

## Penerapan Metode *Design Thinking* Terhadap Perancangan *User Interface Marketplace BuildID* Untuk User

Pacu Putra<sup>1</sup>, Nyayu Nhasywa Perialah Irfa<sup>1</sup>, Yoppy Sazaki<sup>2</sup>, Dinna Yunika Hardiyanti<sup>3</sup>, Hardini Novianti<sup>3</sup>

[pacuputra@unsri.ac.id](mailto:pacuputra@unsri.ac.id), [nyayunhasywa@gmail.com](mailto:nyayunhasywa@gmail.com), [dinna.yunika@unsri.ac.id](mailto:dinna.yunika@unsri.ac.id),

[yoppysazaki@gmail.com](mailto:yoppysazaki@gmail.com), [hardini79@gmail.com](mailto:hardini79@gmail.com)

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

<sup>3</sup>Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

### Informasi Artikel

Diterima : 18 Sep 2023

Direview : 3 Okt 2023

Disetujui : 28 Okt 2023

### Kata Kunci

*Design Thinking, Marketplace, User Interface, BuildID*

### Abstrak

*Marketplace BuildID* merupakan marketplace berbasis *mobile* yang dikembangkan oleh PT. Semen Baturaja. *Marketplace* ini berguna untuk meningkatkan penjualan, promosi serta pemasaran. *BuildID* sendiri telah tersedia dalam bentuk *website* dan sedang mengembangkan versi *android* atau *mobile*. Penelitian ini bertujuan membantu perancangan *user interface BuildID* milik PT. Semen Baturaja agar lebih terarah pada fitur-fitur yang akan diimplementasikan sehingga hasilnya dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan metode perancangan yang dipakai yakni *Design Thinking* akan diimplementasikan melalui *prototype* aplikasi *BuildID* dan dilakukan pengujian *black-box testing* berguna untuk mengetahui fungsionalitas sistem dari aplikasi *BuildID*. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa marketplace *BuildID* berjalan dengan baik serta sesuai yang diharapkan.

### Keywords

*Design Thinking, Marketplace, User Interface, Black-box testing*

### Abstract

*Marketplace BuildID is an application which is based-on marketplace developed by PT. Semen Baturaja. This marketplace is useful for increasing sales, promotion and marketing. BuildID is available in website form and currently developing to Android or application version. The aims of this study is helping to design the BuildID user interface which is owned by PT. Semen Baturaja to be more focused on the features that will be implemented so that the results can match the needs of the user. While the design method used is Design Thinking which will be implemented through the BuildID application prototype and black-box testing is carried out in order to determine the system functionality of the BuildID application. The results of the test show that the BuildID marketplace is running well and as expected.*

## A. Pendahuluan

Pada era teknologi informasi digital yang semakin berperan aktif dalam berbagai bidang salah satunya ialah pada kegiatan bisnis. Pengguna teknologi yang semakin banyak seiring dengan berjalannya waktu membuat aktivitas bisnis barang ataupun jasa menjadi semakin maju. Dengan perkembangan ini, berbagai perusahaan mulai menggunakan sistem yang lebih terkomputerisasi dalam melakukan kegiatannya.

PT. Semen Baturaja Tbk salah satu Badan Usaha Milik Negara (BUMN) sektor industri semen berada pada wilayah Sumatera Selatan dan Jawa, lokasi pabrik berada di Baturaja, Palembang, Lampung dan Jakarta, lokasi kantor pusat berada di Palembang. PT. Semen Baturaja melakukan kegiatan memproduksi, mendistribusikan serta berbagai jasa mengenai industri semen.

Setiap perusahaan besar pasti memiliki beberapa bagian divisi yang berguna untuk menangani bagian promosi, pemasaran, dan penjualan. PT. Semen Baturaja Tbk memiliki divisi yang melakukan pengelolaan serta sebagai pengawas dari seluruh aktivitas dalam mengembangkan strategi saat memasarkan semen & produk turunan semen, mengelola ekuitas merk ataupun brand, adanya pemasaran digital, serta strategi purna penjualan sebagai penetrasi barang pada pasar, mengembangkan pangsa pasar, serta memenuhi penargetan yaitu pada Divisi Marketing.

