

Makalah Penelitian

## Desain UI&UX Aplikasi Web Pemesanan Dekorasi Miss Eka Gallery Dengan Metode User-Centered Design

Muhammad Reza Fahlefi<sup>1</sup>, Hermansyah<sup>2</sup>, Heni Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>prodi teknologi informasi, fakultas sains dan teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi  
<sup>1</sup>rezafahlefi1183@gmail.com, <sup>2</sup>hermansyah@pancabudi.ac.id, <sup>3</sup>heniwulandari04@gmail.com

Corresponding Author: Muhammad Reza Fahlefi

### ABSTRACT

Miss Eka Gallery is a decoration service business for various events such as weddings and birthdays that currently still uses conventional ordering methods through direct communication or social media. This ordering method often results in delayed responses, misinformation, and difficulties in order management. Therefore, this study was conducted to design a website application with optimal UI (User Interface) and UX (User Experience) design so that customers can easily view the decoration catalog, place orders, and get confirmation in real-time. The method used in this study is User-Centered Design (UCD) with a design thinking approach consisting of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were obtained through observation and questionnaires to application users to understand their needs, complaints, and preferences. The design results show that the developed web application prototype can display the decoration catalog well, simplify the ordering process, and provide easy service confirmation to customers. Based on testing using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) on 14 respondents, it was found that most users still felt less helped, especially in the aspects of navigation and clarity of decoration information. Respondents also suggested adding features such as a chatbot, QRIS payment methods, and a photo gallery of on-site decorations. The results showed that interactive and user-friendly UI/UX design can increase customer satisfaction. Further research is recommended to develop these additional features to optimize the application and meet user expectations.

**Keywords:** UI&UX Design, Website Application, User-Centered Design Method

### ABSTRAK

Miss Eka Gallery merupakan usaha jasa dekorasi untuk berbagai acara seperti pernikahan dan ulang tahun yang saat ini masih menggunakan metode pemesanan secara konvensional melalui komunikasi langsung atau media sosial. Cara pemesanan seperti ini sering menimbulkan keterlambatan respons, kesalahan informasi, serta kesulitan dalam manajemen pesanan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang aplikasi website dengan desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) yang optimal agar pelanggan dapat dengan mudah melihat katalog dekorasi, melakukan pemesanan, serta mendapatkan konfirmasi secara real-time. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah User-Centered Design (UCD) dengan pendekatan design thinking yang terdiri dari lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui observasi dan kuesioner kepada pengguna aplikasi untuk memahami kebutuhan, keluhan, dan preferensi mereka. Hasil rancangan menunjukkan bahwa prototype aplikasi web yang dikembangkan dapat menampilkan katalog dekorasi dengan baik, mempermudah proses pemesanan, dan memberikan kemudahan konfirmasi layanan kepada pelanggan. Berdasarkan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ) terhadap 14 responden, ditemukan bahwa sebagian besar pengguna masih merasa kurang terbantu, terutama pada aspek navigasi dan kejelasan informasi dekorasi. Responden juga mengusulkan penambahan fitur seperti chatbot, metode pembayaran QRIS, serta galeri foto hasil dekorasi di lapangan. Hasilnya, desain UI/UX yang interaktif dan sesuai kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, dan untuk penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan fitur tambahan tersebut agar aplikasi lebih optimal dan sesuai dengan harapan pengguna.

**Kata Kunci:** Desain UI&UX, Aplikasi website, Metode User-Centered Design



## 1. Pendahuluan

Sistem informasi sebagai alat untuk mempermudah proses penggunaan data atau pemrosesan dalam suatu organisasi, institusi, maupun badan usaha (Wulandari and Rosida 2024). Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong banyak industri untuk beradaptasi, termasuk industri dekorasi. Miss Eka Gallery merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa dekorasi untuk berbagai acara, seperti pernikahan, ulang tahun, dan acara lainnya. Saat ini, proses pemesanan layanan dekorasi masih dilakukan secara konvensional, seperti melalui komunikasi langsung atau media sosial, yang sering kali menyebabkan keterlambatan dalam respons, kesalahan informasi, serta kesulitan dalam manajemen pesanan. Salah satu hal yang penting dalam pengelolaan pelanggan adalah bagaimana suatu perusahaan dapat mempertahankan pelanggan yang dimilikinya (Randi Rian Putra and Wadisman 2018). Peningkatan efisiensi dan kenyamanan pelanggan dalam melakukan pemesanan, diperlukan sebuah aplikasi web yang memiliki desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) yang optimal. Dengan demikian, pelanggan dapat dengan mudah melihat katalog dekorasi, melakukan pemesanan, dan mendapatkan konfirmasi secara real-time. User interface (UI) dan user experience (UX) adalah dua konsep yang saling berkaitan dalam desain produk digital. UI mengacu pada tampilan dan interaksi pengguna dengan produk, sedangkan UX mengacu pada keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk tersebut (R. P. Putra et al. 2023)

