

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX TOKO MUSLIMAH MUBAROK DENGAN  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN  
(STUDI KASUS: MUBAROK COLECTION)****Yahya Abdillah<sup>1\*</sup>, Indrawan Ady Saputro<sup>2</sup>**<sup>12</sup>Prodi S1 Informatika, <sup>12</sup>STMIK Amikom Surakarta<sup>12</sup>Sukoharjo IndonesiaEmail: <sup>1</sup>[yahya.10254@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:yahya.10254@mhs.amikomsolo.ac.id), <sup>2</sup>[indrawanadysaputro@gmail.com](mailto:indrawanadysaputro@gmail.com)**Abstract (English)**

*This study designs the User Interface (IU) and User EXperience (UX) for the reservation system at Alfino Photography. The main problems identified are the ambiguity and inefficiency in the booking process via WhatsApp, which often causes confusion for customers. The method used is Design Thinking which includes the stages of Empathize, Define, Ideath, Prototype, and Testing, this study aims to make it easier for customers to order photography packages. Enabling convenient online booking. This implementation is expected to support business growth and increase customer loyalty.*

**Article History***Submitted: 30 September 2025**Accepted: 2 Oktober 2025**Published: 3 Oktober 2025***Key Words***User Interface, User Experience, Design Thinking, Online Booking, Business***Abstrak (Indonesia)**

Penelitian ini merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk sistem reservasi di Alfino Photography. Masalah utama yang diidentifikasi adalah ketidakjelasan dan tidakefisienan dalam proses pemesanan melalui WhatsApp, yang sering menyebabkan kebingungan bagi pelanggan. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang mencakup tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan paket fotografi. Hasil yang menunjukkan bahwa desain baru meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna, memungkinkan pemesanan online yang nyaman. Implementasi ini diharapkan dapat mendukung pertumbuhan bisnis dan meningkatkan loyalitas pelanggan.

**Sejarah Artikel***Submitted: 30 September 2025**Accepted: 2 Oktober 2025**Published: 3 Oktober 2025***Kata Kunci***User Interface, User Experience, Design Thinking, Pemesanan Online, Bisnis***1. PENDAHULUAN**

Perkembangan sistem informasi dan teknologi dari tiap masa sampai sekarang ini telah banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam membantu manusia dalam semua aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang bisnis dan usaha (Alja et al., 2024), termasuk industri fashion. Salah satu tren yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah penjualan fashion secara daring (online), khususnya fashion muslimah. Dengan meningkatnya preferensi masyarakat terhadap belanja daring, pelaku usaha dituntut untuk menghadirkan platform digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna (user experience/UX) yang optimal. Pada platform digital yang dibangunnya.

Di era digital saat ini, e-commerce menjadi salah satu sektor yang berkembang cukup pesat. Kemudahan akses internet serta meningkatnya penggunaan perangkat mobile mendorong perubahan perilaku konsumen, termasuk dalam hal berbelanja fashion. Salah satu segmen yang menunjukkan pertumbuhan signifikan adalah fashion muslimah, yang menawarkan busana sesuai syariat namun tetap mengikuti tren modern.

Brand Mubarak, sebagai salah satu pelaku usaha fashion muslimah lokal, memiliki peluang besar untuk menjangkau pasar yang lebih luas melalui pemanfaatan platform digital. Namun demikian, keberhasilan platform digital tidak hanya bergantung pada produk yang ditawarkan, melainkan juga pada bagaimana antarmuka pengguna (user interface/UI) dirancang. Desain dari sebuah aplikasi menjadi salah satu faktor penting karena menjadi salah

satu penghubung secara langsung antara user dengan sistem untuk dapat diterima dan mudah dimengerti oleh pengguna (Dinata et al., 2023).

Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan UI/UX untuk platform penjualan fashion muslimah Mubarak dengan menggunakan Figma, sebuah tools desain antarmuka berbasis kolaboratif yang populer di kalangan desainer UI/UX. Proses perancangan dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip desain berpusat pada pengguna (user-centered design) serta referensi dari hasil analisis kebutuhan pengguna dan tren desain terkini. Oleh karena itu, pendekatan User-Centered Design (UCD) digunakan agar desain benar-benar sesuai kebutuhan pengguna. Tools Figma pun dipilih karena kemampuannya dalam mempercepat proses desain sekaligus menghasilkan prototipe visual yang interaktif dan efisien.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dihasilkan desain antarmuka penjualan fashion muslimah yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan serta nilai-nilai target pengguna, yaitu perempuan muslimah yang menginginkan kemudahan dalam berbelanja secara daring dengan tetap mempertahankan prinsip kesopanan dan kesederhanaan.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Teknologi saat ini telah berkembang pesat, salah satunya adalah situs web. Banyak orang berpendapat bahwa website yang berkualitas harus memenuhi standar UI/UX yang baik, yaitu sebuah situs yang dapat memberikan pengalaman yang positif dalam hal gambar, fungsionalitas, dan dampak bagi penggunanya. Seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hakim et al., 2022) dengan judul Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi UI/UX dari website Roya La-Tansa Mart dengan merancang UI/UX yang baru serta membandingkan desain yang baru dengan yang sebelumnya. Analisis dilakukan dengan menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD) di mana penulis melibatkan pengguna website untuk menilai sejauh mana kelayakan website. Hasil dalam analisis akhir, website Roya La-Tansa Mart menunjukkan peningkatan persentase sebesar 81,08% sehingga dari hasil ini, pengguna mulai merasakan kepuasan terhadap UI/UX baru dari situs web Roya La-Tansa Mart.

Penelitian yang dilakukan oleh (Apriliyanti et al., 2023) dengan judul Perancangan UI/UX Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). Bertujuan untuk memastikan bahwa produk tampak menarik bagi pengguna dan dapat melakukan tugas-tugas yang sesuai dengan konteks penggunaan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan System Usability Scale (SUS). Dalam penelitian ini menggunakan figma untuk merancang aplikasi. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe aplikasi mobile untuk pembelajaran budaya Indonesia yang ditujukan untuk tingkat sekolah dasar. Berdasarkan pengujian prototipe dengan metode System Usability Scale, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang mendidik mengenai budaya Indonesia telah diterima dan memenuhi standar yang diharapkan.

(Putra & Saputri, 2024) juga melakukan penelitian dengan judul esain UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile pada DK Tou Variasi Memanfaatkan Figma. Penelitian ini memiliki tujuan untuk Ingin memperluas bisnisnya di zaman teknologi ini. Dalam perancangan aplikasi android, UI/UX merupakan salah satu elemen penting untuk memastikan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses desain UI/UX adalah Figma. Hasil pengujian SUS aplikasi e-commerce ini dinyatakan layak pakai.

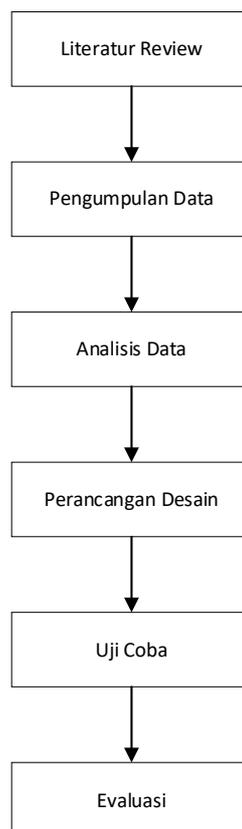
Penelitian yang dilakukan oleh (Wati, 2022) dengan judul Perancangan E-Katalog Berbasis Web Pada RR Collection Sampit Sebagai Media Branding Menggunakan Aplikasi Figma. RR Collection mengembangkan katalog elektronik berbasis web sebagai sarana untuk branding dan penjualan online mereka sendiri. Di dalam proses desain ini, perangkat lunak

yang dipakai adalah Figma, yang memuat berbagai informasi seperti daftar produk, penjualan, dan lain-lain. Hasil Sistem yang dibuat dapat membantu pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang tersedia di RR Collection tanpa terikat oleh ruang dan waktu.

