Educators and Professionals. Vol 9 (1): 1-10

Abstrak: Dengan perkembangan teknologi yang pesat dan kebutuhan manusia yang semakin meningkat, Fruithub hadir untuk memudahkan pembelian buah secara daring. Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking, yang terdiri dari fase Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, untuk memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna. Melalui wawancara dan observasi, kebutuhan pengguna diidentifikasi dan dianalisis secara rinci. Solusi yang dihasilkan diimplementasikan dalam desain UI/UX aplikasi Fruithub, termasuk fitur seperti grade buah, rating toko, komunikasi dengan penjual, ulasan produk, dan pembayaran online. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang menunjukkan nilai 87,25, termasuk dalam kategori Acceptable dengan penilaian Excellent. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi Fruithub memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan mudah dipahami, terutama bagi mereka yang mengutamakan kualitas buah. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan aplikasi digital yang membantu meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam perdagangan buah.

Kata kunci: Aplikasi mobile, design thinking, pengalaman pengguna, jual beli buah

Abstract: With rapid technological advancements and increasing human needs, Fruithub aims to facilitate the online purchase of fruits. This study employs a design thinking approach, which consists of the stages Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing, to understand and meet user needs. Through interviews and observations, user needs were identified and analyzed in detail. The solutions generated were implemented in the UI/UX design of the Fruithub application, including features such as fruit grading, store ratings, communication with sellers, product reviews, and online payments. The application testing was conducted using the *System Usability Scale (SUS)* method, which showed a score of 87.25, falling into the Acceptable category with an Excellent rating. The results of the study indicate that the Fruithub application design provides a comfortable and easy-to-understand user experience, especially for those who prioritize fruit quality. This research contributes to the development of digital applications that help increase productivity and efficiency in the fruit trading business.

Keywords: Mobile applications, design thinking, user experience, buying and selling fruit

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang cepat telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara berbelanja. Di era digital ini, masyarakat semakin mengandalkan aplikasi *mobile* untuk mencukupi kebutuhan harian. Salah satu kebutuhan yang mengalami transformasi digital adalah pembelian buah. Kesibukan aktivitas sehari-hari sering kali membuat masyarakat tidak memiliki waktu untuk berbelanja buah dan sayur secara langsung di pasar [1]. Untuk menjawab kebutuhan ini, aplikasi Fruithub hadir sebagai solusi untuk memudahkan pembelian buah berkualitas secara daring.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi desain UI/UX dalam aplikasi e-commerce dengan pendekatan *Design Thinking*. Pratama dan Indriyanti (2023) merancang UI/UX e-commerce TRINITY berbasis website menggunakan pendekatan yang sama [2]. Sementara itu, Rosiana et al. (2023) fokus pada perancangan UI/UX untuk pembelian hasil tani berbasis mobile [3]. Selain itu, Fariyanto dan Ulum (2021) mengaplikasikan metode UX Design Thinking pada pemilihan kepala desa berbasis aplikasi [4]. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan aplikasi yang ramah pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan di bidang perancangan UI/UX untuk aplikasi e-commerce, masih terdapat kekurangan dalam hal fokus pada aplikasi khusus untuk pembelian buah berkualitas. Sebagian besar aplikasi yang ada belum secara khusus menyoal pasar UMKM buah dengan pendekatan yang mempertimbangkan kualitas produk dan pengalaman pengguna secara holistik. Fruithub dirancang untuk mengisi gap ini dengan menawarkan fitur-fitur seperti *grade* buah, *rating* toko, komunikasi dengan penjual, ulasan produk, dan pembayaran *online* [4] [5].

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi digital yang tidak hanya memudahkan proses jual beli buah, tetapi juga memastikan kualitas buah yang diterima konsumen. Dengan pendekatan *Design Thinking*, penelitian ini berupaya memahami kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan solusi yang tepat melalui desain UI/UX yang intuitif dan ramah pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan UI/UX aplikasi Fruithub yang berbasis *mobile* dengan pendekatan *Design Thinking*. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam proses pembelian buah secara *online*.

