

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND SISTEM
PENJUALAN BERBASIS WEB DI JAVENIR PUSAT OLEH -
OLEH GUNUNG KIDUL DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD RIDHWAN RAMADHAN

21.12.2181

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND SISTEM
PENJUALAN BERBASIS WEB DI JAVENIR PUSAT OLEH -
OLEH GUNUNG KIDUL DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD RIDHWAN RAMADHAN

21.12.2181

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB DI JAVENIR PUSAT OLEH - OLEH GUNUNGKIDUL DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

yang disusun dan diajukan oleh
Muhammad Ridhwan Ramadhan
21.12.2181

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Mei 2025

Dosen Pembimbing,


Nur Widjyati, M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONTEND SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB DI JAVENIR PUSAT OLEH - OLEH GUNUNGKIDUL DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Ridhwan Ramadhan

21.12.2181

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302330

Nuri Cahyono, M.Kom.
NIK. 190302278

Nur Widjivati, M.Kom
NIK.190302425



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Ridhwan Ramadhan
NIM : 21.12.2181

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX dan Frontend Sistem Penjualan Berbasis Web di Javenir Pusat Oleh - Oleh Gunung Kidul Dengan Metode User Centered Design

Dosen Pembimbing : Nur Widjiyati, 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, 20 Mei 2025

