

Desain User Interface Dan User Experience Untuk Pengelolaan Laundry Sepatu Dengan Metode User Centered Design

Sonny Samudera Iman¹, Erwin Sutomo², Titik Lusiani³

- 1) Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, email: 17410100072@dinamika.ac.id
- 2) Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, email: sutomo@dinamika.ac.id
- 3) Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, email: lusiani@dinamika.ac.id

Abstrak

UKM Sepatu ABS memiliki platform untuk mempromosikan dan memberikan informasi melalui media Instagram dan WhatsApp. Proses ini menyebabkan kurang diperhatikannya pengguna, karena media Instagram masih kurang akurat dalam menyampaikan informasi dan konteksnya terbatas, karena hanya memuat foto dan video, proses mencuci sepatu tidak terlihat secara langsung. Selain itu, karyawan harus menghubungi setiap pelanggan selama setiap pencucian. Berangkat dari hal tersebut pemilik UKM Sepatu ABS ingin membuat sistem berbasis web yang dapat menampilkan informasi dan pemesanan sepatu cuci. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan developer membuat website berdasarkan desain user interface dan user experience yang telah dibuat. Model yang digunakan UCD karena merupakan proses yang berpusat pada pengguna, dimana metode ini memperhitungkan kebutuhan, tujuan, dan input pengguna saat membuat produk digital. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan desain yang telah melalui 2 iterasi.

Kata Kunci: *User Centered Design, User Interface, User Experience*

PENDAHULUAN

Hasil wawancara pengguna diketahui pelaku usaha menengah ABS Shoes melalui Instagram atau orang-orang disekitarnya, sehingga pemasaran masih menggunakan media Instagram untuk merespon dan melayani pelanggan. Instagram memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pemasaran UKM. Keuntungannya adalah pengguna aktifnya banyak di kalangan milenial atau anak muda, sedangkan kerugiannya adalah media pemasaran foto testimonial terkesan kecil dan kurang spesifik. Kendala selanjutnya adalah sulitnya pelanggan menemukan informasi yang detail dan jelas mengenai harga setiap jenis sepatu serta informasi dan langkah transaksi setiap kali mencuci sepatu. Permasalahan lain yang terjadi adalah pengguna mengeluhkan informasi yang saat ini hanya tersedia melalui

media Instagram yang menurut pengguna media Instagram masih kurang akurat dalam penyampaian informasi dan konteksnya terbatas karena hanya berisi gambar dan video, sepatu tidak terlihat. proses pencucian secara langsung. Permasalahan disini adalah belum adanya panduan UI yang dapat membantu developer mengembangkan sistem berbasis web dimana sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi pada tahap pertama pembangunan sistem yaitu dengan menampilkan UI/UX yang membuat pengguna merasa nyaman dan mudah dipahami, membuat desain UI/UX yang membuat pengguna ingin kembali ke tempat cuci sepatu ini, karena banyak pengguna yang tidak tertarik dengan proses transaksi yang sedang berjalan.

Solusi yang ditawarkan dalam pengembangan bisnis adalah merancang antarmuka pengguna untuk pengembang untuk pengembang dalam proses pembuatan sistem

web dan merancang antarmuka pengguna ini menggunakan model User Centered Design (UCD) karena prosesnya terkait dengan Pengguna, sehingga mereka harus mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan input pengguna saat membuat produk digital. Dengan adanya perancangan ini dapat memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi ABS Shoes. Saat menguji antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, System Usability Scale (SUS) untuk melakukan pengujian desain prototipe melalui penilaian kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan membuat user-centered design (UCD) user-centered design (UCD) user interface design dan user experience untuk website manajemen sepatu ABS Shoes UKM sesuai dengan kebutuhan pengguna. Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi pengembang untuk membuat aplikasi yang responsif dan user-friendly yaitu. Memudahkan pengguna dalam mengakses website sehingga tujuan dapat tercapai dengan memperoleh informasi pemesanan jasa cuci sepatu.

Menurut Utama (2020) Antarmuka pengguna adalah halaman utama atau halaman yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diucapkan, dan dipahami oleh pengguna. Antarmuka pengguna dapat dibuat dalam beberapa langkah:

A. Wireframe

Wireframes merupakan gambaran aplikasi yang pertama yang dibuat dan sederhana (Bank & Cao, 2014). Menurut Erneza Dewi Krishnasari (2018) Gambar rangka merupakan rancangan gambar mudah dibuat saat mendesain web bertujuan menetapkan informasi dan layout konten.

