

Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Katalog Digital Pada UMKM My-Boutique Menggunakan Metode Design Thinking

Diah Ratna Ismawati¹, Berlilana^{2*}, Pungkas Subarkah¹

¹Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia.

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia.

Artikel Info

Kata Kunci:

Desain Aplikasi;
Design Thinking;
My-Boutique3;
Perancangan Antarmuka;

Keywords:

Application Design;
Design Thinking;
My-Boutique;
Interface Design

Riwayat Artikel:

Submitted: 19 Juli 2025
Accepted: 31 Juli 2025
Published: 31 Juli 2025

Abstrak: My-Boutique merupakan toko pakaian muslimah yang saat ini hanya menampilkan produk melalui etalase fisik di kios, tanpa memiliki katalog produk digital. Kondisi ini menjadi kendala dalam memperluas jangkauan pemasaran, khususnya untuk mencapai target pasar yang lebih luas. Pelanggan juga kesulitan dalam mengetahui koleksi produk yang tersedia, karena tidak adanya media yang dapat diakses secara fleksibel. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang desain antarmuka aplikasi mobile My-Boutique sebagai katalog digital yang dapat membantu dalam penyampaian informasi produk kepada pelanggan. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum adanya katalog produk dalam bentuk apa pun, yang menyulitkan interaksi antara pelanggan dan pihak toko saat proses pencarian produk. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain antarmuka aplikasi mobile yang dapat dijadikan acuan pengembangan aplikasi digital My-Boutique ke depannya. Rancangan ini dibuat dengan pendekatan pengguna secara langsung, yaitu melibatkan admin toko dan pelanggan dalam setiap tahapan proses desain agar hasilnya sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

Abstract: My-Boutique is a Muslim women's clothing store that currently showcases its products only through a physical display at the kiosk, without a digital product catalog. This condition poses a challenge in expanding its marketing reach, especially in targeting a broader market. Customers also face difficulties in viewing the available product collections due to the absence of a flexible and accessible medium. Therefore, this study aims to design the user interface of the My-Boutique mobile application as a digital catalog to facilitate product information delivery to customers. The research adopts the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The main issue addressed in this research is the absence of any form of product catalog, which hinders the interaction between customers and the store during the product search process. The goal of this study is to produce a mobile application interface design that can serve as a reference for future development of the digital version of My-Boutique. The design is developed through a user-centered approach, involving store administrators and customers in every stage of the design process to ensure that the out-come aligns with real-world user needs.

Corresponding Author:

Berlilana
Email: berli@amikompurwokerto.ac.id

PENDAHULUAN

Katalog digital merupakan salah satu bentuk aplikasi yang mendukung kelancaran aktivitas bisnis. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk mene-lusuri, melihat, serta memesan barang atau layanan secara daring. Dengan me-manfaatkan katalog digital, pelanggan dapat dengan mudah menemukan barang atau layanan yang dibutuhkan serta memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap mengenai produk atau layanan tersebut (Prastomo & Alfarisi, 2024; Yuan et al., 2025). Meskipun demikian, masih banyak sektor usaha yang belum memiliki katalog digital yang memadai. Banyak pelaku bisnis yang masih mengandalkan katalog versi cetak atau sistem manual yang kurang efisien (Rosalia & Siahaan, 2022). Kondisi ini bisa menimbulkan kendala seperti kesulitan dalam menemukan produk atau layanan, terjadinya kesalahan dalam pemesanan, serta tingginya biaya untuk mencetak dan mendistribusikan katalog fisik, salah satunya pada pelaku usaha UMKM.

