

Perancangan Desain User Interface/User Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-Commerce Cat Arjuna

Dhimas AndyPermana¹⁾ Tri Sagirani²⁾ Ayuningtyas³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) l7410100095@dinamika.ac.id, 2) tris@dinamika.ac.id, 3) tyas@dinamika.ac.id

Abstract: *Arjuna Paint Shop is a business engaged in the production and sale of paint and other supporting tools. Established since April 2011, Arjuna Paint products are well received by the public as personal needs, colorists and businesses such as shoescare. In running its business, the Arjuna Paint shop also utilizes technology in online marketing by providing information using the website. The problem that occurs on the Arjuna Cat store website is that on the product page display there is no display that leads to the transaction display where the user still feels confused when he wants to make a purchase, the information on the agent registration display is still less informative then on the website layout and color and component components. inappropriate text that makes it less comfortable when used and the absence of periodic evaluations and improvements on the website. Based on these problems, a user interface/user experience design was designed and produced a Cat Arjuna e-commerce prototype using a user centered design (UCD) model. In the evaluation process of prototype testing, in-depth interviews were carried out with shop owners and customers. Evaluation of the prototype was carried out by distributing a system usability scale (SUS) questionnaire to 30 respondents to evaluate the product and as a benchmark for user perceptions. From the results of testing the prototype, an average of 81 is included in the "excellent" category, which means that the design is accepted by the user.*

Keywords: *User Interface, User Experience, UCD, System usability Scale*

Dalam dunia bisnis terdapat produsen sebagai penjual produk dan konsumen sebagai pembeli produk. Produsen membutuhkan konsumen untuk membeli produk-produk yang dijualnya, demikian pula konsumen membutuhkan produsen untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya pentingnya *e-commerce* belakangan ini digemari oleh kalangan produsen baik besar maupun kecil serta penjual eceran umumnya, hal ini karena promosi melalui media *online* lebih mudah menjangkau konsumen dalam hal memperkenalkan atau menjual produknya. *E-commerce* mempermudah antara konsumen dan produsen dalam melakukan transaksi (Triani, 2012). Hal ini sudah terjadi pada Toko Cat Arjuna yang merupakan usaha dalam bidang penjualan dan produksi yang berdiri pada 1 November 2011. Toko Cat Arjuna beralamatkan di Jalan Dupak Baru 2 No. 64 Surabaya. Cat Arjuna merupakan produk cat multifungsi yang dapat diaplikasikan pada material kanvas, kulit dan kain. Di era digital ini, banyak sekali *website* bermunculan yang menyajikan beragam informasi (Sarwono & A.H, 2012). Salah satunya yaitu *website* Cat Arjuna

<http://catkulit.awardspace.us/produk.php>, dalam menjalankan bisnisnya Toko Cat Arjuna juga memanfaatkan teknologi dalam melakukan pemasaran dengan memberikan informasi menggunakan *website*.

Permasalahan yang ada berdasarkan hasil wawancara/*in depth interview* kepada pemilik toko dan 5 responden. Responden yang dipilih adalah responden yang telah terbiasa menggunakan internet dan pernah melakukan transaksi pembelian secara *online*. Beberapa kendala yang dialami pengguna diantaranya pada tampilan halaman produk, tidak adanya sebuah tampilan yang mengarah kepada halaman transaksi, selanjutnya pada tampilan halaman agen pengguna masih merasa bahwa tampilan pendaftaran agen masih belum efisien dan informatif. Kendala selanjutnya dalam hal Komponen seperti tata letak pada *website*, warna, teks yang tidak tepat sehingga kurang nyaman ketika digunakan dan tidak adanya evaluasi serta perbaikan berkala pada *website* Cat Arjuna.

