

***DIGITAL BRANDING MELALUI PERANCANGAN DESAIN USER
INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE UMKM
ANFASA HERBAL***

SKRIPSI

**Diajukan untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Skripsi sebagai Bagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi
Bisnis Digital**



Oleh

Zian Syifa Azkia

NIM 1905245

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
KAMPUS TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

***DIGITAL BRANDING MELALUI PERANCANGAN DESAIN USER
INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE UMKM
ANFASA HERBAL***

**Oleh
Zian Syifa Azkia**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Bisnis Program Studi Bisnis Digital**

**© Zian Syifa Azkia
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023**

**Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lain tanpa izin dari penulis**

ZIAN SYIFA AZKIA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ZIAN SYIFA AZKIA

***DIGITAL BRANDING MELALUI PERANCANGAN DESAIN USER
INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE UMKM
ANFASA HERBAL***

disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



**Yogi Prasetya, S.Kom., M.Kom
NIP. 920200819921124101**

Pembimbing II

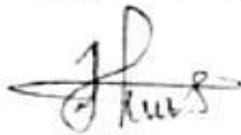


**Dr. Rusani Jaclani, M.Pd
NIP. 196406101989031011**

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI Bisnis Digital UPI

Kampus Tasikmalaya



**Syti Sarah Maesaroh, S.P., M.M
NIP. 920190219900625201**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Digital Branding Melalui Perancangan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website UMKM Anfasa Herbal*" tersebut beserta seluruh isi di dalamnya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, 02 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Zian Syifa Azkia

NIM 1905245

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*Digital Branding* melalui Perancangan Desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *Website* UMKM Anfasa Herbal”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, saran, kritik, nasihat serta dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat serta dukungan penuh di setiap langkah penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Yogi Prasetyo, S.Kom., M.Kom dan Bapak Dr. Rusani Jaelani, M.Pd yang senantiasa membimbing penulis, memberikan motivasi, dan selalu meluangkan waktunya disela kesibukan. Menjadi salah satu anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini saya syukurkan. Terimakasih bapak, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan.
3. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Btari Mariska, S.H., M.M untuk segala bimbingan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis.
4. Ketua Program Studi Bisnis Digital, Ibu Syti Sarah Maesaroh, S.P., M.M untuk dukungannya selama proses mengerjakan Tugas Akhir ini..
5. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, untuk inspirasi dan dukungan yang selalu ada dan siap membantu penulis
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis.

Jazakumullah Khairan Katsiran, semoga Allah SWT senantiasa membalas dengan penuh kebaikan kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan bimbingan serta nasihat dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Karena sejatinya manusia merupakan makhluk ciptaan tuhan yang tak luput dari kekurangan dan kesalahan , penulis akan sangat terbuka terhadap kritik serta saran terhadap skripsi ini untuk dapat menjadi perkembangan dalam penelitian lainnya. Semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

May Allah always bless us all together, Aamiin.

Tasikmalaya, 02 Agustus 2023

Penulis,

Zian Syifa Azkia

Digital Branding Melalui Perancangan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website UMKM Anfasa Herbal

ABSTRAK

Oleh

Zian Syifa Azkia

Anfasa Herbal merupakan salah satu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat. UMKM ini bergerak dalam penjualan produk herbal. Meskipun telah menggunakan platform online untuk transaksi pengguna, pemilik Anfasa Herbal menyadari pentingnya memiliki *website* sendiri guna meningkatkan kesadaran merek dan memperluas jangkauan pasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *website* Anfasa Herbal yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan menggunakan pendekatan inovatif *Design thinking*. Proses desain tidak hanya berfokus pada aspek tampilan visual antarmuka pengguna (UI), tetapi juga pada pengalaman pengguna (UX) secara keseluruhan, sehingga desain *website* dapat memenuhi kebutuhan dan harapan khusus pengguna. Kenyamanan dan kepuasan pengguna menjadi hal utama, dan studi ini mencakup rekomendasi untuk antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) guna meningkatkan kesadaran merek serta menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat mengakses *website* Anfasa Herbal. Dengan menggunakan pendekatan *Design thinking* pada saat merancang desain tampilan dan melakukan uji coba terhadap kegunaan serta penilaian *System usability scale* (SUS) ketika melakukan pengujian rancangan tampilan. Didapatkan skor sebesar 82 dengan rating excellent sehingga rancangan tampilan *website* yang telah penulis buat telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: UMKM, Desain *Website*, Antarmuka Pengguna (UI), Pengalaman Pengguna (UX), Metode *Design thinking*, *System usability scale* (SUS).

