



Desain Front End Aplikasi Toko Sepatu Dixstore10 Menggunakan Metode Design Thinking

Wahyu Aziz Ramadhani¹, Bayu Priyatna², Elfina Novalia³

¹⁻³ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

Email: si21.wahyuramadhani@mhs.ubpkarawang.ac.id

Abstract. *The objective of this study is to formulate the design of Dixstore10's front-end application interface by applying the design thinking method, which focuses on user needs. Dixstore10 is a local shoe store that supports local products and offers quality shoes to different groups. In this study, the design thinking approach is implemented in five main steps, which form the core of this method. In the "Empathize" phase, surveys and interviews are conducted to further understand user needs. In the next phase, "Define," the main problems to be solved are clearly formulated. This process develops user goals, which form the basis for developing the design structure. "Ideate" visualizes the initial concept through a sitemap, while "Prototype" represents the solution design using HTML, CSS, and JavaScript technologies. The tests were conducted using the System Usability Scale (SUS) method and yielded an average score of 80.3, indicating positive user acceptance of the designed interface. The results of this study not only make an important contribution to the development of the Dixstore10 application, but also serve as a reference for other MSMEs in designing user-centric digital platforms. The iterative approach ensures relevant and functional solutions to support the growth of the MSME sector.*

Keywords: Design Thinking, Front-End, Dixstore10, Usability Testing, MSMEs.

Abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merumuskan desain antarmuka aplikasi front-end Dixstore10 dengan menerapkan metode Design Thinking yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna. Dixstore10 adalah toko sepatu lokal yang mendukung produk lokal dan menyediakan sepatu berkualitas bagi berbagai kalangan. Dalam penelitian ini, Pendekatan Design Thinking diimplementasikan melalui Lima langkah utama yang menjadi inti dari metode ini. Pada tahap Empathize, survei dan wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam tentang kebutuhan pengguna. Define adalah tahap berikutnya, di mana masalah utama yang perlu dipecahkan dirumuskan secara jelas, menghasilkan user goals yang menjadi dasar pengembangan struktur desain. Ideate memvisualisasikan konsep awal melalui sitemap, sementara Prototype merepresentasikan desain solusi menggunakan teknologi HTML, CSS, dan JavaScript. Pengujian dilakukan menggunakan metode Metode Skala Kegunaan Sistem (SUS), sebagaimana ditentukan dengan skor rata-rata - rata-rata - dari 80,3, menunjukkan penerimaan positif dari pengguna terhadap antarmuka yang dirancang. Hasil studi ini tidak hanya memberikan sumbangsih nyata bagi pengembangan aplikasi Dixstore10, tetapi juga menjadi referensi bagi pelaku UMKM lainnya dalam merancang platform digital yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pendekatan iteratif yang diterapkan memastikan solusi yang relevan dan fungsional untuk mendukung pertumbuhan sektor UMKM.

Kata Kunci: Design Thinking, Front-End, Dixstore10, Usability Testing, UMKM.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan pengaruh signifikan pada banyak sektor, seperti sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Dalam era digitalisasi ini, kehadiran platform daring menjadi salah satu cara utama bagi para pelaku usaha dalam memperluas cakupan pasar dan meningkatkan volume penjualan. Dixstore10 adalah toko sepatu lokal yang didirikan dengan visi untuk menyediakan sepatu berkualitas tinggi yang cocok untuk berbagai kalangan, mulai dari pemuda sampai ke orang dewasa. Dixstore10 fokus pada sepatu lokal seperti Ventela, Patrobas, dan Warrior. Toko ini berkomitmen untuk mendukung produk lokal dan memperkenalkan masyarakat pada berbagai pilihan sepatu yang

stylish, nyaman, dan terjangkau. Sebagai salah satu usaha UMKM, Dixstore10 berupaya mengikuti tren ini dengan menyediakan aplikasi yang mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya. Namun, hingga saat ini, Dixstore10 belum memiliki desain tampilan (front-end) yang optimal untuk menunjang pengalaman pengguna yang baik. Dengan demikian, diperlukan pendekatan yang berperan dalam membantu merancang desain front-end yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih nyaman dan meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan pendekatan yang berpusat pada pengguna, seperti metode Design Thinking, yang memungkinkan pengembang mengidentifikasi kebutuhan serta preferensi pengguna secara lebih mendalam. Metode Design Thinking telah diakui sebagai metode yang efektif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan desain. Penelitian sebelumnya oleh (Nabila & Wahyuni, 2022) menunjukkan bahwa setelah melakukan pengujian melalui prototipe digital yang ada di aplikasi dengan memberikan pertanyaan kepada responden mengenai pengembangan aplikasi dengan pendekatan metode Design Thinking, diperoleh respon yang baik. Dalam konteks pengembangan Dixstore10, tujuan studi ini adalah untuk menerapkan metodologi Design Thinking pada desain aplikasi front - end sehingga dapat memberikan hasil yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan informasi yang berguna bagi pengguna. Dixstore10's pengembangan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metodologi Design Thinking pada desain aplikasi front - end sehingga dapat memberikan hasil yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan informasi yang berguna bagi pengguna.

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini akan memberikan masukan praktis untuk pengembangan aplikasi Dixstore10 mengantisipasi bahwa penelitian ini akan memberikan masukan praktis untuk pengembangan aplikasi Dixstore10 serta menjadi referensi bagi pelaku UMKM lainnya dalam merancang platform digital yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Semoga ke depannya, pengembangan aplikasi ini tidak hanya berhenti pada tahap front-end saja, tetapi dapat diwujudkan menjadi sebuah website yang sepenuhnya fungsional dan siap digunakan oleh pelanggan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

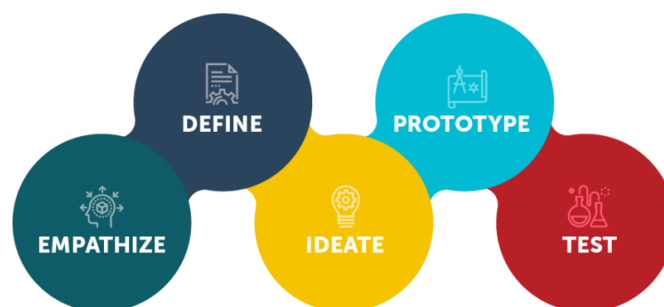
A. Front End

Front-end development adalah bagian dari pengembangan aplikasi atau situs website yang mencakup segala aspek visual dan interaktif dari situs atau aplikasi, mulai dari layout,

warna, tipografi, navigasi, hingga responsivitas aplikasi terhadap berbagai perangkat. Antarmuka pengguna atau Front-End adalah bagian dari sebuah website yang menyajikan fungsi serta kegunaannya, memungkinkan interaksi langsung dengan pengguna. Dalam era digital, responsivitas menjadi aspek penting, memungkinkan tampilan web menyesuaikan berbagai perangkat dan ukuran layar. (Di et al., 2024) Meskipun menawarkan banyak manfaat, front-end development menghadapi tantangan seperti kompatibilitas antar-browser, kinerja aplikasi, dan keamanan.

B. Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan inovatif untuk memecahkan masalah yang berpusat pada kebutuhan manusia (human-centered). Metode ini terdiri dari lima tahap: Empathize, bertujuan untuk mendalami kebutuhan dan perspektif pengguna secara mendalam. Define, berfokus pada perumusan masalah inti. Ideate, digunakan untuk menciptakan berbagai gagasan solusi. Prototype, untuk membuat model solusi dan Test, untuk menguji solusi pada pengguna. Design Thinking menekankan kolaborasi erat antara desainer dan pengguna. (Di et al., 2024). Pendekatan ini dikenal fleksibel dan efektif, memungkinkan pengembang menghasilkan solusi yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan fokus pada empati dan iterasi, Design Thinking mendorong kolaborasi antar-disiplin untuk menciptakan inovasi yang berkelanjutan.



Gambar 1. Metode Design Thinking

Sumber : (Razi et al., 2018)

C. Hyper Text Markup Language (HTML)

HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk merancang dan menyusun kerangka dasar dari sebuah halaman web. HTML berperan sebagai kerangka dasar untuk mengatur berbagai elemen dalam sebuah halaman web, seperti teks, gambar, tabel, tautan, dan elemen multimedia lainnya. Dalam pengembangan web, HTML

bekerja sama dengan CSS dan JavaScript untuk menciptakan tampilan yang interaktif dan menarik. (Soedewi, 2022). HTML terdiri dari elemen-elemen yang direpresentasikan dengan tag, seperti `<html>`, `<head>`, dan `<body>`, yang mengorganisasi struktur halaman. Tag ini memungkinkan pengembang untuk menentukan hierarki konten, seperti heading, paragraf, daftar, dan formulir. Versi terbaru, HTML5, menghadirkan fitur-fitur canggih seperti elemen semantik (`<header>`, `<footer>`, `<article>`), dukungan untuk multimedia (`<audio>`, `<video>`), serta API untuk mendukung pengembangan aplikasi web modern. HTML bersifat lintas platform, artinya halaman web yang dirancang dengan HTML dapat diakses melalui berbagai perangkat dan sistem operasi. Hal ini menjadikan HTML komponen fundamental dalam pengembangan web modern.

D. Cascading Style Sheets (CSS)

Cascading Style Sheets (CSS) merupakan salah satu teknologi utama dalam pengembangan web yang berfungsi untuk mengatur struktur dan estetika tampilan pada sebuah halaman web. CSS bekerja dengan memisahkan konten dari presentasi, memungkinkan pengembang untuk mengatur elemen visual seperti warna, font, margin, padding, dan tata letak secara keseluruhan. Dengan adanya CSS, proses pengembangan web menjadi lebih efisien karena perubahan desain dapat dilakukan secara terpusat melalui satu file atau beberapa aturan yang terorganisir (Saputra et al., 2023). CSS memiliki berbagai fitur, seperti selektor, properti, dan nilai, yang memungkinkan kontrol penuh terhadap elemen HTML. Selain itu, CSS menyediakan fitur-fitur lanjutan seperti animasi, transformasi, dan media queries yang memungkinkan desain lebih dinamis dan interaktif. Teknologi ini juga mendukung penggunaan pustaka atau framework seperti Bootstrap untuk mempercepat proses pengembangan.

E. JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan fungsionalitas dinamis pada halaman web. Dengan JavaScript, pengembang dapat membuat elemen seperti animasi, validasi formulir, menu interaktif, hingga aplikasi berbasis web. JavaScript memberikan kehidupan dalam website (Tarigan et al., 2023). Dengan kemampuannya untuk memanipulasi elemen HTML secara real-time, JavaScript memungkinkan pengembangan aplikasi web interaktif seperti formulir validasi dinamis, konten yang diperbarui tanpa muat ulang halaman (AJAX), hingga visualisasi data yang kompleks. Selain itu, JavaScript mendukung pustaka dan kerangka kerja seperti React, Vue, dan Angular, yang semakin memperluas kemampuannya dalam pengembangan web modern.

Karena fleksibilitas dan kecepatan eksekusinya, JavaScript menjadi salah satu pilar dalam pengembangan aplikasi web interaktif, memungkinkan pengalaman pengguna yang kaya dan responsif.

F. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode sederhana untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem berdasarkan umpan balik pengguna. Diperkenalkan pada tahun 1986, metode ini terdiri dari sepuluh pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert, dengan rentang nilai biasanya dari 1 (tidak setuju sama sekali) hingga 5 (sangat setuju) (Tarigan et al., 2023). SUS dikenal sebagai pendekatan sederhana dan efektif untuk mengidentifikasi masalah usability, membantu pengembang meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. menggunakan 10 pernyataan dengan skala Likert lima poin. Alat ini mampu memberikan penilaian cepat terhadap pengalaman pengguna, dengan hasil berupa skor dalam rentang 0–100. SUS menggunakan pendekatan matematis sederhana untuk menghitung skor dari jawaban pengguna:

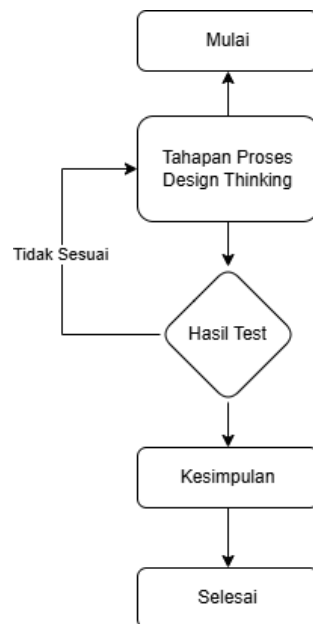
1. Nilai jawaban pada pernyataan bernomor ganjil dikurangi dengan angka 1.
2. Nilai jawaban pada pernyataan bernomor genap dikurangi dari angka maksimum, yaitu 5.
3. Skor yang telah disesuaikan dari semua pernyataan dijumlahkan untuk mendapatkan total skor awal.
4. Total skor tersebut dikalikan dengan faktor 2,5 untuk mengonversinya ke skala 0–100.
5. Rata-rata Score SUS =
$$\frac{\text{Jumlah total seluruh Score SUS}}{\text{Jumlah responden}}$$

Dalam penelitian dan industri, SUS digunakan secara luas untuk mengevaluasi kegunaan sistem dan memastikan desain berpusat pada pengguna. Skor SUS yang tinggi menunjukkan sistem mudah digunakan, sedangkan skor rendah membantu mengidentifikasi masalah yang perlu diperbaiki. Keunggulannya yang sederhana, efisien, dan dapat diandalkan menjadikan SUS alat yang penting dalam pengembangan produk digital.

3. METODE PENELITIAN

Studi ini dirancang memanfaatkan metode Design Thinking, namun pada proses kali ini akan diuraikan mulai dari awal hingga selesai dalam bentuk diagram flowchart dan narasi yang

memberikan gambaran sistematis mengenai langkah-langkah penelitian. Diagram Flowchart di bawah ini menjelaskan tahapan penelitian secara umum:



Gambar 2. Flowchart Metode Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi

1. Mulai

Tahapan dimulai dengan menentukan tujuan utama penelitian, yaitu membuat tampilan front-end aplikasi Dixstore10 menggunakan metode Design Thinking.

2. Tahapan Proses Design Thinking

Proses desain dilanjutkan dengan mengikuti tahapan Design Thinking secara interaktif yaitu :

- a. Empathize: Tahapan empathize pada penelitian ini dimulai dengan survey dan wawancara yang melakukan pendekatan langsung terhadap klien dan target pasar.
- b. Define: Define difokuskan pada menghasilkan goal planner yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan struktur konten dan tampilan antarmuka.
- c. Ideate: Desain awal divisualisasikan dalam bentuk sitemap, yaitu representasi hierarki dan struktur navigasi dari halaman-halaman utama dalam website.
- d. Prototype: Membuat prototipe awal yang merepresentasi awal dari desain solusi.

- e. Test: Melakukan pengujian dengan melibatkan pengguna. Tahap pengujian dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kenyamanan berdasarkan umpan balik pengguna.
3. Keputusan berdasarkan hasil pengujian (Hasil Test)
 - a. Apabila Tidak Sesuai:

Apabila hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe belum memenuhi kebutuhan pengguna, proses kembali ke tahapan Empathize. Iterasi dilakukan untuk memperbaiki prototipe berdasarkan masukan yang diterima.
 - b. Apabila Sesuai:

Apabila hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe sudah memenuhi kebutuhan pengguna, proses berlanjut ke tahap kesimpulan.
 4. Kesimpulan

Peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan proses iteratif yang dilakukan. Hasil penelitian akan siap digunakan untuk pengembangan aplikasi Dixstore10.
 5. Selesai

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan antarmuka aplikasi Dixstore10, metode Design Thinking diimplementasikan secara sistematis melalui lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali kebutuhan pengguna secara mendalam serta mengarahkan proses desain ke arah solusi yang benar-benar dibutuhkan pengguna. Berikut adalah hasil implementasi dari tiap tahapan :

1. Empatize

Tahapan empathize pada penelitian ini dilakukan untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna serta klien dalam perancangan website Dixstore10. Proses ini dimulai dengan survey yang melakukan pendekatan langsung terhadap klien, yaitu pemilik toko Dixstore10, guna mengetahui kebutuhan bisnis dan preferensi terhadap tampilan website. Pendekatan ini dilakukan melalui sesi wawancara yang berfokus pada informasi serta fitur-fitur yang diharapkan hadir dalam website, seperti katalog produk, kontak, dan informasi lainnya. Untuk memperoleh sudut pandang pengguna secara lebih mendalam, dilakukan juga wawancara secara langsung kepada beberapa responden dari target pasar. Wawancara

ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai hal yang dibutuhkan pengguna dari sebuah aplikasi Dixstore10, mulai dari navigasi, penyajian produk, hingga kenyamanan penggunaan.

2. Define

Setelah dilakukan tahapan empathize melalui survei dan wawancara, tahap define difokuskan pada perumusan kebutuhan pengguna dan tujuan utama dari desain website Dixstore10. Proses ini menghasilkan goal planner yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan struktur konten dan tampilan antarmuka. Berikut adalah goal planner yang sudah dibuat :

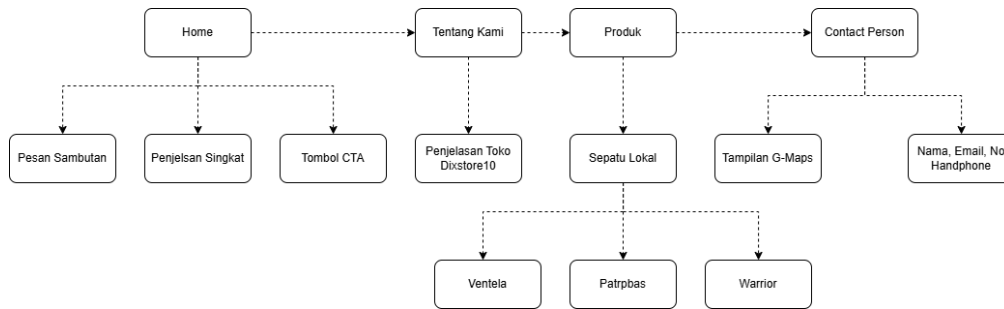


Gambar 3. Goal Planner
Sumber : Dokumen Pribadi

Tujuan dari tahap ini adalah menyelaraskan keinginan pengguna dan nilai yang ingin disampaikan oleh Dixstore10, sehingga setiap elemen antarmuka memiliki fungsi yang jelas dan mendukung pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. Ideate

Tahapan ideate merupakan proses penggalian ide-ide solusi kreatif berdasarkan kebutuhan yang sudah dirumuskan di dalam tahap define. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan konsep desain awal yang dapat menjawab permasalahan pengguna serta mewujudkan tujuan dari desain website Dixstore10. Desain awal divisualisasikan dalam bentuk sitemap, yaitu representasi hierarki dan struktur navigasi dari halaman-halaman utama dalam website.



Gambar 4. Sitemap Aplikasi Dixstore10

Sumber : Dokumen Pribadi

Sitemap ini berfungsi sebagai panduan untuk menentukan alur interaksi pengguna dan menghindari struktur navigasi yang membingungkan. Penyusunan sitemap selalu mempertimbangkan efisiensi akses informasi serta kemudahan dalam bernavigasi.

4. Prototype

Proses prototyping dilakukan dengan mengimplementasikan website ke dalam tampilan visual statis menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Desain mencerminkan style guide yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut :

Main Idea

Sepatu Lokal
Modern
Simple
Tanpa Login

Palet Warna



Typografi

Poppins
Sans-Serif

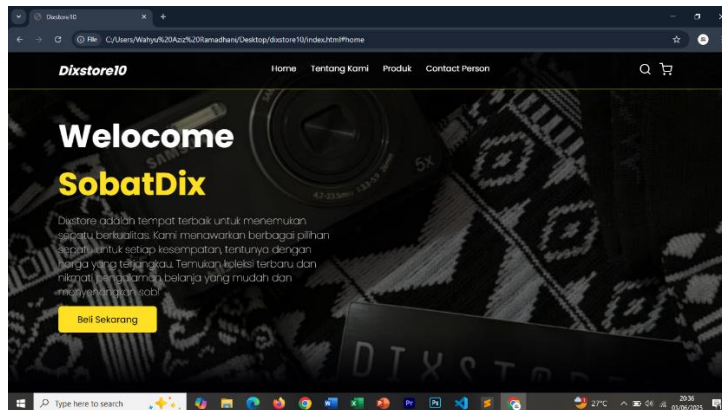
Halaman Utama

Home
Tentang Kami
Produk
Kontak

Gambar 5. Style Guide

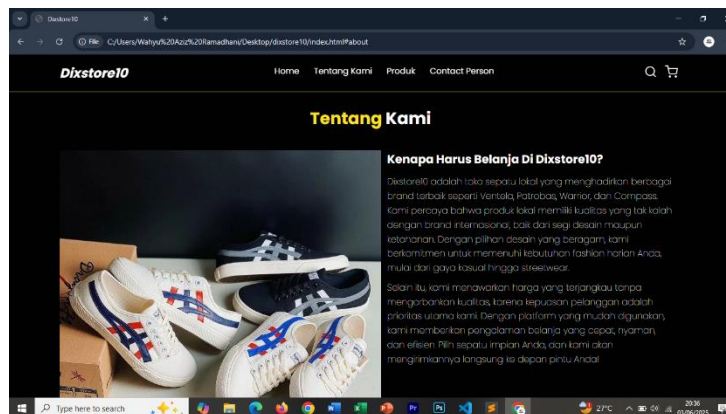
Sumber : Dokumen Pribadi

Adapun hasil tampilan website yang sudah dibuat ditampilkan melalui gambar sebagai berikut:



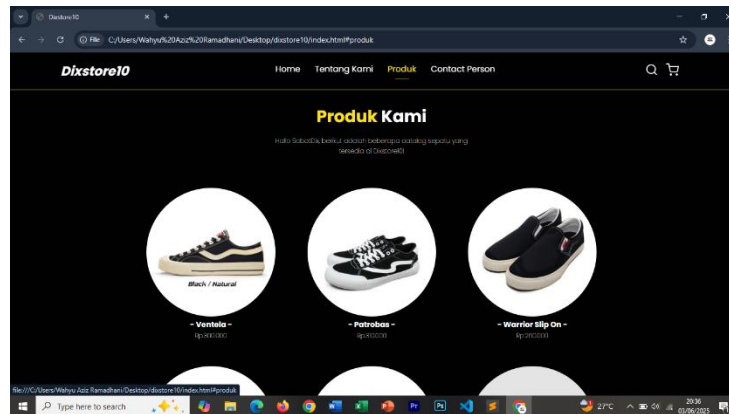
Gambar 6. Tampilan Home
Sumber : Dokumen Pribadi

Halaman Home: Menyajikan sambutan awal kepada pengunjung berupa tagline utama dan tombol ajakan untuk mulai berbelanja. Visual sepatu ditampilkan sebagai elemen hero guna menarik perhatian sejak pertama kali pengguna mengakses situs.



Gambar 7. Tampilan Tentang Kami
Sumber : Dokumen Pribadi

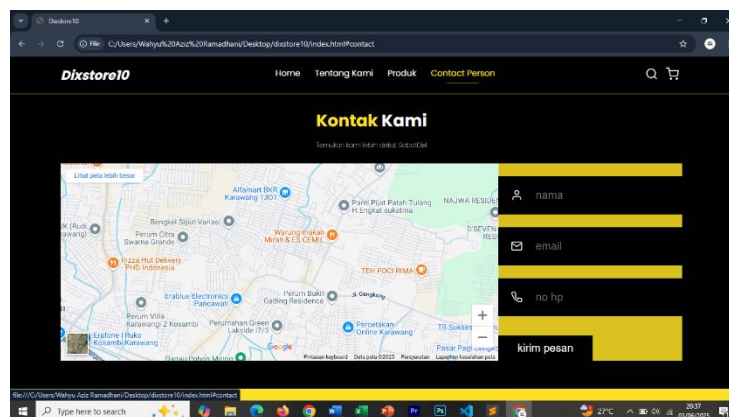
Halaman Tentang Kami: Memuat informasi singkat mengenai latar belakang brand, nilai-nilai yang dipegang, serta keunggulan produk yang ditawarkan Dixstore10. Penyajian konten dilakukan secara ringkas dan visual agar mudah dipahami pengguna.



Gambar 8. Tampilan Produk

Sumber : Dokumen Pribadi

Halaman Produk: Menampilkan katalog sepatu dengan susunan galeri yang sederhana namun menarik. Setiap produk ditampilkan lengkap dengan nama dan harga, dengan tata letak yang responsif untuk berbagai ukuran layar.



Gambar 9. Tampilan Kontak Kami

Sumber : Dokumen Pribadi

Halaman Kontak: Dilengkapi dengan formulir isian bagi pengguna yang ingin menghubungi pihak toko secara langsung, peta lokasi toko fisik, serta tautan ke media sosial resmi.

5. Test

Pengujian usability terhadap aplikasi front-end website Dixstore10 dilakukan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode ini dipilih karena mampu memberikan evaluasi kuantitatif terhadap persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan dan kenyamanan sistem secara keseluruhan. Pengujian dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 25 responden yang mewakili target pengguna aplikasi.

Tabel 1. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan SUS
q1	Saya merasa yakin saat menggunakan aplikasi Dixstore10.
q2	Aplikasi ini terasa rumit digunakan.
q3	Saya merasa fitur-fitur utama aplikasi ini baik.
q4	Saya pikir akan membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.
q5	Saya merasa fitur pencarian dan navigasi produk di aplikasi ini mudah digunakan.
q6	Saya merasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam tampilan atau fungsi aplikasi ini.
q7	Saya merasa percaya diri menggunakan aplikasi ini.
q8	Saya merasa aplikasi ini terlalu membingungkan untuk digunakan.
q9	Saya dapat dengan cepat menemukan informasi yang saya butuhkan.
q10	Saya akan senang menggunakan aplikasi ini secara rutin untuk membeli sepatu

Tabel 2. Jumlah rata-rata SUS

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Score
R 1	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	35	87,5
R 2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	32	80
R 3	4	4	3	4	2	4	2	3	3	4	33	82,5
R 4	2	4	3	4	2	3	4	3	3	3	31	77,5
R 5	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
R 6	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	31	77,5
R 7	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	34	85
R 8	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	32	80
R 9	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	37	92,5
R 10	2	4	2	2	3	2	3	3	4	4	29	72,5
R 11	3	4	3	3	4	4	2	4	2	2	31	77,5
R 12	2	2	4	4	4	3	1	2	4	3	29	72,5
R 13	4	1	4	2	2	4	4	4	4	4	33	82,5
R 14	2	3	3	3	4	2	3	3	1	3	27	67,5
R 15	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	33	82,5
R 16	4	4	2	4	2	4	3	4	2	2	31	77,5
R 17	2	4	4	4	2	3	3	2	3	4	31	77,5
R 18	2	4	4	2	3	3	2	4	4	4	32	80
R 19	3	2	2	3	4	4	4	4	2	2	30	75
R 20	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	33	82,5
R 21	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	31	77,5
R 22	2	3	2	3	4	3	3	4	3	4	31	77,5
R 23	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	36	90
R 24	1	4	3	4	4	3	4	3	4	4	34	85
R 25	4	4	2	2	4	2	3	4	3	2	30	75
Jumlah rata-rata												80,3

Hasil ini menunjukkan bahwa desain front end aplikasi Dixstore10 telah memenuhi standar dasar kegunaan dan mendapat penerimaan yang positif dari mayoritas pengguna. Adanya skor tinggi yang mencapai 80,3 dari beberapa responden menunjukkan bahwa sebagian besar fitur dan tampilan antarmuka sudah sesuai dengan harapan dan cukup mudah digunakan. Ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan Design Thinking yang diterapkan pada proses perancangan telah berhasil memetakan kebutuhan pengguna ke dalam desain yang relevan dan fungsional.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menyusun rancangan antarmuka aplikasi front-end Dixstore10 dengan dengan pendekatan Design Thinking yang menitikberatkan pada perspektif pengguna. Proses tersebut menghasilkan rancangan antarmuka yang fungsional, menarik secara visual, dan yang selaras dengan kebutuhan pengguna. Dalam tahap Empathize, pemetaan kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan survei, yang memberikan pemahaman mendalam mengenai fitur-fitur penting yang diinginkan pengguna, seperti katalog produk, navigasi sederhana, dan informasi kontak yang terintegrasi. Hasil dari tahap Define menerjemahkan kebutuhan ini ke dalam user goals yang menjadi dasar pengembangan struktur desain yang selaras dengan nilai merek Dixstore10. Proses pengembangan dan evaluasi desain dilakukan pada tahap Ideate dan Prototype dengan memanfaatkan teknologi HTML, CSS, dan JavaScript. Pengujian usability dihasilkan pengguna memberikan respons positif, ditunjukkan oleh skor rata-rata mencapai 80,3.

Pendekatan pendekatan Design Thinking terbukti mampu secara efektif dalam menggali memenuhi ekspektasi dan preferensi pengguna yang menghasilkan solusi desain yang relevan. Iterasi dalam pelaksanaan tahap pengujian menjamin bahwa rancangan aplikasi mampu menghadirkan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan dan mendukung tujuan bisnis Dixstore10. Dengan demikian, studi ini tidak semata-mata memberikan sumbangsih nyata bagi penguatan dan penyempurnaan platform digital UMKM, melainkan turut serta menjadi referensi untuk implementasi pendekatan serupa dalam pengembangan aplikasi berbasis web lainnya. Hasil ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan teknologi yang lebih luas untuk mendukung sektor UMKM di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Di, J., No, P., Selatan, K. P., & Indonesia, J. T. (2024). Rancangan dan pembuatan front end website Kelurahan Tanjunganom. 18(1), 1–12.
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX dengan metode design thinking pada aplikasi Jaya Indah Perkas. MDP Student Conference (MSC), 231–238.
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi usability pada sistem website absensi menggunakan metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>

- Rantung, R., & Mambu, J. Y. (2023). Perancangan UI/UX untuk aplikasi kedai online menggunakan metode design thinking. *CogITo Smart Journal*, 9(2), 396–410. <https://doi.org/10.31154/cogito.v9i2.585.396-410>
- Saputra, A. A., Pakpahan, A. G. S., Kurtubi, A., Amiruddin, A., Fridaniarta, B., Wicaksono, E. Y., Saputra, H., Putra, M. Y. A., & Azahra, R. Y. (2023). Pelatihan dan pembuatan website menggunakan HTML dan CSS. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), 119–125. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v1i1.41>
- Soedewi, S. (2022). Penerapan metode design thinking pada perancangan website UMKM Kiriuhuci. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Tarigan, D. D., Tommy, & Budiman, A. (2023). Rancang peta jalur angkutan umum berbasis web menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript di Visual Studio. *JIKSTRA*, 5(2), 1–13.
- Warda Henisa, C. P. (2023). Perancangan website prototype pada UMKM ekspor CV. Risman Wijaya Keramik berdasarkan analisis UI/UX dengan metode design thinking. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 225–240. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i2.178>
- Widagdo, P. B. (2016). Perkembangan electronic commerce (e-commerce) di Indonesia. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/311650384>