

RANCANG BANGUN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SEMBAKO BERBASIS WEB PADA TOKO G-STAR MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN

(Design And Development Of User Interface And User Experience For A Web-Based Grocery Application At G-Star Store Using Human-centered Design Method)

Rudolf Rumbiak^{[1]*} Royana Afwani^[1], Budi Irmawati^[1],
^[1]Dept. Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA
Email: olofrumbiak@gmail.com, royana@unram.ac.id, budi-i@unram.ac.id

ABSTRACT

The advancement of information and communication technology (ICT) has notably impacted various sectors, including trade. For grocery stores, effective User Interface (UI) and User Experience (UX) design are vital to ensure technology is user-friendly across different groups. This research applies the Human-Centered Design (HCD) method to develop the UI and UX for the G-Star grocery store web application, focusing on user needs, preferences, and contexts to create an intuitive interface. The research process includes stages such as user needs analysis, prototype design, usability testing, and iterative design based on feedback. Initially, user needs were identified through interviews and surveys, which guided the creation of application prototypes. These prototypes were then tested for usability, and feedback was used to refine and improve the design. The findings demonstrate that HCD principles enhance UI and UX, leading to higher customer satisfaction and loyalty. Implementing HCD improves user efficiency and convenience, contributing positively to the G-Star grocery store's performance. This research provides valuable insights for technology development in the grocery sector and offers practical guidance for designers and developers, encouraging the use of HCD in similar projects.

Keyword : User Interface (UI), User Experience (UX), Human-Centered Design (HCD), User Experience Questionnaire, Website

**Corresponding Author*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak yang signifikan dalam setiap aspek kehidupan manusia di era globalisasi ini [1], termasuk dalam sektor perdagangan. Toko sembako adalah toko yang menjual (bahan pokok) berbagai macam kebutuhan pokok masyarakat pada umumnya tanpa kebutuhan dasar masyarakat bisa terganggu karna bahan pokok ini yang paling utama [2]. Dalam kondisi ini, desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User*

Experince/UX) menjadi bagian yang esensial untuk memastikan bahwa teknologi yang dirancang dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh berbagai kelompok pengguna.

UI merupakan interaksi antar pengguna dan sistem melalui perintah seperti konten dan memasukkan data, sedangkan UX adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem [3]. Salah satu media manusia berinteraksi dengan komputer adalah menggunakan media desain antar muka. Sementara pengalaman pengguna UX mencakup respon dan persepsi pengguna

terhadap penggunaan sistem, produk, dan jasa. Desain UI/UX yang memenuhi kebutuhan dan preferensi demi menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.

Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan UI dan UX adalah metode *Human-Centered Design* (HCD). metode *Human-Centred Design* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. *Human Centered Design* adalah sebuah proses desain interface yang berfokus terhadap tujuan kegunaan, lingkungan, tugas karakteristik pengguna dan alur kerja di dalam desainnya. metode HCD dapat membantu *user* untuk mencapai tujuan untuk bisa menggunakan desain sebagai mana mestinya. *Human Centered Design* (HCD) merupakan sebuah cara untuk mengembangkan sebuah sistem menjadi lebih bermanfaat dan interaktif [4].

Dalam konteks toko sembako, penerapan HCD dapat membantu dalam merancang platform digital yang tidak hanya fungsional tetapi juga mudah digunakan oleh berbagai segmen masyarakat, termasuk mereka yang mungkin tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat. Dengan demikian, penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan prinsip-prinsip HCD dapat meningkatkan kualitas UI dan UX pada toko sembako, serta dampak terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Pada toko sembako sedang menghadapi tantangan dalam merancang sistem yang tidak hanya fungsional tetapi juga ramah pengguna, terutama bagi kelompok dengan latar belakang teknik yang beragam. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk merancang dan membangun *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi sembako berbasis Web ada toko G-Star dengan menggunakan metode *Human Centered Design*. Dengan menerapkan Prinsip-prinsip HCD, diharapkan aplikasi sembako ini dapat meningkatkan kualitas interaksi dan kepuasan pelanggan, serta memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan teknologi sektor perdagangan sembako.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Jurnal Terkait

