

PENERAPAN UI/UX PADA SITUS TOKO KUE BUNDA AL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

MA Algifari E^{1*}, Iwan Rizal Setiawan², Asriyanik³

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

²³ Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Riwayat artikel:

Received: 16 September 2022

Accepted: 29 Desember 2023

Published: 1 Januari 2024

Keywords:

Internet;

Website;

Cake Shop;

Design Thinking

Correspondent Email:

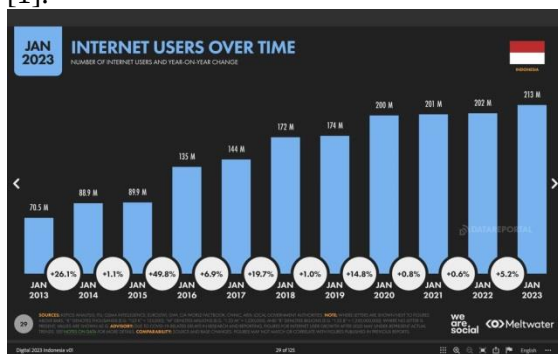
ma.algifari.edward@gmail.com

Abstrak. Teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang sangat pesat diberbagai macam bidang seperti salah satunya bidang pemasaran dan bidang jual-beli. Teknologi yang sering digunakan semua kalangan yaitu internet, penggunaan internet salah satunya adalah untuk mencari informasi. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sekitar 78,19% atau 215,6 juta populasi penduduk Indonesia sudah menggunakan internet dan digunakan untuk pemasaran produk dan transaksi jual-beli. Dalam industri kuliner, pemanfaatan teknologi internet memiliki pengaruh yang signifikan. Laporan dari Google dan Temasek pada tahun 2023 menunjukkan pertumbuhan yang pesat dalam sektor e-commerce di Indonesia. Nilai transaksi e-commerce diprediksi akan mencapai 1.346 triliun rupiah. Pada media internet sebagai sarana pemasaran sebuah produk, tidak semua toko kur bisa memanfaatkan hal tersebut, karena itu dibuatlah solusi untuk pembuatan website yang memperhatikan pengguna dengan metode design thinking. Pembuatan website toko kue ini termasuk memasarkan produk serta memberikan informasi terkait Toko Kue Bunda AL, hasil dari penelitian ini sudah dilakukan kepada beberapa responden yang memiliki pengalaman berbelanja online dan beberapa pelanggan Toko Kue Bunda AL. Hasil dari pengalaman responden dalam menggunakan website Toko Kue Bunda AL ini, 7 dari 8 responden sangat menyukai desain tampilan website dan sangat mudah memahami informasi yang diberikan pada website.

Abstract. Information and communication technology has developed very rapidly in various fields such as marketing and buying and selling. Technology that is often used by all groups, namely the internet, one of the uses of the internet is to search for information. According to a survey by the Association of Indonesian Internet Service Providers (APJII), around 78.19% or 215.6 million of Indonesia's population already use the Internet and use it for product marketing and buying and selling transactions. In the culinary industry, the use of Internet technology has a significant influence. Reports from Google and Temasek in 2023 show rapid growth in the e-commerce sector in Indonesia. The value of e-commerce transactions is predicted to reach 1,346 trillion rupiahs. In internet media as a means of marketing a product, not all culinary shops can take advantage of this, because of that a solution was made for creating a website that pays attention to users with the design thinking method. Making this cake shop website includes marketing products and providing information related to Bunda AL Cake Shop, the results of this research have been carried out on several respondents who have online shopping experience and several customers of Bunda AL Cake Shop. As a result of the respondents' experience in using the Bunda AL Cake Shop website, 7 out of 8 respondents liked the website appearance design and it was very easy to understand.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman digital saat ini, internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di Indonesia. Menurut data yang dipublikasikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, sekitar 215,6 juta orang di Indonesia menggunakan internet, atau sekitar 78,19% dari total populasi. Data ini menunjukkan betapa pentingnya internet dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk dalam aktivitas berbelanja [1].



