

Perancangan Tampilan User Interface Dan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan JavaHands Dengan Metode Design Thinking

by John Doe

Submission date: 27-Nov-2021 11:05AM (UTC+0700)

Submission ID: 1713445657

File name: an_Kerajinan_Tangan_JavaHands_Dengan_Metode_Design_Thinking.docx (1.62M)

Word count: 3089

Character count: 20288

Perancangan Tampilan User Interface Dan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan JavaHands Dengan Metode Design Thinking

Abstract—JavaHands merupakan *e-commerce* dengan fokus menjual produk *handicraft* asli dari buatan tangan masyarakat Indonesia terutama produk dari kota Yogyakarta yang berbasis *website*. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan tahapan utama dalam merancang sebuah pengembangan *e-commerce*. Dalam artikel ini menerangkan bagaimana UI/UX dirancang dengan metode *Design Thinking*. Terdapat 5 (lima) tahapan untuk menggunakan metode *Design Thinking* yaitu *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Dalam penjualan *handicraft*, pengguna masih sulit untuk mencari produk tersebut di jejaring sosial maupun *website*. Apa lagi informasi yang diberikan masih berupa gambar atau foto serta komentar dari orang lain. Dengan metode *Design Thinking* dalam pembuatan *e-commerce* diharapkan akan memenuhi kebutuhan *user* atau pengguna yang sesuai dengan pengalaman dan keinginan mereka.

Kata Kunci—*E-commerce*; *Website*; *Handicraft*; *User Interface*; *User Experience*; *Design Thinking*

I. PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai kota pariwisata bagi seluruh warga Indonesia, bahkan warga asing pun ikut berlibur ke kota tersebut. Dengan peninggalan sejarahnya, Yogyakarta menjadi provinsi yang istimewa karena meninggalkan berbagai macam kesenian dan kebudayaan seperti artefak, wisata alam, kegiatan acara, serta kerajinan [1], sehingga wisatawan yang datang berkunjung dapat menikmati liburan dan mempelajari sejarahnya. Tak jarang juga wisatawan ingin membawa buah tangan atau souvenir yang khas mulai dari pakaian, alat-alat dapur, furniture, aksesoris, hingga mainan untuk anak yang unik.

Untuk menambah pertumbuhan pariwisata baik sosial dan ekonomi, pemerintah dan masyarakat sebaiknya menjalin kerja sama untuk memajukan kesejahteraan kota Yogyakarta. Selain pemerintah, masyarakat yang ikut serta pun mendapatkan dampak positif, mulai dari menciptakan lapangan pekerjaan baru, meningkatkan taraf hidup, meningkatkan kemampuan manajerial dan keterampilan masyarakat [2], terutama masyarakat yang memiliki ide seni dalam membuat kerajinan. Peran masyarakat yang ikut andil dalam bidang kerajinan dapat mengangkat potensi kreatifitas dan sumber daya manusia (SDM) bagi masyarakat lain. Dengan begitu peran masyarakat cukup penting untuk membuka kesempatan kerja bagi pengrajin yang lain.

Namun sangat disayangkan adanya masa pandemi COVID-19 (*Coronavirus disease* 2019) ini mempengaruhi perekonomian pada perdagangan internasional dimana perdagangan internasional mengalami kemerosotan karena hampir semua negara melakukan pembatasan hingga adanya lockdown [3]. Maka dari itu, dalam menjalankan usaha pada perdagangan Internasional salah satunya pada bidang keterampilan membutuhkan strategi yang tepat untuk penjualannya pada masa pandemi ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memberikan solusi kepada para pelaku penjualan kerajinan tangan dan melakukan penelitian untuk strategi usaha yang menjualkan barang kerajinan tangan tersebut pada perdagangan Internasional dengan *website* JavaHands. JavaHands adalah *website* yang memperjuangkan barang atau produk kerajinan tangan oleh pengrajin ke perdagangan internasional atau eksportir. Penelitian dalam tugas akhir ini dengan merancang tampilan *User Interface* dan *User Experience* pada *website* JavaHands dengan metode *Design Thinking*.

Design Thinking merupakan pendekatan dengan menajamkan fokus serta memahami pada pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk memecahkan sebuah masalah menjadi solusi yang dikembangkan menjadi ide inovasi [4].

