

Perancangan E-Catalog Produk UMKM Berbasis User Experience Sebagai Upaya Transformasi Digital

Nova Mayasari¹, Suheri²

¹Teknologi Informasi, Fakultas Sains Teknologi dan Kecerdasan Digital, Universitas Pembangunan Panca Budi

²Sistem Komputer, Fakultas Sains Teknologi dan Kecerdasan Digital, Universitas Pembangunan Panca Budi

¹maya7886@gmail.com*, ²suheri@pancabudi.ac.id

Corresponding Author: **Nova Mayasari**

ABSTRACT

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) play a significant role in supporting regional economic growth. However, many MSMEs still face challenges in promoting their products through digital platforms. One of the main issues is the lack of an attractive, accessible, and user-friendly product catalog that provides a positive user experience. This study aims to design a User Experience (UX)-based E-Catalog for MSME products as an effort to support digital transformation in product marketing. The research method includes user needs identification, system requirements analysis, user interface (UI) design, and design evaluation based on User Experience principles. The results of this study are presented in the form of an E-Catalog design that provides informative product information, attractive visual presentation, and ease of use for users. By implementing User Experience principles, the proposed system is expected to improve user satisfaction in accessing product information, expand promotional reach, and support the digital transformation of MSMEs more effectively.

Keywords: E-Catalog, User Experience, MSMEs, Digital Transformation, System Design.

ABSTRAK

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki peran penting dalam meningkatkan perekonomian daerah, namun masih banyak pelaku UMKM yang menghadapi kendala dalam memasarkan produk secara digital. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah belum tersedianya media katalog produk yang menarik, mudah diakses, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah E-Catalog produk UMKM berbasis User Experience (UX) sebagai upaya mendukung transformasi digital dalam pemasaran produk. Metode penelitian yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan sistem, perancangan antarmuka (UI), serta evaluasi rancangan berdasarkan prinsip-prinsip User Experience. Hasil penelitian berupa rancangan E-Catalog yang mampu menyajikan informasi produk secara lebih informatif, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna. Dengan penerapan konsep User Experience, sistem yang dirancang diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi produk, memperluas jangkauan promosi, serta mendukung proses digitalisasi UMKM secara lebih efektif.

Kata kunci: E-Catalog, User Experience, UMKM, Transformasi Digital, Perancangan Sistem.

1. Pendahuluan

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. Selain berperan dalam menciptakan lapangan kerja, UMKM juga menjadi penggerak ekonomi daerah melalui pengembangan produk lokal yang memiliki nilai jual dan daya saing. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pelaku UMKM dituntut untuk mampu beradaptasi dengan transformasi digital agar dapat memperluas jangkauan pemasaran, meningkatkan daya saing, serta menjangkau konsumen secara lebih luas.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Transformasi digital menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pemasaran produk UMKM. Namun, pada kenyataannya masih banyak pelaku UMKM yang mengandalkan pemasaran secara konvensional, seperti promosi dari mulut ke mulut, media cetak, maupun media sosial yang belum dikelola secara optimal. Selain itu, informasi mengenai produk sering kali belum tersusun secara sistematis sehingga calon konsumen mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai jenis produk, harga, spesifikasi, maupun cara pemesanan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan E-Catalog produk UMKM. E-Catalog merupakan media digital yang menyajikan informasi produk secara terstruktur, informatif, dan mudah diakses oleh pengguna. Melalui E-Catalog, pelaku UMKM dapat menampilkan katalog produk dalam satu platform sehingga memudahkan konsumen dalam mencari informasi produk sekaligus meningkatkan efektivitas promosi secara digital.