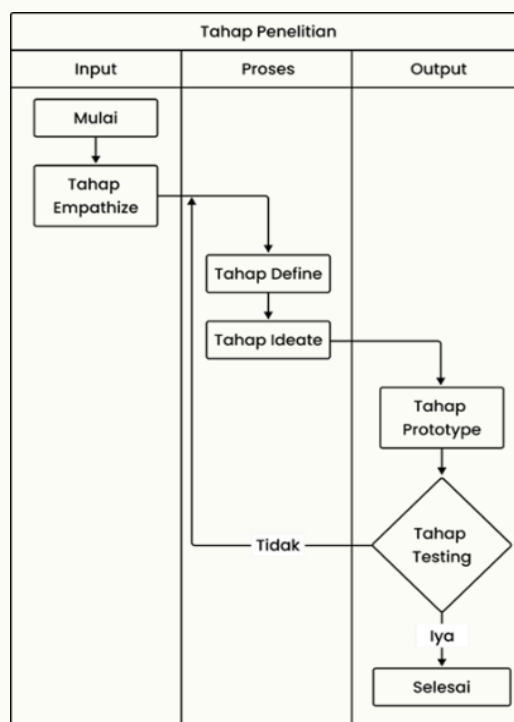
My-Boutique adalah pelaku usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang bergerak dalam penjualan busana muslimah. Terletak di Jalan Kauman, Keca-matan Sumpiuh, Kabupaten Banyumas, My-Boutique menyediakan berbagai pilihan model dan merek gamis, kerudung, serta busana muslimah lainnya. Dengan suasana butik yang nyaman dan berkelas, My-Boutique men-jadi tempat favorit bagi para penggemar pakaian muslimah di Banyumas dan wilayah sekitarnya. Sejak didirikan pada tahun 2015, My-Boutique memiliki visi menjadi pusat busana muslimah terkemuka di Kecamatan Sumpiuh, Kabupaten Banyumas. Misinya adalah menyediakan pakaian muslimah yang berkualitas, bergaya, dan terjangkau, serta terus menghadirkan produk-produk terbaru dan sesuai tren. Dengan pelayanan yang profesional dan bersahabat, My-Boutique berkomitmen memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan kepada pelanggannya. Salah satu solusi yang diupayakan My-Boutique untuk menghadapi tan-tangan penyebaran informasi mengenai produk pakaian muslimah kepada pelanggan setia maupun calon konsumen adalah dengan mengembangkan aplikasi katalog digital berbasis daring. Aplikasi ini diharapkan mampu mendukung kegiatan bisnis My-Boutique secara lebih efisien dan efektif, serta meningkatkan mutu produk yang ditawarkan.

