

Analisis UI/UX Bisnis Distro dengan Metode *Design Thinking and Lean Start-Up*

Yudho Yudhanto^{1*}, Winita Sulandar², Fiddin Yusufida A'La¹, Dedy Eka Timbul Prayoga³, Aulia Miftakhul Qisti³, Dimas Prasetyo Utomo⁴, Saifu Rohman⁵

¹ Program Studi D3 Teknik Informatika, Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret

² Program Studi S1 Statistik, Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret

³ Program Studi D3 DKV, Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret

⁴ Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Sains Al Qur'an Wonosobo

⁵ Program Studi D3 Manajemen Informatika, Universitas Sains Al Qur'an Wonosobo

*Email: yuda@mipa.uns.ac.id

Info Artikel	Abstrak
Kata Kunci : UI/UX, design thinking, lean startup, website Keywords : <i>UI/UX, design thinking, lean startup, website</i> Tanggal Artikel Dikirim : 05 November 2024 Direvisi : 30 Desember 2024 Diterima : 10 Februari 2025	Distro X, merupakan salah satu vendor konveksi dan souvenir. Distro X menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah kebutuhan untuk meningkatkan visibilitas usaha di dunia digital. Salah satunya adalah memiliki website untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan omzet penjualan, serta memudahkan platform pencarian. Dalam perancangan ini menggunakan kombinasi metode Design Thinking dan Lean Startup, yang dikenal efektif untuk desain UI/UX di industri kecil dan menengah. Pendekatan Design Thinking menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan memungkinkan terciptanya desain yang berfokus pada <i>user experience</i>. Sementara itu, metode Lean Startup memfasilitasi iterasi cepat melalui <i>prototyping</i> dan validasi berulang, sehingga menghasilkan solusi yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan spesifik industri kecil dan menengah yang memiliki sumber daya terbatas. Kombinasi kedua pendekatan ini terbukti mampu menghasilkan desain UI/UX yang tidak hanya <i>user-friendly</i>, tetapi juga efisien dalam hal pengembangan dan biaya. Proses perancangan ini melibatkan tujuh tahapan, yaitu <i>emphasize, define, ideate, prototype, test, learn, dan release</i>. Setiap tahapan dilakukan dengan tujuan mendapatkan pemahaman mengenai kebutuhan pengguna, mengembangkan ide-ide inovatif, serta menguji desain secara langsung. Hasil dari tahapan tersebut adalah sebuah desain UI/UX <i>website</i> yang siap untuk dikembangkan oleh <i>developer</i>. Desain ini diwujudkan dalam bentuk <i>prototype</i> simulasi <i>website</i> yang memudahkan visualisasi sebelum implementasi penuh. Berdasarkan hasil <i>usability test</i>, desain UI/UX ini dinyatakan layak dengan tingkat kelayakan sebesar 80,2%. Secara detail hasil ini merupakan rerata dari faktor Learnability 73.4%, Flexibility 76.5%, Effectiveness 82.16%, Attitude 88.6%. Persentase ini menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan usability yang baik, mengingat standar rata-rata tingkat kelayakan usability yang diterima secara umum adalah sekitar 70-75%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX Distro X berada di atas rata-rata, sehingga layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal ini juga mengindikasikan bahwa pendekatan kombinasi Design Thinking dan Lean Startup memberikan kontribusi signifikan dalam menghasilkan desain yang efektif dan memenuhi ekspektasi pengguna, khususnya di industri kecil dan menengah. Abstract <i>Distro X is a vendor specializing in garment and souvenir production. Distro X faces various challenges, including the need to enhance its digital visibility. One of the key initiatives is to establish a website to expand market reach, boost sales, and facilitate discoverability through search engines. The design process for the website employed a combination of Design Thinking and Lean Startup</i>

methodologies, which are recognized for their effectiveness in UI/UX design within small and medium enterprises (SMEs). The Design Thinking approach emphasizes a deep understanding of user needs and allows for the creation of user-centered designs, while the Lean Startup methodology facilitates rapid iteration through prototyping and repeated validation, leading to more adaptive and relevant solutions tailored to the specific needs of SMEs with limited resources. The combination of these two approaches has proven effective in producing UI/UX designs that are not only user-friendly but also efficient in terms of development and cost. The design process involved seven stages: empathize, define, ideate, prototype, test, learn, and release. Each stage was undertaken with the aim of gaining a better understanding of user needs, developing innovative ideas, and directly testing the design. The outcome of these stages was a UI/UX design for the website, ready to be developed by the developer. This design was materialized in the form of a simulated prototype to facilitate visualization prior to full implementation.