Digital Branding Through User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Design of MSMEs Anfasa Herbal

ABSTRACT

by

Zian Syifa Azkia

Anfasa Herbal is one of the Micro, Small, and Medium Enterprise (MSMEs) based in Bandung, West Java. This MSME specializes in selling herbal products. While the MSME has been utilizing online marketplaces for customer transactions, the owner of Anfasa Herbal recognizes the need for a dedicated website to elevate their brand awareness and expand market reach. This research aims to design a user-centric website for Anfasa Herbal using the innovative Design thinking approach. By focusing not only on the visual appeal (user interface) but also on the overall user experience, the design process ensures that the website caters to the specific needs and expectations of the users. User comfort and satisfaction are paramount, and the study includes recommendations for both the user interface (UI) and user experience (UX) to create a seamless and enjoyable online journey for customers accessing the Anfasa Herbal website. By applying the Design thinking methodology and conducting extensive usability testing, along with utilizing the System usability scale (SUS) for evaluation, a remarkable score of 82 with an "excellent" rating was achieved. This score confirms that the proposed design aligns perfectly with user requirements and provides an intuitive and user-friendly experience. In conclusion, the application of Design thinking in designing the Anfasa Herbal website has produced results according to user needs. Website design increases brand awareness and provides a pleasant user experience, empowering MSMEs to expand market reach

Keyword: Digital branding, Micro Small Medium Enterprises (MSMEs), Website Design, User interface (UI), User experience (UX), Design thinking, System usability scale (SUS)

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	I
KATA PENGANTAR.....	II
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah)	7
2.2 <i>Digital branding</i>	9
2.3 <i>Website</i>	9
2.4 <i>User interface (UI)</i>	10
2.5 <i>User experience (UX)</i>	12
2.6 <i>Design thinking</i>	13
2.6.1 <i>Empathize</i>	14
2.6.2 <i>Define</i>	15
2.6.3 <i>Ideate</i>	16
2.6.4 <i>Prototype</i>	17
2.6.5 <i>Testing</i>	18
2.7 <i>System usability scale (SUS)</i>	18
2.8 Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Objek Penelitian.....	24
3.2 Jenis Penelitian.....	24
3.3 Metode Penelitian	25
3.3.1 <i>Emphatize</i>	26
3.3.2 <i>Define</i>	27
3.3.3 <i>Ideate</i>	28
3.3.4 <i>Prototype</i>	29

