

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX E-KONVEKSI MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE (STUDI KASUS: BRAND LOKAL PROBOLINGGO GHAZLAN.CO)

Moh. Furqan¹⁾, Sudriyanto²⁾, dan Muhammad Riyan Ulil Albab³⁾

^{1,2)} Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid

³⁾ Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid

PP. Nurul Jadid Karanganyar Paiton Probolinggo 67291 (0335771732)

e-mail: moh.furqan@unuja.ac.id¹⁾, sudriyanto@unuja.ac.id²⁾, ashterulil14@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Ghazlan.co merupakan salah satu brand lokal Probolinggo dan UMKM yang bergerak dibidang konveksi jasa pembuatan pakaian dan menjual barang hasil produksi sendiri. Dalam promosi usahanya masih menggunakan pamflet dan menyampaikan secara lisan. Proses pelayanan pemesanan dilakukan secara konvensional datang ke tempat dan melalui media sosial. Hal tersebut kurang efektif karena usaha akan sulit dikenal secara luas dan mengakibatkan terjadinya penumpukan pemesanan barang yang belum direspon, karena banyaknya Customer. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Prototype UI/UX E-konveksi berbasis website yang dapat membantu usaha konveksi Ghazlan dalam mempromosikan usahanya dan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan barang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Prototype, dengan desain sistem dibuat menggunakan UML (Unified Modelling Language) dan perancangan Prototype sistem menggunakan software Figma. Kemudian, pada tahap evaluasi Prototype ini menggunakan usability testing yang menghasilkan skor 84,72% dengan grade B (Excellent) dimana Prototype ini layak dan dapat diterima.

Kata Kunci: Perancangan, Prototype, UI/UX, Figma, Usability Testing

ABSTRACT

Ghazlan.co is one of Probolinggo's local brands and MSMEs engaged in the convection of clothing-making services and selling their own products. In the promotion of their business, they still use pamphlets and convey them orally. The ordering service process is done conventionally by coming to the place and through social media. This is less effective because the business will be difficult to be widely known and result in an accumulation of orders for goods that have not been responded to, due to the large number of Customers. The purpose of this research is to produce a website-based E-convection UI/UX Prototype that can help Ghazlan convection businesses promote their business and make it easier for consumers to order goods. The method used in this research is a Prototype, with system design made using UML (Unified Modeling Language) and system Prototype design using Figma software. Then, at the evaluation stage, this Prototype uses usability testing which produces a score of 84.72% with grade B (Excellent) where this Prototype is feasible and acceptable.

Keywords: Design, Prototype, UI/UX, Figma, Usability Testing

I. PENDAHULUAN

DI era modern seperti saat ini teknologi terus berkembang, bahkan menjadi kebutuhan manusia setiap harinya. Dalam dunia bisnis, pemanfaatan dari penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan dampak yang besar dan perusahaan mampu meningkatkan daya saing serta kualitas persaingan tersebut dalam memasarkan produk berupa barang atau jasa. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini dikenal adalah UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). UI/UX merupakan teknologi untuk menghasilkan perancangan suatu produk yang nantinya dapat digunakan dan dilihat secara baik dengan memanfaatkan internet dan sarana digital. Teknologi tersebut digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan kemudahan dan kenyamanan user dalam menggunakan sebuah produk. Selain itu, teknologi UI/UX juga dapat digunakan dalam melakukan promosi sebuah bisnis. Dalam dunia bisnis UI/UX

memiliki peran yang sangat krusial, karena hasil dari review pengguna dapat menentukan kualitas dari produk dan berdampak pada reputasi bisnis [1]. Ghazlan.co adalah salah satu brand lokal Probolinggo dan merupakan UMKM yang bergerak dibidang konveksi jasa pembuatan pakaian dan menjual barang hasil produksi sendiri. Dalam proses pengembangannya Ghazlan.co melakukan promosi dengan membuat pamflet dan mempromosikan secara lisan untuk memperluas jangkauan pemasarannya. Selain itu, dalam pelayanannya terhadap *customer*, pihak Ghazlan melayani pemesanan konveksi dengan langsung datang ke tempat dan memesan melalui media Whatsapp. Akan tetapi, hal tersebut kurang efektif dalam proses pengembangan sebuah usaha. Kegiatan promosi dengan cara tersebut, menyebabkan sulitnya usaha untuk dikenali masyarakat luas dan waktu yang dibutuhkan cukup lama dalam memperluas jangkauan pemasaran. Kemudian, proses pelayanan pemesanan konveksi yang masih menggunakan media

Whatsapp juga membutuhkan waktu yang lama, karena harus merespon *customer* yang lain. Hal tersebut akan mengakibatkan terjadinya penumpukan pemesanan yang belum direspon

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dirumuskan bahwa, masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *prototype* ui/ux E-Konveksi yang dapat membantu usaha konveksi Ghazlan dalam mempromosikan usahanya dan memudahkan *customer* dalam melakukan pemesanan barang?

Batasan pada pembahasan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *prototype user interface* aplikasi E-Konveksi berbasis *website*.

Tujuan penelitian ini berupa merancang *prototype* aplikasi E-Konveksi dengan *User Interface* yang menarik. Manfaat penelitian ini, yaitu (1) Rancangan ini dapat dikembangkan kedalam aplikasi. (2) memudahkan pihak peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian. (3) mempermudah pihak usaha konveksi Ghazlan dalam melakukan promosi dan *customer* dalam memesan barang.

II. KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Analisis

Analisis adalah sebuah upaya yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan mencari informasi dari kasus yang sedang diteliti. Analisis dilakukan secara sistematis dengan cara studi literatur mencari sumber dari penelitian yang pernah dilakukan dan melakukan studi lapangan seperti wawancara dan observasi. Hal tersebut dilakukan agar dapat memahami kasus yang sedang diteliti kemudian dilanjutkan dengan mencari makna [2].