Based on the usability test results, the UI/UX design was deemed feasible with an overall usability score of 80.2%. Specifically, this result represents the average of the following factors: Learnability (73.4%), Flexibility (76.5%), Effectiveness (82.16%), and Attitude (88.6%). This percentage indicates that the produced design has met the standard for good usability, considering the general benchmark for usability acceptance ranges between 70-75%. Thus, these results show that the UI/UX design for Distro X surpasses the average, making it suitable for further development. This also indicates that the combination of Design Thinking and Lean Startup approaches contributes significantly to generating an effective design that meets user expectations, particularly in small and medium industries.

1. PENDAHULUAN

Industri konveksi dan souvenir memainkan peran penting dalam perekonomian, khususnya sebagai bagian dari sektor Usaha Kecil dan Menengah (UKM) yang dinamis dan berkembang. Dalam era digital saat ini, banyak pelaku bisnis konveksi dan souvenir yang mulai mengadaptasi teknologi digital untuk mempertahankan daya saing dan memperluas pasar mereka. Digitalisasi dalam sektor UKM, termasuk konveksi dan souvenir, dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memperluas pangsa pasar melalui platform daring [1]. Sementara itu, UKM bidang konveksi yang menggunakan platform digital cenderung memiliki daya jangkauan yang lebih besar dan dapat lebih mudah diakses oleh pelanggan di seluruh wilayah geografis [2].

Namun, adopsi teknologi digital dalam industri konveksi sering kali tidak berjalan tanpa tantangan. Tantangan utama yang dihadapi adalah merancang dan mengembangkan solusi digital yang sesuai dengan kebutuhan spesifik bisnis tersebut. Salah satu metode yang efektif untuk menghasilkan solusi digital adalah menggunakan pendekatan Design Thinking, yang sangat berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan [3]. Design Thinking memungkinkan pengembangan yang lebih dekat dengan pengguna, terutama dalam industri kreatif seperti konveksi dan souvenir, di mana pengalaman pelanggan dan personalisasi merupakan faktor kunci keberhasilan [4].

Penerapan Design Thinking dalam perancangan website untuk bisnis konveksi memungkinkan identifikasi kebutuhan pelanggan secara mendalam, serta iterasi berkelanjutan untuk memastikan kesesuaian desain dengan preferensi pengguna. Sebagaimana dijelaskan oleh Brown (2009), proses iteratif ini sangat cocok untuk industri kecil yang memerlukan fleksibilitas tinggi dalam merespons perubahan kebutuhan pasar [5]. Selain itu, metode Lean Startup yang digunakan bersamaan dengan Design Thinking, seperti yang dikemukakan oleh Ries (2011), mendukung iterasi yang cepat dan validasi solusi dengan pengguna nyata, sehingga setiap perubahan desain dapat diuji dan disesuaikan dengan segera [6].

Dengan menggunakan kombinasi Design Thinking dan Lean Startup, perusahaan konveksi dapat merancang solusi digital yang tidak hanya memenuhi ekspektasi pengguna, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dalam studi yang dilakukan oleh Hasanah (2020), penerapan metode ini pada perusahaan konveksi menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan interaksi pelanggan dan mempermudah transaksi daring [7]. Studi ini memperlihatkan bahwa penggunaan

metode yang berfokus pada kebutuhan pengguna memberikan kontribusi signifikan dalam merancang antarmuka pengguna yang fungsional dan efektif, yang sangat penting bagi industri kecil menengah dalam menghadapi tantangan era digital.