3.3.5 <i>Test</i> (Pengujian).....	31
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil <i>Emphatize</i>	34
4.2 Hasil <i>Define</i>	36
4.2.1 <i>User persona</i>	36
4.2.2 <i>User scenarios</i>	40
4.3 Hasil <i>Ideate</i>	42
4.3.1 <i>Sitemap</i>	42
4.3.2 <i>User Flow</i>	44
4.4 Hasil <i>Prototype</i>	46
4.4.1 <i>Low fidelity Wireframe</i>	50
4.4.2 <i>High fidelity Prototype</i>	59
4.5 Hasil Pengujian	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pernyataan <i>System usability scale</i>	19
Tabel 2. 2 Skor Jawaban <i>System usability scale</i> (SUS)	20
Tabel 2. 3 Skala Kategori Hasil <i>System usability scale</i>	21
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 4. 1 <i>User scenarios</i>	40
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian <i>System usability scale</i> (SUS)	77
Tabel 4. 3 Presentase SUS Tahap Akhir	78
Tabel L. 1 Data informan	89
Tabel L. 2 Data Responden.....	89
Tabel L. 3 Skor Asli SUS.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Produk Anfasa Herbal Tokopedia.....	2
Gambar 1.2 Tampilan Produk Anfasa Herbal Lazada	2
Gambar 1.3 Alur <i>Design thinking</i>	4
Gambar 2.1 Alur <i>Design thinking</i>	14
Gambar 2. 2 Kesimpulan Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i>	21
Gambar 3.1 Tahap Penelitian <i>Design thinking</i>	26
Gambar 3.2 Contoh <i>userflow</i> pada <i>website</i>	29
Gambar 3.3 Contoh <i>sitemap</i> pada <i>website</i>	29
Gambar 3.4 <i>Low-Fidelity Wireframes</i>	30
Gambar 3.5 <i>High-Fidelity Wireframes</i>	31
Gambar 4. 1 Wawancara dengan pemilik UMKM Anfasa Herbal	34
Gambar 4. 2 Wawancara dengan pengguna <i>offline</i> dan <i>online</i> Anfasa Herbal.....	35
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Pemilik UMKM Anfasa Herbal	37
Gambar 4. 4 <i>User persona</i> Pengguna <i>online</i> UMKM Anfasa Herbal	38
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Pengguna <i>offline</i> UMKM Anfasa Herbal.....	39
Gambar 4. 6 <i>Sitemap website</i> Anfasa Herbal.....	43
Gambar 4. 7 <i>Userflow website</i> UMKM Anfasa Herbal	45
Gambar 4. 8 Warna yang digunakan pada desain <i>website</i> Anfasa Herbal.....	48
Gambar 4. 9 Warna yang digunakan pada desain <i>website</i> Anfasa Herbal.....	49
Gambar 4. 10 Logo yang diterapkan pada desain <i>website</i>	50
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> – Halaman	52
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> – Lanjutan Halaman Home	53
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> – Halaman Produk.....	54

Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> – Halaman detail produk	54
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> – Halaman Keranjang.....	55
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> – Detail Halaman Keranjang	56
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> – Halaman Tentang Kami	57
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> – <i>Sign up</i> (pendaftaran akun)	58
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> – <i>Log in</i> (<i>masuk akun</i>	59
Gambar 4. 20 <i>High fidelity prototype</i> UMKM Anfasa Herbal	60
Gambar 4. 21 <i>High fidelity</i> – <i>Header website</i>	60
Gambar 4. 22 <i>High Fidelity</i> – <i>Footer website</i>	62
Gambar 4. 23 <i>High Fidelity</i> – Halaman <i>home</i>	64
Gambar 4. 24 <i>High Fidelity</i> – Halaman <i>home lanjutan</i>	65
Gambar 4. 25 <i>High Fidelity</i> – Halaman Produk	67
Gambar 4. 26 <i>High Fidelity</i> – Halaman detail produk.....	69
Gambar 4. 27 <i>High Fidelity</i> - Halaman <i>Tentang Kami</i>	70
Gambar 4. 28 <i>High Fidelity</i> – Halaman <i>Sign up</i> dan <i>Log in</i>	72
Gambar 4. 29 <i>High Fidelity</i> – Pencarian produk	73
Gambar 4. 30 <i>High Fidelity</i> – Halaman Keranjang	75
Gambar 4. 31 <i>High Fidelity</i> – Halaman <i>Checkout</i>	75
Gambar 4. 32 Penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	88
Lampiran 2. Data Informan dan Responden	89
Lampiran 3. Pedoman Wawancara kepada Pemilik UMKM.....	90
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Pelanggan online UMKM.....	90
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Pelanggan UMKM.....	91
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Informan	92
Lampiran 7. Hasil Kuesioner <i>System Usability Testing</i> (SUS).....	97
Lampiran 8. Skor Asli <i>System Usability Testing</i> (SUS).....	102
Lampiran 9. <i>User Flow Website</i> Anfasa Herbal	103
Lampiran 10. <i>Sitemap Website</i> Anfasa Herbal	104
Lampiran 11. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	105
Lampiran 12. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home Lanjutan</i>	106
Lampiran 13. <i>Wireframe</i> Halaman Produk	107
Lampiran 14. <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk	108
Lampiran 15. <i>Wireframe Halaman</i> detail produk 2	109
Lampiran 16. <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian.....	110
Lampiran 17. <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Akun.....	110
Lampiran 18. <i>Wireframe</i> Halaman Masuk Akun	111
Lampiran 19. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Keranjang</i>	112
Lampiran 20. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i>	113
Lampiran 21. <i>Prototype</i> Halaman <i>Home</i>	114
Lampiran 22. <i>Prototype</i> Halaman <i>Home Lanjutan</i>	115
Lampiran 23. <i>Prototype</i> Halaman Daftar Akun	116
Lampiran 24. <i>Prototype</i> Halaman Masuk Akun	117
Lampiran 25. <i>Prototype</i> Halaman <i>Tentang Kami</i>	118
Lampiran 26. <i>Prototype</i> Halaman Produk	119
Lampiran 27. <i>Prototype</i> Halaman Produk 2	120
Lampiran 28. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 1	121
Lampiran 29. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 2	122
Lampiran 30. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 3	123
Lampiran 31. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 4	124
Lampiran 32. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 5	125
Lampiran 33. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 6	126
Lampiran 34. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 7	127
Lampiran 35. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 8	128
Lampiran 36. <i>Prototype</i> Halaman <i>Detail</i> Produk 9	129
Lampiran 37. <i>Prototype</i> Halaman <i>Keranjang Produk</i>	130
Lampiran 38. <i>Prototype</i> Halaman <i>Keranjang Produk</i>	131

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, M. H., Setiawan, D., & Trisnawati, L. (2021). Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan *Design thinking*. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(1), 29-36.
- Ananda, A. W., Kusuma, W. A., Iftitah, I., & Widyasari, N. (2021, January). Penggunaan *User persona* untuk Evaluasi Kebutuhan dan Meningkatkan Pengalaman Perangkat Lunak. In *Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi dan Rekayasa)* (No. 6, pp. 21-31).
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design thinking*. *TEMATIK*, 9(1), 70-78.
- 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.
- Bagaskoro, A. S., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-learning Dengan Menggunakan Metode User-centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus: Sma Santa Maria 3 Cimahi. *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- Balarama, S., & Abidin, M. R. I. (2023). Perancangan Desain User Interface Website Metanesia Sebagai Media Informasi dan Edukasi *Barik*, 4(3), 43-56.
- Bernarto, I., Berlianto, M. P., Meilani, Y. F. C. P., Masman, R. R., & Suryawan, I. N. (2020). The influence of brand awareness, brand image, and brand trust on brand loyalty. *Jurnal Manajemen*, 24(3), 412-426.
- Brown, T. (2008). *Design thinking*. *harvard business review*, 1.
- Cahyono, J. E., & Laksana, N. Y. (2022). Strategi Digital Branding melalui website guna menumbuhkan brand awareness museum sonobudoyo yogyakarta.
- Damiyati, M. D. *Implementasi User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Aplikasi Kaki Keenam Mengg Unakan Metode Design Thinking* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Dewi, M. U., Siswanto, S., & Sukarata, P. G. (2023). Pengembangan *Website* Profil Untuk Online Branding Pada Omah Ampiran Wonolopo Mijen Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 6(1), 64-69.
- Dwijayanti, A., Komalasari, R., Harto, B., Pramesti, P., & Alfaridzi, M. W. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi dan Pemasaran pada UMKM Sablon Anggi Screen di Era Digital. *Ikra-Ith Abdimas*, 6(2), 68-75.
- Fauziah, I. H. (2022). Analisis Gaya Bahasa Iklan dan Berjualan Tepung Pati Irut di Pasar Elektronik Tokopedia. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 1(2), 38-47.
- Fitri Purwaningtias, F. P., & Usman Ependi, U. (2022). Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale. *Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale*.
- Febrianty, Hendra Hadiwijaya, D. Tri Octafian (2021). Pengukuran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX): E-School Filial LPKA Kelas I Palembang. (2021). (n.p.): Penerbit NEM.
- Guntara, R. G. Aplikasi Chatbot Konsultan Bisnis Untuk UMKM Berbasis Dialogflow Pada Platform Android. *Indonesian Journal of Digital Business*, 2(1), 9-14.
- Hanifah, T. (2020). Analisis Kualitas *Website E-Commerce* Berdasarkan Prinsip Desain Web. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(3), 448-467.
- Herdiana, O., Maesaroh, S. S., & Nazya, A. F. (2022). Perencanaan Business Intelligence untuk Strategi Pengembangan Produk Unggulan UMKM. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(2), 101-109.
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Peduli Lindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918-2926.
- Maesaroh SS. 2020. Upaya peningkatan daya saing usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) Kota Tasikmalaya melalui pemanfaatan system informasi geografis (SIG). *Jurnal Ilmu Manajemen dan Bisnis*. 11(1):61-73.
- Maesaroh, S. S., Hermawan, A., & Fauziyah, A. (2020). Analisis Faktor Penentu Daya Saing UMKM Batik Kota Tasikmalaya. In *Conference on Innovation*