B. Perancangan

Perancangan adalah proses kegiatan yang dilakukan untuk mendesain sebuah sistem berdasarkan analisa kebutuhan untuk membantu pihak instansi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Perancangan dilakukan dengan tujuan membantu seorang programmer dalam mengembangkan sebuah aplikasi yang disajikan berupa gambaran yang telah dirancang sesuai kebutuhan [3].

C. UI/UX

User Interface (UI) adalah gambaran visual yang menghubungkan antara program dengan pengguna yang membantu pengguna untuk mempermudah dalam berinteraksi dengan program itu sendiri. Tampilan UI meliputi warna, *icon*, dan pemilihan *font* yang didesain semenarik mungkin. *User Experience* (UX) adalah pengalaman yang dirasakan pengguna Ketika berinteraksi atau menjalankan sebuah program [1].

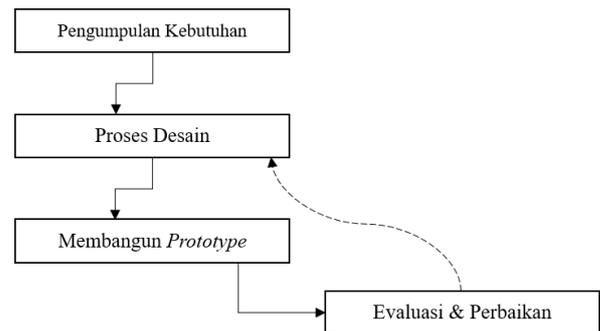
D. Figma

Figma adalah alat yang digunakan untuk membuat desain rancangan tampilan sebuah aplikasi dan digunakan sebagai alat *prototyping*. Figma sendiri

dapat dijalankan secara *online* berbasis web dengan terhubung oleh internet dan secara *offline* dengan berbasis desktop. Pada umumnya Figma sering digunakan oleh seseorang yang berprofesi sebagai UI/UX desain dan bidang sejenis lainnya [4].

E. Prototype

Prototype adalah metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *prototype* sebagai tahap untuk mendeskripsikan sistem, sehingga user dan pengembang perangkat lunak memiliki gambaran dalam melakukan perancangan dan pengembangan aplikasi sesuai dengan keinginan [5].



Gambar 2.1 *Prototype* Menurut Ogedebe [6]

F. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan seluruh aktivitas atau hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang [7]. Di dalam *Use Case Diagram* terdapat beberapa simbol yang harus diketahui pada table 2.1.

Table 2.1 *Simbol Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Tokoh atau orang yang berinteraksi dengan sistem dan mampu menerima sekaligus memberi informasi dari sistem.
2		Use Case	Fungsi dari sistem yang dirancang, sehingga pengguna dapat mengetahui dari setiap kegunaan sistem yang dibangun.
3		Asosiasi	Garis yang menghubungkan use case dengan aktor.
4		Generalisasi	Hubungan antara use case dengan aktor Dengan makna secara khusus atau umum.
5		<<Include>>	Pemanggilan use case oleh use case dalam sebuah sistem.
6		<<Extend>>	Penambahan use case yang dapat berdiri sendiri, sesuai ketentuan yang terpenuhi.

G. Activity Diagram

Diagram aktivitas merupakan gambaran dari rangkaian aktivitas yang berurutan dan digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas sistem. Diagram aktivitas ini biasa digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas proses bisnis dan memiliki struktur diagram yang sama dengan flowchart. [7]. Beberapa simbol yang ada pada *Activity Diagram* sebagai

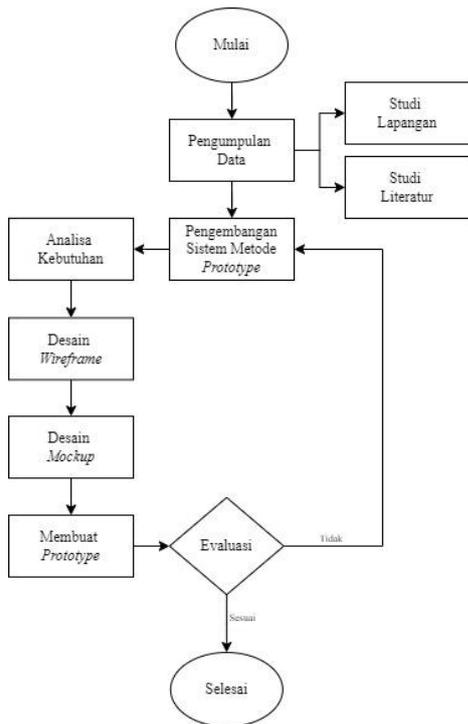
berikut:

Table 2.2 Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	●	Status awal	Awal dari sebuah aktivitas
2	○	Status akhir	Akhir dari sebuah aktivitas
3	▭	Aktivitas	Interaksi antara kelas yang dilakukan dalam sebuah sistem.
4	→→	Percabangan (Fork)	Menunjukkan pemecahan aktivitas menjadi paralel.
5	←←	Penggabungan (Join)	Penggabungan kemabli aktivitas yang paralel menjadi satu.
6	◇	Dececion	Menggambarkan pengambilan sebuah keputusan pada suatu kejadian tertentu.

III. METODE PENELITIAN

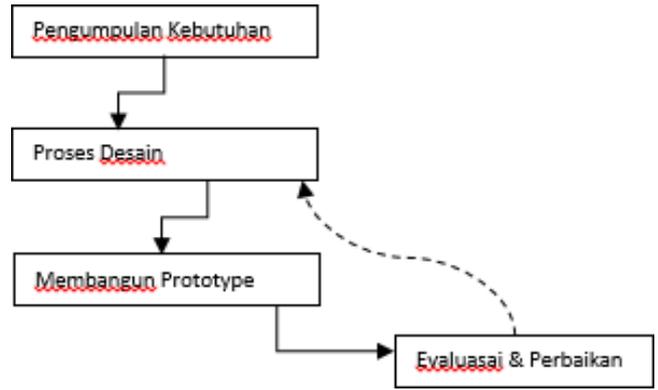
A. Kerangka Penelitian



Gambar 3.1 Alur Kerangka Penelitian

Pada kerangka awal penelitian ini adalah melakukan pengumpulan data menggunakan studi lapangan dan studi literatur. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* dengan bebrapa tahapan dari analisis kebutuhan, desain *wireframe*, desain *mockup*, Membuat *prototype* dengan tahapan yang terakhir yaitu evaluasi.