Oleh karena itu, keberadaan katalog digital yang efisien dan tepat guna menjadi sangat penting. Katalog digital dapat membantu meningkatkan penjualan, menghemat waktu dan biaya, serta mendongkrak tingkat kepuasan pelanggan (Rustam, 2021; Goh et al., 2025; Yusri, R et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Faruk Alfian pada tahun 2022 menggunakan pendekatan pengembangan katalog daring berbasis website guna mempromosikan produk kelompok masyarakat Gombengsari, Banyuwangi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa katalog daring mampu meningkatkan promosi produk dan pendapatan ekonomi masyarakat pelaku UMKM (Alfian, 2022). Studi ini menjadi rujukan penulis mengenai perancangan antarmuka aplikasi katalog digital berbasis mobile untuk usaha UMKM My-Boutique. Proses perancangan antarmuka aplikasi mobile katalog digital My-Boutique dilakukan dengan menerapkan metode Design Thinking (Stewart et al., 2025; Herfandi et al., 2022). Metode ini merupakan pendekatan pemecahan ma-salah melalui pemahaman mendalam terhadap pengguna. Dengan pendekatan tersebut, perancang dapat mengenali permasalahan dan kebutuhan pengguna potensial agar dapat menciptakan solusi yang tepat sasaran. Metode Design Thinking terdiri dari lima tahap utama, yaitu empathize, define, ideate, proto-type, dan test (Widiyantoro et al., 2022; Ansori et al., 2023). Solusi yang ditawarkan berupa rancangan antarmuka pengguna (user interface) yang mudah dipahami dan ramah pengguna, sehingga dapat di akses dengan mudah oleh pemilik usaha, karyawan kios, maupun pelanggan (Surath et al., 2025; Damayanti et al., 2024).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis merancang antarmuka aplikasi katalog digital produk My-Boutique yang bersifat ramah pengguna (user-friendly) menggunakan pendekatan metode design thinking, serta tujuan penelitian ini ialah merancang antarmuka aplikasi digital produk My-Boutique yang bertujuan memudahkan para pelanggan dalam memilih produk yang akan dibeli serta memudahkan dalam proses bertransaksi bagi pelanggan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam proses perancangan de-sain antarmuka aplikasi mobile My-Boutique adalah metode *Design Thinking*. Metode ini memiliki tujuan utama untuk mengumpulkan berbagai macam ide kreatif serta merumuskan solusi terbaik dari permasalahan yang sedang dihadapi. Design Thinking tidak hanya menitikberatkan pada aspek visual atau apa yang dapat dilihat dan dirasakan saja, tetapi juga menaruh perhatian besar pada keseluruhan pengalaman pengguna (*user experience*) yang mencakup interaksi, kenyamanan, serta kemudahan dalam mengakses informasi (Luthfi & Septiyanti, 2023; Nurhasanah & Kusumadiarti, 2024). Dalam metode ini, terdapat sejumlah tahapan penting yang harus dilalui secara sistematis untuk merancang desain antarmuka aplikasi mobile My-Boutique yang efektif dan efisien, yaitu: *Empathize* (menumbuhkan empati terhadap pengguna), *Define* (merumuskan masalah secara jelas), *Ideate* (menghasilkan ide-ide kreatif), *Prototype* (membuat model awal dari solusi), dan *Testing* (melakukan uji coba terhadap prototipe) (Haryuda et al., 2021).



Gambar 1. Tahap Penelitian

Berikut merupakan penjelasan dari gambar 1., mengenai tahapan penelitian, sebagai berikut:

Empathize

Tahap ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna melalui pengamatan dan wawancara. Tahap ini melibatkan pemahaman mendalam tentang pengguna akhir, termasuk para pelanggan, dan administrator. Kemudian, data responden yang digunakan adalah lima orang karena penelitian ini hanya fokus pada desain tampilan, sehingga tidak perlu menggunakan banyak responden. Hal ini telah disesuaikan berdasarkan metode pengujian, yaitu *System Usability Scale*, di mana responden untuk penelitian minimal lima orang.

Define

Tahap ini melibatkan formulasi masalah yang harus diselesaikan. Tim merangkum informasi yang diperoleh dari tahap empati untuk mengidentifikasi inti masalah yang harus diselesaikan. Tujuannya adalah untuk merumuskan pemahaman bersama tentang apa yang harus dicapai dan mengarahkan upaya desain ke arah yang benar. Hal ini meliputi menentukan fitur utama yang harus ada, kebutuhan spesifik pengguna toko dan para konsumen, serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Ideate

Asa Tahap ini mendorong kreativitas dan pemikiran yang kreatif. Tim secara kolaboratif menghasilkan sebanyak mungkin ide atau solusi potensial untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ideasi dalam desain LMS melibatkan pembuatan berbagai ide atau konsep untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Prototype

Tahap Prototype bertujuan untuk memudahkan proses visualisasi terkait tampilan serta preferensi visual dari aplikasi sebelum memasuki tahap pengembangan yang sesungguhnya. Dengan adanya prototipe, tim pengembang aplikasi maupun pemilik usaha dapat melakukan evaluasi terhadap desain secara lebih menyeluruh dan terarah, sehingga berbagai kekurangan atau ketidaksesuaian dapat diperbaiki sebelum proses implementasi dimulai.