Yang Menyatakan,

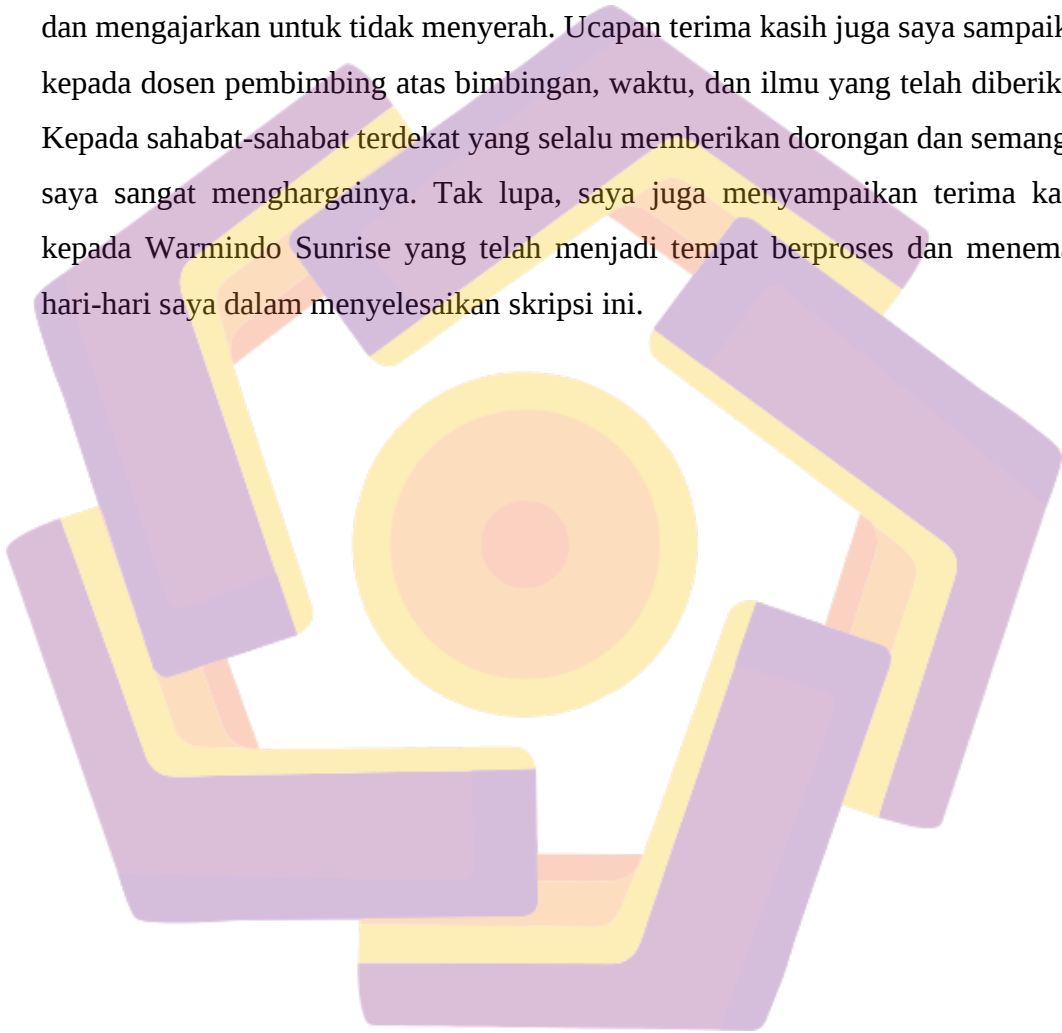


0084BANX035963351

Muhammad Ridhwan Ramadhan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas karunia dan ridho Allah SWT yang telah memberikan kekuatan serta ilmu pengetahuan, akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya dedikasikan kepada Ibu dan Ayah tercinta atas doa yang tiada henti, dukungan, serta semangat yang terus menguatkan dan mengajarkan untuk tidak menyerah. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, waktu, dan ilmu yang telah diberikan. Kepada sahabat-sahabat terdekat yang selalu memberikan dorongan dan semangat, saya sangat menghargainya. Tak lupa, saya juga menyampaikan terima kasih kepada Warmino Sunrise yang telah menjadi tempat berproses dan menemani hari-hari saya dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

