PERANCANGAN UI / UX APLIKASI RENTAL MOTOR MENGGUNAKAN FIGMA DAN METODE DESIGN THINKING

Irgi Cotto[1], Muhammad Jibril[2]
[12]Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri
Email: reallgikk@gmail.com[1], jibril.unisi@gmail.com[2]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha untuk memanfaatkan aplikasi *mobile* sebagai media promosi, pemesanan, dan penyampaian informasi layanan secara efisien kepada pelanggan. Namun, banyak platform penyedia jasa persewaan kendaraan yang masih memiliki tampilan kurang intuitif, navigasi pemesanan membingungkan, serta informasi unit yang belum tersusun dengan baik sehingga menurunkan kenyamanan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi Rental Motor berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking* dan alat bantu perancangan Figma.Metode *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahapan terstruktur, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan serta kendala calon pengguna dalam menyewa sepeda motor. Tahap *define* merumuskan kebutuhan utama sistem, diikuti tahap *ideate* yang menghasilkan konsep alur antarmuka. Pada tahap *prototype*, perancangan dilakukan menggunakan Figma yang mencakup dua fungsionalitas utama, yaitu panel administrator dan antarmuka pelanggan dengan 6 alur fitur utama (*Register, Login, Daftar Motor, Booking, Pembayaran,* dan *Pembayaran Berhasil*). Tahap *test* dilakukan melalui pengujian *System Usability Scale* (SUS) kepada 10 responden.Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi *mobile* yang dirancang memiliki tampilan modern, navigasi intuitif, dan informasi armada yang terstruktur. Pengujian SUS memperoleh nilai rata-rata sebesar **77,75** yang masuk dalam kategori *Acceptable*, *Grade B*, dan predikat kualitatif *Good*. Dengan demikian, rancangan UI/UX ini terbukti memiliki tingkat *usability* yang baik serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif.

Kata Kunci: UI/UX, *Design Thinking*, Figma, Aplikasi Rental Motor, *System Usability Scale* (SUS).

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology encourages business operators to utilize mobile applications as efficient media for promotion, booking, and delivering service information to customers. However, many vehicle rental platforms still feature unintuitive interfaces, confusing booking navigation, and poorly structured vehicle information, which ultimately degrades user satisfaction. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) for a mobile-based Motorcycle Rental application using the Design Thinking method and Figma as the design tool.The Design Thinking method was implemented through five structured stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The *empathize* stage involved observations and interviews to understand the needs and pain points of potential users when renting a motorcycle. The *define* stage formulated the core system requirements, followed by the *ideate* stage, which generated interface flow concepts. In the *prototype* stage, the design was constructed using Figma, covering two main functionalities: the administrator panel and the customer interface with 6 primary feature flows (*Register, Login, Motor List, Booking, Payment,* and *Payment Success*). The *test* stage was conducted using the System Usability Scale (SUS) evaluation with 10 respondents.The results demonstrate that the designed mobile application prototype features a modern display, intuitive navigation, and well-structured vehicle information. The SUS testing achieved an average score of **77.75**, placing it in the *Acceptable* category, *Grade B*, and a qualitative

rating of *Good*. Consequently, this UI/UX design is proven to possess a solid level of usability and delivers a positive user experience.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Figma, Motorcycle Rental Application, System Usability Scale (SUS).

1 PENDAHULUAN

Kebutuhan akan moda transportasi yang praktis, fleksibel, dan terjangkau di wilayah perkotaan maupun kawasan pariwisata terus mengalami peningkatan . Sepeda motor menjadi salah satu pilihan transportasi utama masyarakat karena kemampuannya dalam menembus kemacetan serta efisiensi biaya operasional [1]. Seiring dengan tingginya mobilitas masyarakat dan wisatawan, permintaan terhadap jasa penyewaan (rental) motor meningkat pesat . Namun, proses pemesanan rental motor secara konvensional sering kali menghadapi berbagai kendala operasional, seperti keterbatasan informasi ketersediaan armada, proses administrasi manual yang memakan waktu, transparansi harga yang kurang mendalam, hingga ketidakpastian lokasi penyedia jasa [2]. Di sisi lain, pengguna di era digital membutuhkan layanan yang cepat, transparan, dan dapat diakses kapan saja melalui perangkat seluler .