Dari hasil penelitian ini, harapan penulis menggunakan pendekatan tersebut dapat memberikan manfaat dengan *User Interface* dan *User Experience* yang mudah dipahami dan diaplikasikan berdasarkan hasil dari pengalaman dan kebutuhan calon pengguna. Selain itu, bagi pelaku penjual kerajinan tangan dapat menambah pengalaman baru tentang dunia teknologi dalam melakukan proses eksportir. Setelah itu pengembang *website* JavaHands dapat merealisasikan kebutuhan calon pengguna yang sesuai.

II. STUDI PUSTAKA

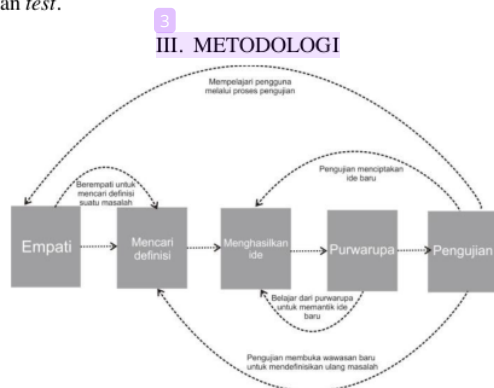
Dalam studi pustaka, penulis mengkaji beberapa penelitian terkait dengan perancangan tampilan desain UI/UX dengan pendekatan yang lain.

Pendekatan *User Centered Design* (UCD) merupakan metode yang kerap kali diterapkan oleh peneliti yang berbeda-beda. Seperti studi kasus yang dikaji oleh Multazam Muhammad yang merancang UI/UX pada aplikasi Placeplus dengan metode UCD dengan menajamkan fokus pada target pasar yang lebih spesifik [5]. Tahap yang dilakukan pada metode ini memiliki 4 tahap yakni analisis, desain, evaluasi dan implementasi. Tahap ini dilakukan dengan proses perulangan dengan mengikutsertakan pengguna agar menghasilkan umpan balik yang sesuai dengan harapan. Pengkajian ini menghasilkan sebuah *prototype* UI/UX hingga membentuk *website*.

Studi kasus lain yakni *Human Centered Design* (HCD) yang dikaji oleh Muhammad Abdi Humanika dengan merancang tampilan antarmuka *website* Trisno Motor menggunakan metode HCD yang memiliki analogi dengan UCD namun penyelesaian masalah dihasilkan dengan cara berpusat pada psikologi dan karakteristik manusia [6]. HCD memiliki 3 tahap yakni *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Umpan balik yang diterima dinilai baik dari pengguna dengan menyebarkan kuesioner ketika rancangan tampilan antarmuka Trisno Motor dirasa telah sesuai. Hasil kuesioner yang diterima memiliki nilai 92.2% dengan nilai bagus dan cukup untuk sisanya.

Lain halnya dengan pendekatan *Design Thinking* yang diterapkan oleh Aditya Raka Pradana dengan mengimplementasi UI/UX aplikasi *mobile e-learning* pada aplikasi Amikon Center, perancangan dilakukan dengan memecahkan sebuah masalah dari calon pengguna sebagai objek utama untuk memahami kebutuhan, kebiasaan dan keresahan dengan tujuan untuk menciptakan sebuah solusi menjadi sebuah inovasi [7]. Hasil yang diperoleh merupakan ide solusi dari pengguna yang diimplementasikan menjadi fitur-fitur baru berdasarkan pengalaman pengguna yang sesuai.

Dari beberapa studi kasus yang telah diungkapkan, penulis melakukan penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara mengumpulkan suatu ide untuk menghasilkan sebuah solusi yang dihasilkan dengan pendekatan terhadap *user* atau pengguna [4]. Untuk mendapatkan sebuah solusi penyelesaian permasalahan tersebut, tahap untuk mendekati fokus terhadap pengguna yaitu *empathise, define, ideate, prototype* dan *test*.



Gambar 1. Tahap Pendekatan *Design Thinking*.

