

## PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE PARFUM JS PREMIERE MENGGUNAKAN FIGMA

Muhammad Alief Indra Putra<sup>1</sup>, Muhammad Jibril<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

Email: [muhammadaliefindraputra@gmail.com](mailto:muhammadaliefindraputra@gmail.com)<sup>1</sup>, [jibril.unisi@gmail.com](mailto:jibril.unisi@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha untuk memanfaatkan website sebagai media promosi dan penyampaian informasi kepada pelanggan. Namun, banyak website yang masih memiliki tampilan kurang menarik, navigasi yang membingungkan, serta informasi yang belum tersusun dengan baik sehingga dapat menurunkan kenyamanan pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada website Parfum JS Premiere menggunakan metode *Design Thinking* dan aplikasi Figma. Metode *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap *define* digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan utama, kemudian tahap *ideate* menghasilkan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap *prototype* dilakukan dengan merancang antarmuka website menggunakan Figma yang mencakup fitur admin dan pelanggan. Tahap *test* dilakukan pengujian *System Usability Scale (SUS)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang memiliki tampilan yang modern, navigasi yang mudah dipahami, serta informasi produk yang terstruktur. Pengujian *SUS* memperoleh nilai rata-rata 76,25 yang termasuk kategori *Good*, *Acceptable*, dan *Grade B*, sehingga desain yang dihasilkan memiliki tingkat *usability* yang baik dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif.

**Kata Kunci:** UI/UX, *Design Thinking*, Figma, Website Parfum, *System Usability Scale (SUS)*

### ABSTRACT

The development of digital technology encourages businesses to utilize websites as a promotional medium and to convey information to customers. However, many websites still have unattractive displays, confusing navigation, and poorly structured information, which can reduce user experience. This study aims to design the *User Interface (UI)* and *User Experience (UX)* on the JS Premiere Parfum website using the *Design Thinking* method and the Figma application. The *Design Thinking* method is implemented through five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The *empathize* stage is carried out through observation and interviews to understand user needs. The *define* stage is used to identify key problems, then the *ideate* stage produces a design concept that suits user needs. Next, the *prototype* stage is carried out by designing a website interface using Figma that includes admin and customer features. The *test* stage is carried out using the *System Usability Scale (SUS)* test. The results of the study show that the designed *prototype* has a modern appearance, easy-to-understand navigation, and structured product information. The *SUS* test obtained an average score of 76,25 which is included in the *Good*, *Acceptable*, and *Grade B* categories, so the resulting design has a good level of *usability* and is able to provide a positive user experience.

**Keywords:** UI/UX, *Design Thinking*, Figma, Perfume Website, *System Usability Scale (SUS)*

### 1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi digital tidak hanya dimanfaatkan sebagai media komunikasi, tetapi juga

digunakan dalam bidang pendidikan, kesehatan, pemerintahan, hingga bisnis dan perdagangan. Kehadiran internet membuat masyarakat dapat memperoleh informasi secara cepat dan mudah melalui berbagai media digital seperti komputer, *smartphone*, dan website[1]. Perkembangan tersebut menyebabkan kebutuhan masyarakat terhadap layanan digital yang praktis, cepat, efisien, dan mudah diakses semakin meningkat[2][3]. Oleh karena itu, banyak pelaku usaha mulai memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan memperluas jangkauan pemasaran produk maupun jasa yang mereka miliki.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam dunia bisnis adalah penggunaan website sebagai media informasi dan promosi. Website memiliki peran penting karena dapat menjadi sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan secara lebih efektif[3]. Selain digunakan untuk memperkenalkan produk dan layanan, website juga dapat meningkatkan citra profesionalitas sebuah bisnis karena pelanggan dapat memperoleh informasi produk secara cepat dan fleksibel tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu[4]. Dalam persaingan bisnis yang semakin ketat, keberadaan website yang menarik dan mudah digunakan menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan daya tarik dan kepuasan pelanggan[5].

Namun, dalam pengembangan website masih banyak sistem yang lebih berfokus pada fungsi dibandingkan kenyamanan pengguna. Akibatnya, banyak website yang memiliki tampilan kurang menarik, navigasi yang membingungkan, tata letak informasi yang tidak terstruktur, serta sulit digunakan oleh pengguna[1][6]. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna mengalami kesulitan saat mencari informasi sehingga menurunkan tingkat kepuasan pengguna terhadap website[7]. Oleh karena itu, dalam pengembangan website diperlukan perhatian khusus terhadap aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) agar website tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan menyenangkan[3][6].

*User Interface* (UI) merupakan tampilan visual yang menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem digital[6]. UI mencakup berbagai elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, tombol, tata letak, dan navigasi yang dirancang agar tampilan website menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, *User Experience* (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah sistem atau website[3]. UX berfokus pada bagaimana pengguna dapat menggunakan sistem dengan mudah, nyaman, efektif, dan efisien sesuai kebutuhan mereka. UI dan UX saling berkaitan karena desain visual yang baik harus didukung dengan pengalaman penggunaan yang baik agar website dapat memberikan nilai lebih kepada pengguna[7].

