

PENGEMBANGAN *EXPERIENCE (UX) DASHBOARD REPORTING DATA REVIEW USER PENGGUNA* APLIKASI LAZADA

¹Dandy Arfiensa, ²Ezrifal Sany, ³Sri Mulyati

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah¹²³
Jalan Kolonel Abunjani RT.25 Selamat Danau Teluk, Selamat, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi
36124, Indonesia

*e-mail: dandijambiii@gmail.com¹, ezrifalsany@gmail.com², mulyati.sri52@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang *UX Dashboard* untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Lazada. Metode UX, seperti pengumpulan data dan analisis pengalaman pengguna, diintegrasikan. Temuan dari analisis data digunakan untuk merancang *dashboard* yang memberikan gambaran komprehensif tentang pengalaman pengguna, termasuk navigasi, pencarian produk, proses *checkout*, dan dukungan pelanggan. *Dashboard* ini juga memungkinkan pemantauan perubahan dalam pengalaman pengguna dan evaluasi dampak perbaikan. Hasilnya diharapkan memberikan wawasan berharga bagi tim pengembangan Lazada dalam meningkatkan aplikasi dan berkontribusi pada pemahaman praktik UX dalam konteks *e-commerce* serta pengembangan *dashboard* pengalaman pengguna.

Kata kunci: Analisis Data, Aplikasi *E-commerce*, *Dashboard*, Lazada, Pengembangan

Abstract

This study aims to design a UX Dashboard for analyzing the user experience of the Lazada app. UX methods, such as data collection and user experience analysis, are integrated. Findings from data analysis are utilized to create a dashboard providing a comprehensive overview of user experience, covering navigation, product search, checkout processes, and customer support. The dashboard enables monitoring changes in user experience and evaluating the impact of improvements. The results are expected to offer valuable insights for the Lazada development team to enhance the application and contribute to understanding UX practices in the e-commerce context and the development of user experience dashboards.

Keywords: : *Data Analysis, Dashboard, Development, E-commerce Application, Lazada*

1 Pendahuluan (or Introduction)

E-commerce merupakan tempat berbelanja secara online yang dilakukan dengan pemanfaatan jaringan internet dan transaksinya diselesaikan dengan cara pembayaran digital ataupun sistem bayar ditempat (Cash on Delivery). Salah satu e-commerce yang digunakan oleh konsumen di Indonesia adalah Lazada. Lazada Indonesia didirikan pada tahun 2012 dan beroperasi hingga saat ini. Lazada menempati posisi ketiga persaingan e-commerce di Indonesia. Faktor yang diperhitungkan seperti: Pengunjung Bulanan, Peringkat pada App Store dan Play Store, mention Twitter, Instagram dan Facebook.

Berdasarkan pengamatan penilaian aplikasi Lazada pada Google Play Store, pengguna mengeluhkan terjadinya kendala ataupun *error* saat mengakses aplikasi. Banyak pengguna mengeluhkan tampilan UI (*User Interface*) yang membingungkan, tata letak kurang rapi, terlalu



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

banyak elemen dan sulit untuk digunakan. Keluhan yang diberikan oleh pengguna cenderung mengarah pada permasalahan tampilan interface dan ketidaknyamanan pengguna saat menjelajahi aplikasi Lazada. Padahal UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) akan mempengaruhi kualitas dari aplikasi tersebut serta kepuasan pengguna secara signifikan (Deacon, 2020). Kualitas sistem dan layanan yang tidak baik akan mengganggu dalam berbagai aspek kualitas pragmatis seperti pengguna tidak dapat menyelesaikan suatu tujuan dengan cepat, efisien, dan tepat, lalu aspek kualitas hedonis yang berhubungan dengan emosi pengguna seperti kesenangan yang memotivasi dan desain yang terbarukan. (Cota et al., 2014).

Dengan menggunakan UX, diharapkan aplikasi yang dibuat dapat meningkatkan interaksi user dengan aplikasi yang dibuat dari segi kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis membuat penelitian dengan judul “Pengembangan User Experience (UX) Dashboard Reporting Data Review Pengguna Aplikasi Lazada”.

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

Menurut artikel "*An Overview of Dashboard Design for Digital Marketing*" oleh N. Tabsh dan A. Baklouti (2019), *dashboard* adalah sebuah tampilan grafis yang memberikan gambaran keseluruhan dari data yang telah diolah dan diatur dengan baik sehingga memudahkan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. *Dashboard* dapat mencakup berbagai jenis data, seperti data penjualan, penggunaan produk, data pelanggan, dan data pemasaran, serta berbagai jenis visualisasi data, seperti diagram batang, diagram lingkaran, dan grafik garis. *Dashboard* yang dirancang dengan baik harus memiliki tampilan yang mudah dipahami, fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan data secara *real-time*, dan fokus pada informasi yang paling penting dan relevan bagi pengguna. Menurut artikel "*Dashboarding for Business Intelligence: Definition, Relevance, and Performance Impact*" oleh S. Vitolla dan E. Amendolagine, *dashboard* adalah tampilan grafis yang dirancang untuk memberikan informasi bisnis yang relevan, mudah dipahami, dan disajikan dalam waktu nyata. *Dashboard* biasanya terdiri dari berbagai elemen visual, seperti grafik, tabel, dan indikator kinerja kunci (KPI), yang menggambarkan kinerja bisnis pada tingkat yang berbeda, seperti tingkat departemen atau keseluruhan organisasi. *Dashboard* juga bisa berisi data dari berbagai sumber, seperti sistem ERP, CRM, atau SCM. Dalam konteks *business intelligence*, *dashboard* dapat membantu pengambilan keputusan yang cepat dan tepat dengan memberikan informasi bisnis yang relevan dan akurat secara *real-time*.

3 Metode Penelitian (or Research Method)

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.1 Analisis kebutuhan pengguna

Merupakan tahap penting dalam pengembangan *UX dashboard reporting data review* pengguna aplikasi Lazada. Melalui analisis kebutuhan pengguna, peneliti dapat memahami kebutuhan dan keinginan pengguna aplikasi Lazada terkait dengan *dashboard* yang ingin dibangun.

3.2 Pengumpulan Data

Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data seputar proses pembuatan *dashboard reporting data review* pengguna aplikasi Lazada. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan metode *webscraping*.

3.3 Desain UX Dashboard dan Reporting Data

Desain *UX dashboard* dan *reporting data* merupakan tahap penting dalam pengembangan *UX dashboard reporting data review* pengguna aplikasi Lazada. Pada tahap ini, peneliti perlu merancang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

tampilan dan fitur-fitur yang diperlukan dalam *UX dashboard dan reporting data* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

3.4 Implementasi dan Evaluasi

Setelah desain *UX dashboard dan reporting data* selesai, langkah selanjutnya dalam pengembangan *UX dashboard reporting data review* pengguna aplikasi Lazada adalah implementasi dan evaluasi. Implementasi dan evaluasi merupakan tahap penting dalam menguji kinerja dan fungsionalitas *dashboard* serta mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan *dashboard*.

