



DESAIN USER INTERFACE SISTEM ORDER BERBASIS MOBILE UNTUK PRODUK *BRAND CLOTHING* PADA ROWN DIVISION

Martin Setyawan¹, Ravenska Perkins²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana,
Jl. Diponegoro No.52-60 Salatiga

Email : martin.setyawan@uksw.edu¹ 692015039@student.uksw.edu²

Abstrak – Rown Division adalah sebuah usaha di bidang *clothing* anak muda yang berada di kota Solo dan berusaha untuk mengembangkan area pemasaran. Pengembangan teknologi informasi yang sangat cepat merubah perilaku konsumen dalam berbelanja secara online dengan menggunakan teknologi ponsel. Hal tersebut membuat dunia usaha juga harus berinovasi di bidang teknologi untuk tetap dapat mengikuti perilaku belanja konsumen, maka dibuatlah penelitian perancangan user interface mobile untuk *system ordering* Rown Division. Desain meliputi pemetaan kebutuhan pengguna, dan desain user interface yang disesuaikan dengan *user experience*. Melalui penelitian desain user interface mobile ordering diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada konsumen dalam berbelanja di Rown Division dengan menggunakan aplikasi ponsel dan dapat membantu perusahaan dalam pengembangan pemasaran.

Kata Kunci – aplikasi mobile, penjualan online, desain UI

Abstract – Rown Division is a business in the field of youth clothing in the city of Solo and is trying to develop a marketing area. The rapid development of information technology has changed consumer behavior in shopping online using mobile phone technology. This makes the business world also have to innovate in the field of technology to stay abreast of consumer shopping behavior, so a research was made on designing a mobile user interface for the Rown Division ordering system. Design includes mapping user needs, and designing user interfaces that are tailored to the user experience. Through research on the design of the mobile ordering user interface, it is hoped that it will make it easier for consumers to shop at Rown Division using a mobile phone application and can help companies in marketing development.

Keywords – mobile application, online shopping, UI design

I. PENDAHULUAN

Rown Division adalah *clothing brand* asal kota Solo yang berdiri pada tahun 2007. Berawal dari *passion* yang tinggi terhadap dunia *fashion*, Rown Division telah menjadi salah satu *clothing brand* terbesar di Solo. Rown Division mengawali perjalanannya dari toko pertamanya di kawasan Kalitan yang merupakan salah satu sentral kegiatan skema kreatif terutamanya *fashion* dan musik kota Solo pada

masanya. Tiga tahun kemudian Rown Division pindah ke toko yang lebih besar di kawasan Manahan. Di tahun yang sama Rown Division memperluas produknya dengan merilis Pretty Rown dan Rown Junior. Rown Division salah satu perusahaan *clothing* yang sedang berkembang dan memiliki moto perusahaan “ *Beyond Fantasy* “. Berawal dari sebuah brand lokal berfondasikan *passion* kemudian menjadi menjadi *brand* yang tersebar di seluruh Indonesia. Rown Division memasuki dunia fashion dengan spesifikasi *clothing company* mulai beradaptasi dengan pasar dan merealisasikan dengan memproduksi dan mendistribusikan berbagai macam produk.

Tren belanja *online* juga berkembang pesat sepanjang tahun 2020 [1]. Hal ini juga menjadikan penjualan *online* Rown Division meningkat selama masa pandemi covid-19. Rown Division sebenarnya telah memiliki *platform website*, namun ada kendala dalam efisiensi konfirmasi pembayaran yang harus dilakukan dua kali, sehingga konsumen merasa repot. Rown Division juga menggunakan Instagram untuk memantu pemasaran online. Kendala yang dalam Instagram adalah konsumen kesulitan melihat produk-produk dari Rown Division. Permasalahan yang dihadapi dalam e-commerce pembeli maupun reseller harus adaptasi aturan dan penambahan modal seperti ongkos pengiriman yang mempengaruhi harga pokok penjualan produk.

Berdasarkan masalah yang dihadapi diatas maka Rown Division mengembangkan aplikasi *mobile*. Rown Division diharapkan menjadi lebih eksklusif dan dapat menjangkau penjualan secara personal, bahkan melalui fitur *custom* di aplikasi *mobile* maka calon pembeli dapat menambahkan beberapa atribut tambahan pada produk yang dipesan. Perancangan *user interface* merupakan tahapan *define and design* dalam membangun aplikasi *mobile*. *User interface* sangat penting karena merupakan tahap awal pengguna dapat berinteraksi dengan sistem. *Sehingga user interface* yang bagus dapat mencerminkan tampilan dari tujuan perusahaan kedepan. Fokus *user interface* pada penelitian ini meliputi: *brand company identity*, *user friendly* dan estetika *control system*. Keunggulan aplikasi *mobile* lainnya adalah *push-notification*, sehingga konsumen bisa mendapatkan informasi terbaru dari Rown Division.

