

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: METODE PERANCANGAN UI/UX PADA TOKO ONLINE

Zainul Abidin^{1*}, Mujib Ridwan²

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

E-mail: zainulabidinn20@gmail.com^{1*}; mujibrw@uinsa.ac.id²

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima : 20/09/2024

Direvisi : 01/10/2024

Diterbitkan : 01/12/2024

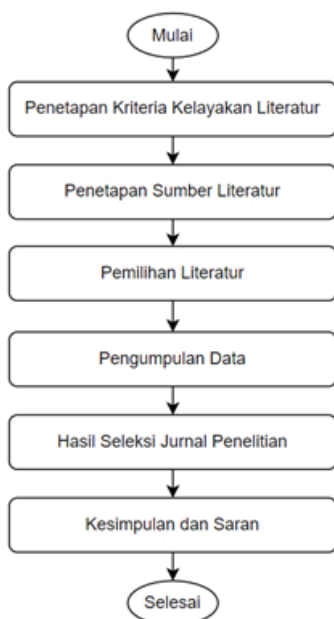
*Corresponding author

zainulabidinn20@gmail.com

DOI: 10.70247/jumistik/v3i2.101

<https://ojs.amiklps.ac.id>

GRAPHICAL ABSTRACT



ABSTRACT

In the growing digital era, User Interface (UI) and User Experience (UX) design are key to the success of online stores. The problem is the diversity of existing methods and tools, which often causes confusion in their selection. This research aims to identify the most commonly used UI design and UX testing methods in the context of online stores, as well as tools that support the design process. The method used is Systematic Literature Review (SLR) guided by PRISMA, with analysis of articles published in the last five years, using the Publish or Perish tool and the Google Scholar database. The results show that Design Thinking and User-Centered Design (UCD) methods are the most widely applied in UI design, while System Usability Scale (SUS) and Usability Testing are widely used in UX testing. In addition, tools such as Figma followed by Adobe XD are widely used in the design process. This research is expected to provide useful guidance for designers and developers in improving the quality of UI/UX design for online store or e-commerce platforms.

Keywords: UI/UX Design, Systematic Literature Review (SLR), PRISMA, Online Store, E-Commerce

ABSTRAK

Dalam era digital yang semakin berkembang, perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi kunci dalam kesuksesan toko online. Permasalahan yang dihadapi adalah keragaman metode dan tools yang ada, yang sering kali menyebabkan kebingungan dalam pemilihannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi metode perancangan UI dan pengujian UX yang paling umum digunakan dalam konteks toko online, serta tools yang mendukung proses desain tersebut. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) berpedoman pada PRISMA, dengan analisis terhadap artikel-artikel yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir, menggunakan alat Publish or Perish dan database Google Scholar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Thinking dan User-Centered Design (UCD) adalah yang paling banyak diterapkan dalam perancangan UI, sementara System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing banyak digunakan dalam pengujian UX. Selain itu, tools seperti Figma diikuti Adobe XD banyak digunakan dalam proses desain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang bermanfaat bagi desainer dan pengembang dalam meningkatkan kualitas desain UI/UX untuk platform toko online atau e-commerce.

Kata kunci: Perancangan UI/UX, Systematic Literature Review (SLR), PRISMA, Toko Online, E-Commerce

© 2024@ Penerbit STMIK Amika Soppeng. All rights reserved

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang setiap tahunnya, kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan khususnya dalam penjualan produk atau jasa secara online [1]. Toko online semakin banyak bermunculan dengan berbagai fitur yang menarik untuk memperoleh perhatian khusus pada aspek antarmuka pengguna atau *user interface* (UI) dan pengalaman pengguna atau *user experience* (UX) dari website atau aplikasi yang telah dikembangkan [2]. Kualitas UI/UX yang baik tidak hanya memengaruhi kepuasan pelanggan, tetapi bisa berkontribusi pada tingkat konversi penjualan yang lebih tinggi, yang merupakan tujuan utama dari setiap bisnis e-commerce atau toko online [3].

UI/UX secara umum mencakup desain visual dan interaksi pengguna yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang baik dan menyenangkan bagi pengguna. Dalam konteks toko online, perancangan UI/UX yang tepat harus mempertimbangkan berbagai elemen, mulai dari navigasi yang mudah hingga estetika visual yang menarik. Hal ini penting agar pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi dan tidak kebingungan melakukan pencarian produk serta mudah melakukan transaksi terhadap produk yang diminati. Dengan kata lain, pengalaman pengguna yang positif dapat meningkatkan loyalitas dan mendorong untuk kembali berbelanja [4].

Dalam merancang *User Interface* (UI), terdapat berbagai metode yang dapat dipertimbangkan, seperti *User-Centered Design* (UCD), *Human-Centered Design* (HCD) dan *Design Thinking* [5]. Masing-masing metode ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam proses desain. Di sisi lain, pengujian *User Experience* (UX) juga memiliki beragam metode, termasuk *usability testing*, *System Usability Scale* (SUS), dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) [6]. Metode-metode ini berguna untuk mengevaluasi seberapa baik desain memenuhi kebutuhan pengguna dan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Selain itu, penggunaan alat desain, seperti *Figma*, *Adobe XD* dan alat sejenis, sangat penting dalam mendukung proses ini bagi para desainer dan pengembang [7]. Alat-alat ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses desain, tetapi juga memungkinkan kolaborasi yang lebih baik dalam proses pengerjaannya. Namun, keragaman metode dan alat ini sering kali menyebabkan kebingungan dalam memilih pendekatan yang paling tepat untuk perancangan dan pengujian UI/UX pada toko online. Banyak desainer dan pengembang mungkin merasa terjebak dalam memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan yang pada akhirnya dapat memengaruhi hasil akhir dari aplikasi atau website yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) yang berpedoman pada pendekatan *Preferred Reporting*

Items for Systematic Review (PRISMA) karena kemampuannya untuk memberikan proses yang sistematis dan transparan dari literatur yang ada sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis hasil dari berbagai penelitian sebelumnya dengan cara yang terstruktur [8]. Penelitian ini akan menganalisis artikel-artikel yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir mulai dari 2020 sampai 2024 dengan kata kunci "perancangan", "User Interface", "User Experience", "UI/UX", "toko online", dan "e-commerce", yang diambil dari database *Google Scholar* menggunakan *tools Publish or Perish* yang kemudian akan dianalisis untuk ditarik sebuah kesimpulan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi metode perancangan *User Interface* (UI) dan metode pengujian *User Experience* (UX) yang paling banyak atau umum digunakan dalam konteks toko online beserta alasan di balik pemilihannya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai alat atau *tools* yang digunakan dalam mendukung proses desain antarmuka pengguna (UI). Dengan memahami berbagai metode dan alat yang tersedia, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan yang bermanfaat bagi desainer dan pengembang dalam meningkatkan kualitas desain UI/UX untuk platform e-commerce atau toko online. Penelitian ini juga bisa menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang ini, mengingat pentingnya aspek UI/UX dalam keberhasilan bisnis online di era digital saat ini.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *Systematic Literature Review*

Systematic Literature Review (SLR) adalah metode penelitian yang sistematis dan terstruktur, digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis hasil penelitian yang relevan dari berbagai sumber. SLR berfungsi untuk memberikan pemahaman mengenai topik tertentu dengan mengumpulkan data dari penelitian sebelumnya, baik berupa studi kualitatif maupun kuantitatif. Metode ini juga mencakup tahapan seleksi yang ketat untuk memastikan bahwa hanya penelitian yang memenuhi kriteria tertentu yang akan dianalisis. Dengan demikian, SLR tidak hanya membantu peneliti dalam memahami tren dan pola dalam literatur yang ada, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, pengembangan teori, dan praktik terbaik di bidang terkait [9].

