

**PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA
PERANCANGAN ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN
IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN WEBSITE UNTUK
CLOTHING BRAND SOULNIV**

TUGAS AKHIR



Diajukan oleh:

Dilla Chaerani

NIM(21.01.4646)

M. Khoulifuji Wantoro Aji

NIM(21.01.4657)

Aditya Putra Pratama

NIM(21.01.4597)

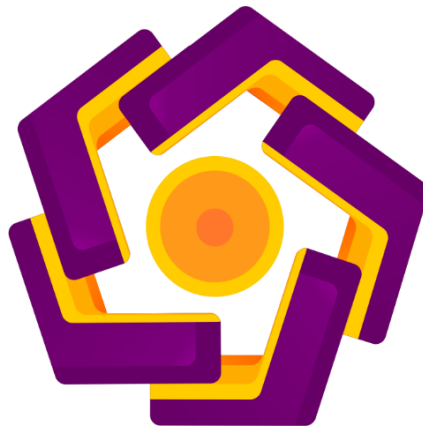
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA
PERANCANGAN ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN
IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN WEBSITE UNTUK
CLOTHING BRAND SOULNIV**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Diajukan oleh

Dilla Chaerani	NIM(21.01.4646)
M. Khoulifuji Wantoro Aji	NIM(21.01.4657)
Aditya Putra Pratama	NIM(21.01.4597)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN WEBSITE UNTUK CLOTHING BRAND SOULNIV

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dilla Chaerani

NIM(21.01.4646)

M. Khoulifuji Wantoro Aji

NIM(21.01.4657)

Aditya Putra Pratama

NIM(21.01.4597)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 08 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN
ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN IMPLEMENTASI DALAM
PEMBUATAN WEBSITE UNTUK CLOTHING BRAND SOULNIV**

yang disusun dan diajukan oleh

Dilla Chaerani

21.01.4646

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302315

Surva Tri Atmaja Ramadhani, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302481



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 19 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN ANTARMUKA
SEBAGAI ACUAN IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN WEBSITE
UNTUK CLOTHING BRAND SOULNIV**

yang disusun dan diajukan oleh
M. Khoulifuji Wantoro Aji

21.01.4657

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, M. Kom
NIK. 190302255

Ria Andriani, M. Kom
NIK. 190302458

Tanda Tangan




Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 25 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

**PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN
ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN IMPLEMENTASI DALAM
PEMBUATAN WEBSITE UNTUK CLOTHING BRAND SOULNIV**

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Putra Pratama

21.01.4597

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dina Maulina, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302250

Nur Widjivati, M.Kom
NIK. 190302425



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 26 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dilla Chaerani
NIM : 21.01.4646

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN WEBSITE UNTUK CLOTHING BRAND SOULNIV

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Dilla Chaerani

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : M. Khoulifuji Wantoro Aji
NIM : 21.01.4657

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Tugas Akhir

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, <tanggal lulus ujian Tugas Akhir>

Yang Menyatakan,



M. Khoulifuji Wantoro Aji

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditya Putra Pratama
NIM : 21.01.4597

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN ANTARMUKA SEBAGAI ACUAN IMPLEMENTASI DALAM PEMBUATAN WEBSITE UNTUK CLOTHING BRAND SOULNIV