Gambar 1. Presentase Pengguna Internet di Indonesia

Dalam industri kuliner, pemanfaatan teknologi internet memiliki pengaruh yang signifikan[2]. Laporan dari Google dan Temasek pada tahun 2023 menunjukkan pertumbuhan yang pesat dalam sektor e-commerce di Indonesia[3].

Toko Kue Bunda AL merupakan toko kue keluarga yang memerlukan peran internet sebagai alat untuk membantu dalam pemasaran toko serta produk yang dijual agar lebih mudah dikenal[4].

Namun, Toko Kue Bunda AL tidak dapat memanfaatkan internet dengan optimal saat ini. Masih terdapat tantangan dan masalah yang dihadapi, meliputi biaya pembuatan dan publikasi website untuk tempat memasarkan toko dan produk[5], serta aspek pengalaman pengguna dan kepuasan pelanggan. Apabila website yang dikunjungi kurang menarik atau tidak ramah pengguna dapat menyulitkan pengunjung dalam mengenal dan mencari informasi yang mereka butuhkan[6].

Oleh karena itu, penting bagi toko kue untuk memperhatikan User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam pembuatan website yang efektif dan efisien[7]. Penelitian oleh Nielsen pada tahun 2018 menunjukkan

bahwa tampilan website yang menarik dan pengalaman pengguna yang baik memiliki dampak positif terhadap perilaku pembelian pelanggan[8]. Pengalaman positif saat berinteraksi dengan website cenderung meningkatkan kepuasan pelanggan dan kemungkinan untuk melakukan pembelian[9].

Apabila dibandingkan dengan metode lain seperti UCD (User-Centered Design), Double Diamond, dan Lean UX, terdapat beberapa aspek yang mendukung pernyataan bahwa metode Design Thinking lebih unggul dalam menyelesaikan masalah[10]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Forrester Consulting pada tahun 2018, metode Design Thinking terbukti memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dalam menciptakan inovasi yang signifikan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Metode ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan dan memuaskan[11].

Selain itu, metode ini dapat meningkatkan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan website, yang pada akhirnya akan meningkatkan kepuasan pelanggan dan kemampuan untuk melakukan pembelian. Dengan alasan tersebut juga penelitian ini memilih judul “Penerapan UI/UX Pada Situs Toko Kue Bunda AL Menggunakan Metode Design Thinking”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface

User Interface atau UI adalah antarmuka pengguna yang menghubungkan pengguna ke sistem atau produk seperti aplikasi, situs web atau perangkat lunak. Antarmuka pengguna dirancang untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan sistem dan mencakup elemen seperti tata letak, warna, ikon, teks, tombol, dan kontrol lainnya[12].

Tujuan utama dari antarmuka pengguna adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang mudah dipahami sehingga pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan sistem[13]. Antarmuka pengguna yang baik harus memperhatikan kebutuhan pengguna dan interaksinya dengan sistem,

sehingga tampilan mudah digunakan, efisien dan fungsional[14].

User Experience

User Experience (UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang dimiliki pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem seperti situs web, aplikasi, atau perangkat lunak[15]. UX mencakup beberapa aspek, antara lain tampilan visual, daya tanggap, kegunaan, kualitas konten, interaktivitas, dan fitur lain yang dapat memengaruhi cara pengguna memandang suatu produk atau sistem[16].

Design Thinking

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah berfokus pada pengguna dan memperhatikan pengalaman pengguna dalam menghadapi suatu masalah. Metode ini banyak digunakan dalam desain produk, inovasi, dan pengembangan bisnis[17]. Design Thinking dilakukan dengan mengikuti serangkaian tahap, yang dimulai dengan pemahaman masalah dan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi, ideation, prototyping, dan pengujian[18].

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan utama untuk menerapkan UI/UX pada situs Toko Kue Bunda AL.

3.1 Design Thinking

1. Empathize

Tahap empathize ini melibatkan proses pengumpulan data yang sangat penting dan akan menjadi penentu keberhasilan penelitian ini. Dalam tahap ini, metode yang digunakan meliputi kuesioner online dengan calon pengguna untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengaruh antarmuka pengguna (UI/UX) terhadap kegunaan (usability) website Toko Kue Bunda AL.