Perancangan UI/UX yang baik dapat membantu meningkatkan kepuasan pengguna, mempermudah akses informasi, serta meningkatkan efektivitas penggunaan website. Sebaliknya, desain UI/UX yang kurang baik dapat menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem sehingga mengurangi kualitas layanan digital[6]. Oleh karena itu, diperlukan metode atau pendekatan yang sistematis dalam proses perancangan UI/UX agar hasil desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan UI/UX adalah metode *Design Thinking*[8][9]. Metode ini merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user centered design*) dan berfokus pada penyelesaian masalah secara kreatif dan inovatif[4].

*Design Thinking* terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*[8]. Melalui tahapan tersebut, perancang dapat memahami kebutuhan pengguna, menemukan inti permasalahan, menghasilkan solusi desain, membuat *prototype*, dan melakukan pengujian terhadap desain yang telah dibuat[10][11][12]. Selain metode perancangan, penggunaan tools desain juga menjadi faktor penting dalam pengembangan UI/UX. Salah satu tools desain yang paling banyak digunakan saat ini adalah Figma[2]. Figma merupakan aplikasi desain digital yang digunakan untuk membuat tampilan antarmuka dan *prototype* interaktif[3]. Dengan berbagai fitur yang dimiliki, Figma mampu mendukung proses perancangan secara lebih fleksibel dan efisien[4].

JS Premiere merupakan usaha di bidang parfum yang membutuhkan media digital berupa website sebagai sarana promosi dan penyampaian informasi produk kepada pelanggan. Seiring

meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap akses informasi produk secara online, keberadaan website menjadi sangat penting untuk membantu pelanggan memperoleh informasi mengenai produk parfum yang ditawarkan oleh JS Premiere. Namun, agar website dapat memberikan manfaat secara optimal, diperlukan perancangan UI/UX yang baik sehingga pengguna dapat menggunakan website dengan mudah, nyaman, dan efisien. Permasalahan seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang kurang jelas, serta pengalaman penggunaan yang kurang optimal dapat mempengaruhi minat pengguna dalam mengakses website[5]. Oleh karena itu, diperlukan sebuah rancangan UI/UX yang mampu menghadirkan tampilan website yang modern, menarik, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik[4][13].

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas perancangan UI/UX menggunakan metode *Design Thinking* dan aplikasi Figma pada berbagai jenis website dan aplikasi, penelitian yang berfokus pada website bisnis parfum masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang UI/UX website Parfum JS Premiere menggunakan metode *Design Thinking* dan aplikasi Figma untuk menghasilkan desain website yang menarik, modern, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, kualitas pelayanan digital, serta daya tarik bisnis JS Premiere. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* dan Figma mampu meningkatkan *usability*, efektivitas desain, dan kepuasan pengguna terhadap sistem digital[4][6][7][8][12] sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan UI/UX website yang berorientasi pada pengalaman pengguna.

## 2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website Parfum JS Premiere. Metode *Design Thinking* dipilih karena merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user centered design*) sehingga mampu memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam serta menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan permasalahan pengguna[14]. Metode ini juga dinilai efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan[15][16].



Gambar 1 Metode Design Thinking

Berdasarkan gambar 1 Metode *Design Thinking* Tahap pertama *empathize* merupakan tahap awal dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna terhadap website parfum melalui observasi, wawancara, dan studi literatur[17]. Selanjutnya tahap kedua *define* dilakukan dengan menganalisis dan mengolah hasil observasi serta wawancara yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya untuk menentukan inti permasalahan yang dialami pengguna saat mengakses website parfum. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi berbagai kebutuhan pengguna berdasarkan kendala yang ditemukan[18]. Selanjutnya tahap ketiga *ideate* merupakan proses pengembangan ide dan solusi desain berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan pada tahap *define*. Pada tahap ini dilakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan konsep desain antarmuka website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna[19]. selanjutnya tahap keempat *prototype* dilakukan dengan membuat

rancangan desain UI/UX website menggunakan Figma. *Prototype* dibuat dalam bentuk desain interaktif yang memungkinkan pengguna dapat mencoba alur penggunaan website secara langsung[19]. Tahap terakhir, yaitu *test*, dilakukan untuk menguji *prototype* UI/UX website Parfum JS Premiere yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas navigasi website sehingga dapat diketahui apakah desain yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.[20]. Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat *usability* website berdasarkan penilaian pengguna. Metode SUS terdiri dari 10 pernyataan yang telah tervalidasi, yang mencakup lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Hasil pengujian SUS digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna terhadap *prototype* website yang telah dirancang [12]. Daftar 10 pertanyaan metrik SUS dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan SUS

NO	Pertanyaan
1	Saya merasa website ini dapat mendukung kebutuhan pengguna dengan baik.
2	Saya merasa website ini memiliki tampilan atau penggunaan yang rumit.
3	Saya merasa website ini mudah dipahami dan digunakan.
4	Saya merasa memerlukan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan website ini.
5	Saya merasa fitur-fitur pada website ini tersusun dan berfungsi dengan baik.
6	Saya menemukan beberapa bagian pada website ini yang tidak konsisten.
7	Saya merasa pengguna baru dapat mempelajari cara penggunaan website ini dengan cepat.
8	Saya merasa kesulitan memahami alur penggunaan website ini.
9	Saya merasa nyaman saat menggunakan website ini.
10	Saya merasa perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan website ini dengan baik.

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perancangan desain antarmuka website parfum JS Premiere yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*.