Penerapan User-Centered Design (UCD) yang dikombinasikan dengan evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) pada aplikasi Maxim mampu menghasilkan desain ulang yang lebih intuitif dan meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan (Azahra Zardan et al. 2024). Metode User-Centered Design (UCD) dipilih dalam pengembangan UI/UX aplikasi web ini karena pendekatan ini berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna dalam setiap tahap perancangan. Dengan menerapkan UCD, diharapkan aplikasi ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik serta meningkatkan kepuasan pelanggan. Dalam konteks ini, peran desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi sangat penting dalam pengembangan aplikasi web untuk penjualan produk. Penelitian sebelumnya menekankan bahwa desain UI/UX berbasis web yang menarik dapat mendukung pemasaran digital secara signifikan. perancangan adalah langkah pertama dalam fase pembangunan rekayasa produk atau sistem, perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik. (Sugiarto, BA & Hanggarini 2017)

Perkembangan Teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi serba mudah dan cepat, berkat dukungan teknologi komputer terbukti bahwa mekanisme kerja yang panjang dan berulang menjadi efektif dan efisien (Hardinata et al. 2022). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan teknologi komputer dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, bisnis, administrasi perkantoran, komunikasi, pemerintahan dan kegiatan lain, dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang cukup besar di negara ini dalam proses pembangunan secara menyeluruh. (Hermansyah, Wahyuni, and Akbar 2022). Perkembangan aplikasi digital saat ini juga sangat bergantung pada kualitas UI dan UX. UI/UX yang baik tidak hanya memastikan aplikasi tampak rapi dan terorganisir, tetapi juga harus mempermudah pengguna dalam berinteraksi.

## 2. Tinjauan Pustaka

### Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi



data teks, data gambar diam atau data gambar gerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Puspita and Aminah 2018)

### **User Interaces (UI)**

User Interface adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir sedangkan user experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. (Widyasari and Yustiawan 2020). User interface merupakan cara bagaimana agar program dan pengguna saling berinteraksi, menggunakan media visual pada perangkat seperti komputer, smartphone, tablet dan perangkat lainnya, yang mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi, dan diprogram agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat. (Hasian, Segara, and Safira 2022)

### **User Experience (UX)**

Menurut (Sulistyowati 2021) User Experience adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu barang, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, kemudahan yang didapat.

### **Prototype**

Prototype ini adalah versi awal dari sebuah tahapan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan gambaran dari ide, mengeksperimenkan sebuah rancangan, mencari masalah yang ada sebanyak mungkin serta mencari solusi terhadap penyelesaian masalah tersebut (Fridayanthie, Haryanto, and Tsabitah 2021)

### **UCD**

User Centered Design (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan user. (Dirgantara, Suryadarma, and Design 2014)

### **Dekorasi**

Dekorasi adalah kegiatan menghias sesuatu yang bertujuan untuk menambah keindahan benda. Pengertian dekorasi interior. (Astuti, S.Ds., MM 2021)

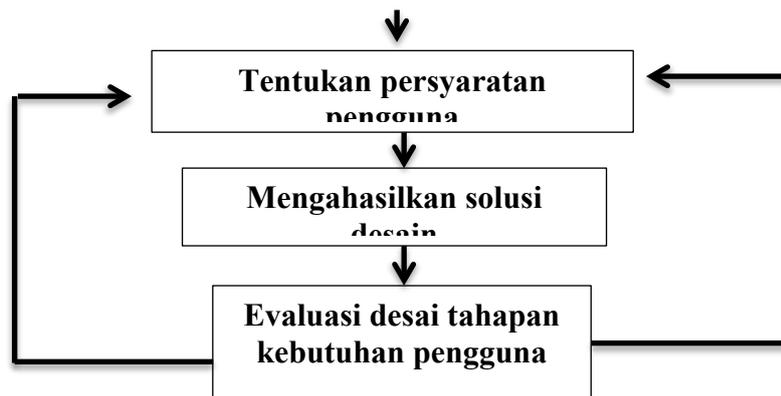
## **3. Bahan & Metode**

### **A. User-Centered Design (UCD)**

Penerapan User-Centered Design (UCD) pada pengembangan UI/UX sistem pemesanan produk mampu menghasilkan desain aplikasi yang intuitif, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena UCD melibatkan pengguna secara aktif pada setiap tahap perancangan (I. M. Putra and Indah 2023). User-Centered Design (UCD) merupakan pendekatan dalam proses perancangan sistem atau produk yang menitikberatkan pada kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna akhir di setiap tahap pengembangannya. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif pengguna melalui pembuatan prototipe dan pengujian sistem, guna memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan ekspektasi pengguna. Melalui pendekatan yang bersifat iteratif, UCD memungkinkan terciptanya produk yang lebih intuitif, mudah dioperasikan, dan memberikan pengalaman penggunaan yang maksimal.