B. Model Pengembangan



Gambar 3.2 Bagan Alur Prototype

1) Anlisa Kebutuhan

Analisi kebutuhan adalah suatu proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan sebuah informasi terkait kebutuhan sistem, yang nantinya dapat menjadi sebuah gambaran dalam proses perancangan sistem.

2) Proses Desain

Desain merupakan tahapan yang dilakukan sebelum membangun *prototype*, tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah gambaran sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan desain tampilan *User Interface* dimulai dari membuat desain *wireframe* kemudian desain *mockup*.

3) Membangun Prototype

Setelah melakukan tahap proses desain, tahap selanjutnya ialah membangun *prototype*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah gambaran alur atau jalannya sistem yang sudah didesain, sebelum nantinya dilakukan sebuah pengembangan sistem menggunakan pengkodean.

4) Evaluasi dan Perbaikan

Setelah melakukan tahap membangun *prototype*, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir pada metode *prototype* yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah *prototype user interface* sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Selain itu, tahap ini juga digunakan untuk mendapatkan saran dan masukan dari *user*. Jika *prototype user interface* tidak sesuai, maka akan dilakukan desain ulang dengan mengulangi langkah sebelumnya yaitu proses desain. Jika sesuai, maka rancangan *user interface* menggunakan metode *prototype* ini telah selesai, selanjutnya akan dilakukan pengembangan menggunakan pengkodean oleh *progammer*. Pada tahap ini peneliti menggunakan evaluasi usability testing dengan rumus perhitungan *System Usability Scale SUS*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Pengumpulan data pada penelitian ini melalui proses wawancara dan observasi kepada pihak

usaha Ghazlan.co. hasil dari wawancara tersebut masalah yang sering dihadapi *customer* adalah merasa kesulitan dalam menentukan jenis kain karena tidak mengetahui kualitas dari setiap kain, tidak memiliki kendaraan untuk langsung datang ke tempat konveksi dan tidak dapat memilih jasa pengiriman barang sesuai dengan yang diinginkan. Dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin memberikan tawaran solusi gambaran tentang sistem pemesanan konveksi yang terkomputerisasi yang dapat mempermudah *customer*.

A. Hasil pengumpulan data

Hasil pengumpulan data ini didapat dari hasil wawancara kepada *customer* melalui angket penyebaran link *google form* dan melakukan observasi ke usaha konveksi Ghazlan:

- Pemesanan konveksi masih dilakukan secara konvensional langsung datang ke tempat.
- Pemesanan konveksi juga dilakukan melalui media *Whatsapp*, hal tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama menunggu pesanan direspon.
- Tidak adanya informasi kain yang disediakan, sehingga kesulitan untuk mengetahui jenis dan kualitas dari setiap kain.
- Jasa pengiriman ditentukan oleh pihak konveksi, sehingga *customer* tidak dapat memilih sesuai keinginan menyesuaikan tujuan pengiriman.

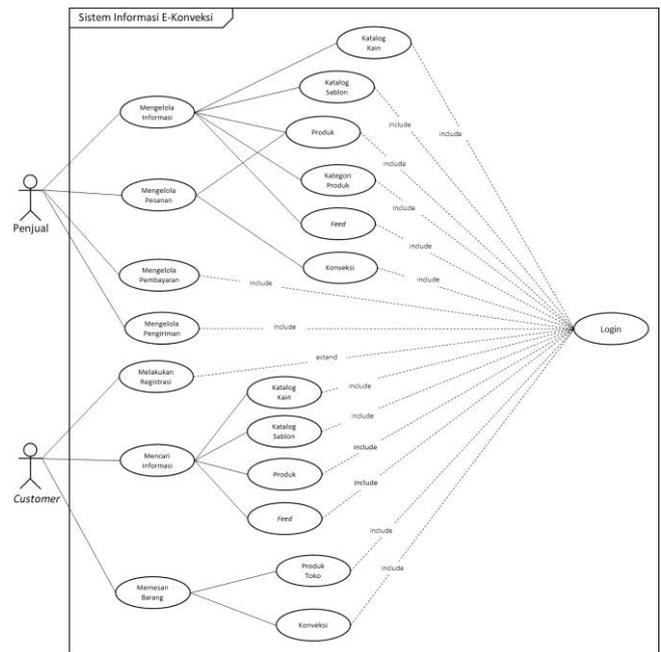
B. Pemaparan hasil dan desain

1) Analisis

1. Use Case Diagram

Adapun hasil analisis berdasarkan permasalahan yang ada yaitu berupa desain usulan *prototype user interface* yang digambarkan dalam *use case diagram*. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan oleh pihak Ghazlan dan *customer* ketika masuk ke dalam sistem diantaranya sebagai berikut:

- Pihak konveksi dapat mengelola informasi seperti informasi katalog kain, informasi katalog sablon, informasi produk, informasi kategori produk dan *feed*.
- Pihak konveksi dapat mengelola pesanan berupa pesanan produk dari *brand* Ghazlan itu sendiri dan pesanan konveksi.
- Pihak konveksi dapat mengelola pembayaran dari *customer* dan mengelola pengiriman barang.
- Customer* dapat melakukan registrasi, hal tersebut dibutuhkan sebelum masuk ke dalam sistem dan memesan barang.
- Customer* dapat mencari informasi yang tersedia seperti jenis kain, jenis sablon, produk dari *brand* Ghazlan dan mencari informasi terbaru melalui halaman *feed*.
- Customer* dapat memesan barang berupa produk dari *brand* Ghazlan itu sendiri dan memesan barang konveksi sesuai desain keinginan sendiri.

