

PERANCANGAN DAN PENGUJIAN *USABILITY* DESAIN UI/UX *UPFASTE* DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING* SERTA EVALUASI *USABILITY*

Nama Mahasiswa : Rizky Maulina Malarani Pelealu
NIM : 20221018
Dosen Pembimbing Utama : Ir. Riovan Styx Roring, S.T., M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Eka Krisna Santoso, S.Si, MBA

ABSTRAK

Praktik pengelolaan pakaian bekas dan produk fesyen berkelanjutan saat ini telah memanfaatkan *website* digital untuk mendukung operasionalnya. Berdasarkan hasil *benchmarking* terhadap beberapa *website* seperti *Clothes For Charity* dan Sejauh Mata Memandang, ditemukan bahwa fungsi donasi dan pengelolaan produk umumnya masih berjalan secara terpisah dan belum terintegrasi dalam satu *website*. Kondisi ini menjadi dasar perlunya *website Upfaste* yang dapat menggabungkan kedua fungsi tersebut dalam satu *website* yang terstruktur. Selain itu, hasil wawancara dengan pihak *Upfaste* menunjukkan adanya kebutuhan terhadap *website* digital yang tidak hanya mendukung penjualan produk dan donasi secara fungsional, tetapi juga memiliki tampilan visual yang menarik serta mudah digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka (UI/UX) *website Upfaste* dengan pendekatan *Design Thinking*, serta mengevaluasi tingkat *usability* dari desain yang dihasilkan. Metode yang digunakan meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang dilakukan secara iteratif. Proses perancangan dilakukan menggunakan *Figma*, dimulai dari *wireframe low fidelity* hingga *high fidelity*. Hasil desain kemudian diuji menggunakan *usability testing* melalui *website Maze* serta instrumen *Single Ease Question* (SEQ). Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh partisipan menyelesaikan skenario tugas pembelian produk dan donasi pakaian dengan tingkat keberhasilan (*success rate*) sebesar 100%. Nilai rata-rata SEQ 6,5 yang menunjukkan bahwa desain tergolong mudah digunakan oleh pengguna. Terdapat nilai *misclick* pada skenario pembelian sebesar 40,1% dan donasi pakaian sebesar 40,4% berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa kondisi tersebut tidak sepenuhnya disebabkan oleh permasalahan desain, tetapi juga dipengaruhi oleh perilaku eksplorasi pengguna selama pengujian. Secara keseluruhan, desain yang dirancang menunjukkan tingkat *usability* yang baik, ditunjukkan oleh tingginya keberhasilan penyelesaian tugas dan persepsi kemudahan penggunaan yang positif, serta mampu memberikan gambaran implementasi *website* yang mendukung integrasi layanan donasi dan penjualan produk dalam satu platform.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *Usability Testing*, *Website Upfaste*, Daur Ulang Pakaian