



# Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode *Design Thinking*

Rino Adi Kurniawan<sup>1</sup>, Rina Firliana<sup>2</sup>, Anita Sari Wardani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>[rinoad08@gmail.com](mailto:rinoad08@gmail.com), <sup>2</sup>[rina@unpkediri.ac.id](mailto:rina@unpkediri.ac.id), <sup>3</sup>[anita@unpkediri.ac.id](mailto:anita@unpkediri.ac.id)

## Abstrak

Perkembangan di era teknologi globalisasi yang sangat cepat membawa banyak manfaat di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang penjualan produk kosmetik. MsGlow Skincare Yuka Beauty memiliki potensi mengikuti perbisnisan secara *online* dengan memiliki produk kecantikan original. Untuk mendukung potensi tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi, tetapi sebelum membuat sebuah aplikasi membutuhkan perancangan *user interface* dari aplikasi penjualan kosmetik. Dalam merancang *user interface* dari aplikasi penjualan kosmetik ini menggunakan metode *design thinking*. Setelah melakukan perancangan ini hasil *prototype* diuji menggunakan pengujian kegunaan atau *usability* dengan metode *Use Questionnaire*. Dalam metode *Use Questionnaire* mempunyai aspek-aspek seperti *Usefulness*, *Ease Of Learning*, *Ease Of Use* dan *Satisfaction*. Dalam pengujian *usability* ini melakukan dengan penyebaran kuesioner sebanyak 30 butir pernyataan kepada 20 orang evaluator dan menggunakan 5 *point* skala penilaian untuk mendapatkan data. Dari pengujian *usability* ini mendapatkan nilai 87% dari aspek kegunaan (*usefulness*), 84% dari aspek kemudahan penggunaan (*ease of use*), 89% pada aspek kemudahan dalam mempelajari (*ease of learning*), dan 85 % dari aspek kepuasan pengguna (*satisfaction*).

**Kata Kunci:** *Design Thinking*, *Kosmetik*, *Usability*, *Use Questionnaire*, *Prototype*

## PENDAHULUAN

Perkembangan di era teknologi globalisasi saat ini sangat cepat membawa banyak manfaat dalam berbagai aspek. Manusia memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan pekerjaan merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi ini harus diimbangi dengan perkembangan di bidang sumber daya manusia.

Menurut Pressman dan Bruce (Lukman & Aryanto, 2019) dalam perkembangan teknologi sekarang aplikasi *mobile* memiliki mekanisme interaksi yang unik pada tampilan antarmuka yang tersedia oleh *platform mobile*. Aplikasi *mobile* khusus dirancang untuk *platform mobile* seperti IOS, android. Aspek tertentu harus sangat diperthatikan dalam merancang aplikasi *mobile*. Salah satunya yakni aspek pengalaman pengguna atau *user experience* saat memakai aplikasi. Keberhasilan sebuah aplikasi dapat dilihat dari analisa bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut, sedangkan *User Interface* (UI) adalah representasi visual yang berada diantara pengguna (*user*) dengan piranti tersebut (Karaman dkk., 2024).

Berdasarkan analisa peneliti toko kosmetik MsGlowskincare Yuka Beauty memiliki potensi mengikuti perbisnisan secara *online* dengan memiliki produk kecantikan original. Pemasaran digital memberikan persaingan yang sehat sehingga menghasilkan kualitas produk yang terus ditingkatkan (Santoso dkk., 2022). Namun dalam toko ini memiliki sebuah masalah untuk menjual produknya secara *online*. Media *online* merupakan sebuah jaringan komunikasi yang terjadi secara *online* melalui situs di internet. Di era perkembangan teknologi menuntut sebuah penyajian informasi yang lengkap dalam sebuah instansi merupakan hal yang penting. Mengimplementasikan aplikasi salah satunya, dengan ini dapat mengolah dan menyajikan data secara cepat untuk memperoleh data informasi yang tepat.

Proses bisnis Toko Kosmetik MsGlowskincare Yuka Beauty saat ini terdiri masih manual menggunakan media kertas yang dirasa kurang efektif. Akibatnya rentan terjadi kecurangan pada sistem tersebut yang dilakukan oleh karyawan toko yang dapat berakibat kerugian yang ditanggung oleh pemilik toko. Permasalahan saat ini penjualan toko masih dilakukan secara *offline*, proses bisnis seperti pencatatan stok, pelaporan keluar masuk barang masih manual dan proses pembelian harus datang ke lokasi langsung. Pada usaha ini ingin mempunyai aplikasi *mobile* untuk mempermudah dan memperluas proses penjualannya. Salah satu tahap pembuatan aplikasi *mobile* adalah desain UI/UX.

