



Rancang Bangun UI/UX Desain Web Ecommerce Di Figma

¹Rafli Hilbram Ade Dwiansyah, ²Apriade Voutama

¹Universitas Singaperbangsa Karawang; ²Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat Surat

Email: 12210631250092@student.unsika.ac.id, apriadevoutama@satff.unsika.ac.id

Article History:

Diajukan: 24 Juni 2025; Direvisi: 30 Juli 2025; Accepted: 29 November 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital dalam berbagai sektor, termasuk e-commerce. Keberhasilan platform e-commerce tidak hanya bergantung pada produk yang ditawarkan, tetapi juga pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain UI/UX website e-commerce menggunakan metode User-Centered Design (UCD) dengan Figma sebagai alat utama. Metode UCD diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu memahami konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, serta melakukan evaluasi terhadap desain yang dihasilkan. Studi ini mengidentifikasi dua jenis pengguna utama, yaitu pemilik toko dan pembeli, dengan kebutuhan yang berbeda namun saling berkaitan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain berbasis UCD mampu meningkatkan kepuasan pengguna dengan memastikan navigasi yang lebih sederhana, tampilan UI yang lebih modern, serta fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggunaan Figma sebagai alat desain memungkinkan kolaborasi yang lebih efisien dalam pengembangan wireframe dan prototipe interaktif. Evaluasi usability menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan mampu meningkatkan efisiensi transaksi dan kenyamanan pengguna dalam berbelanja online. Dengan demikian, pendekatan berbasis UCD dalam desain UI/UX e-commerce dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan dan mendorong loyalitas pelanggan terhadap platform tersebut.

Kata kunci: UI/UX, User-Centered Design, Figma

ABSTRACT

The advancement of information technology has driven digital transformation across various sectors, including e-commerce. The success of an e-commerce platform depends not only on the products offered but also on an effective user interface (UI) and user experience (UX) design. This study aims to design and evaluate the UI/UX of an e-commerce website using the User-Centered Design (UCD) method, with Figma as the primary design tool. The UCD method is applied through several stages: understanding the context of use, identifying user requirements, designing solutions, and evaluating the resulting designs. This study identifies two main user types—store owners and customers—each with different but interrelated needs. The results indicate that a UCD-based design can enhance user satisfaction by ensuring simpler navigation, a more modern UI, and features tailored to user needs. Using Figma as a design tool enables more efficient collaboration in developing wireframes and interactive prototypes. Usability evaluations show that the proposed design improves transaction efficiency and enhances the overall shopping experience. Thus, a UCD-based approach to UI/UX design in e-commerce can significantly improve user experience and foster customer loyalty to the platform.

Keywords: UI/UX, User-Centered Design, Figma, E-commerce

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor perdagangan (AryaRafa et al., 2024). E-commerce menjadi salah satu bentuk transformasi digital yang paling berpengaruh dalam dunia bisnis (Musyaffa et al., 2024). Kemudahan dalam bertransaksi secara online telah mendorong banyak pelaku usaha untuk beralih ke platform digital guna menjangkau pasar yang lebih luas (Adistyan Pranata et al., 2024). Namun, keberhasilan sebuah platform e-commerce tidak hanya bergantung pada produk yang ditawarkan, tetapi juga pada pengalaman pengguna (User Experience/UX) dan desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang efektif (Samudra, 2024).

UI dan UX yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mempercepat proses transaksi, sehingga menghasilkan konversi yang lebih tinggi (Putra & Saputri, 2024). Sebaliknya, desain yang buruk dapat menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi platform, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat kepercayaan dan loyalitas pelanggan (Irawan & Rozando, 2020). Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam perancangan UI/UX sebuah website e-commerce. Salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan UI/UX adalah User-Centered Design (UCD) (Informasi & Teknik, 2024). UCD adalah pendekatan desain yang menempatkan kebutuhan, karakteristik, dan preferensi pengguna sebagai faktor utama dalam proses pengembangan produk digital (Zaelani et al., 2024). Metode ini melibatkan serangkaian tahapan seperti analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, pengembangan prototipe, serta pengujian dan evaluasi berbasis umpan balik dari pengguna. Dengan menerapkan UCD, desain yang dihasilkan diharapkan dapat lebih intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan harapan pengguna (Pamangkit & Prasetyo, 2022).