Dalam proses perancangan sistem, aspek User Experience (UX) menjadi faktor yang sangat penting untuk diperhatikan. User Experience tidak hanya berfokus pada tampilan antarmuka, tetapi juga pada pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan sistem, seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. Penerapan prinsip-prinsip User Experience diharapkan mampu menghasilkan E-Catalog yang lebih mudah dipahami, menarik, serta memberikan pengalaman penggunaan yang positif sehingga dapat meningkatkan minat pengguna dalam mengakses informasi produk UMKM.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan sistem E-Catalog sebagai media promosi digital maupun sistem informasi pemasaran. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan fungsi sistem, sementara aspek pengalaman pengguna belum menjadi perhatian utama dalam proses perancangan. Padahal, pengalaman pengguna merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi suatu sistem informasi, khususnya dalam mendukung aktivitas pemasaran digital UMKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang E-Catalog Produk UMKM Berbasis User Experience sebagai Upaya Transformasi Digital. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan rancangan sistem yang mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, mempermudah penyampaian informasi produk, serta mendukung proses digitalisasi dan peningkatan daya saing UMKM melalui media pemasaran berbasis digital.

2. Tinjauan Pustaka [Jika Digunakan]

Ramadhana, Hermansyah, & Wahyuni (2025) menyusun penelitian mengenai perancangan UI/UX website untuk UMKM Sakiverse dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna dalam berbelanja online pada UMKM pakaian melalui website, sehingga UX menjadi aspek penting dalam desain antarmuka sistem digital. Hendry, Wasito, & Supiyandi (2025) melakukan penelitian pengabdian masyarakat tentang toko online berbasis web untuk mengenalkan produk UMKM Desa Suka Damai. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan website meningkatkan keterampilan digital masyarakat dan membantu peningkatan visibilitas produk UMKM melalui media digital.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Murni, Wulandari & Wahyuni (2025) meneliti perancangan UI/UX pada website percetakan PT. Ikhtiar Berkah dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Hasil penelitian menegaskan bahwa perbaikan antarmuka secara signifikan meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna pada website tersebut, yang relevan dengan pentingnya UX untuk sistem digital berbasis web. Harahap, Lubis, dan Ritonga (2020) melakukan penelitian mengenai pengembangan website katalog produk berbasis web untuk UMKM lokal. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa website katalog produk dapat menjadi solusi awal digitalisasi karena tidak menuntut pelaku UMKM untuk melakukan transaksi daring secara langsung. Sistem yang dirancang dinilai efektif sebagai media informasi dan promosi produk. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar dan Nasution (2019) membahas perancangan website promosi UMKM berbasis sistem informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan website sebagai media promosi mampu meningkatkan visibilitas produk serta memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi usaha. Penelitian ini menekankan pentingnya tampilan antarmuka yang sederhana agar dapat digunakan oleh pelaku UMKM dengan keterbatasan literasi digital.

3. Bahan & Metode

Penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) sebagai pendekatan dalam perancangan E-Catalog produk UMKM. UCD merupakan metode pengembangan sistem yang berorientasi pada pengguna dengan menempatkan kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna sebagai fokus utama selama proses perancangan. Melalui pendekatan ini, sistem yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kemudahan penggunaan, efisiensi, serta pengalaman pengguna yang lebih baik.

3.1. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian meliputi data produk UMKM yang terdiri atas nama produk, kategori, deskripsi, harga, foto produk, serta informasi kontak pelaku UMKM. Selain itu, penelitian juga menggunakan data hasil observasi dan wawancara kepada pelaku UMKM untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem E-Catalog. Perangkat yang digunakan dalam penelitian meliputi komputer atau laptop, perangkat lunak perancangan antarmuka (UI Design), web browser, serta perangkat lunak pendukung pengembangan sistem.

3.2. Metode Penelitian

Tahapan penelitian menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna, tahap awal dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara terhadap pelaku UMKM untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam proses pemasaran produk serta kebutuhan pengguna terhadap sistem E-Catalog.
2. Analisis Kebutuhan Sistem, hasil identifikasi kebutuhan dianalisis untuk menentukan kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem. Pada tahap ini ditentukan fitur-fitur utama yang akan dikembangkan, seperti pengelolaan data produk, pencarian produk, kategori produk, detail produk, serta informasi kontak pelaku UMKM.
3. Perancangan Antarmuka (User Interface), berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dengan memperhatikan prinsip-



