

Perancangan UI/UX *Mobile Website* Untuk *Online Store* Pada UMKM Dynasty Sandal Menggunakan Metode *Design Thinking* Sebagai Inovasi Strategi Pemasaran Dan Penjualan

1st Queenadartha Vania Kusuma Garini
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
queenadartha@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Sri Martini
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
martini@telkomuniversity.ac.id

3rd Ilma Mufidah
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
ilmamufidah@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Dynasty Sandal adalah UMKM baru di industri alas kaki yang memiliki permasalahan berupa kurangnya inovasi strategi pemasaran dan penjualan produk yang menyebabkan mereka sulit bersaing dengan para kompetitor di pasar. Pemanfaatan *mobile website* dapat dijadikan salah satu solusi strategis dalam meningkatkan pemasaran, penjualan, kepercayaan pelanggan, dan daya saing bisnis. Oleh karena itu, Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan UI/UX *mobile website* Dynasty Sandal menggunakan metode *design thinking*, yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses perancangan dimulai dengan wawancara pengguna untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna, kemudian dikembangkan menjadi ide solusi. Desain UI/UX *mobile website* dirancang menggunakan bantuan aplikasi Figma dan diuji dengan *usability testing* melalui aplikasi Maze serta penyebaran kuesioner SUS kepada para responden.

Kata kunci— Mobile Website, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan dari data *World Footware Yearbook* 2023, industri alas kaki di Indonesia berkembang pesat dengan konsumsi tertinggi di dunia, yang mencapai hingga 702 juta pasang sepatu. Dynasty Sandal merupakan UMKM yang berdiri sejak Juli 2023, berlokasi di Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Fokus produk yang dijual ialah alas kaki sandal sepatu khusus wanita dengan berbagai jenis model dan varian warna. Dalam melakukan penjualan produk, dilakukan melalui *offline store* yang berlokasi di Kabupaten Bogor dan media sosial serta *platform e-commerce*. Meskipun telah memanfaatkan penjualan baik secara *offline* maupun *online*, Dynasty Sandal tetap harus menghadapi kesulitan dalam bersaing di pasar dengan kompetitor yang lebih dahulu menguasai pasar dan memiliki skala usaha yang lebih besar. Berdasarkan data dari Open Data Jabar 2023 menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 46.329 UMKM dalam sektor *fashion* di Kabupaten Bogor, Jawa Barat, yang Dimana hal tersebut

semakin menambah kompleksitas persaingan bagi Dynasty Sandal. Persaingan ketat yang di alami di pasar UMKM alas kaki ini, mendorong banyak pelaku usaha untuk saling berkompetisi dalam menggunakan berbagai macam cara yang dapat digunakan sebagai media promosi dan penjualan. Baik secara *offline* maupun pemanfaatan media *online* guna menarik perhatian konsumen.

Pasar Indonesia memiliki potensi besar dalam melakukan promosi dan penjualan secara *digital*. Didukung oleh data hasil survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 telah mencapai 221,5 juta jiwa dari total populasi sebanyak 278,5 juta jiwa di tahun 2023. Selain itu, menurut Kementerian Perdagangan Indonesia, sebanyak 22 juta UMKM atau sebesar 33,6% dari total UMKM di Indonesia telah beralih ke model bisnis berbasis *digital*, dengan memanfaatkan media sosial dan *platform online*. Dari hasil identifikasi menunjukkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi oleh Dynasty Sandal dalam tugas akhir ini yaitu kurangnya inovasi dalam strategi pemasaran dan penjualan produk, yang membuat mereka kesulitan dalam bersaing dengan para kompetitor di pasar. Penggunaan *website* dapat meningkatkan efisiensi pemasaran dan pendapatan perusahaan dengan menjangkau pasar global dan menyediakan informasi produk yang lengkap dan *uptodate*.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, pemanfaatan sistem informasi berupa *mobile website* dapat menjadi peluang strategis bagi Dynasty Sandal dalam melakukan pemasaran dan penjualan produk. Dengan adanya kehadiran *mobile website* ini, akan menjadi alternatif yang dapat dijadikan sebagai media promosi dan penjualan berbasis *digital*. Oleh karena itu, tugas akhir ini berfokus pada perancangan UI/UX *mobile website* menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan berpusat pada pengguna.

II. KAJIAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem adalah gabungan suatu unsur, komponen, atau variabel yang terstruktur dan saling berhubungan. Sistem merupakan penggabungan elemen - elemen yang terpadu dengan tujuan untuk mencapai sasaran tertentu [1]. Sedangkan, informasi merupakan hasil dari data yang diproses secara relevan dan memberikan manfaat bagi penggunanya. Berdasarkan definisi tersebut, sistem informasi adalah elemen-elemen yang berkolaborasi untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau entitas.