Dalam penelitian ini, Figma digunakan sebagai alat utama dalam perancangan UI/UX. Figma merupakan salah satu platform desain berbasis cloud yang memungkinkan kolaborasi dalam waktu nyata, serta mendukung pembuatan wireframe, prototipe interaktif, dan dokumentasi desain. Dengan fitur-fitur yang dimiliki, Figma memungkinkan desainer untuk mengembangkan dan menguji konsep desain secara lebih efisien sebelum diterapkan dalam implementasi teknis (Santoso, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain UI/UX website e-commerce menggunakan metode UCD (Adistyan Pranata et al., 2024). Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana pendekatan UCD dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbelanja online melalui desain yang lebih fungsional dan user-friendly (Hita Hita et al., 2024). Selain itu, penelitian ini juga akan membandingkan hasil evaluasi desain dengan standar usability yang telah ditetapkan untuk mengukur efektivitas dan efisiensi antarmuka yang dikembangkan (Maulana, 2020).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design (UCD) yang terdiri dari beberapa tahapan utama :

1. Understand The Context Of Use

Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi terhadap karakteristik pengguna, tujuan penggunaan, serta kondisi dimana system akan di gunakan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan survey terhadap calon pengguna platfrom e-commerce

2. Specify User Requirements

Setelah memahami konteks penggunaan, dilakukan analisis terhadap kebutuhan spesifik pengguna. hasil dari tahap inin berupa daftar fitur dan fungsi yang harus ada dalam platform e-commerce agar sesuai dengan harapan pengguna (Haidar Luthfi & Arfiani, 2024).

3. Design solutions

Tahap ini mencakup perancangan wireframe, mockup, dan prototipe, menggunakan figma. Desain yang dihasilkan akan mempertimbangkan faktor estetika, aksesibilitas, serta kemudahan Navigasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna

4. Evaluate Designs

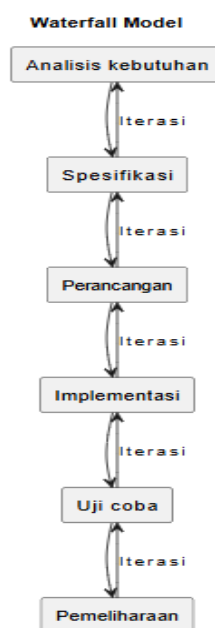
pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik terkait desain yang telah dibuat. pengujian ini dapat berupa usability testing, heuristic evaluation, dan analisis kepuasan pengguna. hasil evaluasi digunakan untuk melakukan iterasi dan perbaikan pada desain agar lebih optimal

5. Implementation and Final Testing

Setelah desain yang telah diuji dan diperbaiki, desain UI/UX akan di implementasikan dalam bentuk high-fidelity prototype dan diuji kembali untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna sebelum diterapkan dalam sistem e-commerce yang sebenarnya (Alja et al., 2024).

3. KERANGKA KERJA PENELITIAN

Untuk mempermudah dalam pengerjaan Penelitian ini, maka penulis membuat kerangka kerja Penelitian pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai permulaan penulis melakukan studi literatur, selanjutnya merumuskan masalah yang sedang terjadi di tempat penelitian. Selanjutnya menentukan metode penelitian, jika sudah menentukan metode penelitian maka akan melakukan tahap pengumpulan data dengan melakukan observasi ke tempat penelitian. Jika data sudah terkumpulkan akan dilanjutkan ke pengembangan sistem, yang menggunakan metode User Centered Design (UCD). analisis konteks penggunaan sistem, seperti siapa yang akan menggunakan website tersebut, dan untuk apa website tersebut. Jika sudah maka akan dilanjutkan menganalisis kebutuhan penggunaan untuk user untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya pembuatan design solusi. Disini merupakan tahapan untuk perancangan konsep dasar, prototype, hingga design lengkap. Jika sudah melakukan design solusi maka akan

dilanjutkan evaluasi design dengan melibatkan user untuk mengetahui hasil yang telah dicapai dari berbagai proses sebelumnya. Jika dirasa sudah mencapai tujuan yang diinginkan akan dilanjutkan ke tahap kesimpulan dari penelitian ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Proses

pada tahap perancangan dalam pengembangan desain UI/UX e-commerce berbasis metode User-Centered Design (UCD), indentifikasi pemangku kepentingan utama dilakukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. dalam penelitian ini terdapat dua jenis pengguna yaitu owner (pemilik toko) dan pembeli.

