

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI EDUKASI BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING**

**ARTIKEL ILMIAH**

diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh

Myeisha Humaira Fauziah

2001183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI EDUKASI BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING**

Oleh

**Myeisha Humaira Fauziah**

Sebuah Artikel yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

© **Myeisha Humaira Fauziah** 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Artikel ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

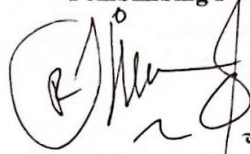
**LEMBAR PENGESAHAN**

**MYEISHA HUMAIRA FAUZIAH**

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI EDUKASI BISNIS  
DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:


**Pembimbing I**



**Rian Andrian, S.T., M.T.**

NIP. 920200119881125101

**Pembimbing II**



**Liptia Venica, S.T., M.T.**

NIP. 920210919941203201

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi**



**Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng.**

NIP. 920171219910625101

## LEMBAR PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN ARTIKEL ILMIAH DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Myeisha Humaira Fauziah

NIM : 2001183

Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa artikel ilmiah dengan judul **“Perancangan Antarmuka Aplikasi Edukasi Bisnis dengan Pendekatan Design Thinking”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Juni 2024

Pembuat Pernyataan



Myeisha Humaira Fauziah

NIM. 2001183

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah yang berjudul "**Perancangan Antarmuka Aplikasi Edukasi Bisnis dengan Pendekatan Design Thinking**". Penyusunan artikel ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat untuk mencapai gelar Strata Satu (S1) Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi (PSTI), Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga diperlukannya kritik dan saran yang membangun. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi penulis, serta bagi seluruh pihak yang berkepentingan terhadap penelitian ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala selalu melimpahkan berkah dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Purwakarta, Juni 2024

Myeisha Humaira Fauziah

## UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel ilmiah ini.

Peneliti menyadari artikel ilmiah ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan artikel ilmiah.
2. Myeisha Humaira Fauziah, yang telah kuat bekerja keras dan tetap semangat untuk berjuang selama perkuliahan sampai proses penyelesaian artikel ilmiah ini tepat pada waktunya.
3. Kedua orang tua tercinta, Asep Yana Mulyana dan Nita Djajasudarma yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun materil, motivasi serta mendoakan kebaikan dan kesuksesan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan ini hingga selesai. Gelar sarjana ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga tercinta.
4. Rian Andrian, S.T., M.T selaku dosen pembimbing sekaligus menjadi panutan, yang telah memberikan pembelajaran bermakna dan memberikan bimbingan serta arahan baik dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini.
5. Liptia Venica, S.T., M.T selaku dosen pembimbing sekaligus menjadi panutan, yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan artikel ilmiah ini.
6. Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi UPI Kampus Purwakarta.
7. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang telah membimbing, memberikan ilmu dan pengalamannya dengan baik kepada penulis selama masa perkuliahan.

8. Teman seperjuangan PSTI Angkatan 2020 yang saling mengingatkan satu sama lain dan saling memberikan penguatan agar dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
9. Semua pihak yang terlibat yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Penulis telah berusaha dengan sebaik mungkin dengan kemampuan yang ada dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari bahwa artikel ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat menghargai segala kritik dan saran yang membangun. Semoga artikel ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Purwakarta, Juni 2024

Penulis

# PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI EDUKASI BISNIS DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

## ABSTRAK

Myeisha Humaira Fauziah – mairafauziah@upi.edu

Di era digital sekarang teknologi sangat berperan aktif dalam hampir semua kegiatan manusia. Termasuk kegiatan bisnis, sekarang seorang pengusaha dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi untuk mempertahankan bisnisnya. Salah satu tipe usaha yang paling membutuhkan perubahan digitalisasi adalah UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah). Karena masih banyak UMKM tidak bisa beralih ke digitalisasi, salah satu cara untuk membantu meningkatkan perubahan UMKM ke dunia digital adalah dengan mendorong pelaku UMKM untuk mengikuti pelatihan bisnis atau kelas bisnis agar mereka mendapatkan pengetahuan untuk mengembangkan bisnisnya ke arah dunia digital. Maka dari itu dirancanglah antarmuka aplikasi edukasi bisnis untuk memahami lebih baik permasalahan dan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode design thinking dan Single Ease Question (SEQ) didapatkan hasil akhir yaitu 9 (dari 10 poin) yang menunjukkan bahwa desain aplikasi sudah baik dan user-friendly

