

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Studi Literatur

Referensi dari penelitian terdahulu dimanfaatkan untuk memperkuat dasar teori dan metode penelitian yang dilakukan saat ini. Metode design thinking telah diterapkan dalam beberapa studi terkait aplikasi. Pada Tabel 1 menunjukkan hasil penelitian terkait:

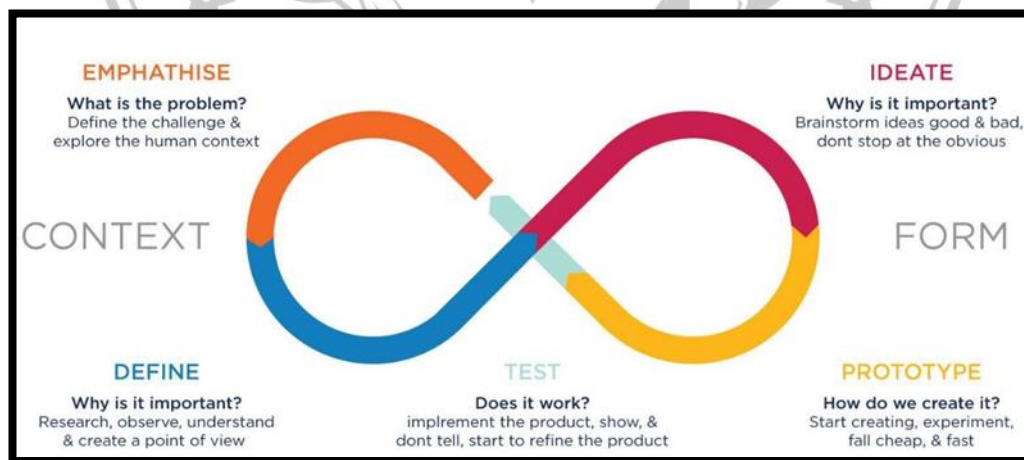
**Tabel 1.** Studi Literatur

No	Judul dan Tahun	Metode	Hasil
1	Implementasi Metode Design Thinking dalam Proses Perancangan Desain UI/UX Aplikasi “Rumah Tani”. (2024)	Design Thinking	Penelitian ini bertujuan mengatasi rendahnya akses informasi teknologi oleh petani di pedesaan. Dengan menggunakan metode Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test), peneliti melakukan wawancara untuk memahami permasalahan petani, lalu merancang dan menguji prototipe aplikasi. Hasilnya, aplikasi ini menunjukkan antarmuka yang responsif dan berfokus pada kebutuhan pengguna, meningkatkan aksesibilitas layanan pertanian digital bagi petani[12].
2	“Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Jasa Rental Motor(Saremo) Menggunakan	Design Thinking	Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna menemukan gym yang sesuai lokasi, fasilitas, dan harga. Tahapan <i>Design Thinking</i> digunakan secara sistematis—mulai dari memahami pengguna hingga menguji prototipe. Fokus pada

	Metode Design Thinking”. (2024)		pemahaman preferensi emosional dan psikologis pengguna menghasilkan UI/UX yang intuitif dan user-centric. Penelitian menyimpulkan bahwa pendekatan ini dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna selama proses pemesanan tempat gym[13].
3	“Perancangan UI/UX Aplikasi Pencari Tempat Gym Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking”. (2024)	Design Thinking	Penggunaan metode Design Thinking dalam studi ini terbukti efektif dalam merancang prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi pencarian tempat gym. Berdasarkan hasil analisis, desain dan fitur aplikasi serta responden memberikan penilaian yang baik terhadap hal tersebut. Hal tersebut tercermin dari perolehan skor SEQ yang mencapai 78,57%, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa nyaman dengan tampilan aplikasi serta kemudahan dalam pengoperasiannya. Temuan ini menjadi indikasi positif untuk melanjutkan proses pengembangan ke tahap implementasi yang lebih lanjut.[14].
4	“PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER	Design Thinking	Dalam perancangan situs web ini, digunakan pendekatan <i>Design Thinking</i> yang berfokus pada pencarian solusi berdasarkan

	SHOP ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. (2023)	kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan melalui <i>usability testing</i> menggunakan alat Maze dengan melibatkan 21 orang partisipan. Hasil dari pengujian tersebut menunjukkan bahwa hanya 4,8% pengguna berhasil menyelesaikan tugas secara langsung, sementara 45,2% mengalami kesalahan dalam mengklik, dan waktu rata-rata penyelesaian tugas tercatat selama 13,3 detik. Rancangan UI/UX untuk situs Mister Shop ID dirancang secara khusus agar proses transaksi lebih efisien, memudahkan akses informasi toko, serta mendukung peningkatan performa penjualan secara keseluruhan.[15].
--	--	--

## 2.2 Design Thinking



Gambar 1. Alur Design Thinking

Design Thinking ialah pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada solusi, dengan penekanan utama pada pemahaman mendalam terhadap keinginan dan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini mengombinasikan unsur kreativitas dan pemikiran analitis untuk menciptakan inovasi yang sesuai dan relevan [4]. Terdapat lima langkah utama yakni proses Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