Untuk memahami kebutuhan dan harapan dari masing masing jenis pengguna, dilakukan analisis berdasarkan kondisi saat ini serta harapan mereka terhadap platform e-commerce yang akan dikembangkan. berikut adalah ringkasan dalam bentuk tabel:

Jenis pengguna	Kondisi saat ini	Harapan
Owner Trendlee	<ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan mengeola produk secara efisien. - Kurangnya fitur analisis penjualan. - Proses input produk masih manual dan kurang fleksibel 	<ul style="list-style-type: none"> - Dashboard yang intuitif dan informatif. - Fitur manajemen produk yang lebih murah. - Statistika penjualan yang lebih lengkap dan interaktif
Pembeli	<ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan dalam navigasi produk. - Tampilan UI kurang menarik. - Metode pembayaran yang terbatas 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigasi yang lebih sederhana dan responsif. - Desain UI yang lebih modern dan ramah pengguna. - Pilihan metode pembayaran yang lebih beragam

Tabel 1. Diagram Konteks

dalam tabel ini menjadi dasar dalam perancangan UI/UX platform e-commerce. dengan memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna. pengembangan sistem dapat lebih terarah dan sesuai dengan harapan mereka. penerapan metode User-Centered Design (UCD) akan memastikan bahwa setiap fitur yang dikembangkan benar benar berorientasi pada pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan mereka dalam menggunakan platform e-commerce ini.

4.2 Understan The Context Of Use

Pengguna	Deskripsi
Pemilik	Pemilik toko yang menggunakan platform e-commerce untuk menjual produk. stok barang, pesanan, dan menganalisis laporan penjualan.pemilik menginginkan sistem yang mudah digunakan, cepat dan memberikan wawasan bisnis melalui fitur analisis yang intuitif
Pelanggan	Pembeli yang menggunakan platform untuk mencari, memilih, dan membeli produk. pelanggan mengharapkan pengalaman belanja yang nyaman dengan navigasi yang mudah, tampilan UI yang menarik, informasi produk yang jelas, sertaproses checkout yang cepat dengan beragam metode pembayaran.

Tabel 2. Hasil Identifikasi

diatas merupakan langkah untuk melakukan identifikasi kepada pengguna website E-commerce Trandlee sebagai upaya untuk memahami karakteristik penggunanya. tahap ini terdiri dari 2 proses yang berjalan, yaitu identifikasi pengguna dan karakteristik pengguna.

Karakteristik pengguna
Pembeli yang mencari, memilih, dan memberikan produk secara online.

Kalangan usia.
Beragam, mulai dari pelajaran, mahasiswa, karyawan, hingga ibu rumah tangga.
Menjelajah produk dengan mudah, informasi produk yang jelas dan akurat

Tabel 3. Hasil Karakter Pengguna

Pada tabel 3, Setelah melakukan tahapan identifikasi terhadap pengguna, selanjutnya merupakan Langkah memahami karakteristik dari pengguna yaitu sering berbelanja online, tertarik dengan elektronik, untuk usia tersendiri itu kalangan usia, dan berpengetahuan mengenai internet

4.3 Specify User Requirements

Tahap ini memiliki tujuan untuk memperoleh kebutuhan dari pengguna yang spesifik pada sistem. Tahap ini sangat penting untuk membuat rancangan desain sebuah website dikarenakan dapat mengetahui kebutuhan dari pengguna. Pendekatan untuk mendapatkan spesifikasi melibatkan proses wawancara kepada pemilik dan calon pengguna yang hasil akhirnya mendapatkan kebutuhan terhadap pengguna, bisa dilihat pada tabel dibawah ini

