

PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA MOBILE APP MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE*

Ihham Firman Ashari¹, Rahmat Rizky Muharram²

^{1,2} Program Studi Teknik Informasi, Institut Teknologi Sumatera
Jln. Terusan Ryaudu, Lampung Selatan.

¹firman.ashari@if.itera.ac.id

²rahmat.118140114 @student.itera.ac.id

Abstrak

Kolepa Mini Golf & Coffee Shop merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan makanan dan minuman disertai dengan hiburan yang menghadirkan jasa hiburan mini golf. Saat ini, jumlah pengunjung Kolepa dapat mencapai hingga 3000 orang per bulannya. Sebagai bentuk digitalisasi dan peningkatan layanan terhadap pelanggan, Kolepa ingin mengembangkan sebuah aplikasi berbasis mobile yang dapat memudahkan pelanggan yang ingin berkunjung dengan menyediakan fitur reservasi meja, serta fitur perhitungan skor mini golf untuk menggantikan kertas fisik untuk menulis skor. Sebelum aplikasi dikembangkan, dibutuhkan perancangan tampilan antarmuka pengguna (*user-interface*) sesuai hasil dari wawancara dengan pihak perusahaan. Dalam perancangan antarmuka pengguna, penulis menggunakan Figma sebagai tools dan metode design thinking untuk merumuskan arsitektur sistem termasuk fitur yang terdapat pada aplikasi. Dari hasil perancangan yang dilakukan, dilakukan pengujian dengan System Usability Scale (SUS) dan didapatkan hasil bahwa rancangan antarmuka pengguna Kolepa Mobile App mendapatkan nilai 'A' pada metode grading dan nilai 'good' pada metode ajektiva berdasarkan matriks konversi penilaian SUS.

Kata kunci: Antarmuka, Mobile, Design Thinking, System Usability Scale, Grading.

I. PENDAHULUAN

Kolepa Mini Golf & Coffee Shop (PT. Hiburan Dunia Kara) merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang rekreasi dan makanan/minuman (F&B). Usaha yang berdiri sejak 12 April 2021 ini menawarkan hiburan berupa wahana golf mini (mini golf), disamping itu, *Kolepa Mini Golf & Coffee Shop* juga memiliki gerai kopi yang menawarkan makanan berat, snack, dan minuman yang bervariasi.

Saat ini, *Kolepa Mini Golf & Coffee Shop* telah mendirikan cabang kedua yakni Kolepa Express yang fokus terhadap penjualan makanan dan minuman. Didukung oleh lokasi yang strategis yakni di Fresh Market Bintaro, dan pilihan makanan dan minuman yang bervariasi, menjadikan Kolepa Express sebuah pilihan yang tepat untuk dikunjungi setelah melakukan aktivitas olahraga di kawasan emas Bintaro.

Belakangan ini, perkembangan teknologi telah berkembang secara pesat. Banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi ini menjadi sebuah inovasi yang dapat menjadi nilai tambah dibandingkan usaha lainnya [1].

Teknologi informasi digunakan untuk memudahkan manusia saling bertukar informasi dan mendapatkan informasi dengan cepat [2].

Bisnis yang menerapkan teknologi juga dapat meningkatkan ketertarikan pelanggan untuk berkunjung atau menggunakan jasa yang disediakan oleh pelaku bisnis. Pada tahun 2021, tercatat jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia sebanyak 199,2 juta pengguna, menjadikan Indonesia sebagai pengguna *smartphone* terbanyak di dunia urutan ke empat. Diperkirakan lima tahun mendatang yakni pada tahun 2026, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia akan meningkat menjadi 238,8 juta pengguna [3].

Melihat fenomena adopsi teknologi pada bisnis dan jumlah pengguna *smartphone* yang masif di Indonesia. *Kolepa Mini Golf & Coffee Shop* berniat untuk melakukan digitalisasi dengan cara mengembangkan aplikasi berbasis mobile untuk memudahkan pelanggan *Kolepa Mini Golf & Coffee Shop*.

Proses pengembangan aplikasi *Kolepa App* tidak luput dari perancangan antarmuka pengguna (*user-interface*). Tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna merupakan salah satu

faktor penting dalam pengembangan aplikasi, desain antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly*) dapat meningkatkan pemahaman pengguna terhadap sistem, serta memudahkan pengguna untuk berinteraksi terhadap sistem tersebut [4][5].