Berdasarkan evaluasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada *website* Cat Arjuna menggunakan metode *system usability scale*

(SUS) kepada responden yaitu masyarakat umum dengan jumlah 30 (tiga puluh) responden. Variabel pada metode SUS yang digunakan adalah variabel *efficiency* dimana sebelumnya tampilan informasi pendaftaran calon agen masih kurang informatif. Maka dalam hal ini solusinya yaitu membuat tampilan pendaftaran agen menjadi informatif dimana pengguna dapat melakukan pembelian sebagai agen atau non agen. Selanjutnya dalam halaman tampilan transaksi pengguna merasa masih terlihat bingung, dalam hal ini solusi UI terkait adalah embuat tampilan produk yang dapat mengarahkan pada sebuah tampilan transaksi dan tampilan transaksi dibuat menjadi lebih ringkas serta informatif yang dapat mudah digunakan oleh pengguna ketika melakukan pembelian produk. Solusi berikutnya yaitu tata letak yang simpel dan mudah digunakan pengguna serta memperhatikan penggunaan komposisi warna dan teks yang mudah dibaca. Maka dalam hal ini peneliti merubah proses tampilan tersebut menjadi efisien, spesifik dan menjadikan tampilan yang sistematis.

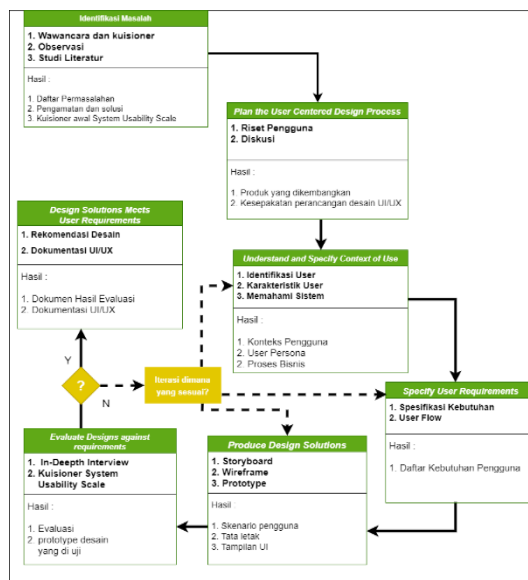
Dari variabel tersebut dapat membantu peneliti dalam proses mendesain ulang *website* tersebut. Hasil dari evaluasi awal menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54. Dengan demikian, maka *website* Cat Arjuna memiliki *adjecive rating Good*, meskipun termasuk dalam *rating Good*, nilai 54 masih dirasa cukup rendah berdasarkan SUS *Score*. Selain itu, pihak Toko Cat Arjuna menginginkan bahwa *website* tidak hanya sampai pada *adjecive rating good* tetapi pihak Toko Cat Arjuna menginginkan *website* ini dapat menjadi sebuah *E-Commerce* dan sampai mendapatkan nilai *excellent* dengan nilai di atas 80. Pihak Toko menginginkan dengan *E-Commerce* Cat Arjuna pada level *excellent* pengguna dapat mudah dalam melakukan transaksi *online* dan kemudahan dalam menjelajah setiap tampilan *e-commerce* yang ada. Keterlibatan pemilik dan pembeli dalam pemanfaatan *website*, sangat menentukan kesuksesan sebuah *e-Commerce*. Berdasarkan hasil analisis dari jawaban kuesioner, tampilan *website* perlu diperbarui dan dirancang ulang menjadi sebuah *e-commerce*.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan pengukuran *System usability scale* (SUS) sebagai alat untuk mengevaluasi penilaian kepuasan pengguna. Model pendekatan *User Centered Design* (UCD), dapat digunakan untuk kerangka proses perbaikan dan evaluasi tampilan

antarmuka karena perannya yang menempatkan *user* sebagai pusat dalam pengembangan sistem (Ambrowati, 2012). Tujuan *User Centered Design* untuk mengatasi masalah ketidakmampuan *user* dalam menggunakan sistem. Hasil yang telah didapat dari *System Usability Scale* (SUS) akan digunakan sebagai dasar perancangan *User Interface* dan *User Experience* sebagai rekomendasi untuk meningkatkan *Usability e-commerce* Cat Arjuna tersebut.

METODOLOGI

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai suatu studi tentang metodologi penelitian yang dapat digunakan sehingga menghasilkan pengetahuan baru (Timotius, 2017). Dilakukan tahapan pengembangan dengan menggunakan model *User Centered Design* (UCD). Berikut alur metodologi penelitian pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

1) Tahap Identifikasi Masalah

Tahap awal ini dilakukan dengan pengumpulan informasi pada Toko Cat Arjuna dan informasi mengenai penerapan metode serta permasalahan yang ada pada *website* Cat Arjuna. Tahapan awal dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: studi literatur, observasi, wawancara dan kuisioner.

