

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian proses perancangan desain UI/UX *e-commerce* berbasis *website* Toko Maman Elektronik yang dilakukan menggunakan metode User Centered Design (UCD), sebuah prototipe telah dihasilkan dengan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan nyaman digunakan. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian kegunaan yang menunjukkan bahwa setiap aspeknya dapat dikategorikan baik. Dalam pengujian pada situs *web* pengguna, tingkat *learnability* pelanggan memperoleh nilai 98,5%, sementara tingkat *learnability* admin mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa baik pelanggan maupun admin termasuk dalam kategori sangat baik. Efisiensi pelanggan sebesar 0,09502 *goals/sec* lebih kecil dari *expert* yaitu sebesar 0,1008 *goals/sec*, sedangkan efisiensi admin sebesar 0,1581 dan lebih kecil dari *expert* yaitu sebesar 0,1843 *goals/sec*, keduanya termasuk dalam kategori efisien. Tingkat kesalahan pengguna adalah 0,03 dan tingkat kesalahan admin adalah 0, menunjukkan bahwa tingkat kesalahan sangat kecil dan situs *web* berfungsi dengan baik. Tingkat kepuasan pelanggan adalah 88,25 dengan skala nilai A, dan tingkat kepuasan admin adalah 86,25% dengan skala nilai A. Melihat dari hasil diatas maka pemilihan tata letak, ikon, tombol dan gambar mudah dipahami. Jadi dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX *e-commerce* berbasis *website* Toko Maman Elektronik berjalan sangat baik dan berhasil.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dari hasil yang sudah ada diatas dapat digolongkan perancangan desain UI/UX ini berjalan dengan sangat baik, tetapi belum menjamin kesempurnaan seluruh desain protipenya. Oleh karena itu, kedepannya

akan dilakukan perbaikan secara terus menerus hingga mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Dari tampilan pemilihan warna, tata letak, ikon, dll akan terus dilakukan perbaikan agar website ini dapat mengikuti perkembangan zaman. Sehingga kedepannya perancangan ini dapat menjadi *website* seutuhnya yang dapat digunakan oleh Toko Maman Elektronik dan pengguna dapat merasa nyaman saat menggunakannya.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Aco and A. H. Endang, "Analisis Bisnis E-Commerce pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar," *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2018.

- [2] S.Sridevi, "User Interface Design," *Int. J. Comput. Sci. Inf. Technol. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 415–426, 2014, doi: 10.1201/9780203734544.
- [3] R. Pala, "E-Commerce dan Masyarakat Perkotaan (Survei Masyarakat Kota Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulsel Tentang Aktivitas E-Commerce)," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 21, no. 1, pp. 1–12, 2017, doi: 10.31445/jskm.2017.210101.
- [4] E. Handayani, P. P. Sari, and M. J. Islami, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh UMKM pada Masa Pandemi COVID-19," *J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 113, 2021, doi: 10.31504/komunika.v10i2.4622.
- [5] R. Firtiani, "Perancangan dan Pembangunan User Interface dan User Experience Aplikasi Beramaal dengan Metode Design Thinking," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- [6] Tian Ahmad Setiawan, Wiyanto Wiyanto, and Agus Suwarno, "Penerapan Metode Rad dalam Implementasi E-Commerce Berbasis Web Pada Cv. Tenda Teduh Abadi," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 3, pp. 373–382, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i3.3140.
- [7] A. Usman and A. Budiman, "Rancang Bangun Desain UI / UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 158–172, 2023.
- [8] F. Puspitasari, "Perancangan Desain Ui / Ux Tempo Store Berbasis Website E-Commerce dengan Metode Design Thinking," pp. 44–64, 2024.
- [9] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [10] R. Zakia, T. Nabarian, and B. Amalia, "Rancang Bangun Antarmuka berbasis Website Design Method (WDM) untuk Toko Baju Online," *J. Inform. Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 24–33, 2023, doi: 10.54914/jit.v9i1.620.

