

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND TOKO ONLINE PADA TOKO  
KAOS POLOS JAGRA.ID BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE  
USER CENTERED DESIGN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



**Disusun Oleh:**

**CITRA ANGGRAINI**

**20.12.1523**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND TOKO ONLINE PADA  
TOKO KAOS POLOS JAGRA.ID BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



**Disusun Oleh:**  
**CITRA ANGGRAINI**  
**20.12.1523**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND TOKO ONLINE  
PADA TOKO KAOS POLOS JAGRA.ID BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE  
*USER CENTERED DESIGN***

yang disusun dan diajukan oleh

**CITRA ANGGRAINI**  
20.12.1523

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Maret 2024

**Dosen Pembimbing,**

  
**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302354

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND TOKO ONLINE  
PADA TOKO KAOS POLOS JAGRA.ID BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE  
USER CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

**CITRA ANGGRAINI**

20.12.1523

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Maret 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agung Nugroho, M.Kom  
NIK. 190302242

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs  
NIK. 190302231

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302354



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Citra Anggraini  
NIM : 20.12.1523

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:  
**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND TOKO ONLINE PADA TOKO KAOS  
POLOS JAGRA.ID BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED  
DESIGN***

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Citra Anggraini

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa diselesaikan diwaktu yang tepat. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Pertama, kepada kedua orang tua saya yang saya cintai dan sayangi. Terima kasih sudah memberikan dukungan doa, moral, dan material sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Kepada kakak-kakak saya yang saya sayangi. Terima kasih selalu memberikan motivasi dan semangat kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Kedua, kepada dosen pembimbing saya, Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom. yang telah memberi arahan dan dorongan serta membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Ketiga, kepada pihak-pihak kaos polos Jagra Jogja yang telah memberikan bantuan dan fasilitas dalam penelitian ini, seperti memberikan data, informasi, dan dukungan lainnya. Tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik.

Terakhir, kepada teman-teman saya, terima kasih atas dedikasi, jerih payah, dan segala partisipasinya dalam menyelesaikan *project* skripsi ini. Terima kasih karena selalu mendampingi saya dan selalu memberikan semangat dikala lelah mengerjakan skripsi

Akhir kata, saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat namun tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan kalian semua. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat di masa yang akan datang.



## KATA PENGANTAR

Dengan segala keremdhahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Perancangan UI/UX dan Frontend toko online penjualan pada Toko Kaos Polos Jagra.id berbasis Web menggunakan metode User Centered Design*” dengan baik. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber teladan terbaik untuk umat manusia.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Atik Nurmasani, M.Kom selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan meluangkan waktu untuk membantu saya mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran Ibu dalam membimbing saya.

Tidak lupa saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak kaos polos jagra jogja yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di toko mereka. Saya berterima kasih atas kerjasama dan dukungan yang diberikan oleh pihak sekolah selama proses penelitian ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, saya mengharapkan masukan dan kritik yang membangun dari pembaca guna perbaikan dan pengembangan di masa depan.s