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 26 Juli 2024

Yang Menyatakan,

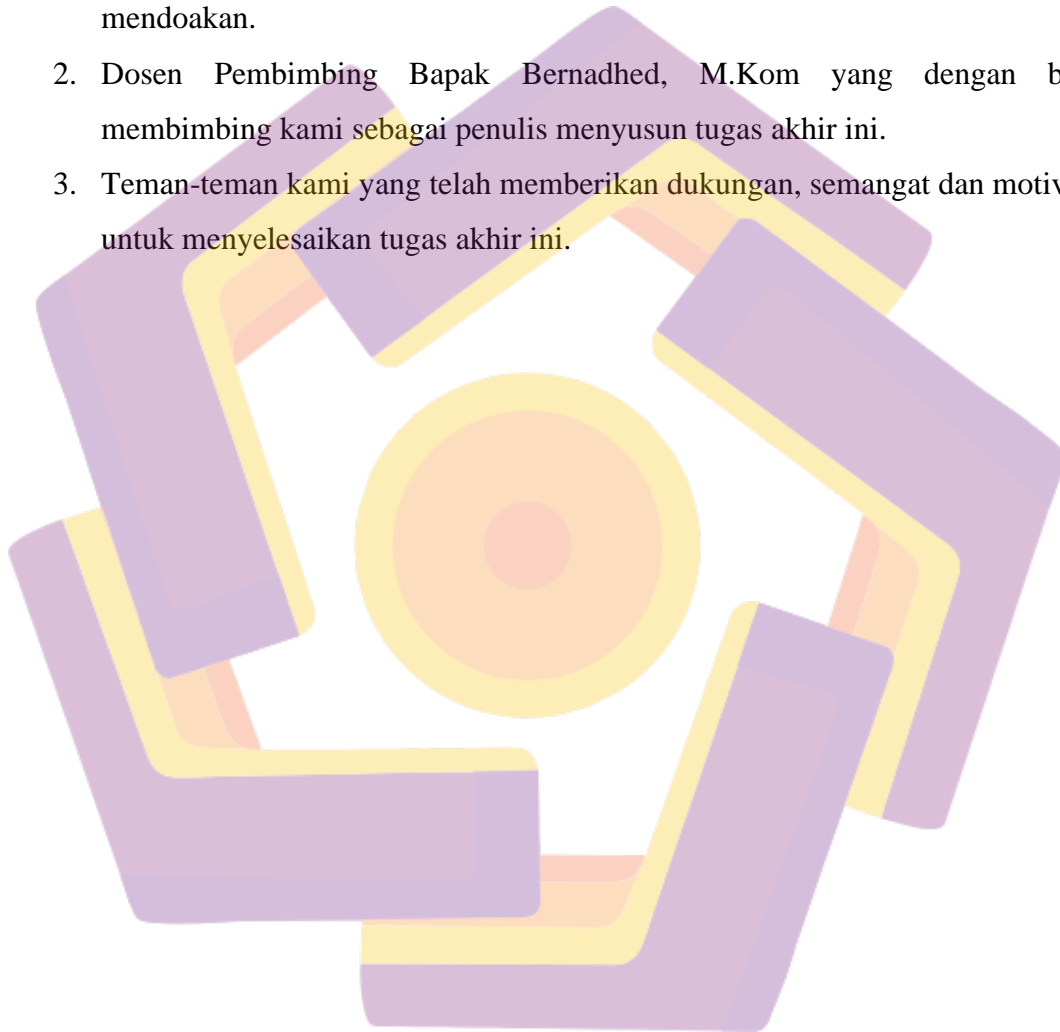


Aditya Putra Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan segala rasa syukur dan kerendahan hati, kami sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang berikut yang telah membantu kami dalam menyelesaikan penelitian ini :

1. Orang tua kami yang senantiasa selalu mendukung dan tiada hentinya mendoakan.
2. Dosen Pembimbing Bapak Bernadhed, M.Kom yang dengan baik membimbing kami sebagai penulis menyusun tugas akhir ini.
3. Teman-teman kami yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, pertama penulis hadirkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tak lupa shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberi syafaat pada umat-Nya sehingga dapat terangkat dari alam jahiliyah menuju alam penuh ilmu.

Adapun laporan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jalur reguler di Fakultas Ilmu Komputer Program Studi D3-Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini telah mendapatkan arahan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala rasa hormat, Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua Penulis yang senantiasa selalu mendukung dan tiada hentinya mendoakan.
2. Dosen Pembimbing Bapak Bernadhed, M.Kom yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga akhir proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh jajaran dosen Program Studi D3-Teknik Informatika dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada Penulis selama perkuliahan.
4. Teman-teman Komunitas Multimedia AMIKOM 2022/2023 yang telah memberikan dukungan dan semangat, beserta kesempatan kepada Penulis untuk terus belajar dan berkembang selama periode kepengurusan.
5. Seluruh teman-teman kelas D3 Teknik Informatika 01 atas kerjasamanya dan bantuannya selama proses perkuliahan.
6. Responden yang telah berpartisipasi dalam studi penulis atau memberikan data yang diperlukan.
7. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu

Yogyakarta, 05 Juli 2024

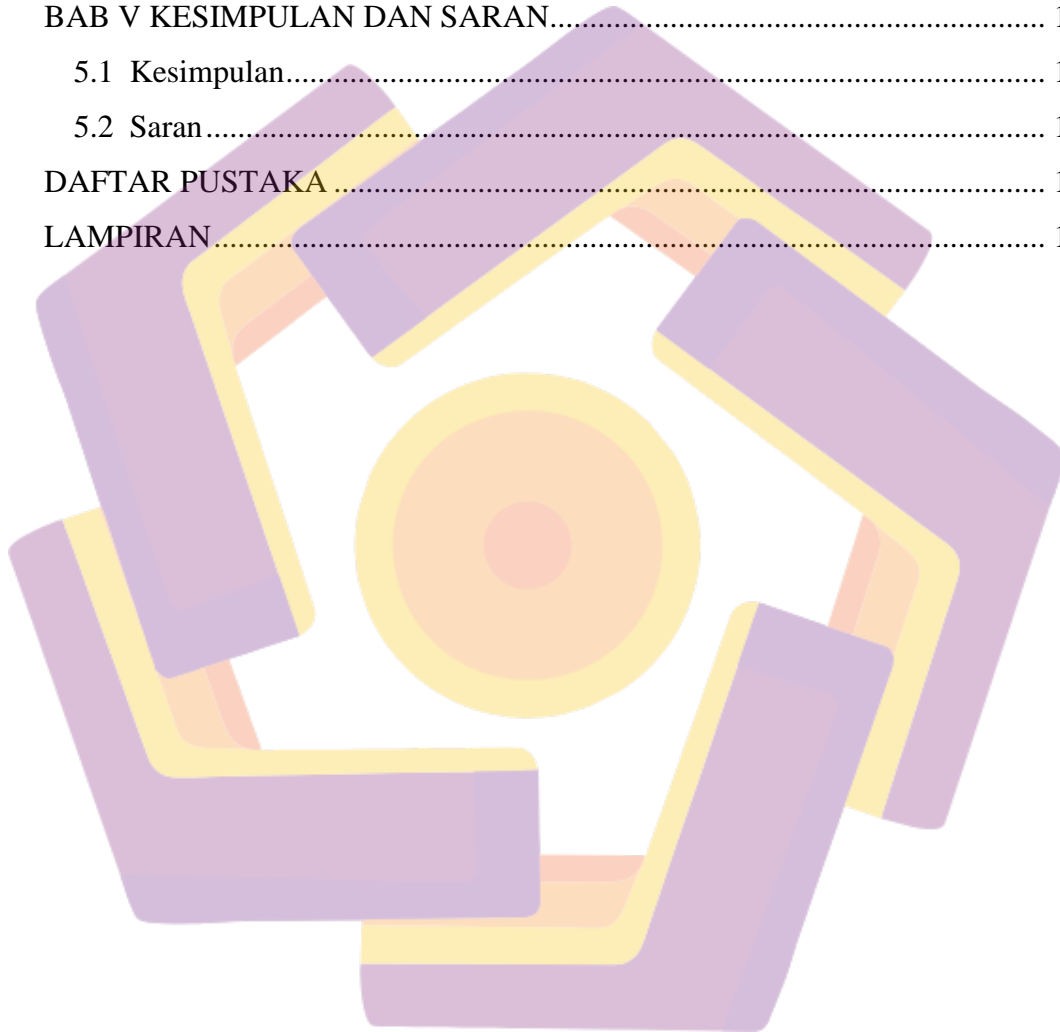
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR IAMPIRAN	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Literature Review	5
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Website	9
2.2.2 User Interface	10
2.2.3 User Experience.....	10
2.2.4 User Centered Design (UCD).....	11

