

PENGEMBANGAN UI/UX PADA PLATFORM BELANJA ONLINE TOYSPACE MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Moch Surya Diva Nurkhoir, Ruth Ema Febrita, Arum Andary Ratri

Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Banyuwangi
Jalan Raya Jember No.KM13, Kawang, Labanasem, Kec. Kabat, Kabupaten Banyuwangi
ruthemafebrita@poliwangi.ac.id

ABSTRAK

Transformasi digital menjadi kunci sukses bisnis di era globalisasi, terutamamelalui pemasaran digital dan *e-commerce*. Penelitian ini berupaya menciptakan platform *e-commerce* "Toyspace" sebagai strategi ekspansi online, peningkatan branding, dan pengalaman berbelanja mainan yang efektif. Platform ini tidak hanya sebagai alat pemasaran, tetapi juga fondasi utama untuk mencapai tujuan ekspansi dan meningkatkan daya saing di pasar mainan digital, dengan desain antarmuka yang responsif dan user-friendly. Penelitian ini berangkat dari rumusan masalah tentang bagaimana merancang UI/UX yang memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kepuasan mereka dalam menggunakan platform *e-commerce* Toyspace. *Prototype* "Toyspace" dikembangkan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk menciptakan desain antarmuka yang memenuhi kebutuhan pengguna. Tantangan dalam pengembangan UI diuraikan beserta strategi untuk mengatasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi UCD menghasilkan antarmuka yang sangat ramah pengguna dengan navigasi mudah, informasi produk jelas, dan proses checkout efisien. *Prototype* yang dihasilkan telah diuji di berbagai perangkat untuk memastikan responsivitas, sehingga membantu mencapai audiens lebih luas. Pengujian platform menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 75, masuk kategori "Good" dengan *grade* B, yang menandakan kepuasan pengguna dan platform dianggap *acceptable*. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan efektivitas UCD dalam memenuhi kebutuhan pengguna, dengan hasil akhir berupa *prototype* yang siap dikembangkan lebih lanjut, yang mampu meningkatkan kepuasan pelanggan serta mendorong pertumbuhan dan daya saing di pasar digital.

Kata kunci : UI/UX, *User Centered Design*, *E-commerce*, *Toyspace*, *System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang didorong oleh teknologi informasi, transformasi digital menjadi landasan utama dalam mencapai keberhasilan bisnis. Terutama dalam ranah pemasaran, pergeseran paradigma menuju digital marketing bukan hanya menjadi keharusan, tetapi juga pilar utama dalam strategi pemasaran bisnis. Pemasaran digital melibatkan berbagai strategi untuk mempromosikan, memasarkan, dan menampilkan produk secara efektif [1]. Pemanfaatan *e-commerce* sebagai media penjualan merupakan salah satu bentuk dari strategi pemasaran digital [2]. Hal ini membantu bisnis mencapai jangkauan pasar dengan lebih mudah dan memberikan pelanggan pengalaman belanja yang lebih baik. Secara mendasar, aplikasi *e-commerce* menyediakan alat yang sangat penting bagi bisnis untuk mengatasi tantangan di era digital saat ini [3]. Dalam konteks ini penelitian ini berinovasi dengan menciptakan sebuah platform *e-commerce* khusus toko mainan "Toyspace". Platform "Toyspace" sangat vital bagi pelaku usaha mainan, dengan tujuan sebagai bentuk ekspansi pasar secara online, peningkatan branding, dan jangkauan konsumen yang lebih luas. Toyspace tidak hanya membantu bertahan dan berkembang di pasar yang berubah, tetapi juga memberi kontrol penuh atas pengalaman pengguna, branding, dan strategi penjualan. Pelaku usaha dapat menyesuaikan toko sesuai visi mereka tanpa terikat kebijakan platform Marketplace. Sebagai fondasi yang

kokoh, Toyspace menjadi kunci keberlanjutan merek di tengah perubahan dan tantangan.

