

PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Farhan Maulana Alja¹⁾, Erna Daniati²⁾, Aidina Ristyawan³⁾

^{1, 2, 3)} Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri
email : farhanmaulana886886@gmail.com¹⁾, ernadaniati@unpkediri.ac.id²⁾, aidinaristi@unpkediri.ac.id³⁾

Abstraksi

Sistem informasi saat ini sudah berkembang sangat pesat. Website Ecommerce dapat memudahkan dalam melakukan kegiatan berbelanja produk secara online tanpa perlu mendatangi toko offline untuk melihat produk. Tutus Betta Farm merupakan sebuah usaha yang berfokus pada jual beli ikan cupang dan juga budidaya ikan cupang untuk dijual Kembali. Disaat banyaknya pesanan pembelian sering terjadi kesalahan dalam pencatatan pesanan, dikarenakan pencatatan masih menggunakan kertas. Pembeli juga merasa kesulitan disaat ingin melihat katalog produk yang tersedia. Untuk mengatasi hal ini, Tutus Betta Farm memerlukan perancangan design UI/UX website Ecommerce yang dapat memudahkan mengelola katalog dan pencatatan pesanan. Metode yang digunakan adalah User Centered Design (UCD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna sistem. Diharapkan perancangan design UI/UX Ecommerce dapat membantu perancangan website sesuai dengan kebutuhan fungsionalitas pengguna.

Kata Kunci :

Website Ecommerce, Design UI/UX, UCD

Abstract

Today's information systems have developed very rapidly. Ecommerce website can make it easier to do product shopping activities online without the need to visit an offline store to see products. Tutus Betta Farm is a business that focuses on buying and selling betta fish and also cultivating betta fish for resale. When there are many purchase orders, there are often errors in order recording, because recording is still using paper. Buyers also find it difficult when they want to see the available product catalogs. To overcome this, Tutus Betta Farm requires the design of an Ecommerce website UI/UX design that can make it easier to manage catalogs and record orders. The method used is User Centered Design (UCD) which focuses on the needs of system users. It is hoped that the design of the Ecommerce UI/UX design can help design the website according to the user's functional needs.

Keywords :

Ecommerce Website, UI/UX Design, UCD

Pendahuluan

Perkembangan sistem informasi dan teknologi dari tiap masa sampai sekarang ini telah banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam membantu manusia dalam semua aspek kehidupan yang berlaku, salah satunya dalam bidang bisnis dan usaha. Budaya konsumerisme sudah sangat melekat pada kehidupan manusia, dengan berkembangnya teknologi peradaban semakin memudahkan dalam melakukan semua hal termasuk berbelanja. Saat ini hampir semua bisnis dan usaha melibatkan teknologi didalamnya. Hampir semua toko memiliki platform digital untuk memasarkan produk yang sedang dijual. Ecommerce sangat memudahkan dalam melakukan bisnis jual beli, dikarenakan hampir semua orang memiliki akses internet yang memudahkan dalam melakukan transaksi jual beli. Desain menjadi elemen yang sangat penting dalam sebuah Ecommerce. tidak hanya dari seberapa menarik sebuah desain, tetapi harus memperhatikan fungsionalitas dan keramahan terhadap pengguna. Penerapan Ecommerce yang baik dapat digunakan untuk merancang sistem pejualan

dan jika penerapannya tepat maka dapat menjadi sarana promosi yang baik [1].

Tutus Betta farm merupakan tempat budidaya dan menjual ikan cupang dari harga yang terjangkau sampai harga mahal sesuai dengan jenisnya. Dikarenakan semakin banyaknya pesanan maka sering terjadi kesalahan dalam melakukan pencatatan pesanan. Pemesanan oleh pembeli masih manual menggunakan WhatsApp untuk hanya sekedar menanyakan stok yang saat ini sedang tersedia. Pembeli tidak dapat melihat stok yang tersedia secara cepat dan kapanpun. Dilihat dari hal tersebut tujuan dari penelitian ini membuat website Ecommerce yang berguna melihat stok secara cepat serta efisien, dan untuk pencatatan pesanan secara otomatis untuk meminimalisir kesalahan dalam pencatatan pesanan. Desain UI/UX menjadi elemen yang sangat penting dalam sistem website Ecommerce sehingga pengguna mudah menggunakan semua fitur [2]. Perancangan desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) menggunakan metode UCD (User Centered Design) yang akan berfokus pada kebutuhan dari pengguna

yang merupakan penyesuaian permasalahan yang terjadi sebelumnya.

