

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# ANALISA DAN REDESIGN UX/UI PADA APLIKASI MARKETPLACE TOKO RIAU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

## TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

**ROBI ANDIKA**

**NIM. 11651101078**



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSETUJUAN

### ANALISA DAN REDESIGN UX/UI PADA APLIKASI MARKETPLACE TOKO RIAU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

UIN SUSKA RIAU

TUGAS AKHIR

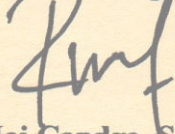
Oleh

ROBI ANDIKA

NIM. 11651101078

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 13 Juli 2023

Pembimbing I,



Reski Mai Candra, S.T., M.Sc

NIP. 19860505 201503 1 006



## LEMBAR PENGESAHAN

### ANALISA DAN REDESIGN UX/UI PADA APLIKASI MARKETPLACE TOKO RIAU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

#### JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

UIN SUSKA RIAU

Oleh

ROBI ANDIKA

NIM. 11651101078

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik  
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 13 Juli 2023

Mengesahkan,

Ketua Jurusan,

IWAN ISKANDAR, M.T

NIP. 19821216 201503 1 003

DR. HARTONO, M. Pd

NIP. 19640301 199203 1 003

DEWAN PENGUJI

Ketua : Surya Agustian, S.T., M.Kom

Pembimbing I : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc

Penguji I : Novriyanto, S.T., M.Sc

Penguji II : Nazruddin Safaat H., M.T

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 12 April 2023

Yang membuat pernyataan,

**ROBI ANDIKA**  
11651101078

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **ROBI ANDIKA**  
 NIM : **11651101070**  
 Tempat/Tgl. Lahir : **Pontianak, 27 Oktober 1997**  
 Fakultas/Pascasarjana : **SAIN DAN TEKNOLOGI**  
 Prodi : **TEKNIK INFORMATIKA**

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:

**ANALISA DAN REDESIGN UX/UI PADA APLIKASI MARKETPLACE TOKERIAU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 13 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



**ROBI ANDIKA**

NIM : **11651101070**

\* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 © Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.”*

\*\*\*\*\*

*Alhamdulillah ya Allah...*

*Terimakasih atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Mu yang telah diberikan kepada penulis.*

*Karya ini ku persembahkan untuk.*

*Kedua orang tua, Mama yang sangat penyabar serta lembut dan Papa yang sangat hebat serta kuat, yang tiada henti-hentinya berdoa dan berusaha melakukan apapun untuk kebahagiaan dan kesuksesan anakmu ini.*

*Kakak dan Adik-adik yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan doanya demi tercapainya cita-cita.*

*Ibu dan Bapak dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan serta masukan maupun motivasi yang sangat bermanfaat hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini secara tepat waktu.*

*Teman-teman kelas dan seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan semangat.*

*Terimakasih kepada Allah yang telah meng-anugerahiku keluarga yang luar biasa baik, yang selalu mendukung dan selalu mendoakanku.*



# ANALISA DAN REDESIGN UX/UI PADA APLIKASI MARKETPLACE TOKO RIAU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

TEKNIK INFORMATIKA UIN SUSKA RIAU

**ROBI ANDIKA**

**NIM. 11651101078**

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

## ABSTRAK

TokoRiau adalah aplikasi jual beli online berbasis website yang bertujuan untuk mengiklankan produk atau jasa. Aplikasi ini ditujukan untuk mempermudah seseorang dalam mempromosikan barang atau jasa yang mereka miliki dan juga dapat dengan mudah menemukan barang atau jasa yang dibutuhkan. Namun dalam penggunaannya aplikasi TokoRiau masih terdapat beberapa permasalahan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi dan mengembangkan aplikasi dengan cara menganalisa dan mendesain kembali User Interface dan User Experience menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* ini memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Rekomendasi aplikasi ini dibangun dalam bentuk Prototype menggunakan Figma dan diuji kepada 12 responden menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*. Hasil *SUS* aplikasi ini adalah 80,2.

**Kata Kunci :** *Aplikasi, Design Thinking, TokoRiau*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# UX/UI ANALYSIS AND REDESIGN IN TOKO RIAU MARKETPLACE APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD

INFORMATICS ENGINEERING UIN SUSKA RIAU

**ROBI ANDIKA**

**NIM. 11651101078**

Informatics Engineering

Faculty of Science and Technology

Sultan Syarif Kasim Riau State Islamic University

## ABSTRACT

TokoRiau is a website-based online buying and selling application that aims to advertise products or services. This application is intended to make it easier for someone to promote the goods or services they have and can also easily find the goods or services they need. However, in using the TokoRiau application there are still some problems. This research was conducted to find solutions and develop applications by analyzing and redesigning the User Interface and User Experience using the Design Thinking method. This Design Thinking method has 5 stages, namely Emphasize, Define, Ideate, Prototype and Testing. This application recommendation was built in the form of a prototype using Figma and tested on 12 respondents using the System Usability Scale (SUS) testing method. The SUS result of this application is 80.2.

**Kata Kunci :** *Application, Design Thinking, TokoRiau*



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

*Assalammu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

*Alhamdulillah rabbil'alamin*, tak henti-hentinya penulis ucapkan kehadiran Tuhan yang tiada Tuhan selain Dia, Allah *subhana wa ta'ala*, yang dengan rahmat dan hidayahNya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tidak lupa dan tak akan pernah lupa bershalawat kepada Nabi dan RasulNya, Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam* yang hanya menginginkan keimanan dan keselamatan bagi umatnya dan sangat belas kasihan lagi penyayang kepada orang-orang mukmin.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan pada jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak sekali pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bantuan materi ataupun berupa motivasi dan dukungan kepada penulis. Semua itu tentu terlalu banyak bagi penulis untuk membalasnya, namun pada kesempatan ini penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultm Riau.
4. Ibu Fitri Insani, S.T, M.Kom selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan semangat, nasehat dan motivasi.
5. Bapak Reski Mai Candra, S.T., M.Sc selaku Pembimbing I Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan dan pengarahan mengenai pelaksanaan tugas akhir.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Bapak Novriyanto, S.T., M.Sc.selaku Penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.
7. Bapak Nazruddin Safaat H., S.T., M.T.selaku Penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.
8. Ibu Fadhilah Syafria, S.T., M.Kom selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN SUSKA RIAU.
9. Ibu, Ayah dan Saudara yang tiada hentinya berdoa, memberikan dukungan dan semangat untuk kesuksesan penulis.
10. Teman-teman TIF D'16 yang yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan tugas akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan TIF Angkatan 2016 yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam proses penulisan Tugas Akhir.
12. Semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap mendapatkan masukan dari pembaca atas isi laporan ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

*Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh*

Pekanbaru, 13 Juli 2023

**ROBI ANDIKA**  
**11651101078**



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI x	
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR RUMUS .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Market Place.....	6
2.2 Toko Riau.....	6
2.3 Aplikasi Web.....	6
2.4 User Interface .....	7
2.5 User Experience .....	7

2.6	Design Thinking .....	9
2.6.1	Emphatize.....	9
2.6.2	Define .....	10
2.6.3	Ideate .....	10
2.6.4	Prototype .....	10
2.6.5	Test.....	11
2.7	Pengujian Usability .....	11
2.8	System Usability Scale (SUS).....	11
2.9	Figma .....	15
2.10	Penelitian Terkait.....	15
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>17</b>
3.1	Emphatize.....	18
3.1.1	Wawancara.....	18
3.1.2	Kuesioner .....	18
3.2	Define .....	20
3.3	Ideate .....	22
3.4	Prototype .....	23
3.5	Test .....	23
3.6	Kesimpulan dan Saran.....	23
<b>BAB 4 PEMBAHASAN.....</b>		<b>24</b>
4.1	Analisa Aplikasi Lama .....	24
4.2	Analisa Aplikasi Baru .....	25
4.2.1	Emphatize.....	27
4.2.2	Define .....	33
4.2.3	Ideate .....	34

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau	4.2.4	Prototyping .....	45
	4.3	Perbandingan Fitur Aplikasi Lama dengan Aplikasi Baru .....	60
	4.4	Pengujian .....	60
	4.2.4	Analisa Hasil SUS .....	63
	4.5	Kesimpulan Pengujian .....	65
	BAB 5 PENUTUP .....		68
	5.1	Kesimpulan .....	68
	5.2	Saran .....	68
	DAFTAR PUSTAKA .....		69
	LAMPIRAN A Data TokoRiau .....		73
	LAMPIRAN B Wawancara .....		74
	LAMPIRAN C Hasil SUS Aplikasi Lama .....		76
	LAMPIRAN D Hasil Kuesioner SUS Aplikasi Lama .....		77
	LAMPIRAN E Dokumentasi Percobaan Desain Aplikasi Baru .....		82
	LAMPIRAN F Hasil Kuesioner SUS Desain Aplikasi Baru .....		85
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....		97