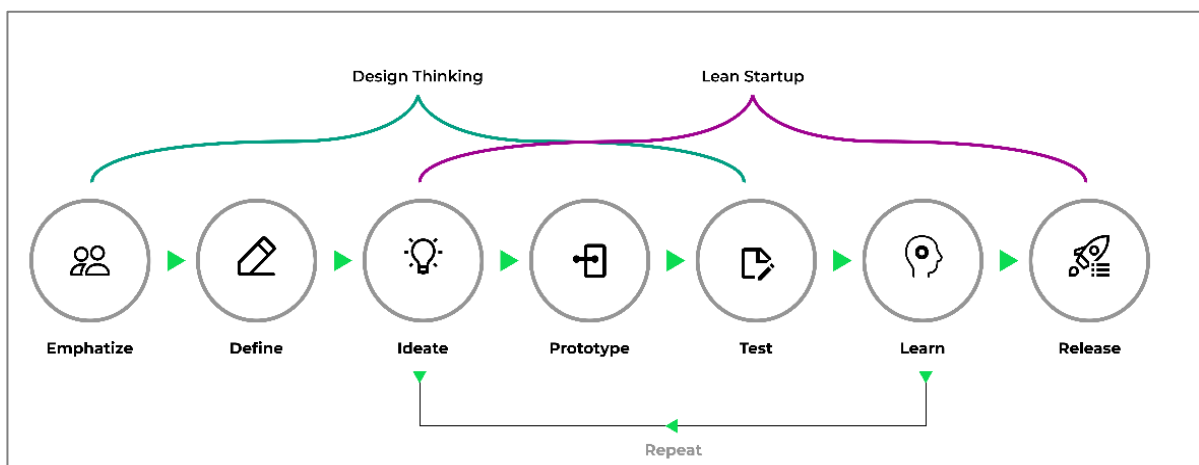
2. METODE PENELITIAN

Model gabungan ini menggabungkan pendekatan Design Thinking dan Lean Startup dalam rangka menciptakan solusi digital yang relevan dan adaptif [8]. Design Thinking memungkinkan perusahaan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui tahapan eksploratif dan kreatif, sementara Lean Startup memberikan kerangka kerja untuk menguji dan memvalidasi solusi secara cepat dan berulang [9]. Kombinasi kedua pendekatan ini menggabungkan empati terhadap pengguna dengan kecepatan validasi ide, sehingga menghasilkan model yang tangguh untuk pengembangan solusi digital bagi industri kecil dan menengah. Model ini terdiri dari beberapa tahapan utama yang dapat dijelaskan dalam tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 1 Tahapan Metode DT dan LS

Tahapan	Deskripsi
<i>Empathize</i>	Mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai masalah yang mereka hadapi.
<i>Define</i>	Merumuskan masalah utama yang harus diatasi berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap <i>Empathize</i> .
<i>Ideate</i>	Menghasilkan berbagai ide solusi yang inovatif untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya.
<i>Prototype</i>	Membuat prototipe awal dari ide yang dipilih untuk diujicobakan kepada pengguna guna memperoleh umpan balik awal.
<i>Test</i>	Menguji prototipe dengan pengguna nyata dan mendapatkan masukan untuk memperbaiki solusi hingga memenuhi kebutuhan pengguna.
<i>Build-Measure-Learn</i>	Menggunakan pendekatan Lean Startup untuk membangun versi minimum yang berfungsi (MVP), mengukur respons pengguna, dan belajar dari hasil tersebut.
<i>Release</i>	Setelah semua perbaikan dilakukan berdasarkan hasil pengujian, solusi akhir diluncurkan dan siap digunakan oleh pasar atau pengguna sasaran.

Model ini berfokus pada siklus iteratif yang menggabungkan tahapan eksplorasi kebutuhan pengguna dengan pengujian cepat dari setiap ide solusi yang dihasilkan. Melalui pendekatan ini, solusi yang dikembangkan diharapkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan spesifik pengguna dan memungkinkan perubahan cepat untuk penyesuaian lebih lanjut. Dengan kombinasi Design Thinking dan Lean Startup seperti yang terlihat pada gambar 1, model ini sangat cocok untuk industri kecil dan menengah yang memerlukan adaptabilitas dan efisiensi dalam menghadapi perubahan pasar yang cepat [10].



Gambar 1. Kombinasi Metode DT dan LS

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses Bisnis

Proses bisnis digunakan untuk menggambarkan alur sistem informasi secara keseluruhan pada *website* Distro X. Proses bisnis sesuai aktor masing-masing tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini. Proses bisnis adalah sebuah kumpulan relasi pekerjaan yang bersama-sama menghasilkan nilai-nilai untuk user pengguna [11].

Metode Design thinking dan Lean startup digunakan dalam merancang dan mendesain desain UI/UX ini. DT merupakan metode pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Sedangkan LS adalah sebuah bentuk pendekatan atas kewirausahaan yang mencoba untuk mengembangkan perencanaan dan perubahan yang difokuskan secara iterative dengan juga mengelola perubahan atas proses pergerakan bisnis yang dikaji hingga pada penilaian kinerja dari pelanggan atas servis yang diperoleh masing-masing tahapan dari penggabungan Design Thinking dan Lean Startup, yakni : *empathize, define, ideate, prototype, test, learn, dan release*. [12]

a. **Software dan Hardware**

Menggunakan komputer dengan RAM 12GB, Intel Core i3 dengan kartu grafis Nvidia GeForce GTX 750 Ti dan menggunakan sistem operasi Windows 10 Pro 64 bit. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat gambar kerja, maket, dan prototipe adalah Figma.

b. **Keahlian**

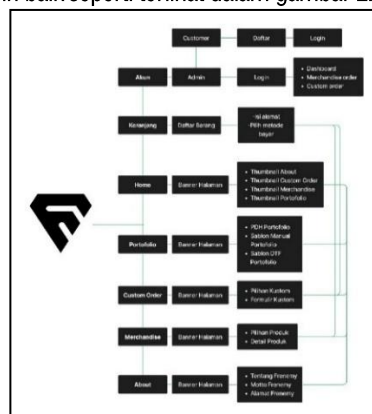
Sesuai dengan strategi kreatif pada gambar 1, peneliti menggunakan tahap DT dan LS sebagai panduan untuk membuat karya dan menggunakan tools Figma dan Google Forms. Google Forms digunakan untuk membuat kuesioner online, sedangkan Figma digunakan untuk membuat *sitemap*, *wireframe*, *mockup*, dan *prototype*. Berikut ini adalah tahapan-tahapan *design thinking* dan lean startup yang dilakukan :

1) *Emphatize*. Dalam tahapan ini tim melakukan wawancara dengan pemilik usaha Distro X untuk memahami masalah yang terdapat pada usaha yang dimilikinya. Dalam wawancara, dapat dikumpulkan beberapa informasi penting, seperti profil usaha dan sejarah. Selain itu, ditemukan permasalahan utama pada Distro X yaitu belum dimilikinya sistem *website* sebagai media informasi yang lebih luas dan katalog digital untuk memudahkan customer melihat hasil produk.

2) *Define*. Setelah melakukan wawancara, data yang didapat kemudian dianalisis untuk mendapatkan *point of view* yang nantinya digunakan dalam perancangan [13]. Poin-poin yang dapat diambil meliputi *target audience* secara geografis, demografis, psikologis, tema *website* dan kebutuhan isi sistem *website*. Beberapa poin tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk mengatasi permasalahan yang dimiliki Distro X saat ini.

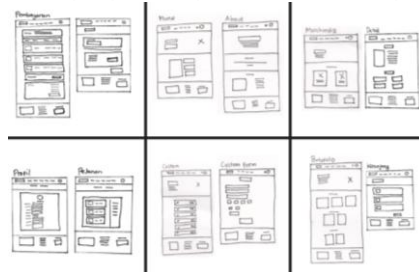
3) *Ideate*. Setelah menyimpulkan poin-poin pada tahap *define*, selanjutnya adalah tahap *ideate* yang berfungsi memecahkan masalah yang dimiliki klien. Solusi yang didapatkan berdasar poin-poin yang didapatkan adalah pembuatan *website* katalog. *Website* katalog akan memudahkan *customer* untuk melihat hasil produksi yang telah dibuat oleh Distro X. Selain itu dengan adanya *website* admin dari Distro X juga dapat mengolah data yang diperoleh dengan lebih mudah dan terstruktur. Untuk merealisasikan *website* yang dibutuhkan oleh Distro X, maka peneliti menggunakan beberapa tahapan ini.

a) *Sitemap*. *Sitemap* atau peta situs adalah sebuah denah yang berisikan halaman dan konten secara keseluruhan pada suatu *website* [14]. Pembuatan *sitemap* dilakukan untuk melihat cakupan desain yang harus dibuat. Selain itu, *sitemap* juga berfungsi sebagai pengorganisasian halaman dan konten suatu *website* agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik seperti terlihat dalam gambar 2.



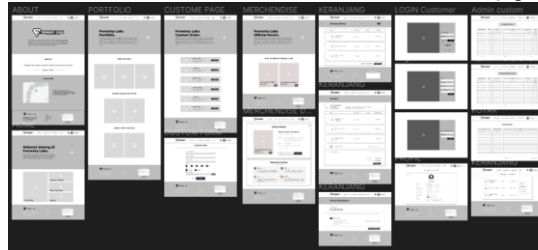
Gambar 2. *Sitemap Website*

- b) Sketsa. Dari pembuatan *sitemap*, akan dilanjutkan ke tahap sketsa *website* dengan acuan *sitemap* yang telah dibuat sebelumnya, dilakukan secara manual menggunakan *sketchbook* dan pensil, sketsa yang telah dibuat, kemudian akan didigitalisasi menjadi *wireframe* yang lebih rapi dan tertata dari segi *layout*nya, seperti gambar 3.



Gambar 3. Sketsa

- c) *Wireframe*. Langkah berikutnya mengkonversikan sketsa menjadi *wireframe* seperti gambar 4. *Wireframe* adalah sebuah sketsa sederhana yang berisi *layout* yang akan ditampilkan pada sebuah *website* yang berfungsi sebagai penataan konten dan *layout* serta sebagai kerangka untuk membuat *mockup* [15].



Gambar 4. Wireframe

- d) Foto Produk. Peneliti melakukan pemotretan untuk produk Distro X, kemudian diolah menjadi foto produk, yang lebih baik untuk kebutuhan konten *website Merchandise* Distro X seperti pada gambar 5.



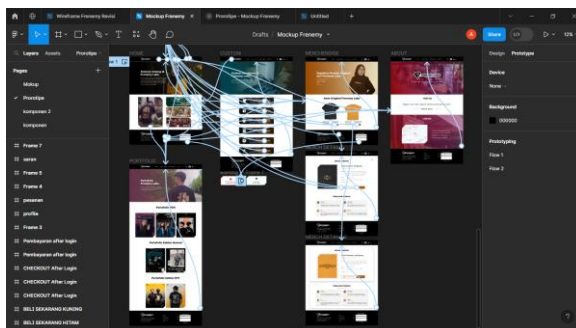
Gambar 5. Aset Foto Produk

- e) *Mockup*. Dengan aplikasi Figma, tahapan layouting pada halaman *website* dikerjakan. Acuan nya adalah *layout wireframe*. *Layout* yang sebelumnya sederhana, dikonversi menjadi tampilan yang sesungguhnya, mulai dari warna, konten, dan berbagai elemen desain yang lebih detail seperti gambar 6.



Gambar 6. Mockup

- 4) *Prototype*. *Prototyping* adalah proses pembuatan *dummy* agar *user* segera melakukan ujicoba hasil tanpa harus melalui proses *coding* sehingga lebih efisien [16]. Tahapan *prototype* terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Pembuatan Prototipe

- 5) *Test*. Setelah keempat tahap tersebut, dilakukan pengujian terhadap 21 responden, menggunakan pengujian *usability test* dengan 4 kategori yaitu, *learnability*, *flexibility*, *effectiveness*, dan *attitude* [17]. Perhitungan atas empat kategori tersebut dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Pengujian Usability Testing

<i>Learnability</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Effectiveness</i>	<i>Attitude</i>
73.4%	76.5%	82.16%	88.6%

Setelah mendapatkan rata-rata dari setiap aspek, selanjutnya yaitu menghitung persentase *Usability* dengan rumus berikut ini.

$$Usability (\%) = \frac{A+B+C+D}{4} \times 100\% \quad (1)$$

Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa desain *UI/UX website* Distro X yang dibuat termasuk dalam kategori layak digunakan, seperti pada tabel 3 di bawah ini. Dengan persentase 80.2%.

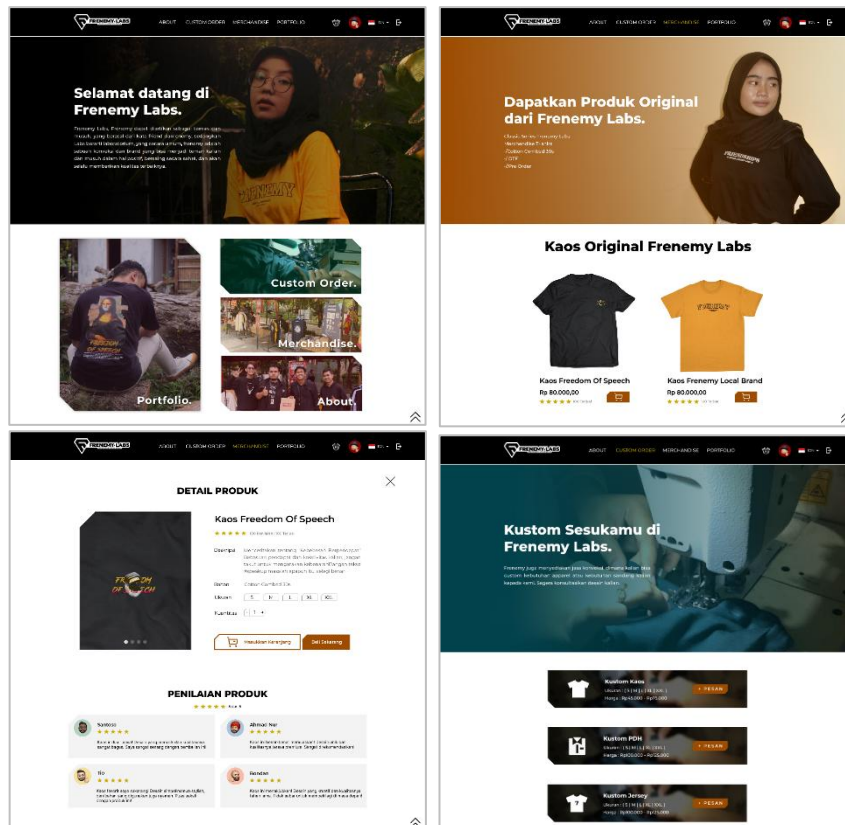
Tabel 3. Kategori kelayakan perangkat lunak

Angka (%)	Kategori
< 21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

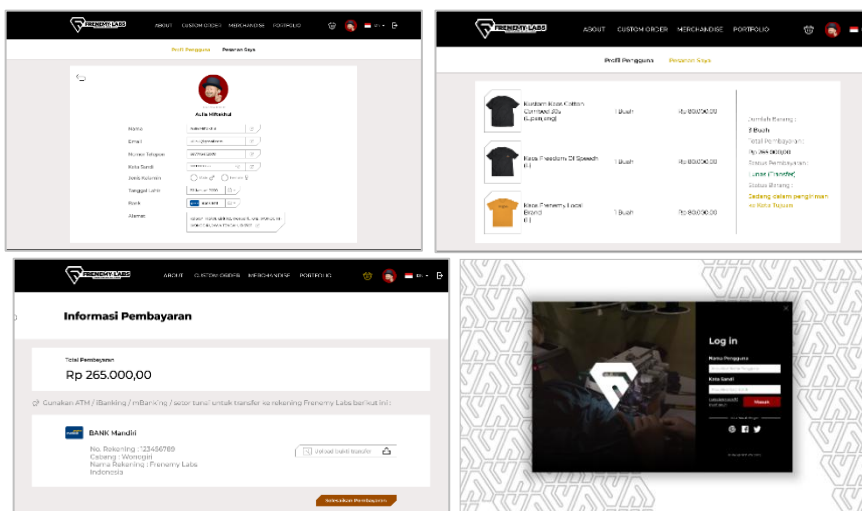
- 6) *Learn*. Setelah mendapatkan data tentang *usability test*, peneliti dapat mempelajari apa saja yang kurang dari desain *UI/UX website* segera dibenahi secara bertahap demi kenyamanan pengguna.
- 7) *Release*. Tahapan yang terakhir yaitu *release*, pada tahap ini desain *UI/UX* siap untuk diselesaikan dengan tim *developer* berikutnya.

3.2 Visualisasi UI/UX

Beberapa gambar hasil *UI/UX* ditampilkan dalam gambar 8 dan gambar 9, berisi tentang halaman profil, etalase dan proses payment dalam bisnis Distro X.



Gambar 8. Halaman Custom Order Form



Gambar 9. Halaman Payment

3.3 Pengujian Sistem

Setelah *prototype* diuji langsung *user* pengguna maka didapatkan *feedback* dan masukan berdasar pengujian *prototype*. Peneliti melanjutkan ke tahap revisi terhadap *bug* dan input masukan langsung dari user. Peneliti juga menggunakan Google Form sebagai media untuk mengumpulkan *feedback*. Peneliti mendapatkan 21 responden. Metode pengujian menggunakan *Usability test* dengan 15 pertanyaan. Peneliti menggunakan metode ini, karena cara yang paling mudah dalam mendapatkan data tentang pengalaman pengguna dalam mempelajari dan menggunakan teknologi, aplikasi atau situs web tertentu. Indikator yang ada pada *Usability* juga digunakan untuk mengukur seberapa puas pengguna dalam menggunakan teknologi, aplikasi, atau produk tersebut untuk mencapai *goals* atau tujuan, dalam hal ini ukuran keberhasilannya dapat dari seberapa baik sebuah

aplikasi atau teknologi dalam memberikan kualitas layanan kepada pengguna [18]. Nilai perhitungan persentase *usability* adalah menghitung nilai rata-rata dari semua aspek dengan standar kelayakan seperti pada tabel 4. Sedangkan item pertanyaan dalam aspek *learnability* terlihat pada tabel 5, aspek *flexibility* dijelaskan pada tabel 6, *effectiveness* pada tabel 7, dan *attitude* pada tabel 8. Rumus yang digunakan adalah seperti berikut :

$$\text{Usability (\%)} = \frac{A+B+C+D}{4} \times 100\% \quad (2)$$

dimana:

- A : prosentase nilai aspek *Learnability*
B : prosentase nilai aspek *Flexibility*
C : prosentase nilai aspek *Effectiveness*
D : prosentase nilai aspek *Attitude*

Tabel 4. Kategori kelayakan perangkat lunak

Angka (%)	Kategori
< 21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 -60	Cukup
61 -80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Berikut data yang telah peneliti dapatkan dari proses *usability test*:

Tabel 5. Hasil Kuesioner pada Aspek *Learnability*

No	Pertanyaan					
1	Apakah tulisan teks yang digunakan untuk halaman tersebut sudah mudah dibaca dengan jelas bagi Anda?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	16	4	1	0	0	99
2	Menurut Anda apakah desain yang digunakan sudah konsisten disetiap halaman?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	10	8	2	1	0	90
3	Menurut Anda apakah warna yang digunakan sudah nyaman untuk dilihat ?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	7	8	5	1	0	84
4	Menurut Anda apakah secara keseluruhan website ini sudah mudah digunakan?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	10	11	0	0	0	94

Tabel 6. Hasil Kuesioner pada Aspek *Flexibility*

No	Pertanyaan					
5	Apakah setiap menu yang tersedia dapat merespon dengan baik?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	10	8	1	2	0	89
6	Apakah anda dapat membuat pengaturan sendiri?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	1	3	14	2	1	64

Tabel 7. Hasil Kuesioner pada Aspek Effectiveness

No	Pertanyaan					
7	Apakah Informasi yang ada di setiap menu sudah dapat tersampaikan dengan jelas?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	9	11	1	0	0	92
8	Sebelumnya apakah sudah terdapat informasi yang jelas mengenai isi form yang telah diberikan pada menu "Custom Order"?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	6	12	3	0	0	87
9	Menurut Anda apakah desain website yang digunakan ini mudah diingat?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	8	7	6	0	0	86
10	Apakah alur pembayaran website ini mudah dilakukan?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	7	8	6	0	0	85
11	Apakah anda menemukan menu yang error?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	1	5	3	9	3	55
12	Apakah saat menu yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	8	10	2	1	0	88

Tabel 8. Hasil Kuesioner pada Aspek Attitude

No	Pertanyaan					
13	Apakah terdapat informasi ketika selesai melakukan interaksi?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	9	8	4	0	0	84
14	Menurut Anda apakah website ini sangat membantu sehingga Anda memutuskan untuk mengunjungi website ini kembali?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	8	12	0	1	0	90
15	Bagaimana kepuasan pengalaman anda setelah mengunjungi website ini?					
	SM (5)	M (4)	N (3)	S (2)	SS (1)	Skor
	10	9	2	0	0	92

Hasil perhitungan rata-rata kuisisioner pada masing-masing aspek pengujian *usability* didapatkan menggunakan formula pembagian jumlah nilai pada tiap aspek yang diukur dengan jumlah pernyataan. Hasil pengujian *usability* menggunakan kuisisioner pada masing-masing aspek ditunjukkan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Kompilasi semua Aspek

<i>Learnability</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Effectiveness</i>	<i>Attitude</i>
73.4%	76.5%	82.16%	88.6%

Setelah mendapatkan rata-rata dari setiap aspek, selanjutnya yaitu menghitung persentase *usability* dengan rumus yang tertera sebelumnya.

$$Usability (\%) = \frac{A+B+C+D}{4} \times 100\%$$

$$Usability (\%) = \frac{73.4+76.5+82.16+88.6}{4} \times 100\%$$

$$Usability (\%) = 80.2 \%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX *website* Distro X yang dibuat termasuk dalam kategori layak digunakan dengan persentase 80.2%.

4. KESIMPULAN

Pembuatan dan analisis desain UI/UX *website* bisnis Distro ini bertujuan untuk membuat produk yang mudah digunakan dan juga menarik. Sehingga dalam proses pembuatan menggunakan kombinasi metode Design Thinking dan Lean Startup dimana tahapannya adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, *learn*, dan *release*. Hasil juga telah diuji dengan metode *Usability Test* dalam 4 aspek. Pertama, *learnability* adalah kemampuan pengguna untuk mempelajari dan memahami antarmuka atau sistem dengan cepat, terutama saat pertama kali menggunakannya. Fokus pada seberapa cepat dan mudah pengguna baru dapat belajar menggunakan sistem. Kedua, *flexibility* adalah kemampuan antarmuka untuk mendukung berbagai kebutuhan, gaya kerja, atau preferensi pengguna. Biasanya berhubungan dengan kemampuan sistem untuk beradaptasi dengan kebutuhan beragam pengguna. Ketiga *effectiveness* adalah kemampuan sistem untuk membantu pengguna mencapai tujuan dengan akurasi dan efisiensi. Lebih menekankan keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan benar dan efisien. Sedangkan terakhir *attitude* adalah persepsi, emosi, atau kepuasan pengguna terhadap pengalaman menggunakan sistem. Sangat berkaitan dengan aspek emosional dan subjektif pengguna, seperti kenyamanan, rasa puas, atau frustrasi. Hasil pengujian *Usability* mendapatkan skor 80,2% sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil UI/UX layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irawan, D. (2020). Peningkatan Daya Saing Usaha Mikro Kecil dan Menengah Melalui Jaringan Wirausaha. Jurnal Ilmiah Manajemen E-ISSN: 2615-4978, P-ISSN: 2086-4620) Vol X1 No.2 Juli 2020. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v1i1i2.82>
- [2] Purwati, S., Mukarromah, S., Oktyajati, N., Mayasari, S., Fitroh, B. A., & Utomo, P. W. (2022). Penyuluhan Strategi Pemasaran untuk Pengembangan UMKM Konveksi. *Educate: Journal of Community Service in Education*, 2(2), 58–65. <https://doi.org/10.32585/educate.v2i2.2760>
- [3] Masruroh Syah, L., Faqihuddin Hanif, I., Novianti, E., Saidatuzzahra, P., Khoirunnisa, & Rahmawati, H. (2024). Penerapan Prinsip Design Thinking pada UI/UX Aplikasi Mobile Renas Fashion. *Jurnal Informatika Polinema*, 10(4), 463–470. <https://doi.org/10.33795/jip.v10i4.5232>
- [4] Danil, L. (2021). Design Thinking for Business Model Project in Entrepreneurship Learning: Case Study of Franchise Learning. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*
- [5] Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*., 86(6), 84–92.
- [6] Ries, E. (2011). "The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses." Crown Business.
- [7] Saryani, Handayani, I., & Agustina, R. (2022). Starting a Digital Business: Being a Millennial Entrepreneur Innovating. *Startuppreneur Business Digital (SABDA Journal)*, 1(2), 126–133. <https://doi.org/10.33050/sabda.v1i2.113>
- [8] Sreenivasan, A. and Suresh, M. (2024), "A comparative analysis of lean start-up and design thinking and its integration", *Asia Pacific Journal of Innovation and Entrepreneurship*, Vol. 18 No. 2, pp. 172-194. <https://doi.org/10.1108/APJIE-09-2023-0181>
- [9] T. Marion, D. Cannon, T. Reid, dan A. McGowan (2021), "A Conceptual Model for Integrating Design Thinking and Lean Startup Methods into the Innovation Process"
- [10] Ulrich Lichtenthaler (2020), "Agile Innovation: The Complementarity of Design Thinking and Lean Startup"
- [11] David C. Roach (2024), "The Innovation Approach: Overcoming the Limitations of Design Thinking and the Lean Startup"
- [12] Y. Yudhanto (2024), *Information Technology Business Start-up 2.0*, Elex Media Komputindo
- [13] Widodo, Aswal Chusnan, and Elyza Gustri Wahyuni (2021). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Automata 2.2*
- [14] Terry Felke-Morris (2018), *Web Development and Design Foundations with HTML5*, Pearson.
- [15] Rex Hartson dan Pardha Pyla (2018), *The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience*, Morgan Kaufmann
- [16] Jason Beaird dan James George (2020). "The Principles of Beautiful Web Design", SitePoint.
- [17] W. Craig Tomlin (2018), "UX Optimization: Combining Behavioral UX and Usability Testing Data to Optimize Websites", Apress
- [18] Steve Krug (2009), "Rocket Surgery Made Easy: The Do-It-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems", New Riders Press