

## Perancangan *User Interface* Aplikasi Pemesanan *Furniture* dengan Teknologi *Augmented Reality* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Najib Jamil Abdurrahman<sup>1</sup>, Anisa Herdiani<sup>2</sup>, Rio Nurtantyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

<sup>1</sup>rezafakhreahu@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>anisaherdiani@telkomuniversity.ac.id,

<sup>3</sup>nurtayak@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi di abad 21 memberikan dampak terhadap kehidupan dan penyebaran informasi di berbagai industri. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah pada industri *furniture* yang mengalami pertumbuhan pesat. Namun, penjualan produk *furniture* masih banyak menggunakan media tradisional, sehingga mengurangi ketertarikan dan minat konsumen. Oleh karena itu, teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif dengan diimplementasikan pada *e-commerce* agar produk dapat ditampilkan secara 3D dan detail serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik. Teknologi AR dalam aplikasi memberikan pengguna visualisasi 3D yang realistis dari *furniture* yang dipesan, serta opsi warna yang mudah digunakan untuk memudahkan mereka memilih. Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah *Design Thinking*. Metode ini memungkinkan peneliti melakukan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna dan menciptakan solusi inovatif. Kemudian aplikasi diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji *usability* aplikasi. Hasil pengujian mendapatkan skor 74,5, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki nilai minimum SUS di atas rata-rata dan memiliki *grade scale* B ("Good") dan tingkat penerimaan *acceptable*.

**Kata kunci :** *Augmented Reality, Design Thinking, Furniture, System Usability Scale, User Interface.*

---