**Tentukan konteks pengguna**





**Gambar 1. Tahap user desai (UCD)**

#### 4. Hasil

##### 1. Menentukan Konteks Pengguna

Tahap awal ini bertujuan untuk memahami konteks penggunaan sistem. Perancang akan mengidentifikasi siapa calon pengguna, bagaimana mereka akan menggunakan aplikasi, serta dalam kondisi seperti apa sistem tersebut akan digunakan.

##### 2. Menentukan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Setelah konteks pengguna dipahami, perancang merumuskan kebutuhan pengguna dan organisasi. Langkah ini mencakup analisis masalah yang dihadapi pengguna, baik secara teknis maupun dalam aspek desain, untuk memastikan solusi yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan mereka.

##### 3. Membuat Solusi Desain

Pada tahap ini, perancang mulai merancang solusi berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Solusi dapat berupa rancangan antarmuka awal atau wireframe yang menunjukkan tata letak dan struktur sistem yang akan dikembangkan.

##### 4. Mengevaluasi Desain dengan Kebutuhan Pengguna

Evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna. Perancang menguji sistem melalui usability testing guna memastikan bahwa sistem mudah digunakan, nyaman, dan sesuai ekspektasi pengguna.

#### B. System Usability Scale (SUS)

Setelah desain sistem selesai dan diuji secara internal, tahap selanjutnya adalah mengukur sejauh mana sistem tersebut dapat diterima dan digunakan dengan nyaman oleh pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), yaitu kuesioner standar yang digunakan untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem. Pengguna akan mengisi 10 pertanyaan yang berhubungan dengan kemudahan penggunaan, konsistensi fitur, dan pengalaman umum selama menggunakan aplikasi. Hasil evaluasi ini akan memberikan gambaran tentang seberapa baik sistem mendukung kebutuhan pengguna.

**Tabel 1. Daftar Pertanyaan**

N O	Pertanyaan	Skor
1	Apakah perancangan UI/UX ini sangat membantu dalam proses pembelian?	Keterangan skor :

2	Apakah perancangan UI/UX ini sangat membantu dalam proses pembelian?	1. Sangat puas
3	Seberapa mudah bagi anda dalam mengakses pilihan dekorasi?	2. Puas
4	Apakah Informasi dekorasi (foto, harga, deskripsi) cukup jelas?	3. Cukup puas
5	Fitur apa yang menurut anda perlu ditambahkan?	4. Tidak puas
6	Apakah kendala yang dihadapi pengguna saat melihat perancangan UI/UX ini?	5. Sangat tidak puas
7	Seberapa puas anda secara keseluruhan dengan perancangan UI/UX ini?	

## 5. Pembahasan

### A. Tahap Memahami Konteks Penggunaan

Pada tahap awal ini, perancang fokus untuk memahami konteks penggunaan sistem dengan cara mengidentifikasi siapa saja calon pengguna dari aplikasi yang akan dikembangkan. Proses ini dilakukan melalui dua langkah utama, yaitu penentuan calon pengguna dan wawancara terhadap pengguna yang telah ditentukan sebelumnya.

#### 1. Identifikasi Calon Pengguna

Dalam proses ini, perancang menjelaskan konteks penggunaan sistem melalui penyebaran kuesioner. Kuesioner disebarkan kepada responden yang memenuhi kriteria tertentu. Kriteria tersebut mencakup aspek aktor, usia, perilaku, serta karakteristik psikologis. Informasi ini dirangkum dalam Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Penentuan Calon Pengguna**

Aktor	Keterangan
Admin	Staff Miss eca Decoration yang berjumlah 7 orang
Konsumen	Laki-laki atau perempuan dengan rentang usia 20-60 tahun
Prilaku	Pernah menggunakan aplikasi atau platform digital untuk pemesanan dekoasi
psikologi	Terbiasa menggunakan internet dan perangkat bergerak seperti smartphone tablet

#### 2. Wawancara

Setelah calon pengguna ditentukan, wawancara dilakukan kepada mereka untuk menggali lebih dalam kebutuhan, kebiasaan, dan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem serupa. Informasi ini digunakan untuk membentuk pemahaman yang lebih akurat terhadap kebutuhan pengguna.