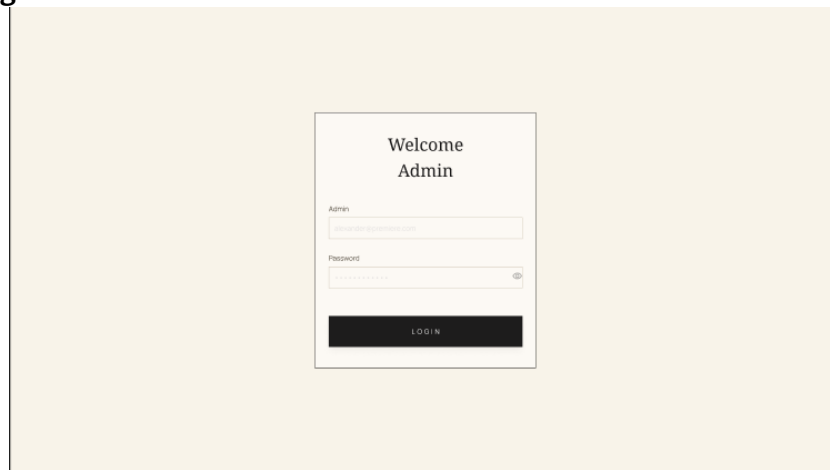
**Tahap pertama *Empathize***, Berdasarkan hasil observasi pada beberapa website parfum, ditemukan beberapa permasalahan seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang sulit dipahami, serta informasi produk yang belum tersusun dengan baik. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna menginginkan website dengan tampilan modern, mudah digunakan, memiliki navigasi yang sederhana, serta informasi produk yang lebih jelas dan lengkap. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam merancang UI/UX website Parfum JS Premiere agar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

**Tahap kedua *Define***, Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pengguna membutuhkan website parfum dengan tampilan yang lebih menarik, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian informasi produk yang lebih jelas dan terstruktur. Selain itu, pengguna juga menginginkan pengalaman penggunaan yang nyaman dan responsif saat mengakses website. Oleh karena itu, perancangan UI/UX website Parfum JS Premiere difokuskan pada desain yang modern, sederhana, dan mudah digunakan agar dapat meningkatkan kenyamanan serta pengalaman pengguna dalam mengakses informasi produk parfum.

**Tahap ketiga *Ideate***, Pada tahap ini dilakukan proses *brainstorming* untuk menentukan konsep desain website Parfum JS Premiere, seperti pemilihan warna, tata letak, navigasi, serta fitur yang akan digunakan. Desain website dibuat dengan konsep modern dan elegan agar sesuai dengan identitas produk parfum. Selain itu, navigasi dirancang lebih sederhana dan terstruktur untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi produk. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam pembuatan *prototype* desain UI/UX menggunakan Figma.

**Tahap keempat Prototype**, dilakukan dengan membuat desain UI/UX website Parfum JS Premiere menggunakan Figma. Prototype dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna dan konsep desain pada tahap sebelumnya. Desain website dibuat dengan tampilan modern, navigasi yang sederhana, serta tata letak yang terstruktur agar memudahkan pengguna dalam mengakses informasi produk parfum. Prototype yang dirancang untuk admin dan pelanggan. Untuk admin ada Login, Dashboard, orderan, laporan. Untuk pelanggan ada Dashboard Utama Sebelum Login, Halaman Login, Halaman Sign Up, Dashboard Utama Setelah Login, Profil, Galeri Produk, Keranjang, Pesanan, Riwayat Belanja.

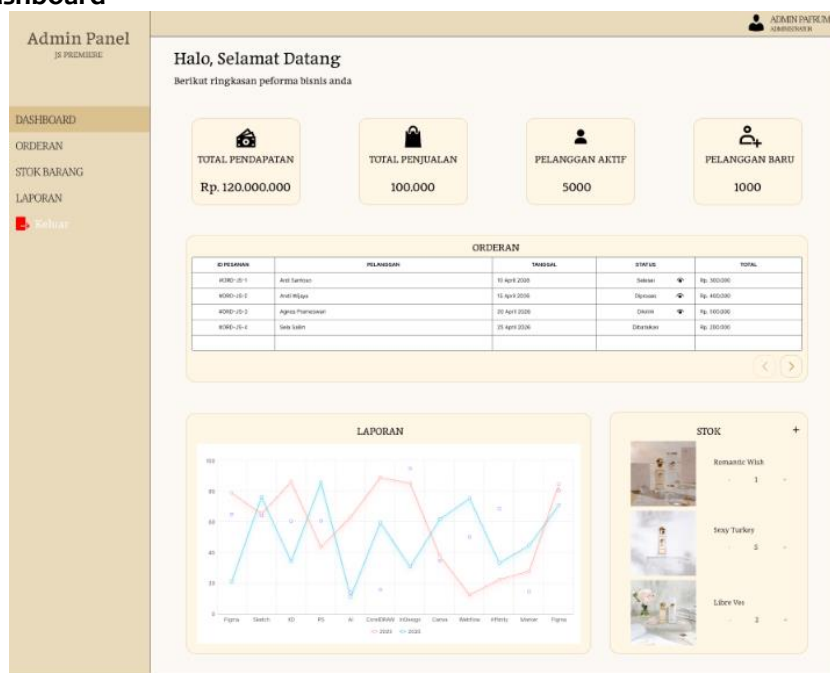
**Admin  
Halaman Login**



**Gambar 2 Login**

Pada gambar 2 merupakan halaman login yang digunakan administrator untuk mengakses sistem dengan memasukkan username atau email dan password, kemudian menekan tombol LOGIN untuk masuk ke dalam aplikasi.

**Halaman Dashboard**

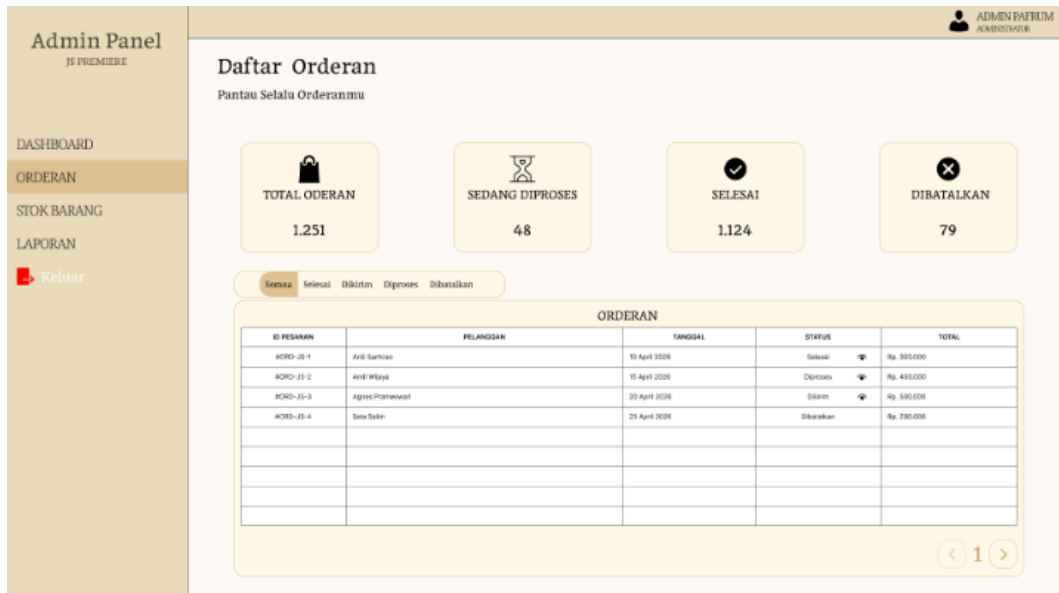


**Gambar 3 Dashboard Admin**

Pada gambar 3 merupakan halaman dashboard admin yang menampilkan ringkasan informasi bisnis, seperti total pendapatan, total penjualan, jumlah pelanggan aktif, pelanggan baru, data

orderan, laporan penjualan, serta stok barang untuk membantu administrator memantau dan mengelola aktivitas sistem secara cepat dan efisien.

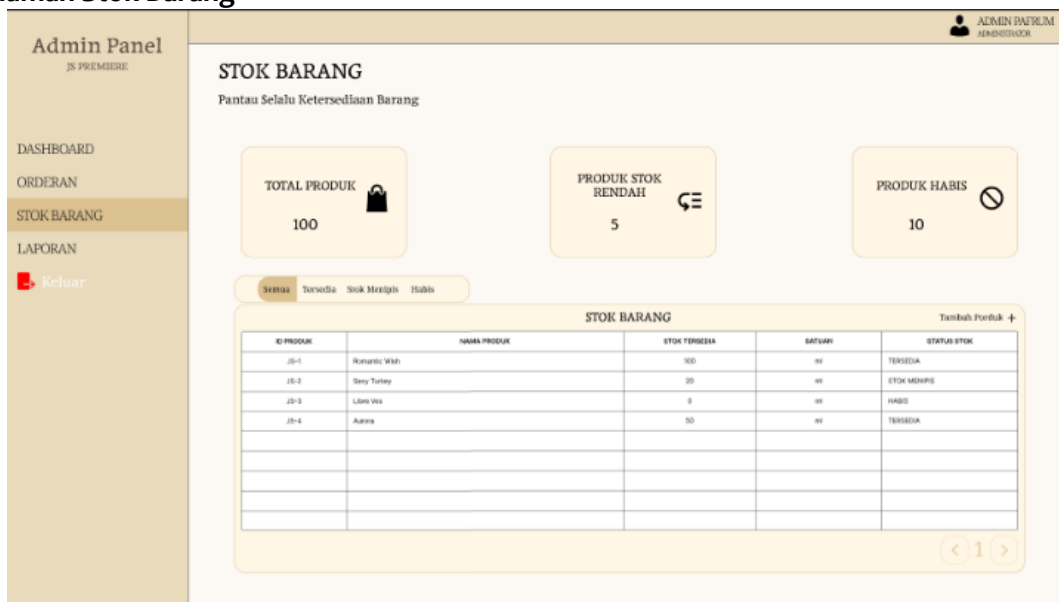
**Halaman Orderan**



**Gambar 4 Orderan**

Pada gambar 4 merupakan halaman orderan yang digunakan untuk memantau dan mengelola data pesanan pelanggan, termasuk informasi jumlah orderan, status pesanan yang sedang diproses, selesai, dibatalkan, serta daftar detail pesanan yang tersimpan dalam sistem, dan juga ada filter untuk melihat orderan selesai, dikirim, diproses, dan dibatalkan.

