

ABSTRAK

Nadian Febe Danusmita (17104012), 2021– **PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI SEPEDA MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE LIFECYCLE*** (STUDI KASUS : APLIKASI SPEDA-Q)

Penelitian ini menghasilkan atau memeberiouput adalah desain UI dan data UX, metode yang akan digunakan adalah UX Lifecycle. Dalam metode ini mengharuskan adanya sebuah pengumpulan data dari user sebagai data dari UX (User Experience) dan juga adanya proses pernacangan dari desain UI (User Interface). kegiatan ini akan dilaksanakan dalam lingkup masyarakat tertentu yang merupakan pegiat sepeda, dan yang menjadi sasaran utama atau narasumber dalam penelitian ini adalah sebuah komunitas sepeda yang ada dimasyarakat sekitar. Penelitian ini dilaksanakan untuk melakukan perancangan dan pengambilan data dari user terkait rancangan/prototype dari aplikasi, dalam hal ini pengambilan data dilakukan dengan cara mengajukan kuisisioner kepada user dan dari data tersebut akan dijadikan landasan dalam perancangan aplikasi. Proses pengambilan data dan perancangan akan terus berlangsung hingga rancangan sesuai dengan keinginan dari user dan juga dari requirement yang ada. Data dari user juga akan diolah dengan metode SUS(System Usability Scale) dan dari hasil tersebut akan terlihat seberapa tingkat kepuasan user terhadap aplikasi, dan yang akan menjadi bahan penilaian pertama adalah fungsionalitas dari rancangan aplikasi dalam hal ini adalah bagaimana respon time dari aplikasi saat ada inputan, lalu bagaimana result yang muncul dari inputan, lalu apakah aplikasi ini mudah digunakan. Bahan penilaian yang ke-2 adalah dari segi desain, apakah desain dari aplikasi ini sudah user friendly, apakah desain mudah dipahami secara user interface, lalu keserasian atau keterkaitan antar halaman desain, dan juga estetika dari desain rancangan aplikasi. Teknik yang akan digunakan adalah Prototyping dan akan terbagi menjadi 2 sesi yaitu perancangan dasar dan finalisasi, dalam sesi 1 akan terfokus pada prototyping dimana rancangan awal atau rancangan dasar akan dibuat terlebih dahulu lalu rancangan tersebut akan dinilai atau diuji oleh calon user sesuai bahan penilaian bagian desain, lalu hasil dari pengujian tersebut akan digunakan sebagai dasar pengembangan dari prototipe sebelumnya, dan hasil pengembangan akan diuji kembali oleh user dan begitu seterusnya hingga desain mendekati keinginan user, dan pada sesi 2 lebih terfokus pada data pengujian fungsionalitas dari rancangan aplikasi dan akan dinilai atau diuji sesuai bahan penilaian bagian fungsionalitas.

Kata Kunci : *UI/UX Lifecycle, System Usability Scale, User Interface, User Experience.*, Toko Sepeda