Metodologi yang digunakan penulis dalam perancangan UI/UX adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan pengumpulan sebuah permasalahan dengan mengkolaborasi antara pengembang dan calon pengguna untuk menghasilkan sebuah ide dengan memperoleh sebuah keluaran yang inovatif dengan tahap seperti pada Gambar 1 [4]. Terdapat 5 (lima) tahap dalam pembuatannya, yaitu:

A. Empathy

Metode pendekatan *Design Thinking* hampir serupa dengan pendekatan *Human Centered Design* dengan menekankan pada aspek nilai-nilai manusia sebagai pengguna itu sendiri. Dengan kata lain, tahap ini bertujuan untuk mendapatkan nilai-nilai dasar permasalahan yang dijadikan inti dari kegiatan yang akan dijadikan produk. Untuk tahapan ini, [8] mengatakan, *designer* perlu mengesampingkan pemikiran untuk fokus dalam memahami kebutuhan dan keinginan apa yang pengguna rasakan, seperti pengalaman, emosi, situasi dan kondisi.

B. Define

Setelah memahami dan mengumpulkan nilai-nilai kemanusiaan dari tahap *empathy*, selanjutnya adalah mendefinisikan kebutuhan dari hasil empati pada tahap awal

(*problem statement*). Dalam proses ini, pengumpulan ide berguna untuk menciptakan dan mengembangkan fitur yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada. Dengan dilaksanakannya proses tersebut, maka penulis akan membuat sebuah aktifitas riset yang merupakan tujuan utama untuk pembuatan sebuah fitur yang mudah dipahami dan jelas.

C. Ideate

Ideate adalah tahap untuk mengembangkan ide atau bisa disebut *brainstorming*. *Brainstorming* adalah sekumpulan orang atau kelompok yang menyuarakan berbagai ide tak terbatas dan dikumpulkan untuk mencari sebuah solusi yang kreatif untuk penyelesaian tertentu.

Pada proses ini *designer* akan membentuk sekian banyak ide dengan membuat sebuah *wireframe* yang di dalamnya menampilkan suatu gambaran, komponen dan elemen pada aplikasi dengan maksud untuk dijadikan sebuah solusi terhadap masalah. Pada tahap ini pun *designer* dipaksa untuk menjadi kreatif dengan merumuskan berbagai macam ide.

D. Prototype

Prototype atau biasa disebut purwarupa atau arketipe dalam Bahasa Indonesia adalah bentuk awal atau standar ukuran dari sebuah model. Purwarupa adalah versi awal dari suatu produk yang belum final untuk gambaran membangun produk akhir yang diinginkan [9]. Purwarupa sebaiknya dibentuk terlebih dahulu sebelum dikembangkan atau hingga pembuatan *final design* yang akan digunakan oleh *user*.

Dalam proses ini dikenal juga dengan prinsip *fail quickly* agar dapat mengetahui kegagalan secepat mungkin. Prinsip tersebut sangat penting untuk menentukan langkah selanjutnya dan menentukan kesalahan yang ada tanpa harus menunggu lama dalam pengerjaan hal yang tidak diperlukan.

E. Testing

Testing adalah tahapan yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap *prototype* dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna, sehingga dengan umpan balik tersebut akan mendapatkan kesempatan untuk bisa mengerti lebih dalam lagi dari *user* dan mendapat hasil yang maksimal.

Prototype yang sudah dikerjakan akan diuji coba dengan cara mempresentasikannya kepada *user* sehingga *user* dapat merasakan langsung dari produk yang sudah *final*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, analisis yang sudah dilakukan oleh penulis akan dijabarkan menjadi hasil untuk *website JavaHands*. Berikut pembahasan hasil dari penelitian dengan melalui tahap-tahap perancangan *Design Thinking*.

A. Empathy

Pada tahap ini penulis perlu mengesampingkan pemikirannya untuk fokus dalam memahami kebutuhan, keinginan dan pengalaman dari pengguna. Untuk menjalankan tahap ini dibutuhkan observasi untuk mengetahui permasalahan dari pengguna. Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, dapat dilihat bahwa:

- 1) Pengguna yang memiliki kecenderungan dalam berbelanja *online* akan menjadi sasaran dalam mencari permasalahan tersebut.
- 2) Dalam pencarian produk *handicraft*, pengguna masih kesulitan untuk menemukannya melalui *e-commerce*

dan penjual masih melakukan pendistribusian produknya dari toko atau *offline*.