#### 1. Apakah tampilan dan alur aplikasi ini membantu Anda dalam melakukan pembelian dengan lebih cepat dan mudah?



2. Apakah Anda merasa mudah menemukan dan memilih jenis dekorasi yang sesuai dengan kebutuhan Anda?
3. Apakah informasi yang Anda butuhkan tentang dekorasi seperti foto, harga, dan deskripsi tersedia dan mudah dipahami?
4. Apa fitur tambahan yang Anda butuhkan agar proses memilih dan memesan dekorasi menjadi lebih nyaman?
5. Apakah Anda mengalami kesulitan atau kebingungan saat menggunakan tampilan atau navigasi aplikasi ini? Jika ya, di bagian mana?
6. Seberapa puas Anda dengan desain visual dan kemudahan penggunaan aplikasi ini secara keseluruhan?
7. Adakah saran atau ide dari Anda agar tampilan dan pengalaman penggunaan aplikasi ini bisa lebih sesuai dengan kebutuhan Anda?

### 3. Usability Testing

Pada Tabel 3, merupakan data awal dari penilaian oleh responden terhadap kuesioner yang sudah diberikan dan dinilai terhadap keefektifan pada sistem web pemesanan *Miss Eka Dekorasi*.

**Tabel 3. Merupakan Data Asli Awal Yang Di Kumpulkan Terhadap Respon Pengguna Yang Telah Menilai Dari Kuesioner Yang Telah Di Sediakan.**

Skor	Q1	Q2	Q3
1	1	1	1
2	5	5	5
3	2	2	3
4	1	1	1
5	2	2	2
6	1	1	1
7	1	2	2
8	2	4	2
9	1	1	1
10	2	2	2
11	1	1	1
12	1	2	2
13	2	2	2
14	2	2	2

### B. Tahap Spesifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi dan perumusan spesifikasi kebutuhan pengguna yang mencakup tiga aspek utama, yaitu kebutuhan pengguna, keluhan, dan wireframe.

#### 1. Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna (user needs) merupakan bagian yang merangkum kebutuhan dan harapan calon pengguna yang diperoleh melalui proses wawancara. Rincian lengkap mengenai kebutuhan dan keinginan pengguna dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.



**Tabel 4. Daftar Kebutuhan Pengguna**

No	Kategori Kebutuhan	User Needs
1	Pembayaran	Menyediakan metode pembayaran yang lebih praktis seperti QRIS
2	Testimoni & Dokumentasi	Menambahkan testimoni pelanggan, foto hasil dekorasi, dan penjelasan detail
3	Komunikasi	Menyediakan fitur chatbot untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi
4	Pilihan Dekorasi	Menambah variasi pilihan dekorasi agar lebih beragam dan menarik
5	Kinerja Aplikasi	Memastikan aplikasi bebas dari error saat pemesanan atau pemilihan produk
6	Pengembangan Umum	Melakukan peningkatan kualitas sistem secara berkala
7	Kepuasan Pengguna Saat Ini	Sebagian besar pengguna menyatakan sudah puas dan tidak mengalami kendala

## 2. Keluhan Pengguna

Keluhan pengguna (pain point) merujuk pada permasalahan atau hambatan yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi. Pain point ini diperoleh melalui wawancara langsung dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dirasa kurang optimal. Rangkuman keluhan pengguna dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Keluhan Pengguna**

No	Kategori Kebutuhan	Keluhan Pengguna
1	Pembayaran	Metode pembayaran masih terbatas, belum tersedia QRIS
2	Dokumentasi & Informasi	Tidak tersedia foto hasil dekorasi dan penjelasan di lapangan
3	Komunikasi	Tidak ada fitur untuk komunikasi langsung seperti chatbot
4	Pilihan Dekorasi	Pilihan dekorasi dirasa masih kurang bervariasi
5	Kinerja Aplikasi	Terjadi error saat memilih video
6	Informasi Produk	Informasi dekorasi dinilai belum cukup jelas oleh beberapa pengguna

## 3. User Persona



Setelah proses identifikasi target pengguna dan pengumpulan data melalui wawancara serta kuesioner selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun **user persona**. User persona ini dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan sehingga mampu merepresentasikan karakteristik dan kebutuhan responden secara umum.

#### **User Persona – Miss Eka Dekorasi**

Nama : Rina Aulia  
Usia : 27 tahun  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga dan pengelola acara kecil-kecilan  
Domisili : Medan  
Perangkat yang Digunakan : Smartphone (Android)  
Frekuensi Akses Internet : Setiap hari

#### **Tujuan Menggunakan Aplikasi:**

1. Pemesanan dekorasi acara keluarga seperti ulang tahun, lamaran, atau pengajian secara praktis melalui smartphone tanpa perlu datang langsung.
2. Mencari referensi dekorasi yang sesuai dengan tema acara serta menyesuaikan dengan anggaran yang tersedia.
3. Proses pemesanan yang lebih cepat, mudah, dan dapat dilakukan kapan saja.

