

ABSTRAK

Toko By Yujo Design adalah toko yang menjual jasa dan produk yang bergerak di bidang jahit dan sudah berdiri sejak tahun 2023. Lokasi toko ini berada di Muara Bungo, Jambi yang menjual jasa seperti jasa jahit, kursus jahit, alat jahit, dan payet. Perancangan ini dilatar belakangi dari terbatasnya media untuk menyampaikan informasi dan transaksi langsung sembari mengembangkan usaha untuk masyarakat kota Bungo dan di luar kota yang dilakukan oleh toko By Yujo Design. Transaksi konvensional yang dilakukan oleh toko By Yujo Design tidak dapat memberikan fleksibilitas kepada pelanggan karena tidak dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam proses perancangan Aplikasi *E Commerce* toko By Yujo Design, perancangan menggunakan metode analisis data yaitu teori analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dan metode perancangan yaitu *Design Thinking* yang meliputi *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing*. Adapun media yang dipakai dalam perancangan ini adalah Aplikasi *E-Commerce* sebagai media utama, di dukung dengan media pendukung seperti poster, video iklan, *x-banner*, *feeds instagram*, stiker, gantungan kunci, *t-shirt*, dan *paper bag*. Media Aplikasi *E-Commerce* merupakan media utama yang digunakan untuk menginformasikan dan transaksi langsung yang memiliki fleksibilitas untuk digunakan kapan saja dan dimana saja, sembari mengembangkan usaha. Media pendukung dibuat dalam bentuk media cetak dan digital. Penerapan layout atau tata letak media pendukung sesuai dengan prinsip-prinsip desain agar mendapat hasil yang baik. Media pendukung juga berperan dalam mendukung media utama agar tujuan yang diberikan kepada target audience tersampaikan.

Kata kunci: UI/UX, Aplikasi, *E-Commerce*.

ABSTRACT

Toko By Yujo Design is a shop that sells services and products engaged in sewing and has been established since 2023. The location of this shop is in Muara Bungo, Jambi which sells services such as sewing services, sewing courses, sewing tools, and sequins. This design is motivated by the limited media to convey information and direct transactions while developing business for the people of Bungo city and outside the city carried out by By Yujo Design shop. Conventional transactions carried out by By Yujo Design stores cannot provide flexibility to customers because they cannot be done anywhere and anytime. In the process of designing the E Commerce Application for the By Yujo Design store, the design uses a data analysis method, namely the SWOT analysis theory (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) and the design method, namely Design Thinking which includes Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing. The media used in this design is E-Commerce Application as the main media, supported by supporting media such as posters, advertising videos, x-banners, instagram feeds, stickers, key chains, t-shirts, and paper bags. E-Commerce Application media is the main media used to inform and direct transactions that have the flexibility to be used anytime and anywhere, while developing a business. Supporting media is made in the form of print and digital media. The application of layout or layout of supporting media in accordance with the main media.

Keywords: UI/UX, Application, E-Commerce.