Dalam rentang waktu lima tahun terakhir (2019 – 2024), terdapat berbagai macam penelitian yang berkaitan dengan toko sembako serta perancangan *User Interface*

dan juga *User Experience* menggunakan metode *Human Centered Design* berikut adalah beberapa penelitian terkait yang akan dijadikan sebagai bahan referensi guna mendukung penulis untuk melakukan penelitian:

- a. Desain UI/UX Sistem Informasi Kerjasama International Universitas Mataram menyatakan bahwa Perancangan UI/UX website kerjasama Universitas Mataram menggunakan metode design thinking dengan pendekatan terhadap pengguna, melalui tahapan pengujian usability, memperoleh skor akhir 85 (grade "A+", Adjective "Good"), serta masuk dalam kategori "acceptable" dalam interpretasi skor *System Usability Scale* (SUS). Pada pengujian konsep menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), pengguna memberikan nilai 6 dan 6.5 pada tingkat kegunaan, kemudahan, dan kepuasan terhadap UI/UX sistem kerjasama Universitas Mataram.
- b. Desain UI/UX *prototype* SPP metode *Human Centered Design* menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap tahapan metode *Human Centered Design* yang sudah dikerjakan pada Desain UI/UX SPP pada SMP Islam Al-Muttaqin, dapat diperoleh beberapa kesimpulan. Hasil *usability* yang telah dilakukan terhadap Desain UI/UX SPP pada SMP Islam Al-Muttaqin yang telah di desain yaitu pada *effectiveness* mendapatkan skor sebesar 93%, pada *learnability* mendapatkan skor 90%, dan pada *satisfaction* mendapatkan skor 87,8%. Ketiga hasil tersebut menunjukkan hasil yang sangat baik dan dinyatakan berhasil.
- c. Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi pengelolaan Keuangan BUM Desa Di Kek Mandalika Menggunakan *Design Thinking* (Studi Kasus : Desa Kuta) menyatakan Melalui hasil pengujian usability menggunakan *system usability scale* didapatkan skor senilai 72,5. Sesuai dengan interpretasi skor *system usability scale* masuk ke dalam kategori "acceptable" dalam acceptability ranges dan kategori "C" pada *grade scale* yang berarti "Good" dalam *adjective ratings*.

2.2 Teori Penunjang

a. User Interface (UI)

Merupakan penghubung antara pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sesuai keperluan dan kemauan pengguna dengan berbagai pertimbangan yang akan membuat sistem dapat digunakan dengan baik dan tepat [5].

b. User Experience (UX)

Mempertimbangkan setiap kemungkinan dari setiap tindakan yang mungkin akan dilakukan oleh pengguna dan memahami setiap langkah yang dilakukan pengguna dalam melakukan proses [6].

c. Human Centered Design (HCD)

Merupakan salah satu metode perancangan desain interface yang berfokus pada bentuk- bentuk aktifitas yang dilakukan oleh manusia atau pengguna [7]

d. User Experience Questionnaire

Merupakan metode yang menggunakan kuesioner untuk menguji dan mengevaluasi tingkat *User Experience* dimana pada (UEQ) Memiliki enam skala pengukuran yaitu *attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation* dan *novelty* [8].

e. Figma

Figma merupakan *software* grafis gratis kolaboratif yang sangat mendukung untuk desain antar muka yang terdapat pula fitur untuk membuat *prototype*. Baik aplikasi *mobile*, maupun *website*. Figma bisa digunakan disistem operasi *windows, linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet [9].

f. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya [10].

g. Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman website beserta file pendukung, meliputi *file* gambar, video, serta *file* Digital lainnya yang tersimpan pada sebuah web *server*, *Website* umumnya hanya dapat diakses melalui jaringan Internet. *Website* adalah sekumpulan *folder* dan *file* yang didalamnya berisi banyak perintah serta fungsi- fungsi tertentu. *Website* terdiri dari 2 jenis yaitu statis dan dinamis [11].

h. System Usability Scale

System Usability Scale adalah alat untuk mengukur seberapa muda suatu sistem atau digunakan. SUS terdiri dari 10 -pertanyaan yang dinilai pengguna dengan skala 1 sampai 5, dimana 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju. Hasil dihitung untuk memberikan skor dari 0 hingga 100, menunjukkan seberapa baik kegunaan sistem tersebut [12].