B. Website

Website adalah kumpulan halaman *web* di internet yang saling terhubung dan menyajikan informasi tertentu [2]. Website terdiri dari halaman-halaman yang terhubung dan berfungsi menampilkan informasi dalam bentuk gambar, video, teks, suara. Website berfungsi sebagai penyalur informasi terbaru yang dapat diakses pengguna internet. Selain itu, website bersifat serbaguna dan dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terkoneksi dengan internet. Banyak perusahaan kini menggunakan website untuk menampilkan profil perusahaan, menjual produk, dan sebagai sistem yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara pelanggan dengan perusahaan.

C. User Interface (UI)

Antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI) adalah bagian dari sistem komputer atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai perantara antara pengguna dengan sistem [3]. Selain itu, UI adalah komponen esensial dalam aplikasi seluler yang melibatkan elemen perangkat keras dan perangkat lunak untuk memberikan informasi dan kendali interaktif kepada pengguna. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan UI adalah bagian di mana pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan website, komputer, atau aplikasi. UI juga berperan penting dalam meningkatkan kenyamanan pengguna, membangun brand, dan hubungan perusahaan dengan pelanggan. Dengan memiliki tampilan desain yang sesuai dan menarik, akan meningkatkan loyalitas dan kepercayaan pengguna terhadap produk.

D. User Experience

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. Aspek-aspek dalam UX meliputi kegunaan, kepuasan, dan aspek emosional yang muncul selama interaksi. Fokus utama desain UX adalah memberikan pengalaman positif dan memuaskan bagi pengguna, yang dinamis dan dapat berubah sesuai kondisi internal dan emosional pengguna. Menurut Peter Morville seorang pakar di bidang UX, berpendapat bahwa terdapat tujuh faktor penting yang menjadi kunci utama dalam merancang UX, antara lain: 1) *Usable* (mudah digunakan), 2) *Useful* (berguna), 3) *Findable* (mudah ditemukan), 4) *Valuable* (bernilai), 5) *Desirable* (memiliki daya tarik), 6) *Credible* (dapat dipercaya), 7) *Accesible* (mudah diakses).

E. Design Thinking

Design thinking adalah metode memecahkan masalah yang berfokus pada pengguna [4]. *Design thinking* adalah

pemikiran dengan strategis secara kreatif yang digunakan para peneliti selama proses perancangan dilakukan. Berdasarkan definisi tersebut, secara sederhana *design thinking* merupakan pendekatan yang dijadikan sebagai metode dalam menyelesaikan masalah dengan cara kreatif dan praktis untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam perancangan *mobile website* Dynasty Sandal, metode *design thinking* digunakan dengan melalui lima tahapan untuk memfasilitasi proses kreatif dalam mengembangkan solusi, meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



GAMBAR 1
Tahapan Proses Design Thinking

F. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah metode uji pengguna yang ekonomis, diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, dan dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai produk, termasuk website dan aplikasi. Metode SUS dipilih karena kelebihanannya, yaitu biaya terjangkau, mudah dihitung, dan memberikan skor 1-100 yang mudah dipahami. Kemudian, metode SUS juga memberikan kemudahan pemahaman bagi responden dan dapat dilakukan dengan ukuran sampel yang relatif kecil namun tetap dapat terbukti secara valid. Pengujian SUS ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan jawaban berskala 1-5. Berikut merupakan instrumen pertanyaan yang akan digunakan dalam pengujian menggunakan SUS.

TABEL 1
Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

No	Pertanyaan	Skala
Q1	Saya akan lebih sering mengunjungi / menggunakan sistem ini	1 – 5
Q2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan	1 – 5
Q3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1 – 5
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini	1 – 5
Q5	Saya merasa fungsi/fitur yang disediakan pada sistem ini sudah terintegrasi dengan baik	1 – 5
Q6	Saya pikir terlalu banyak ketidak konsistenan dalam sistem ini	1 – 5
Q7	Saya pikir kebanyakan orang akan dengan mudah untuk mempelajari sistem ini secara cepat	1 – 5
Q8	Saya merasa sistem ini sangat kompleks untuk digunakan	1 – 5
Q9	Saya memiliki kepercayaan diri yang tinggi pada saat menggunakan sistem ini	1 – 5
Q10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya menggunakan sistem ini dengan baik	1 – 5

Terdapat cara maupun aturan dalam perhitungan hasil pengujian SUS:

1. Pada pertanyaan dengan nomor ganjil, skor pada jawaban dikurangi 1.

2. Pada pertanyaan dengan nomor genap, maka nilai 5 dikurangi dengan skor jawaban.
3. Skor SUS diperoleh dari hasil penjumlahan skor pada tiap pertanyaan kemudian dikali dengan 2,5 agar mendapatkan hasil yang memiliki rentang 0 – 100.
4. Dalam menentukan nilai *range* jawaban dari seluruh skor responden dengan rumus berikut.

