

PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER SHOP ID MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Rani Puspita^a, Rina Astriani^b

^aFakultas Ilmu Komputer, rani_push@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

^bFakultas Komunikasi, rinaastriani86@gmail.com, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

This research aims to help people find the items they need more easily and to make the purchasing process smoother. To create this website, the author will use a program called Figma. Design thinking is the approach that will be used to design this website. This approach focuses on finding solutions based on what customers need. This website will hopefully provide better options for customers who wish to purchase additional parts for Vespa motorbikes. By using design thinking, this design will understand what customers need, will create a website appearance that is easy to understand, and will add features that make the purchasing process simpler. Keywords: New Media, Social Media, Instagram, Media Exposure, Followers Satisfaction, Automotive.

Keywords: Design Thinking, Figma, UI/UX Design, Website

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membantu orang menemukan barang yang mereka butuhkan lebih mudah dan untuk membuat proses pembelian lebih lancar. Untuk membuat situs web ini, penulis akan menggunakan sebuah program bernama Figma. Design thinking adalah pendekatan yang akan digunakan untuk merancang situs web ini. Pendekatan ini berfokus pada menemukan solusi berdasarkan apa yang pelanggan butuhkan. Situs web ini diharapkan akan memberikan pilihan yang lebih baik bagi pelanggan yang ingin membeli bagian tambahan untuk motor vespa. Dengan menggunakan design thinking, rancangan ini akan memahami apa yang pelanggan butuhkan, akan membuat tampilan situs web yang mudah dimengerti, dan akan menambahkan fitur-fitur yang membuat proses pembelian menjadi lebih sederhana.

Kata Kunci: Design Thinking, Figma, UI/UX Design, Website

1. PENDAHULUAN

Pengalaman pengguna (user experience/UX) yang unggul telah menjadi elemen krusial dalam dunia digital saat ini. Dalam menghadapi era digitalisasi yang semakin berkembang pesat, bisnis yang ingin tetap relevan harus memastikan bahwa produk dan layanan mereka memberikan pengalaman yang memuaskan dan efisien bagi pengguna. Salah satu sektor yang terus bertransformasi adalah dibidang penjualan online. Saat ini Mister shop id masih melayani penjualan secara offline, sehingga masih banyak pembeli yang belum mengetahui toko ini. Pelanggan sulit untuk membeli produk yang disediakan, terutama bagi pelanggan yang memiliki rumah yang jauh dari toko tersebut dikarenakan terpaut jarak jadi kurang efisien. Saat ini jika ingin membeli pelanggan harus datang ke toko untuk melihat dan membeli barang yang diinginkan pelanggan. Mister shop id merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan spare part modifikasi khusus motor vespa yang berlokasi di Abadijaya, Depok, Jawa Barat. Usaha Mister shop id sudah 5 tahun berdiri sejak tahun 2018 dirintis oleh Muhammad Rifki Setiawan secara tunggal. Berdasarkan masalah tersebut, penulis memiliki ide untuk membuat sebuah perancangan ui/ux berbasis website untuk toko Mister shop id karena website toko Mister shop id belum pernah ada dan website ini akan menjadi alternatif penjualan serta memperluas pemasaran.

Pembuatan website ini menggunakan software Figma sebagai perancang tampilan website, dengan menggunakan metode design thinking pendekatan yang solutif dari design thinking bisa digunakan di berbagai bidang perdagangan, apalagi design thinking ini menekankan pada sisi pelanggan atau pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Design Thinking

Menurut Tim Brown, pengertian design thinking adalah pendekatan untuk memecahkan masalah yang menempatkan orang-orang yang akan diuntungkan oleh solusi tersebut di tengah perhatian kita. Ini adalah pendekatan tentang memahami mereka secara mendalam, mendefinisikan masalah dengan cara yang menginspirasi, dan menciptakan solusi yang inovatif. Dalam konsep design thinking yang diusulkan oleh Tim Brown, terdapat lima tahap utama (Syahrul, 2019):

- Empati (Empathize):

Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk memahami pengguna secara mendalam. Tim Brown mengajukan agar kita mendengarkan pengguna, mengamati pengguna, dan berempati dengan pengguna. Hal ini membantu kita untuk merasakan dan memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan pengguna.

- Definisi (Define):

Setelah mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengguna, langkah berikutnya adalah merumuskan kembali masalah dengan cara yang lebih inspiratif dan fokus. Ini membantu tim untuk memiliki pandangan yang jelas tentang apa yang harus mereka pecahkan.

- Ideasi (Ideate):

Tahap ideasi melibatkan generasi beragam ide solusi yang kreatif. Tim Brown mendorong untuk berpikir "out of the box" dan menghindari penilaian dini. Brainstorming dan teknik pemikiran lateral lainnya digunakan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide.