Guna mengatasi permasalahan transaksi konvensional tersebut, diperlukan solusi berbasis teknologi berupa platform aplikasi jasa rental motor terpadu [3]. Aplikasi ini hadir untuk memberikan kemudahan navigasi bagi pengguna dalam mencari motor yang sesuai kebutuhan, melihat rincian harga serta kondisi kendaraan, melakukan reservasi secara fleksibel, hingga mengatur jadwal pengambilan atau pengantaran unit . Keberhasilan pengembangan platform digital seperti aplikasi rental motor sangat ditentukan oleh kualitas antarmuka (*User Interface* / UI) dan pengalaman pengguna (*User Experience* / UX) [4]. Antarmuka yang rumit dan tidak intuitif kerap kali membuat calon penyewa merasa ragu, mengalami kebingungan navigasi, atau bahkan membatalkan proses pemesanan .

Pendekatan *Design Thinking* merupakan metode yang sangat relevan untuk merancang antarmuka aplikasi rental motor ini karena berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan manusia (*human-centered design*) [5]. Metode ini terdiri dari lima tahapan terstruktur, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* . Tahap *empathize* dan *define* digunakan untuk mengidentifikasi kendala utama calon penyewa motor melalui pembentukan *User Persona* serta perumusan *How Might We* (HMW) [6]. Tahap *ideate* memanfaatkan *Solution Matrix* guna memetakan prioritas fitur aplikasi—seperti filter pencarian jenis motor, peta lokasi armada, serta sistem verifikasi identitas—berdasarkan dampak bagi pengguna dan tingkat usaha pengembangan [7]. Selanjutnya, perancangan visual diwujudkan melalui tahapan *low-fidelity* hingga *high-fidelity prototype* menggunakan alat bantu Figma [8].

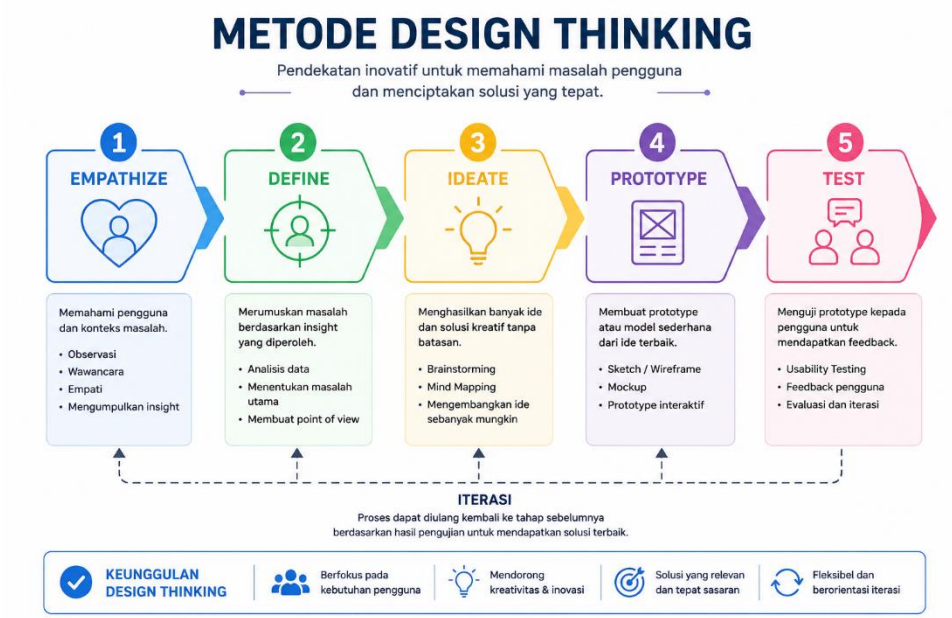
Untuk menguji ketergunaan dan efektivitas rancangan antarmuka, evaluasi dilakukan pada tahap *test* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) [9]. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kemudahan navigasi, kejelasan informasi, serta tingkat kepuasan calon pengguna saat melakukan proses transaksi penyewaan motor . Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi rental motor yang ramah pengguna (*user-*

friendly), intuitif, serta mampu meningkatkan efisiensi proses transaksi antara penyedia jasa rental dan konsumen [10].