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah pengembangan *prototype* UI/UX Fruithub yang dapat digunakan oleh UMKM untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bisnis jual beli buah. Selain itu, penelitian ini juga memberikan panduan praktis bagi pengembang aplikasi e-commerce lainnya yang ingin mengaplikasikan pendekatan *Design Thinking* dalam desain [4].

2. Metode Penelitian

Design thinking berkisar pada gagasan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam memecahkan permasalahan yang rumit, serta merumuskan kembali masalah tersebut agar dapat ditemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak tampak pada pemahaman awal. *Design thinking* memberi pendekatan yang berfokus pada solusi dalam menyelesaikan masalah yang dianggap sebagai cara berpikir dan bekerja melalui metode yang jelas dan sederhana [6].

Empathize adalah langkah awal yang melibatkan pengamatan dan wawancara langsung dengan pengguna. Pengamatan dilakukan dengan memperhatikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan mereka. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui dengan jelas keinginan dan kebutuhan pengguna [7].

Define melibatkan penyortiran, pemilahan, dan analisis data dari fase *empathize*. Tujuannya adalah untuk memperoleh beberapa poin dari dasar permasalahan secara rinci melalui pengelompokan seluruh bahan yang sudah dikumpulkan. Dalam fase ini, dasar pembentukan persona juga dilakukan untuk mencerminkan karakteristik pengguna secara rinci, termasuk kebutuhan, motivasi, tujuan, dan tantangan yang dihadapi. Dengan mengetahui kebutuhan pengguna sebagai fokus utama penelitian, permasalahan yang ditemukan akan diintegrasikan ke dalam *user persona* yang mewakili audiens sasaran [8].

Ideate, yakni menghasilkan beragam ide solusi dari permasalahan yang sudah diidentifikasi dari fase *define* [9]. Tujuannya yaitu menghasilkan ide sebanyak mungkin supaya

produk yang dibuat menjadi optimal bagi penggunanya. Kumpulan ide tersebut akan direpresentasikan dalam bentuk *flowchart* atau sketsa sebagai kerangka dasar untuk pembuatan *prototype* [10].

Pada fase *prototype*, peneliti mengembangkan beberapa halaman utama dari aplikasi Fruithub untuk menguji fungsionalitas dan pengalaman pengguna. *Prototype* juga dikenal sebagai model awal suatu produk yang sedang dikembangkan digunakan dalam mengidentifikasi kesalahan sejak awal dan menjelajahi berbagai kemungkinan baru. Pada praktiknya, model awal tersebut dibuat berdasarkan fase *ideate* sebelumnya dan hendak diuji oleh pengguna supaya mendapatkan tanggapan dan umpan balik yang relevan guna memperbaiki desainnya. Figma digunakan untuk membuat *prototype* ini. Figma memungkinkan pembuatan desain interaktif yang dapat diuji langsung oleh pengguna. Dari fase ini, analisis akan mencakup kegunaan (*usability*), navigasi, dan interaksi pengguna dengan *prototype*, yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan desain sebelum implementasi akhir[8].

Test adalah fase di mana aplikasi yang sudah selesai akan diuji secara acak kepada pengguna. Metode pengumpulan data pada fase *testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Pengguna akan diminta untuk mengisi kuesioner SUS setelah menggunakan aplikasi, yang mencakup 10 pertanyaan untuk mengukur kegunaan aplikasi. Pengguna kemudian memberikan masukan dan saran berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Masukan yang diberikan oleh pengguna, serta hasil kuesioner SUS, akan dianalisis untuk menilai aspek kegunaan, kepuasan, dan efektivitas aplikasi. Hasil analisis ini akan digunakan untuk memperbaiki aplikasi sehingga dapat meningkatkan kualitasnya secara keseluruhan [9].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Emphatize