Kesadaran terhadap pentingnya eksistensi digital menjadi sangat nyata dengan menghadirkan platform belanja online "Toyspace." Inovasi ini berangkat dari rumusan masalah tentang bagaimana proses perancangan UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), bagaimana desain antarmuka yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna, serta tantangan yang dihadapi dalam pengembangan UI/UX Toyspace dan strategi untuk mengatasinya. Harapannya, inovasi ini tidak hanya mampu meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan, tetapi juga memperluas jangkauan pasar dan memperkuat posisi "Toyspace" sebagai platform belanja online yang unggul dalam industri mainan digital. Dengan pendekatan UCD yang terus menerus, Toyspace diharapkan dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan pengguna dan tren teknologi, serta terus memberikan pengalaman belanja yang sesuai kebutuhan bagi setiap penggunanya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam beberapa penelitian metode UCD telah terbukti efektif menghasilkan antarmuka yang lebih memuaskan bagi para pengguna [4], [5] Studi kasus dalam Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dirga Dzulfiqar dan timnya menunjukkan bahwa perancangan UI/UX menggunakan metode UCD

menghasilkan peningkatan signifikan, dengan nilai usability mencapai 81,9%. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan desain sebelumnya yang hanya mencapai 55,6% [4].

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nurahman dan Ragil Kurniawan dengan judul “Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Design Interface Website Toko Online Azkajaya Komputer” membahas perancangan antarmuka website e-commerce untuk Azkajaya Komputer menggunakan metode User Centered Design (UCD). Desain yang mencakup halaman login, layanan, dan produk diuji melalui kuesioner. Hasilnya, 58,67% responden menyatakan setuju dengan desain yang dibuat. Studi ini menjadi acuan dalam pengembangan antarmuka yang ramah pengguna untuk website toko online Azkajaya di masa depan [6].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Khasanah et al., dilakukan evaluasi terhadap kelayakan antarmuka pengguna (*User Interface*) pada situs web Universitas Sriwijaya menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini melibatkan pengguna dalam penilaian antarmuka dengan menggunakan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa 43,8% mahasiswa menyatakan puas dengan antarmuka situs web UNSRI. Persentase ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan masih relatif rendah, karena belum mencapai 50%. Berdasarkan temuan ini, penulis menyarankan agar pihak pengelola situs web meningkatkan pengawasan serta melakukan pengendalian mutu produk secara berkala untuk memperbaiki kualitas antarmuka pengguna [7].

2.2. UI/UX

UI/UX merupakan singkatan dari *User Interface* dan *User Experience*. Menurut [8], *User interface* dan *user experience* adalah elemen visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital seperti situs web yang dapat meningkatkan citra merek yang dimiliki oleh suatu bisnis atau perusahaan. UI/UX merujuk pada dua aspek utama dalam desain produk digital. Adapun dua aspek tersebut meliputi *user interface* (UI) mencakup elemen visual dan interaktif yang terlihat oleh pengguna serta *user experience* (UX) melibatkan keseluruhan interaksi dan pengalaman pengguna dengan produk atau layanan digital.

2.3. Komponen – Komponen UI/UX

User interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan dua elemen esensial yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam pengembangan aplikasi. UI mencakup aspek visual dan interaktif yang langsung dilihat dan dirasakan oleh pengguna, sementara UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dari awal hingga akhir. Keterkaitan erat antara keduanya memainkan peran krusial dalam membentuk persepsi dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Dalam konteks ini, Beberapa komponen antarmuka pengguna meliputi tombol, ikon, tipografi, warna, animasi transisi antar komponen, dan elemen

visual interaktif lainnya [9]. Komponen-komponen pada UI/UX ini melibatkan informasi arsitektur, Interaksi Desain, Fungsionalitas, *Prototype* dan Desain Visual.