B. Mockup

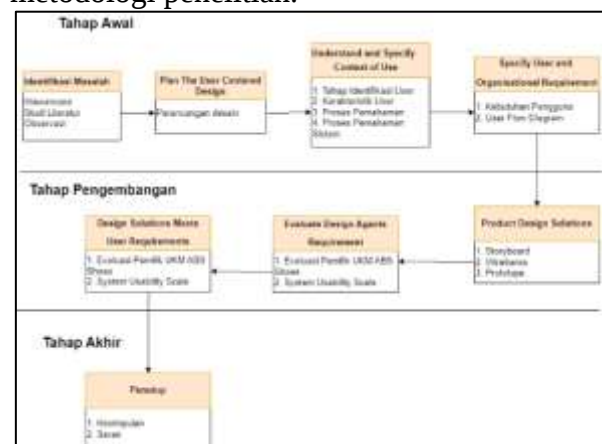
Mockup adalah halaman atau pratinjau dari rancangan desain atau prototipe "datar" yang diberi efek visual sehingga hasilnya sama dengan bentuk sebenarnya. Mockup menunjukkan representasi yang tepat dari gambaran desain yang nantinya ketika diterapkan pada objek nyata (Sabila, Rosely, & Nugroho, 2018).

Metode yang digunakan dalam perancangan desain adalah *user centered design*. Menurut Riko Mangasi Simatupang (2014) *User*

Centered Design (UCD) model dalam pembuatan sistem. Selain itu, pada perancangan *user interface* dan *user experience* *System Usability Scale Test*. Pengujian yang dilakukan dalam menguji rancangan desain yaitu menggunakan Menurut (Brooke, 2013) *System Usability Scale* (SUS) ialah alat mendapatkan informasi dan data dengan melalui media kuesioner sehingga dapat mengukur tingkat persepsi pengguna.

METODE

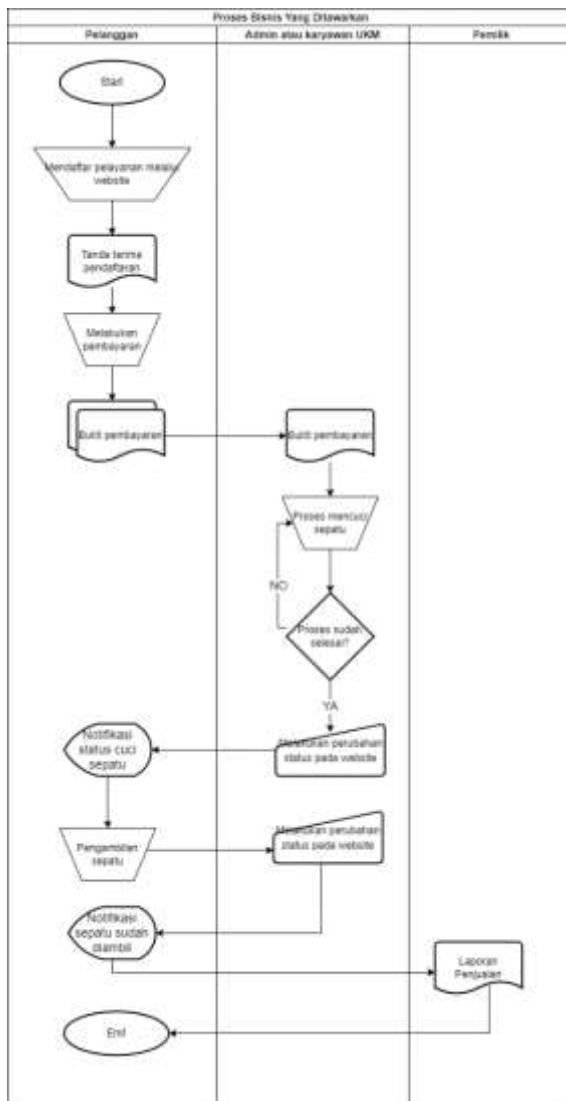
Metodologi penelitian yang digunakan *User Centered Design* (UCD), yang dimana tahapan ini telah meliputi pengumpulan data dan rancangan *prototype User Interface* dan *User Experience*. Berikut adalah alur dari metodologi penelitian.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Proses Bisnis

Proses bisnis merupakan rangkaian aktivitas bisnis atau dapat dikatakan alur transaksi bisnis pada ABS Shoes.