- Prototyping:

Prototyping melibatkan pembuatan model sederhana atau representasi visual dari ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototipe ini membantu dalam mengkonseptualisasikan ide secara lebih nyata dan memberikan sesuatu yang dapat diuji dengan pengguna.

- Pengujian (Testing):

Prototipe diuji dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Tahap ini membantu tim untuk memahami apa yang berfungsi dan apa yang perlu diperbaiki dalam solusi yang diusulkan.

Tahap-tahap ini bukanlah linear dan seringkali melibatkan iterasi kembali ke tahap sebelumnya berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik. Pendekatan ini mendorong kreativitas, empati, dan eksperimen berulang dalam rangka menciptakan solusi yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Figma

Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Muhyidin et al., 2020).

Struktur Navigasi

Menurut Normah "Struktur navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan (rantai kerja) dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan Website" (Widyastuti et al., 2020).

a. Struktur *Linier*

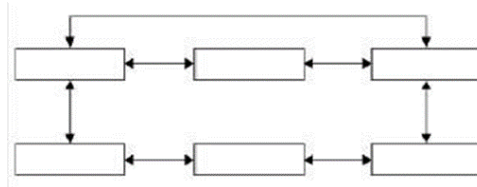
Struktur navigasi *linier* merupakan suatu struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Pada struktur *linier* ini halaman yang mungkin ditampilkan adalah satu halaman sebelumnya dan satu halaman sesudahnya.



Gambar 1. Struktur Navigasi Linier

b. Struktur *Non-linier*

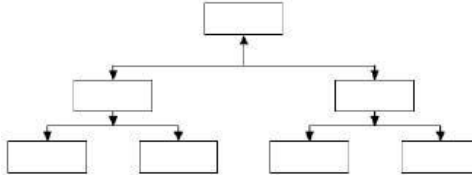
Struktur navigasi *nonlinier* merupakan pengembangan dari struktur *linier*. Struktur ini memperkenankan adanya percabangan. Percabangan dalam struktur nonlinier berbeda dengan percabangan dalam struktur hirarki, karena pada percabangan *nonlinier* walaupun terdapat percabangan tetapi tampilannya mempunyai kedudukan yang sama tidak ada *master page* serta *slave page*.



Gambar 2. Struktur Non-Linier

c. Struktur Hirarki

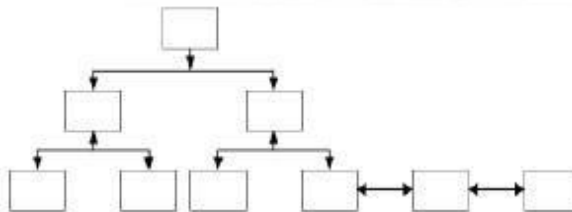
Struktur hirarki sering disebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pertama disebut dengan *master page* sedangkan tampilan berikutnya disebut dengan *slave page*.



Gambar 3. Struktur Navigasi Hirarki

d. Struktur Komposit

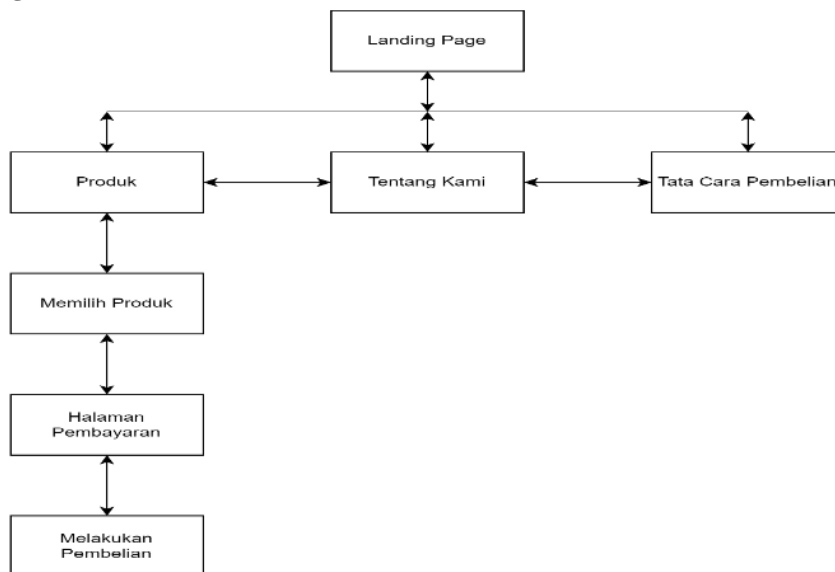
Struktur komposit (campuran) merupakan gabungan dari struktur linier, nonlinier dan hirarki. Struktur ini sering disebut struktur navigasi bebas. Struktur navigasi ini banyak digunakan dalam pembuatan *multimedia* karena struktur ini dapat memberikan interaksi yang lebih tinggi.