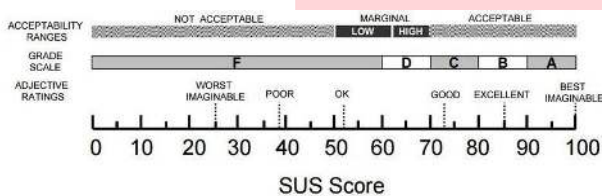
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$: skor rata – rata

$\sum x$: jumlah skor SUS

n : jumlah responden

Setelah survei menggunakan kuesioner SUS dilakukan, tahap selanjutnya adalah menghitung hasil jawaban responden. Hasil akhir akan berada dalam rentang 0-100 dan dikategorikan berdasarkan tiga kategori: *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*.



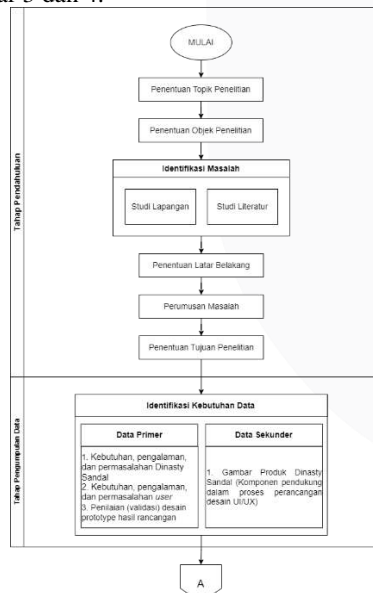
GAMBAR 2

Penilaian Hasil Akhir System Usability Scale (SUS)

III. METODE

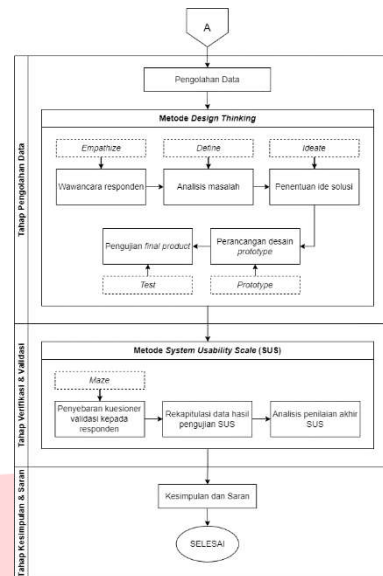
A. Sistematis Perancangan

Sistematis perancangan pada tugas akhir ini dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



GAMBAR 3

Sistematis Perancangan



GAMBAR 4

Sistematis Perancangan (Lanjutan)

Berikut merupakan penjelasan dari tahapan yang dilakukan dalam sistematis perancangan.

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan adalah langkah pertama dalam penelitian ini, dimulai dengan pemilihan topik dan objek penelitian. Setelah itu, dilakukan identifikasi masalah di lokasi penelitian melalui analisis studi literatur dan studi lapangan. Tujuannya adalah untuk menentukan latar belakang, merumuskan masalah, dan menetapkan tujuan penelitian.

2. Tahap Pengumpulan Data

Setelah menentukan permasalahan dan tujuan penelitian, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Detail pengumpulan data disajikan dalam Tabel 2

TABEL 2
Uraian Pengumpulan Data Penelitian

Jenis Data	Data	Metode Pengumpulan Data	Sumber
Primer	Kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan Dynasty Sandal	Wawancara & Observasi	Owner Dynasty Sandal
	Kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan user	Wawancara & Observasi	Responden (Memiliki pengalaman menggunakan online shop)
	Penilaian (validasi) desain prototype hasil rancangan	Form Kuesioner	Responden (Memiliki pengalaman menggunakan online shop)
Sekunder	Gambar Produk Dynasty Sandal (Komponen pendukung dalam proses perancangan UI/UX)	Dokumen dan Arsip Perusahaan	Dynasty Sandal

3. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data menggunakan metode *design thinking*, terdapat lima fase tahapan yang dilakukan:

- a. *Empathize*: Melakukan wawancara mendalam dengan responden untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan,

pengalaman, dan masalah pengguna. Data ini akan dianalisis dan didefinisikan di fase selanjutnya.

- b. *Define*: Menganalisis hasil wawancara untuk membuat *user persona*, mencakup *frustrations* dan *goals* responden. Kemudian merumuskannya ke dalam bentuk pertanyaan "How Might We" untuk mengembangkan ide solusi yang relevan.
- c. *Ideate*: Menghasilkan ide solusi terbaik berdasarkan analisis kebutuhan dan masalah pengguna. Sesi *brainstorming* bersama *owner* Dynasty Sandal juga dilakukan untuk menentukan solusi.
- d. *Prototype*: Menciptakan *prototype* solusi berdasarkan ide yang telah ditentukan. *Prototype* dalam tugas akhir ini berupa, *wireframe design* dan *high fidelity design* menggunakan aplikasi Figma, yang kemudian diuji sebelum menjadi *final product*.
- e. *Test*: Menguji desain menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk memastikan kenyamanan penggunaan dan evaluasi apakah rancangan sudah memenuhi aspek – aspek yang ditentukan. Pengujian dilakukan dengan *usability testing* menggunakan aplikasi Maze dan penyebaran kuesioner SUS.

