



Perancangan Prototype User Interface dan User Experience Marketplace Tanaman Online untuk UMKMM Menggunakan Metode Design Thinking

Dika Sartika*, Fadlina, Dwi Pertiwi Anggraini

Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email: ^{1,*}dikasartikadikasartika58042@gmail.com, ²fadlinamkom19@gmail.com, ³dwipertiwi62@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: dikasartikadikasartika58042@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi mendorong pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk memanfaatkan media digital dalam meningkatkan pemasaran dan penjualan produk. UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah masih melakukan proses penjualan melalui media sosial sehingga informasi produk belum tersusun secara sistematis dan proses transaksi masih dilakukan secara manual. Penelitian ini bertujuan merancang *prototype User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) marketplace* tanaman online menggunakan metode *Design Thinking* dengan bantuan aplikasi *Figma*. Penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Tahapan *Design Thinking* yang digunakan meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. *Prototype* yang dihasilkan kemudian diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 20 responden. Hasil pengujian memperoleh nilai rata-rata 71,5, yang berada di atas standar SUS yaitu 68, sehingga *prototype* termasuk kategori *Good*, *Grade C+*, dan *Acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, mudah dipahami oleh pengguna, serta layak dijadikan acuan dalam pengembangan sistem *marketplace* untuk mendukung proses penjualan tanaman secara digital di UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa rancangan *prototype UI/UX marketplace* tanaman online yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking* serta telah divalidasi melalui pengujian *System Usability Scale (SUS)*. *Prototype* yang dihasilkan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem *marketplace* bagi UMKM yang bergerak di bidang penjualan tanaman.

Kata Kunci: *User Interface; User Experience; Marketplace Tanaman Online; Design Thinking; Figma; System Usability Scale*

Abstract—The advancement of information technology has encouraged Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) to utilize digital media to improve product marketing and sales. Kebun Berkah Abu Abdillah still conducts its sales process through social media, resulting in unsystematic product information and manual transaction processes. This study aims to design a *User Interface (UI)* and *User Experience (UX)* prototype for an online plant marketplace using the *Design Thinking* method with the assistance of the *Figma* application. Data were collected through observations, interviews, and literature studies to identify user requirements. The *Design Thinking* process consisted of five stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Testing*. The resulting prototype was evaluated using the *System Usability Scale (SUS)* involving 20 respondents. The evaluation produced an average SUS score of 71.5, which is above the standard benchmark score of 68, indicating that the prototype falls into the *Good*, *Grade C+*, and *Acceptable* categories. The results show that the prototype has a good level of ease of use, is easy for users to understand, and is suitable to serve as a reference in developing a marketplace system to support the digital sales of plants at UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah. This study contributes by providing a design of an online plant marketplace *UI/UX* prototype that is created based on user needs using the *Design Thinking* method and has been validated through *System Usability Scale (SUS)* testing. The resulting prototype can be used as a reference in developing a marketplace system for SMEs engaged in plant sales.