Dalam bagian pengembangan aplikasi *mobile* dirancang *user interface mobile* untuk sistem order Rown Division. Aplikasi *mobile* menggunakan sistem operasi android. Desain yang akan dihasilkan meliputi pemetaan kebutuhan pengguna, desain *user interface* dan disesuaikan dengan *user experience*.

II. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya tentang Analisis dan perancangan desain antarmuka aplikasi penjualan makanan sehat dengan metode design sprint. Dalam evaluasi usability atau proses *usability testing* yang dilakukan setelah perancangan *user interface* menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 79,32% yang berarti acceptable pada urutan grade B dengan memperoleh range good [2]. Penelitian kedua yaitu

perancangan *user interface* aplikasi mobile lele (marketplace penjualan lele) menggunakan metode *design thinking*. Berdasarkan hasil pengujian untuk sistem konsumen diperoleh nilai 85 yang di mana masuk ke dalam karakteristik tingkat acceptability tinggi, grade scale bernilai B, dan adjective rating tergolong excellent. Untuk sistem penjual olahan didapat nilai 85,5 dengan *acceptability* tinggi, *grade scale* sama dengan B, dan *adjective rating* tergolong excellent. Sedangkan pada sistem pembudidaya, diperoleh angka 84 dengan acceptability tinggi, grade scale sama dengan B, dan adjective rating tergolong excellent [3].

Perbedaan penelitian pertama dengan penelitian ini yaitu pada penelitian pertama menggunakan design sprint dan penelitian ini menggunakan pada penelitian ini secara spesifik user interface dirancang untuk perusahaan. Perbedaan penelitian kedua dengan penelitian ini yaitu penelitian kedua menggunakan *design thinking* untuk objek penelitian *market place* sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem penjualan dan promosi produk *brand clothing*.

User Interface (UI) adalah ruang tempat terjadinya interaksi antara manusia dan mesin. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk memungkinkan pengoperasian dan kontrol yang efektif alat dari sisi manusia, sementara alat secara bersamaan memberikan informasi yang membantu proses pengambilan keputusan operator. Contoh dari konsep antarmuka pengguna yang luas ini mencakup aspek interaktif sistem operasi komputer dan kontrol proses. Secara umum, tujuan desain antarmuka pengguna adalah menghasilkan antarmuka pengguna yang membuatnya mudah, efisien, dan menyenangkan (ramah pengguna) untuk mengoperasikan sistem dengan cara yang menghasilkan hasil yang diinginkan (yaitu kegunaan maksimum). Secara umum berarti bahwa pengguna perlu memberikan masukan minimal untuk mencapai keluaran yang diinginkan, dan juga bahwa sistem meminimalkan keluaran yang tidak diinginkan bagi pengguna [4].

Antarmuka pengguna terdiri dari satu atau lebih lapisan, termasuk *Human-Machine Interface* (HMI), perangkat yang mengimplementasikan HMI disebut perangkat *Human Interface Device* (HID). Istilah lain untuk antarmuka *Human-Machine* adalah *Man-Machine Interface* (MMI) dan jika machine yang dimaksud adalah komputer maka disebut *Human-Computer Interface* (HCI). Lapisan UI tambahan dapat berinteraksi dengan satu atau lebih indra manusia, termasuk UI visual (penglihatan). Antarmuka pengguna adalah bagian dari sistem yang menangani interaksi manusia-sistem. Dalam sistem yang kompleks, antarmuka manusia-sistem terkomputerisasi. Istilah antarmuka manusia-sistem meluas juga ke perangkat lunak yang didedikasikan untuk mengontrol elemen fisik yang digunakan untuk interaksi manusia-komputer. Rekayasa antarmuka manusia-sistem ditingkatkan dengan mempertimbangkan ergonomi (faktor manusia). Disiplin terkait adalah Human Factors Engineering (HFE) dan Usability Engineering (UE), yang merupakan

bagian dari rekayasa sistem. Tools yang digunakan untuk memasukkan faktor manusia dalam desain antarmuka dikembangkan berdasarkan pengetahuan ilmu komputer, seperti grafik komputer, sistem operasi, bahasa pemrograman. Saat ini, digunakan ekspresi antarmuka pengguna grafis untuk antarmuka manusia-mesin di komputer, karena hampir semuanya sekarang menggunakan grafis [4].

