

# Analisis dan Perancangan Desain UI/UX Aplikasi OLX Menggunakan Metode *Design Thinking*

<sup>1</sup> Azril Maldini<sup>2</sup> Nur Lutfiyana

<sup>1</sup>Fakultas Teknik Informatika/Sistem Informasi/Prodi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Indonesia

[Maldini.azriel@gmail.com](mailto:Maldini.azriel@gmail.com), [nur.nfy@nusamandiri.ac.id](mailto:nur.nfy@nusamandiri.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article History:

Diterima : 15-08-2024

Disetujui : 10-09-2024

### Keywords:

Aplikasi OLX; Metode Design Thinking; UI/UX

## ABSTRACT

**Abstract:** *The aim of this research is to find out the complexity of the motives experienced by users by looking at their level of satisfaction. By using the design thinking method in analyzing this application, the development of the design appearance can be seen. The results of this research show that the motive underlying users in using the OLX application is the information motive and satisfaction with information that is obtained a lot. This can be seen from the total score value at the final stage of this method. From data processing, the final score was obtained with a value of 71, and it was concluded that the plan was marginal, grade C, and good.*

**Abstrak:** Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif rumit yang dialami penggunadengan melihat berdasarkan tingkat kepuasannya. Dengan metode *design thinking* dalam menganalisis aplikasi ini, pengembangan tampilan desain tampak terasakan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motif yang mendasari penggunadalam menggunakan aplikasi OLX adalah motif informasi dan kepuasan informasi yang banyak diperoleh. Hal tersebut bisa dilihat dari total nilai skor pada tahapan akhir metode ini. Dari pengolahan data pada skor akhir memperoleh nilai 71, dan disimpulkan bah rancangan tersebut sudah *marginal, grade C, dan good*.



<https://doi.org/10.31764/justek.vxiy.zzz>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

## A. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan manusia dan sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan teknologi yang dimanfaatkan untuk melakukan berbagai kegiatan contohnya adalah penjualan. Saat ini penjualan tidak hanya dilakukan secara datang langsung ke perusahaan, akan tetapi dapat dilakukan dengan cara online melalui internet (Metode et al., 2023).

OLX masih mampu menaikkan peringkat yang kemungkinan disebabkan oleh user experience. E-commerce berplatform mobile maupun website, dikatakan baik apabila selalu melakukan evaluasi dan tidak berhenti saat penelitian selesai saja. Peneliti telah membaca banyak review dari aplikasi OLX pada Google Play Store terkait user experience yang dialami oleh user yang dijadikan sebagai pretest untuk mendapatkan beberapa permasalahan. Tampilan aplikasi OLX yang tidak mudah dipahami sehingga sulit digunakan, tampilan notifikasi pesan yang membingungkan, serta tampilan dari user interface yang terlalu ramai dan ribet.

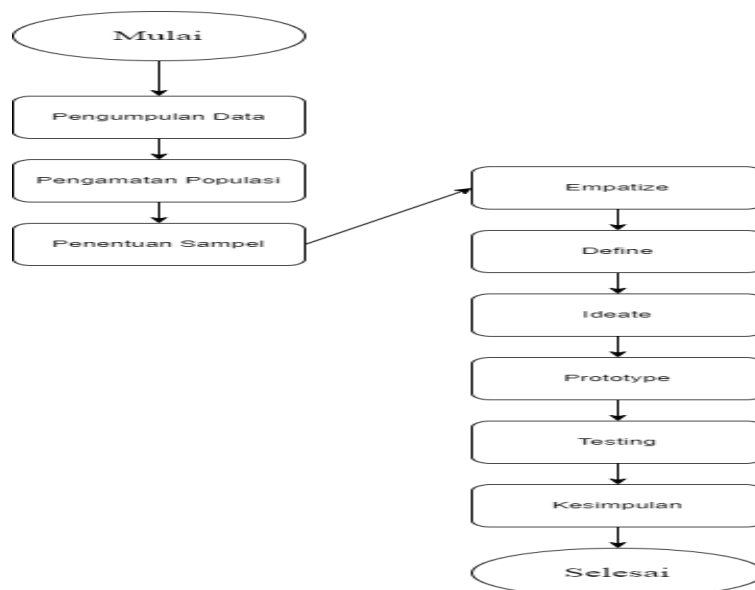
User Interface pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, mengiput data dan menggunakan konten antarmuka pengguna (UI) sangat penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan antarmuka pengguna. Suatu Interface yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem (Setiadi & Setiaji, 2020).