Fase *empathize* pada *design thinking* dilaksanakan melalui cara mengidentifikasi kebutuhan pengguna dengan observasi dan melakukan wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan masyarakat berusia 20-50 tahun yang memiliki kesibukan kuliah dan bekerja tentang bagaimana pengalaman mereka membeli buah secara *online* maupun *offline*.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Mana yang lebih anda sukai, membeli buah secara online atau secara langsung? Mengapa?
2	Hal apa yang memengaruhi keputusan anda dalam membeli buah? Mengapa?
3	Pernahkan anda mengalami kesulitan/masalah ketika membeli buah secara langsung? Jelaskan!
4	Apa harapan anda atas permasalahan tersebut?
5	Pernahkan anda mengalami kesulitan/masalah ketika membeli buah melalui platform online? Jelaskan!
6	Seberapa sering anda membeli buah secara online dalam sebulan terakhir?
7	Berapa lama waktu yang Anda butuhkan untuk menyelesaikan pembelian buah secara online?
8	Apakah anda merasa kesulitan dalam memahami atau menggunakan platform online untuk membeli buah? Jika ya, bagian mana yang paling membingungkan?
9	Apa harapan anda atas permasalahan tersebut?
10	Apakah ada fitur khusus di platform online yang anda inginkan dan bisa membantu pengalaman belanja anda?

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Wawancara ini dilaksanakan dengan mengambil lima responden dengan latar belakang yang berbeda, lalu hasil dari wawancara tersebut akan diolah ke fase selanjutnya yakni fase *define*.

3.2. Define

Data yang dikumpulkan dianalisis secara menyeluruh dalam identifikasi masalah dalam membeli buah secara *online* dan *offline*. Analisis ini dilakukan dengan cermat untuk memahami kebutuhan pengguna. Melalui penggabungan hasil analisis dan menemukan masalah utama yang dihadapi pengguna, pembuatan *user persona* bertujuan supaya mendapat informasi tentang pengguna yang lebih rinci. Setelah kendala tersebut ditemukan, masalah tersebut akan disatukan dengan *user persona*, sebagai representasi karakter fiktif yang penting untuk pengembangan aplikasi karena dianggap mewakili audiens sasarannya.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