- 3) Informasi pada produk *handicraft* masih kurang cukup dan hanya berupa foto/gambar serta komentar dari para pembeli lainnya.

Dengan hasil observasi tersebut penulis dapat melakukan proses riset dengan melakukan wawancara tidak terstruktur dengan calon pengguna agar data yang diperoleh menjadi data yang valid. Garis besar wawancara tidak terstruktur yaitu dengan berinteraksi yang mengikut-sertakan dua orang atau lebih sebagai pembicara dan rekan pembicara, baik yang bersifat satu atau dua arah [10]. Formasi wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah tak terstruktur yang serupa dengan obrolan bebas dan santai. Berikut daftar pertanyaan yang akan ditanyakan pada calon pengguna dalam tabel sebagai berikut.

TABLE I. DAFTAR PERTANYAAN

No	Daftar Pertanyaan	Stakeholder
1	Apakah anda mengetahui produk <i>handicraft</i> ?	Calon Pengguna
2	Apakah anda pernah membeli produk <i>handicraft</i> tersebut?	
3	Darimana anda mengetahui penjualan produk <i>handicraft</i> tersebut?	
4	Apakah anda pernah memakai <i>website</i> yang serupa?	
5	Apakah anda mengetahui penjualan produk <i>handicraft</i> dengan menggunakan <i>website</i> ?	
6	Apakah anda pernah memakai <i>website</i> tersebut? Jika sudah, apa <i>website</i> yang anda pakai?	
7	Apa pertimbangan anda memakai <i>website</i> tersebut?	
8	Menurut anda, apakah perlu adanya penjualan produk <i>handicraft</i> dengan <i>website</i> ?	
9	Menurut anda, apakah desain dari <i>website</i> penjualan produk <i>handicraft</i> tersebut penting?	
10	Jika anda sudah pernah memakai <i>website</i> tersebut, fitur apa yang anda butuhkan?	

Setelah membuat daftar pertanyaan, penulis akan menentukan calon pengguna untuk dijadikan responden yang akan di-*interview*. Tabel daftar calon pengguna dapat dilihat sebagai berikut.

TABLE II. DAFTAR CALON PENGGUNA

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Amaeda Arini	Perempuan
2	Evana Stevani	Perempuan
3	Dyahayu Amanda Nurulita	Perempuan
4	Novanska Sabil Azka	Laki-laki
5	Kirana Mahadewi	Perempuan

Hasil dari wawancara dengan calon pengguna tersebut akan dikembangkan dalam bentuk *Empathy Map*. Berikut Gambar 2 merupakan salah satu dari *Empathy Map* calon pengguna.



Gambar 2. *Empathy Map* Amaeda

Dengan *Empathy Map* yang telah diimplementasikan, maka kebutuhan dari calon pengguna dapat ditentukan menjadi sebuah referensi untuk pengembangan dan perancangan *website* JavaHands.

B. Define

Pada tahap ini penulis mencari dan menentukan kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan calon pengguna yang telah dilakukan dari tahap *Empathy*. Dari berbagai macam kebutuhan yang diperoleh dapat diklasifikasikan dari kebutuhan calon pengguna. Tabel klasifikasi permasalahan dapat dilihat sebagai berikut.

TABLE III. KLASIFIKASI PERMASALAHAN

No	Permasalahan	Klasifikasi
1	Kejelasan informasi pada produk yang dijual	Informasi Produk
2	Produk yang dijual dibagi menjadi berbagai kategori	Category Filter
3	Kesulitan ketika memakai <i>e-commerce</i> lain dengan langkah atau alur serta fitur yang berbeda	User Flow

C. Ideate

Pada tahap ini penulis melakukan *brainstorming* dengan tim untuk mencari dan menentukan solusi yang dapat

menyelesaikan permasalahan dari pengguna dengan membuat sebuah fitur sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Dari *brainstorming* yang telah dilakukan, solusi yang telah ditentukan oleh *Hustler* akan menjadi data. Berikut hasil solusi yang telah disusun menjadi tabel.