#### **Tujuan dan Harapan:**

1. Menemukan dekorasi yang sesuai dengan preferensi pribadi, baik dari segi tema, warna, maupun harga.
2. Melihat hasil dekorasi yang pernah dikerjakan sebelumnya sebagai bahan pertimbangan sebelum memesan.
3. Bisa melakukan pemesanan langsung dan membayar dengan metode digital seperti QRIS atau e-wallet agar transaksi lebih praktis.
4. Bisa berkomunikasi langsung seperti chat untuk berdiskusi saat memilih dekorasi.

#### **Keluhan (Pain Points):**

1. Tidak tersedia galeri foto hasil dekorasi di aplikasi sehingga kesulitan memastikan kualitas dekorasi.
2. Tidak ada testimoni dari pelanggan sebelumnya yang dapat menjadi bahan pertimbangan sebelum memesan.
3. Metode pembayaran hanya terbatas pada transfer bank dan belum menyediakan QRIS atau e-wallet.
4. Tidak tersedia fitur chat untuk komunikasi langsung.
5. Terkadang aplikasi mengalami error ketika digunakan.

#### **Kebutuhan:**

1. Tersedia galeri foto hasil dekorasi dan testimoni pelanggan sebagai referensi.
2. Metode pembayaran digital seperti QRIS untuk mempermudah transaksi.
3. Fitur chatbot atau live chat untuk memudahkan komunikasi langsung.



4. Menambahkan variasi pilihan dekorasi agar pengguna memiliki lebih banyak opsi sesuai kebutuhan acara.

### Wireframe

Wireframe merupakan kerangka dasar yang digunakan untuk merancang tata letak elemen atau objek pada halaman aplikasi atau website. Wireframe disusun sebelum pembuatan desain final, dan berfungsi untuk memberikan gambaran awal mengenai struktur dan alur antarmuka sistem pemesanan pada website *Miss Eka Dekorasi*.

## C. Tahap Merancang Solusi Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan desain **User Interface (UI)** berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Desain UI ini disusun mengacu pada wireframe yang telah dibuat, sehingga mampu merepresentasikan alur penggunaan secara visual dan fungsional.

### 1. Panduan Perancangan

Panduan perancangan merupakan pedoman yang digunakan untuk mempermudah dan menyeragamkan proses desain. Panduan ini biasanya mencakup informasi mengenai pemilihan warna, jenis font, ikon, serta bentuk dan gaya tombol yang akan digunakan dalam desain akhir atau purwarupa sistem.



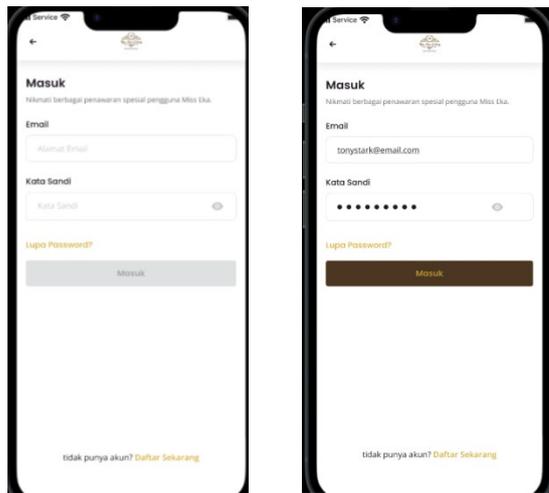
Gambar 2. Panduan Design

### 2. Prrototipe

Pada tahap solusi desain ini, dilakukan perancangan yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna yang diperoleh dari wawancara dan pengisian kuesioner pada tahap sebelumnya. Setelah membuat wireframe, proses dilanjutkan dengan pengembangan desain akhir atau prototipe

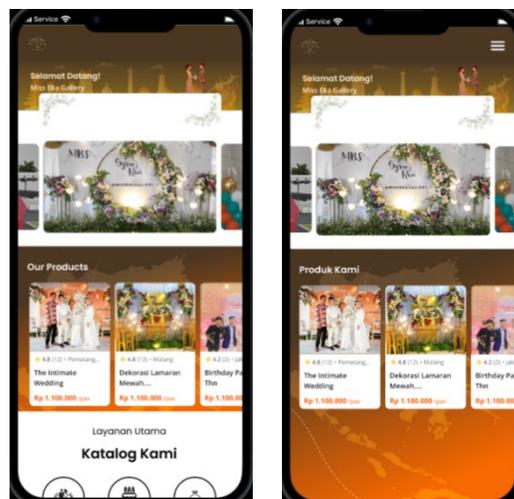
- a. Halaman Login: Halaman ini berfungsi untuk proses pendaftaran pengguna baru, di mana pengguna diminta mengisi data diri seperti nama, alamat email, serta kata sandi guna membuat