Keywords: *User Interface; User Experience; Online Plant Marketplace; Design Thinking; Figma; System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Marketplace merupakan situs web atau aplikasi yang memfasilitasi jual beli *online* dari berbagai sumber, di mana mereka hanya menyajikan produk orang lain kepada pengguna dan kemudian memfasilitasinya tanpa mengharuskan pemilik aplikasi atau situs web tersebut memiliki produknya sendiri (Iii, 2026). Kehadiran teknologi digital saat ini telah mengubah cara masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari secara drastis. Jika dahulu transaksi jual beli harus dilakukan secara langsung, kini hampir semua produk dapat dibeli hanya melalui beberapa sentuhan di layar ponsel. Perubahan ini menjadi peluang sekaligus tantangan bagi para pelaku UMKM untuk mulai beralih dari cara tradisional ke sistem yang lebih modern. Platform *e-commerce* menjadi kebutuhan penting bagi perusahaan untuk memperluas pasar dan meningkatkan daya saing. Perkembangan digital menunjukkan bahwa mayoritas konsumen kini lebih memilih berbelanja secara *online* (Akhir *et al.*, 2024). Bagi usaha kecil, memiliki wadah digital atau *marketplace* bukan lagi sekadar mengikuti tren, tetapi sudah menjadi cara agar tetap bertahan, mudah ditemukan oleh pelanggan, dan tidak tertinggal dalam persaingan. Dengan adanya teknologi digital, UMKM dapat menjangkau lebih banyak pelanggan melalui platform *e-commerce* dan media sosial, serta meningkatkan daya saing dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang (Pratamansyah, 2024). Salah satu UMKM yang memanfaatkan peluang tersebut adalah Kebun Berkah Abu Abdillah, yang menjual berbagai bibit tanaman hias, tanaman buah, perlengkapan taman, dan media tanam berkualitas. Namun, pengelolaan usahanya masih belum terintegrasi secara digital. Promosi dan transaksi masih dilakukan melalui media sosial dan pesan instan, sehingga menyebabkan katalog produk kurang tertata, informasi stok tidak diperbarui secara *real-time*, serta calon pembeli kesulitan memilih tanaman sesuai kebutuhan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem pengelolaan yang belum terintegrasi dapat menghambat kelancaran proses bisnis serta menurunkan kualitas layanan kepada pelanggan. Selain itu, keterbatasan dalam penyajian informasi



produk juga dapat memengaruhi pengalaman pengguna atau *user experience* dalam berinteraksi dengan layanan yang diberikan (Anasrulloh & H, 2024). Melalui internet, transaksi dapat dilakukan secara cepat, efisien, dan mudah diakses sehingga mendorong UMKM untuk bertransformasi secara digital dalam menghadapi persaingan pasar (Putra *et al.*, 2025).

Perancangan merupakan suatu tahapan untuk merencanakan dan menentukan apa yang akan dibuat dengan memanfaatkan berbagai metode atau teknik tertentu. Tahap ini mencakup penyusunan arsitektur sistem, rincian setiap komponen, serta berbagai batasan yang mungkin muncul selama proses pengembangan (Risyda *et al.*, 2025). Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rifqi Muliawan pada tahun 2024 menyatakan bahwa metode *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih responsif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian tersebut menggunakan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* dalam proses pengembangan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam melakukan transaksi *online* serta mempermudah proses penjualan produk secara digital (Studi *et al.*, 2024).

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Muhamad Fahdy pada tahun 2024 menjelaskan bahwa *marketplace* berbasis *mobile* dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran produk pertanian dan mempermudah proses transaksi antara penjual dan pembeli. Penelitian ini menghasilkan *prototype* aplikasi yang memiliki fitur katalog produk, pemesanan *online*, dan informasi produk pertanian secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *marketplace* mampu meningkatkan efektivitas penjualan produk pertanian secara *online* (Akhir *et al.*, 2024).

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Anas Yudistira Tamzid pada tahun 2023 menjelaskan bahwa metode *Design Thinking* dapat membantu proses *redesign* aplikasi agar lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian tersebut menggunakan proses observasi, wawancara, pembuatan *prototype*, hingga *usability testing* untuk mengevaluasi hasil desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *UI/UX* yang baik mampu meningkatkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi (Studi *et al.*, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Pranata dkk. pada tahun 2024 menunjukkan hasil yang sangat baik. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) memperoleh kategori *acceptable*, nilai *grade scale A*, serta *adjective rating* yang termasuk dalam kategori *excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* yang digunakan mampu menghasilkan *prototype* produk yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna (Informasi & Teknik, 2024).