Divisi Marketing mengembangkan suatu *marketplace* BuildID sebagai salah satu metode transaksi jual beli. Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan bahwa penggunaannya bisa menjangkau lebih banyak pelanggan dan juga mempermudah dalam membeli produk milik PT. Semen Baturaja. Setelah melakukan diskusi dengan Divisi Marketing, aplikasi BuildID masih memerlukan evaluasi lebih lanjut agar dapat didistribusikan secara umum, juga memerlukan rekomendasi desain atau prototipe *user interface* yang ramah pengguna.

Berbagai penelitian mengenai perancangan sistem informasi menggunakan metode Design Thinking diantaranya pada Perancangan UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website[1], Perancangan UI/UX Aplikasi BapakKost[2], Analisa Dan Desain Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa[3], Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan[4], dan Implementasi Prototype Aplikasi Cleanstic[5], sesuai dengan adanya peneliti sebelumnya maka bisa mengambil kesimpulan bahwa dengan dirancangnya sistem informasi menggunakan metode *Design Thinking* dapat meningkatkan daya tarik pengguna pada aplikasi BuildID dan membantu membuat proses perancangan *user interface* lebih fokus dan terarah.

## B. Metode Penelitian

Pada penelitian yang akan dilaksanakan, metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi marketplace BuildID berbasis *mobile* menerapkan metode *Design Thinking*. Menurut Kelley and Brown pendekatan *Design Thinking* yaitu pendekatan dengan berfokus di diri manusia mengenai kreativitas yang dilaksanakan pengambilan untuk melaksanakan integrasi dalam keperluan seseorang menjadi pemakai, yang memungkinkan teknologi, bahkan syarat agar mencapai kesuksesan berbisnis. Pendekatan *design thinking* yakni penggabungan tiga komponen berupa *business (viability)*, *people (desirability)* dan *technology*

(*feasibility*) digunakan menjadi hal yang dipertimbangkan saat mewujudkan ide[6]. *Design thinking* dengan menerapkan gabungan adanya teknologi berdasarkan hal yang diinginkan pemakai maka bisa menjadikan produk bisnis bahkan penyelesaian efektif dalam suatu permasalahan[7].

*Design thinking* yaitu metode saat melaksanakan proses desain[8]. *Design thinking* yakni cara dalam menyelesaikan permasalahan dengan tujuan kepada *user* dengan melaksanakan *reframing* permasalahan serta tata cara dalam fokus pada diri manusia, mewujudkan ide pada *brainstroming*, serta mengambil pendekatan secara langsung saat membuat *prototype* bahkan *testing*. *Design thinking* juga mendapat keterlibatan eksperimen yang sedang dilaksanakan berupa: pembuatan sketsa, pembuatan *prototype*, *testing*, serta membuat adanya konsep bahkan ide[6].

Oleh karena itu, terdapat beberapa tahap yang dilaksanakan saat meneliti sesuai dengan *Design Thinking* yang meliputi[9] :

a. *Empathize*

Metode *design thinking* yang mana berfokus dalam elemen *user-centered design*, dengan adanya tujuan saat merangkai daya pikir dalam penilaian manusia sebagai pemakai. Dengan adanya empati dalam mendesain inovasi dapat merelevansi adanya penilaian keperluan manusia. Sehingga dengan otomatis keperluan pemakai yakni sarana penyelesaian akan dapat tepenuhi.

b. *Define*

Dapat diartikan dalam memberikan bantuan desainer pada kelompok agar melaksanakan pengumpulan ide bahkan dipakai saat mencari ide sesuai dengan fitur, fungsi, serta aspek yang bisa menjadi kemungkinan saat menyelesaikan permasalahan. Rangkaian tersebut mempunyai hasil dari pernyataan secara singkat serta penuh kejelasan dari pemahaman hasil kegiatan riset serta menginspirasi.