2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metodologi utama dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website Sentral Rental Motor. *Design Thinking* dipilih karena merupakan pendekatan perancangan yang berpusat pada manusia (*user-centered design*), yang berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan, perilaku, serta kendala pengguna secara mendalam guna menghasilkan solusi desain yang relevan dan efisien.

Proses perancangan ini mencakup lima tahapan interaktif dan iteratif, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Visualisasi alur metode *Design Thinking* yang diterapkan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



gambar 1. Visualisasi alur metode *Design Thinking*

Dalam perancangannya, metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [11]. Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan pengumpulan data untuk memahami alur penggunaan perpustakaan serta permasalahan yang dialami pengguna [12]. Selanjutnya, tahap *define* dilakukan dengan menganalisis hasil pengumpulan data untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi masalah utama yang akan diselesaikan melalui aplikasi perpustakaan digital [13].

Tahap berikutnya adalah *ideate*, yaitu proses menghasilkan berbagai alternatif solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini disusun konsep fitur perpustakaan, struktur navigasi, serta alur peminjaman buku [14]. Solusi yang dirancang kemudian divisualisasikan pada tahap *prototype* dalam bentuk rancangan antarmuka (*wireframe* hingga *high-fidelity*)

menggunakan aplikasi Figma untuk memberikan gambaran interaksi aplikasi sebelum diimplementasikan [15].

Tahap terakhir adalah *testing*, yaitu pengujian terhadap *prototype* aplikasi perpustakaan digital untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 10 responden . Instrumen pengujian terdiri dari 10 pernyataan SUS dengan skala Likert 1–5. Aturan kalkulasi skor dilakukan dengan mengurangi 1 pada nilai jawaban item bernomor ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9) serta mengurangi nilai jawaban dari angka 5 pada item bernomor genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10). Total skor konversi dari kesepuluh item kemudian dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor akhir SUS per individu. Hasil pengujian SUS ini digunakan untuk menentukan tingkat *usability* (*acceptable*, *grade*, dan *adjective*) sekaligus menjadi dasar dalam mengevaluasi serta menyempurnakan rancangan antarmuka aplikasi perpustakaan digital[16].

1.Empathize (Empati),Tahap awal bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, harapan, serta kendala calon penyewa sepeda motor saat mencari dan memesan kendaraan secara *online*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap beberapa platform persewaan yang ada, wawancara semi-terstruktur kepada pengguna potensial (wisatawan/masyarakat lokal), serta studi literatur.

2.Define (Penentuan Masalah),Data hasil wawancara dan observasi pada tahap *empathize* dianalisis untuk mengidentifikasi pola permasalahan utama pengguna (*pain points*). Pada tahap ini, dirumuskan inti permasalahan yang dihadapi calon pengguna, seperti sulitnya mengetahui ketersediaan unit secara *real-time*, alur *booking* yang berbelit-belit, serta kurangnya kejelasan informasi terkait persyaratan sewa dan kelengkapan fasilitas kendaraan.

3.Ideate (Pembentukan Ide),Berdasarkan rumusan masalah pada tahap *define*, dilakukan proses *brainstorming* untuk merancang solusi desain antarmuka yang efektif. Tahap ini menghasilkan konsep visual, skema warna yang mencerminkan identitas bisnis, struktur tata letak (*layout*), arsitektur informasi, sistem navigasi katalog armada, serta fungsionalitas formulir pemesanan.

4.Prototype (Pembuatan Prototipe),Konsep desain yang telah disepakati kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk rancangan antarmuka visual dan prototipe interaktif menggunakan aplikasi Figma. Perancangan mencakup pembuatan *wireframe* hingga *high-fidelity prototype* yang mencakup dua antarmuka utama, yaitu antarmuka Pengguna/Pelanggan (katalog, *checkout*, riwayat sewa) dan antarmuka Administrator (manajemen armada, kelola pesanan, dan laporan).

5.Test (Pengujian),Tahap akhir dilakukan untuk mengevaluasi *prototype* interaktif yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan (*usability*), efektivitas navigasi, serta tingkat kepuasan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berbasis metode *System Usability Scale* (SUS) kepada responden pengguna.