2.2.5 Usability Testing	13
2.2.6 Task Scenario	16
2.2.7 Kuesioner.....	16
2.2.8 Single Ease Question (SEQ).....	17
2.2.9 Soulniv.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.2 Alur Penelitian.....	21
3.2.1 Studi Literatur	22
3.2.2 Context of Use.....	22
3.2.3 User Requirement.....	22
3.2.4 Design Solution	22
3.2.5 Evaluate.....	23
3.2.6 Kesimpulan.....	25
3.3 Alat dan Bahan	25
3.3.1 Kuesioner	25
3.3.2 Wawancara	25
3.3.3 Task Scenario	27
3.3.4 Kuesioner SEQ.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Context of Use.....	35
4.2 User Requirement.....	39
4.3 Design Solution	40
4.3.1 Information Architecture.....	40
4.3.2 User Flow	41
4.3.3 Wireframe.....	52
4.3.4 High Fidelity	54
4.3.5 Testing.....	64
4.3.5.1 Pengujian Effectiveness	64
4.3.5.2 Pengujian Efficiency	68
4.3.5.3 Pengujian Satifcation.....	76
4.3.5.4 Pengujian Wawancara	83

4.3.5.5 Kesimpulan Pengujian Pertama	84
4.4 Evaluate	85
4.4.1 High Fidelity	86
4.4.2 Testing	95
4.4.2.1 Pengujian Effectiveness	95
4.4.2.2 Pengujian Efficiency	100
4.4.2.3 Pengujian Satisfaction	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 User Centered Design.....	12
Gambar 2.2 Single Ease Question.....	17
Gambar 3.1 Profil Instagram Objek Penelitian	20
Gambar 3.2 Profil Shopee Objek Penelitian	20
Gambar 3.3 Profil Tiktok Objek Penelitian	20
Gambar 3.4 Alur Penelitian.....	21
Gambar 3.5 Kuesioner Penelitian	25
Gambar 3.6 Kuesioner SEQ.....	34
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner pertama Usia Responden	35
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner pertama Jenis Kelamin Responden.....	36
Gambar 4.3 Pain Points dan How-Might we	39
Gambar 4.4 Information Architecture User	40
Gambar 4.5 Information Architecture Admin.....	41
Gambar 4.6 User Flow Beranda.....	42
Gambar 4.7 User Flow Sign Up/Login	42
Gambar 4.8 User Flow bagian Shop	43
Gambar 4.9 User Flow Fitur Search	44
Gambar 4.10 User Flow bagian Keranjang.....	45
Gambar 4.11 User Flow bagian Profil	45
Gambar 4.12 User Flow Bagian Order	46
Gambar 4.13 User Flow Dashboard.....	47
Gambar 4.14 User Flow Sign Up/Login Admin.....	47
Gambar 4.15 User Flow Dashboard Admin.....	48
Gambar 4.16 User Flow bagian Kalender.....	49
Gambar 4.17 User Flow Status bagian Pesanan.....	49
Gambar 4.18 User Flow bagian Produk.....	50
Gambar 4.19 User Flow bagian Pesan	51
Gambar 4.20 User Flow bagian Pengaturan.....	52
Gambar 4.21 Wireframe User	53
Gambar 4.22 Wireframe Admin	53
Gambar 4.23 Desain Tampilan Solusi Homepage	54

Gambar 4.24 Desain Tampilan Solusi Shop	55
Gambar 4.25 Desain Tampilan Solusi About Us	55
Gambar 4.26 Desain Tampilan Solusi Sign Up	55
Gambar 4.27 Desain Tampilan Solusi Login.....	56
Gambar 4.28 Desain Tampilan Solusi Lupa Kata Sandi.....	56
Gambar 4.29 Desain Tampilan Solusi Profile Sebelum Login	56
Gambar 4.30 Desain Tampilan Solusi Profile Sesudah Login.....	57
Gambar 4.31 Desain Tampilan Solusi Pengaturan.....	57
Gambar 4.32 Desain Tampilan Solusi Product Preview	57
Gambar 4.33 Desain Tampilan Solusi Payment.....	58
Gambar 4.34 Desain Tampilan Solusi Payment Confirmation	58
Gambar 4.35 Desain Tampilan Solusi Riwayat Pesanan	58
Gambar 4.36 Desain Tampilan Solusi Penilaian Produk	59
Gambar 4.37 Desain Tampilan Solusi Keranjang.....	59
Gambar 4.38 Desain Tampilan Solusi Homepage sebelum login.....	60
Gambar 4.39 Desain Tampilan Solusi Sign Up	60
Gambar 4.40 Desain Tampilan Solusi Login.....	61
Gambar 4.41 Desain Tampilan Solusi Dashboard	61
Gambar 4.42 Desain Tampilan Solusi Kalender	61
Gambar 4.43 Desain Tampilan Solusi Status Pesanan.....	62
Gambar 4.44 Desain Tampilan Solusi Produk.....	62
Gambar 4.45 Desain Tampilan Solusi Tambah Produk.....	62
Gambar 4.46 Desain Tampilan Solusi Ubah Produk	63
Gambar 4.47 Desain Tampilan Solusi Pengaturan.....	63
Gambar 4.48 Desain Tampilan Pesan	63
Gambar 4.49 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Homepage SOULNIV	86
Gambar 4.50 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Sign Up SOULNIV	86
Gambar 4.51 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Login SOULNIV	87
Gambar 4.52 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Lupa Kata Sandi SOULNIV	87
Gambar 4.53 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Profil sebelum Login SOULNIV	87

