

Perancangan UI/UX Website Sakiverse Dengan Metode *User-Centered Design* Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian

¹Aditya Rizky Titin Ramadhana, ²Hermansyah, ³Sri Wahyuni

¹Teknologi Informasi, ²Sains dan Teknologi, Indonesia, ³Universitas Pembangunan Panca Budi
rizkya09112003@gmail.com, hermansyah@pancabudi.ac.id, wahyunisw296@gmail.com

Submit : 07 Jul 2025 | Diterima : 20 Jul 2025 | Terbit : 01 Sept 2025

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) berbasis website untuk toko UMKM Sakiverse dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Latar belakang penelitian ini muncul dari kebutuhan UMKM di bidang penjualan pakaian untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pelanggan dalam berbelanja secara online. Sebelumnya, proses penjualan produk hanya dilakukan secara langsung di toko fisik tanpa melibatkan platform digital, sehingga dibutuhkan sebuah *website* mandiri yang dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses dan membeli produk secara online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang website yang menarik, serta mampu memfasilitasi proses pencarian dan pembelian produk yang tersedia di toko Sakiverse secara lebih mudah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode UCD mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain yang dihasilkan tidak hanya mempermudah proses transaksi, tetapi juga mampu meningkatkan kepuasan pelanggan dan loyalitas terhadap toko Sakiverse. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya pelibatan pengguna dalam setiap tahap desain agar website yang dibangun benar-benar relevan dan kompetitif di pasar digital. Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, disarankan dilakukan evaluasi lebih mendalam setelah sistem diimplementasikan, serta penambahan fitur-fitur baru yang bisa meningkatkan interaksi pengguna dengan website sesuai dengan perkembangan kebutuhan di industri digital.

Kata Kunci: *User Interface & User Experience (UI/UX)*, *User-Centered Design (UCD)*, *Website*, *Penjualan Online*, *Kepuasan Pengguna*.

PENDAHULUAN

Di tengah arus digitalisasi yang terus berkembang, pelaku usaha dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi guna meningkatkan daya saing. Salah satu sektor yang terdampak secara langsung adalah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), di mana transformasi digital menjadi langkah strategis untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana penjualan yang memungkinkan konsumen mengakses produk kapan pun dan di mana pun. Dengan bantuan teknologi, proses penjualan dapat dilakukan secara lebih efisien, praktis, dan tanpa batasan jarak.

UMKM Sakiverse, yang bergerak di bidang penjualan pakaian, hingga saat ini masih mengandalkan metode penjualan langsung melalui toko fisik. Pelanggan harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan pembelian, yang tentunya menyulitkan bagi mereka yang berada di luar kota atau memiliki keterbatasan waktu. Ketiadaan platform digital membuat jangkauan pasar menjadi terbatas dan berpotensi menghambat pertumbuhan usaha. Mengingat perilaku konsumen yang kini lebih terbiasa dengan layanan daring, diperlukan upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam sistem penjualan agar Sakiverse mampu bersaing dengan pelaku usaha lain yang telah go digital. Perancangan UI/UX yang baik dan responsif pada website UMKM juga terbukti membantu kelompok masyarakat non-digital, seperti kelompok tani, dalam memperluas jangkauan informasi dan mempermudah interaksi antar pengguna (Putra, 2023).

Dalam membangun platform digital seperti website, pemahaman terhadap desain antarmuka menjadi aspek fundamental karena merupakan komponen yang langsung berinteraksi

dengan pengguna (Luthfi, 2024). Jika desain antarmuka tidak dirancang dengan baik, pengguna akan kesulitan memahami cara kerja sistem, sehingga pengalaman mereka menjadi tidak menyenangkan. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik akan menciptakan sistem yang mudah digunakan dan menyenangkan. UI/UX adalah faktor penting agar pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi (Hermansyah., 2024). Dengan UI/UX yang tepat, pengguna tidak hanya merasa terbantu dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga akan lebih tertarik untuk menggunakannya kembali di kemudian hari.

Lebih dari itu, *User Experience* (UX) mencakup seluruh aspek yang berkaitan dengan reaksi, pemikiran, dan perilaku pengguna yang menjadi penentu terhadap kepuasan dan loyalitas pelanggan (Dakhilullah, 2023). Jika pengguna merasa puas, maka kemungkinan mereka akan merekomendasikan platform tersebut kepada orang lain pun semakin besar. Pentingnya desain UI/UX terletak pada kemampuannya untuk memahami kebutuhan pengguna dan memastikan mereka mendapatkan pengalaman yang positif saat menggunakan aplikasi (Prabowo, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa desain bukan hanya soal tampilan, tetapi juga bagaimana sistem mampu memenuhi ekspektasi pengguna.

Oleh karena itu, dalam merancang *website* Sakiverse diperlukan pendekatan yang berorientasi pada pengguna. Metode *User-Centered Design* (UCD) dipilih sebagai pendekatan utama karena dapat membantu menciptakan produk yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga meningkatkan efisiensi serta kepuasan pengguna dalam sistem pemesanan produk (Yudistira., 2025). UCD menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap tahap perancangan, mulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan solusi, hingga pengujian antarmuka secara langsung kepada pengguna. Dengan metode ini, perancangan sistem tidak hanya berdasarkan asumsi pengembang, tetapi juga berdasarkan masukan nyata dari pengguna akhir.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip UCD dalam perancangan UI/UX *website* Sakiverse, diharapkan platform ini dapat menjadi solusi digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman berbelanja yang efektif, nyaman, dan menyenangkan bagi pelanggan. Dengan begitu, Sakiverse dapat meningkatkan daya saingnya di pasar digital dan menjangkau konsumen yang lebih luas.

TINJAUAN PUSTAKA

User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan tampilan visual dari sebuah sistem atau aplikasi yang menjadi titik interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak. UI mencakup elemen-elemen seperti tombol, menu, ikon, warna, dan tata letak yang dirancang agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Desain UI/UX yang baik sangat penting, terutama saat menghadapi situasi kritis, karena tampilan yang intuitif dan mudah digunakan akan memudahkan pengguna memahami informasi tanpa kebingungan (Nasution, 2024). Desain UI yang baik memungkinkan pengguna memahami fungsi sistem tanpa perlu pelatihan khusus dan dapat meningkatkan efisiensi penggunaan secara keseluruhan.

