

INTISARI

CV Ramayana adalah Perusahaan yang bergerak dibidang pertanian dan perkebunan dimana Perusahaan ini menjual berbagai obat-obatan pertanian dan perkebunan yang dibutuhkan oleh para petani. Seiring perkembangan jaman Perusahaan ini membuat sebuah aplikasi *marketplace* yang bertujuan untuk memudahkan pembeli untuk berbelanja secara onlie serta menambah jangkaun pasar penjualan. Namun selama keberadaanya, ternyata aplikasi belum mampu mewujudkan tujuan Perusahaan dan justru semakin tidak diminati.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memberikan sebuah solusi dengan merancang user experience dari aplikasi SSJT shop yang menciptakan hasil akhir berupa tampilan dan fitur baru. Sehingga dengan adanya penelitian ini maka dapat melihat apa saja kekurangan dari aplikasi yang kemudian bisa diperbaiki. Proses perancangan ini menggunakan metode design thinking, di mana terdapat lima tahapan yaitu empathize , define, ideate, prototype, dan testing. Di dalam setiap tahapan akan ada observasi, wawancara kemudian pemetaan masalah yang ada lalu pembuatan prototype berupa wireframe yang kemudian akan diujikan menggunakan User Experience Questionner sebagai hasil penilaian terhadap tampilan dan fitur baru. .

Kata Kunci: Design Thinking, User Experience, Aplikasi SSJT Shop, User Experience Qusetionner.

ABSTRACT

CV Ramayana is a company operating in the agriculture and plantation sector where this company sells various agricultural and plantation medicines needed by farmers. As time goes by, this company has created a marketplace application which aims to make it easier for buyers to shop online and increase the sales market reach. However, during its existence, it turns out that the application has not been able to realize the Company's goals and has become increasingly unpopular. Based on the problems above, the author provides a solution by designing the user experience of the SSJT shop application which creates the final result in the form of a new appearance and features. So with this research you can see what the shortcomings of the application are which can then be corrected. This design process uses the design thinking method, where there are five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. In each stage there will be observations, interviews then mapping of existing problems then making a prototype in the form of a wireframe which will then be tested using the User Experience Questionner as a result of assessing the new appearance and features.

Keywords: Design Thinking; User Experience; SSJT Shop Application; User Experience Qusetionner