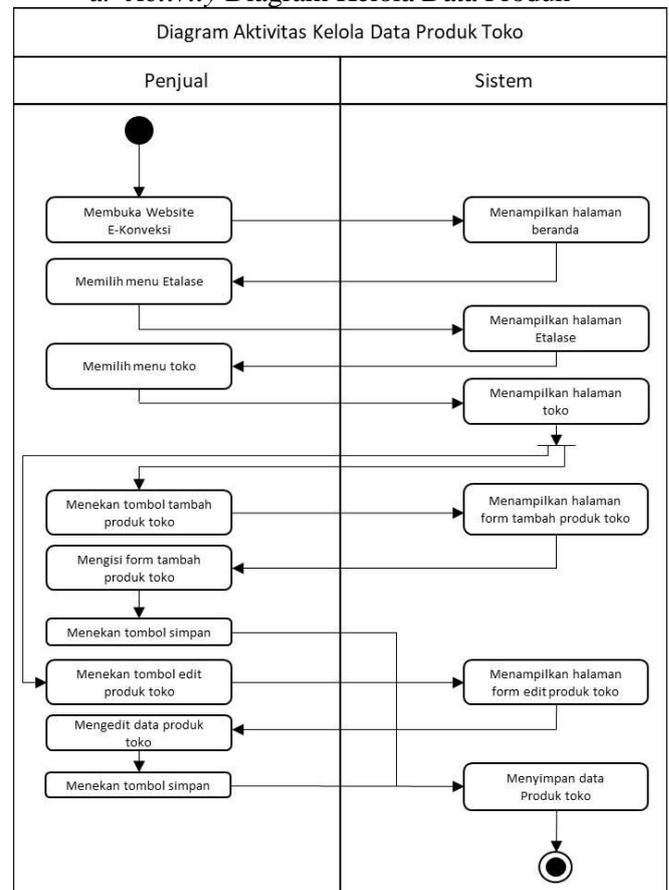


Gambar 4.1 Use Case Diagram Aplikasi E-Konveksi

2. Activity Diagram

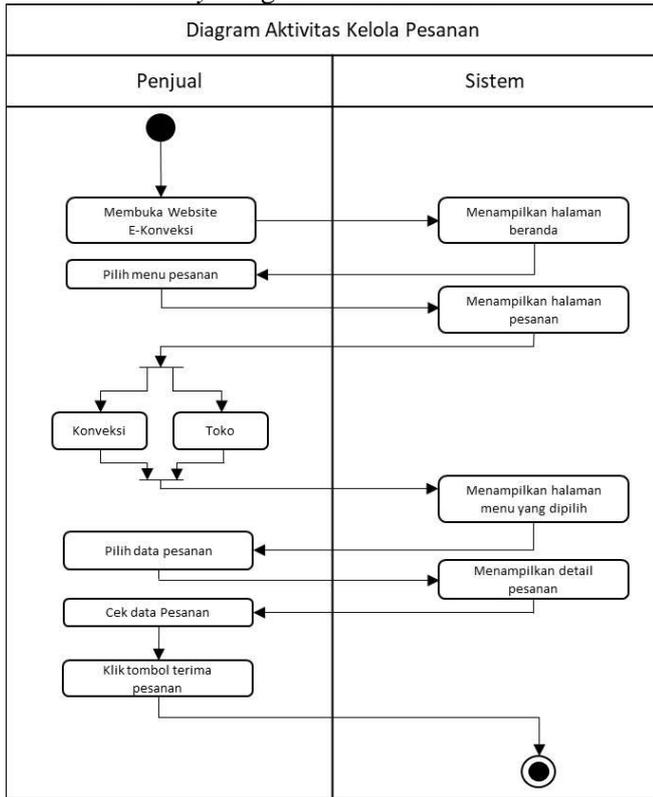
Activity Diagram menunjukkan proses atau Langkah-langkah yang dilakukan pengguna ketika melakukan suatu aktivitas di dalam aplikasi E-Konveksi.

a. Activity Diagram Kelola Data Produk



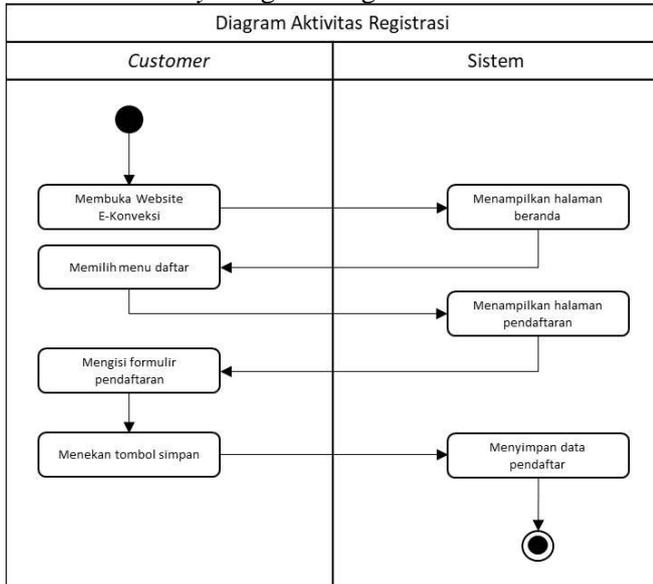
Gambar 4.2 Activity Diagram Kelola Data Produk