User Experience telah mendapatkan perhatian khusus pada dunia modern. Yang Dimana sebuah User Experience dapat dikatakan mendukung Tingkat keberhasilan dalam membangun website. Metode Design Thinking digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi atau tidak memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan solusi yang inovatif dan efektif (Rosiana et al., 2023).

Penelitian ini akan berfokus menggunakan metode design thinking yang diharapkan dapat memperoleh suatu tampilan yang baru dalam merancang tampilan aplikasi olx untuk mudah digunakan oleh user. Tahapan dari design thinking terdiri dari Empathize, Ideate, Define, Prototype dan Test. Untuk pendekatan menggunakan metode design thinking dapat digunakan untuk mengumpulkan berbagai dari permasalahan yang di miliki oleh pengguna aplikasi e-commerce OLX sehingga untuk dapat dirincikan secara lebih jelas untuk kedepannya dalam pemakaian antarmuka pengguna dapat menjadi lebih optimal. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif rumit yang dialami penggunadengan melihat berdasarkan tingkat kepuasannya.

## B. METODE PENELITIAN

Pada tahapan ini terdapat proses penelitian seperti pengumpulan data, pengamatan populasi, penentuan sampel, penerapan metode *design thinking*, dan yang terakhir menarik kesimpulan.



Sumber : Penelitian, 2024

**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Kuesioner, Form kuesioner disebar dalam bentuk Google Form secara

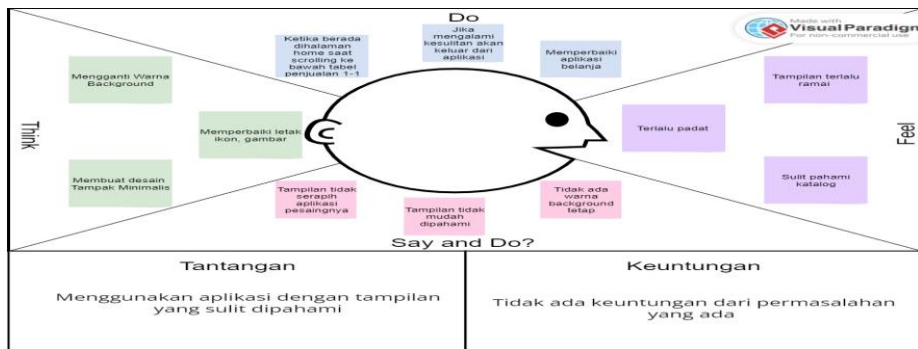
online pada pengguna aplikasi OLX yang berlokasi RW.005, Kelurahan Bahagia, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi; (2) Observasi, Melakukan observasi langsung dengan membukan dan menggunakan aplikasi OLX pada halaman home, obrolan (chat), dan akun saya; (3) Studi Pustaka, Mengumpulkan data melalui dokumen elektronik yang ada di buku-buku, internet, dan jurnal ilmiah yang memiliki berkait judul yang sedang diteliti, (4) Pengamatan Populasi, Populasi pada penelitian ini pengguna aplikasi OLX di RW.006, Kelurahan Perwira, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi sebanyak 100 orang; (5) Penentuan Sampel, Sampel yang dihasilkan berdasarkan Tabel II.1 Penentuan Jumlah Sampel yaitu 100 dengan taraf kesalahan 15,5% dan 10% untuk jumlah sampel yang diperlukan 1% saja sudah bisa mewakili, maka sampel yang diperoleh penelitian yakni sebanyak 99.