Yogyakarta, 4 Maret 2024

Penulis

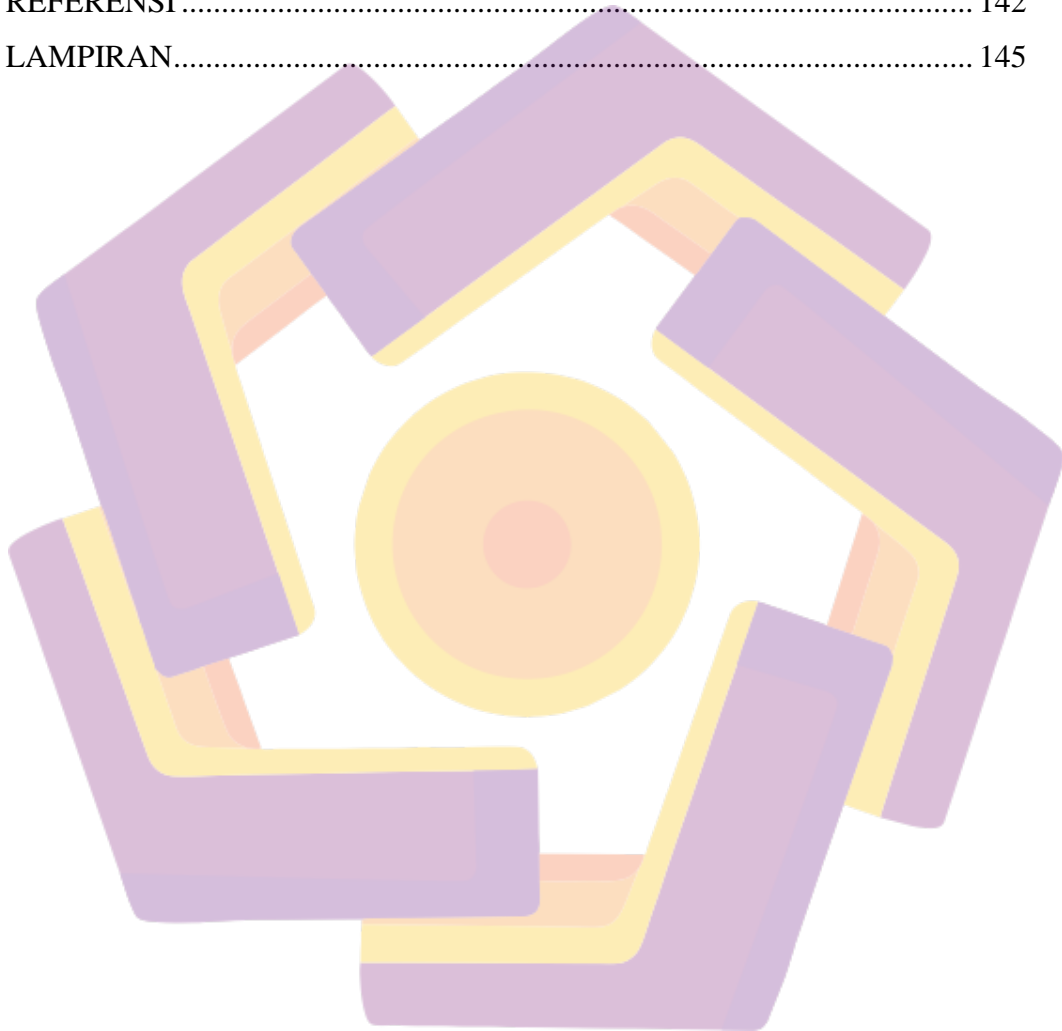
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori .....	23
2.3 Konsep Dasar Desain.....	23
2.4 <i>User Interface</i> (UI) .....	23
2.5 <i>User Experience</i> (UX).....	24
2.5.1 Elemen User Experience.....	25
2.6 Frontend.....	25
2.7 Konsep Dasar Toko <i>online/Online Shop</i> .....	25



2.8 Website .....	26
2.9 Bootstrap.....	29
2.10 Hypertext Markup Language (HTML).....	29
2.11 Cascading Style Sheet (CSS) .....	30
2.12 JavaScript .....	31
2.13 <i>Wireframe</i> .....	31
2.14 Prototype.....	31
2.15 <i>User Centered Design</i> .....	31
2.15.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	32
2.16 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	32
2.17 <i>Black Box Testing</i> .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
3.1 Objek Penelitian .....	34
3.2 Alur Penelitian.....	34
3.3 Alat dan Bahan .....	36
3.3.1 Data Penelitian.....	36
3.3.2 Alat/Instrumen Penelitian .....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>42</b>
4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	42
4.1.1 Wawancara.....	42
4.1.2 Observasi.....	44
4.1.3 Dokumentasi.....	44
4.2 Hasil Identifikasi Masalah .....	44
4.3 Hasil Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	45
4.3.1 Specify The Context of Use .....	45
4.3.2 Specify User and Organization Requirements .....	57
4.3.3 Produce Design Solution .....	61
4.3.4 Evaluate Design Against User Requirements .....	69
4.4 Hasil Implementasi Sistem .....	86
4.4.1 Hasil Implementasi Toko Online Jagra.id.....	86
4.4.2 Hasil Implementasi Admin Toko Online Jagra.id.....	98

