

## PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LEBUI UMKM SEPEDA LISTRIK NTB SEBAGAI MEDIA PEMASARAN

Lalu Rahmad Sanjaya  
[lalurahmadsanjaya2024@gmail.com](mailto:lalurahmadsanjaya2024@gmail.com)  
Universitas Bumigora Mataram

### ABSTRAK

LEBUI merupakan UMKM sepeda listrik di Nusa Tenggara Barat (NTB) mengalami tantangan dalam meningkatkan visibilitas dan pemasaran produk secara digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website Lebui UMKM Sepeda Listrik NTB dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari lima tahap utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test, yang diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang solusi, serta menguji efektivitas desain yang dihasilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking menghasilkan desain website yang lebih intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya pelaku UMKM dan calon pelanggan. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat meningkatkan daya saing UMKM sepeda listrik NTB di pasar digital serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dalam mencari dan membeli produk.

**Kata Kunci:** User Interface(UI), User Experience (UX), Sepeda Listrik, UMKM.

### ABSTRACT

*LEBUI, an electric bicycle MSME in West Nusa Tenggara (NTB), faces challenges in increasing visibility and marketing its products digitally. Therefore, this study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the Lebui Electric Bicycle MSME website using the Design Thinking method. This method consists of five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, which are applied to understand user needs, develop solutions, and evaluate the effectiveness of the resulting design. The findings indicate that applying the Design Thinking method produces a more intuitive, responsive, and user-friendly website that meets the needs of MSME owners and potential customers. With this website, it is expected that the competitiveness of NTB's electric bicycle MSMEs in the digital market will improve while also providing a better user experience in searching for and purchasing products.*

**Keywords:** User Interface(UI), User Experience (UX), Electric Bike, MSME.

### PENDAHULUAN

NTB adalah Provinsi yang berada di bagian timur dari Indonesia, NTB terkenal memiliki kekayaan alam yang melimpah, mencakup be-ragam sumber daya alam seperti hutan, lahan pertanian, perkebunan, tambang, peternakan, perikanan, dan pariwisata. Dengan kekayaan alam ini, NTB memiliki potensi untuk menjadi daerah yang lebih maju secara ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan Masyarakat nya (Kuswandi, 2020). Akan tetapi, NTB tidak hanya terkenal akan pariwisata nya saja, sumber daya manusia yang ada di NTB juga memiliki kreatifitas dalam karyanya sehingga dapat menunjang prekenomian masyarakat di NTB. Salah satu bentuk kreatifitas masyarakat NTB yaitu sepeda listrik yang menjadi produk andalan produksi UMKM LEBUI atau yang dikenal Lombok E-Bike Builder. LEBUI adalah UMKM lokal yang memproduksi sepeda bertenaga listrik yang di dirancang oleh Bapak Gede Sukarna Dijaya. Berdiri sejak 23 Mei 2016 hingga sampai sekarang. LEBUI sudah banyak memproduksi bermacam jenis model sepeda listrik yang memiliki kualitas tinggi dengan dimensi kompak dan fleksibel. Sepeda listrik LEBUI tentu saja memiliki manfaat yaitu ramah lingkungan karena tidak mengeluarkan karbon yang menyebabkan polusi udara seperti kendaraan bermotor dan tidak memakai BBM sehingga

menghemat sumber daya alam.

Seiring perkembangan zaman, hampir semua bisnis, dari menengah maupun kecil, telah menggunakan teknologi untuk mempromosikan produk-produknya dengan berbagai cara termasuk dengan menggunakan media internet yaitu website. Pengguna internet di seluruh dunia semakin banyak, dan hal ini sangat menguntungkan dalam dunia bisnis. (Hasugian, P. S. 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti, LEBUI ingin memperluas jangkauan pemasarannya hingga luar Lombok, namun pemasaran LEBUI hanya menggunakan Instagram saja, sekaligus sebagai alat transaksi dengan pelanggan. Sedangkan, menggunakan Instagram saja tidak cukup untuk dijadikan sebagai pemasaran dan proses transaksi. Sehingga, penulis ingin memperluas pemasaran melalui sebuah platform berupa website e-commerce agar pemasaran bisnis LEBUI dapat menjangkau konsumen lebih luas dan juga mempermudah pengguna melakukan proses transaksi, hal ini sekaligus meningkatkan citra perusahaan di mata konsumen.