Gambar 2. Proses Bisnis

Plan The User Centered Design

Tahap rancangan dalam pembuatan penelitian desain.

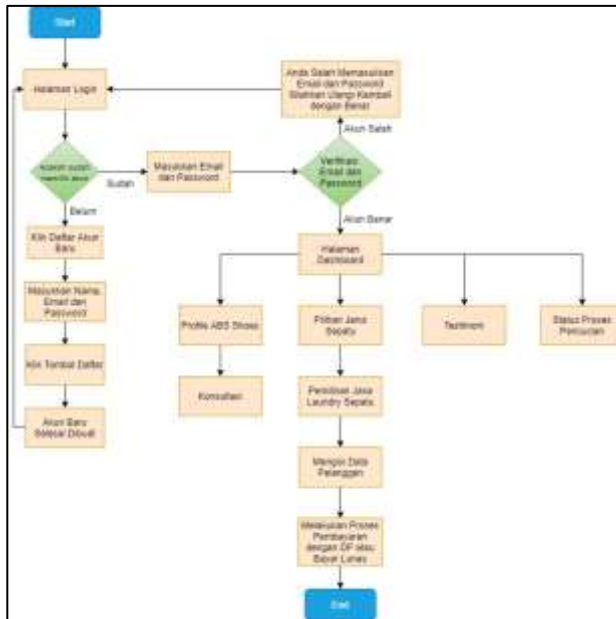
Tabel 1. Plan The User Centered Design

No.	Tujuan	Tahap Perencanaan
1.	Mendapatkan semua informasi yang berhubungan dengan tahap awal merancang <i>prototype</i> UI serta melakukan <i>research</i> mengenai	Tahap merancang <i>prototype User Interface</i> dan <i>User Experience</i> yaitu dengan membuat <i>prototype</i> , <i>storyboard</i> , dan <i>wireframe</i> .

	perilaku pengguna.	
2.	Melakukan penelitian tentang sejauh mana pengguna ikut terlibat dalam proses perancangan <i>prototype User Interface</i> dan <i>User Experience</i> .	Tahap ini referensinya membuat jurnal yang berjudul "Analisis Dan Perancangan <i>Prototype User Interface</i> dan <i>User Experience</i> dengan model <i>User Centered Design</i> (UCD) Pada sistem Sicyca Mobile" tahun 2021
3.	Melakukan pengumpulan informasi pada tahap akhir yang berkaitan dengan desain <i>prototype</i> yang sudah jadi pada ABS Shoes	Melakukan penyebaran kuesioner pada pengguna atau pelanggan yang menggunakan jasa ini, bahwa ada kekurangan pada tahap akhir desain <i>prototype</i> .

User Flow Diagram

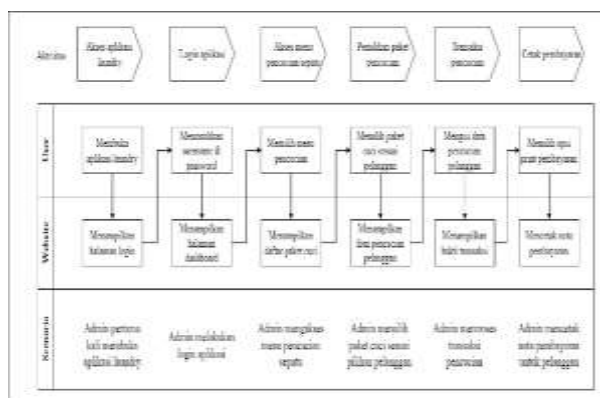
Tahap ini merupakan alur pengguna yang digunakan sebagai gambaran alur sistem atau proses dari sudut pandang pengguna.



Gambar 3. User Flow Diagram

Storyboard

Storyboard menggambarkan skenario pengguna, atau bisa disebut cerita dari awal sampai akhir. Selain itu, storyboard juga berfungsi untuk merencanakan pengambilan gambar secara lebih terstruktur. Storyboard juga berfungsi sebagai panduan dari proses produksi hingga editing, sehingga prosesnya lebih mudah dan hasilnya sesuai.