Tinjauan Pustaka

User interface

User interface merupakan tampilan visual yang menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi dimana pengguna dapat melihat dan berinteraksi dari sebuah website maupun aplikasi. User interface terdiri menjadi dua bagian utama, visual design dan interaction design. Visual Design merupakan tampilan utama dari sebuah website/aplikasi yang dapat dilihat secara langsung oleh user. Interaction Design merupakan elemen yang memiliki nilai fungsional dari sebuah website. User interface dapat dikatakan baik jika dapat mempermudah interaksi antara user dan sistem yang ada didalam website [3]

User Experience

Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah pengalaman seseorang dalam sebuah website atau sistem yang merespon sebuah produk, sistem, dan jasa. User experience dapat menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang pengguna terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa [4]

User Centered Design (UCD)

Menurut [5], User Centered Design merupakan sebuah proses design antar muka pengguna yang berfokus pada kegunaan dan tujuan pengguna. Ada beberapa tahapan dalam pada metode UCD yaitu specify the context of use, specify user and organizational requirement, produce design solution, dan evaluate design against user requirements.

FIGMA

Figma merupakan alat desain yang berbasis website dan software yang bisa dijalankan di browser (web based) atau aplikasi desktop di OS Windows dan MAC OS untuk fungsionalitas dan fiturnya Figma memiliki fitur untuk kolaborasi tim sehingga menjadi alat desain yang paling cocok dalam pembuatan desain website [4].

E-Commerce

E-commerce merupakan sebuah gaya bisnis baru yang dilakukan secara online dimana setiap kegiatan pemesanan dilakukan secara online, pengiriman barang juga dilakukan menggunakan perantara orang ketiga dan sistem pembayaran melalui via online [6].

System Usability Scale (SUS)

Teknik pengujian dari penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS). System Usability scale merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk menilai usability dari sebuah System yang akan digunakan [7]. System Usability Scale menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Pertanyaan kuesioner System Usability Scale pun perlu disusun secara berurutan.

Tinjauan Studi

Sebelum dilakukan penelitian ini, penulis melakukan tinjauan studi, seperti [8] dengan Judul

“Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile”. mengimplementasikan UI/UX dengan menggunakan metode website dengan tujuan mengetahui tingkat kebutuhan dan kepuasan pelanggan. Pada penelitian [9] yang berjudul “Design UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma”. Menggunakan figma sebagai tools desain aplikasi mobile dengan tujuan membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian [10] dengan judul “Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi”. Menganalisa kebutuhan perancangan UI/UX, metode penelitian yang digunakan adalah design thinking yang dapat menciptakan sistem penjualan yang mudah digunakan oleh pengguna. Pada penelitian [11] Dengan judul “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Blue Economy Application: Inovasi Blue Economy dalam Mewujudkan Sustainable Sea”. Dilakukan perancangan User Interface dan User Experience dengan prototyping yang menghasilkan aplikasi bernama Bluemy App. Pada penelitian [12] yang berjudul “Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry Dengan Metode Human Centered Design Dan User Experience Questionnaire”. Metode yang digunakan peneliti untuk penelitian ini adalah metode Human Centered Design (HCD) hasil yang didapat adalah Analisa website laundry sesuai dengan pengguna.

Metode Penelitian

Berdasarkan masalah yang terjadi sebelumnya dalam penelitian ini, Penelitian ini menggunakan analisis data dan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berdasarkan subjek penelitian yaitu Tutus Beta Farm.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah User Centered Design (UCD) yang memfokuskan pada pengguna sebagai pusat pengembangan dari sebuah sistem untuk menghasilkan sebuah solusi desain yang tepat dan sesuai kebutuhan pengguna. Ada beberapa tahapan dalam User Centered Design yaitu;

1. Understand of Context Use

tahap awal penelitian yaitu mengidentifikasi sistem untuk siapa sistem itu digunakan dan mengetahui mengapa dan dalam kondisi seperti apa dalam menggunakan sistem tersebut. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap pemilik usaha dan customer yang akan membeli produk.

2. Specify User Requirements

Tahap selanjutnya identifikasi kebutuhan pengguna untuk mengoptimalkan kebutuhan sesuai dengan pengguna sistem.