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Design Thinking.....	9
Gambar 4.1	Metodologi Penelitian .....	17
Gambar 3.1	Profil CEO TokoRiau .....	21
Gambar 3.2	Profil Programmer TokoRiau .....	21
Gambar 3.3	Profil Rita Agustin Penjual di TokoRiau .....	22
Gambar 3.4	Profil Eldawati Penjual di TokoRiau .....	22
Gambar 4.1	Alur Transaksi Sistem Lama TokoRiau .....	25
Gambar 4.2	Alur Transaksi Sistem Baru TokoRiau .....	26
Gambar 4.3	Affinity Map Permasalahan Aplikasi .....	33
Gambar 4.4	Prioritization Map Prioritas Aplikasi .....	34
Gambar 4.5	Affinity Map Ide Aplikasi .....	34
Gambar 4.6	User Flow Admin Login.....	36
Gambar 4.7	User Flow Admin Lihat Iklan .....	37
Gambar 4.8	User Flow Admin Konfirmasi Iklan.....	38
Gambar 4.9	User Flow Admin Lihat Penjual.....	39
Gambar 4.10	User Flow Login Penjual dan Pembeli .....	39
Gambar 4.11	User Flow Registrasi Penjual dan Pembeli .....	40
Gambar 4.12	User Flow Upload Iklan .....	42
Gambar 4.13	User Flow Ubah Data Penjual .....	43
Gambar 4.14	User Flow Melihat Iklan.....	44
Gambar 4.15	User Flow Chat Pembeli dan Penjual .....	45
Gambar 4.16	Prototype Login Admin.....	45
Gambar 4.17	Prototype Admin Lihat Iklan.....	46



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.18	Prototype Admin Lihat Iklan.....	47
Gambar 4.19	Prototype Admin Lihat Penjual .....	47
Gambar 4.20	Tampilan Lama Admin Lihat Penjual .....	48
Gambar 4.21	Prototype Login Penjual dan Pembeli .....	48
Gambar 4.22	Tampilan Lama Registrasi Penjual dan Pembeli.....	49
Gambar 4.23	Prototype Registrasi Penjual dan Pembeli.....	50
Gambar 4.24	Tampilan Lama Upload Iklan.....	51
Gambar 4.25	Prototype Upload Iklan .....	53
Gambar 4.26	Tampilan Lama Ubah Data Penjual .....	54
Gambar 4.27	Prototype Ubah Data Penjual .....	55
Gambar 4.28	Tampilan Lama Melihat Iklan .....	56
Gambar 4.29	Prototype Melihat Iklan.....	57
Gambar 4.30	Tampilan Lama Chat Penjual .....	58
Gambar 4.31	Prototype Chat Pembeli dan Penjual .....	59
Gambar 4.32	Gambar Analisa Hasil Skor SUS.....	65
Gambar A.1	Data Statistik TokoRiau .....	73
Gambar B.1	Wawancara dengan owner TokoRiau.....	74
Gambar B.2	Wawancara dengan user TokoRiau .....	74

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Permasalahan di TokoRiau.....	3
Tabel 2.1	10 Pertanyaan System Usability Scale (SUS) .....	12
Tabel 2.2	Hasil pertanyaan System Usability Scale (SUS) .....	14
Tabel 2.3	Hasil pertanyaan System Usability Scale (SUS) .....	14
Tabel 2.4	Penelitian Terkait .....	15
Tabel 3.1	Pertanyaan Kuesioner Penjual .....	18
Tabel 3.2	Pertanyaan Kuesioner Pembeli.....	19
Tabel 3.3	Contoh Affinity Mapping .....	20
Tabel 4.1.	Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Penjual .....	30
Tabel 4.2.	Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Pembeli .....	31
Tabel 4.3.	Uraian masalah dan ide/solusi .....	34
Tabel 4.4.	Perbandingan Fitur Aplikasi Lama dan Aplikasi Baru .....	60
Tabel 4.5.	Tabel Pemahaman User Dalam Memahami Task Sebelum Redesain Aplikasi .....	61
Tabel 4.6.	Tabel Pemahaman User Dalam Memahami Task Sesudah Redesain Aplikasi .....	61
Tabel 4.7.	Tabel Pertanyaan SUS.....	62
Tabel 4.8.	Data Responden.....	63
Tabel 4.9.	Hasil Perhitungan SUS Prototype.....	64
Tabel 4.10.	Hasil Skor Dari Perhitungan SUS .....	64
Tabel 4.11.	Permasalahan dan Solusi .....	66
Tabel C.1	Tabel Hasil SUS .....	76
Tabel C.2	Tabel Hasil SUS Setelah Dilakukan Perhitungan .....	76



## DAFTAR RUMUS

(a) Rumus Perhitungan System Usability Scale (SUS) .....	13
--	----



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jual beli merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh orang untuk memperoleh hak atas kepemilikan suatu benda, hak milik dari suatu benda tersebut diperoleh atas penyerahan hak kepemilikan benda tersebut oleh pihak lain yaitu penjual kepada pembeli (Umardani, 2019). Dalam proses penyerahan hak kepemilikan suatu benda antara penjual dan pembeli terjadi kesepakatan diantara kedua belah pihak. Kegiatan jual beli ini dapat dilakukan dengan cara fisik yaitu antara penjual dan pembeli dapat bertemu di sebuah lokasi dan melakukan transaksi jual beli, selanjutnya ada juga jual beli yang dilakukan secara online.

Jual beli online adalah jual beli barang atau jasa melalui media elektronik, khususnya melalui internet (Fitria, 2017). Jual beli online merupakan salah satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan konsumen, perusahaan, komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan informasi yang dilakukan secara elektronik. Jual beli online ini dapat dilakukan dalam skala yang besar yakni nasional, antar negara, antar benua dan seluruh penjuru dunia. Pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang terus berkembang dan semakin banyaknya pengguna internet di seluruh dunia, jual beli online menjadi salah satu hal yang sangat menjamur akhir-akhir ini. Di Indonesia sendiri banyak sekali jual beli online baik dalam skala kecil hingga besar (Ardhinata & Fanani, 2015). Jual beli online ini dapat dilakukan di *Marketplace*.

*Marketplace* adalah sebuah pasar virtual tempat dimana kegiatan bisnis dan transaksi antara penjual dan pembeli. *Marketplace* mempunyai fungsi yang sama dengan pasar tradisional, perbedaannya adalah *marketplace* terkomputerisasi dengan bantuan sebuah jaringan dalam mendukung pasar agar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan layanan jasa untuk penjual dan pembeli



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Mutauruk, B. D., Naibaho, J. F., & Rumahorbo, 2017). Salah satu Marketplace yang ada saat ini yaitu TokoRiau.com.

TokoRiau.com adalah wadah jual beli online di wilayah Riau dan Indonesia yang berbasis *website*. Tempat untuk mencari barang baru dan bekas berkualitas seperti produk handphone murah, komputer, fashion, mobil bekas motor, rumah dan properti, peralatan rumah tangga, aneka jasa dan lowongan kerja. Untuk para penjual, pasang iklan gratis adalah salah satu layanan yang disediakan TokoRiau.com. TokoRiau memiliki 1037 member dengan total kunjungan 60.924 kunjungan.

Berdasarkan Observasi yang penulis lakukan pada pengguna *website* TokoRiau.com, kepuasan penggunaan *website* tidak terlepas dari analisis terhadap perancangan interaksi antara manusia dan komputer yang baik dan efisien dengan memperhatikan faktor-faktor User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk mengetahui permasalahan maupun kekurangan dari antarmuka sistem seperti fitur yang tidak berfungsi dan alaur yang membingungkan.

Penelitian sebelumnya oleh (Karnawan et al., 2021) yang berjudul Implementasi *User Experience* Menggunakan Metode *Design Thinking* pada *Prototype* Aplikasi *Cleanstic*, Berdasarkan hasil usability testing yang dilakukan kepada pengguna dengan menggunakan *System Usability Scale* ( SUS ) pada pengujian pertama menunjukkan nilai 75.8 yang termasuk *grade C* yang artinya sudah baik, kemudian di lakukan pengujian kembali dengan nilai 78.8 yang mana nilai tersebut termasuk *grade c* yang artinya hasil pengujian kedua menunjukkan hasil yang baik karena termasuk kategori *good*. Kemudian dilakukan pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* maka menunjukkan bahwa perancangan *prototype* menghasilkan kesan yang sangat baik.

Penelitian lainnya oleh (Fariyanto et al., 2021) yang berjudul Perancangan Aplikasi Pemilih Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus:Kampung Kuripan), Berdasarkan hasil usability testing menggunakan UEQ untuk penilaian secara cepat kepada pengalam pengguna dapat disimpulkan

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa prototipe yang dibuat menurut skala UEQ menghasilkan pengalaman pengguna yang positif dengan skala diatas 0,8. Kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan SUS diperoleh dengan nilai 77.00 yang mana menunjukkan hasil yang baik termasuk kategori B, oleh karena itu penelitian ini menghasilkan desain antar muka dan pengalaman pengguna dengan baik.

