

Pembuatan Prototype Ui/Ux Aplikasi Penyewaan Sepeda Motor Untuk Masyarakat

¹ Khalida Akmal Lestari, ² Rizki Hikmawan

¹Mahasiswa, Prodi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia
Alamat ((Jl. Veteran No. 8 Purwakarta 41115 (Telp. 081381620995; e-mail: lestarikhalid@upi.edu)

²Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Veteran No. 8 Purwakarta 41115 Telepon dan Fax: (0264)-200395; e-mail: rizkihz@upi.edu)

(Received: Mei 2023, Revised: Agustus 2023, Accepted : Oktober 2023)

Abstract-- In big cities, people's mobility is getting higher. Many people need a vehicle to meet their daily needs such as work, school, or social activities. However, owning a private vehicle in big cities can be a problem due to frequent traffic jams and difficulty finding a parking space. As a solution, many people choose to use public transportation such as buses, trains or taxis. However, public transportation has limitations in terms of schedule and flexibility, so it is not suitable for all mobility needs. This is where the motorbike rental application comes as an alternative solution. This application allows users to rent motorbikes according to their needs, whether for daily needs, holidays or business trips. Users can order motorbikes online through the application and then motorbikes will be delivered to the location desired by the user.

Intisari— Dalam kota-kota besar, mobilitas masyarakat semakin tinggi. Banyak orang yang membutuhkan kendaraan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti bekerja, bersekolah, atau beraktivitas sosial. Namun, memiliki kendaraan pribadi di kota-kota besar bisa menjadi sebuah masalah karena adanya kemacetan lalu lintas yang sering terjadi dan sulitnya menemukan tempat parkir. Sebagai solusi, banyak orang yang memilih untuk menggunakan transportasi publik seperti bus, kereta, atau taksi. Namun, transportasi publik memiliki keterbatasan dalam hal jadwal dan fleksibilitas, sehingga tidak cocok untuk semua kebutuhan mobilitas. Di sinilah aplikasi penyewaan motor hadir sebagai solusi alternatif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyewa motor sesuai dengan kebutuhan mereka, baik untuk keperluan harian, liburan, atau perjalanan bisnis. Pengguna dapat memesan motor secara online melalui aplikasi dan kemudian motor akan diantar ke lokasi yang diinginkan oleh pengguna, dengan adanya kasus ini penulis merancang design dan prototype untuk aplikasi penyewaan motor tersebut.

Kata Kunci: Design, penyewaan, transportasi, prototype.

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile telah menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bidang yang telah terpengaruh adalah industri penyewaan kendaraan, khususnya dalam hal penyewaan motor. Penggunaan aplikasi mobile dalam proses penyewaan motor memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna, serta mempermudah penyedia jasa untuk mengelola bisnis mereka. Pada artikel ini penulis, akan membahas tentang pembuatan prototype UI/UX (User Interface/User Experience) untuk aplikasi penyewaan motor. Prototype UI/UX merupakan representasi visual dari antarmuka pengguna dan

pengalaman pengguna yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien.

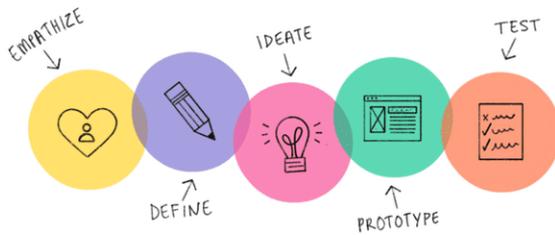
Dalam proses pengembangan aplikasi penyewaan motor, pembuatan prototype UI/UX memainkan peran penting. Prototype ini berfungsi sebagai representasi awal dari aplikasi yang akan dibangun, memungkinkan pengembang dan tim desain untuk memahami dan mengevaluasi alur pengguna, tata letak antarmuka, dan fitur-fitur yang diperlukan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya. Dalam merancang prototype UI/UX untuk aplikasi penyewaan motor, beberapa faktor perlu dipertimbangkan. Pertama, pengalaman pengguna yang baik harus menjadi fokus utama. Aplikasi haruslah intuitif, mudah digunakan, dan memberikan informasi yang jelas kepada pengguna tentang proses penyewaan, harga, ketersediaan motor, dan informasi lainnya yang relevan.

Selain itu, tata letak antarmuka yang menarik dan responsif juga penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Pengguna harus dapat dengan mudah menjelajahi aplikasi, memilih motor yang ingin disewa, melihat detail motor, melakukan pembayaran, dan mengakses informasi penting lainnya dengan mudah dan cepat. Selama proses pembuatan prototype UI/UX, penting untuk melibatkan pengguna potensial dan mendapatkan umpan balik mereka. Ini akan membantu dalam memperbaiki dan mengoptimalkan desain sebelum memasuki tahap pengembangan yang lebih lanjut. Perubahan dan iterasi terus-menerus pada prototype juga diperlukan untuk mencapai desain yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam kesimpulan, pembuatan prototype UI/UX untuk aplikasi penyewaan motor merupakan langkah penting dalam pengembangan aplikasi yang sukses. Dengan memperhatikan pengalaman pengguna, tata letak antarmuka yang menarik, dan melibatkan pengguna potensial, kita dapat merancang aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang optimal dalam proses penyewaan motor.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian ini menggunakan beberapa referensi yang berhubungan dengan objek design thinking.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Pada gambar tersebut menjelaskan tahapan design thinking umumnya design thinking terjadi beberapa tahapan :