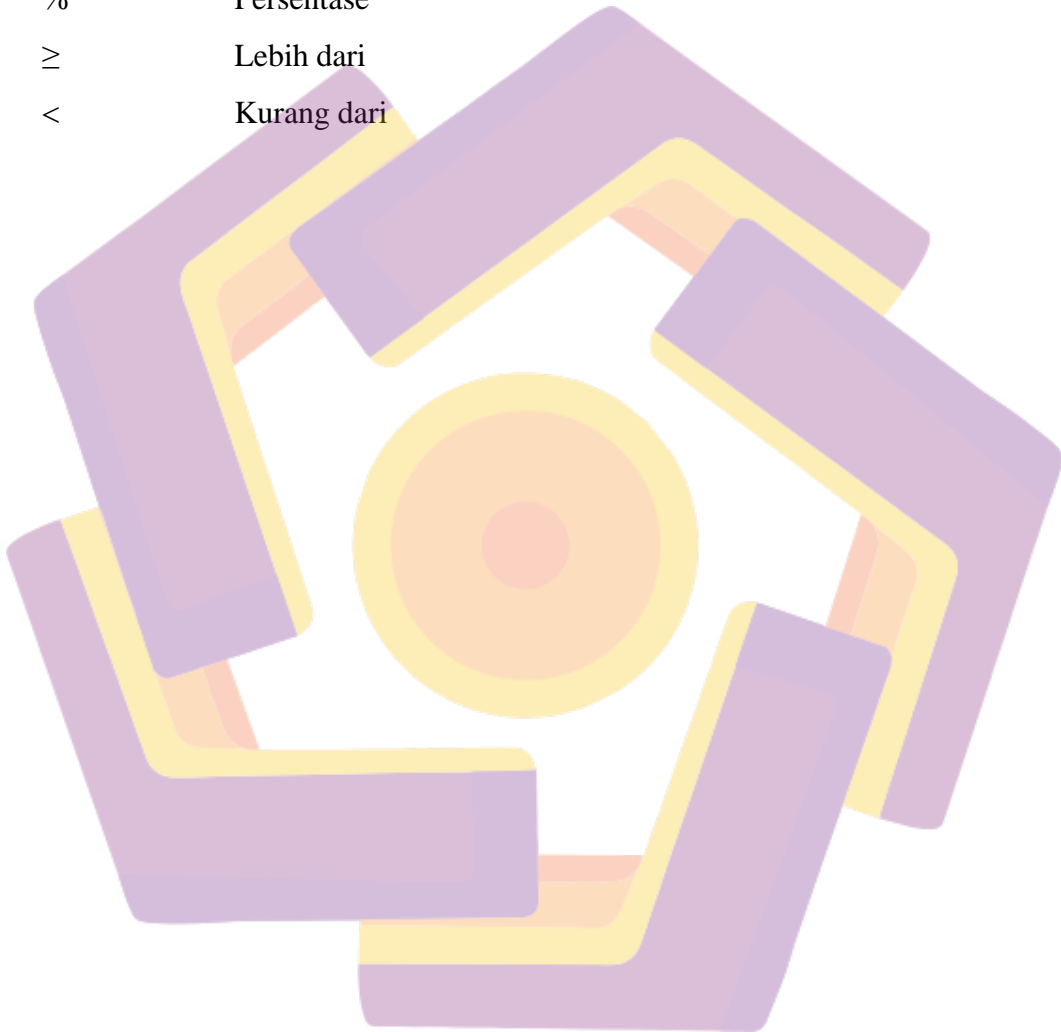
Gambar 4.54 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Profil setelah Login SOULNIV	88
Gambar 4.55 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Shop SOULNIV	88
Gambar 4.56 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi About Us SOULNIV	88
Gambar 4.57 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Pengaturan SOULNIV ...	89
Gambar 4.58 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Product Preview SOULNIV	89
Gambar 4.59 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Payment SOULNIV.....	89
Gambar 4.60 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Payment Confirmation SOULNIV	90
Gambar 4.61 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Riwayat Pesanan SOULNIV	90
Gambar 4.62 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Penilaian Produk SOULNIV	90
Gambar 4.63 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Keranjang SOULNIV	91
Gambar 4.64 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Homepage SOULNIV ...	91
Gambar 4.65 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Dashboard Admin SOULNIV	92
Gambar 4.66 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Status Pesanan SOULNIV	92
Gambar 4.67 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Produk SOULNIV	93
Gambar 4.68 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Tambah Produk SOULNIV	93
Gambar 4.69 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Ubah Produk SOULNIV	93
Gambar 4.70 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Kalender SOULNIV	94
Gambar 4.71 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Pesan SOULNIV	94
Gambar 4.72 Perbandingan Desain Solusi & Evaluasi Pengaturan SOULNIV ...	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Pembagian Kuesioner Pertama ke Calon Costumer	115
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Pertama Admin SOULNIV	115
Lampiran 3 Dokumentasi Pengisian Kuesioner Pertama oleh Calon Costumer SOULNIV (Context of Us)	116
Lampiran 4 Dokumentasi Tahap User Requirement.....	116
Lampiran 5 Dokumentasi Testing Desain Solusi.....	116
Lampiran 6 Dokumentasi Pengisian Kuesioner Pengujian Pertama ke Calon Costumer	117
Lampiran 7 Dokumentasi Pembagian Kuesioner Pengujian Pertama ke Admin SOULNIV	117
Lampiran 8 Dokumentasi Pengisian Kuesioner Pengujian Pertama ke Admin SOULNIV	117
Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Pengujian Pertama ke Admin SOULNIV	118
Lampiran 10 Dokumentasi Testing Desain Evaluasi	118
Lampiran 11 Dokumentasi Pengisian Kuesioner Pengujian Kedua ke Calon Costumer SOULNIV.....	119
Lampiran 12 Dokumentasi Pengisian Kuesioner Pengujian Kedua ke Admin SOULNIV	119
Lampiran 13 Dokumentasi Penyerahan Website ke Owner SOULNIV	120