c. *Ideate*

Tahap tersebut mempunyai fungsi saat menentukan penyelesaian dengan penuh keedektifan adanya permasalahan yang sudah terkumpul. Dalam tahapan tersebut, setiap tim dapat menyatakan ide berdasarkan role ataupun perannya. Ide-ide yang sudah diutarakan selanjutnya dilakukan pemulihan yang sesuai adanya keefektifan saat dipakai.

d. *Prototype*

Sesudah melakukan tiga tahapan tersebut, sehingga akan dilaksanakan tahap merancang *prototype* melalui sistem yang nantinya dibuat. Dalam tahap ini dilaksanakan pembuatan purwarupa dari sistem yang nantinya dibuat. Pada hal ini akan dilaksanakan pembahasan yang meliputi: *context diagram* atau *use case diagram*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi purwarupa yaitu rupa yang pertama atau rupa awal. Maka, purwarupa bisa 15 dikenal menjadi rupa awal dibuat agar mewakili skala sebenarnya sebelum mengembalikan bahkan dilakukan pembuatan khusus agar pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya. Saat proses membuat *prototype*, memiliki prinsip agar memperlihatkan hal yang gagal dengan (*fall quickly*). Prinsip tersebut memiliki peranan penting sebagai penentu prosedur lanjutan serta melaksanakan perbaikan hal yang salah

tanpa harus terlalu lama terlarut saat mengerjakan hal yang kompleksitas dengan menganggap tak penting.

e. *Testing*

*Prootype* yang telah dibuat kemudian dilaksanakan uji coba dengan menerapkan demonstrasi pada pemakai. Dalam tahap menguji mempunyai tujuan agar memperoleh umpan balik dari pemakai. *Testing* yaitu tahap yang nantinya diperoleh adanya kesempatan agar bisa mengerti pemakai secara lebih detail[10].



**Gambar 1.** Model Tahapan Design Thinking

## 1. Observasi dan Identifikasi

Masalah observasi dilakukan di PT. Semen Baturaja Kota Palembang, dimulai dari pengenalan lingkungan pada Divisi Marketing bagian Digital Marketing, hingga Sistem Informasi yang ada di PT. Semen Baturaja.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data bertujuan agar menyajikan gambaran dan pemahaman secara garis besar dalam sistem tersebut. Dalam proses pengumpulan data dilakukan metode-metode berikut :

a. Observasi

Observasi yaitu kegiatan yang diperlukan mengamati mengenai objek secara langsung serta menyeluruh sehingga mempunyai tujuan saat mencetuskan informasi tentang objek itu. Pengumpulan data pada laporan dilaksanakan pada PT. Semen Baturaja Tbk.

b. Wawancara

Wawancara yaitu cara agar mendapatkan informasi serta keterangan yang mempunyai pertanggung jawaban secara langsung kepada orang lain dengan mekakukan interaksi secara langsung melalui sistem.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu metode mengumpulkan data digunakan untuk memperoleh informasi dan data dengan bantuan berbagai macam sumber seperti dokumen resmi, buku, majalah, atau literature dengan berhubungan dalam permasalahan yang akan diteliti. Penulis mengutip dari beberapa bacaan terkait, seperti landasan teori maupun pendapat dari berbagai sumber, untuk memberikan landasan teori yang kuat.

#### **d. Metode Pengujian *Black-Box***

Pengujian perangkat lunak yaitu rangkaian saat melakukan pemrograman serta memiliki tujuan agar menentukan hal yang salah pada program itu[11]. Selain itu melaksanakan pemeriksaan secara detail agar memperoleh hasil dengan pengharapan fungsional dengan adanya program itu. Proses saat melaksanakan penelusuran serta mempelajari sebuah program dalam rangka mencari hal yang salah dalam perangkat lunak sebelum diserahkan pada pemakai. Pengujian dengan metode black-box yaitu cara menguji perangkat lunak dengan tujuan dalam pandangan fungsionalitas terkhusus dalam masukan serta keluaran aplikasi yang dibangun apakah telah berdasarkan pada hal yang diharapkan pengguna ataupun belum[12].