Pada penelitian ini desain UI/UX menggunakan metode *design thinking*. Menurut Kelley and Brown dalam (Lazuardi & Sukoco, 2019) pendekatan *design thinking* adalah metode pendekatan untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang sebagai pengguna yang berpusat terhadap inovasi yang diambil. Metode tersebut tidak hanya memecahkan masalah yang kompleks namun juga mampu melahirkan ide yang cemerlang dan inovatif. Disamping itu proses pembuatan konsep yang ringan sesuai dengan permasalahan yang dialami toko kosmetik MsGlowskincare Yuka Beauty.

Beberapa penelitian yang relevan diantaranya :

Penelitian UI/UX telah dilakukan oleh (Wulandari & Voutama, 2023) membahas mengenai perancangan *user interface* aplikasi konsultasi kesehatan mental *online* berbasis *mobile* menggunakan metode *User Centered Design*. Hasil dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) sebesar 82 dengan *grade scale* B, dimana secara *Usability* perancangan *user interface* dikatakan layak atau dapat diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fariyanto & Ulum, 2021) tentang perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode *Design Thinking*. Tujuan dari perancangan aplikasi e-voting ini diharapkan akan membantu masyarakat perantauan tetap menggunakan hak suara, sehingga walaupun mereka tidak kembali ke daerah asal mereka tetap dapat menggunakan hak suara mereka. Dari uji *usability* dengan menggunakan SUS atau *System Usability Scale* didapatkan skor nilai sebesar 77,00 yang dimana itu menunjukkan hasil yang baik atau “B”. Oleh karena itu, dalam penelitian ini berhasil memberikan *user experience* dan desain *user interface* yang baik untuk aplikasi pemilihan kepala desa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Firmansyah dkk., 2020) tentang perancangan aplikasi *startup* SiBengkel bertujuan untuk memecahkan permasalahan dalam *service* kendaraan yang banyak dan juga mempermudah pihak bengkel dalam mengelola antrian *service* yang melonjak, Terdapat fitur *booking service online*, dan juga terdapat fitur penjualan part. Dalam perancangan ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk evaluasi terhadap desain yang telah dibuat. Pada pengujian SUS mendapatkan hasil 74, dimana skor tersebut dapat dinyatakan dapat diterima oleh pengguna.

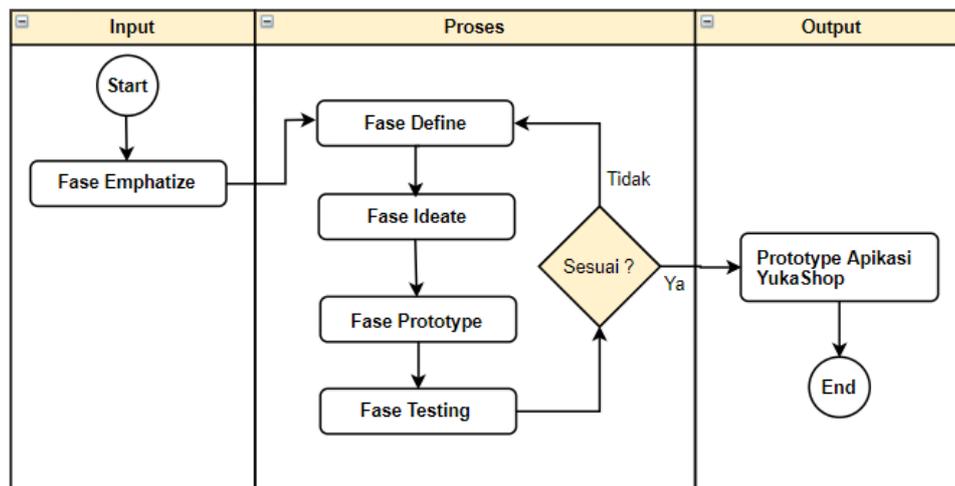
Penelitian oleh (Putri dkk., 2023) mengenai perancangan sistem informasi bimbingan dan konseling yang memanfaatkan teknologi sehingga layanan BK dapat diselenggarakan secara digitalisasi. Penelitian ini menggunakan metode *Prototype* dimana dalam membuat rancangan sebuah aplikasi dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh calon pengguna. Dengan adanya *prototype* sistem informasi bimbingan dan konseling, peneliti dapat memperoleh *user experience* dari pihak sekolah (Guru BK dan siswa) berupa masukan terkait tampilan yang harus dibuat menarik dan prosedur dalam layanan BK di Sekolah.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Wicak dkk., 2023) tentang desain UI/UX aplikasi konter *handphone* menggunakan *Design Thinking*. Penelitian ini mendukung proses bisnis UMKM konter *handphone*, dimana dalam proses bisnis konter *handphone* dengan skala kecil menengah masih menggunakan media kertas yang dirasa kurang efektif sehingga membutuhkan sebuah aplikasi. Penelitian ini memperoleh hasil *usability testing* dengan nilai sebesar 89% pada aspek kegunaan (*usefulness*), 86% pada aspek kemudahan dalam penggunaan (*ease of use*), 89% pada aspek kemudahan dalam mempelajari (*ease of learning*) dan 83% pada aspek kepuasan (*satisfaction*).