4.5 Testing Sistem .....	105
4.5.1 Pengujian Fungsional Toko Online Jagra.id (Black Box Testing).....	105
4.5.2 Pengujian Fungsional Admin Toko Online Jagra.id (Black Box Testing)	126
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>140</b>
5.1 Kesimpulan .....	140
5.2 Saran .....	140
<b>REFERENSI .....</b>	<b>142</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>145</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 3. 1 Data Penelitian .....	36
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian .....	40
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara .....	42
Tabel 4. 2 Tampilan Frontend Toko <i>Online</i> Jagra.id.....	45
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Wawancara .....	46
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Responden 1 .....	46
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Responden 2 .....	48
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Responden 3 .....	50
Tabel 4.7 Hasil Wawancara Responden 4 .....	51
Tabel 4.8 Hasil Wawancara Responden 5 .....	54
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Toko <i>Online</i> Jagra.id dengan Aplikasi Tools Maze.co .....	69
Tabel 4.10 Daftar Email Responden .....	73
Tabel 4.11 Data Hasil Kuesioner .....	75
Tabel 4.12 Skor Data Kuesioner .....	77
Tabel 4.13 Jumlah Skor Kuesioner .....	78
Tabel 4. 14 Pengujian Fronted Admin Toko <i>Online</i> Jagra.id Dengan Aplikasi Tools Maze .....	81
Tabel 4. 15 Daftar Email Responden SUS .....	85
Tabel 4. 16 Data Hasil Kuesioner SUS.....	85
Tabel 4. 17 Skor Data Kuesioner SUS .....	85
Tabel 4. 18 Jumlah Skor Kuesioner SUS .....	85
Tabel 4. 19 Skenario Pengujian Fungsional .....	106
Tabel 4.20 Skenario Pengujian Tampilan Pemesanan.....	127
Tabel 4.21 Skenario Pengujian Tampilan Halaman Produk.....	129
Tabel 4.22 Skenario Pengujian Tampilan Halaman Kategori .....	133
Tabel 4.23 Skenario Pengujian Tampilan Halaman Metode Pembayaran .....	135
Tabel 4.24 Skenario Pengujian Tampilan Halaman Metode Pengiriman.....	136
Tabel 4.25 Skenario Pengujian Tampilan Halaman Pengaturan .....	138

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	32
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian .....	36
Gambar 3. 2 Daftar Harga Produk Jagra.....	38
Gambar 3. 3 Daftar Harga Produk Jarga 2.....	38
Gambar 3. 4 Pengikut ( <i>Follower</i> ) Toko <i>Online Jagra.id</i> Kategori “All” .....	39
Gambar 3. 5 Pengikut ( <i>Follower</i> ) Toko <i>Online Jagra.id</i> Kategori “Women” .....	39
Gambar 3. 6 Pengikut ( <i>Follower</i> ) Toko <i>Online Jagra.id</i> Kategori “Men” .....	40
Gambar 4. 2 Tampilan User Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	57
Gambar 4. 3 Tampilan Customer Journey Maps Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	58
Gambar 4. 4 Sitemap Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	58
Gambar 4.5 Sitemap User/Customer Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	59
Gambar 4.6 Userflow Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Kelola Pesanan.....	59
Gambar 4.7 Userflow Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Kelola Produk .....	59
Gambar 4.8 Userflow Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Kelola Kategori.....	60
Gambar 4.9 Userflow Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Kelola Akun.....	60
Gambar 4.10 Userflow Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Pembelian Produk Kaos .....	60
Gambar 4.11 Userflow Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Pembelian Produk Celana .....	60
Gambar 4.12 Userflow Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Pembelian Produk Jaket.....	60
Gambar 4.13 Userflow Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Pembelian Produk Topi.....	60
Gambar 4.14 Userflow Toko <i>Online Jagra.id</i> untuk Pembelian Produk Tas .....	61
Gambar 4.15 Desain Guideline Website Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	62
Gambar 4. 16 Wireframe Login Website Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	63
Gambar 4. 17 Wireframe Beranda Website Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	64
Gambar 4. 18 Wireframe Dashboard Website Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	65
Gambar 4. 19 Wireframe Pemesanan Website Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	66
Gambar 4. 20 Prototype Login Website Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	66
Gambar 4. 21 Prototype Beranda Website Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	67
Gambar 4. 22 Prototype Dashboard Website Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	68
Gambar 4. 23 Prototype Pemesanan Website Admin Toko <i>Online Jagra.id</i> .....	68
Gambar 4. 24 Hasil Survey System <i>Usability Score</i> (SUS) .....	80

