

**PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA E-MARKETPLACE  
UMKM BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE  
*USER CENTERED DESIGN*  
(STUDI KASUS : UMKM GEULIS)**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk mengambil Kualifikasi Penelitian,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Sulis Rosliani  
NRP : 20.304.0011



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
JUNI 2024**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan disahkan Tugas Akhir, dari :

Nama : Sulis Rosliani  
Nrp : 20.304.0011

Dengan judul :

**“PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA E-MARKETPLACE UMKM  
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*”  
STUDI KASUS : UMKM GEULIS**



Fajar Darmawan, ST., M.kom

## ABSTRAK

UMKM merupakan usaha mikro kecil dan menengah, UMKM adalah jenis perusahaan di Indonesia yang dimiliki perorangan maupun badan usaha. Perkembangan teknologi pada saat ini tentu saja mempengaruhi UMKM mengenai penjualannya. Jika kita tidak mampu menyeimbangi kemajuan teknologi pada saat ini maka penjualan pada UMKM ini mungkin akan sedikit tertinggal dikarenakan banyaknya pelanggan sekarang yang lebih senang jika berbelanja secara online. Untuk itu, dirancang sebuah sistem e-marketplace UMKM berbasis mobile ini guna memudahkan para pelanggan dalam melakukan pembelian.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna pada aplikasi mobile e-marketplace UMKM dengan menerapkan metode *User Centered Design*. Antarmuka pengguna berkaitan dengan bagaimana pengalaman dan perasaan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. *User Centered Design* Metodologi desain yang berpusat pada pengguna, bertujuan untuk menciptakan sebuah produk/layanan/aplikasi digital untuk mendorong perangkat lunak pengembang untuk fokus pada pengalaman pengguna secara keseluruhan produk perangkat lunak selama keseluruhan siklus pengembangan, Metode *user centered design* digunakan untuk membantu perancangan dikarenakan aspek utamanya adalah keterlibatan pengguna pada seluruh prosesnya. Sehingga metode ini menjadi panduan dalam membuat aplikasi atau website yang bertujuan pada kebutuhan pengguna. Proses ini meliputi langkah *Plan the Human Centered Process*, *Specify the Context of Use*, *Specify User and Organizational Requirement*, *Produce Design Solutions*, *Evaluate Designs Against User Requirement*.

Hasil penelitian tugas akhir ini adalah sebuah rancangan antarmuka pengguna berbasis mobile e-marketplace umkm GEULIS. Rancangan ini akan membantu mempermudah penjual dan pembeli melakukan jual beli tanpa harus kontak langsung dan membantu meningkatkan penjualan pada UMKM.

**Kata kunci :** *User Centered Design*, UMKM, *e-marketplace*.



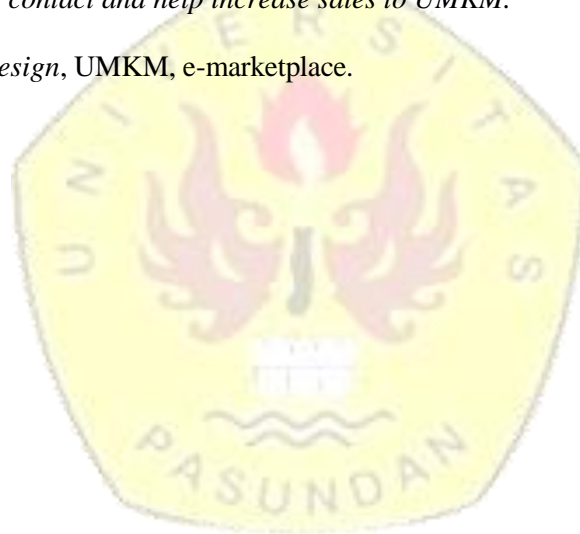
## **ABSTRACT**

*UMKM are micro, small and medium enterprises, UMKM are a type of company in Indonesia that is owned by individuals or business entities. Current technological developments of course influence UMKM regarding their sales. If we are not able to keep up with current technological advances, sales at UMKM may be slightly behind because many customers now prefer to shop online. For this reason, a mobile-based UMKM e-marketplace system was designed to make it easier for customers to make purchases.*