Flat design adalah bahasa desain minimalis atau gaya desain yang biasa digunakan dalam *Graphical User Interface* (GUI) (seperti aplikasi web dan aplikasi seluler), dan juga dalam materi grafis seperti poster, seni, dokumen panduan, dan produk penerbitan. *Flat design* adalah gaya desain antarmuka yang menekankan penggunaan elemen sederhana, tipografi, dan warna datar secara minimalis [5]. Desainer lebih memilih flat design karena memungkinkan desain antarmuka menjadi lebih ramping dan efisien. Lebih mudah untuk menyampaikan informasi dengan cepat sambil tetap terlihat menarik secara visual. Kelebihan flat design juga dapat membuat desain antarmuka yang responsif terhadap perubahan ukuran di berbagai perangkat menjadi lebih mudah. Dengan elemen desain minimal, dapat memuat lebih cepat dan mengubah ukuran dengan mudah, dan tetap terlihat tajam di layar definisi tinggi. Flat design terutama dipengaruhi oleh Gaya Tipografi Internasional (juga dikenal sebagai Gaya Swiss), Antarmuka Pengguna teks dan Modernisme [6].

Sebuah antarmuka digunakan terus-menerus, pengguna pasti akan mengembangkan kebiasaan untuk menggunakan antarmuka tersebut. Peran desainer dengan demikian dapat dicirikan sebagai memastikan pengguna membentuk kebiasaan baik. Desainer berpengalaman dengan antarmuka lain juga akan mengembangkan kebiasaan, dan sering membuat asumsi bawah sadar tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka. *User Experience* (UX atau UE) adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan dan mengalami produk, sistem, atau layanan. UX mencakup persepsi seseorang tentang utilitas, kemudahan penggunaan, dan efisiensi. Meningkatkan pengalaman pengguna penting bagi sebagian besar perusahaan, perancang, dan pembuat konten saat membuat dan menyempurnakan produk karena pengalaman pengguna yang negatif dapat mengurangi penggunaan produk dan, oleh karena itu, dampak positif yang diinginkan; sebaliknya, merancang menuju profitabilitas sering bertentangan dengan tujuan pengalaman pengguna yang etis dan bahkan menyebabkan kerugian. Pengalaman pengguna bersifat subjektif. Namun, atribut yang membentuk pengalaman pengguna bersifat objektif [4].

User Experience mencakup semua aspek interaksi antara pengguna akhir dengan perusahaan, layanannya, dan produknya. Standar internasional tentang ergonomi interaksi sistem manusia, ISO 9241-210, mendefinisikan *user experience* sebagai persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan atau antisipasi

penggunaan produk, sistem, atau layanan. Menurut definisi ISO, pengalaman pengguna mencakup semua emosi pengguna, keyakinan, preferensi, persepsi, respons fisik dan psikologis, perilaku dan pencapaian yang terjadi sebelum, selama, dan setelah digunakan. ISO juga mencantumkan tiga faktor yang memengaruhi pengalaman pengguna: sistem, pengguna, dan konteks penggunaan. Jika sebuah situs sistem memiliki arsitektur informasi yang buruk dan pengguna kesulitan menemukan apa yang mereka cari, maka pengguna tidak akan memiliki pencarian yang efektif, efisien, dan memuaskan [7].

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Mixed Method Research (MMR)*. *Mixed Method Research* adalah metode penelitian yang diaplikasikan bila peneliti memiliki pertanyaan yang perlu diuji dari segi *outcomes* dan prosesnya, serta menyangkut kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Karena berfokus pada *outcomes* dan proses, maka desain MMR biasa digunakan dalam penelitian evaluasi program. [8]. Informasi yang diperoleh melalui metode ini, yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara.

1. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan untuk mendapatkan informasi tertentu. Dialog dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada narasumber. Wawancara dapat dilakukan secara individu atau kelompok [9]. Wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang perancangan desain *user interface mobile ordering* Rown Divison. Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara mendalam terhadap manajemen Rown Division.

2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah observasi terhadap objek yang menarik dengan menggunakan semua indera [9]. Oleh karena itu, metode observasi adalah metode yang menyelidiki secara sistematis fenomena atau peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu dengan menggunakan indera (khususnya mata). Cara ini dilakukan dengan mengamati secara langsung apa yang terjadi.

3. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan linear strategi. Alasan penggunaan strategi linear karena strategi tersebut menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya [10].

b. Pengumpulan Data

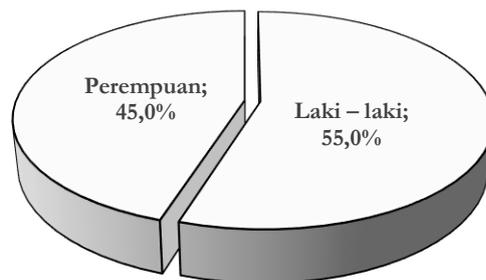
Setelah dilakukan tahap identifikasi masalah, tahap selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Hasil pengumpulan data

digunakan untuk perancangan desain *user interface*. Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan wawancara pada manajer marketing, admin platform digital Rown Division.

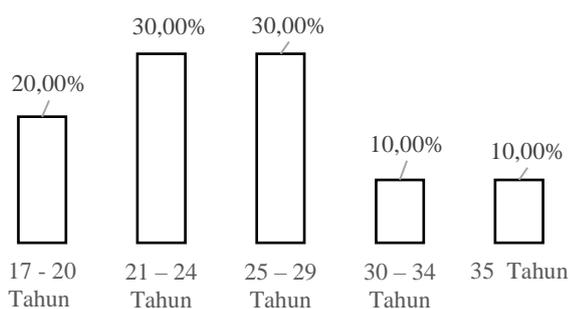
Hingga saat ini belum ada *big data* yang mampu menampung dan mengidentifikasi *customer* yang rutin melakukan pembelian, selain itu ketersediaan platform penjualan yang dimiliki oleh Rown Division perlu dilakukan pengembangan desain yang lebih modern dengan terintegrasi pada perangkat mobile. Pengumpulan data sekunder dilakukan untuk melengkapi data primer diperoleh dari berbagai literatur. Berbagai macam elemen, kontrol dan gaya desain *user interface* disesuaikan dengan produk bisnis Rown Division.

c. Deskripsi Data Target Konsumen

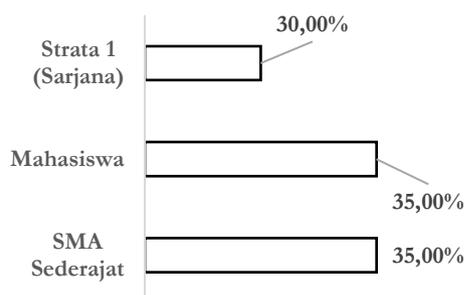
Dari gambar Gambar 1 di bawah, menunjukkan data target konsumen berdasarkan jenis kelamin yang menunjukkan laki – laki 55% dan perempuan 45%. Pada gambar 2 menunjukkan data target konsumen berdasarkan usia kurang dari 20 tahun hingga 35 tahun. Dan yang terakhir yaitu gambar 3 yang menunjukkan data target konsumen berdasarkan pendidikan yaitu Strata 1, Mahasiswa, dan SMA.



Gambar 1. Target Konsumen Berdasarkan Jenis Kelamin



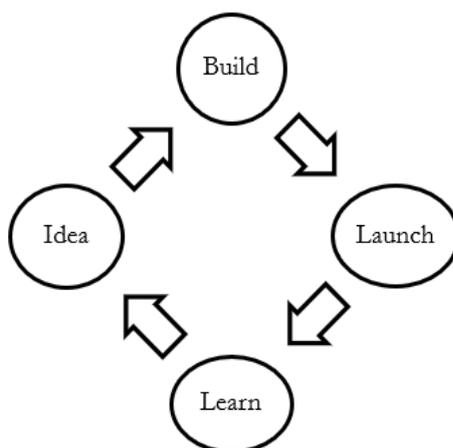
Gambar 2. Target Konsumen Berdasarkan Usia



Gambar 3. Target Konsumen Berdasarkan Pendidikan

d. Teknik Perancangan Sistem

Teknik perancangan menggunakan *design sprint*. *Sprint* adalah proses untuk menjawab pertanyaan bisnis penting melalui desain dan pengujian ide dengan pelanggan.



Gambar 4. *Design Sprint*
(Sumber: Jake Knapp - The Sprint Book, 2019)

Design sprint merupakan pengembangan dari strategi bisnis, inovasi, ilmu perilaku dan pemikiran desain.

1. *Understand The Problem*

Pada awal sprint, Peneliti menetapkan tujuan jangka panjang. Produk harus berfungsi sebagai untuk membuat semua orang tertarik. Setelah ditetapkan, penting untuk mengubah tujuan menjadi item.

2. *Ideate The Solutions*

Demonstrasi awal untuk meneliti tingkat kompetensi dan menemukan contoh produk yang sudah ada yang dapat menjadi inspirasi untuk solusi. Untuk mencari informasi tentang solusi dilakukan sketsa dalam empat Langkah yaitu: (1) notes; (2) ideas; (3) exercise, (4) solution sketch.

3. *Make a decision*

Menentukan solusi terbaik untuk produk. Proses untuk mencapai solusi

terbaik dapat dilakukan menggunakan story board. Story board dilakukan untuk memberikan konteks dan kedekatan dengan pengguna sebelum berinteraksi dengan produk.

4. *Create a Prototype*

Setelah merancang *storyboard* kemudian dibuat *prototype design user interface*. Idealnya kualitas *prototype* harus cukup baik sehingga tampak nyata bagi pengguna tetapi tidak terlalu banyak waktu untuk menyempurnakannya.

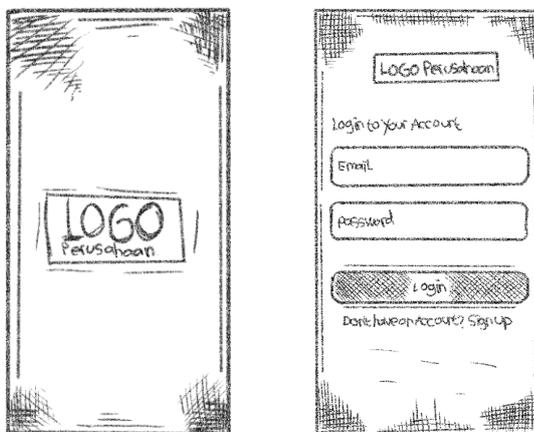
5. *Test Prototype with Users*

User testing dilakukan dengan pengguna yang sesuai profile target pelanggan. Seluruh desain berpusat pada pengguna untuk membangun produk dan layanan sesuai kebutuhan dan keinginan dari konsumen.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sketsa Perancangan *User Interface*

Sketsa merupakan gambaran kasar dalam merancang tampilan suatu sistem maupun aplikasi. Sketsa merupakan rancangan paling sederhana yang bisa dilakukan oleh seorang designer.

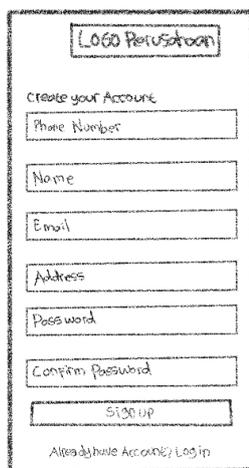


(5.a)

(5.b)

Gambar 5. Sketsa: *welcome screen*, (a) dan *sign in* (b)

Pada langkah gambar 5 dijelaskan sketsa untuk tampilan awal ketika aplikasi dibuka. Terdapat tombol untuk melakukan pendaftaran dan juga tombol untuk melakukan login.

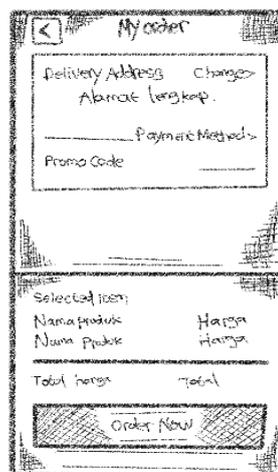
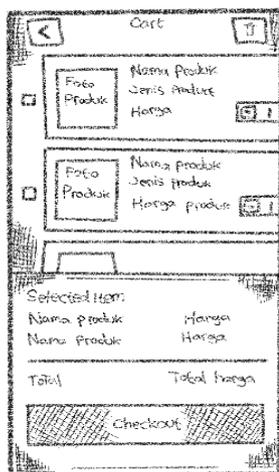


(6.a)

(6.b)

Gambar 6. Sketsa: (a) Registration page dan Home Page

Setelah menganalisis inti dari persoalan dan mengakomodasi skenario bahwa aplikasi akan digunakan oleh beragam pengguna. Pada konsep perancangan disusun *user iinterface* aplikasi yang *clear*, dengan warna terang dan alur pengguna yang lebih sederhana.