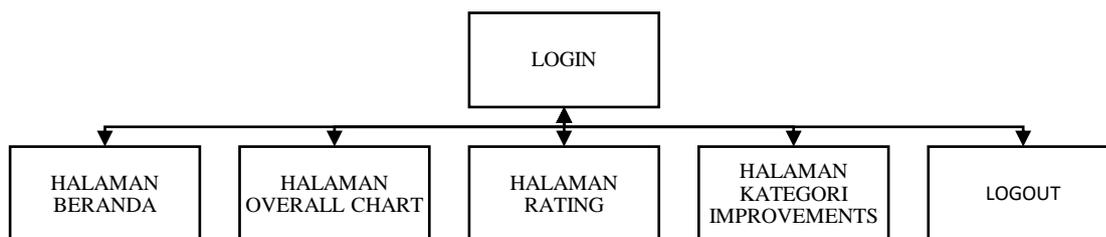
4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan halaman *dashboard* sebagai acuan agar memudahkan saat tahap implementasi. Tahapan ini menampilkan perancangan sistem terdiri dari perancangan struktur navigasi dan perancangan tampilan halaman-halaman pada *dashboard*, proses unduh *software* dan *tools* apa saja yang diperlukan

Perancangan Struktur Navigasi

Perancangan struktur navigasi dilakukan untuk memudahkan dan sebagai acuan dalam proses perancangan *dashoboard*.



Gambar 4.1 Struktur Navigasi

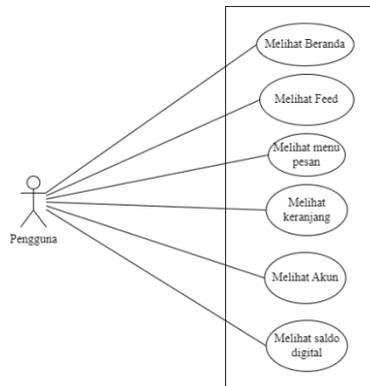
Pada struktur navigasi *dashboard reporting data review* pengguna aplikasi Lazada ini dapat dilakukan *login* ke akun *microsoft power BI* terlebih dahulu, lalu setelah proses *login* maka si pemilik akun dapat mengakses halaman beranda yang berisi gambaran umum mengenai fitur yang terdapat pada *dashboard*, lalu dapat juga mengakses halaman *overall chart* yang berisi keseluruhan dari *chart data review* pengguna aplikasi, lalu dapat mengakses halaman *rating* yang berisi *rating*, selanjutnya dapat mengakses halaman kategori *improvements* yang berisi kategori dari hal yang dapat ditingkatkan, dan terakhir dapat melakukan *log out* untuk keluar dari akses *dashboard* seperti gambar di atas.

Usecase Diagram



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

Adapun pada penelitian ini *Use case Diagram* dalam perancangan sistem menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor atau pemangku kepentingan (*stakeholder*) dan merupakan gambaran integrasi dari fitur-fitur utama dalam sistem. Pada penelitian ini terdapat 1 aktor yaitu pengguna aplikasi Lazada. Berikut ini adalah *Use case Diagram* pada perbaikan menu pada aplikasi Lazada pada penelitian ini :



Gambar 4.2 *Usecase Diagram*

Gambar 4.2 menunjukkan *usecase* pengguna aplikasi Lazada yang dapat Melihat Beranda, Melihat *Feed*, Melihat menu pesan, Melihat keranjang, Melihat Akun, dan Melihat saldo digital. Dalam penelitian ini peneliti akan merancang ulang menu-menu tersebut untuk mengatasi permasalahan tampilan antarmuka yang membingungkan, tata letak yang kurang rapi, terlalu banyaknya elemen pada antarmuka pengguna, serta kesulitan pengguna dalam menemukan produk, menavigasi kategori, dan menyelesaikan proses pembelian. Adapun pengembangan tampilan menu ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih intuitif dan nyaman dalam menggunakan aplikasi Lazada. Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai Gambar 4.1 yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Deskripsi *Use Case*

| No | Nama <i>Usecase</i> | Deskripsi |
|----|---------------------|--|
| 1 | Melihat Beranda | Pengguna dapat melihat tampilan beranda yang menampilkan penawaran terbaru, produk populer dan promosi. Tampilan beranda terdiri dari beberapa bagian seperti carousel atau grid produk yang menarik perhatian pengguna |
| 2 | Melihat Feed | Pengguna dapat melihat tampilan feed yang menampilkan konten terkini, seperti artikel atau berita terkait dengan topik yang diminati. Tampilan feed terdiri dari daftar judul dan gambar yang dapat diklik untuk membuka konten yang lebih lengkap |

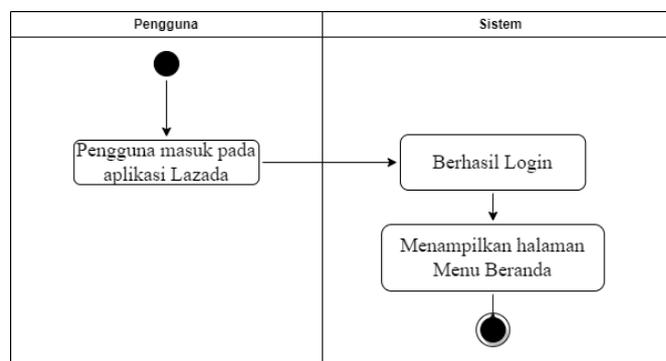


| | | |
|---|-----------------------|---|
| 3 | Melihat menu pesan | Pengguna dapat mengakses tampilan menu pesan yang berisi daftar pesan dan notifikasi. Tampilan ini menampilkan daftar pesan dengan penjual atau pemberitahuan terkait transaksi, yang dapat diklik untuk membuka percakapan atau menanggapi pesan |
| 4 | Melihat keranjang | Pengguna dapat melihat tampilan keranjang belanja yang menampilkan daftar produk yang telah mereka tambahkan. Tampilan keranjang berisi daftar produk dengan opsi untuk mengubah kuantitas, menghapus, atau melanjutkan ke proses pembayaran |
| 5 | Melihat Akun | Pengguna dapat mengakses tampilan halaman akun yang berisi profil pengguna, riwayat pesanan dan pengaturan lainnya. Tampilan ini terdiri dari beberapa bagian seperti informasi pengguna, menu pesanan, dan pengaturan akun |
| 6 | Melihat saldo digital | Pengguna dapat melihat tampilan saldo digital yang menampilkan jumlah saldo yang tersedia. Tampilan ini berisi informasi saldo dengan opsi untuk melakukan top up atau penggunaan saldo digital dalam transaksi |

Activity Diagram

Diagram aktivitas akan menampilkan cara representasi proses-proses dalam sistem yang akan dikembangkan. Aliran aktivitas yang terdiri dari langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam bentuk urutan langkah-langkah yang diperlihatkan dalam diagram aktivitas berikut

a. Melihat Beranda



Gambar 4. 3 Diagram Aktifitas Melihat Beranda

Pada Gambar 4.3 menunjukkan diagram aktivitas yang menggambarkan langkah-langkah "Melihat Beranda" pada aplikasi Lazada. Pengguna memulai dengan membuka aplikasi Lazada. Setelah itu pengguna akan diminta untuk melakukan *login* dengan memasukkan informasi *login* seperti alamat *email* dan kata sandi. Sistem kemudian memverifikasi informasi *login* dan jika verifikasi berhasil maka sistem akan menampilkan halaman menu beranda. Halaman beranda ini



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

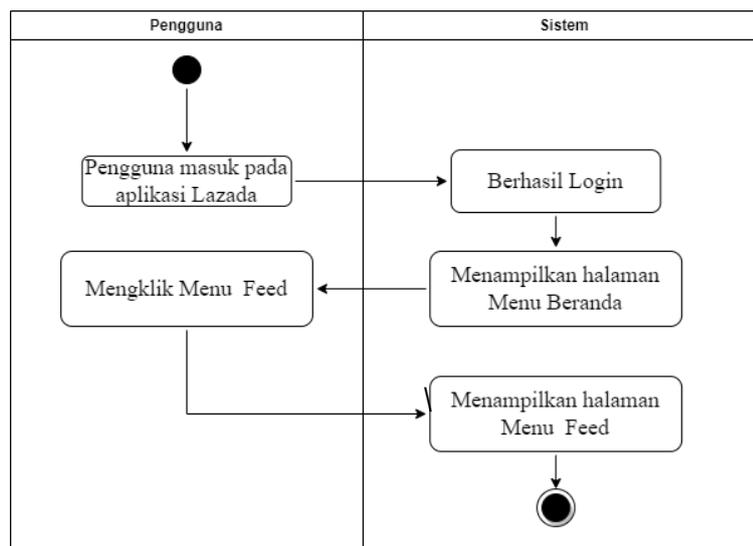
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

berisi berbagai penawaran terbaru, produk populer, promosi, dan menu pembelian. Pengguna dapat melihat dengan jelas informasi dan gambar terkait penawaran dan produk yang ditampilkan, dapat dilihat pada Gambar 4.3 di atas.