3. Design Solutions

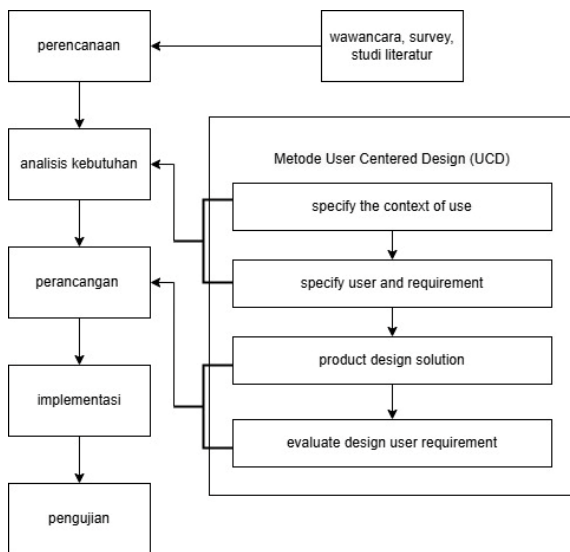
Tahap selanjutnya akan dilakukannya tahap perancangan User Interface (UI) dan User

Experience (UX) menggunakan tools figma yang dibantu dengan software Photoshop menjadi sebuah prototype.

4. Evaluate Against Requirements

Tujuan tahapan ini adalah untuk mengevaluasi desain secara langsung kepada pengguna untuk diketahuinya kebutuhan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode Blackbox.

Tempat yang digunakan sebagai objek penelitian yaitu Tutus Beta Farm yang beralamat di Desa Sumberagung, Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri, Jawa Timur.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai permulaan penulis melakukan studi literatur, selanjutnya merumuskan masalah yang sedang terjadi di tempat penelitian. Selanjutnya menentukan metode penelitian, jika sudah menentukan metode penelitian maka akan melakukan tahap pengumpulan data dengan melakukan observasi ke tempat penelitian. Jika data sudah terkumpulkan akan dilanjutkan ke pengembangan sistem, yang menggunakan metode User Centered Design (UCD). analisis konteks penggunaan sistem, seperti siapa yang akan menggunakan website tersebut, dan untuk apa website tersebut. Jika sudah maka akan dilanjutkan menganalisis kebutuhan penggunaan untuk user untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Selanjutnya pembuatan design solusi. Disini merupakan tahapan untuk perancangan konsep dasar, prototype, hingga design lengkap. Jika sudah melakukan design solusi maka akan dilanjutkan evaluasi design dengan melibatkan user untuk mengetahui hasil yang telah dicapai dari berbagai proses sebelumnya. Jika dirasa sudah mencapai tujuan yang diinginkan akan dilanjutkan ke tahap kesimpulan dari penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Perencanaan

Tabel 1 Hasil Wawancara dan Observasi

jenis	Kondisi saat ini	Harapan
Owner tutus betta farm	<ol style="list-style-type: none"> 1. penjualan dilakukan melalui WhatApps sehingga pelanggan perlu mengirimka n foto secara bertahap mengenai stok ketersediaan 2. penjualan dilakukan dimarket place facebook 3. pencatatan laporan penjualan masih dilakukan manual di buku catatan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tutus Beta Farm memiliki website Ecommerce yang berguna memudahkan proses penjualan. 2. Katalog produk bisa diakses dengan mudah secara online. 3. Laporan penjualan yang sudah terkemputerisasi
Pembeli	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu menghubungi toko mengenai stok penjualan 2. Menunggu konfirmasi mengenai stok produk 3. Sistem pembayaran yang kurang lengkap 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stok ketersediaan produk bisa diakses dengan mudah tanpa memerlukan konfirmasi kepada toko. 2. Sistem pembayaran yang mudah dan lengkap.

Pada tabel 1 Hasil wawancara kepada owner dan pembeli menunjukkan bahwa selama ini toko Tutus Beta Farm masih menggunakan model toko offline-online yang memanfaatkan media sosial sebagai pemasaran produk. Proses transaksi masih menggunakan WhatsApp untuk menanyakan ketersediaan stok barang dan pembayaran transaksi. Pencatatan laporan penjualan masih manual menggunakan buku catatan sehingga sering mengalami kesalahan dalam melakukan laporan penjualan. Sebagai solusi dari masalah tersebut, harapannya toko Tutus Beta Farm dapat memiliki

website sendiri yang memudahkan untuk proses penjualan.

Understand Context of Use

Tabel 2 Hasil Identifikasi

Pengguna	Deskripsi
Pemilik dan pegawai	Admin sebagai pengelola kelancaran operasional seluruh sistem penjualan, bertanggung jawab dalam pengelolaan produk dan perbaruan dalam informasi detail sebuah produk, mengelola pemesanan dan pengiriman produk.
pelanggan	Merupakan pengguna website E-commerce, dapat mengakses semua fitur yang tersedia didalam website, dapat menambah, mengurangi dan mengupdate produk didalam cart, melakukan pembayaran dengan cepat dan dijamin keamanannya.

Pada tabel 2 diatas merupakan Langkah untuk melakukan indentifikasi kepada pengguna website Ecommerce Tutus Betta Farm sebagai Upaya untuk memahami karakteristik penggunanya. Tahap ini terdiri dari 2 proses yang berjalan, yaitu identifikasi pengguna dan karakteristik pengguna.