- [11] M. S. Maulana, A. Sasongko, and R. D. Wardiyanto Romadhon, "Penerapan Desain Ui/Ux Pada Aplikasi E-Commerce Herbal Jamupuri Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 128–131, 2023, doi: 10.31294/reputasi.v4i2.2466.
- [12] A. Y. Kurniawan, E. Sany, and M. Megawaty, "Penerapan UI UX Pada E-Commerce Batik Jambi Duo Serangkai Berbasis Web - (Studi Kasus Gerai Batik Jambi Duo Serangkai)," *J. Manaj. Inform. Jayakarta*, vol. 4, no. 1, pp. 114–125, 2024.
- [13] P. Z. Dinata, M. A. Urwah, M. R. Rahmawan, and E. Junaeti, "Perancangan UI/UX Web e-Commerce 'Hallo Coffee' Menggunakan Metode User Centered Design," *Jambura J. Informatics*, vol. 5, no. 1, pp. 45–58, 2023, doi: 10.37905/jji.v5i1.17511.
- [14] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [15] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskasad Menggunakan Figma," *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.
- [16] Muhamad Faisal Fatur Rahman and Ahmad Akrom, "Perancangan UI Website E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online PT Honey International," *Citrakara*, vol. 4, no. 4, pp. 606–626, 2022.
- [17] K. Haryanto and W. T. Handoko, "Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Web E-Commerce CV. Cipta Karya Meubel Jepara," *J. Penerapan Sist. Inf. (Komputer Manajemen)*, vol. 5, no. 1, pp. 294–302, 2024.
- [18] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank

- Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.697.
- [19] A. zaidah Fransiska farah R, Riko Chair N, “Perancangan Desain User Interface Lost and Found,” *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, pp. 312–318, 2020.
- [20] P. Aprilia, “Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya.” [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>
- [21] A. Hasan, *Marketing dan Kasus-kasus Pilihan*. Yogyakarta: Center of Academic Publishing Service, 2013.
- [22] R. R. A. Siregar, “Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis An Dengan Penerapan e,” 2010, [Online]. Available: <https://www.scribd.com/doc/58735053/Strategi-Meningkatkan-Persaingan-Bisnis-an-Dengan-Penerapan-e>
- [23] T. D. Rasapta, S. Q. Syty, A. Jabar, ““Pengenalan Pemanfaatan Google Sites Untuk Pembuatan Web Di Mi Hidayatull Athfal Gunung Sindur,” vol. 1, pp. 285–289, 2022.
- [24] M. Laaziri, K. Benmoussa, S. Khouliji, and M. L. Kerkeb, “A Comparative Study of PHP Frameworks Performance,” *Procedia Manuf.*, vol. 32, pp. 864–871, 2019, doi: 10.1016/j.promfg.2019.02.295.
- [25] M. S. Kumar, B.A., Chand, S.S. and Goundar, “Usability Testing of Mobile Learning Applications: a Systematic Mapping Study,” vol. 41, pp. 113–129, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2023-0029>
- [26] A. Kübler *et al.*, “The User-Centered Design as Novel Perspective for Evaluating the Usability of BCI-Controlled Applications,” *PLoS One*, vol. 9, no. 12, pp. 1–22, 2014, doi: 10.1371/journal.pone.0112392.
- [27] S. Andysa, “Mengenal System Usability Scale,” 2022, [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>