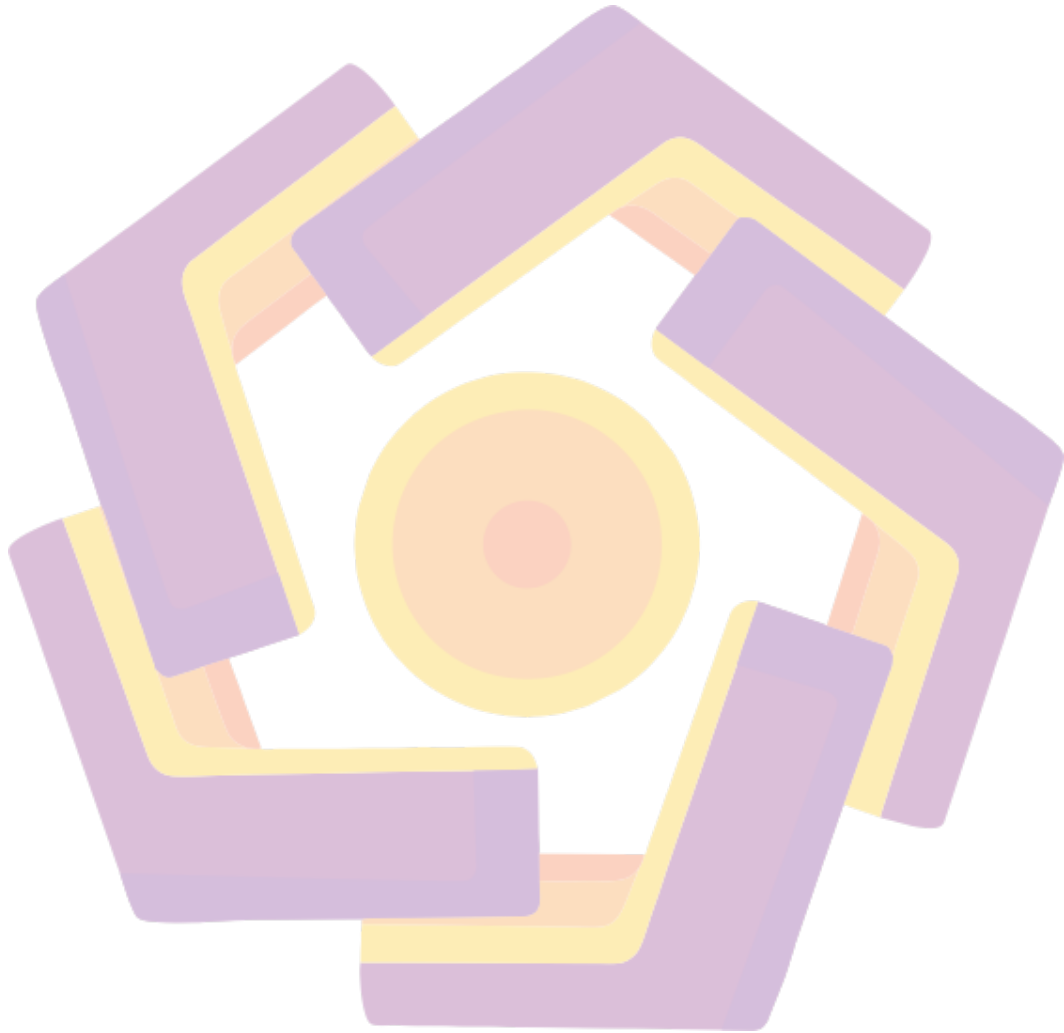
Gambar 4. 25 Hasil Survey System <i>Usability Score</i> (SUS) 2 .....	86
Gambar 4. 26 Coding Halaman Register .....	86
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Register .....	87
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Register .....	88
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Login .....	88
Gambar 4. 30 Coding Navbar .....	88
Gambar 4. 31 Coding Jumbotron.....	89
Gambar 4. 32 Coding Carousel.....	89
Gambar 4. 33 Coding Produk Terbaru.....	90
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Beranda .....	91
Gambar 4. 35 Coding Card Detail Produk.....	92
Gambar 4. 36 Coding Ulasan.....	93
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman Detail Produk Kaos Oversize 24s Premium.....	93
Gambar 4. 38 Coding Halaman Keranjang.....	94
Gambar 4. 39 Coding Form Pemesanan .....	94
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Keranjang .....	95
Gambar 4. 41 Coding Tampilan Pembayaran.....	95
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Pembayaran .....	96
Gambar 4. 43 Coding Detail Transaksi .....	96
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Detail Riwayat Transaksi .....	97
Gambar 4. 45 Coding Halaman Ulasan .....	97
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Ulasan.....	98
Gambar 4. 47 Coding Sidebar.....	98
Gambar 4. 48 Coding Isi Dashboard .....	99
Gambar 4. 49 Tampilan Halaman Dashboard .....	99
Gambar 4. 50 Coding Pemesanan.....	100
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman Pemesanan.....	100
Gambar 4. 52 Coding Status Pending.....	101
Gambar 4. 53 Coding Aksi Ubah Status Pesanan.....	101
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Kelola Pesanan Menunggu Konfirmasi .....	102
Gambar 4. 55 Coding Form Tambah Produk .....	103
Gambar 4. 56 Tampilan Form Tambah Produk.....	103
Gambar 4. 57 Coding Fungsi Hapus.....	104

Gambar 4. 58 Tampilan Konfirmasi Akan Menghapus Produk .....	104
Gambar 4. 59 Tampilan Konfirmasi Produk telah dihapus .....	104
Gambar 4.60 Tampilan Halaman Beranda yang Akan Diuji.....	105
Gambar 4.61 Tampilan Pemesanan yang Akan Diuji.....	126
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Produk yang Akan Diuji.....	129
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Kategori yang Akan Diuji .....	133
Gambar 4.64 Tampilan Halaman Metode Pembayaran yang Akan Diuji .....	134
Gambar 4.65 Tampilan Halaman Metode Pengiriman yang Akan Diuji .....	136
Gambar 4.66 Tampilan Halaman Pengaturan yang Akan Diuji .....	138
Gambar 4.67 Bukti Wawancara Responden ke-1 .....	145
Gambar 4.68 Bukti Wawancara Responden ke-2.....	145
Gambar 4.69 Bukti Wawancara Responden ke-3.....	146
Gambar 4.70 Bukti Wawancara Responden ke-4.....	146
Gambar 4.71 Bukti Wawancara Responden ke-5.....	146
Gambar 4.72 Bukti Wawancara Obyek .....	147



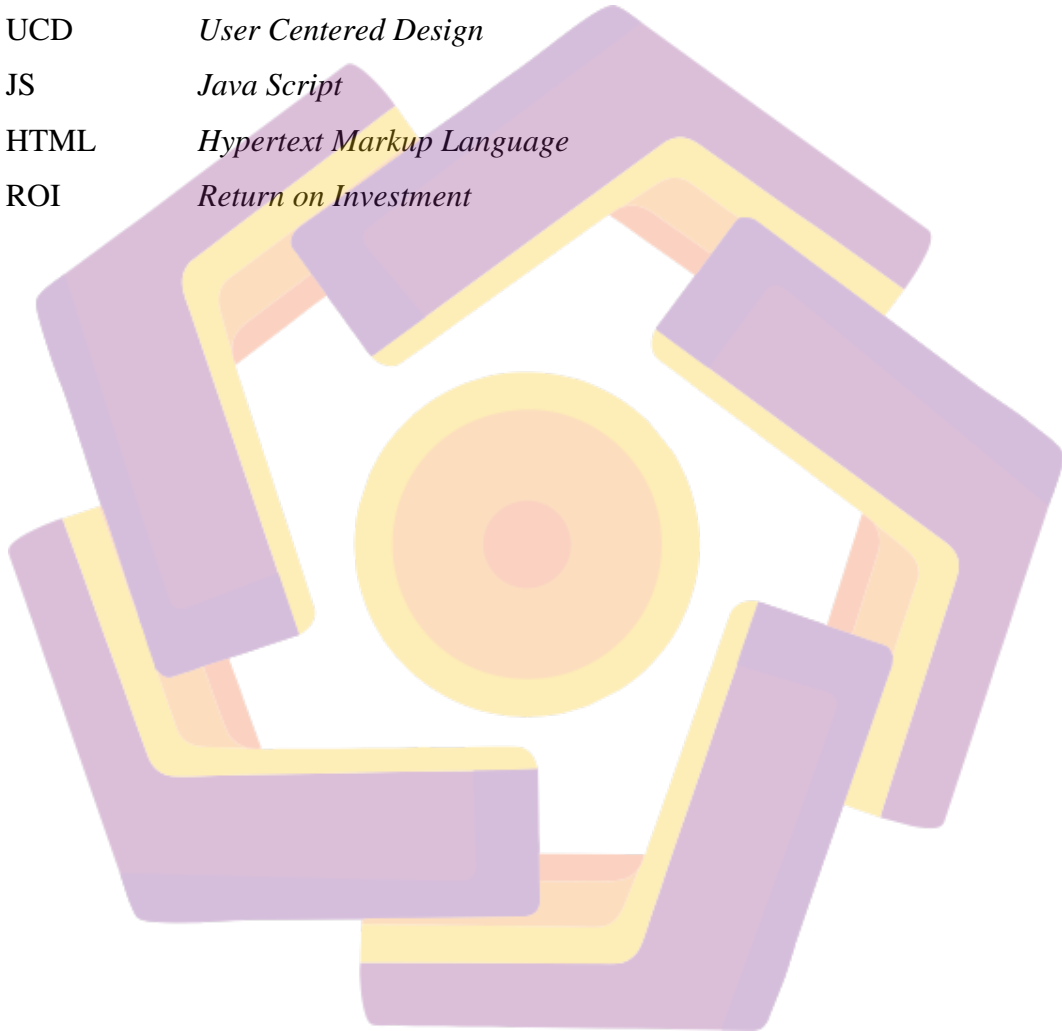
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Wawancara Responden .....	145
Lampiran 2 Bukti Wawancara Obyek .....	146

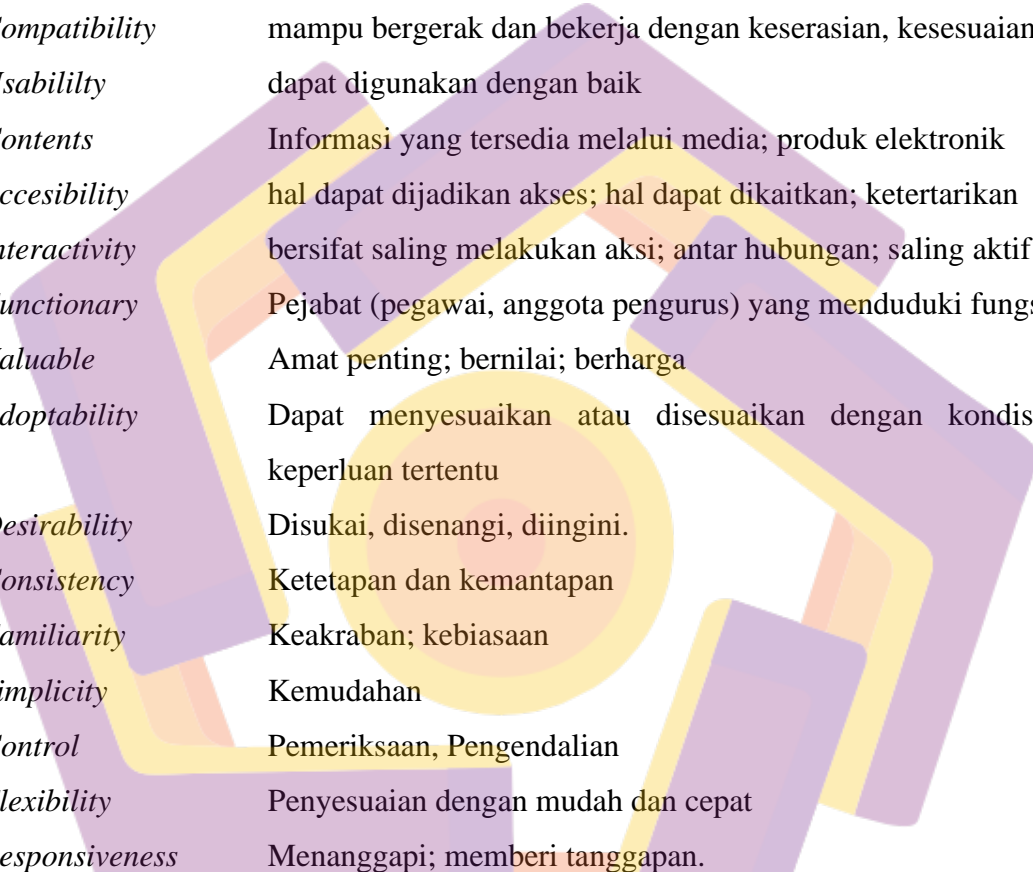


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
WYSIWYG	<i>What You See Is What You Get</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i>
UCD	<i>User Centered Design</i>
JS	<i>Java Script</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
ROI	<i>Return on Investment</i>



## DAFTAR ISTILAH



<i>Website</i>	Program Komputer yang menjalankan peladen yang menyediakan akses kepada beberapa laman
<i>Desain</i>	Kerangka bentuk; rancangan
<i>Prototype</i>	Model yang mula-mula yang menjadi contoh
<i>Testing</i>	Pengujian (percobaan) untuk men
<i>Compatibility</i>	mampu bergerak dan bekerja dengan keserasian, kesesuaian
<i>Usability</i>	dapat digunakan dengan baik
<i>Contents</i>	Informasi yang tersedia melalui media; produk elektronik
<i>Accessibility</i>	hal dapat dijadikan akses; hal dapat dikaitkan; ketertarikan
<i>Interactivity</i>	bersifat saling melakukan aksi; antar hubungan; saling aktif
<i>Functionary</i>	Pejabat (pegawai, anggota pengurus) yang menduduki fungsi
<i>Valuable</i>	Amat penting; bernilai; berharga
<i>Adoptability</i>	Dapat menyesuaikan atau disesuaikan dengan kondisi dan keperluan tertentu
<i>Desirability</i>	Disukai, disenangi, diinginkan.
<i>Consistency</i>	Ketetapan dan kemantapan
<i>Familiarity</i>	Keakraban; kebiasaan
<i>Simplicity</i>	Kemudahan
<i>Control</i>	Pemeriksaan, Pengendalian
<i>Flexibility</i>	Penyesuaian dengan mudah dan cepat
<i>Responsiveness</i>	Menanggapi; memberi tanggapan.

## INTISARI

Toko Kaos Polos Jagra.id merupakan sebuah toko kaos yang terletak di jln. Manggis, Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Toko kaos ini menyediakan berbagai macam kaos polos, hoodie, celana, topi dan sablon. Toko kaos polos Jagra.id ini sudah cukup berkembang pada penjualan offline store. Dengan pesatnya kemajuan bisnis pada offline store ini Jagra.id belum juga memiliki tampilan *website* untuk menarik perhatian dan membangun kepercayaan customer *online*.

Dalam penelitian ini, akan dibangun sebuah tampilan UI/UX dan Frontend toko *online* berbasis *website* agar dapat membuat tampilan yang menarik dan intuitif sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang dalam perancangannya dilakukan dengan cara menentukan calon pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, implementasi rancangan dan mengevaluasi hasil rancangan.

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah tampilan *Frontend* yang dibangun dengan Bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript, dan dengan *framework bootstrap*. Tampilan *Frontend* ini dapat digunakan oleh pihak Jagra.id untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan untuk meningkatkan kepuasan customer dalam berbelanja.

**Kata kunci:** *User Centered Design, UI/UX, Penjualan, Website*

## ABSTRACT

*Jagra.id Plain T-shirt Shop is a t-shirt shop located on jln. Manggis, Depok District, Sleman Regency. This t-shirt shop provides a variety of plain t-shirts, hoodies, pants, hats and screen printing. This Jagra.id plain t-shirt shop has developed enough in offline store sales. With the rapid progress of business in this offline store, Jagra.id does not yet have a website display to attract attention and build online customer trust.*

*In this research, a UI/UX display and Frontend of web-based sales applications will be built in order to create an attractive and intuitive display according to user needs. Using the User Centered Design(UCD) method in which the design is carried out by determining potential users, identifying user needs, implementing designs and evaluating design results.*

*The result of this research is a Frontend display built with HTML, CSS and Javascript programming languages, and with the bootstrap framework. This Frontend display can be used by Jagra.id to reach a wider market and to increase customer satisfaction in shopping.*

**Keywords:** *User Centered Design, UI/UX, Sales, Website*