Dari literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan metode User Centered Design dapat menciptakan desain UI/UX yang optimal dan efektif untuk Penjualan Fashion Muslimah Mubarak Collection dan memudahkan pelanggan dalam membeli produk secara online. Tinjauan pustaka ini menjadi dasar untuk inovasi dalam penelitian ini, yang bertujuan menciptakan aplikasi penjualan fashion Muslimah yang lebih efisien, dan sesuai dengan tren teknologi serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 1. Alur Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

#### 2. Metode User Centered Design

Peneliti menggunakan menggunakan metode user centered design dalam perancangan desain antarmuka (UI/UX) pada platform digital e commerce Mubarak Collection. Metode ini menggunakan pendekatan dalam merancang sistem dengan pengguna sebagai pusat kebutuhan. Sehingga setiap keputusan design yang di pilih selalu mempertimbangkan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibuat. Terdapat empat tahapan dalam metode user centede design, yaitu User Research, Conceptual Design, Implementasi, dan Evaluation.

##### 1. User Research

Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi masalah dengan pengguna untuk mendapat pemahaman tentang layanan yang dibutuhkan. Sehingga peneliti memahami dan dapat merancang design sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 2. Conceptual Design

Pada tahap ini peneliti menentukan konsep dari desain yang akan dibuat berdasarkan dari tahapan sebelumnya, pada tahapan ini dilakukan prototyping dan juga termasuk penentuan tema, color palletes, penentuan font dan headings dan juga style design

## 3. Implementation

Pada tahap ini peneliti melakukan implementasi dimana kita mengubah sesuatu dari konsep atau teori menjadi kenyataan dilapangan dengan kata lain implementasi adalah design terhadap sistem berdasarkan konsep dari desain yang telah direncanakan sebelumnya.

## 4. Evaluation

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap data dari uji coba untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan

## 3. Hasil Metode User Centered Design

Pada tahapan ini terdapat empat tahapan yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah:

### 1. User Research

Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa konsumen dari brand mubarak collection. Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang dilakukan oleh peneliti didapatkan beberapa kebutuhan yang diinginkan dalam design platform digital yang akan dibangun berikut tahapan yang dilakukan:

- a. Empati pada pengguna : kunci untuk menciptakan produk atau layanan yang sukses dengan memahami pengguna, kita dapat merancang produk yang tidak hanya berfungsi dengan baik
- b. iteratif : proses desain yang berulang dan terus menerus. Ini berarti bahwa desain tidak hanya dilakukan satu kali tetapi dapat dilakukan beberapa kali untuk mencapai hasil yang optimal. Setiap iterasi melibatkan pengumpulan umpan balik pengguna, analisis data dan perbaikan desain

### 2. Conceptual Design

Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan ide ide dan konsep dasar dari suatu prouk, layanan atau sistem. Tahapan ini seperti membuat kerangka awal sebelum kita masuk ke detail desain yang lebih spesifik

### 3. Implementasi

Pada tahapan ini tahapan selanjutnya adalah melakukan design terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan tahapan sebelumnya. Peneliti menggunakan aplikasi figma untuk membuat tampilan user interface untuk memudahkan dalam merancang fungsi dari aplikasi

### 4. Evaluation

Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi terhadap desain interface yang telah dibuat dengan melakukan pengujian dan analisis untuk mengukur kegunaan yang diharapkan dan memperbaiki kelemahan terhadap sistem

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Understand the Context of Use

Tahap ini hal yang dilakukan adalah memahami konteks pengguna dimana perancang sistem harus memahami siapa yang akan menggunakan sistem. Pada tahapan ini didapatkan hasil bahwa:

- a. Target pengguna: Wanita muslimah usia 17–40 tahun, aktif belanja online, memperhatikan gaya berpakaian yang sesuai syariat namun tetap modern.

- b. Tujuan penggunaan: Untuk membeli produk fashion muslimah seperti hijab, gamis, tunik, dan aksesoris secara mudah, cepat, dan aman.
- c. Situasi penggunaan: Digunakan di smartphone dan laptop saat senggang, misalnya saat di rumah, dalam perjalanan, atau saat waktu istirahat kerja.