2. *Perancangan UI/UX*

Perancangan UI/UX adalah bidang yang menggabungkan elemen kreatif dan analitis untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan produk digital. Proses ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan perilaku pengguna, serta menciptakan desain yang tepat

dan menarik. Dalam perancangan *UI*, desainer fokus pada elemen visual, seperti tata letak, warna, dan tipografi, yang semuanya berkontribusi pada pengalaman pengguna secara keseluruhan. Sementara itu, *UX* lebih menekankan pada perjalanan pengguna, termasuk bagaimana cara berinteraksi dengan produk, mengatasi masalah, dan merasakan kepuasan. Perancangan *UI/UX* memastikan bahwa produk akhir tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga meningkatkan loyalitas dan kepuasan pengguna [10].

3. Metode Perancangan User Interface (UI)

Dalam perancangan *UI*, terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Beberapa metode yang umum digunakan meliputi:

- a) *User-Centered Design (UCD)*
Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain. Dengan melibatkan pengguna sejak awal, desainer dapat memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna [11].
- b) *Goal-Driven Design (GDD)*
Pendekatan ini berfokus pada tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna. Dengan memahami tujuan-tujuan tersebut, desain dapat disesuaikan untuk memfasilitasi pencapaian target pengguna secara lebih efisien [12].
- c) *Design Thinking*
Metode inovatif yang mendorong pemecahan masalah secara kreatif. Proses ini mencakup tahapan empati, definisi, ideasi, *prototyping*, dan pengujian, yang semuanya bertujuan untuk menghasilkan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna [13].
- d) *Activity-Centered Design (ACD)*
ACD berfokus pada aktivitas yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan produk. Desain didasarkan pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan elemen produk untuk menyelesaikan tugas tertentu [14].
- e) *Human-Centered Design (HCD)*
Mirip dengan *UCD*, *HCD* menekankan pentingnya memahami konteks sosial dan budaya pengguna. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya efektif tetapi juga relevan dan bermakna bagi pengguna [15].

4. Metode Pengujian User Experience (UX)

- a) *Usability Testing*
Metode ini melibatkan pengamatan pengguna saat berinteraksi dengan *prototype* atau aplikasi yang telah dirancang untuk mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan umpan balik [12].
- b) *System Usability Scale (SUS)*
SUS adalah alat standar untuk mengevaluasi kegunaan sistem dengan menggunakan

kuesioner yang mudah diisi oleh pengguna setelah menggunakan *prototype* atau aplikasi yang telah dirancang [13].

c) User Experience Questionnaire (UEQ)

UEQ adalah kuesioner yang dirancang untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna dengan *prototype* atau aplikasi berdasarkan beberapa dimensi, seperti atraktivitas, kejelasan, dan efisiensi [16].

d) Cognitive Walkthrough

Metode ini menilai antarmuka dengan cara mensimulasikan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk menyelesaikan tugas, sehingga dapat mengidentifikasi potensi kebingungan atau kesulitan [17].

5. Tools Perancangan UI

Tools Perancangan *UI* yang umum digunakan yaitu:

- *Figma*: Alat desain berbasis *cloud* yang memungkinkan kolaborasi *real-time* antara tim.
- *Sketch*: Alat desain vector yang populer di kalangan desainer *UI*, terutama untuk aplikasi dan website.
- *Abode XD*: Alat desain dan *prototyping* yang memungkinkan pengguna untuk membuat *wireframe*, *prototype* interaktif, dan desain visual.

6. Toko Online

Toko *online* adalah platform e-commerce yang memungkinkan pengguna untuk membeli produk dan layanan melalui internet. Toko *online* tidak hanya menyediakan kemudahan akses bagi pengguna untuk menjelajahi produk, tetapi juga memungkinkan untuk melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja tanpa batasan lokasi fisik. Selain itu, toko *online* seringkali dilengkapi dengan berbagai fitur yang meningkatkan pengalaman berbelanja, seperti sistem pencarian yang canggih, rekomendasi produk, dan ulasan dari pengguna lain [18].

7. Publish or Perish

Tools perangkat lunak yang digunakan untuk menganalisis dan mengukur kinerja akademik berdasarkan publikasi dan kutipan. Alat ini sangat berguna bagi peneliti untuk menghitung indeks kutipan seperti *h-index*, *g-index*, dan indeks lainnya untuk mengukur dampak publikasi peneliti. Selain itu, memungkinkan peneliti untuk mencari artikel, jurnal, dan publikasi lain berdasarkan kata kunci, penulis, atau tahun. *PoP* juga membantu dalam menganalisis tren penelitian dalam bidang tertentu dengan menunjukkan jumlah publikasi dan kutipan dari waktu ke waktu.

8. PRISMA

PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) adalah pedoman yang dirancang untuk meningkatkan transparansi dan kualitas laporan dalam *systematic reviews* dan *meta-analyses*. PRISMA menyediakan *checklist* 27 item yang harus dipertimbangkan saat melaporkan *systematic review*, mencakup aspek seperti metodologi, hasil, dan diskusi. PRISMA juga menyertakan diagram alur yang membantu menggambarkan proses pemilihan studi, termasuk jumlah studi yang diidentifikasi, disaring, dan dimasukkan dalam analisis [8].

9. Penelitian Terdahulu

- a) Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Unggul Utan Sufandi, Denisha Trihapningsari, Widya Mellysa dengan judul "Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: *Systematic literature review*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi prospek penelitian dalam aspek UI/UX pada pengembangan aplikasi *mobile*, yang datanya diperoleh dari jurnal terkait dari tahun 2017-2021. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang studi terbaru mengenai penelitian UI/UX aplikasi *mobile* dan menganalisis topik apa saja yang kurang informasi dan faktor apa yang menjadi fokusnya. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Hasilnya adalah memberikan tinjauan literatur sistematis studi yang ada tentang UI/UX aplikasi *mobile*. Untuk menentukan arah penelitian ke depan, penelitian ini diharapkan dapat membantu komunitas HCI memahami gambaran UI/UX dalam pengembangan aplikasi *mobile* [19].
- b) Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Cizidni Sika Azkia dengan judul "*Systematic Literature Review (SLR): Trend Perancangan UI/UX Menggunakan Figma*". Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review (SLR)* untuk mengidentifikasi prospek penelitian dalam aspek UI/UX pada pengembangan sistem, yang datanya diperoleh dari jurnal terkait dari tahun 2018 hingga 2023. Penelitian ini menemukan metode penelitian yang lebih banyak digunakan dalam perancangan UI/UX menggunakan figma adalah *Design Thinking* berbasis *website* dan cakupan yang layanan dan jasa [20].
- c) Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Siti Faridha, Safina Yulianti, Yuni Sugiarti dengan judul "*Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan metode yang paling umum digunakan dalam perancangan UI dengan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*. Pendekatan SLR memberikan jawaban yang menyeluruh dan objektif atas pertanyaan peneliti sebelumnya, serta