Testing

Tahap akhir melibatkan pengujian prototipe dengan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik yang berharga. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan solusi yang diusulkan dan memperbaikinya berdasarkan tanggapan pengguna (Anshari et al., 2024). Dalam desain studi ini, pengujian menggunakan SUS (System Usability Scale). SUS adalah metode penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu produk atau sistem berbasis komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Empathize**

Pada tahap *Empathize* ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna, sehingga desain antarmuka yang akan dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan pihak pengelola toko dan beberapa pelanggan My-Boutique untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana mereka memanfaatkan teknologi, khususnya dalam hal mengakses informasi dan mengelola katalog digital sebagai sarana penyampaian informasi dan promosi produk. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui permasalahan yang mereka hadapi saat ini sekaligus mencari solusi dengan merancang antarmuka yang lebih praktis dan mudah digunakan.

Temuan yang diperoleh dari hasil wawancara ini akan menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang antarmuka yang lebih nyaman dan mudah dioperasikan, sehingga pihak pengelola dapat lebih mudah menyampaikan informasi produk maupun promosi, sementara pelanggan dapat memperoleh informasi dengan cepat dan melakukan pemesanan produk di My-Boutique tanpa kesulitan. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada pengelola toko dan pelanggan dirancang untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi serta menggali kebutuhan yang dapat mempermudah proses transaksi. Informasi yang didapatkan ini memiliki peran yang sangat penting untuk merancang tampilan antarmuka yang mudah dipahami, ramah pengguna, dan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam proses jual beli di My-Boutique.

Define

Pada tahap Define ini, dilakukan proses untuk mengidentifikasi permasalahan secara lebih terarah dengan cara menyusun poin-poin utama dari permasalahan yang ada serta menerapkan metode how-might-we. Metode how-might-we merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk mengubah permasalahan menjadi serangkaian pertanyaan terbuka (Andiani & Wahyui, 2024). Teknik ini bertujuan untuk memicu munculnya berbagai ide kreatif dan solusi inovatif yang dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi. Dengan mengubah masalah menjadi bentuk pertanyaan, tim dapat lebih mudah memahami permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menciptakan ruang diskusi yang lebih konstruktif. Gambar 2 memperlihatkan daftar poin-poin permasalahan yang berhasil dirangkum dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan Gambar 3 menampilkan hasil pengembangan metode how-might-we yang menjadi dasar dalam penyusunan solusi. Selain itu,

dengan adanya tahapan ini, tim desain dapat lebih fokus dan terarah da-lam menentukan prioritas solusi yang akan diterapkan, sehingga proses perancangan selanjutnya berjalan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



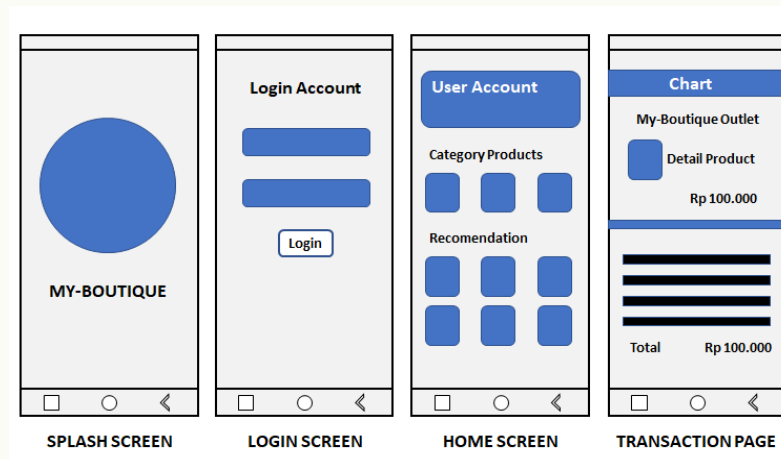
Gambar 2. Point Problem



Gambar 3 Hasil How-Might-We

Ideate

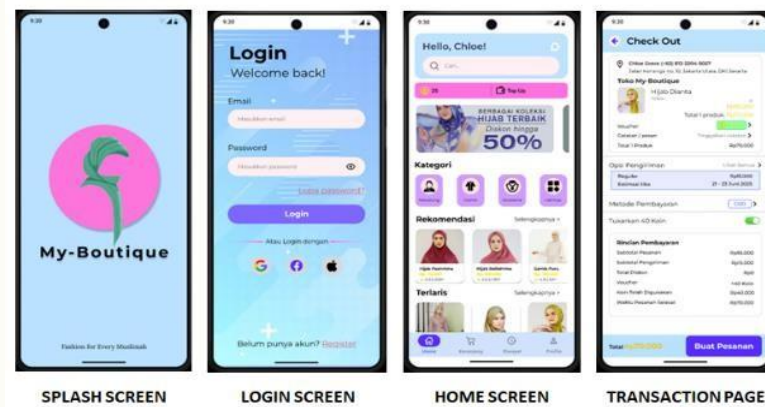
Pada tahap Ideate ini, gagasan desain visual dimanfaatkan untuk mem-berikan gambaran mengenai posisi dan susunan elemen-elemen utama seperti teks, gambar, tombol, serta area konten lainnya tanpa menyertakan detail visual atau isi yang sesungguhnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membantu tim memahami struktur dasar tampilan ap-likasi sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut. Gambar 4 memperlihatkan gambaran awal desain visual dari aplikasi e-katalog My-Boutique.



Gambar 4. Desain Visual Aplikasi

Prototype

Tahap Prototype bertujuan untuk memudahkan proses visualisasi terkait tampilan serta preferensi visual dari aplikasi sebelum memasuki tahap pengembangan yang sesungguhnya. Dengan adanya prototipe, tim pengembang aplikasi maupun pemilik usaha dapat melakukan evaluasi terhadap desain secara lebih menyeluruh dan terarah, sehingga berbagai kekurangan atau ketidaksesuaian dapat diperbaiki sebelum proses implementasi dimulai. Pada Gambar 5 diperlihatkan rancangan desain visual yang telah disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil temuan dari tahapan sebelumnya.



Gambar 5. Tampilan Prototype aplikasi

Adapun desain visual yang dihasilkan sepenuhnya mengacu pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Desain UI/UX dilengkapi dengan berbagai fitur standar layaknya aplikasi mobile modern. Beberapa di antaranya meliputi halaman splash-screen sebagai tampilan pembuka aplikasi, halaman login untuk autentikasi pengguna, halaman beranda yang menampilkan katalog produk busana muslimah secara lengkap, serta pengelompokan katalog yang dibuat lebih terstruktur agar memudahkan pencarian produk. Tidak hanya itu, tersedia juga halaman keranjang belanja yang memungkinkan pengguna melakukan proses pembelian produk dengan lebih praktis melalui aplikasi. Seluruh elemen dalam desain ini dibuat dengan tampilan yang sederhana, intuitif, dan menarik secara visual agar pengguna dapat dengan mudah me-mahami navigasi dan fitur-fitur yang tersedia. Dengan desain yang dirancang secara matang dan estetik, diharapkan pengalaman pengguna menjadi lebih me-nyenangkan, serta meminimalisir rasa dilema saat mengoperasikan aplikasi dalam jangka waktu yang panjang. Selain itu, desain ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan daya tarik My-Boutique di mata pelanggan.

Testing

Pada tahap pengujian desain, dil-akukan evaluasi untuk memperoleh skor akhir yang berkaitan dengan aspek kegunaan dan kenyamanan pengguna menggunakan metode System Usability Scale (SUS)(Cheah et al., 2023; Sembodo et al., 2021). Pengujian ini melibatkan total 10 responden, yang terdiri dari 2 orang pengelola toko dan 8 orang pelang-gan My-Boutique. Sebelum pengujian dimulai, peneliti terlebih dahulu mem-berikan penjelasan secara rinci kepada para responden mengenai tujuan dari pengujian serta bagaimana cara mereka berinteraksi dengan prototipe aplikasi mobile katalog digital My-Boutique. Setelah para responden memahami in-struksi yang diberikan, mereka mem-peroleh tautan untuk mengakses prototipe aplikasi dan diperbolehkan berinteraksi dengan bebas menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Setelah proses interaksi selesai dilakukan, responden diminta un-tuk mengisi kuesioner yang berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian antara 1 hingga 5. Di samping itu, kuesioner juga menyediakan kolom tambahan yang dapat digunakan oleh responden untuk menyampaikan saran atau masukan yang dianggap perlu.

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap hasil penelitian, pembaca sangat disarankan untuk mencermati penjabaran yang telah dipaparkan secara rinci pada Tabel 2 dan Tabel 3. Kedua tabel tersebut memuat informasi penting yang dapat membantu pembaca memahami temuan penelitian secara lebih jelas dan terstruktur. Selain itu, rincian lengkap terkait butir-butir per-tanyaan yang terdapat dalam angket kuesioner dapat ditemukan pada Tabel 1. Penyajian detail tersebut bertujuan agar proses evaluasi, analisis, dan interpretasi hasil penelitian dapat dilakukan secara objektif dan transparan. Dengan me-mahami isi dari ketiga tabel tersebut, di-harapkan pembaca dapat memperoleh gambaran utuh mengenai tahapan pengujian, aspek yang diukur, dan hasil yang dicapai, sehingga kesimpulan yang diam-bil menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Desain aplikasi ini layak digunakan.
2	Desain aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan.
3	Tidak ada hambatan dalam memahami desain aplikasi ini.
4	Saya memerlukan bantuan orang lain atau teknisi untuk memahami desain aplikasi ini.
5	Fitur-fitur pada desain aplikasi ini mudah dipahami.
6	Ada beberapa hal yang tidak konsisten dalam desain aplikasi ini.
7	Orang lain akan dengan cepat memahami desain aplikasi ini.
8	Desain aplikasi ini membingungkan.
9	Desain aplikasi ini mudah digunakan jika tulisannya tidak latin.
10	Saya perlu waktu untuk membiasakan diri sebelum memahami prototipe desain aplikasi ini.

Tabel 2. Penilaian Hasil Responden

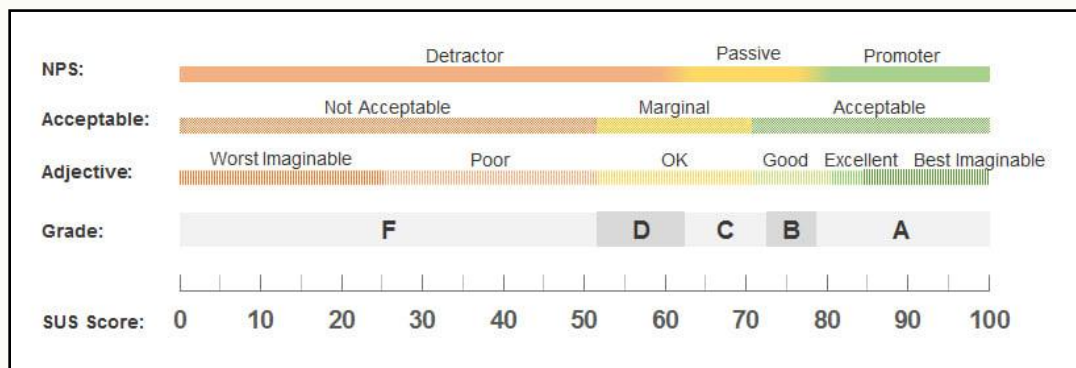
Responden	Skor Responden									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Resp-1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
Resp-2	3	2	4	3	4	1	4	1	4	3
Resp-3	3	2	4	1	4	2	4	2	3	1
Resp-4	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1
Resp-5	5	5	5	1	5	5	5	1	5	3
Resp-6	4	2	4	1	4	2	4	2	4	1
Resp-7	4	1	5	1	5	2	4	2	5	1
Resp-8	5	2	5	1	5	2	5	2	4	3
Resp-9	4	3	4	1	4	3	4	1	4	3
Resp-10	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2