## 2. Specify User Requirements

Setelah memahami konteks pengguna makan tahapan selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Navigasi sederhana dan jelas: agar pengguna dapat memahami penggunaan platform dengan mudah
- b. Filter dan pencarian: agar mudah mencari produk yang diinginkan
- c. Lihat detail barang: agar pengguna tahu detail barang yang diinginkan
- d. Sistem checkout yang mudah dan cepat: agar pengguna dapat melakukan pembelian barang dengan cepat dan mudah
- e. Fitur login dan/ register yang sederhana: agar pengguna dapat dengan mudah melakukan login dan register terhadap platform e commerce
- f. Fitur wishlist dan keranjang: agar pengguna dapat menyimpan dan membandingkan barang yang diinginkan

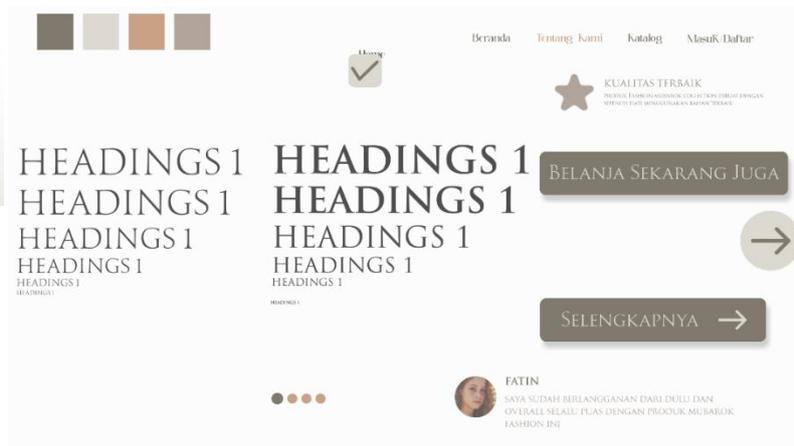
## 3. Wireframe

Low fidelity adalah representasi awal dari sebuah ide design yang dibuat secara sederhana



Gambar 1. Wireframe Design

Gambar ini menjelaskan wireframe desain dari sebuah aplikasi menggunakan aplikasi figma desain ini meliputi halaman beranda, halaman login, tentang kami dan katalog produk. Langkah selanjutnya adalah penentuan tema design meliputi font, headings serta color pallete yang akan digunakan.



Gambar 3. tema design

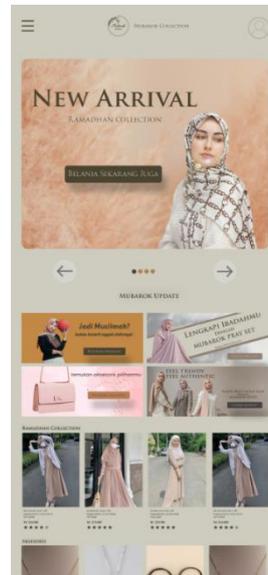
#### 4. Prototype

##### a. Beranda

pada halaman ini terdapat banner utama produk yang diiklakan, banner beberapa produk atau event yang lebih minor dan juga beberapa produk yang terlaris



Gambar 1. tampilan beranda dekstop



Gambar 5. tampilan beranda Mobile

### b. Tentang Kami

Pada halaman ini terdapat penjelasan dan pengenalan terhadap brand mubarak



Gambar 6. tampilan tentang kami dekstop



Gambar 7. tampilan tentang kami mobile

### c. Katalog

Pada halaman ini terdapat fitur pencarian dan filter, halaman ini juga menampilkan produk produk dari brand mubarak.



