

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
PADA LAYANAN PEMESANAN *FURNITURE CUSTOM* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



disusun oleh

ACHMAD LUHUR RAYYA AL IRKHAS

22.12.2577

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
PADA LAYANAN PEMESANAN *FURNITURE CUSTOM* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



disusun oleh

ACHMAD LUHUR RAYYA AL IRKHAS

22.12.2577

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
PADA LAYANAN PEMESANAN *FURNITURE CUSTOM* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Achmad Luhur Rayya Al Irkhas

22.12.2577

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing,



Ir. Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302288

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
PADA LAYANAN PEMESANAN *FURNITURE CUSTOM* BERBASIS
***WEB* MENGGUNAKAN PENDEKATAN**
DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Achmad Luhur Rayya Al Irkhas

22.12.2577

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

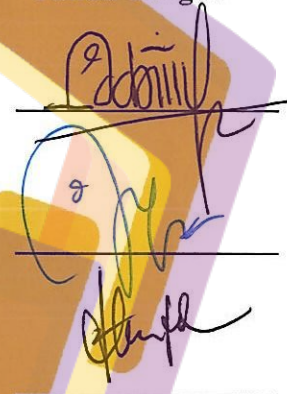
Nama Penguji

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

Nur Widjiyati, M.Kom.
NIK. 190302425

Ir. Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302288

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Achmad Luhur Rayya Al Irkhas
NIM : 22.12.2577

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA
LAYANAN PEMESANAN *FURNITURE CUSTOM* BERBASIS *WEB*
MENGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Dosen Pembimbing : Ir. Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.

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, 25 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Achmad Luhur Rayya Al Irkhas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa terima kasih dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berbagai berkat, kesehatan, dan kesempatan yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan baik. Karya ini penulis dedikasikan sebagai cara mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, bimbingan, serta motivasi sejak proses belajar hingga penulisan skripsi. Ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, kasih sayang, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang diberikan kepada penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga, Ayah Muhammad Kaharudin, Mama Siti Zaroh, dan Adik Ahmad Atallah Tsaqib yang selalu memberikan doa tanpa henti, kasih sayang yang tulus, dukungan moral maupun material, serta pengorbanan yang tidak ternilai sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
3. Ibu Ir. Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing, terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, saran, kritik yang membangun, serta bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Sahabat dan Teman-teman kelas SI05, yang telah bersama dalam menghadapi tantangan perkuliahan, saling membantu, berbagi pengetahuan, berdiskusi pengalaman, serta membangun persahabatan dan kenangan indah selama proses belajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Ir. Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing, terima kasih telah memberikan arahan, saran, kritik yang membangun, serta bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
6. Sahabat dan teman-teman kelas SI05, yang telah bersama menghadapi berbagai tantangan dalam kuliah, serta membangun persahabatan dan kenangan yang indah sepanjang proses belajar.