3. TINJAUAN PUSTAKA

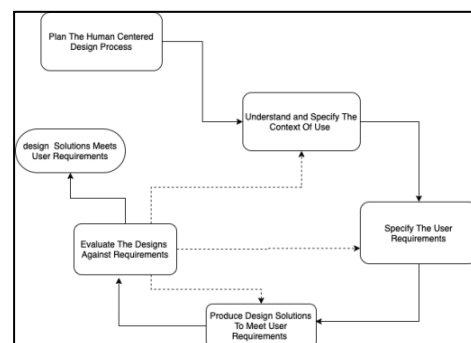
3.1 Bahan Penelitian

Berbagai bahan dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Berbagai literatur yang berasal dari jurnal, buku elektronik, serta penelitian yang relevan.
- Sebarkan kuesioner menggunakan Google form untuk mengetahui kendala saat berbelanja di toko G-star.
- Daftar pertanyaan wawancara pemilik toko G-star.
- Aplikasi Web *design* Figma
- Aplikasi pengujian kegunaan *System Usability Scale*.

3.2 BAHAN PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode perancangan *Human-Centered Design*. Berikut merupakan tahapan perancangan yang diilustrasikan pada gambar 1.



Gambar 1. alur penelitian

Gambar di atas menampilkan tahapan-tahapan alur dari metode *human-centered design*, yang terdiri dari :

- Tahap yang pertama yaitu *Plan The Human Centered Design Process* atau merencanakan proses desain dengan tujuan mengembangkan UI dan UX yang efisien.

- b) *Understand and Specify The Context of Use.* Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, survei, dan observasi langsung di toko. Analisis data untuk memahami kebutuhan pengguna dan identifikasi kondisi penggunaan aplikasi.
- c) *Specify User Requirements.* Membuat persona pengguna dan skenario penggunaan. Tentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional seperti pencarian produk dan navigasi yang intuitif.
- d) *Produce Design Solutions.* Yaitu membuat *wireframe* dan *mockup* menggunakan alat desain seperti Figma. Kembangkan prototipe interaktif dan lakukan uji coba awal untuk memastikan kebutuhan dasar pengguna terpenuhi.
- e) *Evaluate Design Against Requirements.* Yaitu melakukan pengujian kegunaan dengan pengguna sesungguhnya. Kumpulkan umpan balik dan analisis hasil uji coba untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna.
- f) *Designed solution meets user requirements.* Pada tahap terakhir ini jika desain memenuhi kebutuhan pengguna, maka desain dianggap selesai. Jika tidak, lakukan iterasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain.

3.3 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi sumber-sumber seperti buku dan jurnal yang relevan dengan permasalahan penelitian guna memperkuat argumentasi dan mempersiapkan diri sebelum melakukan pengamatan dan observasi lapangan.

3.4 Human-Centered Design

Dalam implementasi, metode *Human Centered Design* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

3.4.1 Plan the Human Centered Design Proccess

Pada tahap awal ini, dilakukan perencanaan desain berbasis pengguna untuk aplikasi web toko sembako G-Star dengan fokus mengembangkan UI/UX yang efisien dan mudah digunakan, serta melakukan studi

pustaka untuk memperoleh pemahaman mendalam dari jurnal- jurnal terkait dan teori-teori pendukung

3.4.2 Uderstand and specify The Context of Use

Tahap kedua melibatkan pemahaman dan spesifikasi konteks penggunaan aplikasi web toko sembako G-star. Aktivitas yang dilakukan mencakup pengumpulan data melalui wawancara, survei, dan observasi langsung di toko sembako G-Star untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, analisis data dari survei dan observasi saat pengguna berbelanja serta identifikasi lingkungan pengguna untuk menentukan kondisi dimana aplikasi akan digunakan termaksud jenis perangkat (desktop, tablet, atau ponsel) dan situasi penggunaan (dirumah, di perjalanan, dsb).