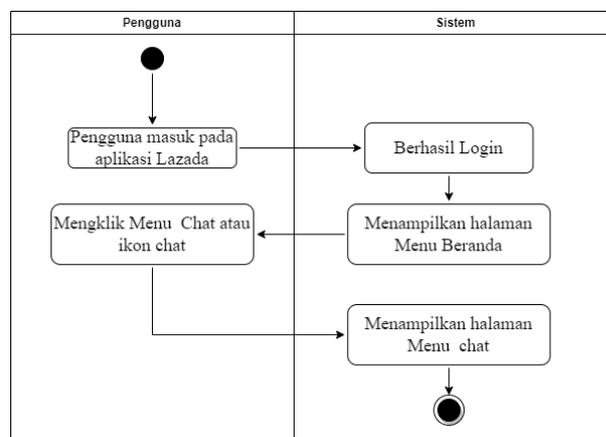
b. Melihat *Feed*

Pada Gambar 4.4 menunjukkan diagram aktivitas yang menggambarkan langkah-langkah "Melihat *Feed*" pada aplikasi Lazada. Setelah pengguna berhasil melihat halaman beranda pada aplikasi Lazada maka pengguna dapat melihat *feed* dengan mengklik menu *Feed*. Setelah pengguna mengklik menu *Feed* maka sistem aplikasi Lazada menampilkan halaman menu *Feed*. Halaman ini berisi daftar judul dan gambar yang mewakili konten terkini yang tersedia. Dalam halaman konten, pengguna dapat membaca konten secara lengkap melihat gambar atau video yang terkait, serta berinteraksi dengan konten tersebut seperti memberikan komentar atau berbagi konten dengan pengguna lain, dapat dilihat pada Gambar 4.4 di bawah ini.



Gambar 4. 4 Diagram Aktifitas Melihat *Feed*

c. Melihat menu pesan/ *chat*



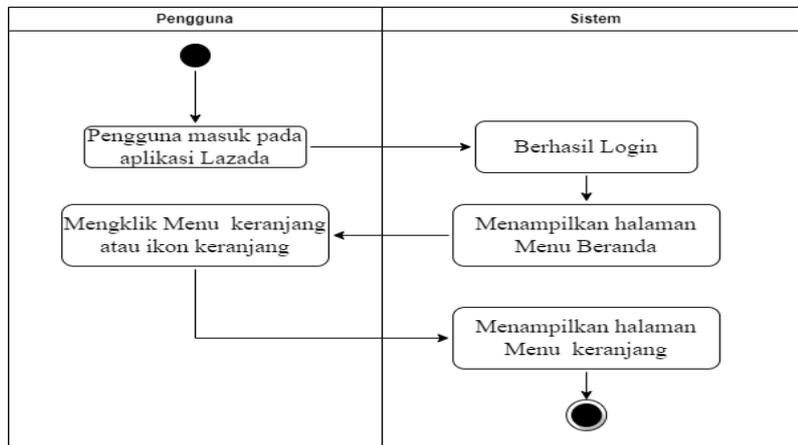
Gambar 4. 5 Diagram Aktifitas Melihat Pesan



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

Pada Gambar 4.5 menunjukkan diagram aktivitas yang menggambarkan langkah-langkah dalam "Melihat Pesan" pada aplikasi Lazada. Setelah pengguna berhasil melihat halaman beranda pada aplikasi Lazada maka pengguna dapat melihat notifikasi, pesan penjual dan menu lain dengan mengklik menu *Chat* atau ikon *chat* yang tersedia. Setelah mengklik menu *Chat* maka sistem aplikasi Lazada menampilkan halaman menu *chat*. Halaman ini berisi menu pesan dari penjual atau notifikasi terkait dengan transaksi atau komunikasi pengguna, dapat dilihat pada Gambar 4.5 diatas.

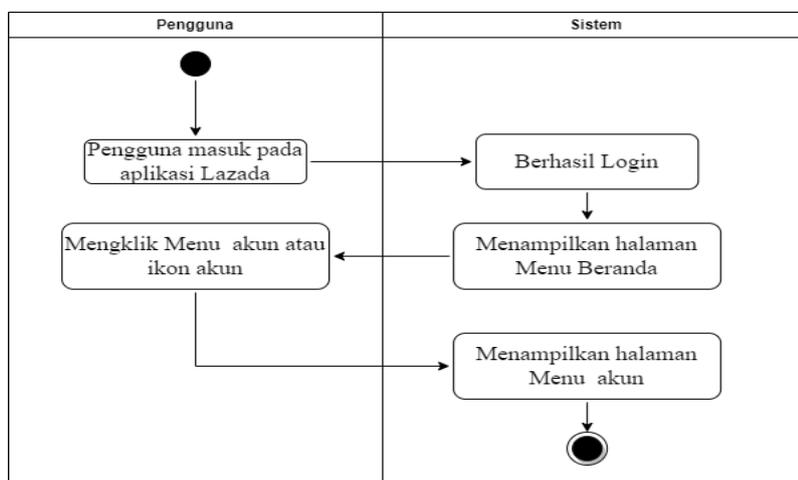
d. Melihat keranjang



Gambar 4. 6 Diagram Aktifitas Melihat Keranjang

Pada Gambar 4.6 menunjukkan diagram aktivitas yang menggambarkan langkah-langkah dalam "Melihat keranjang" pada aplikasi Lazada. Setelah pengguna berhasil melihat halaman beranda pada aplikasi Lazada maka pengguna dapat melihat keranjang belanja dengan mengklik menu keranjang atau ikon keranjang yang tersedia. Setelah mengklik menu keranjangt maka sistem aplikasi Lazada menampilkan halaman menu keranjang. Halaman ini berisi daftar belanjaan pengguna, dapat dilihat pada Gambar 4.6 diatas.

