

Perancangan Desain Aplikasi User Interface & User Experience Pada E-Commerce Omi (Outlet Mitra Indogrosir) Menggunakan Metode user Centered Design Memanfaatkan Figma

Muhammad Abdul Aziz¹, Siti Sauda^{2,*}

Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma

Jalan Jendral Ahmad Yani No.3,9/10 Ulu, Kecamatan Sebrang Ulu 1,

Kota Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Email: ¹abduelazizajm013@gmail.com, ²siti_saudah@binadarma.ac.id

Abstrak– Abstrak :Indogrosir adalah toko retail yang tersebar di kota-kota besar di Indonesia, yang menyediakan barang dagangan untuk para UMKM atau pedagang eceran seperti warung, toko kelontong, minimarket (retail) dan juga menyediakan barang untuk kebutuhan sehari-hari bagi semua masyarakat umum dan e-commerce adalah aplikasi yang sering digunakan dalam melakukan jual beli barang maupun jasa. Sebelum membuat sebuah aplikasi tentu dibutuhkan konsep, dalam hal ini adalah interface. Dalam aplikasi ada tampilan visual yang disebut user interface. Dalam membuat user interface tentu membutuhkan tool, salah satu tool yang simple namun memiliki fitur yang lengkap adalah Figma dan Figma sendiri merupakan sebuah platform prototyping online yang bisa digunakan untuk merancang sebuah web atau aplikasi mobile dan Figma di era sekarang banyak digunakan untuk merancang sebuah desain aplikasi dan perancangan desain solusi dan evaluasi dan hasil dari penelitian (Dicky Larson Kaligis, Refyulreyfatri, 2020) menuturkan desain tampilan antarmuka yang dirancang menggunakan metode UCD (User Centered Design) memiliki nilai usability yang lebih baik dari sebelumnya. Pada aspek efektivitas diperoleh tingkat keberhasilan sebesar 100%. Pada aspek efisiensi diperoleh rata-rata waktu pengerjaan yang lebih baik dari sebelumnya. Pada aspek kepuasan pengguna diperoleh nilai sebesar 85,6% pengguna merasa puas dengan tampilan antarmuka yang tersedia.

Kata Kunci: indogrosir¹; e-commerce²; user centred design³; figma⁴

Abstract– Abstract: Indogrosir is a retail store spread across big cities in Indonesia, which provides merchandise for MSMEs or retail traders such as stalls, grocery stores, minimarkets (retail) and also provides goods for daily needs for all the general public and e-commerce is Applications are often used to buy and sell goods and services. Before creating an application, of course you need a concept, in this case the interface. In the application there is a visual display called the user interface. In creating a user interface, of course you need tools, one tool that is simple but has complete features is Figma and Figma itself is an online prototyping platform that can be used to design a web or mobile application and Figma in the current era is widely used to design application designs. and design of solution design and evaluation and results of research (Dicky Larson Kaligis, Refyulreyfatri, 2020) said that the interface design designed using the UCD (User Centered Design) method has a better usability value than before. In the effectiveness aspect, a success rate of 100% was obtained. In the efficiency aspect, the average processing time is better than before. In the user satisfaction aspect, a score of 85.6% of users were satisfied with the available interface