*Penerapan Metode Design Thinking* terdiri dari (1) *Empathize*, Peneliti sudah beberapa kali berdiskusi dengan para pengguna aplikasi OLX yang berada di sekitaran lokasi. Membahas terkait user experience pengguna serta mencoba langsung dengan men-download aplikasi OLX untuk mendapatkan pengalaman yang sama. Dengan mempelajari sebanyak mungkin tentang pengguna dan kebutuhan, kemudian peneliti berinovasi dalam mengusulkan rancangan design User Interface dan User Experience aplikasi OLX pada halaman yang sudah ditentukan. Untuk menggambarkan yang dialami user maka alat yang digunakan pada tahap ini yaitu Empathy Map dan Analysis Questions Builder; (2) *Define*, Hasil yang didapatkan sebelumnya kemudian dirangkum, didiskusikan, dan dievaluasi. Selanjutnya dihasilkan pandangan terhadap permasalahan kemudian. Alat yang akan digunakan yaitu How Might We Question, yaitu rumusan pertanyaan yang memungkinkan untuk terjadi nanti pada fase ideate; (3) *Ideate*, Gagasan ide yang dihasilkan sebanyak mungkin dari tahap sebelumnya, lalu diurutkan dan dikelompokkan. Menggunakan alat yaitu Brainstroming; (4) *Prototype*, Ide-ide yang sudah dipilih sebelumnya kemudian akan dirancang kedalam bentuk protyope. Dengan begitu untuk pengguna dapat membandingkan langsung yang akan dialami terhadap UI/UX pada aplikasi OLX.

Alat yang akan digunakan dalam rancangan design prototype ini yaitu software figma; (5) *Testing*, Pada bagian tahapan terakhir yang sudah dilalui sebelumnya, fase pengujian kita bisa melihat gimana perkembangan dari kinerja design prototype yang sudah dirancang. Nanti akan didapatkan kesempatan untuk pengguna secara lebih dalam lagi, pada tahap testing ini alat yang digunakan Usability Scale (SUS) Method, yaitu metode pengukuran untuk Tingkat usability sudut pandang subjektif pengguna.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Observasi *Empathize*

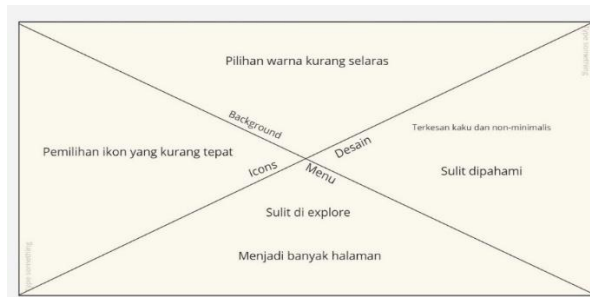


Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 3. *Empathy Map*

Gambar diatas merupakan *Empathy Map* yang telah dikelompokkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dari kuesioner yang sebelumnya telah dijawab oleh berbagai responden. Berdasarkan alat ini peneliti bisa menyadari dan dapat membangun empati terhadap pengguna aplikasi OLX, dikarenakan pengguna sudah mengetahui apa yang mereka alami, rasakan, katakan, dan yang dipikirkan.

#### 2. *Analysis Questions Builder*



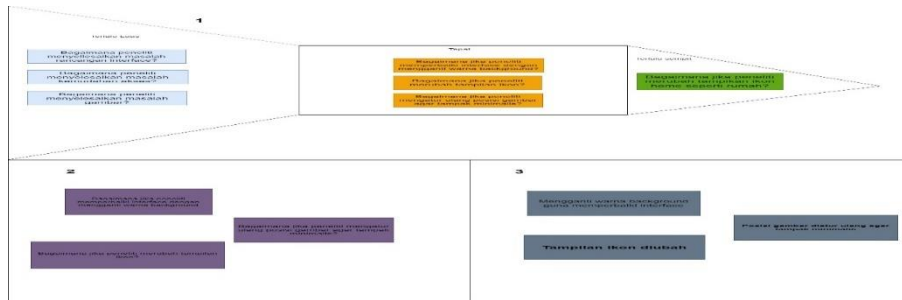
Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 4. *Analysis Questions Builder*

Dari gambar diatas, peneliti telah menetapkan empat (4) faktor yang digunakan dalam *Analysis Questions Builder* yakni meliputi: *icons*, *background*, desain, dan menu. Dari masing-masing faktor meruapakan hal apa saja yang menjadi permasalahannya, kemudian jawaban bisa didapatkan. Dengan demikian, data yang dihasilkan menjadi jauh lebih efisien, berorientasi, dan konkret dengan permasalahan user.

#### 3. *Define*

Proses ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya, kemudian informasi tersebut dianalisis dan diidentifikasi. Pengumpulan informasi dilakukan secara offline maupun online (Komariah & Lutfiyana, 2023).