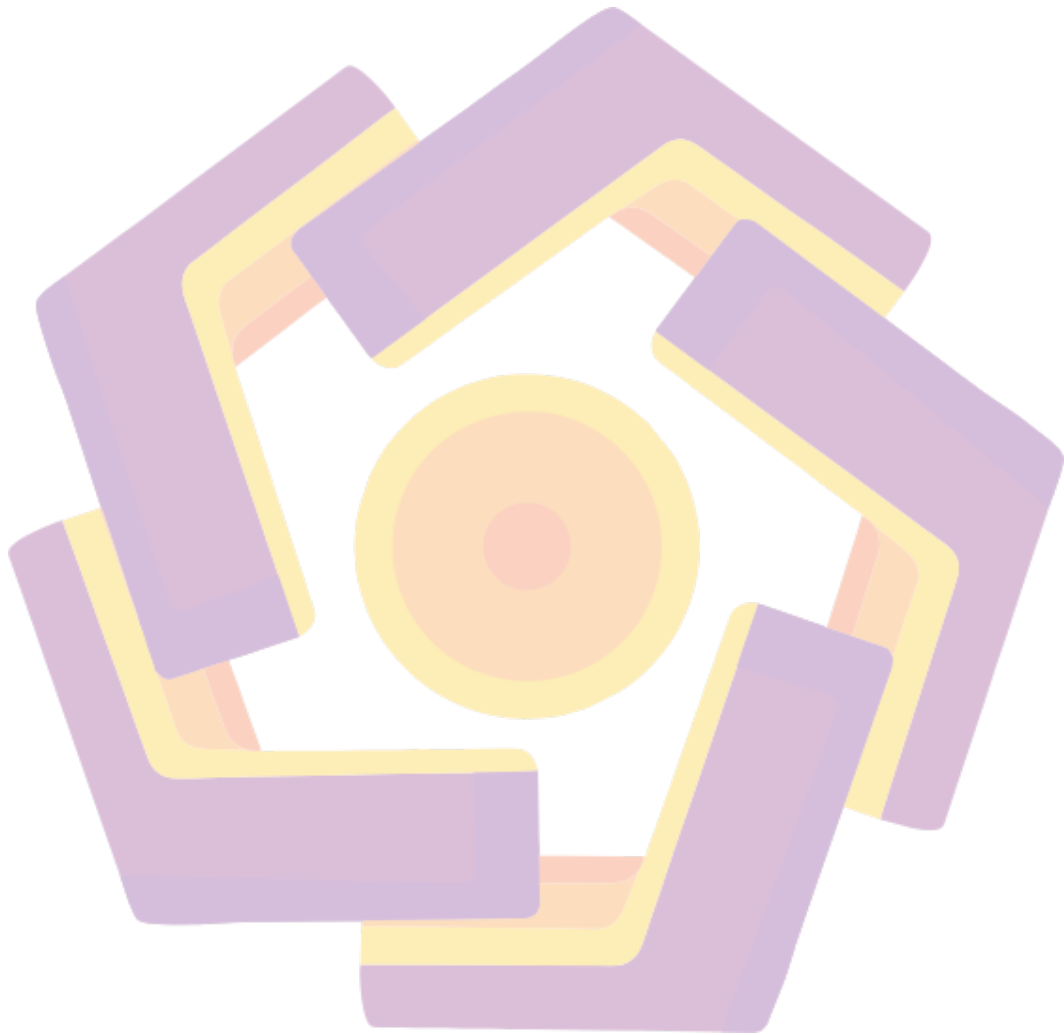
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX dan Frontend Sistem Penjualan Berbasis Web di Javenir Pusat Oleh - Oleh Gunung Kidul Dengan Metode User Centered Design”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan bantuan, dukungan, dan dorongan yang sangat berarti. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Nur Widjiyati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmu, arahan, serta bimbingan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa yang tak henti-hentinya, dukungan yang tulus, dan semangat yang selalu menguatkan penulis.
6. Pihak Javenir Pusat Oleh - Oleh Gunungkidul yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman terdekat yang selalu memberikan motivasi, inspirasi, serta bantuan selama penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap

segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 8 Mei 2025
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Website.....	12

2.2.2	Frontend	12
2.2.3	User Interface (UI)	12
2.2.4	User Experience (UX).....	13
2.2.5	User Centered Design (UCD)	13
2.2.6	Wireframe	15
2.2.7	System Usability Scale (SUS).....	15
BAB III		17
METODOLOGI PENELITIAN.....		17
3.1	Objek Penelitian	17
3.2	Alur Penelitian.....	18
3.2.1	Memahami Konteks Penggunaan.....	18
3.2.2	Menentukan Kebutuhan Pengguna	20
3.2.3	Merancang Solusi.....	20
3.2.4	Evaluasi Terhadap Kebutuhan	20
3.3	Alat dan Bahan	21
3.3.1	Alat.....	21
3.3.2	Bahan.....	22
BAB IV		23
4.1	Memahami Konteks Penggunaan.....	23
4.1.1	Wawancara Pihak Toko	23
4.1.2	Wawancara Calon Pelanggan.....	24
4.2	Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	25
4.3	Merancang Solusi	26
4.3.1	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	26
4.3.1.1	DFD Level 0	26

4.3.1.2	DFD Level 1	27
4.3.2	<i>User Flow</i>	28
4.3.2.1	<i>User Flow</i> Super Admin	28
4.3.2.2	<i>User Flow</i> Admin	35
4.3.2.3	<i>User Flow</i> Pelanggan	40
4.3.3	<i>Wireframe</i>	44
4.3.4	Hasil Perancangan Antarmuka Pengguna (UI)	53
4.3.3.1	Hasil Perancangan Antarmuka Super Admin	53
4.3.3.2	Hasil Perancangan Antarmuka Admin	60
4.3.3.3	Hasil Perancangan Antarmuka Pelanggan	65
4.4	Evaluasi Terhadap Kebutuhan	69
4.5	Implementasi <i>Front-End</i>	72
4.5.1	Implementasi <i>Front-End</i> Super Admin	72
4.5.2	Implementasi <i>Front-End</i> Admin	86
4.5.3	Implementasi <i>Front-End</i> Pelanggan	96
BAB V		106
5.1	Kesimpulan	106
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Interpretasi Skor SUS	16
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Pihak Toko	19
Tabel 3.2 Wawancara Calon Pelanggan.....	19
Tabel 3.3 Rincian alat yang digunakan dalam penelitian	21
Tabel 3.4 Rincian bahan penelitian.....	22
Tabel 4.1 Jawaban Wawancara Pihak Toko	23
Tabel 4.2 Jawaban Wawancara Calon Pelanggan.....	24
Tabel 4.3 Kebutuhan Pengguna	25
Tabel 4.5 Hasil Data Kuesioner Responden	69
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Data Responden Metode SUS.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	13
Gambar 3.2 Tahapan Alur Penelitian.....	18
Gambar 4.1 DFD Level 0.....	27
Gambar 4.2 DFD Level 1.....	27
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Login	28
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Halaman Manajemen Produk.....	29
Gambar 4.5 <i>User Flow</i> Tambah Produk.....	29
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Edit Produk.....	30
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Hapus Produk.....	30
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Halaman Manajemen Pesanan	31
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Tambah Resi Pengiriman	31
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Detail Pesanan.....	32
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Hapus Pesanan.....	32
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Halaman Manajemen Admin	33
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Tambah Admin.....	33
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Edit Admin	34
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Hapus Admin.....	34
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Logout	35
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Login	35
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Halaman Manajemen Produk.....	36
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Tambah Produk	36
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Edit Produk.....	37
Gambar 4.21 <i>User Flow</i> Hapus Produk	37
Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Halaman Manajemen Pesanan	38

Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Tambah Resi Pengiriman	38
Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Detail Pesanan	39
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Hapus Pesanan.....	39
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> Logout	40
Gambar 4.27 <i>User Flow</i> Halaman Produk.....	40
Gambar 4.28 <i>User Flow</i> Pencarian Produk.....	41
Gambar 4.29 <i>User Flow</i> Filter Kategori Produk.....	41
Gambar 4.30 <i>User Flow</i> Detail Produk.....	42
Gambar 4.31 <i>User Flow</i> Tambah Keranjang	42
Gambar 4.32 <i>User Flow</i> Beli Sekarang	43
Gambar 4.33 <i>User Flow</i> Halaman Keranjang Belanja.....	43
Gambar 4.34 <i>User Flow</i> Lengkapi Data Pesanan	44
Gambar 4.35 <i>User Flow</i> Halaman Pembayaran Midtrans	44
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Halaman Login.....	45
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Halaman Manajemen Produk.....	46
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Formulir Tambah Produk.....	47
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Formulir Edit Produk	47
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Halaman Manajemen Pesanan	48
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Tampilan Detail Pesanan.....	49
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Halaman Manajemen Admin	49
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Formulir Tambah Admin	50
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Formulir Edit Admin.....	50
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Produk.....	51
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk.....	51
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang Belanja	52

Gambar 4.48 Wireframe Notifikasi Pembayaran Berhasil.....	52
Gambar 4.49 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Login.....	53
Gambar 4.50 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Manajemen Produk	54
Gambar 4.51 Hasil Perancangan Antarmuka Formulir Tambah Produk	55
Gambar 4.52 Hasil Perancangan Antarmuka Formulir Edit Produk.....	56
Gambar 4.53 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Manajemen Pesanan.....	57
Gambar 4.54 Hasil Perancangan Antarmuka Tampilan Detail Pesanan.....	58
Gambar 4.55 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Manajemen Admin.....	59
Gambar 4.56 Hasil Perancangan Antarmuka Formulir Tambah Admin.....	59
Gambar 4.57 Hasil Perancangan Antarmuka Formulir Edit Admin.....	60
Gambar 4.58 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Login.....	61
Gambar 4.59 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Manajemen Produk	61
Gambar 4.60 Hasil Perancangan Antarmuka Formulir Tambah Produk	62
Gambar 4.61 Hasil Perancangan Antarmuka Formulir Edit Produk.....	63
Gambar 4.62 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Manajemen Pesanan.....	64
Gambar 4.63 Hasil Perancangan Antarmuka Tampilan Detail Pesanan.....	65
Gambar 4.64 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Daftar Produk.....	66
Gambar 4.65 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Detail Produk	67
Gambar 4.66 Hasil Perancangan Antarmuka Halaman Keranjang Belanja.....	68
Gambar 4.67 Hasil Perancangan Antarmuka Notifikasi Pembayaran Berhasil....	69
Gambar 4.68 Struktur Coding Halaman Login.....	73
Gambar 4.69 Implementasi Halaman Login	73
Gambar 4.70 Struktur Coding Halaman Manajemen Produk 1	74
Gambar 4.71 Struktur Coding Halaman Manajemen Produk 2	75
Gambar 4.72 Implementasi Halaman Manajemen Produk	76