Gambar 4. Storyboard

HASIL DAN PEMBAHASAN

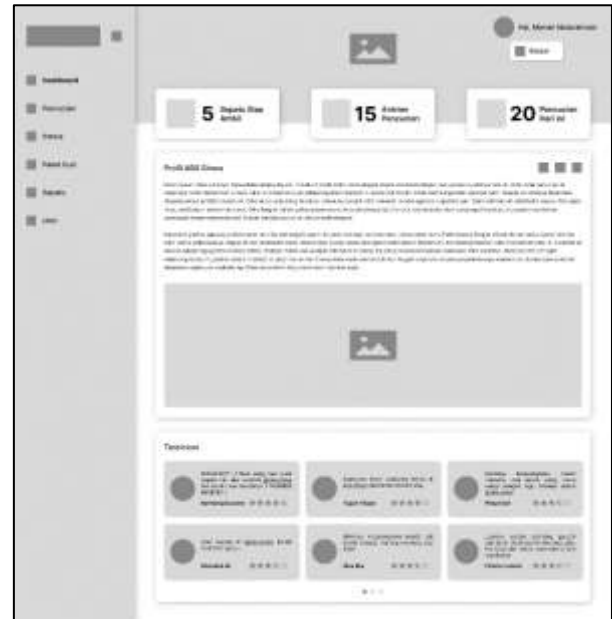
a. Wireframe

Wireframe merupakan kerangka gambar dalam merencanakan pembuatan aplikasi maupun website.

1. Wireframe Dashboard

Wireframe dashboard merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh

admin setelah login kedalam website. Wireframe dashboard berisi detail mengenai jumlah dari setiap proses pencucian.



Gambar 5. Wireframe Dashboard

2. Wireframe landing page

Wireframe landing page merupakan kerangka desain pada tampilan yang ditemui pertama kali oleh customer setelah melakukan login. Pada tampilan ini berisi informasi mengenai ABS Shoes dan pencucian sepatu pada setiap customer.



Gambar 6. Wireframe Landing Page

3. Wireframe Status Cuci

Wireframe status cuci digunakan customer untuk melihat proses pencucian pada setiap sepatu yang telah diserahkan kepada ABS Shoes.