Yogyakarta, 25 Juni 2026

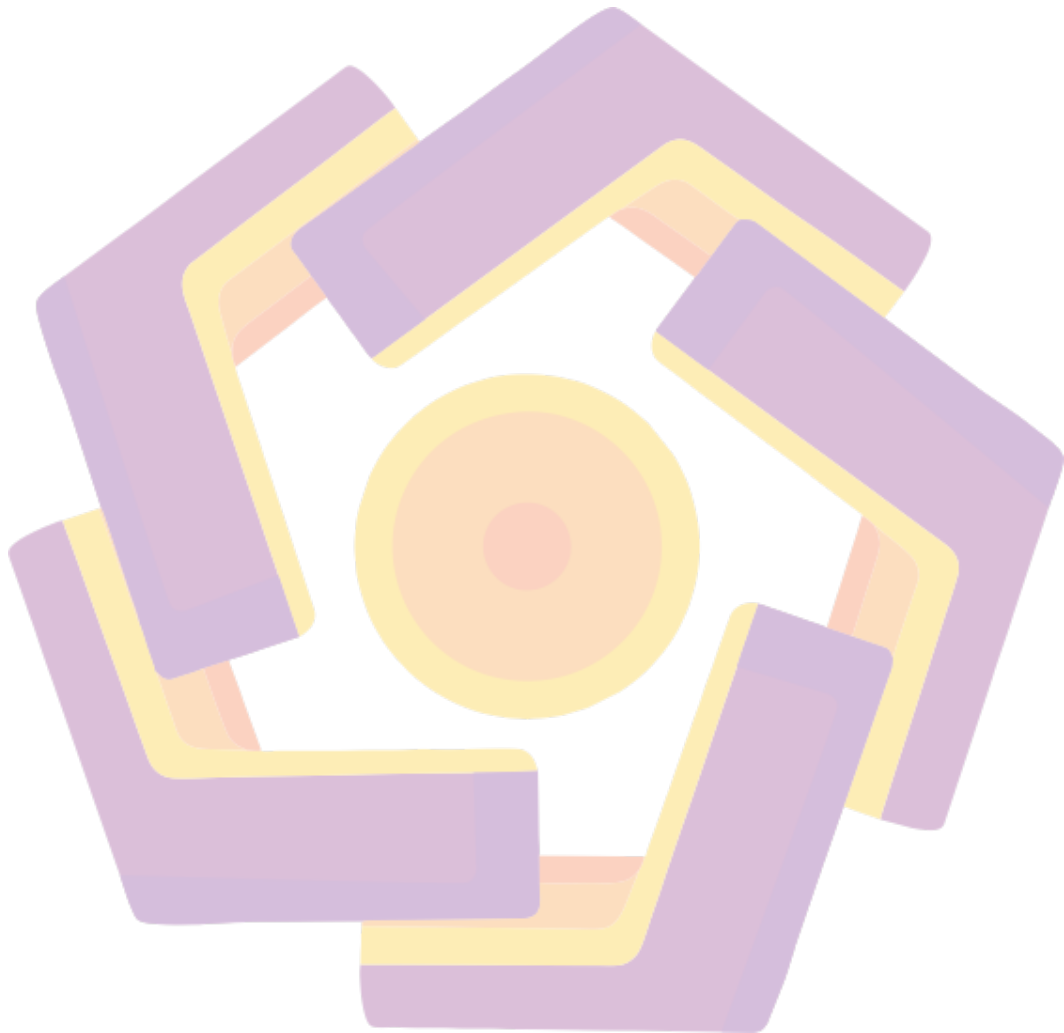
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	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.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori	14
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.2 Alur Penelitian	23
3.2.1 Identifikasi Masalah	24
3.2.2 Studi Literatur.....	24

3.2.3 <i>Empathize</i>	25
3.2.4 <i>Define</i>	26
3.2.5 <i>Ideate</i>	27
3.2.6 <i>Prototyping</i>	29
3.2.7 <i>Testing</i>	30
3.2.8 Implementasi Program.....	33
3.3 Alat dan Bahan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 <i>Empathize</i>	36
4.1.1 Observasi.....	36
4.1.2 Wawancara.....	37
4.1.3 <i>Affinity Diagram</i>	43
4.2 <i>Define</i>	44
4.2.1 <i>Empathy Map</i>	44
4.2.2 <i>User Persona</i>	46
4.3 <i>Ideate</i>	48
4.3.1 <i>How-Might-We</i>	48
4.3.2 <i>User Flow</i>	51
4.3.3 <i>Sitemap</i>	57
4.4 <i>Prototyping</i>	59
4.4.1 <i>Wireframe</i>	60
4.4.2 <i>UI Style Guide</i>	86
4.4.3 <i>Prototipe</i>	88
4.5 <i>Testing</i>	103
4.5.1 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	104
4.5.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	109
4.6 Implementasi Program.....	111
4.6.1 <i>Frontend Website Admin</i>	111
4.6.2 <i>Frontend Website Pelanggan</i>	118

BAB V PENUTUP.....	131
5.1 Kesimpulan	131
5.2 Saran	132
REFERENSI	133
LAMPIRAN.....	138