Lisensi

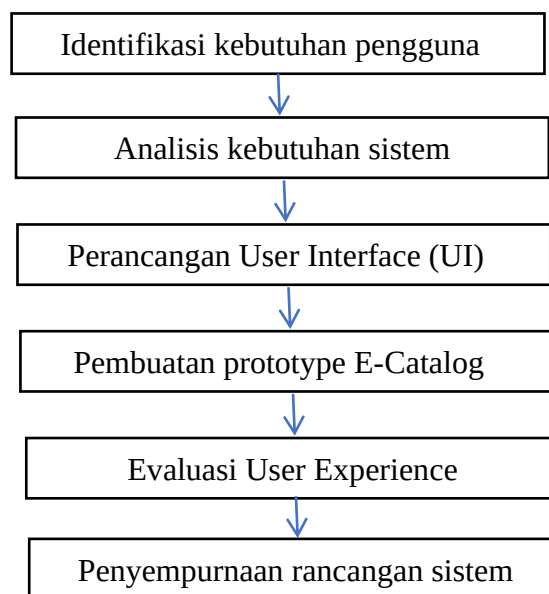
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

prinsip User Experience, seperti kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, keterbacaan informasi, serta kemudahan interaksi pengguna dengan sistem.

4. Pembuatan Prototype, rancangan antarmuka kemudian diwujudkan dalam bentuk prototype E-Catalog yang dapat digunakan sebagai media simulasi untuk menggambarkan alur penggunaan sistem sebelum proses implementasi.
5. Evaluasi User Experience, prototype yang telah dibuat selanjutnya dievaluasi oleh pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap rancangan sistem. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan desain sehingga menghasilkan rancangan E-Catalog yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna..

3.3. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

4. Hasil

Hasil penelitian ini berupa implementasi e-catalog produk UMKM yang terintegrasi ke dalam website resmi Kelurahan Binjai Estate. Website ini dirancang sebagai media informasi kelurahan sekaligus sarana pendukung transformasi digital UMKM melalui penyediaan katalog produk secara online. Halaman utama website menampilkan menu navigasi yang terdiri dari Beranda, Galeri, Katalog UMKM, Kontak, dan Login. Menu-menu tersebut disusun secara sederhana agar mudah diakses oleh pengguna dari berbagai kalangan.

Binjai Estate

[Beranda](#) [Galeri](#) [Katalog UMKM](#) [Kontak](#) [Login](#)



Tentang Desa

Kelurahan Binjai Estate merupakan salah satu wilayah administratif di Kota Binjai, Provinsi Sumatera Utara. Nama Binjai Estate berasal dari sejarah kawasan ini yang pada awalnya berkembang sebagai wilayah perkebunan (estate).

Seiring pertumbuhan penduduk dan perkembangan kota, kawasan Binjai Estate mengalami perubahan menjadi wilayah permukiman yang terus berkembang. Penetapan sebagai kelurahan mendorong peningkatan pelayanan publik, pembangunan, serta partisipasi masyarakat dalam berbagai kegiatan sosial dan kemasyarakatan. Saat ini, Kelurahan Binjai Estate terus berupaya membangun lingkungan yang tertib, aman, dan

Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Website Kelurahan Binjai Estate

Binjai Estate

[Beranda](#) [Galeri](#) [Katalog UMKM](#) [Kontak](#) [Login](#)

KATALOG



Produk Zul Collection

Rp. 20000

Hasil karya dari Zul Collection berupa sebuah pohon Natal yang dibuat dengan memanfaatkan bahan-bahan dari barang

Zul Collection

Keripik Debok
Pisang

Gambar 3. Tampilan Katalog UMKM pada Website Kelurahan Binjai Estate



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

5. Pembahasan

E-Catalog yang dikembangkan pada penelitian ini menjadi salah satu media digital yang dapat membantu pelaku UMKM dalam memasarkan produknya secara lebih efektif. Penyajian informasi produk secara terstruktur memberikan kemudahan bagi calon konsumen dalam memperoleh informasi mengenai nama produk, kategori, deskripsi, harga, serta informasi kontak pelaku UMKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa digitalisasi melalui E-Catalog mampu meningkatkan aksesibilitas informasi dibandingkan metode promosi konvensional. Penerapan konsep *User Experience* pada proses perancangan memberikan pengaruh terhadap kemudahan penggunaan sistem. Desain antarmuka yang sederhana, navigasi yang konsisten, serta penyajian informasi yang jelas memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem tanpa memerlukan proses pembelajaran yang panjang. Hal ini sejalan dengan prinsip *User Experience* yang menempatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan sistem.

