

Analisis Pengaruh Desain Gui Terhadap *User Experience* Pada Aplikasi Shopee

M Khalil Gibran¹, Rizka Nur Aisyah², Layla Sahra Harahap³, Indryani Afdila^{4*}, Rosa Rinta Br Sbr⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Kode Pos: 20353 Medan, Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding Email: indrianiafdila@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain *Graphical User Interface* (GUI) terhadap *user experience* pada aplikasi Shopee. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 52 responden yang merupakan pengguna aplikasi Shopee. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain GUI, yang meliputi kemudahan navigasi, kejelasan ikon dan tombol, tata letak menu yang rapi, serta tampilan visual yang menarik, memberikan pengaruh positif terhadap kenyamanan dan kepuasan pengguna. Sebagian besar responden menyatakan bahwa antarmuka aplikasi Shopee mudah dipahami dan memudahkan mereka dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan seperti tampilan yang terlalu padat, banyaknya promosi yang muncul, serta performa aplikasi yang terkadang lambat. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas desain GUI memiliki peran penting dalam membentuk *user experience* yang baik pada aplikasi Shopee.

Kata Kunci: GUI, user experience, Shopee, desain antarmuka

Abstract

This study aims to analyze the influence of Graphical User Interface (GUI) design on user experience in the Shopee application. The research was conducted using a quantitative approach by distributing questionnaires to 52 respondents who are Shopee users. The results show that GUI design, including ease of navigation, clarity of icons and buttons, neat menu arrangement, and attractive visual appearance, has a positive effect on user comfort and satisfaction. Most respondents stated that the Shopee interface is easy to understand and helps them use various available features. However, several shortcomings were still identified, such as a crowded interface, excessive promotional content, and occasional slow application performance. Overall, this study indicates that GUI design quality plays an important role in creating a good user experience in the Shopee application.

Keywords: GUI, user experience, Shopee, interface design

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pertumbuhan aplikasi perdagangan elektronik atau *e-commerce* secara pesat di Indonesia. Salah satu platform *e-commerce* yang banyak digunakan adalah Shopee, yang menawarkan berbagai fitur untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian produk, transaksi, komunikasi dengan penjual, hingga pelacakan pesanan. Dalam persaingan platform digital yang semakin ketat, kualitas tampilan antarmuka menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan aplikasi dalam mempertahankan pengguna[1].

Desain GUI (*Graphical User Interface*) memiliki peran strategis dalam membentuk pengalaman pengguna karena antarmuka merupakan titik interaksi utama antara sistem dan pengguna. Antarmuka yang dirancang dengan baik akan membantu pengguna memahami fungsi aplikasi secara lebih cepat, mengurangi beban kognitif, serta meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, GUI yang kurang konsisten, kurang jelas, atau sulit dinavigasi dapat menimbulkan kebingungan, menurunkan kenyamanan, dan akhirnya mengurangi kepuasan pengguna[2].

User experience (UX) tidak hanya berkaitan dengan kemudahan penggunaan, tetapi juga mencakup persepsi, emosi, serta respons pengguna selama berinteraksi dengan sistem. ISO 9241-210 menjelaskan bahwa UX adalah hasil dari persepsi dan respons seseorang yang muncul dari penggunaan atau antisipasi penggunaan produk, sistem, atau layanan. Dengan demikian, kualitas desain GUI pada aplikasi Shopee berpotensi memberikan dampak langsung terhadap tingkat kepuasan, kenyamanan, dan penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut[3]. Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 40 orang atau 76,9%, sedangkan laki-laki sebanyak 12 orang atau 23,1%. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Shopee lebih banyak berasal dari kalangan perempuan yang aktif melakukan aktivitas belanja online.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa desain antarmuka pada Shopee masih memiliki aspek yang perlu dievaluasi, seperti penyederhanaan tampilan, penataan kategori, kejelasan fitur, dan kemudahan navigasi. Di sisi lain, hasil penelitian lain juga membuktikan bahwa *user interface* berpengaruh positif terhadap *user experience* pengguna Shopee, dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka aplikasi berada pada kategori puas. Temuan ini menunjukkan bahwa GUI bukan sekadar elemen visual, melainkan komponen penting yang menentukan kualitas pengalaman pengguna dalam memanfaatkan aplikasi e-commerce[4].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh desain GUI terhadap *user experience* pada aplikasi Shopee menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana desain antarmuka berkontribusi terhadap pengalaman pengguna, sekaligus menjadi masukan bagi pengembang aplikasi dalam merancang GUI yang lebih intuitif, konsisten, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[5].