2. Define

Melalui tahap Define, dapat disimpulkan bahwa masalah utama yang teridentifikasi pada tahap empathize adalah mayoritas calon user yang tidak familiar dengan website toko kue. Sebagai solusi, diusulkan pembuatan sebuah media online alternatif berupa website yang

secara khusus dirancang sesuai dengan kebutuhan target calon pengguna.

3. Ideate

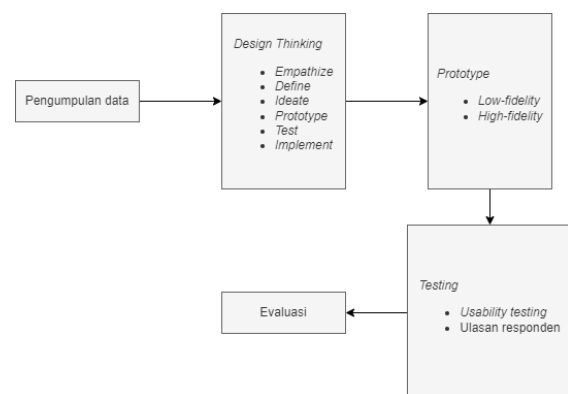
Pada tahap ideate, dilakukan pemetaan kerangka website berdasarkan proses sebelumnya.

4. Prototype

Tahap prototype ini akan membuat sebuah wireframe. Wireframe adalah sebuah kerangka desain dari suatu produk, pembuatannya dilakukan pada awal perancangan produk. Pada tahap wireframe, dilakukan penjelasan secara detail mengenai fitur, konten, interface, dan elemen penting lainnya.

5. Testing

Pengujian digunakan setelah wireframe sudah selesai dibuat serta diterapkan dan untuk siap diuji. Dalam tahap ini, dilakukan tes dengan mengukur hasil pengujian apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.



Gambar 2. Alur Metode Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data ini untuk mempersiapkan semua informasi yang diperlukan dalam mendukung kebutuhan penelitian. Data tersebut berupa kumpulan data mengenai desain yang akan melalui serangkaian tahapan proses untuk menghasilkan hasil yang diharapkan menggunakan metode design thinking.

4.2 Design Thinking

4.2.1 Tahap Empathize

Dalam tahap empathize, penulis melakukan pendekatan untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah dan kebutuhan yang terkait dengan pengembangan website Toko Kue Bunda AL. Sebagai seorang UI/UX Designer, penulis berkolaborasi dengan pengguna dalam membangun pemahaman yang mendalam. Tujuan utama dari desain website Toko Kue Bunda AL adalah menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif.

Dalam proses perancangan, penulis melakukan pengumpulan inspirasi desain dari berbagai website toko kue yang dapat menginspirasi tampilan website Toko Kue Bunda AL. Seluruh antarmuka website Toko Kue Bunda AL dirancang dengan mengadopsi inspirasi dari desain website toko kue yang dipilih oleh penulis. Desain antarmuka ini dirancang dengan memperhatikan tren desain terkini, sehingga memiliki tampilan yang sesuai dengan perkembangan terbaru dalam dunia desain web.

Dalam mengatur fungsionalitas website Toko Kue Bunda AL, penulis melakukan penyesuaian dengan mengutamakan fungsi yang diinginkan. Fungsionalitas tersebut terinspirasi dari desain yang ada, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang terstruktur saat menggunakan website Toko Kue Bunda AL.

4.2.2 Tahap Define

Dalam tahap ini, hasil dari kuesioner dengan responden dianalisis secara lebih mendalam untuk mendefinisikan permasalahan dengan jelas dan fokus pada inti masalah yang ada. Setiap permasalahan yang teridentifikasi dalam tahap empathize akan dicari solusinya melalui proses ini. Proses pendefinisian masalah melibatkan penjabaran untuk setiap permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan website Toko Kue Bunda AL, berdasarkan pengujian dan isi dari kuesioner yang dilakukan oleh responden.