Tabel 3 Hasil Karakteristik Pengguna

Karakter pengguna
Sering berbelanja online menggunakan laptop atau komputer
Tertarik dengan ikan cupang
Usia minimal 17 tahun
Berpengetahuan mengenai internet

Pada tabel 3, Setelah melakukan tahapan identifikasi terhadap pengguna, selanjutnya merupakan Langkah memahami karakterisitik dari pengguna yaitu sering berbelanja online, tertarik dengan ikan cupang, usia pengguna minimal 17 tahun, dan berpengetahuan mengenai internet.

Specify User Requirements

Tahap ini memiliki tujuan untuk memperoleh kebutuhan dari pengguna yang spesifik pada sistem. Tahap ini sangat penting untuk membuat rancangan desain sebuah website dikarenakan dapat mengetahui kebutuhan dari pengguna. Pendekatan untuk mendapatkan spesifikasi melibatkan proses wawancara kepada pemilik dan calon pegguna yang hasil akhirnya mendapatkan kebutuhan terhadap pengguna, bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola produk 2. Mengelola kategori 3. Mengelola data pelanggan 4. Mengelola laporan penjualan 5. Mengelola sistem
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur pencarian barang berdasarkan kategori 2. Halaman produk 3. Halaman detail produk 4. Halaman cart 5. Halaman checkout 6. Sistem pembayaran midtrans 7. Fitur sosial media penjual

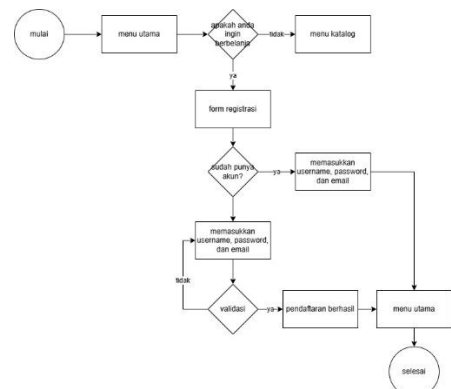
Pada tabel 4 diatas, kebutuhan pengguna yaitu admin adalah mengelola produk, mengelola kategori, mengelola data pelanggan, mengelola laporan penjualan, dan mengelola sistem. Kebutuhan pelanggan yaitu fitur pencarian produk, halaman produk yang tersedia, halaman detail produk untuk melihat rincian suatu produk, halaman keranjang belanja, halaman checkout, pembayaran midtrans, dan fitur sosial media toko.

Design Solution

Tahap ini merupakan sebuah rancangan dan implementasi desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan user flow mockup sistem Ecommerce.

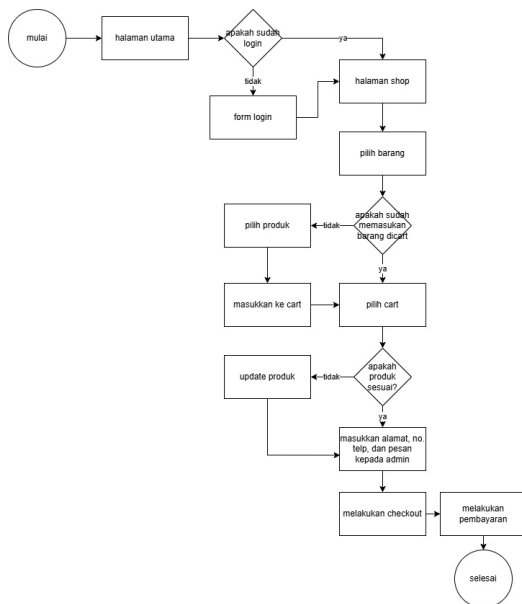
1. Userflow

User flow merupakan sebuah proses untuk menyusun langkah-langkah yang akan melibatkan pengguna saat melakukan interaksi dengan website. Tahapan awal yaitu melakukan login maupun pendaftaran user untuk dapat melakukan proses berbelanja dengan website Tutus Betta Farm..