Setelah penulis melakukan wawancara kepada pemilik aplikasi, programmer aplikasi dan 6 pengguna aplikasi TokoRiau.com terdapat beberapa permasalahan yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tabel berikut merupakan permasalahan yang di dapat dari pengguna TokoRiau.com :

**Tabel 1.1 Permasalahan di TokoRiau**

No.	Permasalahan
1	Detail Produk kurang lengkap seperti id iklan, tipe dan kondisi
2	Informasi mengenai penjual produk pada iklan tidak ada
3	Lokasi iklan produk menggunakan google maps belum berfungsi dengan benar
4	Gambar produk tidak bisa di input lebih dari satu gambar
5	Fitur chat dengan penjual tidak berjalan
6	Pilihan registrasi akun seharusnya dapat dilakukan menggunakan pilihan antara nomor telepon/google/facebook
7	Belum adanya menu transaksi iklan premium yaitu fitur iklan berbayar untuk mengatur berapa lama iklan tersebut di posting.
8	Belum adanya menu transaksi pembayaran iklan premium
9	Kategori pada iklan produk belum dikelompokkan dengan jelas dan spesifik
10	Pelabelan form pada menu upload iklan masih ada yang tidak sesuai
11	Menu ubah gambar profil tidak sesuai karena gambar yang diubah adalah gambar profil

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemudian setelah dilakukan pengujian SUS (System Usability Scale) aplikasi TokoRiau saat ini mendapatkan nilai rata-rata 44,58 dan termasuk kedalam kategori rendah yang mana masih dibutuhkan peningkatan pada aplikasi TokoRiau tersebut dengan menambahkan fitur-fitur yang mudah dipahami dan yang dibutuhkan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini penulis akan mendesain kembali UX dan UI aplikasi berbasis web TokoRiau.com agar desain antarmuka dapat dipahami dengan mudah dan lebih efisien dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan pengujian menggunakan *SUS (System Usability Scale)*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu : “ Bagaimana mendesain kembali UX/UI pada aplikasi berbasis web TokoRiau.com dengan menggunakan metode *Design Thinking*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar penelitian ini tidak melebar dari pokok permasalahan sehingga dapat mencapai tujuan sebenarnya. Maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membuat rekomendasi rancangan aplikasi berbasis web.
2. Pengguna yang ada di aplikasi hanya dikelompokkan menjadi dua pengguna yaitu penjual dan pembeli.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini tujuannya yang ingin dicapai, yaitu :

1. Untuk mendesain ulang aplikasi berbasis web TokoRiau.com dengan menggunakan metode *Design Thinking* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Untuk menguji hasil desain yang di bangun.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan rekomendasi berupa desain antarmuka aplikasi berbasis web sesuai dengan napa yang dibutuhkan oleh pengguna.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## 2.1 Market Place

Market Place adalah wadah untuk melakukan pemasaran produk secara elektronik yang dapat mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi jual beli (Wahyuni et al., 2019). Dalam melakukan transaksi di Market Place ini menyediakan tempat bagi penjual untuk memasarkan produknya secara online, untuk menjual produk penjual hanya perlu melakukan proses pendaftaran di Market Place tersebut.

## 2.2 Toko Riau

Menurut Fauzan (2021) Toko Riau adalah situs jual beli online berbasis website yang menyediakan jasa bagi penjual untuk memasarkan produknya. TokoRiau.com merupakan tempat untuk mencari barang baru dan bekas berkualitas seperti produk handphone murah, komputer, fashion, mobil bekas motor, rumah dan properti, peralatan rumah tangga, aneka jasa dan lowongan kerja. Untuk para penjual, pasang iklan gratis adalah salah satu layanan yang disediakan TokoRiau.com.

## 2.3 Aplikasi Web

Aplikasi Web merupakan aplikasi berbasis website yang mana website dijadikan sebuah media dalam mengakses aplikasi tersebut. Halaman-halaman website tersebut dapat diakses melalui URL (Trimarsiah & Arafat, 2017). Aplikasi Web memudahkan pengguna dalam mengaksesnya yaitu hanya membutuhkan browser dan jaringan internet dan pengguna tidak perlu melakukan instalasi aplikasi sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi web tersebut.

# BAB 2

## KAJIAN PUSTAKA

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 User Interface

User Interface adalah sesuatu yang disajikan sistem kepada pengguna agar dapat berinteraksi dengan sistem dalam bentuk konten atau data (Yudarmawan et al., 2020). Sedangkan menurut (Muhammad Nauval El Ghiffary et al., 2018) User Interface adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau computer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Komponen-komponen dalam User Interface dapat dibagi menjadi :

1. **Consistency** : konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna
2. **Hierarchy** : penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi
3. **Personality** : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. **Layout** : tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. **Type** : tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi
6. **Color** : penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. **Imagery** : penggunaan gambar, *icon*, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. **Control and Affordances** : elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar

## 2.5 User Experience

User Experience adalah pengalaman yang diberikan oleh sistem kepada pengguna terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Yudarmawan et al., 2020). Sedangkan menurut (Fernando, 2020) User Experience adalah persepsi pengguna dan responnya terhadap sebuah sistem yang berkaitan dengan kepuasan dan kenyamanan pengguna tersebut dalam menggunakan sistem.

Menurut (Hardiansyah et al., 2019) User Experience memiliki 6 komponen penting, dengan memahami komponen-komponen tersebut diharapkan dapat



menerapkan User Experience dengan baik. Komponen-komponen tersebut antara lain.

1. *User Research*

User Research merupakan proses wawancara dengan pengguna untuk mendapatkan kejelasan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. *Content Strategy*

Content Strategy fokus pada tata kelola aplikasi, yang memiliki tujuan untuk menghasilkan aplikasi yang bermanfaat.

3. *Information Architecture*

Information Architecture merupakan proses dalam menciptakan struktur informasi dalam aplikasi agar mudah dipahami oleh pengguna. Komponen ini memudahkan dalam menggunakan aplikasi.

4. *Interaction Design*

Interaction Design ini memiliki tujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tanpa harus mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi.

5. *Visual Design*

Visual Design merupakan komponen yang berhubungan dengan berbagai elemen tampilan visual seperti garis, rupa, warna, tekstur, tipografi dan animasi. Elemen-elemen tersebut harus dapat memberikan kenyamanan saat pengguna berinteraksi dengan aplikasi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6. Usability

Usability merupakan ukuran untuk melihat apakah aplikasi dapat digunakan dan untuk mencapai tujuan yang efisien dan efektif sehingga pengguna nyaman dan puas dalam menggunakan aplikasi.

## 2.6 Design Thinking

Design Thinking adalah metode untuk mencocokkan apa yang dibutuhkan masyarakat dan menggunakan teknologi sebagai media dan disesuaikan dengan strategi bisnis dan kebutuhan pasar (Zaki & Sukoco, 2018). Sedangkan menurut (Wibowo & Setiaji, 2020) Design Thinking adalah metode yang digunakan untuk menemukan solusi dari suatu masalah secara kolaboratif dengan pengguna sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Terdapat 5 tahapan dalam Design Thinking yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Proses Design Thinking

### 2.6.1 Emphatize

Menurut (Wibowo & Setiaji, 2020) Emphatize merupakan proses pertama dalam Design Thinking, tahapan Emphatize ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah yang dihadapi. Tahapan Emphatize ini dilakukan dengan cara wawancara dan observasi serta cara-cara lain yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang akurat dari calon pengguna.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.6.2 Define

Menurut (Wibowo & Setiaji, 2020) Define merupakan tahapan setelah *Emphatize*, pada tahapan *Define* ini seluruh informasi yang didapat setelah melakukan proses *Emphatize*, Setelah seluruh informasi didapatkan selanjutnya permasalahan yang ada dikelompokkan dan dianalisa untuk dijadikan sebuah sudut pandang (*Point Of View*). Proses Analisa ini bertujuan untuk mengumpulkan ide-ide yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan.