Keywords: indogrosir¹; e-commerce²; user centred design³; figma⁴

1. Pendahuluan

Indogrosir pertama kali didirikan di Cipinang tahun 1993. Sejak saat itu, Indogrosir telah menjadi solusi bagi UMKM/pedagang eceran (retail) dalam memperoleh barang dagangan dengan mudah, hemat waktu dan biaya, sehingga dapat meningkatkan keuntungan serta daya saing atas barang yang mereka jual. Saat ini Indogrosir telah memiliki 27 gerai yang tersebar di kota-kota besar di Indonesia di era kemajuan teknologi digital OMI ingin mengembangkan usahanya oleh karena itu sebagai solusi langkah awal yaitu dengan membuat desain user interface dan user experience aplikasi mobile. User interface merupakan kesan pertama yang didapat oleh pengguna melalui visual yang bagus. User experience akan memberikan manfaat bagi pengguna, manfaat tersebut hanya bisa diketahui oleh orang yang menggunakan aplikasi tersebut dalam hal ini user. Sebuah aplikasi yang bagus tidak akan menyulitkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Sebaliknya, user experience yang buruk akan membuat pengguna kesulitan mendapatkan tujuan yang diinginkan. Tentunya untuk menciptakan sebuah user interface dan user experience yang baik kita harus melakukan pendekatan secara langsung kepada pengguna, maka dari itu metode yang akan digunakan adalah metode user centered design. Metode ini berfokus pada pengguna serta kebutuhannya dalam setiap tahap. Dari uraian di atas menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah desain ui/ux dengan pendekatan user centered design ini menggunakan tool Figma yang akan menampilkan hasil akhir dari interactive prototyping. [1] Alasan digunakan tool Figma yaitu tidak perlu melakukan instalasi karena Figma bisa dibuka melalui internet. Selain itu Figma juga berbasis cloud storage yang melakukan penyimpanan file pada server Figma itu sendiri, bukan pada penyimpanan komputer lokal. Hal tersebut juga mempermudah dalam melakukan presentasi ui/ux karena sudah memiliki fitur sharing file melalui link sehingga bisa dibagi langsung dan mengaksesnya dengan cepat. Figma bisa digunakan di sistem operasi Windows, Linux ataupun

Mac OS dan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja di bidang ui/ux [2]. Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan yang di hadapi OMI (Outlet Mitra Indogrosir) adalah bagaimana cara meningkatkan bobot UMKM di era digital, dan maka solusi tahap awal adalah membuat sebuah prototipe ui/ux yang akan menampilkan informasi secara lengkap agar kedepannya dapat diimplementasikan dalam bentuk aplikasi yang nyata karena sudah memiliki rancangan yang di buat. [3] Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat interactive prototyping ui/ux e-commerce pada aplikasi OMI (Outlet Mitra Indogrosir) dengan memanfaatkan Figma sebagai tool serta melakukan pendekatan terhadap metode user centered design.

Dalam penelitian ini yang di inginkan peneliti dan objek yaitu pembuatan desain ui/ux aplikasi maka perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap ui/ux yang akan dibuat, sebagai berikut ;

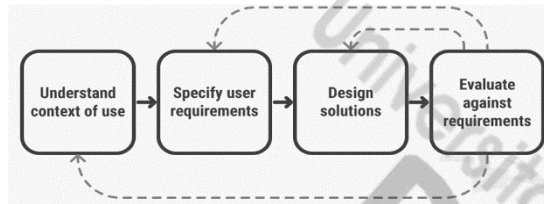
- a. Hasil dari penelitian ini berupa interactive prototype dari ui/ux
- b. Sistem perancangan ini meliputi proses bisnis pada usaha kecil dengan ruang lingkup OMI (Outlet Mitra Indogrosir)

Dalam penelitian ini yang di inginkan peneliti dan objek yaitu pembuatan desain ui/ux aplikasi maka perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap ui/ux yang akan dibuat, sebagai berikut ;

- a. Hasil dari penelitian ini berupa interactive prototype dari ui/ux
- b. Sistem perancangan ini meliputi proses bisnis pada usaha kecil dengan ruang lingkup OMI (Outlet Mitra Indogrosir)

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode user centered design dimana metode ini berfokus pada pengguna dengan mengutamakan keterlibatan pengguna secara aktif dalam mengumpulkan data yang bertujuan memenuhi kebutuhan dari pengguna. Adapun dalam penelitian ini tahapannya mencakup 4 tahapan sebagai berikut:



gambar 1 Tahapan metodologi penelitian

Metode yang akan digunakan dalam Desain UI/UX ini yaitu metode user centered design dimana metode yang mengutamakan keterlibatan pengguna secara aktif dan pemahaman yang jelas mengenai persyaratan pengguna. Penelitian ini melalui beberapa tahap seperti berikut:

2.1 Understand The Context of Use

Pada tahap ini melakukan identifikasi terhadap calon pengguna, hal tersebut untuk menjelaskan dan menggambarkan mengenai kondisi yang mereka inginkan saat menggunakan aplikasi. Untuk mendapatkan informasi tersebut dibuatlah 3 seperti berikut:

a. Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan..

b. Penelitian Kepustakaan

Mencari informasi literatur pada buku, jurnal, dan laporan penelitian terdahulu dengan tema yang mirip untuk menggali teori teori dan konsep yang telah ditemukan oleh penelitian terdahulu.

c. Kuesioner

Mencari informasi dengan cara melakukan survey dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan untuk dijawab oleh responden. Jawaban – jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan menjadi data.

2.2 Specify User Requirements

Setelah terkumpul data terkait dengan pengguna dan menemukan permasalahan, pada tahap ini melakukan mencari solusi penyelesaian dari masalah tersebut.

3.3 Design Solutions

Tahap ini merupakan tahap perancangan desain berdasarkan hasil dari tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini juga terbagi menjadi 3 tahap sebagai berikut:

a. Wireframe

Membuat sebuah kerangka dasar dari sebuah aplikasi, tahapan ini merupakan tahapan paling dasar dalam membuat sebuah desain. Dalam tahapan ini akan dibuat mid fidelity wireframe dimana wireframe yang memiliki tingkat kemiripan yang sedang dengan prototype.

b. Konsep Visual

Melakukan pemilihan warna, gambar dan teks yang akan digabungkan ke dalam tahapan sebelumnya, yaitu wireframe.

c. Prototype

Setelah melakukan dua tahap awal, tahapan selanjutnya adalah menggabungkan dua rancangan menjadi sebuah prototype. Prototype juga dapat memberikan pratinjau namun belum memiliki fungsionalitas yang penuh, umumnya memberikan kemampuan untuk mengklik elemen tertentu.

2.4. Evaluate

Setelah melalui proses desain, tahapan ini melakukan testing terhadap prototype tersebut apakah sesuai dengan tujuan yang telah diidentifikasi pada tahap awal. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menilai kualitas suatu desain serta bagaimana hal itu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

3. Metode perancangan

Pada tahap Understand The Context of Use Kami mencoba untuk mengkaji penelitian tentang OMI (outlet mitra indogrosir) dengan menggunakan metode yang terdapat pada bab sebelumnya dengan hasil sebagai berikut.



gambar 2 Observasi objek

a. observasi

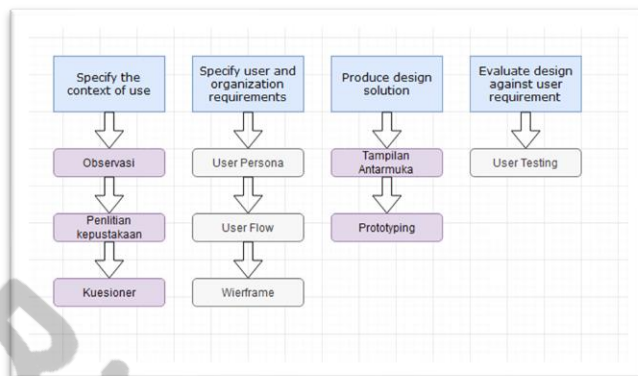
Penelitian observasi mengamati dan berkunjung Langsung Ke mitra sebagai objek penelitian. Dan proses *Observasi* juga dilakukan dengan mengamati langsung kebutuhan oleh mitra serta melihat kebutuhan yang di butuhkan oleh konsumen

b. Penelitian Kepustakaan

dari itu tujuan penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan inovasi dalam bentuk website e-commerce dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan adanya metode Design Thinking, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik (Zuhdi, H. I. 2020)

Maka untuk mendapatkan UI dan UX yang sesuai dengan calon pengguna metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode user centered design (UCD). Metode UCD dipilih karena melibatkan langsung dan menempatkan pengguna atau calon pengguna sebagai acuan dalam pembuatan rancangan sehingga rancangan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Pengguna dalam perancangan UI dan UX kali ini terlibat dalam pengambilan informasi dengan wawancara, pembuatan pain point, pemecahan solusi, perancangan user flow, perancangan wireframe,

perancangan tampilan antarmuka, dan pengujian prototype. Metode UCD sendiri memiliki empat tahapan dan di setiap tahapan ada poin yang harus dikerjakan. Tahapan dan point pekerjaan UCD dapat dilihat pada Gambar 3.