Berdasarkan empat penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa metode *Design Thinking* telah banyak diterapkan dalam perancangan *UI/UX* maupun *marketplace digital* dan terbukti mampu meningkatkan kualitas antarmuka serta pengalaman pengguna. Namun demikian, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*). Pertama, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada *marketplace* secara umum atau aplikasi pada bidang lain sehingga belum secara khusus membahas *marketplace* tanaman online untuk UMKM. Kedua, penelitian terdahulu belum mengakomodasi karakteristik produk tanaman yang memerlukan penyajian informasi seperti kategori tanaman, media tanam, serta proses pemesanan yang sesuai dengan kebutuhan konsumen tanaman. Ketiga, sebagian penelitian hanya menghasilkan *prototype* tanpa mengevaluasi tingkat *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS), sedangkan penelitian yang menggunakan SUS belum secara spesifik diterapkan pada *marketplace* tanaman untuk UMKM. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan merancang *prototype UI/UX marketplace* tanaman online pada UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah menggunakan metode *Design Thinking* berbantuan Figma serta mengevaluasi hasil *prototype* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sehingga diperoleh rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat *usability* yang baik.

Berdasarkan situasi tersebut, jelas bahwa Kebun Berkah Abu Abdillah memerlukan lompatan teknologi agar dapat melayani pelanggan dengan lebih profesional. Namun, membangun sistem informasi harus didasari pada riset kebutuhan pengguna agar investasi waktu dan tenaga tidak terbuang sia-sia. Melalui penggabungan metode *Design Thinking* dan efisiensi alat desain Figma serta pengujiannya menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diharapkan dapat dihasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan *Design Thinking* dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya sebagai metode yang inovatif dan berpusat pada pengguna (*human-centered*), sehingga mampu memberikan solusi yang lebih efektif terhadap permasalahan pengguna. Terdapat tahapan dalam penggunaan metode *Design Thinking* (Prasetyo & Manongga, 2025).

Figma merupakan aplikasi desain *UI/UX* berbasis *cloud* yang digunakan untuk merancang tampilan antarmuka, membuat *prototype* interaktif, serta mendukung kolaborasi tim secara langsung dalam satu platform. Figma juga banyak dimanfaatkan untuk membuat *wireframe*, *high-fidelity prototype*, dan simulasi alur pengguna pada berbagai jenis aplikasi seperti *e-commerce*, pendidikan, kesehatan, dan layanan digital lainnya (Tou *et al.*, 2024).

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna (*human-centered*) (Murthy, 2024). *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode evaluasi *usability* yang diperkenalkan oleh John Brooke (1986) dan telah digunakan secara luas dalam penelitian *usability* sistem informasi dan perangkat lunak. Metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem atau aplikasi berdasarkan persepsi pengguna (Pailina & Agustini, 2023).

Kontribusi utama penelitian ini adalah menghasilkan *prototype User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *marketplace* tanaman online yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna melalui pendekatan *Design Thinking*. Selain itu, penelitian ini memberikan evaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sehingga hasil rancangan tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga telah diuji tingkat kemudahannya. Hasil

penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi UMKM lain yang ingin mengembangkan marketplace digital berbasis kebutuhan pengguna.

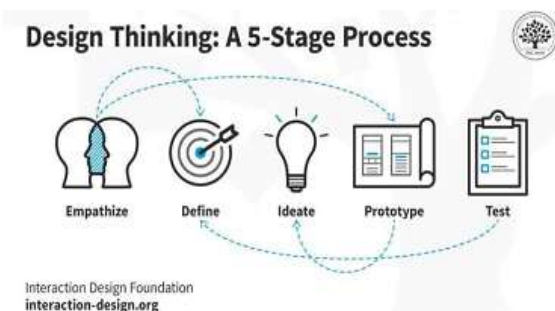
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan kolaboratif yang memanfaatkan berbagai gagasan dari berbagai bidang ilmu dalam merancang solusi terhadap suatu permasalahan. Pendekatan ini berorientasi tidak hanya pada tampilan dan persepsi pengguna, tetapi juga pada pengalaman pengguna (*user experience*) selama menggunakan produk atau layanan (Sari et al., 2020). Terdapat lima tahapan dalam metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *solusition*, *prototype*, *testing* (Putraditya & Putra, 2025). Metode ini dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna (*user-centered*), sehingga sesuai digunakan dalam perancangan *prototype User Interface dan User Experience marketplace tanaman online* untuk UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan *prototype* yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna (Nurussaniah et al., 2023).