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode design thinking sebagai alur penyelesaian masalah. Design thinking merupakan sebuah metode kolaborasi tim yang menggabungkan beberapa ide dari beberapa disiplin ilmu untuk mencapai sebuah solusi. Pada metode ini terdapat 5 tahapan yang dapat membantu untuk memperoleh sesuatu yang inovatif, yaitu :

1. *Emphatize*

Metode pendekatan design thinking sangat menekankan kepada nilai-nilai manusia dan aspek pada *user-centered design*. Empati diperlukan untuk menggali permasalahan yang sedang dialami oleh pengguna, serta kebutuhan pengguna, dengan cara menempatkan kita dalam posisi atau situasi yang sedang dialami oleh pengguna [4].

2. *Define*

Setelah kita memahami situasi dan kondisi yang dialami oleh pengguna dengan cara melakukan empati, langkah selanjutnya adalah melakukan proses definisi yakni mengumpulkan ide-ide yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan, fitur, fungsi, elemen-elemen yang memungkinkan kita untuk memecahkan masalah yang ada. Output dari proses ini adalah beberapa pernyataan singkat dan jelas atas hasil pengamatan pada proses empati [6].

3. *Ideate*

Ideate merupakan sebuah tahapan dalam pengembangan ide atau dapat dikatakan juga *brainstorming*. Pada proses ini kita dapat menghasilkan kumpulan ide yang memungkinkan untuk menjadi solusi atas sebuah permasalahan. Tidak ada ide yang tidak berguna, seluruh ide yang muncul akan dikumpulkan, dari kumpulan ide tersebut akan dilakukan pengerucutan dengan cara merumuskan konsep, setelah itu akan dikerucutkan kembali yang akan menghasilkan konsep akhir dari sebuah produk [7].

4. *Prototype*

Prototype dalam Bahasa Indonesia adalah purwarupa yang berarti bentuk awal dari sebuah model yang dikembangkan. Prototyping adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk dapat melihat gambaran (skala kecil) dari produk yang dikembangkan, dengan adanya prototype, kita dapat lebih cepat menemukan kesalahan sedini mungkin agar dapat menentukan langkah selanjutnya dan memperbaiki kesalahan yang ada

tanpa harus berlarut-larut pada hal atau kompleksitas yang kurang penting [8].

5. *Testing*

Tahap testing merupakan langkah yang dilakukan setelah membuat prototype. Prototype yang telah dibuat akan melalui serangkaian proses uji coba (*quality assurance*) dengan cara mendemonstrasikannya kepada pengguna. Tahap testing sangat penting untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Tahapan testing juga dapat berguna untuk mengerti sudut pandang pengguna dengan lebih detil [9].

Disamping menggunakan metode design thinking, penulis juga menggunakan System Usability Scale (SUS) sebagai metode pengujian. (SUS) merupakan suatu metode untuk menguji skala usability dari sebuah sistem. SUS menggunakan kuisioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan jawaban berupa angka 1 sampai 5 [10][11]. Angka 1 berarti merepresentasikan sangat tidak setuju dan angka 5 berarti merepresentasikan sangat setuju. Daftar pertanyaan yang digunakan dalam kuisioner terlihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuisioner

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir bawasanya kedepannya saya pasti menggunakan sistem ini kembali secara berkesinambungan	1-5
2	Saya merasa bahwasanya system ini cukup sulit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa bahwasanya sistem ini mudah untuk saya gunakan dan kembangkan	1-5
4	Saya membutuhkan saran dan bantuan dari orang-orang untuk dapat memakai system ini.	1-5
5	Saya merasa bahwasanya fitur di dalam system ini terintegrasi dan dapat berjalan sesuai sebagaimana mestinya	1-5
6	Saya merasa bahwasanya ada hal yang tidak serasi pada system ini	1-5
7	Saya merasa bahwasanya orang selain saya dapat memahami dan menggunakan system ini dengan cepat.	1-5
8	Saya merasa bahwasanya sistem ini sulit dimengerti dan membingungkan	1-5
9	Saya merasa bahwasanya saya tidak memiliki hambatan Ketika menggunakan system ini.	1-5
10	Saya perlu adaptasi sebelum menggunakan system	1-5

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diuraikan dan dituliskan secara jelas dan rinci. Tahapan diskusi hendaknya menguraikan arti pentingnya hasil penelitian, Prototyping dan testing merupakan tahap akhir dari perancangan tampilan antarmuka pengguna dengan metode design thinking. Pada penelitian ini, hasil dari proses penelitian adalah.