e. Melihat Akun

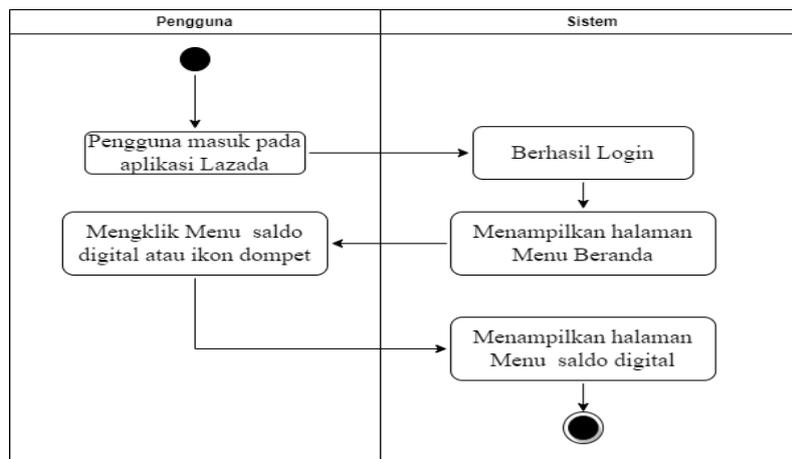


Gambar 4. 7 Diagram Aktifitas Melihat Akun

Pada Gambar 4.7 menunjukkan diagram aktivitas yang menggambarkan langkah-langkah dalam "Melihat Akun" pada aplikasi Lazada. Setelah pengguna berhasil melihat halaman beranda pada aplikasi Lazada maka pengguna dapat melihat akun dengan mengklik menu akun atau ikon akun yang tersedia. Setelah mengklik menu akun maka sistem aplikasi Lazada menampilkan halaman menu akun. Halaman ini berisi informasi akun pengguna dan menu lainnya, dapat dilihat pada Gambar 4.7 diatas

f. Melihat saldo digital

Pada Gambar 4.8 menunjukkan diagram aktivitas yang menggambarkan langkah-langkah dalam "Melihat Saldo Digital" pada aplikasi Lazada. Setelah pengguna berhasil melihat halaman beranda pada aplikasi Lazada maka pengguna dapat melihat saldo digital dengan mengklik menu saldo digital atau ikon dompet yang tersedia. Setelah mengklik menu saldo digital maka sistem aplikasi Lazada menampilkan halaman informasi saldo digital, dapat dilihat pada Gambar 4.8 dibawah.



Gambar 4.8 Diagram Aktifitas Melihat Saldo Digital

Perancangan Tampilan Halaman pada Dashboard

1. Perancangan Halaman Beranda pada Dashboard



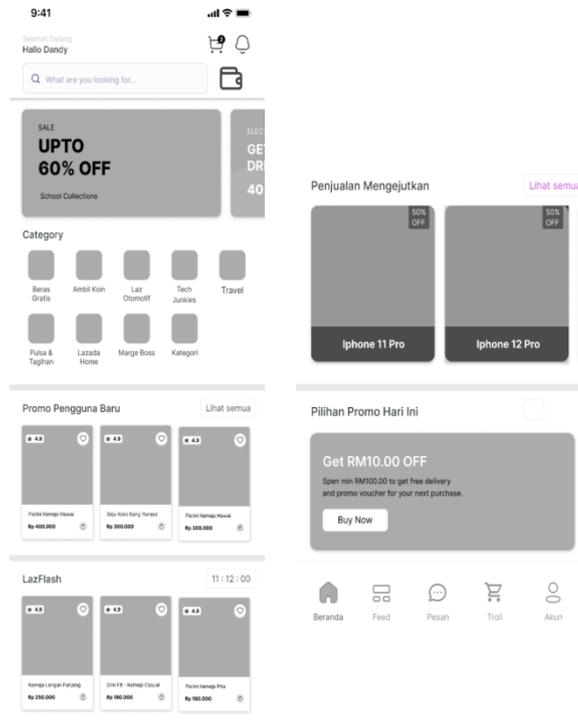
ar 4.9 Rancangan Halaman Dashboard



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

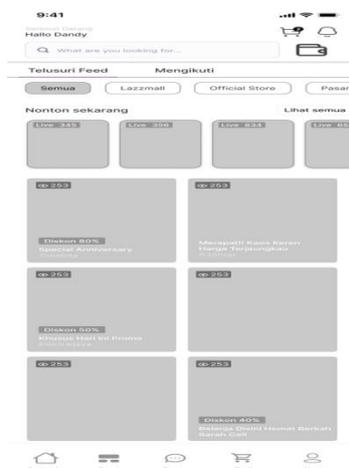
Pada halaman *homepage* terdapat ringkasan mengenai halaman apa saja yang dimiliki *dashboard*. Halaman *homepage* terdiri dari tombol akses ke halaman *overall chart*, tombol akses ke halaman *rating*, dan tombol akses ke halaman kategori *improvements*, dapat di lihat pada Gambar 4.9 di atas