- a. Observasi
 Observasi adalah metode pengumpulan data diaman peneliti mengamati subjek dalam lingkungan alaminya tanpa campur tangan. Tujuannya adalah untuk memahami perilaku dan interaksi secara mendalam[13]. Observasi yang dilakukan pada toko G-Star dimana dari observasi yang dilakukan pada tanggal 15 juni 2023. Untuk mengetahui proses jual beli dan didapatkan bahwa terdapat berbagai rak yang tersusun untuk menyusun dan membagi setiap barang yang dijual. misalnya, rak yang khusus untuk minyak, beras dan lainnya yang disusun didalam satu rak dan sebagainya. lingkungan toko sangat bersih dikarnakan sering dibersihkan, pengamatan karyawan sangat ramah dan cepat dengan pertanyaan pelanggan.
- b. Survei
 adalah cara mengumpulkan informasi dari kelompok orang yang dipilih [14]. informasi ini bisa tentang berbagai topik yang menarik. Survei bisa dilakukan dengan kuestioner, dan wawancara, atau pengamatan langsung.

TABEL I. SURVEI PELANGGAN

NO	PERTANYAAN
1	Seberapa puas anda dengan keseluruhan pengalaman berbelanja di toko sembako G-Star ?
2	Seberapa puas anda dengan kualitas layanan yang diberikan oleh toko sembako G-Star

NO	PERTANYAAN
3	Bagaimana penilaian anda terhadap keberhasilan dan penataan produk di rak tokosembako G-Star ?
4	Apakah anda merasa harga produk ditoko G-star sesuai dengan kualitasnya ?
5	Seberapa cepat dan efisiensi pelayanan pada toko Sembako G-Star ?

c. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dimana peneliti berbicara langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi mendalam[15]. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari observasi dan survei sebelumnya. pertanyaan dapat di lihat dari tabel 2 yang berada dibawah.

TABEL 2. WAWANCARA PEMILIK TOKO

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana anda mendeskripsikan alur proses jual beli di toko anda ?
2	Bagaimana anda menangani keluhan pelanggan tentang jual beli ?
3	Bagaimana cara anda memastikan bahwa pelanggan dapat dengan mudah menemukan barang yang ingin dibeli ?
4	Bagaimana anda memastikan bahwa toko tetap efisien saat mengalami lonjakan pelanggan ?

Dari pertanyaan diatas didapatkan hasil wawancara yang dimana penulis memasukan hasilnya pada tabel 3 yang berada di bawah.

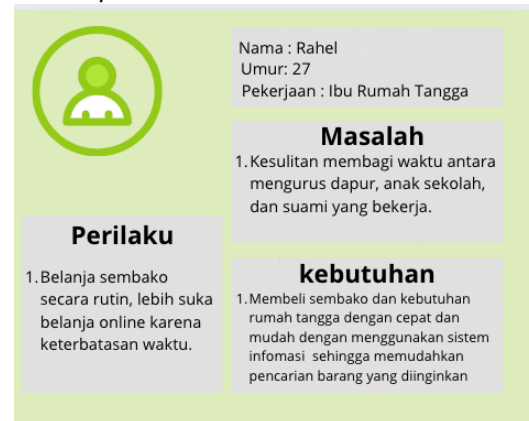
TABEL 3. HASIL WAWANCARA

NO	JAWABAN
1	Pelanggan masuk, mencari produk, dibantu karyawan jika tidak menemukan barang yang diinginkan, jika sudah ditemukan lalu segera menuju kasir untuk membayar lalu meninggalkan toko.
2	Melalui kotak saran
3	Produk diatur rapi dan tertata dengan jelas, dan karyawan siap membantu jika mengalami kesulitan.
4	Menambah karyawan dan juga melihat alur dari pembelian oleh pelanggan.

3.4.3 Specify User Requirements

Setelah memahami konteks pengguna, langkah-langkah berikut meliputi penyusunan personal pengguna berdasarkan data yang dikumpulkan, pengembangan skenario penggunaan untuk menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi dalam berbagai situasi, serta penentuan kebutuhan fungsional dan non-fungsional seperti pencarian produk, navigasi intuitif dan proses *check out* yang lancar.

a. User persona



Gambar 2 . User Persona.

Merupakan representasi fiktif dari pengguna ideal suatu produk dan layanan, berdasarkan data nyata[16]. Dimana berisi tentang, Nama, umur, Pekerjaan, masalah, kebutuhan perilaku.