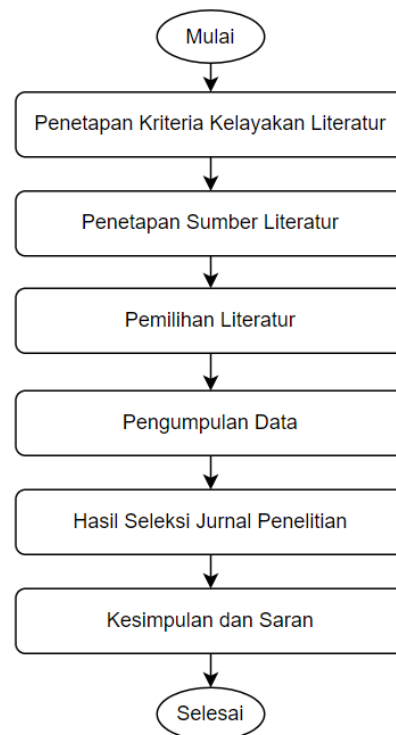
menganalisis pertanyaan yang telah dibuat dalam setiap jurnal yang direview. *Design Thinking*, *Goal Directed Design (GDD)*, dan *User Centered Design (UCD)* adalah metode dari berbagai jurnal yang dikaji. Setiap metode memiliki titik fokus, langkah-langkah, dan keuntungan dan kekurangan. Hasil penelitian menggunakan pendekatan SLR menunjukkan bahwa *User Centered Design* adalah metode yang paling banyak digunakan karena melibatkan analisis data dan pengujian masalah yang dihadapi pengguna berdasarkan pengalaman sebelumnya. Setelah itu diikuti metode *Design Thinking* dan *Goal Directed Design* [21].

Gap penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan *Systematic Literature Review (SLR)* yang mengikuti pedoman PRISMA. Penelitian ini tidak hanya fokus pada aspek *User Interface (UI)*, tetapi juga mencakup *User Experience (UX)* dan *tools* perancangan UI. Selain itu, objek yang diteliti secara khusus adalah perancangan UI/UX pada toko online.

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Berikut tahapan penelitian *Systematic Literature Review (SLR)* dengan pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*):



Gambar 1. Alur Penelitian

Sumber: Penelitian System Literature...[22]

1. **Penetapan Kriteria Kelayakan Literatur**
Tahap ini melibatkan pengembangan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas untuk menentukan artikel mana yang akan dimasukkan dalam analisis. Kriteria ini dapat mencakup aspek seperti tahun publikasi, jenis penelitian, dan relevansi topik. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa hanya literatur yang berkualitas dan relevan yang dipertimbangkan dalam penelitian.
2. **Penetapan Sumber Literatur**
Pada tahap ini, peneliti memilih database yang akan digunakan untuk pencarian literatur. Sumber yang umum digunakan meliputi *Google Scholar*, *PubMed*, *Scopus*, dan *IEEE Xplore*. Pemilihan sumber yang tepat sangat penting untuk mengakses artikel yang relevan dan berkualitas.
3. **Pemilihan Literatur**
Setelah sumber ditetapkan, peneliti melakukan pencarian dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan. Artikel yang ditemukan akan disaring berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses ini melibatkan pembacaan judul, abstrak, dan kadang-kadang isi artikel untuk menentukan relevansi.
4. **Pengumpulan Data**
Pada tahap ini, data dari artikel yang terpilih dikumpulkan secara sistematis. Ini mencakup informasi penting seperti metodologi, hasil, dan kesimpulan dari setiap studi. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk analisis lebih lanjut, sehingga penting untuk memastikan akurasi dan kelengkapan informasi.
5. **Hasil Seleksi Jurnal Penelitian**
Setelah pengumpulan data, peneliti menganalisis dan mensintesis temuan dari literatur yang ada. Ini mencakup identifikasi pola, tren, dan kesenjangan dalam penelitian yang ada. Hasil seleksi ini akan menjadi dasar untuk menarik kesimpulan yang lebih luas tentang topik yang diteliti.
6. **Kesimpulan dan Saran**
Pada tahap akhir, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan temuan dari analisis literatur. Selain itu, saran untuk penelitian lebih lanjut juga diberikan, mencakup rekomendasi tentang area yang perlu diteliti lebih dalam atau metodologi yang dapat ditingkatkan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis artikel yang terdapat dalam *database Google Scholar*, dengan fokus pada publikasi yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024. Kata kunci yang digunakan adalah "perancangan", "User Interface", "User Experience", "UI/UX", "toko online", dan "e-commerce". Untuk meningkatkan efisiensi, alat *Publish or Perish* digunakan untuk mengidentifikasi dan menilai literatur yang relevan. Setelah artikel yang sesuai diidentifikasi, peneliti akan menilai kualitas dan relevansi masing-masing artikel terhadap tujuan penelitian.

Analisis Data

Penetapan Kriteria Kelayakan Literatur

Dalam penetapan kriteria kelayakan artikel ini ditentukan oleh *Inclusion Criteria (IC)*, sebagai berikut:

- a) IC1: artikel merupakan hasil penelitian dengan mengutamakan keaslian dan telah dipelajari serta ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
- b) IC2: artikel merupakan terbitan lima tahun terakhir antara tahun 2020 sampai 2024.
- c) IC3: artikel bertujuan untuk perancangan *UI/UX* khususnya dalam aspek toko *online* atau *e-commerce* dengan metode perancangan *UI* dan pengujian *UX* serta *tools* untuk perancangan *UI*.

Penetapan Sumber Literatur

Dalam penetapan sumber literatur ini dilakukan pencarian artikel-artikel dari *database Google Scholar* yang mengharuskan tetap memenuhi syarat untuk *Inclusion Criteria (IC)*. Setelah itu dilakukan juga pencarian terhadap penelitian lain yang masih relevan.

Pemilihan Literatur

Dalam pemilihan literatur ini dilakukan beberapa tahapan, yaitu:

- a) Kata kunci penentuan harus dengan kata kunci yang sudah ditetapkan yaitu "perancangan", "User Interface", "User Experience", "UI/UX", "toko online", dan "e-commerce".
- b) Membaca artikel untuk menentukan item tersebut sudah memenuhi syarat dan bisa diproses ketahapan selanjutnya.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan *tools Publish or Perish* dengan memfilter artikel dengan kata kunci "perancangan", "User Interface", "User Experience", "UI/UX", "toko online", dan "e-commerce". Dari pengumpulan data tersebut diperoleh 950 artikel yang berasal dari *Google Scholar* dengan rincian 43 artikel terbitan tahun 2020, 61 artikel terbitan tahun 2021, 147 artikel terbitan tahun 2022, 299 artikel terbitan tahun 2023 dan 400 artikel terbitan tahun 2024.