4. Tahap Verifikasi dan Validasi Data

Pada tahap verifikasi, data yang telah dikumpulkan diperiksa ulang dengan mendengarkan hasil wawancara dan memastikan kesesuaian instrumen penelitian serta metode pengumpulan data dengan tujuan penelitian. Pemeriksaan rinci dilakukan untuk memastikan keakuratan data dan kesesuaian hasil rancangan. Sedangkan, pada tahap validasi, dilakukan penilaian terhadap kesesuaian hasil rancangan melalui *usability testing* menggunakan aplikasi Maze. Aplikasi Maze digunakan untuk menunjukkan desain UI/UX *mobile website* kepada responden. Validasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner berisi 10 pertanyaan berdasarkan *System Usability Scale* (SUS) untuk memastikan sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna.

5. Tahap Kesimpulan dan Saran

Tahap kesimpulan dan saran menyajikan ringkasan hasil penelitian dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Tujuannya adalah memberikan gambaran singkat tentang penelitian yang telah dilakukan dan menyarankan langkah konkret untuk penelitian mendatang.

B. Identifikasi Sistem Terintegrasi

Berikut merupakan aspek yang berkaitan dengan sistem terintegrasi berdasarkan hasil identifikasi dalam penelitian ini:

TABEL 3
Sistem Terintegrasi

	Objek (Sistem)	Rancangan Solusi
Manusia	Pelanggan / konsumen Dynasty Sandal & Owner Dynasty Sandal	Merancang UI/UX dari sistem informasi berupa <i>mobile website</i> untuk mempermudah aktivitas bisnis bagi pelanggan dan Dynasty Sandal secara <i>online</i>
Peralatan / Fasilitas	<i>Mobile Website</i> Dynasty Sandal	Merancang sistem informasi sebagai media promosi dan penjualan berupa <i>mobile website</i> untuk menciptakan keunggulan bagi Dynasty Sandal dalam bersaing dengan kompetitor
Material	Kuesioner, observasi, dan wawancara	Merancang UI/UX dan fitur dari <i>mobile website</i> Dynasty Sandal bagi pengguna dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> dan menerapkan metode <i>System Usability</i>

		<i>Scale</i> (SUS) untuk memvalidasi hasil rancangan
Informasi	Data primer & sekunder	Memperoleh data dari Dynasty Sandal sebagai dasar yang digunakan dalam proses perancangan desain <i>mobile website</i> , menyebarkan kuesioner, dan melakukan wawancara dengan responden serta melakukan sesi <i>brainstorming</i> bersama <i>owner</i> Dynasty Sandal

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Empathize

Pada tahap ini, data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan *owner* Dynasty Sandal dan *user mobile website*. Tujuannya adalah memperoleh informasi untuk mendukung perancangan UI/UX *website*. Hasil wawancara digunakan untuk membentuk *user persona* dan pertanyaan "How Might We," yang akan memandu pemetaan tujuan perancangan UI/UX untuk *mobile website* UMKM Dynasty Sandal.

B. Define

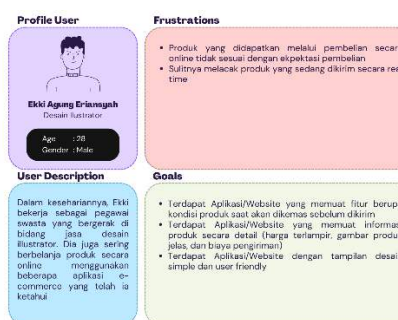
Tahap *define* merumuskan inti permasalahan berdasarkan data dari wawancara dengan pengguna. Tujuannya adalah mendefinisikan kembali kebutuhan pengguna sesuai dengan masalah yang mereka alami, yang akan menjadi dasar untuk mengembangkan ide solusi dan mendukung perancangan *mobile website* dari perspektif pengguna.

1. User Persona

User persona menggambarkan karakteristik, kebutuhan, dan tantangan pengguna. Data dari wawancara diolah menjadi *user persona* untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna. Informasi ini diterapkan dalam desain UI/UX *mobile website* Dynasty Sandal. Terdapat empat kategori *user persona*: mahasiswa, ibu rumah tangga, pekerja kantoran yang pernah berbelanja *online*, dan *owner* Dynasty Sandal.