Penelitian ini merupakan penelitian yang berfokus pada perancangan dan pembangunan *prototype UI/UX marketplace tanaman online* pada UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah. Penelitian ini bertujuan menghasilkan rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang mampu mempermudah proses pencarian, pemesanan, serta transaksi produk tanaman secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kombinasi (*mixed methods*), yaitu perpaduan antara metode kualitatif dan kuantitatif dalam proses perancangan *prototype UI/UX marketplace tanaman online*. Pendekatan kualitatif diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna, menemukan permasalahan yang terjadi pada proses penjualan tanaman, serta menganalisis pengalaman pengguna terhadap sistem yang sedang berjalan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner menggunakan skala Likert melalui *Google Form* kepada responden. Hasil data tersebut kemudian dianalisis untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta pengalaman pengguna terhadap *prototype* yang dirancang menggunakan *Figma* (Murthy, 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh calon pengguna dan pihak yang terlibat dalam proses penjualan tanaman pada UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah. Sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun sampel yang digunakan terdiri dari pemilik UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah serta beberapa calon pengguna atau konsumen yang pernah melakukan pembelian tanaman secara *online*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 responden. Sampel tersebut dipilih untuk memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta pengalaman pengguna terhadap *prototype* yang dirancang menggunakan *Figma*.

UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah memerlukan sebuah *marketplace* yang mampu mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi produk tanaman serta melakukan proses pemesanan secara lebih efektif. Untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Rachman & Sutopo, 2023). *Prototype* antarmuka dirancang menggunakan *Figma* sehingga setiap fitur dan alur penggunaan dapat divisualisasikan secara interaktif. Pengujian *prototype* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap rancangan yang dihasilkan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan *prototype UI/UX marketplace* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan pencarian, pemesanan, serta pembelian produk tanaman secara *online*. Tahapan metode *Design Thinking* yang diterapkan dalam penelitian ini ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

2.1 Empathize

Tahap *Empathize* dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai kebutuhan, harapan, serta permasalahan yang dialami calon pengguna dalam proses pembelian tanaman secara *online* (Silvy, 2025). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada pelanggan UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah.



2.2 Tahap *Define* (Pendefinisian Masalah)

Tahap *Define* merupakan tahap kedua dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk menganalisis dan merumuskan permasalahan utama berdasarkan data yang telah diperoleh (Prananta et al., 2026). Pada tahap *Empathize*. Informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dianalisis untuk menemukan kebutuhan, hambatan, serta harapan pengguna terhadap *marketplace* tanaman *online* yang akan dirancang.

2.3 Tahap *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan tahap ketiga dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan menghasilkan berbagai ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan (Syifa & Rachmawati, 2025). Pada tahap *Define*. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan konsep antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta membantu UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah dalam meningkatkan proses penjualan tanaman secara *online*.

2.4 Tahap *Prototype*

Berdasarkan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang telah dilakukan, selanjutnya rancangan tersebut direalisasikan ke dalam bentuk *prototype* menggunakan aplikasi *Figma* (Priyono et al., 2023). *Prototype* yang dihasilkan menampilkan simulasi tampilan dan alur penggunaan *marketplace* tanaman *online* untuk UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah secara lebih nyata dan interaktif.

2.5 *Testing* (Pengujian)

Tahap *Testing* merupakan tahap akhir dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan mengevaluasi *prototype* yang telah dirancang (Anggraini & Hamdani, 2024). Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 20 responden untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap *prototype*. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar untuk mengetahui apakah rancangan yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak dijadikan acuan dalam pengembangan sistem *marketplace* tanaman *online*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Perancangan *Prototype*

Berdasarkan perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang telah dilakukan, selanjutnya rancangan tersebut direalisasikan ke dalam bentuk *prototype* menggunakan aplikasi *Figma*. *Prototype* yang dihasilkan menampilkan simulasi tampilan dan alur penggunaan *marketplace* tanaman *online* untuk UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah secara lebih nyata dan interaktif. *Prototype* ini mencakup seluruh halaman yang telah dirancang pada tahap sebelumnya, sehingga dapat digunakan untuk menggambarkan alur penggunaan sistem, memudahkan proses evaluasi desain, serta memastikan bahwa kebutuhan pengguna telah terpenuhi sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut. Berikut ini merupakan hasil perancangan *prototype* yang telah dibuat menggunakan *Figma*.