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data berupa angka guna mengetahui hubungan serta pengaruh antar variabel penelitian. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh desain *Graphical User Interface* (GUI) terhadap *User Experience* (UX) pengguna aplikasi Shopee berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner.

Penelitian ini menitikberatkan pada hubungan antara variabel bebas yaitu desain GUI (X) dan variabel terikat yaitu *User Experience* (Y). Data yang diperoleh dari responden kemudian dianalisis menggunakan metode statistik untuk mengetahui tingkat pengaruh desain antarmuka aplikasi terhadap pengalaman pengguna.

2. Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan Google Forms sebagai media penyebaran kuesioner kepada pengguna aplikasi Shopee. Responden penelitian merupakan pengguna aktif aplikasi Shopee yang bersedia mengisi kuesioner penelitian. Pengumpulan data dilakukan pada bulan April 2026. Waktu penelitian mencakup proses penyusunan instrumen, penyebaran kuesioner, pengumpulan data, hingga analisis hasil penelitian.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aktif aplikasi Shopee tanpa batasan usia, jenis kelamin, maupun wilayah domisili tertentu dan Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk dijadikan objek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Accidental Sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan memenuhi kriteria sebagai pengguna aktif aplikasi Shopee dapat dijadikan sampel. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 52 orang. Jumlah tersebut dianggap telah memenuhi syarat penelitian kuantitatif untuk analisis regresi linier sederhana, di mana jumlah sampel minimal yang disarankan adalah 30 responden.

4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian dan digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah desain *Graphical User Interface* (GUI). Variabel ini berkaitan dengan tampilan antarmuka aplikasi, seperti kemudahan navigasi, kejelasan ikon dan tombol, tata letak menu, serta tampilan visual aplikasi.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *User Experience* (UX) pengguna aplikasi Shopee. Variabel ini mencakup kenyamanan, kepuasan, kemudahan penggunaan, dan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Shopee.

4. Teknik pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yaitu observasi, penyebaran kuesioner, dan studi pustaka.

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tampilan dan fitur yang terdapat pada aplikasi Shopee, khususnya yang berhubungan dengan desain *Graphical User Interface* (GUI) dan *User Experience* pengguna.

2. Kuesioner

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyebar angket secara daring melalui layanan Google Forms kepada para pengguna aplikasi Shopee. Instrumen yang disusun memuat dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Untuk pertanyaan tertutup, pernyataan-pernyataan telah disusun mengacu pada indikator masing-masing variabel, dengan menggunakan skala pengukuran berupa tingkat persetujuan yang dibagi menjadi tiga pilihan jawaban, meliputi:

1. Tidak Setuju
2. Setuju
3. Sangat Setuju

Selain itu, disertakan juga kolom pertanyaan terbuka guna mendapatkan informasi tambahan berupa kendala-kendala yang kerap dihadapi pengguna, serta masukan atau saran perbaikan secara langsung dari responden terkait penggunaan aplikasi Shopee..

3. Studi Pustaka

Tahapan studi pustaka dilaksanakan dengan cara mengkaji dan mempelajari beragam sumber kepustakaan yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal penelitian, serta karya tulis ilmiah terdahulu. Materi yang dikaji berfokus pada topik perancangan antarmuka, pengalaman pengguna, dan sistem aplikasi perdagangan elektronik, yang kemudian dijadikan sebagai landasan teori serta dasar penyusunan kerangka pikir dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode statistik deskriptif dan regresi linear sederhana. Statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan serta menggambarkan hasil tanggapan responden yang diperoleh melalui kuesioner mengenai desain *Graphical User Interface* (GUI) dan *User Experience* (UX) pada aplikasi Shopee.

Selanjutnya, regresi linear sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel desain GUI (X) terhadap variabel *User Experience* (Y). Model persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y = *User Experience*

X = Desain GUI

a = konstanta

b = koefisien regresi

e = kesalahan (*error*)

Selain analisis regresi, penelitian ini juga menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas untuk menguji kelayakan instrumen penelitian. Kemudian dilakukan uji t dan koefisien determinasi (R^2) guna mengetahui seberapa besar pengaruh desain GUI terhadap *User Experience* pengguna aplikasi Shopee.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi Shopee melalui *Google Forms*. Jumlah responden yang diperoleh sebanyak 52 orang. Data responden diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin dan rentang usia untuk mengetahui karakteristik pengguna aplikasi Shopee.