Pengguna	Kebutuhan
Owner	<ul style="list-style-type: none"> - Manajemen produk - Manajemen stok - Pengelola pesanan - Laporan penjualan - Sistem promosi - Notifikasi
Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> - Pencarian dan filter produk - Informasi produk yang jelas - Proses checkout yang mudah - Beragam metode pembayaran - Pelacakan pesanan - Notifikasi pesanan

Tabel 4. Kebutuhan Pengguna

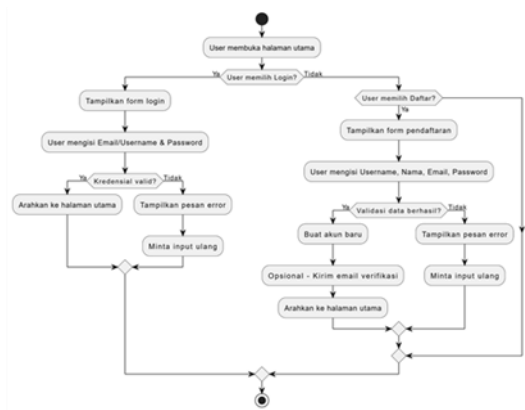
Pada tabel di atas, kebutuhan pengguna pemilik yaitu, Manajemen produk, Manajemen stok, Pengelola pesanan, Laporan penjualan, Sistem promosi, Notifikasi. dan kebutuhan pelanggan yaitu Pencarian dan filter produk, Informasi produk yang jelas, Proses checkout yang mudah, Beragam metode pembayaran, Pelacakan pesanan, Notifikasi pesanan

4.4 Design Solution

Tahapan ini merupakan sebuah rancangan dan implementasi desain yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan user flow mockup sistem Ecommerce.

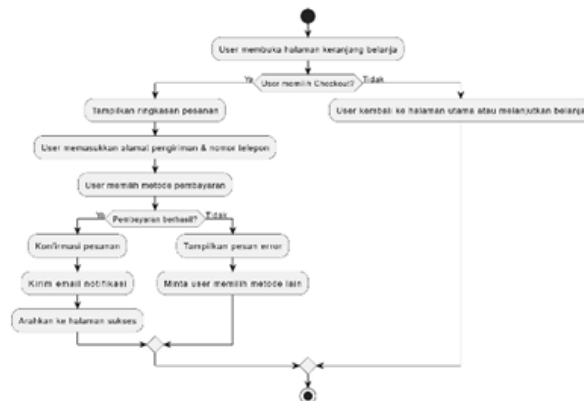
1. Userflow

User flow merupakan sebuah proses untuk menyusun langkah langkah yang akan melibatkan pengguna saat melakukan interaksi dengan website. tahap awal yaitu melakukan login maupun pendaftaran user untuk dapat melakukan proses belanja



Gambar 2. Userflow Login dan Register

Pada tahap awal user membuka website langsung ditampilkan menu halaman utama lalu user memilih login atau tidak. untuk user baru harus melakukan pendaftaran awal untuk dapat melakukan proses berbelanja. User baru harus mengisi beberapa form pertanyaan yaitu username, password, dan email. Setelah melakukan pendaftaran, akan ada notifikasi berhasil melakukan pendaftaran. Data tersebut akan tersimpan oleh sistem yang dapat diakses oleh admin pada dashboard admin. Untuk user yang sudah melakukan registrasi pilih login, setelah itu memasukkan username, password, dan email. Setelah itu akan masuk ke menu utama. Selengkapnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 3. UserFlow Checkout

Pada gambar diatas merupakan user flow proses checkout pada website Trandlee. setelah melakukan proses pendaftaran atau login, user bisa melakukan proses belanja. pada tampilan halaman utama user bisa melihat barang barang yang sedang trand. selanjutnya pilih produk yang ingin di beli, untuk melihat detail dari produk itu sendiri bisa klik pada produk itu sendiri yang ingin di beli, lalu akan muncul halaman detail produk dan spesifikasi dari produk itu sendiri.

