

Untuk memenuhi *UI* yang sesuai kebutuhan pengguna diperlukan pendekatan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna dengan cara menentukan strategi dengan pemilik dipo *clothing industries* serta melakukan riset terhadap calon pengguna. Pada tahap awal untuk menganalisis hasil dari strategi dan *research*, hal yang dilakukan adalah sketsa *storyboard* yang berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai interaksi pengguna. Dari sana dibentuklah konseptual kemudian dilanjutkan dengan metode paper prototyping. Pada metode ini menggunakan teknik *wireframe*, sehingga seluruh konten yang dibutuhkan oleh pengguna dapat terpenuhi

Pada tahapan akhir dilakukan pengujian terhadap tingkat kepuasan pengguna yang mana mendapatkan hasil dan tingkat *e-commerce usability* untuk memastikan hasil dari rancangan mudah digunakan untuk pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan output model *UX* dan *UI* yang digambarkan dengan *Mock-Up* dari *website* yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dari dipo *clothing industries*

Setelah pengujian *user satisfaction* terdapat nilai yang sangat jelek yaitu pada fitur search. Namun secara umum pengguna sudah merasa mudah dalam berinteraksi dengan rancangan *UI* terlihat dengan hasil *usability* dengan menggunakan skala *likert* memberikan hasil yang 'Puas' yaitu total dari persentase Q (pertanyaan) pada tabel di bagi dengan jumlah Q (pertanyaan) yaitu = 74%

**Kata Kunci:** *User Interface, User Experience, Paper prototyping, Task Centered System Design, E-commerce Usability*