2.4. Kriteria UI/UX Yang Baik

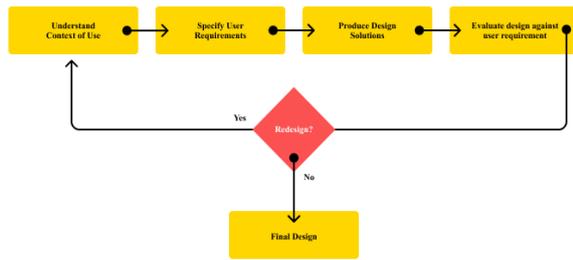
Pengalaman Pengguna (UX) yang baik dan benar adalah yang memprioritaskan prinsip-prinsip *user-friendly*, di mana kegunaan dan kenyamanan pengguna menjadi fokus utama. Dalam konteks ini, keberhasilan UX diukur dari sejauh mana aplikasi atau produk mampu memberikan pengalaman interaksi yang mudah dipahami oleh pengguna, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Desain UI yang ramah pengguna menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman yang nyaman, dengan menyusun tata letak, warna, dan elemen visual lainnya sedemikian rupa sehingga mempermudah pemahaman dan penggunaan. *User interface* yang baik adalah antarmuka pengguna yang beroperasi tanpa disadari oleh pengguna, memungkinkan fokus pada informasi dan tugas tanpa memerlukan pemahaman detail terkait mekanisme untuk menampilkan informasi dan menyelesaikan tugas tersebut [10].

2.5. User centered Design

UCD atau *User Centered Design* adalah suatu pendekatan dalam pengembangan produk, sistem, atau layanan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama selama seluruh siklus pengembangan. Menurut [11], UCD (*User Centered Design*) adalah suatu proses iteratif, di mana desain dan evaluasi dikembangkan secara berkelanjutan dari langkah awal hingga implementasi. Proses UCD (*User Centered Design*) memerlukan pendekatan iteratif, yang mengharuskan pengulangan sepanjang tahap awal hingga tahapan implementasi dalam proses desain dan evaluasinya [12]. Tujuan utama dari UCD adalah menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan memahami dan merespons kebutuhan, preferensi, dan konteks pengguna secara mendalam.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) dalam mengembangkan UI/UX Toyspace dan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi desain tersebut. Metode *User Centered Design* (UCD) dipilih untuk mengembangkan UI/UX Toyspace, keputusan ini diambil karena fokus utama penelitian adalah pada kebutuhan pengguna, dan oleh karena itu, metode UCD merupakan pendekatan yang sangat relevan untuk menghasilkan solusi yang sesuai dan bermanfaat secara optimal untuk pengguna. Adapun pada metode UCD ini memiliki empat tahapan pengembangan yaitu *understand context of use, specify user requirements, produce design solutions, evaluate design against user requirement* [13]. Alur dari empat tahapan tersebut telah divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur user centered design

3.1. Understand Context of Use

Tahapan pertama dalam metode *User Centered Design* (UCD) adalah *understand context of use*. Tahapan ini berfokus memahami konteks penggunaan Toyspace sebagai platform *e-commerce* khusus produk mainan. Observasi dilakukan terhadap *e-commerce* existing untuk mengidentifikasi fitur utama yang harus ada dalam sebuah platform belanja online serta identifikasi terhadap pengguna yang akan menggunakan sistem Toyspace. Langkah ini melibatkan pendefinisian profil pengguna, tujuan mereka dalam menggunakan platform *e-commerce*, dan tantangan yang mungkin dihadapi selama proses berbelanja online. Pengambilan data dikumpulkan melalui wawancara dengan 30 pengguna potensial menggunakan *Google Form*, yang mencakup pertanyaan tentang pengalaman belanja online dan preferensi penggunaan platform *e-commerce* mainan.

3.2. Specify User Requirements

Dalam tahap *specify user requirements*, dilakukan analisis kebutuhan dengan menyusun user journey map untuk memahami emosi, kebutuhan, dan tantangan pengguna. Visualisasi user journey map dapat dilihat pada Gambar 2. Setelah itu, hasil wawancara dan analisis kebutuhan dari *user journey map* serta fitur yang ditemukan diklasifikasikan menjadi dua kategori utama yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Klasifikasi ini membantu pembentukan dasar yang kuat untuk desain yang akan dikembangkan, memastikan setiap fitur memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna.



