

ABSTRAK

Liliput Edu Toys merupakan sebuah toko mainan untuk anak – anak yang bermaksud untuk membangun sebuah *e-commerce* sebagai alternatif bisnis. Keberhasilan terhadap penggunaan website salah satunya dilihat dari kemudahan saat pengguna berinteraksi dengan *User Interface* (UI) dari website tersebut. Pada keadaan saat ini keadaan dari Liliput Edu Toys belum memiliki perancangan model *User Experience* (UX) untuk mendukung kemudahan dalam berinteraksi dengan *User Interface*.

Untuk memenuhi *User Interface* yang sesuai kebutuhan pengguna diperlukan pendekatan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna dengan cara menentukan strategi dengan pemilik Liliput Edu Toys serta melakukan riset terhadap calon pengguna sehingga dapat menentukan kebutuhan dari pemilik serta kebiasaan dan motivasi 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 model 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 dan tingkat *e-commerce usability* untuk memastikan hasil dari rancangan mudah digunakan untuk pengguna.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *output* model *User Experience* dan *user interface* yang digambarkan dengan *mock up* dari website yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dari Liliput Edu Toys.

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, Paper Prototyping, E-Commerce Usability*