2. Halaman Beranda



Gambar 4. 10 Tampilan *Low Fidelity* Halaman Beranda

3. Halaman Feed

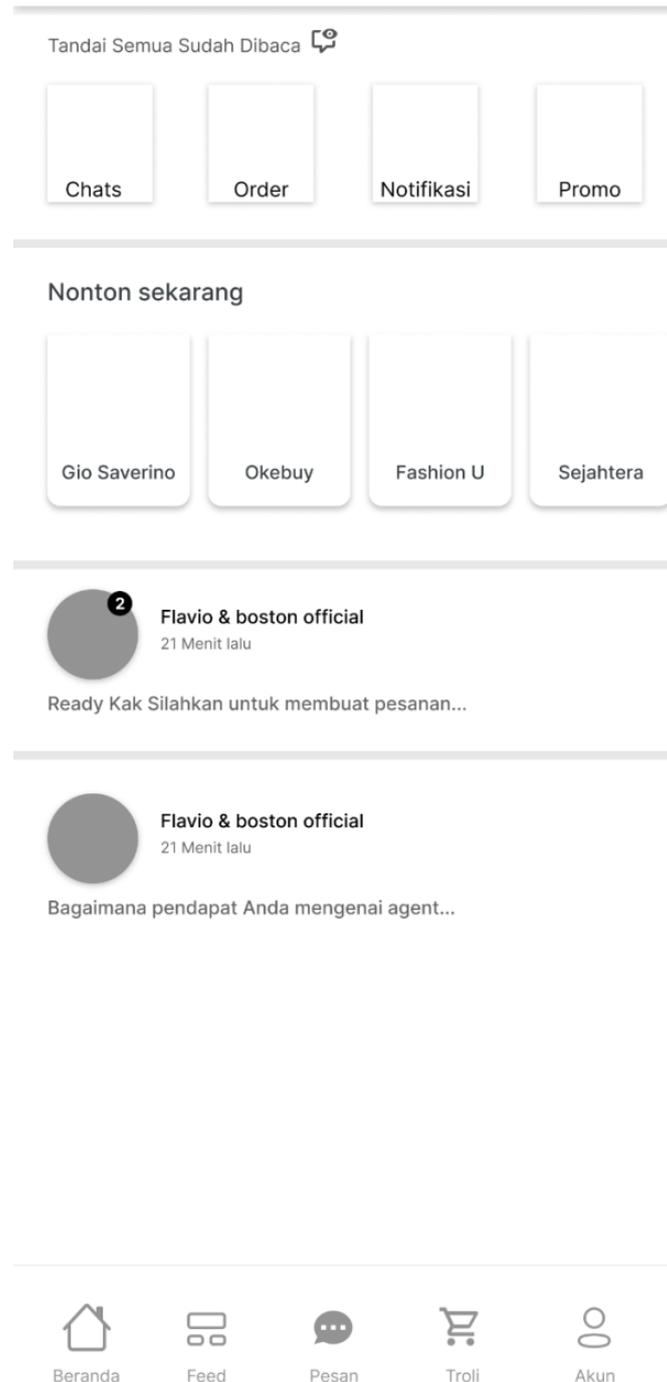


Gambar 4. 11 Tampilan *Low Fidelity* Halaman Feed



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

4. Halaman menu pesan



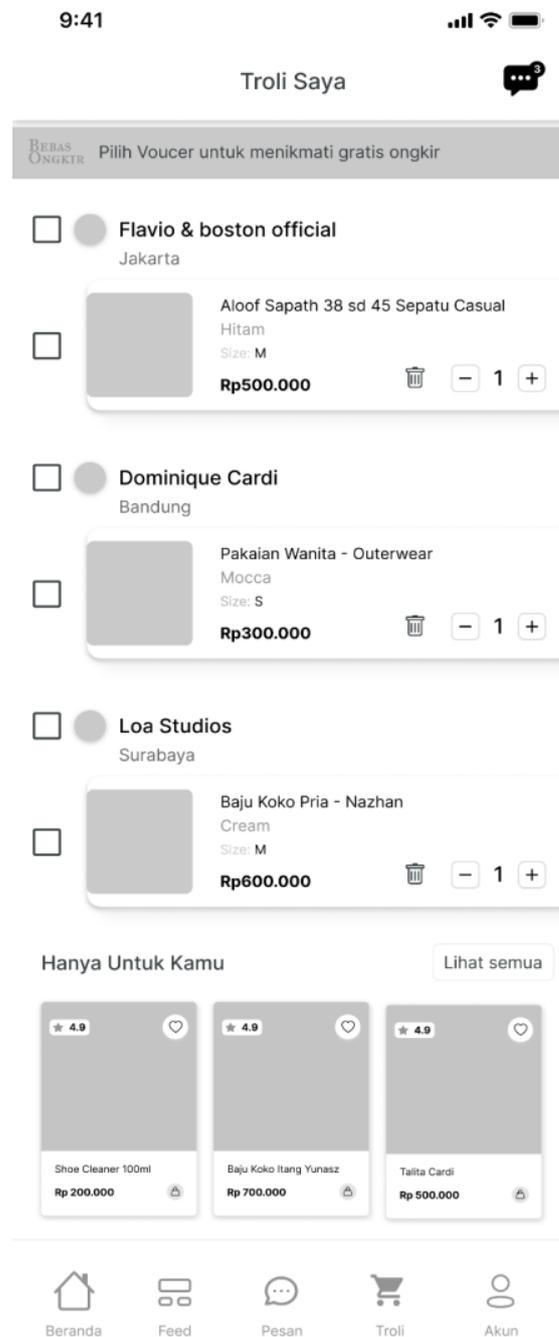
Gambar 4.12 Tampilan *Low Fidelity* Halaman Pesan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

5. Halaman keranjang



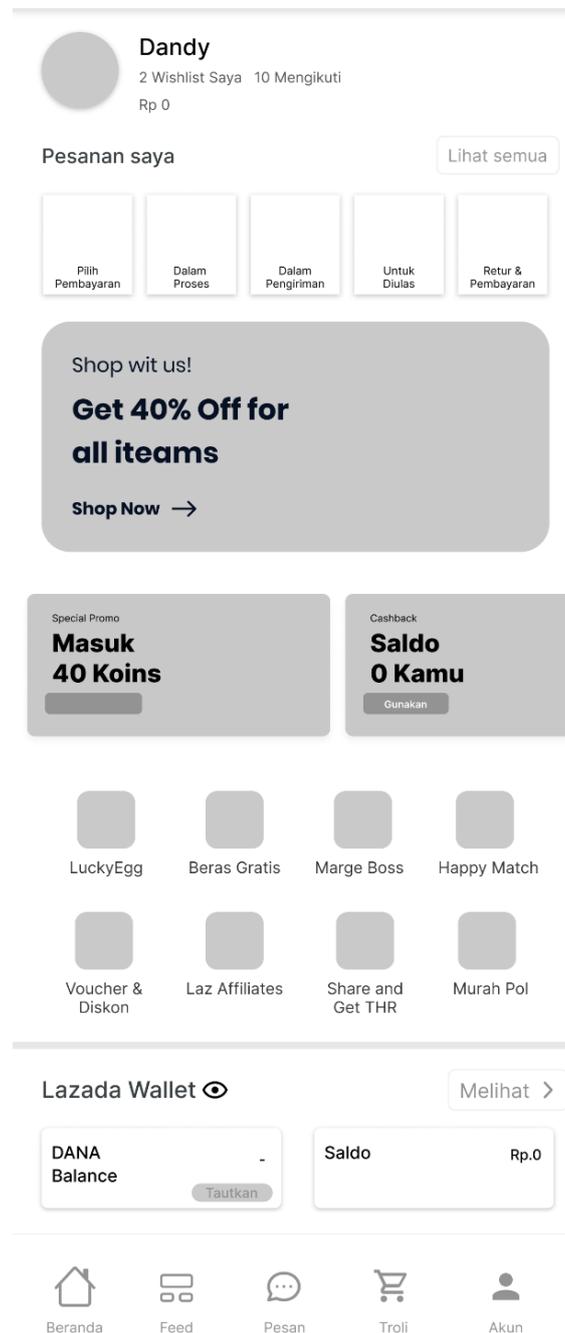
Gambar 4.13 Tampilan *Low Fidelity* Halaman Keranjang



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

6. Halaman Akun

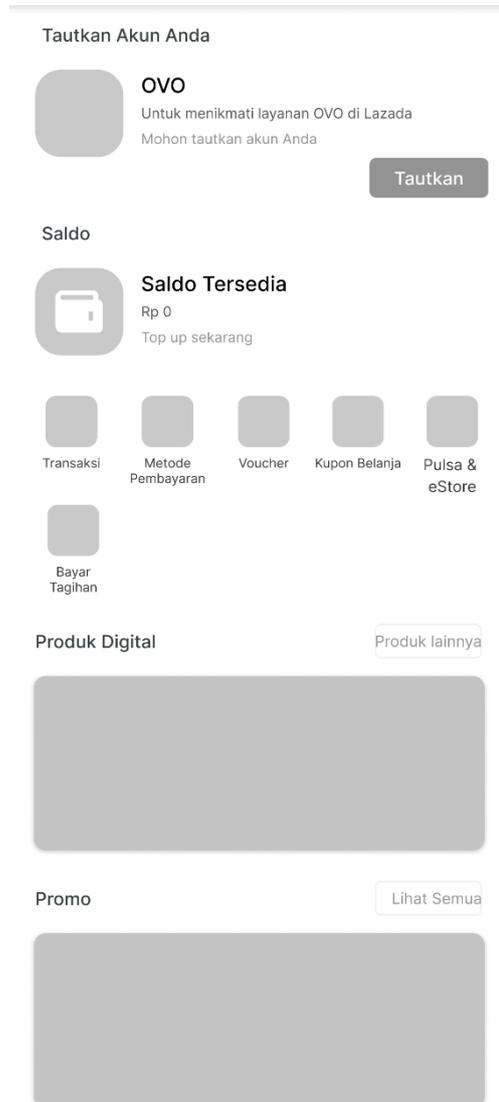


Gambar 4.14 Tampilan *Low Fidelity* Halaman Akun



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

7. Halaman saldo digital



Gambar 4.15 Tampilan *Low Fidelity* Halaman Saldo Digital

Implementasi

Implementasi merupakan tahap dilakukan penerapan hasil dari analisa dan perancangan ke dalam sistem, sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah menghasilkan tujuan yang diinginkan.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