**Kata Kunci :** *Design Thinking*, Digitalisasi UMKM, Edukasi Bisnis, Perancangan Antarmuka, *Single Ease Question*



***BUSINESS EDUCATION APP INTERFACE DESIGN USING  
DESIGN THINKING APPROACH***

**ABSTRACT**

Myeisha Humaira Fauziah – mairafauziah@upi.edu

In today's digital era, technology plays an active role in almost all human activities. Including business activities, now an entrepreneur is required to be able to utilize technology to maintain his business. One type of business that most needs digitalization changes is MSMEs (Micro, Small and Medium Enterprises). Because there are still many MSMEs that have not been able to switch to digitalization, one way to help increase MSMEs' change to the digital world is to encourage MSMEs to take business training or business classes so that they gain knowledge to develop their business towards the digital world. Therefore, the business education application interface was designed to better understand user problems and needs. This research used the design thinking method and Single Ease Question (SEQ), with the final result being 9 (out of 10 points) which shows that the application design is good and user-friendly.

**Keywords** : Business Education, Design Thinking, Digitalization of MSMEs, Interface Design, Single Ease Question

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan dan Batasan Masalah.....	3
1.2.1    Rumusan Masalah .....	3
1.2.2    Batasan Masalah.....	3
1.3    Tujuan Penelitian.....	3
1.4    Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1    Manfaat Teoritis .....	4
1.4.2    Manfaat Praktis .....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>5</b>

2.1	Sistem Informasi.....	5
2.2	Antarmuka Pengguna .....	5
2.3	Design Thinking .....	5
2.4	Penelitian Terdahulu.....	6
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>8</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	8
3.2	Partisipan .....	8
3.3	Prosedur Penelitian.....	9
3.3.1	Empathize.....	9
3.3.2	Define.....	9
3.3.3	Ideate .....	10
3.3.4	Prototype .....	10
3.3.5	Test.....	10
3.4	Instrumen Penelitian.....	10
3.4.1	Studi Literatur .....	10
3.4.2	Wawancara.....	11
3.4.3	Observasi.....	11
3.4.4	Kuesioner .....	11
3.5	Teknik Analisis Data .....	11
3.6.1	Metrik Efektivitas.....	11
3.6.2	Metrik Kepuasan Pengguna .....	11
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>13</b>
4.1	Hasil.....	13
4.1.1	Empathize .....	13

4.1.2 Define.....	14
4.1.3 Ideate.....	15
4.1.4 Prototype.....	17
4.1.5 Test.....	22
4.2 Pembahasan .....	22
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>24</b>
5.1 Simpulan.....	24
5.2 Saran.....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>25</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>29</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>42</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahapan <i>Design Thinking</i> (R. A. Andrian et al., 2022) .....	9
Gambar 4.1. <i>Empathy Maps</i> .....	14
Gambar 4.2. <i>User Persona</i> .....	15
Gambar 4.3. <i>Prioritizing Solution Ideas</i> .....	17
Gambar 4.4. <i>High Fidelity</i> Masuk, Daftar Akun, <i>Homepage</i> , Menu Profil, Menu <i>Progress Belajar</i> dan Menu Program Kamu.....	19
Gambar 4.5. <i>High Fidelity</i> Program Aktif, Materi dan Tugas .....	20
Gambar 4.6. <i>High Fidelity</i> RuBi, Hitung Harga dan Teman Bisnis .....	21

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>How Might We</i> .....	15
Tabel 4.2. Hasil Analisis SEQ.....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	29
Lampiran 2. Surat Kesetaraan Artikel Ilmiah dengan Skripsi .....	33
Lampiran 3. <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) Artikel Ilmiah .....	35
Lampiran 4. Publikasi Artikel Ilmiah.....	36
Lampiran 5. Moodboard.....	37
Lampiran 6. Design System .....	37
Lampiran 7. <i>Wireframe</i> .....	40
Lampiran 8. <i>High-Fidelity Design</i> .....	41