User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah persepsi dan respons pengguna terhadap penggunaan suatu produk atau layanan digital. UX meliputi seluruh proses interaksi pengguna, mulai dari kemudahan navigasi, kenyamanan dalam penggunaan, hingga kesan emosional yang dirasakan. Dakhilullah (2023) menjelaskan bahwa UX berkaitan erat dengan pemikiran, reaksi, dan perilaku pengguna, dan menjadi salah satu penentu utama terhadap kepuasan serta loyalitas pengguna. Prabowo (2025) juga menekankan bahwa desain UX yang baik harus mampu memahami kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman positif selama penggunaan aplikasi. Antarmuka yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna mampu membantu mereka memahami informasi sistem dengan lebih mudah, termasuk dalam konteks penyampaian data yang bersifat kompleks (Supiyandi et al., 2024).

Pentingnya UI/UX dalam Pengembangan Sistem

Pentingnya UI/UX dalam Pengembangan Sistem Desain UI/UX yang optimal tidak hanya

menjadikan sistem lebih menarik secara visual, tetapi juga mendorong efektivitas penggunaan dan retensi pengguna. Kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi merupakan salah satu kunci keberhasilan sistem digital (Luthfi, 2024). Dalam konteks sistem pemesanan produk, desain UI/UX harus memudahkan proses pencarian, pemilihan produk, hingga transaksi akhir, agar pengguna tidak merasa kebingungan atau frustrasi selama proses berlangsung.

Metode *User-Centered Design* (UCD)

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan keterlibatan pengguna dalam setiap tahap pengembangan. Metode ini melibatkan pengguna secara langsung, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan solusi, hingga evaluasi desain. UCD mampu menghasilkan sistem yang intuitif, mudah digunakan, serta meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna (Yudistira, 2025). UCD juga terbukti efektif dalam pengembangan sistem *e-commerce* dan pemesanan produk yang menekankan pengalaman pengguna sebagai prioritas utama (Saputri, 2017).

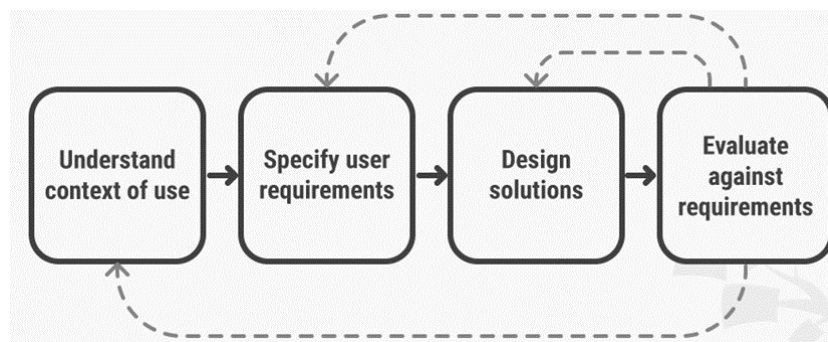
Penggunaan *Website* sebagai Media Pemesanan Produk

Website merupakan media digital yang umum digunakan oleh pelaku usaha dalam memasarkan dan menjual produk mereka secara daring. Dalam konteks UMKM, keberadaan website dapat membantu memperluas jangkauan pasar, meningkatkan citra merek, dan mempermudah konsumen dalam mengakses informasi serta melakukan transaksi. Menjelaskan bahwa pengembangan website toko online menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pelayanan dan efisiensi operasional, khususnya bagi pelaku usaha yang masih menggunakan sistem manual (Nurahman, 2023). Selain itu, *website* juga memudahkan pemilik usaha dalam melakukan promosi, pengelolaan produk, dan komunikasi dengan pelanggan secara terstruktur.

METODE PENELITIAN

A. Metode *User-Centered Design*

Penelitian ini dilakukan dengan metode *User-Centered Design* (UCD) sebagai kerangka utama dalam proses perancangan UI/UX *website* pemesanan produk untuk UMKM Sakiverse. *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan, keinginan, dan tujuan pengguna dalam setiap tahap proses desain. Dengan kata lain, UCD adalah proses yang memprioritaskan pengguna sebagai pusat dalam setiap keputusan desain. Metode UCD dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna secara langsung, serta melibatkan mereka dalam setiap tahapan proses desain secara iteratif dan berkesinambungan. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu: *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate*.



Gambar 1. Metode *User-Centered Design*

1. *Understand Context of Use* (Memahami Konteks Penggunaan)

Tahap ini bertujuan untuk memahami siapa pengguna website, bagaimana kebiasaan mereka dalam melakukan pembelian pakaian, serta kendala yang mereka alami ketika proses pembelian dilakukan secara langsung. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses penjualan di toko fisik Sakiverse, termasuk alur pelayanan dan komunikasi dengan pelanggan.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan pemilik usaha dan beberapa pelanggan untuk menggali kebutuhan, ekspektasi, serta pengalaman mereka dalam berbelanja.

2. Specify User Requirements (Menentukan Kebutuhan Pengguna)

Setelah memahami konteks penggunaan, peneliti mengidentifikasi dan menyusun kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem yang akan dikembangkan. Dari hasil analisis sebelumnya, ditemukan bahwa pelanggan membutuhkan cara yang mudah untuk mencari dan memilih produk pakaian, sementara pemilik toko ingin dapat menampilkan katalog produk yang menarik dan informatif. Selain itu, sistem juga harus menyediakan fitur pemesanan yang praktis dan mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang tidak terbiasa dengan teknologi.

3. Design Solutions (Merancang Solusi Desain)

Tahap ini merupakan proses perancangan awal dari desain antarmuka website berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan. Peneliti mulai menyusun wireframe dari tampilan utama website, halaman katalog, halaman detail produk, dan halaman checkout. Alur navigasi dirancang agar sesederhana mungkin, sehingga pengguna dapat menjelajahi website dengan nyaman tanpa merasa bingung. Selain itu, elemen visual seperti warna, ikon, dan tombol dirancang agar menarik dan tetap konsisten dengan citra brand Sakiverse.

4. Evaluate Against Requirements (Evaluasi dan Pengujian)

Pada tahap ini, prototipe yang telah dirancang diuji coba oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik terkait kemudahan penggunaan dan kenyamanan desain. Pengujian dilakukan kepada pelanggan potensial dan pemilik toko guna mengetahui sejauh mana desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan mereka. Setelah feedback dikumpulkan, peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengujian dan menggunakan masukan tersebut untuk melakukan perbaikan pada desain, sehingga sistem yang dibangun dapat menjadi lebih optimal dan sesuai dengan harapan pengguna.

B. System Usability Scale (SUS)

Penelitian ini juga menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai apakah sistem yang dirancang mudah digunakan. SUS adalah metode evaluasi yang dirancang untuk mengukur tingkat kenyamanan dan kelayakan suatu sistem berdasarkan pengalaman langsung pengguna. Metode ini terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, dan konsistensi sistem. Setiap pernyataan dinilai dengan skala 1–5, dari *Sangat Tidak Setuju* hingga *Sangat Setuju*. Nilai yang diberikan pengguna kemudian diolah menjadi skor akhir antara 0 hingga 100, yang menunjukkan tingkat usability dari sistem. Metode ini terbukti valid dan reliabel, bahkan dalam jumlah responden yang terbatas, dan telah digunakan secara luas untuk mengevaluasi kebergunaan berbagai platform digital (Kurniawan, 2022). Berikut adalah daftar pertanyaannya.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

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

Formulir SUS akan diberikan kepada beberapa responden setelah mereka mencoba langsung prototipe website Sakiverse. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih objektif dan terukur tentang pengalaman pengguna. Dengan cara ini, hasil evaluasi tidak hanya berdasarkan observasi atau pendapat saja, tetapi juga didukung oleh angka yang bisa dibandingkan dengan standar umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan UI/UX untuk website pemesanan produk pakaian milik UMKM Sakiverse. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*, yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem. Rancangan dikembangkan melalui empat tahapan utama, yaitu: memahami konteks pengguna (*understand context of use*), menentukan kebutuhan pengguna (*specify user requirements*), merancang solusi desain (*design solutions*), dan melakukan evaluasi (*evaluate*). Hasil akhir berupa prototipe *website* interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi desain Figma dan disesuaikan dengan kondisi serta karakteristik pengguna Sakiverse.

1. Pemahaman Konteks Pengguna

Pada tahap ini, peneliti mencoba memahami siapa saja yang akan menggunakan sistem dan bagaimana mereka akan menggunakannya. Pembahasan dibagi menjadi dua bagian, yaitu Menentukan Calon Pengguna, dan Wawancara.

A. Menentukan Calon Pengguna

Sebelum merancang sistem, langkah awal yang dilakukan adalah mengidentifikasi siapa saja calon pengguna utama dari *website* Sakiverse. Berdasarkan analisis, terdapat dua jenis aktor yang terlibat langsung dalam penggunaan sistem, yaitu *admin* sebagai pengelola dan konsumen sebagai pengguna akhir.

Tabel 2. Penentuan Calon Pengguna

Aktor	Keterangan Singkat
Admin	Bertugas mengelola produk, memeriksa pesanan, dan melakukan pembaruan sistem.
Konsumen	Pengguna yang menjelajahi website, memilih produk, dan melakukan pemesanan.

B. Wawancara

Untuk memahami kebutuhan dan kebiasaan pengguna, dilakukan wawancara informal terhadap beberapa calon pengguna. Tujuannya adalah menggali informasi dasar mengenai pengalaman mereka saat berbelanja pakaian, serta harapan mereka terhadap sistem pemesanan online.

Pertanyaan Wawancara:

1. Apakah Anda pernah berbelanja pakaian secara online?
2. Platform apa yang biasanya Anda gunakan untuk berbelanja?
3. Apa yang membuat Anda nyaman saat menggunakan website belanja online?
4. Apa yang biasanya membuat Anda bingung saat mencari produk di website?
5. Menurut Anda, apakah website penting untuk UMKM?
6. Apakah Anda pernah kesulitan saat memesan produk dari toko fisik yang tidak memiliki website?
7. Informasi apa yang paling Anda cari saat melihat produk pakaian secara online?
8. Fitur apa yang Anda harapkan tersedia dalam website pemesanan pakaian?

2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Setelah mengetahui siapa pengguna dan bagaimana mereka menggunakan sistem, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi kebutuhan mereka. Pembahasan dibagi menjadi dua bagian, yaitu Kebutuhan Pengguna, dan Keluhan Pengguna.

A. Kebutuhan pengguna

Kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu:

1. Kebutuhan Pelanggan: Pelanggan membutuhkan tampilan website yang sederhana dan tidak membingungkan, terutama bagi pengguna yang kurang terbiasa dengan teknologi. Mereka juga menginginkan navigasi yang mudah dipahami, proses pemesanan yang cepat, serta informasi produk yang jelas dan lengkap. Beberapa pelanggan juga menyebutkan pentingnya fitur pencarian dan filter untuk memudahkan dalam menemukan produk sesuai preferensi.
2. Kebutuhan Pemilik Usaha: Pemilik Sakiverse membutuhkan sistem yang mempermudah pengelolaan katalog produk, termasuk fitur untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus produk secara praktis. Mereka juga mengharapkan sistem yang dapat mencatat pesanan yang masuk secara otomatis.

B. Keluhan Pengguna

Berdasarkan wawancara dan pengamatan terhadap pelanggan, ditemukan beberapa keluhan yang dialami ketika ingin berbelanja atau memesan produk secara online.

Keluhan Pengguna:

1. Tidak bisa melihat produk dan informasi secara online.
2. Harus menghubungi admin secara manual hanya untuk menanyakan harga atau stok.
3. Tidak tersedia katalog produk yang bisa diakses kapan saja lewat internet.
4. Sulit mengetahui detail produk seperti ukuran, warna, atau bahan.
5. Tidak ada fitur pemesanan online yang praktis.
6. Balasan dari admin kadang lambat karena proses pemesanan dilakukan secara manual.
7. Tidak tersedia riwayat pemesanan atau notifikasi status pesanan.
8. Pengguna bingung harus mulai dari mana saat ingin memesan produk karena tidak ada sistem terpusat.

3. Rancangan Solusi Desain

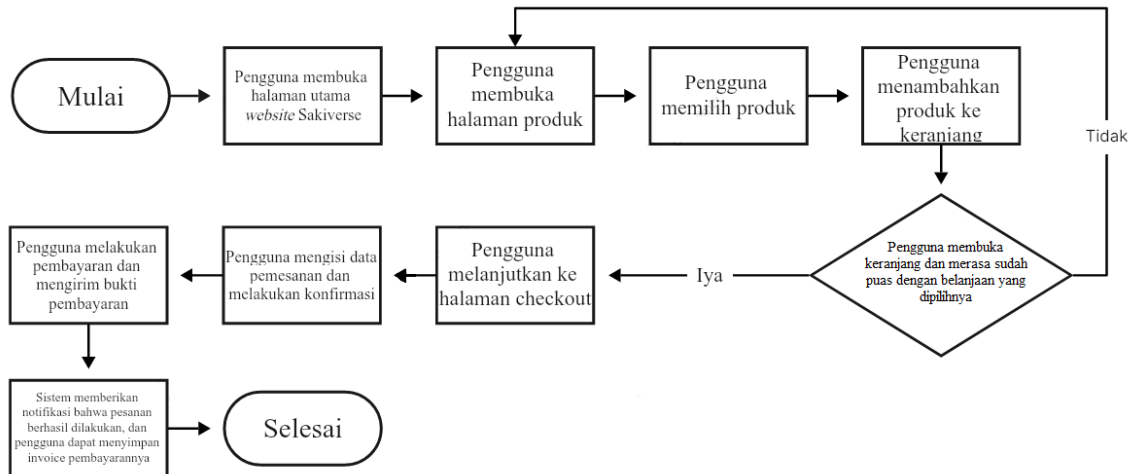
Prototipe *website* dirancang menggunakan aplikasi Figma. Tampilan awal berisi halaman utama dengan menu navigasi yang jelas, banner promosi, dan contoh preview produk. Halaman produk menampilkan gambar, harga, dan deskripsi singkat. Terdapat fitur pencarian dan filter produk agar pelanggan lebih mudah menemukan barang yang diinginkan. Proses checkout dirancang sesederhana mungkin dengan langkah-langkah yang jelas, mulai dari pemilihan produk hingga pembayaran pesanan.

A. User Flow

Untuk menggambarkan alur interaksi antara pengguna dan sistem, dilakukan perancangan *user flow* sebagai bagian dari solusi desain. *User flow* bertujuan untuk memvisualisasikan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna saat mengakses dan menggunakan website, baik sebagai pembeli maupun sebagai admin. Dengan adanya alur ini, proses interaksi pengguna dapat dirancang secara lebih sistematis dan efisien.

1. User Flow Pembeli

Sebagai bagian dari proses perancangan solusi desain, dibuatlah alur *user flow* yang menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan website Sakiverse dari awal hingga akhir proses pemesanan. Alur ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pembelian dapat dilakukan dengan logis, mudah, dan efisien oleh pengguna.



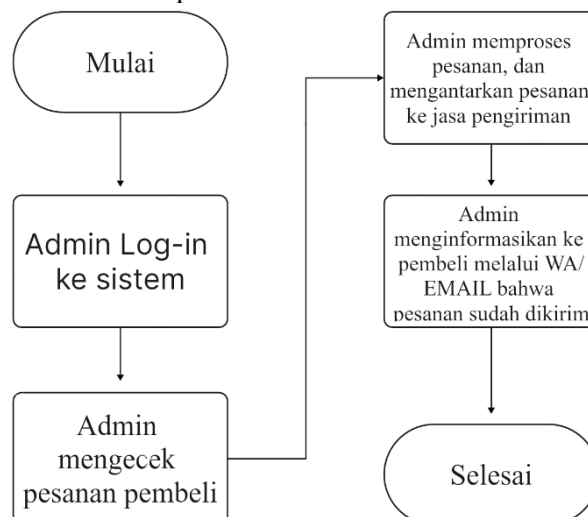
Gambar 2. User Flow Pembeli

Adapun alur *user flow* pembeli yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. Pengguna membuka halaman beranda.
2. Pengguna membuka halaman produk dari bar navigasi atau dari halaman beranda.
3. Pengguna memilih produk untuk melihat detail.
4. Pengguna menambahkan produk ke keranjang.
5. Pengguna membuka keranjang dan melanjutkan ke halaman checkout.
6. Pengguna mengisi data pemesanan dan melakukan konfirmasi.
7. Pengguna melakukan pembayaran dan mengirim bukti pembayaran.
8. Sistem memberikan notifikasi bahwa pesanan berhasil dilakukan, dan pengguna dapat menyimpan invoice/tagihan pembayarannya.

2. User Flow Admin

Selain alur untuk pelanggan, dirancang juga *user flow* khusus untuk admin sebagai pengelola website toko. Alur ini bertujuan agar proses pengelolaan pesanan berjalan lebih terstruktur dan mudah dilakukan oleh pemilik usaha Sakiverse.



Gambar 3. User Flow Admin

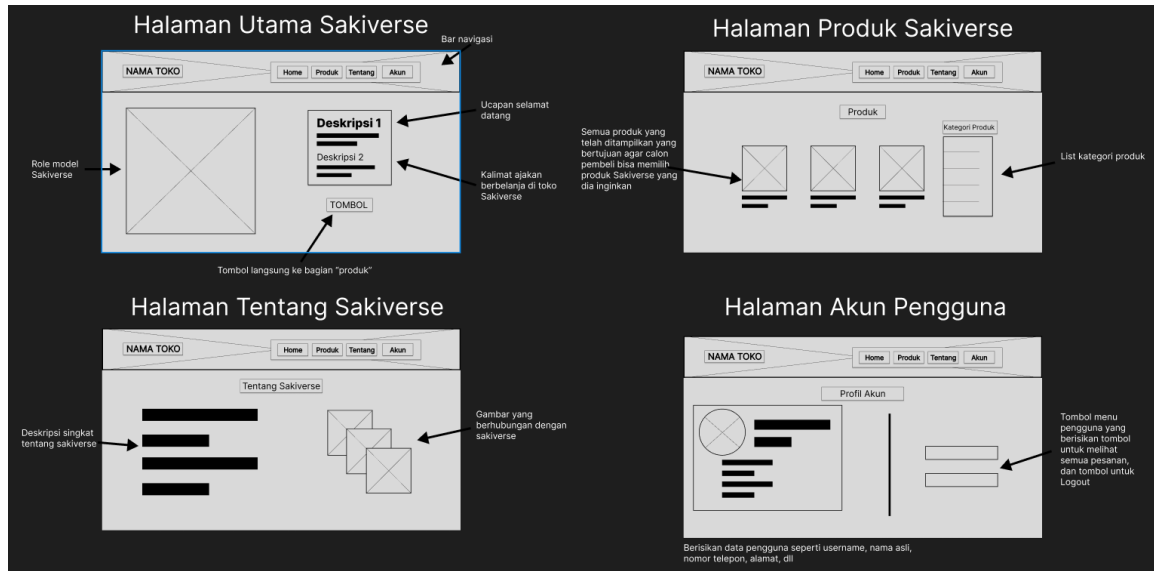
Adapun alur *user flow* yang dirancang untuk admin adalah sebagai berikut:

1. Admin login ke sistem.
2. Admin mengecek pesanan yang masuk.
3. Admin memproses pesanan dan mengirimkannya ke jasa pengiriman.

- Admin menginformasikan ke pelanggan melalui WhatsApp atau email bahwa pesanan telah dikirim.

B. Wireframe

Selanjutnya adalah membuat *wireframe* sebagai rancangan awal tampilan *website*. *Wireframe* digunakan untuk menunjukkan susunan dan letak elemen-elemen penting di setiap halaman sebelum dibuat versi desain yang lebih interaktif. Berikut adalah 4 *wireframe* halaman utama *website* Sakiverse:



Gambar 4. Wireframe Website

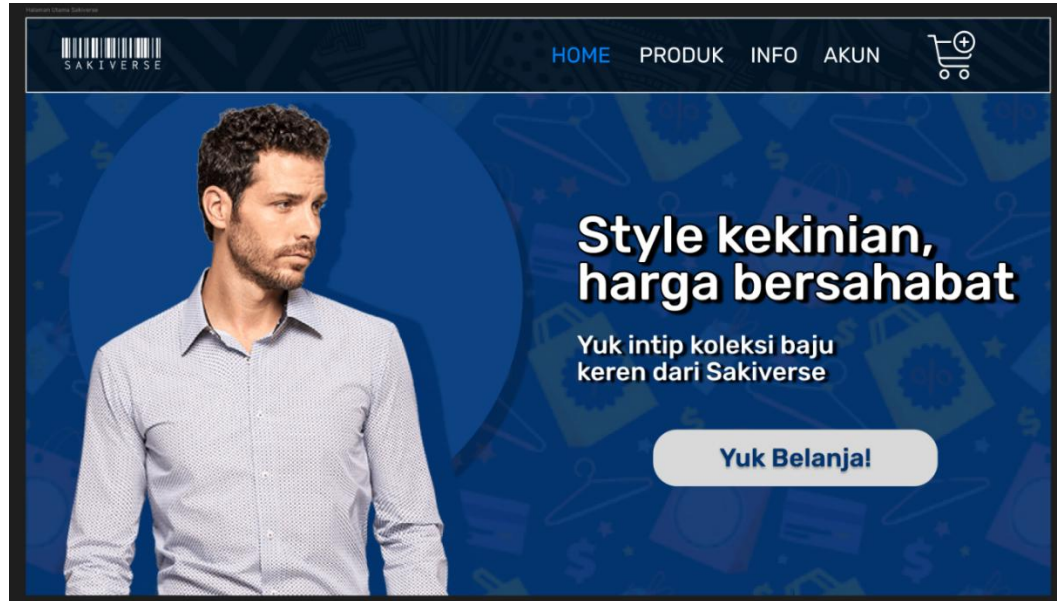
Perancangan *wireframe* ini dibuat menggunakan aplikasi Figma, dengan tujuan untuk memastikan tampilan *website* mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tampilan disusun secara sederhana agar mudah dipahami, terutama oleh pengguna yang tidak terbiasa dengan sistem digital. Susunan halaman juga disesuaikan dengan alur *user flow* yang sudah dirancang sebelumnya.

C. Prototype

Setelah tahap pembuatan *wireframe* selesai, langkah berikutnya adalah mengembangkan *prototype* sebagai bentuk rancangan interaktif dari *website* Sakiverse. *Prototype* ini dibuat menggunakan aplikasi Figma, dan berfungsi untuk memperlihatkan bagaimana tampilan serta alur penggunaan *website* ketika dijalankan oleh pengguna. *Prototype* dirancang berdasarkan alur *user flow* dan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya, baik dari sisi pelanggan maupun admin. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran nyata mengenai interaksi yang terjadi dalam sistem sebelum masuk ke tahap pengembangan final.

Tampilan untuk Pengguna

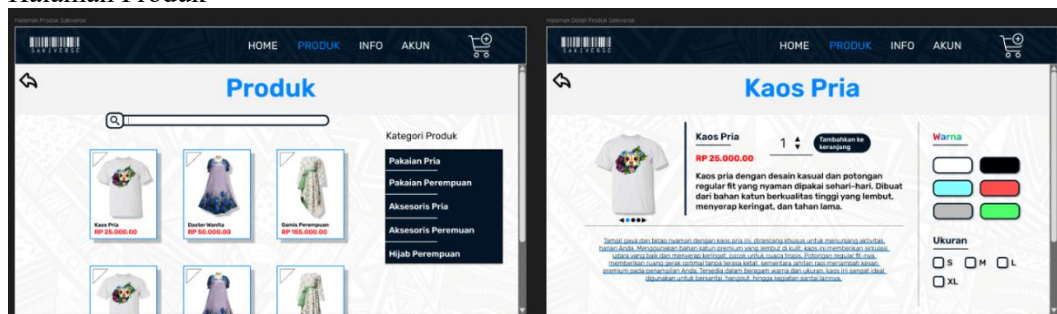
- Halaman Utama (Beranda)



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

Halaman ini menjadi pintu masuk utama pengguna ke dalam *website* Sakiverse. Tampilan utamanya terdiri dari logo, menu navigasi (*Home*, *Produk*, *Tentang*, *Akun*), banner promosi, serta tombol untuk mengantar pengguna ke halaman produk. Desain halaman ini dibuat sederhana agar pengguna tidak kesusahan saat membuka websitenya.

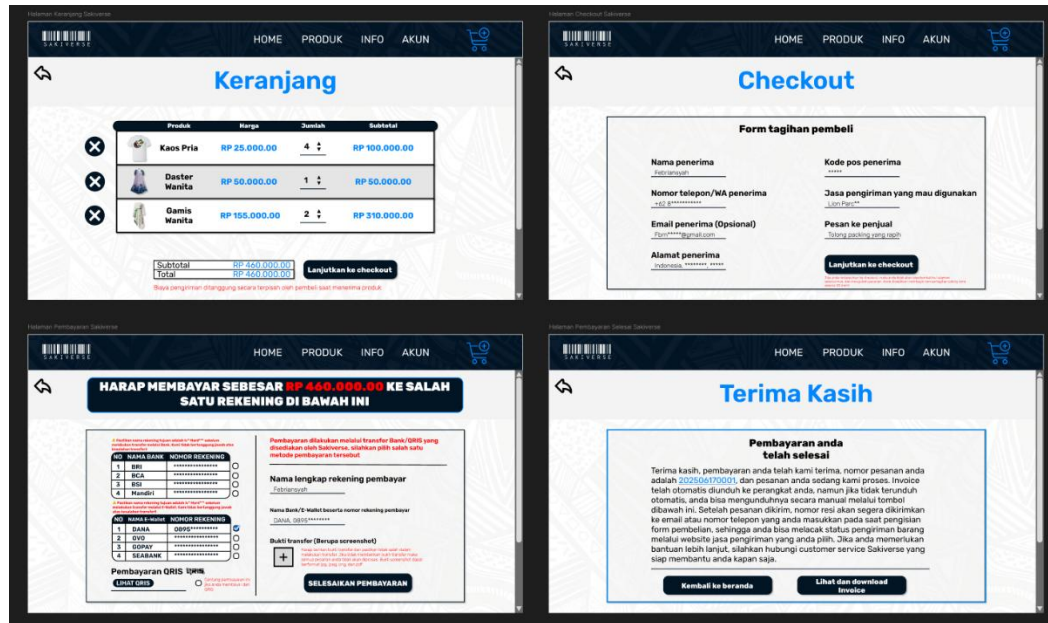
2. Halaman Produk



Gambar 6. Tampilan Halaman Produk

Halaman ini menampilkan seluruh katalog produk. Masing-masing produk disertai dengan gambar, nama, harga, dan tombol untuk melihat detail. Terdapat juga fitur pencarian dan filter berdasarkan kategori agar pengguna bisa menemukan produk sesuai kebutuhan mereka.

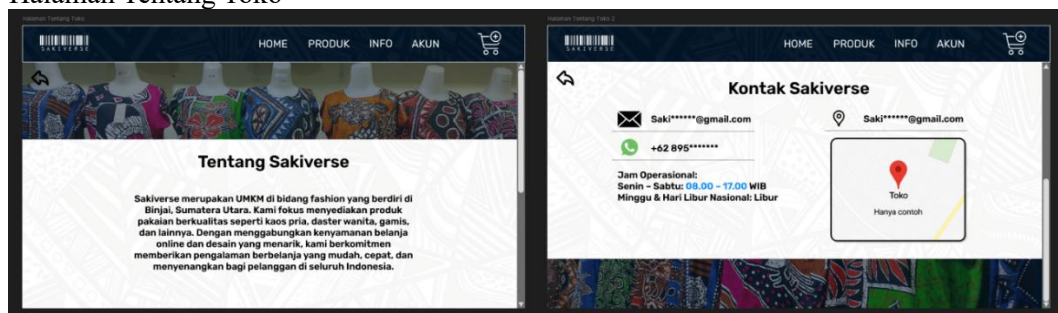
3. Halaman Checkout



Gambar 7. Tampilan Halaman Checkout

Halaman ini mencakup tiga bagian utama, yaitu Halaman Keranjang, Halaman Checkout, dan Halaman Pembayaran. Di Halaman Keranjang, pengguna dapat meninjau produk yang telah dipilih, menyesuaikan jumlah pembelian, atau menghapus item. Jika dirasa sudah pas dengan pilihan belanjaan, pengguna dapat melanjutkan ke Halaman Checkout untuk mengisi data pemesan seperti nama, alamat, dan nomor/info kontak. Terakhir, di Halaman Pembayaran, pengguna akan melihat instruksi pembayaran serta kolom untuk mengunggah bukti transfer. Semua tahapan dirancang sederhana mungkin agar proses pembelian terasa lancar dan tidak membingungkan.

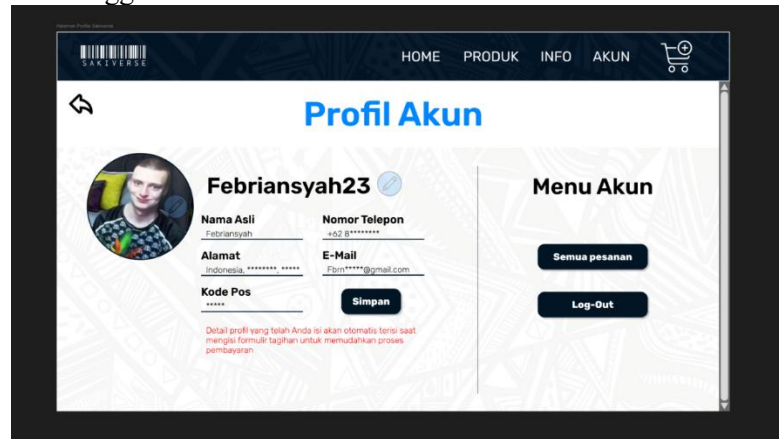
4. Halaman Tentang Toko



Gambar 8. Tampilan Halaman Tentang Toko

Halaman ini berisi informasi seputar Sakiverse, termasuk latar belakang usaha, visi-misi, dan kontak yang dapat dihubungi. Tujuannya adalah memberikan rasa percaya kepada pelanggan bahwa toko ini dikelola secara profesional dan transparan.

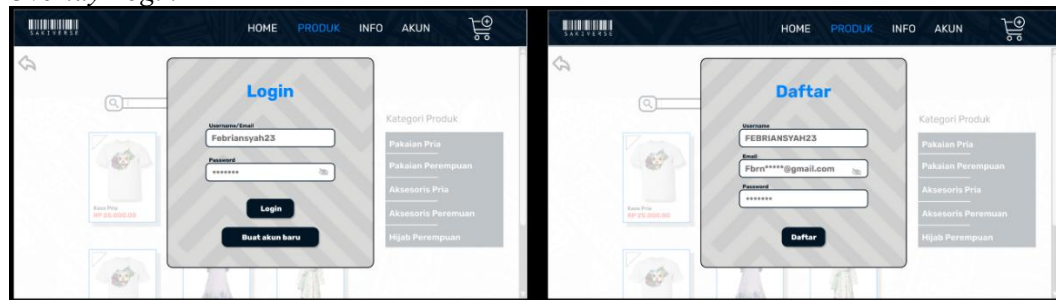
5. Halaman Profil Pengguna



Gambar 9. Tampilan Halaman Profil Pengguna

Pada halaman ini, pengguna dapat melihat dan mengedit data pribadi seperti nama, alamat pengiriman, dan nomor telepon. Fitur ini akan mempermudah proses checkout karena informasi tersimpan secara otomatis.

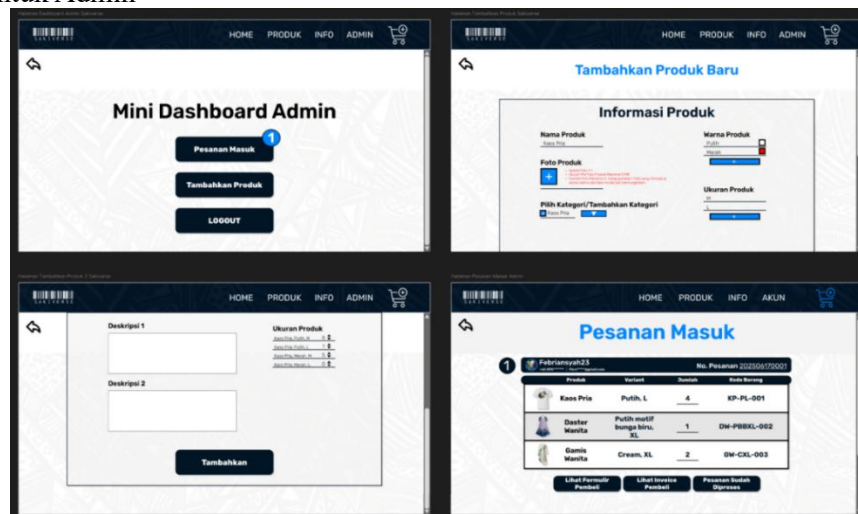
6. Overlay Login dan Daftar



Gambar 10. Tampilan Overlay Login dan Daftar

Overlay login dan daftar muncul sebagai tampilan *pop-up* saat pengguna ingin masuk dan daftar ke akun mereka. Formulir login terdiri dari *input* email dan *password*, serta tombol "Masuk". Desainnya dibuat ringkas agar tidak mengganggu tampilan halaman di belakangnya.

Tampilan untuk Admin



Gambar 11. Tampilan Mini Dashboard Admin

Untuk sisi admin, prototipe mencakup halaman-halaman penting yang digunakan dalam proses pengelolaan website. Terdapat halaman dashboard admin yang menampilkan ringkasan pesanan dan data penjualan, halaman pesanan masuk untuk memantau dan mengatur pesanan dari pelanggan, serta halaman penambahan produk yang memungkinkan admin menambahkan informasi produk baru seperti gambar, nama, harga, dan stok. Secara tampilan, desain untuk admin tetap mengikuti gaya visual website utama, namun dengan susunan elemen yang lebih fokus pada fungsi dan efisiensi.

4. Evaluasi Desain

Setelah prototipe selesai dirancang, dilakukan evaluasi seberapa layak dan mudah digunakan website Sakiverse dari sudut pandang pengguna, dilakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap kenyamanan dan kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang. Sebanyak 11 responden dilibatkan dalam proses evaluasi ini. Berikut adalah tabel data yang sudah diperoleh.

Tabel 3. Data yang diperoleh

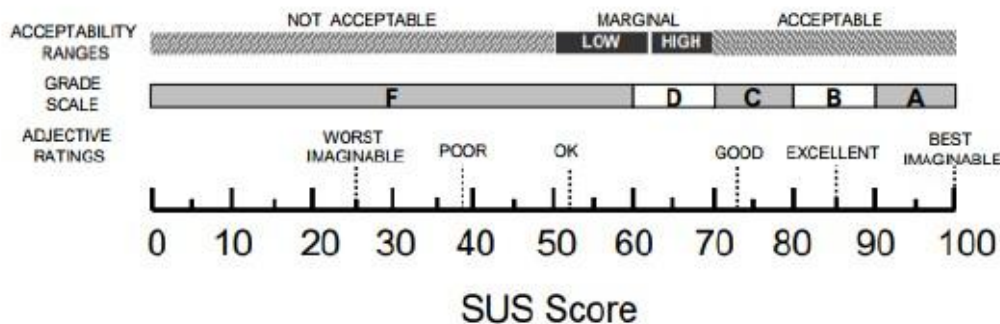
No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	21	Laki-Laki	4	1	5	4	4	3	5	1	5	2
2	Responden 2	24	Laki-Laki	4	2	5	2	4	1	4	1	5	1
3	Responden 3	23	Laki-Laki	5	2	4	3	4	1	5	2	4	2
4	Responden 4	26	Perempuan	4	1	5	1	3	1	5	2	4	3
5	Responden 5	21	Laki-Laki	4	2	4	2	3	3	4	1	5	1
6	Responden 6	21	Perempuan	4	2	4	2	4	1	5	2	4	1
7	Responden 7	22	Perempuan	4	2	4	2	5	2	5	2	5	1
8	Responden 8	25	Laki-Laki	5	1	5	2	5	2	5	2	5	1
9	Responden 9	27	Laki-Laki	5	1	5	2	4	1	5	1	4	2
10	Responden 10	48	Laki-Laki	4	2	4	2	5	1	4	2	4	1
11	Responden 11	45	Perempuan	4	2	4	2	4	2	5	1	5	1

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa masing-masing responden telah memberikan nilai terhadap sepuluh pertanyaan dalam kuesioner SUS yang terdiri dari kombinasi pertanyaan positif dan negatif. Nilai yang diberikan berkisar dari skala 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

Untuk memperoleh skor usability secara kuantitatif, data tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus SUS. Pada pertanyaan dengan nomor soal ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor dihitung dengan rumus nilai – 1, sedangkan untuk pertanyaan nomor soal genap (2, 4, 6, 8, 10), dihitung dengan rumus 5 – nilai. Seluruh skor responden dijumlahkan dan dikalikan dengan 2.5 untuk menghasilkan skor akhir dari setiap orang. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan akhir berdasarkan data di atas.

Tabel 4. Data Hasil Hitung SUS

No	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
1	3	4	4	1	3	2	4	4	4	3	32	80
2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	35	88
3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	32	80
4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	2	33	83
5	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	31	78
6	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	33	83
7	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	34	85
8	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	37	93
9	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	90
10	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33	83
11	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34	85
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												84



Gambar 12. Skala Nilai SUS

Berdasarkan hasil perhitungan yang ada pada tabel 4, rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) dari 11 responden adalah 84. Jika merujuk pada skala interpretasi SUS yang ditunjukkan pada gambar 12, skor ini termasuk dalam kategori “*Acceptable*” pada rentang *Acceptability Ranges*, dengan predikat huruf “B” dalam *Grade Scale*, dan berada dalam label “*Excellent*” pada *Adjective Ratings*.

Pembahasan

Perancangan *UI/UX website* pemesanan produk Sakiverse yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan pengguna secara langsung melalui pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Metode ini terbukti relevan digunakan dalam konteks UMKM karena menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian selama proses perancangan sistem.

Hasil akhir berupa prototipe *website* mencerminkan keberhasilan penerapan UCD, di mana kebutuhan pengguna dikumpulkan terlebih dahulu melalui observasi dan wawancara, lalu diterjemahkan menjadi solusi desain yang dapat langsung diuji dan dievaluasi. Seluruh halaman yang dirancang mulai dari halaman beranda, halaman produk, halaman checkout, hingga halaman admin menunjukkan kesesuaian dengan masalah yang dihadapi pengguna, seperti keterbatasan dalam melakukan pemesanan secara jarak jauh dan minimnya sistem manajemen produk digital untuk pemilik toko.

Secara umum, antarmuka pengguna dirancang sesederhana mungkin agar mudah dipahami, baik oleh pelanggan yang tidak terbiasa menggunakan platform e-commerce, maupun oleh pemilik usaha yang belum memiliki pengalaman dalam mengelola sistem digital. Ini sesuai dengan prinsip UCD, yang menekankan pentingnya menciptakan sistem yang dapat digunakan secara efektif, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna nyata.

Penerapan *user flow* dan *wireframe* turut membantu mengidentifikasi bagaimana alur interaksi dibentuk dengan logika yang mudah diikuti. Keputusan untuk membagi perancangan pengguna dan admin juga memperjelas perbedaan kebutuhan dan fokus antara dua jenis pengguna. Bahkan penggunaan istilah *Mini Dashboard Admin* menyesuaikan dengan kondisi Sakiverse sebagai UMKM, yang tidak memerlukan fitur backend kompleks, tetapi tetap memerlukan sistem pengelolaan sederhana dan cepat dipahami.

Evaluasi yang dilakukan melalui uji coba prototipe juga memperkuat bahwa desain yang dikembangkan sudah cukup intuitif. Mayoritas responden mengaku tidak mengalami kesulitan saat melakukan simulasi pemesanan dan menavigasi halaman. Proses perancangan yang dimulai dari observasi dan wawancara langsung memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap harapan pengguna, sehingga desain yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan mudah digunakan (Tasril, 2023).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan UCD yang melibatkan pengguna sejak tahap awal hingga tahap evaluasi mampu meningkatkan efektivitas dan kemudahan navigasi dalam sistem, sebagaimana dibuktikan melalui penerapan pada aplikasi toko baju Manuveshko (Ahmadi, 2025). Dengan kata lain, sistem yang dirancang bukan hanya fungsional, tetapi juga mengedepankan kenyamanan dan kemudahan akses bagi semua pengguna. Hal ini menjadi penting, mengingat banyak UMKM yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal, padahal sistem sederhana seperti ini dapat membantu memperluas pasar dan meningkatkan daya saing.

Selain itu, dalam penelitian lain, desain interaksi yang dikembangkan melalui metode UCD berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, yang berdampak pada loyalitas pengguna terhadap sistem (Hartono, 2022). Penting pula dicatat bahwa penerapan UCD yang disertai evaluasi usability terbukti mampu meningkatkan kualitas antarmuka secara signifikan, seperti yang terlihat dari peningkatan skor usability pada redesign website MAN 1 Pasuruan (Cahyani, 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX untuk website pemesanan produk Sakiverse dengan menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*. Proses perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna, baik dari sisi pelanggan maupun pemilik usaha. Website yang dibuat mencakup halaman-halaman utama seperti beranda, produk, checkout, tentang toko, profil pengguna, serta dashboard admin sederhana untuk mengelola pesanan dan produk. Semua tampilan dirancang agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebiasaan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain yang dibuat sudah cukup membantu pengguna dalam melakukan pemesanan secara online, dan memudahkan pemilik usaha dalam mengelola toko secara digital. Dengan penerapan UCD, website ini tidak hanya fungsional, tetapi juga nyaman digunakan, serta berpotensi membantu UMKM Sakiverse menjangkau pasar yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. N., & Saputro, I. A. (2025). Perancangan UI/UX Toko Baju Manuveshko Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(3), 952–960.
- Cahyani, R. D., & Indriyanti, A. D. (2022). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(2), 40–47.
- Dakhilullah, T. D. A., & Suranto, B. (2023). Penerapan metode user centered design pada perancangan pengalaman pengguna aplikasi I-Star. In *Proceedings of the IEEE Conference*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Hartono, R., & Ramadhan, T. I. (2022). Implementasi Metode User Centered Design (UCD) dengan Framework Kanban dalam Membangun Desain Interaksi. *Jurnal Algoritma*, 20(2), 823–831.
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain aplikasi Cinta Mangrove berbasis mobile di Desa Kota Pari dengan metode waterfall. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 12(1), 42–50.

-
- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43–49.
- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.
- Nasution, S. A. P., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi mobile pertolongan pertama dengan metode prototipe interaksi untuk meningkatkan respon darurat. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(1), 14-23.
- Nurahman, & Kurniawan, R. (2023). Penerapan metode UCD pada perancangan interface website toko online Azkajaya Komputer. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 22(1), 49-50.
- Prabowo, H., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2025). Perancangan UI/UX aplikasi absensi untuk guru sekolah dasar dengan menggunakan metode design thinking. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 8(1), 252–259.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan UI & UX pada website kelompok tani yang responsive terhadap mobile. Medan: Tahta Media Group.
- Saputri, I. S. Y., Fadhlil, M., & Surya, I. (2017). Penerapan metode UCD (User Centered Design) pada e-commerce Putri Intan Shop berbasis web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 269-278.
- Supiyandi, C. R., Hermansyah, & Khodijah, S. (2024). Implementation of rapid application development methodology in UI/UX design of mangrove forest information system. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 6(1), 125-133.
- Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). Desain UI/UX prototipe pembelajaran berbasis game kosakata bahasa Inggris dengan metode HCD. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 1-8.
- Yudistira, I., Hermansyah, & Wulandari, H. (2025). Perancangan UI/UX sistem pemesanan produk di PT. Total Karya Berkah menggunakan metode User-Centered Design. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2592-2595.