3.4.4 Produce Design Solutions

Pada tahap ini, solusi desain untuk aplikasi web toko sembako G-Star Mulai diproduksi dengan aktifitas meliputi pembuatan *wireframe* dan *mockup* menggunakan alat desain seperti figma, pengembangan *prototype* interaktif untuk menguji interaksi pengguna, dan uji coba awal secara internal untuk memastikan *prototype* memenuhi kebutuhan dasar pengguna sebelum diujikan lebih luas.

a. Perancangan Solusi

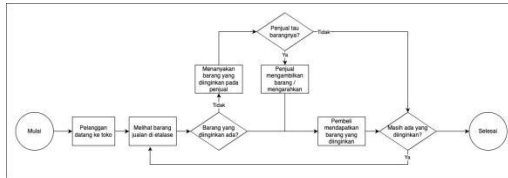
Rancangan solusi bisa dilihat pada tabel 4 serta gambar 2, 3, dan 4.

TABEL 4. PERANCANGAN DAN SOLUSI

PERMASALAHAN	PERANCANGAN SOLUSI
Toko G-Star tidak memiliki website untuk	Menciptkan website sebagai penghubung antara pemilik

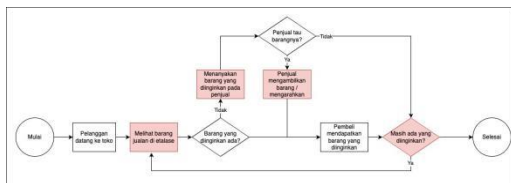
PERMASALAHAN	PERANCANGAN SOLUSI
memberitahukan jumlah barang yang ada dan juga jumlah stok yang masih ada	dan pelanggan

sehingga tidak membuang waktu berbelanja pada toko G-Star.



Gambar 2. User Journey Map.

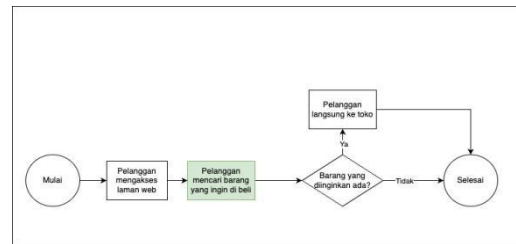
Pada gambar 2 diatas merupakan alur pembelian pada toko G-Star dimana mulai pada saat pelanggan masuk ke toko, langsung mencari barang yang inginkan, jika barang yang diinginkan ada maka, langsung kepada kasir dan melakukan transaksi pembayaran lalu meninggalkan toko tersebut sedangkan jika barang yang diinginkan tidak ditemukan maka maka ada proses bertanya kepada pemilik atau karyawan toko dan jika barang yang diinginkan atau dicari ada maka akan diarahkan kepada barang tersebut. Jika tidak ada maka, pembeli akan menanyakan ada barang lain yang ingin dibeli, jika tidak ada lagi maka pembeli akan meninggalkan toko.



Gambar 3. User paint point.

Pada gambar 3 merupakan hasil pengamatan dari permasalahan yang ada. Dimana terdapat masalah yaitu melihat barang di etalase, menanyakan barang yang diinginkan jika tidak terlihat pada etalase, penjual mengambil barang atau menunjukan arah barang yang ingin dicari, dan menanyakan masih ada barang yang diinginkan sehingga sangat membuang waktu berbelanja.

Pada Gambar 4 berisi tentan solusi dari permasalahan yang ada pada gambar 3 diatas yaitu pelanggan mencari barang yang ingin dibeli dengan melihat website toko sebelum berpergian ke toko G-Star. Sehingga mengetahui barang yang diinginkan ada atau tidak ada dan jika ada stoknya sisa berapa



Gambar 4. Solusi konsep.

b. Userflow

Userflow adalah diagram yang menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu aplikasi atau website[17]. Ini sangat membantu merencanakan dan memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan komputer. Saat menggunakan aplikasi pengguna memiliki tujuan yang hanya bisa dicapai dengan serangkaian tertentu. oleh karna itu dibutuhkan Userflow yang jelas untuk mempermudah pengguna untuk mencapai tujuan.

c. Wireframe

Tahap berikutnya adalah merancang wireframe yang merupakan desain kasar dari antarmuka pengguna yang menunjukkan tata letak elemen seperti tombol dan menu tanpa detail visual[18].

