



**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK
PENGELOLAAN LAUNDRY SEPATU PADA UKM ABS SHOES DENGAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

TUGAS AKHIR



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

Sonny Samudera Iman

17410100072

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK
PENGELOLAAN LAUNDRY SEPATU PADA UKM ABS SHOES
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana
Komputer**



Oleh :

Nama : Sonny Samudera Iman
NIM : 17410100072
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK PENGELOLAAN LAUNDRY SEPATU PADA UKM ABS SHOES DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Sonny Samudera Iman

NIM: 17410100072

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 21 Februari 2024

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng
NIDN. 0722057501

II. Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN. 0714077401

Pembahas :

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0722108601

2024.02.21

13:06:24 +07'00'

Digitally signed by
Julianto

Date: 2024.02.26

14:52:36 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by

Anjik Sukmaaji

Date: 2024.02.28

10:38:19 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN: 0731057301

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

“Jika kamu merasa kesulitan, kamu coba untuk berhenti sejenak dan koreksi kembali bagaimanakah hubunganmu dengan Tuhanmu.”



UNIVERSITAS
Dinamika

*Kupersembahkan kepada Papa dan Mama tercinta,
Kedua Kakakku tersayang,
Serta semua sahabat dan teman dekatku
Yang sudah mendukung dan mendoakanku
dalam menyelesaikan Tugas Akhir.*

Terima kasih



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Sonny Samudera Iman
NIM : 17.41010.0072
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK PENGELOLAAN LAUNDRY SEPATU PADA UKM ABS SHOES DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Februari 2024

Yang menyatakan



**Sonny Samudera Iman
NIM: 17410100072**

ABSTRAK

UKM ABS Shoes memiliki *platform* dalam mempromosikan dan memberikan informasi melalui media *Instagram* dan *whatsapp*, saat ini masih kurang spesifik dalam memberikan informasi dan konteksnya terbatas. Dalam hal ini hanya memuat foto dan video, tidak dapat melihat status pencucian sepatu. Selain itu karyawan harus menghubungi setiap pelanggan pada setiap proses pencucian. Berdasarkan hal tersebut pemilik UKM ABS Shoes memerlukan sistem berbasis *website* yang dapat menampilkan informasi dan pemesanan cuci sepatu. Agar implementasi sistem tersebut dapat berjalan dengan baik, maka dirancang *User Interface* dan *User Experience* untuk Pengelolaan Laundry Sepatu pada UKM ABS Shoes berbasis *website* dengan metode *User Centered Design* (UCD). Metode yang digunakan UCD karena proses yang berfokus pada user atau pengguna dimana pada metode ini mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan masukan dari pengguna saat membuat sebuah produk digital. Berdasarkan analisis, implementasi dan evaluasi menghasilkan sebuah prototype final yang telah melalui tahap pengujian dengan 2 iterasi. Pengujian iterasi pertama menggunakan SUS mendapatkan point 72.83 yang dapat disimpulkan dengan menggunakan skala SUS mendapatkan kategori “*good*” sedangkan pengujian pada iterasi kedua mendapatkan point 82.25 mendapatkan kategori “*excellent*” yang dapat diartikan aplikasi ABS Shoes memiliki kegunaan baik dan mendapatkan penerimaan dari pengguna sebagai aplikasi yang mampu dalam membuat pesanan, tracking pencucian, melakukan pembayaran

Kata Kunci: *User Centered Design, user interface, user experience*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala anugerah rahmat serta inayah-Nya, Penulis dapat menyelesaikan dalam penelitian dan penyusunan sebuah Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan User Interface dan User Experience Untuk Pengelolaan Laundry Sepatu Pada UKM ABS Shoes Dengan Metode User Centered Design” yang disusun dalam rangka untuk menyelesaikan Program Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.

Dalam melakukan penelitian, penulis banyak mendapatkan dukungan dan dorongan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta yang selalu mendukung, mendoakan, dan memotivasi.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika, yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
4. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya dan pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
5. Bapak Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
6. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun berbagai pihak.

Surabaya, 30 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 <i>User Interface</i>	5
2.3 <i>User Experience</i>	7
2.4 <i>User Centered Design</i>	8
2.5 <i>System Usability Scale</i>	9
2.6 Teknik <i>Sampling Non Probability Accidental Sampling</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Tahap Awal.....	13
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	13
3.2. Tahap Pengembangan.....	14
3.1.2. <i>Plan The User Centered Design</i>	14
3.1.3. <i>Understand and Specify Context of Use</i>	14
3.1.4. Specify User and Organisational Requirement.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1.1. <i>Product Design Solutions</i>	23

4.1.2. <i>Evaluate Design Against Requirement</i>	41
4.1.3. Design Solutions Meets User Requirements.....	43
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Tahap Akhir.....	45
5.1.1. Kesimpulan	45
5.1.2. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	48



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	4
Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan SUS	9
Tabel 3.1. Plan The User Centered Design	14
Tabel 3.2 Hak Akses User.....	15
Tabel 3.3 Kebutuhan Data Pengguna.....	18
Tabel 4.1 Evaluasi Pemilik UKM ABS Shoes.....	42
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan SUS Iterasi 1	42
Tabel 4.3 Pengujian Iterasi Ke 2	43
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Pemilik.....	44



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skor SUS	10
Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian	12
Gambar 3.2 Proses Bisnis Saat Ini	16
Gambar 3.3 Proses Bisnis Yang Ditawarkan	17
Gambar 3.4. User Persona Pemilik	19
Gambar 3.5. User Persona Karyawan	19
Gambar 3.6. User Persona Pelanggan	20
Gambar 3.7. User Journey Mapping	21
Gambar 3.8 User Flow Diagram	21
Gambar 4.1 Storyboard	23
Gambar 4.2 Wireframe Landing Page Pelanggan.....	24
Gambar 4.3 Wireframe Riwayat Pencucian.....	25
Gambar 4.4 Wireframe Progress Status Cuci	25
Gambar 4.5 Wireframe Register Pelanggan.....	26
Gambar 4.6 Wireframe Login Administrator.....	26
Gambar 4.7 Wireframe Galeri Landing Page	27
Gambar 4.8. Wireframe Sepatu Landing Page.....	27
Gambar 4.9. Wireframe Kontak Kami Landing Page.....	28
Gambar 4.10. Wireframe Akun.....	28
Gambar 4.11. Wireframe Profil Customer	29
Gambar 4.12. Wireframe Langganan Customer	29
Gambar 4.13. Wireframe Reglue	30
Gambar 4.14. Wireframe Repaint	30
Gambar 4.15. Wireframe Unyellowing.....	31
Gambar 4.16. Wireframe Fast Clean.....	31
Gambar 4. 17. Wireframe Deep Clean.....	32
Gambar 4.18 Prototype Tampilan Halaman Landing Page Iterasi 2	33
Gambar 4.19 Prototype Halaman Layanan Deep Cleansing Landing Page.....	34
Gambar 4.20 Prototype Tampilan Cek Status Landing Page.....	34
Gambar 4.21 Prototype Tampilan Halaman Detail Status Cuci	35

Gambar 4.22 Prototype Tampilan Halaman Langganan Landing Page.....	35
Gambar 4. 23. Tampilan Halaman Awal Data Media Sosial.....	36
Gambar 4.24 Prototype Tampilan Halaman Dashboard Administrator.....	36
Gambar 4.25 Prototype Tampilan Halaman Sepatu Siap Diambil	37
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Antrian Pencucian	37
Gambar 4.27 Prototype Halaman Pencucian	38
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Pencarian Nama Pencucian Administrator.....	38
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Pencucian Baru.....	39
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Pencucian Baru.....	39
Gambar 4. 31. Prototype Form Ubah Status	80
Gambar L3. 1. Jadwal Penelitian	58
Gambar L4.1. Wireframe Login.....	59
Gambar L4.2. Wireframe Dashboard.....	59
Gambar L4.3. Wireframe Dashboard.....	60
Gambar L4.4. Wireframe Pencucian.....	61
Gambar L4.5. Wireframe Pencucian.....	61
Gambar L4. 6. Wireframe Pencucian Baru.....	62
Gambar L4. 7. Wireframe Pencucian Baru Premium	62
Gambar L4.8. Wireframe Status Cuci.....	63
Gambar L4. 9. Wireframe Status Cuci Premium	64
Gambar L4.10. Wireframe Detail Status Cuci	64
Gambar L4. 11. Wireframe Tambah Data User	65
Gambar L4. 12. Wireframe Ubah Data User	65
Gambar L4. 13. Tambah Data Sepatu.....	66
Gambar L4. 14. Ubah Data Sepatu	66
Gambar L4.15. Wireframe Master Paket Cuci.....	67
Gambar L4. 16. Wireframe Ubah Paket Cuci	68
Gambar L4. 17. Wireframe Detail Paket Cuci.....	68
Gambar L4. 18. Wireframe Form Laporan Bulanan.....	69
Gambar L4. 19. Wireframe Data Laporan Bulanan.....	69
Gambar L4. 20. Wireframe Form Laporan Periode.....	70
Gambar L4. 21. Wireframe Data Laporan	70

Gambar L4. 22. Nota Pembayaran	71
Gambar L4. 23. Wireframe Sepatu Siap Diambil	71
Gambar L5.1. Prototype Tampilan Awal Data User Iterasi 1	72
Gambar L5.2. Prototype Tampilan Tambah Data User	72
Gambar L5.3. Prototype Tampilan Ubah Data User	73
Gambar L5.4. Prototype Landing Page Pelanggan	74
Gambar L5.5. Prototype Nomor Cek Status Cuci.....	75
Gambar L5.6. Wireframe Cek Status Cuci	75
Gambar L5.7. Prototype Detail Cek Status Cuci	76
Gambar L5.8. Prototype Register Pelanggan.....	76
Gambar L5.9. Prototype Login Administrator	77
Gambar L5.10. Prototype Dashboard.....	77
Gambar L5.11. Prototype Pencucian	78
Gambar L5.12. Prototype Form Pencucian.....	78
Gambar L5.13. Prototype Tampilan Awal Status Pencucian.....	79
Gambar L5.14. Prototype Ubah Status	79
Gambar L5.15. Prototype Detail Status	80
Gambar L5.16. Prototype Tampilan Awal Paket Cuci	81
Gambar L5.17. Prototype Tampilan Tambah Paket Cuci	81
Gambar L5.18. Prototype Edit Paket Cuci.....	82
Gambar L5.19. Prototype Tampilan Awalan Sepatu	82
Gambar L5.20. Prototype Tambah Sepatu	83
Gambar L5.21. Prototype Edit Sepatu	83
Gambar L6.1. Tampilan Halaman Laporan Bulanan	40
Gambar L6.2. Tampilan Halaman Daftar Laporan Bulanan.....	40
Gambar L6.3. Tampilan Halaman Laporan Periode Tertentu.....	41
Gambar L6.4. Tampilan Halaman Daftar Laporan Periode Tertentu	41
Gambar L6.5. Tampilan Halaman Status Pencucian	84
Gambar L6.6. Tampilan Ubah Status Pencucian	84
Gambar L6.7. Tampilan Halaman Detail Status Pencucian Deep Clean.....	85
Gambar L6.8. Tampilan Halaman Detail Status Pencucian Fast Clean.....	85
Gambar L6.9. Tampilan Halaman Awal Data Sepatu.....	86

Gambar L6.10. Tampilan Form Data Sepatu Administrator.....	86
Gambar L6.11. Tampilan Halaman Edit Data Sepatu.....	87
Gambar L6.12. Tampilan Halaman Awal Data Paket Cuci	87
Gambar L6.13. Tampilan Halaman Form Data Paket Cuci	88
Gambar L6. 14. Tampilan Halaman Edit Data Paket Cuci	88
Gambar L6.15. Tampilan Halaman Detail Paket Cuci	89
Gambar L6.16. Tampilan Halaman Awal Data User.....	89
Gambar L6. 17. Tampilan Halaman Form Data User.....	90
Gambar L6.18. Tampilan Halaman Ubah Data User.....	90
Gambar L6.19. Tampilan Halaman Login	90
Gambar L6.20. Tampilan Halaman Register	91
Gambar L6.21. Tampilan Halaman Login Administrator.....	91
Gambar L6.22. Tampilan Halaman Nota Deep Clean	92
Gambar L6.23. Tampilan Halaman Nota Fast Clean.....	92
Gambar L6.24. Tampilan Halaman Whatsapp Chats 1.....	93
Gambar L6.25. Tampilan Halaman Whatsapp Chats 2.....	94
Gambar L6.26. Prototype Halaman Layanan Fast Cleansing Landing Page.....	95
Gambar L6.27. Prototype Tampilan Layanan Unyellowing Landing Page.....	95
Gambar L6.28. Prototype Tampilan Layanan Reglue Landing Page	96
Gambar L6.29. Prototype Tampilan Layanan Repaint Landing Page	96
Gambar L6.30. Prototype Tampilan Pilihan Sepatu Landing Page	97
Gambar L7. 1. Tampilan Halaman Dashboard	98
Gambar L7. 2. Tampilan Halaman Form Ubah Data User	99
Gambar L7. 3. Tampilan Halaman Data Modul	99
Gambar L7. 4. Tampilan Halaman Form Tambah Data Modul.....	100
Gambar L7. 5. Tampilan Halaman Form Tambah Data Modul.....	100
Gambar L7. 6. Tampilan Halaman Data Menu.....	101
Gambar L7. 7. Tampilan Halaman Form Tambah Data Menu	101
Gambar L7. 8. Tampilan Halaman Form Ubah Data Menu	102
Gambar L7. 9. Tampilan Halaman Data Sub Menu.....	102
Gambar L7. 10. Tampilan Halaman Form Tambah Data Sub Menu.....	103
Gambar L7. 11. Tampilan Halaman Form Ubah Data Sub Menu	103

Gambar L7. 12. Tampilan Halaman Data Album	104
Gambar L7. 13. Tampilan Halaman Form Tambah Data Album	104
Gambar L7. 14. Tampilan Halaman Form Ubah Data Album.....	105
Gambar L7. 15. Tampilan Halaman Data Galeri	105
Gambar L7. 16. Tampilan Halaman Form Tambah Data Galeri	106
Gambar L7. 17. Tampilan Halaman Form Ubah Data Galeri.....	106
Gambar L7. 18. Tampilan Halaman Data Sepatu	107
Gambar L7. 19. Tampilan Halaman Form Tambah Data Sepatu	107
Gambar L7. 20. Tampilan Halaman Form Ubah Data Sepatu.....	108
Gambar L7. 21. Tampilan Halaman Data Pelayanan.....	108
Gambar L7. 22. Tampilan Halaman Form Tambah Data Pelayanan.....	109
Gambar L7. 23. Tampilan Halaman Form Ubah Data Pelayanan	109
Gambar L7. 24. Tampilan Halaman Form Ubah Data Kontak Kami	110
Gambar L7. 25. Tampilan Halaman Data Langganan	110
Gambar L7. 26. Tampilan Halaman Form Tambah Data Langganan.....	111
Gambar L7. 27. Tampilan Halaman Form Ubah Data Langganan	111
Gambar L7. 28. Tampilan Halaman Awal Data Media Sosial	112
Gambar L7. 29. Tampilan Halaman Balas Rating Data Media Sosial.....	112
Gambar L7. 30. Tampilan Halaman Awal Kotak Masuk	113
Gambar L7. 31. Tampilan Halaman Form Kotak Masuk	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan	48
Lampiran 2. Hasil Turnitin.....	49
Lampiran 3. Jadwal Penelitian	50
Lampiran 4. Wireframe	59
Lampiran 5. Prototype Iterasi Ke 1	72
Lampiran 6. Prototype Iterasi Ke 2	84
Lampiran 7. Tampilan Custom Management System.....	98
Lampiran 8. Biodata Penulis	114



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UKM ABS Shoes merupakan UKM yang bergerak di bidang jasa laundry sepatu yang mana UKM ini berdiri pada tanggal 17 Juli 2019. UKM ABS Shoes didirikan oleh Muhammad Syafi'i yang beralamat di Jalan Sidosermo 4 Gg 1 No.30, Kota Surabaya. UKM ABS Shoes sendiri melayani pencucian di berbagai jenis sepatu, mulai dari Sepatu Canvas, Sepatu Suede, Sepatu Synthetic, Sepatu Nubuck, Sepatu Leather, Sepatu anak-anak, Sepatu Wanita, Unyellowing (mengembalikan warna *midsole* yang menguning selain *treatment Repaint midsole*). UKM ABS Shoes memiliki akun sosial media yaitu *Instagram*, untuk nama *Instagram* nya sendiri yaitu abs shoes. Tujuan dari pembuatan akun tersebut adalah untuk memperkenalkan usaha tersebut kepada masyarakat umum agar banyak diketahui dan usaha tersebut dapat berkembang dengan baik.