Gambar 4.73 Struktur <i>Coding</i> Formulir Tambah Produk	77
Gambar 4.74 Implementasi Formulir Tambah Produk	77
Gambar 4.75 Struktur <i>Coding</i> Formulir Edit Produk	78
Gambar 4.76 Implementasi Formulir Edit Produk.....	78
Gambar 4.77 Struktur <i>Coding</i> Halaman Manajemen Pesanan	79
Gambar 4.78 Implementasi Halaman Manajemen Pesanan.....	79
Gambar 4.79 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Pesanan 1.....	80
Gambar 4.80 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Pesanan 2.....	80
Gambar 4.81 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Pesanan 3.....	81
Gambar 4.82 Implementasi Tampilan Detail Pesanan.....	82
Gambar 4.83 Struktur <i>Coding</i> Halaman Manajemen Admin 1	83
Gambar 4.84 Struktur <i>Coding</i> Halaman Manajemen Admin 2	84
Gambar 4.85 Implementasi Halaman Manajemen Admin.....	84
Gambar 4.86 Struktur <i>Coding</i> Formulir Tambah Admin	85
Gambar 4.87 Implementasi Formulir Tambah Admin.....	85
Gambar 4.88 Struktur <i>Coding</i> Formulir Edit Admin	86
Gambar 4.89 Implementasi Formulir Edit Admin	86
Gambar 4.90 Struktur <i>Coding</i> Halaman Login.....	87
Gambar 4.91 Implementasi Halaman Login	87
Gambar 4.92 Struktur <i>Coding</i> Halaman Manajemen Produk 1	88
Gambar 4.93 Struktur <i>Coding</i> Halaman Manajemen Produk 2	89
Gambar 4.94 Implementasi Halaman Manajemen Produk	90
Gambar 4.95 Struktur <i>Coding</i> Formulir Tambah Produk	91
Gambar 4.96 Implementasi Formulir Tambah Produk	91
Gambar 4.97 Struktur <i>Coding</i> Formulir Edit Produk	92

Gambar 4.98 Implementasi Formulir Edit Produk.....	92
Gambar 4.99 Struktur <i>Coding</i> Halaman Manajemen Pesanan	93
Gambar 4.100 Implementasi Halaman Manajemen Pesanan.....	94
Gambar 4.101 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Pesanan 1.....	94
Gambar 4.102 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Pesanan 2.....	95
Gambar 4.103 Struktur <i>Coding</i> Tampilan Detail Pesanan 3.....	95
Gambar 4.104 Implementasi Tampilan Detail Pesanan.....	96
Gambar 4.105 Struktur <i>Coding</i> Halaman Daftar Produk 1.....	97
Gambar 4.106 Struktur <i>Coding</i> Halaman Daftar Produk 2.....	97
Gambar 4.107 Struktur <i>Coding</i> Halaman Daftar Produk 3.....	98
Gambar 4.108 Implementasi Halaman Daftar Produk.....	98
Gambar 4.109 Struktur <i>Coding</i> Halaman Detail Produk 1	99
Gambar 4.110 Struktur <i>Coding</i> Halaman Detail Produk 2	99
Gambar 4.111 Implementasi Halaman Detail Produk	100
Gambar 4.112 Struktur <i>Coding</i> Halaman Keranjang Belanja 1.....	100
Gambar 4.113 Struktur <i>Coding</i> Halaman Keranjang Belanja 2.....	101
Gambar 4.114 Implementasi Halaman Keranjang Belanja.....	102
Gambar 4.115 Struktur <i>Coding</i> Halaman Pembayaran Midtrans 1	103
Gambar 4.116 Struktur <i>Coding</i> Halaman Pembayaran Midtrans 2	103
Gambar 4.117 Implementasi Halaman Pembayaran Midtrans	104
Gambar 4.118 Struktur <i>Coding</i> Notifikasi Pembayaran Berhasil.....	104
Gambar 4.119 Implementasi Notifikasi Pembayaran Berhasil.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian (SIP)	110
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 3 Rancangan Database.....	112
Lampiran 4 Diagram Hasil Jawaban Responden 1	112
Lampiran 5 Diagram Hasil Jawaban Responden 2	112
Lampiran 6 Diagram Hasil Jawaban Responden 3	113
Lampiran 7 Diagram Hasil Jawaban Responden 4	113
Lampiran 8 Diagram Hasil Jawaban Responden 5	113
Lampiran 9 Diagram Hasil Jawaban Responden 6	114
Lampiran 10 Diagram Hasil Jawaban Responden 7	114
Lampiran 11 Diagram Hasil Jawaban Responden 8	114
Lampiran 12 Diagram Hasil Jawaban Responden 9	115
Lampiran 13 Diagram Hasil Jawaban Responden 10	115