Gambar 2. User journey map

3.3. Produce Design Solutions

Pada tahap ini, solusi dibuat dengan mengembangkan desain antarmuka yang merespons hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Solusi yang dihasilkan berupa pengembangan prototipe,

diagram alur pengguna (*user flow*) dan panduan gaya (*style guidelines*).

3.4. Evaluate Design Against User Requirements

Pada tahapan ini, pengguna memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik terkait kebutuhan peningkatan fitur pada proses pengembangan berikutnya. Jika ada masukan dari pengguna, desain prototipe akan direvisi secara iterasi hingga memenuhi kebutuhan dan harapan mereka [14]. Pada tahap ini metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengevaluasi hasil solusi yang telah dibuat. Proses ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner yang memuat 10 pertanyaan kepada 36 responden menggunakan *Google Form*. Adapun daftar pertanyaan tertuang pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan SUS [15]

No	Kuesioner System Usability Scale (SUS)
1	Saya berpikir akan menggunakan <i>e-commerce</i> ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
3	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini.
4	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
5	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) dalam sistem ini.
6	Saya merasa sistem ini rumit digunakan.
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.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi metode *user centered design* (UCD) dalam pengembangan ui/ux toyspace dan hasil pengujian prototype dengan metode SUS akan dijelaskan pada sub bab berikut.

4.1. Understand Context of Use

Hasil data survei yang diperoleh dari 36 responden menggunakan *Google Form* menunjukkan mayoritas calon pengguna platform belanja online Toyspace adalah wanita, mencapai 61,1%, sementara 38,9% sisanya adalah pria. Rata-rata usia responden adalah 22 tahun. Sebanyak 52,8% dari mereka adalah penyuka mainan, sementara 47,2% tidak memiliki minat khusus pada mainan. Data ini membantu menyesuaikan platform Toyspace dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, 83,3% responden telah menggunakan website *e-commerce* sebelumnya. Mereka biasanya melakukan proses belanja berurutan mulai dari pendaftaran akun, menjelajahi produk, membaca detail produk, menambahkan ke keranjang belanja, checkout, pembayaran, dan menunggu produk tiba. Informasi ini dapat menjadi pedoman

pengembangan platform Toyspace agar sesuai dengan harapan pengguna.

4.2. Specify User Requirements

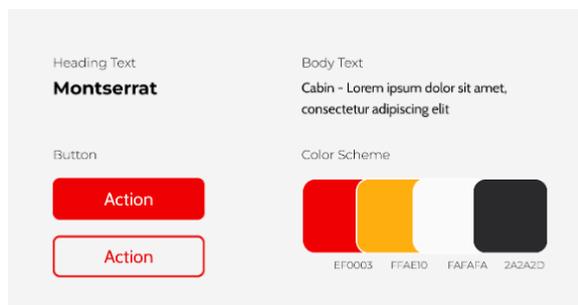
Hasil survei yang dilakukan memberikan wawasan yang berharga tentang preferensi, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna dalam berbelanja online. Dengan memahami kebutuhan ini, platform dapat dirancang dan dikembangkan menjadi lebih responsif, sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Adapun kebutuhan pengguna pada e-commerce dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan yang diharapkan
1	Menu yang mudah dimengerti
2	Pencarian produk
3	Pengkategorian produk
4	Proses pembayaran yang mudah
5	Proses pemesanan yang mudah
6	Informasi status pesanan
7	Pelacakan pesanan
8	Rekomendasi produk
9	Mengurutkan produk berdasarkan kategori tertentu
10	Pengembalian produk bila produk yang tiba tidak sesuai dengan pesanan
11	Riwayat pembelian
12	Dapat berkomunikasi langsung dengan penjual secara real time
13	Potongan harga dan promo
14	Membandingkan antar produk