Tabel 3. Perhitungan SUS

Responden	Skor Responden										Sum	Total
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q8	Q10		
Resp -1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80
Resp -2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36	90
Resp -3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	34	85
Resp -4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	29	72,5
Resp -5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	37	92,5
Resp -6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Resp -7	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	34	85
Resp -8	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	31	77,5
Resp -9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Resp -10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
Everage Score												84,6
Description/Grade												Excellent

Setelah proses perhitungan skor selesai dilaksanakan, diperoleh hasil berupa nilai rata-rata skor SUS sebesar 84,6. Nilai tersebut mencerminkan tingkat kegunaan dan kenyamanan aplikasi berdasarkan hasil evaluasi dari responden. Langkah selanjutnya adalah melakukan interpretasi terhadap nilai tersebut dengan cara membandingkannya dengan standar penilaian atau kategori tingkat kelayakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Interpretasi ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana desain antarmuka yang diuji sudah memenuhi aspek usability sesuai ekspektasi pengguna. Selain itu, hasil interpretasi juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut terhadap desain aplikasi agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal di masa mendatang.

Berdasarkan hasil skor SUS yang diperoleh, dapat disimpulkan dengan ketentuan yang mengacu pada Gambar 6, dijabarkan pada 3 aspek sebagai berikut:



Gambar 6. Acuan Pengukuran skor SUS

Aspek Acceptability, penilaian dilakukan berdasarkan tingkat penerimaan dari pengguna. Berdasarkan hasil pengukuran, prototipe masuk dalam kategori acceptable atau dapat diterima. Untuk aspek Grade Scale, penilaian difokuskan pada tingkat kualitas dari prototipe yang diuji. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa prototipe berada pada kategori Nilai B. Sedangkan untuk aspek Adjective Rating, penilaian dilakukan untuk menentukan tingkat kebergunaan prototipe. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa prototipe berada pada kategori Excellent atau Sangat Baik.