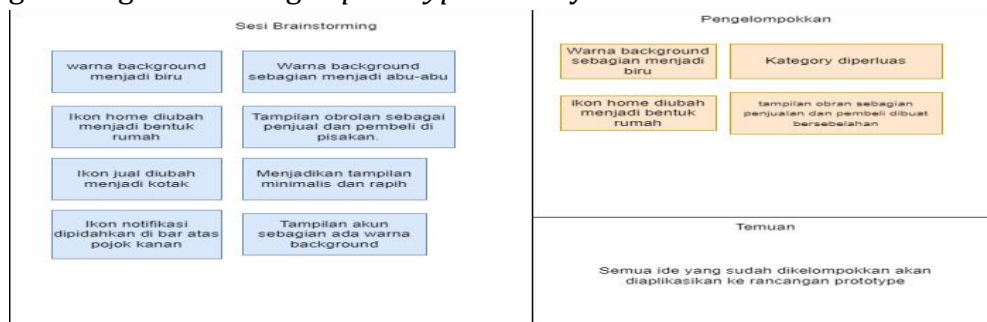
Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 5. *How Might We Questions*

Dari alat ini bisa terlihat beberapa proses, yaitu untuk kolom dengan nomor 1 peneliti merangkai sebanyak-banyaknya pertanyaan terkait tahapan sebelumnya yang kemudian diurutkan untuk ditempatkan pada 3 bagian yaitu ; Terlalu Luas, Tepat, dan Terlalu Sempit. Selanjutnya pertanyaan yang berada di area tepat dipindahkan pada kolom nomor 2, yang mana pertanyaan tersebut merupakan yang paling relevan untuk dilakukan. Terakhir pada kolom nomor 3 merupakan kesimpulan terkait pertanyaan yang ada pada kolom nomor 2 yang akan ditindak lanjuti.

**4. Ideate**

Pada proses ini, ide-ide mulai dihasilkan dan dirangkum yang didapat dari pengamatan pada proses *Emphatize* dan kumpulan informasi yang telah dianalisis dan diidentifikasi pada proses *Define*. Pengumpulan ide tersebut dituang pada bentuk kebutuhan pengguna dan spesifikasi pengguna. Penting untuk mendengarkan kebutuhan dan preferensi pengguna dengan cermat agar perancangan UI berbasis mobile dapat memenuhi ekspektasi dan memberikan pengalaman yang lebih baik dalam melakukan Aplikasi OLX(Komariah & Lutfiyana, 2023). hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan rancangan *prototype* nantinya.



Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 6. *Brainstorming*

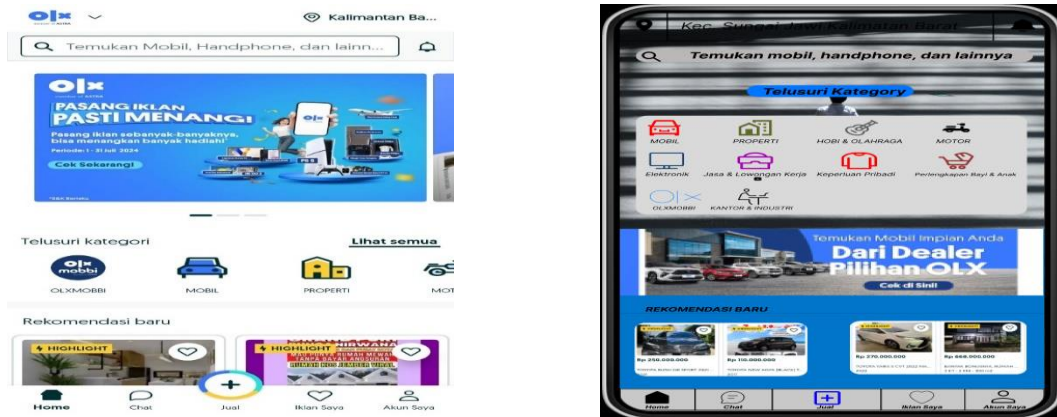
Pada proses *brainstorming* diatas menunjukkan bahwa tahap ini terdiri dari 3 fase, diantaranya: (1) Sesi *Brainstorming*, Kolom ini beridi ide-ide yang menjadi pilihan opsi tepat maupun kurang tepat untuk merancang *prototype*; (2) Pengelompokkan, Selanjutnya ide paling relevan dipilih guna membuat hasil rancangan *prototype* menjadi lebih minimalis, simple, dan mudah dipahami, (3) Temuan, Ide yang sudah dikelompokkan kemudian akan diaplikasikan ke tahap berikutnya.