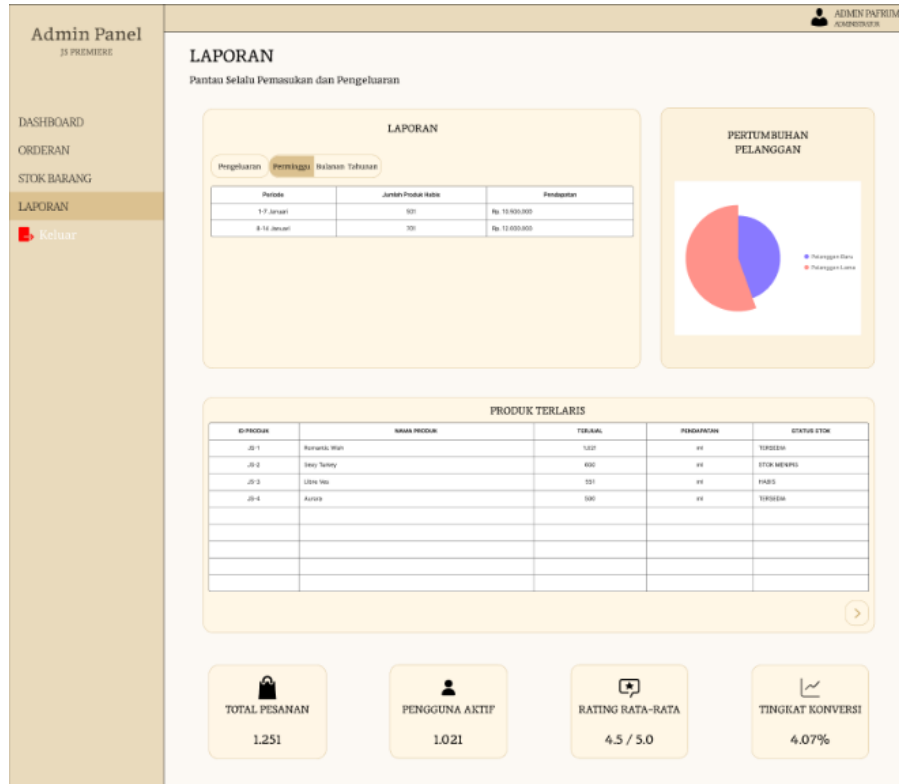
**Halaman Stok Barang**



**Gambar 5 Stok Barang**

Pada Gambar 5 merupakan halaman stok barang yang digunakan untuk memantau ketersediaan produk, menambah produk, menampilkan informasi total produk, produk dengan stok rendah, produk yang habis, serta data stok setiap produk untuk membantu administrator dalam mengelola persediaan barang. Ada juga filter untuk melihat stok barang yang tersedia, stok menipis, dan habis.

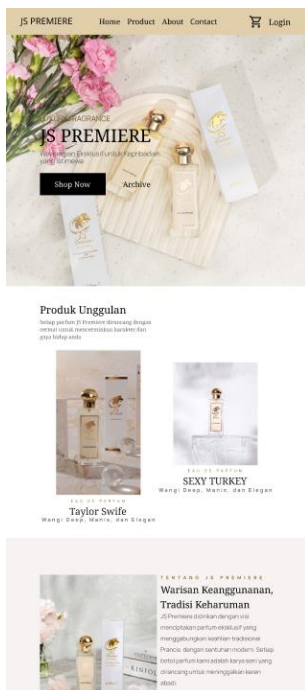
**Halaman Laporan**



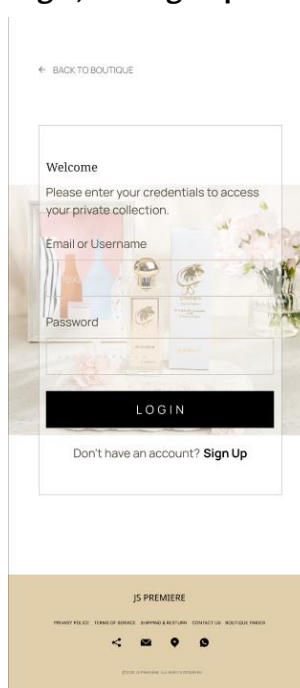
Gambar 6 Laporan

Pada Gambar 6 merupakan halaman laporan yang digunakan untuk menampilkan informasi penjualan dan pertumbuhan pelanggan dalam bentuk grafik, data produk terlaris, serta ringkasan statistik bisnis seperti total pesanan, pengguna aktif, rating rata-rata, dan tingkat konversi sebagai bahan evaluasi kinerja usaha. Di laporan ini ada laporan penjualan pemasukan dan pengeluaran serta ada filter perminggu, bulanan, dan tahunan.