Pada pengujian ini penulis menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari 10 butir pertanyaan standar yang menggunakan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju, hingga 5 = Sangat Setuju). Instrumen kuesioner mencakup 5 pernyataan bernilai positif dan 5 pernyataan bernilai negatif yang disajikan secara berselang-seling. Daftar instrumen pertanyaan pengujian SUS yang digunakan pada penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1 daftar pertanyaan sus

No	Pertanyaan
1	Saya merasa website ini dapat mendukung kebutuhan pemesanan/sewa motor dengan baik.
2	Saya merasa website ini memiliki tampilan atau penggunaan yang rumit.
3	Saya merasa website ini mudah dipahami dan digunakan
4	Saya merasa memerlukan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan website ini.
5	Saya merasa fitur-fitur pada website ini tersusun dan berfungsi dengan baik.
6	Saya menemukan beberapa bagian pada website ini yang tidak konsisten.
7	Saya merasa pengguna baru dapat mempelajari cara penggunaan website ini dengan cepat.
8	Saya merasa kesulitan memahami alur penggunaan website ini.
9	Saya merasa nyaman saat menggunakan website ini.
10	Saya merasa perlu mempelajari banyak hal sebelum menggunakan website dengan baik.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan perancangan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada website Sentral Rental Motor dengan mengoperasikan metode *Design Thinking* serta aplikasi Figma. Keseluruhan proses pengembangan dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari eksplorasi kebutuhan calon penyewa hingga tahap pengujian kebergunaan antarmuka menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS).

Tahap Empathize

Pada tahap *Empathize*, proses identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan melalui observasi terhadap beberapa platform persewaan motor konvensional serta wawancara mendalam kepada calon pengguna yang mencakup wisatawan dan masyarakat lokal. Tahap ini mengungkapkan sejumlah permasalahan utama, seperti tampilan antarmuka website rental yang kaku, informasi tarif serta ketersediaan unit yang tidak transparan, hingga alur pemesanan yang berbelit-belit.

Tahap Define

Tahap *Define* untuk merumuskan kebutuhan utama sistem, yaitu penyediaan antarmuka yang modern dan responsif, kemudahan navigasi katalog armada berbasis filter jenis kendaraan, kejelasan paket sewa beserta fasilitasnya, serta pemisahan hak akses antara halaman pelanggan dan panel administrator.

Tahap Ideate

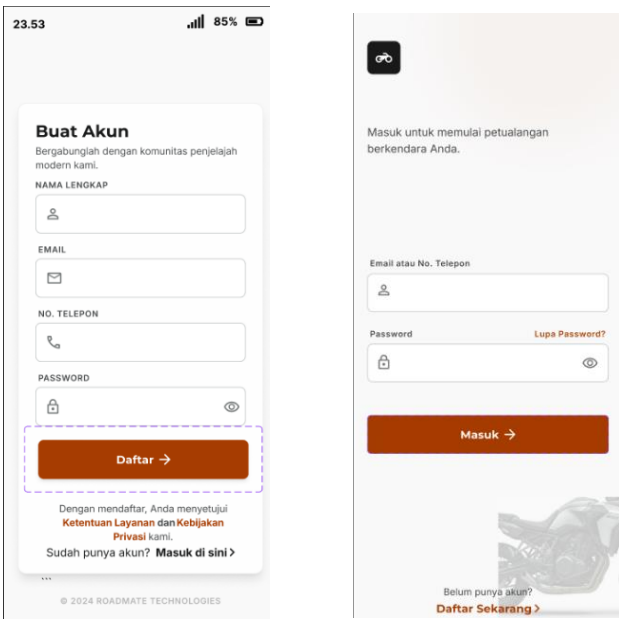
Proses berlanjut ke tahap *Ideate*, di mana tim peneliti melakukan perancangan arsitektur informasi, penyusunan tata letak (*layout*), dan penentuan skema warna visual yang mencerminkan identitas bisnis yang bersih serta dinamis. Hasil dari gagasan tersebut kemudian diwujudkan secara konkret pada tahap *Prototype* menggunakan aplikasi Figma hingga menghasilkan kerangka *high-fidelity* yang interaktif.

