

Evaluasi dan Analisis UI/UX *Website Teak Tree Eatery & Living* Menggunakan Metode UCD

Dhanang Satria Nugroho ^{1*}, Adi Nugroho ²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

article info

Article history:

Received 18 October 2023

Received in revised form

17 December 2023

Accepted 15 March 2024

Available online April 2024

DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v8i2.1668>

Keywords:

Website; User Interface; User Experience; User Centered Design.

Kata Kunci:

Website; User Interface; User Experience; User Centered Design.

abstract

A website has a significant role in this modern era, especially in distributing information to the public. An appealing website interface can make someone interested in finding more information they are looking for. Moreover, a business will benefit significantly from the existence of a website. Teak Tree Eatery & Living is a business that specializes in F&B and Furniture which is located in Salatiga. Creating a UI/UX design for Teak Tree Eatery & Living uses the User-Centered Design method. This research aims to increase the website visitors' engagement so they decide to visit the location. The result of this research has a SUS value of 78,3, which is included in the B+ score category and GOOD for an adjective result so Users can accept the design. The answers were collected from 34 respondents.

abstrak

Keberadaan sebuah website memiliki peran penting pada zaman modern, terutama pada penyebaran informasi kepada masyarakat umum. Tampilan website yang menarik akan membuat seseorang tertarik untuk menggali lebih dalam terhadap informasi yang dicari. Terlebih lagi sebuah bisnis akan sangat diuntungkan dengan keberadaan sebuah website. Teak Tree Eatery & Living merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang F&B dan Furniture yang berada di kota Salatiga. Pembuatan desain UI/UX website Teak Tree Eatery & Living menggunakan metode User Centered Design. Penelitian ini dibuat dengan tujuan meningkatkan engagement pengunjung website hingga dapat memutuskan untuk mengunjungi ke lokasi secara langsung. Hasil dari penelitian memperoleh nilai SUS sebesar 78,3 yang termasuk pada kategori skor B+ dan adjective scoring GOOD sehingga desain website dapat diterima oleh pengguna. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan jawaban dari 34 responden.

Corresponding Author. Email: 672018034@student.uksw.edu ^{1}.

© E-ISSN: 2580-1643.

Copyright © 2024 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



ACM Computing Classification System (CCS)



Communication and Mass Media Complete (CMMC)

1. Latar Belakang

Keberadaan teknologi pada masa modern saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Berbagai aspek kehidupan manusia dapat diakses melalui dan menggunakan teknologi, terutama aplikasi. Dengan adanya aplikasi, bermacam-macam jenis keperluan manusia menjadi sangat untuk diperoleh. Sebuah aplikasi dapat digunakan apabila memiliki tampilan yang mudah dimengerti. Dengan tampilan tersebut, seseorang dapat menggunakan aplikasi dengan baik tanpa adanya kebingungan. Tampilan dari sebuah aplikasi disebut sebagai *User Interface* yang memiliki arti perantara dari seorang pengguna dengan sebuah sistem agar dapat dioperasikan menggunakan perintah dan konten yang ada di dalamnya mampu berjalan dengan baik [1]. *User Interface* menjadi salah satu aspek yang penting dalam perancangan sebuah sistem ataupun aplikasi. Dengan demikian, *User Interface* harus memiliki tampilan yang menarik perhatian agar seseorang pengguna menjadi tertarik untuk memahami cara kerja sebuah sistem ataupun aplikasi sesuai dengan keinginan pengguna [2]. *User Interface* yang baik juga berpengaruh pada pengalaman seorang pengguna ketika menggunakan aplikasi maupun sistem, atau bisa disebut dengan *User experience*. Pengaruh tersebut dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna sehingga tingkat keinginan pengguna menggunakan sebuah aplikasi ataupun sistem semakin meningkat [3].

Instansi *Teak Tree Eatery and Living* adalah sebuah bisnis yang bergerak pada bidang usaha *Food and Beverages* dan penjualan furniture yang sudah berdiri sejak tahun 2017. Konsep yang dimiliki oleh *Teak Tree* adalah restoran keluarga yang menyajikan makanan dengan variasi dari lokal hingga western serta *showroom furniture* dengan konsep gudang terbuka dimana barang-barang yang dipamerkan dan dijual adalah hasil buatan dari pabrik kayu di Salatiga yang merupakan satu lingkup grup perusahaan yang sama.