## METODE

### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan *user interface* dan *user experience* dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*.



Gambar 1. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan *Design Thinking* menurut (Darmalaksana, 2020), terdapat 5 fase, yaitu: *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penjelasan setiap fase berdasarkan gambar 1 sebagai berikut :

#### a. Fase *Emphatize*

Fase *Emphatize* merupakan fase pengumpulan data dari kuesioner *online*. Dalam tahap ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan ide untuk membangun desain *user interface* dari aplikasi YukaShop (Aplikasi penjualan kosmetik).

#### b. Fase *Define*

Pada fase *define* merupakan proses mengumpulkan informasi dari inti masalah calon *user* yang telah dikumpulkan dari fase *emphatize*. Dimana pada fase *ideate* berisi tentang *user persona*, *user scenario* dan *user journey map*.

### c. Fase *Ideate*

Fase *ideate* merupakan tahap untuk menghasilkan ide-ide kreatif terhadap solusi masalah yang ditemukan. Dalam fase ini memungkinkan memecahkan masalah menggunakan pemikiran ide logika yang kreatif dan inovatif. Fase *ideate* ini berisi mengenai peta konsep, kerangka berfikir dan desain sistem.

### d. Fase *Prototype*

Fase *prototype* merupakan proses membuat *prototype* atau rancangan *user interface* aplikasi dari ide inovasi hingga produk terwujud. Semakin detail *user interface prototype*, maka semakin baik untuk diwujudkan. Dalam fase ini komponen harus bersifat *reusable* (Wicak dkk., 2023). Data yang diperoleh nantinya akan membantu dalam merancang *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan user (Nugroho dkk., 2022).

### e. Fase *Testing*

Fase *Testing* merupakan proses pengujian terhadap *prototype* aplikasi yang telah dibuat agar mendapatkan *feedback* atau umpan balik dari responden. Pada penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire*. Ini berguna untuk membantu mengukur *usability* dalam bentuk kuesioner yang sesuai standar ISO 9421 (Al Bahri dkk., 2023). *USE Questionnaire* sendiri memiliki 4 variabel yakni *usefulness*, *ease for use*, *ease of use* dan *satisfaction*.

## Membuat Kuesioner Aspek *Usability Testing*

Dalam pembuatan kuesioner ini berdasarkan dari aspek *usability*. *Usability* mempunyai tujuan mengetahui apakah interaksi *user* dengan aplikasi berjalan dengan baik atau tidak (Lestari dkk., 2023). Pengujian ini dengan metode *USE Questionnaire* yang memiliki aspek antara lain, *Usefulness*, *ease of learning*, *ease of use* dan *satisfaction*. Selanjutnya kuesioner yang telah dibuat seperti tabel 1 akan dibagikan kepada evaluator untuk mengisi setiap pernyataan dalam kuesioner.

