

Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*

Analysis and UI/UX Design of Roya La-Tansa Mart Website Using User-Centered Design (UCD) Method

Nahdita Fitriani Hakim^{*1}, Dihin Muriyatmoko², Anisa Dzulkarnain³

^{1,2,3}Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Indonesia

e-mail: ^{*1}fitriani.hakim@mhs.unida.gontor.ac.id, ²dihin@unida.gontor.ac.id,

³anisadzulkarnain@unida.gontor.ac.id

Abstrak - Teknologi di zaman sekarang sudah sangat maju salah satunya adalah website, banyak yang berpendapat bahwa website yang baik adalah memiliki standar UI/UX yang baik, yaitu suatu website yang dapat memberikan kesan baik dari segi tampilan, kegunaan, hingga pengaruh bagi para penggunanya. Dibuatnya penelitian ini bertujuan untuk menganalisa UI/UX website Roya La-Tansa Mart dengan membuat desain UI/UX yang baru dan membandingkan desain baru dengan yang lama. Analisis ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang dimana penulis melibatkan pengguna website untuk mengukur kelayakan website dengan memberikan penilaian dan masukan pada kuesioner yang dibagikan. Studi kasus yang dipilih pada penelitian ini adalah 3 halaman website Roya La-Tansa Mart yaitu halaman home, halaman daftar barang, dan halaman detail barang. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah wawancara bersama penanggungjawab website Roya La-Tansa Mart dan membagikan kuesioner kepada 15 responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah dianalisa menggunakan metode UCD, pada analisis pertama website Roya La-Tansa Mart memiliki nilai kualitas yaitu 50,2%. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan adanya perbaikan pada website Roya La-Tansa Mart dan belum dapat disajikan dengan baik kepada pengguna. Dan pada analisis terakhir, website Roya La-Tansa Mart memiliki peningkatan persentase yaitu 81,08% sehingga dari hasil tersebut pengguna sudah mulai merasa puas akan UI/UX website Roya La-Tansa Mart yang baru.

Kata kunci – Roya La-tansa Mart; UCD; UI; UX; Website

Abstract - Today's technology is very advanced, one of which is a website, many think that a good website is to have good UI/UX standards, which is a website that can give a good impression in terms of appearance, usability, and influence for its users. This research aims to analyze the UI/UX of the Roya La-Tansa Mart website by creating a new UI/UX design and comparing the new design with the old one. This analysis User-Centered Design (UCD) method in which the author involves website users to measure the feasibility of the website by providing an assessment and input on the distributed questionnaire. The case studies selected in this research are 3 pages of the Roya La-Tansa Mart website, namely the home page, item list page, and item detail page. The method used to collect data in this research was an interview with the person in charge of the Roya La-Tansa Mart website and distributing questionnaires to 15 respondents. The result of this research indicates that after being analyzed using the UCD method, in the first analysis the Roya La-Tansa Mart website has a quality value of 50,2%. So this shows that improvements are still needed on the Roya La-Tansa Mart website and cannot be presented properly to users. And the last analysis, the Roya La-Tansa Mart website has a percentage increase of 81,08% from these results users are starting to feel satisfied with the new UI/UX Roya La-Tansa Mart website.

Keywords – Roya La-Tansa Mart; UCD; UI; UX; Website

I. PENDAHULUAN

Gontor merupakan salah satu dari sekian banyak lembaga pendidikan besar yang ada di Indonesia. Pondok ini dapat menampung lebih dari ratusan ribu santri. Dana yang didapati Gontor untuk memenuhi kebutuhan para santri, tidak hanya dari pembayaran bulanan para santrinya namun juga dibantu dari unit-unit usaha yang dikelola oleh suatu lembaga yang bernama YPPWPM (Yayasan Pemeliharaan dan Perluasan Wakaf Pondok Modern). YPPWPM bergerak dalam penggalian dana, pemeliharaan, perluasan, dan pengembangan wakaf pondok. Salah satu unit usaha ekonomi yang dikelola oleh lembaga ini adalah Roya La-Tansa Mart yang bertempat di Mantingan kota Ngawi Jawa Timur, yang dimana Roya La-Tansa Mart menjualkan berbagai macam makanan, minuman, pakaian, hingga kebutuhan pokok dan sehari-hari.

Di era modern ini, banyak sekali toko-toko yang telah memanfaatkan teknologi untuk usahanya, contohnya *website* sebagai alternatif untuk memasarkan produk-produk jualannya. Roya La-Tansa Mart juga memanfaatkan *website* untuk memasarkan produk dagangannya. Namun, banyak yang berpendapat bahwa *website* yang baik memiliki standar UI/UX yang baik juga. *User Interface* (UI) adalah apa yang dilihat oleh pengguna di saat pengoperasi suatu sistem sedang dioperasikan, sedangkan *User Experience* (UX) adalah apa yang dilihat oleh pengguna pada saat mengoperasikan suatu sistem[1]. UI/UX sangatlah penting karena UI/UX memiliki kegunaan dalam mempermudah pengguna ketika menggunakan sebuah aplikasi, mendapatkan respon dari interaksi antara pengguna dengan aplikasi, dan mengetahui kebutuhan pengguna[2].

Website Roya La-Tansa Mart memiliki halaman-halaman yang dimana dari halaman tersebut menyajikan sebuah produk, informasi produk, hingga proses pemesanan barang. Namun, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, UI/UX yang dimiliki *website* juga memengaruhi kemudahan pengguna. Maka dari itu, pada penelitian ini penulis membuat sebuah kuesioner yang disebar ke 15 responden untuk menilai kualitas *website* saat ini. Penulis memilih metode UCD yaitu dengan melibatkan para pengguna sebagai pusat tolak ukur kelayakan *website* dengan memberikan nilai dan saran pada kuesioner yang dibagikan. Pada penelitian ini penulis mengambil 3 halaman *website* untuk lebih difokuskan ke dalam penelitian, dan 3 halaman tersebut adalah halaman *home*, halaman daftar barang, dan halaman detail barang. Hasil dari kuesioner pertama, kualitas UI/UX dari *website* adalah 50,2%. Dari persentase tersebut memberitahukan masih ada beberapa kesalahan yang harus diperbaiki lagi untuk menaikkan nilai persentase tersebut, sehingga kedepannya *website* Roya La-Tansa Mart memiliki kualitas *website* yang baik.

Dengan menggunakan metode UCD, dikarenakan metode tersebut memanfaatkan pendapat para pengguna sebagai bahan dari penelitian. Metode UCD sudah banyak digunakan pada penelitian-penelitian lain sebagai metode untuk menganalisa sebuah UI/UX *website* maupun android. Dengan begitu pada penelitian ini, penulis memulai dengan membagikan kuesioner pertama untuk menilai *website* yang lama. Setelah dikumpulkannya hasil dari kuesioner pertama yang akan digunakan sebagai bahan dasar perancangan *website* yang baru. *Website* yang baru akan dianalisis kembali dengan membagikan kuesioner kepada responden sehingga hasil dari analisis tersebut akan menjawab apakah *website* Roya La-Tansa Mart memiliki kualitas UI/UX yang baik.

Dengan adanya permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti mulai membuat sebuah penelitian untuk mengatasi beberapa masalah. Sehingga, dengan memanfaatkan metode UCD (*User Centered Design*) yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability* dengan membandingkan UI/UX *website* Roya La-Tansa Mart yang lama dengan yang baru. Penulis merangkumnya pada penelitian ini dengan judul "Analisis dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)".

II. LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Penyusunan penelitian dibutuhkan adanya tinjauan kembali akan penelitian yang sudah ada untuk menambah wawasan atau bahan penelitian. Pada penelitian ini telah mengambil beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang membahas tentang *website* dengan menerapkan metode UCD terhadap E-Commerce Putri Intan Shop. Pada penelitian ini penulis ingin membangun sebuah sistem yang dapat dipahami dan digunakan oleh pengguna, yang dimana pengguna dijadikan sebagai prioritas utama dalam pengembangan sistemnya. Dari permasalahan tersebut penulis menerapkan metode UCD dalam perancangannya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan tampilan dan fungsional yang maksimal serta nilai *usability* pada e-commerce Putri Intan Shop [3].

Pada penelitian lainnya, menganalisa sebuah *website* DLU ferry yang merupakan sebuah *website* pemesanan tiket kapal PT. DLU. Hasil perancangan UI/UX penelitian tersebut, menghasilkan 6 kebutuhan utama yaitu halaman beranda, *login*, registrasi akun, reservasi tiket, pesanan saya, dan profil. Pada analisis pertama rating yang didapati *website* DLU adalah "Good" dengan *score* 52,3. Pada penelitian tersebut penulis menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk meningkatkan *usability website*, sehingga hasil akhir yang didapati adalah "Excellent" dengan rata-rata *score* 82,7 [4].

Penelitian terdahulu lainnya juga membahas sebuah *website* yaitu *website* profil BP3K Kecamatan Mundu. Dalam penelitian ini penulis merancang *website* profil, yang dimana tampilan *website* lama belum tertata dengan baik, sehingga penyampaian informasi penyuluhan di BP3K Mundu masih sering terjadi kesalahan dalam memahami komunikasi yang diterima. Maka dari itu, penulis mulai memperhatikan aspek *user experience* dengan menggunakan metode *The Five Planes*. Dalam metode ini terdiri dari beberapa lapisan, yaitu *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane*, dan *surface plane*. Sehingga, penulis merancang prototype *website* profil sampai pada tahap *high fidelity* [5].

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Tahun, Penulis	Metode	Hasil/Kesimpulan
1	Penerapan Metode UCD (<i>User Centered Design</i>) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web	2017, Intan Sandra Yatana Saputri, Mardhiah Fadhli, Ibnu Surya	Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)	Penerapan sistem penjualan yang masih konvensional, data mengalami masalah penjualan barang untuk pasaran yang lebih luas. salah satu penyebabnya pengaksesan informasi yang masih belum tersampaikan oleh pengguna. Untuk mengatasi hal ini dirancangkan sistem dengan memenuhi kebutuhan pengguna.
2	Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode <i>User Centered Design</i> pada <i>Website</i> DLU Ferry	2020, Alif Bimana Cavanaugh	Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)	Merancang sebuah sistem akan sangat membantu masyarakat dalam mengakses sebuah informasi, seperti halnya pada penelitian ini yang merancang sebuah <i>website</i> untuk masyarakat yang ingin mendapatkan informasi tentang DLU Ferry dengan menempatkan

				pengguna sebagai titik pusat perancangan.
3	Perancangan <i>User Experience</i> Profil Dengan Metode <i>The Five Planes</i> Kasus: Kecamatan Mundu	<i>User Website</i> (Studi BP#K Harliana	2019, Luthfi Hardiansyah, Khalid Iskandar,	Metode <i>The Five Planes</i> atau salah komunikasi pada penyebaran informasi mengakibatkan adanya kesalahpahaman terhadap penyampaian informasi antara pihak satu dengan pihak yang lain. Hal tersebut dapat diatasi dengan memperbaiki dan mengembangkan sebuah website yang menjadikan jalan alternatif untuk pelayanan masyarakat.

2.2. Roya La-Tansa Mart

Roya La-Tansa Mart merupakan suatu badan yang berada dibawah naungan Gontor yang dikelola oleh lembaga YPPWPM(Yayasan Pemeliharaan dan Perluasan Wakaf Pondok Modern). Roya La-Tansa Mart terletak di Jl. Maospati – Solo, Dadung, Sambirejo, Mantingan, Ngawi. Badan usaha ini menjualkan kebutuhan masyarakat seperti makanan, minuman, pakaian, alat tulis, hingga kebutuhan pokok lainnya. Proses transaksi penjualan pada Roya La-Tansa Mart ada 2 cara yaitu dengan mendatangi langsung ke tempat dan melakukan pemesanan melalui via telegram atau whatsapp. Di Roya La-Tansa Mart telah memperkerjakan 20 karyawan untuk membantu mengoperasikan Roya La-Tansa Mart sehingga dapat menjalankan bisnisnya sampai saat ini.

2.3. Usability

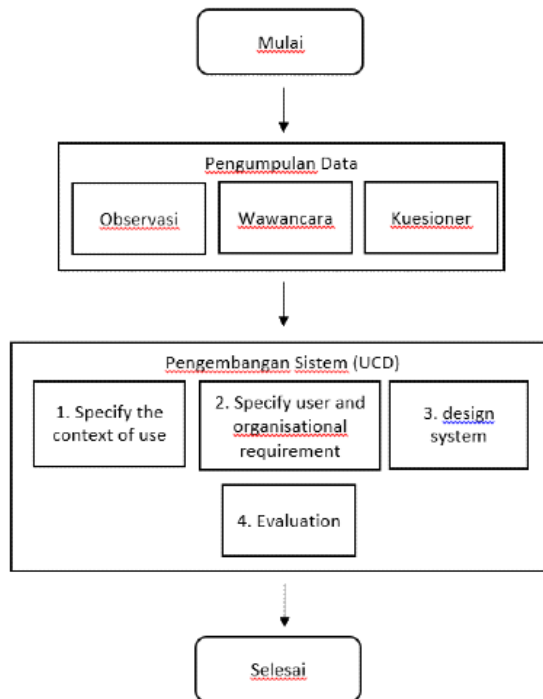
Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengukur efisiensi, kemudahan pengguna, dan kemampuan interaksi sistem pada pengguna *website* adalah *usability testing*. Kegunaan dari *usability testing* ini tidak hanya untuk menguji pengguna saja atau sistem saja, namun keduanya akan diuji secara bersamaan. Dengan begitu *usability testing* adalah proses pengujian efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan mengingat proses sistem tanpa adanya kesulitan dan kesalahan [6]. Berikut atribut yang digunakan pada *usability*:

- Learnability*: atribut yang mengukur kemudahan sistem sehingga dapat dipelajari oleh penggunanya secara mudah dan dapat menyelesaikan pekerjaan dengan sistem secara cepat.
- Efficiency*: atribut yang mengukur tingkat efisiensi sistem sehingga sistem dapat dijalankan secara tepat dan cermat.
- Memorability*: atribut yang mengukur bagaimana sistem dapat membuat para penggunanya mudah ingat akan sistem yang digunakan, sehingga dapat menggunakan kembali sistem tersebut tanpa harus mempelajarinya kembali.
- Errors*: atribut yang digunakan untuk mengukur apakah sistem memiliki kesalahan pada penggunaannya, semakin sedikit kesalahan yang ada pada sistem semakin sedikit pula kesalahan pengguna saat mengoperasikannya dan pengguna dapat memulihkannya dengan mudah.
- Satisfaction*: atribut yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem, dengan begitu sistem yang dibangun harus membuat para penggunanya merasa nyaman saat menggunakan sistem.

III. METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk pengambilan data yaitu wawancara dan kuesioner. Sedangkan metode yang digunakan untuk pengembangan sistem menggunakan *User Centered Design* (UCD). Berikut alur penelitian yang dilakukan, yang digambarkan pada flowchart

pada gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Alur Penelitian

3.1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini meliputi [7]:

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara lisan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan Tanya jawab kepada penanggungjawab *website* Royla La-Tansa Mart saat ini. Hasil dari wawancara tersebut adalah kendala yang ada pada *website* Royla La-Tansa Mart.

b. Kuesioner

Kuesioner dilakukan sebelum dan sesudah perancangan sistem yang baru. Kuesioner akan dibagikan kepada para responden yaitu para pembeli untuk menilai *website* yang lama. Hasil dari kuesioner ini akan dibutuhkan untuk merancang *website* yang baru. Dengan begitu kuesioner akan dibagikan setiap rancangan suatu sistem telah dibuat.

3.2. User-Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) atau dikenal dengan *human centered design* merupakan sebuah metode yang dimana menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan sistem. *Human centered design* dan *user centered design* memiliki perbedaan yang terletak pada lingkup bahasa yaitu *human centered design* fokus pada semua *stakeholders* dan *user centered design* hanya fokus pada pengguna program. Namun, kedua memiliki proses yang sama [8]. Menurut ISO 13407 (1999), *human centered design* adalah pendekatan untuk pengembangan sistem interaktif yang berfokus secara khusus pada pembuatan sistem yang dapat digunakan. sehingga, dengan menggunakan metode ini menjadikan sebuah panduan untuk pembuatan sistem dengan berdasarkan kebutuhan pengguna. UCD juga harus memperhatikan beberapa hal dalam proses metode UCD seperti target pengembangan sistem adalah pengguna, perancangan yang dibuat terstruktur dan terintegrasi, proses dimulainya UCD hingga akhir melibatkan pengguna, dan perancangan interaktif [9]. Dalam proses UCD, terdapat 4 langkah yang harus dilakukan:

1. *Specify the context of use*

Pada tahapan ini mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan sistem, karakteristik penggunaan, dan keadaan seperti apa disaat sistem akan digunakan.

2. *Specify the user and organizational requirement*

Tahapan ini mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem. Kebutuhan ini digunakan sebagai tahapan awal perancangan sistem yang akan dibangun.

3. *Design system*

Pada tahapan ini, mulai merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah melakukan identifikasi kebutuhan pada tahapan sebelumnya, hasil dari identifikasi tersebut dijadikan sebagai bahan rancangan sistem yang akan dibangun.

4. *Evaluation*

Pada tahapan terakhir, dilakukan evaluasi terhadap sistem yang sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian tersebut dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan data

Pada dasarnya pengumpulan data adalah mengumpulkan setiap data-data yang dibutuhkan pada penelitian sehingga akan menghasilkan informasi yang akurat untuk bahan dasar sebuah penelitian. Setelah dikumpulkan data-data yang dibutuhkan oleh pengguna, data tersebut disusun secara rapi menjadi informasi dan disajikan kedalam bentuk narasi, gambar, atau diagram. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan cara wawancara dan kuesioner.

a. Wawancara

Wawancara yang telah dilakukan bersama penanggungjawab *website* Royla Mart saat ini. Pada wawancara ini, penanggungjawab berpendapat bahwa masih banyak pembeli Royla La-Tansa Mart belum menggunakan *website* tersebut sebagai alternatif pembelian barang yang ada pada Royla La-Tansa Mart, hal ini disebabkan karena fungsi yang pada *website* masih belum dapat digunakan dengan baik sehingga lebih memilih pemesanan barang menggunakan via telegram atau whatsapp dibandingkan dengan *website*.

b. Kuesioner

Pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuesioner melibatkan 15 Mahasiswi Universitas Darussalam Kampus Mantingan, yang merupakan konsumen dari Royla La-Tansa Mart. 15 Mahasiswi tersebut mengisi pernyataan-pernyataan yang sudah disediakan, pernyataan tersebut berisikan tentang penilaian *usability* pada *website* Royla La-Tansa Mart. Para responden akan memberikan penilaian mengenai *website* Royla La-Tansa Mart, kemudian hasil tersebut menjadi data yang akan digunakan untuk perancangan desain UI/UX *website* yang baru, kemudian desain yang baru tersebut akan diuji kembali dengan membagikan kuesioner kepada 15 Mahasiswi. Jika hasil akhir dari kuesioner tersebut masih belum meningkat dan belum sesuai dengan kebutuhan pengguna maka dilakukan perancangan ulang dan jika hasil akhir sudah meningkat dan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna maka desain yang baru sudah dapat disajikan kepada para pengguna.

4.2. *User Centered Design*

Pada tahapan perancangan desain melibatkan pengguna sebagai bahan dasar perancangan, pada penelitian ini menggunakan metode *user centred design*.

a. *Specify the context of use*

Tahapan awal dari metode UCD ini adalah dengan memahami konteks pengguna (*specify the context of use*). Pada tahap ini merupakan tahapan yang paling dasar yang dimana perancang sistem, harus mengerti siapa yang akan menggunakan aplikasi, untuk apa mereka menggunakan aplikasi, dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan aplikasi tersebut. Maka, di tahapan ini dikarenakan peneliti menganalisa 3 halaman dari *website* Royla La-Tansa Mart yang dilihat dari segi pengguna *website*, hasil dari yang didapatkan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna *website*, yaitu pembeli yang melakukan pembelian dengan tidak mengunjungi langsung Royla La-Tansa Mart atau lebih tepatnya yang melakukan pembelian *online*

adalah para Mahasiswi Universitas Darussalam Kampus Mantingan.

2. Mahasiswi sering menggunakan aplikasi *online* untuk memenuhi kebutuhan pribadinya atau keinginan untuk membeli produk yang dijual di Roya La-Tansa Mart.
3. Mahasiswi juga sering menggunakannya disaat mereka belum bisa mengunjungi Roya La-Tansa Mart secara langsung dan dikarenakan kondisi pandemi. Dengan cara seperti itu akan mempermudah mahasiswi dalam pembelian produk Roya La-Tansa Mart.

b. *Specify the user and organizational requirement*

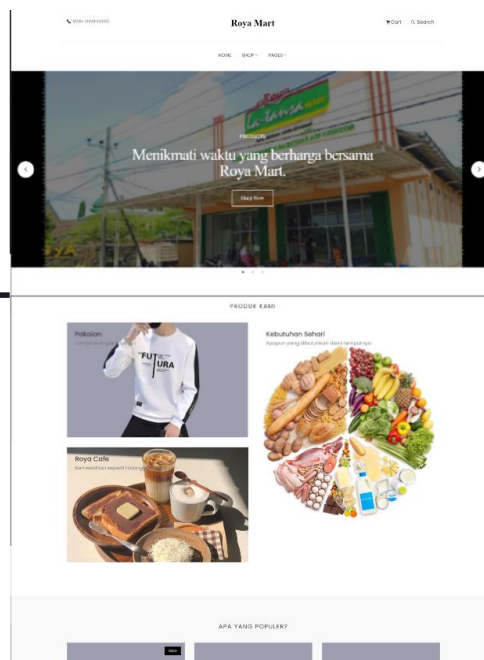
Setelah memahami konteks pengguna pada tahapan sebelumnya, langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan user (*specify the user and organizational requirement*). Pada tahap ini perancang harus menentukan kebutuhan user pada sistem ini. Di penelitian ini, dilakukan pembagian kuesioner untuk mendapatkan apa yang user butuhkan, dan berikut kesimpulan dari kuesioner:

1. Adanya fitur yang masih belum bisa digunakan dengan baik. Seperti yang terdapat pada halaman *home* dibagian pengisian kolom "Cari produk disini..." pengguna membutuhkan penghapusan tulisan tersebut supaya pengguna dapat mengisi produk yang akan dicari.
2. Munculnya pop up pemberitahuan barang yang terjual hampir disetiap detiknya membuat pengguna merasa tidak nyaman.
3. Pada halaman daftar barang, pengguna masih susah dalam mendapatkan informasi karena pengguna menginginkan adanya pengkategorian barang. Seperti halnya pada *website* toko *online* lainnya yang mengkategorikan produk-produknya sehingga pengguna akan mudah mengetahui produk jenis apa saja yang terjual di toko tersebut.
4. Di setiap halaman daftar barang, 1 halamannya hanya memiliki 2 baris barang yang dijual, sehingga untuk daftar barang memiliki 37 halaman.
5. Di setiap halaman masih ditemukannya tombol yang tidak berfungsi dengan benar.

c. *Design system*

Tahapan selanjutnya adalah merancang ulang sistem dengan solusi yang telah terkumpul melalui tahapan sebelumnya yaitu *user requirements*. Untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka dibuatnya sebuah desain yang semirip mungkin dengan solusi yang diberikan dari pengguna. dan berikut adalah hasil perancangan yang telah dibuat dari 3 halaman *website* Roya La-Tansa Mart.

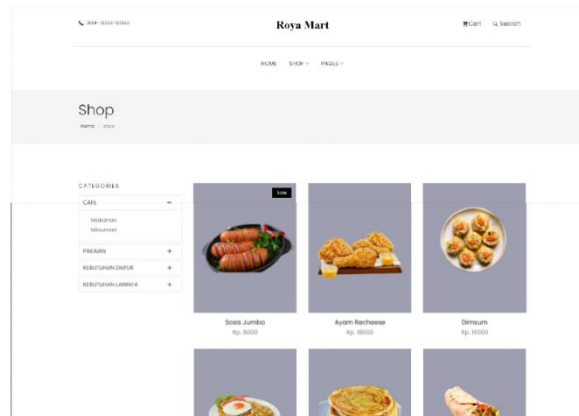
1. Rancangan halaman home



Gambar 2. Halaman home

Pada gambar 2 sistem menyajikan rancangan dari halaman *home website* Roya La-Tansa Mart. pengguna mendapati sebuah halaman sederhana yang didalamnya menampilkan sebuah produk Roya La-Tansa Mart secara umum. Pada fitur pencarian produk yang sebelumnya membutuhkan penghapusan kata, sekarang pengguna tidak akan menemukan masalah seperti hal tersebut. Halaman *home* ini juga telah merangkum produk-produk apa saja yang saat itu populer di kalangan pengguna, sehingga pengguna baru dapat melihat apa saja yang menjadi unggulan di Roya La-Tansa Mart.

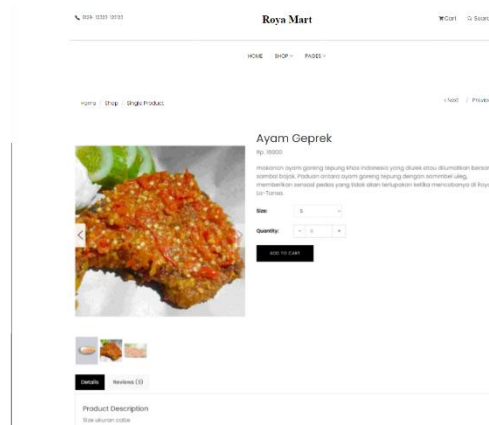
2. Rancangan halaman daftar barang



Gambar 2. Halaman daftar barang

Untuk rancangan halaman daftar barang dapat dilihat pada gambar 3, yang dimana halaman tersebut pengguna akan disajikan dengan seluruh produk yang dijual oleh Roya La-Tansa Mart. untuk mempermudah pengguna dalam pencarian jenis produk, di halaman ini terdapat kategori-kategori jenis produk seperti cafe, pakaian, kebutuhan dapur, dan kebutuhan lainnya. Sehingga waktu yang digunakan pengguna tidak terbuang hanya untuk mencari sebuah produk. Pengelompokkan setiap produk ini juga bertujuan agar setiap halaman daftar barang menjadi lebih rapi karena telah dikategorikan sesuai dengan jenisnya dan tidak tercampur antar jenis.

3. Rancangan halaman detail barang



Gambar 2. Halaman detail barang

Jika pengguna ingin mengetahui lebih lanjut tentang sebuah produk maka halaman detail produk inilah yang akan membantu para pengguna untuk mengetahui lebih detail produk yang ingin dibelinya. Seperti pada gambar 4, halaman produk dibuat secara mudah namun jelas dan dapat diterima oleh para pengguna. pada halaman ini pengguna akan disajikan sebuah deskripsi tentang sebuah produk dan gambar yang lebih jelas agar dapat dilihat dengan mudah oleh para pengguna.

d. Evaluation

Pada tahapan terakhir dari metode UCD adalah evaluasi atau pengujian. Pengujian dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada 15 Mahasiswa. Kuesioner dibagikan sebanyak 2 kali yaitu sebelum perancangan dan sesudah perancangan. Pada kuesioner pertama berisikan tentang penilaian *website* Royla La-Tansa Mart yang lama. Para responden akan menilai *website* tersebut dan memberikan kesannya terhadap *website* tersebut. Dengan begitu, hasil yang didapati dari kuesioner pertama adalah persentase *website* yang lama yang mencapai 50,2%, dengan nilai seperti itu menunjukkan bahwa diperlukan adanya beberapa perbaikan pada *website* lama, dan dari jawaban yang diberikan dari kuesioner pertama adalah sebuah solusi yang telah dirangkum pada tahap sebelumnya. Dari solusi itu akan dijadikan bahan dasar perancangan *website* yang baru. Setelah rancangan baru sudah dibuat, pembagian kuesioner dilakukan lagi untuk menilai kembali rancangan *website* yang baru yang dibentuk semirip mungkin dengan solusi yang diberikan sebelumnya. Dari hasil *usability testing* yang didapati dari kuesioner terakhir mencapai 81,08% sehingga dengan nilai tersebut rancangan *website* yang baru bisa di terima oleh para pengguna.

4.3. Usability testing

Pengukuran *usability testing* berupa sebuah kuesioner yang berisikan tentang pernyataan-pernyataan dengan aspek *usability*. Untuk mengukur *usability* menggunakan skala likert. Dan berikut adalah hasil dari kuesioner yang sudah dijawab oleh 15 responden.

Tabel 2. Table Hasil Kuesioner

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
P1		1	5	6	3
P2			2	8	5
P3			3	7	5
P4		1	5	5	4
P5			5	5	5
P6			5	7	3
P7			3	8	4
P8			3	7	5
P9			3	7	5
P10			5	6	4
P11			3	7	5
P12			4	7	4
P13			3	6	6
P14			2	8	5
P15			2	9	4

Sebelum menuju penghitungan, dibuat sebuah bobot nilai yang semakin baik nilai alternatif semakin tinggi juga nilai bobot yang diberikan, dan sebaliknya semakin rendah nilai respon alternatif semakin rendah juga nilai bobot yang diberikan. Kemudian, untuk tabel presentase nilai bisa didapatkan dengan cara 100 dibagi dengan jumlah skor, maka yang didapati adalah :

Tabel 3. Bobot Nilai

Alternatif	Bobot Nilai
SS	5
S	4
N	3
TS	2
STS	1

Tabel 4. Persentase Nilai

Persentase Nilai	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat tidak setuju (STS)
20% - 39,99%	Tidak setuju (TS)
40% - 59,99%	Netral (N)
60% - 79,99%	Setuju (S)
80% - 100%	Sangat setuju (SS)

Dari data yang sudah didapatkan, data tersebut mulai diolah dengan cara mengkalikan setiap poin jawaban yang ada pada kuesioner dengan bobot nilai. Berikut hasil yang didapati.

Tabel 5. Hasil pengkalian poin dengan bobot nilai

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Jumlah
P1		2	15	24	15	56
P2			6	32	25	69
P3			9	28	25	62
P4		2	15	20	20	57
P5			15	20	25	60
P6			15	28	15	58
P7			9	32	20	61
P8			9	28	25	62
P9			9	28	25	62
P10			15	24	20	59
P11			9	28	25	62
P12			12	28	20	65
P13			9	24	30	63
P14			6	32	25	63
P15			6	26	20	52

Dilanjutkan dengan rumus index %, yang akan menentukan persentase sebuah nilai. Rumus Index % = Total Skor / (skor bobot nilai tertinggi x jumlah responden) x 100

Tabel 6. Hasil index % dan rata-rata setiap aspek *usability*

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Jumlah	Nilai	Rata-rata
P1		2	15	24	15	56	76,5%	81,8%
P2			6	32	25	69	92%	(Learnability)
P3			9	28	25	62	82,6%	
P4		2	15	20	20	57	76%	
P5			15	20	25	60	80%	79,5%
P6			15	28	15	58	77,3%	(Efficiency)
P7			9	32	20	61	81,3%	
P8			9	28	25	62	82,6%	82,6%
P9			9	28	25	62	82,6%	(Memorability)
P10			15	24	20	59	78,6%	80,6%
P11			9	28	25	62	82,6%	(Errors)
P12			12	28	20	65	86,6%	80,9%
P13			9	24	30	63	84%	(Satisfaction)
P14			6	32	25	63	84%	
P15			6	26	20	52	69,3%	

Hasil diatas adalah rata-rata dari masing-masing aspek *usability*, dan untuk menghitung rata-rata keseluruhan nilai *usability* dengan menjumlah seluruh rata-rata setiap aspek kemudian dibagi dengan jumlah aspek. Berikut hasil rata-rata keseluruhan:

$$Usability (\%) = 81,8\% + 79,5\% + 82,6\% + 80,6\% + 80,9\% = 649,2\%$$

$$= 649,2\% / 5 = 81,08\%$$

Hasil akhir nilai *usability* pada 3 halaman *website* Roya La-Tansa Mart adalah 81,08%. Dengan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa para pengguna sangat setuju dengan desain baru yang telah dirancang dan nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai sebelumnya.

V. KESIMPULAN

Website Roya La-Tansa Mart merupakan sebuah alternatif transaksi penjualan untuk membantu para pembeli dalam memberi informasi produk Roya La-Tansa Mart. Untuk membuat *website* memiliki sebuah performa UI/UX yang baik maka dilakukannya sebuah analisis terhadap *website* dengan menguji *usability* pada *website*. Pengujian tersebut sangat penting untuk menentukan keberhasilan apakah *website* Roya La-Tansa Mart memiliki kualitas yang baik. Dan dari penelitian ini membawakan sebuah hasil yang dimana *website* Roya La-Tansa Mart memiliki kualitas yang cukup baik yaitu 81,8% untuk *learnability*, 79,5% untuk *efficiency*, 82,6% untuk *memorability*, 80,6% untuk *errors*, dan 80,9% untuk *satisfaction*, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 81,08%. Pengujian tersebut memerlukan solusi dari pengguna untuk menjalankan sebuah perancangan. Perancangan tersebut menggunakan metode UCD yang memusatkan pengguna sebagai bahan dari perancangan tersebut. Dan hasil dari perhitungan *usability* menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari *website* yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. C. Shirvanadi and M. Idris, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Automata*, vol. 2, pp. 1-8, 2021, [Online]. Available : <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- [2] A. Anggoro and A. B. L. Mailangkay2, "Perancangan Ui/ Ux Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di Bppt Menggunakan Metode User Centered Design," *Pros. Semin. Nas.*, vol. 1, no. 1, pp. 24-26, 2021, [Online]. Available: <https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/385>.
- [3] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 269-278, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [4] A. B. Cavanaugh, "Analisis dan Perancangan UI/UX Dengan Metode User Centered Design Pada Website DLU Ferry," Universitas Dinamika, 2021.
- [5] L. Hardiansyah, K. Iskandar, and H. Harliana, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 01, pp. 11-21, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i01.34.
- [6] Saputra Eko, Mazalisa Zanical, and Andryani Ria, "Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektorat Kota Palembang," *J. Tek. Inform.*, no. 12, pp. 4-9, 2014, [Online]. Available: http://eprints.binadarma.ac.id/2040/1/Jurnal_Eko_Saputra.pdf.
- [7] I. S. Widianti, "Pengembangan E-Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design," *J. IT CIDA*, vol. 5, no. 2, pp. 31-43, 2019, [Online]. Available: <https://journal.amikomsolo.ac.id/index.php/itcida/article/view/106/97>.
- [8] M. Akbar, "Analisis dan Perancangan UI/UX Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi Sicyca Mobile," Universitas Dinamika, 2021.
- [9] S. Supardianto and A. B. Tampubolon, "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 74-83, 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.
- [10] N. R. Riyadi, "PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE myUMM STUDENTS," *Sistemasi*, vol. 8, no. 1, p. 226, 2019, doi: 10.32520/stmsi.v8i1.346.