

## ABSTRAK

### PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* TOKYOU MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh :

Ratna Budiarti Dwi Rahayu

19102086

*E-Commerce* adalah salah satu konsep yang sangat berkembang dalam bidang teknologi informasi. *E-Commerce* menawarkan banyak kemudahan dan kelebihan dibandingkan dengan belanja secara konvensional, diantaranya informasi yang diinginkan konsumen lebih terperinci, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu sehingga proses transaksi pun bisa dilakukan dengan lebih mudah. Namun demikian konsumen terkadang memiliki masalah jika ingin membeli barang original dengan brand-brand terkenal, mereka takut tertipu oleh toko online yang menjual barang-barang yang palsu. Peneliti sudah melakukan riset terhadap 34 konsumen pada *e-commerce* competitor dan mendapatkan hasil bahwa 30% konsumen *e-commerce* mengalami penipuan, 60,4% konsumen kesulitan menemukan barang original pada *e-commerce* dan 70% konsumen minat jika ada *e-commerce* yang menyediakan jaminan baik barang maupun pembayaran. Setelah melakukan riset penelitian ini membuat rancangan UI/UX aplikasi Tokyou yang merupakan *platform* yang dapat menjual barang brand *official* baru dan dapat menjual barang bekas ori brand dalam satu *platform* yang sama. User atau pengguna dapat menggunakan aplikasi ini tanpa takut dengan adanya penipuan pada aplikasi Tokyou. Dengan menggunakan metode design thinking yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Hasil akhir yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil testing pada aplikasi Tokyou dengan menggunakan maze menghasilkan perolehan data *click-action* dengan Grade A (*Accelent*) yang menandakan bahwa aplikasi ini mampu dikembangkan dan dijadikan aplikasi untuk *e-commerce*.

**Kata Kunci :** *Brand Original, Design Thinking, E-Commerce, Prototype*