Tabel 1. Kuesioner Pernyataan *Usability Test*

No.	Pernyataan
<b><i>Usefulness</i></b>	
1.	Sistem ini membantu saya lebih efektif dalam mengelola produk.
2.	Sistem membantu saya lebih produktif dalam mengecek stok produk.
3.	Sistem ini bermanfaat dalam mengelola penjualan.
4.	Sistem ini memberi keleluasaan dalam mengontrol penjualan produk.
5.	Saya dapat dengan mudah mencapai hal yang saya inginkan dengan menggunakan sistem ini.
6.	Dengan menggunakan sistem ini saya menghemat waktu untuk mengetahui stok produk.
7.	Pada sistem ini menu kategori sesuai dengan kebutuhan saya.
8.	Menu cetak laporan bekerja sesuai dengan yang saya harapkan pada sistem ini.
9.	Sistem ini memiliki fitur yang mudah digunakan.
10.	Sistem ini mudah untuk digunakan.
<b><i>Ease of use</i></b>	
11.	Sistem mudah dipahami saat digunakan.
12.	Fitur cetak laporan mudah dioperasikan pada sistem ini.
13.	Sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya.
14.	Saat menggunakan sistem ini, saya tidak menemukan kesulitan.
15.	Tanpa adanya intruksi tertulis, saya dapat menggunakan sistem ini.
16.	Sistem ini konsisten saat digunakan.
17.	Pengguna akan menyukainya saat menggunakan sistem.
18.	Saya dapat mengatasi kesalahan saat sistem ini
19.	Saya menggunakan sistem ini dengan lancar.
<b><i>Ease of Learning</i></b>	
20.	Saya dapat belajar dengan mudah saat menggunakan fitur pada sistem ini dengan cepat.
21.	Fitur pada sistem ini mudah diingat.
22.	Sistem mudah dipelajari saat menggunakannya.
23.	Saya cepat mempelajari fitur pada aplikasi ini.
<b><i>Satisfaction</i></b>	
24.	Saya akan merekomendasikan sistem ini kepada teman saya karena mudah digunakan.
25.	Saya merasa puas saat memakai fitur pada sistem ini.
26.	Saya merasa menyenangkan saat menggunakan sistem ini.
27.	Fitur checkout bekerja seperti yang saya inginkan.
28.	Tampilan Interface pada sistem ini sangat bagus.

No.	Pernyataan
29.	Saya merasa harus memiliki sistem ini pada handphone saya.
30.	Sistem ini nyaman untuk digunakan.

### Membuat Kuesioner Aspek

Dalam pembuatan kuesioner ini berdasarkan dari aspek *usability*. *Usability* mempunyai tujuan mengetahui apakah interaksi *user* dengan aplikasi berjalan dengan baik atau tidak (Lestari dkk., 2023). Pengujian ini dengan metode *USE Questionnaire* yang memiliki aspek antara lain, *Usefulness*, *ease of learning*, *ease of use* dan *satisfaction*. Selanjutnya kuesioner yang telah dibuat seperti tabel 1 akan dibagikan kepada evaluator untuk mengisi setiap pernyataan dalam kuesioner.

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{100}{\text{skala likert}} & (1) \\ &= \frac{100}{5} \\ &= 20 \end{aligned}$$

Dari Perhitungan rumus Interval(I) diperoleh skor kategori kelayakan pengujian *usability* tersebut pada tabel 2.

Tabel 1. Kategori kelayakan

Kualifikasi	Range
Sangat Tidak setuju	0 - 20%
Tidak Setuju	21 - 40 %
Cukup Setuju	41 – 60%
Setuju	61 – 80%
Sangat Setuju	81 – 100%

Selanjutnya kuesioner pernyataan *usability test* pada tabel 1 dibagikan kepada evaluator untuk diuji. Untuk evaluator sendiri peneliti mengambil sebanyak 20 orang untuk mengisi pernyataan *usability test*. Kemudian dari data yang didapatkan, tiap-tiap pernyataan akan dicari nilai persentase dengan rumus 2.

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor rata - rata}}{\text{Skor maksimal}} \quad (2)$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Fase *Emphatize*

Pada fase *emphatize* ini merupakan tahap pertama saat memulai merancang desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik. Kuesioner pada tabel 3 diberikan kepada owner dan karyawan dari MSGlow Yuka Skincare untuk mendapatkan *pain* dan *gaint* dari pengguna.

Tabel 3. Pertanyaan Fase *Emphatize*

Pertanyaan	Responden	
	Owner	Karyawan
Apakah anda mengetahui aplikasi penjualan kosmetik ?	Mengetahui	Tidak Mengetahui
Apakah anda pernah menggunakan aplikasi penjualan kosmetik ?	Tidak Pernah	Tidak Pernah
Jika Anda pernah, layanan apa yang gunakan?	Tidak Pernah	Tidak Pernah
Jika Anda belum, halangan apa yang membuat belum pernah menggunakannya?	Tidak Tertarik	Tidak mengetahui bahwa ada aplikasi penjualan kosmetik
Layanan apa yang perlu ada namun belum tersedia dari aplikasi penjualan kosmetik yang sudah ada?	Aplikasi Penjualan kosmetik dan pembukuan stok yang menarik	Layanan pembukuan stok barang keluar masuk
Layanan apa yang anda sukai dari aplikasi penjualan kosmetik yang sudah ada ?	Pendaftaran yang mudah dan mengetahui stok barang yang tersedia	Layanan rekomendasi produk dan pembukuan

Hasil kuesioner *emphatize* diatas hasilnya menemukan sebuah masalah yakni, calon *user* sudah mengetahui aplikasi penjualan kosmetik namun belum sama sekali pernah menggunakannya. Selain itu aplikasi yang sudah beredar, semuanya belum ada fitur untuk pembukuan stok dan pencatatan keluar masuk barang. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi untuk memecahkan permasalahan tersebut agar proses bisnis dalam toko tersebut menjadi lebih efektif dan efisien.