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	11
Tabel 2.2 Interpretasi <i>System Usability Scale</i>	19
Tabel 3.1 Alat/instrument	34
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara Pemilik Usaha	37
Tabel 4.2 Pertanyaan Wawancara Pelanggan	38
Tabel 4.3 Jawaban Wawancara Pemilik Usaha	39
Tabel 4.4 Jawaban Wawancara Pelanggan	41
Tabel 4.5 <i>How Might We</i>	49
Tabel 4.6 Keterangan <i>Wireframe</i> Masuk Admin	61
Tabel 4.7 Keterangan <i>Wireframe Dashboard</i> Admin.....	62
Tabel 4.8 Keterangan <i>Wireframe</i> Kelola Konsumen	64
Tabel 4.9 Keterangan <i>Wireframe</i> Edit Data Konsumen	65
Tabel 4.10 Keterangan <i>Wireframe</i> Katalog Produk.....	66
Tabel 4.11 Keterangan <i>Wireframe</i> Tambah Katalog Produk.....	67
Tabel 4.12 Keterangan <i>Wireframe</i> Edit Katalog Produk	69
Tabel 4.13 Keterangan <i>Wireframe Order Custom Furniture</i>	70
Tabel 4.14 Keterangan <i>Wireframe</i> Edit Data Order <i>Custom Furniture</i>	72
Tabel 4.15 Keterangan <i>Wireframe</i> Daftar.....	73
Tabel 4.16 Keterangan <i>Wireframe</i> Masuk	75
Tabel 4.17 Keterangan <i>Wireframe</i> Beranda.....	77
Tabel 4.18 Keterangan <i>Wireframe Custom Furniture</i>	79
Tabel 4.19 Keterangan <i>Wireframe</i> Katalog Produk.....	80
Tabel 4.20 Keterangan <i>Wireframe</i> Detail Katalog Produk.....	82
Tabel 4.21 Keterangan <i>Wireframe</i> Profil.....	84
Tabel 4.22 Keterangan <i>Wireframe</i> Edit Pesanan <i>Custom Furniture</i>	85
Tabel 4.23 Keterangan <i>Wireframe</i> Tentang Kami	88
Tabel 4.24 Hasil Kuesioner SUS	112
Tabel 4.25 Hasil Perhitungan SUS	112

DAFTAR GAMBAR

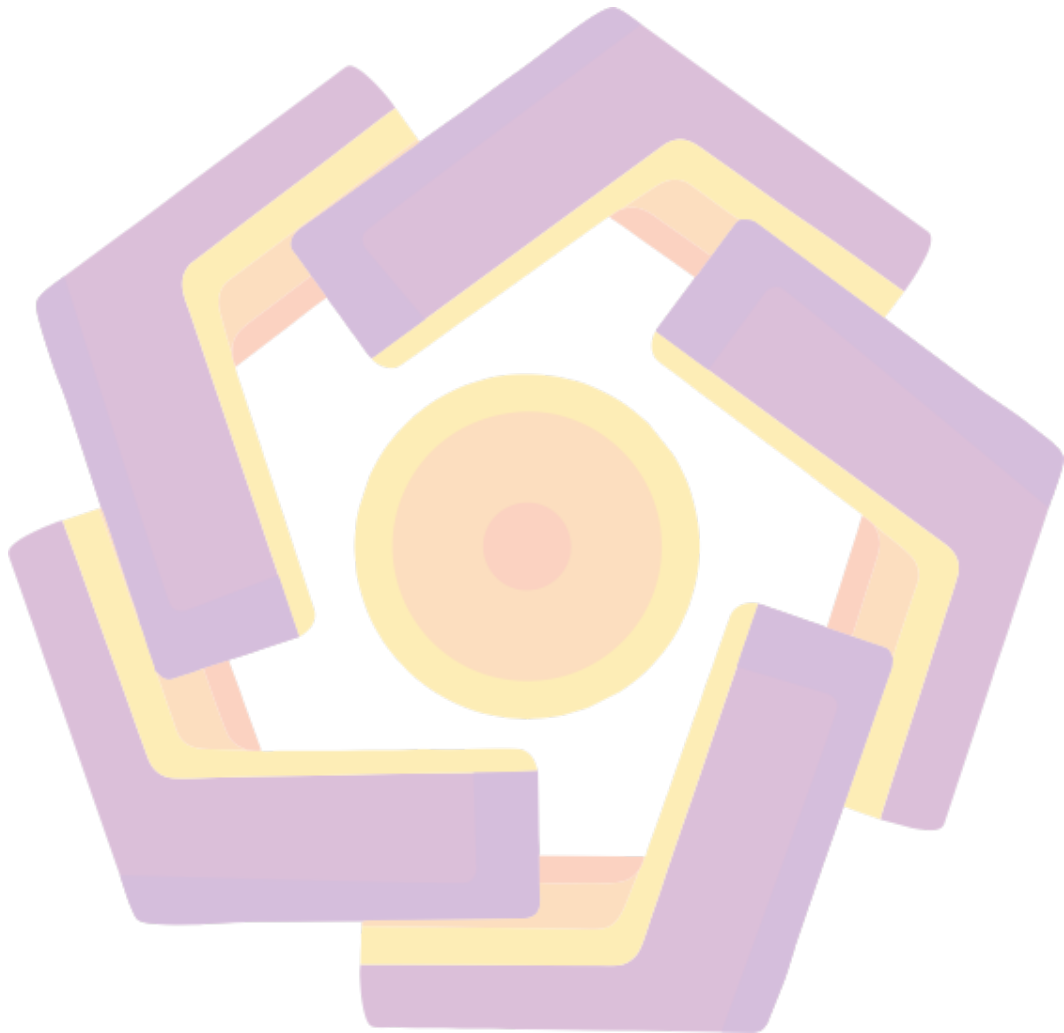
Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	15
Gambar 2.2 Parameter <i>System Usability Scale</i>	19
Gambar 2.3 <i>Wireframe</i>	21
Gambar 3. 1 Objek Penelitian	22
Gambar 3.2 Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 <i>Affinity Diagram</i> Motivasi, Kebutuhan, dan Harapan	43
Gambar 4.2 <i>Affinity Diagram</i> Temuan Masalah.....	43
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> (51Pemilik).....	45
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> (Pelanggan 1).....	45
Gambar 4.5 <i>Empathy Map</i> (Pelanggan 2).....	46
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> (Pemilik).....	47
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> (Pelanggan 1)	47
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> (Pelanggan 2)	48
Gambar 4.9 <i>Brainstorming</i>	51
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Login Admin	52
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Kelola Konsumen.....	53
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Kelola Katalog Produk.....	54
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Order Custom Furniture.....	55
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Register Login Pengguna.....	56
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Beranda	56
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Custom Furniture	56
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Katalog Produk.....	57
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Profil.....	57
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Tentang Kami.....	58
Gambar 4.20 <i>Sitemap</i> Dashboard Admin.....	59
Gambar 4.21 <i>Sitemap</i> Pengguna	60
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Masuk Admin.....	61
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Dashboard Admin.....	62