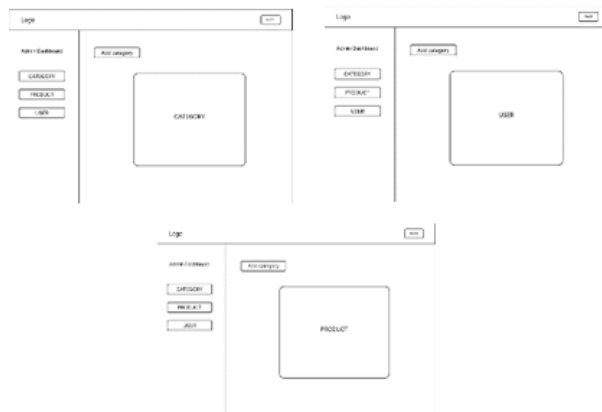
2. Mockup

pada tahapan ini merupakan pembuatan mockup wireframe desain website



Gambar 4. Mockup User

pada gambar diatas merupakan wireframe mockup website yang akan ditampilkan pada user pengguna website Trandlee. wireframe mockup tersebut meliputi tampilan login, creat account, menu utama, halaman produk produk, detail pesanan, dan tampilan checkout



Gambar 5. Mockup Admin

Diatas merupakan gambar ke 5 yang merupakan wireframe tampilan dari dashboard admin. pada dashboard admin meliputi tampilan kategori, tampilan semua produk yang sudah ditambahkan oleh admin, dan semua user yang telah mendaftar untuk belanja.

3. Tampilan Website

setelah merancang kebutuhan pengguna serta userflow tahap selanjutnya adalah tampilan website Trandlee yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna berasal pembeli ataupun admin yg mengelola website ini. Pembuatan tampilan desain website menggunakan tools figma menjadi pembuatan UI desain dan pula UX menjadi prototyping pada website. berikut adalah semua tampilan pada website Trandlee. Sebelum menghasilkan desain User Interface dan User Experience, diperlukan Style Guide yg menjadi dasar berasal sebuah desain sistem. ada beberapa faktor yang menghipnotis psikologis insan yaitu penggunaan warna yang soft menambah kenyamanan bagi pengguna, huruf yg memiliki kesan formal

dan tulisan yg dapat menggunakan praktis dimengerti. Penambahan icon pada goresan pena juga dapat membuat rasa percaya diri serta praktis dimengerti sang pengguna.



Gambar 6. Tampilan Awal

Pada gambar di atas merupakan tampilan awal dari web Trandlee jika pengguna baru memasuki web tersebut dan belum login atau belum mempunyai akun. jika pengguna ingin membuat akun atau login bisa menekan tombol login atau sign in



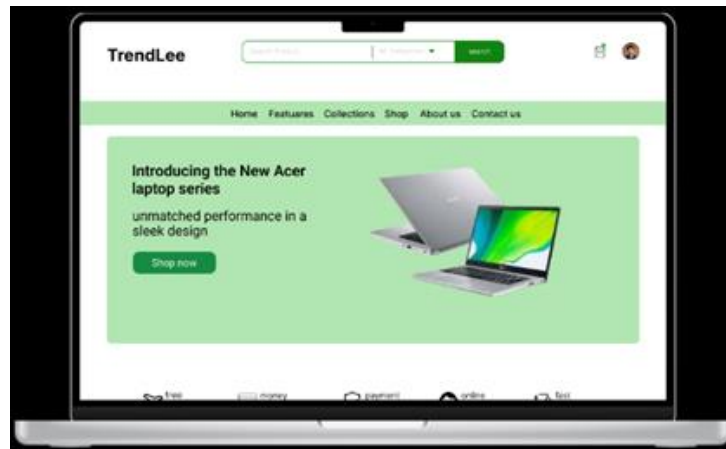
Gambar 7. Halaman Login

pada gambar di atas itu merupakan halaman login dari web Trandlee, di halaman menu login ada menu jelajah di bagian atas, itu untuk pengguna jika tidak ingin melakukan login atau buat akun pengguna masih bisa untuk melihat halaman awal dari web, dan jika pengguna mau login atau mau daftar akun bisa menekan tombol login atau sign in di halaman awal



Gambar 8. Create Account

pada gambar di atas adalah pembuatan akun untuk dapat melakukan transaksi didalam website. Didalamnya terdapat form nama user, nama lengkap, E-mail, password.



Gambar 9. Tampilan Awal User

pada gambar di atas merupakan halaman yang berisi keseluruhan produk yang dapat diakses oleh user



Gambar 10. Detail Produk

Sebelum melakukan transaksi, user terlebih dahulu memilih produk untuk dimasukkan kedalam keranjang belanja atau dibeli. Dengan menekan produk maka akan muncul detail dari produk yang dipilih seperti gambar diatas.



Gambar 11. Keranjang Produk

Pada gambar diatas merupakan modal keranjang, yang berisi produk yang sudah ditambahkan ke keranjang berserta totalnya, sehingga pengguna tidak perlu berpindah halaman untuk melihat isi keranjang belanja. Dibawanya terdapat tombol beli untuk melihat keranjang belanja secara lengkap untuk dilanjutkan ke pemesanan.



Gambar 11. Checkout Produk

gambar diatas merupakan halaman checkout. Untuk dapat melakukan checkout user harus login terlebih dahulu dan mengisi form yang selanjutnya akan diproses untuk dikirimkan oleh admin

5. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membahas tentang perancangan dan evaluasi desain UI/UX untuk website e-commerce menggunakan metode User-Centered Design (UCD) dengan Figma sebagai alat desain. Dalam pengembangan sistem, penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan pengguna utama, yaitu pemilik toko (owner) dan pembeli (customer), untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Desain berbasis UCD mampu meningkatkan kepuasan pengguna dengan memastikan fitur yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Penggunaan Figma sebagai alat desain memungkinkan kolaborasi yang lebih efisien dan fleksibel dalam pembuatan wireframe dan prototipe.
3. Evaluasi usability yang dilakukan menunjukkan bahwa desain yang lebih intuitif dan modern dapat meningkatkan kemudahan navigasi, kenyamanan pengguna, serta efisiensi dalam proses transaksi.
4. Fitur penting yang dikembangkan termasuk navigasi yang lebih sederhana, tampilan UI yang menarik, manajemen produk yang lebih baik bagi pemilik toko, serta metode pembayaran yang lebih beragam bagi pelanggan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Adistyan Pranata, D., Indriati, R., Nugroho, A., & PGRI Kediri, N. (2024). Desain UI/UX E-Commerce Menggunakan Aplikasi Figma. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(1), 413–422.

<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/4959>

Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93–101. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>

AryaRafa, D., Dyar Wahyuni, E., & Anjani Arifiyanti, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Donor

- Darah Darurat Donora Berbasis Android Dengan Konsep Gamifikasi Menggunakan Kotlin. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 3009–3020. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.5025>
- Haidar Luthfi, A., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2175>
- Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, & Roni Yunis. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104–111. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i3.3047>
- Irawan, P. lucky tirma, & Rozando, D. (2020). Rancang Bangun Sistem E-commerce Clothing Store dan Modul Custom Design Lab Terintegrasi. *Smatika Jurnal*, 10(01), 1–9. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.397>
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. *Informatics Engineering*, 60. <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>
- Musyaffa, A. I., Mulki Indana Zulfa, & Muhammad Syaiful Alim. (2024). Rancang Bangun Purecompute Platform E-Commerce Untuk Belanja Laptop Berbasis Website. *Jurnal SINTA: Sistem Informasi Dan Teknologi Komputasi*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.61124/sinta.v1i1.9>
- Pamangkit, A. G., & Prasetyo, N. A. (2022). Rancang Bangun UI/UX pada Website Label Rekaman Indie Nahitudia Records Menggunakan Metode User Centered Design. *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i1.777>
- Samudra, Y. (2024). Penerapan Design System Dengan Figma Pada Proses UX Design Dalam Pengembangan Aplikasi Krealogi. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 2(4), 728–745. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/4420>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Zaelani, N., Suarna, N., & Prihartono, W. (2024). Desain User Interface Website Pemesanan Online Produk Makanan Kripdunk Dengan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3414–3426. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8203>