

ISSN 2541-1004
e-ISSN 2622-4615

Jurnal Informatika Universitas Pamulang

Vol. 7 No. 2 Juni 2022

JURNAL INFORMATIKA UNIVERSITAS PAMULANG



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PAMULANG
TANGERANG SELATAN

SERTIFIKAT

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi



Kutipan dari Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia

Nomor: 30/E/KPT/2019, 11 November 2019

Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode VI Tahun 2019

Nama Jurnal Ilmiah

Jurnal Informatika Universitas Pamulang

E-ISSN: 26224615

Penerbit: Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

Ditetapkan Sebagai Jurnal Ilmiah

TERAKREDITASI PERINGKAT 4

Akreditasi Berlaku Selama 5 (lima) Tahun, Yaitu

Jakarta, 11 November 2019
Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan



(Signature)
Muhammad Dimiyati
NIP. 195912171984021001

Jurnal Informatika Universitas Pamulang

Vol. 7, No. 2, Juni 2022

Available online at <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>

Alamat Redaksi

Universitas Pamulang – Kampus Viktor lantai 6

Program Studi Teknik Informatika

Jalan Raya Puspitek No. 46 Buaran, Serpong, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Telp./Fax. (021) 7412566

E-mail: jiup@unpam.ac.id

Penerbitan:

Terbit 4 kali dalam satu tahun, setiap bulan Maret, Juni, September, dan Desember

Penerbit:

Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang

<https://informatika.unpam.ac.id/>



Susunan Dewan Redaksi Jurnal Informatika Universitas Pamulang

Pemimpin Redaksi

Aries Saifudin, M.Kom., Universitas Pamulang, Indonesia

Sekretaris Redaksi

Wasis Haryono, M.Kom., Universitas Pamulang, Indonesia

Editor

No	Nama	Institusi	Negara
1	Achmad Udin Zailani, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
2	Analekta Tiara Perdana, M.Si.	Universitas Al-azhar Indonesia	Indonesia
3	Andy Prasetyo Utomo, M.T.	Universitas Muria Kudus	Indonesia
4	Irpan Kusyadi, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
5	Joko Riyanto, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
6	Kecitaan Harefa, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
7	Maniah, M.Kom.	Politeknik Pos Indonesia	Indonesia
8	Maulana Ardiansyah, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
9	Melyani, M.Kom.	Universitas Bina Sarana Informatika	Indonesia
10	Mukrodin, M.Kom.	Universitas Peradaban	Indonesia
11	Perani Rosyani, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
12	Supriyono, M.Kom.	Universitas Muria Kudus	Indonesia
13	T. Husain, M.M.S.I., M.I.Kom., M.Ak.	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widuri, Jakarta	Indonesia
14	Wasis Haryono, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
15	Yoga Prihastomo, M.Kom.	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Insan Pembangunan	Indonesia

Asisten Editor

No	Nama	Institusi	Negara
1	Firmansyah, M.M.	Universitas Pamulang	Indonesia
2	Syamsudin, S.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia

Reviewer

No	Nama	Institusi	Negara
1	Ahmad Fikri Zulfikar, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
2	Alvino Octaviano, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
3	Angga Aditya Permana, M.Kom., M.M.	Universitas Muhammadiyah Tangerang	Indonesia
4	Ari Irawan, M.Kom.	Tanri Abeng University Jakarta	Indonesia
5	Arman Syah Putra, M.M., M.Kom.	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Insan Pembangunan	Indonesia
6	Dodick Zulaimi Sudirman, M.Kom.	Universitas Bina Nusantara	Indonesia
7	Fajar Nugraha, M.Kom.	Universitas Muria Kudus	Indonesia
8	Farida Nurlaila, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
9	Haldi Budiman, M.Kom.	Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin	Indonesia
10	Joko Priambodo, M.M., M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
11	Muhammad Arifin, M.Kom.	Universitas Muria Kudus	Indonesia
12	Normalisa, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
13	Priati, M.Kom.	Politeknik Imigrasi, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia	Indonesia
14	Rachmat Destriana, M.Kom.	Universitas Muhammadiyah Tangerang	Indonesia
15	Riki, M.Kom.	Universitas Buddhi Dharma	Indonesia
16	Rinna Rachmatika, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
17	Rohmat Taufiq, M.Kom.	Universitas Muhammadiyah Tangerang	Indonesia
18	Samsoni, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
19	Shandi Noris, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
20	Sri Mulyati, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
21	Sukirman, M.T.	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Indonesia
22	Syepry Maulana Husain, M.T.I.	Universitas Muhammadiyah Tangerang	Indonesia
23	Teti Desyani, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia
24	Winanti, M.Kom.	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Insan Pembangunan	Indonesia
25	Yulianti, M.Kom.	Universitas Pamulang	Indonesia

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga pengelola **Jurnal Informatika Universitas Pamulang** dapat berjalan dengan baik dan dapat mempublikasikan terbitan **Volume 7 Nomor 2 Juni 2022**. Pengelola **Jurnal Informatika Universitas Pamulang** menyadari bahwa pengelolaan jurnal ini belum sempurna, kami akan selalu melakukan perbaikan untuk menuju kesempurnaan. Kami terbuka terhadap kritik dan saran untuk perbaikan pengelolaan jurnal ini.

Pengelola jurnal menyadari bahwa pengelolaan jurnal ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari beberapa pihak. Kami sebagai pengelola mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. (HC) Drs. H. Darsono, selaku Ketua Yayasan Sasmita Jaya.
2. Bapak Dr. E. Nurzaman A.M., M.M., M.Si., selaku Rektor Universitas Pamulang
3. Bapak Dr. Ali Maddinsyah, S.E., M.M, selaku Ketua LPPM Universitas Pamulang
4. Bapak Syaiful Bakhri, S.T., M.Eng.Sc., Ph.D., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pamulang
5. Bapak Achmad Udin Zailani, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang
6. Bapak/Ibu penulis yang telah mengirimkan artikelnya untuk dipublikasi di Jurnal Informatika Universitas Pamulang

Semoga Allah S.W.T. selalu membalas kebaikan dan mencurahkan hidayah serta taufik-Nya kepada kita semua,
Aamiin.

Tangerang Selatan, Juni 2022

Dewan Redaksi

Daftar Isi

Halaman Identitas	i
Susunan Dewan Redaksi Jurnal Informatika Universitas Pamulang	ii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi	v
Reduksi Fitur untuk Optimasi Prediksi Penyakit Ginjal Kronis menggunakan Radial Basis Function Neural Network	229-234
Candra Bella Vista, Wilda Imama Sabilla	
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kuliner Terpopuler di Kalimantan Selatan dengan Metode TOPSIS.....	236-240
Agus Alim Muin	
Rancang Bangun Aplikasi Pesan Antar Makanan Secara Online dengan Pembayaran Secara Top Up Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (Studi Kasus: Batavia Restaurant)	241-253
Moch. Anwar Fery Rais, Abu Khalid Rivai, Tukiyat	
Penerapan Metode Dempster-Shafer pada Sistem Pakar Diagnosis Penyakit dan Hama Tanaman Manggis	254-261
Meita Arifany, Freza Riana, Gibtha Fitri Laxmi	
Rancang Bangun Aplikasi Data Mining untuk Market Basket Analysis dengan Algoritma Apriori	262-270
Yono Cahyono	
Web Service untuk Transaksi Data pada Aplikasi Sistem Informasi Kelembagaan Petani dengan Metode Rest	271-279
Fitrah Satyra Fajar Kusumah, Safaruddin Hidayat Al Ikhsan, Risky Adit Pratama	
Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Simpan Pinjam Credit Union Kayuh Nusantara Berdikari	280-287
Riski Annisa, Yulia, Murdiansyah	
Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Produk Toko MUMA Berbasis Mobile Menggunakan Framework Flutter	288-301
Jonathan Sinarta Surbakti, Ines Heidiani Ikasari	
Rancang Bangun Sistem Pemantauan Penilaian Santri Berbasis Web pada Pondok Pesantren Al-Amanah Al-Gontory.....	302-307
Fatih Munaya khiyari, Teti Desyani	
Modifikasi Parallel Encryption with Digit Arithmetic and Coverttext (PDAC) Menggunakan Kunci Berulang.....	308-312
Eka Ardianto, Khristma M. A. Pamungkas, Edy Supriyanto, Endang Lestariningsih	
Analisis Eksploratif Berita Hoax pada Situs Cek Kebenaran.....	313-320
Puji Winar Cahyo, Ulfi Saidata Aesyri	

Merancang Sistem Informasi Arsip Surat pada PT Asuransi Jiwa Syariah Bumiputera Medan Berbasis Web	321-326
Afsha Zahara, Suendri	
Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Prioritas Perda dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Berbasis Web.....	327-334
Luthfi Ihdalhusnayain, Safaruddin Hidayat Al Ikhsan, Fitrah Satria Fajar Kusumah	
Komparasi Metode Weighted Product (WP) dan Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) untuk Menentukan Santri Terbaik pada Pesantren Modern Syahida....	335-347
Rizka Erliana Sari, Samsoni	
Penentuan Reward Guru Les Menggunakan Metode Profile Matching.....	348-357
Anton Setiawan Honggowibowo, Astika Ayuningtyas	
Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Spesifikasi Laptop High-End Menggunakan Metode MOORA pada UD.Griya IT	358-368
Putu Hendra Premana, I Nyoman Tri Anindia Putra, I Gede Iwan Sudipa, Ketut Sepdyana Kartini	
Deteksi Pesan Spam pada Forum Daring Menggunakan Metode Naïve Bayes	369-373
Ruby Chandra, Davin Christian Juan	
Penerapan User Centered Design pada Perancangan Web E-Commerce Alat Kesehatan.....	374-381
Isnaini Hayati, Ayuningtyas, Erwin Sutomo	
Studi Komparasi Kerangka Kerja Manajemen Risiko dalam Scrum.....	382-389
Marzuki Pilliang, Budi Tjahjono	
Pemodelan Prakiraan Tingkat Inflasi di Indonesia dengan ARIMA.....	390-398
Tukiyat	
Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Absensi Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalent Partitions (Studi Kasus : PT Esensi Indonesia).....	399-404
Aries Saifudin, Agil Muhammad, Andrian Fakhrizal, Eka Rahmat Mauluddin, Nahrowi, Sri Mulyati	
Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Dekstop di Sekolah dengan Menggunakan Metode Waterfall	405-410
Endar Nirmala, Ahmad Darmawan, Ersya Putri Muharom, Fitri Anis Isroriyah, Marjuki, Teti Desyani	
Rancang Bangun Sistem Informasi Helpdesk Ticketing Berbasis Web pada SDN Babakan 01 Menggunakan Metode Waterfall.....	411-418
Yulianti, Ahmad Firmansyah, Muhammad Noval Nur Auliya, Muhammad Arinal Haq, Andini, Irpan Kusyadi	
Perancangan Sistem Absensi Ekstrakurikuler Berbasis Web Model Waterfall.....	419-424
Irpan Kusyadi, Atina Fahma, Dimas Nugroho, Khantaqwa Amri, Meri Hendayani, Aries Saifudin	
Perancangan Sistem Penggajian Tenaga Harian Lepas pada PT Srikandi Nusantara Jaya...	425-431
Dadang Setiawan, Zainudin, Aziz Hafidu, Mohammad Fahmi, Aries Saifudin, Yulianti	
Penambahan Register pada Form Login Aplikasi Master Data KBM dengan Metode Kriptografi AES	432-442
Sri Mulyati, Asep Sucipto Indra Sukma, Dwi Nur Febrianto, Fathul Ghina, Juhaendi, Endar Nirmala	



Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Menggunakan Model Agile Development

443-450

Teti Desyani, Achmad Fahmi Respati, Dhimas Marwahyu Sri Putra, Maharizal Ilham Farabi, Muhammad Andinun, Irpan Kusyadi

Pengembangan Aplikasi Laundry Salsabila Menggunakan Iterative Model

451-457

Irman Gantira, Rendi Sabillillah, Ramdoni, M. Yusup, Yulianti, Sri Mulyati

Pengembangan Aplikasi Mobile menggunakan Metode Waterfall untuk Absensi Karyawan 458-464

Nur Hidayah, Indira Novi Yulianti, Hilaludin, Aries Saifudin, Teti Desyani

Evaluasi dan Perancangan dalam User Interface dengan Metode Spiral Cognitive Walkthrough pada Website Pens

465-658

Muhammad Taufiq Kamaludin, Rosa Ardiani, Mirza Akrom Nunsyah, Wahyu Satrio Rizki, Yulianti, Endar Nirmala





Home > Vol 7, No 2 (2022) > Hayati

PENERAPAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN WEB E-COMMERCE ALAT KESEHATAN

Isnaini Hayati, Ayuningtyas Ayuningtyas, Erwin Sutomo

Abstract

CV. Andi Jaya is a form of business entity that was established on August 31, 2010, in the city of Surabaya, precisely at Jalan Merak Raya Rewwin No.6. CV Andi Jaya is a company that provides cheap medical devices in Surabaya. Based on the results of direct interviews with customers who have purchased goods through the website, there are several obstacles felt by customers, namely the process of selling goods on the website does not go well, there are several menus that cannot be accessed by users, the appearance of the website makes users not interested in making purchases such as product catalog is not well organized. Apart from the customer side, there are several obstacles in the business process, namely in the process of recording transactions the data is not updated in real time so that incomplete records often occur and the admin and users cannot see the status of ordering goods. From the prototype, an evaluation was carried out by distributing a system usability scale (SUS) questionnaire to 26 respondents to evaluate the product and as a benchmark for user perceptions. From the results of testing the prototype, an average of 73.6 is included in the "good" category, which means that the design is accepted by the user.

Keywords

Analisis; Model User-Centered Design; Prototype

Full Text:

PDF

References

- Adam, S. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur. *Journal UII*.
- Adhipratama, Y. (2018). Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Stikom Surabaya*, 26-28.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies* 8. 29-40.
- Dhika, H., Fitriansyah, A., & Lukman. (2016, April). Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang. *Jurnal SIMETRIS*, 7 No 1.
- Dr. Ir. Eko Nugroho, M. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fadila, O., & Rahardiyanto, P. (2010). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce untuk Penjualan Genset pada CV SETIA KARYA ENGINEERING. 38.
- Fuad, M. (2018). *Jurnal Ilmiah Informatika Global*. *Jurnal Universitas Dinamika*, 15-27.
- Garrett, J. J. (2011). *User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- ISO. (2010). *Ergonomics of Human-System Interaction Part 210*.
- Retrieved from *HumanCentered Design for Interactive Systems*.
- Jogiyanto. (2009). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi Offset.
- Lam, T. (2016). *6 Steps in A Common UX Design Process*.
- Laudon, K. C., & Travis, J. (2002). *E-Commerce: Bussiness*.
- Technology.Society. United States of America: Prentice-Hall.

ABOUT THE AUTHORS

Isnaini Hayati
Universitas Dinamika
Indonesia

Ayuningtyas Ayuningtyas
Universitas Dinamika
Indonesia

Erwin Sutomo
Universitas Dinamika
Indonesia

SUPPORTED BY



CERTIFICATE

National Accreditation:
SINTA-4



GOOGLE SCHOLAR CITATION

Google Scholar : Citation		
	All	Since 2017
Citations	1779	1775
h-index	22	22
i10-index	49	49

Citation >

QUICK MENU

Focus and Scope

Publication Ethics

Retraction

Author Guidelines

Online Submission

Author Free of Charge

Editorial and Publishing Process

Peer Review Process

Review Guidelines

Mahmuda, M. M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Ekspedisi Berbasis Web pada PT. Bara Persada Logistik.

Maulidah, S. E. (2017). Perancangan Desain Antar Muka Pada Website Aneka Logistic Dengan Metode User Centered Design (UCD). Universitas Dinamika.

Mulia, A. H. (2016). Pengembangan Antarmuka Aplikasi Astofit Dengan Pendekatan User Centerd Design. Malang: Universitar Brawijaya.

Mulidah, s. e. (2019). Perancangan Desain Antar Muka Pada Aneka Logistic Dengan Metode User Centered Desain (UCD). Universitas Dinamika, 18-29.

Permana, D. A. (2021). Perancangan Desain User Interface/User Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-Commerce Cat Arjuna. Universitas Dinamika, 13.

PURNOMO, D. (2017, Agustus 2). Model Prototyping Pada Pengembangan. JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 2, 1-8.

Saputri, I. S., Fadhli, 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 No 2.

Sarwono, J., & A.H, K. (2012). Perdagangan Online. In Cara bisnis di internet, pp. 43-47.

Sauro, J. (2011). Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS).

Setyani, A. D. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience. Repository Universitas Dinamika.

Sidik, B. (2012). Pemrograman Web dengan PHP. Bandung: Informatika.

Susilo, E. (2019, March 7). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. Retrieved from <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>

Tolabi, F., Aknuranda, I., & Putra, W. H. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Kargo Untuk Perusahaan Ekspedisi Antar Pulau (Studi Kasus PT Abadi Mitra Andhika). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 3.

Utama, S. B. (20200). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. 8-45.

Woods, S. (2014, March 4). 10 Top Principles of Effective Web Design. shortiedesigns. Retrieved from <https://shortiedesigns.com/blog/10-top-principles-effective-web-design/>

Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan. Jurnal Ilmiah Merpati.

Yulianti, E., Destriana, G. P., & Sukemi. (2018, Juli). Sistem Informasi Pengiriman Barang Pada PT. Vira Surya Utama Palembang. Jurnal Ilmiah Informatika Global, 09 NO 01, 7.

DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/informatika.v7i2.17200>

Refbacks

- There are currently no refbacks.

Copyright (c) 2022 Isnaini Hayati, Ayuningtyas Ayuningtyas, Erwin Sutomo



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Jurnal Informatika Universitas Pamulang (ISSN: 2541-1004 e-ISSN: 2622-4615)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License

Review Guidelines

Editorial Team

Reviewers

Letter of Management Team Assignment

History

USER

You are logged in as...

ayuningtyas

- » My Journals
- » My Profile
- » Log Out

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All ▼

Search

Browse

- » By Issue
- » By Author
- » By Title
- » Other Journals

INFORMATION

- » For Readers
- » For Authors

TEMPLATE



INDEXING AND ABSTRACTING



SUPPORTING TOOLS



STATISTICS AND COUNTER

Statistic

Penerapan *User Centered Design* pada Perancangan Web *E-Commerce* Alat Kesehatan

Isnaini Hayati¹, Ayuningtyas², Erwin Sutomo³

Sistem Informasi, Universitas Dinamika, Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
e-mail: ¹17410100197@dinamika.ac.id, ²Tyas@dinamika.ac.id, ³Sutomo@dinamika.ac.id

Submitted Date: January 07th, 2022

Reviewed Date: January 09th, 2022

Revised Date: April 13th, 2022

Accepted Date: August 16th, 2022

Abstract

In website development, website planning or design is very important, with good planning can reduce losses due to improper website creation. Therefore, CV Andi Jaya wants good and proper website planning. Based on the results of direct interviews with CV Andi Jaya customers who have bought goods through the website, there are several obstacles felt by customers, namely the process of selling goods on the website does not go well, there are several menus that cannot be accessed by users, the appearance of the website makes users not interested in making purchases such as product catalogs are not well organized. Based on the customer side, there are several obstacles in the business process, namely, in the process of recording transactions the data is not updated in real-time so incomplete records often occur and the admin and users cannot see the status of the order of goods. So based on the existing problems, a new prototype design for CV Andi Jaya's website will be designed using the User-Centered Design (UCD) method. Based on the UCD method, the stages start based on the plan the user-centered design process is the planning stage, understand and specify the context of use, determine the user context in the form of user personas and business processes, specify user requirements, identify user needs in using the application, produce design solutions to meet user requirements. the process of making the prototype design and Evaluating the Designs Against Requirements carry out the process of evaluating the design or prototype that has been made. For measurement, the System Usability Scale (SUS) method is used, where the SUS method is carried out an evaluation by distributing questionnaires to 27 respondents to evaluate the product and as a benchmark for user perceptions. Based on the results of testing the prototype, an average of 92 was included in the "excellent" category, which means that the design was accepted by the user.

Keywords: Website medical devices; User-Centered Design (UCD); Prototype

Abstrak

Dalam pengembangan website, perencanaan atau desain website sangatlah penting, dengan perencanaan yang baik dapat mengurangi kerugian akibat pembuatan website yang tidak tepat. Oleh karena itu, CV Andi Jaya menginginkan perencanaan website yang baik dan tepat. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan pelanggan CV Andi Jaya yang telah membeli barang melalui website, ada beberapa kendala yang dirasakan pelanggan yaitu proses penjualan barang di website tidak berjalan dengan baik, ada beberapa menu yang tidak bisa diakses oleh pengguna, tampilan website membuat pengguna tidak tertarik untuk melakukan pembelian seperti katalog produk yang tidak tertata dengan baik. Berdasarkan sisi customer terdapat beberapa kendala dalam proses bisnis yaitu pada proses pencatatan transaksi data tidak terupdate secara realtime sehingga sering terjadi pencatatan yang tidak lengkap dan admin serta user tidak dapat melihat status pesanan dari barang. Maka berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dirancang sebuah prototype desain website CV Andi Jaya yang baru dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Berdasarkan metode UCD, tahapan mulai berdasarkan rencana proses desain yang berpusat pada pengguna adalah tahap perencanaan, memahami dan menentukan konteks penggunaan, menentukan konteks pengguna berupa persona pengguna dan proses bisnis, menentukan kebutuhan pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi, menghasilkan solusi desain untuk



memenuhi kebutuhan pengguna. proses pembuatan desain prototipe dan Evaluasi Desain Terhadap Persyaratan melakukan proses evaluasi desain atau prototipe yang telah dibuat. Untuk pengukuran digunakan metode System Usability Scale (SUS), di mana metode SUS dilakukan evaluasi dengan menyebarkan kuesioner kepada 27 responden untuk mengevaluasi produk dan sebagai tolak ukur persepsi pengguna. Berdasarkan hasil pengujian prototipe, rata-rata 92 termasuk dalam kategori “sangat baik” yang berarti desain diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Perangkat medis situs web; User-Centered Design (UCD); Prototipe

1 Pendahuluan

CV Andi Jaya adalah perusahaan yang menyediakan alat kesehatan murah di Surabaya yang berlokasi Jalan Merak Raya Rewwin No 6. Alat kesehatan yang tersedia yaitu sarung tangan, *thermometer*, plester, pembersih telinga dan lain-lain. Di era digital ini, banyak sekali *website* bermunculan yang menyajikan beragam informasi (Sarwono & A.H, 2012) dalam hal ini CV Andi Jaya sudah memiliki *website* untuk membantu pelanggan memesan secara *online* beralamatkan di www.alatkesehatanmurahsurabaya.com. CV. Andi Jaya memiliki beberapa pelanggan alat kesehatan, jika dikategorikan CV. Andi Jaya terdapat proses bisnis B2C.

Dalam pengembangan *website*, perencanaan atau desain *website* sangatlah penting, dengan perencanaan yang baik dapat mengurangi kerugian akibat pembuatan *website* yang tidak tepat. Oleh karena itu CV Andi Jaya menginginkan perencanaan *website* yang baik sebagai media pemasaran dan proses transaksi dapat berjalan dengan baik. Dampak bagi perusahaan ketika tujuan adanya *website* untuk mengenalkan produk itu tidak berhasil adalah perusahaan akan kehilangan pelanggan dan menyebabkan penurunan penjualan pada perusahaan.

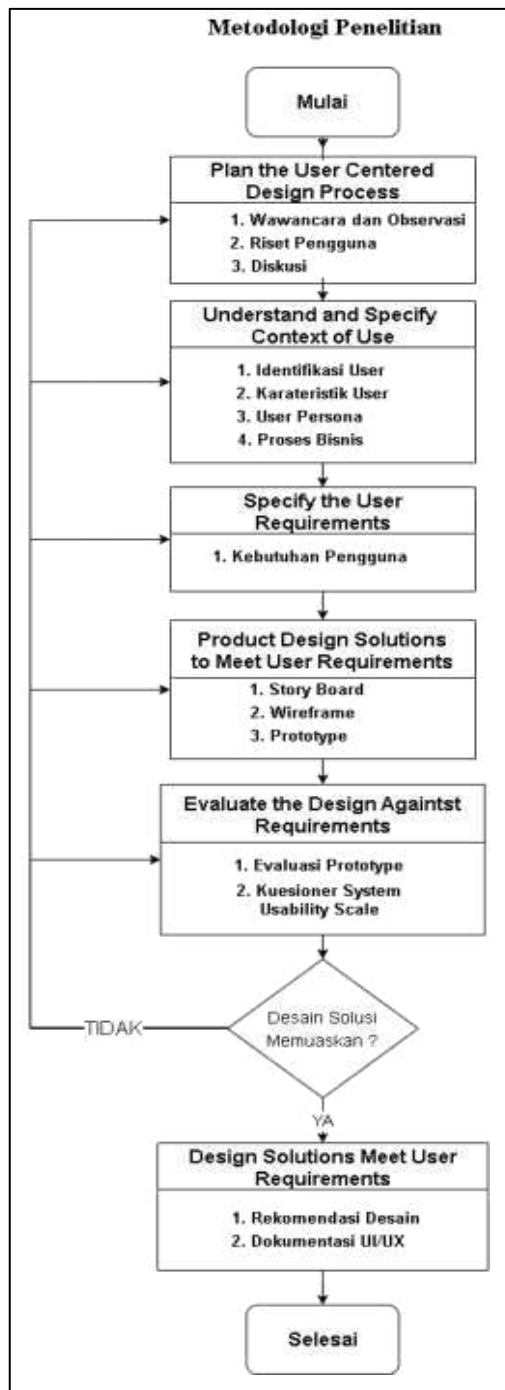
Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada pelanggan, terdapat beberapa kendala yang dirasakan saat bertransaksi melalui *website* yaitu proses transaksi penjualan barang pada *website* tidak berjalan baik di mana pencatatan data tidak diperbarui secara *realtime*, terdapat beberapa menu yang tidak bisa di akses oleh pengguna, tampilan *website* masih belum informatif dan efisien, seperti katalog produk tidak tersusun secara baik, 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* perusahaan. Selain itu, sebagai pendukung alasan peneliti melakukan penelitian ini dilakukan penyebaran kuisisioner berdasarkan *sample* sesuai perhitungan metode *system usability scale* (SUS)

dengan total responden 27 orang tersebut yaitu, 17 masyarakat umum dan 10 pelanggan CV Andi Jaya. Kuisisioner yang dibuat peneliti menggunakan semua pertanyaan yang ada pada *system usability scale* (SUS). Hasil evaluasi awal yang dilakukan menunjukkan nilai rata-rata yang didapatkan berdasarkan kuisisioner sebesar 49. Berdasarkan SUS *Score* nilai tersebut dikategorikan dalam rating *poor* (buruk) yang artinya *website* CV Andi Jaya perlu perbaikan agar pengguna dapat mudah dalam melakukan transaksi *online* untuk membantu pengguna membeli produk pada *website* CV Andi Jaya. Keterlibatan pemilik, pengguna maupun pembeli dalam pemanfaatan *E-Commerce*, sangat menentukan kesuksesan sebuah *E-Commerce*. Dari hasil analisis jawaban kuisisioner, tampilan *website* perlu diperbarui dan dirancang ulang menjadi sebuah *E-Commerce*.

Berdasarkan permasalahan yang didukung dengan adanya hasil kuisisioner di atas maka dibuatlah penelitian dengan judul, “Analisis dan Perancangan User Interface pada *Website* E-Commerce Alat Kesehatan Murah Surabaya di CV. Andi Jaya dengan menggunakan Model User Centered Design (UCD)”. Hasil akhir penelitian ini berupa *prototype* sebagai rekomendasi untuk meningkatkan *usability E-Commerce* CV Andi Jaya yang dibuat dengan model *User Centered Design* (UCD). Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan penjualan barang di CV. Andi Jaya dan dapat memudahkan pengguna bertransaksi *online* dengan mudah.

2 Metodologi

Metodologi penelitian bertujuan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir berdasarkan tahapan-tahapan *User Centered Design* (UCD) yang sudah terstruktur. Adapun Metode penelitian terlihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Metodologi

2.1 User Centered Design (UCD)

Menurut Mulia, (2016) *User Centered Design* (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis website. Tujuan dilakukan pendekatan UCD adalah untuk menghasilkan produk dengan nilai usability yang tinggi. Pendekatan *User Centered Design* standar (ISO, 2010) sebagai berikut:

1. *Plan the User Centered Design process* : Pada tahap ini dilakukan diskusi terhadap orang-orang yang mengerjakan proyek. Proyek akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna atau user dalam awal dan akhir proses atau di mana mereka dibutuhkan. Dan juga orang-orang yang mengerjakan proyek harus mengetahui betul tentang model *User Centered Design* (UCD) ini melalui studi literatur, pelatihan atau seminar. Di tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi sesuai dengan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) *website* yang tersedia.
2. *Understand and Specify the Context of Use*: Tahapan ini melakukan proses identifikasi pengguna dengan berfokus pada kondisi-kondisi seperti apa yang dapat membuat pengguna menggunakan aplikasi. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi pengguna terlebih dahulu, menjabarkan karakteristik pengguna *E-commerce*, setelah itu pembuatan desain bersarakan kebutuhan pengguna, di akhiri dengan penjabaran proses bisnis saat ini dan mendatang.
3. *Specify the User Requirements*: Tahapan ini melakukan proses identifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*: Pada tahapan ini dilakukan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi dari aplikasi yang dibangun. Di tahap ini dilakukan perancangan desain yang dimulai dengan tiga tahapan yaitu *storyboard*, *wireframe* dan *prototype* yang disesain menggunakan *tools figma*.
5. *Evaluate the Designs Against Requirements*: Tahapan ini melakukan proses evaluasi terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna. Peneliti melakukan wawancara secara mendalam ke bagian admin atau pemilik toko, dan pelanggan dengan menunjukkan hasil *prototype website* yang dirancang. Pengujian *prototype* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan memberikan kuisisioner kepada pelanggan *website*.

Setelah tahap di atas dilakukan, apabila hasil kuisisioner menunjukkan bahwa responden memberikan nilai yang positif, tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu *Design Solutions Meet User Requirements*. Pada tahap ini peneliti

mendokumentasikan hasil kuesioner yang telah dibagikan sebagai hasil evaluasi, dan mendokumentasikan hasil gambar atau *prototype User Interface* yang dibuat.

2.2 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang berisi 10 butir pertanyaan. SUS memberikan penilaian subjektif terhadap usability (Brooke, 2013) dan learnability (Sauro's, 2011). Pada metode *System Usability Scale* (SUS) memiliki 5 pilihan jawaban. Mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Skor masing-masing jawabana mulai dari 1 sampai 5. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang diajukan antaranya:

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
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

Dalam menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor

dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skornya:

$$U = \frac{\sum R X 2.5}{n}$$

Rumus Rata-rata nilai SUS....(1)

Sumber (Susilo, 2019)

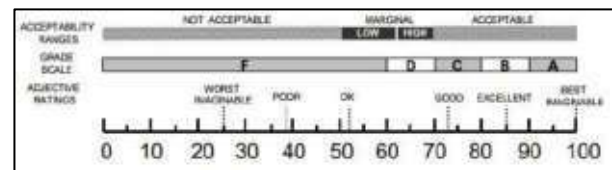
Penjelasan:

U = Usability

$\sum R$ = Total keseluruhan jawaban yang telah dilakukan proses 1 dan 2.

N = Jumlah Responden

Kesimpulan dari cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah dihitung didapat skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat. Skor tersebut dapat dikategorikan dalam range yang berbeda.



Gambar 2. Skor SUS

(Sumber: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>)

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Plan the User Centered Design process

Pada tahap ini sumber informasi didapatkan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada pemilik, admin, dan pelanggan toko. Pertanyaan wawancara dibuat sesuai dengan *System Usability Scale* (SUS) dan dilakukan kepada 27 responden masyarakat umum. Setelah itu dilakukan juga tahap observasi pada *website CV. Andi Jaya dan E-Commerce* yang serupa untuk perbandingan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi yaitu alur pemesanan yang masih konvensional dan menyulitkan pengguna, serta beberapa kekurangan pada menu dan konten *website*. Hasil kuesioner tahap ini dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai (Total x 2,5)
r17	3	1	1	2	1	1	0	1	1	1	12	30
r18	2	2	1	2	0	1	1	1	0	2	14	35
r19	3	2	1	2	1	2	1	3	0	1	16	40
r20	2	2	1	0	2	2	0	1	0	2	12	30
r21	3	2	1	3	0	2	2	1	0	2	16	40
r22	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	21	53
r23	1	2	3	5	2	4	2	2	2	3	26	65
r24	2	3	3	3	3	2	0	4	2	2	24	60
r25	2	3	2	4	1	2	2	2	1	1	20	50
r26	3	3	2	1	2	2	2	1	0	1	17	43
Total Keseluruhan											511	
Rata-rata Nilai Akhir SUS												49

Gambar 3. Hasil Kuesioner Evaluasi *Website* Perusahaan

Pada gambar 3 di atas, hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai akhir atau score akhir metode SUS adalah 49 yang berarti berada pada skor index $F = poor$ /buruk. Hal tersebut mengartikan bahwa perlu adanya perbaikan terhadap *website* perusahaan saat ini agar memenuhi index skor SUS yang sesuai.

3.2 Understand and Specify Context of Use

Terdapat tiga proses yang dilakukan pada tahap ini yaitu identifikasi pengguna dan penjabaran karakteristik pengguna *E-commerce*, setelah itu pembuatan desain berdasarkan kebutuhan pengguna, di akhiri dengan penjabaran proses bisnis saat ini dan mendatang.

Pada proses identifikasi pengguna, terdapat tiga pengguna utama yang berkaitan pada proses bisnis yang ada yaitu admin sebagai pengelola *website E-Commerce*, pemilik toko sebagai pemantau transaksi, dan pelanggan sebagai pengguna utama. Setiap pengguna *website* memiliki karakteristik tersendiri yang dibedakan berdasarkan jenisnya, hal tersebut dapat dilihat pada table 1 di bawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Pengguna

Jenis	Pengguna	Keterangan
Usia	Admin	17 s/d 30 tahun
	Pemilik	20 s/d 50 tahun
	Pelanggan	15 s/d 50 tahun
Pendidikan		Semua jenjang pendidikan
Pengalaman	Admin	Dapat mengoperasikan komputer dengan baik
	Pemilik	Dapat mengoperasikan komputer dengan baik
	Pelanggan	Berpengalaman atau pelanggan yang baru dan ingin mencoba dalam menggunakan dan bertransaksi online.

Setelah karakter pengguna berhasil diidentifikasi, peneliti melakukan analisa kebutuhan pengguna yang terdiri dari informasi nama, keterangan pengguna, tujuan, keinginan, ketakutan, kesulitan, kebutuhan dan harapan *user*. Hasil kebutuhan *user* tersebut dikonversikan menjadi *user persona*.

3.3 Specify User Requirements

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa kebutuhan pengguna yang digunakan sebagai acuan dalam tahap perancangan desain *User Interface (UI)/ User Experience (UX)*. Peneliti berhasil mendapatkan kebutuhan data dan informasi setiap pengguna. Tabel 2 berikut adalah hasil analisis kebutuhan pengguna *website*:

Tabel 2. Kebutuhan Pengguna

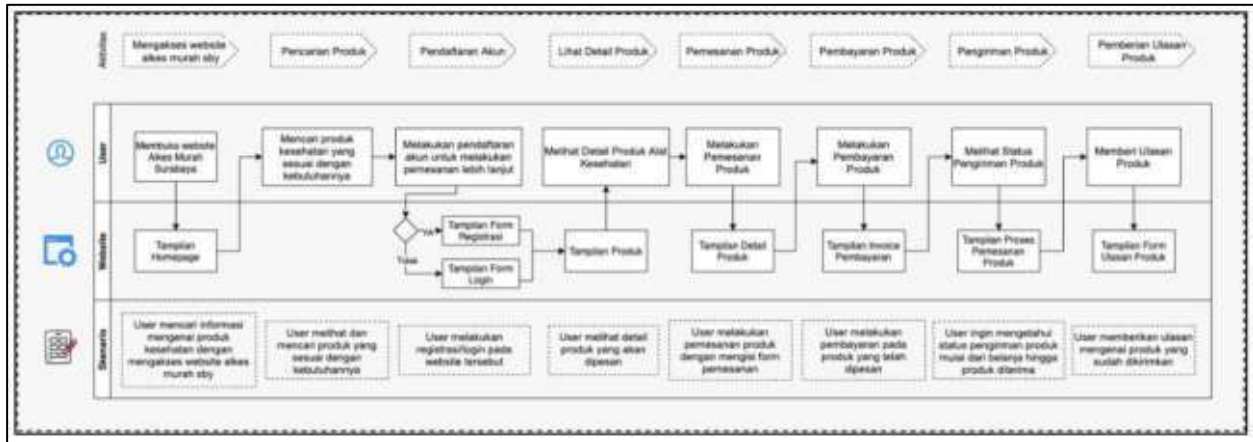
Pengguna	Kebutuhan data dan Informasi
Admin	Data <i>User</i> : Berisi data diri pelanggan.
	Data Barang : Berisi informasi mengenai identitas barang.
	Data Jenis Barang : Berisi informasi mengenai kategori suatu barang.
	Data Transaksi : Berisi data mengenai transaksi penjualan produk perusahaan.
	Data Laporan Penjualan : Berisi data laporan penjualan produk perusahaan perperiode.
Pelanggan	Data Barang : Berisi informasi mengenai identitas barang.
	Detail Produk Barang : Berisi informasi mengenai detail barang secara lengkap yang tampil pada menu detail barang.
	Melakukan Transaksi : Proses transaksi pelanggan.
	Memilih Metode Pembayaran : Proses pembayaran produk yang dipesan pelanggan.
	Status Pesanan : Informasi mengenai status barang.
Riwayat Pembelian Produk : Informasi mengenai riwayat pembelian produk oleh pelanggan	
Pemilik	Data <i>User</i> : Berisi data diri pelanggan.
	Data Barang : Berisi informasi mengenai identitas barang.
	Data Jenis Barang : Berisi informasi mengenai kategori suatu barang.
	Data Transaksi : Berisi data mengenai transaksi penjualan produk perusahaan.
	Data Laporan Penjualan : Berisi data laporan penjualan produk perusahaan perperiode.

3.3 Product Design Solutions

Di tahap ini terdapat tiga proses yang dilakukan oleh peneliti yaitu pembuatan *storyboard*, perancangan *wireframe*, hingga pembuatan *prototype*. Berdasarkan hasil kebutuhan

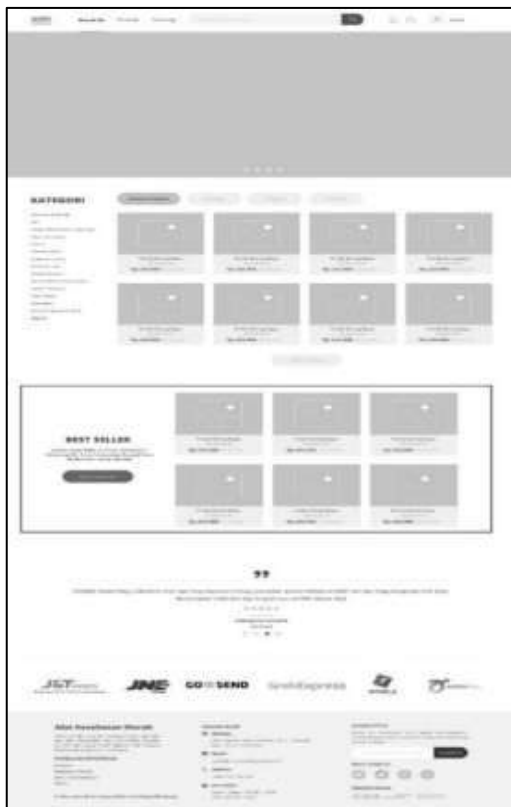
pengguna, proses utama pada *website* CV. Andi Jaya digambarkan dengan *storyboard*. *Storyboard* menjelaskan skenario pengguna, aktivitas, tindakan

user serta tampilan pada rancangan desain *website* yang terbaru. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. *Storyboard*

Dari hasil perancangan sebelumnya, dibuatlah kerangka *layout* dan gambaran fitur-fitur pada *e-commerce* sebagai patokan saat pembuatan prototype. Terdapat dua *wireframe* yang dibuat oleh peneliti yaitu rancangan untuk pelanggan dan admin. Berikut merupakan rancangan bingkai gambar pada halaman menu utama:



Gambar 5. *Wireframe* Menu Utama

Proses akhir pada tahap ini yaitu pembuatan prototype dengan menggunakan aplikasi figma. Pada proses ini *color scheme* (pemilihan warna) dasar memiliki peranan penting. Hasil akhir didapatkan desain warna mengikuti warna dasar dari logo perusahaan.

Tabel 3. *Color Scheme*

Nama	Kode	Warna	Filosofi Warna
Desain Utama	#b01f24		Membangkitkan perasaan bahagia dan gembira.
Header Administrator	#c04c50		Menginspirasi dan membanggakan.
Teks tulisan prototype	#120304		Identik dengan keanggunan

3.5 Evaluate the Design Against Requirements

Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan user interface *e-commerce* CV. Andi Jaya, dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi desain menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada karyawan dan pelanggan/masyarakat untuk menilai hasil berdasarkan desain prototype yang sudah dibuat. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini:

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai (Totalx2,5)	
r16	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37	93	
r17	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	36	90	
r18	2	4	4	3	4	4	4	4	4	1	34	85	
r19	2	4	4	3	3	3	3	3	4	0	29	73	
r20	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	36	90	
r21	4	3	4	2	4	3	4	4	4	0	32	80	
r22	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	35	88	
r23	3	3	3	0	3	4	3	3	3	1	26	65	
r24	2	4	3	2	4	4	4	4	4	2	33	83	
r25	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	36	90	
r26	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	36	90	
r27	3	1	3	2	4	1	4	4	4	4	30	75	
Total Keseluruhan											954	92	
Rata-rata Nilai Akhir SUS													

Gambar 6. Hasil Kuesioner Uji *Prototype*

Berdasarkan uji kuesioner *prototype* di atas didapatkan hasil rata-rata sebesar 92, hasil tersebut dihitung dengan bantuan rumus *System Usability Scale* (SUS). Pada pengukuran dengan *System Usability Scale* (SUS) hasil rata-rata tersebut dapat dikategorikan ke dalam skor index A = *good*/bagus. Karena hasil telah menunjukkan skor index bagus, maka tidak perlu dilakukan proses pengulangan UCD. Berikut data perbandingan perhitungan kuesioner evaluasi *website* tahap awal dan uji *prototype*.

Tabel 4. Data Perbandingan Perhitungan Kuesioner

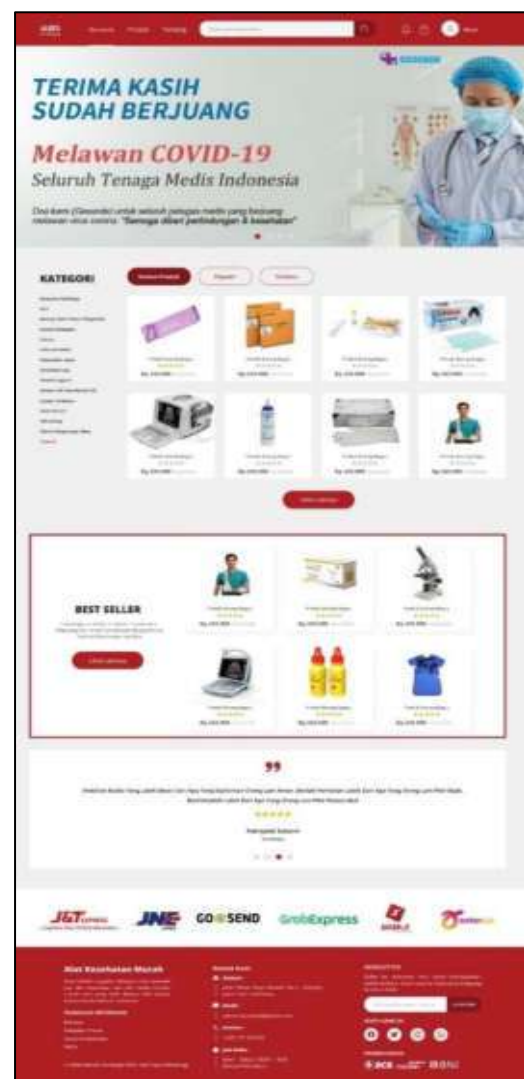
Kuesioner	Total Keseluruhan	Rata-rata Nilai Akhir SUS	Skor SUS
Evaluasi <i>Website</i> Perusahaan	511	49	F
Evaluasi <i>Prototype</i>	954	92	A

3.6 Designed Solutions Meet User Requirements

Tahap ini merupakan tahapan akhir metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitudengan melakukan dokumentasi peneciitian. Pada tahap ini, peneliti telah melakukan pengembangan menggunakan model *user centered design* (UCD) dan menggunakan pengukuran dengan *System Usability Scale* (SUS) di mana hasil akhir yang didapatkan yaitu memuaskan. Peneliti berhasil melakukan perubahan atau perbaikan pada tampilan *website* sebelumnya yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebagai contoh, perubahan tampilan pada *website* CV. Andi Jaya sebelum mengalami perbaikan pada tampilan *website* dapat dilihat pada gambar 7 dan gambar 8 di bawah ini:



Gambar 7. Tampilan Lama Halaman Utama *website*



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Setelah *Redesign*

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan:

1. User Interface pada e-commerce CV. Andi Jaya memberikan kemudahan dalam melakukan sebuah transaksi online serta pendaftaran pelanggan baru menjadi lebih efisien serta tampilan yang informatif.
2. Dengan demikian, website CV. Andi Jaya memiliki adjective rating “Good”, hasil kuisioner SUS pada evaluasi akhir pada prototype website CV. Andi Jaya yaitu sebesar 92.

References

- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies* 8. 29-40.
- Garrett, J. J. (2011). *User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- ISO. (2010). *Ergonomics of Human-System Interaction Part 210*. Retrieved from HumanCentered Design for Interactive Systems.
- Maulidah, S. E. (2017). Perancangan Desain Antar Muka Pada *Website* Aneka Logistic Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Universitas Dinamika*.
- Mulia, A. H. (2016). Pengembangan Antarmuka Aplikasi Astofit Dengan Pendekatan User Centered Design. *Malang: Universitas Brawijaya*.
- Permana, D. A. (2021). Perancangan Desain User Interface/User Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-Commerce Cat Arjuna. *Universitas Dinamika*, 13.
- Saputri, I. S., Fadhli, 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 No 2.
- Sarwono, J., & A.H, K. (2012). Perdagangan Online. *In Cara bisnis di internet*, pp. 43-47.
- Sauro, J. (2011). Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS).
- Utama, S. B. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada *Website* Cosmic Clothes. 8-45.
- Woods, S. (2014, March 4). 10 Top Principles of Effective Web Design. *shortiedesigns*. Retrieved from <https://shortiedesigns.com/blog/10-top-principles-effective-web-design/>