1. Emphatize

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, Kolepa Mini Golf & Coffee Shop telah melakukan usaha pemasaran yang baik melalui pembuatan konten kreatif di media sosial Instagram dan TikTok, dan melakukan kerja sama dengan beberapa influencer untuk memasarkan brand Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Terbukti, tingkat penjualan (sales) dapat meningkat dengan cukup signifikan. Namun, dampak dari usaha yang telah dilakukan untuk memasarkan brand Kolepa Mini Golf & Coffee Shop tidak akan maksimal tanpa adanya sebuah inovasi yang dapat meningkatkan pengalaman pelanggan sebelum, ketika, dan setelah berkunjung ke Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Dengan hadirnya Kolepa Mobile App diharapkan dapat meningkatkan brand-awareness terhadap Kolepa Mini Golf & Coffee Shop dan menambah pengalaman baru bagi pengunjung setia Kolepa Mini Golf & Coffee Shop.

2. Define

Berikut merupakan fitur dari sistem yang akan dikembangkan:

- a. Fitur Autentikasi (Log In, Create Account, Reset Password & Account)

Pada saat user membuka Kolepa Mobile App, akan terdapat fitur untuk membuat akun, dengan cara menginputkan data diri beserta nomor telepon dan email. Nomor telepon digunakan untuk mengirimkan One Time Password (OTP) untuk verifikasi, dan e-mail digunakan untuk melakukan reset password. Pada aplikasi ini juga terdapat role Admin dan SuperAdmin yang memiliki akses berbeda sesuai dengan peruntukannya.

- b. Fitur Homepage & Promo Banner

Setelah user login ke dalam aplikasi. Aplikasi akan menampilkan halaman utama yang berisi promo yang sedang berlangsung di Kolepa Mini Golf & Coffee, serta beberapa menu, diantaranya menu Score Counter dan Reservasi.

- c. Fitur Reservasi

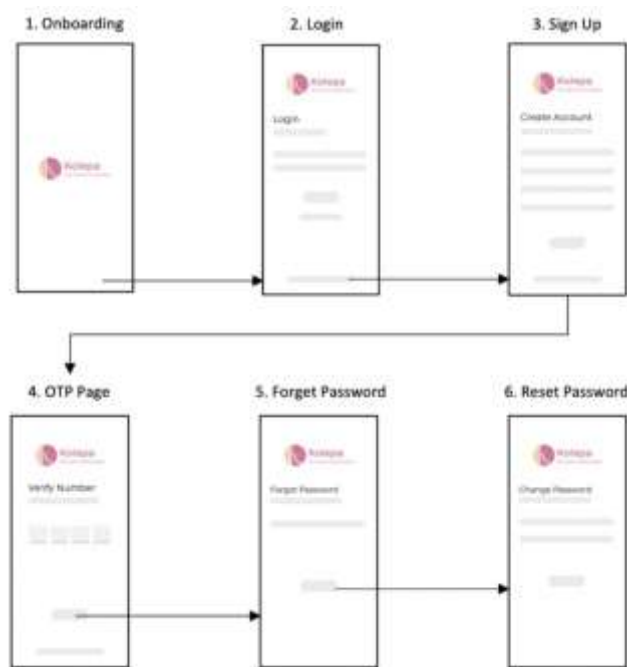
User dapat melakukan reservasi sebelum berkunjung ke Kolepa Mini Golf & Coffee Shop, dengan cara membuka menu reservasi, lalu memasukkan nama, nomor WhatsApp, jumlah tamu yang hadir, tanggal & jam kedatangan, serta pilihan area (smoking/non-smoking)

- d. Fitur Score Counter

Fitur score counter disediakan untuk membantu user menghitung skor mini golf ketika bermain di Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Ketika pemain telah menyelesaikan keseluruhan 18-lubang, aplikasi secara otomatis mengakumulasikan skor akhir dan menampilkan nama pemenang serta papan peringkat dari sesi permainan tersebut.