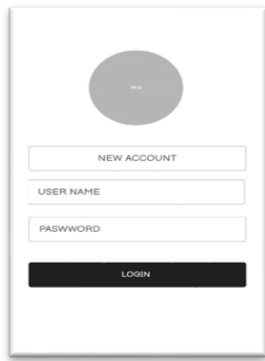
gambar 3 perancangan ucd

c. Kusioner

Tahapan kusioner adalah analisis yang melibatkan pihak OMI dan konsumen karna melihat jangkauan sekitar yang berkembang. dan penulis tertarik untuk memudahkan konsumen dalam berbelanja. Maka dari itu penulis menciptakan sebuah disaign aplikasi OMI secara online. Setelah menentukan jangkauan sekitar. kami pun mencari partisipan yang berbeda untuk Kriteria partisipan yang kami butuhkan dapat dilihat pada Tabel 3.1.3

table 1 karakteria partisipan

Demographics	<ul style="list-style-type: none"> • Usia: 17-35 tahun • Laki-laki atau Perempuan
Geographics	<ul style="list-style-type: none"> • Tinggal di sekitar objek penelitian
Pyschographics	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan hp android
Behavior	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah melakukan belanja online

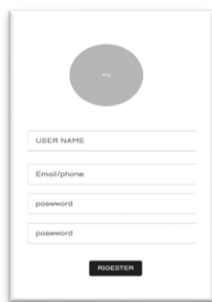


Gambar 7 Tampilan menu login

c. Wireframe tampilan rigester

Halaman rigester adalah halaman dimana user / konsumen khususnya yang baru memiliki account untuk mendaftar dan halaman ini berada tepat pada halaman login pada button (*NEWACACCOUNT*) dan pada halaman ini konsumen wajib mengisi semua kolom pendaftaran agar bisa memiliki account dan kolom tersebut di antaranya.

- User name adalah nama alias atau nama asli kalian yang akan di cantumkan pada account
- Email/phone agar konsumen untuk meregistrasikan nomer telpon dan email sarana pembuatan account dan pihak aplikasi akan mengirimkan kode OTP untuk rigestrasi
- Password adalah kata sandi atau kunci hal terpenting dalam semua account untuk menjaga dan meningkatkan ke amanan account dan menyarankan samdi dengen beberapa karakter dan symbol yang sangat unik
- Register adalah button untuk mendaftarkan ulang dan menuju ke halaman login untuk memasuki halaman home

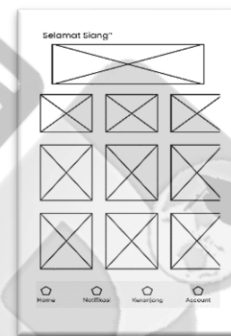


Gambar 8 tampilan rigester

d. Wireframe halaman Home

Tampilan home adalah tampilan pusat atau tampilan pokok utama yang berada pada aplikasi ini dan didalam aplikasi home juga merupakan tampilan fitur utama yang memiliki beberapa fitur seperti di bawah ini

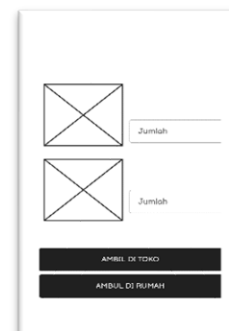
- Bagian atas menu selamat siang menunjukkan waktu pada tempat setempat
- Bagan dua adalah iklan promo weekend
- Dan bagan ke 3 adalah tawaran promo hari ini
- Bagan ke empat dan lima adalah gambar prodak yang di sediakan beserta harga
- Dan fitur terakhir terdapat di bawah antara lain home,notivikasi,kranjang dan account



