

ABSTRAK

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) merupakan aspek penting dalam pengembangan *website*. Don Norman dan Alan Cooper adalah dua ahli desain yang memperjelas perbedaan keduanya. Norman menggambarkan UI sebagai bagian yang terlihat dan diinteraksi oleh pengguna, sementara UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna, termasuk aspek emosional dan psikologis. Cooper mendefinisikan UI sebagai kemampuan produk untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pengguna dengan cara yang efisien dan memuaskan, sementara UX adalah keseluruhan pengalaman yang dihasilkan oleh interaksi seseorang dengan produk. Ranzeinstore adalah toko yang menyediakan sumber daya untuk para pemain *game mobile*. Namun, metode transaksi melalui *WhatsApp* mengakibatkan kekhawatiran atas kasus penipuan. Penipuan melalui *WhatsApp* semakin umum, dengan penipu menyamar sebagai teman atau anggota untuk mendapatkan informasi sensitif atau melakukan penipuan keuangan. Untuk mengatasi hal ini, penulis merancang desain antarmuka web untuk Ranzeinstore yang memungkinkan sistem pembelian secara otomatis. Ini bertujuan untuk meningkatkan keamanan dan efisiensi transaksi, mengurangi kekhawatiran pembeli terhadap penipuan. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Sehingga didapatkan *prototype* desain antarmuka sebanyak 20 *frame* halaman admin web Ranzeinstore, 16 *frame* halaman web Ranzeinstore, 48 *frame* halaman *pop-up*, dan 30 *component* yang berfungsi untuk membantu menciptakan dan mengelola desain yang konsisten dalam proyek akhir ini.

Kata kunci : *UI (User Interface), UX (user Experience), Ranzeinstore,*