Pada implementasi user persona, teridentifikasi tiga target pengguna. Pertama, ada Silva Putri, seorang mahasiswi. Kedua, Aldha Zerlinda Edward, seorang siswi SMA. Ketiga, Reza Huddan, seorang pekerja. Setiap user persona mencakup informasi identitas pengguna seperti nama, usia, dan pekerjaan. Bagian inti user persona mencakup data biografi pengguna, tujuan pengguna, titik

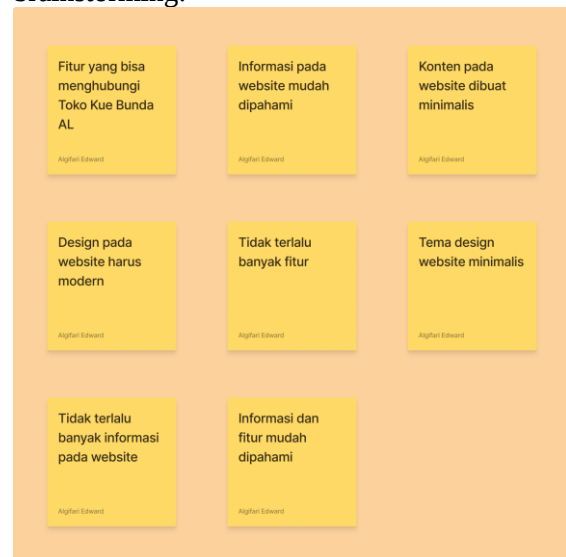
frustasi/kesulitan, kondisi emosi dan tingkat pengetahuan tentang teknologi.

Tabel 1. Pendefinisian Masalah

Problem/Need	Insight
Responden ingin agar informasi yang ada pada website Toko Kue Bunda AL dapat mudah untuk dipahami.	Memberikan informasi yang penting, tidak kurang dan tidak lebih agar responden mudah paham.
Responden ingin agar fitur dalam website Toko Kue Bunda AL mudah dicari.	Hanya menambahkan fitur-fitur yang penting.
Responden ingin agar dapat dengan mudah untuk menghubungi Toko Kue Bunda AL.	Membuat fitur yang langsung mengarahkan responden kepada Toko Kue Bunda AL.
Responden ingin desain pada website Toko Kue Bunda AL tidak terlalu ramai dengan konten (minimalis)	Tidak terlalu memakai banyak konten pada website Toko Kue Bunda AL.

4.2.3 Tahap Ideate

Tahap ini akan dilakukan proses penyatuan ide melalui brainstorming dengan tujuan untuk menemukan solusi bagi permasalahan yang ada. Penulis mencatat ide-ide tersebut pada sticky notes menggunakan figma. Tidak ada batasan jumlah ide yang dihasilkan, namun tetap berfokus pada penyelesaian inti masalah. Kumpulan ide yang ditampilkan kemudian disaring berdasarkan ide-ide yang timbul pada metode brainstorming. Hasil dari proses brainstorming selanjutnya akan diproses dan dipilah untuk kepentingan pengguna serta pengembangan website Toko Kue Bunda AL. Berikut adalah hasil dari proses pengumpulan ide melalui brainstorming:

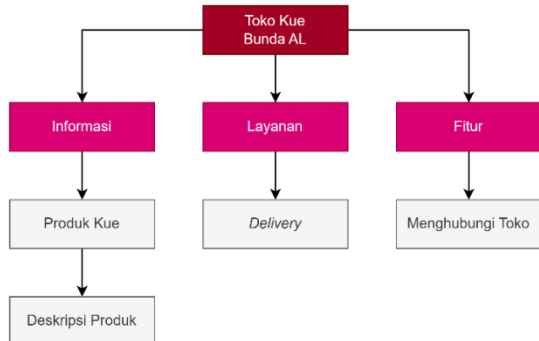


Gambar 3. Hasil Brainstorming

4.2.4 Tahap Prototype

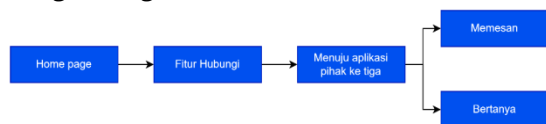
Dalam tahap ini, akan dilakukan proses desain yang mencakup pembuatan user flow (alur pengguna), moodboard (papan suasana hati), style guideline (panduan gaya), dan wireframe (gambar rangka). Hasil dari proses ini akan diuji kepada calon pengguna untuk mengkonfirmasi desain yang telah dibuat