Gambar 4. Struktur Navigasi Komposisi

3. METODOLOGI PENELITIAN

Struktur Navigasi

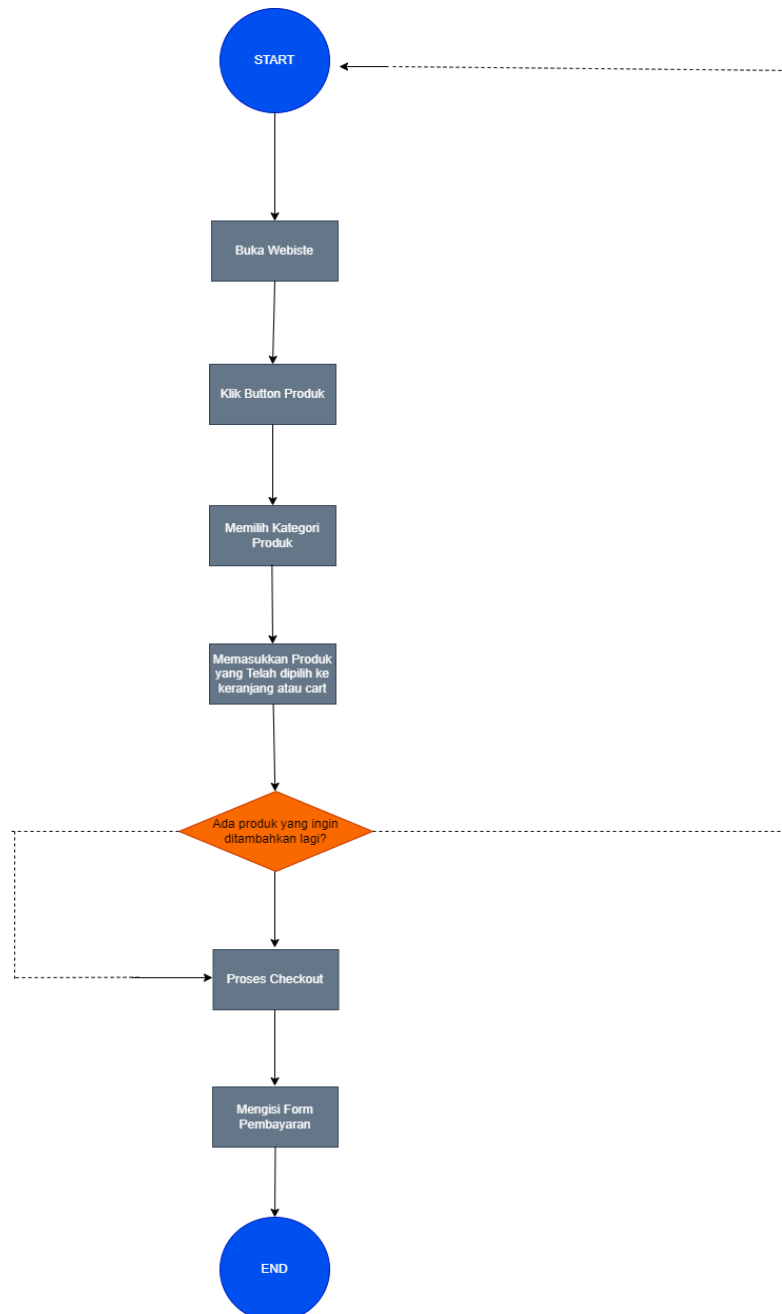


Gambar 5. Struktur Navigasi User

Pada gambar Struktur Navigasi User, setelah user mengakses website toko mister shop id akan langsung masuk kedalam Landing Page, dan user dapat mengakses halaman seperti produk, Tentang Kami, tata Cara Pembayaran. User dapat melakukan transaksi pembelian pada halaman Produk, seperti memilih produk lalu beralih ke halaman Pembayaran, dan terakhir melakukan pembelian.

User Flow

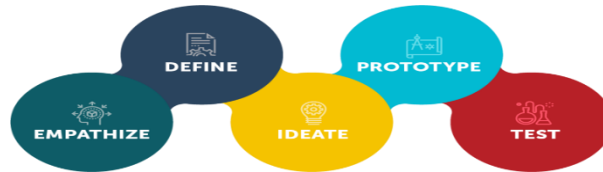
User Flow dibuat dengan tujuan untuk memudahkan navigasi pengguna saat menggunakan website pembelian produk di Toko Mister Shop id. Berikut adalah User Flow yang telah dibuat.



