

## ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi memberikan efek signifikan pada berbagai sektor, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Salah satu tantangan utama yang dihadapi UMKM, khususnya dalam bidang penjualan kue basah/jajanan pasar, adalah keterbatasan dalam jangkauan pasar dan proses transaksi yang masih manual, serta pencatatan data transaksi yang tidak terkelola dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) website* yang *user friendly*, dengan fokus pada penjualan kue basah/jajanan pasar pada UMKM di Surabaya menggunakan metode *Double Diamond*. Metode *Double Diamond* yang terdiri dari empat tahap utama yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*, diterapkan dalam penelitian ini untuk memastikan proses perancangan yang sistematis dan terstruktur. Metode ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, menghasilkan ide inovatif, dan implementasi desain sesuai kebutuhan. Untuk merancang desain yang baik, salah satu caranya adalah menggunakan metode *double diamond*. *Discover* bertujuan agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan desain, yang akan dibuat pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara pada 8 UMKM dan pengguna. *Define* berfungsi untuk mengelola data yang telah didapatkan pada tahap *discover*. Selanjutnya pada tahap *develop* adalah tahapan dimana solusi dibuat, yang memuat *user flow*, *wireframe*, *prototype*, dan *front-end*, berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah pada tahap sebelumnya. Selanjutnya untuk memastikan solusi yang dibuat memenuhi kebutuhan berdasarkan data, maka dilakukan pengujian yang berada pada tahap *deliver*. Hasil pengujian pada tahap *deliver* menunjukkan skor rata-rata 72,79 yang masuk kategori *good* dengan *grade C* dan penerimaan yang *acceptable*.

**Kata Kunci:** UMKM, *User Interface*, *User Experience*, *Double Diamond*, SUS