b. Activity Diagram Kelola Pesanan



Gambar 4.3 Activity Diagram Kelola Pesanan

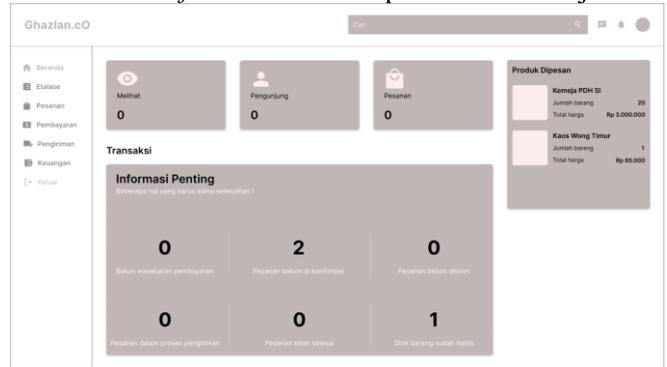
c. Activity Diagram Registrasi



Gambar 4.4 Activity Diagram Registrasi

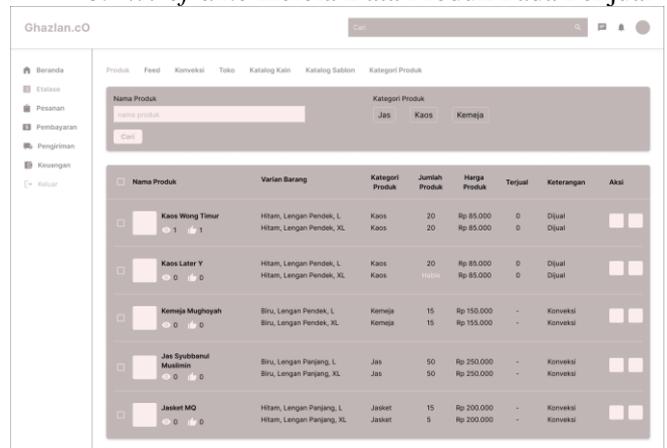
Wireframe sebagai gambaran kasar dari aplikasi E-Konveksi untuk penataan item-item yang akan digunakan.

a. Wireframe Beranda Aplikasi Pada Penjual



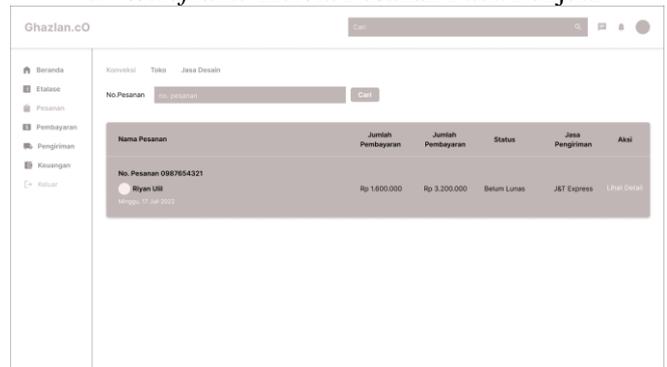
Gambar 4.5 Wireframe Beranda Aplikasi Pada Penjual

b. Wireframe Kelola Data Produk Pada Penjual



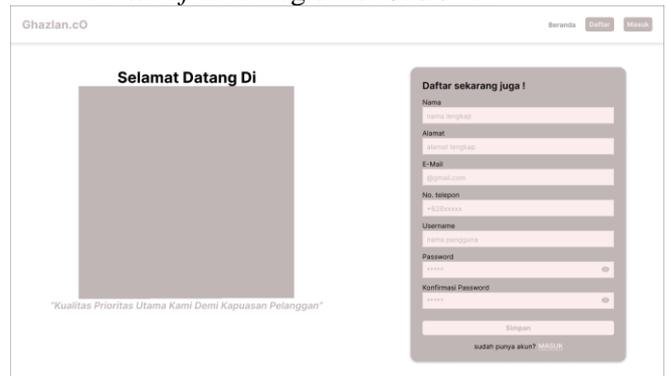
Gambar 4.6 Wireframe Kelola Data Produk Pada Penjual

c. Wireframe Kelola Pesanan Pada Penjual



Gambar 4.7 Wireframe Kelola Pesanan Pada Penjual

d. Wireframe Registrasi Customer

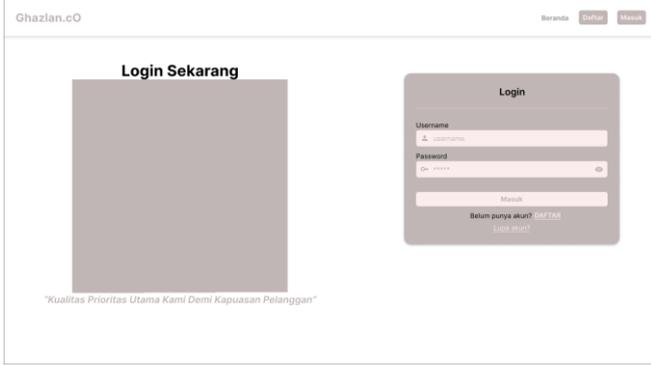


2) Proses Desain

Desain interface merupakan desain tampilan program aplikasi antar muka, dikarenakan masih berupa tampilan desain. Maka, dalam pengaplikasiannya bisa terdapat perubahan dalam program tambahan atau pengurangan yang terdapat dalam desain. Namun, perubahan tersebut tidak akan pernah terlepas dari fungsi desain pokok masing-masing alur *prototype*. Dalam desain *user interface* ini terdapat dua tahap sebagai berikut.

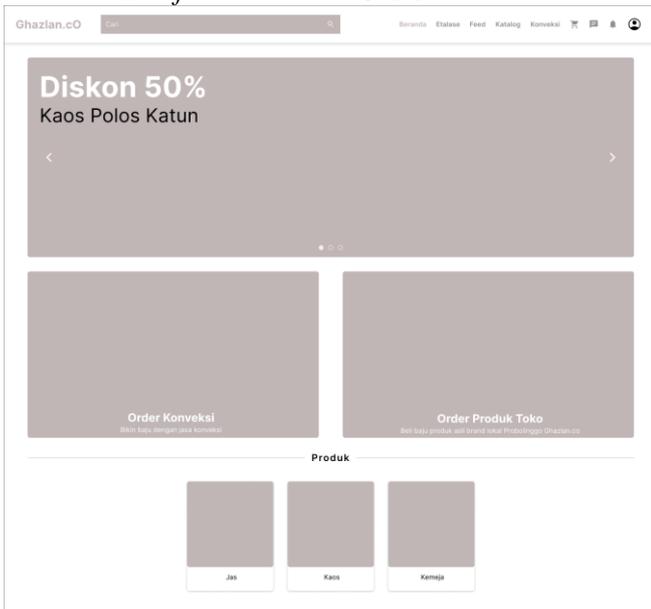
1. Desain Wireframe

Gambar 4.8 Wireframe Registrasi Customer
e. Wireframe Login Customer



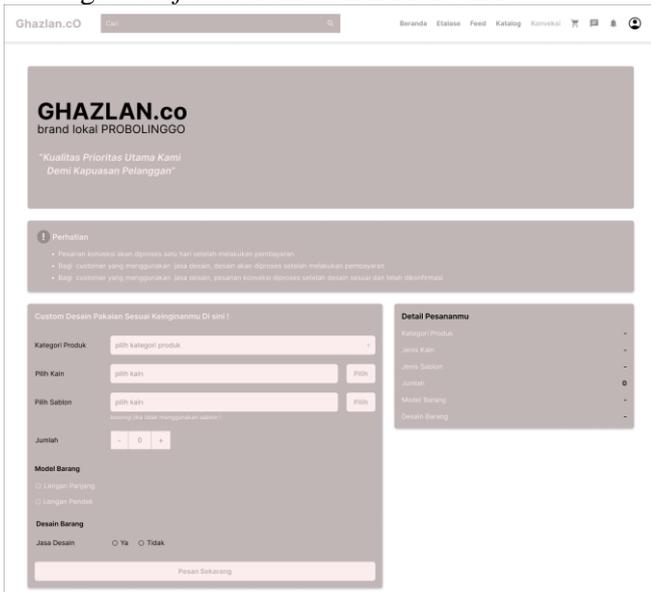
Gambar 4.9 Wireframe Login Customer

f. Wireframe Beranda Customer



Gambar 4.10 Wireframe Beranda Customer

g. Wireframe Pemesanan Konveksi



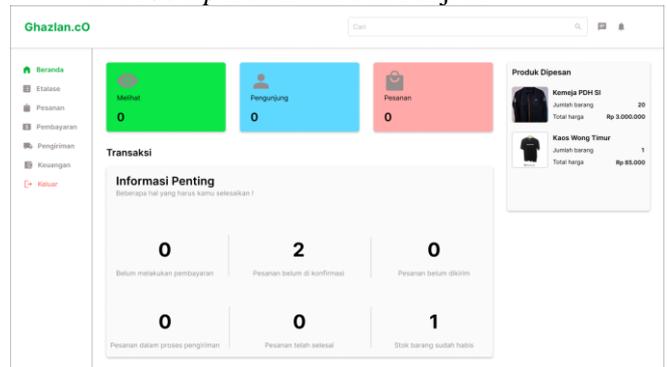
Gambar 4.11 Wireframe Pemesanan Konveksi

2. Desain Mockup

Mockup sebagai gambaran dari rancangan aplikasi setelah desain wireframe yang telah di-

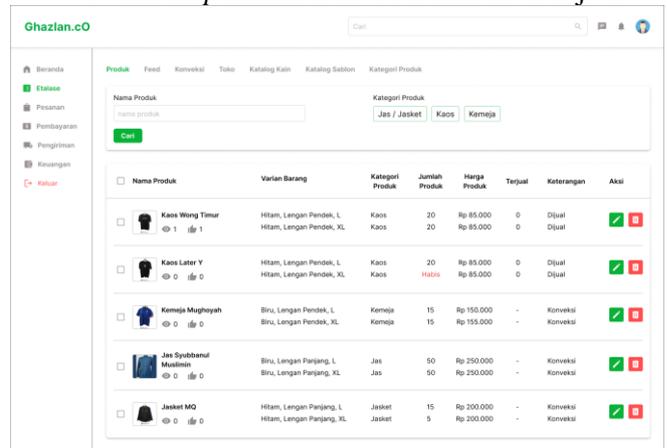
perhalus seperti warna, font, icon dan lain-lain yang sudah nampak jelas.

a. Mockup Beranda Pada Penjual



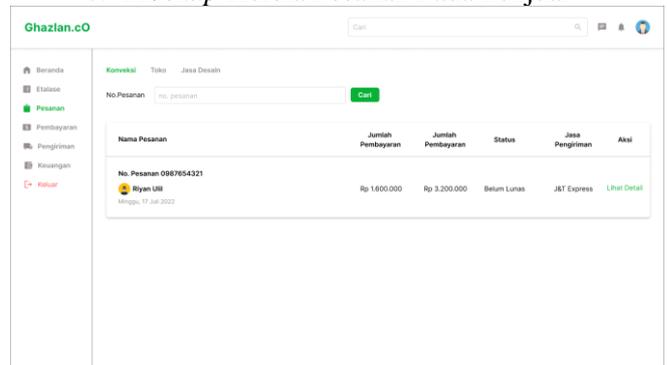
Gambar 4.12 Mockup Beranda Pada Penjual

b. Mockup Kelola Data Produk Pada Penjual



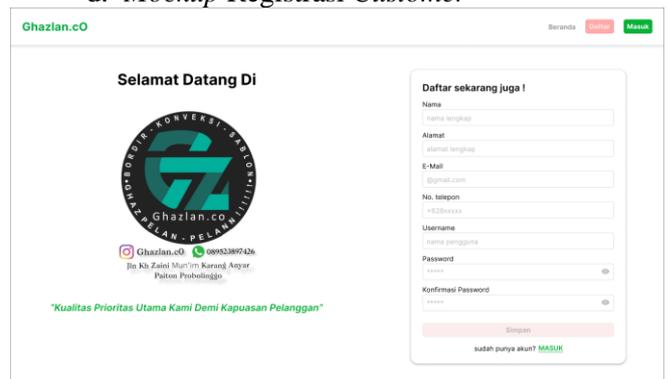
Gambar 4.13 Mockup Kelola Data Produk Pada Penjual