Menurut (Ilham et al., 2021) dalam proses membuat list kebutuhan dapat menggunakan metode Affinity Diagram. Affinity Diagram merupakan metode dalam pemecahan masalah yang dapat digunakan baik dalam memecahkan masalah maupun metode pengujian

## 2.6.3 Ideate

Menurut (Wibowo & Setiaji, 2020) Ideate merupakan tahapan setelah Define yang bertujuan untuk menggunakan informasi dan ide yang telah didapatkan kemudian ditampung untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna. Setelah semuanya terkumpul kemudian di uji untuk menemukan ide mana yang terbaik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

## 2.6.4 Prototype

Menurut (Wibowo & Setiaji, 2020) Prototype merupakan tahapan untuk mengimplementasikan ide yang telah didapat sebelumnya menjadi sebuah aplikasi. Prototype juga dapat digunakan untuk melakukan pengujian sehingga pengguna dapat mengevaluasi dan menemukan masalah dari masing-masing prototype sehingga dapat dilakukan perbaikan sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang lebih baik.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.6.5 Test

Menurut (Wibowo & Setiaji, 2020) Test merupakan tahapan setelah prototype yang bertujuan untuk menguji coba untuk melihat seberapa baik prototype yang telah dibuat kepada pengguna. Selanjutnya pengguna akan memberikan feedback sehingga dapat menyempurnakan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

## 2.7 Pengujian Usability

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Anggara et al., 2021) pengujian usability dilakukan dengan 2 cara yaitu :

1. *SEQ (Single Ease Question)*

*SEQ (Single Ease Question)* adalah sebuah metode untuk mengukur kemudahan yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi sesuai dengan task yang ada.

2. *SUS (System Usability Scale)*

*SUS (System Usability Scale)* adalah sebuah metode untuk mengukur nilai usability pengguna terhadap aplikasi.

## 2.8 System Usability Scale (SUS)

Menurut (Sidik, 2018) System Usability Scale (SUS) adalah alat ukur yang digunakan dalam menilai usability suatu aplikasi. Ada 3 karakteristik dari System Usability Scale (SUS) yaitu :

1. SUS memiliki 10 pertanyaan sehingga memudahkan bagi responden.
2. System Usability Scale (SUS) dapat digunakan secara luas dan dapat mengevaluasi hampir seluruh Interface.
3. Hasil dari System Usability Scale (SUS) adalah nilai tunggal mulai dari skor 0 hingga 100 sehingga mudah dipahami.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Salamah, 2019) System Usability Scale (SUS) memiliki 10 pertanyaan yaitu :

**Tabel 2.1 10 Pertanyaan System Usability Scale (SUS)**

NO	Statement	SDA	DA	N	A	SA
1	I think that I would like to use this system frequently					
2	I found the system unnecessarily complex					
3	I thought the system was easy to use					
4	I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system					
5	I found the various function in this system were well integrated					
6	I thought there was too much inconsistency in this system					
7	I would imagine that most people would learn to use the system very quickly					
8	I found the system very cumbersome to use					
9	I felt very confident using the system					
10	I needed to learn a lot of things before I could get going with the system					

Keterangan :

SDA : strongly disagree

DA : disagree

N : neutral

A : agree

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

: strongly agree

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Handayani & Adelin, 2019) dalam menghitung hasil dari System Usability Scale (SUS) dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\sum_{i=1}^n xi/N$$

(1) Rumus Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Keterangan :

- $x_i$  : Nilai score responden  
 $N$  : Jumlah responden

Setelah mendapatkan hasil kemudian System Usability Scale (SUS) dibagi menjadi 3 kategori yaitu :

1. Not Acceptable : skor 0 – 50,9
2. Marginal : skor 51 – 70,9
3. Acceptable : skor 71 – 100

Dalam menghitung System Usability Scale (SUS) terdapat 3 aturan yaitu :

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

Berikut ini dapat dicontohkan cara menghitung System Usability Scale (SUS) dengan 10 pertanyaan dan 7 responden seperti tabel berikut ini.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.2 Hasil pertanyaan System Usability Scale (SUS)

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3
2	R2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
3	R3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
4	R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	R6	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3
7	R7	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3

Langkah selanjutnya adalah menghitung hasil skor dari masing-masing responden dan Q1 sampai Q10. Setelah didapatkan jumlahnya kemudian dikali dengan 2,5 untuk mendapatkan hasil dari SUS. Berikut adalah hasil perhitungannya.

Tabel 2.3 Hasil pertanyaan System Usability Scale (SUS)

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai
1	R1	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	34	85
2	R2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	80
3	R3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
4	R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
5	R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
6	R6	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	36	90
7	R7	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	33	82,5
Total										80,7142857			

Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan rumus dengan cara menjumlahkan nilai dari semua responden kemudian dibagi dengan jumlah responden. Hasilnya adalah 80,71 dan nilai rata-rata SUS adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.9 Figma

Figma adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk mendesain User Interface atau Prototype berbasis cloud, Figma dapat membantu para penggunanya dalam membuat sebuah pekerjaan yang mana para pengguna dapat berkolaborasi dalam pekerjaan tersebut sehingga pekerjaan dapat dilakukan pada waktu yang bersamaan dimana saja (Pramudita et al., 2021).

## 2.10 Penelitian Terkait

Berikut beberapa penelitian terkait pada penelitian ini yang berisi topik penelitian, data penelitian, teori atau konsep yang di gunakan dan metodologi penelitian.

Tabel 2.4 Penelitian Terkait

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Yastin et al., 2021)	Evaluasi dan perbaikan desain user interface untuk meningkatkan user experience pada aplikasi mobile siaran tangsel menggunakan metode Goal Direct Design (GDD)	Hasil dari penelitian ini adalah desain ulang aplikasi menggunakan metode Goal Direct Design (GDD) mendapatkan hasil SUS 99,3 yang awalnya 93,5 dan hasil UEQ 81,83 dari yang awalnya 58,19. Hasil ini membuktikan perbaikan desain UI dapat meningkatkan User Experience pengguna.
	(Karnawan et al., 2020)	Implementation of User Experience Using the Design	Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis android yang berfungsi untuk menjual

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>		<p>Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications</p>	<p>ataupun menyumbangkan sampah plastiknya kepada yang membutuhkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil SUS sebesar 78,8 dan hasil UEQ sebesar 82,2.</p>
<p>State Islami</p>	<p>(Rusanty et al., 2019)</p>	<p>Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking</p>	<p>Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi marketplace penjualan ikan lele bernama Lelenesia yang nantinya dapat menciptakan rantai suplai yang kuat antara pembudidaya ikan lele, penjual ikan lele olahan, dan konsumen akhir. Penelitian ini mendapatkan hasil nilai SUS sebesar 85 untuk sistem konsumen, 85,5 untuk sistem penjual olahan dan 84 untuk sistem pembudidaya.</p>
<p>University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p>(Imam &amp; Nugraha, 2018)</p>	<p>Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian, E-Marketplace ini dapat menyelesaikan permasalahan sehingga transaksi yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan pengguna merasa lebih aman dalam melakukan pemesanan produk dimana saja dan kapan saja.</p>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan tahapan dalam perancangan kembali Aplikasi TokoRiau menggunakan Metode *Design Thinking*. Berikut tahapan dari Metode *Design Thinking* dalam membangun rancangan aplikasi pada penelitian ini.



Gambar 4.1 Metodologi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.1 Emphatize

Pada tahapan Emphatize ini adalah tahapan awal dalam proses perancangan desain UI/UX aplikasi TokoRiau. Proses yang dilakukan pada tahapan Emphatize ini adalah pengumpulan data wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada pengguna.

#### 3.1.1 Wawancara

Pada tahapan wawancara ini akan mewawancarai pengguna, pengguna yang dimaksud yaitu penjual yang sering melakukan transaksi di TokoRiau dan pembeli yang sering melakukan transaksi di TokoRiau serta menanyakan bagaimana respon mereka terhadap aplikasi TokoRiau. Berikut beberapa pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada penjual dan pembeli.

1. Nama dan identitas
2. Tipe pengguna aplikasi yaitu sebagai penjual atau pembeli
3. Sebelum menggunakan aplikasi apakah pengguna sudah pernah menjual atau membeli barang dimana saja
4. Apakah pengguna sudah pernah melakukan transaksi secara online
5. Apa saja aplikasi yang sudah pernah digunakan oleh pengguna
6. Alasan kenapa menggunakan aplikasi TokoRiau

#### 3.1.2 Kuesioner

Setelah melakukan proses wawancara peneliti selanjutnya memberikan kuesioner kepada pengguna yaitu penjual untuk mengetahui lebih dalam mengenai respon pengguna terhadap aplikasi TokoRiau. Berikut pertanyaan dari kuesioner tersebut.