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Perempuan	40	76,9%
Laki-Laki	12	23,1%
Total	52	100%

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 40 orang atau 76,9%, sedangkan laki-laki sebanyak 12 orang atau 23,1%. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Shopee lebih banyak berasal dari kalangan perempuan yang aktif melakukan aktivitas belanja online.

Tabel 2. Usia Responden

Usia	Jumlah	Presentase
17-20 tahun	35	67,3%
21-25 Tahun	17	32,7%
Total	52	100%

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar responden berada pada rentang usia 17–20 tahun. intensitas penggunaan teknologi digital cukup tinggi. Karakteristik responden menunjukkan bahwa aplikasi Shopee banyak digunakan oleh generasi

muda karena menawarkan kemudahan dalam berbelanja, tampilan yang menarik, serta fitur yang mudah diakses[6]. Tingginya penggunaan aplikasi e-commerce pada usia muda juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital dan kebiasaan masyarakat yang mulai beralih ke sistem belanja online [7].

2. Analisis Desain GUI pada Aplikasi Shopee

Desain GUI (*Graphical User Interface*) merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap tampilan antarmuka aplikasi Shopee.

Tabel 3. Tampilan Aplikasi Mudah Dipahami

Jawaban	Jumlah
Sangat setuju	26
Setuju	24
Tidak setuju	2

Berdasarkan Tabel 3, mayoritas responden menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa tampilan aplikasi Shopee mudah dipahami saat pertama kali digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain antarmuka Shopee memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang cukup baik. Menu-menu utama seperti pencarian produk, keranjang belanja, kategori produk, dan fitur pembayaran dapat ditemukan dengan mudah oleh pengguna.

Tabel 4. Kejelasan Ikon dan Tombol

Jawaban	Jumlah
Sangat setuju	23
Setuju	25
Tidak setuju	4

Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian responden juga menilai bahwa ikon dan tombol pada aplikasi Shopee terlihat jelas sehingga membantu pengguna dalam menjalankan berbagai fitur yang tersedia. Tata letak menu yang tersusun secara rapi memberikan kemudahan navigasi dan membuat pengguna lebih cepat memahami fungsi dari setiap fitur dalam aplikasi.

Tabel 5. Tampilan Visual Aplikasi Shopee

Jawaban	Jumlah
Sangat setuju	21
Setuju	27
Tidak setuju	4

Penggunaan warna yang cerah dan desain visual yang menarik juga menjadi salah satu faktor yang membuat pengguna merasa nyaman ketika menggunakan

aplikasi Shopee. Tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi dalam jangka waktu yang lama [8].

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Nielsen yang menyatakan bahwa kualitas antarmuka memiliki pengaruh terhadap kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi digital [9].

Selain itu, beberapa responden juga menyatakan bahwa aplikasi terkadang mengalami penurunan performa seperti loading yang lambat dan membuat perangkat menjadi cepat panas ketika digunakan terlalu lama. Hal tersebut menunjukkan bahwa selain desain visual, performa sistem juga memengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi [10].

3. Pengaruh GUI terhadap *User Experience* Pengguna

User experience (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem atau aplikasi. Berdasarkan hasil penelitian, desain GUI pada aplikasi Shopee memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap pengalaman pengguna.

Tabel 6. kenyamanan Pengguna Saat Menggunakan Shopee

Jawaban	Jumlah
Sangat setuju	24
Setuju	23
Tidak setuju	5

Berdasarkan Tabel 6, sebagian besar responden merasa nyaman menggunakan aplikasi Shopee karena tampilan antarmukanya mudah dipahami dan navigasinya sederhana. Selain kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik juga memberikan dampak positif terhadap tingkat kepuasan pengguna. Pengguna merasa lebih tertarik menggunakan aplikasi dengan desain yang modern, warna yang sesuai, serta tata letak *menu* yang tidak membingungkan. Dengan demikian, desain GUI tidak hanya berfungsi sebagai tampilan visual, tetapi juga memengaruhi persepsi dan kenyamanan pengguna terhadap aplikasi [11].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas antarmuka memiliki pengaruh terhadap pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi digital. Tampilan yang mudah dipahami dan navigasi yang jelas dapat meningkatkan kenyamanan serta kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Semakin baik kualitas antarmuka yang dimiliki aplikasi, maka semakin baik pula pengalaman pengguna yang dihasilkan [12].