Zian Syifa Azkia, 2023

DIGITAL BRANDING MELALUI PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE UMKM ANFASA HERBAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

and Application of Science and Technology (CIASTECH) (Vol. 3, No. 1, pp. 69-76).

- Maesaroh, S. S., Nuryadin, A., Prasetyo, Y., & Swardana, A. (2021). Pelatihan Manajemen Keuangan Berbasis Digital pada UMKM Kota Tasikmalaya. *Jurnal Abmas Negeri*, 2(2), 86-93.
- Mardhiyanto, R., & Muttaqien, M. (2023). Strategi Promosi Portal Berita Serayunews Dalam Membangun Brand Awareness. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 15(1), 1-26.
- Matikiti-Manyevere, R., Roberts-Lombard, M., & Mpinganjira, M. (2020). Perceived guest house brand value: The influence of web interactivity on brand image and brand awareness. *Journal of Promotion Management*, 27(2), 250-277.
- Maulana, I., & Taufiqurahman, T. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Carrd. Co Sebagai Media Personal Branding Untuk Pemuda Di Desa Serang. *An-Nizam*, 1(2), 127-133.
- Nielsen, J. (1994, April). Usability inspection methods. In *Conference companion on Human factors in computing systems* (pp. 413-414).
- Prasetyo, Y., Purwaamijaya, B. M., & Maesaroh, S. S. (2022). Website Design and Development to Help Create and Develop a Business to Increase the Number of MSMEs. *Jurnal Mantik*, 6(3), 3684-3692.
- Priyatama, N., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Desain Prototipe Website UMKM Tata Rupa di Surabaya. *BARIK*, 2(1), 100-112.
- Ponto, M. C. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Pemberdayaan Kredit Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 (Doctoral dissertation, Universitas Tadulako).
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model *Design thinking* pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the *system usability scale* (SUS). In *2016 International conference on advanced computer science and information systems (ICACSIS)* (pp. 145-148). IEEE.
- Sianturi, G. H. D. (2021). Pengaruh *Digital branding* Terhadap Citra Kota Batam Sebagai Kota Pariwisata (Doctoral dissertation, Prodi Ilmu Komunikasi).

- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan metode *Design thinking* pada perancangan *website* umkm karihuci.
- Soraya Dewi, V. (2020). Branding UMKM Rengginang dan pengembangan pertanian padi organik dusun Randucanan, Desa Tonoboyo, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 1(2).
- Sutanto, S. Y., Kurniawan, F., Rijaya, R., & Firmansyah, M. (2022, January). Penerapan *Design thinking* Pada Perancangan *User interface* Aplikasi Supplier Sayur. In *MDP Student Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 284-289).
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109-117.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada *Website* Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72-78.
- Yudhanto, Y., Susilo, S. A., & Sulandari, W. (2022, August). Design and Development of UI/UX on Company Profile Web with Design Thinking Method. In *2022 1st International Conference on Smart Technology, Applied Informatics, and Engineering (APICS)* (pp. 159-164). IEEE.