akun



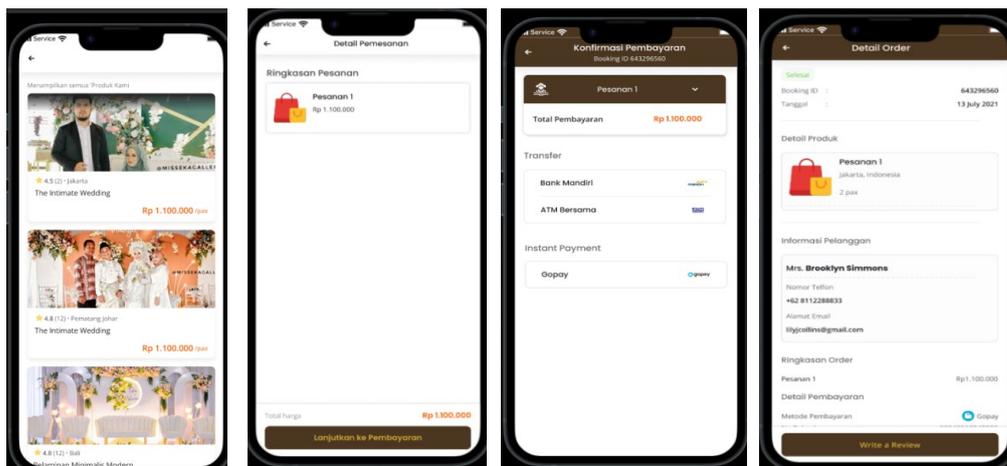
Gambar 3. Tampilan daftar dan login

- b. Tampilan beranda : Halaman ini berfungsi tampilan awal yang muncul setelah pengguna berhasil login. Pada halaman ini terdapat berbagai fitur yang disediakan dalam sistem pemesanan produk.



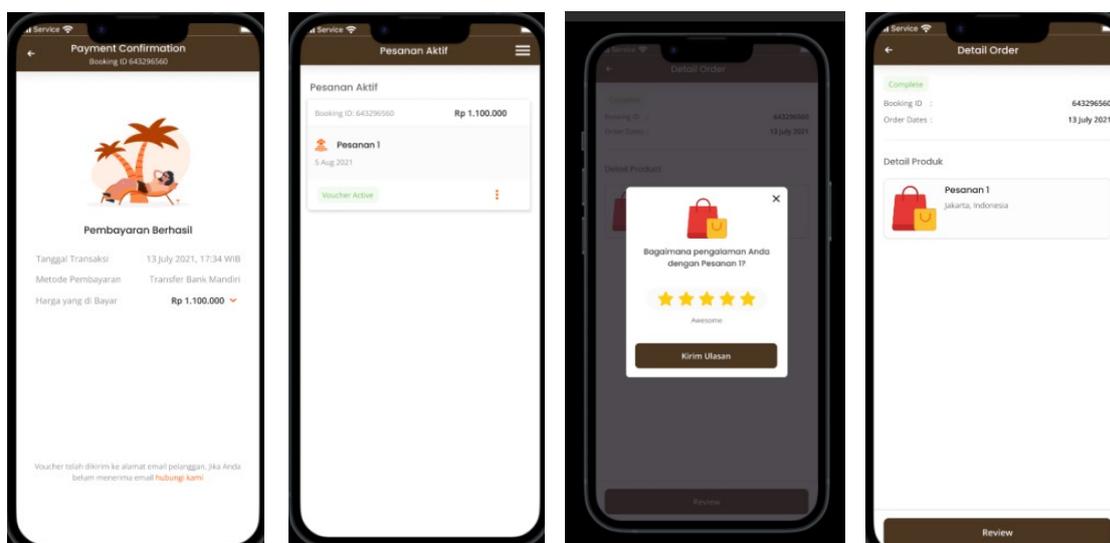
Gambar 4. Tampilan Produk dan Arsip Produk

- c. Tampilan Pesanan dan Rangkuman Pesanan : permintaan dari pelanggan untuk membeli suatu produk, yang umumnya dicatat dalam dokumen resmi seperti purchase order. Dokumen tersebut memuat informasi penting, seperti nama produk, jumlah, harga, serta ketentuan pengiriman. Sebagai langkah awal dalam transaksi antara pembeli dan penjual, proses pesanan dirangkum dalam sebuah sistem yang mencakup status pesanan, metode pembayaran, dan informasi pengiriman, guna memastikan seluruh proses berjalan dengan baik dan memenuhi harapan pelanggan.



Gambar 5. Tampilan Pesanan Customer

- d. Tampilan Daftar Produk souvenir, Detail produk, keranjang Belanja, Pembayaran Produk, Pembayaran Berhasil : Platform e-commerce menyediakan berbagai fitur penting yang dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dalam berbelanja souvenir. Pelanggan dapat melihat Daftar Produk Souvenir yang dilengkapi dengan gambar, deskripsi, dan harga. Setiap produk juga memiliki informasi detail seperti bahan, ukuran, dan fitur lainnya untuk membantu pelanggan dalam membuat keputusan. Setelah memilih produk, pelanggan bisa memasukkannya ke dalam Keranjang Belanja sebagai tempat penyimpanan sementara. Di dalam keranjang, mereka dapat mengubah jumlah barang, menghapus produk, atau melanjutkan ke proses pembelian. Pada tahap Pembayaran, pelanggan diminta mengisi informasi pengiriman dan memilih metode pembayaran. Setelah transaksi berhasil, sistem akan memberikan notifikasi bahwa pembayaran telah diterima dan pesanan sedang diproses untuk dikirimkan



**Gambar 6. Tampilan Daftar Produk souvenir, Detail produk, keranjang Belanja, Detail Pesanan Produk, Pembayaran Produk, Pembayaran Berhasi**

#### D. Tahap Mengevaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna

Tahap evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna merupakan langkah terakhir dalam proses perancangan UI/UX dengan pendekatan User Centered Design. Pada tahap ini, dilakukan pengujian ulang menggunakan metode yang sama seperti sebelumnya, yaitu Usability Testing dengan pendekatan System Usability Scale (SUS).

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengumpulkan pendapat dan masukan pengguna setelah dilakukan perancangan ulang terhadap sistem. Pengujian dilakukan dengan membagikan prototipe desain yang telah dibuat menggunakan Figma kepada responden yang sama dengan pengujian sebelumnya. Responden diminta untuk mencoba sistem pemesanan produk pada website *Miss Eka Dekorasi* yang telah diperbarui desainnya.

Setelah mencoba sistem tersebut, responden diminta untuk mengisi kuesioner yang sama dengan pengujian sebelumnya, sebagaimana tercantum pada Tabel 1. Kuesioner ini digunakan untuk menilai sejauh mana desain baru telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Adapun aturan pembobotan skor dalam metode SUS adalah sebagai berikut:

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, skor akhir dihitung dengan cara skor responden dikurangi
2. Untuk pertanyaan bernomor genap, skor akhir dihitung dengan cara 5 dikurangi skor responden.
3. Skor akhir SUS diperoleh dari penjumlahan total skor hasil pembobotan, kemudian dikalikan dengan 2,5.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan, data dari responden diolah dan dibobotkan sesuai aturan SUS. Hasil akhir pembobotan dapat dilihat pada

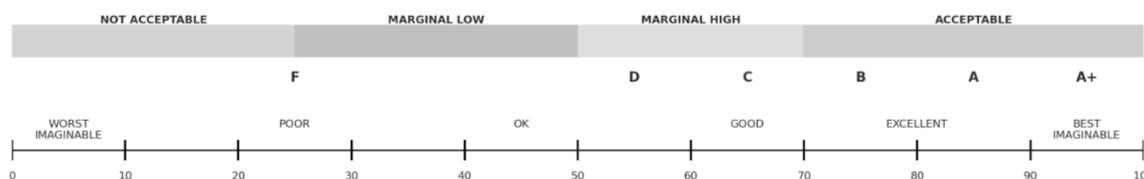
**Tabel 5. Data Hasil Akhir Perhitungan SUS**

Responden	Q1	Q2	Q3	Skor Q1	Skor Q2	Skor Q3	Total Skor	US Skala 0–10
R1	1	1	1	0	4	0	4	33.3
R2	5	5	5	4	0	4	8	66.7
R3	2	2	3	1	3	2	6	50.0
R4	1	1	1	0	4	0	4	33.3
R5	2	2	2	1	3	1	5	41.7
R6	1	1	1	0	4	0	4	33.3
R7	1	2	2	0	3	1	4	33.3
R8	2	4	2	1	1	1	3	25.0
R9	1	1	1	0	4	0	4	33.3
R10	2	2	2	1	3	1	5	41.7
R11	1	1	1	0	4	0	4	33.3
R12	1	2	2	0	3	1	4	33.3
R13	2	2	2	1	3	1	5	41.7



R14	2	2	2	1	3	1	5	41.7
-----	---	---	---	---	---	---	---	------

Gambar Skor Skala SUS



Gambar 7. Skala Interpretasi SUS Parsial (Q1–Q3)

## 6. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan nilai SUS untuk 3 pertanyaan pertama, diperoleh rata-rata skor sebesar 38.69. Dalam skala interpretasi SUS, nilai ini termasuk dalam kategori "Poor" dengan tingkat Acceptability "Not Acceptable". Hal ini menunjukkan bahwa meskipun prototipe desain sistem pemesanan yang digunakan oleh Miss Eka Dekorasi telah mengalami perbaikan, namun secara keseluruhan masih dibutuhkan peningkatan lebih lanjut dari segi usability dan pengalaman pengguna. Evaluasi ini menjadi masukan penting agar sistem dapat lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, baik dari segi tampilan, kemudahan navigasi, maupun efisiensi dalam proses pemesanan produk.

## REFERENSI

- Astuti, S.Ds., MM, Anggi Dwi. 2021. "Kajian Dekoratif Interior Pembatas Ruang Dengan Media Tanaman Hias Pada Rumah Tinggal Dengan Pendekatan Sustainable Desain." *Narada : Jurnal Desain dan Seni* 8(2): 238.
- Azahra Zardan, Ririn Yuliani, Trisna Aprilia, Aqiyah Zulqiyah, and Ibrahim Muhammad Rivani. 2024. "Pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) Dan System Usability Scale (SUS) Dalam Re-Design Proses Pemesanan Makanan Pada Aplikasi Maxim." *Kreatif Teknologi dan Sistem Informasi (KRETISI)* 2(2): 01–07.
- Dirgantara, Universitas, Marsekal Suryadarma, and User Centered Design. 2014. "Penerapan Metode Ucd (User Centered Design) Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Koperasi Karyawan Air Timur Jakarta (Kopkar-Atj)." *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 10(2).
- Fridayanthie, Eka Wulansari, Haryanto Haryanto, and Tsamarah Tsabitah. 2021. "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web." *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 23(2): 151–57.
- Hardinata, Rio Septian, Indri Sulistianingsih, Rian Farta Wijaya, and Astri Mutia Rahma. 2022. "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Rekam Medis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Puskesmas Simeulue Tengah)." *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 5(2): 112–18.
- Hasian, Irene, Adi Segara, and Ishma Safira. 2022. "Perancangan Media Promosi Desain Aplikasi Mobile Tentang Tepung Mocaf Pengganti Tepung Terigu Pada UMKM Arum Ayu Healthy Local Food." *Magenta | Official Journal STMK Trisakti* 6(02): 931–41. <https://magenta.trisaktimultimedia.ac.id/magenta/index.php/magenta/article/view/87>.



- Hermansyah, Hermansyah, Sri Wahyuni, and Ahmad Akbar. 2022. "Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis Web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall." *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 9(2): 515.
- Puspita, Desi, and Siti Aminah. 2018. "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEWIRAUSAHAAN PEDESAAN BERBASIS WEB MULTIMEDIA." *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)* 3(2): 77–84. <http://jurnal.univbinainsan.ac.id/index.php/jusim/article/view/330>.
- Putra, Iwan Mandala, and Dwi Rosa Indah. 2023. "Implementation of Design Thinking Method in Giwang Sumsel Application." *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer* 3(6): 688–97. <https://www.djournals.com/klik/article/view/872/529>.
- Putra, Reris Pratama, ) Sulistiowati, ) Agus, and Dwi Churniawan. 2023. "Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika." *Jurnal Ilmiah Scroll: Jendela Teknologi Informasi* 11(2): 126–30. <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.phatika>.
- Randi Rian Putra, and Cendra Wadisman. 2018. "IMPLEMENTASI DATA MINING PEMILIHAN PELANGGAN POTENSIAL MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS IMPLEMENTATION OF DATA MINING FOR POTENTIAL CUSTOMER SELECTION USING K-MEANS ALGORITHM." *Journal of Information Technology and Computer Science* 7(5): 1–2. <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgex43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Document s/Policies and Strategies/S>.
- Sugiarto, BA & Hanggarini, P (2010) Persepsi publik atas kinerja multi jalur diplomasi Technology. 2017. "Sugiarto, BA & Hanggarini, P (2010) Persepsi Publik Atas Kinerja Multi Jalur Diplomasi Technology." *Sugiarto, BA & Hanggarini, P (2010) Persepsi publik atas kinerja multi jalur diplomasi Technology* 9(2): 295–304.
- Sulistyowati, Yuni. 2021. "Kesetaraan Gender Dalam Lingkup Pendidikan Dan Tata Sosial." *IJouGS: Indonesian Journal of Gender Studies* 1(2): 1–14.
- Widyasari, Ika Santi, and Tito Yustiawan. 2020. "Manajemen Peralatan Kesehatan Klinik Medical Center PTN Di Jawa Timur." *Jph Recode* 3(2): 95–106. <http://e-journal.unair.ac.id/JPHRECODE>.
- Wulandari, Heni, and Sisi Rosida. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Penjualan Cake Dan Bakery Napoleon." *Seminar Nasional Sosial Humaniora Tekhnologi (Senashtek)*: 573–79.

\*\*\*\*\*