Gambar 2 Userflow Login dan Pendaftaran

Pada tahapan awal user membuka website langsung ditampilkan menu utama, untuk melakukan login maupun pendaftaran user harus menuju ke form registrasi dan login. Untuk user baru harus melakukan pendaftaran awal untuk dapat melakukan proses berbelanja. User baru harus mengisi beberapa form pertanyaan yaitu username, password, dan email. Setelah melakukan pendaftaran, akan ada notifikasi berhasil melakukan pendaftaran. Data tersebut akan tersimpan oleh sistem yang dapat diakses oleh admin pada dashboard admin. Untuk user yang sudah melakukan registrasi pilih login, setelah itu memasukkan username, password, dan email. Setelah itu akan masuk ke menu utama. Selengkapnya bisa dilihat pada gambar 2 dibawah ini

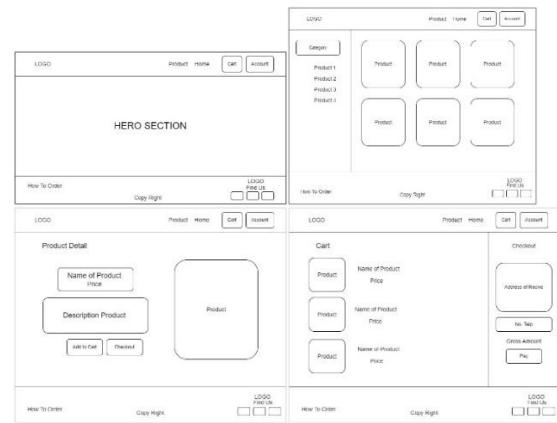


Gambar 3 Userflow Checkout

Pada gambar 3 diatas merupakan user flow proses checkout pada website Tutus Betta Farm. Setelah melakukan proses pendaftaran atau login, user bisa melakukan proses belanja. Pada tampilan halaman utama pilih menu shop, selanjutnya pilih produk berdasarkan kategori yang diinginkan. Untuk melihat detail dari produk bisa klik pada produk tersebut, lalu akan muncul halaman detail produk dan spesifikasi produk.

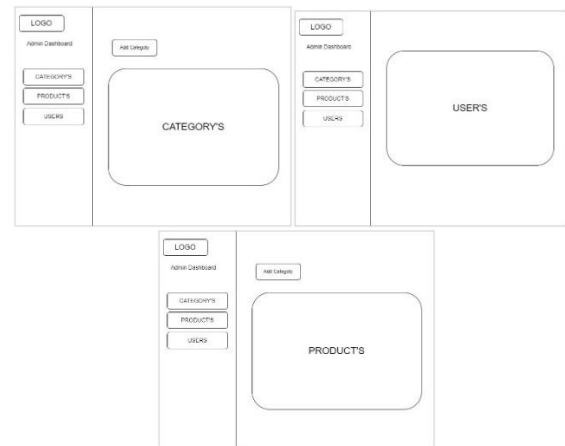
2. Mockup

Pada tahap ini merupakan pembuatan mockup wireframe desain website.



Gambar 4 Mockup user

Pada gambar 4 merupakan wireframe mockup website yang akan ditampilkan kepada user pengguna website Tutus Betta Farm. Wireframe mockup tersebut meliputi tampilan login, create account, menu utama, halaman belanja, tampilan mencari barang berdasarkan kategori yang dipilih user, detail pesanan, dan tampilan checkout. Untuk selengkapnya bisa dilihat pada gambar 4 diatas.



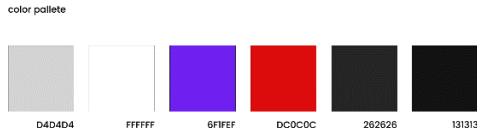
Gambar 5 Mockup Admin.

Dibawah ini merupakan gambar 5 yang merupakan wireframe tampilan dari dashboard admin. Pada dashboard admin meliputi tampilan kategori, tampilan semua produk yang sudah ditambahkan oleh admin, dan semua user yang telah mendaftar untuk berbelanja.

3. Tampilan website

Setelah merancang kebutuhan pengguna dan userflow Tahap selanjutnya merupakan tampilan website Tutus Betta Farm yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dari pembeli ataupun admin yang mengelola website ini. Pembuatan tampilan desain website menggunakan tools figma sebagai pembuatan UI desain dan juga UX sebagai prototyping dalam website. Untuk pembuatan semua logo didalam website menggunakan software Adobe Photoshop. Berikut merupakan seluruh tampilan dalam website Tutus Betta Farm. Sebelum membuat desain User Interface dan User Experience, diperlukan Style Guide yang menjadi

dasar dari sebuah desain sistem. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi psikologis manusia yaitu penggunaan warna yang soft menambah kenyamanan bagi pengguna, huruf yang memiliki kesan formal, dan tulisan yang dapat dengan mudah dimengerti. Penambahan icon pada tulisan juga dapat membuat rasa percaya diri dan mudah dimengerti oleh pengguna. Dibawah ini merupakan style guide yang dirancang untuk membuat desain UI/UX.