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner Penjual

No	Pertanyaan
1	Aplikasi membantu saya dalam menjual barang
2	Saya kesulitan dalam menjual barang di aplikasi
3	Saya perlu dibantu dalam menjalankan aplikasi
4	Saya merasa mudah dalam mendaftar di aplikasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	Saya merasa mudah ketika login kedalam aplikasi
2	Saya merasa mudah dalam mendapatkan informasi di aplikasi
3	Saya merasa mudah ketika ingin menjual produk saya
4	Saya merasa mudah ketika ingin menentuka kategori produk yang saya jual
5	Saya merasa mudah dalam mengisi form yang ada
6	Saya merasa mudah dalam mengubah deskripsi produk yang saya jual
7	Menurut saya font dan icon yang digunakan sudah konsisten
8	Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan
9	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
10	Saya merasa fitur-fitur yang ada berjalan dengan semestinya
11	Saya merasa ada banyak yang tidak konsisten di aplikasi ini
12	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini
13	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
14	Saya merasa tidak ada hambatan menjalan aplikasi ini
15	Saya perlu membiasakan diri menjalankan aplikasi ini
16	Saya merasa akan menggunakan aplikasi in lagi

Selanjutnya memberikan kuesioner kepada pengguna yaitu pembeli untuk mengetahui lebih dalam mengenai respon pengguna terhadap aplikasi TokoRiau. Berikut pertanyaan dari kuesioner tersebut.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner Pembeli

No	Pertanyaan
1	Aplikasi membantu saya dalam membeli barang
2	Saya kesulitan dalam membeli barang di aplikasi
3	Saya perlu dibantu dalam menjalankan aplikasi
4	Saya merasa mudah dalam mendafta di aplikasi
5	Saya merasa mudah ketika login kedalam aplikasi



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	Saya merasa mudah dalam mendapatkan informasi di aplikasi
2	Saya merasa mudah ketika ingin mencari produk yang ingin saya beli
3	Saya merasa mudah ketika ingin menentuka kategori produk yang saya ingin saya beli
4	Saya merasa mudah dalam mengisi form yang ada
5	Saya merasa mudah dalam mengubah deskripsi produk yang ingin saya cari
11	Menurut saya font dan icon yang digunakan sudah konsisten
12	Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan
13	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
14	Saya merasa fitur-fitur yang ada berjalan dengan semestinya
15	Saya merasa ada banyak yang tidak konsisten di aplikasi ini
16	Saya merasa orang lain akan cepat memahami cara menggunakan aplikasi ini
17	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
18	Saya merasa tidak ada hambatan menjalan aplikasi ini
19	Saya perlu membiasakan diri menjalankan aplikasi ini
20	Saya merasa akan menggunakan aplikasi in lagi

### 3.2 Define

Pada tahapan define ini akan mendefinisikan permasalahan yang telah didapat dari proses Emphatize. Permasalahan didapat dari hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan kepada penjual dan pembeli mengenai kekurangan aplikasi dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki. Permasalahan yang telah didapatkan akan digambarkan dalam bentuk Affinity Mapping.

Tabel 3.3 Contoh Affinity Mapping

Permasalahan Login dan Registrasi	Permasalahan halaman awal produk	Permasalahan deskripsi produk	Permasalahan kategori produk	Penambahan fitur yang belum ada

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Selanjutnya melakukan proses wawancara kepada Fauzan Azim, S.Pd., M.Kom. sebagai pemilik TokoRiau dan pembuat aplikasi TokoRiau serta Rita Agustini dan Eldawati sebagai penjual. Berikut ini adalah profil dari narasumber.



NAMA : Fauzan Azmi, S.Pd. M.Kom  
 PEKERJAAN : Desainer PVTE UMRI  
 ALAMAT : Jl Merak No.5D

Fauzan Azmi adalah dosen di Universitas Muhammadiyah Riau sekaligus CEO dari TokoRiau

**Gambar 3.1 Profil CEO TokoRiau**



NAMA : Kurniado  
 UMUR : 23 Tahun  
 PEKERJAAN : Programmer

Kurniado adalah seorang programmer dan juga programmer yang membangun aplikasi web TokoRiau

**Gambar 3.2 Profil Programmer TokoRiau**

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 3.3 Profil Rita Agustin Penjual di TokoRiau**



**Gambar 3.4 Profil Eldawati Penjual di TokoRiau**

### 3.3 Ideate

Pada tahapan ini akan mengumpulkan ide-ide bagaimana aplikasi akan dirancang dan memberikan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan dari



proses sebelumnya yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dari pengguna dan beberapa tambahan dari penulis.

### 3.4 Prototype

Pada tahapan ini dilakukan proses pembuatan prototype dari Aplikasi TokoRiau untuk melihat gambaran dari tahapan Ideate. Pada tahap ini juga akan membuat *wireframe* sederhana berupa *mockup* yang nantinya akan dinilai apakah sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Dalam merancang *prototype* aplikasi ini menggunakan *software* Figma.

### 3.5 Test

Pada tahapan ini dilakukan untuk menyempurnakan rancangan aplikasi yang telah didesain berdasarkan hasil pengujian yang didapatkan dari prototype Aplikasi TokoRiau. Proses ini dilakukan untuk memastikan apakah desain aplikasi yang dibuat sudah memenuhi unsur *Usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

### 3.6 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahapan terakhir pada proses penelitian ini. Kesimpulan merangkum seluruh proses penelitian dari awal hingga akhir penelitian ini. Saran berisi feedback dari pengguna aplikasi berdasarkan hasil dari pengujian, saran dapat diambil dan dipelajari untuk mengembangkan aplikasi yang telah di rancang.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 5 PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi Web TokoRiau dengan menggunakan metode *Design Thinking* telah berhasil dirancang kembali
2. Pengujian yang dilakukan pada perancangan kembali aplikasi web TokoRiau ini yaitu menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang ditujukan kepada 12 responden. Hasil skor yang didapat dari pengujian ini yaitu 80,2 yang mana skor tersebut “Dapat Diterima”, dan termasuk kedalam kateogor Excellent dengan Scale B

### 5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk menyempurnakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya yaitu :

1. Desain aplikasi ini dapat dibangun (develop) menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan.
2. Desain aplikasi ini dapat dibangun (develop) menjadi aplikasi berbasis mobile (Android dan IOS).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D. A., Harianto, W., Aziz, A., Informatika, T., Kanjuruhan, U., & Malang, S. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- Ardhinata, A., & Fanani, S. (2015). Keridhaan (Antaradhin) Dalam Jual Beli Online ( Studi Kasus Ud. Kuntajaya Kabupaten Gersik). *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>
- Firria, T. N. (2017). Bisnis Jual Beli Online (Online Shop) Dalam Hukum Islam Dan Hukum Negara. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 3(01), 52. <https://doi.org/10.29040/jiei.v3i01.99>
- Handayani, F. S., & Adelin, A. (2019). Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale. *Techno.Com*, 18(4), 340–347. <https://doi.org/10.33633/tc.v18i4.2882>
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(01), 11–21. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Hatauruk, B. D., Naibaho, J. F., & Rumahorbo, B. (2017). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Marketplace Cinderamata Khas Batak Berbasis



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Android. *Jurnal Methodika*, 3(1), 242–246.

Iham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>

Iham, R., & Nugraha, A. R. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika*, 1(1), 51–60. <http://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/view/266>

Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17.

Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61.

Muhammad Nauval El Ghiffary, Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider). *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 7(1), A 143-A 148.

Pamudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

Rasanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia ( Marketplace Penjualan Lele ) Menggunakan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.

Salamah, I. (2019). *EVALUASI USABILITY WEBSITE POLSRI DENGAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE*. 8, 176–183.

Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>

Tamarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 19(1), 1–10.

Umardani, M. K. (2019). Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Hukum Iskam (Al Qur'an-Hadist) Secara Tidak Tunai. *Journal Of Islamic Law Studies, Sharia Journal*, 9, 17.

Wahyuni, N., Irman, A. S. M., & Gunawan, A. (2019). Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku Ukm Wilayah Cilegon. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, 6(1).

Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2).

Yastin, D. N., Suseno, H. B., & Arifin, V. (2021). Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 157–170. <https://doi.org/10.15408/jti.v13i2.18479>

Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer (JITTER)*, 1(2), 1–12. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/view/69585>

Zaki, A., & Sukoco, I. (2018). USE OF DESIGN THINKING AT DIGITAL

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TECHNOLOGY CONSULTANT COMPANY INDIE LABTEK  
BANDUNG. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Bisnis Dan  
Kewirausahaan*, 33(3), 169–175.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>