*This research aims to design a user interface for the MSME e-marketplace mobile application by applying the User Centered Design method. User interface is concerned with how users experience and feel when interacting with a product or service. User Centered Design User-centered design methodology, aims to create a digital product/service/application to encourage software developers to focus on the overall user experience of the software product during the entire development cycle. The user-centered design method is used to help design considering aspects The main thing is user involvement throughout the process. So this method becomes a guide in creating applications or websites that aim at user needs. This process includes steps Plan the Human Centered Process , Specify the Context of Use, Specify User and Organizational Requirement, Produce Design Solutions, Evaluate Designs Against User Requirement.*

*The research result of this final assignment is a user interface design based on the GEULIS UMK mobile e-marketplace. This design will help make it easier for sellers and buyers to buy and sell without having to have direct contact and help increase sales to UMKM.*

**Keywords :** *User Centered Design, UMKM, e-marketplace.*



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| ABSTRAK.....                                       | i    |
| <i>ABSTRACT</i> .....                              | ii   |
| KATA PENGANTAR .....                               | iii  |
| DAFTAR ISI.....                                    | iv   |
| DAFTAR ISTILAH .....                               | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                                  | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                                | ix   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                               | x    |
| DAFTAR SIMBOL .....                                | xi   |
| BAB 1 PENDAHULUAN .....                            | 1-1  |
| 2.1 Latar Belakang.....                            | 1-1  |
| 2.2 Identifikasi Masalah.....                      | 1-2  |
| 2.3 Tujuan Tugas Akhir .....                       | 1-2  |
| 2.4 Lingkup Tugas Akhir.....                       | 1-3  |
| 2.5 Metodologi Penyelesaian Tugas Akhir .....      | 1-3  |
| 2.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....        | 1-4  |
| BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU..... | 2-1  |
| 3.1 Perancangan .....                              | 2-1  |
| 3.1.1 <i>User Interface</i> .....                  | 2-1  |
| 3.1.2 <i>User Experience</i> .....                 | 2-1  |
| 3.1.3 <i>E-Marketplace</i> .....                   | 2-2  |
| 3.1.4 UMKM.....                                    | 2-2  |
| 3.1.5 <i>User Centered Design</i> .....            | 2-2  |
| 3.1.6 <i>Mobile Application</i> .....              | 2-4  |
| 3.1.7 <i>Usability</i> .....                       | 2-4  |
| 3.2 Peneliti Terdahulu.....                        | 2-5  |
| BAB 3 SKEMA PENELITIAN .....                       | 3-1  |
| 4.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir .....            | 3-1  |
| 4.2 Perumusan Masalah .....                        | 3-3  |
| 4.2.1 Analisis Sebab Akibat.....                   | 3-3  |
| 4.2.2 Analisis Solusi Masalah.....                 | 3-4  |

|  |   |      |
|--|---|------|
| 4.3  | Profil Tempat Penelitian .....                            | 3-4  |
| 4.3.1  | Visi dan Misi .....                                       | 3-5  |
| 4.3.2  | Struktur Organisasi .....                                 | 3-5  |
| BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....         |   | 4-1  |
| 5.1  | <i>Plan the Human Centered Process</i> .....              | 4-1  |
| 5.1.1  | Study Literatur.....                                      | 4-1  |
| 5.1.2  | Wawancara .....   | 4-1  |
| 4.1.3  | Diagram Aktivitas Berjalan Pembelian Produk .....         | 4-2  |
| 5.1.3  | Specify the Context of Use .....                          | 4-3  |
| 5.1.4  | Analisis Pengguna .....                                   | 4-3  |
| 5.1.5  | User Requirement .....                                    | 4-4  |
| 5.1.6  | Kebutuhan Fungsional.....                                 | 4-4  |
| 5.1.7  | Use Case Diagram .....                                    | 4-5  |
| 5.1.8  | Deskripsi Aktor.....                                      | 4-6  |
| 5.1.9  | Arsitektur Informasi.....                                 | 4-6  |
| 5.2  | <i>Specify User and Organizational Requirement</i> .....  | 4-8  |
| 5.2.1  | Skenario Use Case .....                                   | 4-8  |
| BAB 5 PEMBUATAN PROTOTYPE DAN PENGUJIAN..... |   | 5-1  |
| 5.1  | <i>Produce Design Solutions</i> .....                     | 5-1  |
| 5.1.1  | Kebutuhan Kakas.....                                      | 5-1  |
| 5.1.2  | Implementasi Prototype .....                              | 5-1  |
| 5.2  | <i>Evaluate Designs Against User Requirement</i> .....    | 5-5  |
| 5.2.1  | Evaluasi Hasil Perancangan.....                           | 5-5  |
| 5.2.2  | Pengujian Menggunakan Maze.....                           | 5-5  |
| 5.2.2.1                                      | Menentukan Responden.....                                 | 5-5  |
| 5.2.2.2                                      | Pembuatan <i>Task Scenario</i> .....                      | 5-5  |
| 5.2.2.3                                      | Hasil <i>Usability Testing Maze</i> .....                 | 5-6  |
| 5.2.3  | Pengujian <i>Usability Testing</i> dengan Kuesioner ..... | 5-22 |
| 5.2.3.1                                      | Ruang Lingkup Pengujian .....                             | 5-22 |
| 5.2.3.2                                      | Identifikasi Pengujian .....                              | 5-22 |
| 5.2.3.3                                      | Deskripsi sample pengguna .....                           | 5-23 |
| 5.2.3.4                                      | Aspek Yang Diujikan .....                                 | 5-24 |