Gambar 4.24 Wireframe Kelola Konsumen.....	63
Gambar 4.25 Wireframe Edit Data Konsumen	65
Gambar 4.26 Wireframe Katalog Produk	66
Gambar 4.27 Wireframe Tambah Katalog Produk	67
Gambar 4.28 Wireframe Edit Katalog Produk.....	69
Gambar 4.29 Wireframe Order Custom Furniture.....	70
Gambar 4.30 Wireframe Edit Data Order Custom Furniture	72
Gambar 4.31 Wireframe Daftar	73
Gambar 4.32 Wireframe Masuk.....	74
Gambar 4.33 Wireframe Beranda	76
Gambar 4.34 Wireframe Custom Furniture	78
Gambar 4.35 Wireframe Katalog Produk	80
Gambar 4.36 Wireframe Detail Katalog Produk.....	81
Gambar 4.37 Wireframe Profil.....	83
Gambar 4.38 Wireframe Edit Pesanan Custom Furniture	85
Gambar 4.39 Wireframe Tentang Kami.....	87
Gambar 4.40 UI style guide	89
Gambar 4.41 Prototipe Dashboard Admin.....	90
Gambar 4.42 Prototipe Login Admin	91
Gambar 4.43 Prototipe Dashboard Admin.....	91
Gambar 4.44 Prototipe Kelola Konsumen.....	92
Gambar 4.45 Prototipe Edit Kelola Konsumen	92
Gambar 4.46 Prototipe Katalog Produk	93
Gambar 4.47 Prototipe Tambah Katalog Produk	93
Gambar 4.48 Prototipe Edit Katalog Produk.....	94
Gambar 4.49 Prototipe Order Custom Furniture	94
Gambar 4.50 Prototipe Edit Order Custom Furniture	95
Gambar 4.51 Prototipe Halaman Pengguna	96
Gambar 4.52 Prototipe Halaman Daftar (Sign Up Page)	96
Gambar 4.53 Prototipe Halaman Masuk (Login Page)	97
Gambar 4.54 Prototipe Halaman Beranda.....	98