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ	Sigma/ Penjumlahan Total
n_{ij}	Keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas. Nilai 1 jika berhasil dan nilai 0 jika gagal.
t_{ij}	Waktu yang digunakan responden dalam menyelesaikan tugas. Jika tugas tidak selesai, maka akan dihitung hingga responden menyerah.
%	Persentase
\geq	Lebih dari
$<$	Kurang dari



DAFTAR ISTILAH

Admin	Seseorang yang memiliki hak untuk mengelola dan mengatur sistem, jaringan, atau situs.
Browser	Perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri, menampilkan, dan mengakses informasi yang disimpan di internet atau jaringan lokal.
Costumer	Pelanggan atau orang yang membeli barang atau jasa dari bisnis.
Data	Informasi yang dikumpulkan dan disimpan untuk dianalisis atau digunakan.
Desain	Proses merancang atau membuat rencana untuk menciptakan sesuatu, seperti produk, sistem, atau pengalaman, dengan mempertimbangkan fungsi, estetika, dan pengalaman pengguna.
Hyperlink	Teks atau gambar dalam dokumen digital yang, ketika diklik, membawa pengguna ke halaman web atau dokumen lain.
Industri	Sektor ekonomi yang terdiri dari perusahaan-perusahaan yang terkait dalam produksi barang atau jasa dalam jumlah besar.
Inovatif	Perilaku yang menunjukkan adopsi ide baru, metode, atau produk yang berbeda dan canggih dalam konteks tertentu.
Marketplace	Tempat penjual dan pembeli bertemu untuk melakukan transaksi secara daring.
Online	Terhubung ke internet atau jaringan lain.
Platform	Dasar atau fondasi yang mendukung sesuatu.
Software	Program atau aplikasi yang dijalankan oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu.
Tren	Arah perkembangan atau perubahan yang sedang populer atau umum dalam suatu periode waktu tertentu.
Website	Kumpulan dokumen yang terkoneksi ke www.

