



APLIKASI PENJUALAN TANAMAN HIAS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS WEB

Debi Setiawan*¹, Arlianda Brimi², Salamun³

¹⁻³ Fakultas Teknik, Prodi Teknik Informatika, Universitas Abdurrah

²Nama Fakultas, Nama Perguruan Tinggi

Email: debisetiawan@univrab.ac.id¹, Arliandabrimi@student.univrab.ac.id², salamun@univran.ac.id³

Informasi Artikel	ABSTRACT
<p>Riwayat artikel : Disubmit : 15 Juni 2024 Direvisi : 25 Juni 2024 Diterima : 28 Juni 2024 Dipublikasi : 30 Juni 2024</p>	<p><i>Information technology in the business world has been widely used, this has caused extraordinary changes in competition, production, marketing, human resource management, transaction handling. In Indonesia, ornamental plants are popular among various groups. Ornamental plants can be used as a fun hobby and can add aesthetic value. On the other hand, ornamental plants can also be a business opportunity considering the large number of people interested in them today. The aim of this research is to make it easier and more convenient for users to transact ornamental plants in Balam Merah village, Bunut sub-district. Data collection was carried out by interviews. This research uses quantitative methods in conducting testing. This ornamental plant buying and selling application was built with the help of Design Thinking so that it has a high usability value and MySQL as a data storage place. This application was tested using blackbox testing successfully and carried out a User Acceptance Test (UAT) by obtaining an average score of 85% from 30 ornamental plant lovers with the title "Very Good" which means ornamental plant lovers are satisfied with this application. The results of this research prove that respondents like the applications that have been created because they can help users to use the application more easily.</i></p>
<p>Keywords: <i>Applications, Sales, Design Thinking</i></p>	
<p>Kata Kunci: Aplikasi, Penjualan, Design Thinking</p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Teknologi informasi dalam dunia bisnis sudah banyak dimanfaatkan. Hal ini menyebabkan perubahan yang luar biasa dalam persaingan, produksi, pemasaran, pengelolaan sumber daya manusia, penanganan transaksi. Di Indonesia tanaman hias banyak peminat diminati oleh berbagai kalangan. Tanaman hias dapat dijadikan sebagai hobi yang menyenangkan serta dapat menambah nilai estetika. Di sisi lain, tanaman hias juga dapat menjadi peluang usaha melihat dari banyaknya peminat saat ini. Tujuan penelitian ini untuk memudahkan serta memberi kenyamanan pengguna dalam bertransaksi tanaman hias di desa Balam Merah kecamatan Bunut. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam melakukan testing. Aplikasi jual beli tanaman hias ini dibangun dengan bantuan <i>Design Thinking</i> sehingga memiliki nilai <i>usability</i> yang tinggi dan <i>mysql</i> sebagai tempat penyimpanan data. Aplikasi ini diuji menggunakan <i>blacbox testing</i> dengan berjalan sukses serta dilakukan <i>User Accpantance Test (UAT)</i> dengan memperoleh nilai rata-rata 85% dari 30 pecinta tanaman hias dengan predikat "Sangat Baik" yang berarti pecinta tanaman hias puas dengan aplikasi ini. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa responden menyukai aplikasi yang telah dirancang karena dapat membantu pengguna untuk menggunakan aplikasi dengan lebih mudah.</p>



PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia bisnis menyebabkan perubahan yang luar biasa dalam persaingan, produksi, pemasaran, pengelolaan sumber daya manusia, dan penanganan transaksi (Darmawan, 2023). Berbagai kemudahan berbelanja online diantaranya yaitu: hemat biaya transportasi, hemat waktu, hemat tenaga, terjamin kualitas barang, terjamin keamanan barang, serta beberapa hal mengenai informasi dari barang yang akan dibeli termasuk tanaman hias (Musthofa & Amrozi, 2021). Di Indonesia tanaman hias sedang digandrungi oleh banyak peminat. Tanaman hias dapat menjadi hobi baru yang menyenangkan dan menambah nilai estetika (Putri et al., 2022). Di sisi lain, tanaman hias juga dapat menjadi peluang usaha melihat dari banyaknya peminat tanaman hias saat ini. Dengan begitu banyaknya peminat tanaman hias saat ini perlu dibangun sebuah aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi jual beli tanaman hias.