c. Mockup Kelola Pesanan Pada Penjual



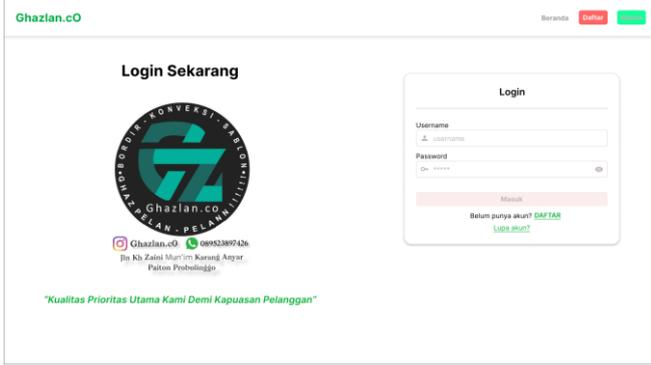
Gambar 4.14 Mockup Kelola Pesanan Pada Penjual

d. Mockup Registrasi Customer



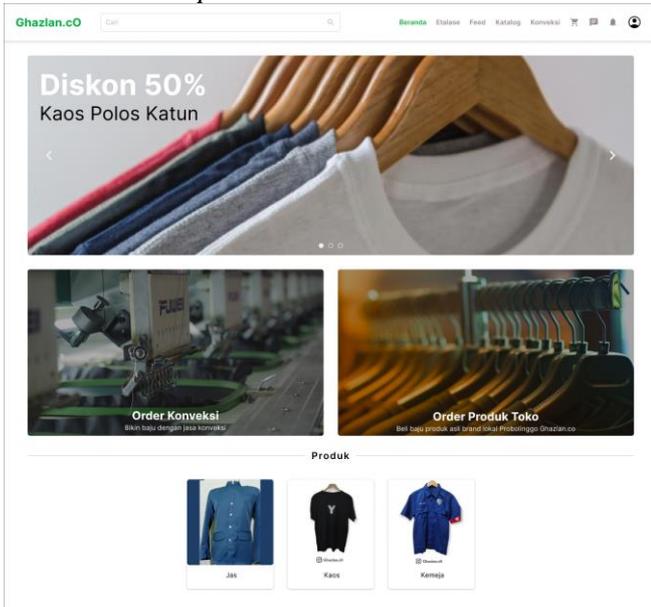
Gambar 4.15 Mockup Registrasi Customer

e. Mockup Login Customer



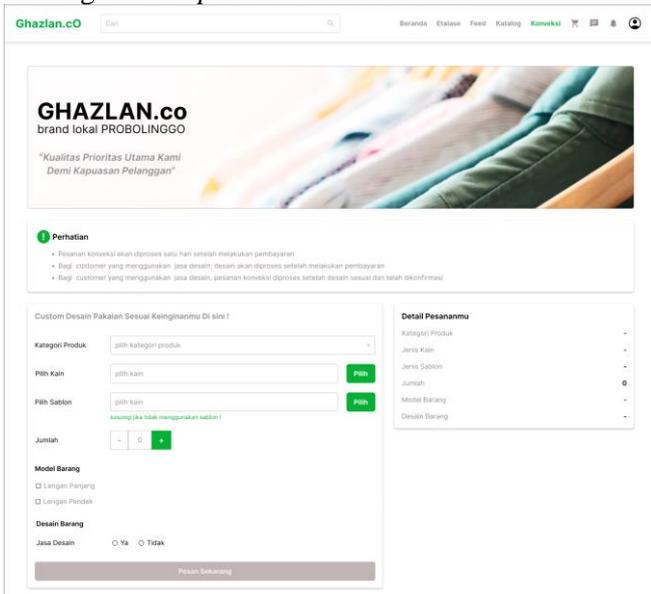
Gambar 4.16 Mockup Login Customer

f. Mockup Beranda Customer



Gambar 4.17 Mockup Beranda Customer

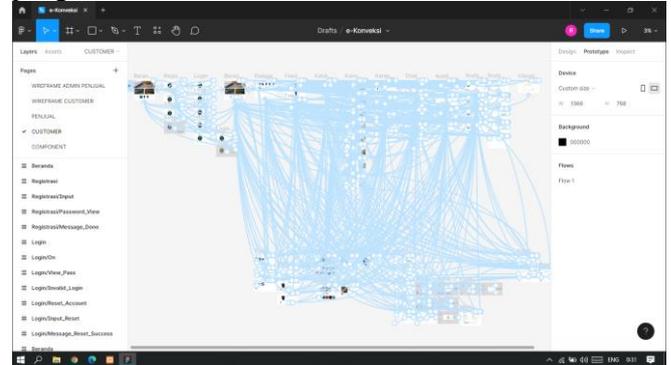
g. Mockup Pemesanan Konveksi



Gambar 4.18 Mockup Pemesanan Konveksi

3) Membangun Prototype

Setelah melakukan proses desain, tahap selanjutnya adalah membangun *prototype*. *Prototype* dibuat menggunakan aplikasi Figma dengan tujuan untuk membuat sebuah gambaran bagaimana jalannya sebuah sistem sebelum dilakukan implementasi dengan pengkodean.



Gambar 4.15 Alur Prototype

4) Evaluasi

Dalam *form* uji coba tersebut sistem dinilai dari beberapa aspek yang terdiri dari beberapa pertanyaan dengan jawaban Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Ragu-Ragu, Setuju dan Sangat Setuju [1]. Adapun hasil dari uji dapat dilihat pada table 4.1.