Tahap Prototype

Rancangan *Prototype* terbagi menjadi dua bagian fungsional utama, yaitu antarmuka Administrator dan antarmuka Pelanggan. Pada bagian Administrator, sistem dilengkapi dengan halaman login berbasis autentikasi keamanan, dashboard ringkasan kinerja usaha, manajemen pemantauan status pesanan sewa, pengolahan stok ketersediaan armada motor, serta penyajian laporan transaksi harian maupun bulanan. Sementara itu, pada bagian Pelanggan, antarmuka dirancang secara intuitif dengan menyajikan halaman utama (*landing page*), form pendaftaran akun, galeri katalog motor yang memuat detail spesifikasi dan harga harian, form *checkout* pemesanan beserta konfirmasi pembayaran, hingga halaman profil yang menampilkan riwayat penyewaan aktif

1. Halam login dan register

Rancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) diawali dengan alur autentikasi pengguna yang terdiri dari halaman pendaftaran (*Register*) dan halaman masuk (*Login*). Tahap ini bertujuan untuk mengamankan akses pengguna serta memverifikasi identitas pengguna sebelum melakukan proses penyewaan kendaraan. Tampilan antarmuka *Register* dan *Login* disajikan pada gambar di bawah ini:



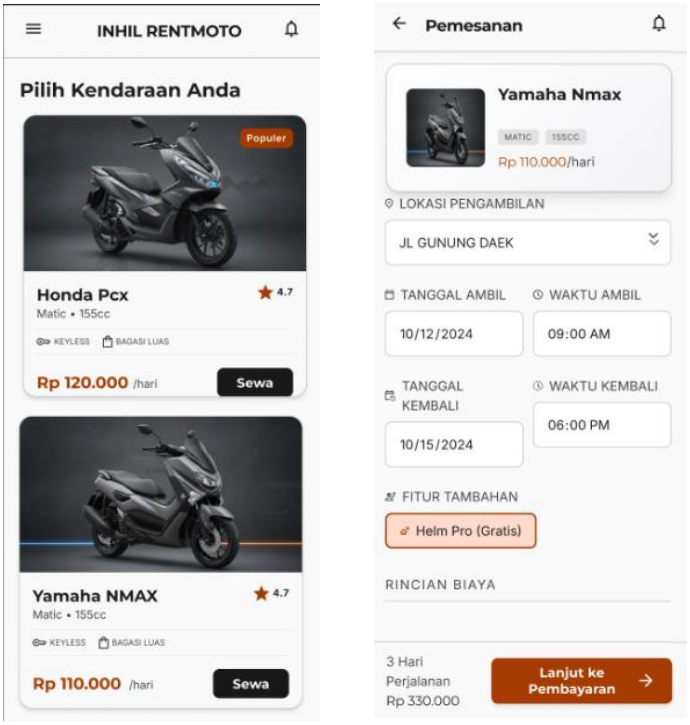
Gambar 2 register dan login

terlihat antarmuka pendaftaran akun baru yang digunakan pengguna untuk membuat akun dengan mengisi data diri berupa nama lengkap, *email*, nomor telepon, dan *password*, dilanjutkan dengan menekan tombol **Daftar**. Selanjutnya, pada Gambar 2 (Login), terdapat antarmuka *login*

yang digunakan pengguna untuk mengautentikasi dan mengakses sistem dengan memasukkan *email* atau nomor telepon serta *password*, kemudian menekan tombol **Masuk**.

2. Daftar motor dan Menu booking motor

Setelah pengguna berhasil melakukan autentikasi akun, alur dilanjutkan ke tahap eksplorasi kendaraan dan pengisian formulir penyewaan. Halaman daftar motor berfungsi menyajikan katalog kendaraan yang siap disewa, sedangkan halaman pemesanan (*booking*) dirancang agar pengguna dapat menentukan rincian lokasi, jadwal, serta opsi fitur tambahan sebelum masuk ke tahap transaksi. Antarmuka daftar motor dan pemesanan disajikan pada gambar di bawah ini:

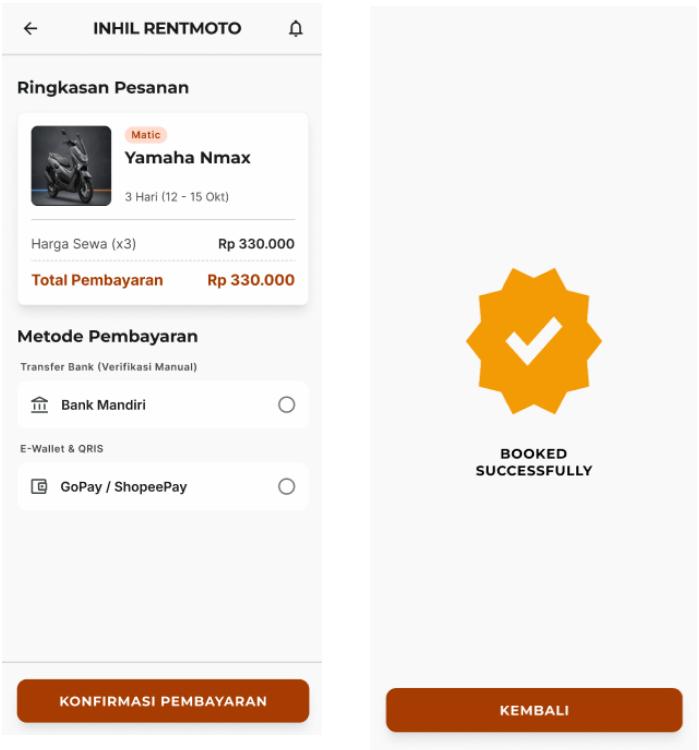


Gambar 3 Daftar motor dan Menu booking motor

terlihat antarmuka katalog kendaraan yang menampilkan pilihan unit motor beserta spesifikasi singkat, tarif sewa per hari, rating, dan label kepopuleran kendaraan. Pengguna dapat memilih unit kendaraan yang diinginkan dengan menekan tombol Sewa. Selanjutnya, pengguna diarahkannya ke formulir pemesanan (*booking*) untuk menentukan lokasi pengambilan kendaraan, tanggal dan waktu ambil/kembali, pilihan fitur tambahan, serta meninjau estimasi rincian biaya perjalanan sebelum melanjutkan transaksi melalui tombol Lanjut ke Pembayaran.

3. Pembayarn dan Menu berhasil

Setelah melengkapi seluruh rincian pemesanan pada tahap *booking*, pengguna diarahkannya ke alur akhir transaksi yang terdiri dari proses pembayaran dan konfirmasi keberhasilan transaksi. Halaman pembayaran dirancang untuk memberikan transparansi rincian biaya serta memfasilitasi berbagai pilihan metode transaksi, sedangkan halaman pembayaran berhasil berfungsi sebagai bukti sah penyewaan yang memuat ringkasan pesanan pengguna. Antarmuka pembayaran dan konfirmasi pembayaran berhasil disajikan pada gambar di bawah ini



Gambar 4 Pembayaran dan Menu berhasil

Terlihat antarmuka yang menampilkan rincian akhir tagihan sewa, batas waktu penyelesaian pembayaran, serta opsi pilihan metode pembayaran seperti transfer bank maupun *e-wallet*. Pengguna dapat menyelesaikan transaksi dengan menekan tombol konfirmasi pembayaran. Selanjutnya, pada Gambar 6 (Pembayaran Berhasil), sistem menampilkan pemberitahuan bahwa transaksi telah sukses diproses lengkap dengan nomor resi/ID pesanan, status verifikasi, serta rincian ringkasan sewa sebagai bukti transaksi yang siap digunakan saat pengambilan kendaraan.

Hasil Tahap Test

Tahap *testing* merupakan tahapan akhir dari metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap *prototype* aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile* yang telah dirancang. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada 10 orang responden yang mewakili calon pengguna aplikasi. Instrumen pengujian terdiri dari 10 butir pernyataan dengan menggunakan skala Likert 1–5.