Implementasi Visual Halaman Awal *Dashboard*

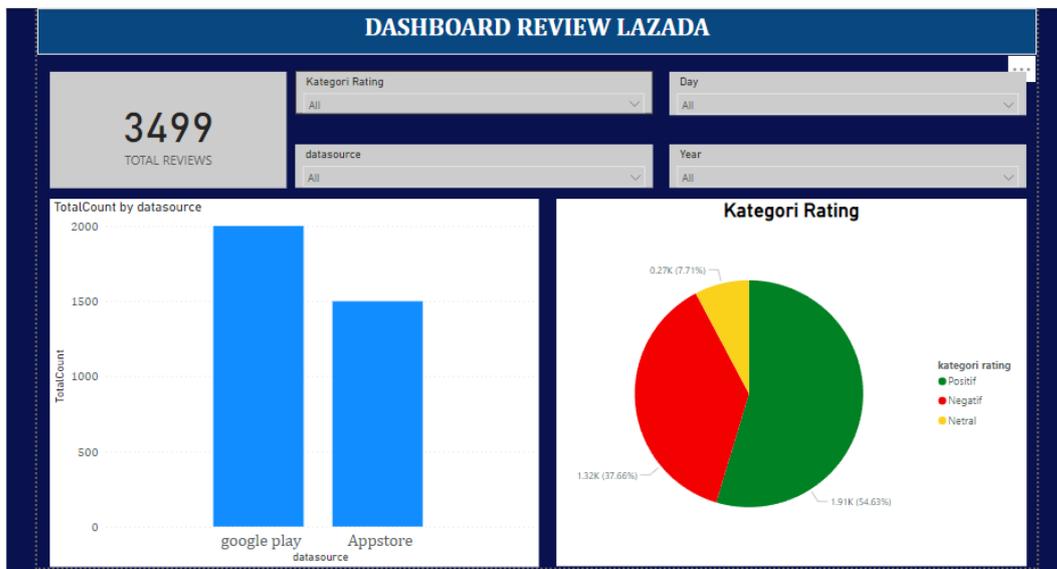
Tampilan pada Gambar 4.16 adalah tampilan awal dari *dashboard reporting data review* aplikasi Lazada.



Gambar 4.16 Tampilan awal *dashboard*

Implementasi Visual *Overall Chart*

Tampilan pada Gambar 4.17 adalah tampilan yang memvisualisasikan seluruh *review data* pengguna aplikasi Lazada yang sebelumnya telah di *scraping*.

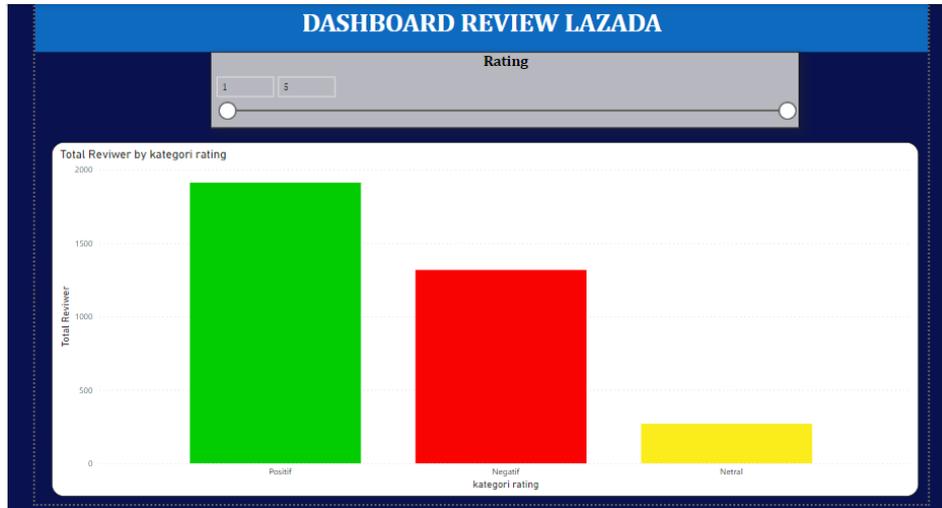


Gambar 4.17 *Overall Chart*



Implementasi Visual Halaman *Rating*

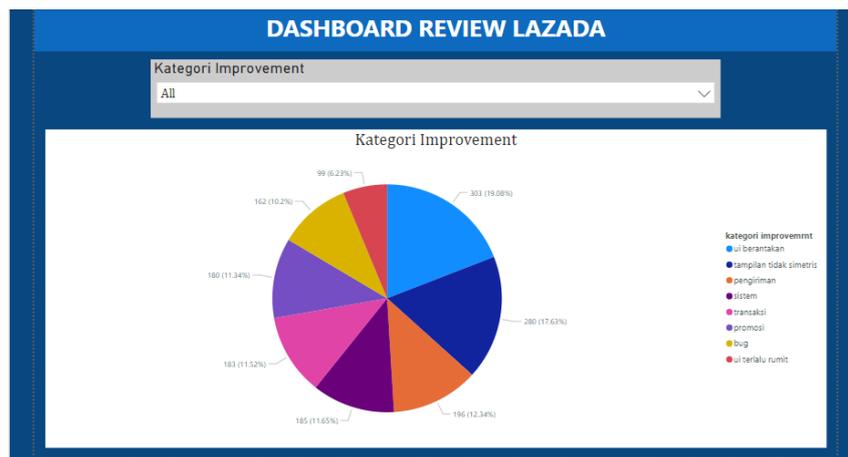
Tampilan pada Gambar 4.18 merupakan halaman yang memvisualisasikan data *rating* aplikasi Lazada oleh pengguna Lazada.



Gambar 4.18 Halaman *Rating*

Implementasi Visual *Kategori Improvement*

Tampilan Gambar 4.19 adalah visualisasi dari data kategori *improvement* yang menampilkan keluhan dan kendala pengguna aplikasi Lazada.



Gambar 4.19 *Kategori Improvement*

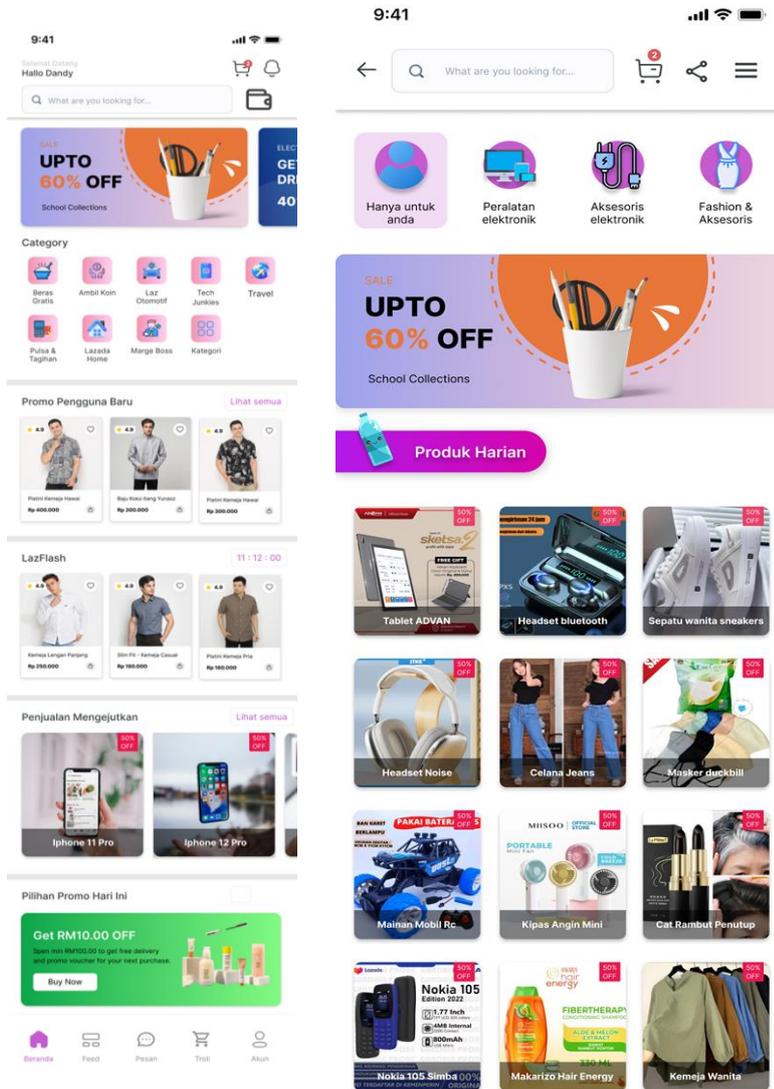
Implementasi Halaman Beranda

Pada Gambar 4.20 menunjukkan tampilan *High Fidelity* dari halaman Beranda dalam aplikasi Lazada menunjukkan perbaikan desain. Dapat dilihat bahwa tata letaknya terlihat lebih teratur dan rapi dengan elemen-elemen yang disusun dengan baik untuk menghindari kebingungan pengguna. Penggunaan ruang dalam tampilan ini menjadi lebih efisien, mengurangi elemen yang tidak perlu dan memberikan tampilan yang lebih bersih. Desainnya juga lebih estetis, dengan penggunaan warna dan



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>

elemen desain yang sederhana sehingga menciptakan tampilan yang lebih menarik. Navigasi halaman Beranda menjadi lebih jelas dengan penggunaan ikon dan label yang mudah dipahami, memudahkan pengguna dalam menemukan apa yang mereka cari.