Gambar 6. User Flow Membeli Produk

User flow ini menggambarkan alur pengguna saat membeli produk di toko mister shop id.

Perancangan UI/UX yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Design thinking. Pada metode Design thinking, terdapat lima tahapan proses pembuatan. Berikut adalah alurnya :



Gambar 7. Alur Penelitian

- **Empathize**

Toko Mister Shop ID akan memulai dengan memahami kebutuhan dan harapan pengguna potensial. Untuk mendapatkan informasi tersebut, dilakukan wawancara kepada pelanggan toko mister shop id sebagai calon pengguna website.

- **Define**

Setelah memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna, selanjutnya dirumuskan ulang masalah dan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Lalu mengidentifikasi elemen penting yang perlu ada dalam website toko mister shop id untuk menjawab masalah dan kebutuhan pengguna.

- **Ideate**

Selanjutnya akan diadakan sesi brainstorming untuk menghasilkan beragam ide tentang fitur-fitur, tata letak, dan pengalaman pengguna yang mungkin pada Toko mister shop id. Ide-ide ini bisa termasuk kemungkinan cara menyajikan produk, tata cara pembayaran, penyajian informasi produk, dan lainnya.

- **Prototype**

Tahap Prototype merupakan tahap perancangan sistem tampilan antarmuka dalam bentuk awal yang sederhana. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat menguji dan memberikan umpan balik.

- **Testing**

Setelah pengguna melakukan pengujian terhadap Prototype, hasil dari pengujian tersebut akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan penyempurnaan terhadap desain

Setelah memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna, selanjutnya dirumuskan ulang masalah dan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Lalu mengidentifikasi elemen penting yang perlu ada dalam website toko mister shop id untuk menjawab masalah dan kebutuhan pengguna.

1. Pemilihan Fakta-Fakta

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh pengguna web toko mister shop id, diperoleh beberapa fakta:

- Memakan waktu perjalanan untuk datang berbelanja ke toko
- Kurang efisien dalam berbelanja

2. Metode 4W

- **Who:** Calon pembeli toko mister shop id
- **What:** Mengikuti proses pembelian produk mister shop id
- **Where:** Toko mister shop id
- **Why:** meringankan pembeli dalam membeli produk dengan membuat rancangan website penjualan toko mister shop id agar pembeli dapat lebih mudah dalam berbelanja ditoko mister shop id

3. Penentuan Potential Problem Statement

Dengan demikian, maka Potential Problem Statement yang dapat ditarik adalah “Para calon pembeli Toko mister shop id kurang efisien dalam membeli produk di Toko mister shop id.”

Pada proses penelitian ilmiah ini, metode menggunakan System Development Life Cycle (SDLC) pada PT. Yasa Berkah Mandiri menggunakan PHP Dan Mysql ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu : tahap planning, analisis, pencarian data, perancangan program, pembuatan listing program, pengujian program dan terakhir implementasi.

1. Tahap perencanaan yaitu dilakukakan pengumpulan data yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi sistem informasi inventori persediaan barang pada PT. Yasa Berkah Mandiri, menggunakan PHP dan MySQL.
2. Tahap analisis yaitu mengidentifikasi masalah dan mengetahui ruang lingkup pekerjaan yang akan ditangani.

3. Tahap selanjutnya adalah pencarian data dimulai dari pencarian data buku, data jurnal, data artikel dan data lainnya yang berhubungan dengan penelitian. Selain pencarian data, juga mencari informasi tentang informasi pemrograman PHP, dan database MySQL yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.
4. Tahap keempat merupakan perancangan program. Tahap ini diawali dengan studi kelayakan dimana perancangan program sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Dalam pembuatan perancangan program pada aplikasi sistem inventori ini menggunakan struktur navigasi, rancangan tampilan, use case diagram, sedangkan pendukung lain adalah dengan menggunakan CSS yang berfungsi untuk menentukan letak posisi layout form, field, dan tabel pada aplikasi. Selain itu menggunakan Javascript yang digunakan untuk proses validasi form pengisian input pada desain sistem inventori.
5. Tahap pembuatan listing program. Pembuatan listing program dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Sedangkan untuk database menggunakan MySQL.
6. Tahap pengujian program. Jika pengujian telah sesuai dengan rancangan program yang telah dibuat, maka pemrograman tersebut dapat dikatakan berhasil.
7. Tahap ujicoba untuk melakukan penyalinan file-file ke komputer lain untuk pengimplementasiannya. Kemudian setelah tidak ada error handling, selanjutnya adalah mempublikasikan untuk di uji coba pada komputer client..

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk membuat user interface berbasis web pada toko mister shop id dengan prototype menggunakan aplikasi Figma. Rancangan user interface yang dibuat sepenuhnya menggunakan aplikasi Figma dengan memfokuskan pada fitur halaman beranda, kategori produk, informasi toko mister shop id dan tata cara transaksi pembelian

Toko mister shop id merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan spare part modifikasi khusus motor vespa yang berlokasi di Abadijaya, Depok, Jawa Barat. Usaha Mister shop id sudah 5 tahun berdiri sejak tahun 2018 dirintis oleh Muhammad Rifki Setiawan secara tunggal.



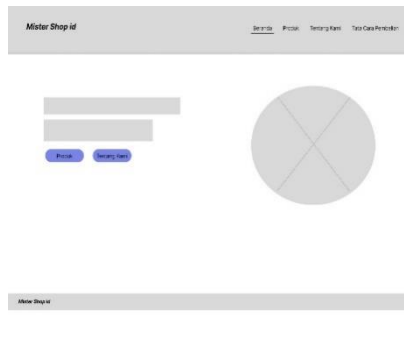
Gambar 8. Toko mister shop id

- **Wireframe Low-Fidelity**

Wireframe adalah representasi visual sederhana dari tata letak dan struktur suatu produk atau antarmuka. Wireframe biasanya digunakan dalam desain grafis, pengembangan situs web, dan pengembangan aplikasi untuk menggambarkan elemen-elemen utama dari desain tanpa terlalu mendetailkan unsur-unsur visual seperti warna, tekstur, atau grafis yang kompleks.

Wireframe Low-Fidelity (LF) merujuk pada jenis wireframe yang memiliki tingkat detail yang sangat rendah. Wireframe LF dibuat dengan sengaja sederhana dan cepat, tanpa khawatir tentang estetika atau detail visual yang rumit. Tujuannya adalah untuk dengan cepat merancang struktur keseluruhan dan alur antarmuka tanpa terganggu oleh elemen desain yang lebih halus. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai bagian-bagian Low Fidelity dari website yang dibuat.

- **Wireframe Beranda**

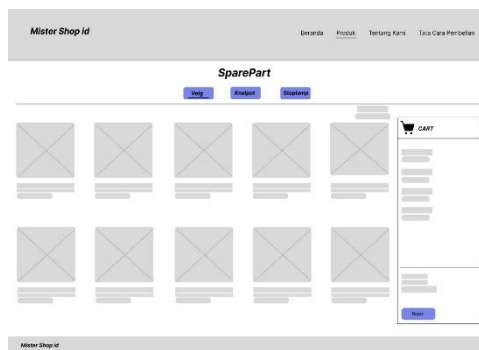


Gambar 9. Wireframe Beranda

Tampilan Beranda merupakan halaman yang pertama kali ditampilkan pengguna mengakses website. Pada halaman Beranda terdapat tombol yang ketika di tekan menuju ke halaman produk dan Tentang Kami. Pada gambar *Wireframe* Beranda, pengguna dapat melihat Headline yang berisi Slogan Toko. Terdapat dua tombol yang dapat menghubungkan langsung ke halaman Produk dan Tentang Kami.

- **Wireframe Halaman Produk**

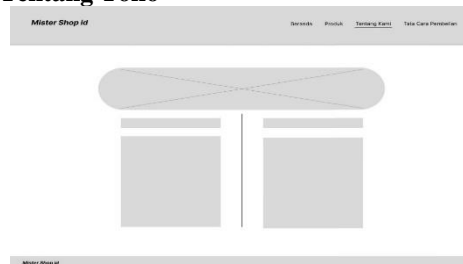
Tampilan produk merupakan halaman yang menampilkan produk-produk yang di jual oleh Toko Mister Shop id serta terdapat 3 pilihan kategori produk dan cart. Pada rancangan tampilan Produk terdapat 1 Judul, 3 Button untuk memilih Kategori, 1 Card untuk menampilkan Menu yang didalamnya terdapat 1 gambar, 3 teks pada saat Card tersebut di tekan oleh pengguna Card tersebut akan masuk kedalam keranjang, dan terdapat 1 Popup Cart dimana nanti yang berfungsi sebagai keranjang belanja, didalamnya terdapat jumlah pesanan, total harga dari belanjaan, 2 button pada produk yang berada di daftar keranjang untuk menambah dan mengurangi jumlah belanja produk, dan 1 button yang akan terhubung ke pembayaran.



Gambar 10. Wireframe Halaman Produk

Pada Gambar Wireframe Halaman Produk, berisi produk yang dijual, keterangan produk dan total harga saat membeli produk.

- **Wireframe Halaman Tentang Toko**



Gambar 11. Wireframe Halaman Tentang Toko

Pada gambar halaman tentang toko, merupakan halaman mengenai kelebihan berbelanja sparepart vespa di Toko mister shop id.

- **Wireframe Halaman Tata Cara Pembelian**



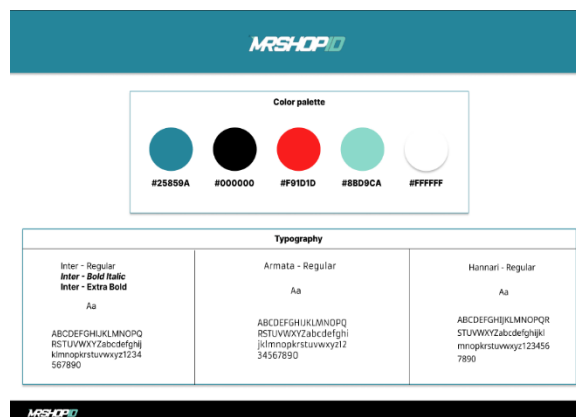
Gambar 12. Wireframe Halaman Tata Cara Pembelian

Pada gambar tampilan *Wireframe Low-fidelity* halaman tata cara pembelian, merupakan halaman untuk pengguna agar dapat mengetahui cara melakukan transaksi pada website tersebut.

Style Guide

Style guide adalah panduan yang merincikan elemen-elemen desain dan gaya yang harus diikuti untuk memastikan konsistensi visual dan pengalaman pengguna yang baik dalam produk atau antarmuka yang dirancang. Style guide dalam konteks UI/UX sering juga disebut sebagai "UI/UX Design Style Guide" atau "Design System".

Style guide UI/UX mencakup berbagai aspek yang membantu memastikan bahwa desain antarmuka dan pengalaman pengguna di semua bagian produk atau platform tetap konsisten dan sesuai dengan tujuan merek atau proyek. Ini adalah referensi penting dalam mendesain dan pengembangan untuk memastikan bahwa desain dan pengalaman pengguna tetap terpadu. Berikut adalah style guide dari desain yang akan dibuat :



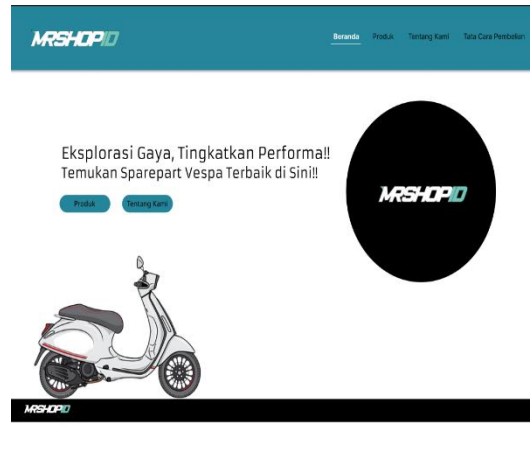
Gambar 13. Style Guide

High-Fidelity

Dalam perancangan UI/UX, "high fidelity" merujuk pada tingkat detail dan kualitas yang tinggi dalam prototipe atau desain antarmuka yang dibuat. Prototipe atau desain dengan tingkat high fidelity mencoba untuk mendekati atau menciptakan pengalaman sebenarnya yang akan dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan produk atau antarmuka yang sebenarnya. Berikut adalah hasil dari pembuatan desain high-fidelity yang telah dilakukan :

- **High-Fidelity Beranda**

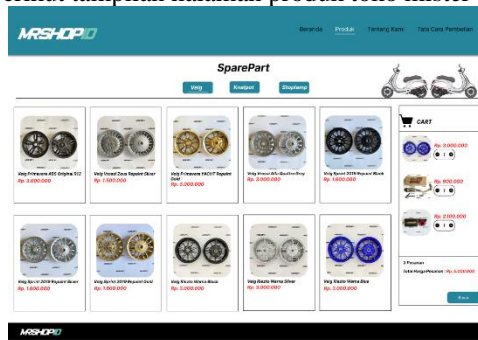
Halaman beranda yaitu halaman yang akan di lihat pertama kali oleh pengguna. Pada halaman beranda ditampilkan slogan dari toko mister shop id.