Perhitungan skor SUS dilakukan dengan ketentuan konversi: jawaban butir ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, Q9) dikurangi 1 ($X-1$) dan jawaban butir genap (Q2, Q4, Q6, Q8, Q10) dihitung dengan mengurangi nilai jawaban dari angka 5 ($5-Y$). Jumlah seluruh skor konversi dari 10 pernyataan kemudian dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir per individu. Rekapitulasi hasil evaluasi pengujian

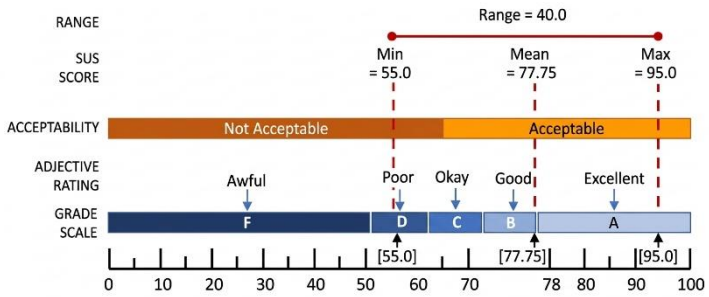
usability pada aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile* dari 10 responden disajikan pada **Tabel 1** berikut:

Tabel 2 Hasil SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor
R1	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	34	85,0
R2	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	33	82,5
R3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	0	22	55,0
R4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	33	82,5
R5	3	3	4	1	3	3	3	4	4	1	29	72,5
R6	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	38	95,0
R7	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	34	85,0
R8	4	4	4	1	4	4	4	4	4	0	33	82,5
R9	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	29	72,5
R10	4	1	3	1	3	2	3	4	3	2	26	65,0
Rata Rata Skor Akhir SUS												77,75

Berdasarkan kalkulasi data pada Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata skor akhir *System Usability Scale* (SUS) untuk evaluasi antarmuka aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile* sebesar **77,75**. Capaian skor ini melampaui batas nilai rata-rata standar global SUS yaitu sebesar 68, yang mengindikasikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi berada pada kategori *Acceptable* atau dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Jika ditinjau berdasarkan kriteria penilaian standar SUS, angka 77,75 menempatkan rancangan aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile* ini pada *Grade B* dengan predikat kualitatif *Good*.

Hasil evaluasi tersebut membuktikan bahwa alur antarmuka aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile*—mulai dari proses *register*, *login*, eksplorasi *daftar motor*, pengisian *booking*, pemilihan *pembayaran*, hingga tampilan *pembayaran berhasil*—secara umum sudah berjalan dengan efisien dan intuitif. Meskipun demikian, distribusi penilaian antar-responden menunjukkan variasi yang cukup signifikan, di mana skor tertinggi dicapai oleh responden R6 sebesar 95,0, sedangkan skor terendah diberikan oleh responden R3 sebesar 55,0. Variasi skor ini menjadi rujukan evaluasi bagi peneliti untuk melakukan iterasi perbaikan rancangan UI/UX pada bagian navigasi pemesanan, sehingga kenyamanan seluruh pengguna dapat ditingkatkan secara lebih optimal pada pengembangan selanjutnya.



Gambar 5 Skor SUS

Berdasarkan gambar 4 di atas, visualisasi sebaran skor *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan posisi tingkat kelayakan rancangan UI/UX aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile*. Dari hasil pengujian terhadap 10 responden, diperoleh rentang (*range*) skor sebesar 40,0, yang membentang dari nilai terendah (*Min*) sebesar 55,0 hingga nilai tertinggi (*Max*) sebesar 95,0. Posisi nilai rata-rata (*Mean*) sebesar **77,75** secara jelas berada pada wilayah *Acceptable* pada *Acceptability Range*, yang mengindikasikan bahwa antarmuka aplikasi dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Selain itu, nilai 77,75 tersebut memetakan aplikasi ke dalam kategori *Grade B* pada *Grade Scale* serta predikat *Good* pada *Adjective Rating*. Gambaran grafik ini mempertegas bahwa alur penyewaan motor berbasis *mobile* telah memenuhi standar kemudahan penggunaan, meskipun nilai terendah sebesar 55,0 menjadi catatan penting untuk perbaikan iterasi desain berikutnya.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna serta standar *usability* yang baik. Penelitian ini menghasilkan produk *prototype* yang mencakup alur fungsional utama, mulai dari halaman *Register*, *Login*, *Daftar Motor*, *Booking*, *Pembayaran*, hingga *Pembayaran Berhasil*.Hasil pengujian *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 10 responden menghasilkan nilai rata-rata skor akhir sebesar **77,75**. Capaian skor tersebut melampaui standar rata-rata SUS global (skor 68), sehingga menempatkan rancangan antarmuka aplikasi penyewaan motor berbasis *mobile* pada kategori *Acceptable* dengan *Grade B* dan predikat kualitatif *Good*. Temuan ini menunjukkan bahwa alur navigasi dan tata letak antarmuka aplikasi terbukti intuitif, mudah dipahami, serta efisien untuk digunakan oleh calon pelanggan. Meskipun demikian, adanya variasi nilai pengujian dari responden menjadi catatan penting bagi pengembang untuk melakukan iterasi perbaikan rancangan UI/UX selanjutnya, khususnya dalam menyempurnakan kenyamanan navigasi pada alur pemesanan kendaraan.

REFERENSI

[1] A. R. Aqilla, "Daur ulang sampah: Solusi berkelanjutan untuk mengurangi polusi dan memelihara lingkungan," *Jurnal Lingkungan Hidup*, vol. 2, no. 6, pp. 433–436, Jun. 2024.

[2] T. O. Ristya, "Penyuluhan pengelolaan sampah dengan konsep 3R dalam mengurangi limbah rumah tangga," *Cakrawala: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, vol. 4, no. 2, pp. 30–41, 2020.

[3] H. Hisyam, A. Musnansyah, and F. M. Al Anshary, "Perancangan ulang UI/UX website pengolahan sampah menggunakan metode design thinking (Startup XYZ)," *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi dan Komputer (Jatisi)*, vol. 10, no. 1, pp. 432–446, 2023.

[4] J. Jurnal, I. Mea, S. Kasus, K. LPDP, and I. P. B. Kabinet, "Perencanaan aplikasi pengembangan diri," *JIMEA | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, vol. 8, no. 2, pp. 101–112, 2024.

[5] A. Oktavio, A. T. L. Indrianto, and L. Padmawidjaja, "Model pembelajaran design thinking untuk pengembangan desa wisata: Studi kasus Desa Peniwen," *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, vol. 9, no. 3, pp. 1324–1334, 2022.

[6] O. Vinarsih and P. Suryati, "Perancangan UI/UX aplikasi daur ulang sampah menggunakan metode design thinking," *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika)*, vol. 8, no. 1, pp. 96–102, Apr. 2025.

[7] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, "Perancangan UI/UX sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis perangkat mobile dengan metode design thinking," *Jurnal Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023.

[8] R. N. Fadilah and D. Sweetania, "Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.

[9] A. Febriansyah and M. R. Sanjaya, "Pengembangan website ruang baca Fasilkom Universitas Sriwijaya menggunakan metode design thinking," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronika*, vol. 6, no. 1, pp. 79–87, 2023.

[10] M. F. Widiyantoro, T. Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, "Perancangan UI/UX prototype aplikasi dompet digital menggunakan metode design thinking," *Jurnal Fasilkom*, vol. 13, no. 2, pp. 121–131, 2023.

[11] R. H. J. Perdana and A. P. Kharisma, "Perancangan UI/UX aplikasi penyewaan kendaraan berbasis mobile menggunakan metode design thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 4, pp. 1750–1758, 2022.

[12] D. A. R. Wulandari and I. G. L. A. R. Putra, "Evaluasi usabilitas menggunakan System Usability Scale (SUS) pada aplikasi mobile pemesanan tiket," *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan*, vol. 5, no. 2, pp. 88–95, 2023.

[13] F. N. Utomo and A. S. Wiguna, "Penerapan metode design thinking pada perancangan antarmuka pengguna aplikasi sewa kendaraan online," *Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 45–53, 2023.

[14] N. P. L. Santoso and I. M. A. Pradnyana, "Analisis usability dan perancangan ulang UI/UX aplikasi berbasis mobile dengan metode Design Thinking," *Jurnal Respati Informasi*, vol. 14, no. 2, pp. 102–110, 2022.

[15] M. A. R. Firmansyah and D. T. S. Pratama, "Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi penyewaan armada transportasi berbasis mobile menggunakan kuesioner SUS," *Jurnal Ilmiah Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, pp. 210–218, 2024.