Proses bisnis saat ini melalui dengan melakukan pemesanan cuci sepatu terdapat 2 pilihan yaitu dikirim atau melalui datang langsung ke toko. Jika pelanggan memilih transaksi online pelanggan menghubungi whatsapp dan pihak ABS Shoes akan mengambil sepatu secara langsung ada pelanggan. Proses kedua pelanggan dapat datang langsung ke offline store dan memilih paket yang ingin di pilih. Permasalahan pertama pada ABS Shoes adalah belum memiliki sarana media promosi yang merupakan salah satu platform digital marketing dimana calon pelanggan bisa mengakses website bisnis kapan dan dimana saja. Sehingga, pelanggan dapat selalu melihat informasi-informasi promosi, potongan harga. Permasalahan kedua pelanggan tidak mendapatkan informasi status pada setiap proses pencucian sehingga pelanggan tidak mengetahui sepatu yang diberikan telah di proses atau belum di proses. Permasalahan ketiga belum adanya katalog produk yang menampilkan secara informatif dan detail layanan.

Berkaitan dengan pengenalan perusahaan dan layanan yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Berdasarkan hal tersebut pemilik UKM ABS Shoes ingin membuat sistem berbasis *website* yang dapat menampilkan informasi dan pemesanan cuci sepatu. *Website* yang ingin dibuat tentu ada kriteria

dan batasan yang diperlukan sebagai konten sesuai dengan kebutuhan dan fitur-fitur yang digunakan untuk penyampaian informasi melalui media ini. Dalam perancangan *website* langkah awal dalam proses pengembangan pembuatan sebuah website guna mengetahui proses alur dari website yang berdampak pada penjualan dan sebagai media promosi.

Pedoman *user interface* juga untuk membantu pengembang dalam mengembangkan sistem berbasis *website* dimana sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan yang lain untuk langkah awal membangun sistem yaitu dengan tampilan UI/UX yang dapat membuat pengguna merasa nyaman dan mudah dipahami dengan membuat sebuah rancangan UI/UX agar pengguna merasa tertarik sehingga pengguna mau untuk kembali lagi menggunakan jasa *laundry* sepatu ini dikarenakan banyak pengguna dengan jumlah 70% pengguna yang kurang tertarik dengan proses transaksi saat ini.

Maka dari itu solusi yang ditawarkan dalam mengembangkan bisnis yaitu melakukan perancangan *user interface* sebagai pedoman *programmer* dalam membuat sistem *website*, dalam pembuatan *user interface* ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) karena proses yang berfokus pada *user* atau pengguna sehingga harus mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan masukan dari pengguna saat membuat sebuah produk digital. Harapan dengan adanya penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan sistem pada UKM ABS Shoes. Pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat untuk mengevaluasi hasil akhir dalam perancangan *prototype* dari penilaian kepuasan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* dalam Pengelolaan Laundry Sepatu Pada UKM ABS Shoes dengan metode *User Centered Design* yang dapat membantu pengembangan website dalam pembuatan *website* agar pemilik dapat mengembangkan usahanya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data survei yang dilakukan yaitu pada bulan september sampai dengan bulan November.
- b. Evaluasi akhir menggunakan penilaian *System Usability Scale*. Tahap ini nantinya akan dibagikan kuesioner untuk mengukur persepsi pengguna, yang nantinya digunakan untuk mengembangkan *prototype* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- c. Proses yang dilakukan pada penelitian perancangan *User Interface* dan *User Experience* pengelolaan laundry sepatu pada ABS Shoes ini hanya membahas fitur yang meliputi Profile ABS Shoes, Pilihan jenis sepatu, Testimoni, Status proses pencucian, dan Konsultasi.
- d. Data responden yang digunakan yaitu 30 responden yang merupakan pelanggan ABS Shoes dengan menggunakan Teknik sampling penelitian non probability accidental sampling dengan cara pembagian kuesioner diakhir sebagai evaluasi dengan penilaian SUS untuk perancangan *prototype* yang telah dibuat.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan Perancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk Pengelolaan Laundry Sepatu pada UKM ABS Shoes berbasis *website* dengan metode *User Centered Design* (UCD) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah merancang desain *prototype* yang dapat bermanfaat untuk *programmer* menghasilkan sebuah aplikasi yang menarik dan sesuai dengan keinginan pengguna yaitu pemilik dan pengguna yang akan mengakses *website* pengelolaan laundry sepatu, dengan memberikan *User Experience* yang mudah di mengerti.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini tidak terlepas dari penelitian terdahulu yang relevan, hal ini cukup penting karena akan dijadikan data pendukung yang di dalamnya terdapat acuan yaitu berupa teori atau hasil dari berbagai penelitian. Selain itu, pada penelitian terdahulu juga digunakan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian yang sudah ada yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Siti Sholikhah (2019)	Perancangan Desain User Interface Pada Website RSIA Putri Surabaya Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)	Hasil desain <i>user interface</i> dapat diterima baik oleh pengunjung dengan nilai <i>mean</i> sebesar 3,20. Dari total 14 variabel terdapat 5 variabel yang perlu diperbaiki yaitu penempatan konten pada menu <i>website</i> , penggunaan <i>font</i> , warna, dan tata letak konten dalam <i>website</i> , kombinasi warna hijau, dan <i>background</i> desain.
<p>Perbedaan : Pada penelitian diatas diperlukan perbaikan sebuah <i>website</i>, dikarenakan penempatan konten yang masih belum tertata dengan rapih. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis masih belum ada <i>website</i> dan nantinya penataan konten bisa ditata sebaik mungkin seperti contoh penelitian diatas.</p>		
Ari Puji dan Vivi Engraini (2021)	Perancangan <i>User Interface Website E-Commerce</i> Pada Usaha Kuliner Menggunakan <i>User Centered Design</i>	Perancangan desain <i>UI/UX</i> untuk aplikasi <i>e-commerce</i> yang dapat membantu pembeli untuk melakukan transaksi.
<p>Perbedaannya : Perbedaannya untuk tahap testing untuk evaluasi membagikan kuesioner, sedangkan penulis menggunakan SUS pada tahap testing.</p>		
Hanifah Lazuardy Safitri (2021)	Perancangan Desain <i>User Interface</i> Pada Website Alumni Universitas Dinamika Untuk Meningkatkan Usability Dengan Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> .	Evaluasi awal dan akhir menggunakan <i>heuristic evaluation</i> dengan perhitungan <i>severity rating</i> .
<p>Perbedaan : Penelitian yang dilakukan diatas evaluasi awal dan akhir menggunakan metode testing <i>heuristic evaluation</i>. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis evaluasinya menggunakan metode testing <i>System Usability Scale (SUS)</i>.</p>		

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Yuri Vanli Akay, Alb. Joko Santoso, F. L. Spty Rahayu3 (2015)	Metode UserCentered Design (UCD)Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas(Studi Kasus : Kota Manado)	ada penelitian ini didapatkan hasil bahwa, Metode User Centered Design (UCD). Berhasil diterapkan dalam perancangan sistem informasi geografis pemetaan tindak kriminalitas di Kota Manado.Stakeholders dalam aplikasi ini berhasil di jabarkan, kebutuhan pengguna berhasil digali menggunakan kuesioner, dan informasi kebutuhan pengguna.Kemudian solusi desain berhasil dibangun dengan prototype, kemudian di evaluasi kepada 30 responden, didapatkan hasil bahwa fungsionalitas aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna.
<p>Perbedaan : pada penelitian yang dilakukan Yuri Vanli dkk pada perancangan terdapat tahap evaluasi dengan membagikan kuesioner pada 30 responden, akan tetapi tidak terdapat Teknik atau metode dalam mengevaluasi, selain itu tidak ada iterasi kedua sehingga tidak ada perbaikan desain yang telah dievaluasi. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan dua iterasi untuk memastikan perancangan desain sudah lebih baik, selain itu metode atau Teknik yang digunakan untuk pengujian pada penelitian ini menggunakan SUS.</p>		
Ani Yoraeni, Suhardoyo, Sinta Rukiastiandari (2020)	Analisa Usability Aplikasi Metode User Centered Design Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Secara Online	Berdasarkan hasil penelitian dan uraian permasalahan diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini : 1. Untuk mengetahui kebutuhan aplikasi system informasi pendaftaran pasien dengan metode UCD maka harus menggunakan kuesioner kepada pengguna baik secara tertulis maupun secara tidak tertulis. 2. Memudahkan bagi pasien untuk melakukan pendaftaran dan mendapatkan nomor antrian, sehingga pasien tidak memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan pelayanan kesehatan.. 3. Usability dari penelitian ini di peroleh efektifitas 88%, efisiensi 83 % dan kegunaan 77,5 %
<p>Perbedaan : pada penelitian Ani Yoraeni dkk menggunakan UCD pada aplikasi yang sudah ada, tidak dapat iterasi kedua untuk memperbaiki kekurangan pada desain, dan menggunakan metode usability untuk penelitiannya. Selain itu pada penulisan penelitian menggunakan Teknik berbasis objek. Pada peneliyian ini terdapat 2 iterasi untuk dapat memastikan desain sudah lebih baik, pada penelitian ini merupakan perancangan desain sehingga aplikasi nya belum ada. Selain itu pada penelitian ini menggunakan Teknik Analisa terstruktur.</p>		

2.2 User Interface

Menurut Utama (2020) user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan user interface itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. User interface (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari user experience (UX) yang dapat dilihat. Berikut merupakan langkah-langkah dari membuat *user interface* :

1. *User Research*

Tahap dengan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna, caranya dengan melakukan tahap wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

2. *Design and Prototyping*

Tahap dimulai dari membuat desain *prototype* dengan melakukan sketsa gambaran desain. Berikut tahapan dari *design and prototyping* :

a. *Wireframes*

Menurut buku *UI Design From the Experts Web UI Design Best Practice* (Bank & Cao, 2014) *Wireframes* adalah garis besar paling awal dan paling dasar dari sebuah aplikasi. Dalam membuat *Wireframes* dapat dilakukan dengan mencoret-coret di kertas sesuai dengan inspirasi. Yang penting adalah Menyusun ide secara nyata, dengan cara yang juga bisa dipahami orang lain. *Wireframes* harus mencakup tiga lapis informasi:

1. Konten yaitu berupa grafik, konten tekstual (blog, artikel, deskripsi produk, dll.), Logo, judul halaman, formulir, dll.
2. Tata letak yaitu berupa *header*, *footer*, *branding*, area konten, dll., dan konten prioritas.
3. Perilaku yaitu berupa catatan dan anotasi untuk menjelaskan fungsi yang tidak dapat ditampilkan dalam gambar 2-D, yaitu pesan kesalahan, formulir munculan, setelan default, dll.

Menurut Krishnasari, Visual dan Trilogi (2018) *Wireframe* adalah kerangka desain sederhana yang dibuat ketika merancang sebuah situs untuk mengetahui struktur dan tata letak konten di dalamnya. *Wireframe* bisa berupa gambar yang sesederhana kotak dan garis yang disebut *Low Fidelity wireframe (Lo-Fi Wireframe)*.

b. *Mockup*

Mockup merupakan visualisasi sebuah konsep desain atau bisa juga disebut sebagai gambaran nyata rancangan produk, atau preview sebuah ide yang terlihat seperti wujud aslinya. Mockup merupakan media visual atau preview dari sebuah konsep perancangan desain atau *prototype* “datar” yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat menyerupai wujud nyata, mockup dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu akan terlihat

nantinya jika sudah diaplikasikan menjadi benda nyata (Sabila, Rosely, & Nugroho, 2018). Adapun fungsi dari *mockup* adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media untuk mempresentasikan proyek desain *web*.
2. Dapat menampilkan konsep dari desain yang telah dibuat, jadi seperti nyata.
3. Sebagai acuan atau pedoman untuk merancang halaman *web* nantinya.
4. Dapat digunakan untuk mengontrol tampilan desain yang dibuat, agar sesuai dengan apa yang direncanakan dari awal.
5. Memudahkan dalam mendapatkan gambar suatu konsep *web* tersebut.

c. *Prototype*

Prototype merupakan suatu versi dari sistem yang akan dikembangkan oleh pengembang dan yang akan digunakan oleh *user*. *Prototype* mencakup bagaimana sistem akan berfungsi secara keseluruhan. *Prototype* memiliki 2 jenis yaitu *prototype evolusioner* dan *prototype persyaratan*. *Prototype evolusioner* yang secara terus menerus diperbaiki untuk menjadi sempurna hingga memiliki fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan *prototype persyaratan* dikembangkan sebagai satu cara untuk mendefinisikan persyaratan fungsional dari sistem baru ketika pengguna tidak mampu mengungkapkan suatu keinginan.

Tools dalam membuat *prototype* dapat beragam seperti *Sketch App*, *InVision*, *Figma*, *Zeplin*, dan *Adobe XD*. Dalam tugas akhir ini, membuat *prototype* dengan menggunakan *Figma*. *Figma* merupakan perangkat lunak desain yang berfokus pada desain *user interface* dan *user experience*. *Evaluation* tahap dimana evaluasi akan dimasukkan dalam semua tahap yang ada pada proses perancangan *prototype*. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas dari suatu perancangan *prototype*, tidak dalam suatu abstrak, akan tetapi perancangan *prototype* itu sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan menampilkan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 *User Experience*

Nama *user experience* itu sendiri pertama kali digunakan oleh mantan *vice president Apple Inc* dan sekaligus pengagas awal dari *user centered design* yaitu, Don Norman akademisi dalam bidang *usability engineering*, *design*, dan *cognitive*

science. Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. Pada zaman ini, *user experience* telah berkembang kemana-mana. Bangun dari tidur karena alarm dan alarm berenti hanya dengan sekali tekan, kemudian membuat kopi dengan alat pembuat kopi yang praktis hanya dengan sekali tekan, dan bahkan tidak hanya untuk manusia saja ada juga pemberi makan hewan peliharaan otomatis (Pandusarani, Brata, & Jonemaro, 2018).