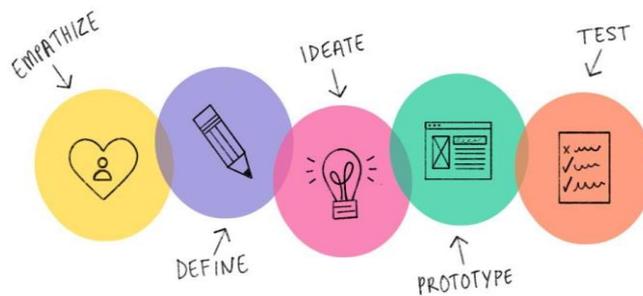
Dengan dibangunnya aplikasi ini, penjual dapat membuat mengelompokkan jenis tanaman hias berdasarkan taksonominya serta mencatumkan informasi terkait mengenai tanaman hias tersebut. Adapun informasi yang dapat di cantumkan dalam aplikasi ini adalah sejarah tanaman tersebut, nama tanaman, serta karakteristiknya. Sehingga dengan adanya aplikasi ini, konsumen atau calon pembeli bisa mengetahui terlebih dahulu jenis jenis tanaman hias serta karakteristik yang sesuai dengan yang konsumen butuhkan. Dengan adanya model situs *e-commerce* tanaman hias orang-orang juga dapat menjual serta membeli tanaman hias. Sehingga fungsinya tidak hanya sekedar menginformasikan sebuah tanaman hias, tetapi menjadi marketplace yang baru untuk tanaman hias.

Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa metode *design thinking* dapat membangun system informasi penjualan berdasarkan kebutuhan pengguna (Angelina et al., 2023)(Kurniawan et al., 2023). *Design thinking* menawarkan pendekatan pemecahan masalah berbasis solusi (Fariyanto & Suaidah, 2021). Ini adalah pendekatan yang menggabungkan berbagai teknik yang sederhana dan mudah dipahami yang dapat membantu kami mengidentifikasi dan mengembangkan empati dengan target pengguna (Aryansyah et al., 2023). *Design Thinking* sangat berguna dalam mendefinisikan ulang masalah dengan pusat manusia, menciptakan banyak ide melalui *brainstorming*, dan menggunakan metode *prototype* dan pengujian langsung (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Ini juga membantu kita mengajukan pertanyaan, mengajukan hipotesis, dan mengajukan relevansi. Menggambar sketsa, membuat *prototype*, dan menguji dan mencoba berbagai ide dan konsep juga merupakan bagian dari pemikiran desain.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Design thinking merupakan salah satu metodologi desain yang memberikan pendekatan berdasarkan solusi untuk menyelesaikan masalah. Metode ini sangat berguna dalam mengatasi masalah yang kompleks dengan membongkai ulang masalah yang berpusat pada manusia yaitu menciptakan banyak ide dalam proses brainstorming, dan melakukan pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan pengujian (Aisah & Widodo, 2024). Memahami lima tahap design thinking ini akan memberdayakan siapapun untuk menerapkan metode design thinking untuk memecahkan masalah kompleks yang terjadi di sekitar kita (Soedewi, 2022). Berikut adalah beberapa tahapan dari metode design thinking untuk membangun rancangan aplikasi pada penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Dalam Metode *Design Thinking*