1. *Empathize*, merupakan tahapan memperoleh pemahaman mendalam tentang pengguna atau audiens target dengan mengamati, berinteraksi, dan berempati terhadap pengalaman mereka. Ini melibatkan melakukan riset pengguna, wawancara, dan observasi untuk mengungkap wawasan tentang kebutuhan, motivasi, dan masalah yang mereka hadapi.
2. *Define* Mengartikulasikan dan merumuskan masalah yang akan diselesaikan berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh tentang pengguna. Tahap ini melibatkan mengidentifikasi secara jelas tantangan dan kebutuhan yang harus diatasi.
3. *Ideate*, Menghasilkan beragam ide kreatif untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan. Dalam tahap ini, tidak ada batasan atau penilaian terhadap ide-ide yang muncul. Tujuannya adalah untuk merangsang pemikiran yang inovatif dan melibatkan anggota tim dalam berkontribusi.
4. *Prototype*, Membuat representasi visual atau fisik dari solusi yang dihasilkan. Prototipe ini adalah versi sederhana dari solusi yang dirancang untuk menguji dan mendapatkan umpan balik dari pengguna. Prototipe dapat berupa sketsa, model 3D, atau bahkan produk minimum yang dapat berfungsi.
5. *Test*, Menguji prototipe dengan pengguna dan mendapatkan umpan balik yang berharga. Evaluasi dilakukan untuk memahami keefektifan solusi dan menentukan langkah-langkah penyempurnaan berikutnya. Feedback dari pengguna digunakan untuk iterasi dan pengembangan solusi yang lebih baik.
6. *Implement*, Mewujudkan solusi desain yang telah dikembangkan ke dalam bentuk nyata. Langkah ini melibatkan produksi atau implementasi solusi secara lebih luas dan mempersiapkan diri untuk tahap pemantauan dan evaluasi lebih lanjut.

III.METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking, metode Design thinking adalah pendekatan inovatif dan iteratif dalam memecahkan masalah yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain. Metode ini melibatkan pemahaman akan kebutuhan dan tantangan pengguna, menghasilkan ide-ide kreatif, membuat prototipe, menguji solusi, dan melakukan penyempurnaan berdasarkan umpan balik. Design thinking tidak hanya terbatas pada desainer; individu dan tim dapat

menerapkannya dalam berbagai bidang untuk mengatasi masalah kompleks dan mendorong inovasi.

A. *Empathize*

Empathize merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan pengalaman, kebutuhan, dan perspektif pengguna atau audiens target. Hal ini melibatkan kemampuan untuk melihat dunia melalui sudut pandang pengguna, merasakan emosi yang mereka rasakan, dan menggali wawasan yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi. Kali ini penulis menggunakan metode wawancara yang dimana Berinteraksi langsung dengan pengguna melalui wawancara yang mendalam. Dalam wawancara ini, penulis mengajukan pertanyaan yang terarah untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman, kebutuhan, dan aspirasi pengguna. Adapun kriteria narasumber sebagai berikut :

- Usia: Narasumber dapat dibagi berdasarkan rentang usia tertentu, misalnya usia 18-25 tahun, 26-35 tahun, atau di atas 35 tahun. Hal ini berguna untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan pengguna berdasarkan umur mereka.
- Jenis kelamin: Narasumber dapat dibagi berdasarkan jenis kelamin, misalnya pria atau wanita. Hal ini berguna untuk mengetahui perbedaan preferensi dan kebutuhan antara pengguna pria dan wanita.
- Pekerjaan: Narasumber dapat dibagi berdasarkan pekerjaan mereka, misalnya mahasiswa, karyawan, atau pengusaha. Hal ini berguna untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan pengguna berdasarkan pekerjaan mereka.
- Lokasi: Narasumber dapat dibagi berdasarkan lokasi mereka, misalnya pengguna di kota besar atau di daerah pedesaan. Hal ini berguna untuk mengetahui perbedaan preferensi dan kebutuhan pengguna berdasarkan lokasi mereka.

Lalu berikut merupakan beberapa pertanyaan yang diberikan kepada narasumber :

Tabel 1. *Pertanyaan wawancara*

No	Pertanyaan
1	Apa alasan Anda ingin menyewa sepeda motor?
2	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan layanan penyewaan motor sebelumnya?
3	Apa saja faktor yang paling penting bagi Anda dalam memilih penyedia layanan penyewaan sepeda motor?
4	Apakah Anda lebih memilih penyewaan jangka pendek atau jangka panjang?
5	Apakah Anda lebih suka mengambil motor sendiri atau memesan pengiriman ke tempat Anda?

Proses wawancara dilakukan disatu tempat lokasi yang sama, total narasumber terdapat 10 dengan latar belakang yang berbeda.