Gambar 6 Palet Warna

Pada gambar 6, merupakan palet warna yang digunakan dalam merancang desain User Interface. Warna ungu sebagai warna primer, merah sebagai warna secondary, sedangkan warna putih dan hitam sebagai warna netral yang menjadi background dari desain website. Warna ungu mempunyai kesan kemewahan terhadap desain antarmuka yang dibuat. Warna merah menggambarkan keberanian dalam melakukan sebuah hal.



Gambar 7 Tipografi

Pada gambar 7 diatas, menggunakan font POPPINS yang memberikan kesan formal dan soft sehingga pengguna website dapat mudah mengerti. Untuk Heading menggunakan ukuran 20, 24, 28, 36, 44. Pada paragraf menggunakan ukuran 12,18, 16.



Gambar 8 Desain Tombol

Desain tombol sangat mempengaruhi experience kepada pengguna, dikarenakan tombol merupakan alat penyampaian desain User Interface dan User Experience yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna. Desain tombol menggunakan warna ungu yang merupakan warna primer dalam desain website.



Gambar 9 Logo ikon

Pada gambar 9 diatas, ikon memiliki peran yang sangat penting untuk merepresentasi visual terhadap konsep yang ingin disajikan. Ikon yang digunakan harus sederhana, mudah dikenali, dan relevan dengan konteks yang diinginkan. Ikon juga dapat meningkatkan efisiensi yang membantu penggambaran dari informasi yang disampaikan.



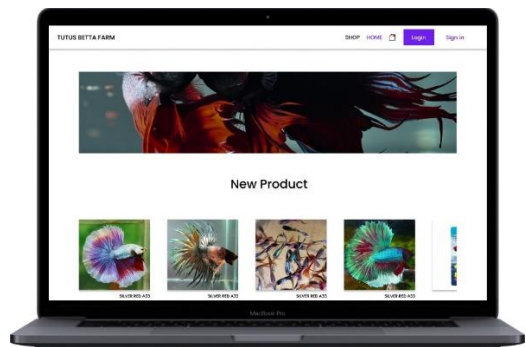
Gambar 10 Navbar

Gambar 10 diatas merupakan desain navigation bar yang berguna untuk mencari informasi dengan mudah yang berisi menu dari sebuah desain website. Navbar pada website Tutus Betta Farm berisikan nama website, shop, home, cart, login, sign in, dan menu user untuk melihat notifikasi dan detail pengguna.



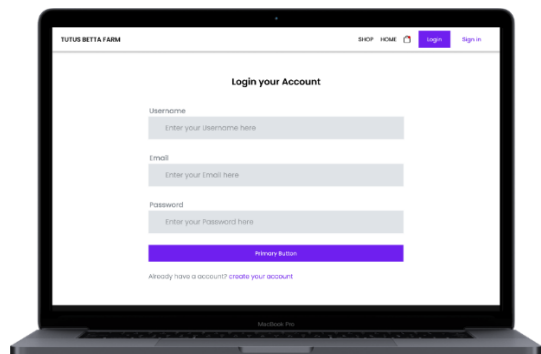
Gambar 11 Footer

Pada bagian bawah website terdapat footer, yang berisikan logo Instagram, facebook, dan logo Tutus Betta Farm. Desain footer menggunakan warna netral hitam sebagai background dan warna putih untuk logo dan ikon.



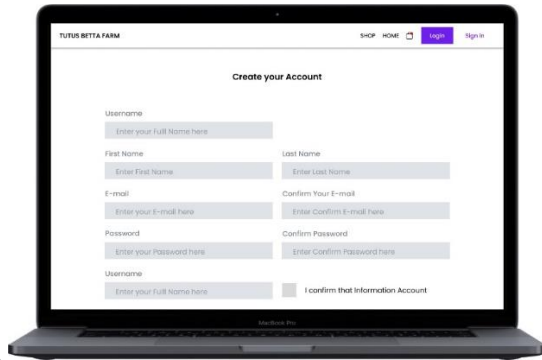
Gambar 12. Tampilan Awal

Pada gambar 12 merupakan tampilan awal untuk memasuki website, terdapat navbar dengan buton berwarna ungu yang merupakan warna primer. Dibawahnya terdapat slider produk terbaru dan About Us. Pada footer terdapat logo dan akun sosial media TUTUS BETTA FARM yang dapat dikunjungi oleh user. Untuk login dapat menuju ke ikon user. Akun sosial media TUTUS BETTA FARM yang dapat dikunjungi oleh user. Untuk login dapat menuju ke ikon user.