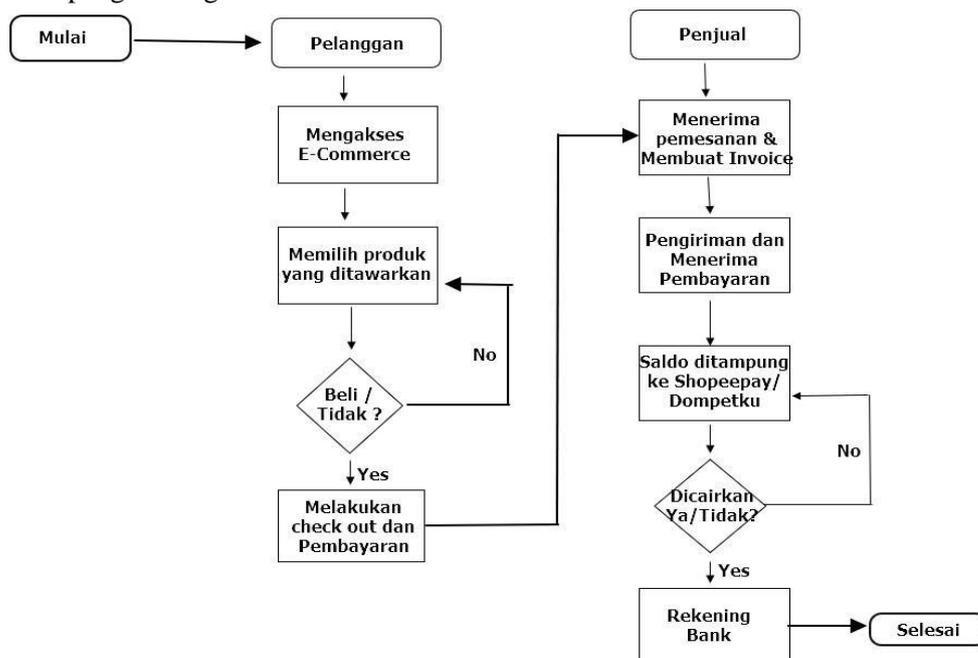
Tahap pertama dari *design thinking* adalah pemahaman empati terhadap masalah yang coba dipecahkan. Ini melibatkan konsultasi ahli tanaman hias, pemahaman pengalaman dan motivasi orang melalui pengamatan, partisipasi, dan simpati, sehingga memiliki pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang isu-isu yang terlibat dan untuk belajar lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian.

Tabel 1. pokok persoalan tanaman hias dalam tahapan *empathize*

No	Persoalan	Pertanyaan
1	Perawatan	1. Bagaimana cara merawat tanaman hias agar dapat tumbuh dengan baik? 2. Apa saja yang dibutuhkan dalam perawatan tanaman hias?
2	Pupuk	1. Bagaimana cara memberi pupuk pada tanaman hias yang tepat? 2. Berapa kali pemberian pupuk pada tanaman hias?
3	Jual beli	1. Media apa yang digunakan untuk jual beli tanaman hias? 2. Hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam proses jual beli tanaman hias?



Tahap *define* yaitu perancang mengumpulkan data-data yang telah dibuat dan dikumpulkan selama *sympathize*. Ini adalah tempat di mana perancang memecah persepsi informan penelitian dan memadukannya untuk merancang aplikasi yang akan dibentuk. Pada tahap ketiga ini, peneliti siap untuk mulai membentuk aplikasi jual beli tanaman hias. Ada banyak strategi yang masuk dalam tahapan *ideate*, seperti *brainstorm*, *brainwrite*, *worst possible idea* (ide yang paling buruk yang dapat terjadi), dan *Hasten*. Pertemuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan perencana dan kelompok harus memilih beberapa metode *ideate* yang sesuai untuk menuju akhir tahap *ideate*, agar membantu peneliti dengan memeriksa dan menguji pemikiran sehingga mereka dapat melacak pendekatan yang paling ideal untuk mengatasi masalah atau memberikan komponen diharapkan untuk menjauhinya. Fase *prototype* dalam pendekatan desain berpikir (*design thinking*) pada aplikasi jual beli berbasis web melibatkan pembuatan model awal atau *prototype* dari aplikasi yang di rencanakan. Tujuannya adalah untuk menguji ide-ide dan konsep secara lebih konkret sebelum mengembangkan produk secara penuh.pada fase ini, tim pengembangan akan membuat versi sederhana dari antar muka mencakup fitur-fitur kunci, tata letak, dan aliran pengguna. *Prototype* akan di gunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna potensial, baik dari segi fungsionalitas maupun pengalaman pengguna.tim akan menerima masukan dan pemahaman lebih mendalam tentang apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki. Fase *prototype* membuat mengidentifikasi potensi masalah atau tantangan yang mungkin muncul sebelum investasi besar dalam pengembangan.



Gambar 2. Flowchart Program Penjualan dan Pembelian



Dalam pendekatan design thinking pada aplikasi jual beli berbasis web merupakan tahap penting untuk memvalidasi *prototype* atau versi awal aplikasi sebelum di luncurkan secara resmi. Pada fase ini, tim pengembangan akan menguji berbagai aspek aplikasi termasuk fungsionalitas, pengalaman pengguna, keamanan, dan kerja.

Tujuan utama fase pengujian adalah untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah atau cacat dalam aplikasi sebelum di hadapkan kepada pengguna akhir. Tim akan melakukan pengujian terhadap skenario penggunaan yang berbeda-beda, menguji berbagai fitur, dan memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan responsif di berbagai perangkat dan platform. Selama fase pengujian, umpan balik dari pengguna.