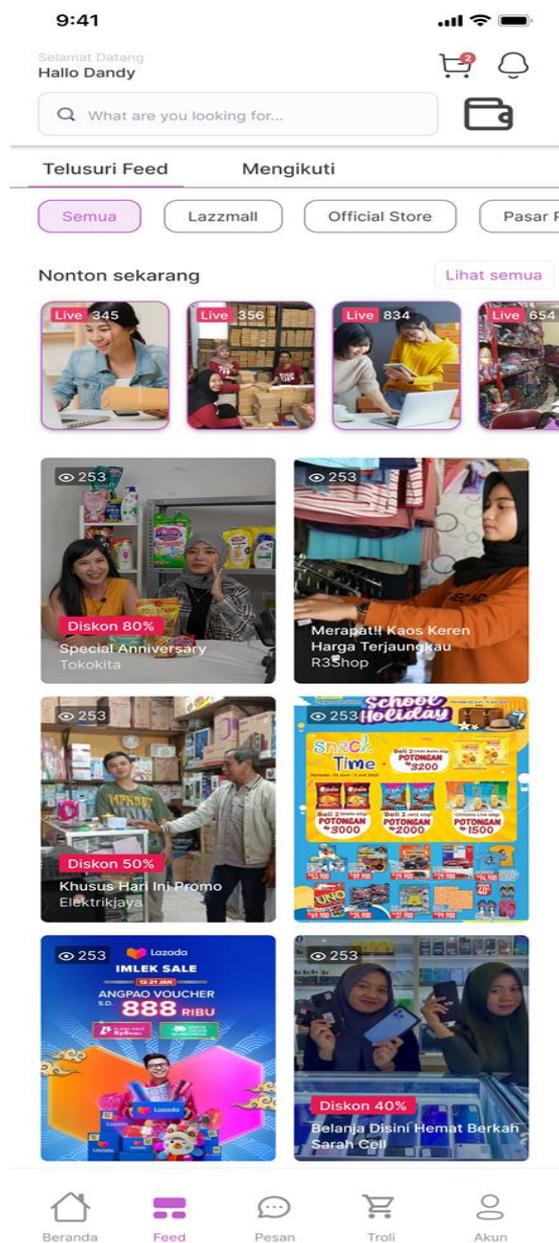
Gambar 4.20 Tampilan Beranda

Implementasi Halaman Feed

Gambar 4.21 menampilkan tampilan *High Fidelity* dari halaman *Feed* dalam aplikasi Lazada yang memiliki desain lebih sederhana dan informasi produk yang jelas. Tampilan ini mempertegas kesederhanaan dengan elemen desain yang minim dan fokus pada konten utama. Pengguna akan dengan mudah melihat berbagai informasi produk, diskon atau penawaran yang disajikan dalam bentuk video. Penggunaan video sebagai media penayangan konten dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi pengguna saat melihat informasi produk dan diskon dalam halaman *Feed*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>



Gambar 4.21 Halaman *Feed*

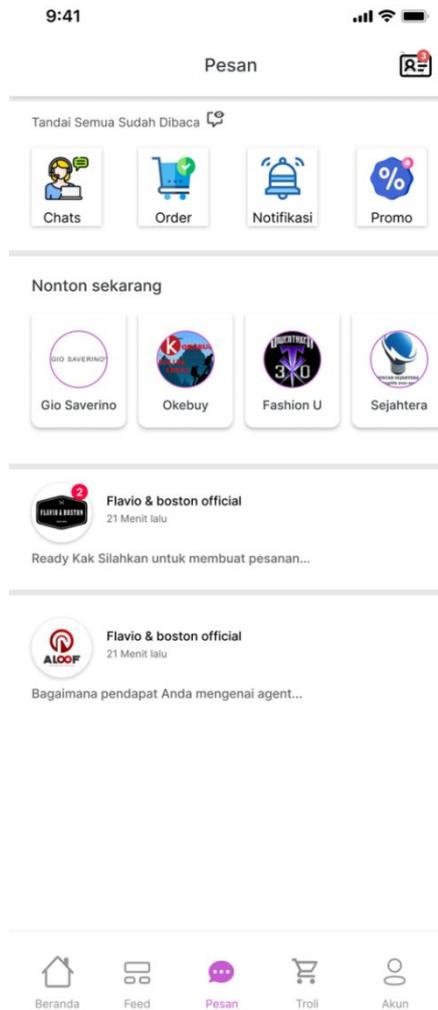
Implementasi Halaman Menu Pesan

Pada Gambar 4.22 menunjukkan tampilan *High Fidelity* dari halaman Menu Pesan dalam aplikasi Lazada yang menampilkan desain yang sederhana dan mudah dipahami. Dalam tampilan ini terlihat bahwa ada navigasi yang meliputi notifikasi, *chat* dengan penjual, promo, dan elemen-elemen penting lainnya. Penggunaan elemen desain yang simple membantu menciptakan tampilan yang bersih dan terorganisir, menghindari adanya elemen yang tidak digunakan atau membingungkan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>



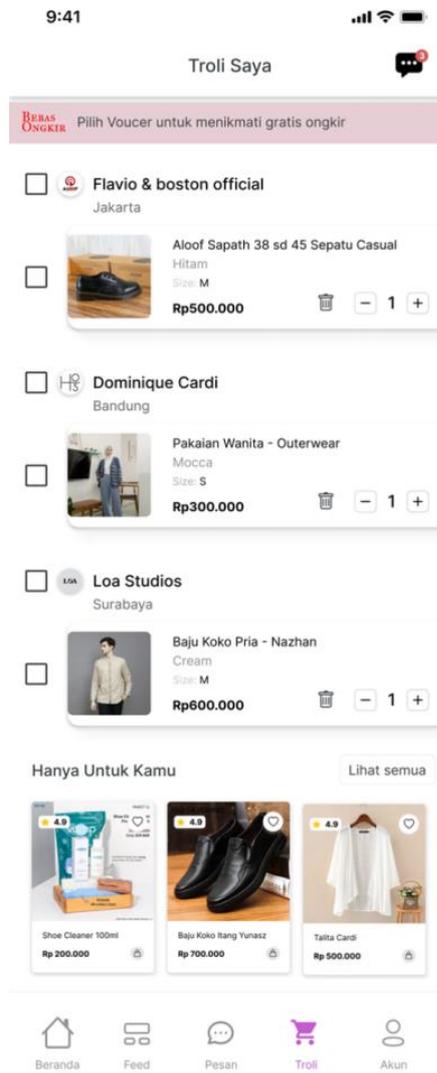
Gambar 4.22 Halaman Pesan

Implementasi Halaman Keranjang

Pada Gambar 4.23 menunjukkan tampilan *High Fidelity* dari halaman Keranjang dalam aplikasi Lazada yang menampilkan desain yang lebih sederhana dengan penggunaan *font*, gambar, dan *layout* yang *simple*. Tampilan ini menekankan kesederhanaan dengan menggunakan elemen desain yang minimalis, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami informasi yang ditampilkan. Penggunaan *font* yang jelas dan mudah dibaca membantu menyampaikan informasi produk atau jumlah harga dengan jelas. Gambar produk yang disajikan secara simpel dan *layout* yang teratur membantu pengguna dalam melihat produk yang mereka tambahkan ke keranjang belanja.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>