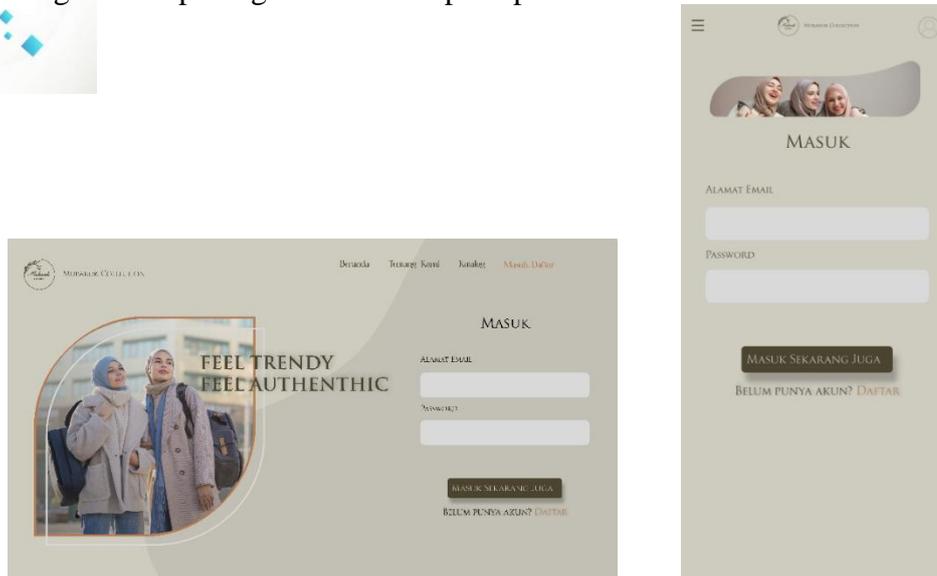
Gambar 8. Tampilan katalog dekstop



Gambar 9. tampilan katalog mobile

## d. Masuk Daftar

Pada halaman ini terdapat fitur untuk menginputkan username dan password agar user dapat login atau daftar pada platform ini



Gambar 8. tampilan login/daftar Desktop dan Mobile

## 5. Evaluasi

Pada perancangan sistem platform digital e commerce brand mubarok tidak ditemukan kurangnya fitur yang membuat pengguna kesusahan atau kurang puas terhadap interaksi dengan sistem yang telah dibuat

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan metode Use Centerde Design sistem ini berhasil memnuhi kebutuhan pengguna yang ingin membeli produk dari brand mubarok collection.

## DAFTAR REFERENSI

- Achyani, Y. E., & Andini, A. R. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 10(1), 86–94. <https://doi.org/10.31294/jtk.v10i1.17006>
- Aldi, A., Mufidah, A. H., & Sanjaya, C. B. (2024). PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5250>
- Candra, A., Sukmasetya, P., Hendradi, P., Mayjend Bambang Soegeng, J., & Magelang, K. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA). *Jurnal TeIKA*.
- Chorwanda Ganggas Adyaksa, A., Budi Santoso, D., & Alfa Razaq, J. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi E-learning Kampus Universitas Stikubank Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 3). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Dava Samsudin, A., Ardiansyah, B. N., Juardi, D., & Poetri, J. L. (2023). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(10), 10–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7981529>

- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Franatiaga, A., Andini, S., & Andrianof, H. (2023). ELTI Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan. *ELTI Jurnal Elektronika, Listrik Dan Teknologi Informasi Terapan*. <https://ojs.politeknikjambi.ac.id/elti>
- kasih mutiara andaristy, ismail. (2024). document (1). *INFORMATIKA Universitas Labuhanbatu*, 12 no 3.
- Kidam, A. P., R Langi, Y. A., Lapihu, D., Ketaren, E., Studi Sistem Informasi Universitas Sam Ratulangi Jl Kampus Unsrat Bahu, P., & Manado, K. (2024). SISTEM INFORMASI RESERVASI BERBASIS WEBSITE PADA UMKM FOTOSANDIRI.STUDIO. *JURNAL TIMES Technology Informatics & Computer System*, XIII No 2. <http://ejournal.stmik-time.ac.id>
- Kusuma Wardhana, F., Sumaya Jati, N., Radityo Seto, B., & Ady Saputro, I. (2024). SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2024 Evaluasi User Interface dan User Experience Aplikasi Bengkel Online Pitlaner Menggunakan Metode Design Thinking dan Skala Likert. *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS)*.
- Nadillah, M. F., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, S., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., Karawang, J., & Barat, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Putri, L., Tussarifah, R., & Rizki, A. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI PADA KELINGKING KITA STUDIO BERBASIS WEB. *JURNAL SINKOM (Sistem Informasi, Informatika Dan Komputer)*, 4.
- Rijal, A. M. A. K., Wulandari, H., & Hermansyah, H. (2025). Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2542–2551. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14542>
- Sari, A. A., Pramono, P., Saputra, I. T., & Prakoso, A. D. (2024). Optimalisasi Proses Digitalisasi UMKM melalui Aplikasi Marketplace berbasis Design Thinking. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 535–544. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i2.27702>
- Sari, I. P., Ramadhani, F., Satria, A., Apdilah, D., & Basri, M. (2023). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile. *Factory Jurnal Industri, Manajemen Dan Rekayasa Sistem Industri*, 1(3), 93–101. <https://doi.org/10.56211/factory.v1i3.265>