3. Ideate

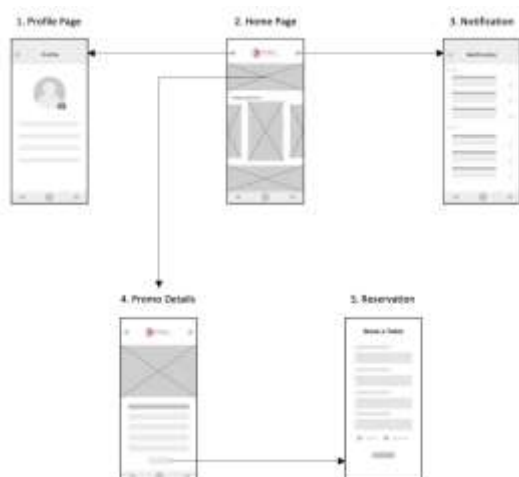
Pada tahap perancangan tampilan antarmuka aplikasi, penulis terlebih dahulu membuat rancangan sederhana dengan menuangkan garis besar sistem atau yang biasa disebut dengan wireframe. Wireframe dibagi ke dalam beberapa kategor berdasarkan fitur yang disajikan pada aplikasi Kolepa App.



Gambar 1. Rancangan Fitur Otentikasi

Pada fitur otentikasi terdapat halaman login untuk masuk ke dalam sistem, jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat membuat akun baru dengan cara klik tombol "Sign Up". Setelah mengisi data diri, pengguna menekan tombol submit dan akan diarahkan menuju halaman verifikasi menggunakan one time password (OTP), selanjutnya pengguna diarahkan menuju halaman utama (home page). Pada kategori ini juga terdapat halaman untuk melakukan reset password jika pengguna tidak sengaja melupakan password yang terdaftar pada sistem.

- b). Halaman Utama dan Promo



Gambar 2. Rancangan Halaman Utama dan Promo

Pada halaman utama, aplikasi menampilkan promo yang sedang berlangsung di Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Pada halaman ini juga terdapat menu profil untuk menyimpan data pengguna serta notifikasi yang berisipemberitahuan dari Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Jika salah satu promo yang tampil dibuka, maka aplikasi akan menampilkan detil promo yang sedang berlangsung, serta jalan pintas (shortcut) menuju halaman reservasi. Pada halaman reservasi, pengguna dapat memasukkan detil pemesanan yang terdiri atas nama, jumlah pengunjung, waktu kunjungan dan pilihan area tempat duduk. Setelah mengisi formulir, detil reservasi akan dikirimkan ke admin Kolepa Mini Golf & Coffee Shop melalui WhatsApp.

c). List Promo (SuperAdmin)



Gambar 3. Rancangan List Promo (SuperAdmin)

Pada aplikasi Kolepa App, SuperAdmin dapat mengatur konten promo yang tampil pada halaman user, dengan cara masuk ke Menu Promo pada akun SuperAdmin. Jika ingin membuat promo baru, SuperAdmin dapat menekan tombol create agar diarahkan ke formulir promo baru, setelah mengisi semua field yang tersedia, SuperAdmin dapat melakukan submit dan kembali diarahkan ke halaman List Promo, pada halaman ini SuperAdmin dapat mengatur promo mana yang harus tampil, dihapus atau disunting.

d). Score Counter



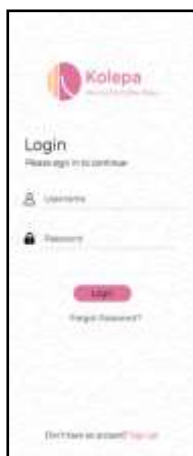
Gambar 4. Rancangan Score Counter

Pada aplikasi Kolepa App terdapat fitur yang disediakan untuk memudahkan pengunjung melakukan perhitungan skor mini golf. Pengguna dapat masuk ke menu score counter melalui halaman utama (homepage). Setelah masuk ke dalam menu score counter, pengguna diarahkan untuk mengisi nama grup dan nama pemain, setelah itu pengguna dapat melihat map yang akan dimainkan, lalu pengguna memasukkan jumlah pukulan yang dilakukan oleh setiap pemain ke aplikasi. Aplikasi akan meng-akumulasi perolehan skor setiap pemain dan setelah terakhir dimainkan, aplikasi akan menampilkan papan urutan pemenang mini golf.

4. Prototype

A. Halaman Login

Halaman login merupakan tampilan fungsi pertama yang akan ditampilkan. Pada halaman ini, user dapat melakukan login menggunakan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya. Jika user belum memiliki akun, user dapat membuat dan memiliki *account* baru dengan cara klik tombol “Sign Up” yang berada pada bagian bawah. User juga dapat melakukan reset password dengan menekan tombol “Forgot Password” yang terletak di bawah tombol Login. Rancangan antarmuka untuk halaman login dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Halaman Login

B. Halaman Register

Halaman register berisi fitur yang digunakan oleh user untuk melakukan pendaftaran akun baru dengan cara menginputkan data diri user. Rancangan antarmuka halaman register terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Register

C. Halaman OTP Verification

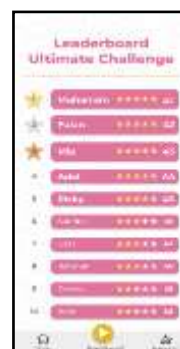
Data pengguna merupakan asset yang penting yang perlu dirahasiakan [12]. Salah satu cara untuk mengamankan dengan OTP. Halaman OTP Verification berisi fitur yang digunakan user untuk melakukan verifikasi nomor telepon yang didaftarkan. Aplikasi akan mengirimkan one-time password (OTP), kemudian user menginputkan OTP tersebut pada Kolepa Mobile App. OTP adalah satu fitur keamanan informasi [13][14]. Rancangan antarmuka halaman OTP Verification terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman OTP Verification

D. Halaman Leaderboard Ultimate Challenge

Halaman leaderboard berisi papan skor sementara dari promo "Ultimate Challenge" yang sedang berlangsung saat ini. Rancangan antarmuka untuk halaman leaderboard ultimate challenge terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Leaderboard Ultimate Challenge

E. Halaman Utama (Sisi Admin)

Halaman utama merupakan halaman yang terlihat pada bagian depan setelah admin melakukan login. Pada halaman ini terdapat menu profil, notifikasi, score counter mini golf dan promo. Rancangan antarmuka halaman utama terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Utama (Sisi Admin)

F. Halaman Daftar Promo

Halaman daftar promo menampilkan list promosi yang sedang berlangsung di Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. List terbagi ke dalam 2 (dua) kategori status yakni Live dan On Hold. Promosi yang terdapat pada kategori Live akan ditampilkan pada aplikasi, sedangkan promosi pada kategori On Hold tidak akan ditampilkan namun tetap tersimpan pada database jika sewaktu-waktu ingin ditampilkan. Pada halaman ini admin dapat menambah, menghapus, menyunting dan mengubah status promosi. Rancangan antarmuka halaman daftar promo terlihat pada **Gambar 10**.



Gambar 10. Halaman Daftar Promo

G. Halaman Tambah dan Edit Promo

Halaman tambah dan edit promo berisi field-field yang dapat diisi oleh admin untuk menjelaskan promo yang sedang berlangsung, terdapat pula kolom attachment untuk mengunggah foto promosi. Rancangan antarmuka halaman tambah dan edit promo terlihat pada **Gambar 11**.



Gambar 11. Halaman Tambah dan Edit Promo

H. Halaman Reservasi

Halaman reservasi merupakan halaman yang dapat digunakan oleh user untuk melakukan reservasi meja di Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Rancangan antarmuka halaman reservasi terlihat pada **Gambar 12**.



Gambar 12. Halaman Reservasi

I. Halaman Awal Score Counter

Score counter merupakan fitur pada aplikasi yang dapat membantu user untuk melakukan perhitungan skor dari permainan mini golf yang dilaksanakan di Kolepa Mini Golf & Coffee Shop. Rancangan halaman awal score counter terlihat pada **Gambar 13**.



Gambar 13. Halaman Awal Score Counter

J. Halaman Tambah Pemain

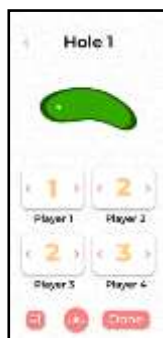
Setelah memasukkan nama grup pada halaman awal, di halaman ini user dapat menambahkan pemain yang bergabung pada permainan. User dapat memasukkan maksimal 4 pemain. Rancangan antarmuka halaman tambah pemain terlihat pada **Gambar 14**.



Gambar 14. Halaman Tambah Pemain

K. Halaman Score Counter

Halaman ini menampilkan fungsi perhitungan skor sesuai dengan jumlah pemain dan map yang sedang dijalankan. Pada halaman ini user dapat menginputkan skor tiap pemain pada map tertentu. Di halaman ini juga terdapat tombol untuk menampilkan aturan permainan dan papan skor sementara. Rancangan antarmuka halaman score counter terlihat pada **Gambar 15**.



Gambar 15. Halaman Score Counter

L. Halaman Final Score

Halaman final score menampilkan hasil perhitungan skor akhir minigolf setelah pemain menyelesaikan keseluruhan 18 map. Pada halaman ini juga terdapat tombol untuk simpan tampilan skor akhir ke gallery, dan tombol bagikan ke sosial media. Rancangan antarmuka halaman final score terlihat pada **Gambar 16**.



Gambar 16. Halaman Final Score

5. Testing

Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah System Usability Scale (SUS). SUS merupakan metode pengujian yang berlandaskan kuisisioner untuk mengukur tingkat usability sebuah sistem menurut sudut pandang pengguna. SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan jawaban berupa skor linier dari 1 sampai 5. Angka 1 merepresentasikan sangat tidak setuju dan angka 5 merepresentasikan sangat setuju. Kuisisioner diberikan kepada 1 orang perwakilan dari Kolepa Mini Golf & Coffee Shop dan 14 mahasiswa Institut Teknologi Sumatera yang terbiasa menggunakan aplikasi berbasis *mobile*. Dari kuisisioner yang diberikan, diperoleh hasil seperti pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Kuisisioner

Res- pon- den	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
1	2	3	4	2	3	4	3	4	3	4
2	5	2	5	2	5	5	5	2	5	2
3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	5	1	5	1	5	2	4	1	5	3
5	4	1	5	2	5	1	5	1	5	3
6	4	1	4	1	5	2	4	2	5	1
7	4	2	5	2	5	2	5	1	5	3
8	5	1	5	5	5	1	5	1	5	1
9	4	4	5	3	4	3	4	2	5	3
10	4	1	5	2	5	2	5	1	4	1
11	3	1	4	1	5	5	4	2	4	1
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	5	2	5	1	5	2	4	2	5	1
14	5	2	4	1	4	3	4	1	4	2
15	3	1	5	2	4	2	4	1	4	2

Untuk mendapatkan nilai akhir SUS, kita harus menghitung akumulasi skor dari setiap responden, dengan cara mengurangi jawaban dari soal bernomor ganjil dengan angka 1, dan untuk jawaban soal bernomor genap, perhitungannya adalah angka 5 dikurangi jawaban soal tersebut. Lalu jumlahkan skor dari soal 1 sampai 10 seperti pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Akumulasi Skor Tiap Responden

Responden	Akumulasi
1	18
2	32
3	40
4	36
5	36
6	35
7	34
8	36
9	27
10	36

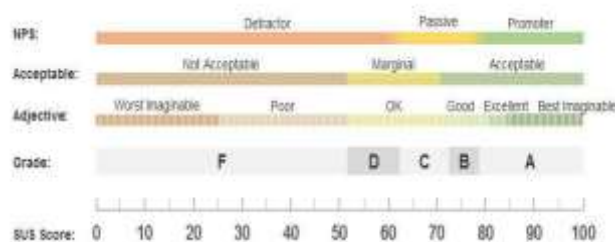
11	30
12	20
13	36
14	32
15	32

Setelah mendapatkan akumulasi skor dari setiap responden, kalikan skor tersebut dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir SUS dari masing-masing responden. Setelah itu, cari nilai rata-rata untuk menentukan skor akhir SUS pada rancangan antarmuka Kolepa Mobile App. Perhitungan terlihat pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Skor Akhir SUS

Akumulasi Skor	System Usability Scale
18	45
32	80
40	100
36	90
36	90
35	87.5
34	85
36	90
27	67.5
36	90
30	75
20	50
36	90
32	80
32	80
Akumulasi SUS	1200
Nilai rata-rata SUS	80

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai akhir (rata-rata) SUS sebesar 80. Nilai 80 pada SUS dikategorikan sebagai nilai 'A' pada metode grading, nilai 'good' pada metode ajektiva seperti yang terlihat dari matriks konversi penilaian pada **Gambar 17** [15].



Gambar 17. Matriks Konversi Penilaian

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kolepa Mobile App merupakan aplikasi berbasis mobile yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan *Kolepa Mini Golf & Coffee Shop* sebagai langkah meningkatkan pengalaman pelanggan ketika berkunjung ke *Kolepa Mini Golf & Coffee Shop*.
2. Tampilan antarmuka dari Kolepa Mobile App dirancang dengan menitikberatkan kepada kemudahan dan kenyamanan user ketika menggunakan aplikasi.
3. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan System Usability Testing, rancangan antarmuka pengguna Kolepa Mobile App mendapatkan nilai 'A' pada metode grading, nilai 'good' pada metode ajektiva berdasarkan matriks penilaian SUS.

V. SARAN

Aplikasi kolepa mobile app dapat dikembangkan lagi lebih lanjut untuk menguji performa dan usabilitasnya. Selain itu juga diperlukan penambahan fitur terkait reservasi dan pembayaran secara langsung.

REFERENSI

- [1] I. F. Ashari, R. Banjarnahor, and D. R. Farida, "Application of Data Mining with the K-Means Clustering Method and Davies Bouldin Index for Grouping IMDB Movies," vol. 6, no. 1, pp. 7–15, 2022.
- [2] I. F. Ashari, "Implementation of Cyber-Physical-Social System Based on Service Oriented Architecture in Smart Tourism," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 66–73, 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2077.
- [3] I. Irfan, A. Aswar, and E. Erviana, "Hubungan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Remaja Di Sma Negeri 2 Majene," *J. Islam. Nurs.*, vol. 5, no. 2, p. 95, 2020, doi: 10.24252/join.v5i2.15828.
- [4] F. Muhammad Trisna, Firmansyah. Rahmat and S. fajar S. Gumilang, "Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered User Interface And User Design

- Sibengkel Mobile Application Experience For Meet User Requirements Using User-Centered,” vol. 7, no. 2, pp. 7574–7580, 2020.
- [5] I. F. Ashari, A. J. Aryani, and A. M. Ardhi, “Design And Build Inventory Management Information System,” vol. 9, no. 1, pp. 27–35, 2022.
- [6] G. N. Matari and R. R. Pribadi, “Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas,” *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>.
- [7] S. Adam and S. Widiatoro, “Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking,” vol. 3, no. 2, pp. 96–101, 2019.
- [8] N. Dayanah, F. Azzahra, M. R. Pribadi, and ..., “Desain Antarmuka Pada Aplikasi StudyVerse Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *MDP Student ...*, pp. 622–627, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1756>.
- [9] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, “Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, no. Oktober, pp. 50–55, 2017.
- [10] S. Aisyah *et al.*, “Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021.
- [11] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [12] I. F. Ashari, M. Alfarizi, M. N. K, and M. A. H, “Vulnerability Analysis and Proven On The neonime . co Website Using OWASP ZAP 4 and XSppear,” *J. Teknol. Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 75–81, 2022.
- [13] I. F. Ashari, “Graph Steganography Based On Multimedia Cover To Improve Security and Capacity,” in *2018 International Conference on Applied Information Technology and Innovation (ICAITI)*, 2018, no. April 2019, pp. 194–201.
- [14] I. F. Ashari, “The Evaluation of Image Messages in MP3 Audio Steganography Using Modified Low-Bit Encoding,” *Telematika*, vol. 15, 2021.
- [15] M. U. A. Iryanto, W. H. N. Putra, A. Dwi, and Herlambang, “Evaluasi Usability Aplikasi SIAP TARIK Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Pada Puskesmas Tarik Sidoarjo,” *J. Pengemb. Teknol. Inf.* dan *Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.