Pada tahap ini aplikasi akan diuji menggunakan Black-Box Testing oleh Developer. Dan dilakukan UAT (*User Acceptance Test*) kepada penjual dan pelanggan tanaman yang ada di desa Balam Merah. Pengujian UAT pada sistem tersebut dilakukan dengan menggunakan Skala Likert yaitu memberikan kuisioner atau mengajukan beberapa pertanyaan kepada user. Pada pengujian UAT ini terdapat 5 (lima) kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), CS (Cukup Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Emphatize*

Pada tahap pertama dilakukan proses wawancara terhadap narasumber. Narasumber yakni Ibu Yeni salah satu pecinta tanaman hias berpendapat bahwa saat ini belum ada *website* yang ditawarkan kepada pengguna desa Balam Merah kecamatan Bunut yang membutuhkan tanaman hias, ditambah dengan terbatasnya akses ke teknologi dan informasi itu sendiri. Narasumber juga berpendapat bahwa tampilan dan kegunaan dalam sebuah website adalah hal yang sangat penting untuk mempermudah pengguna. Selain itu, narasumber juga memberitahu keinginannya mengenai website yang akan dibuat. Website ini dibuat dengan tujuan untuk menjual produk yang ditawarkan yang bergerak dibidang tanaman hias.

Saat ini di desa hanya bisa jual beli tanaman hias secara konvensional saja. Maka dari itu, pengguna meminta agar dapat melakukan jual beli *online* guna meningkatkan *usability* dan aksesibilitas bagi pengguna baik itu penjual maupun pembeli. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan observasi dan wawancara terhadap pengguna, lalu dituangkan melalui empathy map. Empathy map dibuat berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada user yang telah dilakukan kemudian nantinya akan dipilih beberapa masalah utama yang akan difokuskan, proses dalam pembuatan empathy map dapat dilihat pada tabel dibawah. Berikut hasil empathy map pada penelitian ini:

Tabel 2. *Empathy Map*

No.	Aspek pada <i>empathy map</i>	Keterangan
1.	<i>Says</i>	"Saya masih butuh bantuan dalam menggunakan <i>website</i> "
		"Saya masih bingung dengan cara pembelian"
		"Saya ingin melihat <i>detail</i> tanaman hias sebelum melakukan pembelian"
2.	<i>Thinks</i>	Ingin belajar terkait cara pembelian <i>online</i> .
		Ingin memahami spesifikasi sebelum melakukan pembelian.
		Ingin melakukan pembelian modal yang mudah dan cepat.
3.	<i>Feels</i>	Khawatir tidak dapat menggunakan <i>website</i> .
		Khawatir tentang jaminan sebelum pembelian.
		Khawatir tidak bisa mengirim pesanan tepat waktu.
4.	<i>Does</i>	Merawat sepenuh hati sebagai pecinta tanaman hias.
		Menggunakan dana pribadi sebagai pembayaran.

Pembuatan *How Might We* akan menjadi sebuah gagasan ide sebelum membuat produk desain. Tujuan proses HMW adalah untuk menyelidiki lebih banyak aspek dari masalah tertentu sehingga ada masalah yang cocok untuk proses pencarian ide dan solusi selanjutnya.

2. *Define*

Pada tahap ini, hasil yang didapatkan dalam tahap sebelumnya didefinisikan secara lebih rinci agar dapat berfokus pada inti permasalahan. Setiap permasalahan yang ditemukan akan dicarikan solusi dengan melakukan pendefinisian. Pada hasil wawancara sebelumnya oleh pengguna, didefinisikan ketentuan dan kebutuhan untuk proses desain. Pada tahap ini penulis melakukan pembuatan *user persona* yang berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara. Berikut *user persona* yang telah dibuat:

Tabel 3. *User Persona*

<p>Nama : Yeni Usia : 27 Tahun Pekerjaan : Wiraswasta Lokasi : Desa Balam Merah kecamatan Bunut</p>
<p>Tentang Yeni adalah seorang wirasawasta berusia 27 tahun yang hobi merawat tanaman hias selama 2 tahun di desa Balam Merah kecamatan Bunut. Yeni sering kesulitan dalam mencari tanaman hias untuk dirawatnya. Yeni ingin mengetahui <i>platform</i> pembelian tanaman hias yang mudah digunakan.</p>



Target	Frustrasi
<ul style="list-style-type: none"> Menemukan <i>platform</i> pembelian tanaman hias yang mudah dan cepat. Mendapatkan pengetahuan penggunaan <i>website</i> sebelum melakukan pembelian. 	<ul style="list-style-type: none"> Kesulitan tanaman hias untuk mengembangkan hobinya. Tingkat pemahaman mengenai teknologi masih rendah hingga menengah.

Berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya, disusun *pain points* yang berisi kekurangan dari *website* dan juga kesulitan yang dialami pengguna dalam menggunakan *website*. Berikut hasil *pain points* pada penelitian ini:

- Saat ini masih jaul beli seacara konvensional
- Pengguna tidak memiliki akses
- Tanaman hias belum terekplor langsung dengan *website*
- Perlu adanya pemahaman dalam menggunakan *website*
- Jenis tanaman hias masih terbatas
- Cakupan akomodasi/geografis belum luas

3. Ideate

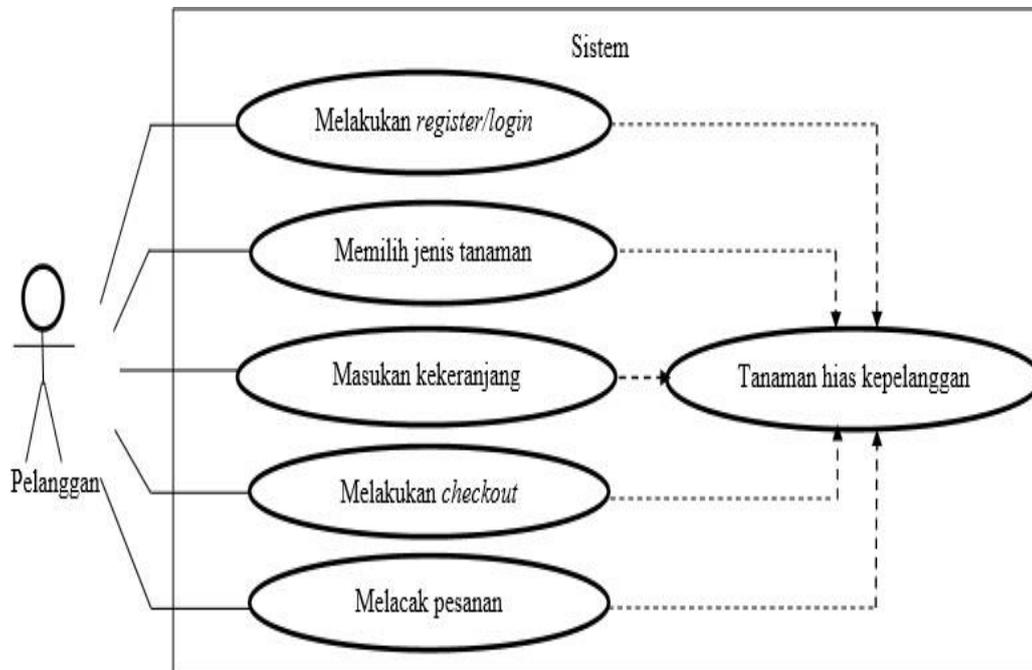
Pada tahap ini dilakukan pemilihan solusi yang terbaik dan paling sesuai dengan penelitian dari beberapa solusi yang sudah ditentukan. Kemudian dari solusi tersebut akan dibuatkan rancangan fitur-fitur apa saja yang akan disajikan dalam *website* yang dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam menggunakan *website* ini. Berikut adalah solusi fitur-fitur yang akan dibangun dalam *website* ini:

- Membuat fitur *login* dan *register*
- Menambahkan halaman pemesanan.
- Membuat halaman lacak pesanan.
- Menambah jenis tanaman hias.
- Membuat fitur *select location* yang tersedia dalam jangkauan
- Membuat fitur untuk penggunaan *website*.

Berdasarkan permasalahan yang telah didapat dari pengumpulan data sebelumnya, didapatkan ide-ide berupa *solution idea* seperti pada *list* di atas. Terdapat solusi berupa penambahan fitur-fitur seperti fitur daftar pada halaman *login*, fitur pemesanan, dan sebagainya.