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Analisis Kebutuhan Sistem**

##### **a. Kebutuhan Fungsional**

Saat menganalisis keperluan fungsional yakni keperluan dengan berisi proses - proses apa saja yang bisa dilaksanakan oleh pengguna sistem. Kebutuhan fungsional pada pengguna sistem diantaranya :

1. User dapat melakukan Login untuk masuk ke aplikasi menggunakan nama dan password
2. User dapat melihat fitur yang ada di aplikasi BuildID
3. User dapat memilih arsitek yang diinginkan melalui aplikasi
4. User dapat mengirimkan pesan dengan arsitek melalui fitur pesan di aplikasi
5. User dapat menginput projek yang dibuat
6. User dapat mengelola data projek

##### **b. Kebutuhan Non Fungsional**

Dalam analisis keperluan non fungsional ialah keperluan dengan adanya hal yang memberatkan dalam tindakan yang dipakai pada sistem. Kebutuhan non fungsional dalam sistem meliputi :

1. Sistem dapat menampilkan daftar arsitek
2. Sistem dapat menampilkan profil arsitek
3. Sistem dapat menyediakan halaman untuk menginput projek
4. Sistem dapat melakukan update terkait projek yang dikelola
5. Sistem dapat menampilkan fitur pesan antara user dan arsitek

#### **2. Metode Design Thinking**

##### **a. *Empathize***

###### *1. User Survey*

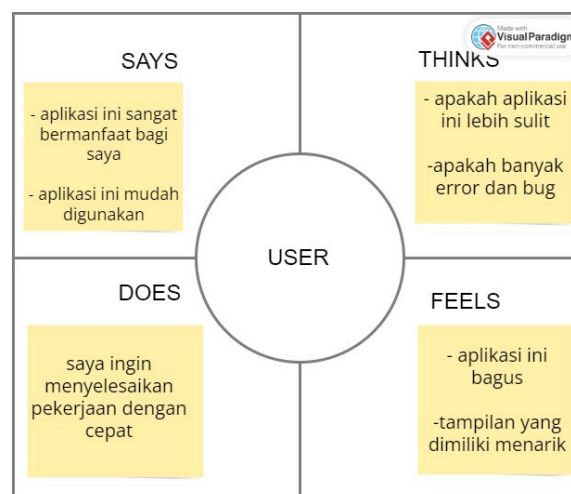
Penulis melakukan survey dengan melakukan wawancara pada pengguna aplikasi BuildID yang bertujuan untuk mengetahui terkait ketertarikan pada rancangan user interface aplikasi BuildID. Kesimpulan dari hasil wawancara bisa diperlihatkan di tabel 1.

**Table 1.** Tabel Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Kesimpulan
1.	Apa yang kamu rasakan saat menggunakan aplikasi tersebut?	Aplikasi ini cukup membantu dalam mencari produk - produk toko bangunan serta mencari arsitek tanpa perlu menghubungi arsitek untuk mengetahui mana yang sesuai dengan yang kita inginkan.
2.	Bagaimana pendapat pengguna terkait tampilan user interface pada aplikasi?	Tampilan interface aplikasi sudah bagus, hanya saja masih belum memiliki warna sendiri dan beberapa menu memiliki warna yang berbeda. Juga pada beberapa halaman interface masih berantakan dan tidak sesuai dengan yang dipilih.
3.	Kekurangan apa yang dirasakan dari penggunaan aplikasi tersebut?	Selama mencoba aplikasi tersebut ternyata masih memiliki beberapa kekurangan, antara lain yaitu tampilan yang masih berantakan, arsitek yang belum dikelompokkan dengan baik, dan fitur pesan yang tersembunyi.
4.	Apakah ada perubahan ataupun fitur yang ingin anda tambahkan?	Sejauh ini saya ingin pada keseluruhan interface memiliki warna sendiri sehingga bisa menjadikan aplikasi itu memiliki ciri khas, juga untuk fitur pesan bisa ditambahkan pada menu proyek dan arsitek agar pengguna bisa langsung menghubungi arsitek untuk bernegosiasi tanpa harus kembali ke halaman utama. Lalu tampilan interface diseluruh aplikasi bisa dirapikan lagi agar lebih <i>user-friendly</i> .