Gambar 2. Hasil Perancangan *Form Login*

Gambar 2 merupakan halaman *login admin* pada *prototype marketplace* tanaman *online* UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah yang berfungsi untuk memverifikasi identitas admin sebelum mengakses fitur pengelolaan sistem. Melalui halaman ini, admin dapat masuk ke dalam sistem menggunakan *email/username* dan kata sandi yang telah terdaftar.



Gambar 3. Hasil Perancangan *Dashboard Admin*

Gambar 3 merupakan hasil perancangan halaman *dashboard* admin pada *prototype marketplace* tanaman online UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah. *Dashboard* admin berfungsi sebagai pusat pengelolaan sistem yang menyediakan informasi secara ringkas mengenai kondisi *marketplace*, meliputi jumlah pesanan, total pendapatan, dan jumlah pelanggan. Selain menampilkan informasi tersebut, halaman ini juga dilengkapi dengan menu navigasi yang memungkinkan admin mengakses fitur pengelolaan produk, kategori, pesanan, pembayaran, pengiriman, penjualan, dan produk terlaris.



Gambar 4. Hasil Perancangan Halaman Utama

Gambar 4 merupakan hasil perancangan halaman utama yang berfungsi sebagai pusat informasi bagi pengguna dengan menampilkan *banner* promosi, fitur pencarian, kategori tanaman, produk terlaris, serta berbagai informasi pendukung seperti kemudahan pembayaran, pengiriman, dan kualitas tanaman. Halaman utama dirancang agar pengguna dapat dengan mudah menelusuri produk serta mengakses fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi.



Gambar 5. Hasil Perancangan Halaman *Checkout*



Gambar 5 ini berfungsi untuk memfasilitasi pengguna dalam menyelesaikan proses pembelian dengan menampilkan informasi produk yang dipilih, alamat pengiriman, metode pembayaran, rincian biaya, serta total pembayaran. Halaman *checkout* dirancang agar pengguna dapat meninjau kembali data pesanan sebelum melakukan konfirmasi transaksi sehingga proses pembelian menjadi lebih mudah, jelas, dan terstruktur.

3.2 Hasil Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil simulasi yang telah dilakukan, seluruh halaman pada *prototype UI/UX marketplace* tanaman *online*, yaitu halaman *login*, *dashboard* admin, halaman utama, katalog tanaman, *detail* produk, keranjang, *checkout*, pesanan, dan profil, telah berhasil disimulasikan sesuai dengan alur navigasi yang dirancang menggunakan *Figma*.

3.3 Hasil Pengujian

3.3.1 System Usability Scale (SUS)

Setelah proses perancangan *prototype UI/UX marketplace* tanaman *online* selesai dilakukan menggunakan *Figma*, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian *usability* terhadap *prototype* yang telah dirancang. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) *prototype* berdasarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah *System Usability Scale* (SUS). Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih karena merupakan salah satu metode evaluasi *usability* yang sederhana, mudah diterapkan, serta mampu memberikan hasil yang akurat dalam mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem. Pengujian dilakukan dengan meminta responden mencoba *prototype marketplace* tanaman *online*, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner SUS yang terdiri atas 10 pernyataan menggunakan skala Likert lima poin.