3.4.5 Evaluate Design Against Requirement

Tahap terakhir adalah evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. lakukan pengujian kegunaan dengan pengguna sesungguhnya kumpulan umpan balik dan analisis hasil uji coba untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna.

3.4.6 Design Solution Meets User

Setelah evaluasi, jika solusi desain memenuhi prasyarat pengguna, desain dianggap selesai. Namun, jika tidak, dilakukan iterasi dengan langkah-langkah berikut yaitu: melakukan pengujian penggunaan langsung dengan pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan area yang diperbaiki, mengumpulkan umpan balik dari pengguna melalui wawancara atau kuisisioner untuk mengevaluasi pengalaman mereka, dan menganalisis hasil uji coba untuk menilai sejauh mana desain memenuhi kebutuhan

pengguna serta menyusun daftar perbaikan yang dibutuhkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

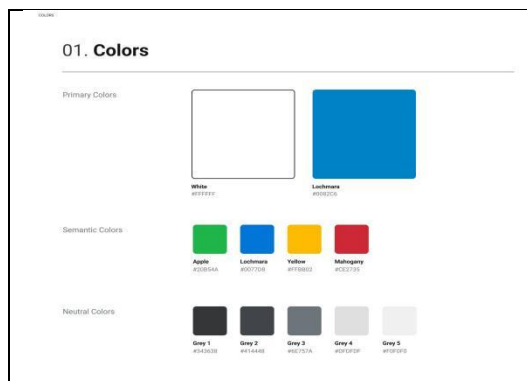
Pada bab ini menjelaskan tahapan lanjutan yaitu *design solution: syle guide, sidemap, high fidelity design* dan pengkodean hingga menjadi *high fidelity prototype*. hasil pengujian *System Usability Scale* digunakan untuk memperbaiki penelitian selanjutnya.

4.1 Design Solutions

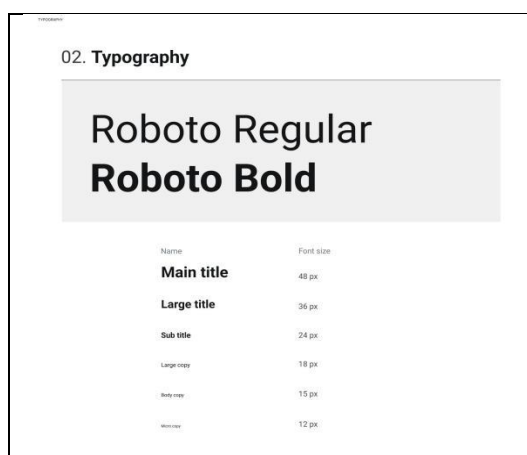
Selanjutnya dibuat *style guide* dan *sitemaps* sebagai acuan dalam pembuatan *High fidelity prototype* yang menyelesaikan masalah dan mempertimbangkan keindahan

4.1.1 Style Guide

Berikut adalah *Style Guide* pada situs toko G-Star, yang mencakup pemilihan warna dan *typography* dibuat secara singkat namun komprehensif.

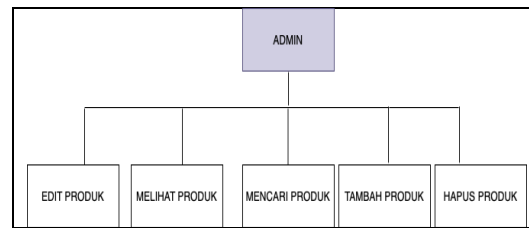


Gambar 5. warna UI

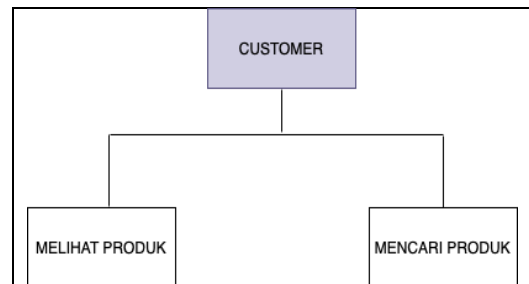


Gambar 6. Typography

4.1.2 Sitemap



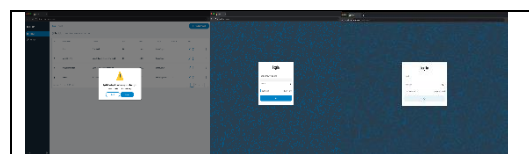
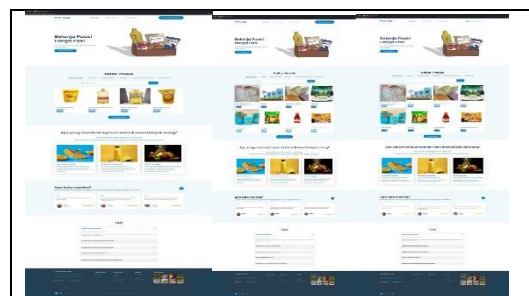
Gambar 7. Sitemap Admin



Gambar 8. Sitemap Customer

4.1.3 High Fidelity Design

Setelah *wireframe* dan *styleguide* diciptakan, Tahap selanjutnya adalah pembuatan *Design high fidelity* yang akan digunakan dalam proses pengkodean untuk membuat *prototype High Fidelity* dalam bentuk *frond end*. *Design High Fidelity* ini mencakup detail visual dan interaktif ang lebih mendekati tampilan aplikasi akhir aplikasi, memastikan setiap elemen sudah sesuai dengan pedoman yang ditetapkan sebelumnya. Berikut ini adalah *Design High Fidelity* yang telah disiapkan, memberikan gambaran jelas dan akurat tentang antarmuka pengguna akhir.



Gambar 9. Design high fidelity

Pada gambar 9 diatas merupakan *User Interface* pada toko G-Star dimana

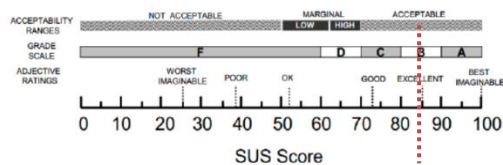
menampilkan *home page* yang berisikan produk yang tersedia, harga, stok ,FAQ, komentar masyarakat terhadap *website* atau harga serta semua yang berkaitan dengan toko. Terdapat juga bagian *home page* untuk admin dimana, pada *home page* tersebut terdapat bagian atau tugas admin untuk menghapus , menambah dan juga mengedit produk yang dijual.

4.2 Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini, dilakukan pengujian *prototype High Fidelity Front-End*. Untuk memastikan bahwa *prototype* yang dikembangkan memenuhi kebutuhan dan spesifikasi yang ditetapkan sebelumnya.

4.2.1 Pengujian System Usability Scale

Score Akhir asil perhitungan *Usebility* menggunakan metode *System Usebility Scale* (SUS) adalah 82,5. *Score* ini termasuk dalam rentang “*accapable*” berskala nilai B, dan mendapatkan adjective rating “*Excellent*”.



Gambar 9. Nilai kuesioner SUS.

Dapat dilihat pada gambar diatas menunjukan bahwa nilai dari hasil kuisisioner SUS adalah *Excellent*.

4.2.2 Pengujian User Experience Questionnaire

TABEL 5 .(UEQ)

Kategori	Rata-Rata	Penilaian
Daya Tarik	1.93	<i>Excellent</i>
Kejelasan	1.80	<i>Good</i>
Efisiensi	1.80	<i>Good</i>
Ketepatan	1.90	<i>Excellent</i>
Stimulasi	1.75	<i>Excellent</i>
Kebaruan	1.60	<i>Good</i>

4.3.2 Qualitative Feedback

setelah pengujian responden memberikan beberapa saran evaluasi sebagai berikut:

1. Membuat fitur pembayaran via online
2. Menambah animasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan hasil evaluasi dari *User Interface* dan *User Experince* maka didapatkan kesimpulan bahwa :

1. Pada hasil pngujian *User Experince Questionnaire* dapat dilihat bahwa pengguna dapat melihat informasi dengan jelas hal tersebut dapat dilihat dari hasil UEQ dengan nilai kejelasan 1.80.
2. Pengujian yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* dan mendapatkan hasil yaitu 82,5 dimana masuk dalam kategori “*accapable*”.