A. Studi Literatur

Pembelajaran literatur dilakukan dengan melakukan studi pustaka dengan mempelajari

buku-buku dan mengunjungi situs-situs internet yang mendukung penelitian. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan referensi yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun penelitian ini.

B. Observasi

Tahapan observasi atau pengamatan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap *website* Cat Arjuna yang sudah ada, pengamatan pada *website* ini dilakukan untuk membantu memenuhi kebutuhan proses bisnis yang ada pada Toko Cat Arjuna. Tujuan dilakukannya pengamatan ini untuk mengetahui *website* Cat Arjuna dan menganalisisnya apakah sudah membantu pengguna dalam menggali informasi.

C. Wawancara dan Kuisisioner

Wawancara dilakukan kepada bapak Rais sebagai pemilik toko Cat Arjuna dan melibatkan 5 narasumber (pembeli). Pada wawancara tersebut membahas tentang permasalahan yang sedang terjadi pada *website* Cat Arjuna saat ini. Perancangan desain *UI/UX* ini dapat memberikan solusi permasalahan yang terjadi pada saat ini. Selanjutnya yaitu penyusunan kuisisioner, pada tahap ini dilakukan evaluasi desain lama *website* Cat Arjuna yang berupa kuisisioner *System Usability Scale* (SUS).

2) Plan the User Centered Design

Tahap perencanaan dilakukan dengan diskusi kepada pihak Toko Cat Arjuna, untuk mendapatkan kesepakatan bahwa proses merancang desain *UI/UX* sebagai visualisasi dari *E-Commerce* Cat Arjuna nantinya yang berfokus kepada pengguna atau *user*. Perancangan ini melibatkan pengguna atau *user* dari awal hingga akhir. Hal ini dilakukan untuk memperjelas, bahwa perancangan dibuat dengan model *User Centered Design* (UCD).

3) Understand and Specify the Context of Use

A. Identifikasi User

Proses identifikasi pengguna adalah proses untuk menentukan sebuah konteks *user*. Dalam proses ini juga termasuk proses identifikasi dan menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dalam *e-commerce* Cat Arjuna.

B. Karakteristik User

Setelah mengidentifikasi *user*, tahap selanjutnya yaitu menjabarkan sebuah karakteristik pengguna, hal ini bertujuan untuk mengetahui individu serta pengalaman pengguna yang terkait dengan sebuah *e-commerce*.

C. User Persona

Tahap ini dilakukan dengan penjelasan mengenai karakteristik *user* yang digabungkan dengan tujuan, kendala, kebutuhan dan ketertarikannya yang menjadi target *user* yang didapatkan dari hasil wawancara tentang *user* yang sesuai target.

D. Memahami Sistem

Pada alur sistem ini merupakan tahapan untuk memahami alur proses bisnis yang saat ini berlaku pada Toko Cat Arjuna pada saat ini, dan pada saat mendatang.

4) Specify the User Requirements

Tahap ini merupakan tahap dimana data dan informasi akan diperluas dalam sistem dengan cara melakukan identifikasi kebutuhan *user*.

A. Kebutuhan Pengguna

Tahap ini merupakan tahap dimana data dan informasi menjadi diperluas dalam *e-commerce* Cat Arjuna dengan melakukan identifikasi kebutuhan *user*.

Tabel 1 Kebutuhan Pengguna

No.	Pengguna	Kebutuhan data dan Informasi
1.	Admin	a) Data <i>user</i> b) Data barang c) Data pesanan d) Data transaksi e) Data Laporan
2.	Customer	a) Dapat melihat list produk b) Detail produk yang dijual c) Melakukan Transaksi d) Memilih metode pembayaran e) Status pesanan

B. User Flow

Pada alur pengguna ini merupakan tahapan untuk mewakili alur kerja atau proses dari perspektif pengguna. Berikut langkah langkah yang dilakukan oleh *user*. Saat

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan beberapa permasalahan seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang. Penyelesaian masalah dilakukan dengan menggunakan metode *user centered design*.