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa desain GUI memiliki pengaruh positif terhadap *user experience* pengguna aplikasi Shopee. Kemudahan navigasi, tata letak menu yang rapi, serta tampilan visual yang menarik menjadi faktor utama yang meningkatkan kenyamanan pengguna ketika menggunakan aplikasi.

Desain GUI yang baik mampu membantu pengguna memahami fungsi aplikasi secara lebih cepat sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan dalam menjalankan berbagai fitur yang tersedia. Selain itu, tampilan yang menarik juga mampu meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi Shopee dalam aktivitas sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas desain GUI memiliki hubungan yang cukup kuat terhadap pengalaman pengguna. Semakin baik desain antarmuka yang dimiliki aplikasi, maka semakin tinggi pula tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

4. Perancangan Desain GUI Menggunakan Figma

Perancangan desain *Graphical User Interface* (GUI) pada penelitian ini dibuat menggunakan Figma sebagai media untuk membuat prototype tampilan aplikasi. Figma digunakan untuk merancang tata letak *menu*, ikon, navigasi, serta elemen visual lainnya yang berkaitan dengan pengalaman pengguna (*user interface*).

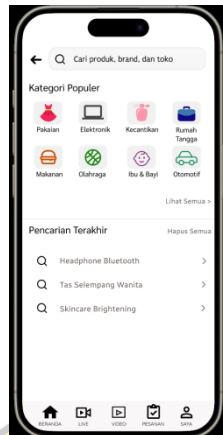
1. Halaman *Splash Screen* dan Halaman *Home*



Gambar 1. halaman *splash screen* dan halaman *home*

Halaman *splash screen* menampilkan logo aplikasi sebagai tampilan awal sebelum pengguna masuk ke aplikasi. Sedangkan halaman *home* berisi fitur utama seperti pencarian produk, kategori, promo, dan navigasi untuk memudahkan pengguna mengakses aplikasi.

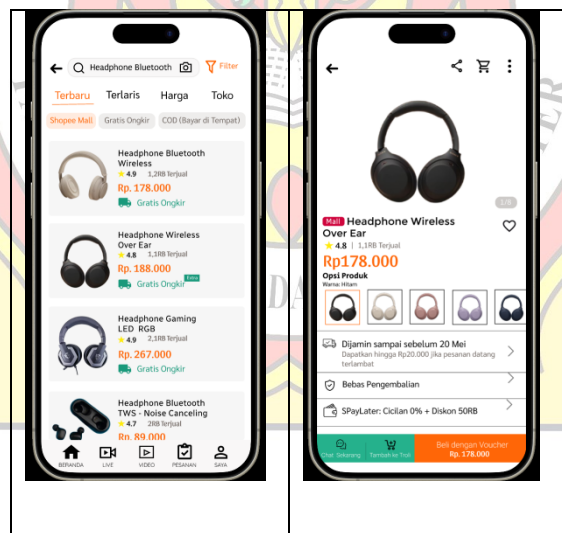
2. Halaman Pencarian Produk



Gambar 2. halaman pencarian produk

Halaman pencarian produk dirancang untuk membantu pengguna menemukan produk yang diinginkan dengan lebih mudah. Pada halaman ini terdapat fitur pencarian, kategori produk, dan filter yang memudahkan pengguna dalam mencari barang sesuai kebutuhan.

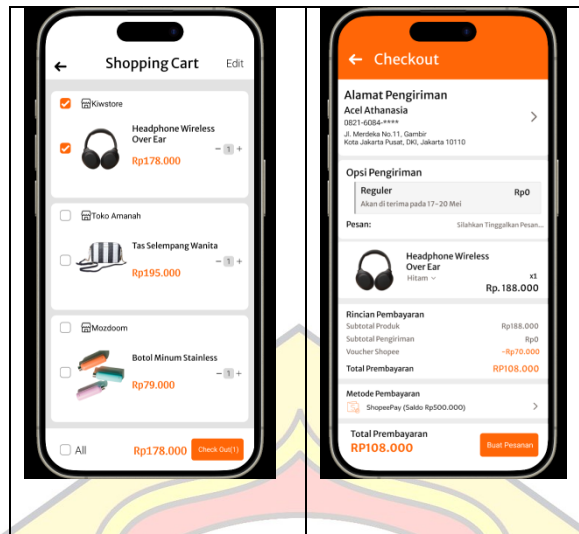
3. Halaman Detail Produk



Gambar 3. halaman detail produk

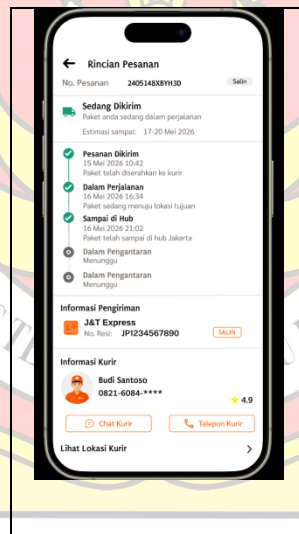
Halaman detail produk menampilkan informasi produk secara lengkap, seperti gambar produk, harga, deskripsi, dan pilihan variasi produk