**b. Fase Define**

Pada fase *define* ini tahap dimana dijelaskan secara detail agar mendapatkan *user persona*, *user scenario* dan *user journey map*.

1. *User Persona*

Gambar 2 menunjukkan detail biografi singkat pengguna dan *pains gains* dari pengguna.



Gambar 1. *User persona*

2. *User Scenario*

Andika Asrining Wuri merupakan pemilik atau owner dari msglow skincare Yuka Beauty dari cabang Nganjuk. Owner merasakan ada beberapa permasalahan yang terjadi seperti penjualan toko masih dilakukan secara *offline*, proses bisnis seperti pencatatan stok, pelaporan keluar masuk barang masih manual. Hal tersebut membuat proses bisnis kurang efisien, maka dari itu owner ingin memiliki sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penjualan, pencatatan stok, dan pelaporan keluar masuk barang.

3. *User Journey Map*

## User Journey Map

### Persona: Andika Asrining Wuri

Scenario: Andika asrining wuri merupakan owner dari toko kosmetik MSGlow Yuka Skincare, pemilik menyadari bahwa dalam pengelolaan dan penjualan dalam tokonya kurang efisien. maka dari itu owner ingin memiliki sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penjualan, pencatatan stok, dan pelaporan keluar masuk barang.

### Expectations

- Fitur pencatatan stok produk dan pencatatan keluar masuk produk yang mudah dan praktis
- Aplikasi penjualan yang menarik
- Fitur pelaporan selalu update
- Fitur cetak laporan yang mudah

STAGE	Cek produk	Menambah stok produk	Update data produk	Menjual produk	Melihat data transaksi	Mencetak laporan
TASK LIST	Tasks Mengecek dan menghitung produk	Tasks Menambah produk yang akan habis	Tasks Mencatat dan memperbaiki data produk	Tasks Memberikan informasi produk (nama, keterangan produk, harga)	Tasks menentukan periode untuk melihat data transaksi tertentu	Tasks Menentukan periode waktu untuk mencetak jenis laporan
TOUCHPOINT	Antarmuka pengguna data stok produk	Antarmuka pengguna input data produk	Antarmuka pengguna untuk mengedit data produk	Antarmuka Pengguna Sistem (card produk)	Antarmuka Pengguna Sistem (Filter opsi sorting)	Layar pratinjau laporan
OPPORTUNITIES	Area to improve Menyediakan fitur melihat data stok produk	Area to improve Menyediakan fitur tambah data stok produk	Area to improve Menyediakan fitur update data produk	Area to improve Membuat fitur checkout penjualan yang mudah	Area to improve Menyediakan fitur filter dan fitur pelaporan data stok, transaksi dan keluar masuk produk	Area to improve Menyediakan fitur cetak laporan yang mudah dan praktis