sudah sesuai dengan kepentingan mereka atau tidak. Sebelum memulai pembuatan user flow dan wireframe, penulis akan merancang sitemap untuk website Toko Kue Bunda AL.



Gambar 4. Sitemap Website Toko Kue Bunda AL

Alur pengguna ini menggambarkan kegiatan-kegiatan pengguna saat ingin menghubungi Toko Kue Bunda AL.



Gambar 5. User Flow Menghubungi Toko Kue Bunda AL

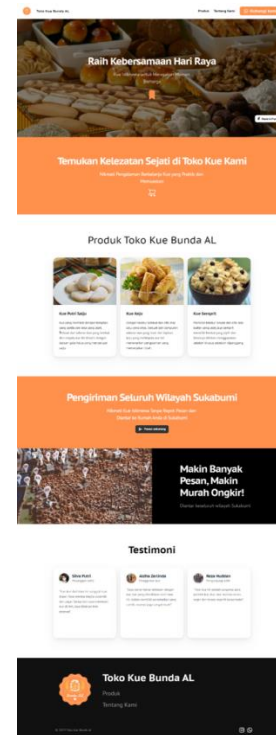
Penulis membuat moodboard dengan tujuan untuk menambah referensi dalam desain. Pada tahap ini, penulis, responden serta pemilik Toko Kue Bunda AL saling berbagi pemahaman seputar desain yang akan dibuat dengan mengumpulkan referensi desain dari saingan dan situs referensi. Hasil dari pengerjaan moodboard ini mencakup warna, gaya antarmuka, ikon, dan jenis huruf.



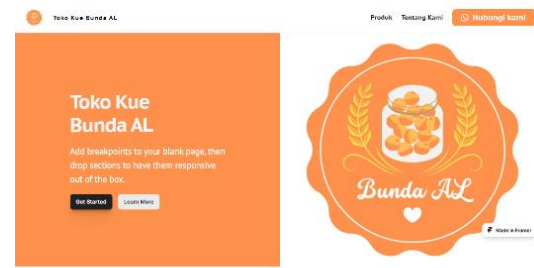
Gambar 6. Pembuatan Moodboard

Wireframe low-fidelity website Toko Kue Bunda AL merupakan desain awal yang sederhana dan terfokus pada struktur dan tata letak elemen-elemen utama. Desain ini belum memperhatikan detail seperti warna, ukuran teks, atau elemen visual lainnya. Tujuannya

adalah untuk menentukan posisi setiap elemen dalam tampilan utama website.



Gambar 7. Home Page



Tahap pengujian dilakukan untuk menguji kevalidan solusi desain yang telah dibuat berlandaskan permasalahan yang sudah ditentukan dalam tahap define. Tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan prototype dan melibatkan responden untuk memberikan umpan balik. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memahami sejauh mana solusi desain dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan pengguna.

Dalam pengujian Usability testing, dilibatkan beberapa responden untuk skenario yang telah ditentukan. Hal ini dilakukan untuk memastikan hasil pengujian yang efektif dan valid. Skenario pengujian didasarkan pada permasalahan yang telah ditentukan dalam tahap define. Responden akan menjalankan prototype tanpa arahan dari penulis, sehingga penulis dapat mengevaluasi sejauh mana responden dapat menggunakan prototype untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.



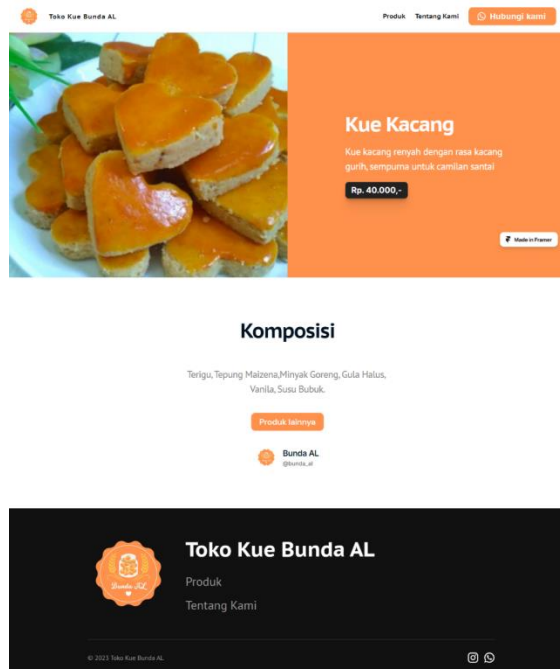
Tabel 2. Ulasan Responden

Responden	Ulasan
R1	Bagus, cuman ada kritik di bagian responsive yang masih kurang.
R2	kurang tombol back aja sih di beberapa bagian seperti waktu detail produk ketika sudah melihat 1 produk dan ingin melihat produk yang lain sehingga sedikit bingung bila ingin kembali ke halaman produk.
R3	Untuk desainnya simple buat saya yang tidak suka terlalu banyak tampilan. Cerah juga tampilannya cocok untuk tema makanan sehingga jadi nilai plus buat yang lagi pesan dan cari menu.
R4	Design yang sangat menarik peninjau
R5	Desain sudah bagus hanya kalau saran paling tambahkan ulasan berbintang
R6	Udah bagus, saran optional tambahkan alamat toko
R7	-
R8	Sudah cukup bagus

4.3 Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini, penulis melakukan beberapa perubahan yang didasari oleh masukan dari responden-responden sebelumnya.

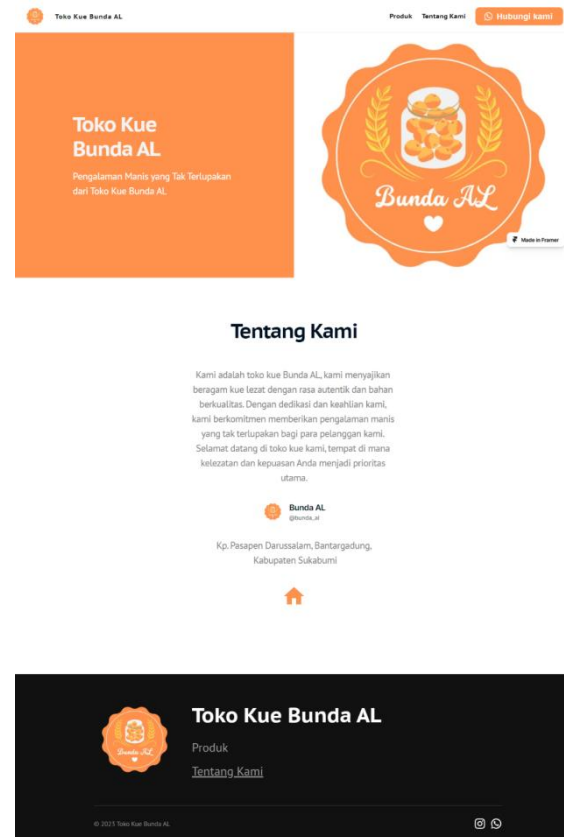
Penulis menambahkan tombol kembali kepada halaman produk saat berada didalam halaman detail produk, yang dimana ini bertujuan agar mempermudah pengguna untuk bisa memeriksa produk yang lainnya kembali.



Gambar 8. Perubahan Pada Product Details Page

Penulis menambahkan alamat Toko Kue Bunda AL pada halaman tentang kami, yang

bertujuan sebagai identitas serta isi dari brand Toko Kue Bunda AL lebih luas dalam pemasaran.



Gambar 9. Perubahan Pada About Us Page

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat berdasarkan penelitian yang telah selesai dilakukan, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada segi tujuan, website yang telah dikembangkan ini telah selesai serta berhasil untuk membantu Toko Kue Bunda AL untuk memperluas jangkauan pasar, hal ini dapat diketahui dari hasil kuesioner serta tahap tes yang dilakukan oleh beberapa responden.
2. Pada segi fungsi website, dapat disimpulkan berhasil karena setelah melakukan tahap tes terhadap website Toko Kue Bunda AL ini, sebagian besar responden yang bergabung dalam tahap tes sudah merasa puas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziz, F., Saputri, D. U., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX Dengan Metode design thinking (Studi Kasus: Warung

- Makan). Jurnal Infotech, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/infotech.v5i1.15156>
- [2] Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I., & Putra, M. G. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX website Crowde Menggunakan metode design thinking. Teknika, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- [3] Aulia Putri Prasetyo, Z., Virgantara Putra, O., & Harmini, T. (2022). Implementasi metode design thinking Pada Perancangan UI/UX Situs Olah-oleh TPS3R Kota Batu. Ikraith-Informatika, 7(2). <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i2.2245>
- [4] Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi Berbasis Mobile menggunakan metode design thinking study Khusus SISFO SKPI UNIMMA. TeIKA, 13(01), 52–68. <https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>
- [5] Dika, S. P., & Chotijah, U. (2022). Perancangan desain UI/UX aplikasi digital checksheet Pada PT.Petrokimia Gresik Menggunakan metode design thinking. Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains, 11(2), 119–134. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.4627>
- [6] Fauziyah, R. N., Yusup, D., & Siska. (2023). Perancangan UI/UX FITUR mentor on Demand Menggunakan METODE Design thinking Pada website skilvul. INFOTECH Journal, 9(2), 331–338. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.5928>
- [7] Febrian, A., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan UI/UX pada aplikasi taspen Otentikasi Berbasis mobile Dengan Menggunakan metode design thinking. JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 4(4), 244–260. <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.259>
- [8] Felix, F., Pipin, S. J., David, D., & Al-Mawaddah, T. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Mika Dengan Metode design thinking. Jurnal SIFO Mikroskil, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.55601/jsm.v24i1.921>
- [9] Hartina, I., Nurmallasari, N., & Hidayat, T. (2022). Penerapan metode design thinking Pada model perancangan UI/UX pada fitur report helpdesk ticketing sistem. INTI Nusa Mandiri, 17(1), 24–31. <https://doi.org/10.33480/inti.v17i1.3451>
- [10] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan metode design thinking berbasis web Pada Laportea company. Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- [11] Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan metode design thinking Dalam Pengembangan UI Dan Ux. Building of Informatics, Technology and Science (BITS), 4(1). <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- [12] KHADIJAH, K. (2023). Studi Perbandingan metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototipe Aplikasi PDBI Academic Information System). KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>
- [13] Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan UI/UX APLIKASI Penjualan menggunakan metode design thinking Pada cv. multi ban Oto Servis Bekasi. INFOTECH Journal, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- [14] Oktaviani, B., Chandra, R. M., Irsyad, M., & Pizaini, P. (2023). Desain Sistem Pemasaran produk UMKM Dengan KONSEP UI/UX menggunakan metode design thinking. Journal of Information System Research (JOSH), 4(3), 980–987. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3387>
- [15] Pratama, M. A., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah menengah atas menggunakan metode design thinking. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- [16] Steven, W., Wijaya, J., Gunawan, A. I., & Irsyad, H. (2023). Perencanaan UI/UX Aplikasi comic Indonesia dengan menggunakan metode design thinking. MDP Student Conference, 2(1), 76–83. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4315>
- [17] Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi metode design thinking Pada Perancangan UI/UX design aplikasi Dagang.in. TeIKA, 12(02), 157–169. <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2922>
- [18] Tambunan, R. A. (2023). UI/UX design web-based livestock sale using design thinking to rapid prototyping. International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis, 06(03). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i3-03>