ABSTRAK

Mikha Hary Pratama, NIM 7223550012, "Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada Rencana Bisnis UrbanKos Dengan Evaluasi *Usability Testing,* Skripsi Program Studi Bisnis Digital, Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* platform UrbanKos sebagai rencana bisnis *marketplace* digital untuk jual beli barang bekas kos, menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses perancangannya, serta mengetahui hasil pengujian *Usability Testing* terhadap *prototype* yang dihasilkan. UrbanKos dirancang untuk mempermudah antar mahasiswa dapat bertransaksi barang-barang bekas mereka di sebuah platform khusus. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. *Prototype* dirancang menggunakan Figma dalam bentuk *High Fidelity Prototype* yang menampilkan fitur-fitur utama seperti registrasi akun, login, pencarian produk, detail produk, keranjang belanja, chat, dan profil pengguna. Pengujian *usability* dilakukan terhadap 20 responden mahasiswa yang tinggal di kos menggunakan iiinstrument *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur enam aspek pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata sebesar 1,150 pada skala daya tarik, 1,363 pada skala kejelasan, 1,375 pada skala efisiensi, 1,338 pada skala ketepatan, 1,163 pada skala stimulasi, dan 1,438 pada skala kebaruan. Seluruh skala memperoleh nilai positif, dengan skala kebaruan memperoleh nilai tertinggi dan skala daya tarik memperoleh nilai terendah. Hal ini mengindikasikan bahwa prototype yang dirancang secara umum telah memenuhi ekspektasi pengguna, namun masih memerlukan penyempurnaan pada aspek tampilan visual.

Kata Kunci: *prototype, design thinking, user interface, user experience, usability testing*, UEQ

ABSTRACT

Mikha Hary Pratama, NIM 7223550012 "Designing User Interface (UI) and User Experience (UX) for the UrbanKos Business Plan with Usability Testing Evaluation Thesis Department of Management, Faculty of Economics and Business , State University of Medan"

This study aims to design a prototype of the UrbanKos platform as a digital marketplace business plan for buying and selling used dormitory items. UrbanKos is designed to make it easier for university students to conduct transactions of their used items on a dedicated platform. The research method employed is Design Thinking, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The prototype was designed using Figma in the form of a High Fidelity Prototype, featuring core functions such as account registration, login, product search, product details, shopping cart, chat, and user profile. Usability testing was conducted on 20 student respondents living in dormitories using the User Experience Questionnaire (UEQ) instrument to measure six aspects of user experience. The test results show mean scores of 1.150 for attractiveness, 1.363 for perspicuity, 1.375 for efficiency, 1.338 for dependability, 1.163 for stimulation, and 1.438 for novelty. All scales obtained positive scores, with the novelty scale receiving the highest score and the attractiveness scale the lowest. This indicates that the prototype generally meets user expectations, although improvements are still needed in its visual appeal.

Keywords: Prototype, Design thinking, User Interface, User experience, Usability testing, UEQ