

INTISARI

Oleholehlampung.com adalah start-up marketplace lokal yang fokus memasarkan produk UMKM Lampung yang bertujuan untuk meningkatkan pemasaran berbasis digital dan juga membangun ekonomi para UMKM yang ada di Lampung. Terdapat berbagai macam produk unggulan mulai dari kuliner, kerajinan, hingga wastra daerah didalam platform digital ini. oleholehlampung.com merupakan hasil karya rintisan beberapa mahasiswa aktif dari beberapa Universitas yang ada di Lampung. Berdasarkan wawancara dengan pihak oleholehlampung.com memiliki permasalahan seperti tampilan *Website* oleholehlampung.com yang kurang rapih, kekurangan fitur-fitur yang membantu pengguna dalam bertransaksi, proses *Checkout* yang cukup rumit dan kurangnya promosi terhadap penjualan. Dampak tersebut menyebabkan penurunan penjualan oleh-oleh khas lampung melalui *Website*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis *User Experience* menggunakan pendekatan *Design thinking* serta merancang kembali *User Interface* berdasarkan hasil evaluasi. Pengujian ini dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* yang terdiri dari 6 skala penilaian yaitu, daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

Kata kunci : *User Experience, User Experience Design, oleholehlampung.com, Design Thinking, User Experience Questionnaire.*

ABSTRACT

Oleholelampung.com is a local start-up marketplace that focuses on marketing Lampung MSME products which aims to increase digital-based marketing and also build the economy of MSMEs in Lampung. There are various kinds of superior products ranging from culinary, handicrafts, to regional wastra in this digital platform. oleholelampung.com is the result of the pioneering work of several active students from several universities in Lampung. Based on interviews with oleholelampung.com, there are problems such as the appearance of the *Website* oleholelampung.com which is not neat, lack of features that help users in transactions, the *Checkout* process is quite complicated and the lack of promotion of sales. This impact has led to a decrease in sales of typical Lampung souvenirs through the *Website*. The purpose of this research is to analyze User Experience using a *Design* thinking approach consisting of Empathize, Define Ideate, *Prototype* and Test and re*Design* the *User Interface* based on the evaluation results. This test was conducted using the User Experience Questionnaire which consists of 6 rating scales attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty.

Keywords: *User Experience Design, oleholelampung.com, User Interface Design, Design Thinking, User Experience Questionnaire*