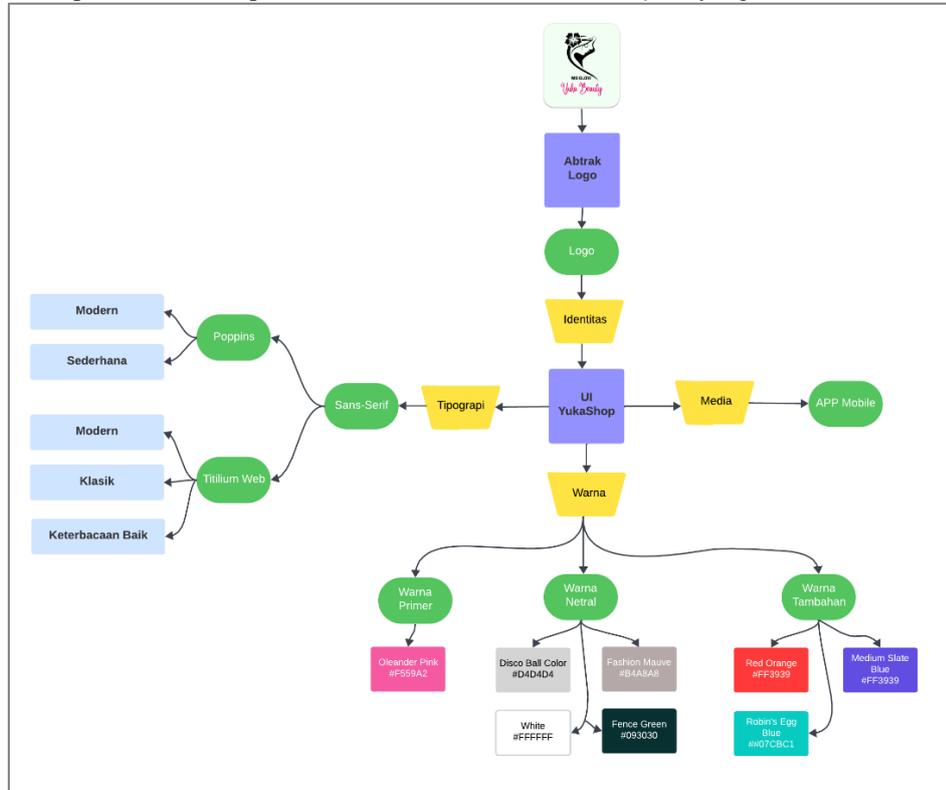
Gambar 2. User Journey Map

Gambar 3 merupakan *user journey map* yang berguna untuk memahami kebutuhan *user* dalam berinteraksi dengan produk yang akan dibuat.

c. Fase *Ideate*

1. *Mind Mapping*

Gambar 4 merupakan *mind mapping* dari *prototype* aplikasi yukashop yang bertujuan untuk mengelola informasi dan mempermudah konsep dalam memahami desain *user interface* yang akan dibuat.



Gambar 4. *Mind Mapping*

2. Crazy 8s

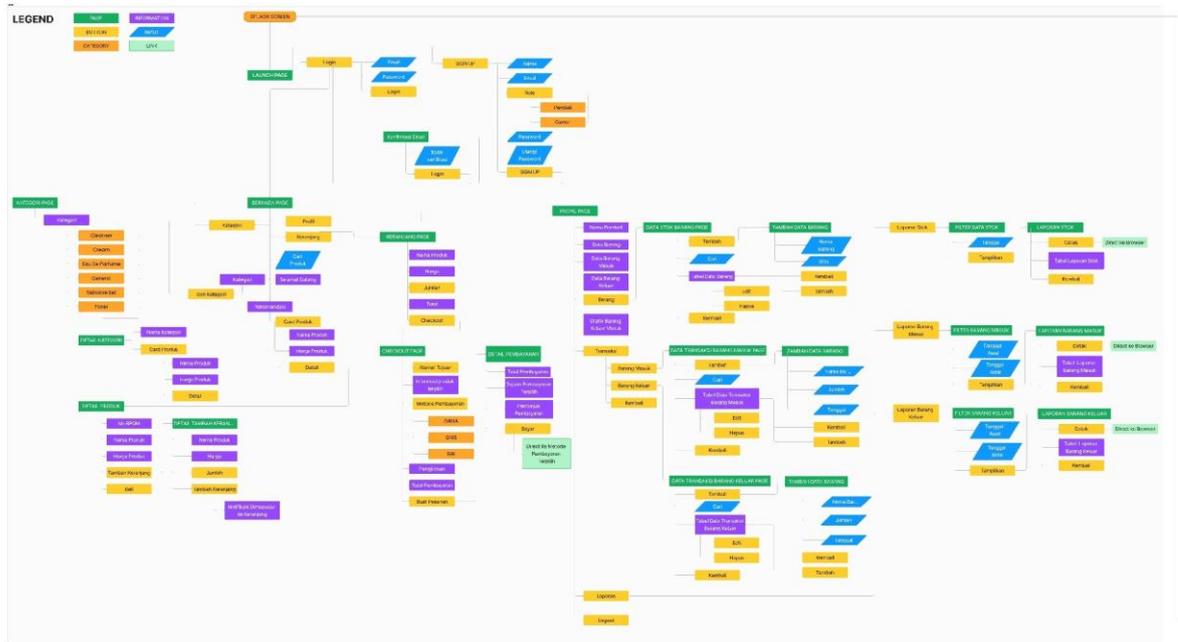
Gambar 5 merupakan teknik pembuatan sketsa yang cepat dan menantang untuk memperoleh ide yang sebanyak-banyaknya dalam waktu 8 menit.