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisye Wara, F., & Oliva Da Silva, Y. (2023). Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Koperasi (MOKO) Design Thinking Model in Cooperative Mobile Application Design (MOKO). *Jurnal Techno.COM*, 22(1), 215–222.
- Andrian, R. (2021). *Pengantar Technopreneurship*. Purwakarta: CV Phika Media.
- Andrian, R. A., Yasin, A., Hanan, M. R. I., Ramadhan, M. I., Ridwan, T., & Hikmawan, R. (2022). Development of a Digital Platform Prototype, to Facilitate Inclusive Learning for Children with Special Needs. *Jurnal Online Informatika*, 7(2), 161–167. <https://doi.org/10.15575/join.v7i2.835>
- Andrian, R., Fadhilah, I., & Purbandono, A. (2023). Pengembangan Prototype Pembelajaran Berbasis Mobile untuk Anak Berkebutuhan Khusus dengan Design Thinking Development of a Mobile-Based Learning Prototype for Children with Special Needs using Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi*, 22(4), 904–913.
- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Ardiani, W., & Putra, R. (2020). Pelatihan Berbasis Daring dalam Penguatan Pemasaran Digital UKM Kota Medan. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 609–615. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.118>
- Ardianto, H., Kartika Dewi, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing untuk UMKM dengan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(10), 4912–4923. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ayu Kusumawati, D. (2022). PERAN DIGITAL SKILL DAN WORKFORCE



- TRANSFORMATION TERHADAP KINERJA UMKM. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 23. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/ekobis.23.2.125-135>
- Azzahra, H., Muslimah Az-Zahra, H., & Mursityo, Y. T. (2017). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Persetujuan Colocation Application Form (CAF) menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: PT Tower XYZ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(1), 2548–2964.
- Bhandari, R. (2013). Impact of Technology on Logistics and Supply Chain Management. *IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM)*, 19–24. [www.iosrjournals.org](http://www.iosrjournals.org)
- Brown, T. (2009). *How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1).
- Hasnan Hariri, D., Hannie, H., Purnamasari, I., & Singaperbangsa Karawang Abstract, U. (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 95–108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6961319>
- Hidayat, D. T. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Digital Marketing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemasaran Berbasis Android. *Elektriase: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 13(01), 56–61. <https://doi.org/10.47709/elektriase.v13i01.2595>
- Nada, K. M. D., & Indriyanti, A. D. (2022). Penggunaan Metode People at the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Sebagai Analisis

- Ketergunaan (Usability) pada Aplikasi Fore Coffee. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence (JEISBI)*, 03(03), 110–121.
- Poerwita Sary, F., Indiyati, D., Disastra, G. M., & Moslem, M. (2022). THE EFFECT OF ONLINE TRAINING AND TECHNOLOGY READINESS ON THE MOTIVATION FOR MSME ENTREPRENEURSHIP IN INDONESIA (STUDY ON MSMES IN 5 SUPER PRIORITY DESTINATIONS AND BALI). *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 7(3), 245–260.  
<https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v7i3.37815>
- Purwana, D., Rahmi, R., & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.21009/jpmm.001.1.01>
- Rezky, M. P., Sutarto, J., Prihatin, T., Yulianto, A., Haidar, I., & Surel, A. (2019). Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2).  
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Seah, J., & Ridho, M. R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Untuk Alat Berat Berbasis Desktop Pada CV Batam Jaya. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 3(3), 21–30.  
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2029>
- Shirvanadi, E. C. (2021). *PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*. Universitas Islam Indonesia.
- Sidik, M. (2019). *Perancangan dan Pengembangan E-Commerce dengan Metode Research and Development*.
- Sitaniapessy, R. H., Tehuayo, E., Pelupessy, M. M., & Reken, F. (2022).

Penguatan Pemasaran Digital Bagi UMKM Desai (OHOI) Wain Kabupaten Maluku Tenggara. *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61–68.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v4i1.75.g73>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahputra, R. A., Putri, C. W. A., Maliza, N. O., & Lestari, R. (2023).

Peningkatan Kemampuan Branding UMKM Melalui Proses Digitalisasi Bisnis. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* , 4, 521–527.

Umardani, S. A., Kartika Dewi, R., & Brata, K. C. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Marketplace terhadap Pengusaha UMKM dengan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1264–1273. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Wijayanti, M. D., Az-Zahra, H. M., & Wardhono, W. S. (2022). Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode Design Thinking. (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1007–1017. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10678>