LAMPIRAN



Lampiran 1 *Owner* dan Admin 1



Lampiran 2 *Owner* dan Admin 2



Lampiran 3 Pelanggan 1



Lampiran 4 Pelanggan 2



Lampiran 5 Pelanggan 3



Lampiran 6 Pelanggan 4



Lampiran 7 Pelanggan 5



Lampiran 8 Pelanggan 6



Lampiran 9 Pelanggan 7



Lampiran 10 Pelanggan 8



Lampiran 11 Pelanggan 9



Lampiran 12 Pelanggan 10



Lampiran 13 Pelanggan 11



Lampiran 14 Pelanggan 12



Lampiran 15 Pelanggan 13



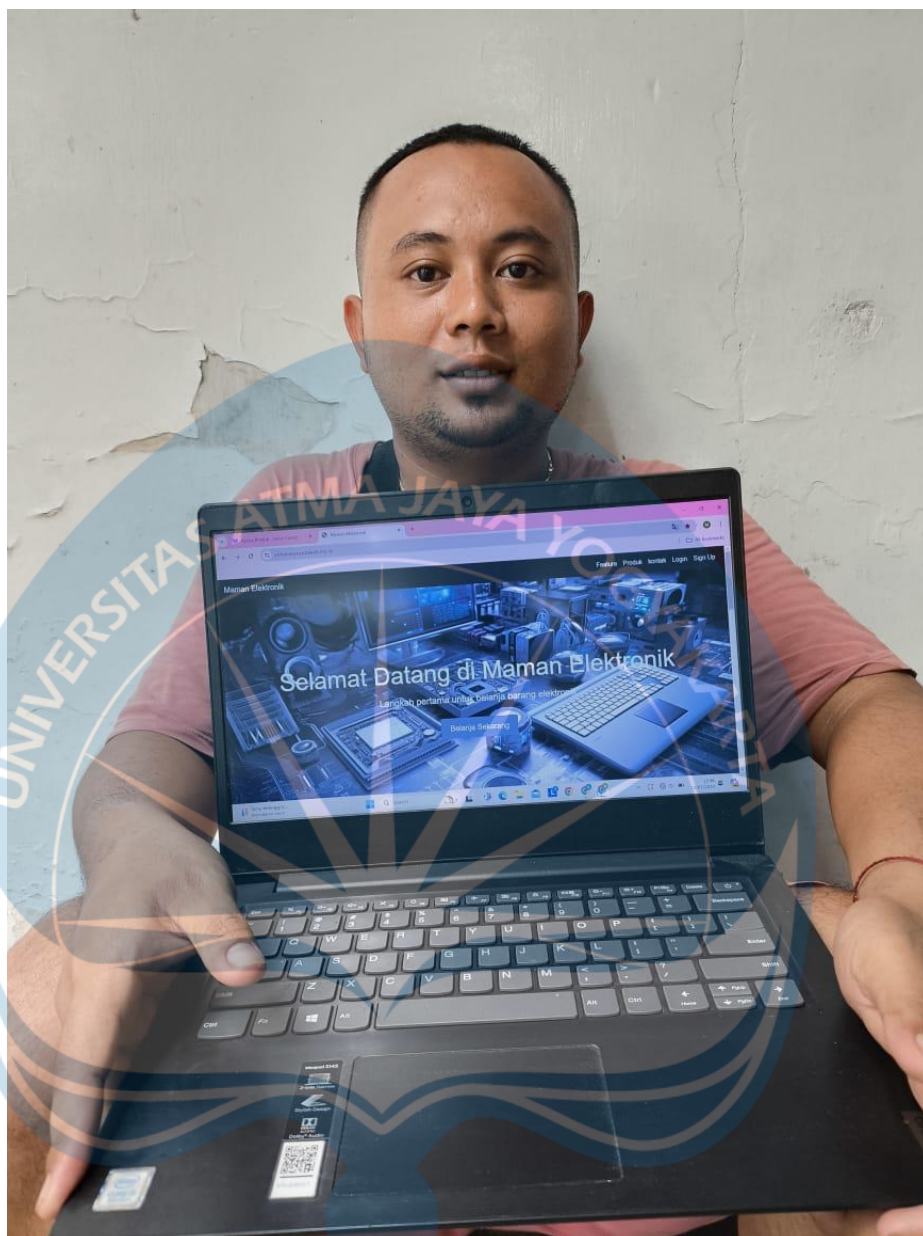
Lampiran 16 Pelanggan 14



Lampiran 17 Pelanggan 15



Lampiran 18 Pelanggan 16



Lampiran 19 Pelanggan 17



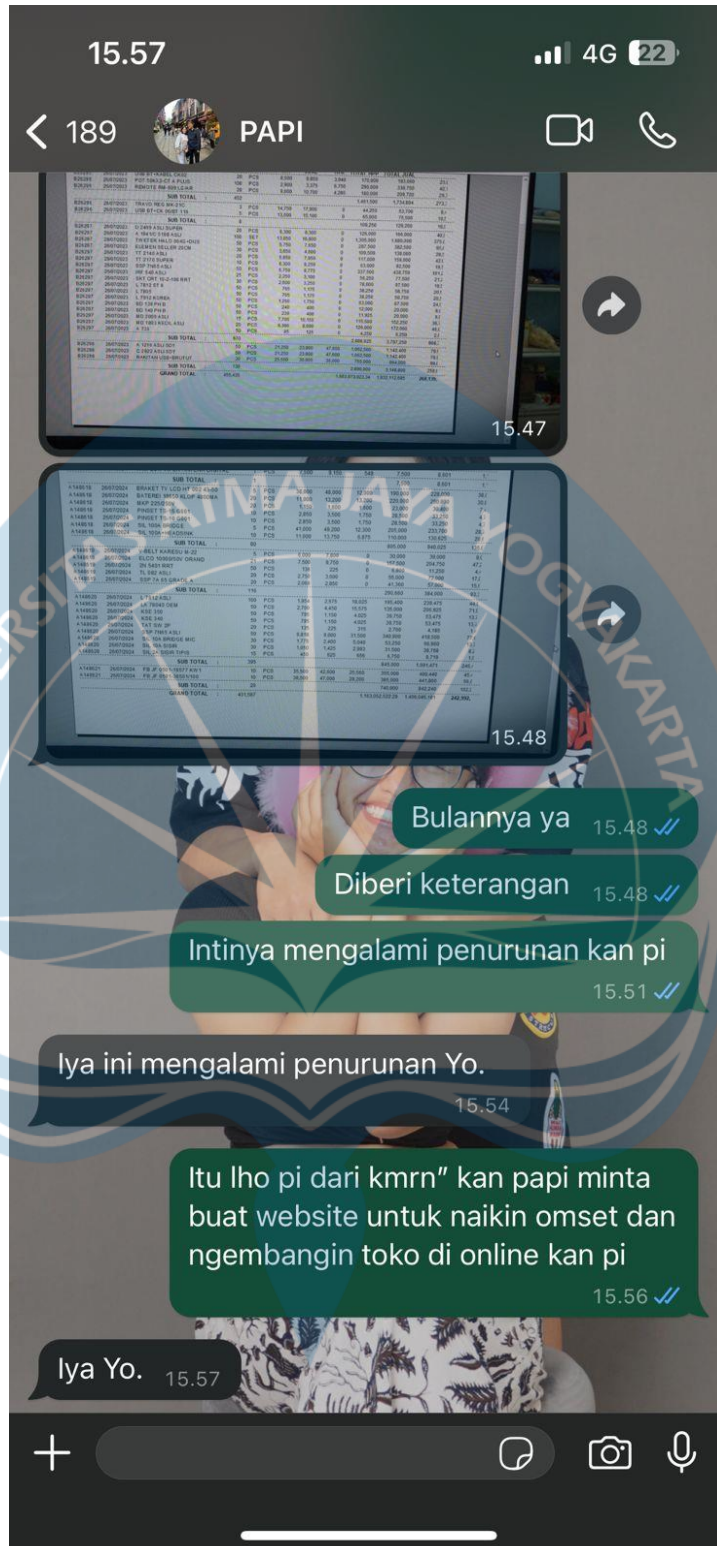
Lampiran 20 Pelanggan 18



Lampiran 21 Pelanggan 19



Lampiran 22 Pelanggan 20



Lampiran 23 bukti chat