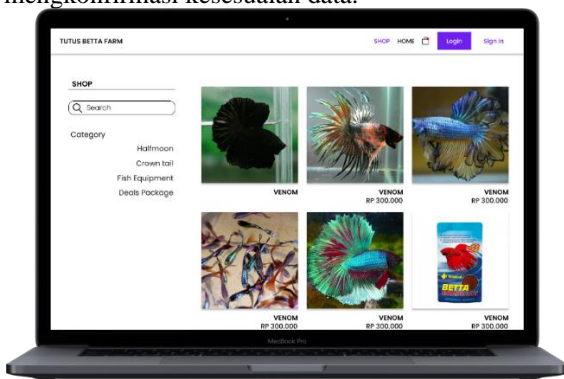
Gambar 13. Login

Pada gambar 13 merupakan halaman login untuk user yang sudah melakukan pendaftaran sebelumnya. Jika belum mempunyai dapat melakukan pendaftaran lebih dahulu.



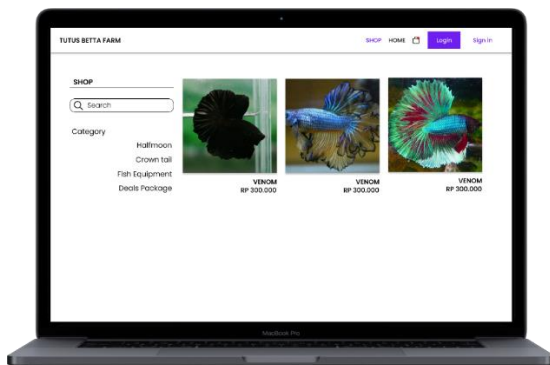
Gambar 14 Create Account

Gambar 14 merupakan tampilan pembuatan akun untuk dapat melakukan transaksi didalam website. Didalamnya terdapat form nama user, nama lengkap, E-mail, password. Terdapat opsi untuk mengkonfirmasi kesesuaian data.



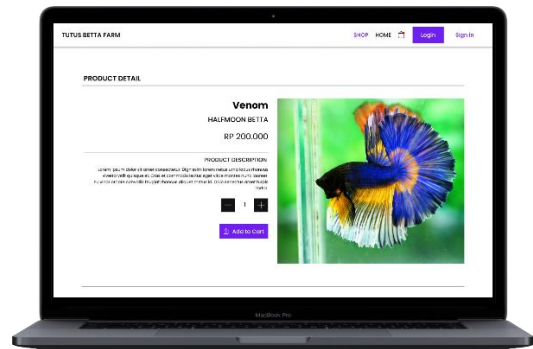
Gambar 15 Tampilan Shop

Pada gambar 15 merupakan halaman shop yang berisi keseluruhan produk yang dapat diakses oleh user.



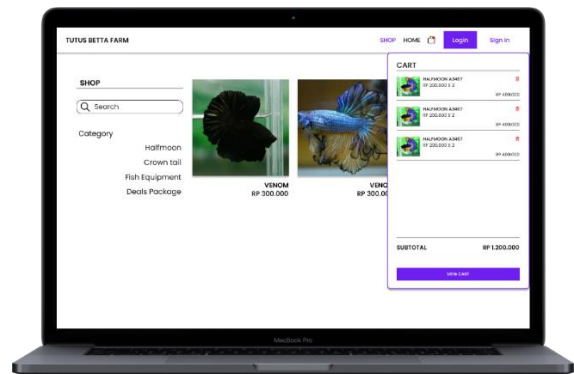
Gambar 16 Kategori

Pada gambar 16, merupakan halaman produk berdasarkan kategori yang dipilih oleh user. Typografi setiap nama produk dilakukan rata kanan



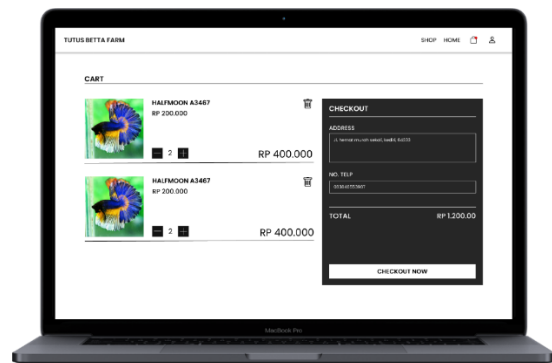
Gambar 17 Detail Produk

Sebelum melakukan transaksi, user terlebih dahulu memilih produk dan jumlah produk untuk dimasukkan kedalam keranjang belanja. Dengan menekan produk maka akan muncul detail dari produk yang dipilih seperti gambar 17 diatas. Dibawah detail produk terdapat rekomendasi produk yang memungkinkan pengguna merasa tertarik terhadap produk yang ditawarkan.