4.3. Produce Solutions

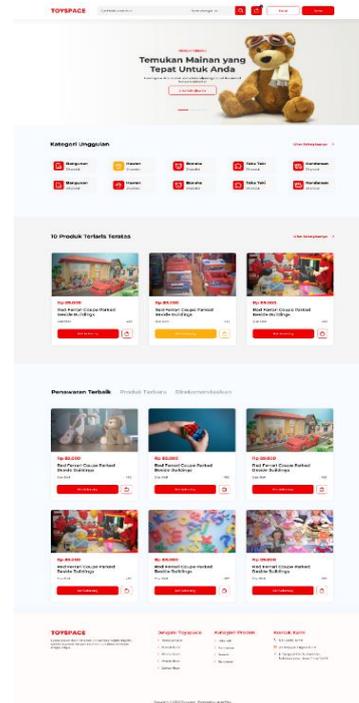
Pada tahap produce design solutions, style guidelines dibuat sebagai acuan dalam pembuatan antarmuka pengguna (user interface) sehingga solusi antarmuka pengguna yang diusulkan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Style guidelines Gambar 3 dibuat berdasarkan pengalaman magang peneliti sebagai ui/ux designer pada sebuah agency digital marketing.



Gambar 3. Style guidelines

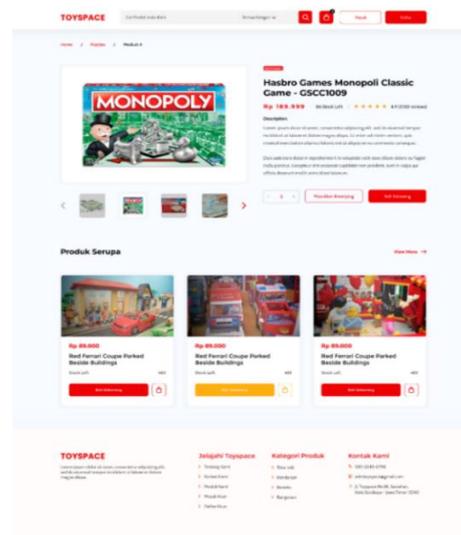
Tahap selanjutnya adalah pembuatan prototipe menggunakan Figma. Antarmuka yang dibangun harus disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya dan mengikuti pedoman gaya yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan penerapan prinsip-prinsip desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna, dengan

tujuan menciptakan desain yang mudah dan pengalaman yang menyenangkan. Adapun hasil dari prototipe yang telah dibuat sebagai berikut:



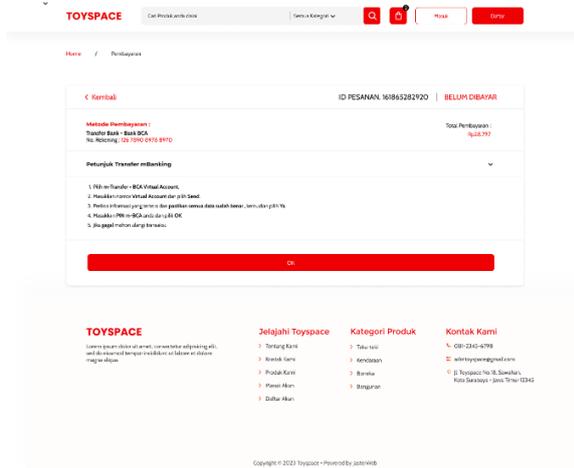
Gambar 4. Halaman home

Gambar 4 merupakan tampilan halaman home dimana pada halaman ini pengguna akan mendapatkan sebuah tampilan navbar yang sangat mudah dimengerti. Selain itu pengguna juga dapat melakukan pencarian produk sesuai dengan kata kunci yang mereka masukkan. Dalam proses pencarian pengguna juga dapat menampilkan produk berdasarkan kategori tertentu yang telah tersedia pada platform dengan memilih menu kategori yang diinginkan.



Gambar 5. Halaman detail produk

Gambar 5 merupakan tampilan dari halaman detail produk dimana pada halaman ini pengguna dapat menemukan informasi produk secara detail mulai dari gambar produk, harga hingga ulasan pengguna. Dalam halaman ini juga terdapat bagian khusus yang memungkinkan pengguna dapat menemukan produk yang serupa, hal ini dapat membantu pengguna untuk menjelajahi pilihan produk yang relevan.