**5. Rancangan Prototype**

Dari ide terpilih kemudian di aplikasikan ke dalam rancangan *prototype*. Perancang menggunakan *tools software* Figma Web saat membangun tampilan

prototype yang baru. Perancang akan menampilkan empat (4) *interface* lama dan baru dari masing-masing halaman. *Interface* lama terletak disebelah kiri dan *interface* baru terletak disebelah kanan yang kemudian dibawahnya diberi keterangan perbandingan untuk membedakan *interface* lama dengan baru dalam bentuk tabel, berikut adalah rancangannya:

**a. Interface Home**



Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 7. *Interface* Home

Tabel 1. Analisis Perbandingan *Interface* Home

	<i>Interface home lama</i>	<i>Interface home baru</i>
Warna <i>background</i> bawah	Warna putih menyatu dengan <i>background</i>	Diberi warna biru sesuai warna <i>brand</i>
Ikon Jual	Berlogo bulat di jual	Logo jual di ubah menjadi kotak
Ikon <i>home</i>	Berlogo home dengan keterangan rekomendasi	Berlogo rumah dengan keterangan <i>home</i>
Navigasi home	<i>Navigasi menu di scrool ke kanan</i>	<i>Navigasi menu langsung ditampilkan semua</i>

Sumber : Penelitian, 2024

**b. Interface Obrolan**



Sumber : Penelitian, 2024

Gambar 8. *Interface* Obrolan

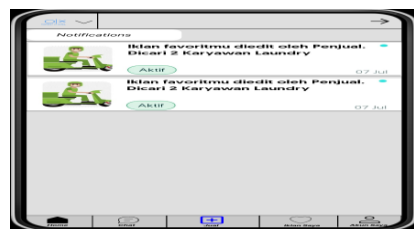
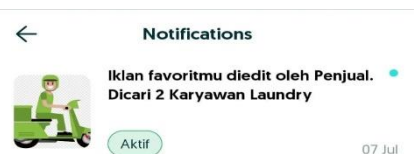
Tabel 2. Analisis Perbandingan Obrolan

	<i>Interface chat lama</i>	<i>Interface chat baru</i>
Chat untuk beli	Berada di halaman tengah atas	Berada di sebelah penjualan
Chat sebagai penjual ( <i>seller</i> )	Berada di atas kanan pojok	Berada sebelah chat beli sebagai Penjualan

<i>Filter chat semua</i>	Berada di halaman kiri disebelah membeli	Tidak ada di halaman.
--------------------------	--	-----------------------

Sumber : Penelitian, 2024

**c. Interface Notifikasi**



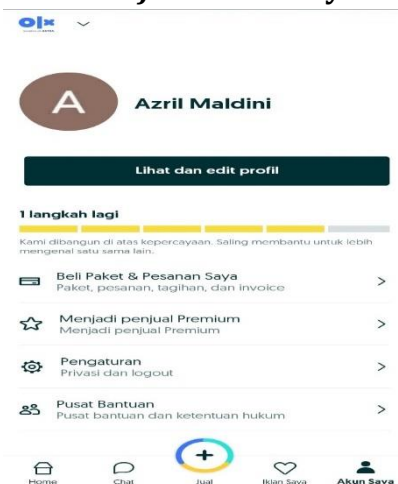
Sumber : Penelitian, 2024

**Gambar 9. Interface Notifikasi**  
**Tabel 3. Analisis Perbandingan Interface Notifikasi**

	<i>Interface notifikasi lama</i>	<i>Interface notifikasi baru</i>
Warna Background	Warna Background berwarna putih terlalu menyatu	Warna background ditambahkan warna abu-abu.
Ikon Back	Berada dikiri atas	Dipindah di sebelah kanan
Tampilan <i>Notif</i> terbaru	Tidak ada batasan line	Ditambahkan line untuk batasan.
Navigasi bar bawah	Tidak ada dihalaman	Berada di halaman bawah