4. Halaman Keranjang Belanja dan Halaman *Checkout*



Gambar 4. halaman keranjang belanja dan halaman *checkout*

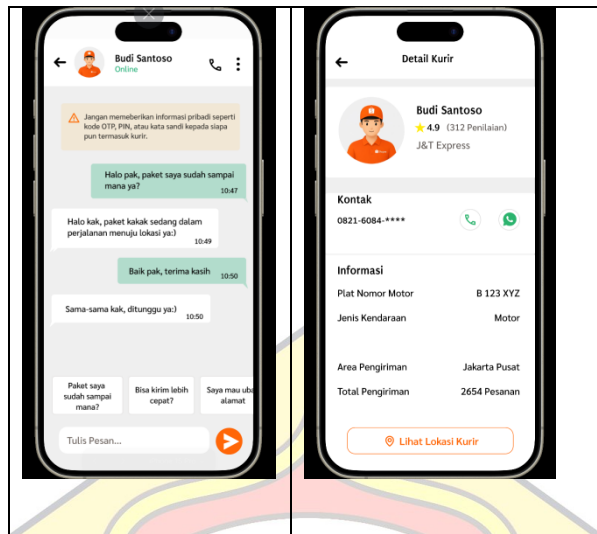
5. Halaman Tracking Pesanan



Gambar 5. halaman tracking pesanan

Halaman tracking pesanan digunakan untuk menampilkan informasi status pengiriman barang secara berkala. Melalui halaman ini, pengguna dapat memantau proses pengiriman mulai dari pesanan dikemas hingga barang diterima.

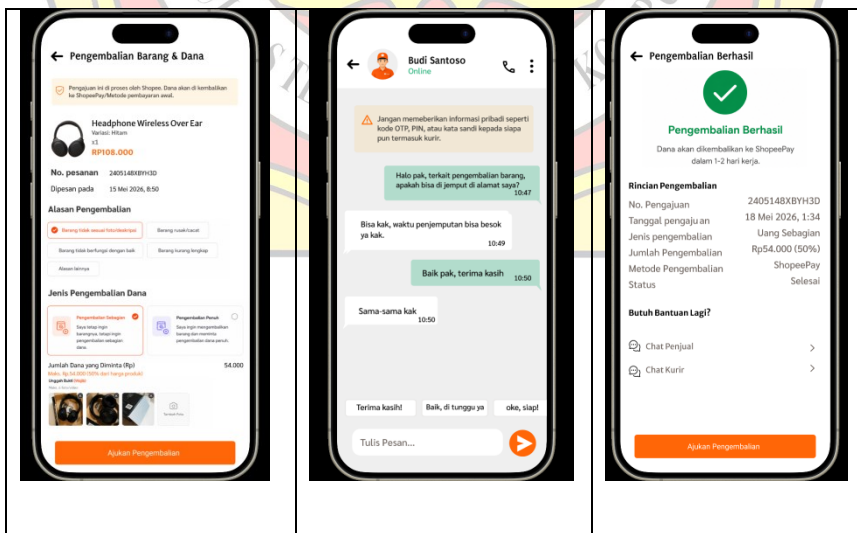
6. Halaman Chat dan Detail Kurir



Gambar 6. halaman chat dan detail kurir

Halaman chat dan detail kurir dibuat untuk mempermudah pengguna dalam melakukan komunikasi terkait proses pengiriman barang. Selain itu, halaman ini juga menampilkan informasi kurir dan detail pengiriman sehingga pengguna dapat memantau status pesanan dengan lebih mudah.