Gambar 4.23 Halaman Keranjang

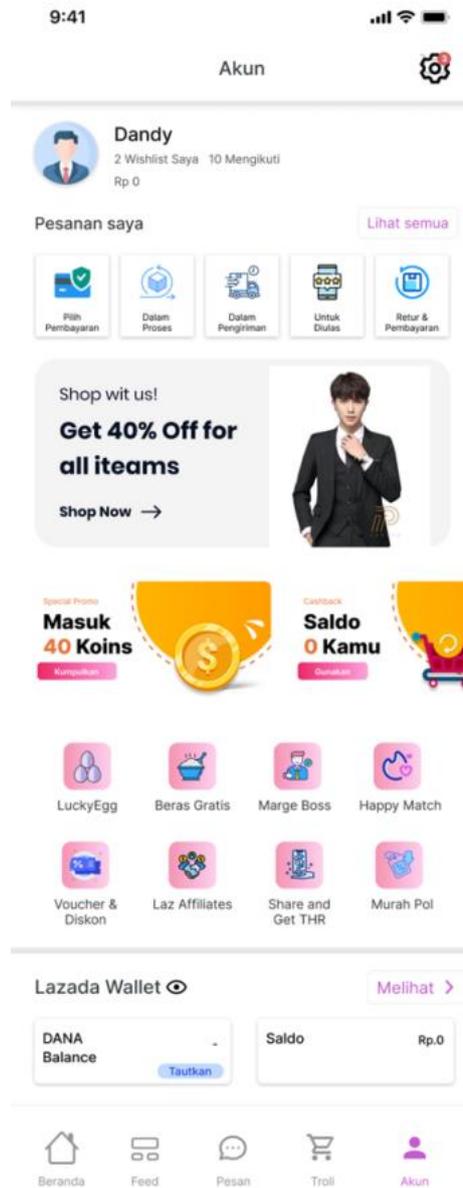
Implementasi Halaman Akun

Pada Gambar 4.24 menunjukkan tampilan *High Fidelity* dari halaman Akun dalam aplikasi Lazada yang menampilkan desain berbeda dan mudah dipahami serta dilengkapi dengan menu navigasi yang teratur. Tampilan ini memberikan pengguna akses ke berbagai informasi dan fitur terkait akun dengan jelas dan efisien. Dengan tampilan yang mudah dipahami pengguna dapat dengan cepat melihat status pengiriman pesanan, mendapatkan rekomendasi promo atau penawaran spesial serta membuka menu ulasan produk. Menu navigasi yang teratur membantu pengguna untuk menemukan dengan mudah informasi yang dicari dalam halaman Akun. Pengguna dapat dengan cepat mengakses riwayat pesanan, pengaturan profil, atau fitur-fitur lainnya tanpa kesulitan.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>



Gambar 4.24 Halaman Akun

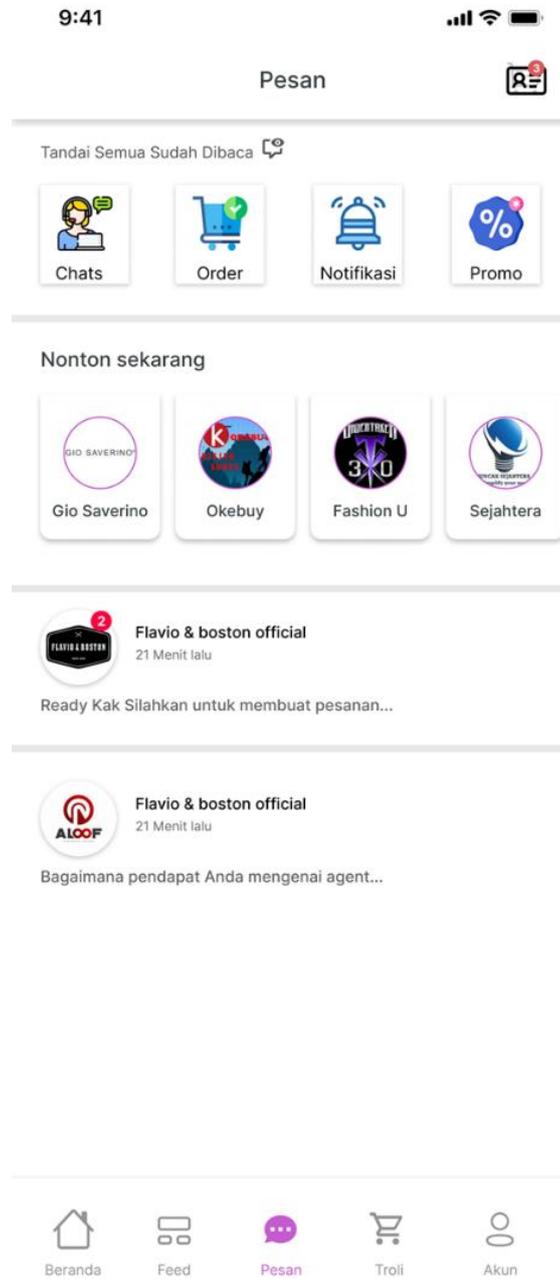
Implementasi Halaman Saldo Digital

Pada Gambar 4.25 menunjukkan tampilan *High Fidelity* dari halaman Saldo Digital dalam aplikasi Lazada yang menampilkan desain yang simple, sederhana, dan informasi yang jelas tentang saldo pengguna. Tampilan ini berfokus pada kesederhanaan dengan penggunaan elemen desain minimalis dan *layout* yang teratur. Halaman Saldo Digital memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami tentang jumlah saldo digital yang dimiliki oleh pengguna.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i1.1311>



Gambar 4.25 Halaman Saldo Digital



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

5 Kesimpulan (or Conclusion)

Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan *review* pengguna aplikasi Lazada dalam bentuk *dashboard* yang lebih baik, yang nantinya akan diimplementasikan menggunakan aplikasi desain seperti Figma. Aplikasi Lazada saat ini memiliki masalah dalam UI yang berantakan, yang menyebabkan pengalaman pengguna menjadi tidak optimal.

Referensi (Reference)

- [1] Juansyah, Andi. 2015. "Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted–global positioning system (a-gps) dengan platform android." *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 1.1 : 1-8.
- [2] Li, H., Wang, Z., & Deng, X. 2015. Ownership , independent directors , agency costs and financial distress : evidence from Chinese listed companies. *Corporate Governance: The international journal of business in society*, 8(5), 622–636.
- [3] Nurliana, Friska, Ghassani Hanifati, dan Ferdiansyah Ali. 2022. "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking." *Magenta| Official Journal STMK Trisakti* 6.02: 971-991.
- [4] Ramadhan, Sarfina Luthfiyah. 2021. "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 8.1: 287-298.
- [5] Pirnanda, Yoki, and Novhirtamely Kahar. 2019. "APLIKASI PERMINTAAN BARANG BERBASIS WEB PADA PDAM TIRTA MAYANG KOTA JAMBI." *Jurnal Karya Informatika (KARTIKA)* 1.1 : 15-20.