## 2. Empathy Map

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilaksanakan penulis terhadap pengguna aplikasi BuildID, maka penulis menggunakan *empathy map* sebagai bentuk visualisasi apa yang diketahui terhadap pengguna.

**Gambar 2.** Hasil Empathy Map

### b. Define

Pada tahap *define*, penulis menganalisis lebih lanjut informasi yang telah didapatkan pada tahap *empathy*. Oleh karena itu, hasil yang didapatkan dengan tahap tersebut yakni kategori permasalahan yang bermanfaat dalam memudahkan penulis mencari penyelesaian dengan keefektifan permasalahan tersebut. Tabel 2 memuat isi golongan masalah sesuai keperluan pemakai.

**Tabel 2.** Kategori Permasalahan

Permasalahan	Kategori
Aplikasi BuildID yang sudah ada belum memberikan tampilan informasi yang jelas dan masih berantakan	<i>User friendly</i>
Pengguna mengalami kesulitan melihat daftar arsitek yang sesuai dengan kebutuhan	Rekomendasi daftar arsitek terbaik
Pengguna mengeluhkan tidak adanya fitur pesan secara terpisah	Fitur pesan

### c. Ideate

Gagasan rangkaian *ideate* dilaksanakan pengambilan rangkaian *empathize* serta *define* sebelumnya. Dalam rangkaian *ideate* dilaksanakan proses *brainstorming* selanjutnya menghasilkan *brainstorming* dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Solusi

Permasalahan	Solusi
Aplikasi BuildID yang sudah ada belum memberikan tampilan informasi yang jelas dan masih berantakan	Merancang aplikasi BuildID yang <i>user friendly</i> agar memudahkan pengguna dalam mengaksesnya.
Pengguna mengalami kesulitan melihat daftar arsitek yang sesuai dengan kebutuhan	Menambahkan fitur yang memberikan rekomendasi konsep daftar arsitek dan top arsitek.
Pengguna mengeluhkan tidak adanya fitur pesan secara terpisah	Menambahkan fitur pesan tersendiri yang memudahkan pengguna agar dapat berhubungan dengan arsitek.

Fitur-fitur yang akan diberikan pada aplikasi BuildID diantaranya :

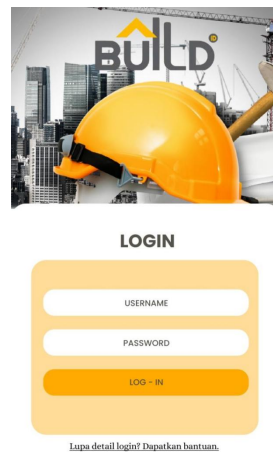
- Pada aplikasi BuildID terdapat penjualan online produk yang ada di toko bangunan dengan harga yang telah disesuaikan.
- Fitur pencarian jasa tukang yang memudahkan pengguna membuat proyeknya.
- Penambahan Top Arsitek yang bertujuan untuk membantu pengguna mengetahui tentang arsitek tersebut.
- Fitur jasa arsitek yang membantu pengguna agar dapat membuat proyek.
- Adanya fitur pesan agar dapat menghubungi arsitek secara langsung serta dapat melakukan negosiasi terkait proyek yang dimiliki.
- Metode pembayaran yang bervariasi.

#### d. *Prototype*

*Interface* adalah bagian penting dalam aplikasi, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun *prototype* perancangan antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut :sebagai berikut :

##### 1. *Interface Login*

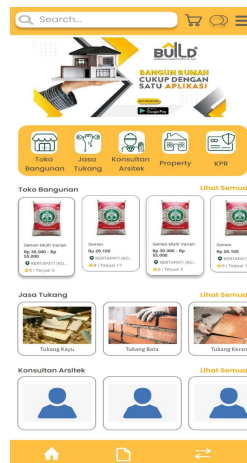
Halaman Login ini berfungsi agar *user* dapat melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*.



**Gambar 3.** *Interface Login*

##### 2. *Interface Home*

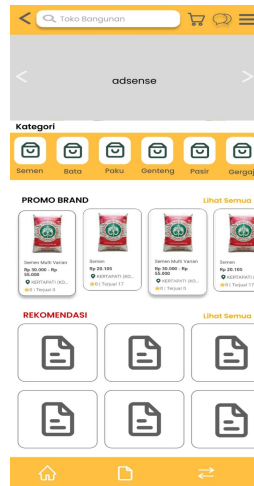
Halaman Home ini memiliki fungsi agar *user* dapat melihat fitur-fitur yang tersedia serta dapat memilih fitur yang diinginkan.



**Gambar 4.** *Interface Home*

##### 3. *Interface Toko Bangunan*

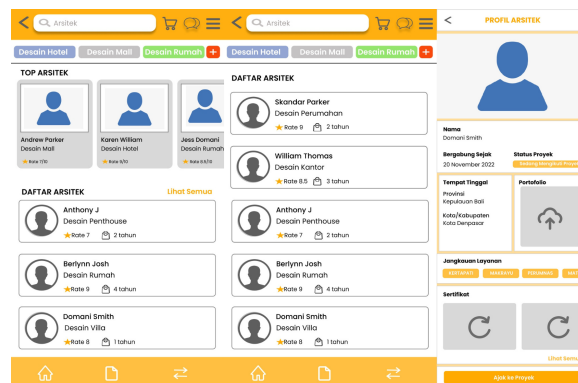
Halaman Toko merupakan halaman yang berguna untuk user melihat barang-barang apa saja yang tersedia/dijual pada halaman tersebut.



Gambar 5. Interface Toko Bangunan

#### 4. Interface Arsitek

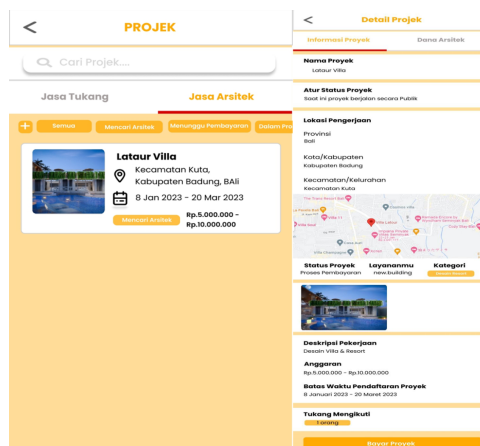
Halaman Arsitek ini berguna bagi user untuk dapat melihat berbagai macam arsitek terkemuka dan seluruh daftar arsitek beserta profil dari arsitek yang dipilih.



Gambar 6. Interface Arsitek

#### 5. Interface Proyek

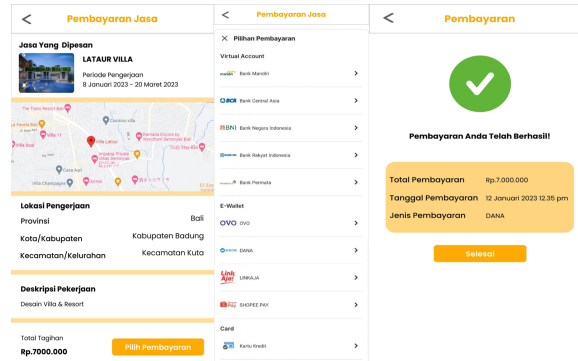
Pada interface Proyek ini user dapat membuat proyek yang ingin dikerjakan, mengajak arsitek yang dipilih, serta melengkapi detail terkait proyek yang sedang dibuat.



Gambar 7. Interface Proyek

6. Interface Pembayaran

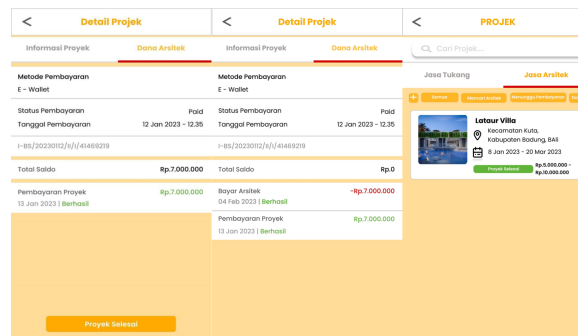
Pada interface Pembayaran ini user dapat melakukan pembayaran yang telah disepakati dengan arsitek, serta memilih metode pembayaran apa yang ingin dilakukan.



Gambar 8. Interface Pembayaran

7. Interface Proyek Selesai

Interface Proyek Selesai ini user dapat melakukan penyelesaian proyek, dan jika selesai dana proyek akan langsung diteruskan kepada arsitek, keterangan yang ada pada proyek juga telah berubah menjadi selesai.



Gambar 9. Interface Proyek Selesai

e. Testing

Metode ini merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas sistem berdasarkan informasi yang sebelumnya sudah dimasukkan ke dalam sistem. Pada tahap ini aplikasi yang sudah dirancang akan diuji menggunakan metode pengujian *black-box testing*, yang telah diuji oleh 11 responden. Berikut merupakan hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi BuildID[13].

Tabel 4. Hasil UAT

Aktivitas	Langkah Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil UAT
HOME			
Kategori arsitek	Jasa User menampilkan kategori jasa arsitek dari tampilan Konsultan Arsitek	Tampil informasi kategori jasa arsitek	OK

	User menampilkan kategori jasa arsitek dengan klik icon menu Konsultan Arsitek	Tampil informasi kategori jasa arsitek	OK
Daftar arsitek populer	User menampilkan arsitek populer	Tampil informasi arsitek populer	OK
Daftar arsitek per kategori	User menampilkan daftar arsitek per kategori	Tampil daftar arsitek per kategori	OK
Pencarian proyek	User melakukan pencarian proyek	Tampil data proyek sesuai kata kunci pencarian	OK
Filter proyek	User melakukan filter proyek	Tampil data proyek sesuai filter yang dipilih	OK
<b>DETAIL ARSITEK</b>			
Detail info arsitek	User menampilkan informasi detail arsitek	Tampil informasi detail arsitek	OK
<b>PROYEK BARU</b>			
Buat proyek baru (public)	User membuat proyek baru yang bisa diakses oleh publik	Berhasil membuat publik proyek	OK
Buat proyek baru (private)	User membuat proyek baru yang tidak bisa diakses private	Berhasil membuat private proyek	OK
Invite arsitek ke proyek (private)	User mengundang arsitek untuk bergabung ke dalam proyek	Terkirim undangan proyek kepada arsitek	OK
Chat group arsitek (public)	User melakukan chat di group	seluruh arsitek yang tergabung dalam chat group dapat menerima informasi melalui chat	OK
Chat group arsitek (private)	User melakukan chat di group	seluruh arsitek yang tergabung dalam chat group dapat menerima informasi melalui chat	OK
Chat private arsitek (public)	User melakukan chat private dengan arsitek	Kedua belah pihak dapat mengirim dan menerima informasi melalui chat	OK
Chat private arsitek (private)	User melakukan chat private dengan arsitek	Kedua belah pihak dapat mengirim dan menerima informasi melalui chat	OK
Negosiasi	User melakukan negosiasi dengan arsitek	Berhasil submit negosiasi	
Terima negosiasi arsitek	User menerima penawaran dari arsitek	User menerima penawaran dari arsitek	OK
<b>PAYMENT</b>			
bank tranfer ( xendit )	User melakukan pembayaran transaksi dengan metode pembayaran bank transfer	Berhasil pembayaran dengan bank transfer	OK
Credit card ( xendit )	User melakukan pembayaran transaksi dengan metode pembayaran credit card	Berhasil pembayaran dengan credit card	OK

Ewallet OVO (xendit)	User melakukan pembayaran transaksi dengan metode pembayaran ewallet OVO	Berhasil pembayaran dengan ewallet OVO	OK
Ewallet DANA (xendit)	User melakukan pembayaran transaksi dengan metode pembayaran ewallet DANA	Berhasil pembayaran dengan ewallet DANA	OK
Ewallet ShopeePay (xendit)	User melakukan pembayaran transaksi dengan metode pembayaran ewallet ShopeePay	Berhasil pembayaran dengan ewallet ShopeePay	OK
<b>PROYEK BERJALAN</b>			
Request pembayaran	User menerima permintaan pembayaran dari arsitek	Berhasil menyetujui permintaan pembayaran arsitek	OK
Penyelesaian proyek	User menyelesaikan proyek yang sedang berjalan	Berhasil menyelesaikan proyek	OK

Berdasarkan tabel diatas merupakan tahapan dimana penguji melakukan uji UAT pada aplikasi BuildID, dan dari hasil pengujian ini ialah rancangan antarmuka pada aplikasi tersebut berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

#### D. Simpulan

Pada analisis ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang akan diimplementasikan kedalam prototype sistem informasi Aplikasi BuildID sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Melalui penerapan metode *Design Thinking* dalam menghasilkan marketplace BuildID yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara signifikan dan memberikan nilai tambah untuk pencapaian tujuan dan sasaran bagi PT Semen Baturaja Tbk. Sistem dapat memperkenalkan dan menjual produk semen kepada masyarakat luas, lalu kemudian terdapat menu Arsitek yang memudahkan bagi para pengguna dalam mencari arsitek yang sesuai. Juga dengan adanya perancangan *user interface* dapat lebih terarah pada fitur-fitur yang diimplementasikan, dan memudahkan serta mempercepat proses pengembangan aplikasi.

#### E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Allah SWT., PT. Semen Baturaja, serta seluruh pihak yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

#### F. Referensi

- [1] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. 01, pp. 50–61, 2023.
- [2] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [3] M. C. Reski, Novriyanto, and F. A. Firdausi, "Analisa dan Desain Kembali

- UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking,” *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 9–16, 2021, [Online]. Available: <https://repository.uin-suska.ac.id/53602/>
- [4] I. Averushyd Juliansyah and I. V Papatungan, “Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking,” *J. Autom.*, vol. 3, no. 1, pp. 4996–5004, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21895>
- [5] G. Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [6] A. Chusnan Widodo and E. Gustri Wahyuni, “Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi,” *J. Ilm. Farm.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–7, 2016.
- [7] M. A. Sidiq, “Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti( Studi Kasus: Data Multimedia ),” *Penerapan Metod. Des. Think. Untuk Peranc. Apl. Manaj. Penanganan Barang Bukti Digit.*, pp. 3–4, 2020.
- [8] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [9] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [10] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [11] E. L. Hady, K. Haryono, and N. W. Rahayu, “User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students’ Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School),” *J. Ilm. Multimed. dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [12] L. Setiyani, “Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing,” *Techno Xplore J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2019, doi: 10.36805/technoexplore.v4i1.539.
- [13] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *J. Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, p. 54, 2021, doi: 10.33087/civronlit.v6i2.85.