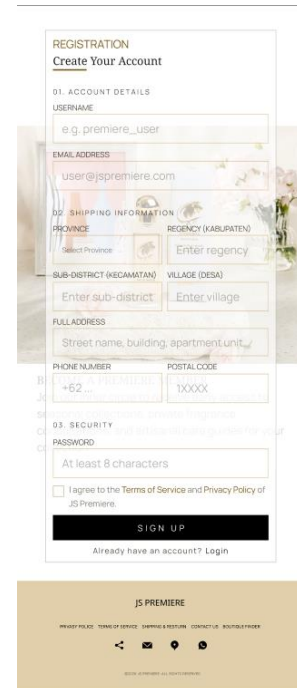
**Pelanggan**  
**Dashboard Utama Sebelum Login, Login, dan Sign Up**



Gambar 7 Dashboard Utama Sebelum Login



Gambar 8 Login



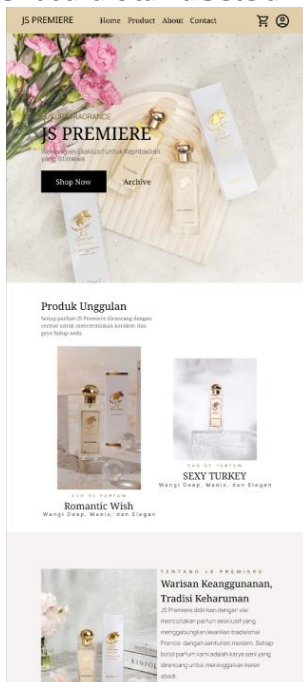
Gambar 9 Sign Up

Pada gambar 7 halaman dashboard utama sebelum login, website JS Premiere menampilkan informasi produk parfum secara elegan dan modern, mulai dari menu navigasi, banner utama, produk unggulan, keunggulan parfum, hingga tombol pemesanan yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi dan melakukan pembelian produk.

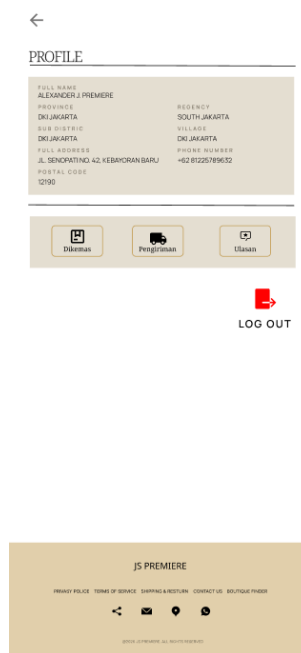
Pada gambar 8 halaman login, website JS Premiere dirancang dengan tampilan sederhana dan elegan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses akun pribadi. Pada halaman ini terdapat form email atau username, password, tombol login, serta opsi pendaftaran akun bagi pengguna baru sehingga proses autentikasi dapat dilakukan dengan mudah dan nyaman.

Pada gambar 9 halaman Sign Up, website JS Premiere digunakan untuk membuat akun pengguna baru dengan mengisi data akun, informasi pengiriman, dan keamanan akun. Pada halaman ini tersedia form username, email, alamat lengkap, nomor telepon, password, serta persetujuan syarat dan ketentuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pendaftaran akun secara lengkap dan aman.

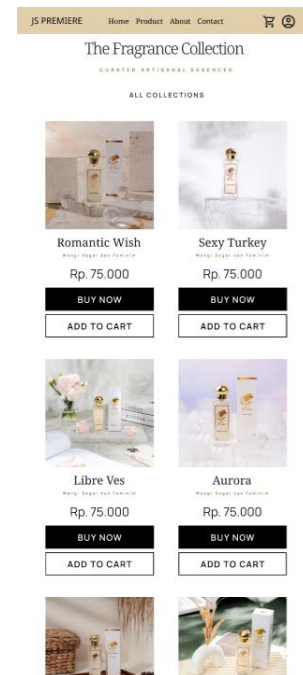
**Dashboard Utama Setelah Login, Profil, dan Galeri Produk**



Gambar 10 Dashboard Utama Setelah Login



Gambar 11 Profil



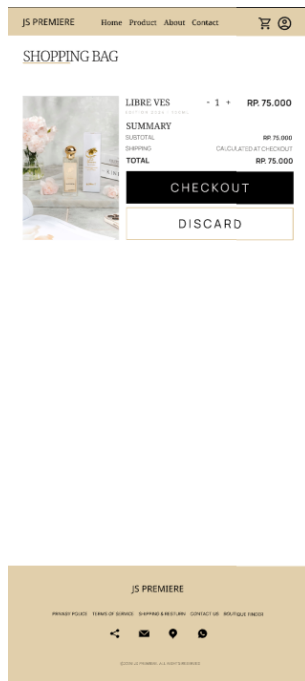
Gambar 12 Galeri Produk

Pada gambar 10 halaman dashboard utama setelah login, website JS Premiere menampilkan produk unggulan parfum dengan desain yang elegan dan informatif. Pada halaman ini pengguna dapat melihat katalog produk, informasi keunggulan parfum, serta tombol pemesanan yang memudahkan pelanggan dalam memilih dan membeli produk parfum sesuai kebutuhan.

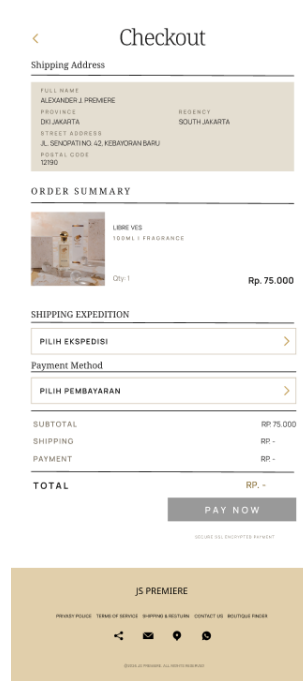
Pada Gambar 11 merupakan halaman profil pengguna yang menampilkan informasi akun pelanggan, seperti nama, alamat, nomor telepon, dan wilayah tempat tinggal, serta menyediakan menu untuk melihat riwayat pesanan yang dikemas, pengiriman, ulasan, dan fitur keluar dari akun.