5.2 Saran

Dalam perancangan ini terdapat berbagai saran dimana akan berfungsi dan membantu dalam pengembangan UI/UX pada toko G-Star sebagai berikut :

1. Pergunakan elemen desain yang konsisten untuk memperkuat identitas.
2. Mengembangkan fitur yang dapat memudahkan pekerjaan admin dan pencarian barang oleh pelanggan .
3. Desainnya lebih responsif dan pastikan antarmuka bekerja dengan baik diberbagai perangkat dan ukuran layar

TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih kepada Ibu Royana Afwani, S.T., M.T dan Juga Ibu Dr.Eng, Budi Irmawati, S.Kom.,M.T selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan memberi semangat kepada saya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. A. Subagio and A. M. N. Limbong, "Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Aktivitas Pendidikan," *Journal of Learning and Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 43-52, June 2023, doi: 10.33830/jlt.v2i1.5844.
- [2] A. Fitriyah, K. Kaslani, E. Tohidi, Mulyawan, and Fathurrohman, "Optimasi Pola Pembelian Toko Sembako dengan Algoritma FP-Growth," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 1129, Feb. 2024.
- [3] Y. P. Savira, I. V. Papatungan, and B. Suranto, "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam

- rancangan Aplikasi Placeplus," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.
- [4] I. G. P. A. P. Wulantari, N. K. A. Wirdiani, and P. W. Buana, "Penerapan Metode Human Centered Design dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X)," *JITTER - Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, vol. 2, no. 3, Dec. 2021.
- [5] Brooke, J. (1996). *SUS: A quick and dirty usability scale*. In *Usability Evaluation in Industry*. CRC Press.
- [6] Nugroho, H., & Supriyanto, S. (2018). *Desain Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dalam Sistem Informasi: Teori dan Praktik*. Graha Ilmu.
- [7] Wibowo, A., & Yuliana, M. (2019). Implementasi desain antarmuka pengguna pada aplikasi e-commerce menggunakan prinsip user-centered design. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 7(2), 123-135
- [8] Rachmawati, I., & Hadi, S. (2019). Penerapan kuesioner User Experience (UEQ) untuk menilai kualitas antarmuka aplikasi mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 16(2), 112-121.
- [9] Pratama, Arief Budi, and Rani Setiawan. "Pemanfaatan Figma untuk Desain Antarmuka Aplikasi Mobile: Studi Kasus dan Penerapan." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 13, no. 1, 2021, pp. 45-56.
- [10] Widodo, W., & Santosa, I. (2020). Proses perancangan sistem informasi berbasis web: Teknik, arsitektur, dan keterbatasan. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 14(1), 23-34.
- [11] Hadi, A., & Utami, R. (2019). Pemahaman konsep website: Statis, dinamis, dan struktur file pendukung. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 11(1), 55-65.
- [12] Kurniawan, D., & Nugroho, Y. (2020). Penggunaan System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi berbasis web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 45-59.
- [13] Sari, R. A., & Hidayat, T. (2021). Metode observasi dalam penelitian sosial: Studi kasus pengamatan perilaku dalam konteks lingkungan alami. *Jurnal Penelitian Sosial dan Kemanusiaan*, 17(1), 45-57.
- [14] Prasetyo, B., & Dewi, S. (2021). Teknik pengumpulan data melalui survei: Studi kasus pengumpulan informasi dari kelompok terpilih. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 25(1), 23-34.
- [15] Sari, M. N., & Yuliana, R. (2022). Teknik wawancara dalam pengumpulan data penelitian kualitatif: Studi kasus dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 28(1), 75-88.
- [16] Santoso, R., & Pratama, E. (2020). Penggunaan diagram user journey dalam merancang pengalaman pengguna aplikasi mobile. *Jurnal Desain dan Teknologi Informasi*, 11(2), 45-58.
- [17] Setiawan, Budi, and Heru Wibowo. "Tahapan Desain Antarmuka Pengguna: Fokus pada Pembuatan Wireframe untuk Aplikasi Web." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 15, no. 1, 2021, pp. 56-67.