Hasil Seleksi Jurnal Penelitian

Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut hanya terdapat 52 artikel terpilih yang memenuhi syarat untuk penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Seleksi Jurnal Penelitian

Tahun Penerbitan	Kandidat	Terpilih
2020	43	2
2021	61	4
2022	147	16
2023	299	21
2024	400	9
Total	950	52

Sumber: Hasil Olah Data

SLR juga memberikan jawaban atas beberapa *Research Question* seperti berikut:

Tabel 2. Pertanyaan Penelitian

ID	Pertanyaan Penelitian	Latar Belakang
RQ1	Metode Perancangan UI apa saja yang digunakan dalam perancangan UI toko online atau e-commerce?	Mengidentifikasi metode perancangan UI yang paling banyak digunakan beserta alasan penggunaannya
RQ2	Metode Pengujian UX apa saja yang digunakan dalam pengujian UX desain toko online atau e-commerce?	Mengidentifikasi metode perancangan UX yang paling banyak digunakan beserta alasan penggunaannya
RQ3	Tools Perancangan UI apa saja yang digunakan dalam penelitian tersebut?	Mengidentifikasi tools perancangan UI yang paling banyak digunakan beserta alasan penggunaannya

Sumber: Hasil Olah Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil olah data terkait artikel-artikel yang memenuhi syarat penelitian ini, terdapat 52 artikel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Tinjauan Literatur Untuk Metode

No	Judul	Tahun	Metode	
			UI	UX
1	[23]	2020	User Centered Design	Cognitive Walkthrough
2	[24]	2020	User Centered Design	Usability testing
3	[25]	2021	User Centered Design	System Usability Scale
4	[26]	2021	User Centered Design	Cognitive Walkthrough
5	[27]	2021	User Centered Design	System Usability Scale
6	[28]	2021	Design Thinking	System Usability Scale

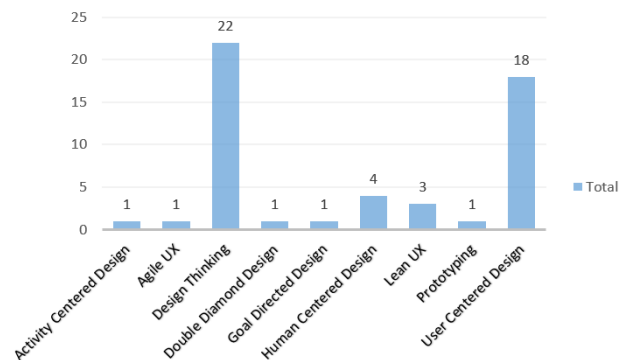
7	[29]	2022	Lean UX	User Experience Questionnaire
8	[30]	2022	User Centered Design	System Usability Scale, User Experience Questionnaire
9	[31]	2022	Design Thinking	Usability testing
10	[32]	2022	Prototyping	Usability testing
11	[33]	2022	User Centered Design	System Usability Testing, User Experience Questionnaire
12	[34]	2022	User Centered Design	System Usability Scale
13	[35]	2022	Design Thinking	In-depth Interview, Usability Testing
14	[36]	2022	Design Thinking	Usability testing
15	[37]	2022	User Centered Design	System Usability Testing
16	[38]	2022	User Centered Design	Cognitive Walkthrough
17	[39]	2022	Human Centered Design	Usability testing, System Usability Scale
18	[40]	2022	Design Thinking	Usability Testing, System Usability Scale
19	[41]	2022	Design Thinking	Usability Testing
20	[42]	2022	User Centered Design	Cognitive Walkthrough
21	[43]	2022	User Centered Design	Usability Testing
22	[44]	2022	Lean UX	Usability Testing, System Usability Scale
23	[45]	2023	Lean UX	Single Ease Question
24	[46]	2023	Design Thinking	Single Ease Question, System Usability Testing
25	[47]	2023	Design Thinking	Usability Testing, System Usability Scale, Single Ease Question
26	[48]	2023	Design Thinking	Usability Testing, System Usability Scale
27	[49]	2023	Design Thinking	System Usability Testing, User Experience Questionnaire

28	[50]	2023	User Centered Design	System Usability Testing
29	[51]	2023	User Centered Design	Heuristic Evaluation
30	[52]	2023	Design Thinking	Single Ease Question
31	[53]	2023	Design Thinking	System Usability Testing
32	[54]	2023	Human Centered Design	Usability testing, System Usability Scale
33	[55]	2023	Human Centered Design	Heuristic Evaluation, Usability Testing
34	[56]	2023	User Centered Design	Single Ease Question, System Usability Testing
35	[57]	2023	Goal Directed Design	Usability testing, System Usability Scale
36	[58]	2023	Design Thinking	Single Ease Question, System Usability Scale
37	[59]	2023	User Centered Design	Maze Usability Score, System Usability Scale
38	[60]	2023	User Centered Design	System Usability Scale
39	[61]	2023	Design Thinking	System Usability Scale, User Experience Questionnaire
40	[62]	2023	Design Thinking	Usability testing, System Usability Scale
41	[63]	2023	Human Centered Design	Usability testing, System Usability Scale, User Experience Questionnaire
42	[64]	2023	Design Thinking	System Usability Scale
43	[65]	2023	Design Thinking	Usability Testing, User Experience Questionnaire
44	[66]	2024	Agile UX	System Usability Scale
45	[67]	2024	Activity Centered Design	System Usability Scale
46	[68]	2024	User Centered Design	System Usability Scale
47	[69]	2024	Design Thinking	System Usability Scale
48	[70]	2024	Double Diamond	System Usability Scale

			Design	
49	[71]	2024	Design Thinking	Single Ease Question, Usability Testing
50	[72]	2024	Design Thinking	Usability testing, System Usability Scale
51	[73]	2024	Design Thinking	Usability testing, System Usability Scale, Maze Design
52	[74]	2024	Design Thinking	System Usability Scale

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan data di atas, metode *User-Centered Design* menjadi metode yang paling banyak digunakan, diikuti oleh *Design Thinking*, dari tahun 2020 hingga 2022. Namun, pada tahun 2023 hingga 2024, *Design Thinking* menjadi metode yang paling banyak digunakan, diikuti oleh *User-Centered Design (UCD)* di urutan kedua dan *Human-Centered Design (HCD)* di urutan ketiga.



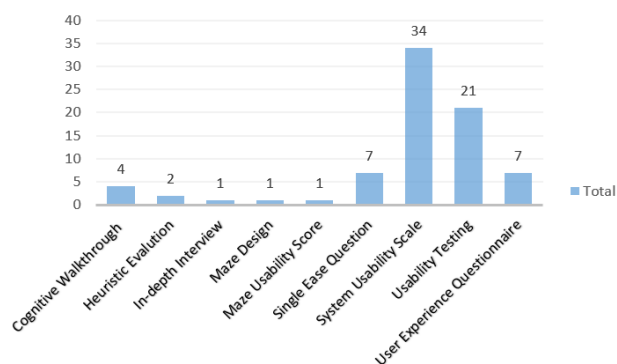
Gambar 2. Grafik Jumlah Metode Perancangan UI
Sumber: Hasil Olah Data

Dari analisis data melalui grafik diatas, metode yang paling sering digunakan dalam perancangan UI Toko Online adalah *Design Thinking*, yang digunakan sebanyak 22 kali. Metode ini mendorong pendekatan kreatif dan iteratif dalam pemecahan masalah, melibatkan tahapan seperti empati, definisi masalah, ideasi, *prototyping*, dan pengujian. Dengan fokus pada kebutuhan pengguna, *Design Thinking* membantu desainer untuk memahami tantangan yang dihadapi pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif dan relevan.

Selain itu, *User Centered Design (UCD)* juga banyak diterapkan, dengan total penggunaan sebanyak 18 kali. UCD menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain, memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Metode ini sangat efektif dalam menciptakan antarmuka yang intuitif dan responsif, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Metode lain yang muncul dalam analisis ini adalah *Double Diamond Design*, yang digunakan sebanyak 4 kali. Metode ini mengilustrasikan proses desain dalam dua fase: eksplorasi masalah dan pengembangan solusi. Meskipun tidak sepopuler metode lainnya, *Double Diamond* tetap relevan dalam memberikan struktur pada proses desain.

Metode-metode lain seperti *Goal Directed Design*, *Human Centered Design*, *Lean UX*, *Prototyping*, dan *Activity Centered Design* masing-masing digunakan sekali. Meskipun penggunaannya lebih rendah, setiap metode ini memiliki pendekatan unik yang dapat memberikan nilai tambah dalam konteks perancangan UI Toko Online.



Gambar 3. Grafik Jumlah Metode Pengujian UX
Sumber: Hasil Olah Data

Dari analisis data melalui grafik diatas, metode pengujian UX yang paling banyak digunakan adalah *System Usability Scale*, dengan total penggunaan mencapai 34 kali. Metode ini sangat efektif dalam mengukur kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka.

Selanjutnya, *Usability Testing* diterapkan sebanyak 21 kali. Metode ini melibatkan pengamatan langsung pengguna saat berinteraksi dengan produk, memungkinkan pengujian untuk mengidentifikasi masalah dan mendapatkan umpan balik yang berharga.

Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *Single Ease Question (SEQ)* digunakan masing-masing sebanyak 7 kali. *UEQ* memberikan evaluasi menyeluruh tentang pengalaman pengguna, sementara *SEQ* menawarkan cara cepat untuk menilai kemudahan penggunaan setelah interaksi.

Cognitive Walkthrough digunakan sebanyak 4 kali, berfokus pada analisis interaksi pengguna baru dengan antarmuka untuk mengidentifikasi potensi kesulitan.

Metode lain seperti *Heuristic Evaluation* dan *In-depth Interview* masing-masing diterapkan 2 kali dan 1 kali.

Heuristic Evaluation melibatkan penilaian berdasarkan prinsip desain yang ada, sedangkan *In-depth Interview* memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna melalui diskusi.

Terakhir, *Maze Design* dan *Maze Usability Score* digunakan 1 kali, berfokus pada analisis navigasi dalam antarmuka.

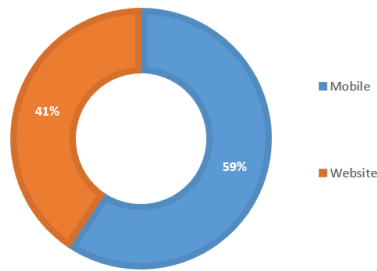
Tabel 4. Hasil Tinjauan Literatur Untuk Tools

No	Judul	Tahun	Platform	Tools
1	[23]	2020	Mobile	Figma, Adobe XD
2	[24]	2020	Website	Adobe XD
3	[25]	2021	Website	Adobe XD
4	[26]	2021	Website	Figma
5	[27]	2021	Mobile	Figma
6	[28]	2021	Mobile	Figma
7	[29]	2022	Website	Adobe XD
8	[30]	2022	Website	Adobe XD
9	[31]	2022	Website	Figma
10	[32]	2022	Website	Adobe XD
11	[33]	2022	Mobile	Figma
12	[34]	2022	Website	Figma
13	[35]	2022	Mobile	Figma
14	[36]	2022	Website	Figma
15	[37]	2022	Website	Source Code
16	[38]	2022	Mobile	Figma
17	[39]	2022	Mobile	Figma
18	[40]	2022	Mobile	Figma
19	[41]	2022	Mobile	Figma
20	[42]	2022	Mobile	Figma
21	[43]	2022	Website	Figma
22	[44]	2022	Mobile	Figma
23	[45]	2023	Mobile	Figma
24	[46]	2023	Mobile	Figma
25	[47]	2023	Mobile	Figma
26	[48]	2023	Website	Figma
27	[49]	2023	Website, Mobile	Figma
28	[50]	2023	Mobile	Figma
29	[51]	2023	Website	Figma
30	[52]	2023	Mobile	Figma
31	[53]	2023	Website	Figma
32	[54]	2023	Website	Figma
33	[55]	2023	Mobile	Figma
34	[56]	2023	Website	Figma
35	[57]	2023	Website, Mobile	Figma
36	[58]	2023	Mobile	Figma
37	[59]	2023	Website	Figma
38	[60]	2023	Mobile	Figma
39	[61]	2023	Mobile	Figma
40	[62]	2023	Mobile	Figma
41	[63]	2023	Website	Figma
42	[64]	2023	Mobile	Figma
43	[65]	2023	Mobile	Figma
44	[66]	2024	Mobile	Figma
45	[67]	2024	Mobile	Figma
46	[68]	2024	Website	Figma

47	[69]	2024	Mobile	Figma
48	[70]	2024	Mobile	Figma
49	[71]	2024	Website	Figma
50	[72]	2024	Mobile	Figma
51	[73]	2024	Mobile	Figma
52	[74]	2024	Mobile	Figma

Sumber: Hasil Olah Data

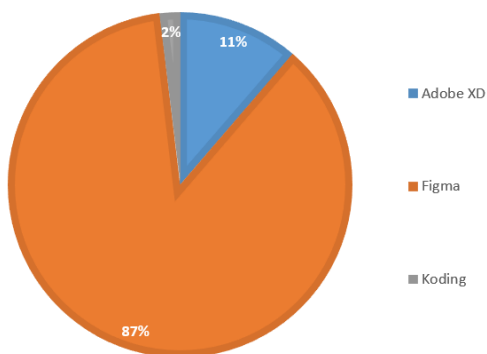
Berdasarkan data di atas, penggunaan *Tools Adobe XD* hanya populer pada tahun 2020 hingga 2021. Sementara itu, dari tahun 2022 hingga 2024, lebih banyak beralih ke *Figma*.



Gambar 4. Grafik Jumlah Platform Perancangan UI/UX
Sumber: Hasil Olah Data

Dari grafik diatas, perancangan UI/UX untuk toko online saat ini lebih banyak difokuskan pada perangkat *mobile* dibandingkan dengan *website*. Grafik tersebut mencatat bahwa 59% dari perancang UI/UX lebih memilih untuk mengutamakan desain yang dioptimalkan untuk *mobile*, sementara hanya 41% yang berfokus pada *website*.

Tren ini mencerminkan kebutuhan dan preferensi pengguna yang semakin beralih ke ponsel untuk berbelanja dan menjelajahi produk.



Gambar 5. Grafik Jumlah Tools Perancangan UI
Sumber: Hasil Olah Data

Grafik di atas menunjukkan distribusi penggunaan *Tools* desain dalam perancangan UI/UX untuk toko online. Sebagian besar perancang, yaitu 87% menggunakan *Figma* sebagai alat utama, menandakan popularitasnya berkat fitur kolaboratif dan kemudahan penggunaannya. Sementara itu, 11%

perancang memilih *Adobe XD*, yang tetap signifikan meskipun tidak sepopuler *Figma*. Hanya 2% perancang yang menggunakan *koding* sebagai metode desain, menunjukkan bahwa mayoritas lebih memilih alat desain visual daripada menulis kode secara langsung. Data ini mencerminkan tren yang jelas, di mana *Figma* mendominasi pilihan alat, dan menggarisbawahi pentingnya pemilihan alat yang tepat untuk meningkatkan efisiensi dan hasil akhir dari proyek desain.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penelitian ini mengidentifikasi dan menganalisis metode perancangan *User Interface (UI)* dan pengujian *User Experience (UX)* yang paling umum digunakan dalam konteks toko online. Dengan menerapkan metode *Systematic Literature Review (SLR)* berpedoman pada *PRISMA*, kami menemukan bahwa:

a) Metode Perancangan UI

- *Design Thinking* muncul sebagai metode yang paling sering digunakan, mencerminkan pendekatan kreatif dan iteratif dalam menyelesaikan masalah desain.
- *User-Centered Design (UCD)* juga banyak diterapkan, menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain untuk memastikan hasil yang memenuhi harapan pengguna.

b) Metode Pengujian UX

- *System Usability Scale (SUS)* adalah metode pengujian yang paling umum, memberikan evaluasi yang efektif terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.
- Metode *Usability Testing* juga sering digunakan, memungkinkan pengamatan langsung terhadap interaksi pengguna dengan prototype.

c) Tools Perancangan UI

Alat seperti *Figma* dan *Adobe XD* sering digunakan dalam perancangan antarmuka, mendukung kolaborasi tim dan efisiensi dalam proses desain.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan yang bermanfaat bagi desainer dan pengembang dalam meningkatkan kualitas desain UI/UX untuk platform toko online atau e-commerce. Temuan ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang UI/UX, mengingat pentingnya aspek-aspek tersebut dalam keberhasilan bisnis online di era digital saat ini.

2. Saran

- Disarankan untuk memperluas pencarian artikel dengan menambahkan *database* lain, seperti *Scopus*, *IEEE Xplore*, *PubMed*, serta *Garuda Indonesia*. Ini dapat meningkatkan variasi dan kualitas literatur yang dianalisis, serta memberikan perspektif yang lebih kompleks tentang metode perancangan UI/UX Toko Online.

b) Memanfaatkan alat dan *software* khusus untuk *Systematic Literature Review (SLR)*, seperti Rayyan atau Covidence, dapat membantu dalam proses penyaringan dan analisis artikel. Penggunaan tools ini dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam manajemen data penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada para peneliti dan penulis artikel yang telah menyediakan literatur yang berharga. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan, serta Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya atas dukungan dan fasilitas yang diberikan. Terakhir, terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan masukan dan saran berharga selama proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perancangan desain UI/UX di dunia toko online atau e-commerce.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Utami, M. Irwan, and P. Nasution, "PERKEMBANGAN PASAR ONLINE (E-COMMERCE) DI ERA MODERN DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEPERCAYAAN KONSUMEN," *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 126–132, 2023, Accessed: Sep. 15, 2024. [Online]. Available: <https://jurnalisticqomah.org/index.php/jemb/article/view/280>
- [2] David, "ANALISIS PENGARUH UI/UX APLIKASI TOKOPEDIA TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.24912/jiksi.v11i1.24088>.
- [3] B. Nurohman and A. Aziz, "Analisis UI/UX Terhadap Perancangan Toko Online Dengan Menggunakan Pendekatan Human Centered Design," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, p. 2024, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [4] G. Kurniawan, F. Adnan, J. A. Putra, U. Jember, and P. Korespondensi, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-COMMERCE KAIN BATIK PADA UMKM REZTI'S BATIK MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. 10, no. 3, pp. 551–560, 2023, doi: 10.25126/jtiik.2023106733.
- [5] B. I. Irawan and G. P. Mahardhika, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design," *AUTOMATA (Jurnal Universitas Islam Indonesia)*, vol. 3, no. 2, 2022, Accessed: Sep. 15, 2024. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24106>
- [6] B. Rahmadtul Ulfa and A. Ambarwati, "Pengujian Usability Aplikasi Mobile E-Surat Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 4, 2022, Accessed: Sep. 15, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/3038>
- [7] R. Manaek, Richardus Eko Indrajit, and Erick Dazki, "Arsitektur Perusahaan Untuk Infrastruktur Telekomunikasi Di Daerah Pedalaman Indonesia," *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 01–11, Dec. 2023, doi: 10.33372/stn.v9i2.1000.
- [8] N. R. Haddaway, M. J. Page, C. C. Pritchard, and L. A. McGuinness, "PRISMA2020: An R package and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis," *Campbell Systematic Reviews*, vol. 18, no. 2, Jun. 2022, doi: 10.1002/cl2.1230.
- [9] R. van Dinter, B. Tekinerdogan, and C. Catal, "Automation of systematic literature reviews: A systematic literature review," Aug. 01, 2021, Elsevier B.V. doi: 10.1016/j.infsof.2021.106589.
- [10] S. Ernawati and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)," *JEISBI (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence)*, vol. 03, no. 4, 2022.
- [11] I. Fakhmi, N. Huda, and F. Syakti, "Penerapan Ui/Ux Dengan User Centered Design Pada Aplikasi Android Penjualan Pada Toko Nataz Collection," *JSAl: Journal Scientific and Applied Informatics*, vol. 06, no. 03, 2023, doi: 10.36085.
- [12] R. Abby, D. Junaedi, and A. Gandhi, "Perancangan User Experience Aplikasi Puan Clothing Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD)," *e-Proceeding of Engineering*, vol. 10, no. 3, p. 3730, 2023, Accessed: Sep. 15, 2024. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20689>
- [13] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [14] M. Dipa Maulana, M. Defriani, and M. R. Muttaqin, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan Alat Bulu Tangkis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD)," *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 5, 2024, doi: 10.61132/mercurius.v2i4.284.