Gambar 5. Crazy 8s

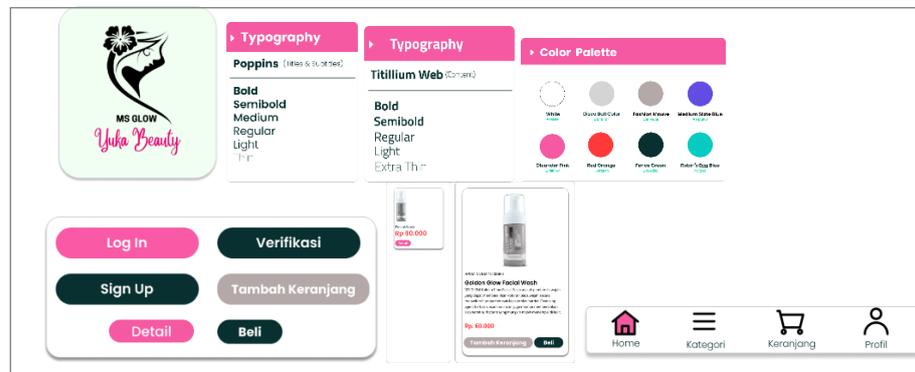
3. Architecture information

Gambar 6 merupakan *Architecture Information* dari *prototype* aplikasi yukashop yang bertujuan untuk mengelola data informasi menjadi struktur yang sistematis dan mempermudah *user* untuk memahami sebuah informasi.



Gambar 6. Information Architecture

4. Design System

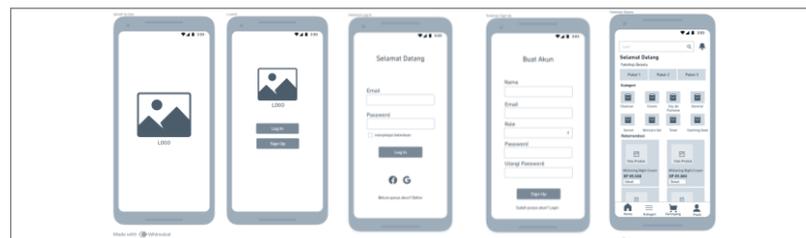


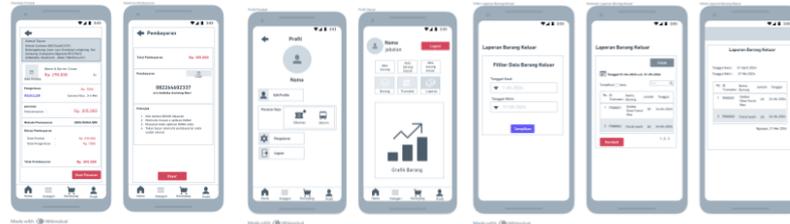
Gambar 3. Design system

Gambar 7 merupakan kumpulan komponen dari *prototype* aplikasi yukashop yang terdiri dari logo, *typography*, *color palette*, *button* dan *card*.

d. Fase *Prototype*

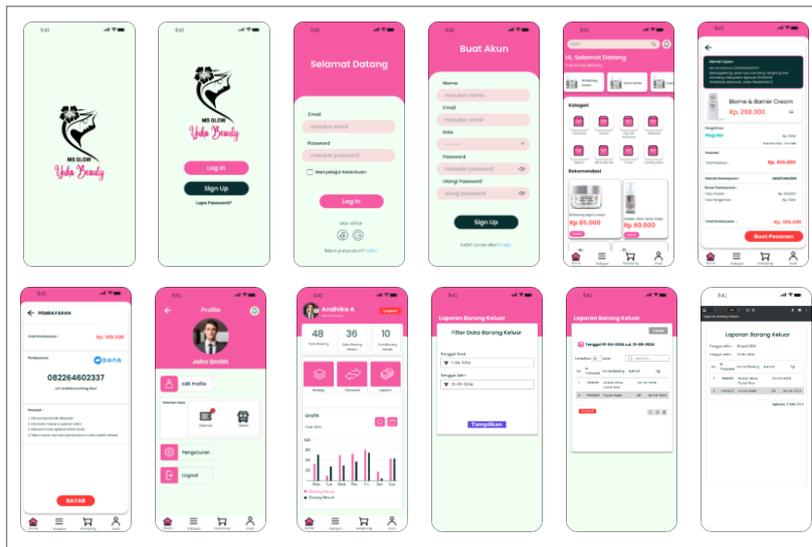
1. *Wireframe*





Gambar 8. Wireframe Dari Prototype Aplikasi Penjualan Kosmetik

2. High-fidelity



Gambar 9. High-fidelity Dari Prototype Aplikasi Penjualan Kosmetik

e. Fase Testing

Pada tahap pengujian menggunakan *USE Questionnaire* dalam metode *usability* testingnya. Pengujian ini menggunakan 20 orang responden untuk hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Usability Testing* Tiap Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Responden	Skor Max	%
1.	P1	85	100	85%
2.	P2	90	100	90%
3.	P3	92	100	92%
4.	P4	87	100	87%
5.	P5	81	100	81%
6.	P6	85	100	85%
7.	P7	89	100	89%
8.	P8	85	100	85%
9.	P9	90	100	90%
10.	P10	88	100	88%
11.	P11	89	100	89%
12.	P12	86	100	86%
13.	P13	83	100	83%