B. *Define*

"*Define*" dalam Design Thinking merupakan tahap di mana penulis mengartikulasikan dan mendefinisikan masalah yang akan diselesaikan berdasarkan pemahaman mereka terhadap pengguna dan wawasan yang diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, penulis berusaha untuk merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan spesifik agar dapat menjadi panduan dalam mencari solusi yang tepat.

Setelah dilakukan wawancara maka penulis mendapatkan beberapa data yaitu keinginan narasumber secara keseluruhan berikut tabel rata-rata nya :

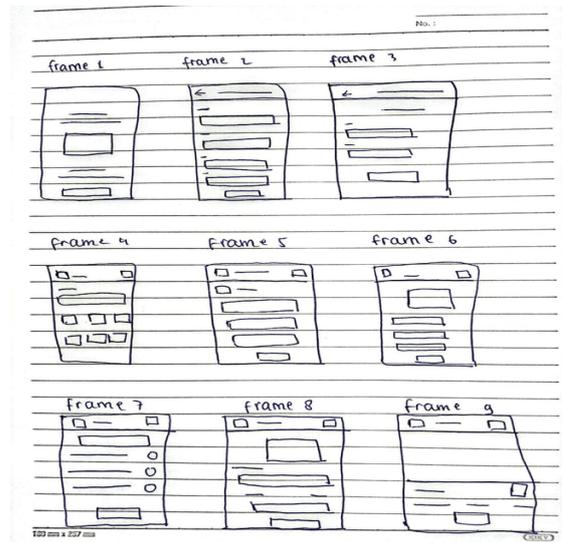
Tabel 2.Respon narasumber

Goals/Keinginan Rata Rata Narasumber	
No	Goals/keinginan
1	Mendapatkan transportasi yang mudah dan cepat Layanan penyewaan dapat memberikan motor yang mudah diakses dan dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagai keperluan.
2	Menghemat biaya transportasi Layanan penyewaan yang menawarkan harga terjangkau dan opsi jangka panjang dapat membantu pelanggan menghemat biaya transportasi dalam jangka waktu tertentu.
3	Mendapatkan pengalaman berkendara yang menyenangkan Layanan penyewaan yang menyediakan seeda motor yang mudah dikemudikan dan memiliki fitur yang memungkinkan pelanggan merasakan pengalaman berkendara yang menyenangkan.
4	Menyediakan motor berkualitas untuk disewakan dengan harga yang terjangkau.
5	Menawarkan layanan antar jemput motor ke tempat penyewa.
6	Memberikan pilihan asuransi untuk keamanan penyewa.
7	Memudahkan proses pendaftaran dan penyewaan melalui aplikasi mobile.

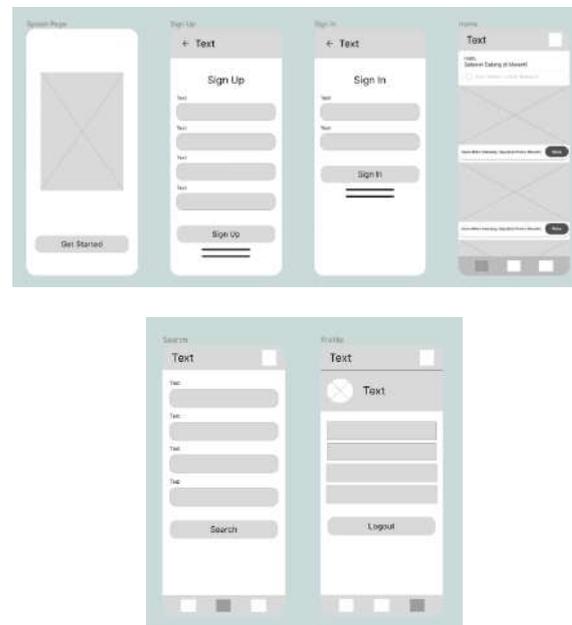
Dilihat dari tabel tersebut rata-rata narasumber memiliki keinginan untuk bias menyewa transportasi terutama motor dengan mudah ,penulis telah menganalisis respon narasumber yang menjadi prioritas dan urgensi agar memiliki pemahaman yang jelas tentang masalah yang harus dipecahkan dan tujuan yang ingin dicapai, sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap ideasi dan pengembangan solusi yang lebih lanjut.

C. Ideate

Ideate merupakan tahap di mana penulis menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Pada tahap ini, penulis diberikan kebebasan untuk berpikir secara luas, berimajinasi, dan menghasilkan ide-ide baru tanpa batasan. Pada tahap ini penulis membuat wireframe sebagai gambaran untuk pembuatan layout design ui/ux,dimulai dengan low fidelity,middle fidelity hingga design yang sudah jadi atau high fidelity wireframe berikut gambar nya.



Gambar 2. Low fidelity wireframe



Gambar 3. Mid fidelity wireframe

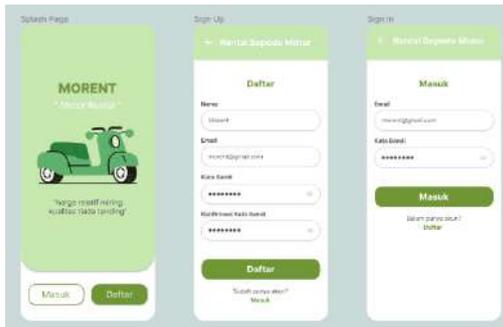
Setelah penulis membuat design low dan mid maka dilanjutkan dengan membuat high fidelity dengan prototype sebagai salah satu bentuk implementasi.