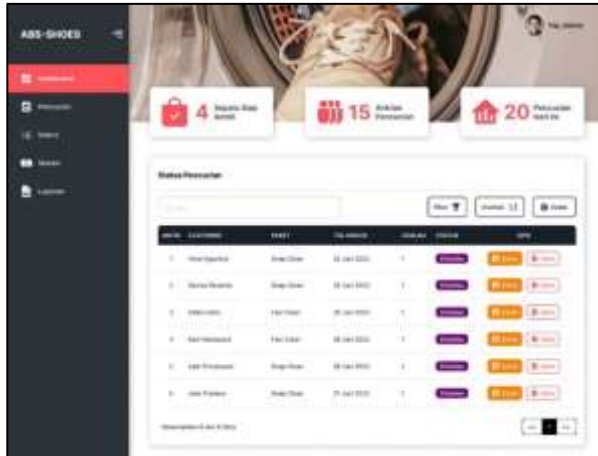


Gambar 7. Wireframe Status Cuci

b. Prototype

1. Prototype Dashboard

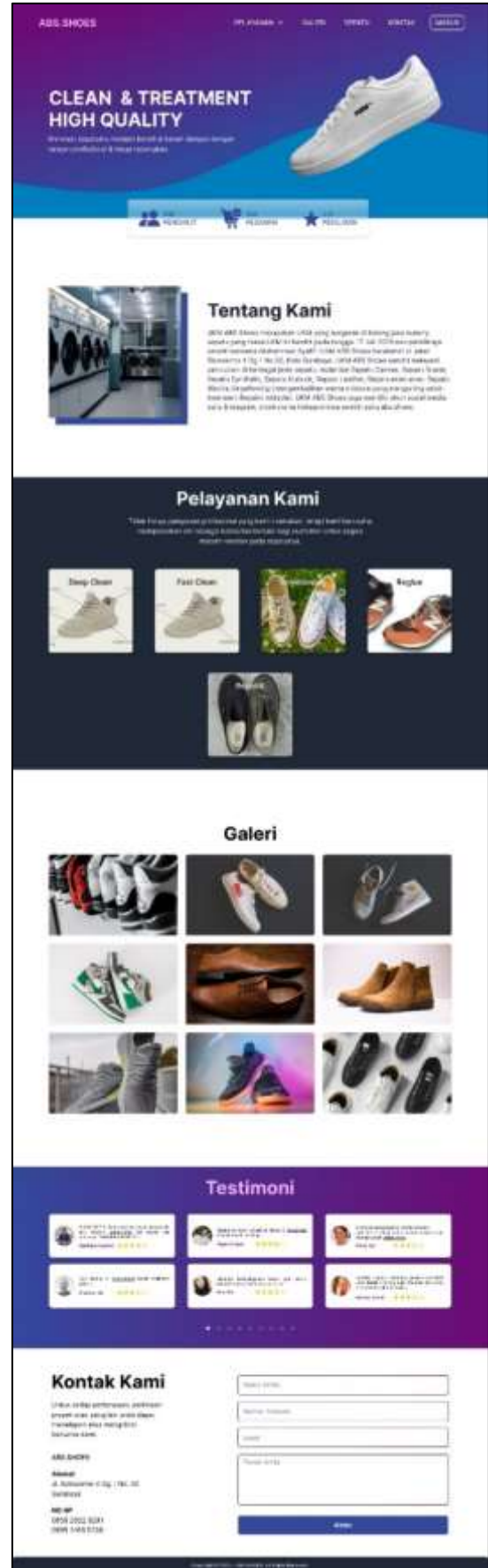
Prototype dashboard pada Gambar 7 merupakan prototype hasil iterasi kedua. Dimana telah melalui tahap pengujian dari pelanggan maupun pemilik ABS Shoes. Perbedaan pada iterasi 1 tampilan dashboard memiliki penjelasan mengenai profil perusahaan dan galeri perusahaan. Pada informasi tersebut memiliki perubahan untuk menghilangkan pada tampilan dashboard dikarenakan pada halaman dashboard digunakan oleh admin atau pegawai ABS Shoes dimana mereka sudah mengetahui mengenai profil ABS Shoes. Selain perubahan dari segi informasi, perubahan warna juga dilakukan dan disesuaikan dengan warna ciri khas ABS Shoes.



Gambar 8. Prototype ABS Shoes

2. Prototype Landing Page

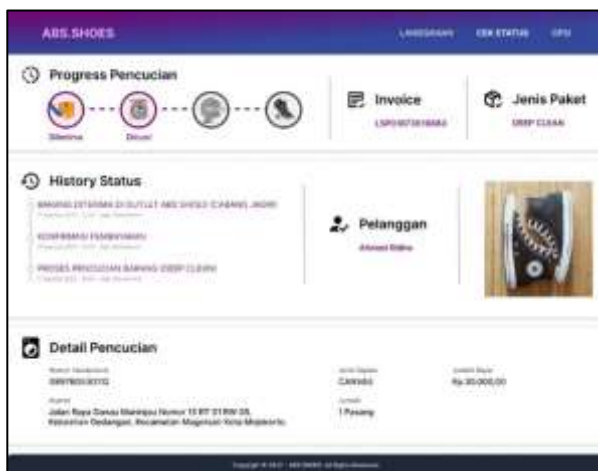
Prototype landing page merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh customer setelah melakukan login. Prototype landing page pada Gambar 8 merupakan prortotype iterasi 2 yang telah melalui tahap pengujian. Perubahan pada iterasi pertama dan kedua terdapat pada layout pelayanan, galeri maupun testimoni.



Gambar 9. Prototype Landing Page

3. Prototype Status Cuci

Prototype status cuci pada Gambar 10 merupakan hasil prototype pada iterasi 2 dimana telah melakukan tahap pengujian. Perbedaan pada iterasi 1 dan 2 pada prototype status cuci sangat besar mulai dari layout dengan progress diletakkan di atas, terdapat history pencucian dengan waktu dan jam secara real time, detail pencucian mengenai customer seperti alamat, telp dan jumlah uang yang dibayarkan.



Gambar 10. Prototype Status Cuci

Evaluate Design Against Requirement

Tahap evaluasi rekomendasi *prototype* dengan melakukan pembagian kuesioner memakai model *System Usability Scale* yang meliputi pertanyaan model SUS selain itu terdapat beberapa revisi mengenai prototype iterasi 1.

Tabel 2. Hasil Brainstorming Pemilik

No	Nama Prototype	Revisi Pemilik UKM ABS Shoes
1	Semua <i>prototype</i> ABS Shoes	Penggunaan warna terlalu banyak ada biru, ungu, oren, pink, hijau, navy (usahakan jangan banyak pilihan warna dan harus konsisten terus warna harus berhubungan dengan warna identik toko).
2	Cek Status Cuci	Pada bagian cek status cuci ada dapat di informasikan lebih

No	Nama Prototype	Revisi Pemilik UKM ABS Shoes
		detail mengenai proses pencucian maupun data customer.
3	Registrasi	Sesuaikan warna pada <i>form</i> daftar lebih condong pink dan hitam (waktu masuk biru dan ungu, navy).
4	Landing Page Pelanggan	Landing page bisa ditampilkan beberapa pelayanan kami dengan layout rata. Selain itu testimoni dapat ditampilkan lebih dari 1.
5	Dashboard Administrator	Pada <i>dashboard Administrator</i> tidak perlu terdapat profil abs cukup rating dan jumlah sepatu, antrian, total pencucian saja.

Pengujian dengan membagikan kuesioner dengan model SUS mendapatkan point skor SUS sebesar 72.83333333 sehingga dapat dikategorikan sebagai “good” dimana skor range 68 – 80,3. Kesimpulan yang dapat diambil pengujian *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) desain dapat dikatakan berhasil dikarenakan masih dalam kategori good menurut SUS. Kuesioner SUS pada iterasi 1 mendapatkan beberapa revisi dari pihak ABS Shoes sehingga akan dilakukan tahap iterasi ke 2.

Design Solutions Meets User Requirements

Tahap akhir ini yang dilakukan merupakan proses untuk penentuan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi Iterasi Ke 2 bertujuan untuk melakukan evaluasi desain yang belum sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka dilakukan pengujian kembali kuesioner iterasi 2 dengan model SUS yang bertujuan untuk mendapatkan point lebih tinggi dari pada iterasi 1. Hasil pengujian dengan model SUS iterasi ke 2 mendapatkan point 82.25 sehingga dapat dikatakan sebagai

“*excellent*” dengan range skala sus 80,3 – 85. Kesimpulan yang dapat diambil adalah hasil iterasi 1 dan 2 memiliki perbedaan point yang cukup besar. Point pada iterasi 2 lebih besar dari iterasi 1 sehingga prototype pada iterasi ke 2 dapat dikatakan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KESIMPULAN

Hasil perancangan desain UI/UX aplikasi pencucian sepatu UKM ABS Shoes model user centered design dapat disimpulkan. Hasil perhitungan skor SUS pada prototype iterasi 1 mendapatkan point SUS, 72.83333333 sehingga dapat dikategorikan sebagai “*good*” dimana skor range 68 – 80,3. Sedangkan pada iterasi ke 2 skor SUS yang didapatkan adalah 82.25 dimana skala skore 80.3 – 85 sehingga dapat dikategorikan sebagai “*excellent*”. Kesimpulan berdasarkan pengujian tersebut dapat dikatakan berhasil dan dengan mudah untuk digunakan.

Masukan dapat diusulkan berikutnya adalah dilakukan pengembangan antara lain:

- a. Prototype UI/UX pada penelitian ini memiliki beberapa fitur yang belum ada seperti pembatalan pesanan, status atau tracking pengantaran. Sehingga penelitian berikutnya dapat menambahkan fitur tersebut.
- b. Penelitian berikutnya dapat dilanjutkan dengan membuat sistem sesuai dengan desain dan alur yang telah dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank, C., & Cao, J. (2014). *UI Design From The Experts Web UI Design Best Practice*.
- Brooke, J. (2013). SUS A Restropective. *Journal Of Usability Studies*, pp. 29-40.
- Krishnasari, E. D. (2018). Perancangan redesain antarmuka landing page web inablues berbasis desain web responsif redesign of landing page web inablues interface design based on responsive web design. *Incomtech*, vol. 7, no. 1, pp. 31-37.
- Sabila, T., Rosely, E., & Nugroho, H. (2018). Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi di Klinik Hewan di Bandung Berbasis Android. *e-Prociding of Applied Science*. 4, 1499.
- Simatupang, R. M. (2014). Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web. *STMIK Budidarma Medan. Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 3(1).
- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes.