RANCANGAN DESAIN UI/UX UNTUK WEBSITE TOKO SAYUR ERMIWATI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

M. Agel Lerian[1*], M. Ihsan[2*]
Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Palembang
lerianagel14@gmail.com
ihsan_idris@UM_palembang.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology encourages business actors to utilize digital media in improving services and expanding marketing. Toko Sayur Ermiwati still uses conventional sales methods so that product promotion, information delivery, and transaction processes have not run optimally. This research aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Toko Sayur Ermiwati website using the Design Thinking method. The research stages include Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing with data collection through observation, interviews, and literature studies. The results of the research are in the form of a website prototype with login features, product catalog, ordering, admin dashboard, product management, transactions, and reports. The resulting design prioritizes ease of navigation, responsive display, and better user experience to support the effectiveness of services and digital transformation of Toko Sayur Ermiwati.
Keywords: *Website, Vegetable Shop, System Design.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong pelaku bisnis untuk memanfaatkan media digital dalam meningkatkan layanan dan memperluas pemasaran. Toko Sayur Ermiwati masih menggunakan metode penjualan konvensional sehingga proses promosi produk, penyampaian informasi, dan transaksi tidak berjalan optimal. Penelitian ini bertujuan merancang Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) dari situs web Toko Sayur Ermiwati menggunakan metode Design Thinking. Tahapan penelitian meliputi Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian berupa prototipe situs web dengan fitur login, katalog produk, pemesanan, dashboard admin, manajemen produk, transaksi, dan laporan. Desain yang dihasilkan memprioritaskan kemudahan navigasi, tampilan responsif, dan pengalaman pengguna yang lebih baik untuk mendukung efektivitas layanan dan transformasi digital Toko Sayur Ermiwati.
Kata kunci: *Situs Web, Toko Sayur, Desain Sistem*

A. Pendahuluan

Teknologi telah mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita [1]. Dari perangkat mobile yang semakin canggih hingga sistem kecerdasan buatan yang mampu melakukan tugas-tugas kompleks, teknologi telah membuka berbagai kemungkinan baru yang sebelumnya tidak terbayangkan. Namun, meskipun memberikan banyak manfaat, teknologi juga membawa tantangan, seperti kesenjangan digital, masalah privasi, dan potensi penyalahgunaan data. Oleh karena itu, penting untuk mengadopsi teknologi secara bijak dengan memperhatikan dampak sosial, ekonomi, dan budaya yang ditimbulkan.

Semakin banyak sektor-sektor yang beralih ke platform digital untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Dalam konteks pertanian, teknologi dapat memainkan peran yang sangat penting, terutama dalam hal pemasaran hasil pertanian dan pengelolaan transaksi antara petani dan pengepul. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dalam bentuk aplikasi berbasis web untuk pengepul hasil panen padi dapat menjadi solusi yang sangat tepat untuk mengatasi berbagai masalah yang ada. Seiring berkembangnya teknologi, kita harus selalu berinovasi dan beradaptasi agar dapat memaksimalkan potensi positifnya sambil mengurangi risiko yang mungkin muncul [2].

Website Toko Sayur Ermiwati juga dapat mendukung kerja sama dengan berbagai pihak eksternal, mendorong pengembangan bisnis secara modern. Selain itu, website ini berfungsi sebagai media promosi untuk menampilkan berbagai produk segar yang dijual, sehingga dapat menarik perhatian pelanggan dari dalam maupun luar daerah.Dengan adanya fitur katalog produk dan sistem pemesanan online, pelanggan dapat dengan mudah melihat, memilih, dan membeli produk secara langsung melalui website, membuka peluang pemasaran yang lebih luas bagi toko. Pengelolaan website yang baik akan menjadikannya alat strategis untuk meningkatkan pelayanan, mempercepat pertumbuhan bisnis, serta mewujudkan transformasi Toko Sayur Ermiwati menjadi usaha yang lebih maju dan berbasis digital [7].

Toko Sayur Ermiwati merupakan sebuah usaha yang berlokasi di

[lokasi spesifik, jika ada] dan bergerak di bidang penjualan sayur-mayur serta berbagai produk segar lainnya. Sebagai bisnis yang melayani kebutuhan masyarakat akan bahan pangan berkualitas, Toko Sayur Ermiwati menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal aksesibilitas pasar, efisiensi operasional, serta penerapan strategi pemasaran digital yang optimal.Saat ini, sistem penjualan masih dilakukan secara konvensional, yang membatasi jangkauan pelanggan dan efektivitas pengelolaan produk. Meskipun ada upaya untuk meningkatkan layanan dan daya saing bisnis, keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital menjadi kendala utama dalam memperluas pasar dan meningkatkan kepuasan pelanggan.Melalui perancangan desain UI/UX berbasis Design Thinking, pengembangan website Toko Sayur Ermiwati diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mampu meningkatkan aksesibilitas pelanggan, memperbaiki sistem manajemen produk, serta mendukung transformasi bisnis ke arah yang lebih modern dan berbasis teknologi [8]. Untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dalam berbelanja di Toko Sayu Ermiwati, perancangan website berbasis UI/UX yang intuitif, ramah pengguna, dan responsif menjadi solusi yang tepat. Website ini akan berfungsi sebagai platform e-commerce khusus untuk produk yang dijual oleh Toko Sayu Ermiwati, memungkinkan pelanggan untuk melihat katalog produk dengan tampilan yang menarik, membaca deskripsi lengkap, serta mengetahui harga secara transparan. Integrasi fitur pencarian cerdas, filter kategori, serta rekomendasi produk berbasis preferensi pengguna akan meningkatkan kemudahan dalam menemukan barang yang diinginkan.

Selain itu, fitur promosi otomatis ke media sosial, informasi stok terkini, serta ulasan pelanggan akan membantu meningkatkan kepercayaan dan minat pembeli. Website ini juga akan dilengkapi dengan sistem transaksi yang aman, metode pembayaran yang beragam, serta fitur komunikasi langsung antara pelanggan dan pemilik toko melalui live chat untuk mendukung interaksi yang lebih baik [9]. Dengan pendekatan metode Design Thinking, **"Rancangan Desain Ui/Ux Untuk Website Toko Sayur Ermiwati Menggunakan Metode Design Thinking"** penelitian ini bertujuan

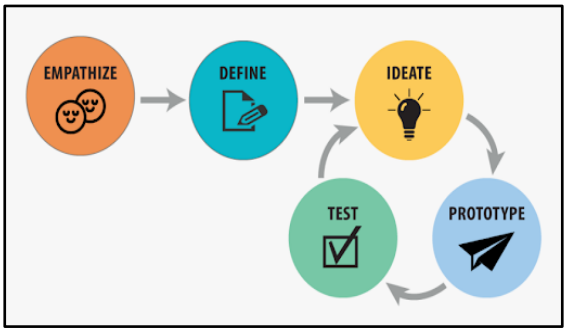
untuk memberikan solusi inovatif yang berpusat pada kebutuhan pengguna dalam merancang desain UI/UX untuk website Toko Sayu Ermiwati.

Penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan UI/UX website untuk Toko Sayur Ermiwati dengan menggunakan metode Design Thinking.

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi ruang lingkup website yang hanya mencakup fitur-fitur utama, seperti katalog produk, sistem pemesanan, metode pembayaran, serta fitur pencarian dan filter produk untuk meningkatkan pengalaman pengguna.Selain itu, penelitian ini hanya akan mengevaluasi kebutuhan pengguna berdasarkan wawancara, observasi, dan pengujian prototipe dalam skala terbatas, tanpa mencakup aspek teknis implementasi penuh atau integrasi dengan sistem manajemen stok dan logistik yang lebih kompleks. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada penyediaan desain antarmuka yang intuitif, responsif, dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional serta kenyamanan pelanggan dalam berbelanja di Toko Sayur Ermiwati.

B. Metode Penelitian

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan manusia, bertujuan untuk menciptakan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menggunakan proses iteratif yang mencakup lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahapan dirancang untuk membantu desainer memahami pengguna secara mendalam, merumuskan masalah dengan lebih jelas, menghasilkan ide-ide kreatif, serta mengembangkan dan menguji solusi yang dapat terus disempurnakan.



Gambar 1. Tahap Pemodelan Metode Design Thinking

Metode pengumpulan data adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian[15]. Informasi ini dapat berupa data kuantitatif (angka) atau kualitatif (deskripsi) yang menjadi dasar untuk analisis, interpretasi, dan pengambilan kesimpulan dalam suatu studi.Pengumpulan data merupakan tahap penting dalam penelitian karena kualitas data yang dikumpulkan akan memengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Metode pengumpulan data dipilih berdasarkan jenis

penelitian, masalah yang diteliti, serta sumber data yang digunakan.

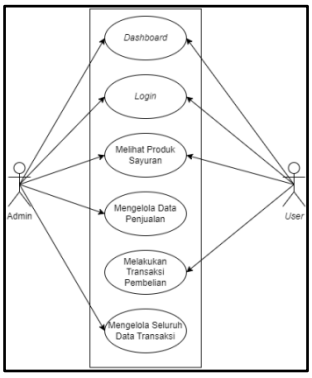
Dalam konteks penelitian ini, studi pustaka dilakukan dengan mengkaji buku-buku, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen lain yang terkait dengan aplikasi. Sumber-sumber tersebut membantu peneliti memahami teori, konsep, dan praktik yang sudah ada sebelumnya, yang menjadi dasar untuk mengembangkan aplikasi yang dirancang.

C. Hasil Dan Pembahasan

A. Perancangan Sistem

UML (Unified Modelling Language) UML adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blue print sebuah software. Berikut adalah percangan sistem yang telah penulis buat:

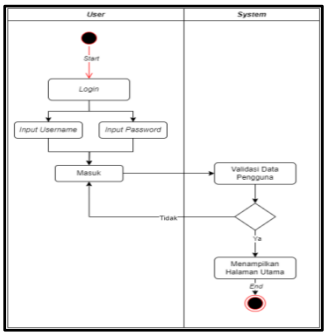
1) Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

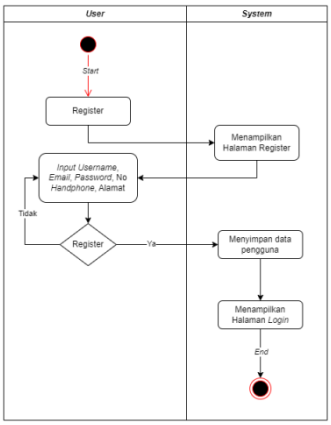
2) Activity Diagram

a. Acitvity Diagram Login



Gambar 3. Activity Diagram Login

a. Activity Diagram Register



Gambar 4. Activity Diagram Register

B. Desain (Design)

Desain aplikasi menggunakan Android studio merujuk pada proses perencanaan dan pembuatan antarmuka pengguna (UI/UX) serta fungsionalitas aplikasi untuk sistem operasi website. Berikut gambaran desain (Design) kasar dari aplikasi yang saya rancang:

1) Desain Tampilan Login User & Admin



Gambar 1 Tampilan Login User & Admin

2) Desain Tampilan Registrasi User



Gambar 2. Desain Tampilan Registrasi User

3) Desain Tampilan Home



Gambar 3. Desain Tampilan Home

4) Desain Tampilan Kontak



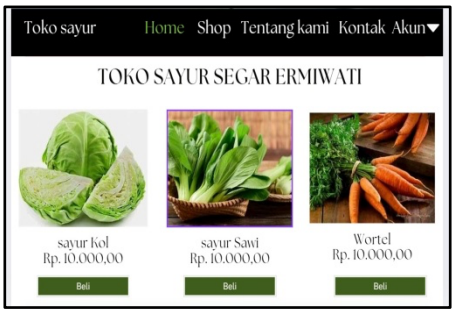
Gambar 4. Desain Tampilan Kontak

5) Desain TampilanTentang Kami



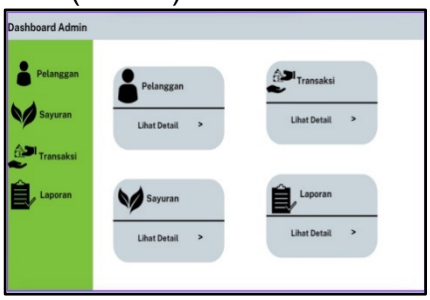
Gambar 5. Desain Tampilan Tentang Kami

6) Desain Tampilan Shop



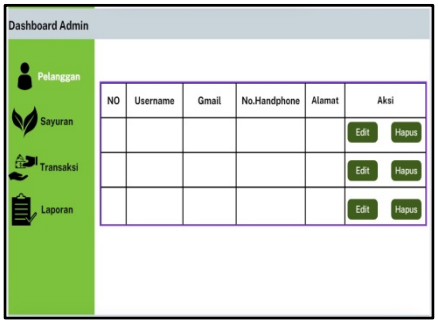
Gambar 6. Desain Tampilan Shop

7) Desain TampilanDashboard (Admin)



Gambar 7. Desain Tampilan Dashboard (Admin)

8) Desain Tampilan Menu Pelanggan (Admin)



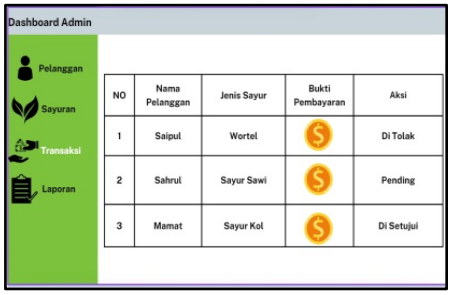
Gambar 8 Desain Tampilan Menu Pelanggan (Admin)

9) Desain Tampilan Menu Sayuran (Admin)



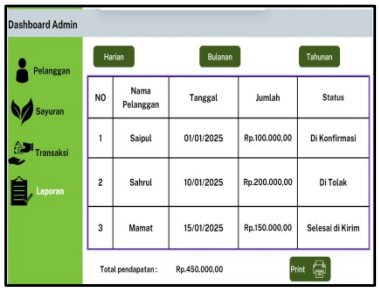
Gambar 9 Desain Tampilan Menu Sayuran (Admin)

10) Desain Tampilan Menu Transaksi (Admin)



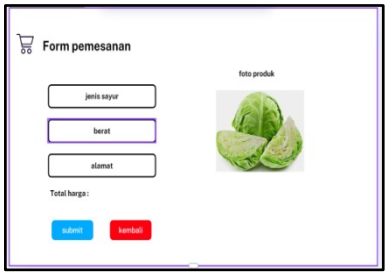
Gambar 10 Desain Tampilan Menu Transaksi (Admin)

11) Desain Tampilan Menu Laporan (Admin)



Gambar 11 Desain Tampilan Menu Laporan (Admin)

12) Desain Tampilam Form Pemesanan



Gambar 12 Desain Tampilam Form Pemesanan

Hasil yang diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah rancangan UI/UX website yang efektif, efisien, dan ramah pengguna untuk Toko Sayur Ermiwati. Adapun hasil yang diharapkan meliputi:

- Desain Antarmuka yang Responsif Website dirancang dengan antarmuka yang intuitif, mudah dipahami, dan responsif
- Efisiensi Proses Pengelolaan Produk Website ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi

operasional Toko Sayur Ermiwati dalam mengelola produk dan transaksi.

- Peningkatan Pengalaman Pelanggan Website ini diharapkan dapat menyediakan pengalaman berbelanja yang lebih baik.
- Pengelolaan Data yang Terpusat dan Terorganisir Pengelolaan data produk, transaksi, dan pelanggan yang terpusat memungkinkan pemilik usaha.
- Transformasi Digital dalam Bisnis Ritel Website ini diharapkan dapat mendorong transformasi digital pada Toko Sayur Ermiwati, memperluas jangkauan pasar, serta mendukung pengelolaan bisnis yang lebih modern, efisien, dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berjudul "Rancangan UI/UX Website untuk Toko Sayur Ermiwati dengan Metode Design Thinking" bertujuan untuk memberikan solusi inovatif yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam meningkatkan efisiensi dan pengalaman berbelanja. Melalui penerapan metode Design Thinking, penelitian ini berhasil merancang prototipe website yang mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi produk, melakukan pemesanan, dan melakukan transaksi dengan lebih efisien.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan desain UI/UX yang responsif dan ramah pengguna dapat meningkatkan pengalaman berbelanja serta memperbaiki operasional Toko Sayur Ermiwati. Selain itu, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode Design Thinking dapat menghasilkan desain website yang lebih relevan dengan kebutuhan pelanggan, yang dapat mendukung transformasi digital di sektor usaha kecil.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Fricticarani, A. Hayati, R. R, I. Hoirunisa, and G. M. Rosdalina, “Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0,” J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf., vol. 4, no. 1, pp. 56–68, 2023, doi: 10.52060/pti.v4i1.1173.

[2] F. Elwijaya, “Sistem, Nilai, dan Norma dalam Pendidikan Dasar : Sebuah Kajian Literatur,” J. Pendidik. Tambusai, vol. 5, no. 1, pp. 1840–1845, 2021, [Online]. Available: https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1186

[3] I. Permatasari, P. Aprilia Savitri, and G. Riskyanus, “Identifikasi Desa Tulungrejo Sebagai Desa Mandiri,” Pros. SEMSINA, vol. 4, no. 2, pp. 263–269, 2024, doi: 10.36040/semsina.v4i2.8090.

[4] P. Hasil and D. Pemasaran, “Room of Civil Society Development Sosialisasi Peningkatan Pendapatan Petani Melalui Inovasi,” vol. 3, no. 6, pp. 247–259, 2024.

[5] I. Sahputra, I. Yurni, and C. Agusniar, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital

Untuk Meningkatkan Produktivitas Petani," vol. 3, no. 2, pp. 452–459, 2024.

[6] D. S. Charismana, H. Retnawati, and H. N. S. Dhewantoro, "Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta," Bhineka Tunggal Ika Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik. PKn, vol. 9, no. 2, pp. 99–113, 2022, doi: 10.36706/jbti.v9i2.18333.