D. Prototype

Tahap *prototype* penulis merancang design real dari low dan mid fidelity yang sebelumnya pada tahap ini merupakan implementasi dari segala ide dari tahap sebelumnya.

1. Design high fidelity wireframe

High-fidelity wireframe dalam desain merujuk pada tampilan wireframe yang mendekati tampilan akhir dari antarmuka pengguna (UI). Wireframe adalah representasi visual sederhana dari struktur dan tata letak elemen-elemen antarmuka pengguna tanpa detail desain yang mendalam.



Gambar 4. Design halaman awal sign up dan login

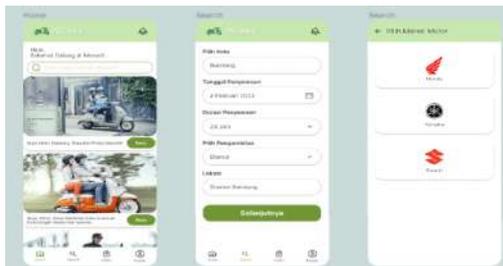
penulis menganalisis apakah design ui ux tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan user atau belum.



Gambar 9. Prototype

Seperti pada gambar 9 dapat dilihat bahwa garis biru merupakan penghubung antara halaman yang satu dengan halaman yang lainnya. Sehingga bisa tergambar bagaimana alur yang nantinya akan dijalankan pada system aplikasi ini. Adapun alur design seperti dibawah ini :

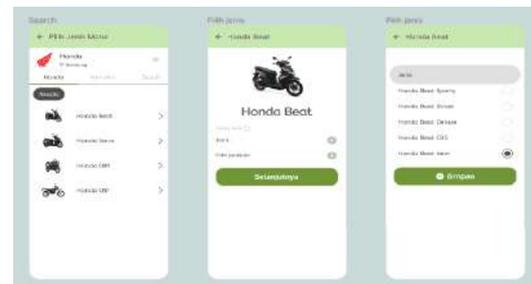
- 1) User melakukan login/sign up.
- 2) User membuat order dengan memilih kota, tanggal penyewaan, durasi penyewaan, tanggal pengembalian, dan lokasi.
- 3) User memilih jenis motor.
- 4) User mendapatkan notifikasi.



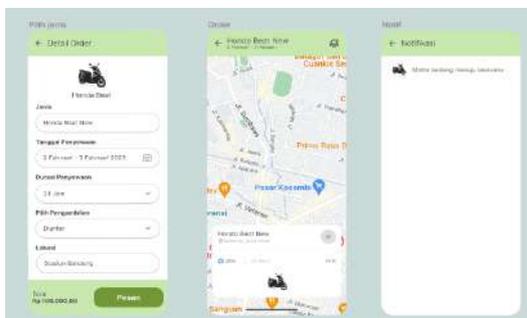
Gambar 5. Design halaman dashboard dan pencarian

E. Testing

Pada tahapan ini penulis melakukan testing dengan tujuan mengecek apakah prototype sudah bisa digunakan dengan baik atau belum. Selain itu tujuan lainnya adalah penulis bisa mengidentifikasi segala bentuk kekurangan yang terdapat pada tahapan sebelumnya sehingga langkah selanjutnya dibuatkan solusi untuk mengatasi kelemahan tersebut.



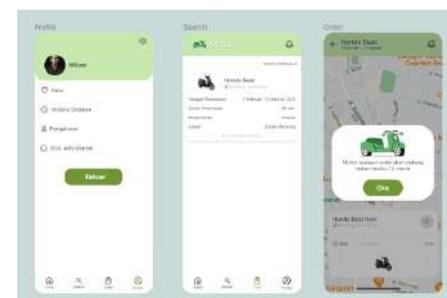
Gambar 6. Design halaman jenis motor



Gambar 7. Design halaman order dan notifikasi



Gambar 10. Tahap testing.



Gambar 8. Design halaman order, profile dan notifikasi

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab III ini merupakan pembahasan mengenai user testing, setelah penulis menyelesaikan semua rancangan pada tahapan sebelumnya. User testing ini biasa disebut dengan user usability testing fungsi user usability testing ini ialah bisa mengetahui sejauh mana prototype yang sudah dibuat apakah jika digunakan oleh user masih terdapat hambatan atau belum. Maka dilakukan lah testing langsung kepada user dengan melakukan wawancara dengan beberapa user dan juga melakukan user usability testing menggunakan aplikasi design maze.