Gambar 9 tampilan home

e. Wireframe halaman keranjang

Pada halaman ini terdapat informasi barang yang di pesan. Pada halaman ini juga detail belanjaan yang akan di beli terlihat dan halaman ini memuat prodak yang di pesan maksimal 4 prodak dan jumlah maksimal 12 apabila sudah memesan barang dan untuk memilih ambil di toko apa di antar dan pembayaran menggunakan sistem cod

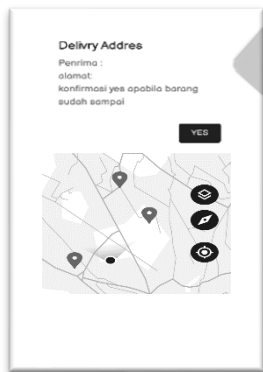


gambar 10 tampilan keranjang

f. Wirframe notifikasi

Pada halaman ini konsumen dapat melihat dan menelusuri barang telah sampai mana apabila menggunakan metode ambil dirumah

- a. Fitur aplikasi terdapat delivery address
- b. Nama penerima
- c. Perintah konfirmasi dan button yes apabila barang telah sampai
- d. Dan memanfaatkan google map sehingga konsumen dapat melacak pesanan



Gambar 11 tampilan wirframe notifikasi

g. wirframe profile account

pada tampilan ini account aplikasi omi memiliki beberapa fitur di antara lain

- a. Sheeting account
- b. Delivery address
- c. Ranting dan ulasan
- d. Pusat bantuan



Gambar 12 gamabar tampilan profile

3.3.konsep visual

Proses pengembangan dengan melakukan visualisasi sebuah konsep desain, konsep visual pada penelitian ini terdiri dari sebagai berikut

a. Tipografi

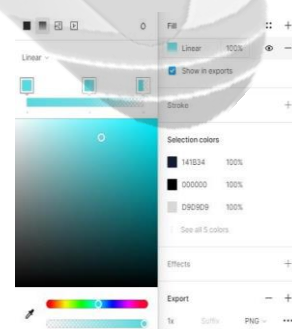
Mengguna Fonts Poppins pada keseluruhan bagian desain, baik headline maupun bodytext pada aplikasi. Penggunaan tipografi bernama Poppins ini merupakan konsep yang dirancang dalam desain ini.



gambar 14 font

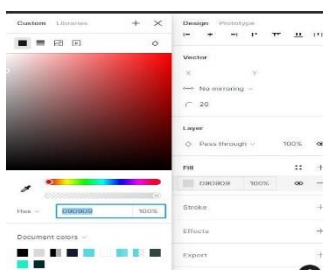
b. Warna

Dalam sebuah desain, warna memiliki fungsi utama yaitu menarik perhatian untuk calon konsumen. Hal tersebut karena warna merupakan aspek yang mudah diingat oleh pengguna ketika menggunakan sebuah aplikasi. Pewarnaan dalam sebuah desain juga bisa mempermudah suatu aplikasi untuk melakukan branding sehingga dapat dikenal lebih luas lagi. Dalam penelitian ini hanya terdapat dua warna sebagai berikut:



Gambar 15 warna byground

Warna pertama menggunakan warna biru gradient dengan costum hitam Dengan yang berkodekan 022BE dan warna ke dua di fokus kan kepada frame dan kami menggunakan warna abu-abu karena warna abu-abu lebih kalem dan lebih elgalenih cocok di padukan dengan warna apapun dengan kode D9D9D9



Gambar 16 warna kedua

Dan warna ke tiga berfokuskan kepada font kami lebih memilih warna hitam dengan alsan lebih gelap dan lebih nyatu sehingga mudah di baca dan Mengunkan hitam dengan kode 000000



gambar 17 warana ke tiga

4. Hasil dan pembahasan

Berdasarkan perancangan user interface dan user experience pada aplikasi OMI (outlet mitra indogrosir) yang telah dilakukan dengan metode user centered design (UCD) dan telah validasi menggunakan pengujian cognitive walkthrough pada prototype yang telah dibuat. Maka didapatkanlah tampilan antarmuka dari aplikasi android mobile.