7. Halaman Pengembalian Barang



Gambar 7. halaman pengembalian barang

Halaman pengembalian barang dirancang untuk membantu pengguna dalam melakukan proses retur atau pengembalian produk apabila terjadi kendala pada pesanan. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi pesanan serta melakukan pengajuan pengembalian barang dengan lebih mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain GUI pada aplikasi Shopee memiliki pengaruh positif terhadap user experience pengguna. Antarmuka yang mudah dipahami, tata letak menu yang rapi, ikon yang jelas, serta tampilan visual yang menarik mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas desain GUI berperan penting dalam membentuk pengalaman pengguna yang lebih baik saat menggunakan aplikasi.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun desain antarmuka Shopee dinilai cukup baik oleh sebagian besar responden, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin baik kualitas desain GUI yang diterapkan, maka semakin baik pula user experience yang dirasakan oleh pengguna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah serta rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan bantuan hingga jurnal ini dapat dipublikasikan. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Rumah Jurnal Device: Journal Of Information System, Computer Science And Information Technology yang telah mewadahi dan memberikan kesempatan kepada peneliti dalam proses publikasi jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. H. Pangesti dan K. A. Sekarwati, "Analisis Dan Rancang Bangun Kembali Hasil User Experience Aplikasi Shopee Menggunakan Metode Design Thinking," *J.*

- Pengemb. Rekayasa Dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, hlm. 12–21, Mei 2023, doi: 10.26623/jprt.v19i1.7937.
- [2] A. Kholik, A. Soegiarto, dan W. P. Sari, “Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna,” *TUTURAN J. Ilmu Komun. Sos. Dan Humani*, vol. 2, no. 4, hlm. 335–344, Nov 2024, doi: 10.47861/tuturan.v2i4.1358.
- [3] R. S. Sianturi, *Pengantar User Interface User Experience*. Universitas Brawijaya Press, 2026.
- [4] N. S. Bismaranti, “Analisis Pengaruh User Interface dan Usability Terhadap User Experience Pengguna Aplikasi Shopee di Kota Medan,” Thesis, Universitas Sumatera Utara, 2021. Diakses: 19 Mei 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/44388>
- [5] D. P. Ramadan dan T. D. Cahyono, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Nilai Manfaat, dan Desain Antarmuka terhadap Loyalitas Pengguna Shopee,” *SENTRI J. Ris. Ilm.*, vol. 4, no. 9, hlm. 1773–1788, Sep 2025, doi: 10.55681/sentri.v4i9.4620.
- [6] M. T. Fitriyadi dan A. Ratnaningtyas, “KEPERCAYAAN KONSUMEN DALAM BERBELANJA ONLINE : STUDI PADA PLATFORM SHOPEE,” *Psychomunity Semin. Nas. Psikol. Esa Unggul*, no. 0, 2023, Diakses: 19 Mei 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASPSIKOLOGI/article/view/298>
- [7] E. Aprilia, F. Fitria, Q. A. Aini, M. Murdila, dan R. Abrori, “ANALISIS PREFERENSI PENGGUNA TERHADAP HARGA DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN DALAM BERTRANSAKSI PRODUK KECANTIKAN PADA APLIKASI SHOPEE,” *Kompleks. J. Ilm. Manaj. Organ. DAN BISNIS*, vol. 13, no. 2, hlm. 119–125, Des 2024, doi: 10.56486/kompleksitas.vol13no2.643.
- [8] L. F. Firlianty, E. F. Jasjfi, dan A. Syarief, “PENGARUH ANTARMUKA PENGGUNA (UI) DAN INTERAKSI PADA GAME SHOPEE TANAM TERHADAP PENGALAMAN PENGGUNA (UX),” *J. Seni Dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 5, no. 2, hlm. 185–204, Mei 2023, doi: 10.25105/jsrr.v5i2.16814.
- [9] J. Nielsen, *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann, 1994.
- [10] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, dan T. Pramuda, “Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee,” *J. Sist. Inf. Dan Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, hlm. 208–220, Agu 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.
- [11] L. F. Firlianty, E. F. Jasjfi, dan A. Syarief, “PENGARUH ANTARMUKA PENGGUNA (UI) DAN INTERAKSI PADA GAME SHOPEE TANAM TERHADAP PENGALAMAN PENGGUNA (UX),” *J. Seni Dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 5, no. 2, hlm. 185–204, Mei 2023, doi: 10.25105/jsrr.v5i2.16814.
- [12] A. H. Adinegoro, R. F. A. Aziza, dan M. F. Mufhadhal, “Analisis Pengaruh User Interface Dan User Experience Platform Online Menggunakan Metode Heuristik,” *Respati*, vol. 17, no. 2, hlm. 79, Jul 2022, doi: 10.35842/jtir.v17i2.463.