Dengan adanya *website*, segala jenis informasi dapat diakses dan diperoleh banyak orang. Sebuah *website* yang terdiri dari beberapa halaman web menyuguhkan berbagai jenis informasi yang memiliki bentuk yang beragam antara lain seperti gambar, teks, video, maupun audio [4]. Kehadiran sebuah *website*

dengan tampilan yang menarik dan mudah dipelajari menjadi salah satu kebutuhan yang berguna untuk meningkatkan *engagement* dari pengunjung *website*. Pembuatan sebuah produk, *website* atau aplikasi memerlukan proses pengembangan terlebih dahulu sebelum dapat digunakan oleh pengguna secara luas.

Beberapa tahapan yang dilakukan pada perancangan adalah pembuatan wireframe dan *prototype website*. Wireframe adalah sebuah proses penyusunan tampilan struktur dan hirarki informasi yang dapat diterima pengguna dan memberikan pengaruh baik terhadap pengalaman pengguna [5]. Sedangkan *prototype* memiliki makna sebuah sarana yang mewakili bagaimana tampilan, sistem, maupun fungsionalitas suatu produk yang akan digunakan oleh *User* sehingga kegunaan dari produk tersebut dapat dibayangkan [6]. Pada prosesnya, *prototype* dapat selalu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan evaluasi *User*. Pembuatan *prototype* dapat dilakukan dengan mudah menggunakan sebuah aplikasi Figma. Figma adalah sebuah design tools yang mengutamakan pada pembuatan desain sebuah tampilan. Range pengguna Figma adalah desainer UI/UX mobile apps, web apps, maupun desktop apps [7].

Salah satu metode pengembangan dapat dilakukan dengan metode *User Centered Design*, yang berarti suatu metode pengembangan sebuah sistem maupun aplikasi yang mengutamakan penilaian pengguna dalam proses pengembangannya [8]. Pengujian yang dilakukan untuk mengukur kualitas terhadap suatu produk yang digunakan pengguna disebut dengan usability [9]. Beberapa aspek yang mewakili usability antara lain adalah learnability, efficiency, memorability, error, dan satisfaction. Proses pengujian akan dinilai menggunakan proses SUS (*System Usability Scale*), nilai yang akan didapatkan dalam range 0-100. Penilaian menggunakan skala likert dari range 1-5. Penilaian SUS menggunakan kuesioner yang mengacu pada usability.

Penelitian Perancangan UI/UX Web Instansi *Teak Tree* Menggunakan Metode *User Centered Design* memiliki pembeda yang menjadi keunggulan dibandingkan dengan beberapa penelitian terdahulu yang sudah ditulis sebelumnya. Hasil penelitian oleh Endra Rahmawati (2020) yang berjudul *Implementation of the User-centered Design (UCD) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia* [10]

memfokuskan pada pembuatan desain *website* marketplace yang ditujukan pada pengguna yang memiliki profesi seputar peternakan. Hasil dari penelitian tersebut mendapatkan skor SUS (*System Usability Scale*) sebesar 79,3 setelah melakukan pengujian *prototype*. Namun penelitian tersebut terhalang pada narasumber yang masih terbiasa menggunakan metode jual beli tradisional. Selain itu desain *website* yang dibuat untuk kebutuhan pengujian masih terlihat penuh yang mampu membuat fokus pengguna terpecah, kemudian proses perancangan desain *website* tidak melalui proses pembuatan design system, dan wireframing. Penelitian [10] juga tidak menyebutkan aplikasi yang digunakan ketika melakukan proses pembuatan desain.