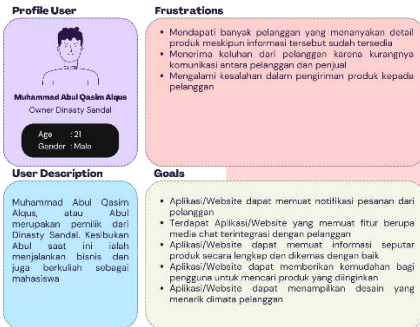
GAMBAR 5
User Persona Mahasiswa



GAMBAR 6
User Persona Pekerja Kantoran



GAMBAR 7
User Persona Ibu Rumah Tangga



GAMBAR 8
User Persona Owner Dynasty Sandal

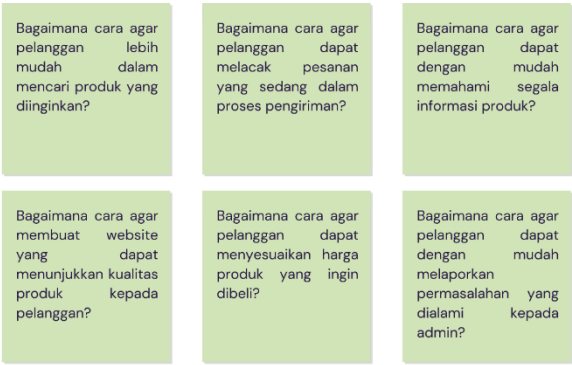
2. How Might We

Setelah pembuatan *user persona*, pernyataan masalah dan kebutuhan diubah menjadi pertanyaan "*How Might We*". Pertanyaan ini digunakan untuk mengembangkan ide solusi yang akan membentuk tampilan, fitur, dan menu *mobile website* Dynasty Sandal. Berikut adalah *pain points* dan hasil dari penggunaan metode "*How Might We*".



GAMBAR 9
Pain Points

How Might We



GAMBAR 10
How Might We

C. Ideate

Tahap *ideate* adalah proses menghasilkan ide solusi untuk tampilan, fitur, dan menu *mobile website*. Ide-ide ini diperoleh melalui *brainstorming* antara peneliti dan *stakeholder*, serta pertanyaan "*How Might We*" dari pengguna. Ide-ide solusi yang terkumpul disajikan dalam Gambar 11.

Solution Idea



GAMBAR 11
Ideate (Brainstorming)

Setelah sesi *brainstorming* dengan *owner* Dynasty Sandal, tahap selanjutnya adalah menentukan ide solusi terpilih untuk fitur *mobile website online store* Dynasty Sandal. Fitur-fitur tersebut meliputi:

TABEL 4
Ide dan Fitur Terpilih

No	Ide	Fitur	Detail Fitur
1	Menampilkan identitas visual perusahaan	<i>Splash Screen</i>	Terdapat logo pada tampilan awal <i>mobile website</i>
2	Tampilan <i>start page</i> <i>mobile website</i>	<i>Start Page</i>	Terdapat slogan perusahaan pada <i>start page mobile website</i>
3	Fitur yang digunakan oleh konsumen untuk login/masuk ke dalam	<i>Login</i>	Fitur <i>login</i> konsumen menggunakan

	<i>mobile website</i> dengan Email atau akun Google		Email atau akun Google.
4	Fitur yang dapat digunakan oleh konsumen untuk melakukan <i>sign up</i> /daftar akun sebelum mengakses <i>mobile website</i> dengan Email atau akun Google	<i>Sign-up</i>	Fitur <i>sign up</i> dengan Email atau akun Google.
5	Tampilan utama yang berisi katalog produk dan menu	<i>Home Page</i>	Menu utama menampilkan katalog produk Dynasty Sandal (gambar, deskripsi, harga, produk terjual, ulasan/ <i>rating</i>) serta bar menu (<i>Home</i> , <i>Bag</i> , <i>Wishlist</i> , <i>Orders</i>).
6	Fitur yang memungkinkan konsumen untuk menambahkan dan menyimpan produk yang ingin dibeli kedalam keranjang belanja sebelum melanjutkan proses <i>checkout</i> dan pembayaran	<i>Bag</i>	Menampilkan daftar produk – produk yang konsumen tambahkan kedalam keranjang belanja untuk dibeli
7	Fitur yang memungkinkan konsumen untuk menyimpan daftar produk yang diminati	<i>Wishlist</i>	Menampilkan daftar produk – produk yang diminati oleh konsumen
8	Fitur yang memungkinkan konsumen untuk melihat riwayat dan status pesanan	<i>Orders</i>	Menampilkan riwayat dan status pesanan produk yang sedang di proses (<i>On-going</i>), selesai (<i>Completed</i>), dan dibatalkan (<i>Cancelled</i>) oleh konsumen
9	Fitur yang dapat memungkinkan konsumen untuk mengetahui informasi status dan proses pengiriman pesanan produk terkini	<i>Track Order</i>	Menampilkan <i>detail</i> dan status pesanan mulai dari pesanan telah terkonfirmasi hingga diterima oleh konsumen
10	Fitur yang dapat memungkinkan konsumen untuk memberikan ulasan/ <i>rating</i> dari produk yang telah mereka pesan	<i>Leave Review</i>	Tampilan untuk memberikan ulasan atau <i>rating</i> produk, dengan memberikan bintang, deskripsi <i>review</i> , dan foto produk
11	Fitur untuk menampilkan informasi tiap produk secara lengkap	<i>Product</i>	Menampilkan informasi produk secara lengkap dan