INTISARI

Soulniv adalah perusahaan yang bergerak dibidang *fashion*. *Clothing Brand* Soulniv yang saat ini hanya menjual produknya melalui *marketplace*. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya keberadaan *web store* sendiri, yang menghambat potensi pertumbuhan dan eksposur merek secara *online*. Dampaknya adalah terbatasnya aksesibilitas produk Soulniv bagi pelanggan dan potensi kehilangan pangsa pasar terhadap pesaing yang sudah memiliki *web store*. Untuk menyelesaikan masalah ini, penelitian menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna. Data yang diperoleh dari responden adalah data target *audience* yaitu kalangan muda berusia 15-35 tahun dan kebutuhan *web store* yang akan dirancang. Sedangkan data yang diperoleh dari pemilik Soulniv adalah data produk yang akan dijual beserta variasi dan kebutuhan *dashboard* untuk dirancang. Pada penelitian ini disebarakan kuesioner terhadap beberapa responden dan pemilik Soulniv untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan dari pengguna. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap desain *User Interface* (UI) *webstore*, untuk mendapatkan hasil *User Experience* (UX) yang berkualitas dengan menggunakan *User Centered Design* (UCD). Hasil akhir penelitian adalah desain antarmuka *web store* yang memperhatikan pengalaman pengguna (UX) dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna serta pemilik Soulniv. Dalam tahap pengujian, penelitian ini menerapkan metode *Usability Testing* dan melakukan pengujian pengalaman pengguna terhadap prototipe juga dilakukan dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) untuk mendapatkan hasil evaluasi dari pengguna. Kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan panduan yang jelas bagi Soulniv dalam mengimplementasikan *web store* mereka sendiri dengan fokus pada pengalaman pengguna yang unggul. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh *Clothing Brand* Soulniv untuk meningkatkan kehadiran *online* mereka, memperluas pangsa pasar, dan memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi tanpa melalui pihak ketiga seperti *marketplace*.

Kata kunci: Antarmuka, Implementasi, Perancangan, *User Centered Design*, *Usability Testing*, *Kuesioner*

ABSTRACT

Soulniv is a company operating in the fashion sector. Clothing Brand Soulniv currently only sells its products through the marketplace. The main problem faced was the lack of an in-house web store presence, which hampered the brand's growth potential and online exposure. The impact is limited accessibility of Soulniv products for customers and the potential for losing market share to competitors who already have web stores. To solve this problem, the research uses a User Centered Design (UCD) approach which focuses on a deep understanding of user needs and desires. The data obtained from respondents is data on the target audience, namely young people aged 15-35 years and the needs of the web store that will be designed. Meanwhile, the data obtained from the Admin of Soulniv is data on products to be sold along with variations and dashboard requirements to be designed. In this research, a questionnaire was distributed to several respondents and Soulniv Admins to find out the needs and desires of users. Next, an analysis of the webstore User Interface (UI) design was carried out, to obtain quality User Experience (UX) results using User Centered Design (UCD). The final result of the research is a web store interface design that pays attention to user experience (UX) by considering the needs and preferences of Soulniv users and Admins. In the testing phase, this research applies the Usability Testing method and testing the user experience of the prototype is also carried out using the Single Ease Question (SEQ) method to obtain evaluation results from users. The main contribution of this research is providing clear guidance for Soulniv in implementing a web store themselves with a focus on superior user experience. The results of this research can be utilized by Clothing Brand Soulniv to increase their online presence, expand market share, and enable users to carry out transactions without going through third parties such as marketplaces.

Keyword: *Interface, Implementation, Design, User Centered Design, Usability Testing, Questioner*