Tabel 1. Pengujian dengan SUS

Nama	Umur	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Skor SUS
R1	22	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	32	80
R2	19	3	3	3	1	3	1	3	3	3	1	24	60
R3	22	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	37	92,5
R4	18	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	33	82,5
R5	19	1	3	1	4	0	4	3	2	2	4	24	60
R6	24	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	33	82,5
R7	22	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
R8	21	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R9	20	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	32	80
R10	22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
R11	21	3	3	3	2	4	2	4	3	3	2	29	72,5
R12	18	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R13	21	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	24	60
R14	22	3	3	2	2	3	3	3	1	3	1	24	60
R15	22	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	20	50
R16	22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R17	20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
R18	19	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5
R19	21	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	80
R20	23	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
Total												1430	
Rata-Rata SUS													71,5

Total skor sebesar 1430 dengan nilai rata-rata 71,5. Nilai tersebut berada di atas skor standar SUS yaitu 68, sehingga *prototype UI/UX Marketplace Tanaman Online* untuk UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah dinyatakan dapat diterima (*Acceptable*) oleh pengguna. Berdasarkan interpretasi *System Usability Scale*, skor 71,5 termasuk dalam *Grade C+* dengan kategori *Good*. Hal ini menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang telah memiliki tingkat *usability* yang baik. Pengguna menilai bahwa tampilan antarmuka mudah dipahami, navigasi antarhalaman cukup jelas, serta fitur-fitur yang tersedia dapat digunakan dengan baik selama proses simulasi penggunaan *prototype*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 20 responden, diperoleh

3.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *marketplace* tanaman *online* untuk UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah memiliki tingkat *usability* yang baik berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian yang melibatkan 20 responden menghasilkan total skor sebesar 1430 dengan nilai rata-rata 71,5. Nilai tersebut berada di atas nilai standar SUS, yaitu 68, sehingga *prototype* yang dirancang dapat dinyatakan *Acceptable* atau layak diterima oleh pengguna. Selain itu, berdasarkan interpretasi