			ulasan dari pelanggan
12	Fitur yang dapat menampilkan ulasan produk dari pelanggan	<i>Product Reviews</i>	Menampilkan ulasan produk dari pelanggan terhadap produk
13	Fitur untuk melakukan pemesanan produk	<i>Checkout</i>	Tampilan pesanan produk mencakup detail pesanan, alamat tujuan, opsi pengiriman, voucher, dan metode pembayaran.
14	Tampilan untuk menginformasikan kepada konsumen bahwa pesanan sudah dikonfirmasi	<i>Confirmation Order</i>	Tampilan konfirmasi pesanan konsumen bahwa pembayaran telah berhasil dan pesanan sudah tercatat
15	Fitur yang memudahkan konsumen dalam mencari produk yang diinginkan	<i>Search</i>	Tampilan untuk melakukan pencarian produk yang diinginkan konsumen
16	Fitur pencarian produk berdasarkan harga, warna, <i>rating</i> , dan kategori.	Filter Produk	Tampilan pencarian produk berdasarkan harga, warna, <i>rating</i> , dan kategori.
17	Fitur menampilkan kategori produk berdasarkan jenis, produk terbaru, dan produk paling populer.	<i>Category</i>	Tampilan untuk melakukan pencarian produk berdasar jenis kategorinya
18	Fitur menampilkan informasi terbaru dari Dynasty Sandal seperti status pesanan, promo, dan produk terbaru.	<i>Notification</i>	Menampilkan informasi terbaru Dynasty Sandal
19	Fitur <i>live chat</i> dengan penjual.	<i>Live Chat</i>	Fitur chat untuk konsultasi produk

D. User Flow

User Flow adalah representasi visual langkah-langkah pengguna dalam menggunakan aplikasi atau situs *web*. Dirancang untuk merencanakan setiap tahapan yang dilakukan pengguna. Pada penelitian ini terdapat *user flow* untuk pemesanan produk, *owner* toko, *login & sign up* akun, memberikan ulasan produk, *chatting admin*, dan riwayat pesanan.