1. Empathize (Empati) Langkah ini bertujuan untuk menggali secara menyeluruh mengenai kebutuhan, harapan, serta kendala yang dialami oleh pengguna dalam konteks tertentu. Melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan data, desainer berusaha mendapatkan wawasan yang kaya tentang pengalaman pengguna.
2. Define (Definisi) Berdasarkan temuan dari tahap empati, masalah utama yang perlu dipecahkan didefinisikan dengan jelas. Tahap ini penting untuk menetapkan fokus yang spesifik dan memastikan bahwa solusi yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan user.
3. Ideate (Ideasi) adalah tahap untuk menghasilkan berbagai gagasan solusi dari masalah yang telah dirumuskan. Fokusnya adalah berpikir kreatif dan terbuka tanpa menghakimi ide, dengan tujuan menemukan pendekatan yang paling efektif dan inovatif sesuai kebutuhan pengguna.
4. Prototype (Pembuatan Prototipe) tahapan ketika gagasan-gagasan yang telah dihasilkan mulai dikembangkan dan diarahkan untuk menjadi solusi yang dapat diimplementasikan. diwujudkan dalam bentuk model awal atau simulasi produk. Tujuannya untuk menguji dan memvisualisasikan solusi, sehingga pengguna dan tim dapat memberikan umpan balik sebelum dikembangkan lebih lanjut. Prototipe bisa berupa sketsa, mockup, atau versi digital sederhana.
5. Test (Pengujian) Prototype yang telah dibuat diuji dengan melibatkan pengguna sebenarnya. Pengujian ini memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi kekurangan dan tanggapan dari pengguna dimanfaatkan untuk mengenali kekurangan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap solusi yang sedang disusun.

## 2.3 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) adalah instrumen penilaian sederhana yang dirancang untuk mengetahui seberapa nyaman dan efisien suatu sistem digunakan oleh pengguna. Alat ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan memuat 10 item pernyataan yang dinilai berdasarkan tingkat persetujuan pengguna menggunakan skala tertentu[16] Metode ini memakai kuesioner ringkas berjumlah sepuluh butir untuk menilai aplikasi. Dalam SUS, item bernomor ganjil menyatakan hal positif, sedangkan item bernomor genap menyampaikan pernyataan negatif[17].

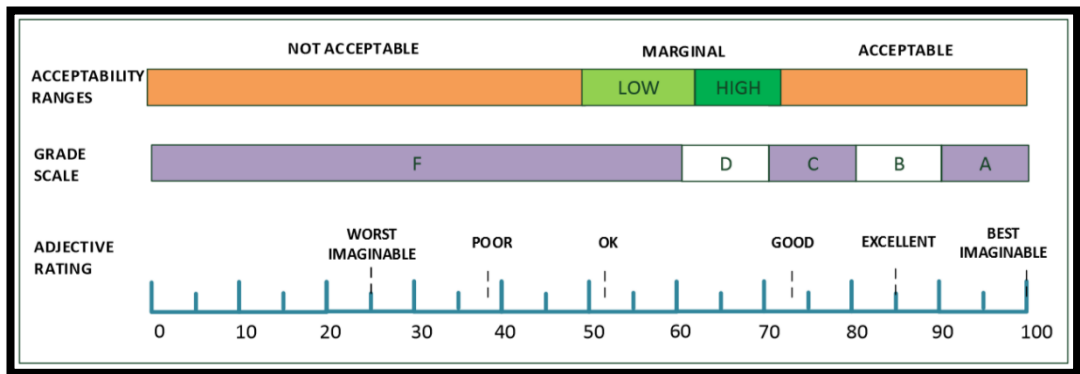
### 1. Pertanyaan SUS

**Tabel 2.** Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan SUS
1	Saya merasa yakin akan menggunakan sistem ini secara sering.
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya merasa membutuhkan bantuan teknis untuk bisa menggunakan sistem ini.
5	Fitur-fitur dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa sistem ini memiliki inkonsistensi yang mengganggu.
7	Kebanyakan orang akan cepat belajar menggunakan sistem ini.
8	Sistem ini terasa sangat membingungkan untuk digunakan.
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.
10	Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan sistem ini.

### 2. Penentuan Skala SUS

Dalam metode System Usability Scale (SUS), hasil akhir dari perhitungan juga dianalisis berdasarkan tiga indikator penting, yaitu tingkat penerimaan pengguna (acceptability), kategori penilaian dalam bentuk skala huruf (grade scale), serta persepsi pengguna terhadap sistem yang diukur melalui penilaian kata sifat (adjective rating).



**Gambar 2.** Penentuan Skala SUS

## 2.4 How Might We

Pendekatan *How Might We* (HMW) merupakan teknik yang dimanfaatkan dalam membentuk tantangan menjadi bentuk pertanyaan terbuka, yang mendorong ide-ide inovatif dalam mencari solusi. Dengan menekankan kata "bagaimana jika ...", metode ini bertujuan mengalihkan fokus dari masalah ke peluang, serta mengajak tim berpikir lebih luas, kreatif, dan kolaboratif dalam menyusun strategi penyelesaian yang segar dan belum terpikirkan sebelumnya[18].