skor *System Usability Scale*, nilai 71,5 termasuk ke dalam *Grade C+* dengan kategori *Good*. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan telah memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memahami fungsi sistem, melakukan navigasi antarhalaman, serta memperoleh informasi yang dibutuhkan selama proses penggunaan *prototype*.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan *UI/UX*. Pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna (*user-centered design*) terbukti mampu menghasilkan *prototype* dengan tampilan yang mudah dipahami, alur navigasi yang lebih terstruktur, serta pengalaman pengguna yang lebih baik. *Prototype marketplace* yang dirancang pada penelitian ini dilengkapi dengan berbagai fitur utama, antara lain *login*, *dashboard* admin, halaman utama, pencarian produk, kategori tanaman, *detail* produk, keranjang belanja, *checkout*, pembayaran, status pesanan, dan profil pengguna. Kehadiran fitur-fitur tersebut diharapkan dapat membantu pengguna melakukan proses pembelian tanaman secara lebih mudah, efektif, dan efisien. Selain memperoleh hasil pengujian *usability* yang baik, proses simulasi juga menunjukkan bahwa seluruh halaman *prototype* yang dibuat menggunakan *Figma* dapat dijalankan sesuai dengan alur interaksi yang telah dirancang. Pengguna dapat mengakses setiap halaman secara berurutan, mulai dari proses *login*, menelusuri katalog tanaman, memilih produk, menambahkan produk ke dalam keranjang, hingga menyelesaikan proses *checkout*.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Rifqi Muliawan (2024) yang menyatakan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, penerapan metode *Design Thinking* juga berhasil menghasilkan *prototype marketplace* tanaman online yang memperoleh nilai *System Usability Scale (SUS)* sebesar 71,5 dengan kategori *Good* dan *Acceptable*, sehingga menunjukkan bahwa pendekatan yang berpusat pada pengguna mampu meningkatkan kualitas *usability prototype*. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muhamad Fahdy (2024) yang menyatakan bahwa *marketplace* digital mampu meningkatkan efektivitas proses penjualan produk. Perbedaanannya, penelitian Muhamad Fahdy berfokus pada *marketplace* produk pertanian secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus merancang *prototype UI/UX marketplace* tanaman online pada UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah dengan memanfaatkan metode *Design Thinking* dan pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Anas Yudistira Tamzid (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu meningkatkan pengalaman pengguna melalui perancangan antarmuka yang lebih mudah digunakan. Hasil pengujian pada penelitian ini memperlihatkan bahwa pengguna menilai tampilan antarmuka, navigasi, serta alur penggunaan *prototype* mudah dipahami sehingga memberikan pengalaman penggunaan yang baik. Apabila dibandingkan dengan penelitian Pranata dkk. (2024), kedua penelitian sama-sama menggunakan metode *Design Thinking* dan evaluasi *System Usability Scale (SUS)*. Perbedaanannya terletak pada objek penelitian dan hasil pengujian, di mana penelitian Pranata memperoleh kategori *Excellent* dengan *Grade A*, sedangkan penelitian ini memperoleh skor *SUS* sebesar 71,5 yang termasuk kategori *Good*, *Grade C+*, dan *Acceptable*. Meskipun demikian, kedua penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu menghasilkan *prototype* yang memiliki tingkat *usability* yang baik dan layak dijadikan acuan dalam pengembangan sistem sesuai kebutuhan pengguna.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah dipahami, serta berpotensi menjadi acuan dalam pengembangan *marketplace* tanaman online bagi UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah pada tahap implementasi di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan *prototype User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) marketplace* tanaman online untuk UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah menggunakan metode *Design Thinking* dengan *Figma* berhasil menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* mampu membantu mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta menghasilkan solusi desain yang berfokus pada kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna. *Prototype* yang dihasilkan menyediakan fitur-fitur utama, seperti *login*, *dashboard* admin, halaman utama, pencarian produk, kategori tanaman, *detail* produk, keranjang belanja, *checkout*, pembayaran, status pesanan, dan profil pengguna. Seluruh halaman berhasil dirancang dan disimulasikan menggunakan *Figma* sehingga mampu menggambarkan alur transaksi pembelian tanaman secara online dengan baik. *Prototype* ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi UMKM Kebun Berkah Abu Abdillah dalam pengembangan sistem *marketplace* yang sesungguhnya di masa mendatang. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 20 responden, diperoleh total skor sebesar 1430 dengan nilai rata-rata 71,5. Nilai tersebut berada di atas skor standar *SUS*, yaitu 68, sehingga *prototype* dinyatakan *Acceptable* atau dapat diterima oleh pengguna. Selain itu, skor 71,5 termasuk ke dalam *Grade C+* dengan kategori *Good*, yang menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat *usability* yang baik. Pengguna menilai bahwa antarmuka mudah dipahami, navigasi cukup jelas, serta fitur-fitur yang tersedia mampu mendukung proses pembelian tanaman secara efektif dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan rancangan *prototype UI/UX marketplace* tanaman online yang dikembangkan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan telah dievaluasi melalui metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan *marketplace* digital pada sektor UMKM, khususnya yang bergerak di



bidang penjualan tanaman, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam tahap implementasi dan pengembangan sistem secara penuh.

REFERENCES

- Anggraini, D., & Hamdani, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 6(3), 597–608. <http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksishttps://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1469>
- Damayanti, I. D., Firdaus, A., & Indah, D. R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Pengembangan Knowledge Management System Pembelajaran SMA. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(3), 313–325.
- Nurussaniah, N., Batita, M. S. R., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, I. N. (2023). Design Thinking Sebagai Metode Inovatif dalam Perancangan Aplikasi M-Physics. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2457–2464. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.610>
- Prananta, A., Limartha, N. J., Thomas, G. S. T., & Rahayu, F. S. (2026). Desain Antarmuka Aplikasi GiziAnak Berbasis Design Thinking untuk Pemantauan Tumbuh Kembang Balita. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 101(101), 94–103. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v101i101.14100>
- Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 96–107. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.52662>
- Putraditya, I. B. A. N., & Putra, I. N. T. A. (2025). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Bali Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6400>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., & Pratiwi, A. M. (2020). Implementasi_Metode_Pendekatan_Design_Th.pdf. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Silvy, M. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Desa Berlian Jaya Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 18(1), 93–102.
- Syifa, A. A., & Rachmawati, E. P. (2025). Redesign UI UX Aplikasi Info BMKG Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Polinema*, 11(2), 11–20. <https://doi.org/10.47002/metik.v9i1.1043>