|  |      |
|--|------|
| 5.2.3.5 Merancang Alat Ukur Usability .....        | 5-24 |
| 5.2.3.6 Melakukan Observasi Dengan Kuesioner ..... | 5-27 |
| BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....                    | 6-1  |
| 6.1 Kesimpulan .....                               | 6-1  |
| 6.2 Saran .....                                    | 6-1  |
| DAFTAR PUSTAKA .....                               | 1    |
| LAMPIRAN .....                                     | 1    |



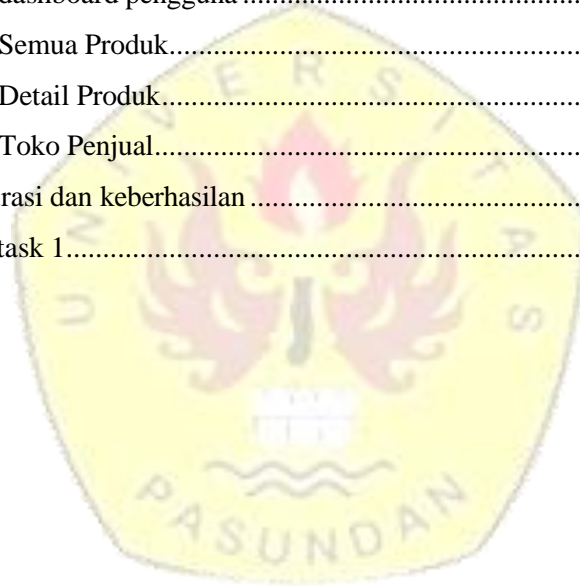
## DAFTAR TABEL

|  |      |
|--|------|
| Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....                    | 2-5  |
| Tabel 3. 1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir .....           | 3-1  |
| Tabel 3. 2 Analisis Sebab Akibat.....                    | 3-3  |
| Tabel 3. 4 Analisis Solusi Masalah.....                  | 3-4  |
| Tabel 4. 1 Wawancara.....                                | 4-1  |
| Tabel 4. 2 Daftar Pengguna .....                         | 4-3  |
| Tabel 4. 3 User Requirement .....                        | 4-4  |
| Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional .....                    | 4-4  |
| Tabel 4. 5 Kebutuhan Non Fungsional .....                | 4-4  |
| Tabel 4. 6 Deskripsi Use Case .....                      | 4-5  |
| Tabel 4. 7 Definisi Aktor .....                          | 4-6  |
| Tabel 4. 8 Skenario Use Case UC_01.....                  | 4-8  |
| Tabel 4. 9 Skenario Use Case UC_01_1 .....               | 4-11 |
| Tabel 4. 10 Skenario Use Case UC_02_2.....               | 4-13 |
| Tabel 4. 11 Skenario Use Case UC_02_3.....               | 4-15 |
| Tabel 4. 12 Skenario Use Case UC_03.....                 | 4-18 |
| Tabel 4. 13 Skenario Use Case UC_04.....                 | 4-22 |
| Tabel 4. 14 Skenario Use Case UC_05_1 .....              | 4-24 |
| Tabel 4. 15 Skenario Use Case UC_05_2.....               | 4-27 |
| Tabel 4. 16 Skenario Use Case UC_05_3.....               | 4-28 |
| Tabel 4. 17 Skenario Use Case UC_06.....                 | 4-30 |
| Tabel 4. 18 Skenario Use Case UC_07.....                 | 4-32 |
| Tabel 4. 19 Skenario Use Case UC_08.....                 | 4-33 |
| Tabel 5. 1 Responden pengujian maze sebagai pembeli..... | 5-5  |
| Tabel 5. 2 Pembuatan task skenario.....                  | 5-5  |