2. Prototype

Prototype merupakan alur dari design dan sebuah demonstrasi dari design ui-ux tersebut. Pada tahap ini

Berikut adalah hasil user usability testing dengan metode wawancara kepa 3 user :

A. User 1

Nama : Muhamad Deden Jaelani

Umur : 22 Tahun

Profesi : Marketing Otomotif

Kota : Bandung

Tabel 3.Wawancara user 1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut anda, sejauh mana tata letak elemen-elemen dalam antarmuka pengguna (UI) aplikasi ini memudahkan anda dalam menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang diperlukan?	Saya merasa tata letak elemen-elemen dalam antarmuka pengguna aplikasi ini sangat baik. Semua fitur yang diperlukan mudah ditemukan dan ditempatkan dengan jelas.
2.	Sejauh mana anda merasa desain aplikasi ini menarik dan estetis?	Desain aplikasi ini menarik dan estetis. Penggunaan warna dan elemen visualnya membuat tampilannya terlihat modern dan menyenangkan.
3.	Apakah ukuran teks dan ikon pada aplikasi ini mudah terbaca dan dikenali?	Ya, ukuran teks dan ikon pada aplikasi ini mudah terbaca dan dikenali. Saya tidak mengalami kesulitan dalam membaca informasi atau mengenali ikon yang digunakan.
4.	Apakah anda merasa warna dan kontras yang digunakan dalam aplikasi ini memudahkan anda dalam mengidentifikasi informasi dan elemen yang penting?	Ya, warna dan kontras yang digunakan dalam aplikasi ini sangat membantu dalam mengidentifikasi informasi dan elemen yang penting. Semuanya terlihat jelas dan mudah dibedakan.
5.	Seberapa responsif aplikasi ini terhadap interaksi anda, seperti saat melakukan tap atau swipe?	Aplikasi ini sangat responsif terhadap interaksi saya. Setiap kali saya melakukan tap atau swipe, responnya cepat dan lancar.
6.	Apakah anda merasa ada konsistensi dalam desain antarmuka pengguna di seluruh aplikasi?	Secara umum, saya merasa ada konsistensi dalam desain antarmuka pengguna di seluruh aplikasi. Elemen-elemen utama seperti tata letak dan ikon tetap konsisten di setiap halaman, membuat penggunaan aplikasi lebih mudah dipahami.
7.	Sejauh mana elemen visual, seperti gambar dan ilustrasi, digunakan secara efektif dalam membantu anda memahami fitur dan fungsi aplikasi ini?	Menurut saya, elemen visual seperti gambar dan ilustrasi digunakan secara efektif dalam membantu saya memahami fitur dan fungsi aplikasi ini. Mereka memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana menggunakan aplikasi dan membuatnya lebih intuitif.
8.	Seberapa mudah anda dapat mengubah atau membatalkan tindakan yang telah dilakukan dalam aplikasi ini?	Saya merasa cukup mudah untuk mengubah atau membatalkan tindakan yang telah dilakukan dalam aplikasi ini. Terdapat tombol atau opsi yang jelas untuk mengedit atau membatalkan tindakan, sehingga saya tidak

		mengalami kesulitan dalam mengelola aktivitas saya.
9.	Apakah ada aspek-aspek dalam desain antarmuka pengguna (UI) yang membuat anda bingung atau sulit untuk berinteraksi?	Pada umumnya, saya tidak menemui aspek-aspek dalam desain antarmuka pengguna yang membuat saya bingung atau sulit untuk berinteraksi. Namun, beberapa kali saya mengalami sedikit kesulitan dalam menemukan beberapa opsi tersembunyi atau submenu yang tidak terlalu terlihat.
10.	Seberapa baik aplikasi ini menyajikan informasi yang diperlukan, seperti detail sepeda motor yang tersedia, harga, lokasi, dan kebijakan penyewaan?	Menurut saya, aplikasi ini menyajikan informasi yang diperlukan dengan baik. Saya dapat dengan mudah menemukan detail sepeda motor yang tersedia, harga, lokasi, dan kebijakan penyewaan dengan navigasi yang mudah dipahami. Informasinya cukup lengkap dan membantu saya dalam membuat keputusan.
11.	Apakah ada elemen desain yang mengganggu perhatian anda atau mengurangi pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi ini?	Saya tidak menemukan elemen desain yang mengganggu perhatian saya atau mengurangi pengalaman pengguna secara signifikan. Secara keseluruhan, desainnya cukup baik dan tidak ada yang mengganggu fokus saya saat menggunakan aplikasi ini.
12.	Seberapa cepat aplikasi ini merespons tindakan anda, seperti saat memuat halaman atau melakukan pencarian?	Aplikasi ini cukup responsif terhadap tindakan saya. Pemuaian halaman relatif cepat, dan ketika saya melakukan pencarian, hasilnya muncul dengan cepat. Saya jarang mengalami lag atau keterlambatan dalam merespons tindakan saya.

B. User 2

Nama : Muhamad Fadli Jaelani (Jae)

Umur : 22 Tahun

Profesi : Housekeeping

Kota : Bandung

Tabel 4.Wawancara user 2

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut anda, sejauh mana tata letak elemen-elemen dalam antarmuka pengguna (UI) aplikasi ini memudahkan anda dalam menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang diperlukan?	Tata letak elemen-elemen dalam aplikasi ini sangat intuitif dan memudahkan saya dalam menemukan fitur-fitur yang saya butuhkan.
2.	Sejauh mana anda merasa desain aplikasi ini menarik dan estetis?	Menurut saya, desain aplikasi ini menarik dan estetis. Saya suka bagaimana elemen desainnya harmonis dan menciptakan pengalaman visual yang menyenangkan.
3.	Apakah ukuran teks dan ikon pada aplikasi ini mudah terbaca dan dikenali?	Ukuran teks dan ikon yang digunakan dalam aplikasi ini pas dan mudah terbaca dan dikenali?

		terlihat, bahkan di layar yang lebih kecil.
4.	Apakah anda merasa warna dan kontras yang digunakan dalam aplikasi ini memudahkan anda dalam mengidentifikasi informasi dan elemen yang penting?	Warna dan kontras yang digunakan membuat informasi dan elemen penting menjadi lebih menonjol dan mudah dikenali.
5.	Seberapa responsif aplikasi ini terhadap interaksi anda, seperti saat melakukan tap atau swipe?	Menurut saya, aplikasi ini sangat responsif terhadap setiap interaksi yang saya lakukan, membuat pengalaman pengguna menjadi lebih menyenangkan.
6.	Apakah anda merasa ada konsistensi dalam desain antarmuka pengguna di seluruh aplikasi?	Saya merasa desain antarmuka pengguna secara konsisten diimplementasikan di seluruh aplikasi, memberikan kesan profesional dan terorganisir.
7.	Sejauh mana elemen visual, seperti gambar dan ilustrasi, digunakan secara efektif dalam membantu anda memahami fitur dan fungsi aplikasi ini?	Saya merasa elemen visual yang digunakan dalam aplikasi ini membantu saya memahami dengan cepat fitur-fitur yang tersedia dan membuatnya lebih menarik.
8.	Seberapa mudah anda dapat mengubah atau membatalkan tindakan yang telah dilakukan dalam aplikasi ini?	Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam mengubah atau membatalkan tindakan yang telah dilakukan. Tombol atau opsi untuk mengedit atau membatalkan tersedia dengan baik, dan saya tidak mengalami kendala dalam melakukan perubahan.
9.	Apakah ada aspek-aspek dalam desain antarmuka pengguna (UI) yang membuat anda bingung atau sulit untuk berinteraksi?	Saya jarang mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan desain antarmuka pengguna. Namun, ada beberapa kali di mana saya merasa beberapa fitur atau menu tersembunyi dan tidak terlalu jelas. Membutuhkan sedikit waktu bagi saya untuk menemukannya.
10.	Seberapa baik aplikasi ini menyajikan informasi yang diperlukan, seperti detail sepeda motor yang tersedia, harga, lokasi, dan kebijakan penyewaan?	Saya merasa aplikasi ini menyajikan informasi dengan baik. Semua informasi yang diperlukan, seperti detail sepeda motor, harga, lokasi, dan kebijakan penyewaan, tersedia dengan jelas dan terstruktur. Saya tidak mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang saya butuhkan.
11.	Apakah ada elemen desain yang mengganggu perhatian anda atau mengurangi pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi ini?	Saya tidak merasa ada elemen desain yang mengganggu perhatian saya atau mengurangi pengalaman pengguna. Desainnya cukup bersih dan tidak ada yang membuat saya teralihkan saat menggunakan aplikasi ini.
12.	Seberapa cepat aplikasi ini merespons tindakan anda, seperti saat memuat halaman atau melakukan pencarian?	Saya merasa aplikasi ini cukup responsif. Pemuatan halaman dan pencarian berlangsung dengan cepat, dan saya tidak mengalami masalah dalam hal keterlambatan atau kecepatan respons aplikasi.

C. User 3

Nama : Jhosep Primadona Silaban

Umur : 21 Tahun

Profesi : Mahasiswa

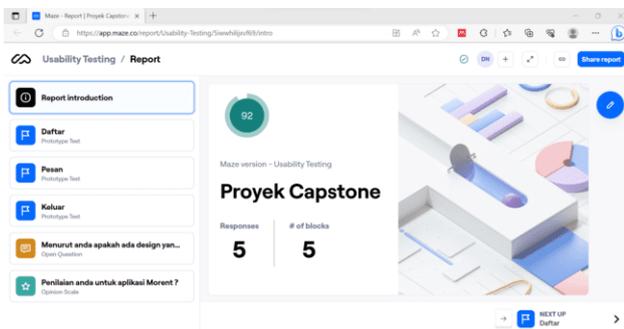
Kota : Medan

Tabel 5. Wawancara user 3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut anda, sejauh mana tata letak elemen-elemen dalam antarmuka pengguna (UI) aplikasi ini memudahkan anda dalam menemukan dan menggunakan fitur-fitur yang diperlukan?	Saya merasa tata letak elemen-elemen dalam antarmuka pengguna aplikasi ini sangat efisien. Semuanya terorganisir dengan baik dan saya tidak kesulitan dalam menavigasi fitur-fitur yang tersedia.
2.	Sejauh mana anda merasa desain aplikasi ini menarik dan estetis?	Desain aplikasi ini sangat menarik. Saya suka bagaimana elemen desainnya dipilih dengan cermat dan memberikan kesan profesional.
3.	Apakah ukuran teks dan ikon pada aplikasi ini mudah terbaca dan dikenali?	Menurut saya ukuran teks dan ikon pada aplikasi ini sangat nyaman untuk dilihat dan mudah dikenali. Saya tidak pernah mengalami masalah membaca atau mengidentifikasi ikon yang digunakan.
4.	Apakah anda merasa warna dan kontras yang digunakan dalam aplikasi ini sangat efektif. Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi dan elemen yang penting?	Saya merasa warna dan kontras yang digunakan dalam aplikasi ini sangat efektif. Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi atau elemen yang penting.
5.	Seberapa responsif aplikasi ini terhadap interaksi anda, seperti saat melakukan tap atau swipe?	Saya merasa responsivitas aplikasi ini sangat baik. Setiap tindakan yang saya lakukan diakui dengan cepat, sehingga saya tidak mengalami gangguan atau kejadian yang tidak responsif.
6.	Apakah anda merasa ada konsistensi dalam desain antarmuka pengguna di seluruh aplikasi?	Saya melihat ada konsistensi dalam desain antarmuka pengguna. Hal ini membantu saya untuk dengan cepat menavigasi dan menggunakan aplikasi tanpa harus belajar ulang pada setiap halaman baru.
7.	Sejauh mana elemen visual, seperti gambar dan ilustrasi, digunakan secara efektif dalam membantu anda memahami fitur dan fungsi aplikasi ini?	Saya merasa elemen visual seperti gambar dan ilustrasi sangat membantu dalam memahami fitur dan fungsi aplikasi ini. Mereka memberikan panduan visual yang baik dan memperkaya pengalaman pengguna.
8.	Seberapa mudah anda dapat mengubah atau membatalkan tindakan yang telah dilakukan dalam aplikasi ini?	Saya menemukan bahwa mengubah atau membatalkan tindakan dalam aplikasi ini cukup mudah. Saya dapat dengan cepat mengakses opsi untuk mengedit atau membatalkan, dan navigasi yang intuitif membantu saya dalam mengelola tindakan yang telah dilakukan.
9.	Apakah ada aspek-aspek dalam desain antarmuka pengguna (UI) yang membuat anda bingung atau sulit untuk berinteraksi?	Secara umum, desain antarmuka pengguna. Namun, ada beberapa aspek yang bisa ditingkatkan, terutama dalam mengungkapkan fitur atau opsi yang tersembunyi.
10.	Seberapa baik aplikasi ini menyajikan informasi yang diperlukan, seperti detail sepeda motor yang tersedia,	Aplikasi ini menyajikan informasi yang diperlukan dengan baik. Semua detail sepeda motor, harga, lokasi, dan kebijakan penyewaan mudah diakses dan disajikan dengan cara

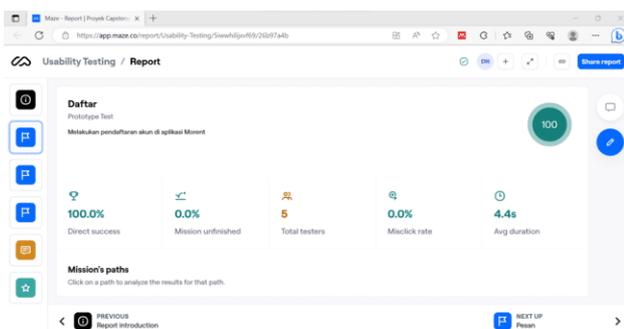
	harga, lokasi, dan kebijakan penyewaan?	yang informatif. Saya dengan informasi yang tersedia di aplikasi ini.
11.	Apakah ada elemen desain yang mengganggu perhatian anda atau mengurangi pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi ini?	Saya menemui elemen desain yang mengganggu perhatian saya atau mengurangi pengalaman pengguna. Aplikasi ini memiliki desain yang konsisten dan nyaman digunakan.
12.	Seberapa cepat aplikasi ini merespons tindakan anda, seperti saat memuat halaman atau melakukan pencarian?	Saya menemukan bahwa aplikasi ini merespons tindakan saya dengan cepat. Halaman terbuka dengan lancar, dan pencarian memberikan hasil yang cepat. Responsivitasnya memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Setelah melakukan wawancara dengan 3 user yang berbeda dapat diketahui bahwa rata-rata prototype yang sudah dirancang sudah cukup efisien dan baik akan tetapi masih ada beberapa yang harus di perbaiki. Penulis juga melakukan user usability testing menggunakan aplikasi design maze, Usability Testing dilakukan dengan menggunakan Maze bertujuan untuk mengukur sejauh mana ui design yang sudah dibuat dapat digunakan dengan efektif, efisien dan memudahkan pengguna. Tujuan dari usability testing ini adalah untuk mengidentifikasi masalah dan kekurangan dalam ui design yang sudah kami buat dengan mengumpulkan dan menerima masukan untuk memperbaiki pengalaman pengguna dan meningkatkan kualitas aplikasi Morent. berikut hasilnya :



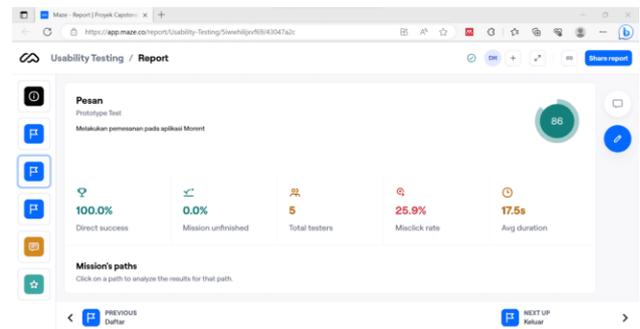
Gambar 11. Report aplikasi maze pada aplikasi morent

Dapat dilihat dari gambar diatas bahwa ada 5 pengguna/responden yang sudah melakukan usability testing dengan mengerjakan prototype test, mengisi pertanyaan dan memberi penilaian untuk design dari aplikasi Morent.



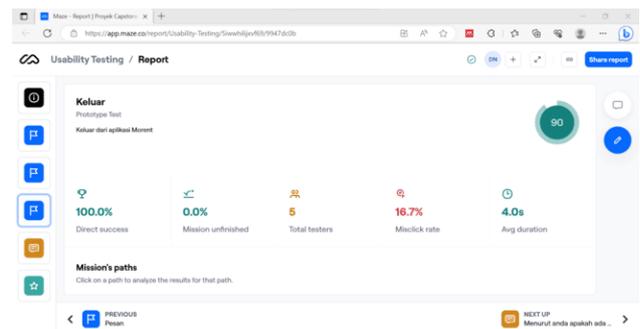
Gambar 12. Report halaman pendaftaran

Hasil dari Prototype Test untuk melakukan pendaftaran dengan nilai 100 menandakan design yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan memudahkan pengguna untuk melakukan pendaftaran di aplikasi Morent.



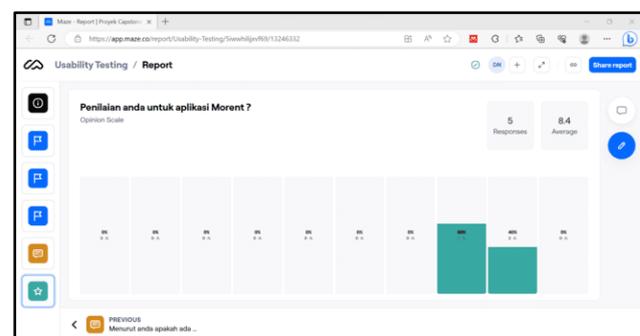
Gambar 13. Report halaman pemesanan

Nilai 86 dari hasil Prototype Test untuk melakukan pemesanan sewa sepeda motor menandakan design yang dibuat sudah cukup bagus dan memenuhi kebutuhan pengguna walaupun masih ada beberapa user yang salah klik tetapi semua user dapat menyelesaikan task dengan baik.



Gambar 14. Report halaman keluar

Untuk hasil Prototype Test dari task keluar dari aplikasi Morent adalah 90 point yang artinya pengguna sudah memahami dengan baik design yang sudah kami buat. Walaupun beberapa pengguna masih ada yang salah klik tetapi mereka berhasil menyelesaikan task dengan baik.



Gambar 15. Report penilaian

Yang terakhir adalah penilaian yang diberikan oleh pengguna yang melakukan usability testing dengan nilai rata-rata 8,4 yang menunjukkan bahwa design aplikasi Morent sudah memenuhi kebutuhan pengguna walaupun masih ada beberapa bagian yang harus diperbaiki. Setelah melakukan dua user usability testing

dapat diketahui bahwa aplikasi yang penulis sudah rancang sudah cukup baik dan efisien walaupun masih ada beberapa komponen yang harus di perbaiki agar lebih sempurna.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam kesimpulannya, perancangan UI/UX aplikasi rental motor harus memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, mengutamakan kegunaan dan keterbacaan informasi, serta memberikan pengalaman yang intuitif dan efisien. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, aplikasi rental motor dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan meningkatkan keberhasilan bisnis. Meskipun masih ada beberapa rancangan dan tahapan yang belum sempurna akan tetapi kedepannya semoga penulis bisa terus untuk berkembang dan menjadikan pembelejaran.

B. Saran

Semoga pada kedepannya penulis bisa lebih memperhatikan detail-detail kecil pada setiap tahapan sehingga bisa lebih teliti.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Erma Susanti, Erfanti Fatkhiyah, Endang Efendi “Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking” , Buku Program Simposium Nasional Rekayasa Aplikasi Perancangan Dan Industri (Rapi) Xviii Tahun 2019.
- [2] Ria Andriani (Scopus Id: 57208011426), Muhammad Iqbal Shodikin, Rizki Tri Puji Wanggono. “User Interface Design Of Property Sale Application Using The Design Thinking Method”.
- [3] Wijoyo Budi Prasetyo (2022). “Skripsi Pembuatan Desain Ui/Ux Chatbot Dashboard Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Qiscus Robolabs).
- [4] Saifudin, Atika Indah Rahadyanti Prasetya (2021). “Penerapan Rapid Application Development (Rad) Dalam Pembuatan Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Motor Dan Mobil”