14.	P14	82	100	82%
15.	P15	84	100	84%
16.	P16	79	100	79%
17.	P17	83	100	83%
18.	P18	77	100	77%
19.	P19	84	100	84%
20.	P20	89	100	89%

Selanjutnya menghitung nilai persentase dari tiap-tiap aspek *usability testing* menggunakan *USE Questionnaire*. Terdapat beberapa aspek seperti *Usefulness*, *Ease Of Use*, *Ease Of Learning*, *Satisfaction*. Sehingga memperoleh hasil seperti tabel 5.

Tabel 2 Hasil *Usability Testing* Tiap Aspek

Aspek	Skor Responden	Skor Maksimal	%
<i>Usefulness</i>	694	800	87%
<i>Ease Of Use</i>	925	1100	84%
<i>Ease Of Learning</i>	354	400	89%
<i>Satisfaction</i>	592	700	85%

## KESIMPULAN

Dari tahapan Perancangan, pembuatan, serta pengujian *user interface* dan *user experience* menggunakan *design thinking* pada aplikasi Yukashopn menghasilkan mempunyai fitur unggulan selain penjualan kosmetik, *prototype* aplikasi ini memiliki fitur mengelola data stok barang, data transaksi dan fitur cetak laporan. Dan dari hasil analisis data menggunakan *usability testing* dengan metode *USE Questionnaire* pada aspek *Usefulness* (kegunaan) desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik ini sudah memenuhi kebutuhan dari *user*. Aspek *Ease Of Use* (Kemudahan dalam penggunaan) desain aplikasi penjualan kosmetik mudah dioperasikan. Aspek *Ease Of Learning* (kemudahan dalam mempelajari) desain *prototype* aplikasi penjualan kosmetik ini sudah memiliki desain yang konsisten dan navigasi yang mudah. Aspek *satisfaction* (kepuasan pengguna) desain *prototype* penjualan kosmetik ini user merasa puas karena tidak membingungkan saat dijalankan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian terutama kepada Orang tua yang mendukung secara penuh. Ucapan terima kasih juga saya berikan kepada kedua dosen pembimbing saya karena telah memberikan semangat dan masukan dalam penelitian ini. Dan terimakasih juga kepada teman-teman program studi sistem informasi angkatan tahun 2020.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Bahri, M. I. F., Anuaridlo, M. A. Y., Indrawan, D. R., & Wibisono, R. M. (2023). Analisis Usability Testing Pada Website Halo MasBup Kediri. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(2), 832–840.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://books.google.co.id/books?id=w3sGEAAQBAJ>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., Fajar, S., & Gumilang, S. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MOBILE APPLICATION SIBENKEL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD). *e-Proceeding of Engineering*, 7(2).
- Karaman, J., Gunawan, P. M., Firdhossiah, S., Fitriani, L. M. M., Sucipto, S., & Indriati, R. (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer*, 4(1), 1–15.

- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Lestari, A. K., Dewi, C. A., Giandaka, D. S. D. F. P., & Alja, F. M. (2023). Implementasi Usability Testing Pada Website RS Baptis Kediri Dengan Use Questionnaire. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(1), 220–228.
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 7(2).
- Nugroho, W. R., Andriyanto, T., & Indriati, R. (2022). Sistem Informasi Izin Online Berbasis Jaringan Menggunakan Kerangka Codeigniter. *Jurnal Generasi*, 6(2).
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Santoso, A. M., Sucipto, S., Istiqlaliyah, H., Ristyawan, A., Indriati, R., Afandi, Z., Sulistiono, S., Forijati, R. R., Firliana, R., & Primandiri, P. R. (2022). Optimasi Pemasaran Digital Sartika FARM Hidroponik Menggunakan Social Messaging dan Google My Business. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19–29.
- Wicak, A., Sari Wardani, A., & Najibulloh Muzaki, M. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *JURNAL INFORMATIK Edisi ke-19*.
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2). <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>