Gambar 4.55 <i>Prototipe Custom Furniture</i>	99
Gambar 4.56 <i>Prototipe Katalog Produk</i>	100
Gambar 4.57 <i>Prototipe Detail Produk</i>	101
Gambar 4.58 <i>Prototipe Profil</i>	102
Gambar 4.59 <i>Prototipe Edit Pesanan Custom Furniture</i>	103
Gambar 4.60 <i>Prototipe Tentang Kami</i>	104
Gambar 4.61 Hasil Responden Kuesioner UEQ	106
Gambar 4.62 Hasil Transformasi Data UEQ	107
Gambar 4.63 Hasil Mean, Varians, dan Standar Deviasi Item	108
Gambar 4.64 Hasil Mean dan Varians Skala UEQ.....	109
Gambar 4.65 Hasil Mean Tiga Kelompok UEQ.....	109
Gambar 4.66 Benchmark UEQ	110
Gambar 4.67 Grafik Benchmark UEQ.....	111
Gambar 4.68 Implementasi Halaman Masuk Admin.....	114
Gambar 4.69 Implementasi Halaman Dashboard Admin	115
Gambar 4.70 Implementasi Halaman Kelola Konsumen.....	116
Gambar 4.71 Implementasi Halaman Edit Kelola Konsumen.....	116
Gambar 4.72 Implementasi Halaman Katalog Produk	117
Gambar 4.73 Implementasi Halaman Tambah Katalog Produk	118
Gambar 4.74 Implementasi Halaman Edit Katalog Produk.....	118
Gambar 4.75 Implementasi Halaman Order <i>Custom Furniture</i>	119
Gambar 4.76 Implementasi Halaman Edit Order <i>Custom Furniture</i>	120
Gambar 4.77 Implementasi Halaman Daftar	121
Gambar 4.78 Implementasi Halaman Masuk.....	122
Gambar 4.79 Implementasi Halaman Beranda	123
Gambar 4.80 Implementasi Halaman <i>Custom Furniture</i>	125
Gambar 4.81 Implementasi Halaman Katalog Produk	126
Gambar 4.82 Implementasi Halaman Detail Produk	128
Gambar 4.83 Implementasi Halaman Profil	130
Gambar 4.84 Implementasi Halaman Edit <i>Custom Furniture</i>	131
Gambar 4.85 Implementasi Halaman Tentang Kami.....	132

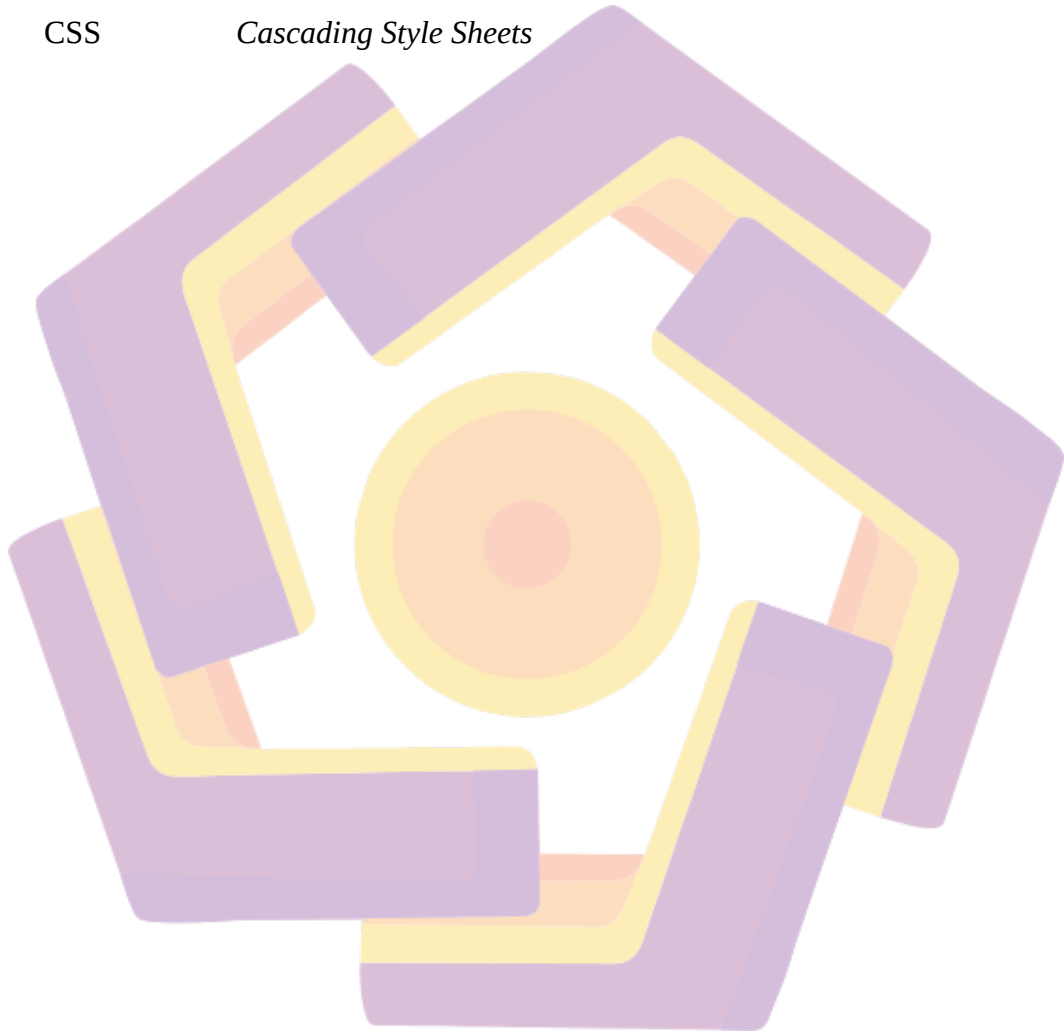
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjuk Dosen (SPD)	139
Lampiran 2 Bukti Kuesioner Pengujian UEQ (Pengguna)	140
Lampiran 3 Bukti Kuesioner Pengujian SUS (Admin).....	140