Table 4.1 Hasil Usability Testing

N O	PERTANYAAN	P	P	P	P	P	P	P	P	P	JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
LEARNABILITY (Kemudahan)											
1	Apakah text pada UI website E-Konveksi mudah dan jelas bagi anda?	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
2	Apakah website E-Konveksi sulit dioperasikan?	4	3	4	3	3	3	2	3	3	31
3	Apakah tampilan warna pada website E-Konveksi enak dilihat dan mudah dipahami?	3	4	4	3	4	3	4	3	3	34
4	Apakah menu yang ada cukup sulit dipahami?	1	4	4	3	4	3	2	4	4	33
EFFICIENCY (Efisiensi)											
5	Apakah saat button atau fitur yang anda klik dapat menampilkan dengan tepat?	3	4	4	1	3	4	4	4	4	35
6	Apakah melakukan pemesanan produk dan konveksi yang ada pada menu E-Konveksi sulit ditemukan?	2	3	4	3	4	3	4	4	4	33

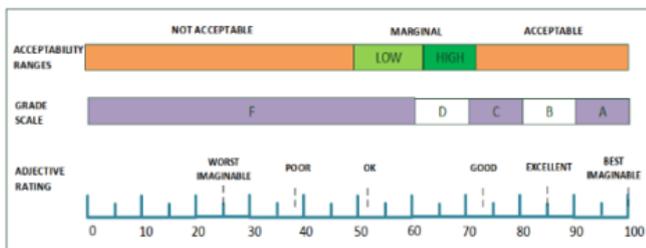
MEMORABILITY (Mudah Diingat)												
7	Apakah icon-icon pada website mudah dipahami?	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	33
8	Apakah anda merasa kesulitan untuk bisa mengingat kembali halaman atau menu yang anda kunjungi?	0	4	3	3	3	3	2	3	3	3	27
9	Apakah menu halaman website mudah diingat?	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39

Setelah mengetahui jumlah skor dari responden, kemudian mencari jumlah nilai SUS dengan mengalikan dengan angka 2.5 sehingga diperoleh hasil pada tabel 4.2 berikut.

Table 4.2 Rata-Rata Nilai Pengguna

NO	SKOR	JUMLAH X 2,5
1	38	95
2	31	77,5
3	34	85
4	33	82,5
Nilai Learnability		85
5	35	87,5
6	33	82,5
Nilai Efficiency		85
7	33	82,5
8	27	67,5
9	39	97,5
Nilai Memorybilty		84,16
Hasil Penilaian		84,72

Kemudian, dari jawaban yang telah diberikan selanjutnya dilakukan perhitungan dan penilain menggunakan *Sistem Usability Scale*.



Gambar 4.16 Standar penentuan SUS Menurut Bangor (Fatah, 2020)

Penilaian menggunakan skor SUS merujuk pada rentang nilai yang sudah ditentukan, untuk grade A skor $\geq 80,3$, grade B ≥ 74 hingga $< 80,3$, grade C skor ≥ 68 hingga < 74 , grade D skor ≥ 51 sampai dengan < 68 dan grade F skor < 51 [8]. Evaluasi dengan uji coba dilakukan oleh 10 pengguna yaitu, 1 dari pihak Konveksi Ghazlan dan 9 orang customer.

Dari table di atas dapat dijelaskan bahwa dari aspek *Learnability* yaitu kemudahan menghasilkan total nilai yaitu 85%. Dari aspek *Efficiency* yaitu efisiensi

menghasilkan total nilai yaitu 85%. Terakhir dari aspek *Memorability* yaitu mudah diingat menghasilkan total nilai 84,16%. Kemudian, hasil dari total nilai keseluruhan didapatkan nilai rata-rata sejumlah 84,72%. Berdasarkan penilaian SUS nilai rata-rata sebanyak 84,72% masuk dalam kategori skor *grade B (Excellent)*, secara *usability* dari sistem informasi E-Konveksi mendapatkan penilaian layak dan dapat diterima.

C. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian berupa perancangan *prototype user interface* aplikasi E-Konveksi dengan menggunakan metode *prototype* dapat disimpulkan bahwa penelitian sudah sesuai dengan dengan tujuan peneliti dan pihak yang bersangkutan hal itu dapat dibuktikan dengan hasil tes *Usability testing* dengan hasil akhir penilaian rata-rata nilai penggunayaitu 84,72% dan Berdasarkan penilaian SUS nilai rata-rata sebanyak 84,72% masuk dalam kategori skor *grade B (Excellent)*, secara *usability* dari sistem informasi E-Konveksi mendapatkan penilaian layak dan dapat diterima. Maka dari metode dan pengujian yang digunakan sudah dapat membantu dalam menghasilkan *prototype user interface* E-Konveksi yang sesuai dengan kebutuhan pihak Konveksi Ghazlan dan customer.

V. SARAN

Dari hasil peneltian yang telah dijelaskan diatas tentang perancangan *prototype user interface* E-Konveksi di usaha Konveksi Ghazlan.co, Adapun saran yang peneliti buat adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan perlu adanya perbaikan kembali pada desain *user interface prototype* E-Konveksi ini untuk menambah kemudahan dan keefisienan dalam melakukan promosi dan pemesanan konveksi.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan *Prototype user interface* E-Konveksi ini selanjutnya bisa dilanjutkan ke tahap implementasi menggunakan pengkodean, agar memudahkan dalam melakukan pemesanan konveksi dan menjadi media dalam melakukan promosi brand Ghazlan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *jitter*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [2] A. Rijali, "ANALISIS DATA KUALITATIF," *alhadharah*, vol. 17, no. 33, hlm. 81, Jan 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.
- [3] H. H. Solihin, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG)," *infotronik*, vol. 1, no. 1, hlm. 54, Nov 2017, doi: 10.32897/infotronik.2016.1.1.9.
- [4] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *JD*, vol. 10, no. 2, hlm. 208, Des 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [5] N. Sholihah, "SISTEM INFORMASI MONITORING SELF MANAJEMEN CAIRAN PADA PASIEN GAGAL GINJAL

KRONIS YANG MENJALANI TERAPI HEMODIALISA DI RSUD ABDOER RAHEM BERBASIS ANDROID,” hlm. 153, 2020.

- [6] D. Purnomo, “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi,” *JIMP*, vol. 2, no. 2, Agu 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.
- [7] R. Maharani dan M. Aman, “SISTEM INFORMASI NILAI SISWA BERRBASIS WEB PADA SMA NEGERI 19 KAB. TANGERANG,” vol. 5, no. 2, hlm. 15, 2017.
- [8] D. A. Fatah, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *Rekayasa*, vol. 13, no. 2, hlm. 130–143, Agu 2020, doi: 10.21107/rekayasa.v13i2.6584.