Gambar 14. High-Fidelity Beranda

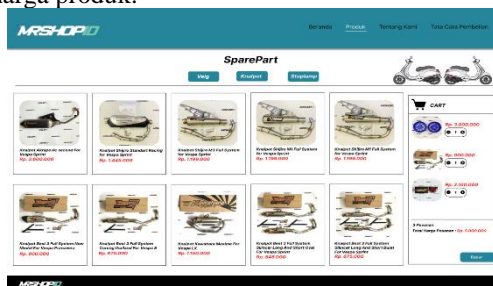
- **High-Fidelity Halaman Produk**

Pada Halaman Produk akan ditampilkan mengenai produk yang dijual oleh toko mister shop id, dan pengguna dapat melihat berdasarkan kategori produk yang dijual seperti kategori Velg, Knalpot, dan Stoplamp. Serta pengguna dapat memasukkan produk yang ingin dibeli kedalam keranjang atau cart. Berikut tampilan halaman produk toko mister shop id



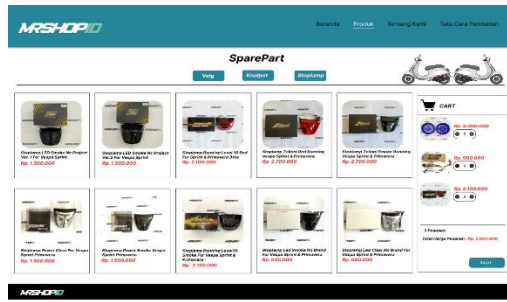
Gambar 15. High-Fidelity Halaman Produk Velg

Tampilan halaman produk kategori velg, berisi data-data produk seperti nama produk, gambar produk dan harga produk.



Gambar 16. High-Fidelity Halaman Produk Knalpot

Pada gambar Tampilan halaman produk kategori knalpot, berisi data-data produk seperti nama produk, gambar produk dan harga produk.

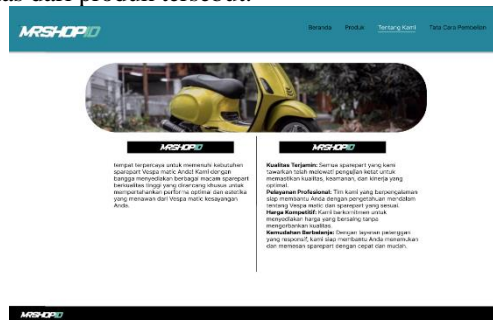


Gambar 17. High-Fidelity Halaman Produk Stoplamp

Pada gambar Tampilan halaman produk kategori stoplamp, berisi data-data produk seperti nama produk, gambar produk dan harga produk.

- **High-Fidelity Halaman Tentang Toko**

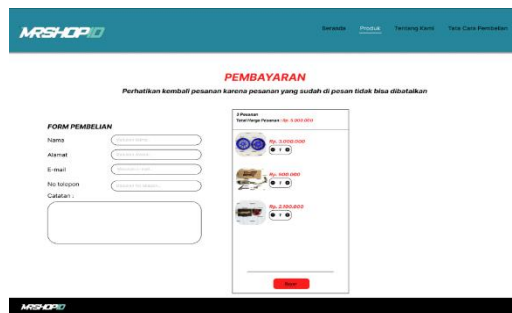
Pada halaman tentang toko, pengguna dapat melihat mengapa harus berbelanja di toko mister shop id. Dikarenakan produk yang bagus, kualitas terjamin serta harga yang kompetitif tanpa harus mengorbankan kualitas dari produk tersebut.



Gambar 18. High-Fidelity Halaman Tentang Toko

- **High-Fidelity Halaman Form Pembayaran**

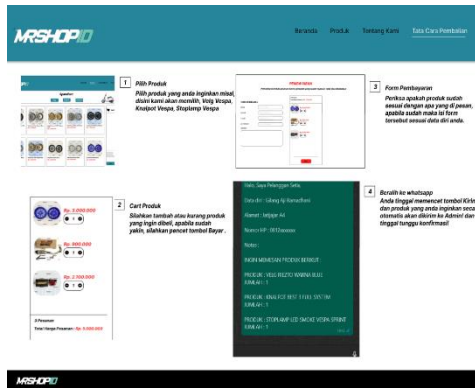
Pada halaman form pembayaran pengguna harus mengisi form untuk dapat melakukan transaksi, dan pengguna dapat memastikan produk yang sudah dipesan sudah sesuai yang diinginkan atau belum.



Gambar 19. High-Fidelity Halaman Form Pembayaran

- **High-Fidelity Tata Cara Pembelian**

Pada halaman tata cara pembelian, pengguna dapat melihat mengenai tata cara dari memilih produk, memasukkan produk yang dipilih ke keranjang atau cart, lalu mengisi form pembayaran untuk melakukan transaksi dan mencapai proses pembelian ke aplikasi WhatsApp.



Gambar 20. High-Fidelity Tata Cara Pembelian

Test

Fase terakhir dalam design thinking ini adalah testing yang menggunakan metode usability testing atau pengujian pengalaman pengguna dan tools maze design. Usability testing ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perjalanan dan pengalaman pengguna menggunakan aplikasi yang telah dirancang sehingga dapat diketahui apakah aplikasi yang dirancang sudah berjalan dengan baik dan efisien bagi pengguna atau tidak dalam menjalan aplikasi.

Goals dan Objective

1. Mengamati respon user saat menggunakan website mulai dari halaman beranda, memilih produk, melakukan pembayaran.
2. Mencari tahu penilaian user terhadap informasi dan indikator penilaian terhadap toko mister shop id.

User Segmentations

Target jumlah partisipan adalah 21 orang dengan segmentasi sebagai berikut:

1. Remaja (17 – 25 tahun), 15 orang
2. Dewasa (26 – 35 tahun), 6 orang

Tools

1. Laptop : Untuk melakukan testing melalui tampilan desktop
2. Figma Mirror: Untuk mengoperasikan prototype dari figma

Task 1

Disini terdapat 21 partisipan yang melakukan uji coba prototype untuk melakukan pembelian velg pada toko mister shop id.

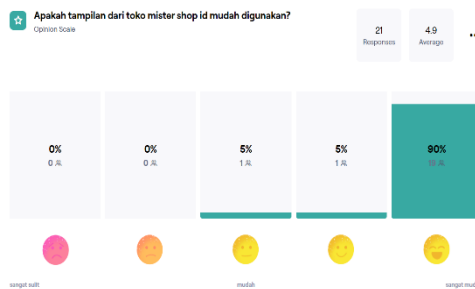


Gambar 21. Task 1

Pada gambar Task 1 diatas, dapat dilihat beberapa hasil yang didapat dari kuesioner, yaitu 21 partisipan, 4,8% direct success, 45,2% misclick rate, dan 13,3 detik avg duration.

Opinion Scale 1

Setelah melakukan uji coba prototype, 21 partisipan tersebut memberi penilaian terhadap tampilan web dari toko mister shop id.



Gambar 22. Opinion Scale 1

Opinion Scale 2

Lalu para partisipan juga menilai seberapa mudah berbelanja produk velg ditoko mister shop id.



Gambar 23. Opinion Scale 2

5. KESIMPULAN

Perancangan ui/ux pada toko mister shop id ini berhasil dibuat untuk mempermudah pembelian barang, untuk meningkatkan penjualan dan mempromosikan informasi mengenai toko mister shop id. Perancangan ui/ux ini di buat menggunakan software Figma dengan menggunakan metode design thinking. Berdasarkan uji coba yang dilakukan menggunakan Usability Testing dengan tools maze design menunjukkan beberapa hasil dari 21 partisipan yaitu 4,8% direct success, 45,2% misclick rate, dan 13,3 detik avg duration.

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan perhitungan dan pengujian, sehingga menghasilkan saran yang mungkin dapat berguna sebagai berikut: perancangan ui/ux berbasis website masih terdapat kekurangan dan dapat ditingkatkan dengan membuat fitur tambahan dimana pembeli dapat melakukan transaksi tanpa beralih ke aplikasi WhatsApp, dan data pembeli serta data produk yang di beli langsung masuk ke dashboard admin. Dengan begitu, pembeli bisa langsung bertransaksi dengan lebih mudah dan nyaman tanpa harus berkomunikasi melalui WhatsApp.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Rita,G., dan Kusumalestari,R.R. Jurnalistik Foto Suatu Pengantar. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2013
- [2]. Kember, S. Virtual Anxiety. Photography, New Technologies and Subjectivity. Manchester: Manchester University Press, 1998
- [3]. Moleong, L.J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2017
- [4]. Munandar, A (Editor). Ilmu Komunikasi dan Informasi & Transaksi Elektronik. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022
- [5]. Setiawan, R., dan Bornok, M.A. “Estetika Fotografi”. Jurnal , humanities and social science, Vol.1 (2015) <https://journal.unpar.ac.id/index.php/Sosial/article/view/1468>
- [6]. Pramiswara, I.G.A.N.A.Y. “Fotografi Sebagai Media Komunikasi Visual Dalam Promosi Budaya”. Vol 1 No 2 (2021): DANAPATI: JURNAL KOMUNIKASI
- [7]. Yusuf, Y.M. “Peran Fotografi Sebagai Media Komunikasi Visual Di Bidang Humas”. Universitas Pasundan. Bandung. (2017). <https://onesearch.id/Record/IOS3183.28396>