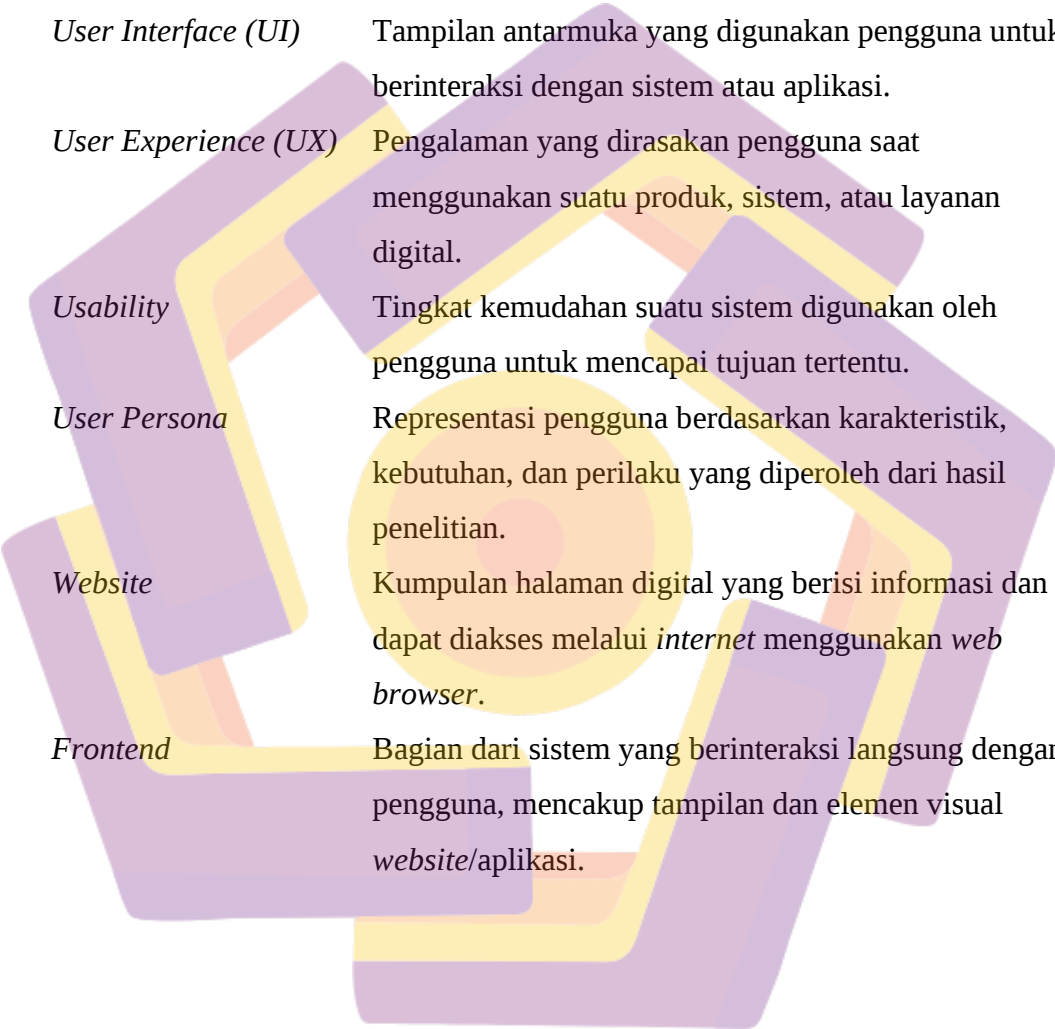


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Furniture Custom</i>	Produk <i>furniture</i> yang dibuat atau dimodifikasi sesuai kebutuhan dan keinginan pelanggan.
<i>Design Thinking</i>	Metode pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui proses empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian.
<i>User Interface (UI)</i>	Tampilan antarmuka yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem atau aplikasi.
<i>User Experience (UX)</i>	Pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan digital.
<i>Usability</i>	Tingkat kemudahan suatu sistem digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu.
<i>User Persona</i>	Representasi pengguna berdasarkan karakteristik, kebutuhan, dan perilaku yang diperoleh dari hasil penelitian.
<i>Website</i>	Kumpulan halaman digital yang berisi informasi dan dapat diakses melalui <i>internet</i> menggunakan <i>web browser</i> .
<i>Frontend</i>	Bagian dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna, mencakup tampilan dan elemen visual <i>website/aplikasi</i> .

INTISARI

Perkembangan teknologi digital menuntut digitalisasi pada proses pemesanan *furniture custom*, seperti yang dihadapi oleh K Furniture Indonesia. Metode tradisional via pesan instan menimbulkan kesalahan berupa dokumentasi yang tidak terstruktur, risiko salah paham, dan rendahnya efisiensi kerja yang berpotensi menunda proses produksi. Guna mengatasi standardisasi masalah tersebut, penelitian ini merancang antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis website menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta kuesioner kepada pengguna dan pihak internal. Evaluasi rancangan diukur menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap 30 responden dan *System Usability Scale* (SUS) untuk responden internal. Hasil pengujian membuktikan bahwa platform digital ini secara signifikan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Nilai UEQ berada pada kategori "baik" hingga "sangat baik", dengan dimensi *Attractiveness* (daya tarik) mencapai skor tertinggi sebesar 2,30. Sementara itu, pengujian SUS menghasilkan skor rata-rata 83,75, yang mengindikasikan bahwa sistem sangat dapat diterima (*acceptable*) dan disukai pengguna. Implementasi desain ini berhasil menciptakan sistem pemesanan *furniture custom* yang lebih terstruktur, ergonomis, dan mampu meminimalisasi miskomunikasi. Penelitian ini berkontribusi sebagai referensi strategis bagi pelaku industri *furniture*, pengembang sistem informasi, dan peneliti UI/UX dalam membangun layanan digital.

Kata kunci: *UI/UX, Design Thinking, Furniture Custom, Website, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ).*

ABSTRACT

Advances in digital technology have necessitated the digitization of the custom furniture ordering process, as experienced by K Furniture Indonesia. Traditional methods via instant messaging lead to challenges such as unstructured documentation, the risk of misunderstandings, and low work efficiency, which can potentially delay the production process. To address these issues, this study designed a website-based user interface (UI) and user experience (UX) using a Design Thinking approach that includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was collected through observations, interviews, and questionnaires administered to users and internal stakeholders. Design evaluations were measured using the User Experience Questionnaire (UEQ) with 30 respondents and the System Usability Scale (SUS) for internal respondents. Test results show that this digital platform significantly improves the quality of the user experience. The UEQ scores fall within the “good” to “very good” categories, with the Attractiveness dimension achieving the highest score of 2.30. Meanwhile, the SUS testing yielded an average score of 83.75, indicating that the system is highly acceptable and well-liked by users. The implementation of this design successfully created a custom furniture ordering system that is more structured, ergonomic, and capable of minimizing miscommunication. This research serves as a strategic reference for furniture industry stakeholders, information system developers, and UI/UX researchers in building digital services.

Keyword: UI/UX, Design Thinking, Furniture Custom, Website, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ).