

ABSTRAK

Dinasty Sandal merupakan UMKM baru di industri alas kaki yang menjual produk berupa sandal khusus wanita dengan pilihan jenis dan varian warna yang beragam. Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan, permasalahan utama yang dialami oleh Dinasty Sandal saat ini ialah kurangnya inovasi strategi pemasaran dan penjualan produk yang menyebabkan mereka sulit bersaing dengan para kompetitor di pasar. Oleh karena itu, pemanfaatan sistem informasi berupa *mobile website* dapat menjadi peluang strategis bagi Dinasty Sandal dalam melakukan pemasaran dan penjualan produk. Dengan adanya *mobile website* ini, Dinasty Sandal akan memiliki alternatif yang dapat dijadikan sebagai media promosi dan penjualan berbasis *digital* dan memberikan dampak dalam meningkatkan kepercayaan pelanggan, mengoptimalkan potensi pasar, dan dapat bersaing di pasar secara optimal. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka tugas akhir ini berfokus pada perancangan UI/UX *mobile website* menggunakan metode *Design Thinking*. Dalam metode *design thinking*, proses perancangan desain UI/UX *mobile website* akan melalui beberapa tahapan, meliputi fase *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Proses dimulai dengan wawancara mendalam terhadap pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan pengguna, sehingga dapat dikembangkan menjadi ide solusi yang digunakan dalam menentukan tampilan, menu, dan fitur dari *mobile website*. Aplikasi Figma digunakan untuk perancangan desain UI/UX *mobile website* ini, termasuk dari proses perancangan *wireframe* hingga *high fidelity design* dari *mobile website*. Pada tahap terakhir, dilakukan *usability testing* terhadap hasil rancangan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* melalui aplikasi Maze secara *online* dengan para responden, yang kemudian mengisi kuesioner berupa 10 pertanyaan SUS sebagai dasar validasi hasil rancangan.

Kata Kunci: *Mobile Website, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)*