User interface dan user experience merupakan sebuah perkembangan teknologi yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan suatu produk. (Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. 2021).

Tujuan merancang IU/UX untuk LEBUI, yaitu meningkatkan jangkauan pemasaran yang lebih luas dan mempermudah konsumen saat melakukan proses transaksi. Desain UI/UX memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman pengguna di website serta kepuasan pengguna secara menyeluruh.

Untuk mencapai tujuan tersebut dengan merancang UI/UX website LEBUI untuk meningkatkan kepuasan pengguna, mempercepat proses pembelian, dan meningkatkan kualitas komunikasi visual brand. Dengan fokus pada desain UI/UX yang baik dan menarik.

Dari latar belakang di atas, penulis ingin merancang user interface & user experience pada website LEBUI, serta mendukung penuh pada pertumbuhan bisnis LEBUI di era digital, dengan judul “PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LEBUI UMKM SEPEDA LISTRIK NTB DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. Hasil dari penelitian dan perancangan ini, penulis mengharapkan LEBUI mampu memperkuat posisi LEBUI sebagai brand sepeda listrik yang ramah lingkungan dan inovatif asal NTB.

## **METODOLOGI**

### **1. Pendekatan Kualitatif**

Menurut Sugiyono, menyatakan bahwa penelitian kualitatif melibatkan peneliti sebagai alat utama dan dilakukan dalam lingkungan alami. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui triangulasi atau kombinasi berbagai teknik, analisis data dilakukan secara induktif, dan hasil mengutamakan signifikansi daripada generalisasi. Penulis memahami bahwa penelitian kualitatif adalah deskriptif dan menggunakan pendekatan analitis yang lebih luas. Kualitas hasil penelitian meningkat seiring dengan kedalaman analisis yang digunakan (Kusumastuti & Adhi, 2019).

### **2. Metode Perancangan Design Thinking**

Metode Design Thinking yang dikenal sebagai proses berpikir komprehensif dengan fokus pada penciptaan solusi berdasarkan kebutuhan manusia (human-centered). Prosesnya dimulai dengan membangun empati terhadap kebutuhan pengguna, dan diarahkan untuk menghasilkan inovasi berkelanjutan yang sejalan dengan kebutuhan tersebut. Pada tahap awal, metode ini terdiri dari tiga langkah utama, yaitu inspirasi (identifikasi kebutuhan atau masalah yang mendorong pencarian solusi), ideasi (proses menghasilkan, mengembangkan, dan menguji ide), dan implementasi (tahap penerapan solusi kepada pengguna). Seiring berkembangnya, ketiga tahap ini dikembangkan menjadi lima tahap, dengan penekanan

tambahan pada aspek-aspek tertentu, sehingga menciptakan prosedur kerja yang lebih sistematis dan terperinci (Ahmad, Dian, Muh, & Ina, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking sebagai metode utama, dengan tujuan merancang situs web LEBUI yang lebih efektif, fungsional, dan sesuai kebutuhan pengguna. Tahap pertama adalah empathize, yang dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan penyusunan user persona. Wawancara dengan lima responden yang merupakan pengguna atau pihak terkait dengan produk LEBUI digunakan untuk menggali permasalahan nyata yang dihadapi pengguna saat ini. Dari wawancara tersebut, diperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai harapan dan hambatan pengguna terhadap situs LEBUI.

Melalui penyusunan user persona, peneliti dapat memahami kebutuhan dan perilaku pengguna secara lebih personal. Persona ini membantu merancang solusi yang relevan karena menggambarkan secara rinci siapa pengguna, apa kebutuhannya, dan bagaimana mereka berinteraksi dengan situs web. Data ini penting untuk menempatkan perspektif pengguna sebagai inti dalam proses perancangan.

Tahap define dilakukan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah utama berdasarkan hasil dari tahap empathize. Masalah dirumuskan dalam bentuk pain points, yaitu hambatan atau ketidaknyamanan yang dirasakan pengguna saat mengakses situs. Salah satu metode yang digunakan adalah merumuskan pertanyaan how might we yang menjadi titik awal bagi pengembangan solusi yang lebih tepat guna dan terarah.