TABLE IV. SOLUSI PERMASALAHAN

No	Permasalahan	Solusi
1	Kejelasan Informasi pada produk yang dijual	Membuat halaman keterangan produk yang dipilih yang diisi berisi gambar, deskripsi serta kelebihan dan kekurangan (dampak)
2	Produk yang dijual dibagi menjadi berbagai kategori	Membuat fitur filter kelas atau kategori pada pemilihan produk <i>handicraft</i>
3	Kesulitan ketika memakai <i>e-commerce</i> lain dengan langkah atau alur serta fitur yang berbeda	Membuat rancangan <i>user flow</i> yang tepat agar ketika calon pengguna memakai <i>website</i> JavaHands tidak merasakan kesulitan

Dari tabel yang telah diperoleh maka penulis dapat menentukan dan merancang sebuah fitur sesuai dengan solusi yang telah ditentukan. Penulis melakukan perancangannya dengan membuat *Site Map*, *User Flow* serta *Wireframe*.

1) Site Map

Site Map merupakan pengenalan kebutuhan apa saja ketika pengguna masuk ke dalam *website* JavaHands. Penulis menggunakan *tools* Whimsical.com untuk pembuatan *Site Map* dan berikut Gambar 3 *Site Map* pada JavaHands.



Gambar 3. *Site Map* pada JavaHands.

2) User Flow

Sesuai dengan kebutuhan calon pengguna yang kesulitan ketika memakai *e-commerce* lain, penulis perlu membuat sebuah alur-alur atau *User Flow* yang tepat agar calon pengguna mudah untuk mencapai targetnya. Penulis menggunakan *tools* Whimsical.com untuk pembuatan *User Flow* dan berikut Gambar 4 merupakan salah satu dari *User Flow* ketika pengguna ingin memberikan ulasan dan penilaian pada produk JavaHands.

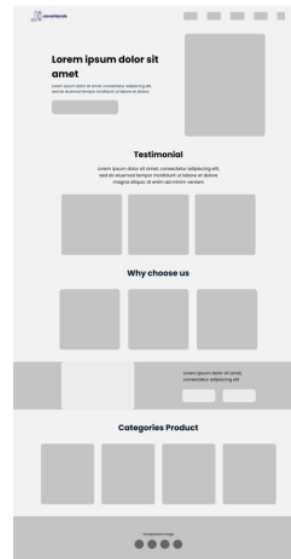
Memberikan ulasan dan penilaian pada produk *handicraft*



Gambar 4. *User Flow* Memberikan Ulasan dan Penilaian Pada Produk JavaHands.

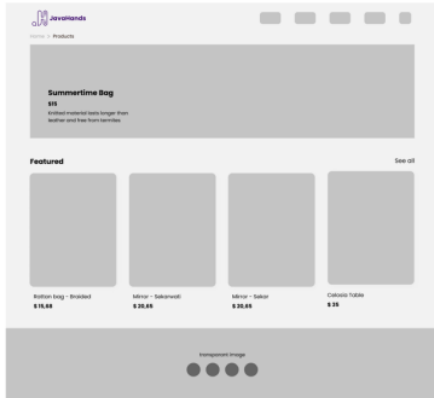
3) Wireframe

Pada tahap ini penulis membuat *Wireframe* sesuai dengan *Site Map* dan alur *User Flow* yang telah dilakukan. Penulis menggunakan *tools* Figma.com untuk pembuatan *Wireframe*. Berikut beberapa tampilan *Wireframe website* JavaHands.

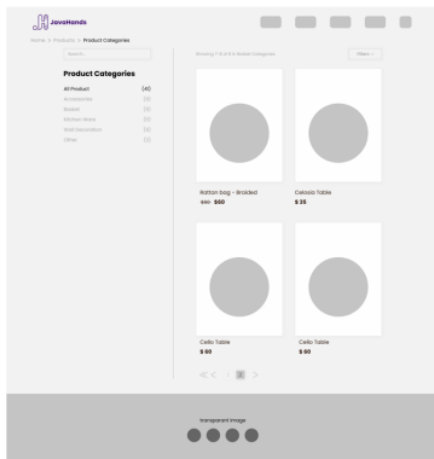


Gambar 5. *Wireframe Home Page* JavaHands.

Gambar 5 merupakan *Wireframe* pada halaman utama dari *website* JavaHands. Pada *Wireframe Home Page* terdapat berbagai fitur diantaranya *navigation bar* yang berisi 6 *CTA Button* yakni logo, home, product, about us, contact dan cart, *Onboard* yang didalamnya ada *CTA Link* untuk mencari produk *handicraft*, ulasan dari pembeli, deskripsi tentang JavaHands, promo, dan kategori produk.