E. Prototype

Sign Up



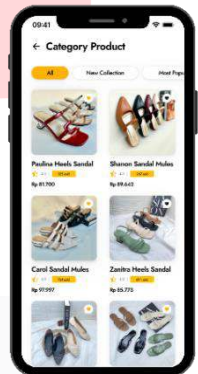
GAMBAR 12
Splash Screen



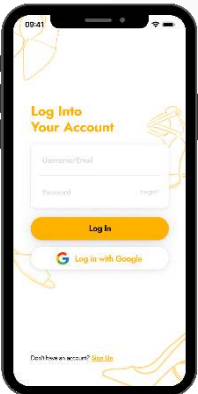
GAMBAR 16
Home Page



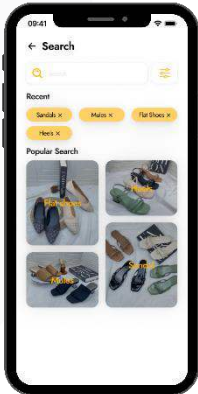
GAMBAR 13
Start Page



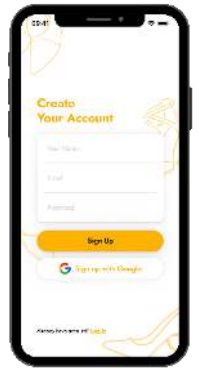
GAMBAR 17
Category



GAMBAR 14
Login



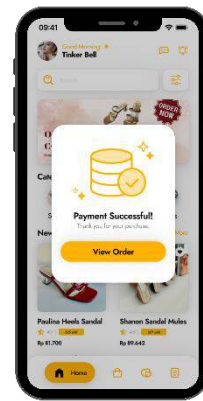
GAMBAR 18
Search



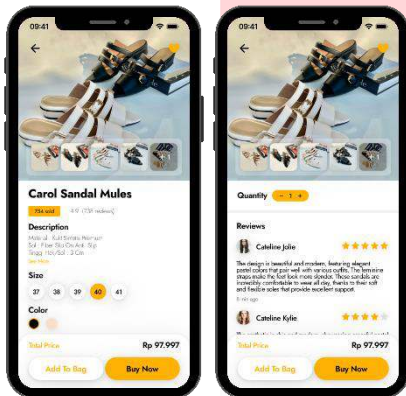
GAMBAR 15



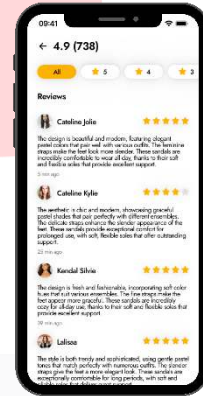
GAMBAR 19
Filter Produk



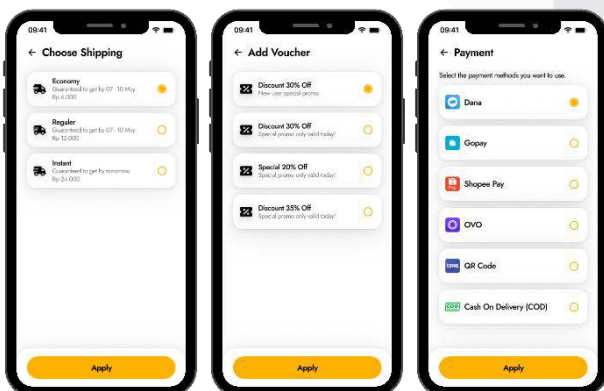
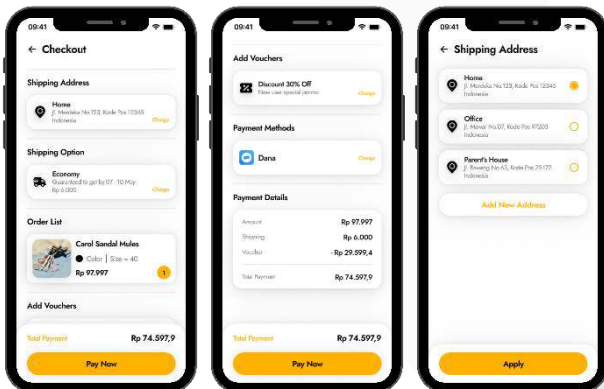
GAMBAR 22
Confirmation Order



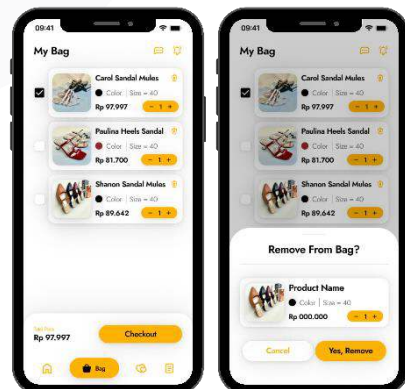
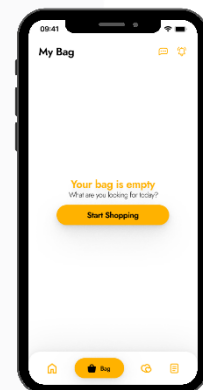
GAMBAR 20
Product



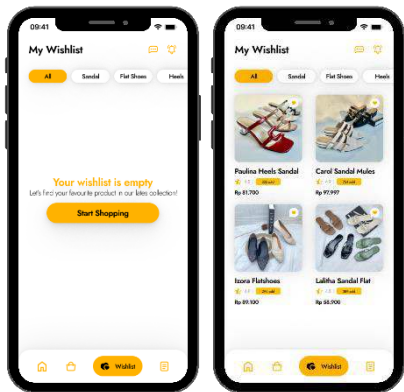
GAMBAR 23
Product Reviews



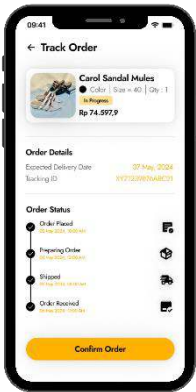
GAMBAR 21
Checkout



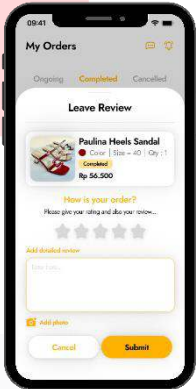
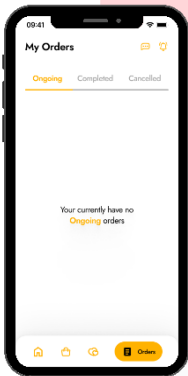
GAMBAR 24
Bag



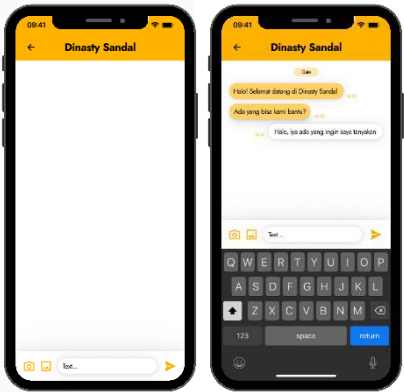
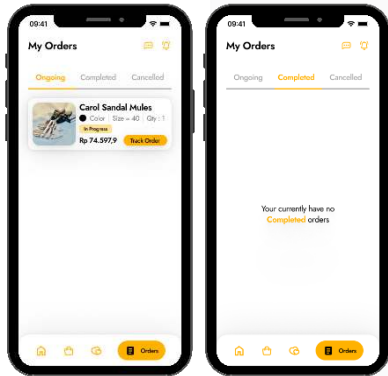
GAMBAR 25
Wishlist



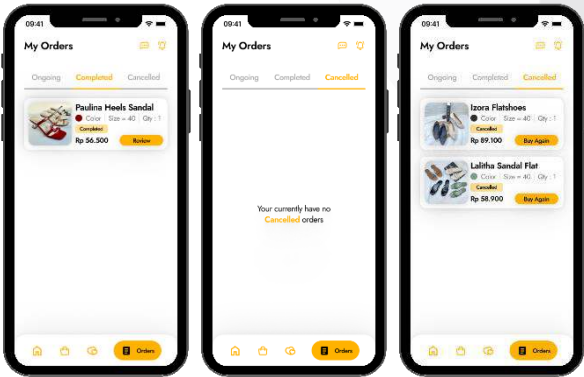
GAMBAR 27
Track Order



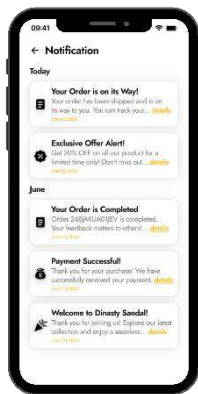
GAMBAR 28
Leave Review



GAMBAR 29
Live Chat



GAMBAR 26
Orders



GAMBAR 30
Notification

F. Test

Tahap pengujian hasil rancangan dilakukan melalui *usability testing* menggunakan aplikasi Maze, yang memuat *prototype* berupa desain UI/UX dari *mobile website* Dynasty Sandal. Sebanyak 6 responden berpartisipasi dalam pengujian, yaitu *owner* Dynasty Sandal dan 5 *user mobile websites*. Pengguna mengoperasikan *prototype website* sesuai instruksi dan tugas yang diberikan, seperti simulasi pemesanan produk dan mencoba fitur yang tersedia. Berikut hasil yang diperoleh dari pengujian SUS.

TABEL 5
Skor System Usability Scale (SUS)

Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97,5
5	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	25	62,5
6	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35	87,5
Rata – Rata												89,2

Berdasarkan hasil perhitungan skor dari kuesioner *usability testing*, diperoleh nilai akhir *System Usability Scale* (SUS) sebesar 89,2, yang merupakan rata-rata dari total skor responden. Setelah rekapitulasi data dan mendapatkan skor akhir, langkah berikutnya adalah menginterpretasikan hasil skor ke dalam tiga kategori utama penilaian SUS: *Acceptability Ranges*, *Grade Scale*, dan *Adjective Ratings*.

TABEL V. 1
Hasil Usability Testing

Skor Akhir SUS		89,2
Kategori SUS		
Grade	Acceptability Range	Acceptable
	Grade Scale	B
	Adjective Rating	Excellent

V. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini penulis telah merancang sistem informasi berupa *mobile website* untuk *online store* pada UMKM Dynasty Sandal menggunakan metode *design thinking*. *Prototype* ini dirancang menggunakan aplikasi Figma dan mencakup fitur-fitur seperti *Splash Screen*, *Start*

Page, *Login*, *Sign Up*, *Home Page*, *Bag*, *Wishlist*, *Orders*, *Track Order*, *Leave Review*, *Product*, *Product Review*, *Checkout*, *Confirmation Order*, *Search*, *Filter Produk*, *Category*, *Notification*, dan *Live Chat*. Kemudian, pada hasil uji dengan *usability testing* dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor akhir SUS sebesar 89,2, yang masuk dalam kategori “Acceptable” untuk *acceptability range* dan “Excellent” untuk *adjective range* dengan grade B, yang menunjukkan bahwa keseluruhan hasil rancangan dapat diterima oleh pengguna, memberikan kepuasan yang sangat tinggi, dan hasil rancangan sudah sesuai dengan aspek – aspek yang telah ditentukan.

REFERENSI

- [1] Maydianto and M. R. Ridho, “Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop,” *J. Comasie*, vol. 02, pp. 50–59, 2021.
- [2] S. Sibagariang *et al.*, “Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mubut,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Politek. Negeri Batam*, vol. 3, no. 2, pp. 133–145, 2021, doi: 10.30871/abdimaspolibatam.v3i2.3694.
- [3] J. W. Satzinger, R. B. Jackson, and S. D. Burd, *SIXTH EDITION Systems Analysis and Design IN a CHANGING WORLD*. 2012. [Online]. Available: www.cengage.com/highered
- [4] Risqi Choirunnisa and Sri Widiyanti, “Implementasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus,” *J. Penelit. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 66–74, 2023, doi: 10.54066/jpsi.v1i3.669.