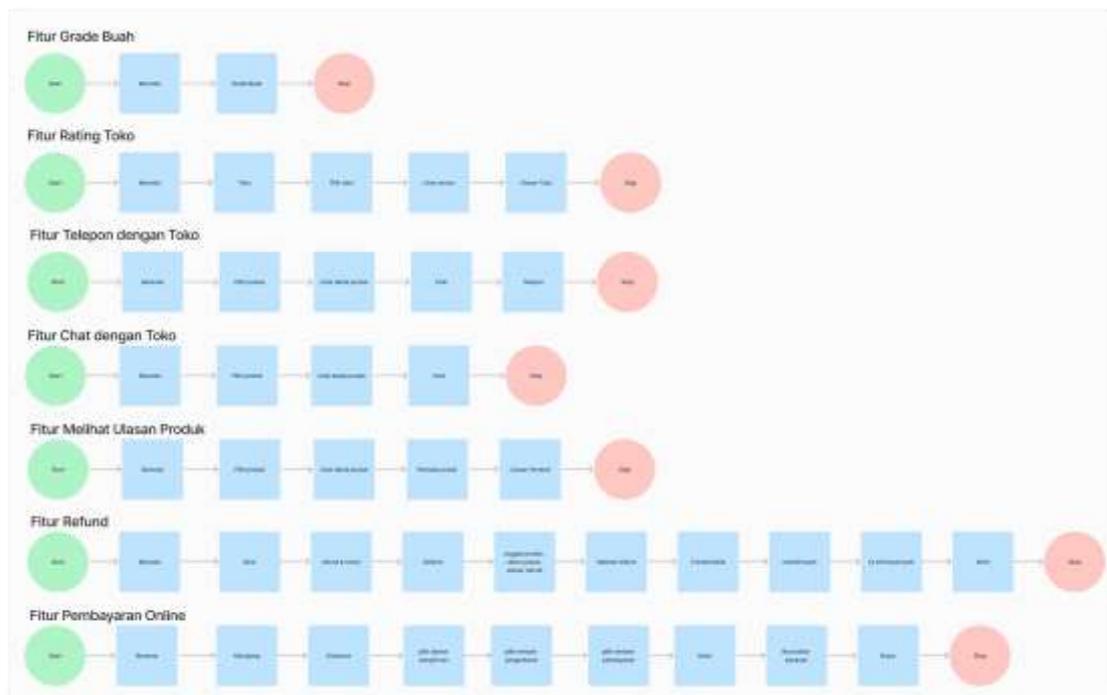
Gambar 1. User Persona

Pada gambar 1 ditemukan beberapa kebutuhan serta permasalahan yang sering dijumpai oleh pengguna. Salah satu kebutuhannya yaitu mendapatkan buah dengan kualitas yang bagus secara cepat serta aman, lalu permasalahannya yaitu standar kualitas buah yang tersedia pada toko tidak sesuai dengan harapan pengguna. Selain itu, pengguna juga mengalami kesulitan dengan opsi metode pembayaran yang terbatas, yang menyulitkan mereka dalam menyelesaikan transaksi. Pengguna seperti Ananda Baby menginginkan metode pembayaran yang lebih beragam dan mudah diakses, termasuk *e-wallet* dan *m-banking*.

Permasalahan lain yang sering dijumpai oleh pengguna adalah kurangnya informasi yang jelas dan detail mengenai produk buah yang dijual. Pengguna sering kali merasa kesulitan mengetahui ketersediaan produk dan informasi mengenai *restock* produk. Hal ini membuat pengalaman berbelanja menjadi kurang efisien dan memakan waktu. Selain itu, kekhawatiran akan proses pengiriman yang tidak berhati-hati juga menjadi perhatian utama, di mana pengguna takut buah yang mereka beli akan rusak selama pengiriman. Dengan demikian, kebutuhan akan platform yang menyediakan informasi produk yang lengkap dan memastikan pengiriman yang aman menjadi sangat penting bagi pengguna.

3.3. Ideate

Dalam fase *Ideate*, beberapa solusi yang muncul dari ide yang terkumpul akan dipertimbangkan secara lebih rinci dan dipilih yang paling optimal untuk diaplikasikan. Solusi-solusi tersebut mencakup fitur-fitur yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman penggunanya. Solusi-solusi yang dihasilkan dalam fase ini meliputi beragam fitur untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Beberapa fitur yang dirancang oleh penulis antara lain: Memilih buah berdasarkan grade: Pengguna dapat memilih buah berdasarkan kualitas (grade) yang ditampilkan di aplikasi, Melihat rating toko: Pengguna bisa melihat rating dan ulasan toko dari pembeli sebelumnya untuk memastikan kualitas dan keandalan toko, Berkomunikasi dengan toko: Pengguna diberikan opsi untuk berkomunikasi via telepon atau chat dengan toko untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai produk, Melihat rating dan ulasan buah: Pengguna dapat melihat rating dan ulasan dari buah-buah yang dijual, membantu mereka membuat keputusan pembelian yang lebih bijak, Melakukan refund: Fitur untuk pengembalian uang bagi pesanan yang tidak sesuai dengan harapan pengguna, Pembayaran via online: Integrasi dengan berbagai metode pembayaran online untuk memudahkan transaksi.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Flowchart

Flowchart pada gambar 2 mengilustrasikan proses alur kerja dari fitur-fitur yang ingin dirancang mulai dari pengguna membuka aplikasi hingga melakukan pembelian. Diagram alur ini membantu dalam merancang *prototype* yang lebih terstruktur dan *user-friendly*, memastikan setiap langkah yang diambil pengguna mengarah pada pengalaman belanja yang optimal.

