

Desain Purwarupa Antarmuka Situs Web E-commerce d'Orzu Menggunakan Design Sprint

Moch. Ulil Abshor¹, Agyl A. Rahmadi, S.Kom.,M.A.²

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya
Jln. Semolowaru No. 45 Surabaya
weedabshor@gmail.com, agyl.rahmadi@untag-sby.ac.id

Abstrak

E-commerce merupakan platform belanja online yang dapat diakses melalui ponsel dan internet. Tujuan utama e-commerce adalah untuk menarik pembeli, memfasilitasi transaksi jual-beli, dan memasarkan produk kepada calon konsumen. Toko skincare d'Orzu memiliki situs web e-commerce menggunakan platform Sirclo dengan tujuan meningkatkan jumlah pengunjung dan membangun database calon pembeli, serta meningkatkan penjualan, mendapatkan data dari konsumen, dan menarik lebih banyak konsumen. Namun, situs web tersebut tidak memenuhi harapan perusahaan. Terdapat beberapa masalah, seperti tata letak yang tidak teratur, keterbatasan dalam kustomisasi, dan tampilan yang kurang profesional. Sebagai solusinya, peneliti akan membuat desain baru untuk situs web e-commerce menggunakan metode desain sprint. Usability testing akan dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk mendapatkan respon mengenai apakah desain antarmuka pengguna yang baru lebih baik dibandingkan dengan desain sebelumnya. Respons pengguna akan dianalisis menggunakan metode UMUX-lite. Pembuatan desain baru ini akan menjadi langkah penting dalam pengembangan antarmuka pengguna yang lebih baik untuk situs web e-commerce d'Orzu.

Kata kunci: Ecommerce, Skincare, Design Sprint, Usability Tesitng, UMUX-lite

Abstract

E-commerce is an online shopping platform that can be accessed through mobile devices and the internet. Its main objective is to attract buyers, facilitate buying and selling transactions, and market products to potential customers. The skincare store, d'Orzu, has an e-commerce website using the Sirclo platform with the goal of increasing visitor traffic and building a customer database, as well as boosting sales, obtaining customer data, and attracting more customers. However, the website does not meet the company's expectations. There are several issues, such as an inconsistent layout, limitations in customization, and an unprofessional appearance. As a solution, researchers will create a new design for the e-commerce website using the design sprint method. Usability testing will be conducted by involving users directly to gather feedback on whether the new user interface design is better than the previous design. User responses will be analyzed using the UMUX-lite method. The creation of this new design will be an important step in developing a better user interface for d'Orzu's e-commerce website.

Keywords: Ecommerce, Skincare, Design Sprint, Usability Tesitng, UMUX-lite

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

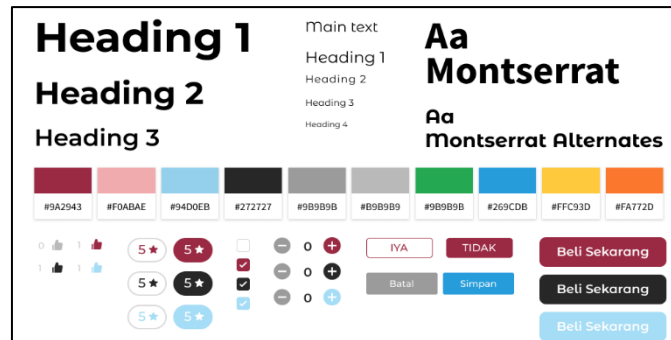
Perkembangan teknologi web dan internet telah membawa dampak besar pada bidang pemasaran, terutama dalam bentuk e-commerce. Teknologi internet mempermudah proses transaksi jual-beli dan meningkatkan peluang bisnis bagi para pengusaha. E-commerce menjadi tempat berbelanja online yang populer, diakses melalui handphone dan internet, dengan tujuan memudahkan pembeli dalam bertransaksi dan memasarkan produk kepada calon konsumen. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan e-commerce terbesar, dengan banyak konsumen yang memilih berbelanja online untuk kenyamanan dan kemudahan. Hal ini terlihat dari sepi nya beberapa toko offline yang lebih sedikit pengunjungnya karena banyak orang beralih ke transaksi online. Surabaya memiliki banyak toko skincare resmi dan reseller, yang menarik minat banyak perempuan untuk berbelanja langsung di sana. Menyadari permintaan yang tinggi akan skincare di Surabaya, toko skincare d'Orzu berencana untuk mengembangkan situs web E-commerce yang akan memudahkan calon konsumen dalam berbelanja. Dengan adanya E-commerce, toko dapat menjual produk mereka kepada konsumen yang lebih banyak. d'Orzu memiliki situs web E-commerce menggunakan platform sirclo dengan tujuan meningkatkan trafik pengunjung, database calon pembeli, penjualan, dan mendapatkan pengakuan dari konsumen. Namun, situs web tersebut menghadapi masalah seperti layout berantakan, batasan kustomisasi, dan tampilan yang kurang profesional. Akibatnya, situs web jarang digunakan oleh perusahaan dan dikunjungi oleh pembeli. Oleh karena itu, d'Orzu ingin membuat desain yang baru agar dapat mengembangkan situs web dengan lebih baik. Tujuan pembuatan situs web E-commerce baru adalah agar d'Orzu memiliki kendali penuh atas situs web dan menarik minat pembeli sebagai situs web E-commerce resmi. Diharapkan bahwa desain situs web E-commerce baru akan lebih baik daripada desain sebelumnya ketika menggunakan platform sirclo. Oleh karena itu akan dibuatkannya sebuah desain *user interface* atau desain antarmuka situs web yang baru.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian

Menurut (Susanto and Hadiq, 2019) Dalam pengembangan bisnis startup untuk meningkatkan penjualan, penelitian tersebut memanfaatkan metode design sprint yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu understanding, diverge, decide, prototype dan validate. Penulis juga berdiskusi dengan pihak d'Orzu untuk membuat *style guide*. Style guide ini juga mencakup prinsip desain, pedoman aksesibilitas, dan instruksi penggunaan elemen interaktif dan juga berisi aturan yang mengatur elemen desain seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, elemen interaktif, dan pola desain yang harus diikuti untuk menciptakan desain baru yang konsisten, menarik, dan mudah dipahami. Menurut (Helmy and M. A. Lashin, 2021) Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna adalah salah satu komponen terpenting dari aplikasi, situs web, atau platform online lainnya. Oleh karena itu, penting untuk memiliki *style guide* sebagai acuan dalam pembuatan

desain situs web yang baru. Style guide tersebut berfungsi sebagai dokumen referensi yang komprehensif yang menguraikan elemen visual dan desain yang harus diikuti dalam seluruh situs web.



Gambar 2.1 Style Guide

2.2 Populasi dan Sampel

Objek penelitian adalah toko *skincare* d’Orzu yang berada di Jalan Parang Kusumo 03, Surabaya, Jawa Timur. Sedangkan pengguna atau partisipan adalah 20 orang untuk desain lama dan 20 orang untuk desain baru. Setiap 20 orang memiliki perbedaan jenis kelamin yaitu 10 orang perempuan dan 10 orang laki-laki dengan batasan umur 20-30 dan dipilih secara acak.

2.3 Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Pada tahapan pengumpulan data pengguna, dilakukan demo situs web menggunakan *tools* Maze lalu melakukan pengambilan skor penilaian menggunakan *tools* Google Form, dan nantinya data akan dievaluasi dan dihitung berdasarkan metode UMUX-lite dan akan dikonversi ke SUS (*System Usability Score*).

2.3.1 Maze

Maze digunakan untuk menjalankan demo aplikasi yang akan digunakan pengguna untuk menjalankan situs web e-commerce yang baru. Maze dapat mengambil data seperti durasi penggunaan dan *misclicks*. Pengguna akan diberikan *task* yang harus diselesaikan pada saat melakukan uji coba. Berikut *task* yang diberikan kepada pengguna:

Tabel 2.3.1 Task Maze

Task	Deskripsi
1	login atau registrasi
2	melihat hal baru atau promo
3	Checkout produk (tanpa promo)
4	Checkout produk (dengan promo)
5	melihat pesanan
6	melihat notifikasi pesan
7	melihat profil dan logout

2.3.2 UMUX-lite

Dalam pengambilan data skor akan dilakukan menggunakan UMUX-lite sebagai tools pengukuran pengguna dan menggunakan *likert sacle* satu sampai tujuh dengan keterangan 1(sangat tidak setuju), 2(tidak setuju), 3(agak tidak setuju), 4(tidak setuju atau tidak setuju), 5(Agak setuju), 6(setuju), 7(sangat setuju). Kuesioner yang nanti akan diajukan kepada para pengguna menggunakan UMUX-lite sebagai berikut:

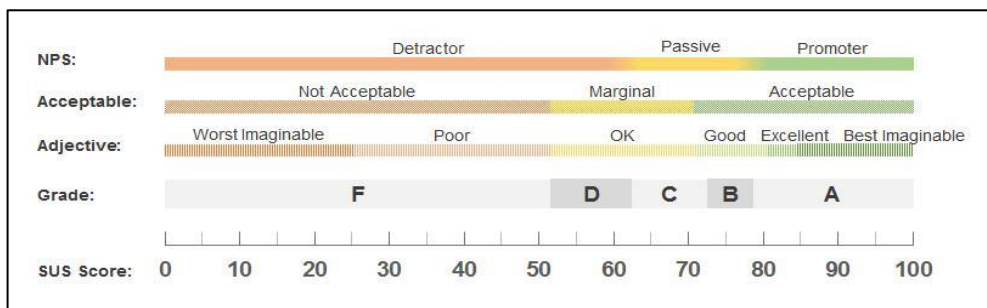
Tabel 2.3.2 Kuesioner UMUX-lite

No.	Kuesioner
1.	Kemampuan situs web ini memenuhi kebutuhan saya?
2.	Situs web ini mudah digunakan?

Pada tabel 2.3.2 UMUX-lite terdiri dari dua item utama, yaitu Item1 dan Item2, yang digunakan dalam perhitungan skor perbandingan SUS. Sistem penilaian ini menjelaskan bahwa skor pengguna dihitung dengan mengurangi satu dari jawabannya. Misalnya, jika jawaban pengguna adalah 5, skornya akan menjadi 4 (5-1). Sistem penilaian ini pada dasarnya mengurangi nilai tetap 1 dari jawaban pengguna untuk menghasilkan skornya, Tambahkan dua skor yang diubah dan bagi jumlahnya dengan 12 (skor yang tertinggi), Melakukan perkalian pada hasil bagi dengan 100.

2.4 Teknik Analisi Data

Setelah mendapatkan skor dari 20 orang partisipan desain lama dan 20 orang partisipan desain baru nantinya hasil dari jawaban Kuesioner UMUX-lite, skor akan dikonversi ke SUS untuk mengukur tingkat situs web tersebut.



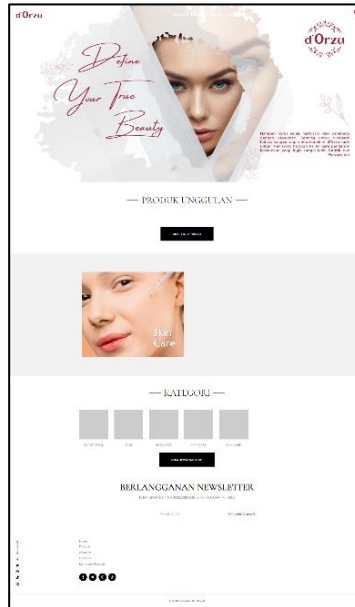
Gambar 2.2 Pengukuran Skor SUS

Pada gambar 2.2 Setelah melakukan tes pengguna, hasil dari tes tersebut akan diolah dan dikonversi menjadi skor SUS (System Usability Score). Untuk menghitung skor perbandingan SUS, digunakan rumus berikut: $0,65 * ((UMUX-lite\ Item1 + UMUX-lite\ Item2 - 2) * (100/12)) + 22,9$. Rumus tersebut mengambil nilai dari dua item dalam UMUX-lite, yaitu Item1 dan Item2, kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus tersebut. Skor perbandingan SUS memiliki rentang nilai antara 0 hingga 100, di mana semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin baik pengguna menilai sistem tersebut dalam hal kegunaan dan kepuasan pengguna. Setelah mendapatkan skor SUS dari setiap pengguna yang mengikuti tes, tahap terakhir adalah menghitung rata-rata dari skor-skor tersebut. Rata-rata skor SUS ini dapat menjadi indikator untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain antarmuka pengguna agar lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Desain Lama & Evaluasi

Tampilan desain lama situs web E-commerce d'Orzu yang dibuat menggunakan sirlo. Berikut tampilan visual desain lama:



Gambar 3.1 Tampilan Beranda Lama

Pada gambar 3.1 menunjukkan contoh dari tampilan lama yaitu halaman beranda, yang membuat pengguna memiliki respon yang kurang baik terhadap situs website yang dibuat oleh sirlo, pasalnya pada saat berbelanja dengan menggunakan situs website tersebut banyak tampilan yang kurang menarik dan kurang mudah dipahami. penulis hanya menampilkan tampilan beranda sebagai contoh, tampilan lainnya dapat mengunjungi link yang tertera pada daftar pustaka. setelah itu dilakukan analisis pengumpulan data kepada 20 partisipan dari luar pihak d'Orzu, hasil dari pengumpulan data sebagai berikut:

Umur	Jenis Kelamin	Q1	Q2	UMUX Score	SUS	Umur	Jenis Kelamin	Q1	Q2	UMUX Score	SUS
23	Perempuan	4	4	50,00	55,40	23	Laki-laki	4	4	50,00	55,40
23	Perempuan	2	1	8,33	28,32	24	Laki-laki	2	2	16,67	33,73
21	Perempuan	7	7	100,00	87,90	23	Laki-laki	2	2	16,67	33,73
22	Perempuan	4	4	50,00	55,40	21	Laki-laki	6	6	83,33	77,07
21	Perempuan	3	4	41,67	49,98	22	Laki-laki	4	5	58,33	60,82
25	Perempuan	3	3	33,33	44,57	25	Laki-laki	3	4	41,67	49,98
24	Perempuan	4	3	41,67	49,98	23	Laki-laki	3	4	41,67	49,98
23	Perempuan	4	4	50,00	55,40	21	Laki-laki	3	4	41,67	49,98
22	Perempuan	3	4	41,67	49,98	24	Laki-laki	4	3	41,67	49,98
22	Perempuan	4	4	50,00	55,40	25	Laki-laki	7	7	100,00	87,90
		3,8	3,8	46,67	53,23			3,8	4,1	49,17	54,86

Gambar 3.2 Hasil Evaluasi 20 Partisipan Desain Lama

Dari gambar 3.2 menunjukkan bahwa 10 partisipan perempuan menghasilkan rata-rata skor UMUX 46,67 dan dikonversi ke SUS menghasilkan nilai 53,23. Pada percobaan partisipan laki-laki menghasilkan skor UMUX hamper sama dengan perempuan yaitu 49,17 dan dikonversi ke SUS menjadi 54,86.

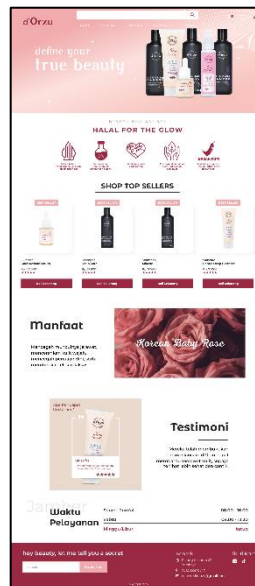
Jenis Kelamin	UMUX Score	SUS
Perempuan	46,67	53,23
Laki-laki	49,17	54,86
Rata-rata	47,92	54,05

Gambar 3.3 Hasil Evaluasi Keseluruhan Partisipan Desain Lama

Pada gambar 3.3 menunjukkan hasil dari evaluasi keseluruhan dari skor UMUX perempuan dan laki-laki yang disatukan dan menghasilkan skor rata-rata 47,92 dan dikonversi ke SUS menjadi 54,05. Skor tersebut berada di skala D dan F yang artinya situs web sirclo belum layak untuk digunakan.

3.2 Tampilan Desain Baru & Evaluasi

Setelah menentukan style guide untuk pembuatan desain tampilan situs web yang terdiri dari kumpulan warna, jenis font, ukuran font, dll. yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan desain tampilan situs web yang baru.



Gambar 3.4 Tampilan Beranda Baru

Pada gambar 3.4 menunjukkan contoh dari tampilan baru yaitu beranda, sedangkan tampilan baru lainnya dapat mengunjungi link yang tertera pada daftar psutaka. desain tampilan baru dibuat oleh penulis dengan kurun waktu 18 hari lamanya, setelah tampilan baru dibuat maka dilakukan tes dan kuisisioner juga kepada 20 orang partisipan seperti yang dilakukan sebelumnya.

Umur	Jenis Kelamin	Q1	Q2	UMUX Score	SUS	Umur	Jenis Kelamin	Q1	Q2	UMUX Score	SUS
22	Perempuan	6	7	91,67	82,48	22	Laki-laki	6	7	91,67	82,48
27	Perempuan	6	7	91,67	82,48	25	Laki-laki	7	7	100,00	87,90
22	Perempuan	7	7	100,00	87,90	23	Laki-laki	7	6	91,67	82,48
24	Perempuan	6	6	83,33	77,07	24	Laki-laki	6	6	83,33	77,07
26	Perempuan	6	7	91,67	82,48	24	Laki-laki	6	7	91,67	82,48
27	Perempuan	7	6	91,67	82,48	26	Laki-laki	6	7	91,67	82,48
28	Perempuan	7	6	91,67	82,48	23	Laki-laki	6	7	91,67	82,48
20	Perempuan	7	7	100,00	87,90	26	Laki-laki	7	7	100,00	87,90
30	Perempuan	7	7	100,00	87,90	23	Laki-laki	7	7	100,00	87,90
25	Perempuan	7	7	100,00	87,90	22	Laki-laki	6	7	91,67	82,48
		6,6	6,7	94,17	84,11			6,4	6,8	93,33	83,57

Gambar 3.5 Hasil Evaluasi 20 Partisipan Desain Baru

Dari gambar 3.5 menunjukkan bahwa 10 partisipan perempuan menghasilkan rata-rata skor UMUX 94,17 dan dikonversi ke SUS menghasilkan nilai 84,11. Pada percobaan partisipan laki-laki menghasilkan skor UMUX yang hampir sama seperti partisipan perempuan yaitu 93,33 dan dikonversi ke SUS menjadi 83,57.

Jenis Kelamin	UMUX Score	SUS
Perempuan	94,17	84,11
Laki-laki	93,33	83,57
Rata-rata	93,75	83,84

Gambar 3.6 Hasil Evaluasi Keseluruhan Partisipan Desain Baru

Pada gambar 3.6 menunjukkan hasil dari evaluasi keseluruhan dari skor UMUX perempuan dan laki-laki yang disatukan dan menghasilkan skor rata-rata 93,75 dan dikonversi ke SUS menjadi 83,84. Skor tersebut berada di skala B dan A yang artinya situs web sirclo layak untuk digunakan dan memiliki hasil yang hampir sempurna

3.3 Analisis Hasil Evaluasi

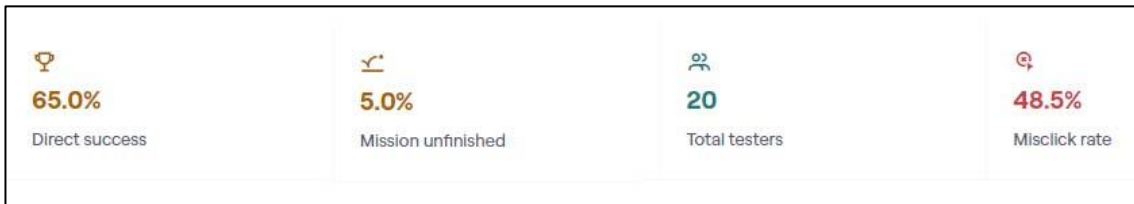
Penulis menggunakan Maze dalam pengujian desain tampilan yang baru yang dapat mengumpulkan data yang direkam oleh Maze dengan tujuan dapat melihat berapa lama waktu yang dihabiskan oleh partisipan dalam menguji desain tampilan situs web yang baru dan nantinya kan terlihat *misclicks* yang dilakukan partisipan. Berikut data Maze yang sudah dikumpulkan:

TASK 1	TASK 2	TASK 3	TASK 4	TASK 5	TASK 6	TASK 7	RATA-RATA
61,8s	9,9s	57,4s	84s	48,4s	46,7s	55s	363,2s
167,4s	65,9s	27,6s	27,7s	199,9s	40,4s	18,3s	547,2s
15,8s	3,1s	75,3s	14,1s	15,6s	16,4s	5,8s	146,4s
13,5s	9,6s	118,3s	39,3s	25,6s	32,3s	8s	246,6s
32,5s	7,5s	38,1s	39,5s	48s	24,5s	30,5s	220,6s
28,4s	3,2s	25,5s	23,2s	43,8s	18,2s	31,4s	173,7s
18,5s	17,4s	28s	17,5s	55s	20,5s	35,6s	192,5s
23,8s	15,6s	31,9s	25s	50,4s	20,3s	40s	207s
19,3s	6s	39,4s	37,2s	67,3s	31,1s	45,6s	245,9s
19,7s	20s	30,8s	35,2s	62,7s	36,9s	56s	261,3s
34,8s	14,8s	82,2s	28,9s	47s	24,6s	46,6s	278,9s
74,8s	6,8s	35,8s	31,5s	45,4s	26,5s	34,7s	316,7s
18,4s	10,5s	23,1s	26,5s	33,1s	18,5s	37,8s	167,9s
8,6s	2,2s	21,8s	22,8s	84,6s	17,1s	6,7s	163,8s
7,7s	7,1s	16,9s	25,4s	15s	16,5s	6,4s	95s
90,4s	1,5s	16,2s	19,3s	15,9s	16s	12,2s	171,5s
38,8s	5,3s	21,3s	26s	35,4s	20,9s	40,1s	187,8s
26,8s	6,2s	27,4s	35,8s	33s	15,6s	35,2s	180s
24,2s	5,9s	25,2s	34s	42,4s	22,5s	91,6s	245,8s
32,2s	10,7s	28,1s	46,3s	38,5s	23s	28,8s	207,6s