4.1 Desain Antarmuka (User Interface)

Berikut rancangan desain antarmuka popertaipe aplikasi android menggunakan tools figma dengan ukuran layar 360px X 640px. Warna yang digunakan pada tampilan antarmuka hijau stabilo berdominan dengan hitam dan hasil disain lainnya sebagai berikut:

a. tampilan utama

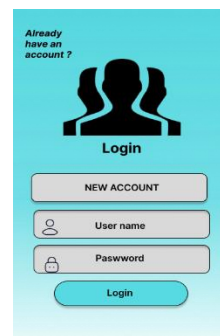
Halaman ini adalah halaman pertama ketika membuka aplikasi. Pada halaman ini terdapat logo, alamat, dan informasi mengenai aplikasi omi. Pada halaman ini hanya terdapat 1 menu pilihan yaitu pilihan mulai sekarang.



gambar 18 tampillan halamanawal

b. halaman login

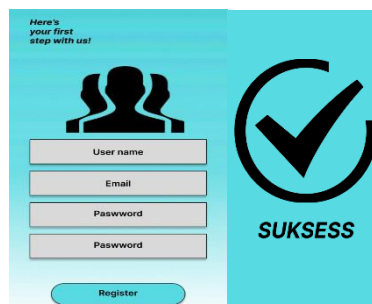
Halaman ini akan muncul ketika sudah memilih menu mulai sekarang, di halaman ini terdapat bagian nama pengguna dan kata sandi yang diisi jika ingin masuk dengan catatan sudah memiliki akun. Untuk yang belum memiliki akun maka bisa memilih menu buat akun dan akan dialihkan ke menu pembuatan akun. Dan apabila belum memiliki akun maka konsumen di harapkan melakukan rigistrasi dengan tekan tombol new account dan di arahkan ke tampilan rigistrasi.



gambar 19 halaman login

c. Halaman rigestrasi

Jika memilih buat (NEW ACCOUNT) pada halaman login, maka pengguna akan langsung diarahkan ke dalam halaman ini. Pada Halaman rigestrasi terdiri dari 2 halaman yang memiliki 4 kolom untuk diisi. Setelah mengisi 4 kolom pertama yang berisikan nama pengguna, kata sandi, dan email lalu secara otomatis apabila rigistrasi sudah terlengkapi akan menuju halaman ke 2 suksess untuk memproses data yang telah diisi serta membuat akun lalu akan diarahkan ke menu selanjutnya dimana pemberitahuan bahwa akun telah dibuat dan terdapat menu pilihan done dan akan langsung diarahkan ke bagian beranda yang berisikan produk.



gambar 20 Halaman rigestrasi

d. Halaman Produk

Halaman ini berisi tentang produk yang dijual oleh OMI outlet mitra indo grosir Terdapat berbagai jenis produk yang dijual oleh OMI seperti snack, makanan ringan, kebutuhan pokok, sembako dan minuman dan setelah memilih barang yang sudah di pesan maka akan menuju ke selaiide selanjutnya.



gambar 21 halaman produk

e. Halaman keranjang

Halaman yang akan muncul ketika pengguna memilih salah satu produk. Halaman ini berisikan nama produk, harga produk, dan Pada halaman ini terdapat menu pilihan beli ambil dirumah atau di toko dan untuk metode pembayaran terdapat dua pilihan yaitu maenggunakan dana dan cod



gambar 22 halaman kranjang

f. dilvry address

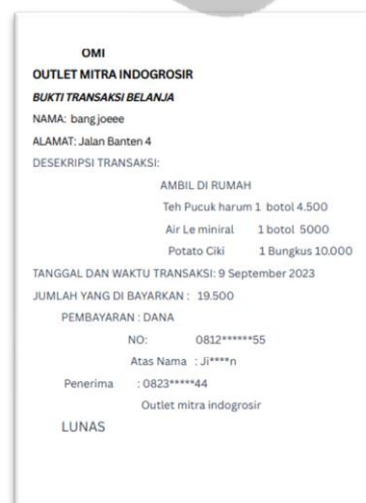
Halaman akhir adalah dilivry address . Pada halaman ini konsumen akan di arahkan kepada halaman detail transaksi seperti Alamat rumah konsumen dan metode pembayaran pada metode pembayaran konsumen juga dapat membayar denggann berbagai macam fitur sebagai berikut.

- a. Cod
- b. Dana
- c. Melalui bank / rekening



gambar 23 dilivry adrees

Dan setelah semua selsai akan di arahkan ke tampilan bukti transaksi seperti di bawah ini



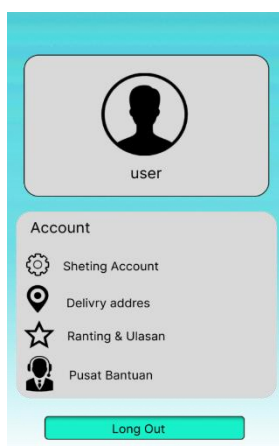
gambar 24 bukti transaksi

g. halaman profil

pada halaman profile konsumen dapat mengaksaeas segala fitur yang di sediakan oleh aplikasi dan di halaman profile juga terdapat beberapa fitur seperti dibawah ini.

- a. Seting account
- b. Delivry adrses
- c. Ranting dan ulasan
- d. Pusat bantuan
- e. Dan loung out

Dan pada hlaman profil juga dapat di seting ulang seperti gambar di bawah ini.



gambar 25 tampilan profile

4.2. evaluate testing

Pada tahapan ini dilakukan user testing dengan 3 orang responden yang merupakan calon pengguna sebagai berikut.

table 2 Evaluate testing

NAMA	SETATUS	AKTIFITAS
LEO ADJIMANA	PELANGGAN OMI	MAHASISWA
ELSA FEBY MELIA	PELANGGAN OMI	BEKERJA
RIZA UMAMI	PELANGGAN OMI	MAHASISWA

Pengujian telah dilakukan terhadap 3 partisipan yang memiliki keterlibatan dalam pihak mitra. Pengujian ini sendiri menggunakan Figma yang di uji melalui desktop untuk menjalankan prototype. Pada pengujian ini terdapat 3 skenario yang akan dijalankan oleh partisipan, partisipan sendiri tidak diajarkan cara

menggunakan prototype agar hasil testing lebih maksimal. Terdapat beberapa aturan dalam pengujian ini sebagai berikut:

1. Partisipan dinyatakan berhasil jika menyelesaikan scenario kurang dari atau sama dengan 10 menit.
2. Pada setiap skenario, batas maksimal adalah kurang dari atau sama dengan kali kesalahan.
3. Apabila dua hal tersebut tidak tercapai dalam setiap skenario, maka akan dilakukan perbaikan kembali terhadap rancangan tampilan UI/UX ini.

Setelah dilakukan sesi testing, responden menanggapi hasil dari desain UI/UX ini sebagai berikut:

Table 3 testing pada [artisipan

Pertanyaan	Nama		
	RIZA UMAMI	ELSA FEBY MELIA	RIZA UMAMI
Berapa lama waktu anda dalam login akun?	3 Menit	3 Menit	3 Menit
Berapa lama waktu anda dalam memilih produk?	7 Menit	8 Menit	7 Menit
Berapa lama waktu anda dalam membeli produk?	5 Menit	6 Menit	6 Menit

Berdasarkan tahap testing, semua responden berhasil melakukan semua skenario tanpa kesalahan. Namun dari evaluasi terhadap 3 responden tersebut terdapat kekurangan sebagai berikut:

1. Mencakup pada bagian home, profil, dan keranjang terlalu kecil serta jaraknya terlalu dekat.
2. Tampilan aplikasi hanya memiliki warna saja tanpa adanya desain tambahan sehingga terlihat monoton.