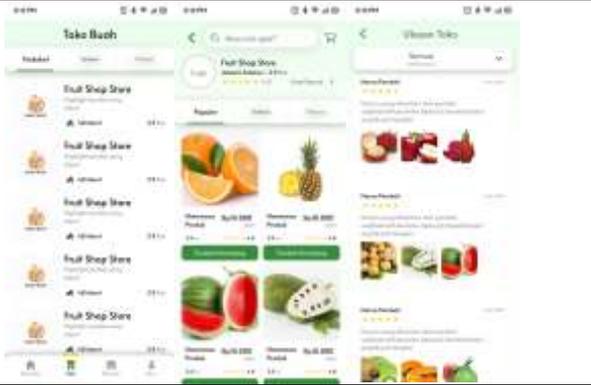
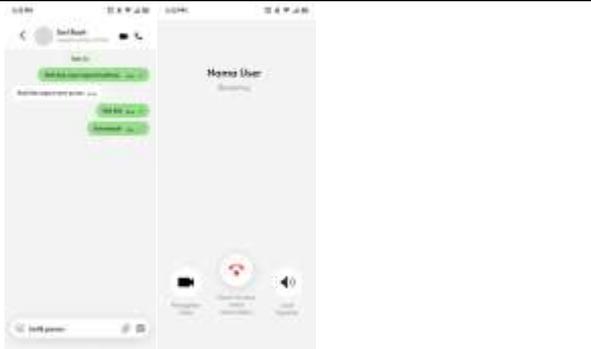
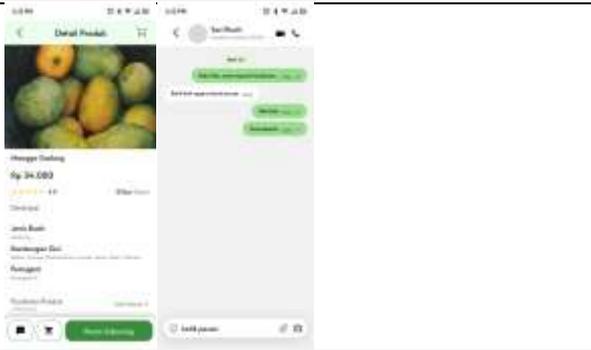
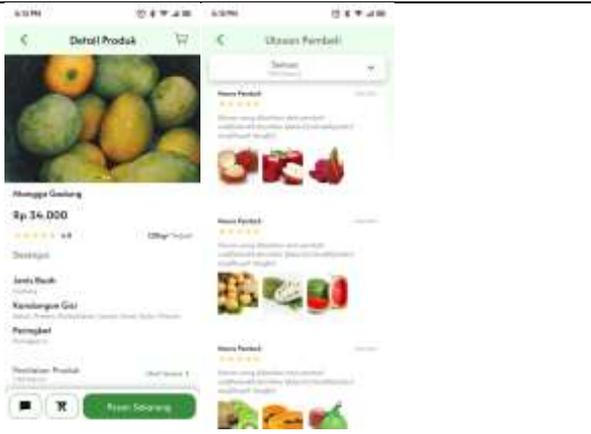
3.4. Prototype

Dalam metodologi *Design Thinking*, pembuatan *prototype* merupakan langkah utama yang dilaksanakan sesudah proses *brainstorming* demi mewujudkan beberapa ide yang sudah disusun. Berbeda dengan pembuatan *wireframe*, dalam fase *prototype* dibentuk *Design Systems* untuk mengembangkan konsep menjadi bentuk akhir yang meliputi ikon, gambar, jenis huruf, tombol, warna, beserta elemen lainnya. *Design Systems* terdiri dari komponen visual dari kerangka dasar yang telah ditetapkan dalam *wireframe*. *Design Systems* menampilkan informasi mengenai jenis huruf dan palet warna yang akan dipilih pada pembuatan *prototype*. Pembuatan *prototype* tersebut melibatkan pengembangan skenario sehingga menciptakan produk yang memudahkan pengguna untuk menguji pengalaman penggunaan aplikasi secara langsung, mirip dengan penggunaan aplikasi sebenarnya.

Peneliti membuat *prototype* berdasarkan *flowchart* yang sebelumnya sudah ditetapkan. Beberapa halaman yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Prototype

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Grade Buah		Pengguna akan diberikan pilihan-pilihan pada halaman beranda yang memudahkan pengguna untuk berbelanja berdasarkan <i>rating</i> atau penilaian buah yang sudah diberikan di aplikasi.

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Rating Toko		<p>Pada halaman <i>rating</i> toko pengguna dapat melihat ulasan-ulasan yang sudah diberikan pengguna sebelumnya, hal ini bertujuan untuk membuat pengguna yakin dengan toko tersebut.</p>
Berkomunikasi via Telepon dengan toko		<p>Pengguna diberikan tombol telepon yang memudahkan mereka untuk memilih produk secara langsung melalui telepon.</p>
Berkomunikasi via chat dengan toko		<p>Pengguna diberikan tombol <i>chat</i> pada halaman detail produk, yang memudahkan pengguna untuk memilih produk dan menanyakan stok buah secara langsung melalui <i>chat</i> dengan toko.</p>
Melihat ulasan produk		<p>Pada halaman detail produk, pengguna bisa melihat ulasan pembeli dengan cara menekan tombol "lihat semua" di penilaian produk untuk membuat mereka yakin terhadap produk yang akan dibeli.</p>