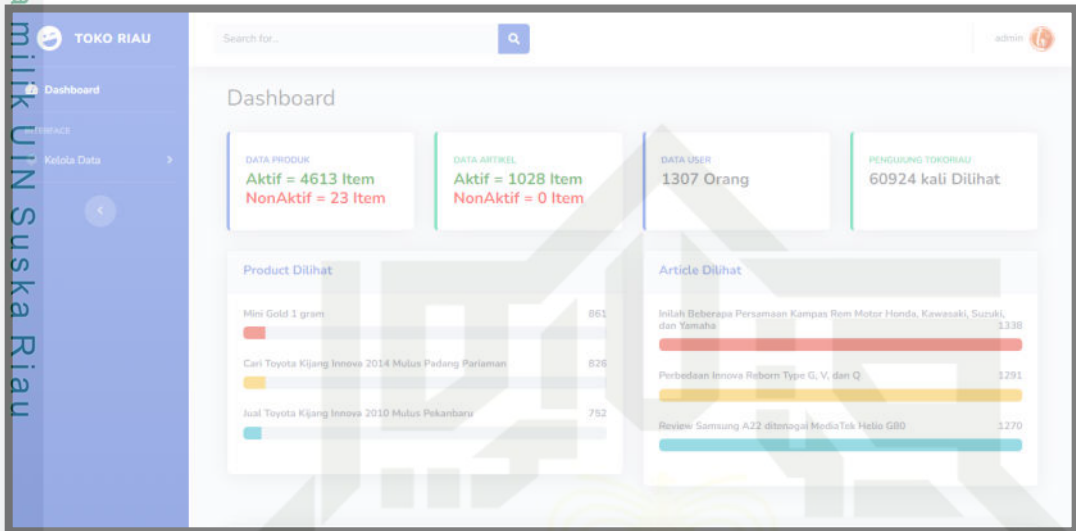


UIN SUSKA RIAU



## LAMPIRAN A

### Data TokoRiau



Gambar A.1 Data Statistik TokoRiau

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### Wawancara



Gambar B.1 Wawancara dengan owner TokoRiau



Gambar B.2 Wawancara dengan user TokoRiau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## WAWANCARA PENELITIAN

Hari/Tanggal : 10 November 2021  
Tempat : Kantor TokoRiau  
Waktu : 10:00 – 10:30  
Narasumber : Fauzan Azim, S.Pd (Owner TokoRiau)

### PERTANYAAN

1. Apa itu aplikasi TokoRiau?
2. User TokoRiau dibagi menjadi berapa kelompok?
3. Fitur apa saja yang terdapat di aplikasi TokoRiau?
4. Fitur apa saja yang belum ada di TokoRiau?

### JAWABAN

1. TokoRiau adalah sebuah aplikasi berbasis web yang mana aplikasi ini bertujuan untuk menghubungkan antara pembeli dan penjual, pembeli dapat mengiklankan produk atau jasa yang mereka miliki dan pembeli dapat mencari produk atau jasa yang mereka butuhkan di TokoRiau
2. User yang ada di TokoRiau dibagi menjadi 3 yaitu admin, penjual dan pembeli
3. Fitur yang ada di aplikasi TokoRiau yaitu penjual dapat mengiklankan produk atau jasa yang mereka miliki di aplikasi TokoRiau dengan limit waktu sekitar 10 hari, pembeli dapat melihat produk atau jasa yang diiklankan di aplikasi TokoRiau
4. Fitur yang belum ada di aplikasi TokoRiau yaitu seperti Google Maps yang masih belum berfungsi dengan baik untuk menunjukkan lokasi dari penjual produk atau jasa. Belum ada nya fitur iklan premium berbayar agar iklan bisa ditayangkan lebih dari limit yang ditentukan

Pekanbaru, 10 November 2021

UIN SUSKA RIAU

Fauzan Azim, S.Pd  
Owner TokoRiau



## LAMPIRAN C

### Hasil SUS Aplikasi Lama

Tabel C.1 Tabel Hasil SUS

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Riyan Fajri	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4
2	Rano Saputra	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4
3	Mansur	4	3	4	3	2	3	2	5	3	4
4	Jono Riadi	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4
5	Rita Agustin	5	5	3	4	2	4	3	2	4	5
6	Nora Safira	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4
7	Yudi Pratama	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4
8	Yongki	3	4	4	3	2	3	4	5	3	4
9	Warman Ilahi	4	5	3	4	3	2	3	3	4	4
10	Wulan	4	5	3	4	2	3	4	5	3	5
11	Yanus Purnomo	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
12	Meldawati	5	4	4	4	5	3	5	4	5	4

Setelah dilakukan perhitungan mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel C.2 Tabel Hasil SUS Setelah Dilakukan Perhitungan

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai
1	Riyan Fajri	3	1	2	1	1	1	3	1	2	1	16	40
2	Rano Saputra	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	14	35
3	Mansur	3	2	3	2	1	2	1	0	2	1	17	42,5
4	Jono Riadi	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	19	47,5
5	Rita Agustin	4	0	2	1	1	1	2	3	3	0	17	42,5
6	Nora Safira	3	1	3	2	2	1	1	2	3	1	19	47,5
7	Yudi Pratama	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	17	42,5
8	Yongki	2	1	3	2	1	2	3	0	2	1	17	42,5
9	Warman Ilahi	3	0	2	1	2	3	2	2	3	1	19	47,5
10	Wulan	3	0	2	1	1	2	3	0	2	0	14	35
11	Yanus Purnomo	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20	50
12	Meldawati	4	1	3	1	4	2	4	1	4	1	25	62,5
<b>JUMLAH</b>												44,58333	

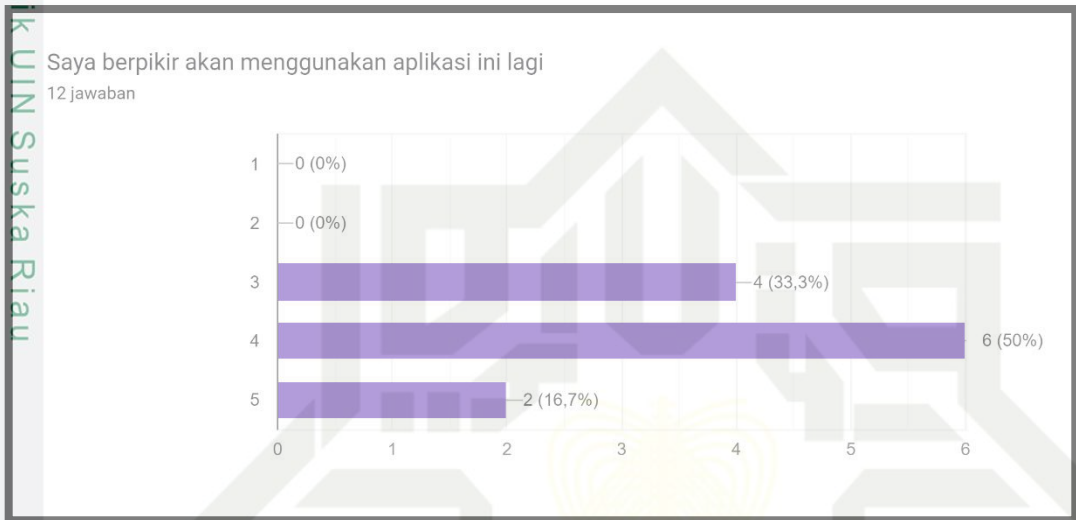
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