Sumber : Penelitian, 2024

**d. Interface Akun Saya**



Sumber : Penelitian, 2024

**Gambar 10. Interface Akun Saya**  
**Tabel 4. Analisis Perbandingan Interface Akun Saya**

	<i>Interface akun saya lama</i>	<i>Interface akun saya baru</i>
Foto Profil	- Tampak besar. - Warna background putih terlalu datar dengan tampilan.	- Sedikit lebih kecil. - Warna background ditambah biru menyesuaikan tampilan foto lebih bagus
Background	Warna background putih	Warna background ditambahkan abu-abu
Edit dan lihat	Berada ditengah	Berada dibawah nama



Menu	Frame menyatu dengan background.	Garis frame ditambahkan berwarna hitam dan ada batasan space.
Logo Premium	Logo bintang	Logo bintang diubah menjadi diamond icon user

Sumber : Penelitian, 2024

### 6. Pengujian Prototype

Dalam cara menggunakan *System Usability Scale (SUS)* ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut merupakan aturan (rumus) saat perhitungan skor pada kuesionernya (Ariska & Nurlela, 2022):

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurang 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapatkan dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5

Berikut adalah skor perolehan dari jawaban responden dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dalam bentuk tabel :

Tabel 5. Bobot Nilai Jawaban Responden

Responden	SKOR ASLI									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	3	4	2	4	4	4	1	5	1
R2	4	3	4	3	4	3	4	1	5	2
R3	5	3	4	2	4	2	4	1	5	1
R4	5	3	4	3	4	1	4	1	5	2
R5	4	3	4	2	4	4	3	4	1	1
R6	5	3	4	2	4	2	4	1	4	2
R7	5	3	4	1	4	1	4	1	5	2
R8	4	3	4	2	4	2	4	1	5	1
R9	4	3	4	2	4	1	4	1	5	2
R10	5	3	4	2	4	1	4	1	5	1
R11	4	3	4	1	4	2	4	1	4	2
R12	5	3	4	2	4	1	4	1	5	1
R13	4	3	4	1	4	3	4	1	5	2
R14	5	3	4	3	4	1	4	1	5	1
R15	4	3	4	2	4	3	4	1	5	2
R16	5	3	4	3	4	1	4	1	5	1
R17	4	3	4	1	4	1	4	1	4	2
R18	5	3	4	2	4	2	4	1	4	1
R19	4	3	4	3	4	2	4	1	5	2
R20	4	3	4	2	4	1	4	1	5	2
R21	5	3	4	3	4	4	4	1	5	2
R22	4	3	4	1	4	4	4	1	5	2
R23	5	3	4	2	4	4	4	1	5	1
R24	4	3	4	3	4	4	4	1	5	1
R25	5	3	4	1	4	4	4	1	4	2
R26	4	3	4	2	4	4	4	3	5	3
R27	4	3	4	3	4	4	4	3	5	2
R28	4	3	4	2	4	4	4	1	5	1
R29	4	3	4	1	4	4	4	2	4	3
R30	5	2	4	3	4	3	5	2	5	2
R31	4	1	5	2	5	2	5	1	5	2
R32	4	4	4	2	4	2	3	2	4	2
R33	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R34	4	2	4	5	4	2	4	3	5	2
R35	4	2	4	4	4	2	4	2	4	2
R36	4	2	4	4	4	3	4	2	4	2
R37	5	4	2	4	4	2	4	2	4	2
R38	5	3	3	4	3	3	3	3	4	2
R39	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2
R40	4	2	2	2	2	3	3	4	3	2
R41	4	2	2	3	4	4	4	2	4	2
R42	5	2	3	2	5	1	1	1	1	2
R43	4	4	5	1	5	1	5	1	5	2
R44	4	3	4	4	4	5	4	2	4	4
R45	4	1	5	3	2	4	5	1	5	3
R46	4	3	4	4	4	3	4	1	3	4
R47	4	4	4	2	4	2	3	2	4	4
R48	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
R49	4	4	4	4	4	2	4	1	4	3
R50	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
R51	4	2	4	3	4	3	4	2	5	3
R52	5	2	4	2	5	2	4	2	5	5
R53	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
R54	5	4	2	4	2	5	2	4	4	2
R55	4	2	4	5	3	4	4	4	3	5
R56	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4
R57	4	3	4	5	3	3	4	3	3	4
R58	4	3	5	4	4	3	4	2	4	3
R59	4	3	5	4	4	3	4	2	4	3
R60	5	4	3	5	4	2	5	4	3	4
R61	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3
R62	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R63	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R64	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R65	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R66	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R67	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R68	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R69	5	2	4	3	5	5	3	4	4	4
R70	5	2	4	3	5	2	4	2	4	2
R71	5	2	4	3	5	2	4	2	4	4
R72	5	2	4	3	5	2	3	4	4	4
R73	5	2	4	3	5	2	4	2	4	2
R74	5	1	4	3	5	2	4	2	4	3
R75	5	1	4	3	5	5	3	4	4	4
R76	5	2	4	3	5	2	4	2	4	4
R77	5	1	4	3	5	5	3	2	4	2
R78	5	2	4	3	5	2	4	2	4	4
R79	5	1	4	4	5	5	3	4	4	4
R80	5	2	4	3	5	2	3	4	4	4
R81	5	2	4	3	5	2	4	2	4	4
R82	5	1	4	3	5	2	3	2	4	4
R83	5	2	4	3	5	1	3	4	4	4
R84	5	1	4	3	5	2	4	2	4	2
R85	5	1	4	3	5	1	3	4	5	4
R86	5	1	4	3	5	2	3	4	5	4
R87	5	4	4	2	5	2	1	2	4	5
R88	4	2	4	2	4	2	4	1	5	2
R89	4	2	4	1	5	2	4	2	5	3
R90	4	2	4	2	4	1	5	1	5	4
R91	5	2	5	2	5	2	5	5	5	2
R92	4	2	5	3	4	2	5	2	4	4