## DAFTAR GAMBAR

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 1. 1 Langkah-langkah Peengerjaan Tugas Akhir..... | 1-3 |
| Gambar 2. 1 Tahapan User Centered Design .....           | 2-3 |
| Gambar 3. 1 fishbone Sebab Akibat .....                  | 3-3 |
| Gambar 3. 2 Fishbone Solusi Masalah .....                | 3-4 |
| Gambar 3. 3 Logo Profil Tempat Penelitian.....           | 3-4 |
| Gambar 3. 4 Struktur Ogranisasi GEULIS .....             | 3-5 |
| Gambar 4. 1 Diagram Aktivitas.....                       | 4-3 |
| Gambar 4. 2 Diagram Use Case.....                        | 4-5 |
| Gambar 4. 3 Referensi Aplikasi.....                      | 4-7 |
| Gambar 4. 4 Arsitektur Informasi.....                    | 4-8 |
| Gambar 5. 1 Halaman daftar dan masuk pengguna .....      | 5-2 |
| Gambar 5. 2 Halaman dashboard pengguna .....             | 5-3 |
| Gambar 5. 3 Halaman Semua Produk.....                    | 5-3 |
| Gambar 5. 4 Halaman Detail Produk.....                   | 5-4 |
| Gambar 5. 5 Halaman Toko Penjual.....                    | 5-4 |
| Gambar 5. 6 Task 1 durasi dan keberhasilan .....         | 5-7 |
| Gambar 5. 7 Heatmps task 1.....                          | 5-7 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| A. Lampiran Poto Dengan Narasumber ..... | A-1 |
| B. Lampiran Berita Acara .....           | B-1 |
| C. Lampiran Surat Pengantar TA.....      | C-1 |
| D. Lampiran Pengujian.....               | D-1 |
| E. Lampiran Prototype .....              | E-1 |



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab 1 ini memberikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, dan sistematika penulisan.

#### **1.1 Latar Belakang**

Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), atau juga disebut sebagai usaha kecil dan menengah (UKM) adalah jenis perusahaan di Indonesia yang dimiliki perorangan maupun badan usaha sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Undang-undang No. 20 tahun 2008. UMKM dapat berarti bisnis yang dijalankan individu, rumah tangga, atau badan usaha ukuran kecil. Penggolongan UMKM didasarkan batasan omzet pendapatan per tahun, jumlah kekayaan aset, serta jumlah pegawai. Sedangkan yang tidak masuk kategori UMKM atau masuk dalam hitungan usaha besar, yaitu usaha ekonomi produktif yang dijalankan oleh badan usaha dengan total kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan lebih besar dari usaha menengah. Sedangkan E-marketplace adalah bagian dari e-commerce, dimana dalam e-marketplace menyediakan pasar yang didalamnya terdapat para pegiat bisnis yang melakukan usaha secara daring dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi elektronik.

GEULIS memiliki potensi besar untuk pengembangan UMKM untuk dapat dengan mudah memasarkan produknya kepada pelanggan. E-marketplace membantu pelanggan untuk dapat lebih mudah mengetahui informasi mengenai produk umkm yang ingin dibeli dan meningkatkan penjualan juga mengurangi kontak langsung antara pelanggan dan penjual. Namun pada saat ini UMKM GEULIS belum mempunyai aplikasi untuk memasarkan produknya, sehingga pembeli harus melakukan pembelian secara langsung kepada penjual, maka dibuatlah sebuah rancangan aplikasi e-marketplace ini. Dengan adanya e-marketplace UMKM berbasis mobile ini produk umkm dapat dipasarkan melalui media online, dan mempermudah pembeli untuk membeli barang yang di inginkan dan diharapkan dapat meningkatkan penjualan UMKM.