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Refund pesanan		<p>Pada halaman akun pengguna bisa melakukan <i>refund</i> dengan menekan tombol "<i>refund</i>" dan "<i>return</i>" untuk pengguna yang merasa pesannya itu tidak sesuai atau terjadi cacat produk</p>

Pembayaran online		<p>Pada halaman keranjang pengguna dapat melakukan <i>checkout</i> dengan menekan tombol "<i>checkout</i>" setelah itu pengguna bisa mengatur alamat pengantaran, metode pengantaran, dan metode pembayaran. Lalu tekan tombol order dan otomatis sistem akan memberikan kode pembayaran sesuai dengan metode pembayaran yang sudah dipilih <i>user</i> sebelumnya, apabila pembayaran berhasil maka akan muncul <i>pop-up</i> "pembayaran anda berhasil".</p>
-------------------	--	--

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

3.5. Test

Pengujian melalui metode *System Usability Scale* dilakukan dengan melibatkan 10 responden yang sesuai dengan profil *user persona* yang telah ditentukan, guna memastikan bahwa pengujian tetap relevan dengan tujuan pengembangan sistem. Setiap responden akan menerima *prototype* aplikasi untuk menguji 7 fitur yang ada dalam *prototype*. Setelah itu, mereka akan diminta untuk menjawab 10 pertanyaan pada kuesioner yang berskala 1-5 poin, dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju", dengan bobot nilai 1-100 [9].

Tabel 3. Pertanyaan Kuesioner SUS

No.	Pertanyaan
1	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini.
2	Saya menemukan sistem ini terlalu rumit.
3	Saya pikir sistemnya mudah digunakan.
4	Saya rasa saya memerlukan dukungan tenaga teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini.
7	Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
8	Saya menemukan sistem ini sangat rumit untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat mulai menggunakan sistem ini.

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Nilai SUS dikelompokkan ke dalam 5 *Letter Grade*, dengan penilaian yang berbeda, yang dimulai dari nilai:

A (<i>Excellent</i>)	= <81,
B (<i>Good</i>)	= 68-81,
C (<i>Ok</i>)	= 68,
D (<i>Poor</i>)	= 51-67,
F (<i>Awful</i>)	= <51.

Setiap Tingkatan Huruf memiliki penilaian yang berbeda yaitu *Ok*, *Poor*, serta *Awful*. Sesudah mendapatkan data jawaban dari penyebaran kuesioner kepada 10 responden, berikut hasil jawaban dari kesepuluh responden yang bersangkutan.

Tabel 4. Hasil Responden

No	Responden	Pertanyaan									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	5	1	4	2	4	2	5	1	4	2
2	R2	5	1	5	2	4	3	5	1	5	3
3	R3	4	1	5	1	5	1	5	2	3	1
4	R4	5	2	4	1	4	2	4	1	5	2
5	R5	5	1	4	3	4	3	5	1	5	2
6	R6	4	1	4	1	5	1	4	1	4	1
7	R7	4	1	5	1	4	2	5	1	5	2
8	R8	5	2	4	2	5	1	4	2	5	3
9	R9	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1
10	R10	5	2	5	1	5	2	5	1	4	3

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Data tersebut akan diolah untuk menghasilkan pembobotan nilai SUS. Akan tetapi, pada proses perhitungan nilai SUS, ada beberapa aturan yang perlu diikuti. Berikut beberapa aturan yang wajib diterapkan dalam penghitungan skor dari kuesioner: a) untuk semua pertanyaan bernomor ganjil, skor akhirnya diperoleh dengan mengurangi 1 dari skor yang diberikan pengguna menjadi $(x - 1)$; b). Sedangkan untuk semua pertanyaan bernomor genap, skor akhirnya diperoleh dengan mengurangi skor tersebut dari 5 jadi $(5 - x)$; c). Pembobotan nilai SUS dihitung melalui penjumlahan semua skor akhir, kemudian dikali 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir SUS.