2.4 *User Centered Design*

Menurut Riki Mangasi Simatupang (2014) *User Centered Design* (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis website. Konsep dari *User Centered Design* (UCD) adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem dan tujuan atau sifat-sifat, konteks serta lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. Tujuan dilakukan pendekatan *User Centered Design* (UCD) adalah untuk menghasilkan produk dengan nilai usability yang tinggi. Fase-fase dalam *User Centered Design* sebagai berikut (Eugenia, Abdurrof, Almahenzar, & Khoirunnisa, 2022):

1. Tahap 1: *Plan The User Centered Design Process*

Pada tahap ini melakukan diskusi terhadap kepala bagian TI selaku pihak yang akan mengerjakan proyek. Setelah itu membuat rancangan pengerjaan seperti pada Tabel 3.1.

2. Tahap 2: *Understand and Specify Context of Use*

Pada tahap ini akan memperoleh identifikasi user yaitu pengguna yang akan melakukan atau menggunakan aplikasi ini yaitu pelanggan dan Administrator ABS Shoes. Proses selanjutnya adalah memahami karakteristik user dimana terdapat pembagian fungsi akses pada Administrator yang mengelola semua transaksi dan pelanggan yang dapat melihat informasi mengenai ABS Shoes.

3. Tahap 3: *Specify User Requirements*

Pada tahap ini dengan melakukan identifikasi pengguna pada Administrator dan pelanggan yang menghasilkan beberapa data master dan data transaksi. Selain itu terdapat *user flow diagram* dimana terdapat alur proses pada sistem yang dituangkan pada diagram.

4. Tahap 4: *Product Design Solutions*

Pada tahap ini adalah proses pembuatan desain seperti *storyboard* yang menceritakan alur sistem dan dituangkan pada gambar. Rancangan wireframe dengan melakukan pembuatan *layout header footer* dan sebagainya. Terdapat *prototype* dimana dari rancangan *wireframe* akan diberikan *detailing icon*, keterangan untuk dapat memperjelas sebuah desain.

5. Tahap 5: *Evaluate Design Against Requirements*

Pada tahap ini akan melakukan uji coba apakah *prototype* yang digunakan sudah sesuai dengan melakukan *brainstorming* kepada pemilik dan menghasilkan beberapa revisi desain. Setelah itu di uji kembali menggunakan metode SUS kepada pelanggan untuk menguji *prototype*.

6. Tahap *Design Solutions Meets User Requirement*

Pada tahap ini akan memberikan desain yang siap untuk digunakan dan sudah di evaluasi kembali setelah dilakukan pengujian kedua dan pembuatan dokumentasi UI.

2.5 *System Usability Scale*

Menurut Brooke (2013) *System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner untuk mengukur persepsi dalam mengembangkan kuesioner. *System Usability Scale* digunakan untuk mengukur *usability* dikarenakan memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- Dapat dikalkulasikan dengan sederhana, dan luaran hasilnya berupa skor 0-100 sehingga lebih mudah dimengerti.
- Tidak membutuhkan biaya dalam penggunaannya.
- Dengan ukuran sampel yang relatif kecil tetap terbukti *valid* dan *reliabel*.

Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya sepertinya akan sering menggunakan <i>website</i> ini.
2	Saya melihat ada bagian dari menu <i>website</i> ini yang cukup merepotkan.
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.
4	Saya sepertinya membutuhkan bantuan teknisi agar dapat menggunakan <i>website</i> ini dengan lancar.
5	Saya merasa menu pada <i>website</i> ini sudah terintegrasi dengan baik.
6	Saya menemukan adanya ketidak konsistenan dalam <i>website</i> ini.
7	Saya pikir orang-orang akan dapat menggunakan <i>website</i> ini dalam waktu yang sangat cepat.
8	Saya merasa <i>website</i> ini sangat sulit digunakan.

-
9. Saya merasa yakin menggunakan *website* ini.
 10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan *website* ini.
-

Sumber (Brooke, 2013)

Setiap pertanyaan diberi bobot 0-4. Pada pertanyaan bernada positif, skor dihitung dengan mengurangi bobot tiap pernyataan. bobot pertanyaan dikurangi 1, sehingga ditulis x_i-1 . Sedangkan untuk mendapatkan skor pertanyaan bernada negatif dengan menghitung bobot pernyataan dikurangi 5, sehingga ditulis x_i-5 . Selanjutnya jumlahkan seluruh skor pertanyaan positif dan negatif. Untuk mendapatkan skor SUS, total skor dikalikan dengan 2,5. Berdasarkan skor SUS dapat diketahui tingkat *usability* dan penerimaan tampilan dan kinerja *website*.

Untuk kasus ini nilai SUS yang didapat dari rata-rata nilai yang didapat dari responden. Perhitungan nilai rata menggunakan persamaan berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \sum_{i=1}^n x_i / N$$

x_i adalah nilai skor responden

N adalah Jumlah Responden

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80,3	A	Excellent
68 – 80,3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Gambar 2.1 Skor SUS

Setelah dilakukan perhitungan maka akan didapatkan hasil skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) dari semua responden. Skor ini yang kemudian akan disesuaikan dengan penilaian SUS, untuk mengetahui masuk kategori mana hasil pengujian dengan hasil skor rata-rata yang sudah diperoleh, dapat dilihat pada Gambar 1. Sebagai contoh jika hasil rata-rata dari semua responden mendapatkan 85, maka nilai akan masuk dalam kategori “*excellent*” dimana skala score 80,3 – 85 dengan *grade scale* B yang dapat diartikan secara *usability* berdasarkan data yang ada mendapatkan penilaian dapat diterima.

2.6 Teknik *Sampling Non Probability Accidental Sampling*

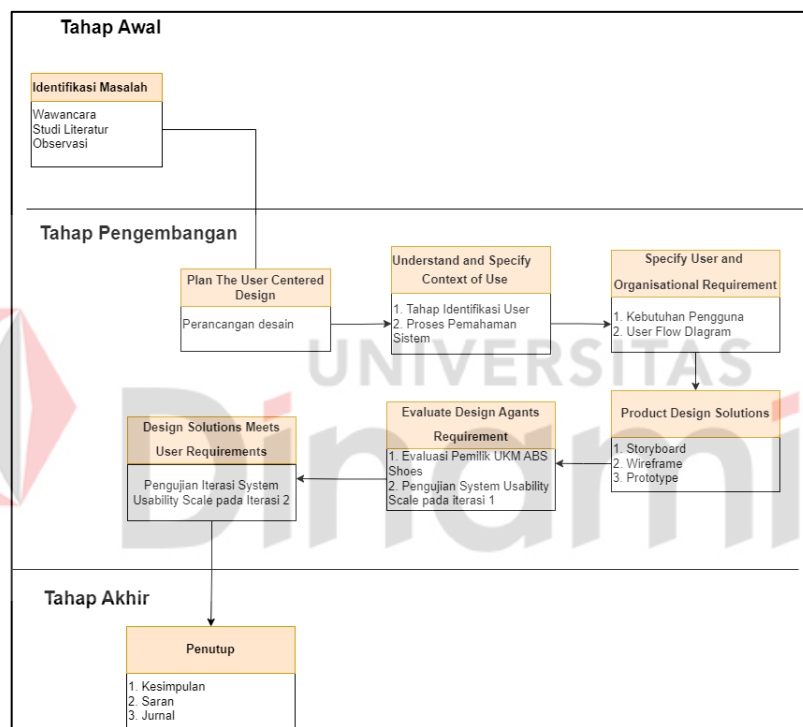
Non-Probability Sampling merupakan teknik pengambilan sampel tidak dipilih secara acak. Unsur populasi yang terpilih menjadi sampel bisa disebabkan karena kebetulan atau karena faktor lain yang sebelumnya sudah direncanakan oleh peneliti. Accidental sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan faktor spontanitas, artinya siapa saja yang tidak sengaja bertemu dengan peneliti dan sesuai dengan karakteristik maka orang tersebut dapat digunakan sebagai sampel (responden) (Meidatuzzahra, 2019). Alasan menggunakan *Accidental sampling* karena sesuai untuk jenis penelitian yang mengukur kepuasan konsumen (Sara, Sebayang, & Emalisa, 2014). Accidental sampling dilakukan dengan memperoleh data dari sekumpulan populasi, lalu menggunakan cara insidental atau secara kebetulan saja dengan tidak menggunakan perencanaan tertentu.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metodologi penelitian pada analisis dan perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *website* ABS Shoes ini menggunakan *User Centered Design* (UCD), yang dimana tahapan ini telah mencakup proses analisis dan perancangan *prototype User Interface* dan *User Experience*. Data yang dibutuhkan meliputi data informasi dari pemilik UKM ABS Shoes dan pengguna yang akan mengakses rancangan *prototype* ini. Berikut adalah alur dari metodologi penelitian.



Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian

Iterasi 1 meliputi proses tahap awal yaitu identifikasi masalah, *plan the user centered design*, *understand and specify context of use*, *specify user and organisational requirement* dan *product design solution*. Setelah *product design solution* telah jadi maka akan dilakukan pengujian atau dapat dikatakan sebagai *evaluate design against requirement*, evaluasi tersebut diperbaiki sesuai dengan kesalahan pada pengujian. Hasil perbaikan tersebut disesuaikan dengan desain lainnya yang disebut iterasi ke 2. Pada iterasi 2 dilakukan pengujian kembali hingga mendapatkan hasil presentase lebih tinggi dari pada iterasi ke 1.

3.1 Tahap Awal

3.1.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap awal ini dilakukan proses wawancara dengan penelitian yang dilakukan. Tujuan dari wawancara yaitu dapat mengkaji lebih dalam mengenai pemahaman terkait teori penelitian dan digunakan untuk mengetahui kondisi saat ini.

A. Wawancara

Tahap wawancara pada UKM ABS Shoes dilakukan dengan pemilik langsung yaitu Saudara Muhammad Syafi'i dan *customer* yang akan mengakses rancangan *prototype* tersebut. Proses wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan pada UKM ABS Shoes untuk mengenai proses pada saat melakukan pemesanan jasa cuci sampai selesai.

B. Studi Literatur

Tahap studi literatur ini dikerjakan pada tahap awal yang digunakan untuk mendapatkan informasi di berbagai literatur yang berhubungan dengan tahapan pembuatan *User Interface* dan *User Experience* dengan metode *User Centered Design* (UCD). Pada statistika (Populasi, sampel, dan analisis deskriptif) yang tujuannya adalah untuk mendapatkan sebuah pengertian dari bagaimana cara dalam pembuatan sebuah rancangan *Prototype User Interface* dan *User Experience* yang baik dan benar dengan metode *User Centered Design* (UCD). Hasil yang di dapat akan dijadikan ukuran untuk diberikan kepada *user* dalam bentuk *feedback*.

C. Observasi

Tahap Observasi digunakan untuk mengamati sebuah objek yang sedang diteliti. melakukan pengamatan ini pada proses bisnis UKM ABS Shoes dan melakukan identifikasi tentang fitur-fitur apa saja yang akan dibuat sesuai dengan keinginan pemilik UKM tersebut. Langkah selanjutnya akan dibuat sebuah perancangan *Prototype User Interface* dan *User Experience* dengan metode *User Centered Design* (UCD).

3.2. Tahap Pengembangan

3.1.2. *Plan The User Centered Design*

Pada Tahap perencanaan ini akan dilakukan diskusi dengan pemilik UKM ABS Shoes, yang dimana tahap ini digunakan untuk mendapatkan kesepakatan bahwa proses merancang desain *User Interface* dan *User Experience* adalah untuk visualisasi dari *Prototype* sebuah *Website* UKM ABS Shoes yang akan digunakan untuk *user*. Perancangan ini akan melibatkan *user* dari awal perancangan desain hingga selesai. Hal ini dilakukan karena agar lebih jelas, bagaimana perancangan desain ini dibuat dengan metode *User Centered Design* (UCD).

Tabel 3.1. *Plan The User Centered Design*

No.	Tujuan	Tahap Perencanaan
1.	Mendapatkan semua informasi yang berhubungan dengan tahap awal merancang <i>prototype</i> UI serta melakukan <i>research</i> mengenai perilaku pengguna.	Tahap merancang <i>prototype User Interface</i> dan <i>User Experience</i> yaitu dengan menggunakan <i>prototype, storyboard, dan wireframe</i> .
2.	Melakukan penelitian tentang sejauh mana pengguna ikut terlibat dalam proses perancangan <i>prototype User Interface</i> dan <i>User Experience</i> .	Tahap ini referensinya menggunakan jurnal dengan judul “Analisis Dan Perancangan <i>Prototype User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (UCD) Pada Aplikasi <i>Sicyca Mobile</i> ” tahun 2021
3.	Melakukan pengumpulan informasi pada tahap akhir yang berkaitan dengan desain <i>prototype</i> yang sudah jadi pada ABS Shoes	Melakukan penyebaran kuesioner pada pengguna atau pelanggan yang menggunakan jasa ini, bahwa ada kekurangan pada tahap akhir desain <i>prototype</i> .

3.1.3. *Understand and Specify Context of Use*

Tahap ini adalah tahap mengidentifikasi orang yang akan menggunakan *website* ini. Dalam proses ini akan dijelaskan untuk apakah mereka menggunakan *website* ini dan dalam kondisi seperti apa mereka membutuhkan *website* ini. Proses ini nantinya berisi beberapa tahap yaitu mulai dari identifikasi *user*, karakteristik *user*, dan memahami sistem.

A. Kebutuhan Pengguna

Tahap ini merupakan tahap identifikasi pengguna yaitu untuk menentukan sebuah hak akses *user*. Pada tahap ini juga termasuk pada proses identifikasi dan menentukan siapa saja yang ikut terlibat secara langsung dalam *website* ABS Shoes.