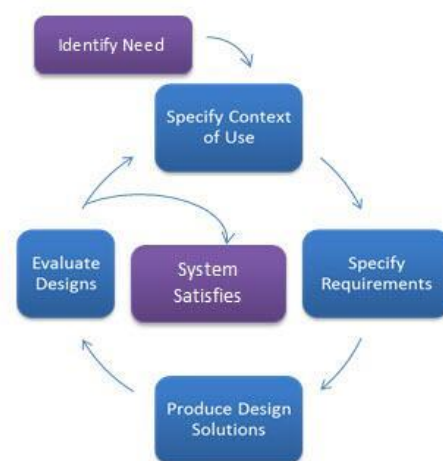
Selanjutnya penelitian Perancangan *User Interface* dan *User Experience* SIMRS pada Bagian Layanan” yang ditulis oleh R. Arif Yudarmawan menunjukkan hasil desain UI/UX sebuah *website* sistem informasi layanan rumah sakit memiliki nilai SUS (*System Usability Scale*) sebesar 71,5 [11]. Penelitian tersebut difokuskan pada pembuatan tampilan dashboard dari sistem layanan rumah sakit. Jumlah responden yang menilai tampilan dari penelitian R. Arif Yudarmawan hanya berjumlah 20 orang, dan proses desain tidak terdapat pembuatan design sistem dan tidak menggunakan aplikasi Figma. Penelitian Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan *User Centered Design* Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya milik Rizki Fauziah Lubis [12]. Fokus pada penelitian tersebut adalah pembuatan tampilan antarmuka sebuah aplikasi pembelajaran yang ditujukan kepada pelajar SMA sebagai pengguna utama dari aplikasi tersebut. Proses penelitian menggunakan metode *User Centered Design* namun tidak memberikan nilai SUS (*System Usability Scale*) yang dihasilkan untuk menentukan bagaimana penerimaan pengguna terhadap desain yang telah dibuat. Lalu proses desain tidak melalui pembuatan design system dan tidak menggunakan aplikasi Figma.

Penelitian terakhir dengan hasil skor SUS (*System Usability Scale*) sebesar 80,4 dengan judul penelitian “Perancangan *User Interface* Pada Aplikasi Informasi Berbasis *Website* Untuk Tindakan Perbaikan Layanan Angkutan Umum di Kota Bandung Menggunakan Metode *User Centered Design* [13] menunjukkan bahwa hasil desain dapat diterima oleh pengguna,

namun pada proses perancangannya tidak menyertakan pembuatan design system dan penggunaan aplikasi Figma. Perancangan UI/UX *website* yang dapat digunakan diharapkan memberi dampak positif bagi proses bisnis yang berjalan. Sehingga manfaat yang dapat diperoleh oleh *Teak Tree* adalah meningkatnya engagement *website Teak Tree* dan pengunjung ke lokasi. Hal tersebut dicapai dengan menampilkan informasi yang tersedia di dalam *website*, dengan demikian daya tarik dan minat calon customer untuk mendatangi lokasi dan melakukan suatu transaksi meningkat berdasarkan kunjungan ke *website* milik *Teak Tree*. Pada penelitian ini, proses perancangan hanya dibatasi hingga proses pembuatan *Prototype*.

2. Metode Penelitian

Objek penelitian adalah perusahaan *Teak Tree* yang membutuhkan *website* untuk menampilkan informasi perusahaan mengenai 2 bidang bisnis yang dijalankan, yaitu penjualan furniture dan Food and Beverage. Perancangan desain UI/UX *website* akan menampilkan informasi mengenai produk-produk yang disediakan dan dijual dengan membagi 2 bagian desain berdasarkan bidang bisnis yaitu *Teak Tree Eatery* dan *Teak Tree Living*. Metode UCD (*User Centered Design*) digunakan dalam proses perancangan UI/UX *website Teak Tree* [14].