4. *Prototype*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mendesain tampilan antarmuka dari hasil *ideate* yang berbentuk 1:1 dari tampilan produk yang akan dikembangkan namun belum nyata. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). UML dibutuhkan dalam pemodelan visual guna menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari setiap perangkat lunak. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan bagaimana cara pengguna atau aktor berinteraksi dengan sistem yang dibuat, karena *use case diagram* menggambarkan apa yang dapat dilakukan aktor terhadap sistem aplikasi jual beli tanaman hias.

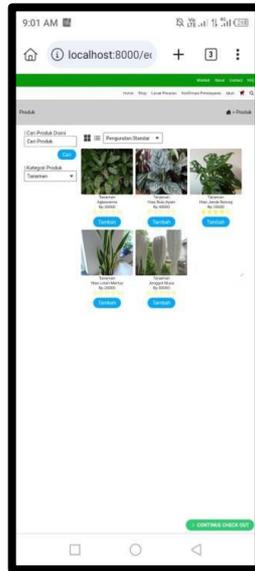


Gambar 3. *Use Case Diagram* Sistem

Setelah proses *design thinking* selesai dilakukan, proses dilanjutkan ke tahap proses pengembangan *prototype* menjadi *frontend website*. Berikut merupakan tampilan *interface website* jual beli tanaman hias yang telah penulis buat:

Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama menampilkan beberapa produk tanaman hias yang ditawarkan penjual kepada pembeli, terdapat beberapa menu yang dapat dipilih oleh pengguna seperti menu *shop/pembelian*, konfirmasi pesanan, keranjang, lacak pesanan dan akun.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

Halaman Pembelian

Setelah pengguna mengklik produk yang dipilih, pengguna dapat melakukan pembelian produk pada halaman ini.



Gambar 5. Halaman Pembelian

Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang tersedia pada sistem sebelum melakukan *checkout*.



Gambar 6. Halaman Konfirmasi Pembayaran

5. Pengujian

Pada tahap *testing* dilakukan survei menggunakan kuesioner kepada responden sebelumnya untuk mendapatkan nilai setelah dilakukan proses *design* menggunakan metode *design thinking*. Pengujian diawali dengan melakukan pengujian *Black-Box Testing* oleh penulis dengan perolehan hasil seperti pada table 4.4:

Tabel 4. Pengujian *Black-Box Testing*

No	Nama	Luaran Yang Diharapkan	Validitas		Skor %
			Ya (Y)	Tidak (T)	
1	<i>Sign in</i>	<i>Username, password</i> sesuai dengan validasi	Y		100
2	Tentang kami	Deskripsi tujuan dari sistem	Y		100
3	<i>Close</i>	Kembali ke Menu Utama	Y		100
4	Akun	Deskripsi tentang pengguna	Y		100



5	<i>Back</i>	Kembali ke Menu Utama	Y		100
6	<i>Exit</i>	Keluar dari Aplikasi	Y		100
7	Halaman konfirmasi	Keluar dari aplikasi	Y		100
8	Keranjang	Masuk Kedalam Produk Yang Dipilih	Y		100
9	Transaksi	Jumlah Harga Pesananan Terkonfirmasi	Y		100
10	<i>Exit</i> dari Transaksi	Kembali ke Menu Utama	Y		100
11	Lacak Pesanan	Menampilkan Posisi Pesanan	Y		100
12	<i>Exit</i> dari Lacak Pesanan	Kembali ke Menu Utama	Y		100

Hasil pengujian menggunakan *Black-Box Testing* tidak ditemukan adanya *error* atau *bug* pada setiap proses pengujian fungsional sistem. Untuk menjaga kestabilan fungsi dari sistem ini maka diperlukan prosedur penggunaan dan batasan pengguna yang jelas.

User Acceptance Test (UAT)

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk menentukan populasi dan jumlah sampel yang digunakan untuk dijadikan sebagai objek penelitian. Untuk populasi yang digunakan yaitu warga desa Balam Merah kecamatan Bunut. Dari jumlah warga desa Balam Merah sebanyak 1.711 orang, sampel yang digunakan yaitu sebanyak 30 orang yang akan dijadikan sebagai responden. Penentuan jumlah sampel berdasarkan pada *Schrepp* tahun 2015 yang menyatakan bahwa suatu sistem, layanan, atau produk yang dievaluasi dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) dimana 20 sampai 30 responden dapat menghasilkan pengujian yang cukup stabil. Sehingga jumlah tersebut akan memenuhi persyaratan untuk evaluasi yang diharapkan (Putro, 2019).