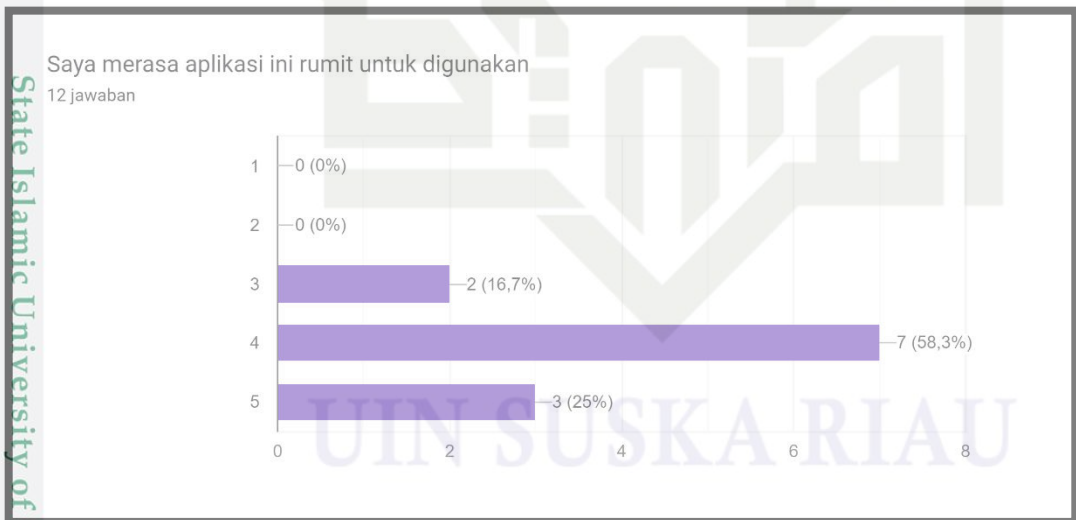
## LAMPIRAN D

### Hasil Kuesioner SUS Aplikasi Lama

#### 1. Pertanyaan 1



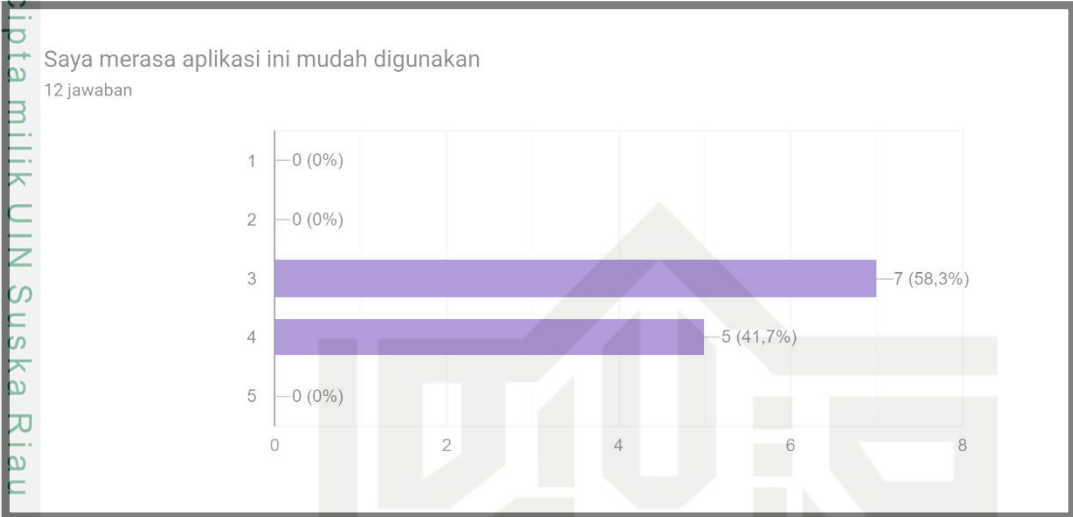
#### 2. Pertanyaan 2



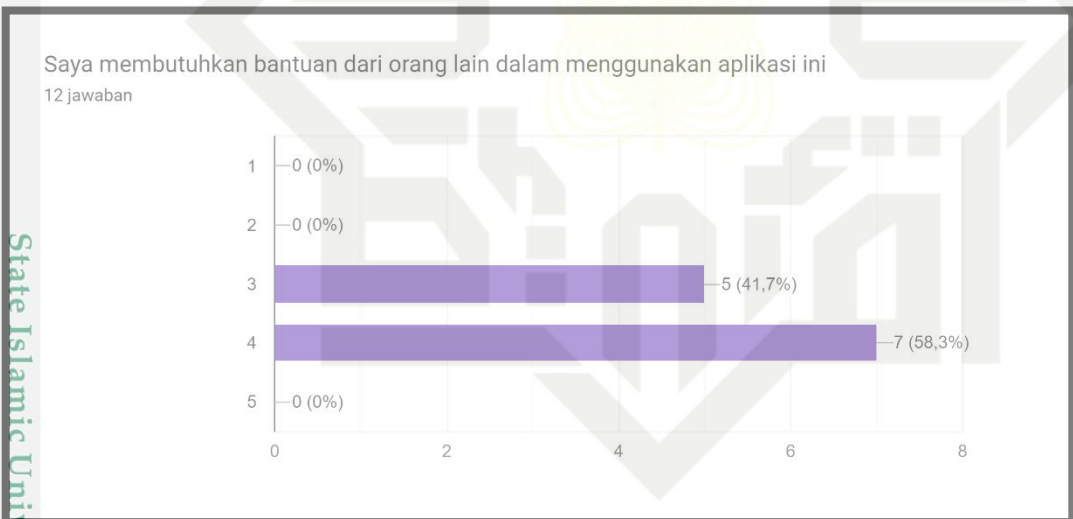
**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pertanyaan 3



4. Pertanyaan 4

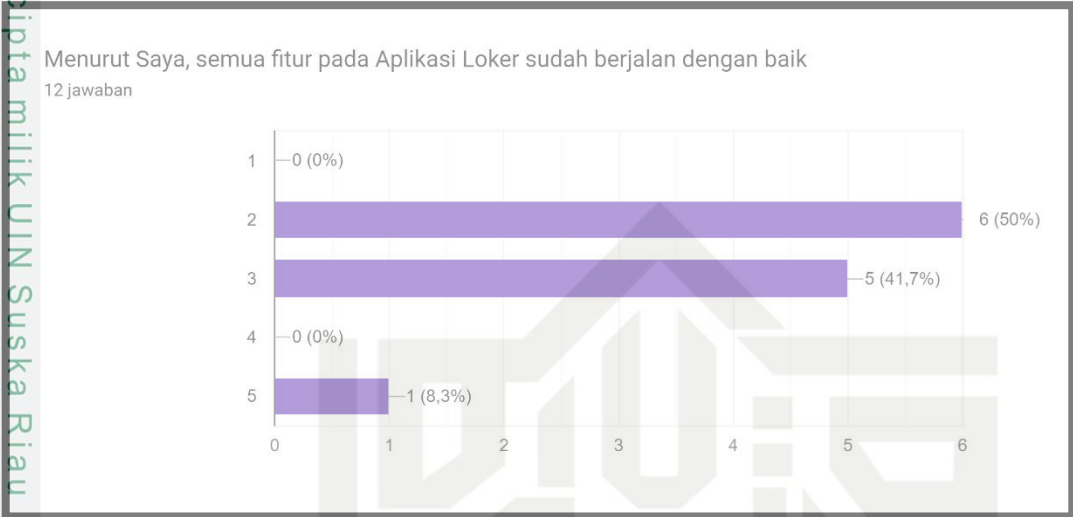




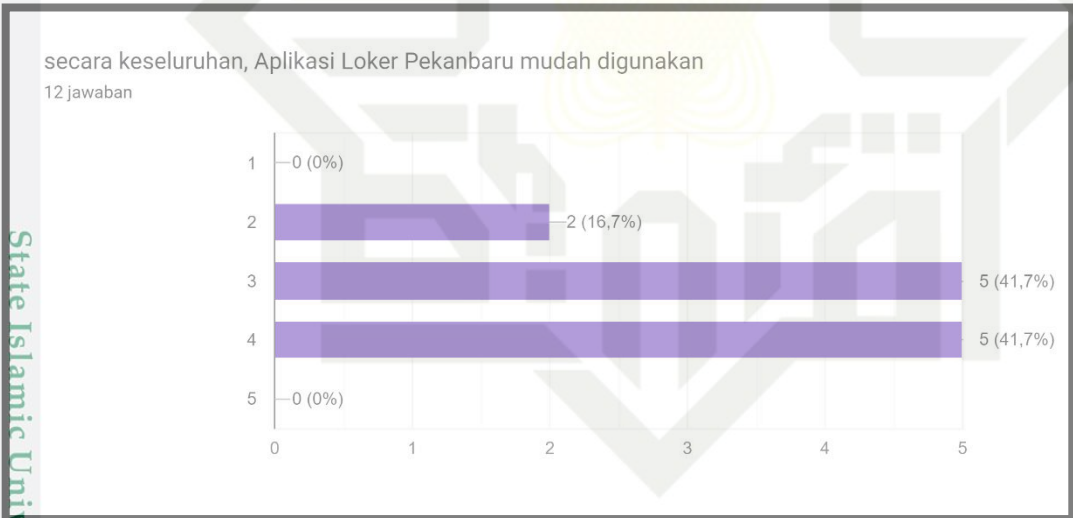
**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Pertanyaan 5