Gambar 18 Cart Modal

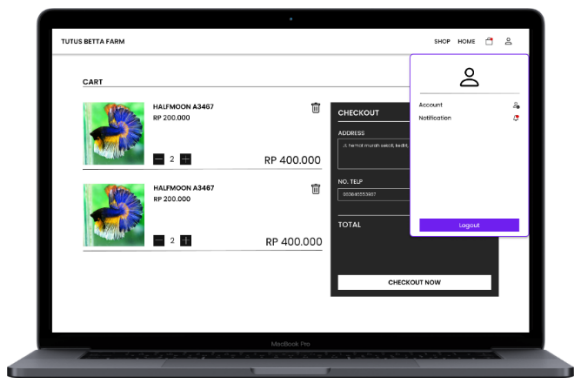
Pada gambar 18 merupakan modal keranjang, yang berisi produk yang sudah ditambahkan ke keranjang beserta totalnya, sehingga pengguna tidak perlu berpindah halaman untuk melihat isi keranjang belanja. Dibawanya terdapat tombol view cart untuk melihat keranjang belanja secara lengkap untuk dilanjutkan ke pemesanan.



Gambar 19 Cart dan Checkout

Pada gambar 19 diatas merupakan halaman keranjang belanja dan checkout. Untuk dapat melakukan checkout user harus login terlebih dahulu dan mengisi form yang selanjutnya akan diproses untuk

dikirimkan oleh admin. Terdapat pilihan hapus produk, menambah produk, mengurangi produk.



Gambar 20 Modal User

Pada gambar 20 diatas merupakan modal user jika kita sudah login. Modal akan muncul jika kita menekan logo user yang berada di navbar pojok kanan atas. Isi dari user modal adalah informasi akun, dan informasi pemesanan.



Gambar 21 Pembayaran

Pada gambar 21 merupakan halaman pembayaran oleh midtrans yang selanjutnya sistem akan meneruskan informasi pembelian kepada admin.

Pengujian System Usability Scale (SUS)

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	35	88
3	4	4	4	4	3	2	4	4	2	34	85
3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	37	93
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	38	95
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	33	83
4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	27	68
4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	28	70
3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	33	83
4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	33	83
2	3	3	2	4	3	3	2	3	1	26	65
2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	35	88
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											84

Gambar 22 System Usability Scale

Berdasarkan pengujian menggunakan metode System Usability Scale dengan jumlah responden 14 menghasilkan skor penghitungan 84. Dilihat dari skor tersebut masuk dalam skala B yang masuk dalam kategori EXCELLENT. Berdasarkan data yang telah didapatkan melalui proses pengisian kuesioner dan

penghitungan menggunakan System Usability Scale (SUS) mendapatkan penilaian layak digunakan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yang berjudul “Perancangan UI/UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)” diambil kesimpulan bahwa telah dilakukan perancangan desain User Interface dan User Experience dapat membantu dalam pembuatan website sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan kategori EXCELLENT yang berarti layak untuk digunakan.

Saran untuk kedepannya adalah menambahkan fitur-fitur baru sebagai Upaya untuk meningkatkan kemudahan penggunaan website oleh pengguna, dan meningkatkan tampilan antar muka untuk pengoptimalan sistem Ecommerce.

Daftar pustaka

- [1] A. Gunawan Nugroho, E. Daniati, and R. Indriati, “Pengembangan Sistem Penjualan Alat Medis Melalui E-Commerce.”
- [2] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [3] A. Wicak *et al.*, “Bulletin of Information Technology (BIT) Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma,” vol. 3, no. 4, pp. 281–288, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i1.
- [4] Budi Kurniawan, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 2022.
- [5] F. N. Khasanah, S. Rofiah, and D. Setiyadi, “Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups,” *JAST: Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 2, pp. 14–23, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/jast/article/view/1443>
- [6] Z. Azhar, N. Mulyani, J. Hutahaean, and A. Mayhaky, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan E-Commerce Terbaik Menggunakan Metode MOOSRA,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 4, p. 2346, Oct. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i4.4775.

- [7] S. Ernawati and A. Dwi Indriyanti, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika),” *JEISBI*, vol. 03, p. 2022.
- [8] H. Judul, “IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GOLEK KOST BERBASIS MOBILE,” 2022.
- [9] I. Angelica and C. Nas, “Design UI / UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma,” 2022.
- [10] S. Nurmaharani and Heriyanto, “ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI,” *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, Feb. 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.4393.
- [11] H. Ramadani and B. P. Tatwo, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Blue Economy Application: Inovasi Blue Economy dalam Mewujudkan Sustainable Sea,” *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, vol. 5, pp. 187–194, Aug. 2023, doi: 10.30595/pspfs.v5i.721.
- [12] S. Salsabilah, Moh. I. Wahyuddin, and R. T. K. Sari, “Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 1, p. 720, Jan. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3547.