INTISARI

Javenir merupakan salah satu pusat oleh-oleh khas Gunung Kidul yang telah berkembang melalui penjualan langsung di toko fisik. Javenir menyediakan berbagai macam produk oleh - oleh khas Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya Gunung Kidul. Namun, untuk menjangkau pasar yang lebih luas dan memenuhi kebutuhan pelanggan yang saat ini banyak beralih ke transaksi *online*, Javenir belum memiliki tampilan website yang dapat menunjang kebutuhan tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah perancangan UI/UX dan *frontend* berbasis *website* untuk memberikan tampilan yang lebih baik dan menjadi solusi bagi permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan *User Centered Design*. Metode *User Centered Design* adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan keterbatasan pengguna dalam setiap tahap pengembangan produk untuk memastikan pengalaman yang optimal. Metode ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan evaluasi kebutuhan pengguna.

Penelitian ini menghasilkan perancangan UI/UX dan *frontend* berbasis *website* yang disesuaikan dengan kebutuhan serta permasalahan pengguna. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan solusi yang ditawarkan dapat meningkatkan kemudahan bagi pengguna melalui desain yang lebih modern dan menarik sesuai tren terkini. Metode *User Centered Design* digunakan dalam perancangan UI/UX dan *frontend* sistem penjualan di Javenir Oleh - oleh Gunungkidul agar lebih mudah dipahami dan ramah pengguna sehingga dapat diterima dengan baik.

Kata kunci: *User Centered Design, User Interface, User Experience, Frontend, Website*

ABSTRACT

Javenir is one of the centers for typical Gunung Kidul souvenirs that has developed through direct sales in physical stores. Javenir provides a variety of typical souvenirs from the Special Region of Yogyakarta, especially Gunung Kidul. However, to reach a wider market and meet the needs of customers who are currently shifting to online transactions, Javenir does not yet have a website interface that can support those needs.

Therefore, a UI/UX and website-based frontend design is needed to provide a better appearance and become a solution to this problem. In this research, the author uses the User Centered Design approach. The User Centered Design method is a design approach that focuses on the needs, characteristics, and limitations of users at every stage of product development to ensure an optimal experience. This method consists of four main stages: understanding the context of use, determining user needs, designing solutions, and evaluating user needs.

This research produces UI/UX design and website-based frontend tailored to the needs and problems of users. With this research, it is hoped that the solutions offered can enhance user convenience through a more modern and attractive design in line with current trends. The User Centered Design method is used in the UI/UX and frontend design of the sales system at Javenir Oleh-oleh Gunungkidul to make it easier to understand and user-friendly, so it can be well-received.

Keywords: *User Centered Design, User Interface, User Experience, Frontend, Website*