Pengujian *User Acceptance Test (UAT)* pada sistem ini dilakukan dengan mengajukan 10 (sepuluh) persoalan penggunaan system. Pada pengujian UAT ini terdapat 5 (lima) kategori yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), CS (Cukup Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju). Berikut ini rincian hasil pengujian UAT :



Tabel 5. Pengujian UAT

No	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1	Aplikasi jual beli tanaman hias mudah digunakan oleh pengguna	18	7	3	2	
2	Aplikasi jual beli tanaman hias ringan untuk diakses <i>platform</i> apa saja	19	5	1	4	1
3	Aplikasi jual beli tanaman hias berjalan sesuai yang diinginkan	11	14	4	1	
4	Aplikasi jual beli tanaman hias memudahkan pengguna dalam transaksi jual beli tanaman hias	20	5	2	3	
5	Tampilan aplikasi jual beli tanaman hias Menarik	14	11	1	4	
6	Tata letak <i>icon</i> dan menu disusun dengan Rapi	16	9	2	3	
7	Setiap tombol berjalan sesuai fungsinya	10	14	1	2	3
8	Proses transaksi yang diberikan efektif	20	5	4	1	
9	Aplikasi ini sudah layak digunakan dalam Keseharian	16	9	3	2	
10	Anda puas dengan jual beli tanaman hias dalam penggunaannya	15	9	1	4	1
Total		159	88	22	26	5

Perhitungan pada total jawaban responden pada tabel 4.3 diatas adalah sebagai berikut :

- a. Sangat Setuju (SS) = 5 x 159 = 795
 b. Setuju (S) = 4 x 88 = 352
 c. Cukup Setuju (CS) = 3 x 22 = 66
 d. Kurang Setuju (KS) = 2 x 26 = 52
 e. Tidak Setuju (TS) = 1 x 5 = 5
 Total Skor = 1.270

$$X = \text{Skor tertinggi } likert \times (\text{jumlah pernyataan} \times \text{jumlah responden}) \\ = 5 \times 300 = 1.500$$

$$Y = \text{Skor terendah } likert \times (\text{jumlah pernyataan} \times \text{jumlah responden}) \\ = 1 \times 300 = 300$$

Setelah itu dilakukan perhitungan persentase UAT menggunakan persamaan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\text{Total Skor}}{X} \times 100\% \\ = \frac{1.270}{1.500} \times 100\% = 85\%$$

Tabel berikut adalah *range* yang dapat dilihat sebagai kesimpulan dari persentase UAT yang telah dihitung.



Tabel 6. Range Persetujuan UAT

No	Keterangan	Range
1	Kurang Sekali	0-19,99%
2	Kurang Baik	20-39,99%
3	Cukup	40-59,99%
4	Baik	60-79,99%
5	Sangat Baik	80-100%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi jualan beli tanaman hias menggunakan metode *design thinking* memperoleh hasil pengujian dengan kategori sangat baik, karena berada pada *range* 80-100%.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisah, A., & Widodo, S. (2024). Perancangan User Interface Game Edukasi Android pada Mata Pelajaran Operasi Hitung Matematika dengan Metode Design Thinking. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.56211/sudo.v3i1.462>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2023). Jurnal Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking using Design Thinking Approach. *Tematik: Jurnal Teknologi ...*, 5, 70–78.
- Aryansyah, D. F., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2023). Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Design Thinking Berbasis Android. *Jumistik*, 2(1), 128–135. www.ojs.amiklps.ac.id
- Darmawan, D. (2023). Pengaruh Promosi, Ulasan Produk, Dan Persepsi Harga Terhadap Pemilihan Toko Online. *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewirausahaan*, 6(1), 95–105. <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v6i1.1382>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Feri Fariyanto, & Suaidah, F. U. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Kurniawan, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi E-Commerce Kain Batik pada UMKM Reztı’s Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(3), 551–560. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20231036733>



Musthofa, P. U., & Amrozi, Y. (2021). Model Situs E-Commerce Tanaman Hias. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 4(1), 11–21. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/SIMADA/article/view/2615>

Putri, N., Tri, M., & Kartika, R. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI FORUM DISKUSI DAN JUAL BELI TANAMAN HIAS BERBASIS MOBILE memperoleh gelar Sarjana Komputer Disusun oleh : *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4264–4274.

Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>