Gambar 3.7 Waktu Pengerjaan Maze

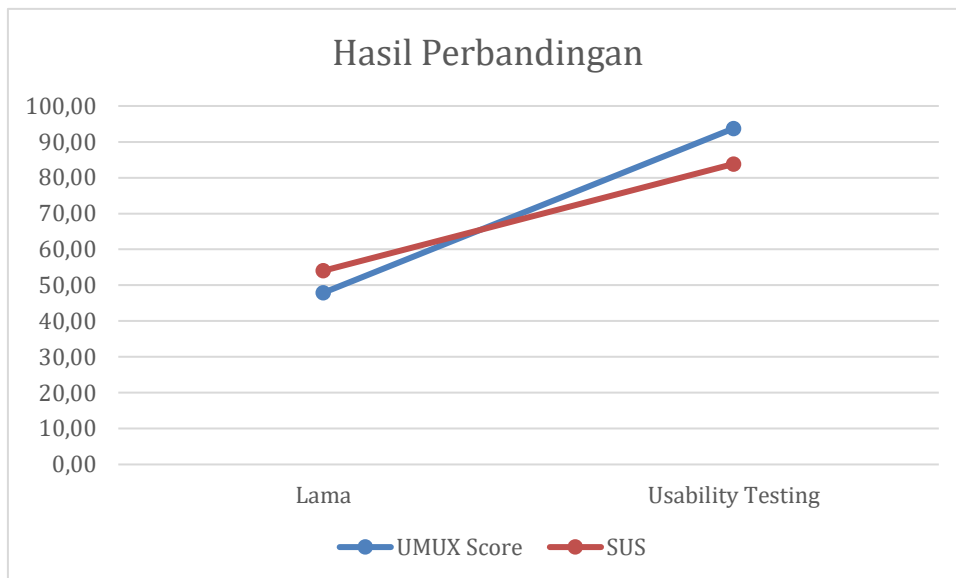
Pada Gambar 3.7 menunjukkan hasil dari berapa lama pengerjaan task yang dilakukan oleh 20 partisipan. Secara keseluruhan, pengerjaan task paling lama 547,2s dan pengerjaan task keseluruhan paling cepat ialah 95s. Pada gambar 3.7 hanya terdapat 2

partisipan yang menyelesaikan task lebih dari 300s, sedangkan 18 partisipan dapat menyelesaikan task kurang dari 300s.



Gambar 3.8 Rekap Data Maze

Pada gambar 3.8 menunjukkan beberapa pengertian, *direct success* yang artinya dari 20 partisipan hanya sebagian yang menyelesaikan task mengikuti alur *prototype* yang direkam oleh Maze, *Mission Unfinished* diartikan sebagai partisipan yang menyelesaikan task namun tidak mengikut alur *prototype* Maze yang diberikan, *Misclicks Rate* menjelaskan hampir 50% dari partisipan mengalami salah click pada jalur *prototype*. Setelah mengumpulkan semua data dari desain lama dan desain baru, maka akan diukur menggunakan *chart* supaya terlihat bagaimana peningkatan desain yang sudah dibuat.



Gambar 3.9 Grafik Hasil Akhir

Pada gambar 3.9 menunjukkan grafik perbandingan antara desain tampilan lama dan desain tampilan baru yang dimana setelah dibuatkannya desain tampilan baru dan diuji ke 20 partisipan menunjukkan lebih banyak pengguna yang memberikan penilaian tinggi dibandingkan desain tampilan yang lama.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, serta penelitian yang dilakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil evaluasi sprint ke-1 terhitung misclicks paling banyak 39 dengan kurun waktu 183.0s, dibandingkan dengan evaluasi sprint ke-2 yang terhitung misclicks paling banyak 14 dengan kurun waktu 135. Penilaian skor *UMUX-lite* pada evaluasi sprint ke-1 terhitung rata-rata 70,00 yang jika dikonversi ke *SUS* menjadi 68,40. Pada evaluasi sprint ke-2 mendapatkan skor

UMUX-lite total rata-rata 93,33 dan dikonversi ke *SUS* menjadi 83,57, pada evaluasi sprint ke-2 memiliki peningkatan dengan artian kebutuhan pengguna pada desain situs web yang baru sudah tercukupi.

2. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, 1 sampai 20 orang memberikan tanggapan bahwa berbelanja menggunakan situs dengan tampilan yang bagus sangat perlu. Tidak hanya tampilan, namun semua tata letak yang digunakan memberikan kemudahan bagi customer yang ingin berbelanja.
3. Berdasarkan hasil akhir dari pengujian ke 20 orang yang memberikan skor *UMUX-lite* 93,75 lalu dikonversi menjadi skor *SUS* dan menghasilkan nilai 83,84 yang terbukti apabila diukur menggunakan *System Usability Scale* desain tampilan pelanggan yang baru masuk dalam kategori *EXCELLENT* dengan *grade scale* B atau bisa dikatakan bahwa *secara usability* tampilan yang baru layak untuk dipakai.

5. SARAN

Adapun saran yang mungkin kedepannya dapat dipertimbangkan dan dikembangkan oleh pihak d'Orzu antara lain ialah:

1. Nantinya akan dibuatkan desain sistem untuk memudahkan implementasi sehingga kedepannya lebih mudah.
2. Dibuatkannya desain tampilan untuk mobile, karena lebih mudah untuk di aplikasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Desain Purwarupa Antarmuka Situs Web E-commerce d'Orzu Menggunakan Design Sprint" ini.

Dengan ini kami ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Agyl A. Rahmadi, S.Kom.,M.A. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas kesabaran dan dukungannya selama proses pembuatan tugas akhir.
2. Bapak Naufal Abdillah, S.Kom.,M.Kom selaku dosen wali saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama masa studi.
3. Orang tua saya, Bapak Munasik dan Ibu Iis Sulistiyawati, yang selalu menjadi sumber inspirasi, dukungan, dan doa dalam setiap langkah hidup saya. Ayah dan Ibu, terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang tiada henti-hentinya. Semua yang saya capai hari ini tidak akan terwujud tanpa doa dan dukungan dari ayah dan ibu. Bukan aku yang hebat, tetapi doa ayah dan ibu yang kuat.

4. Direktur Deorzu Skinova, Muh. Iqbal S.T., yang telah bersedia berkenan untuk mendukung saya dalam penelitian di CV. Deorzu Skinova yang kita cintai bersama
5. Hrd Deorzu Skinova, Samuel Allesandri M. S.M., yang telah membantu dan mempercayakan penelitian ini kepada saya untuk kemajuan d'Orzu bersama.
6. Rekan-rekan d'Orzu terimakasih sebanyak banyaknya atas partisipasi dalam membantu dengan penuh kesabaran dalam penelitian ini.
7. Seluruh keluarga saya yang selalu memberikan dukungan, cinta, dan kasih sayang yang tidak terhingga.
8. Teman saya yang sekaligus saya anggap seperti saudara sendiri, Fajar Aldino, selalu setia menemani saya dan memberikan dukungan dalam mengerjakan penelitian ini hingga selesai.
9. Pacar saya, Agustina Rachmawati, S.M. yang telah memberikan dukungan, cinta, dan kasih sayang. Terima kasih atas usaha dan doa yang selalu diberikan untuk saya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Helmy, W. and M. A. Lashin, M. (2021) 'Ui Ux Developer', *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 6(25), pp. 480–491.

Muqoddas, A., Yogananti, A.F. and Bastian, H. (2020) 'Usability User Interface Desain pada Aplikasi Ecommerce (Studi Komparasi Terhadap Pengalaman Pengguna Shopee, Lazada, dan Tokopedia)', *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), pp. 73–82. Available at: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3194>.

Susanto, E.H. and Hadiq, H. (2019) 'Pengembangan Startup Guna Meningkatkan Penjualan Beras Organik di Kabupaten Banyuwangi Memanfaatkan Metode Design Sprint', *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), pp. 300–307. Available at: <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3038>.