Gambar 1. Proses *User Centered Design*

Metode UCD (*User Centered Design*) merupakan pendekatan yang mengutamakan kebutuhan *User*. *User* yang dimaksud pada penelitian ini adalah

owner/pemilik dari perusahaan *Teak Tree*. Langkah pertama yang dilakukan pada proses penelitian ini adalah specify context of use, langkah yang bertujuan untuk menggali informasi dari *User* mengenai siapa target pasar yang akan menggunakan *website* dengan cara melakukan wawancara kepada *User*. Langkah kedua adalah *specify requirements* dengan tujuan penentuan konten dan isi yang dibutuhkan dalam perancangan *website* berdasarkan hasil wawancara tahap pertama. Tahap selanjutnya adalah produce design solution yang terdiri dari pembuatan flow *website*, design system, wireframe, dan *prototype*. Evaluate design adalah tahap terakhir pada proses UCD (*User Centered Design*) yang bertujuan untuk pengambilan nilai dari hasil simulasi penggunaan *website* yang diolah menggunakan penilaian SUS (*System Usability Scale*) dan adjective scoring dihitung setelah mendapatkan penilaian hasil simulasi. Skenario simulasi antara lain:

- 1) Melakukan navigasi menuju halaman *About US Teak Tree Eatery*
- 2) Menuju halaman Menu untuk melihat berbagai jenis macam pilihan menu
- 3) Melakukan reservasi menggunakan fitur *Dine-In Reservation*
- 4) Melakukan navigasi menuju halaman *About US Teak Tree Living*
- 5) Mengunjungi halaman Catalog
- 6) Melakukan pembelian furniture di dalam halaman Order

Kuesioner simulasi disusun berdasarkan pada teori penilaian SUS yang ditulis oleh Lewis R [15] dengan sedikit modifikasi pada kata “aplikasi” yang diubah menjadi “*website*” mengikuti studi kasus pada penelitian. Kuesioner berjumlah 10 pernyataan.

Tabel 1. Kuesioner

Kode Kuesioner	Pernyataan
Q1	Menurut saya <i>website</i> ini akan digunakan dengan berkala (reservasi untuk <i>Teak Tree Eatery</i> dan pembelian furniture untuk <i>Teak Tree Living</i>)
Q2	Menurut saya <i>website</i> yang saya gunakan saat ini terlalu rumit
Q3	Menurut saya <i>website</i> yang saya gunakan saat ini sangat mudah digunakan

Q4	Menurut saya ketika menggunakan <i>website</i> ini perlu bantuan dari orang yang sudah berpengalaman
Q5	Menurut saya <i>website</i> ini sudah berjalan dengan semestinya
Q6	Menurut saya <i>website</i> ini terlalu tidak konsisten
Q7	Menurut saya <i>User</i> akan mudah menggunakan dan cepat mempelajari <i>website</i> ini
Q8	Menurut saya <i>website</i> ini terlalu membingungkan saya untuk digunakan
Q9	Saya merasa percaya diri ketika menggunakan <i>website</i> ini
Q10	Saya perlu mempelajari seluk beluk <i>website</i> sebelum digunakan

Nilai dari setiap pernyataan tersebut digunakan untuk menghitung tingkat kenyamanan dan penerimaan dari pengguna. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan minimal responden sebanyak 30 orang. Karakteristik responden yang dicari untuk mengikuti simulasi adalah yang sudah berumur 18 tahun keatas dan memiliki pendapatan pribadi. Latar belakang tersebut ditentukan sesuai dengan hasil wawancara dengan *User*. Alasan ditentukannya latar belakang tersebut adalah seseorang yang sudah berumur di atas 18 tahun sudah memiliki kesadaran penuh untuk menentukan suatu pilihan secara dewasa dan memiliki pendapatan pribadi dapat menentukan keputusan untuk menggunakan pendapatan untuk membeli sesuatu sesuai dengan kemampuan pengeluaran. Pengumpulan data responden dilakukan dengan menggunakan metode snowball sampling. Snowball Sampling merupakan salah satu metode pengambilan data dengan responden yang termasuk ke dalam kriteria penelitian, yang kemudian merekomendasikan orang lain yang memiliki kesamaan kriteria dan bersedia menjadi responden. Sehingga membuat sebuah link yang berkelanjutan hingga mencapai kebutuhan jumlah responden [16]. Penilaian simulasi akan menggunakan skala likert dengan kondisi nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Likert

No	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral

4	Setuju
5	Sangat Setuju

Mengacu pada teori Lewis, pernyataan dengan nomor ganjil memiliki karakter konotasi positif, dan nilai yang diperoleh dari kuesioner akan dikurangi dengan skor 1. Sedangkan pernyataan dengan nomor genap memiliki konotasi negatif, dimana nilai yang diberikan oleh responden akan mengurangi skor 5. Nilai hasil simulasi dihitung menggunakan rumus sbb:

$$SUS_i = 2,5 \times \left[\sum_{k=1}^K (5 - S_k) + \sum_{l=1}^L (S_l - 1) \right]$$

- S : Skor Responden akan Pernyataan Nomor Genap atau Ganjil
 k : Pernyataan Nomor Genap (k = 2, 4, 6, 8 dan 10)
 l : Pernyataan Nomor Ganjil (l = 1, 3, 5, 7, dan 9)
 i : Responden i (i = 1, 2, 3, ..., 34)

Nilai yang didapatkan dapat menentukan kategori desain *website* dengan *Grade* penilaian SUS.

Tabel 3. Skor SUS

<i>SUS Score Range</i>	<i>Grade</i>	<i>Percentile Range</i>
84,1 – 100	A+	96 – 100
80,8 – 84,0	A	90 – 95
78,9 – 80,7	A-	85 – 89
77,2 – 78,8	B+	80 – 84
74,1 – 77,1	B	70 – 79
72,6 – 74,0	B-	65 – 69
71,1 – 72,5	C+	60 – 64
65,0 – 71,0	C	41 – 59
62,7 – 64,9	C-	35 – 40
51,7 – 62,6	D	15 – 34
0 – 51,6	F	0 – 14

Selain itu, penilaian juga dikategorikan menggunakan *adjective scoring*.

Tabel 4. *Adjective Scoring*

<i>Adjective</i>	<i>Count</i>	<i>Mean SUS Score</i>	<i>Standard Deviation</i>
<i>Worst</i>	4	12.5	13.1

<i>Imaginable</i>			
<i>Awful</i>	22	20.3	11.3
<i>Poor</i>	72	35.7	12.6
<i>OK</i>	211	50.9	13.8
<i>Good</i>	345	71.4	11.6
<i>Excellent</i>	289	85.5	10.4
<i>Best Imaginable</i>	16	90.9	13.4
Total	959	-	-

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode penelitian yang sudah ditulis, tahap penelitian yang dilaksanakan mengikuti prosedur sesuai dengan pendekatan *User Centered Design*. Proses perancangan dilaksanakan bertahap. Pendekatan UCD memiliki beberapa tahap yaitu, *specify context of use, specify requirements, produce design solution, evaluate designs*. Setiap tahap akan dijelaskan satu persatu sesuai dengan studi kasus penelitian yang sudah dilaksanakan.

1) *Specify Context of Use*

Tahapan awal dari proses UCD bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari *User* untuk menentukan kebutuhan apa saja yang akan diimplementasikan pada perancangan UI/UX *website Teak Tree*.

2) *Specify Requirements*

Data dan informasi berhasil diperoleh, maka dapat tahapan kedua dapat dilaksanakan. Berhasil menyusun halaman apa saja yang dibutuhkan.

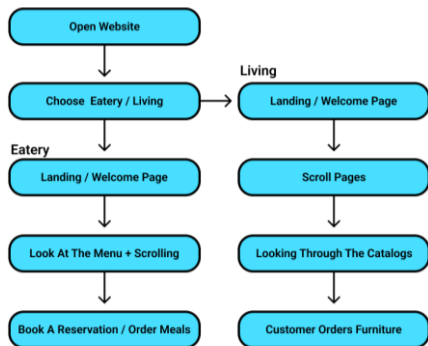
Tabel 5. Kebutuhan Halaman *User*

No	Halaman
1	<i>Landing Page</i>
2	<i>Home Page (Eatery & Living)</i>
3	<i>About Us (Eatery & Living)</i>
4	<i>Menu (Eatery)</i>
5	<i>Dine-in Reservation (Eatery)</i>
6	<i>Seat Reservation (Eatery)</i>
7	<i>Career (Eatery)</i>
8	<i>Catalog (Living)</i>
9	<i>Item Details (Living)</i>
10	<i>Order (Living)</i>

3) Produce Design Solution

Berisi *flow* dan tahapan pembuatan dari *scratch* sampai *prototype*. *Design system*, *wireframe*, *prototype*.

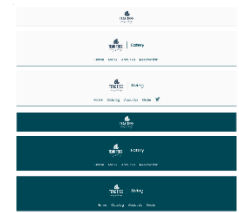
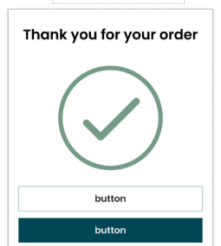
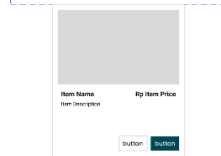
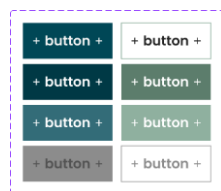
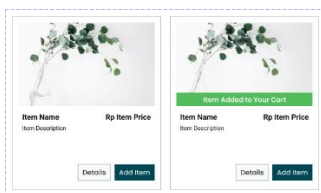
TEAKTREE EATERY & LIVING WEBSITE FLOW



Gambar 2. Flow Website Teak Tree

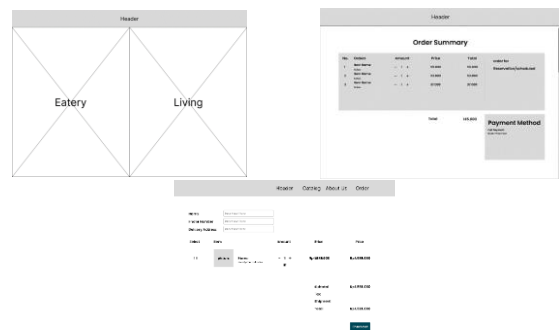
Perancangan tampilan dari tampilan *website Teak Tree* menggunakan pembuatan *design system*. *Design system* terdiri dari berbagai macam elemen atau asset yang dapat digunakan secara berulang pada proses perancangan tampilan. Manfaat dari *design system* adalah mempermudah *desainer* dalam proses mendesain tanpa harus membuat komponen yang baru setiap kali suatu komponen dibutuhkan. Pada penelitian ini, *design system* yang digunakan merupakan *design system* sederhana pada proses perancangannya. Komponen yang digunakan antara lain, *font/typeface*, *button*, *cards*, *text fields*, *notice*, *header*, *footer*.

Fonts Poppins



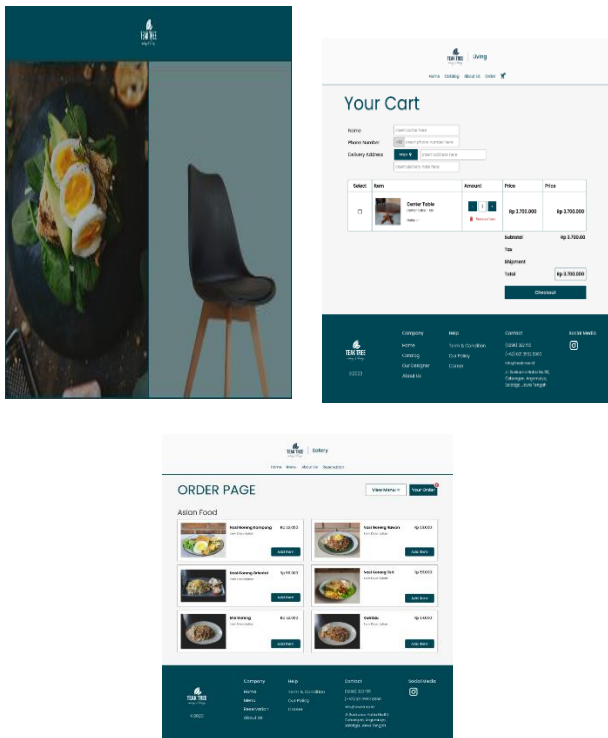
Gambar 3. Design System

Setiap komponen memiliki kegunaan masing-masing yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan halaman yang sedang disusun. Pembuatan *wireframe* berguna untuk memberikan gambaran besar kepada *User* mengenai layout dan tampilan yang akan dibuat. *Wireframe* hanya berisikan kerangka sebuah *website*. Dengan demikian, *User* dapat melihat dan memahami apa saja informasi yang dapat dan perlu ditampilkan.



Gambar 4. Wireframe

Prototype merupakan hasil *desain High Fidelity* berdasarkan desain *wireframe* yang sebelumnya sudah disetujui oleh *User* dan dijadikan sebagai desain interaktif sehingga *flow* yang sudah ditentukan dapat dilakukan ketika menjalankan simulasi. Dengan *prototype* yang sudah dibuat, interaksi setiap halaman dan setiap komponen dapat dilakukan. Begitu pula dengan alur dan navigasi yang dapat dijalankan menggunakan aplikasi Figma. Setiap halaman memiliki interaksi menyesuaikan dengan fungsi dari masing-masing halaman.

Gambar 5. *Prototype*

Untuk tahap membangun *website* dapat direkomendasikan bahasa pemrograman Java untuk pembuatan sistem *back-end*. Untuk sisi *front-end* dapat menggunakan Javascript, HTML, dan CSS dengan *framework* yang menyesuaikan dengan kebutuhan *developer*. Sedangkan penggunaan *database* dapat menggunakan SQL karena data yang akan digunakan belum terlalu kompleks.

4) *Evaluate Design*

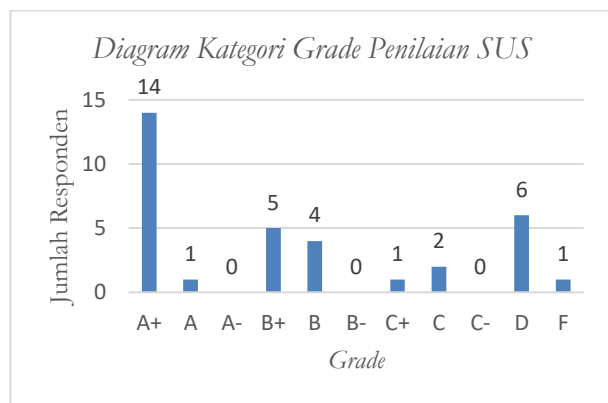
Tahap terakhir pendekatan UCD (*User Centered Design*) merupakan hasil evaluasi desain UI/UX *website* yang sudah disimulasikan guna untuk mencari data dan penilaian responden mengenai hasil desain atau *prototype website* yang sudah dibuat sebelumnya. Pada proses simulasi, responden mengikuti arahan berdasarkan skenario yang disusun untuk menjalankan bagaimana proses transaksi yang terjadi pada *website* sesuai dengan kebutuhan utama *User*. Lalu responden diwajibkan mengisi form penilaian desain UI/UX *website* sesuai dengan hasil simulasi yang sudah dijalankan. Nilai yang diperoleh akan diolah menggunakan Rumus SUS.

Tabel 6. Nilai dari Rumus SUS

Responden	SUS
R1	85
R2	87,5
R3	87,5
R4	60
R5	60
R6	90
R7	77,5
R8	77,5
R9	82,5
R10	75
R11	90
R12	75
R13	70
R14	55
R15	87,5
R16	72,5
R17	57,5
R18	100
R19	75
R20	62,5
R21	92,5
R22	95
R23	92,5
R24	45
R25	85
R26	67,5
R27	100
R28	75
R29	97,5
R30	77,5
R31	90
R32	77,5
R33	77,5
R34	62,5

$$\text{Rata - rata SUS} = \frac{\text{total skor SUS}}{\text{jumlah responden}}$$

Nilai yang diperoleh berdasarkan hasil seluruh perhitungan nilai simulasi yang sudah dilaksanakan adalah 78,3 dan termasuk dalam kategori B+. Nilai tersebut dapat diartikan bahwa desain UI/UX *website Teak Tree* dapat diterima oleh *customer*.



Gambar 6. Diagram Kategori Grade Penilaian SUS

Dari nilai yang didapatkan, desain *website* yang sudah dibuat dapat dikategorikan pada grade B+ yang memiliki rentang nilai antara 71,4 – 85,5. Dan termasuk ke dalam kategori GOOD berdasarkan *Adjective Scoring*. Dengan demikian hasil pembuatan dan perancangan desain UI/UX dari *website Teak Tree* dapat diterima oleh calon customer. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat ditentukan nilai tertinggi dan nilai terendah penilaian SUS. Penilaian terendah menandakan bahwa menurut responden tersebut, perubahan desain UI/UX *website* masih diperlukan memiliki nilai terendah dengan skor 45. Dan skor tertinggi adalah 100. Kendala yang dihadapi oleh responden terjadi pada Q10 dengan nilai rata-rata 3,09 yang memiliki pernyataan sebagai berikut. “Saya perlu mempelajari seluk beluk *website* sebelum digunakan”. Artinya bahwa mayoritas dari responden yang sudah mengikuti simulasi masih perlu mempelajari dan memahami bagaimana cara melakukan navigasi dan flow pada *website* sebelum menggunakan *website* secara berkala.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan UI/UX *website Teak Tree* menggunakan *User Centered Design* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Desain *website* berhasil memenuhi kebutuhan dari User (owner *Teak Tree*)
- 2) *Prototype* desain *website* berjalan dengan baik, dan bisa menjadi rekomendasi untuk pembuatan *website* yang semestinya
- 3) Nilai SUS sebesar 78,3 yang didapatkan dari responden memberikan hasil bahwa desain dan *prototype* UI/UX *website* disetujui dan diterima
- 4) Perlu dilakukan perubahan terhadap beberapa

aspek halaman *website* sesuai dengan kritik dan saran responden.

- 5) Keberadaan *website* akan mempermudah customer untuk melakukan transaksi

Dengan demikian, hasil perancangan UI/UX *website Teak Tree* sudah tercapai dan dapat diimplementasikan menjadi *website* yang terintegrasi agar bisa digunakan dengan customer untuk memudahkan proses transaksi *Eatery* dan *Living*. Handover desain kepada developer dapat dilakukan.

5. Daftar Pustaka

- [1] Zholdasbek, T. (2019). A Study On Understanding Of Ui And Ux, And Understanding Of Design According To User Interface Change. *Глобис*, (6 (39)), 102-110.
- [2] Pratama, M. A. T., & Cahyadi, A. T. (2020, July). Effect of user interface and user experience on application sales. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 879, No. 1, p. 012133). IOP Publishing.
- [3] Basiroh, B., Asmarajati, D., & Fatmaury, W. (2020). Pengaruh User Interface Toko Online Terhadap Kenyamanan Pengguna Studi Kasus Pada E-Commerce Wonosobo Mall. *Device*, 10(1), 33-37. DOI: <https://doi.org/10.32699/device.v10i1.1484>.
- [4] [Kinaswara, T. A. (2019, October). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 71-75).
- [5] Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 452-464. DOI: <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>.
- [6] Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Repositor*, 2(4). DOI:

- <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i4.30513>.
- [7] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219. DOI: <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.
- [8] Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wardani, N. H. (2018). Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2448-2458.
- [9] Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi usability pada aplikasi BNI mobile banking dengan menggunakan metode usability testing dan system usability scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7708-7716.
- [10] Rahmawati, E. (2020). Implementation of the user-centered design (Ucd) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia. *Register*, 6(2), 96-108.
- [11] Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *J. Ilm. Teknol. dan Komput*, 1(2), 1-12.
- [12] Lubis, R. F. (2017). Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 4(1), 1-6. DOI: <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v4i1.2>.
- [13] Sagala, L. D., Fauzi, R., & Syahrina, A. (2020). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Informasi Berbasis Website Untuk Tindakan Perbaikan Layanan Angkutan Umum Di Kota Bandung Menggunakan Metode User Centered Design. *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- [14] Lewis, J. R. (2018). The system usability scale: past, present, and future. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(7), 577-590. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>.
- [15] Parker, C., Scott, S., & Geddes, A. (2019). Snowball sampling. *SAGE research methods foundations*.