4.3 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari perancangan desain UI/UX aplikasi e commerce pada OMI outlet mitra indogrosir dengan memanfaatkan Figma sebagai tools serta pendekekatan terhadap metode user centered design dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Setelah melakukan proses untuk memahami tentang kebutuhan pengguna serta permasalahan pengguna, hasilnya adalah bisa menghadirkan solusi langkah kepada OMI outlet mitra indgrosir melakukan interactive prototype yang bisa dijadikan landasan oleh pihak OMI yang ingin memajukan usahanya di era teknologi seperti sekarang
2. Berdasarkan serangkaian proses perancangan yang telah dijalani yang telah menghasilkan interactive prototype aplikasi e-commerce dan telah menyetujui saran prototype dan interactive prototype yang telah dibuat.

4.2 Saran

Dalam perancangan UI/UX aplikasi e-commerce pada OMI terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan yang diharapkan dapat dikembangkan sebagai berikut:

1. Interactive prototype ini kedepannya diharapkan bisa direalisasikan atau diimplementasikan langsung menjadi aplikasi nyata.
2. Hasil dari penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi oleh usaha yang sejenis dengan OMI membuat rancangan aplikasi dengan tampilan yang simpel serta memiliki perpaduan warna yang sedikit.
3. Tampilan antar-muka setiap tahunnya selalu berkembang dengan tren desain yang baru, diharapkan juga seiring perkembangan desain juga tampilan dari aplikasi OMI juga dapat berkembang.

4.3 daftar Pustaka

- menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(1), 70–78.
- Anindita, M., & Riyanti, T. (n.d.). *TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.
- Cavanaugh, A. B. (2021). *TA: Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website DLU Ferry*. Universitas Dinamika.
- Heny, D. N. (2018). Pengolahan data kuisioner pengguna website menggunakan metode pengurutan quicksort guna tercapainya tujuan human computer interaction. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 9(1), 587–596.
- Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1).
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Shirvanadi, E. C. (2021a). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Shirvanadi, E. C. (2021b). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center*
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Abdul Aziz
Nim : 191420036
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains Teknologi
No. WA : 081379654780
Nama Pembimbing : Siti Suda, M.Kom
Judul Artikel : PERANCANGAN DESAIEN APLIKASI USER INTERFACE & USER EXPERIENCE PADA E-COMMERCE OMI (OUTLET MITRA INDOGROSIR) MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN MEMANFAATKAN FIGMA

Menyatakan memang benar belum mendapatkan *Letter of Acceptance* (LoA) dan masih tahap *submit*/menunggu proses *review* dari pihak penerbit jurnal. Mengingat pendaftaran wisuda sedang berlangsung, untuk itu saya mohon dapat diizinkan mendaftar wisuda walaupun belum mendapatkan LoA, dengan konsekuensi tidak mendapatkan Transkrip Akademik saya. Saya secara sadar tidak akan menuntut Transkrip Akademik saya sebelum saya mendapatkan LoA dan mengumpulkan ke Pusat Pelayanan Mahasiswa (PPM).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

Palembang, 11 Oktober 2023

Hormat saya,



Lampiran:
Bukti submit artikel

SUBMISSION

Authors	Muhammad Abdul Aziz
Title	PERANCANGAN DESAIEN APLIKASI USER INTERFACE & USER EXPERIENCE PADA E-COMMERCE OMI (OUTLET MITRA INDOGROSIR) MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN MEMANFAATKAN FIGMA
Original file	651-1417-1-SM.DOC 2023-10-04
Supp. files	651-1418-1-SP.DOCX 2023-10-04 ADD A SUPPLEMENTARY FILE
Submitter	Muhammad Abdul Aziz
Date submitted	October 4, 2023 - 05:32 PM
Section	Articles
Editor	Muliadi Aziz