Pada gambar 12 halaman galeri produk, website JS Premiere menampilkan berbagai produk parfum lengkap dengan gambar, nama produk, harga, serta tombol Buy Now dan Add to Cart untuk memudahkan pengguna melakukan pembelian. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi informasi keunggulan parfum dan tampilan desain yang elegan sehingga pengguna dapat melihat koleksi produk dengan nyaman dan menarik.

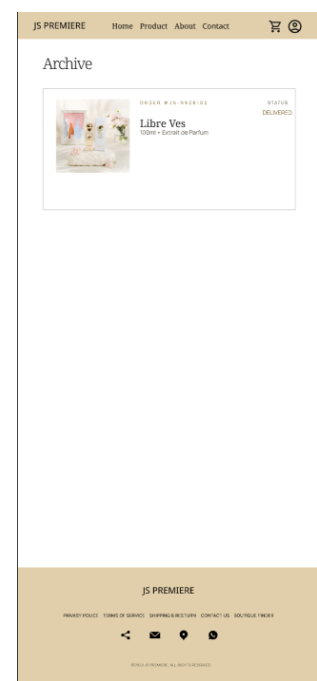
**Keranjang, Pesanan, dan Riwayat Pesanan**



Gambar 13 Keranjang



Gambar 14 Pesanan



Gambar 15 Riwayat Pesanan

Pada gambar 13 halaman keranjang, website JS Premiere digunakan untuk menampilkan produk yang dipilih pengguna beserta jumlah, harga, ringkasan pembayaran, dan total belanja. Pada halaman ini tersedia tombol Checkout untuk melanjutkan proses pembelian serta tombol Discard untuk membatalkan pesanan.

Pada Gambar 14 merupakan halaman pesanan yang digunakan pelanggan untuk meninjau detail pesanan, memilih metode pengiriman dan pembayaran, serta melihat total biaya yang harus dibayarkan sebelum menyelesaikan proses transaksi.

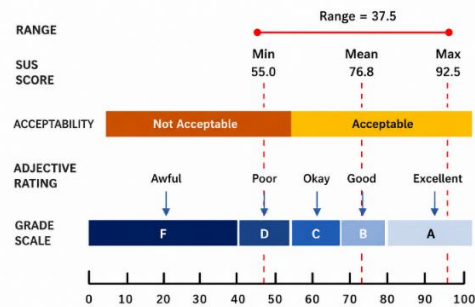
Pada gambar 15 halaman riwayat Pesanan, website JS Premiere digunakan untuk menampilkan riwayat pesanan pengguna, mulai dari informasi produk, nomor pesanan, hingga status pengiriman.

**Tahap Kelima Test**, dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat *usability prototype* website Parfum JS Premiere. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner SUS kepada responden, kemudian hasil penilaian dianalisis untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna terhadap desain yang telah dirancang. Hasil pengujian menggunakan SUS dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Hasil SUS

Responden	Pertanyaan SUS										Nilai
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	95
R2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	57,5
R3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	67,5
R4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77,5
R5	4	0	4	1	4	1	4	1	4	3	65
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	97,5
R7	2	3	3	4	3	2	3	4	2	1	67,5
R8	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	57,5
R9	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	87,5
R10	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	90
Rata – rata SUS											76,25

Berdasarkan hasil SUS pada tabel 2, dapat dilihat bahwa hasil pengujian SUS mendapatkan nilai rata – rata sebesar 76,25. Hal ini menunjukkan bahwa *prototype* website Parfum JS Premiere berada pada kategori “Good”. Hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dirancang telah mampu memberikan kemudahan pelanggan dan pengalaman pelanggan yang cukup baik.



Gambar 16 Skor SUS

Berdasarkan gambar 16 skor SUS, hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS), diperoleh nilai minimum sebesar 55,0, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 76,8, dan nilai maksimum sebesar 92,5 dengan *range* sebesar 37,5. Berdasarkan indikator *Acceptability Ranges*, nilai tersebut termasuk dalam kategori *Acceptable*, yang menunjukkan bahwa sistem dapat diterima oleh pengguna. Pada indikator *Adjective Ratings*, skor 76,25 berada pada kategori *Good*, sedangkan pada *Grade Scale* termasuk ke dalam grade B. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang cukup baik, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif.

#### 4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode *Design Thinking* berhasil diterapkan dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website Parfum JS Premiere menggunakan Figma. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memiliki tampilan yang modern, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian informasi produk yang lebih terstruktur.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dan halaman pada *prototype* dapat berfungsi sesuai dengan rancangan. Selain itu, pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,25 yang termasuk dalam kategori *Good*, *Acceptable*, dan *Grade B*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain UI/UX website Parfum JS Premiere memiliki tingkat *usability* yang baik, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif sehingga dapat mendukung kualitas pelayanan digital dan meningkatkan daya tarik bisnis JS Premiere.

#### REFERENSI

- [1] C. M. Aulia, I. A. Prabadi, and Wilnotomo, “Systematic Literature Review : Metode Perancangan UI/UX Dalam Pengembangan Aplikasi Digital,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. September, pp. 234–248, 2025, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32760>.
- [2] C. S. AZKIA, “Systematic Literature Review (Slr) : Trend Perancangan UI UX Menggunakan Figma,” *Community Serv. Artic.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–31, 2024, doi: [10.65344/comers.vii1.33](https://doi.org/10.65344/comers.vii1.33).
- [3] D. Hanafi, I. A. Prabadi, and G. B. Hertantyo, “Perancangan Desain User Interface / User Experience : Systematic Literature Review,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 3, pp. 4665–4671, 2025, doi: [10.36040/jati.v9i3.13782](https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782).
- [4] A. Yahya and A. Nugroho, “Perancangan Ulang UI / UX Dengan Figma Pada Website OKE OCE Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 6, no. 1, pp. 261–271, 2024, doi: [10.47065/josh.v6i1.5987](https://doi.org/10.47065/josh.v6i1.5987).
- [5] S. Sutrisno, A. Nuryadin, and M. D. A. Ridlo, “Perancangan Desain User Interface (UI) dan

- User Experience (UX) Website Multi-Platform Bachman Decoration dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Artif. Intell. Bus.*, vol. 4, no. 4, pp. 6192–6203, 2025, doi: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4611>.
- [6] M. Richi, J. Gunawan, Michael, and A. Farisi, “Analisis Metode Perancangan dan Evaluasi UI / UX : Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis,” *J. MDP Student Conf.*, pp. 601–608, 2025, doi: <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v4i1.11300>.
- [7] R. A. Malik and M. R. Frimadani, “UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX,” *J. Rekayasa Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 158, pp. 958–965, 2022, doi: <https://doi.org/10.29207/resti.v6i6.4454>.
- [8] Ardiyanto, I. Junaedi, and A. Z. Sianipar, “Perancangan Ulang UI/UX Design Website STIE & STMIK Jayakarta Menggunakan Metode Design Thinking,” *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 10, no. September 2025, pp. 108–120, 2025, doi: <https://doi.org/10.36549/ijis.v10i2.411>.
- [9] D. F. Shiddieq and D. Nurhayati, “Perancangan UI / UX Sistem Informasi Akademik berbasis Design Thinking,” *J. Ilm. Sinus*, vol. 23, no. 1, pp. 25–36, 2025, doi: <http://dx.doi.org/10.30646/sinus.v23i1.862>.
- [10] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, “Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Commun. Technol.*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, 2023, doi: [10.34148/teknika.v12i2.599](https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599).
- [11] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking Nursanti,” *J. Inf. Commun. Technol.*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: [10.34148/teknika.v12i1.549](https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549).
- [12] Y. Oktafamero, S. F. A. Wati, A. S. Fitri, A. V. Vitianingsih, and A. L. Maukar, “Desain UI / UX Aplikasi Penjualan UMKM Sablon Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 3, pp. 746–755, 2024, doi: <https://doi.org/10.31849/zn.v6i3.21845>.
- [13] A. E. Pradana, I. Kurniawati, and F. Amsury, “Perancangan Desain UI / UX Berbasis Website Pada Sdit Nurul Ilmi Biligual Integrated School Bekasi Menggunakan Metode Design Thinking,” *Infotech J.*, vol. 10, no. 2, pp. 317–326, 2024, doi: <https://doi.org/10.31949/infotech.v10i2.11736>.
- [14] N. D. Amalina and E. P. Rachmawati, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ulang UI&UX Aplikasi iPusnas,” *J. Inform. Polinema*, vol. 11, no. 3, pp. 317–326, 2025, doi: <https://doi.org/10.33795/jip.v11i3.7233>.
- [15] Herfandi, Yuliadi, M. T. A. Zaen, F. Hamdani, and A. M. Safira, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX,” *J. Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 337–344, 2022, doi: [10.47065/bits.v4i1.1716](https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716).
- [16] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and Maimunah, “Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Rumah Sampah Digital Banjarejo,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, 2023, doi: [10.47065/josh.v4i3.3135](https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3135).
- [17] M. D. Anggraeni, M. A. Rony, and A. Saputra, “Implementasi Metode Design Thinking dalam Desain User Interface pada Sistem Informasi Berbasis Website,” *J. TIN Terap. Inform. Nusant.*, vol. 6, no. 6, pp. 786–794, 2025, doi: [10.47065/tin.v6i6.8641](https://doi.org/10.47065/tin.v6i6.8641).
- [18] C. Fikriliyani and F. Panjaitan, “Perancangan UI/UX pada Website Inventaris Barang Menggunakan Metode Design Thinking,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 5, no. January, pp. 463–472, 2025, doi: <https://doi.org/10.57152/malcom.v5i1.1850>.
- [19] N. Ramadhan, R. E. Febrita, and J. A. Prasetyo, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website CV. Lokal Industri,” *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, pp. 1810–1821, 2024, doi: [10.35889/jutisi.v13i3.2106](https://doi.org/10.35889/jutisi.v13i3.2106).
- [20] P. Y. Pratiwi and N. P. E. Suchahyani, “Implementation Of Design Thinking Method And Usability Testing In The Design Of A Scholarship Information System,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 21, no. 2, pp. 133–144, 2024, doi: <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v21i2.81688>.