Sumber : Penelitian, 2024



Jawaban responden yang dikumpulkan pada Tabel IV.5, maka selanjutnya dapat melakukan perhitungan menggunakan point 1 dan 2 terkait aturan metode SUS yang dirangkum sebelumnya. Setelah dihitung maka didapatkan hasil rekapitulasi jawaban responden dengan nilai akhir totalnya, berikut perhitungannya:

Tabel 6. Bobot Nilai Perhitungan SUS

Skor Hitung Hasil										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	2	3	3	3	1	3	4	4	4	31	77,5
3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	29	72,5
4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	33	82,5
4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	32	80
3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	30	75
4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5
4	2	3	4	3	4	3	4	4	3	34	85
3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	32	80
3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	32	80
4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	34	85
3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	31	77,5
4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	34	85
3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	31	77,5
4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	33	82,5
3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	30	75
4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	33	82,5
3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	32	80
4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	32	80
3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	30	75
3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	32	80
4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	32	80
3	2	3	4	3	1	3	4	4	3	30	75
4	2	3	4	3	1	3	4	4	4	31	77,5
3	2	3	2	3	1	3	4	4	4	29	72,5
4	2	3	4	3	1	3	4	3	3	30	75
3	2	3	3	3	1	3	2	4	2	26	65
3	2	3	2	3	1	3	4	4	3	28	70
3	2	3	3	3	1	3	4	4	4	30	75
3	2	3	4	3	1	3	3	3	2	27,5	67,5
4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	31	77,5
3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5
3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	27	67,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
3	3	3	0	3	3	2	2	4	3	26	65
3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	28	70
3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	26	65
4	1	1	3	3	3	3	3	3	3	27	67,5
4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	24	60
3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24	60
3	3	1	3	1	2	2	1	2	3	21	52,5
3	3	1	2	3	1	3	3	3	3	25	62,5
4	3	2	3	4	4	0	4	0	3	27	67,5
3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	35	87,5
3	2	3	1	3	0	3	3	3	1	22	55
3	4	4	3	1	4	4	4	4	2	29	72,5
3	2	3	1	3	2	3	4	2	1	24	60
3	1	3	3	3	3	2	3	3	1	25	62,5
3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	23	57,5
3	1	3	1	3	3	3	4	3	2	26	65
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	97,5
3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	28	70
4	3	3	3	4	3	3	3	4	0	30	75
3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	24	60
4	1	1	1	1	0	1	1	3	3	16	40
3	3	3	0	2	1	3	1	2	0	18	45
3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	25	62,5
3	2	3	0	2	2	3	2	2	1	20	50
3	2	4	1	3	2	3	3	3	2	26	65
3	2	4	1	3	2	3	3	3	2	26	65
4	1	2	0	3	3	4	1	2	1	21	52,5
3	2	4	1	3	2	3	2	3	2	25	62,5
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	3	3	2	4	0	2	1	3	1	23	57,5
4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	31	77,5
4	3	3	2	4	0	2	1	3	1	23	57,5
4	3	3	2	4	3	2	1	3	1	26	65
4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	31	77,5
4	4	3	2	4	3	1	1	4	2	28	70
4	4	3	2	4	0	2	1	3	1	24	60
4	3	3	2	4	3	3	3	3	1	29	72,5
4	4	3	2	4	0	2	3	3	3	28	70
4	3	3	2	4	3	3	3	3	1	29	72,5
4	4	3	1	4	0	2	1	3	1	23	57,5
4	3	3	2	4	3	2	1	3	1	26	65
4	3	3	2	4	3	3	3	3	1	29	72,5
4	4	3	2	4	3	2	3	3	1	29	72,5
4	3	3	2	4	4	2	1	3	1	27	67,5
4	4	3	2	4	3	2	3	3	3	31	77,5
4	4	3	2	4	4	2	1	4	1	29	72,5
4	4	3	2	4	3	2	1	4	1	28	70
4	1	3	3	4	3	0	3	3	0	24	60
3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	32	80
3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	32	80
3	3	3	3	3	4	4	4	4	1	32	80
4	3	4	3	4	1	4	0	4	3	30	75
3	3	4	2	3	3	4	3	3	1	29	72,5
4	4	4	4	4	4	4	0	4	3	35	87,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
4	2	2	2	2	2	3	1	3	1	22	55

Sumber : Penelitian, 2024

Jawaban dari tiap responden kemudian dijumlahkan lalu dikali 2,5 maka diperoleh nilai. Selanjutnya, seluruh nilai dijumlahkan dan dibagi sejumlah responden yaitu 99 orang. Maka didapatkan skor rata-rata/total nilai *System Usability Scale* (SUS) adalah 71.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian analisis dan perancangan desain UI/UX pada aplikasi OLX yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Mengenai adanya perubahan saat merancang *prototype* baru terkait posisi gambar, serta perpindahan fitur dan warna background sangat memiliki pengaruh terhadap kualitas UI/UX. Sehingga dengan perubahan ini, tampilan menjadi lebih mudah dipahami dan tampak nyaman digunakan (minimalis).
2. Dari hasil pengujian *prototype* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapat skor akhir 71, Dimana angka ini menunjukkan bahwa rancangan tersebut sudah *marginal, grade C, dan good*. Dengan ini, OLX sangat memungkinkan terjadi peningkatan kualitas UI/UX pada aplikasinya.
3. Penerapan metode *design thinking* dalam menganalisis dan merancang desain UI/UX dapat menjadi salah satu solusi yang tepat dalam mengembangkan kualitas pada aplikasi OLX untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik.

Dari kesimpulan yang sudah dihasilkan maka tidak terlepas dari saran-saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut: (1) Melakukan analisis lanjutan pada keseluruhan halaman aplikasi OLX sehingga *user experience* bisa menjadi lebih baik lagi; (2) Dapat menggunakan perspektif dari variasi metode lain seperti *heuristic evaluation*, *A/B testing*, dan lainnya; (3) Memperluas jangkauan populasi agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Dosen Pembimbing Nur Lutfiyana M,Kom. Penelitian tugas akhir ini mulai dari proses awal sampai akhir. Tidak lupa juga untuk teman-teman seangkatan dan semua pihak yang sudah berkontribusi dalam suksesnya penelitian OLX.

#### REFERENSI

- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86–91.
- Komariah, N., & Lutfiyana, N. (2023). Perancangan Ui Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus Upt Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 8(2), 207. <https://doi.org/10.51211/isbi.v8i2.2662>
- Metode, M., Thinking, D., Cv, P., & Ban, M. (2023). *Analisa Dan Perancangan UI / UX APLIKASI PENJUALAN*. 9(1), 46–53.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 246–253. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.