Gambar 6. Wireframe Product Page JavaHands

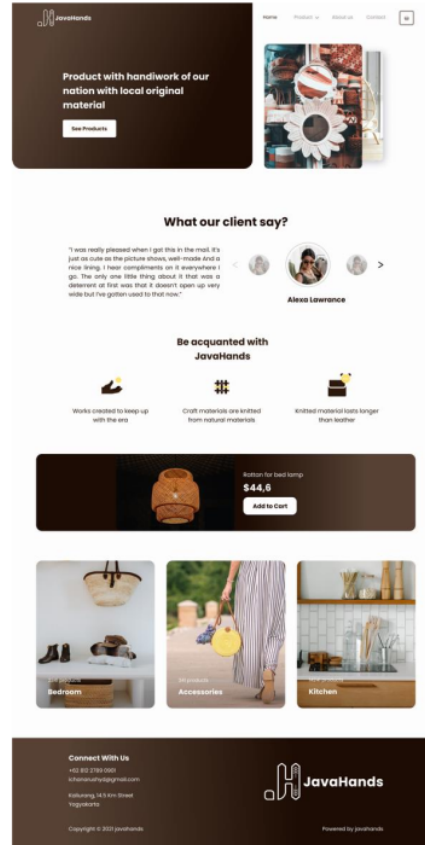


Gambar 7. Wireframe All Product Categories Page JavaHands

Gambar 6 dan Gambar 7 merupakan Wireframe halaman utama dari website JavaHands. Pada Wireframe Home Page terdapat berbagai fitur diantaranya navigation bar yang berisi 6 CTA Button yakni logo, home, product, about us, contact dan cart, Onboard yang didalamnya ada CTA Link untuk mencari produk *handicraft*, ulasan dari pembeli, deskripsi tentang JavaHands, promo, dan kategori produk.

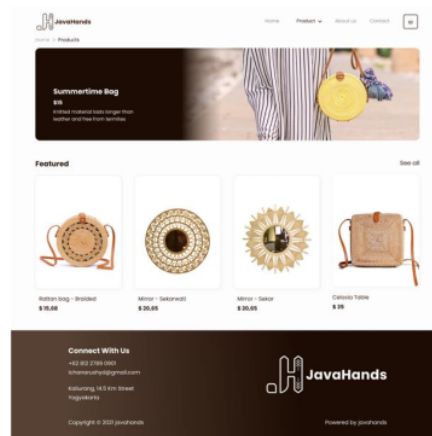
D. Prototype

Pada tahap ini Wireframe yang telah dibuat akan direalisasikan dalam bentuk purwarupa atau Prototype. Penulis menggunakan tools Figma.com untuk pembuatan Prototype. Berikut beberapa tampilan Prototype website JavaHands.

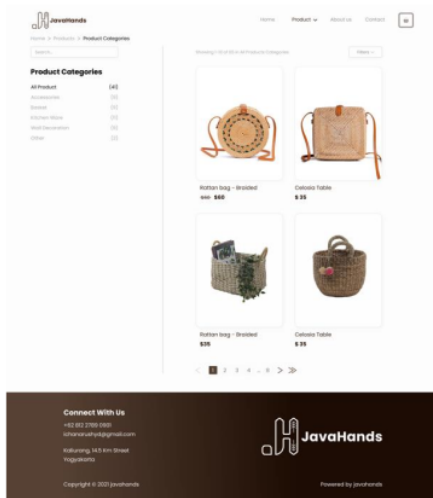


Gambar 8. Prototype Home Page JavaHands.

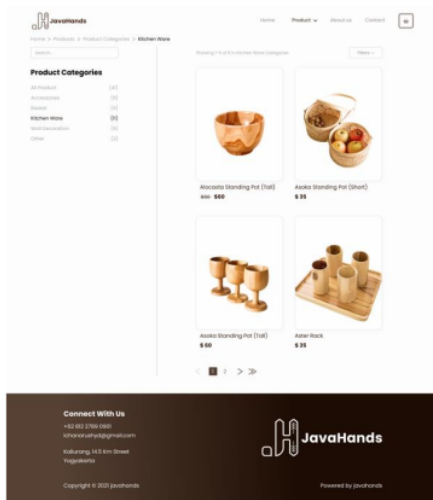
Gambar 8 merupakan halaman utama ketika pengguna membuka website JavaHands. Pada halaman ini terdapat Navigation Bar yang terdiri dari 6 CTA Link yaitu logo, home, product, about us, contact dan cart, Onboard yang didalamnya ada CTA Button untuk mencari produk *handicraft*, ulasan dari pembeli, deskripsi tentang JavaHands, promo, serta kategori produk.



Gambar 9. *Prototype Product Page* JavaHands

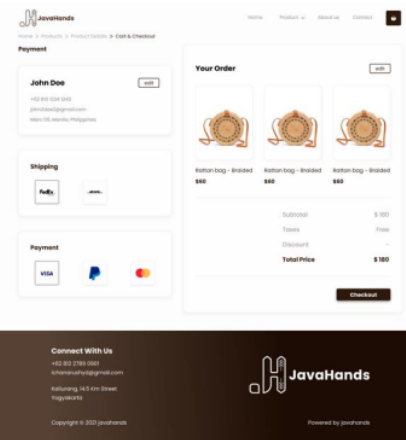


Gambar 10. *Prototype All Product Categories Page* JavaHands.



Gambar 11. *Prototype Categories Product (Kitchen) Page* JavaHands.

Gambar 9 merupakan halaman produk terbaru *handicraft* yang ditampilkan pada *website* JavaHands. Pada halaman ini terdapat *Navigation Bar* yang serupa dengan halaman awal JavaHands, iklan atau promo produk yang dijual, serta *CTA Link See All* untuk membuka produk penjualan sesuai dengan kategori produk yang ingin dicari yang dapat dilihat pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 12. *Prototype Cart & Checkout Page* JavaHands.

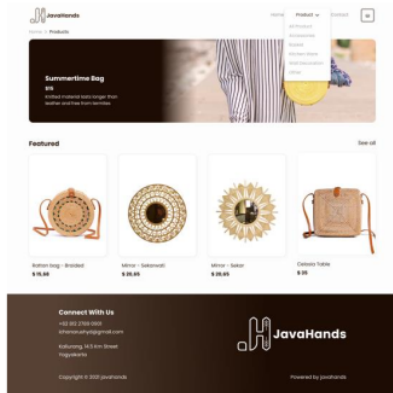
Gambar 12 merupakan halaman isi keranjang produk *handicraft* dan tahap pembayaran yang ditampilkan pada *website* JavaHands. Pada halaman ini terdapat *Navigation Bar* yang serupa dengan halaman awal JavaHands. Lalu pada halaman *Cart & Checkout* JavaHands dibagi menjadi 2 kolom. Tujuan penulis merancang sebuah pembagian kolom agar memudahkan calon pengguna untuk merealisasikan *Prototype* tersebut. Pada kolom pertama terdapat keterangan profil calon pengguna yang ingin membayar, pilihan metode pengiriman dan pilihan metode pembayaran. Pada kolom kedua terdapat pesanan calon pengguna yang telah dipilih, berikutnya kami menambahkan keterangan harga produk yang dipilih, pajak pengiriman produk, diskon serta total keseluruhan produk yang dipilih.

E. Testing

Setelah melakukan tahap *Prototype* dari hasil observasi yang telah direalisasikan dalam bentuk *Ideate* hingga *Define*, hasil rancangan desain UI/UX yang telah dirancang menjadi desain *Prototype* diuji coba oleh calon pengguna dari responden yang telah melalui tahap observasi.

Namun dalam tahap *Testing* tidak selalu menjadi ujung dari bagian perancangan. Hal ini dapat terjadi manakala pengujian *Prototype* yang dijalankan oleh pengguna terdapat pertimbangan terhadap desain serta fitur yang perlu diperbarui bahkan dibenahi atau diperbaiki. Untuk itu penulis sangat memerlukan umpan balik bila desain *Prototype* memiliki kekurangan.

Penulis melakukan pengujian dengan salah satu responden yang telah melalui tahap wawancara sebelumnya dengan menampilkan *Prototype* dengan *tools* Figma.com. Hasil *Testing* yang dijalankan oleh responden mengungkapkan masih kesulitan ketika mencari pengkategorian produk. Hal ini dapat ditinjau bahwa *Prototype* yang ditampilkan serta diuji oleh pengguna masih memiliki kekurangan, sehingga perancangan *Prototype* perlu dievaluasi. Berikut salah satu tampilan rancangan *Prototype* yang telah diperbaiki.



Gambar 13. *Prototype Product (repair) Page* JavaHands.

Gambar 13 merupakan salah satu tampilan yang sudah diperbaiki oleh penulis dari hasil responden yang telah melakukan tahap *Testing*. Perbaikan ini bisa disebut perbaikan mayor dengan sebab penambahan komponen *single button (scrolling)* pada *CTA Button Product* agar memudahkan pengguna untuk mencari pengkategorian produk *handicraft*. Bagian dalam komponen tersebut terdapat kumpulan *CTA Link* kategori produk yakni *all product, accessories, basket, kitchen ware, wall decoration* serta *other* (produk yang tidak termasuk pengkategorian).

V. KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang UI/UX *website* JavaHands dengan pendekatan *Design Thinking*, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* memudahkan penulis dan anggota tim lain untuk menganalisis hingga merancang sebuah *website* sesuai dengan pengalaman pengguna dengan melakukan tahap *empathy* hingga *testing*. Penulis akan mengembangkan proses pengujian dengan metode *Usability Testing* untuk rencana penelitian kedepannya, dengan tujuan dapat melibatkan semua responden, baik yang mengikuti pengembangan ini ataupun diluarnya agar pengujiannya menghasilkan data yang lebih valid dengan waktu yang singkat. Dengan begitu perancangan desain UI/UX mendapatkan hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. R. R. Mega, "Pusat Informasi Kebudayaan Di Yogyakarta," *UII*, p. 71 pages, 2003.
- [2] C. Amira Saniya, "Dampak Covid-19 terhadap Aktivitas Pariwisata Kota Lama Semarang dalam Aspek Sosial Ekonomi

Masyarakat," p. 6, 2021.

- [3] Kementerian Keuangan Republik Indonesia, "Pemerintah Terus Upayakan Pemulihan Ekonomi, namun Tetap Waspada terhadap Pandemi Covid," *kemenkeu.go.id*, 2021. <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/pemerintah-terus-upayakan-pemulihan-ekonomi-namun-tetap-waspada-terhadap-pandemi-covid/>.
- [4] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 0, no. 0, Aug. 2017, Accessed: Nov. 03, 2021. [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/Snati/article/view/8457>.
- [5] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, no. 2, p. 8, Jun. 2020, Accessed: Nov. 26, 2021. [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528>.
- [6] M. A. Humanika, "Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design)," *AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, Aug. 2020, Accessed: Nov. 26, 2021. [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19537>.
- [7] A. R. Pradana and M. Idris, "Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, Jul. 2021, Accessed: Nov. 26, 2021. [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/34403>.
- [8] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, Sep. 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [9] Novreza Ridwansyah, "Desain Interaksi Aplikasi Go Tawangmangu (GoTW) untuk Perkiraan Kunjungan Wisatawan dengan Metode Hartson-Pyla.," 2018.
- [10] M. Musyawir, "PENYIMPANGAN PRINSIP KESANTUNAN BERBAHASA DALAM INTERAKSI BELAJAR-MENGAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 PANCA RIJANG SIDENRENG RAPPANG [The Deviations of Language Politeness Principle in Learning-Teaching Interaction in Bahasa Indonesia of," *TOTOBUANG*, vol. 7, no. 1, p. 17, 2019, doi: 10.26499/tbng.v7i1.104.

Perancangan Tampilan User Interface Dan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan JavaHands Dengan Metode Design Thinking

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.harapan.ac.id Internet Source	2%
2	journal.uii.ac.id Internet Source	2%
3	jti.aisyahuniversity.ac.id Internet Source	1%
4	media.neliti.com Internet Source	<1%
5	informatics.uii.ac.id Internet Source	<1%
6	www.kemenkeu.go.id Internet Source	<1%
7	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1%
8	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	<1%

es.scribd.com

9

Internet Source

<1 %

10

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

11

www.mesodigital.com

Internet Source

<1 %

12

ejournal.winayamukti.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On