Gambar 6. Halaman pembayaran

Gambar 6 merupakan tampilan dari halaman pembayaran. Halaman ini merupakan tempat pengguna untuk menyelesaikan pembelian mereka dengan nyaman dan aman. Pada halaman ini memberikan informasi detail mengenai nomor rekening, total pembayaran dan juga petunjuk cara melakukan pembayaran dari berbagai opsi pembayaran yang telah dipilih sebelumnya.

4.4. Hasil Pengujian Menggunakan SUS

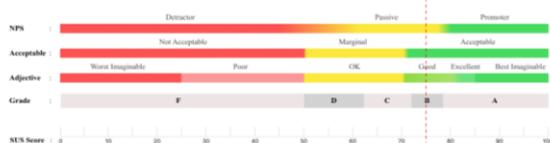
Setelah proses penyebaran kuesioner, hasil rekapitulasi nilai responden dengan lima skala likert akan dihitung dimana setiap pertanyaan bernomor ganjil, diharapkan skor lima (sangat setuju) akan dikurangi satu dan nomor genap yang diharapkan adalah skor satu (sangat tidak setuju) akan dikurangi lima [16]. Adapun hasil perhitungan skor akhir dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji menggunakan SUS

Res	JK	Hasil Hitung Skor										Jml	Jml *2,5
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
RES_1	P	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	68
RES_2	P	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28	70
RES_3	L	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2	27	68
RES_4	P	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	24	60
RES_5	P	2	3	3	2	3	2	3	3	3	1	25	63
RES_6	P	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
RES_7	L	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	93
RES_8	P	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	25	63
RES_9	L	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	93
RES_10	L	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27	68
RES_11	P	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	24	60
RES_12	P	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	31	78
RES_13	P	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	26	65
RES_14	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
RES_15	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	100
RES_16	P	3	2	3	1	3	2	3	2	3	1	23	58
RES_17	P	3	2	3	3	3	1	3	3	1	1	23	58
RES_18	L	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	31	78
RES_19	P	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	32	80
RES_20	P	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	27	68
RES_21	P	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	35	88
RES_22	L	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	90
RES_23	L	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	28	70
RES_24	L	1	3	2	4	3	1	2	3	3	0	22	55
RES_25	L	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	27	68
RES_26	P	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	33	83
RES_27	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
RES_28	P	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70
RES_29	P	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	26	65
RES_30	L	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	95
RES_31	P	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32	80

Res	JK	Hasil Hitung Skor										Jml	Jml *2,5
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
RES_32	P	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
RES_33	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
RES_34	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	73
RES_35	P	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	24	60
RES_36	L	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
Skor Rata - Rata													75

Berdasarkan hasil perhitungan skor rata-rata SUS yang tercantum pada Gambar 7, yaitu 75, Toospace dikategorikan sebagai *grade B* dengan label *good*, menunjukkan tingkat kegunaan yang baik dan diterima dengan baik oleh pengguna. Dengan nilai rata-rata tersebut Toospace berada dalam rentang penerimaan yang *acceptable*, Dimana rentang ini menunjukkan bahwa Toospace cukup mudah digunakan dan telah memenuhi kebutuhan pengguna, serta mereka bersedia menggunakannya secara berkelanjutan. Dalam konteks *Net Promoter Score* (NPS), pada Gambar X. sistem Toospace mendapatkan klasifikasi *passive*, hal ini menandakan bahwa sebagian besar pengguna merasa cukup puas, tetapi ada ruang untuk meningkatkan kepuasan pengguna sehingga mereka lebih cenderung untuk merekomendasikan sistem kepada orang lain. Secara keseluruhan, dengan nilai rata-rata SUS sebesar 75, sistem Toospace dinilai sebagai *grade B*, *acceptable*, *adjective rating Good*, dan NPS berpotensi positif, dengan mayoritas pengguna merasa puas namun ada ruang untuk meningkatkan rekomendasi pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem telah diterima dengan baik oleh pengguna dan dianggap cukup mudah digunakan dan efisien, namun perbaikan lebih lanjut masih dapat dilakukan untuk meningkatkan kepuasan dan rekomendasi pengguna.



Gambar 7. Indikator sus

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan UI/UX pada platform belanja online Toospace menggunakan metode *User Centered Design*, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam menghasilkan platform yang *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian dengan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 75, masuk dalam kategori *grade B* dengan deskripsi "*Good*", menandakan kepuasan pengguna terhadap pengalaman mereka. Meskipun platform Toospace telah diterima dengan baik, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam meningkatkan rekomendasi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Ahmadi, D. Hermawan, N. Srinadi, T. M. Kusuma, and R. Artikel, "Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Penerapan Digital Marketing sebagai Strategi Pengembangan Usaha Ternak Tikus Putih (The Application of Digital Marketing as a Strategy For Developing White Rat Farm Business)," vol. 2, no. 1, pp. 29–37, 2021, doi: 10.35912/jpm.v2i1.503.
- [2] N. P. Novy, C. Dewi, D. Aditia, and D. Nasution, "PENTINGNYA PENERAPAN E-COMMERCE BAGI UMKM SEBAGAI SALAH SATU BENTUK PEMASARAN DIGITAL DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *Jurnal Pijar Studi Manajemen dan Bisnis*, vol. 1, no. 3, pp. 566–577, 2023, [Online]. Available: <https://e-journal.naurendigiton.com/index.php/pmb>
- [3] A. Asyifah, A. Syafi'i, H. Hanipah, and S. Ispiyani, "PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN ONLINE," *Action Research Literate*, vol. 7, no. 1, pp. 70–75, Oct. 2023, doi: 10.46799/ar.v7i1.188.
- [4] M. D. Dzulfiqar, D. Khairani, and L. K. Wardhani, "The Development of University Website using User Centered Design Method with ISO 9126 Standard," in *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, IEEE, Aug. 2018, pp. 1–4. doi: 10.1109/CITSM.2018.8674325.
- [5] A. Aulia, "Enhancement of User-Centered Design Method for Improving Usability of E-Learning Website Design," *International Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, vol. 8, no. 6, pp. 2543–2550, Jun. 2020, doi: 10.30534/ijeter/2020/54862020.
- [6] Nurahman and R. Kurniawan, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Design Interface Website Toko Online Azkajaya Komputer," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 22, no. 1, Mar. 2023, doi: 10.32409/jikstik.22.1.3336.
- [7] I. U. Khasanah, M. Fachry, N. S. Adriani, N. Defiani, Y. Saputra, and A. Ibrahim, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya," *INTEGER: Journal of Information Technology*, vol. 3, no. 2, Sep. 2018, doi: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226.

- [8] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, Dec. 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [9] A. Dava Samsudin, B. N. Ardiansyah, D. Juardi, and J. L. Poetri, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 10, pp. 10–23, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7981529.
- [10] A. Yarfı, G. Puspa, and A. Jatisidi, "PERANCANGAN UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA 'DESIGN OF UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BASED ON ANDROID APPLICATIONS AS MEDIA INTRODUCTION OF PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA,'" 2019. [Online]. Available: <https://properti.kompas.com/read/2017/02/10/2200>
- [11] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.269-278.
- [12] Y. P. Savira, I. V Papatungan, and B. Suranto, "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus," *J. Univ. Islam Indones*, , vol. 1, no. (2), 2020.
- [13] E. Rahmawati, "Implementation of the user-centered design (Ucd) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia," *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 96–108, 2020, doi: 10.26594/register.v6i2.1845.
- [14] D. Herumurti, I. M. S. Bimantara, and I. W. Supriana, "User-Centered Design-Based Approach in Scheduling Management Application Design and Development," *IPTEK The Journal for Technology and Science*, vol. 34, no. 1, p. 26, Mar. 2023, doi: 10.12962/j20882033.v34i1.15088.
- [15] M. F. Fiandhika and B. Kelana, "System Usability Scale Validation from The Expert Perspective," *E3S Web of Conferences*, vol. 483, p. 03008, Jan. 2024, doi: 10.1051/e3sconf/202448303008.
- [16] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, "Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, Jul. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.