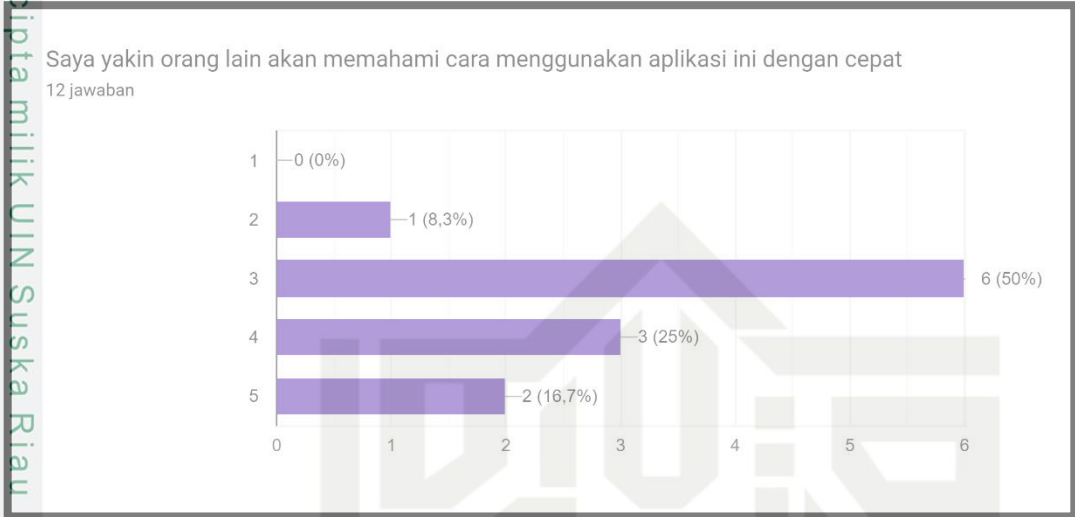
6. Pertanyaan 6



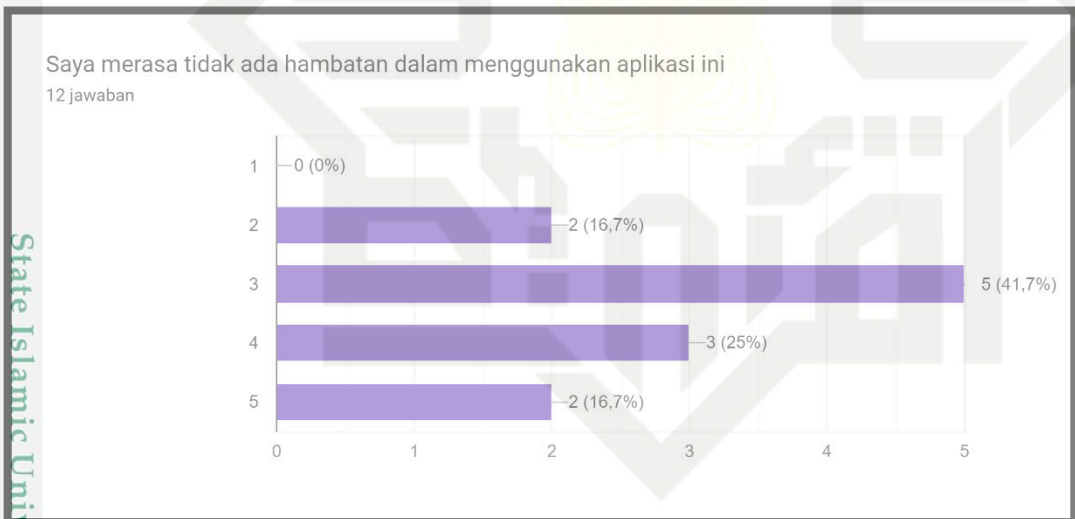
**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Pertanyaan 7



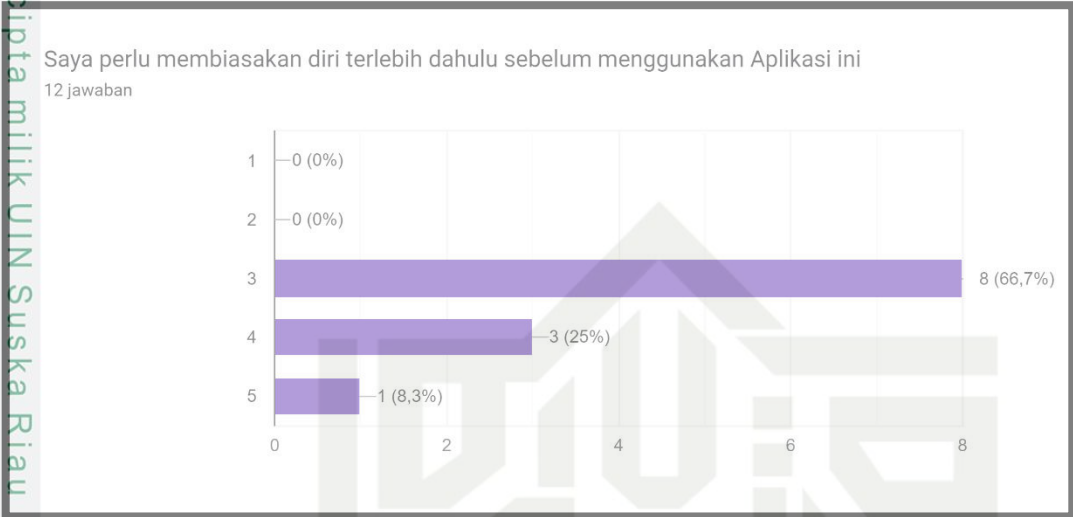
8. Pertanyaan 8



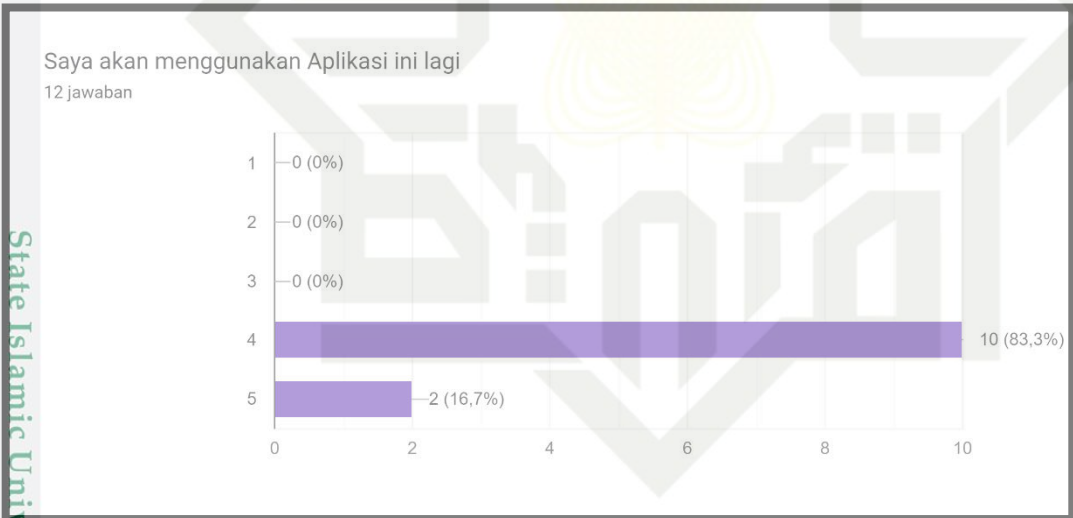
**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Pertanyaan 9



10. Pertanyaan 10





## LAMPIRAN E

### Dokumentasi Percobaan Desain Aplikasi Baru



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN F

### Hasil Kuesioner SUS Desain Aplikasi Baru

#### KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Yanus Rnomo  
Pendidikan : St Hukum

Penjelasan

- 1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓		
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	✓					
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi			✓			

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Waman Thahi  
Pendidikan : SI Manajemen

### Penjelasan

- 1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓			
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan				✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	✓					
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Yudi Pratama  
Pendidikan : St Akuntansi

Penjelasan  
1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓					
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan				✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini			✓			
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik				✓		
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan			✓			
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi			✓			

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Yorgki  
 Pendidikan : SI Teknik Informatika

Penjelasan  
 1 : Sangat Tidak Setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Netral  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓			
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini				✓		
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Jono Riadi  
Pendidikan : S3 Sistem Informasi

Penjelasan  
1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓		
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓			
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan	✓					
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓			
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini				✓		
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi	✓					

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Mansur  
Pendidikan : S1 Akuntansi

Penjelasan  
1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik				✓		
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Rano Saputra  
Pendidikan : S1 Manajemen

Penjelasan

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓		
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓			
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan				✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini			✓			
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	✓					
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini				✓		
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Melda wah  
Pendidikan : SI Teknik Informatika

### Penjelasan

- 1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓			
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan			✓		✓	
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓			
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : *Kyan Fair*  
 Pendidikan : *ST Hukum*

Penjelasan  
 1 : Sangat Tidak Setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Netral  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik				✓		
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan			✓			
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi			✓			

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Rita Agustin

Pendidikan : S1 PAI

### Penjelasan

- 1 : Sangat Tidak Setuju  
 2 : Tidak Setuju  
 3 : Netral  
 4 : Setuju  
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan				✓	✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini			✓			
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik				✓		
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	✓					
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini				✓		
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Nora Jafira  
Pendidikan : II Hukum

### Penjelasan

- 1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan			✓			
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan		✓			✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik					✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan			✓			
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini				✓		
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi		✓				

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KUESIONER REDESAIN APLIKASI TOKORIAU

Nama : Nulan  
Pendidikan : SI Manajemen

Penjelasan  
1 : Sangat Tidak Setuju  
2 : Tidak Setuju  
3 : Netral  
4 : Setuju  
5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5	Total
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓					
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan				✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi TokoRiau sudah berjalan dengan baik				✓		
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi TokoRiau mudah digunakan		✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		✓				
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi	✓					

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# Robi Andika

## DATA PRIBADI

- Nama : Robi Andika
- Tempat, Tanggal Lahir : Puntianai, 27 - 10 - 1997
- Alamat : Desa Puntianai
- Nomor Telephone : 082236637127
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Agama : Islam
- Kewarga Negaraan : Indonesian
- Status : Belum Menikah

## PENDIDIKAN

- SDN 001 Desa Puntianai (2004 - 2010)
- MTS YPAIR Rengat (2010 - 2013)
- SMK Taruna Satria (2013 - 2016)
- UIN Suska (2016 - 2023)

## HOBI

- Futsal
- Renang

UIN SUSKA RIAU