Bagi pelaku UMKM, keberadaan E-Catalog memberikan manfaat dalam memperluas media promosi serta mempermudah pengelolaan informasi produk. Melalui halaman administrasi, pelaku UMKM dapat memperbarui data produk secara mandiri sehingga informasi yang ditampilkan kepada konsumen selalu sesuai dengan kondisi terkini. Dengan demikian, proses promosi menjadi lebih efisien dan mampu menjangkau konsumen yang lebih luas. Dari sisi pengguna, sistem yang dirancang mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik melalui tampilan yang responsif, navigasi yang mudah dipahami, serta proses pencarian produk yang lebih cepat. Kemudahan tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat pengguna dalam mengakses informasi produk UMKM sekaligus mendukung peningkatan peluang transaksi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan E-Catalog berbasis *User Experience* dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mendukung transformasi digital UMKM. Sistem yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai media penyajian informasi produk, tetapi juga menjadi sarana promosi digital yang mampu meningkatkan visibilitas produk UMKM serta memperkuat daya saing pelaku usaha di era digital.

6. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun E-Catalog Produk UMKM Berbasis *User Experience* sebagai salah satu upaya mendukung transformasi digital pada UMKM. Proses perancangan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menganalisis kebutuhan sistem, merancang antarmuka yang berorientasi pada kemudahan penggunaan, serta mengimplementasikan fitur-fitur yang mendukung penyajian informasi produk secara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Catalog yang dikembangkan mampu menyediakan media digital yang informatif, mudah diakses, dan memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi pengguna. Dengan demikian, penerapan konsep *User Experience* pada E-Catalog dapat mendukung efektivitas promosi produk, mempermudah penyampaian informasi kepada konsumen, serta menjadi salah satu solusi dalam mendukung transformasi digital bagi pelaku UMKM.



REFERENSI

- [1] Hendry, I., Wasito, M., & Supiyandi. (2025). Toko online berbasis web untuk mengenalkan produk UMKM Desa Suka Damai. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 15–23.
- [2] Harahap, R., Lubis, M., & Ritonga, H. (2020). Pengembangan website katalog produk berbasis web untuk UMKM lokal. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 4(2), 55–63.
- [3] Murni, S. D., Wulandari, H., & Wahyuni, S. (2025). Perancangan UI/UX website percetakan PT. Ikhtiar Berkah menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 30–39.
- [4] Ramadhana, A. R., Hermansyah, & Wahyuni, S. (2025). Perancangan UI/UX website UMKM Sakiverse menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 45–54.
- [5] Siregar, A., & Nasution, M. (2019). Perancangan website promosi UMKM berbasis sistem informasi. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 12–20.
- [6] Susanti, E. 2020. Transformasi Digital UMKM di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 8(2), 123–132.
- [3] Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Republik Indonesia. 2021. Peta Jalan Digitalisasi UMKM Indonesia. Jakarta: Kemenkop UKM.
- [7] Putra, R. A., & Nugroho, Y. 2019. Pemanfaatan *E-Catalog* sebagai Media Promosi Produk UMKM. *Jurnal Teknologi Informasi dan Bisnis*, 5(1), 45–52.
- [5] Pratama, D., Sari, N., & Wijaya, A. 2021. Peran *E-Catalog* dalam Meningkatkan Daya Saing UMKM. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 87–96.
- [8] Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. 2015. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Chichester: John Wiley & Sons.
- [9] Lestari, S. 2022. Penerapan *User-Centered Design* pada Sistem Informasi UMKM. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 10(1), 55–64.

**Lisensi**

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.