(7.a)

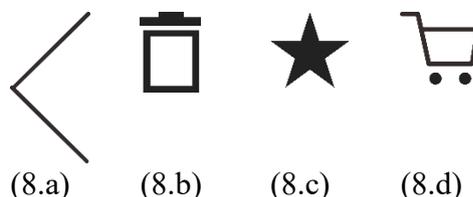
(7.b)

Gambar 7. Sketsa: (a) cart dan (b) My order

Aplikasi memungkinkan pengguna dapat memesan pengambilan barang, penjadwalan dan melacak langsung ekspedisi pengiriman. Item daftar pesanan dikelompokkan dalam tiga kategori utama yaitu berdasarkan urutan: visual pendukung, teks utama dan metadata.

B. Rancangan Komponen User Interface

Seluruh elemen dalam cakupan rancangan *user interface* Rown Division Mobile Apps telah mempertimbangkan tata letak, warna, tipografi dan grafis.



Gambar 8: (a) *back button*, (b) *delete product*, (c) *rating*, (d) *shopping cart*

Pada gambar 8 Elemen *back button* digunakan jika pengguna ingin Kembali ke halaman sebelumnya. Elemen *delete product* untuk menghapus produk di dalam list. Elemen *rating product* untuk memberikan *rating product* dalam aplikasi. Elemen *Shopping Cart* digunakan untuk keranjang belanja konsumen.

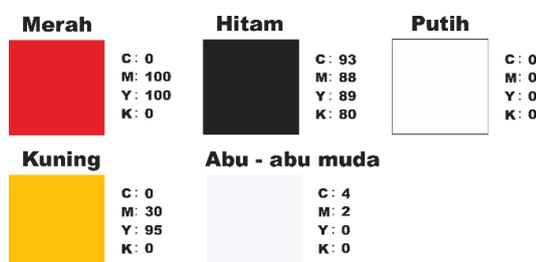


Gambar 9: (a) logo perusahaan, (b) *user information*, (c) halaman utama, (d) *Search product*

Logo perusahaan dikonversi menjadi *image*. Elemen *user information* digunakan sebagai profile konsumen. Elemen *home* digunakan untuk kembali ke halaman utama. Elemen *search product* digunakan untuk mencari produk yang di inginkan konsumen.

C. Wireframe Diagram Sistem

Desain didominasi warna merah karena diambil dari warna logo Rown Division lalu dimasukkan ke dalam desain *user interface*. Yang memperkuat *flat design* dengan pemilihan warna merah tersebut. Putih dan abu – abu muda dimasukan sebagai warna *background*. Warna hitam digunakan sebagai warna *font*.



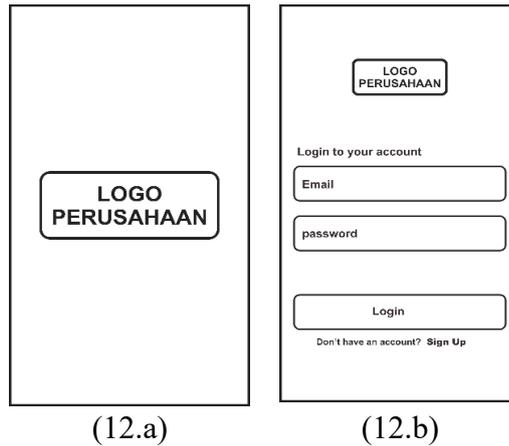
Gambar 10. Pemilihan Warna

Pemilihan *font* menggunakan arial black , *font* arial black memberikan kesan *font* tegas yang mudah dibaca dan membaaur dengan seimbang terhadap *flat design*.



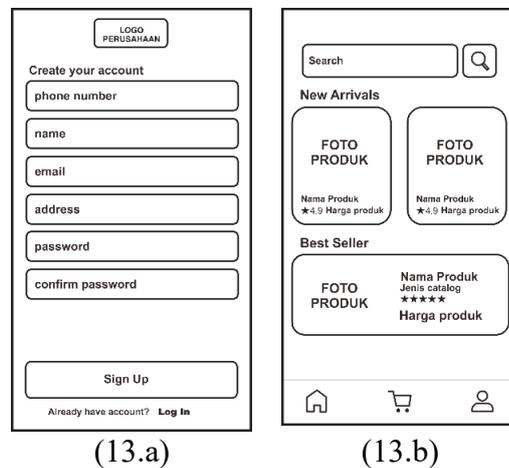
Gambar 11. Pemilihan Font

User interface menggunakan jenis flat desain yang menyesuaikan pada tatanan, pemilihan warna, dan bentuk font pada *user experience*.