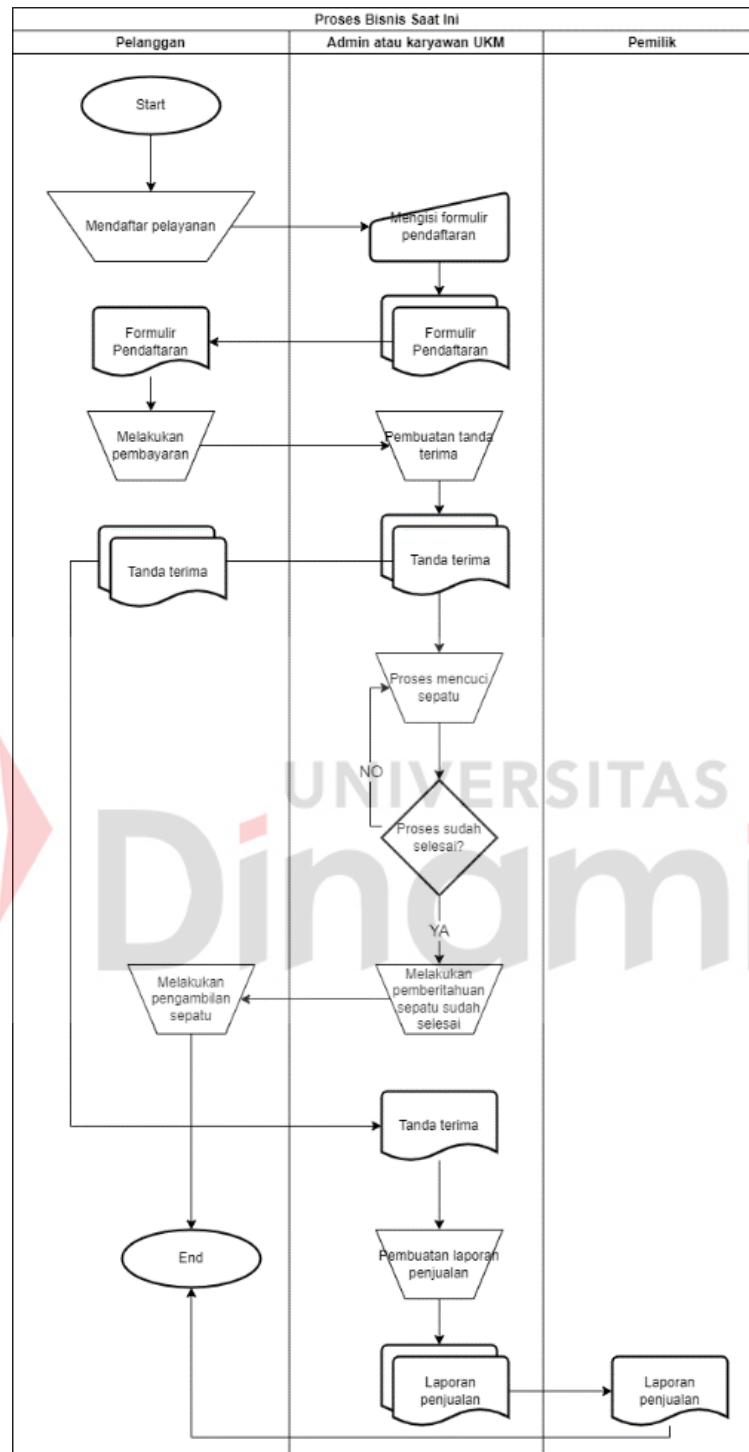
Tabel 3.2 Hak Akses *User*

No	User	Hak Akses
1	Administrator UKM Shoes (Karyawan pada ABS Shoes) dan Pemilik	Dapat melakukan tambah, ubah, hapus data karyawan Dapat melakukan tambah, ubah, hapus data layanan Dapat melakukan tambah, ubah, hapus data jenis sepatu Dapat melakukan tambah, ubah, hapus data pelanggan Dapat melakukan penerimaan pesanan cuci sepatu Dapat melakukan perubahan status (selesai, proses, sudah diambil, <i>return</i>) Dapat melakukan cetak laporan Dapat melakukan pengantaran sepatu
2	Pelanggan	Dapat melakukan proses transaksi layanan Dapat melakukan pembayaran metode pembayaran transfer Dapat melakukan tracking pencucian sepatu Dapat mendapatkan gratis cuci

B. Proses Pemahaman Sistem

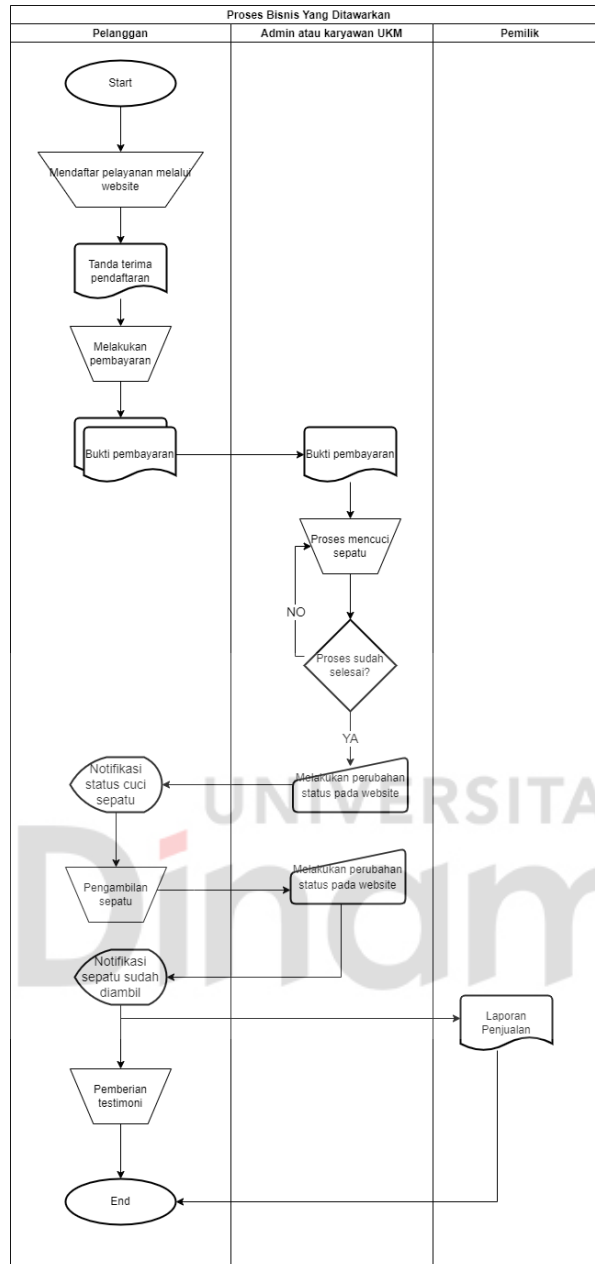
Proses ini merupakan proses untuk memahami sebuah alur dari proses bisnis yang saat ini berlaku pada ABS Shoes dan proses bisnis yang akan datang. Perbedaan proses bisnis pada proses bisnis lama dan yang baru adalah pada proses bisnis lama proses dilakukan secara konvensional dimana pelanggan datang langsung dan admin memberikan nota tulis kepada pelanggan yang dapat dilihat pada Gambar 3.2. Sedangkan pada proses bisnis baru pelanggan dapat melakukan transaksi melalui website, selain itu pelanggan juga dapat melakukan pengecekan status cuci setiap sepatu yang mereka cuci dan dapat memberikan testimoni pada ABS Shoes yang dapat dilihat pada Gambar 3.3.

1. Proses Bisnis Saat Ini



Gambar 3.2 Proses Bisnis Saat Ini

2. Proses Bisnis Yang Ditawarkan



Gambar 3.3 Proses Bisnis Yang Ditawarkan

3.1.4. Specify User and Organisational Requirement

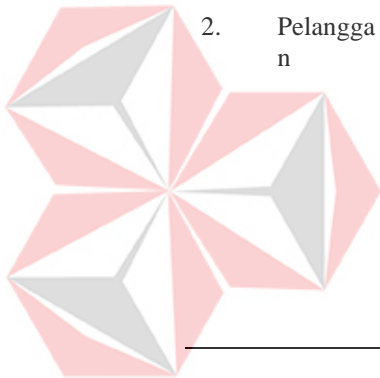
Pada tahap ini akan menjelaskan mengenai kebutuhan pada pengguna yang meliputi data yang dibutuhkan pada setiap pengguna dimana dan analisis *user flow diagram*.

a. Kebutuhan Fungsional Pengguna

Pada proses ini dilakukan sebuah perencanaan *Prototype User Interface* dan *User Experience website* ABS Shoes dari permasalahan yang saat ini terjadi dengan cara mengidentifikasi kebutuhan fungsional pada setiap pengguna yaitu:

Tabel 3.3 Kebutuhan Data Pengguna

No.	Pengguna	Kebutuhan Data	Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Informasi
1.	Administ rator	a. Data jenis Sepatu b. Data pelanggan c. Data Karyawan d. Data Pemesanan e. Data paket cuci f. Data status Proses Pencucian	a. Pengelolaan Data jenis Sepatu b. Pengelolaan Data pelanggan c. Pengelolaan Data Karyawan d. Pengelolaan Pemesanan e. Pengelolaan Data paket cuci f. Fungsi mengubah status Proses Pencucian	a. Informasi jenis Sepatu b. Informasi pelanggan c. Informasi Karyawan d. Informasi Pemesanan e. Data Informasi paket cuci f. Informasi status Proses Pencucian
2.	Pelanggan	a. Data pelanggan b. Data Jenis Sepatu c. Data Harga d. Data status pencucian e. Data Paket berlangganan f. Data Testimoni	a. Pendaftaran data customer b. Pemilihan jenis sepatu c. Pemilihan layanan cuci d. Pengelolaan status pencucian e. Pemilihan paket berlangganan f. Memberikan testimoni	a. Informasi Customer b. Informasi Jenis Sepatu c. Informasi harga layanan d. Informasi status pencucian e. Informasi Paket Langganan f. Rating testimoni



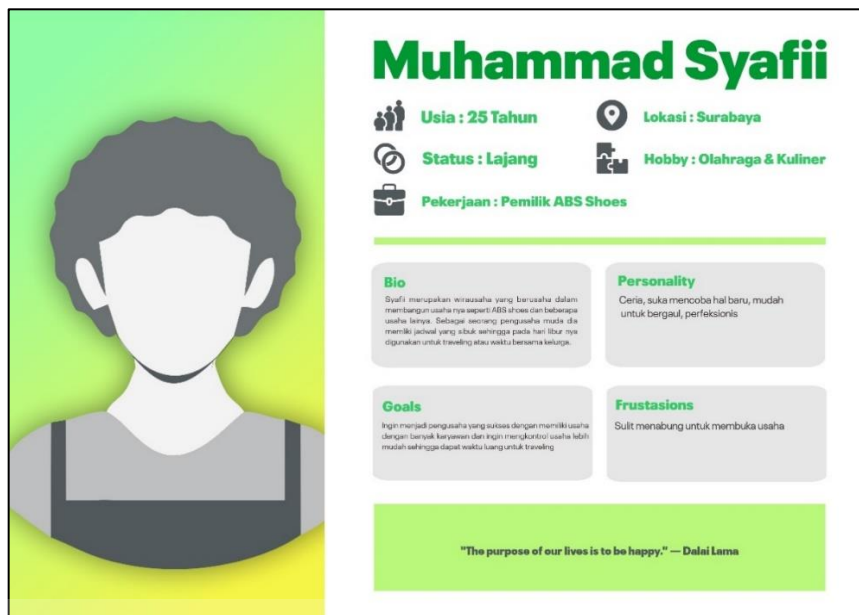
b. User Persona

User persona pemilik merupakan *tools* yang digunakan untuk mengetahui pengguna lebih dalam pada ABS Shoes. *User persona* dibagi menjadi 3 pengguna yaitu pemilik yang dapat dilihat pada Gambar 3.4, karyawan atau pegawai yang dapat dilihat pada Gambar 3.5 dan pelanggan atau *customer* yang dapat dilihat pada Gambar 3.6.

1. *User persona* Pemilik

User persona pemilik yang bernama Muhammad Syafii memiliki latar belakang sebagai wirausaha dengan memiliki beberapa bisnis salah satunya ABS Shoes. *User persona* di dapat dari tahap wawancara kepada pemilik. Dengan memiliki hobi *traveling* yang berdampak pada sulitnya mengontrol usaha yang

dikembangkannya beliau memiliki keinginan untuk dapat mengontrol usahanya tanpa harus mengganggu hobinya.



Gambar 3.4. User Persona Pemilik

2. User Persona Karyawan

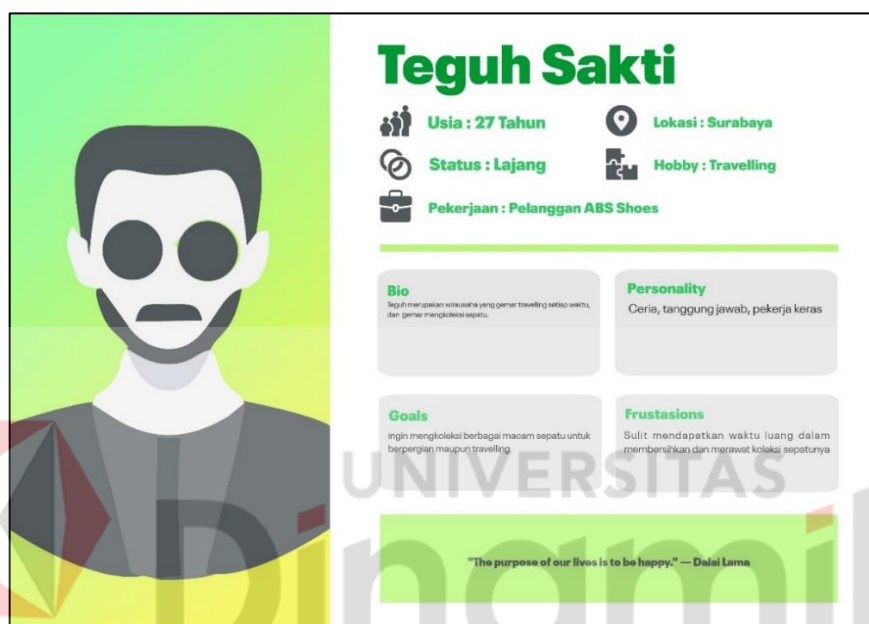
User persona Anwar Dahlan merupakan karyawan ABS Shoes dengan memiliki keinginan untuk berwirausaha yang dimulai dari mencari modal usaha dengan menjadi karyawan.



Gambar 3.5. User Persona Karyawan

3. *User Persona* Pelanggan

User persona pelanggan yaitu Teguh Sakti yang memiliki hobi kolektor sepatu. Memiliki kesibukan yang membuatnya kesulitan dalam merawat sepatu-sepatu yang dimilikinya. Teguh merupakan pelanggan tetap yang rutin dalam membersihkan sepatu pada ABS Shoes. Keinginannya sepatunya bersih tanpa harus menyita waktu sehingga perlunya sistem sebagai perantara tanpa harus datang langsung ke lokasi.






Gambar 3.6. *User Persona* Pelanggan

c. *User Joourney Mapping*

User journey mapping pada pelanggan memiliki tiga tahapan dengan uraian seperti pada Gambar 3.4 dan dijelaskan sebagai berikut:

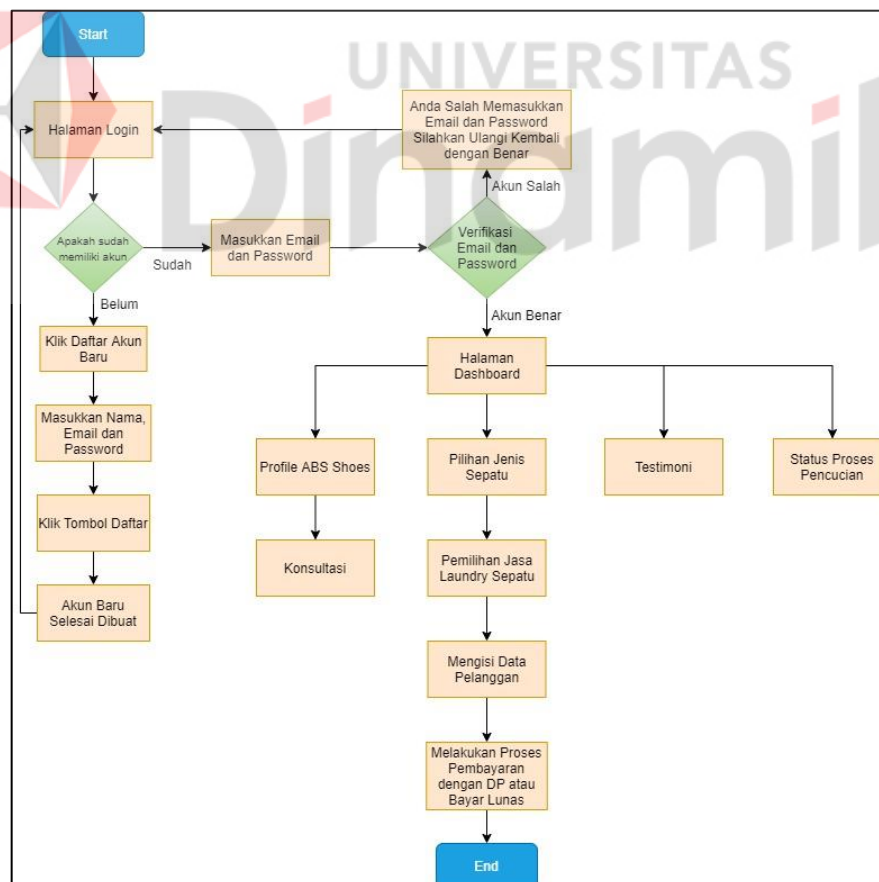
1. **Awareness:** *customer* menyadari bahwa mereka memiliki masalah, memahami masalah itu, lalu berusaha memecahkannya.
2. **Consideration:** *customer* mulai mencari dan membandingkan beberapa hal yang bisa memecahkan masalah mereka.
3. **Decision:** *customer* sudah membuat keputusan dan membeli solusi yang mereka pilih.