KESIMPULAN

Beberapa simpulan dapat ditarik dari hasil penelitian ini. Pertama, perancangan antarmuka aplikasi katalog digital untuk produk niaga dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan desain UI/UX di kios penjualan pakaian muslimah My-Boutique. Kedua, proses perancangan antarmuka aplikasi katalog digital My-Boutique menggunakan pendekatan metode design thinking, yang meliputi pembuatan user persona, penyusunan empathy map, perumusan how-might-we, serta pembuatan prototipe melalui tahap low-fidelity hingga high-fidelity. Setelah desain selesai dibuat, dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna, yang menghasilkan nilai sebesar 84,6. Hasil ini menunjukkan bahwa skor System Usability Scale (SUS) yang diperoleh berada di atas rata-rata, dengan kategori "Acceptable" dan predikat "Excellent" berdasarkan penilaian kategori "Adjective Assessment". Keberhasilan dalam implementasi desain antarmuka aplikasi mobile My-Boutique ini memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas pengetahuan terkait pengembangan aplikasi yang dapat memberikan manfaat bagi para pelaku usaha. Desain yang berhasil dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai contoh atau referensi untuk mengembangkan aplikasi serupa di sektor usaha lainnya, sehingga mampu memberikan kemudahan akses serta meningkatkan efektivitas pengalaman bertransaksi antara pelaku usaha dan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyan, F. (2022). Pembuatan Katalog Digital Sebagai Media Publikasi Wisata Dan Umkm Di Pokdarwis Gombongsari Banyuwangi. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 3(2), 26–33. <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v3i2.1528>
- Andiani, W., & Wahyui, A. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pt. Virama Karya (Persero). *JASIKA (Jurnal Sistem Informasi Akuntansi)*, 04(01), 1–10. <https://doi.org/10.31294/jasika.v4i01.3145>
- Anshari, M. R., Kuncoro, A. P., & Subarkah, P. (2024). Designing Ui/Ux for Elementary School E-Learning Using Design Thinking Method. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 10(3), 575–582. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v10i3.3177>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Cheah, W. H., Mat Jusoh, N., Aung, M. M. T., Ab Ghani, A., & Mohd Amin Rebutan, H. (2023). Mobile Technology in Medicine: Development and Validation of an Adapted System Usability Scale (SUS) Questionnaire and Modified Technology Acceptance Model (TAM) to Evaluate User Experience and Acceptability of a Mobile Application in MRI Safety Screening. *Indian Journal of Radiology and Imaging*, 33(1), 36–45. <https://doi.org/10.1055/s-0042-1758198>
- Damayanti, W. R., Kuncoro, A. P., Subarkah, P., & Saputro, R. E. (2024). Designing Ui/Ux of Doctor'S Consultation Application Using Design Thinking Method. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 10(2), 307–314. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v10i2.3053>
- Goh, J., Fang, Y., & Ens, B. (2025). Embedded visualizations in crane operation user interfaces for real-time assistance. *Automation in Construction*, 173(February), 106078. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2025.106078>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Luthfi, M. I., & Septiyanti, N. D. (2023). Design Thinking untuk Analisis Masalah Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 193–204. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.146>
- Nurhasanah, A., & Kusumadiarti, R. S. (2024). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dosen (SIM-DOS Piksi Ganesha) Menggunakan Metode Design Thinking. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 179–190. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.333>
- Prastomo, A., & Alfari, S. (2024). Sistem Aplikasi Poin of Sale (Pos) Untuk Penjualan Toko Naila Cookies Berbasis Java. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 8(2), 456. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v8i2.1501>
- Rosalia, B., & Siahaan, M. (2022). Perancangan Dan Implementasi Sistem Kasir Digital Pada Umkm Coffee Lucky Star. *The 4th National Conference of Community Service Project 2022*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.37253/nacospro.v4i1.6907>
- Rosalia, B. O., & Siahaan, M. (2022). Perancangan Dan Implementasi Sistem Kasir Digital Pada Umkm Coffee Lucky Star. *The 4th National Conference of Community Service Project 2022*, 4(1), 15–23.

<https://doi.org/10.37253/nacospro.v4i1.6907>

- Rustam, Y. W. A. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Katalog Furniture Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi)*, 13(2), 97–122. <https://doi.org/10.37424/informasi.v13i2.121>.
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>
- Stewart, B. T., Menge, K., Kurien, T. V., Orton, C., Estrada, R., Carrougheer, G., Thompson, C., Hsieh, G., & Pham, T. N. (2025). Optimizing the user-experience (UX) and -interface (UI) of a mHealth application to aid recovery from burn injury (BurnCORE) through a user-centered design approach. *Burns Open*, 11(February), 100409. <https://doi.org/10.1016/j.burnso.2025.100409>
- Surath, L. H. M., Putra, I. N. T. A., & Suratmin, S. (2025). Perancangan Design User Interface (Ui) Aplikasi Wishlist Berbasis Metode Design Thinking Dengan System Usability Scale. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2), 1281–1289. <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6433>
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>
- Yuan, Z., Li, M., Liu, C., Han, F., Huang, H., & Dai, H. N. (2025). Chat with MES: LLM-driven user interface for manipulating garment manufacturing system through natural language. *Journal of Manufacturing Systems*, 80(March), 1093–1107. <https://doi.org/10.1016/j.jmsy.2025.02.008>
- Yusri, R., A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>