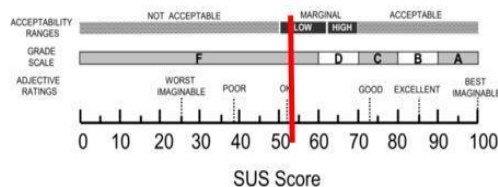
A. Hasil Wawancara dan Kuisioner

Berdasarkan hasil wawancara kepada pihak Toko Cat Arjuna sebagai berikut:

Tabel 2. Identifikasi Masalah

No	Masalah	Solusi
1.	Pada tampilan halaman produk tidak adanya sebuah tampilan yang mengarah kepada halaman transaksi dimana pengguna tersebut masih merasa bingung ketika ingin melakukan pembelian.	Membuat tampilan produk yang dapat mengarahkan pada sebuah tampilan transaksi dan tampilan transaksi dibuat menjadi lebih ringkas serta informatif yang dapat mudah digunakan oleh pengguna ketika melakukan pembelian produk.
2.	Informasi pada tampilan pendaftaran agen masih kurang informatif.	Membuat tampilan pendaftaran agen menjadi informatif dimana pengguna dapat melakukan pembelian sebagai agen atau non agen.
3.	Tata letak <i>website</i> serta komponen warna dan teks yang tidak tepat sehingga kurang nyaman ketika digunakan dan tidak adanya evaluasi serta perbaikan berkala pada <i>website</i> .	Mengatur tata letak yang simpel dan mudah digunakan pengguna serta memperhatikan penggunaan komposisi warna dan teks yang mudah dibaca dan dipahami.

Diperoleh sebanyak 30 responden (konsumen atau masyarakat umum) untuk mengisi skor dari jawaban yang diberikan dengan skala 1 sampai 5. Berdasarkan pengolahan data diperoleh rata-rata skor sebesar 54 yang berarti memiliki grade F, maka *website* Cat Arjuna memiliki *adjective rating* "Good", jika dikonversikan menurut standar (Bangor, 2009), dan masuk dalam kategori *marginal (low)* jika dikonversikan menurut nilai skor yang diperoleh.



Gambar 3. Skor SUS Awal

2) Hasil Understand Context of Use

Berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa hasil penjabaran yaitu menentukan sebuah konteks pengguna, karakteristik pengguna serta temuan pada *User persona*.

A. Hasil Identifikasi User

Pada proses identifikasi pengguna dilakukan penentuan *user* yang terlibat langsung dalam sistem. Berikut adalah hasil identifikasi pengguna:

- Admin, yaitu operator dalam Toko Cat Arjuna yang bertugas untuk mengelola dan mengurus *e-commerce*.
- *Customer*, yaitu pembeli atau pelanggan yang melakukan pencarian informasi produk, penggunaan produk dan dapat melakukan transaksi pembelian pada *e-commerce* dengan dua jenis pengguna yaitu *agent* dan *non-Agent*

B. Hasil Karakteristik User

Berikut hasil penjabaran karakteristik pengguna yang dikelompokkan dalam umur, pendidikan, literasi komputer dan pengalaman.

Tabel 3. Karakteristik User

Jenis	Keterangan
Umur	Admin : 20 – 40 tahun Customer : 15 – 50 tahun
Pendidikan	Semua jenjang pendidikan
Literasi Komputer dan	Admin: Dapat menggunakan komputer dan mengoperasikan komputer sebelumnya.

		penjualan didalam toko.
5.	Data Laporan e-commerce	Menampilkan informasi list penjualan dalam e-commerce.
6.	Data Laporan toko	Menampilkan informasi list penjualan dalam toko.

akan mengisi beberapa form untuk mendaftar secara ringkas.

Dari hasil wawancara pada evaluasi akhir dan menyebarkan kuisisioner didapatkan kesimpulan mengenai kebutuhan data dan informasi *customer* sebagai berikut.