	Awareness	Consideration	Decision
User Actions	Pelanggan kesulitan dalam mengetahui status pencucian setelah menyerahkan sepatu di ABS Shoes	- Pelanggan sering bertanya kepada pegawai ABS Shoes mengenai proses pencucian -Pelanggan menyarankan adanya website yang dapat melihat proses pencucian	Pelanggan dapat melihat proses pencucian dan aplikasi yang telah dibuat
Emotions	 Sedih	 Bingung	 Senang

Gambar 3.7. User Journey Mapping

d. User Flow Diagram

Tahap ini merupakan alur pengguna yang digunakan untuk mewakili alur kerja atau proses dari perspektif pengguna. Dibawah ini akan dijelaskan langkah-langkah yang digunakan untuk pengguna menyelesaikan pemesanan mereka. Berikut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.8 User Flow Diagram

Gambar *User Flow* diatas terdapat alur mulai dari halaman login, kemudian pelanggan membuat akun terlebih dahulu apabila belum memiliki akun pada *website*. Setelah itu pelanggan dapat memilih daftar akun baru, kemudian memasukkan nama, *email*, dan *password*. Jika sudah bisa klik tombol daftar dan akun baru selesai dibuat.

Apabila sudah memiliki akun, bisa melanjutkan ke tahap *login* untuk memasukkan *email* dan *password*. Jika salah maka akan kembali ke halaman *login*, jika benar maka akan dilanjutkan ke tahap halaman *dashboard*, di halaman *dashboard* ada beberapa pilihan diantaranya ada *Profile ABS Shoes*, Pilihan jenis sepatu yang bisa di cuci, Harga, dan Halaman Konsultasi. Pada bagian *Profile ABS Shoes* kita dapat melihat bagian dari deskripsi ABS Shoes seperti latar belakang UKM, Alamat, Telepon, Nama pemilik, Hasil testimoni dari pelanggan yang pernah menggunakan jasa ini. Pilihan selanjutnya ada pilihan jenis sepatu yang bisa di cuci, pilihan harga sesuai dengan jenis sepatu dan yang terakhir ada bagian konsultasi yaitu apabila kita ingin konsultasikan sepatu kita yang ingin di *treatment* agar tidak terjadi kesalahan pada saat proses pengerjaan. Apabila sudah dipilih kategorinya sesuai dengan sepatu kita, maka dapat melanjutkan ke bagian memesan jasa *laundry* sepatu, kemudian mengisi data pelanggan dan melakukan proses pembayaran dengan DP terlebih dahulu atau bisa langsung di bayar lunas.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

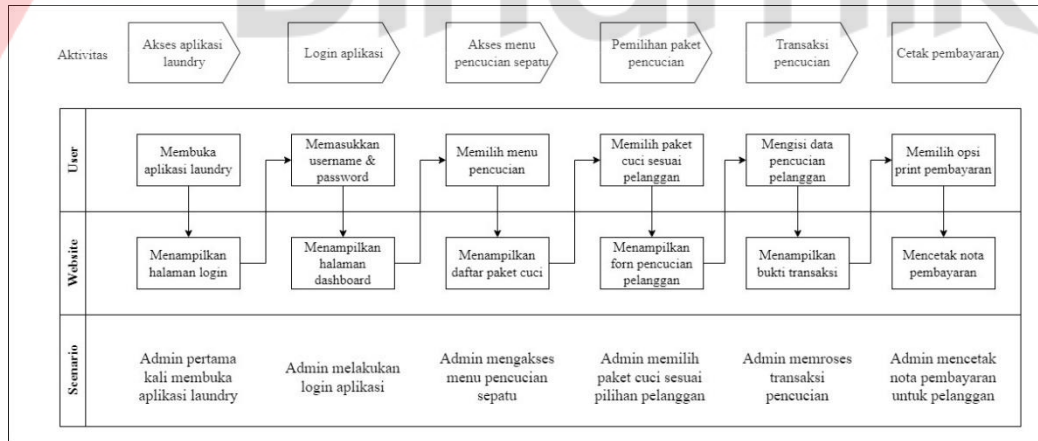
Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan rancangan desain *interface* pada ABS Shoes yang telah dilakukan oleh peneliti.

4.1.1. Product Design Solutions

Tahap ini adalah proses merancang desain yang akan dimulai dengan tiga tahap yaitu *storyboard*, *wireframe*, dan *prototype* dimana tahap tersebut diperoleh dari hasil wawancara. Pada proses pembuatan *prototype* ini *tools* yang digunakan adalah *Figma*. Hasil yang di dapat dari pembuatan *prototype* tersebut nantinya akan diperiksa lagi untuk mengetahui sesuai dengan kebutuhan pengguna.

A. Storyboard

Gambar 4.1 *Storyboard* berfungsi untuk menggambarkan *scenario user* atau dapat disebut alur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Selain itu, *storyboard* juga berfungsi untuk merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur. *Storyboard* juga berfungsi sebagai pedoman, mulai dari proses produksi hingga proses pengeditan, sehingga prosesnya lebih mudah dan hasilnya sesuai.



Gambar 4.1 *Storyboard*

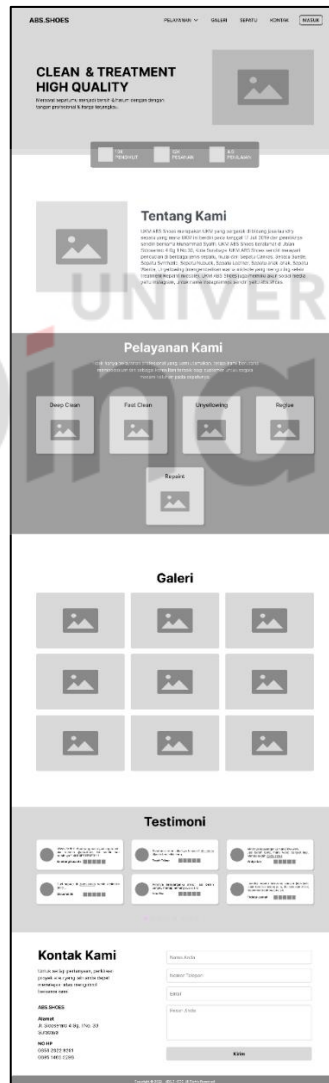
B. Wireframe

Wireframe bisa juga disebut dengan *blueprint* pada suatu desain. *Wireframe* dapat merepresentasikan *visual* antarmuka (*interface*) yang digunakan untuk mengkomunikasikan secara detail pada sebuah halaman *website*. *Wireframe* hanya menampilkan lembaran yang terdiri dari kotak-kotak dan garis-garis untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada *website* atau aplikasi.

1. *Wireframe* Pelanggan

a. *Wireframe Landing Page* Pelanggan

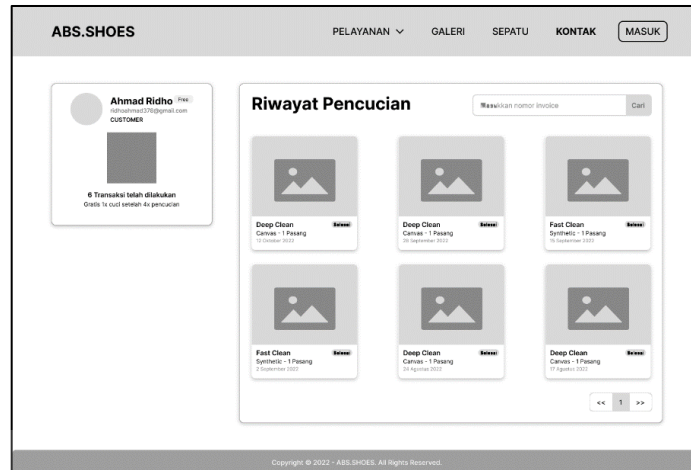
Gambar 4.2 merupakan *wireframe landing page* pelanggan menjadi tampilan utama yang ditemui oleh pelanggan.



Gambar 4.2 *Wireframe Landing Page* Pelanggan

b. *Wireframe* Cek Status Cuci

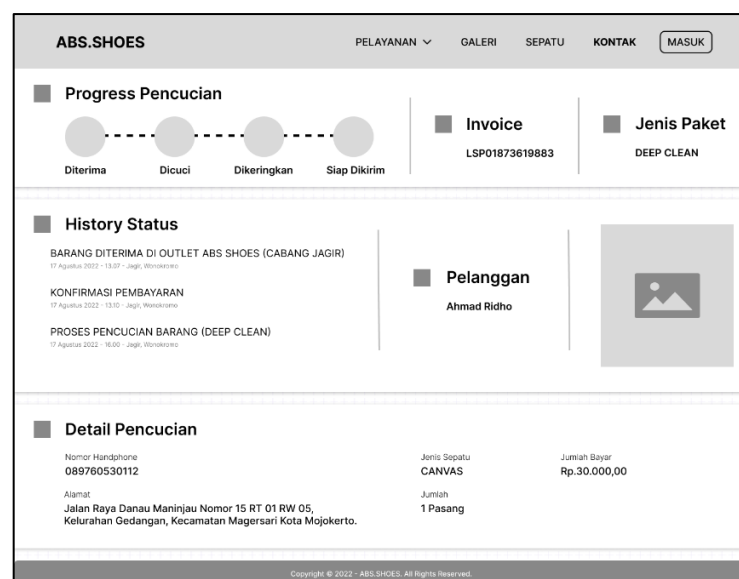
Gambar 4.3 *Wireframe* Riwayat Pencucian dimana pelanggan dapat melihat *history* dan melakukan pengecekan status pada pencucian. Pengecekan dilakukan dengan cara memasukkan nomor *invoice* ke dalam *field* yang berada diatas.



Gambar 4.3 *Wireframe* Riwayat Pencucian

c. *Wireframe* Progress Status Pencucian

Gambar 4.4 *wireframe* progress status pencucian dimana pelanggan dapat melakukan melihat status pencucian sepatu pada setiap proses sesuai dengan nomor *invoice* yang telah dimasukkan. Pada *wireframe* tersebut berisi *progress* pencucian, *history* status dan detail pencucian.



Gambar 4.4 *Wireframe* Progress Status Cuci

d. *Wireframe Register Pelanggan*

Gambar 4.5 *Wireframe register* pelanggan digunakan untuk mendaftarkan akun untuk dapat *login* ke dalam sistem. *Wireframe* pelanggan berisi data diri pelanggan dimana *field* pada *form* ini wajib diisi oleh pelanggan seperti nama depan, nama belakang, alamat, *password* dan ulangi *password*.

Gambar 4.5 *Wireframe Register Pelanggan*

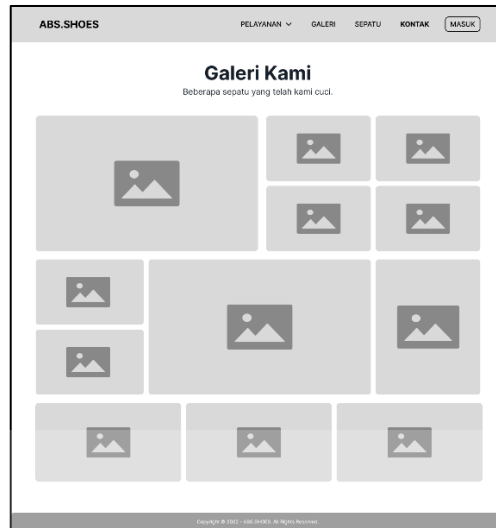
a. *Wireframe Login Administrator dan Pelanggan*

Gambar 4.6 ini merupakan *wireframe login* yang digunakan untuk gambaran masuk ke dalam sistem, dengan memasukkan *username* dan *password*. *Wireframe login* ini digunakan atau diisi setelah pelanggan melalui tahap *register* atau telah memiliki akun.

Gambar 4.6 *Wireframe Login Administrator*

b. Wireframe Galeri Landing Page

Wireframe Galeri Landing Page merupakan tampilan koleksi foto pada ABS Shoes pada halaman pelanggan. Galeri landing page tampil setelah pelanggan menekan fitur galeri pada header yang dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Wireframe Galeri Landing Page

c. Wireframe Sepatu Landing Page

Wireframe sepatu landing page merupakan tampilan jenis sepatu dan cara perawatan sepatu sesuai jenisnya. Sepatu landing page tampil setelah pelanggan menekan fitur sepatu pada header yang dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8. Wireframe Sepatu Landing Page

d. Wireframe Kontak

Wireframe Kontak Landing Page yang merupakan tampilan kontak pada ABS Shoes. Wireframe Kontak Landing Page tampil setelah pelanggan menekan fitur kontak pada header yang dapat dilihat pada Gambar 4.9.

Gambar 4.9. Wireframe Kontak Kami Landing Page

e. Wireframe Akun

Wireframe privasi akun digunakan untuk melakukan penghapusan akun pelanggan secara mandiri yang dapat dilihat pada Gambar 4.10.

Gambar 4.10. Wireframe Akun

f. *Wireframe Profil Customer*

Wireframe profil akun digunakan untuk melakukan perubahan pada data diri pelanggan yang dapat dilihat pada Gambar 4.11.

Gambar 4.11. *Wireframe Profil Customer*

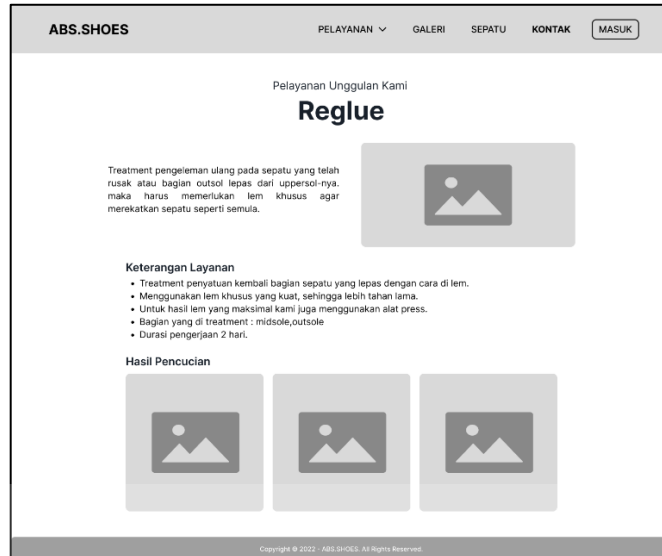
g. *Wireframe Langganan Customer*

Wireframe langganan *customer* memberikan layanan fitur dan *service* yang ditawarkan kepada pelanggan. Pelanggan dapat memilih layanan sesuai dengan kebutuhan yang dapat dilihat pada Gambar 4.12.

Gambar 4.12. *Wireframe Langganan Customer*

h. *Wireframe Reglue*

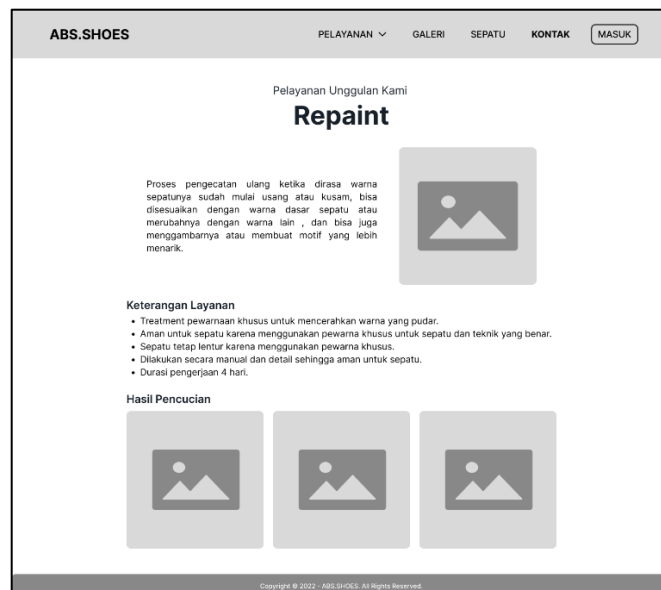
Wireframe Reglue merupakan tampilan mengenai layanan yang ditawarkan oleh ABS Shoes. Tampilan *reglue* berisi deskripsi, keterangan layanan dan hasil pencucian yang dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13. *Wireframe Reglue*

i. *Wireframe Repaint*

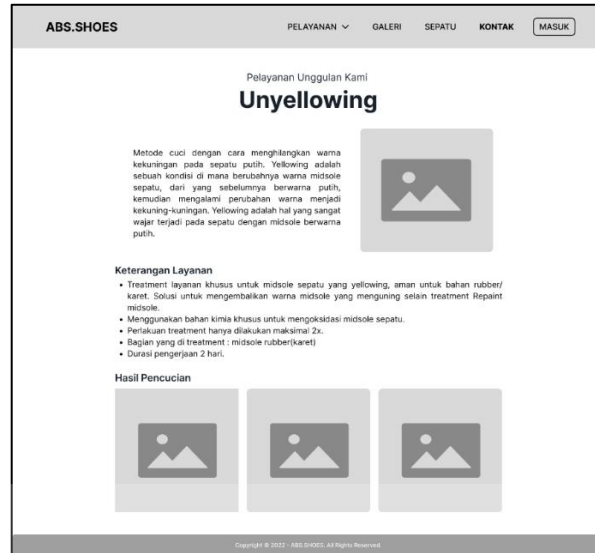
Wireframe Repaint merupakan tampilan mengenai layanan yang ditawarkan oleh ABS Shoes. Tampilan *repaint* berisi deskripsi, keterangan layanan dan hasil pencucian yang dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14. *Wireframe Repaint*

j. *Wireframe Unyellowing*

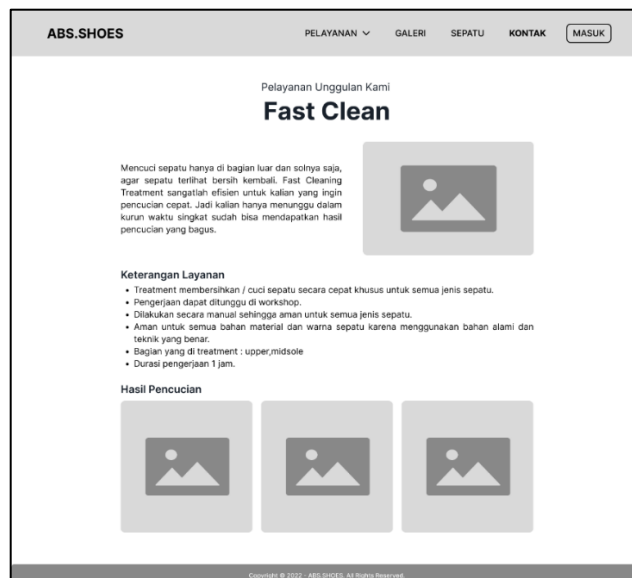
Wireframe Unyellowing merupakan tampilan mengenai layanan yang ditawarkan oleh ABS Shoes. Tampilan *unyellowing* berisi deskripsi, keterangan layanan dan hasil pencucian yang dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15. *Wireframe Unyellowing*

k. *Wireframe Fast Clean*

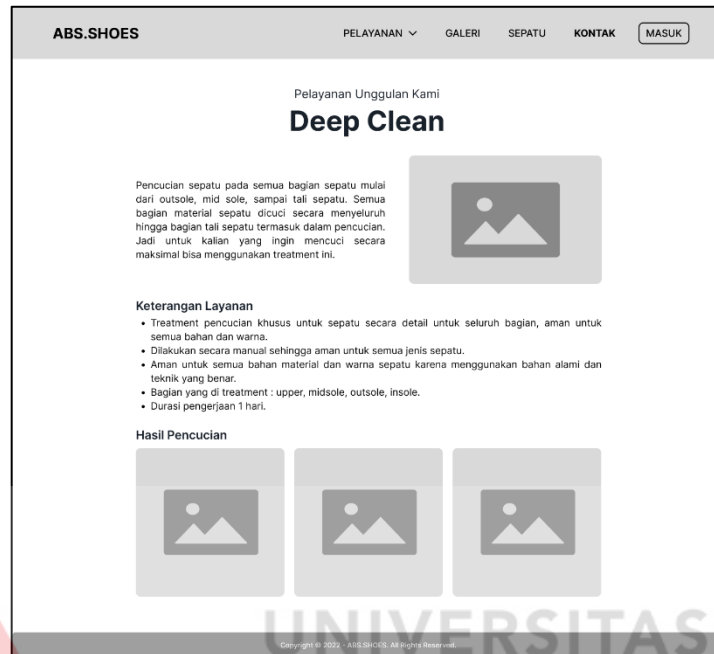
Wireframe Fast Clean merupakan tampilan mengenai layanan yang ditawarkan oleh ABS Shoes. Tampilan *Fast Clean* berisi deskripsi, keterangan layanan dan hasil pencucian yang dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16. *Wireframe Fast Clean*

1. Wireframe Deep Clean

Wireframe Deep Clean merupakan tampilan mengenai layanan yang ditawarkan oleh ABS Shoes. Tampilan *Deep Clean* berisi deskripsi, keterangan layanan dan hasil pencucian yang dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17. Wireframe Deep Clean

E. Prototype

Prototype adalah Simulasi bagaimana *user* berinteraksi dengan *User Interface* secara nyata yang dapat menunjukkan cara kerja *web* / aplikasi yang dibuat. Untuk membangun sebuah *prototype* dapat menggunakan *tools* (Invision, Marvel, Figma, Adobe XD Dll).

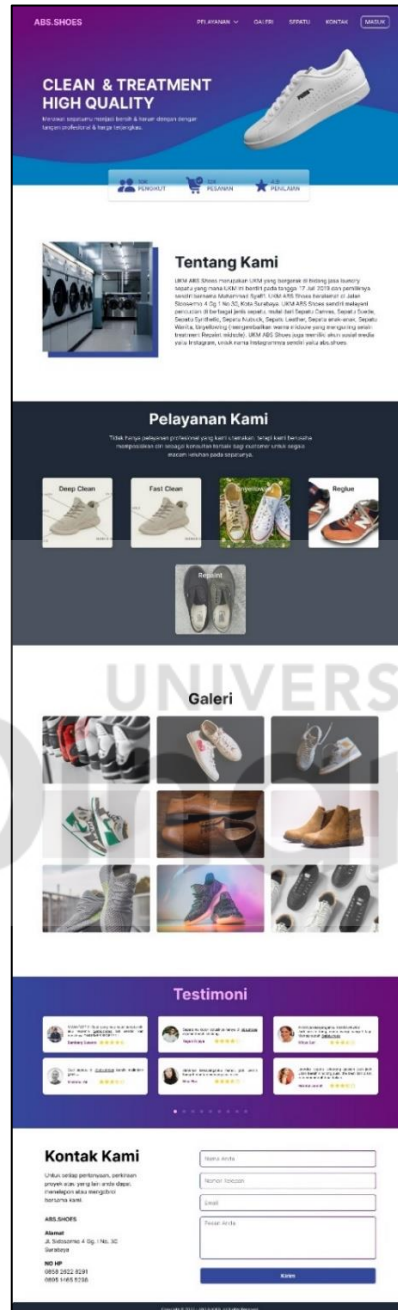
1. Tampilan Halaman Pelanggan

Tampilan halaman pelanggan merupakan halaman yang berisi proses atau semua transaksi yang akan dilewati oleh pelanggan.

A. Prototype Landing Page

Prototype landing page merupakan tampilan awal yang ditemui pelanggan setelah *login* dimana pelanggan dapat mengetahui informasi mengenai ABS Shoes. Perbedaan pada iterasi 1 dan 2 terletak pada bagian *button* pelayanan dikategorikan kemudian untuk status pencucian dapat dicek melalui *login* akun *customer* terlebih dahulu. Untuk dibagian halaman galeri ada perbedaan yaitu ada 2 gambar yang

dapat ditekan sedangkan untuk menjelaskan deskripsi tentang sepatu. Kemudian ditambahkan *button* sepatu untuk lebih menjelaskan jenis sepatu yg dapat di *laundry*.



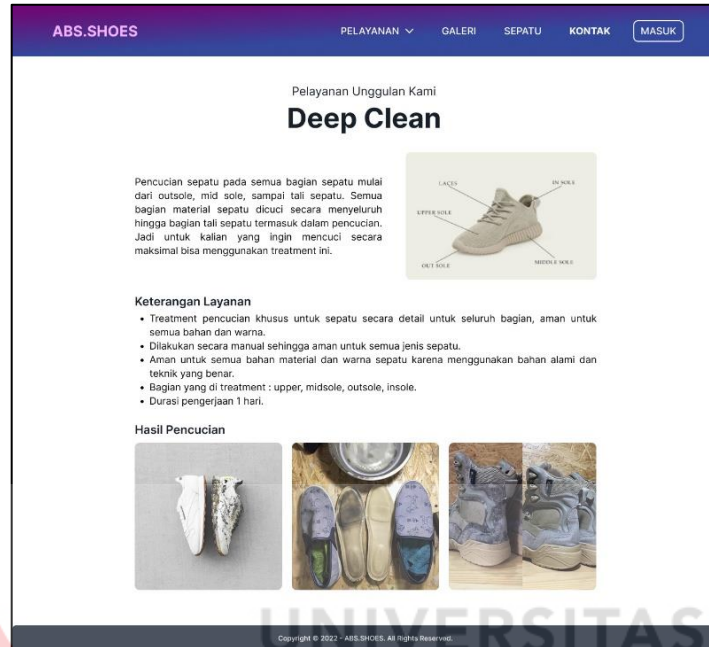
Gambar 4.18 *Prototype* Tampilan Halaman *Landing Page* Iterasi 2

B. Tampilan Halaman Detail Pelayanan Kami *Landing Page*

Tampilan halaman detail pelayanan kami berisi layanan yang ditawarkan kepada pelanggan.

1. Tampilan Halaman Detail Pelayanan Kami *Deep Clean*

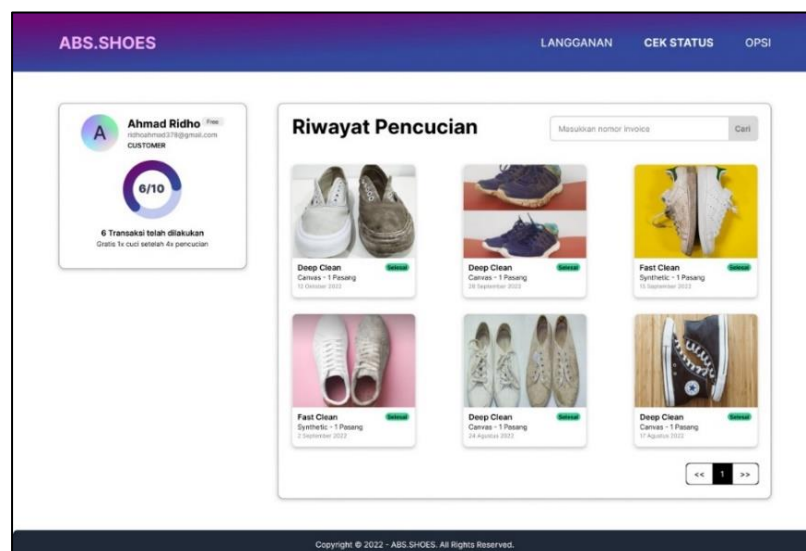
Tampilan halaman penjelasan layanan *deep clean* yang berisi tentang pengertian dan keterangan layanan. Layanan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7.



Gambar 4.19 *Prototype* Halaman Layanan *Deep Cleansing Landing Page*

C. *Prototype* Halaman Cek Status *Customer Landing Page*

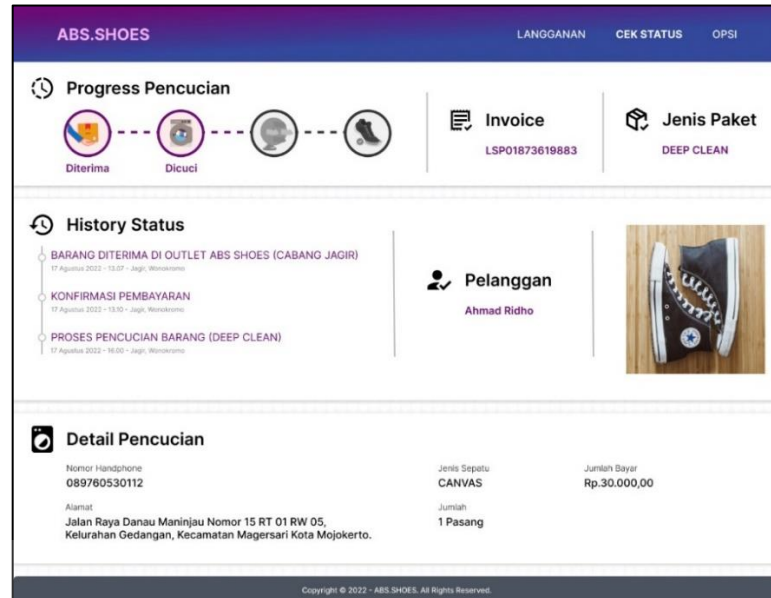
Tampilan halaman cek status *customer* dimana *user* dapat mengecek status proses pencucian sepatu *user*.



Gambar 4.20 *Prototype* Tampilan Cek Status *Landing Page*

D. *Prototype* Tampilan Halaman Detail Status Cuci *Customer*

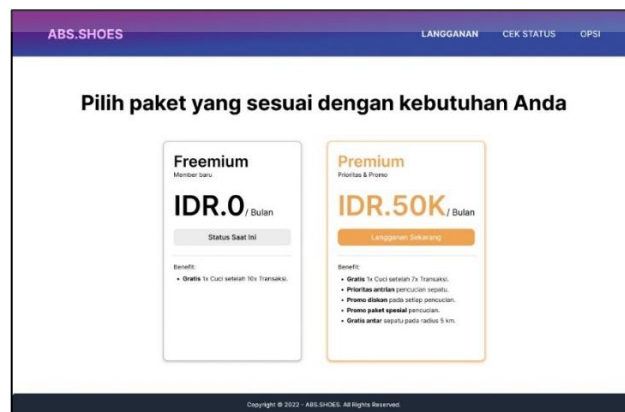
Tampilan halaman status cuci *customer* dimana *user* mengetahui *progress* pencucian sepatu.



Gambar 4.21 *Prototype* Tampilan Halaman Detail Status Cuci

E. *Prototype* Tampilan Halaman Langganan *Customer Landing Page*

Tampilan halaman langganan *customer* dimana *user* dapat berlangganan untuk mendapatkan bonus tambahan.

