

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DESAIN APLIKASI *MARKETPLACE* UMKM DESA MENGUNAKAN *DESIGN THINKING*

Oleh:

Fawwaz Muhammad Zulfikar

19104058

Saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari hampir semua aspek kehidupan, salah satunya adalah *marketplace online*. Sobat Warung adalah salah satu platform marketplace online yang digunakan untuk memberdayakan pelaku UMKM untuk memperjual belikan produknya. Dalam perjalannya, sebuah aplikasi membutuhkan sebuah pengembangan, terutama pengembangan pada desain aplikasi untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam mengakses aplikasi. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan aplikasi. Sebelum melakukan pengembangan dilakukan sebuah pengujian agar dapat menemukan masalah yang dialami oleh pengguna. Salah satu metode pengujian aplikasi Sobat Warung yaitu *Usability Testing*, metode ini merupakan sebuah tes untuk mengevaluasi suatu aplikasi dan mengukur pengalaman pengguna. Pada pengujian *Usability Testing* yang pertama pada aplikasi sobat warung dan menggunakan *System Usability Scale* untuk mengukur tingkat kepuasan mendapatkan skor 68 dengan kategori OK. Setelah dilakukan pengujian dilanjutkan pengembangan desain aplikasi Sobat Warung menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan sebuah siklus yang bertujuan untuk memahami pengguna dengan mendalami asumsi yang ada dan mendefinisikan kembali masalah yang ada. Setelah dilakukan pengembangan menggunakan *Design Thinking*, dilakukan pengujian menggunakan *Usability Testing* kembali untuk menilai performa dari desain aplikasi, hasil yang didapat pada *Usability Testing* kedua dengan menggunakan *System Usability Scale* untuk mengukur tingkat kepuasan, desain aplikasi sobat warung setelah pengembangan mendapatkan skor 78 dengan kategori GOOD. Artinya pengembangan desain aplikasi marketplace UMKM desa cukup efektif, efisien, dan memudahkan pengguna dalam mengakses fitur yang ada.

Kata Kunci: *marketplace*, UMKM, *Usability Testing*, *Design Thinking*, *System Usability Scale*