Tabel 5. Kebutuhan *Customer* Secara Spesifik

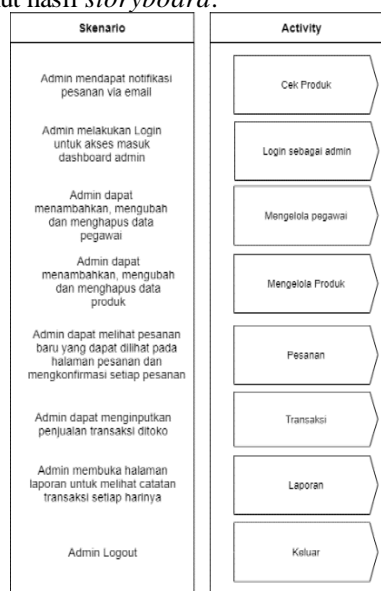
No.	Kebutuhan Data dan Informasi	Spesifik
1.	List Produk	Menampilkan Informasi mengenai produk-produk yang dijual berdasarkan kategori produk.
2.	Detail Produk	Menampilkan informasi detail produk seperti harga, warna, kegunaan dan fungsinya.
3.	Transaksi pemesanan	Menampilkan informasi mengenai pemesanan produk
4.	Memilih metode pembayaran	Berisi menampilkan mengenai metode pembayaran dan dapat melakukan pembayaran.
5.	Lacak Pesanan	Berisi menampilkan produk yang sudah dipesan dan dapat diketahui keberadaannya.
6.	Pesanan	Berisi menampilkan pesanan produk yang sudah dibeli.
7.	Kritik dan saran	Menampilkan halaman kritik dan saran yang memudahkan pengguna untuk mengirimkan pesan
8.	Login	Dapat Menampilkan halaman login sebagai agen.
9.	Daftar Agen	Menampilkan halaman pendaftaran agen dimana calon pembeli

4. Produce Design Solutions

Berdasarkan hasil wawancara dan kuisisioner yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Langkah selanjutnya peneliti melakukan perancangan desain *user interface/user experience* yang dimulai dari membuat *storyboard*, *wireframe* dan *prototype*.

A. Storyboard

Storyboard merupakan penjelasan mengenai alur dari ide-ide yang kemudian dibuat *prototype*. Pada *storyboard* penelitian ini yaitu menggambarkan proses utama yang terdapat pada Cat Arjuna, Gambar dibawah ini menjelaskan tentang aktivitas skenario admin sebagai pengelola e-commerce Cat Arjuna. Berikut hasil *storyboard*:

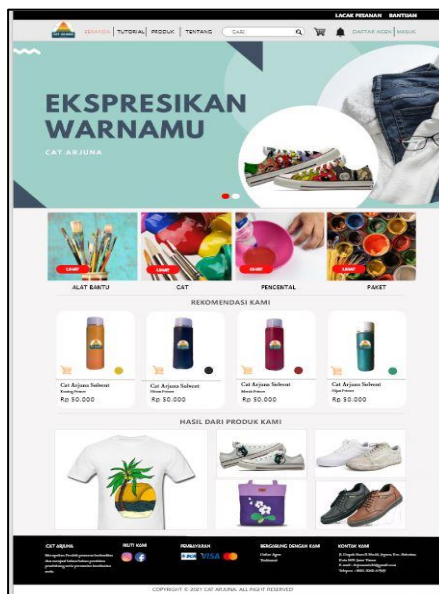


Gambar 8. Storyboard Admin

Dibawah ini menjelaskan tentang aktivitas *customer e-commerce* Cat Arjuna, dimulai dari pengaksesan e-commerce Cat Arjuna melihat detail produk hingga sampai transaksi dan melakukan pemesanan.

Skenario	Activity
Customer Membuka E-Commerce	Mengakses E-Commerce Cat Arjuna
Customer Membuka Tutorial produk	Melihat Tutorial Produk
Customer Membuka Kategori produk	Mencari Produk
Customer dapat melakukan pemesanan	Memesan
Customer dapat melakukan pemesanan sebagai agen maupun non agen	Login
Customer dapat melakukan pendaftaran agen baru	Daftar Agen
Customer dapat melanjutkan pemesanan dan menuliskan informasi pengiriman	Transaksi
Customer Membayar produk	Pembayaran Produk
Customer dapat melihat Status pesanan yang dipesan	Lacak Pesanan
Customer Logout dari E-Commerce Cat Arjuna	Keluar

Gambar 9. Storyboard Customer



Gambar 10. Prototype Beranda

B. Wireframe

Tahap ini merupakan pembuatan kerangka desain atau konsep awal dari *prototype*. Tahap ini berguna untuk memberikan sebuah kerangka *layout* dan gambaran yang nantinya sebagai konten fitur-fitur yang terdapat pada *e-commerce*. Menampilkan tampilan dari sisi tata letak, *button*, menu, teks dan *image*.

C. Prototype

Prototype sebagai acuan untuk membuat rancangan *e-commerce* Cat Arjuna. *Prototype* dirancang menggunakan tools Adobe XD. berdasarkan wawancara dengan pemilik toko dan 5 responden, pemilihan warna dasar pada *prototype e-commerce* Cat Arjuna menggunakan warna abu-abu #F6F4F4 dinilai baik dan netral yang artinya tidak berpihak dapat dipadukan dengan warna apapun. Halaman beranda terdapat *header* di bagian atas halaman *e-commerce*. Hal tersebut bertujuan pada saat pengguna mengakses *e-commerce* dapat langsung melihat menu yang dipilih, menu-menu tersebut disesuaikan dengan data dan informasi yang dibutuhkan oleh *customer*. *Icon* keranjang dan notifikasi merupakan bagian yang penting dari *e-commerce* untuk memudahkan penampungan produk-produk yang ingin dibeli, *icon* notifikasi untuk mencatat segala hal yang berhubungan dengan admin seperti konfirmasi pesanan maupun mendapatkan notifikasi kode promo.

Halaman *Dashboard* admin berisi informasi mengenai data *user*, notifikasi pesanan yang dipesan oleh *customer*. Untuk data produk adalah produk-produk yang telah disimpan, pada kotak masuk berisi pesan yang dikirimkan oleh *customer*. Pada halaman *dashboard* juga terdapat laporan penjualan pada *e-commerce* dan laporan penjualan di toko. Hal ini bertujuan agar admin dalam proses pencatatannya tidak dilakukan secara manual lagi dan menjadi lebih efisien dalam melihat perkembangan penjualan Cat Arjuna.



Gambar 11. Prototype Dashboard Admin

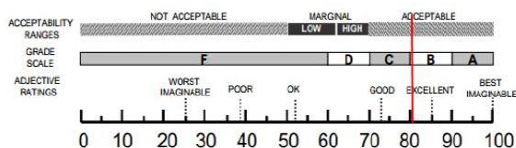
5. Evaluate the Designs Against Requirements

Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan *user interface e-commerce* Cat Arjuna, dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil wawancara ke pemilik toko dan beberapa responden dengan melakukan *in-depth interview* menghasilkan kesimpulan

Tabel 6. Hasil Wawancara

No	Kategori	Hasil
1	Tampilan (tata Letak)	Menghasilkan tata letak yang simple, variatif dan langsung menampilkan fokus tujuan serta mudah dipahami.
2	Tulisan (font, text)	Tulisan mudah dibaca, tidak terlalu banyak font dan tidak membingungkan.
3	Warna	Menghasilkan pemilihan warna yang natural dan soft.
4	Fitur	Menyesuaikan dan penambahan fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna.
5	Transaksi	Menghasilkan sebuah tampilan transaksi sistematis dan ringkas.
6	Agen	Menghasilkan tampilan agen yang sesuai dengan kebutuhan.

Pada tahap evaluasi dilakukan juga dengan membagikan kuisioner yang dimana responden tersebut adalah responden yang telah terbiasa menggunakan *e-commerce* dalam melakukan belanja *online*. Daftar pertanyaan tersebut menggunakan sebuah pengukuran metode *System Usability Scale* (SUS), kepada pemilik toko dan 30 *customer*. Setelah melakukan penyebaran kuisioner SUS didapatkan hasil data asli kuisioner pada lampiran. Dari hasil perhitungan diatas untuk *prototype e-commerce* Cat Arjuna didapatkan skor rata-rata 81 dengan kategori “*acceptable*” dan *rating* “*excellent*”.



Gambar 12. Rata-Rata SUS Akhir

6. Design Solution Meets User Requirements

Pada tahap ini setelah semua tahapan pengembangan menggunakan model *user centered design* yang dilakukan, maka dilanjutkan dengan dokumentasi penelitian yang

menghasilkan laporan tugas akhir serta jurnal penelitian.

7. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan *user interface/user*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan *user interface/user experience* dalam perancangan desain *e-commerce* Cat Arjuna, telah dilakukan sesuai dengan model *user Centered design* yang dapat membantu proses perancangan dalam menghaikkan *prototype e-commerce* Cat Arjuna dengan teknik *pengujian system usability scale*. Hasil *observasi awal pada website* Cat Arjuna didalamnya terdapat fitur *home*, produk, demo, e-pulsa, lukis, jasa, agen, beli. Berdasarkan kuisioner awal dan *in-depth interview* sebelum dilakukan re-desain dapat diketahui *usability* website yang rendah. Permasalahan pada *website* toko Cat Arjuna yaitu pada tampilan halaman produk tidak adanya sebuah tampilan yang mengarah kepada tampilan transaksi dimana pengguna tersebut masih merasa bingung ketika ingin melakukan pembelian, informasi pada tampilan pendaftaran agen masih kurang informatif kemudian pada tata letak *website* serta komponen warna dan teks yang tidak tepat sehingga kurang nyaman ketika digunakan dan tidak adanya evaluasi serta perbaikan berkala pada *website*. Hasil evaluasi awal menggunakan pengukuran *system usability scale* dengan membagikan kuisioner kepada 30 responden didapatkan nilai rata-rata sebesar 54 yaitu *adjective rating* “*Good*”.

Setelah dilakukan analisis pada kebutuhan pengguna sebelumnya, dilakukan perancangan *UI/UX* Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil perancangan *UI/UX e-commerce* Cat Arjuna memuat beberapa kebutuhan pengguna seperti *list* produk, detail produk, transaksi pemesanan, memilih metode pembayaran, melacak pesanan, pesanan yang telah dibeli, kritik-saran, login dan daftar agen. Pada evaluasi akhir *prototype e-commerce* Cat Arjuna dilakukan dengan *in-depth interview* dan kuisioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan kepada 30 responden. Hasil evaluasi akhir setelah perbaikan berada pada *rating* “*Excellent*” artinya sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat segera digunakan oleh pihak toko untuk melakukan perbaikan pada desain *website* Cat Arjuna sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner pada pemilik toko dan *customer* kesimpulan dari penelitian tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan desain *User Interface/User experience* dengan model *user centered design* pada *e-commerce* Cat Arjuna" menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil perancangan *UI/UX* memuat 9 kebutuhan utama kebutuhan pengguna seperti list produk, detail produk, transaksi pemesanan, memilih metode pembayaran, melacak pesanan, dan pesanan yang telah dibeli, kritik-saran, login dan daftar agen.
2. *User Experience* pada *e-commerce* Cat Arjuna memberikan kemudahan dalam melakukan sebuah transaksi *online* serta pendaftaran agen menjadi lebih efisien dan tampilan yang informatif.
3. Evaluasi desain awal menggunakan pengukuran *system usability scale* dengan perhitungan *score awal* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54. Dengan demikian, *website* Cat Arjuna memiliki *adjective rating* "Good", hasil kuisioner SUS pada evaluasi akhir pada *prototype* Cat Arrjuna menghasilkan skor 81 dengan *rating* "excellent".

SARAN

Pada penelitian ini hasil analisis dan pengembangan desain *UI/UX* tentu memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan ataupun diperbaiki lagi, maka dari hal itu ada beberapa saran dalam perbaikan *e-commerce* Cat Arjuna, yaitu:

1. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dengan menambahkan sebuah fitur promo atau juga mengembangkan menjadi lebih kompleks sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Pada tahap transaksi lebih diperbanyak lagi dalam pemilihan metode pembayarannya.
3. Prototype dapat dikembangkan lagi untuk tampilan resolusi layar seperti pada *mobile*, tablet sehingga memiliki sebuah tampilan yang *responsive*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrowati, A. (2012). Metode UCD. *Rancang Sistem Pameran Online Menggunakan Metode UCD*.
- Bangor, A. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective

Rating Scale. *Journal of usability studies*, pp. 114-123.

- Garrett, J. J. (2011). *User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley, CA 94710: New Riders1249 Eighth Street.
- Sarwono, J., & A.H, K. (2012). Perdagangan Online. In *Cara bisnis di internet* (pp. 43-47). Jakarta: PT.Alex Media Komputindo.
- Timotius, K. H. (2017). *Pendekatan Manajemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan*. Yogyakarta: ANDI.
- Triani, N. A. (2012). Penerapan Strategi IT E-Commerce Sebagai Peningkatan Persaingan Bisnis Perusahaan. *Akrual*, 209-2224.