Setelah permasalahan teridentifikasi, tahap ideate dimulai dengan menghasilkan berbagai solusi potensial melalui mind mapping. Dalam tahap ini, ide-ide dikembangkan secara luas untuk menjawab kebutuhan pengguna yang telah dipetakan sebelumnya. Fokus utama adalah menciptakan pengalaman yang sederhana, fungsional, dan estetik melalui rancangan antarmuka situs LEBUI yang intuitif dan mudah dipahami oleh penggunanya.

Untuk memperkuat ide visual, peneliti menyusun moodboard sebagai acuan gaya dan inspirasi desain. Moodboard ini berisi elemen visual seperti warna, tipografi, dan ikon yang menggambarkan arah desain yang akan diambil. Wireframe juga dibuat sebagai representasi awal dari struktur tata letak halaman situs, yang berguna dalam mengorganisasi konten dan navigasi pengguna secara efisien.

Selanjutnya, user flow dirancang untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna dari awal hingga akhir saat menggunakan situs. Rangkaian alur ini mengatur bagaimana pengguna menjelajahi fitur, mulai dari login, melihat katalog, hingga melakukan pembelian. Semua alur dirancang untuk menciptakan pengalaman pengguna yang logis dan lancar.

Pada tahap konsep tampilan (UI/UX), peneliti merancang tampilan dengan mempertimbangkan prinsip minimalis dan kemudahan akses. Hal ini bertujuan agar konten situs mudah diakses dan dipahami, sekaligus tetap terlihat bersih dan modern. Desain minimalis juga dipilih untuk menghindari gangguan visual berlebih, sehingga pengguna dapat fokus pada informasi utama.

Dalam hal tipografi, font Segoe UI dipilih karena tampilannya yang bersih, profesional, dan mudah dibaca di berbagai perangkat. Font ini mendukung desain modern dan cocok untuk produk teknologi seperti sepeda listrik. Konsistensi visual juga menjadi salah satu pertimbangan utama untuk menjaga kejelasan antarmuka situs.

Warna dominan yang digunakan adalah hitam, putih, abu terang, dan abu gelap. Warna-warna ini menciptakan kontras yang tinggi dan tampilan yang modern. Penggunaan warna netral juga memberikan kesan elegan dan profesional serta membantu memperkuat

kesan bersih dan fungsional dari situs web LEBUI.

Komposisi elemen visual dirancang agar memberikan interaksi yang nyaman antara pengguna dan situs. Navigasi dirancang intuitif, dengan ikon, teks, dan tombol yang mudah diakses dan dipahami. Penempatan elemen dilakukan secara strategis agar pengguna tidak kesulitan dalam mencari informasi produk, harga, dan fitur lainnya.

Setelah tahap perancangan visual selesai, tahap prototype dilakukan dengan menyusun rancangan tampilan secara menyeluruh. Tampilan homepage dirancang bersih dengan navigasi utama yang jelas. Header memuat logo LEBUI, menu navigasi, ikon pencarian, dan akses ke akun pengguna. Semua elemen ini didesain untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang mereka butuhkan.

Tampilan lainnya seperti halaman login, katalog produk, keranjang belanja, detail pengiriman, hingga halaman pembayaran dan konfirmasi pesanan juga dirancang secara lengkap. Masing-masing dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Penekanan pada elemen visual yang rapi dan interaktif menjadi fokus utama dalam menyampaikan informasi kepada pengguna.

Tampilan profil pengguna juga mendapat perhatian khusus. Halaman ini menampilkan data pengguna seperti nama dan alamat, serta memungkinkan pengguna mengelola informasi pribadi mereka. Tujuan dari desain ini adalah menciptakan interaksi yang personal dan nyaman agar pengguna merasa terlibat langsung dengan layanan LEBUI.

Tahap testing dilakukan sebagai langkah evaluasi akhir dari seluruh proses desain. Pengujian dilakukan dengan bantuan platform Maze, yang memungkinkan pengguna memberikan rating dan masukan terhadap prototype yang telah dibuat. Evaluasi mencakup penilaian terhadap tampilan visual, alur checkout, menu profil, tampilan keranjang, hingga pemilihan warna.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memberikan respons positif terhadap desain situs LEBUI. Tampilan dinilai bersih dan informatif, navigasi mudah dipahami, serta elemen visual seperti warna dan ikon dianggap mendukung pengalaman pengguna. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa rancangan situs web LEBUI berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan layak diterapkan sebagai platform digital bagi UMKM yang ingin memperluas jangkauan pasarnya.