*Mobile application* atau Aplikasi seluler adalah berjalan pada perangkat seluler genggam kecil yang dapat dipindahkan, mudah digunakan dan dapat diakses dari mana saja dan di mana saja, kapanpun dan dimanapun. Aplikasi seluler terdiri dari perangkat lunak/kumpulan program yang berjalan pada perangkat seluler dan memiliki fungsi dan tugas tertentu bagi pengguna. Aplikasi seluler luas digunakan, seperti panggilan, perpesanan, browsing, chatting, jejaring sosial komunikasi, audio, video, permainan dll. Aplikasi seluler saat ini mencakup beberapa hal yang berbeda platform sistem operasi (misalnya, iOS, Android, Windows 7, dll.), pembuat perangkat keras yang berbeda (Apple, HTC, Samsung, Google, dll.), metode pengiriman (yaitu, aplikasi asli, aplikasi web seluler) dan platform komputasi (yaitu, ponsel cerdas, tablet). *User Interface* (Antarmuka) atau yang sering disebut UI adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna. UI merupakan tampilan awal produk

yang dilihat oleh pengguna dan sangat perlu diperhatikan, tidak hanya menarik, namun juga bisa fleksibel saat ditampilkan di perangkat yang berbeda. Komponen dari tampilan UI sendiri dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan.

Memilih aplikasi berbasis mobile dibandingkan website didasarkan pada beberapa alasan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna, aksesibilitas, dan fitur-fitur yang dapat diimplementasikan. Alasan utamanya seperti kinerja dan responsivitas, aplikasi mobile biasanya lebih cepat dan responsif dibandingkan dengan website, karena data dan elemen UI seringkali diunduh dan disimpan secara lokal di perangkat. Aplikasi mobile dirancang khusus untuk perangkat mobile, sehingga dapat memanfaatkan fitur-fitur seperti navigasi berbasis gestur, notifikasi push, dan integrasi dengan perangkat keras (seperti kamera, GPS, dan lainnya). Aplikasi mobile dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur perangkat seperti kamera, mikrofon, sensor, dan lainnya, yang mungkin tidak tersedia atau lebih sulit diakses melalui website.

User Centered Design pertama kali muncul di laboratorium University of California San Diego (UCSD) oleh Donald Norman's pada tahun 1980 dan menjadi terkenal setelah penerbitan buku yang berjudul "*User-Centered System Design: New Perspectives on Human Computer Interaction*" (Norman & Draper 1986). User Centered Design adalah pendekatan dalam pembuatan desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam pada pembuatan desainnya. Desain yang berpusat pada pengguna (UCD) muncul dari HCI dan merupakan metodologi desain perangkat lunak untuk pengembang dan desainer. Intinya, ini membantu mereka membuat aplikasi yang memenuhi kebutuhan penggunanya. Dengan memilih metode *User Centered Design* membantu memastikan bahwa produk akhir mudah digunakan dan efektif dalam menyelesaikan tugas yang diinginkan pengguna.

Perancangan ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna UMKM GEULIS, Perancangan *Mobile Application* ini bertujuan untuk dapat lebih mudah diakses dan diketahui banyak orang untuk melakukan jual beli antara penjual dan pembeli.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, permasalahan yang diangkat untuk Tugas Akhir ini adalah dibutuhkannya sebuah teknologi/rancangan antarmuka yang dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai produk dan membelinya dengan cara mudah tanpa harus kontak langsung dengan penjual juga diharapkan dapat meningkatkan penjualan pada UMKM.

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir yang ingin dicapai yaitu dapat menghasilkan rancangan antarmuka pengguna yang dapat membantu UMKM GEULIS memberikan informasi produknya melalui *mobile application*, dan mengurangi kontak langsung antara penjual dan pembeli, juga diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan.

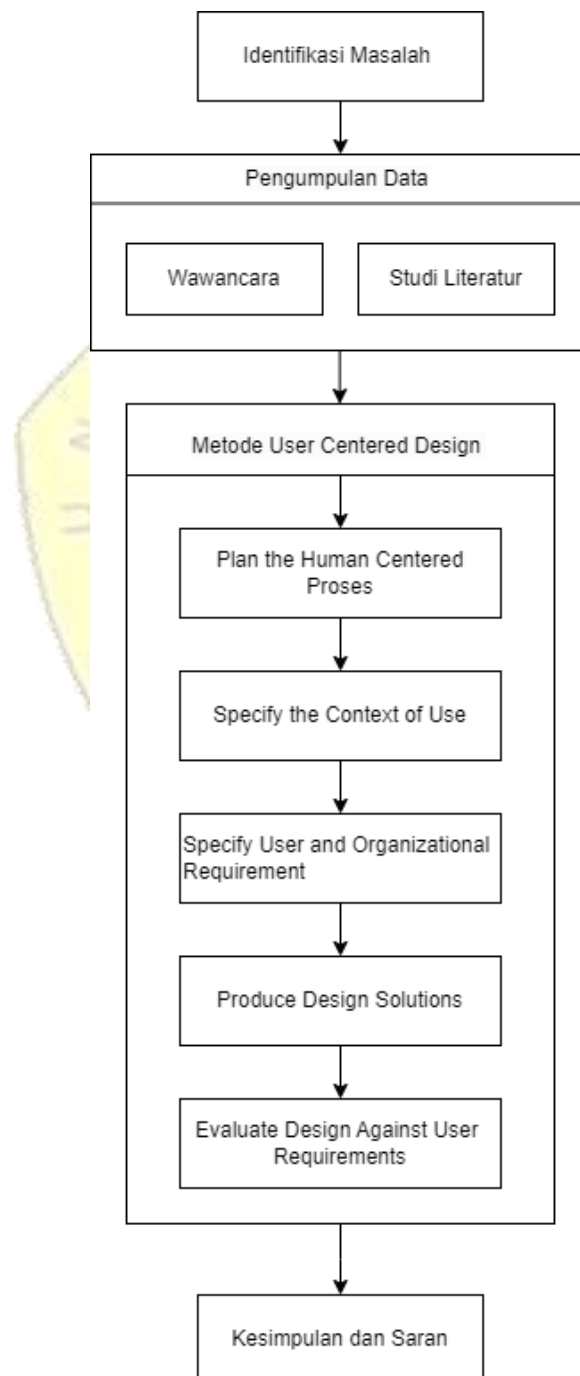
#### 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar penelitian tugas akhir ini dapat fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka lingkup dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Produk yang dihasilkan hanya sebuah rancangan antarmuka pengguna dengan jenis *high-fidelity prototype*.

#### 1.5 Metodologi Penyelesaian Tugas Akhir

Berikut merupakan rincian dari pengerjaan Tugas Akhir.



Gambar 1. 1 Langkah-langkah Peengerjaan Tugas Akhir

Langkah-langkah penyelesaian tugas akhir adalah sebagai berikut :

#### 1. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini, pada tahap ini bermaksud agar memahami permasalahan yang akan diteliti, sehingga pada tahap analisis dan perancangan mengetahui batasan dari permasalahan yang diteliti.

#### 2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan mencari data-data kebutuhan yang relevan dan valid secara teoritis dari sumber yang jelas. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan data-data penunjang yang diperlukan untuk mendukung pada tahap analisis dan perancangan. Adapun cara- cara pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### 1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan perbandingan referensi yang didapat dari buku, jurnal ilmiah dalam bentuk buku cetak maupun *e-book* di internet untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah yang sudah diidentifikasi serta dengan tujuan dari tugas akhir ini.

##### 2. Wawancara

Tahap wawancara ini dilakukan terhadap narasumber dari tempat penelitian dengan ketua UMKM GEULIS, untuk memperoleh data tentang perancangan yang dibutuhkan.

#### 3. Metode User Centered Design

UCD Metodologi desain yang berpusat pada pengguna, Tujuannya adalah untuk mendorong perangkat lunak pengembang untuk fokus pada pengalaman pengguna secara keseluruhan produk perangkat lunak selama keseluruhan siklus pengembangan. Pada metode ini dilakukan pengumpulan data dengan wawancara dan studi literature, mencari tahu siapa saja pengguna system,tugas pengguna, karakteristik, serta keadaan yang menyebabkan pengguna menggunakan system, melakukan identifikasi kebutuhan pengguna, lalu dilakukannya perancangan prototype dan terakhir dengan pengujian.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap kesimpulan dan saran ini dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dibuat berdasarkan hasil perancangan pada tugas akhir ini, dan menuliskan saran-saran yang akan dapat dilakukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

### **1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini dibuat berurutan untuk menggambarkan setiap bab yang ada dalam tugas akhir, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan umum penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

## **BAB 2. LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU**

Bab ini berisi tentang landasan teori dan penelitian terdahulu berisi definisi, teori - teori serta konsep yang akan digunakan dalam pengerjaan tugas akhir.

## **BAB 3. SKEMA PENELITIAN**

Bab ini berisi uraian tentang alur penyelesaian tugas akhir, analisis masalah, solusi yang diberikan, kerangka pemikiran teoritis, dan profil tempat penelitian.

## **BAB 4. ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX**

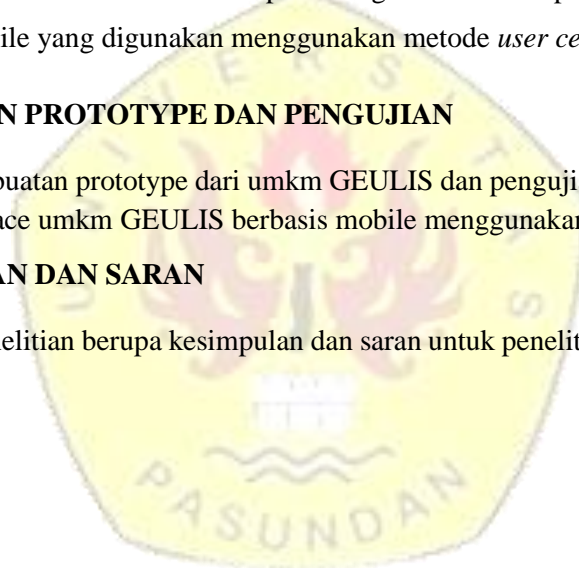
Bab ini berisi rincian analisis kebutuhan dan perancangan antarmuka pengguna e-marketplace UMKM GEULIS berbasis mobile yang digunakan menggunakan metode *user centered design*.

## **BAB 5. PEMBUATAN PROTOTYPE DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisikan pembuatan prototype dari umkm GEULIS dan pengujian dari antarmuka perancangan antarmuka e-marketplace umkm GEULIS berbasis mobile menggunakan metode *user centered design*.

## **BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

|       |  |
|-------|--|
| DRN86 | Draper, N. &. (1986). <i>Desain sistem yang berpusat pada pengguna: Perspektif baru tentang Interaksi Manusia Komputer</i> . California: 1986.   |
| FHA23 | Febrina Hedy Anggraini <sup>1</sup> , E. L. (2023). Penerapan User Centered Design Pada Perancangan Website Inovasi Pelayanan. <i>Indonesian Journal of Computer Science</i> , 3858-3871.                                    |
| FIN20 | fikri, N. (2020). analisis dan rancang bangun prototype web marketplace UMKM juara. <i>jurnal teknologi terpadu</i> , 66-71.   |
| HNR22 | Hardimura, N. R. (2022). Rancang ulang aplikasi marketplace berbasis mobile menggunakan metode user centered design (studi kasus : pasar ujung berung Bandung).  |
| LAR20 | larasati. (2020). evaluasi penggunaan website universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta dengan menggunakan metode usability testing. <i>computatio journal</i> , 68-77.   |
| MAA23 | Muhammad Aulia Asshiddiqie*, C. E. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur) . <i>journal.unpas.ac.id</i> , 1-8.                 |
| NOR88 | Norman. (1988). <i>The Psychology of Everyday Things (POET)</i> . California: 1988.  |
| RAA22 | Rahmawati, A. &. (2022). Penerapan metode double diamondmethod on thedesign user interface website. <i>jurnal komunika: jurnal komunikasi.</i> , 11-22.  |
| SAO21 | Siagian, A. O. (2021). Strategi pemasaran e-commerce bagi umkm Indonesia untuk eningkatkan perekonomian Indonesia. <i>Jurnal Akrab Juara</i> , 1-15.   |
| WMD22 | wijayanti, M. D. (2022). Perancangan tampilan antarmuka pengguna aplikasi web praktik kerja industri (prakerin) menggunakan metode design thinking(studi kasus : SMKN 2 SINGOSARI) . <i>Jurnal Pengembangan</i> , 1007-1017. |
| ZRA22 | Zanuar, R. A. (2022). Perancangan website konseling menggunakan metode user centered design (studi kasus : konseling online psikologi temanmu).  |