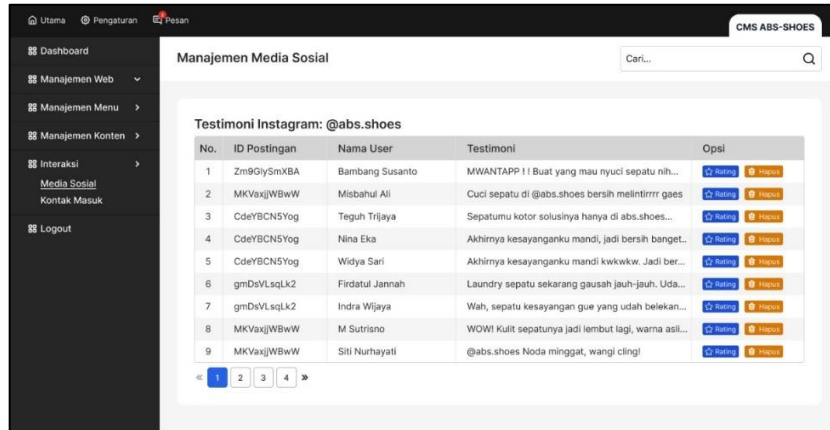


Gambar 4.22 *Prototype* Tampilan Halaman Langganan *Landing Page*

2. Tampilan Halaman CMS

Tampilan halaman data media sosial pada testimoni website ABS Shoes, dimana pada tampilan ini kami mengambil data testimoni setiap pelanggan untuk

ditampilkan di *landing page* ABS Shoes dengan menggunakan teknik *crawling* pada aplikasi instagram dengan memanfaatkan bahasa pemrograman yang mendukung dalam pengumpulan dan pengindeksan data secara massal. Data yang kami ambil adalah data komentar di setiap *post* instagram ABS Shoes.



No.	ID Postingan	Nama User	Testimoni	Opsi
1	Zm9GySmxBA	Bambang Susanto	MWANTAPP !! Buat yang mau nyuci sepatu nih...	Rating Hapus
2	MKVaxjWBwW	Misbahul Ali	Cuci sepatu di @abs.shoes bersih melintirrrr gaes	Rating Hapus
3	CdeYBCN5Yog	Teguh Trijaya	Sepatumu kotor solusinya hanya di abs.shoes...	Rating Hapus
4	CdeYBCN5Yog	Nina Eka	Akhirnya kesayanganku mandi, jadi bersih banget...	Rating Hapus
5	CdeYBCN5Yog	Widya Sari	Akhirnya kesayanganku mandi kwwkkw. Jadi ber...	Rating Hapus
6	gmDsVLsqLk2	Firdatul Jannah	Laundry sepatu sekarang gausah jauh-jauh. Uda...	Rating Hapus
7	gmDsVLsqLk2	Indra Wijaya	Wah, sepatu kesayangan gue yang udah belekan...	Rating Hapus
8	MKVaxjWBwW	M Sutrisno	WOW! Kulit sepatunya jadi lembut lagi, warna asil...	Rating Hapus
9	MKVaxjWBwW	Siti Nurhayati	@abs.shoes Noda minggat, wangi cting!	Rating Hapus

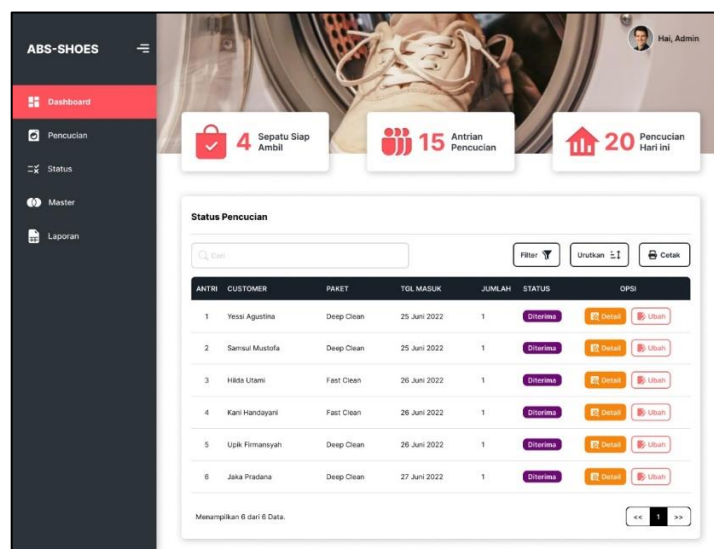
Gambar 4. 23. Tampilan Halaman Awal Data Media Sosial

3. Tampilan Halaman *Administrator*

Tampilan halaman *Administrator* merupakan proses untuk mengelola isi dari halaman pelanggan selain itu dapat memproses transaksi pada ABS Shoes.

a. Tampilan Halaman *Dashboard Administrator*

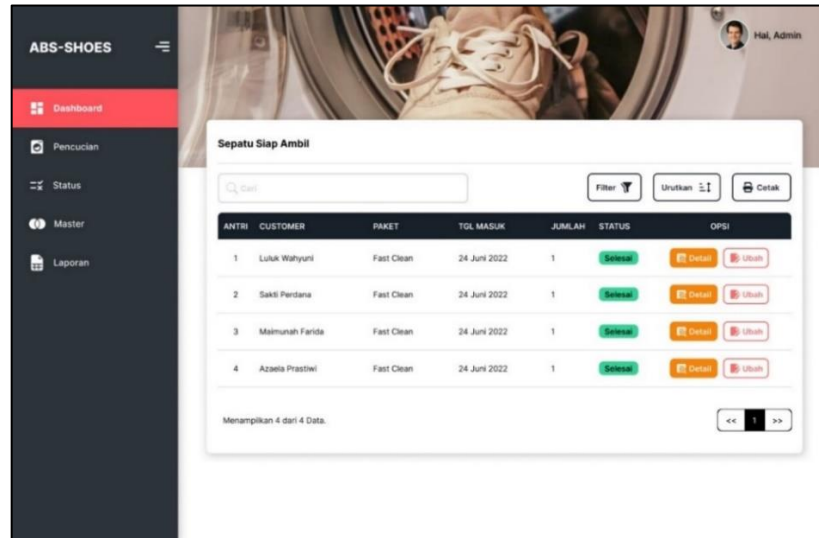
Berikut merupakan tampilan halaman *dashboard Administrator* yang berisi jumlah status sepatu siap untuk diambil, dalam antrian pencucian dan pencucian hari ini.



ANTR	CUSTOMER	PAKET	TGL MASUK	JUMLAH	STATUS	OPSI
1	Yessi Agustina	Deep Clean	25 Juni 2022	1	Ditrima	Detail Ubah
2	Samsul Mustofa	Deep Clean	25 Juni 2022	1	Ditrima	Detail Ubah
3	Hids Utami	Fast Clean	26 Juni 2022	1	Ditrima	Detail Ubah
4	Kari Handayani	Fast Clean	26 Juni 2022	1	Ditrima	Detail Ubah
5	Upk Firmansyah	Deep Clean	26 Juni 2022	1	Ditrima	Detail Ubah
6	Jaka Pradana	Deep Clean	27 Juni 2022	1	Ditrima	Detail Ubah

Gambar 4.24 *Prototype* Tampilan Halaman *Dashboard Administrator*

Tampilan halaman siap diambil berisi data *customer* yang proses pencuciannya sudah selesai dan dapat diambil. *Administrator* juga dapat merubah status jika sepatu tersebut sudah diambil atau diantar.

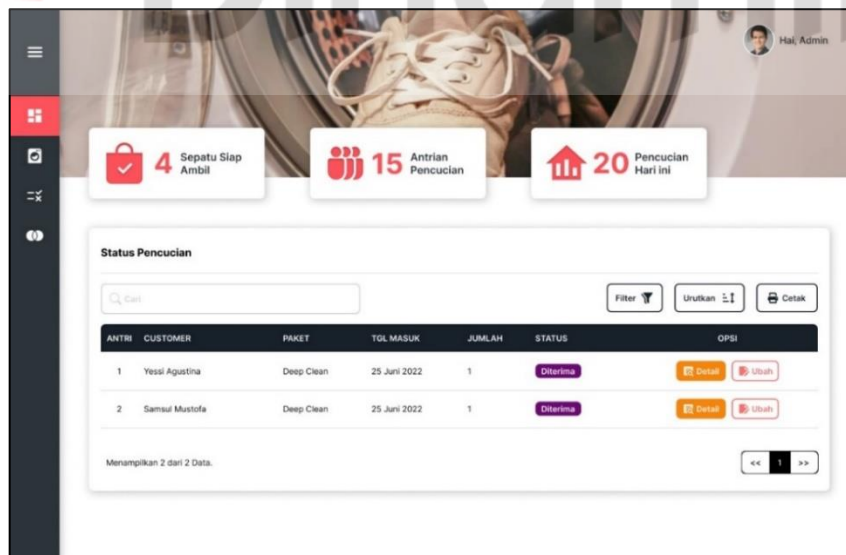


ANTRI	CUSTOMER	PAKET	TGL MASUK	JUMLAH	STATUS	OPSI
1	Luluk Wahyuni	Fast Clean	24 Juni 2022	1	Selesai	Detail, Ambil, Ubah
2	Sakti Perdana	Fast Clean	24 Juni 2022	1	Selesai	Detail, Ambil, Ubah
3	Maimunah Farida	Fast Clean	24 Juni 2022	1	Selesai	Detail, Ambil, Ubah
4	Azalia Prastwi	Fast Clean	24 Juni 2022	1	Selesai	Detail, Ambil, Ubah

Menampilkan 4 dari 4 Data.

Gambar 4.25 *Prototype* Tampilan Halaman Sepatu Siap Diambil

Tampilan *dashboard* lainnya yaitu berisi antrian pencucian dimana *Administrator* dapat melihat urutan proses pencucian sehingga dapat sesuai dengan target waktu yang ditentukan.



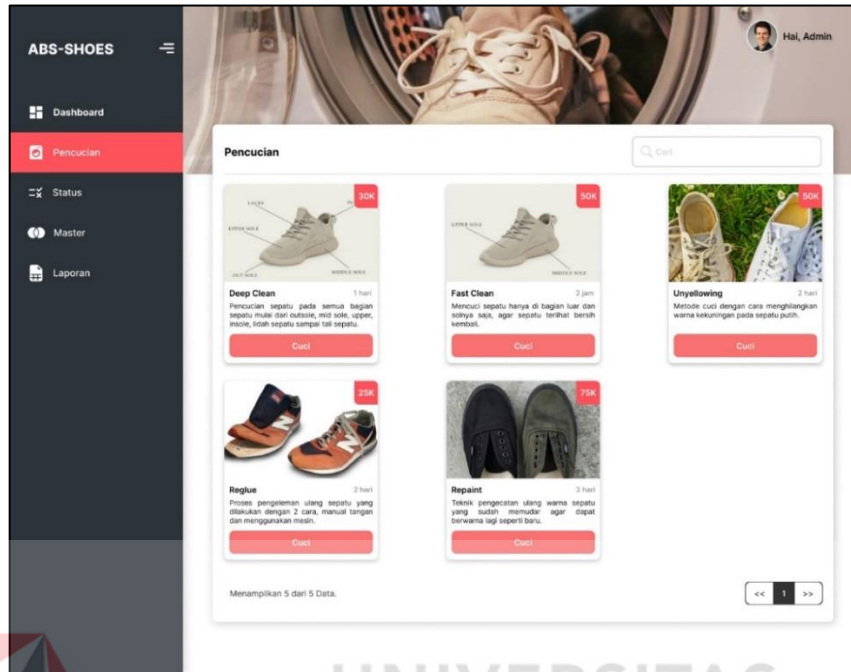
ANTRI	CUSTOMER	PAKET	TGL MASUK	JUMLAH	STATUS	OPSI
1	Yessi Agustina	Deep Clean	25 Juni 2022	1	Diterima	Detail, Ambil, Ubah
2	Samsul Mustofa	Deep Clean	25 Juni 2022	1	Diterima	Detail, Ambil, Ubah

Menampilkan 2 dari 2 Data.

Gambar 4.26 Tampilan Halaman Antrian Pencucian

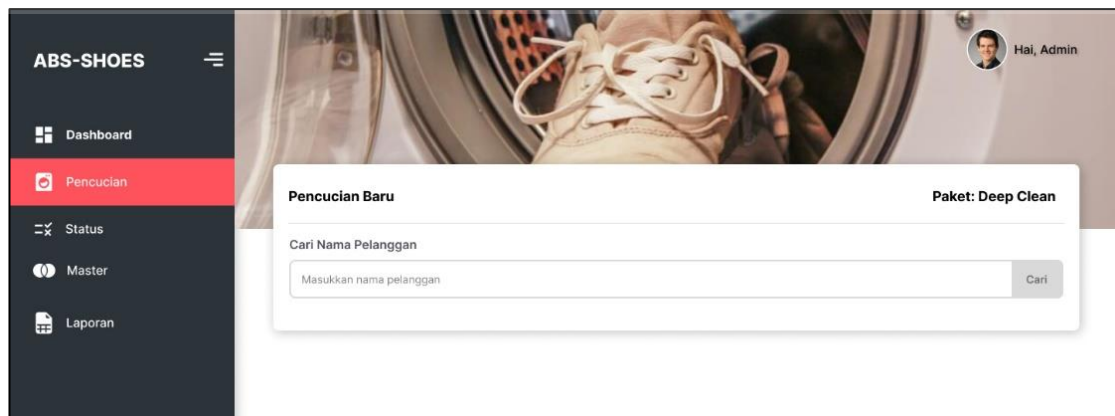
b. Tampilan Halaman Pencucian

Tampilan halaman pencucian digunakan untuk menambahkan data pencucian pada sepatu *customer*.



Gambar 4.27 Prototype Halaman Pencucian

Setelah memilih jenis pencucian *Administrator* akan memasukkan nama pelanggan yang terdaftar.



Gambar 4.28 Tampilan Halaman Pencarian Nama Pencucian *Administrator*

Setelah menulis nama pelanggan dan menekan cari maka sistem akan menampilkan data diri pelanggan dan dapat melakukan proses pencucian.

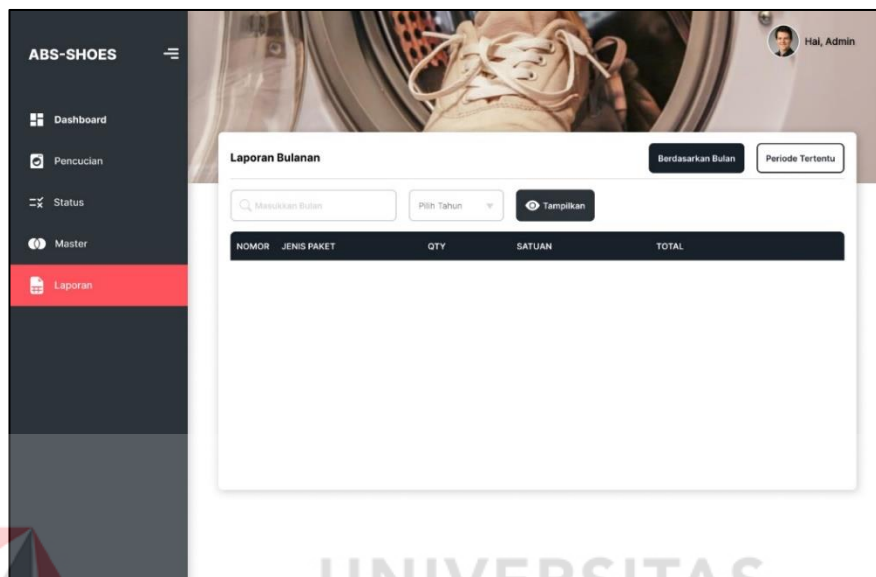
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Pencucian Baru

Tampilan halaman pencucian baru juga memiliki jenis premium dimana pelanggan dapat berlangganan di ABS Shoes yang dapat dilihat pada 4.35.

Gambar 4.30 Tampilan Halaman Pencucian Baru

b. Tampilan Halaman Laporan

Berikut merupakan tampilan halaman laporan yang berisi *history* semua transaksi yang ada dalam sistem. Pada laporan ini dapat dibagi menjadi 2 yaitu bulanan dan periode tertentu dimana *Administrator* dapat memasukkan tanggal yang diinginkan dan batas tanggal yang diinginkan.



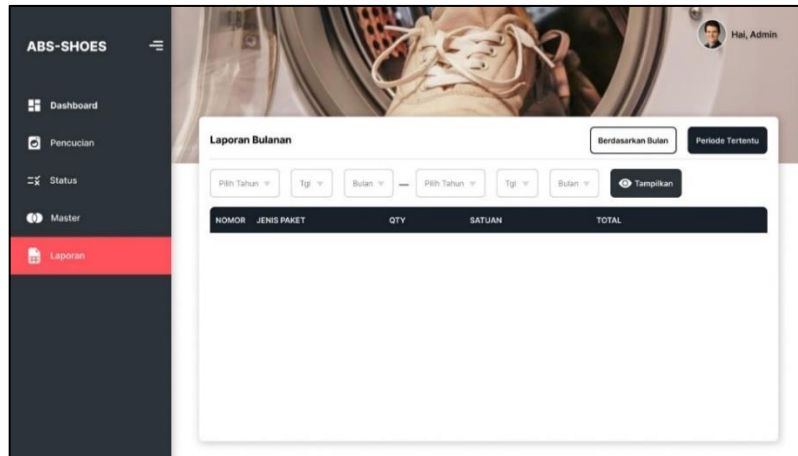
Gambar L6.1. Tampilan Halaman Laporan Bulanan

System akan menampilkan laporan bulanan sesuai dengan bulan yang di masukkan kedalam filter oleh admin.

NOMOR	JENIS PAKET	QTY	SATUAN	TOTAL
1	Deep Clean	28 Pasang	Rp. 30.000,00	Rp. 840.000,00
2	Fast Clean	10 Pasang	Rp. 50.000,00	Rp. 500.000,00
3	Unyellowing	4 Pasang	Rp. 50.000,00	Rp. 200.000,00
4	Reglue	1 Pasang	Rp. 25.000,00	Rp. 25.000,00
5	Repaint	2 Pasang	Rp. 75.000,00	Rp. 150.000,00

Gambar L6.2. Tampilan Halaman Daftar Laporan Bulanan

Berikut laporan per periode Dimana admin dapat memasukkan tanggal yang diinginkan hingga tanggal batas yang ditampilkan. Jika telah terisi pengguna dapat menekan tombol tampilkan.



Gambar L6. 3. Tampilan Halaman Laporan Periode Tertentu
Setelah menekan tombol tampilkan maka system akan menampilkan laporan sesuai dengan tanggal yang diisi oleh admin dimana laporan tersebut dapat dicetak.

NOMOR	JENIS PAKET	QTY	SATUAN	TOTAL
1	Deep Clean	24 Pasang	Rp. 30.000,00	Rp. 720.000,00
2	Fast Clean	14 Pasang	Rp. 50.000,00	Rp. 700.000,00
3	Uryellowing	1 Pasang	Rp. 50.000,00	Rp. 50.000,00
4	Reglue	0 Pasang	Rp. 25.000,00	Rp.-
5	Repaint	0 Pasang	Rp. 75.000,00	Rp.-

Gambar L6.4. Tampilan Halaman Daftar Laporan Periode Tertentu

4.1.2. Evaluate Design Against Requirement

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah evaluasi kembali ke pihak pemilik terhadap rekomendasi desain *prototype*. Tahap evaluasi rekomendasi desain *prototype* dilakukan dengan cara membagikan kuesioner menggunakan *System Usability Scale* yang isinya mengenai pertanyaan-pertanyaan SUS. Dimana teori SUS ini digunakan untuk mengetahui apakah rancangan *Prototype User Interface* dan *User Experience* dengan kebutuhan pemilik atau pengguna sudah sesuai karena untuk bahan evaluasi.

A. Evaluasi Pemilik UKM ABS Shoes

Pada tahap evaluasi merupakan tanggapan dari pemilik dan pengguna UKM ABS Shoes.

Tabel 4.1 Evaluasi Pemilik UKM ABS Shoes

No	Nama <i>Prototype</i>	Revisi Pemilik UKM ABS Shoes
1	Semua <i>prototype</i> ABS Shoes	Penggunaan warna terlalu banyak ada biru, ungu, oren, pink, hijau, navy (usahakan jangan banyak pilihan warna dan harus konsisten terus warna harus berhubungan dengan warna identik toko)
2	Cek Status Cuci	Pada bagian cek status cuci ada <i>field</i> masukan nomor <i>invoice</i> desainnya jangan terlalu di blurkan naikin sedikit sehingga terlihat sedikit jelas
3	Registrasi	Sesuaikan warna pada <i>form</i> daftar lebih condong pink dan hitam (waktu masuk biru dan ungu, navy)
4	<i>Dashboard</i> Pelanggan	Tulisan pelayanan kami dikasih warna putih saja di <i>dashboard</i> pelanggan
5	<i>Dashboard Administrator</i>	Pada <i>dashboard Administrator</i> tidak perlu terdapat profil ABS cukup rating dan jumlah sepatu, antrian, total pencucian saja.

B. System Usability Scale

Dalam uji coba *prototype* penulis menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) sebagai tolak ukur persepsi kegunaan sistem. Tanggapan yang diperoleh dari 30 responden yang pelanggan UKM ABS Shoes. Detail pertanyaan yang diajukan kepada responden dapat dilihat pada Tabel 2.2 sedangkan hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2 dan 4.3.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan SUS Iterasi 1

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
1	3	2	4	2	5	2	5	2	5	1	82.5
2	2	4	5	2	5	3	2	3	5	2	62.5
3	3	3	5	3	5	2	5	1	4	1	80
4	3	2	2	3	4	3	5	5	3	3	52.5
5	2	2	5	2	4	3	4	5	4	2	62.5
6	3	2	4	3	5	2	5	3	5	1	77.5
7	2	3	2	1	5	2	5	2	3	2	67.5
8	1	4	5	3	5	2	4	3	4	2	62.5
9	5	2	4	2	5	1	5	2	5	2	87.5
10	4	2	2	2	5	3	4	3	4	5	60
11	5	3	3	2	2	2	5	3	5	2	70
12	3	2	4	2	4	3	4	2	2	2	65
13	2	1	5	3	3	3	3	3	4	1	65
14	5	3	4	2	5	2	5	2	4	2	80
15	4	2	3	3	5	1	5	2	2	2	72.5
16	3	3	5	3	5	1	5	3	5	2	77.5
17	2	2	2	1	3	1	3	2	5	3	65
18	4	2	4	2	4	2	5	1	5	4	77.5
19	2	3	5	1	5	3	4	3	3	1	70
20	5	2	5	2	5	2	5	2	5	3	85

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
21	3	1	4	1	5	2	5	1	5	4	82.5
22	5	2	3	2	2	3	4	3	5	2	67.5
23	2	1	5	2	5	1	4	2	4	4	75
24	3	3	5	1	5	2	5	3	5	2	80
25	2	3	5	2	5	2	4	3	3	2	67.5
26	4	2	5	2	5	3	5	1	4	2	82.5
27	5	2	4	2	3	1	5	2	5	2	82.5
28	2	2	4	2	5	2	4	2	4	3	70
29	5	2	4	3	5	2	3	2	4	2	75
30	4	3	5	2	5	1	5	1	3	3	80
Total											72.83

Hasil perhitungan skor SUS didapatkan rata-rata skor SUS, dengan rata-rata tersebut yang berarti hasil uji coba pada persepsi kegunaan sistem ini mendapatkan 72.83 sehingga dapat dikategorikan sebagai “good”. Kategori *good* didapat dari hasil kuesioner dimana skor range 68 – 80,3 di dalam *Adjective Rating* karena berada diatas standar 68 yang artinya aplikasi ABS Shoes memiliki kegunaan baik dan mendapatkan penerimaan dari pengguna sebagai aplikasi yang mampu dalam membuat pesanan, *tracking* pencucian, melakukan pembayaran. Berdasarkan hasil kuesioner SUS pada iterasi 1 mendapatkan beberapa revisi dari pihak ABS Shoes sehingga akan dilakukan tahap iterasi ke 2.

4.1.3. Design Solutions Meets User Requirements

Tahap akhir ini yang dilakukan adalah proses untuk pengambilan keputusan dan menghasilkan desain *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi Iterasi Ke 2 bertujuan untuk melakukan evaluasi desain yang belum memenuhi kebutuhan pengguna dengan menyebarkan kuesioner akhir dengan metode SUS yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesuksesan dan kesesuaian UI yang sudah dirancang. Apakah desain yang dirancang sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau tidak.

Tabel 4.3 Pengujian Iterasi Ke 2

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
1	5	1	5	2	4	2	5	3	5	1	87.5
2	5	2	4	2	5	2	4	2	4	4	75
3	4	2	5	1	4	3	4	3	5	2	77.5
4	5	3	4	3	5	2	5	2	4	3	75
5	5	2	5	1	5	1	4	3	4	2	85
6	4	1	5	2	4	3	4	2	5	2	80
7	5	2	5	3	5	2	5	3	5	3	80
8	5	2	4	2	4	3	4	2	5	4	72.5
9	5	1	5	2	5	1	5	3	5	2	90

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
10	4	1	4	1	4	2	4	2	4	3	77.5
11	5	2	4	1	5	3	5	2	5	2	85
12	5	1	5	2	5	1	5	1	5	4	90
13	5	2	4	3	5	2	4	2	5	2	80
14	4	3	5	3	5	3	5	1	5	2	80
15	4	1	5	2	4	3	5	1	4	1	85
16	5	2	5	3	5	2	5	2	5	2	85
17	5	3	4	1	5	1	5	1	4	2	87.5
18	5	2	5	3	4	2	4	2	5	1	82.5
19	4	1	4	1	5	2	5	2	4	3	82.5
20	5	3	4	2	5	1	4	1	5	3	82.5
21	5	2	5	2	5	3	5	3	5	3	80
22	5	1	5	3	5	1	4	2	5	2	87.5
23	4	3	5	1	4	2	5	2	5	3	80
24	5	2	5	2	5	2	4	3	5	2	82.5
25	5	1	4	1	4	2	5	1	4	3	85
26	4	2	4	3	4	1	5	2	5	3	77.5
27	5	1	5	2	5	2	4	3	5	3	82.5
28	5	3	4	2	5	2	5	3	5	2	80
29	5	2	5	1	5	3	5	2	4	3	82.5
30	4	2	5	1	5	2	5	1	5	2	90
Total											82.25

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS iterasi ke 2 didapatkan rata-rata skor SUS, dengan rata-rata tersebut yang berarti hasil uji coba pada persepsi kegunaan sistem ini mendapatkan 82.25 sehingga dapat dikategorikan sebagai "excellent". Kategori *excellent* didapat dari hasil kuesioner dimana skor range > 80,3 di dalam *Adjective Rating* karena berada diatas standar 68 yang artinya aplikasi ABS Shoes memiliki kegunaan baik dan mendapatkan penerimaan dari pengguna sebagai aplikasi yang mampu dalam membuat pesanan, *tracking* pencucian, melakukan pembayaran.

Hasil Pengujian pada pemilik dan karyawan

Pada hasil pengujian yang dilakukan dengan pemilik menghasilkan nilai 92,5% dimana pada skor SUS termasuk dalam kategori Excellent sehingga dikatakan berhasil dalam merancang *user interface*. Sedangkan pada karyawan menghasilkan nilai 82,5% dimana pada skor SUS termasuk dalam kategori Excellent.

Tabel 4.4. Hasil Pengujian Pemilik

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor SUS
Pemilik	5	1	5	2	5	2	5	2	5	1	92,5%
Karyawan	4	1	4	1	5	2	5	2	4	3	82,5%

BAB V PENUTUP

5.1 Tahap Akhir

Tahap akhir adalah tahap kesimpulan dan saran berisi hasil dari implementasi dan pengujian system maupun pengguna. Selain itu terdapat saran yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai proses atau fitur atau kekurangan pada laporan ini yang dapat disempurnakan atau ditambahkan untuk menjadi lebih baik.

5.1.1. Kesimpulan

Hasil perancangan desain UI/UX aplikasi pencucian sepatu UKM ABS Shoes dengan menggunakan metode *user centered design* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil perhitungan skor SUS pada *prototype* iterasi 1 didapatkan rata-rata skor SUS, dengan rata-rata tersebut yang berarti hasil uji coba pada persepsi kegunaan sistem ini mendapatkan nilai akhir pengujian 72.83 sehingga dapat dikategorikan sebagai “good” dimana *skor range* 68 – 80,3. Sedangkan pada iterasi ke 2 didapatkan rata-rata skor SUS, dengan rata-rata tersebut yang berarti hasil uji coba pada persepsi kegunaan sistem ini mendapatkan 82.25 dimana skala skor 80.3 – 85 sehingga dapat dikategorikan sebagai “excellent”. Dapat disimpulkan bahwa penilaian terkait *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sistem dapat dikategorikan sistem *User Friendly*.

5.1.2. Saran

Saran yang diberikan pada penelitian ini yaitu hasil UI/UX dapat ditambahkan fitur pada desain *website* yaitu proses pembatalan pesanan, status atau *tracking* pengantaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akay, Y. V., Santoso, A. J., & Rahayu, F. S. (2015). Metode UserCentered Design(UCD)Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas(Studi Kasus : Kota Manado). *jurnal itny*.
- Bank, C., & Cao, J. (2014). *UI Design From The Experts Web UI Design Best Practice*.
- Brooke, J. (2013). SUS A Restropective. *Journal Of Usability Studies*, pp. 29-40.
- Eugenia, M. P., Abdurrof, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian. *Seminar Nasional Official Statistics*.
- Krishnasari, E. D. (2018). Perancangan redesign antarmuka landing page web inablues berbasis desain web responsif redesign of landing page web inablues interface design based on responsive web design. *Incomtech*, vol. 7, no. 1, pp. 31-37.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 940-950.
- Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design.
- Sabila, T., Rosely, E., & Nugroho, H. (2018). Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi di Klinik Hewan di Bandung Berbasis Android. *e-Prociding of Applied Science*. 4, 1499.
- Safitri, H. L. (2021). Perancangan Desain User Interface Pada Website Alumni Universitas Dinamika Untuk Meningkatkan Usability Dengan Menggunakan Metode User Centered Design. *Jsika*.
- Sholikah, S. (2019). Perancangan Desain User Interface Pada Website RSIA Putri Surabaya Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD).
- Simatupang, R. M. (2014). Penerapan Metode User Centered Design Untuk Perancangan Aplikasi Radio Streaming Berbasis Web. *STMIK Budidarma Medan. Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 3(1).
- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes.

Yoraeni, A., Suhardoyo, & Rukiastiandari, S. (2020). Analisa Usability Aplikasi Metode User Centered Design Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Secara Online. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*.



UNIVERSITAS
Dinamika