## **KESIMPULAN**

Tujuan dari website UMKM sepeda listrik LEBUI NTB, yang dirancang dengan metode design thinking, adalah untuk membuat platform digital yang mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan design thinking melakukan proses perancangan secara iteratif melalui lima tahapan utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang berpusat pada pengguna dapat meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses informasi, melakukan transaksi, dan berinteraksi dengan platform. Desain website ini menjadi lebih responsif, mudah digunakan, dan mendukung pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UMKM) sepeda listrik di NTB melalui proses uji coba dan iterasi. Oleh karena itu, penggunaan metode design thinking saat membuat situs web UI/UX ini berdampak positif terhadap efisiensi dan efektivitas layanan digital bagi pelaku UMKM dan pelanggannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, S. (2023). Aplikasi Peminjaman Barang Pada Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan. Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech, 2023.
- Meylovia, Donna, & Alfin, J.. "Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4.1 (2023): 84-91.

- Ahmad, K. H., Dian, T. W., Muh. F. H., & Ina, S. W. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Design Thinking. *Jurnal IT CIDA* Vol. 7, No. 1 Juni (2021). ISSN : 2477-8133 e-ISSN : 2477-8125.
- Arifin, D. M., Safitri, R. K., Ramadhansyah, D. S., Amini, R., Salechah, D., Setiani, N., & Zukri, Z. (2018). Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana. 74-79.
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18-26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>.
- Arthalia, I., & Rendi, P. (2020). Penggunaan Website Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di SMA NEGERI 1 PUNGGUR LAMPUNG TENGAH. *JIKI (Jurnal Ilmu Komputer & Informatika)*. Vol 1, No. 2 (2020). Desember (2020).
- Dhian, S., & Achmad, H. (2023). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI BERBASIS MOBILE E-TICKET MUSEUM DI JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(3), 57-70. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1124>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E., & 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>
- Dhika & Ardian, Y. Y., & Ardian, J. P. (2021). Pengenalan Desain Komunikasi Visual Dan Animasi Dalam Dunia Industri Untuk Pelajar Sekolah Menengah Atas. Sumber: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Teknologi/article/view/34297>
- Farida, L. D. (2016). Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus : Website Pariwisata Di Asia Tenggara). S1. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Fariyanto, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *52Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*. E-ISSN: 2746-3699.
- Fessenden, T. (2021). Design System 101. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, 8(1), 111-117.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi.
- Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2), 96-105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Journal Of Informatic Pelita Nusantara, 3(1).
- Ika. (2021). *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*. p-ISSN 2549-7332. E-ISSN 2614-1167 Vol. 6, No. 1, Juni 2021, Hal. 33-39. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>.
- Kusumastuti, Adhi, and Ahmad Mustamil Khoiron. Metode penelitian kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.
- Kuswandi, A. (2020). Strategi Pembangunan Daerah Dalam Pembangunan Pariwisata Di Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Agregasi Aksi Reformasi Government dalam Demokrasi* 8(2):90-113.
- Muhyidin, A. M., Sulhan, M. A., Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *JURNAL DIGIT* Vol. 10, No.2 November 2020, pp.208~219. ISSN : 2088-589.
- Narizki, M.J., Widyanto, R. A., Prabowo, N.A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127-<https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>.
- Renyarosari, B.S., Elia, S., & Muinah, F. (2023). Strategi Pemasaran Yang Unik: Mengoptimalkan Kreativitas Dalam Menarik Konsumen. *Jurnal Mirai Management*. Volume Issue (2023)

Pages 206-211.(ISSN :

- R. Fahrudin and R. Ilyasa. "PERANCANGAN APLIKASI 'NUGAS' MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT", *jitter*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, Dec. 2021.
- Samsudin, A., Ardiansyah, B., Juardi, D., & Poetri, J. (2023). UI/UX Design in the ARENA Financial Technology Application. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 10-23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7981529>.
- Siti, R., Silvia, S. J., & Ahmad, G. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dan Kuesioner.(2025). *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39-47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Syafnidawaty.(2020).OBSERVASI.<https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi>.
- Suyitno.(2020). Analisis Data Dalam Rancangan Penelitian Kualitatif. *Jurnal Manajemen, Akuntansi, Dan Bisnis*. 18(1) 49-57.<https://doi.org/10.51881/jak.v18i1.54>.
- Zen, C.E., Namira, S., Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). e-ISSN 2962-6129.