

Terbit : 06 Februari 2025

# Perancangan *UI/UX* Sistem Pemesanan Produk di PT. Total Karya Berkah Menggunakan Metode *User-Centered Design*

<sup>1</sup>Iqbal Yudistira, <sup>2</sup>Hermansyah, <sup>3</sup>Heni Wulandari

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pembangunan Panca Budi

[iqbalyudistira343@gmail.com](mailto:iqbalyudistira343@gmail.com), [hermansyah@pancabudi.ac.id](mailto:hermansyah@pancabudi.ac.id), [heniwulandari04@gmail.com](mailto:heniwulandari04@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sistem pemesanan produk di PT. Total Karya Berkah dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Latar belakang penelitian ini berawal dari kebutuhan perusahaan yang bergerak di bidang digital printing untuk meningkatkan pemasaran dan aksesibilitas produk melalui platform resmi, mengingat saat ini pemasaran hanya bergantung pada aplikasi pihak ketiga seperti Tokopedia dan media sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sistem pemesanan yang intuitif dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan serta memperkuat identitas merek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode UCD dapat menghasilkan desain yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna. Sistem yang dirancang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang positif, sehingga diharapkan dapat memperluas pasar perusahaan. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan pentingnya melibatkan pengguna dalam setiap tahap desain untuk menciptakan solusi yang lebih efektif. Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap pengguna setelah implementasi sistem, serta pengembangan fitur tambahan yang dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan platform untuk memenuhi kebutuhan yang terus berkembang dalam industri digital.

**Kata Kunci:** Pemasaran Digital, User-Centered Design (UCD), Platform E-Commerce

## PENDAHULUAN

PT. Total Karya Berkah adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang digital printing dan design grafis. Tidak hanya itu mereka juga menyediakan plakat akrilik custom, doorframe banner, roll up banner, spanduk, tumbler, gantungan kunci, stempel, mug sablon custom, pin magnet, tripod stand banner, pulpen promosi. Perkembangan teknologi yang kini mulai berkembang secara pesat, semua aspek menuntut kemudahan, kecepatan, dan keakuratan dalam mendapatkan maupun mengolah suatu informasi (Putra & Putri, 2023). Masa kini, masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk bertransaksi, melakukan penjualan, pembelian melalui e-commerce, fenomena e-commerce memiliki berbagai pilihan dalam berbelanja bagi masyarakat tanpa perlu ke tempat penjual (Zen et al., 2024). Melalui perusahaan ini berkembanglah digital printing dan design grafis yang bagus dikarenakan memiliki mesin pencetakan yang sangat bagus, tidak hanya itu mereka juga memiliki karyawan yang sangat profesional di bidangnya masing-masing.

Masa kini masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk bertransaksi, melakukan penjualan, pembelian melalui e-commerce, fenomena e-commerce memiliki berbagai pilihan dalam berbelanja bagi masyarakat tanpa perlu ke tempat penjual (Yacob & Mustajab, 2020). Namun dengan adanya kualitas yang sangat baik, tetapi memiliki kekurangan dalam pemasaran di era digital, Teknologi digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan pada bagian dalam perusahaan (Az-zahra et al., 2021). Pemasaran dan pemesanan produk PT. Total Karya Berkah hanya terfokus dari aplikasi Tokopedia, Whatsapp dan Instagram saja. Jika keterbatasan pemasaran ini ditambah dengan adanya website inovasi maka akses terhadap

pasar digital menjadi lebih luas (Normah & Sihalo, 2023). Semakin berkembangnya teknologi internet membuka wawasan bahwa informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat kita dapatkan (Rahim, 2022).

Perkembangan teknologi saat ini sudah semakin berkembang pesat utamanya dalam perkembangan aplikasi. Alur aplikasi biasanya dirancang dengan mempertimbangkan user experience (UX) yang baik, di mana setiap interaksi dirancang untuk memastikan kelancaran dan kemudahan penggunaan. Ini termasuk memahami tujuan pengguna, kebiasaan, dan masalah yang mungkin dihadapi selama penggunaan aplikasi (Setyawan, 2021). User Interface dan User Experience (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari design tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya. Pada era digisistem pemesanan produk menjadi elemen penting bagi perusahaan yang bergerak di bidang jasa maupun produk (Pustaka, 2024).

Dengan memiliki sistem pemesanan produk resmi, pelanggan dapat dengan mudah mengakses layanan dan produk yang ditawarkan perusahaan, serta mendapatkan kemudahan dan kenyamanan dalam berinteraksi. PT. Total Karya Berkah, sebuah perusahaan yang menyediakan berbagai produk dan layanan, saat ini belum memiliki platform pemesanan produk yang dikelola secara resmi. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan masih harus menggunakan platform pihak ketiga, yaitu TokoPedia, untuk melakukan transaksi dengan perusahaan (Alja et al., 2024). Melalui penerapan metode User-Centered Design dalam proses perancangan UI/UX sistem pemesanan produk, PT. Total Karya Berkah dapat menyediakan sistem yang tidak hanya fungsional tetapi juga mudah diakses dan intuitif bagi pengguna. Dengan demikian, perusahaan dapat diharapkan meningkatkan kepuasan pelanggan, memperkuat identitas merek, serta memperluas pasar tanpa harus bergantung pada platform pihak lain (Zaelani et al., 2024).

## TINJUAN PUSTAKA

### User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) adalah tampilan visual dari sebuah produk digital, seperti aplikasi atau website, yang mencakup elemen-elemen seperti warna, tipografi, ikon, tombol, dan tata letak untuk menciptakan desain yang menarik dan mudah digunakan. Desain UX menjadi pusat perhatian pada era modern sekarang, dimana seorang yang berprofesi sebagai User Experience dapat mendorong keberhasilan dalam mendevlope sebuah aplikasi (Tasril et al., 2023). Sementara itu, User Experience (UX) merujuk pada pengalaman keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk tersebut, termasuk aspek kemudahan navigasi, efisiensi dalam menyelesaikan tugas, dan tingkat kepuasan pengguna. Tujuan utama dari user experience design (UXD) dalam industri adalah untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan melalui utilitas, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan saat berinteraksi dengan produk/jasa atau layanan tertentu (Wiwesa, 2021).

### Pemasaran Digital

Pemasaran digital adalah strategi promosi yang menggunakan internet dan platform digital seperti media sosial, website, email, dan iklan online untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Pemasaran digital mencakup penggunaan teknologi dan platform digital untuk mempromosikan produk dan layanan, menarik pelanggan potensial, serta membangun hubungan yang kuat dengan pelanggan yang ada (Sudirjo et al., 2023). Dengan teknik seperti SEO, iklan berbayar, dan pemasaran media sosial, bisnis dapat meningkatkan visibilitas dan menarik pelanggan dengan lebih efisien. Keunggulan utamanya adalah biaya yang lebih terjangkau dibandingkan pemasaran tradisional serta kemudahan dalam mengukur hasil kampanye secara real-time untuk perbaikan strategi.

## Metode User-Centered Design (UCD)

Metode User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan keterbatasan pengguna sepanjang proses pengembangan produk atau sistem. Metode user centered design (UCD) melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangan sehingga calon pengguna dapat memberikan masukan mengenai antarmuka sistem pemesanan (Halusa et al., 2024). UCD melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahap desain, mulai dari riset, prototipe, hingga evaluasi, guna memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka. Pendekatan ini menekankan iterasi berkelanjutan serta pengujian berbasis umpan balik pengguna untuk meningkatkan pengalaman dan kegunaan produk secara keseluruhan.

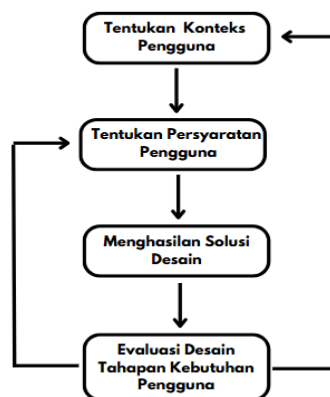
## Aplikasi Digital

Aplikasi digital adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, atau tablet guna membantu pengguna dalam berbagai aktivitas, baik secara personal maupun profesional. Aplikasi adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet PC (Hermansyah et al., 2024). Aplikasi ini dapat berbasis web, mobile, atau desktop dan mencakup berbagai fungsi, seperti komunikasi, produktivitas, hiburan, pendidikan, serta bisnis. Dengan memanfaatkan teknologi digital, aplikasi ini memungkinkan otomatisasi tugas, akses informasi secara real-time, serta interaksi yang lebih efisien antara pengguna dan sistem.

## METODE PENELITIAN

### A. User Centered Design

Metode User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan dalam perancangan sistem atau produk yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna akhir di setiap tahap pengembangan. Proses ini melibatkan partisipasi aktif pengguna melalui riset, prototipe, dan uji coba untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan pengalaman dan harapan mereka. Dengan pendekatan iteratif, UCD membantu menciptakan produk yang lebih intuitif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna. Gambar 1 menjelaskan mengenai tahapan UCD.



**Gambar 1.** Tahapan Ucer Center Design (UCD)

#### 1. Memahami Konteks Pengguna

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah menentukan konteks penggunaan. Pada tahap ini, perancang berfokus pada identifikasi calon pengguna sistem atau aplikasi

yang akan dikembangkan dengan melakukan berbagai metode, seperti survei, wawancara, dan lainnya.

2. Melakukan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah menentukan persyaratan pengguna dan organisasi. Pada tahap ini, perancang akan merumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pengguna, baik dari aspek teknis maupun desain, guna memastikan bahwa sistem atau aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan mereka secara optimal.

3. Merancang Solusi Desain

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah menghasilkan solusi desain. Pada tahap ini, perancang akan mengembangkan desain aplikasi atau sistem berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan pengguna. Proses ini dapat dilakukan dengan membuat wireframe sebagai gambaran awal tata letak dan struktur antarmuka yang akan digunakan.

4. Mengevaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah mengevaluasi desain berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, perancang akan menguji desain aplikasi atau sistem yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan melalui usability testing untuk memastikan bahwa desain yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

## B. System Usability Scale (SUS)

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah melakukan evaluasi desain berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, perancang akan menguji sistem atau aplikasi yang telah dibuat untuk menilai kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan melalui usability testing guna memastikan bahwa desain yang dihasilkan mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang optimal bagi pengguna.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem pemesanan produk lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan sistem pemesanan produk
5	Saya merasa fitur-fitur sistem pemesanan produk ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem pemesanan produk
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem pemesanan produk ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem pemesanan produk membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem pemesanan produk
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem pemesanan produk

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahap Memahami Konteks Penggunaan

Pada tahapan memahami konteks penggunaan ini adalah saat dimana perancang mengidentifikasi calon pengguna sistem atau aplikasi yang akan dirancang. Terdapat 2 proses

yang akan dilakukan yaitu menentukan calon pengguna dan melakukan wawancara kepada pengguna yang sudah ditentukan :

### 1. Menentukan Calon pengguna

Dalam proses ini, akan dijelaskan konteks penggunaan dengan melakukan penyebaran kuisioner. Penyebaran kuisioner akan dilakukan kepada responden yang memiliki karakteristik seperti pada Tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2.** Penentuan Calon Pengguna

Aktor	Keterangan
Admin	Staff toko yang berjumlah 6 orang
Konsumen	Laki-laki atau perempuan dengan rentang usia 12 sampai 74 tahun
Prilaku	Pernah menggunakan aplikasi pemesanan produk
Psikologis	Pengguna internet dan perangkat bergerak

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, Teknik wawancara semi terstruktur adalah teknik yang menggunakan pertanyaan panduan yang kemudian dapat berkembang sesuai topik yang dibahas. Berikut merupakan daftar topik pertanyaan yang akan ditanyakan saat wawacara.

- Apakah anda memakai aplikasi pemesanan produk ?
- Apakah anda pernah menggunakan aplikasi pemesanan produk ?
- Aplikasi pemesanan produk apa yang pernah anda gunakan?
- Biasanya anda menggunakan aplikasi pemesanan produk untuk memesan produk apa?
- Seberapa lama anda menggunakan aplikasi pemesanan produk ?
- Mengapa anda memakai aplikasi pemesanan produk ?
- Keuntungan apa anda memakai aplikasi pemesanan produk ?
- Kekurangan apa anda memakai aplikasi pemesanan produk ?
- Adakah saran buat tampilan yang baik ?

### 3. Usability Testing (SUS)

Pada Tabel 3, merupakan data awal dari penilaian oleh responden terhadap kuisioner yang sudah diberikan dan dinilai terhadap keefektivitas pada sistem web pemesanan pt. Total karya berkah.

**Tabel 3.** Skor Asli Data Terhadap Kuesioner

			SKOR ASLI DATA										
			Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	R1	L	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
2	R2	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	
3	R3	L	5	2	3	2	4	2	3	4	2	1	
4	R4	L	2	5	3	5	1	5	1	5	1	1	
			4										
5	R5	L	5	3	5	2	5	1	5	1	5	1	
6	R6	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	
7	R7	L	4	3	4	3	4	3	5	1	5	1	
8	R8	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	
9	R9	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	
10	R10	L	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	

Tabel 3 merupakan data asli awal yang di kumpulkan terhadap respon pengguna yang telah menilai dari kuisioner yang telah di sediakan.

## B. Tahap Melakukan Sepsifikasi Kebutuhan

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

### 1. Kebutuhan Pengguna

User needs adalah bagian di mana kebutuhan dan keinginan calon pengguna yang diperoleh melalui wawancara dikumpulkan. Rincian tentang kebutuhan dan keinginan calon pengguna dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini

**Tabel 4.** Daftar Kebutuhan Pengguna

No	User Needs
1.	Tampilan dari aplikasi pemesanan produk agar menjadi yang lebih modren
2.	Tampilan UI yang lebih menarik dan efisien
3.	Dilakukan pengembangan dengan aspek efisien secara visual
4.	Terdapat fitur pendaftaran akun customer maupun admin menggunakan gmail dan nomer handphone
5.	Terdapat fitur login admin untuk melihat daftar stok barang, daftar customer yang masuk, dan daftar order produk
6.	Terdapat login menggunakan akun gmail yang sudah terdaftar
7.	Terdapat fitur memilih pemesanan produk yang sudah tercantum
8.	Terdapat fitur memasuki pemesanan produk kekeranjang pembelian
9.	Terdapat fitur pembayaran yang menggabungkan Dana, Gopay, Bank

### 2. Keluhan Pengguna

Pain point merujuk pada keluhan yang dialami pengguna saat menggunakan suatu sistem atau aplikasi. Pain point ini diperoleh melalui wawancara dengan calon pengguna. Berikut adalah kumpulan pain point dari calon pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Daftar Keluhan Pengguna

No	Keluhan
1	Tampilan login yang sedikit kurang menarik ?
2	Desain hanya menggunakan 2 warna ?
3	Terkadang terdapat fitur-fitu yang mengalami eror ?

### 3. User Pesona

Setelah identifikasi target pengguna dan pengumpulan data lewat wawancara serta kuesioner rampung, barulah user persona dibuat. User persona ini disusun berdasarkan data yang terkumpul, sehingga representatif terhadap karakteristik responden. Ilustrasi user persona dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** User Pesona

#### 4. Wireframe

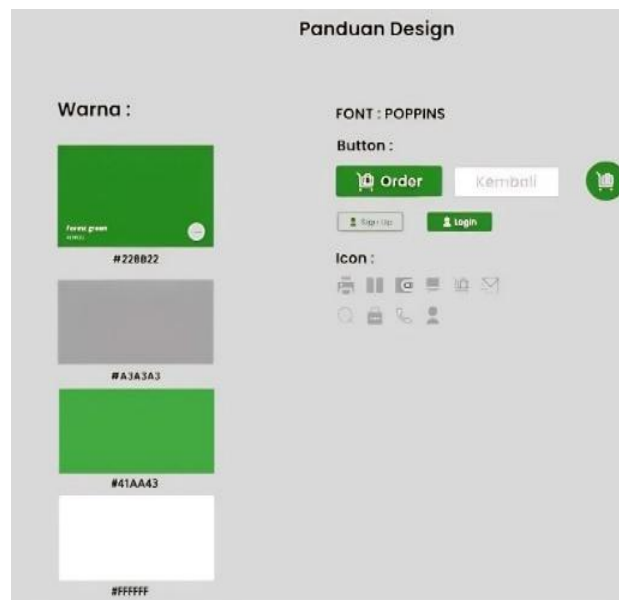
Wireframe adalah kerangka yang digunakan untuk mengatur posisi objek di halaman aplikasi atau website sebelum desain final sistem pemesanan website tersebut.

### C. Tahap Merancang Solusi Desain

dalam tahap ini, perancangan desain User Interface dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan pengguna yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Desain ini dibuat berdasarkan wireframe yang telah dirancang sebelumnya.

#### 1. Panduan Perancangan

Panduan perancangan adalah pedoman yang membantu mempermudah proses desain. Biasanya, panduan ini mencakup informasi tentang warna, font, dan bentuk tombol yang akan digunakan dalam desain akhir atau purwarupa. Panduan perancangan dapat dilihat pada Gambar .



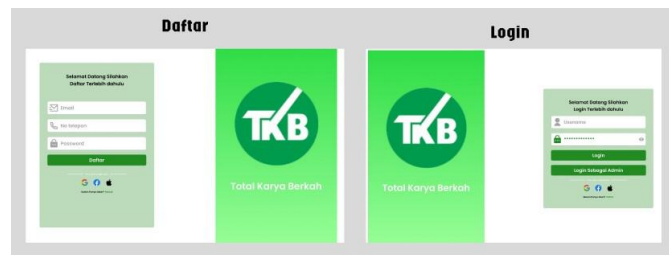
**Gambar 8.** Panduan Design

#### 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.

- Halaman Daftar :** Halaman ini digunakan untuk mendaftar sebagai pengguna baru. Di sini, pengguna mengisi informasi seperti nama, email, dan kata sandi untuk membuat akun.

- b. Halaman Login : Halaman ini memungkinkan pengguna yang sudah terdaftar untuk masuk ke akun mereka dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah dibuat sebelumnya.

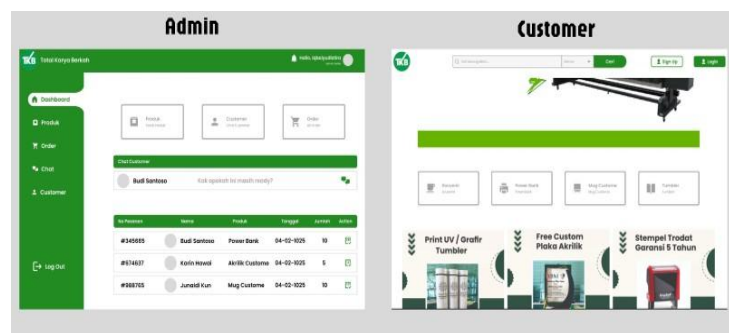


**Gambar 9.** Tampilan daftar dan login

Kemudian prototipe untuk halaman-halaman utama pada sistem pemesanan hingga pembayaran produk terdiri dari 5 (lima) halaman yaitu Dashboard, Produk, Order, Chat, Customer. Berikut penjelasannya.

- a. Tampilan Dashboard Admin dan Customer

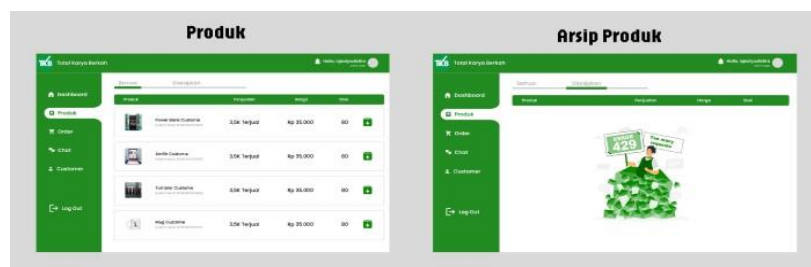
Halaman Dashboard merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika pengguna sudah melakukan login. Halaman dashboard ini berisikan fitur-fitur yang tersedia pada sistem pemesanan produk. Dapat dilihat pada Gambar 10.



**Gambar 10.** Tampilan Dashboard Admin dan Customer

- b. Tampilan Produk dan Arsip Produk

Tampilan produk menyajikan informasi rinci tentang suatu produk melalui antarmuka yang mudah dipahami termasuk visualisasi desain atau fiturnya. Sementara itu, arsip produk menyimpan data produk yang sudah tidak aktif atau dijual, menampilkan daftar produk yang tersedia dan tidak tersedia serta opsi produk yang mungkin dijual kembali di masa mendatang.

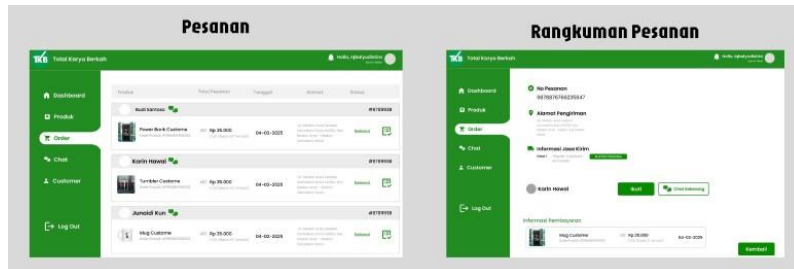


**Gambar 11.** Tampilan Produk dan Arsip Produk

- c. Tampilan Pesanan dan Rangkuman Pesanan

Pesanan merupakan permintaan dari pelanggan untuk membeli suatu produk, yang dalam dunia bisnis biasanya dicatat melalui dokumen resmi seperti purchase order. Dokumen ini berisi

informasi penting, seperti nama produk, jumlah, harga, dan ketentuan pengiriman. Proses pesanan menjadi langkah awal dalam transaksi komersial yang menghubungkan pembeli dengan penjual. Untuk mempermudah pengelolaan, dibuat rangkuman pesanan yang mencakup detail seperti status pesanan, metode pembayaran, dan informasi pengiriman. Rangkuman ini berfungsi untuk memastikan seluruh proses pemesanan berjalan lancar dan sesuai dengan harapan pelanggan.



**Gambar 12.** Tampilan Pesanan dan Rangkuman Pesanan

d. Tampilan Chat Admin dan Customer

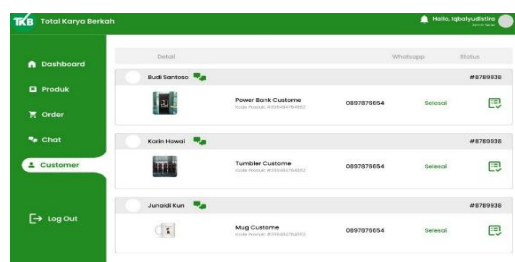
Chat menghubungkan pelanggan dengan admin untuk bantuan langsung. Admin menjawab pertanyaan, memberi informasi, dan menyelesaikan masalah, dengan respons cepat dan alat bantu percakapan yang efektif.



**Gambar 13.** Tampilan Chat Admin dan Customer

e. Tampilan Daftar Pesanan Customer

Fitur yang disebut daftar pesanan produk memberikan kenyamanan bagi pembeli untuk melihat serta mengatur seluruh transaksi pembelian mereka sebelumnya. Melalui fitur ini, pembeli mendapatkan informasi detail mengenai tiap order, meliputi nama barang yang dibeli, kuantitas, harga, serta tanggal order. Di samping itu, daftar ini pun memperlihatkan status terbaru dari tiap order, contohnya "sedang diproses", "sudah dikirim", atau "selesai", sehingga pembeli bisa mendapatkan update terkait perkembangan order mereka.

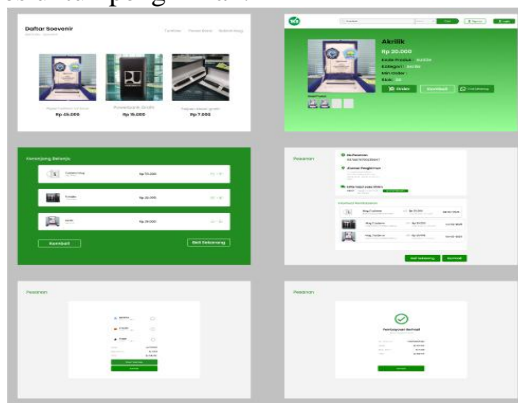


**Gambar 14.** Tampilan Pesanan Customer

f. Tampilan Daftar Produk souvenir, Detail produk, keranjang Belanja, Pembayaran Produk,

#### Pembayaran Berhasil.

Platform e-commerce menawarkan fitur penting untuk meningkatkan pengalaman berbelanja souvenir. Pelanggan dapat menjelajahi Daftar Produk Souvenir yang mencakup gambar, deskripsi, dan harga. Setiap produk dilengkapi dengan Detail Produk yang menjelaskan bahan, ukuran, dan fitur lainnya, membantu dalam pengambilan keputusan. Setelah memilih produk, pelanggan dapat menambahkannya ke Keranjang Belanja untuk menyimpan item sementara. Di keranjang, mereka dapat mengedit jumlah, menghapus barang, atau melanjutkan ke pembelian. Proses Pembayaran memerlukan informasi pengiriman dan metode pembayaran. Setelah transaksi selesai, pelanggan akan menerima notifikasi bahwa pembayaran berhasil dan pesanan sedang diproses untuk pengiriman.



**Gambar 15.** Tampilan Daftar Produk souvenir, Detail produk, keranjang Belanja, Detail Pesanan Produk, Pembayaran Produk, Pembayaran Berhasil

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

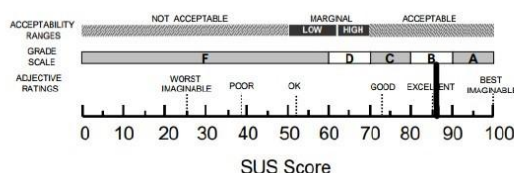
Tahap evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna merupakan langkah terakhir dalam perancangan UI/UX menggunakan metode User Centered Design. Pada tahap ini, dilakukan pengujian dengan metode yang sama seperti sebelumnya, yaitu Usability Testing System Usability Scale (SUS). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengumpulkan pendapat dan masukan dari pengguna setelah perancangan ulang. Pengujian dilaksanakan dengan memberikan prototipe desain yang telah dibuat melalui Figma kepada responden yang sama seperti pada pengujian sebelumnya. Responden diminta untuk mencoba sistem pemesanan produk di PT. Total Karya Berkah dengan desain yang baru. Setelah mencoba sistem tersebut, mereka diminta untuk mengisi kuesioner yang berkaitan dengan desain baru tersebut. Kuesioner yang digunakan sama dengan yang diterapkan pada pengujian sebelumnya, yang dapat dilihat pada Tabel 1. Setelah responden mengisi kuesioner, data yang diperoleh akan dihitung sesuai dengan ketentuan metode pengujian SUS. Berikut adalah aturan-aturan pembobotan skor yang digunakan.

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, skor akhir merupakan hasil dari skor responden dikurangi dengan 1 (satu).
2. Untuk pertanyaan bernomor genap, skor akhir merupakan hasil dari 5 (lima) dikurangi dengan hasil dari skor responden.
3. Pembobotan akhir SUS merupakan hasil penjumlahan keseluruhan skor dari responden dikali 2,5

Berdasarkan kuesioner yang diberikan, didapatkan nilai hasil dari responden yang kemudian di bobotkan sesuai dengan aturan pengujian SUS. Hasil dari pembobotan responden dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 6.** Data Hasil Akhir Perhitungan SUS

DATA HASIL AKHIR MENGGUNAKAN RUMUS SUS										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah x 2,5
5	1	4	1	4	1	4	1	4	1	26	65
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
4	3	2	3	3	3	2	1	1	4	26	65
3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	36	90
4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	2	4	2	3	2	4	4	4	4	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	80
											85,40



**Gambar 16.** Score Skala SUS

Berdasarkan Tabel 3 dan 6, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX untuk sistem pemesanan produk di PT. Total Karya Berkah menggunakan metode User-Centered Design menghasilkan rata-rata nilai SUS sebesar 85,40. Hal ini terlihat pada Gambar 6 di atas, di mana skala SUS menunjukkan grade B. Dalam penilaian objektif, kategori yang diperoleh adalah Excellent, sedangkan untuk Acceptability, hasilnya adalah Acceptable.

## KESIMPULAN

penerapan metode User-Centered Design (UCD) dalam perancangan sistem pemesanan produk di PT. Total Karya Berkah sangat penting. Dengan melibatkan pengguna di setiap tahap desain, sistem yang dihasilkan tidak hanya fungsional tetapi juga intuitif dan mudah diakses. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, memperkuat identitas merek, dan memperluas pasar perusahaan. Disarankan agar evaluasi lebih lanjut dilakukan setelah implementasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berkembang. Berdasarkan Tabel 3 dan 6, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX untuk sistem pemesanan produk di PT. Total Karya Berkah menggunakan metode User-Centered Design menghasilkan rata-rata nilai SUS sebesar 85,40. Hal ini terlihat pada Gambar 6 di atas, di mana skala SUS menunjukkan grade B. Dalam penilaian objektif, kategori yang diperoleh adalah Excellent, sedangkan untuk Acceptability, hasilnya adalah Acceptable.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93–101. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>
- Az-zahra, S., Sri, L., Muni, A., Informatika, T., Tinggi, S., Wastukencana, T., & Cikopak, J. (2021). User Interface Design With User Centered Design (UCD) Method on Bread Sales Mobile Application PT.Nippon Indosari Corpindo, Tbk. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.31980/ristec.v2i2.1958>
- Halusa, D., Mulyanto, A., & Pakaya, N. (2024). Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan

- Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Muhammadiyah Gorontalo. *E-Proceeding of Engineering*, 4(1), 103–114. <https://sia.umgo.ac.id>.
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, 2(1), 42–48. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek2/article/view/627>
- Normah, & Sihalo, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pendistribusi Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33–38.
- Pustaka, T. (2024). *DESAIN UI / UX SISTEM PEMESANAN BARANG PT MEGAH ERA*. 8(5), 8693–8700.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan Ui & Ux Pada Website Kelompok Tani Yang Responsive Terhadap Mobile. *Penerbit Tahta Media*. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/155%0Ahttps://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/155/156>
- Rahim, R. (2022). Pelatihan Dan Pembuatan Web Blog Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 1(2), 73–76. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v1i2.66>
- Setyawan, dodiet aditya. (2021). *Tahta Media Group v.penelitian*.
- Sudirjo, F., Purwati, T., Widyastuti, W., Budiman, Y. U., & ... (2023). Analisis Dampak Strategi Pemasaran Digital dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan: Perspektif Industri E-commerce. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 7524–7532. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7422%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7422/6136>
- Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). Desain Ui/Ux Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode Hcd Ui/Ux Design of English Vocabulary Game-Based Learning Prototype Using the Hcd Method. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 1–8.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Yacub, R., & Mustajab, W. (2020). Analisis Pengaruh Pemasaran Digital (Digital Marketing) Terhadap Brand Awareness Pada E-Commerce. *Jurnal MANAJERIAL*, 19(2), 198–209. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v19i2.24275>
- Zaelani, N., Suarna, N., & Prihartono, W. (2024). Desain User Interface Website Pemesanan Online Produk Makanan Kripdunk Dengan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3414–3426. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8203>
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2024). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, April, 17–26.