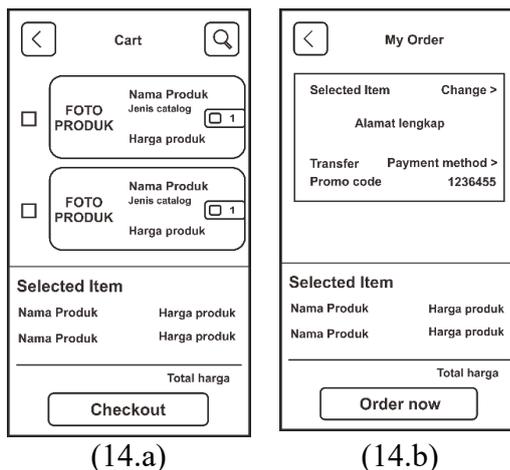
Gambar 12. Wireframe Diagram: (a) welcome screen dan (b) sign in

Layar *splash* adalah elemen kontrol grafis yang terdiri yang berisi gambar dan logo perusahaan.



Gambar 13. (c) Registration page dan (d) home page

Spesifikasi *user interface welcome screen* terdiri dari: Image Rown Divison (*show full image*), *button* daftar tipe *contained button*, *button* masuk, tipe *outlined button* dengan color *default background*.

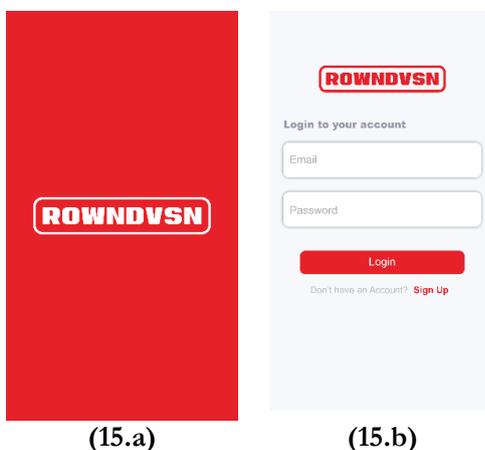


Gambar 14. Wireframe Diagram: (a) *cart* dan (b) *my order*

Spesifikasi *User Interface Sign Up* terdiri dari form yaitu data *collection* untuk user dan *to do event* untuk *sign up the user up*. *Fields* terdiri dari label untuk email dan password, *placeholder* untuk memasukkan email dan *password*, tipe input adalah *single line* dan *required error text* aktif.

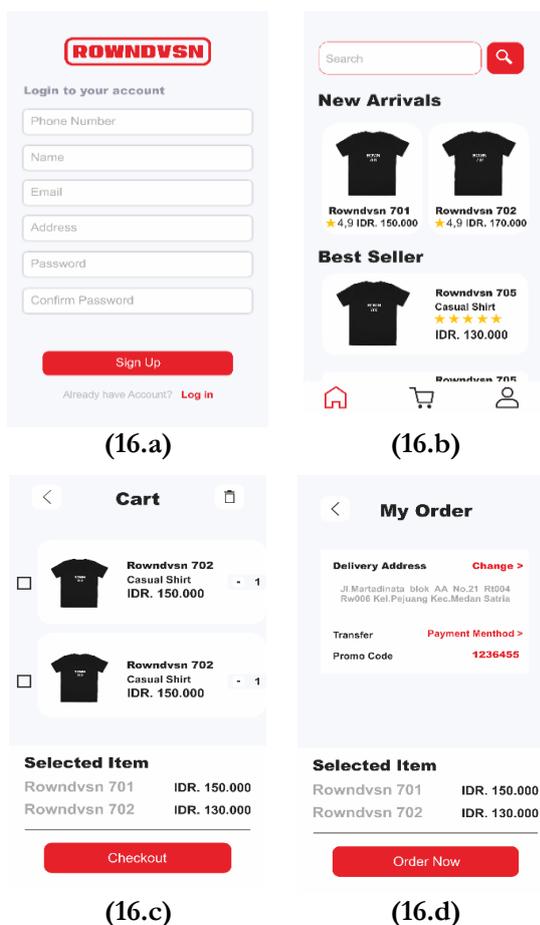
D. Tahap Implementasi

Implementasi pertama adalah bagian halaman pembuka (*welcome splash*) memungkinkan aplikasi untuk berkomunikasi dengan pengunjung. Pada halaman *sign in* pengguna dapat memasukkan kata sandi dan *password* informasi meliputi alamat email dan kata sandi.



Gambar 15. User Interface: (a) *welcome screen*, (b) *sign in*

Pengguna baru dapat mendaftar layanan aplikasi Rown Divison pada *halaman sign up*. Pada halaman *home page* merupakan halaman utama yang berisikan tentang macam-macam produk, Halaman *cart* merupakan halaman yang berisikan tentang transaksi pembayaran yang dilakukan konsumen, dan merupakan tanda terima untuk menunjukkan bahwa pemesanan telah berhasil.



Gambar 16. Registration page (a) home page (b) cart (c) my order (d)

E. Analisis Hasil Pengujian

Pengujian *beta testing* menggunakan kuesioner yang berisikan empat aspek pengujian kualitas perangkat lunak. Pengujian beta diberikan kepada 30 responden untuk menilai kelayakan perangkat lunak berdasarkan aspek kualitas perangkat lunak yang telah ditentukan. Data hasil dari pengujian meliputi aspek *functionality*, *efficiency*, *usability*, dan *portability* akan dianalisa menggunakan skala Likert. Hasil tingkat kelayakan perangkat lunak dari aspek *functionality*, *efficiency*, *usability*, dan *portability* dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tingkat Kelayakan Uji Beta

Faktor	\bar{x}	x	Kriteria	Kategori
Functionality	2,68	3	Baik	Sangat Layak
Efficiency	2,85	3	Baik	Sangat Layak
Usability	2,83	3	Baik	Sangat Layak
Portability	2,72	3	Baik	Sangat Layak

Keterangan:

- a. *Functionality* : Fungsi yang dibutuhkan perangkat lunak
- b. *Reliability* : Kepercayaan user dengan perangkat lunak
- c. *Usability* : Kemudahan penggunaan perangkat lunak
- d. *Portability* : Kemudahan penyesuaian perangkat lunak

Hasil pengolahan data pada uji beta menyatakan bahwa aplikasi secara keseluruhan memiliki nilai kriteria 3 (baik) berdasarkan hasil skala Likert dengan kategori sangat layak.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh kesimpulan perancangan desain *prototype user interface mobile ordering* Rown Division Brand Clothing Products memiliki fungsi yang baik, dan memudahkan pengguna aplikasi, sehingga dapat diaplikasikan pada perangkat mobile melalui tahap pengembangan development perangkat lunak. Desain *user interface* dapat membantu perusahaan dalam mengambil langkah untuk menggunakan platform digital dalam pengembangan pemasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alaimo, Leonardo Salvatore, Mariantonietta Fiore dan Antonino Galati, 2020, How the Covid-19 Pandemic Is Changing Online Shopping Human Behaviour, *Sustainability Journal*, Vol. 12.
- [2] Pambudianto, Farizky Nur, 2019, Analisis dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan Makanan Sehat pada RSI Jemursari Surabaya dengan Metode Design Sprint, *Tugas Akhir*, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- [3] Rusanty, Dara Adhielia, Herman Tolle dan Lutfi Fanani, 2019, Perancangan User Experience Aplikasi *Mobile* Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.3 (11), 10484-10493.
- [4] Raskin, Jef, 2000, *Human-Computer Interaction User interfaces (Computer systems)*. Boston: Addison-Wesley Professional.
- [5] Cousin, Carrie, 2013, *Principles of Flat Design*, <https://designmodo.com/flat-design-principles/> diakses 8 Juli 2021.
- [6] Turner, Amber Leigh, 2014, *The History of Flat Design: How Efficiency and Minimalism Turned The Digital World Flat*, <https://thenextweb.com/news/history-flat-design-efficiency-minimalism-made-digital-world-flat> diakses 8 Juli 2021.
- [7] Norman, Don dan Jakob Nielsen, 2021, *The Definition of User Interface (UX)*. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>. Diakses 21 Juni 2021.

- [8] Moleong, L, 2007, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Moleong, Lexy J, 2013, *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [10] Sugiarto, Eko, 2015, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Solusi Distribusi