- [15] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *AUTOMATA (Jurnal Universitas Islam Indonesia)*, vol. 1, no. 2, 2020, Accessed: Sep. 15, 2024, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15445>
- [16] P. T. Keliwulan, I. M. Nugroho, and Y. Raymond, "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENJUALAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: CV MEGA STEEL)," *Jurnal Informatika dan Komputer (INFOKOM)*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: <http://dx.doi.org/10.56689/infokom.v11i1.1054>.
- [17] M. Mahendra Firmansyah, M. Agus Sunandar, and M. Andayani Komara, "REDESAIN UI/UX FAMI APPS MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DAN COGNITIVE WALKTHROUGH," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 5, 2023, Accessed: Sep. 15, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/7326>
- [18] B. Nurohman and A. Aziz, "Analisis UI/UX Terhadap Perancangan Toko Online Dengan Menggunakan Pendekatan Human Centered Design," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, p. 2024, 2019, Accessed: Sep. 15, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.fikom-unasman.ac.id/index.php/jikom/article/view/291/164>
- [19] U. Utan Sufandi, D. Trihapningsari, and W. Mellysa, "Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review," *Techno.COM*, vol. 21, no. 3, pp. 411–433, 2022, Accessed: Sep. 15, 2024, [Online]. Available: <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/techno/article/view/6059>
- [20] C. S. AZKIA, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR): TREND PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA," *COMERS (Community Service Articles)*, vol. 1, no. 1, 2024, Accessed: Sep. 15, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.univbhaktiasih.ac.id/index.php/comers/article/view/33>
- [21] S. Faridha, S. Yulianti, and Y. Sugiarti, "Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review," *Binary Digital-Technology*, vol. 7, no. 1, 2024, doi: 10.32877/bt.v7i1.1467.
- [22] F. Samuel Karunia, P. Assiroj, I. Anung Prabadhi, F. Gunawan, and K. Ananda Mustari, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW PETA KERAWANAN KEIMIGRASIAN BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS," 2024.
- [23] R. T. Maulana, "Perancangan User Interface User Experience dengan Metode User Centered Design pada Aplikasi Mobile Auctentik," 2020, [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/28891>
- [24] M. R. Shadiq, I. V Paputungan, and B. Suranto, "Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer 'Evoria' dengan Pendekatan User-Centered Design," *AUTOMATA*, vol. 1, no. 2, Sep. 2020, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15435>
- [25] D. Andypermana, T. Sagirani,) Ayuningtyas,) Program, S. / Jurusan, and S. Informasi, "Perancangan Desain User Interface/user Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-commerce Cat Arjuna," *Jurnal Sistem informasi dan Komputer Akuntansi*, vol. 10, no. 4, pp. 110–119, 2021, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/438931/>
- [26] M. A. IDRIS, "Perancangan User Interface & User Experience Pada Aplikasi E-Commerce Ivent Menggunakan Metode User Centere Design (Ucd)," Sep. 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/36338>
- [27] S. Az-zahra, I. Jaelani, and L. S. A. Muni, "User Interface Design With User Centered Design (UCD) Method on Bread Sales Mobile Application PT.Nippon Indosari Corpindo, Tbk.," *RISTEC: Research in Information Systems and Technology*, vol. 2, no. 2, pp. 64–75, Sep. 2021, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/ristec/article/view/94>
- [28] R. M. Candra, F. A. Firdausi, and F. H. R. S. dan Teknologi UIN Suska Riau Jl Soebrantas Km, "Analisa dan Desain kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking," *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, vol. 0, no. 0, pp. 9–16, Sep. 2021, doi: 10.25041/FIATJUSTISIA.V8NO3.314.
- [29] P. Studi, J. S. I. U. D. J. R. K. B. No, K. Baruk, K. Surabaya, and P. J. Timur, "Perancangan User Interface (Ui)/user Experience(ux) E-commerce Menggunakan Metode Lean Ux Dan User Experinx Questionnaire (Ueq) Pada Ijoe Biru Clothing Untuk Meningkatkan Experience Pemesanan Custom Produk Dan Pembelian Produk," *Jurnal Sistem informasi dan Komputer Akuntansi*, vol. 11, no. 2, pp. 95–101, 2022, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/447345/>
- [30] A. Miradz, H. Wijaya, S. Choirunisa, A. Yoraeni, S. Informasi, and U. N. Mandiri, "PERANCANGAN DESIGN E-COMMERCE PADA CV.GREANTEA SHOP DENGAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN (UCD)," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 202–216, Sep. 2022, doi: 10.35957/JTSI.V3I2.2722.

- [31] I. A. JULIANSYAH, "Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking," Sep. 2022, [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/38725>
- [32] O. A. Wibowo, R. Andriani, H. A. Prasetyo, E. Wisnu, and B. Ramadhan, "Perancangan User Interface Untuk Website E-Commerce Helfa Store Dengan Menggunakan Metode Digital Prototyping," *Intechno Journal: Information Technology Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 25–33, Sep. 2022, doi: 10.24076/INTECHNOJOURNAL.2022V4I1.1567.
- [33] R. Adhitama and I. A. Y. U. INSANI, "Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt," *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, vol. 1, no. 3, pp. 113–128, Sep. 2022, doi: 10.20895/LEDGER.V1I3.859.
- [34] I. Hayati, A. Ayuningtyas, and E. Sutomo, "PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN WEB E-COMMERCE ALAT KESEHATAN," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 7, no. 2, pp. 374–381, Sep. 2022, doi: 10.32493/INFORMATIKA.V7I2.17200.
- [35] A. Odelia, "DESAIN USER INTERFACE MOBILE E-COMMERCE PADA UMKM TOKO RUNTUT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING," Sep. 2022.
- [36] S. Soedewi, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI," *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, vol. 10, no. 02, p. 17, Sep. 2022, doi: 10.34010/VISUALITA.V10I02.5378.
- [37] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, "PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, Sep. 2022, doi: 10.33365/JATIKA.V3I2.2025.
- [38] T. D. A. Dakhilullah and B. Suranto, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star," *AUTOMATA*, vol. 3, no. 2, Sep. 2022, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/24107>
- [39] P. S. Lesilolo, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Usaha Toko Kelontong dengan menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: Toko Assri Denpasar Bali)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 1324–1331, Sep. 2022, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10791>
- [40] A. Nabila, R. K. Dewi, and R. S. Sianturi, "Perancangan User Experience Aplikasi Thriftshop di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 5, pp. 2507–2516, Sep. 2022, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11092>
- [41] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in," *TelKa*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, Sep. 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2922.
- [42] R. Zidan, "Perancangan ulang user interface berbasis user experience pada aplikasi my daqu menggunakan metode user-centered design," Sep. 2022, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65018>
- [43] B. I. IRAWAN, "Perancangan User Interface Dan User Experience Situs Web Creativepub Dengan Metode User Centered Design (Ucd)," Sep. 2022, [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/40597>
- [44] F. I. PRADHANA, "Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean Ux," Sep. 2022, [Online]. Available: <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/40613>
- [45] F. D. Wijaya, M. Ariance, I. Pakereng, and K. Kunci, "Perancangan Aplikasi E-Commerce FDW Store menggunakan Metode Lean UX," *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 337–347, Sep. 2023, doi: 10.35870/JTIK.V7I2.817.
- [46] N. Penulis, I. Br, K. Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widianda, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/JIMA-ILKOM.V2I2.17.
- [47] J. M. Dumalang, C. E. J. C. Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [48] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 4, no. 1, pp. 50–61, Sep. 2023, [Online]. Available:

- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51144>
- [49] G. Kurniawan, F. Adnan, J. A. Putra, U. Jember, and P. Korespondensi, "Perancangan user interface dan user experience aplikasi e-commerce kain batik pada UMKM Rezi's Batik menggunakan pendekatan design thinking," *pdfs.semanticscholar.org/EAATMR BATIKJurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 2023•*pdfs.semanticscholar.org*, vol. 10, no. 3, pp. 551–560, 2023, doi: 10.25126/jtiik.2023106733.
- [50] M. H. Hamdanuddinsyah et al., "Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design," *ejurnal.seminar-id.comMH Hamdanuddinsyah, M Hanafi, P SukmasetyaJournal of Information System Research (JOSH)*, 2023•*ejurnal.seminar-id.com*, vol. 4, no. 4, pp. 1464–1475, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3850.
- [51] P. Z. Dinata, M. A. Urwah, M. R. Rahmawan, E. Junaeti, and P. Korespondensi, "Perancangan UI/UX Web e-Commerce 'Hallo Coffee' Menggunakan Metode User Centered Design," *ejurnal.ung.ac.idPZ Dinata, MA Urwah, MR Rahmawan, E JunaetiJambura Journal of Informatics*, 2023•*ejurnal.ung.ac.id*, vol. 5, no. 1, pp. 45–58, 2023, doi: 10.37905/jji.v4i2.17511.
- [52] S. Budiharto, Y. R. R.-J.-S. (Jurnal S. Komputer, and undefined 2023, "Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Mobile Menggunakan Metode Design Thinking Pada Only One Cloth Di Purwakarta," *tunasbangsa.ac.idS Budiharto, YR RamadhanJ-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 2023•*tunasbangsa.ac.id*, vol. 7, no. 1, pp. 146–157, 2023, [Online]. Available: <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti/article/view/579>
- [53] R. A. Negoro, ... A. T.-J. (Jurnal, and undefined 2023, "Implementasi E-Commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale," *ejurnal.stmik-budidarma.ac.idRA Negoro, A Triyudi, A IskandarJURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 2023•*ejurnal.stmik-budidarma.ac.id*, vol. 10, no. 1, pp. 2389–2407, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5634.
- [54] M. F. Azizunhakim, H. M. Az-Zahra, and N. H. Wardani, "User Experience Merencanakan Penjualan Produk Kopi dan Olahan Kopi di Web-Store dengan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: UMKM Surya....," *Teknologi Informasi dan ...*, vol. 7, no. 6, pp. 2708–2719, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13175>
- [55] H. A. Aritonang, R. S. S.-... T. I. dan ..., and undefined 2023, "Perancangan User Experience Aplikasi Jasa Foto Produk menggunakan Human Centered Design," *j-ptiik.ub.ac.idHA Aritonang, RS Sianturi, AP KharismaJurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2023•*j-ptiik.ub.ac.id*, vol. 7, no. 5, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12638>
- [56] S. F. Vindia, "Perancangan User Interface Website E-Commerce Jual Beli Ternak Menggunakan Metode Ucd (User-Centered Design)(Studi Kasus: Pt. Syiar Qurban)," *repository.uinjkt.ac.idSF Vindiarepository.uinjkt.ac.id*, 2023, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/68748>
- [57] R. A. W. Ibrahim and ... D. J., "Perancangan User Experience Aplikasi Puan Clothing Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD)," ... *telkomuniversity.ac.id*, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20689>
- [58] Z. Hilmi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Beauty Ecommerce Dengan Fitur Face Scan Menggunakan Metode Design Thinking," Sep. 2023.
- [59] N. Zaelani, N. Suarna, and W. Prihartono, "DESAIN USER INTERFACE WEBSITE PEMESANAN ONLINE PRODUK MAKANAN KRIPDUNK DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 6, pp. 3414–3426, Sep. 2023, doi: 10.36040/JATI.V7I6.8203.
- [60] M. I. Fakhmi, N. Huda, and F. Syakti, "Application of UI / UX with User Centered Design on Android Applications Sales at Nataz Collection Store," *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, vol. 6, no. 3, pp. 372–380, Sep. 2023, doi: 10.36085/JSAI.V6I3.5792.
- [61] A. M. Azisz, W. A. K.-J. Infotech, and undefined 2023, "Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking," *ejournal.bsi.ac.idAM Azisz, WA KusumaJurnal Infotech*, 2023•*ejournal.bsi.ac.id*, vol. 5, no. 2, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infoitech/article/view/20915>
- [62] H. Y. Madawara, I. Sembiring, A. I.-J. Mnemonic, and undefined 2023, "PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE APLIKASI CAFÉ BIRU FTI MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING," *ejournal.itn.ac.idHY Madawara, I Sembiring, A IrianiJurnal Mnemonic*, 2023•*ejournal.itn.ac.id*, vol. 6, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/mnemonic/article/view/6474>

- [63] R. Nurfahriza, R. S. Sianturi, and H. M. Az-Zahra, "Perancangan User Experience Website Penjualan Batik Madura dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus: Industri Batik Canteng Koneng)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 3, pp. 1163–1172, Sep. 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12396>
- [64] B. N. Cantika and Y. A. Susetyo, "Perancangan UI/UX Design Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 618–629, Sep. 2023, doi: 10.30645/J-SAKTI.V7I2.671.
- [65] A. W. M. Gamas et al., "Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking," *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 19, no. 2, pp. 122–133, Sep. 2023, doi: 10.52958/IFTK.V19I2.6297.
- [66] D. Mulyana, M. Defriani, M. R. Muttaqin, and K. Penulis, "Perancangan UI/UX Aplikasi Dasteur Geulis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile UX," *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 5, pp. 38–50, Sep. 2024, doi: 10.61132/MERKURIUS.V2I5.283.
- [67] P. Ui et al., "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan Alat Bulu Tangkis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD)," *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 5, pp. 51–61, Sep. 2024, doi: 10.61132/MERKURIUS.V2I5.284.
- [68] F. M. Alja, E. Daniati, and A. Ristyan, "PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)," *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, Sep. 2024, doi: 10.24076/JOISM.2024V6I1.1669.
- [69] A. Muflihah et al., "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI TOKO KUE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, pp. 8049–8057, Sep. 2024, doi: 10.36040/JATI.V8I4.10651.
- [70] F. Ayunitasari, M. G. Resmi, and I. Kaniawulan, "PENERAPAN METODE DOUBLE DIAMOND DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-COMMERCE DAN BOOKING SERVICE BERBASIS MOBILE PADA SWARA COMPUTER," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 5, pp. 9826–9832, Sep. 2024, doi: 10.36040/JATI.V8I5.10746.
- [71] A. A. Swardana, ... A. C. A.-: J. P. D., and undefined 2024, "Perancangan Ui/Ux Website E-Commerce Mercandise Kota Sidoarjo Menggunakan Design Thinking," *journal.widyakarya.ac.id*, [Online]. Available: <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/seniman-widyakarya/article/view/1941>
- [72] A. E. E. Widodo and Nurkhamid, "Perancangan UI/UX Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Metode Design Thinking," *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*, vol. 2, no. 1, pp. 46–54, Sep. 2024, doi: 10.21831/JIETY.V2I1.258.
- [73] R. S. Abas, "PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI PEMESANAN SAYUR MAYUR BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," Sep. 2024.
- [74] M. Naufal, R. Taqiyuddin, and B. Indryanti, "PERANCANGAN APLIKASI LAUNDRY BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, pp. 2830–7062, Sep. 2024, doi: 10.23960/JITET.V12I2.4266.