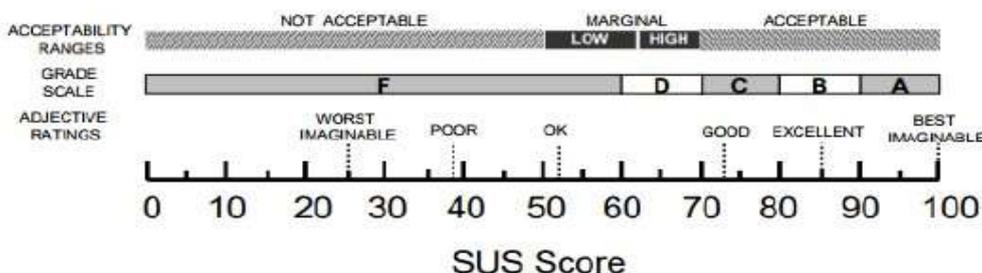
Aturan tersebut diterapkan untuk setiap responden, sehingga menghasilkan nilai SUS keseluruhan yang merefleksikan kegunaan aplikasi yang diuji. Dengan cara ini, analisis kegunaan dapat dilakukan secara kuantitatif dan memberikan wawasan yang berguna untuk peningkatan lebih lanjut.

Tabel 5. Hasil Pengolahan data SUS

No	Responden	Pertanyaan										Jumlah	Skor
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	R1	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	34	85
2	R2	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	34	85
3	R3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	36	90
4	R4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	34	85
5	R5	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	33	82,5
6	R6	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36	90
7	R7	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	36	90
8	R8	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	33	82,5
9	R9	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	95
10	R10	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	35	87,5
Nilai rata-rata													87,25

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berikut dalam perhitungannya, rata-rata 87,25 dari skor SUS dari setiap responden dapat dihitung melalui penjumlahan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Indikator penilaian SUS

Gambar 3 adalah indikator penilaian SUS berdasarkan hasil pengujian SUS dalam penelitian ini, sehingga menandakan bahwasanya sistem maupun produk yang diuji memiliki tingkat kegunaan yang memadai, berada pada kelas A dalam skala penilaian, serta mendapat penilaian *Excellent* dalam *adjective ratings*, sehingga membuktikan bahwasanya sistem maupun produk yang diuji berkualitas baik pada segi penggunaan maupun kegunaannya.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan *prototype User Interface* dan *User Experience* untuk aplikasi Fruithub yang dirancang menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan utama penelitian untuk menciptakan aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengedepankan kualitas buah telah tercapai.

Hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor 87,25, yang masuk dalam kategori *acceptable* dan mendapat penilaian *Excellent* pada *adjective ratings*. Ini menandakan bahwa aplikasi Fruithub menawarkan kegunaan yang tinggi, dengan tampilan yang ramah dan mudah diakses oleh pengguna dari berbagai kalangan.

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah pengembangan aplikasi yang fokus pada informasi kualitas produk dan memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif. Temuan ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta memberikan panduan praktis bagi pengembang aplikasi serupa di masa depan.

Referensi

[1] S. Soedewi, A. Mustikawan, dan W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiriuhuci."

[2] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama dan A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," 2023.

- [3] P. S. Rosiana, A. Voutama, dan A. A. Ridha, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Jul 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [4] F. Fariyanto dan F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [5] V. K. Reynaldi dan N. Setiyawati, "PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI."
- [6] F. Fariyanto dan F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] S. Soedewi, A. Mustikawan, dan W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci."
- [8] S. Indriyana, A. Voutama,) Azhari, dan A. Ridha, "Siti Indriyana, et, all Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes," *Juni*, vol. 4, no. 2, hlm. 1487–1496, 2023, doi: 10.55338/jpkmn.v4i2.1086.
- [9] T. Buana Ayu Dan N. Wijaya, "2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID", [Daring]. Tersedia Pada: <https://www.payoprint.id/>.
- [10] G. Wisnu, C. Bagaskara, A. Voutama, Dan A. A. Ridha, "Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-Care Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking," *Information Management For Educators And Professionals*, Vol. 7, No. 2, Hlm. 124–133, 2023.