

## REDESIGN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE PT. MULIA ANUGRAH CONTAINER DENGAN METODE USER CENTER DESIGN (UCD)

Salsabil, Ismi Kaniawulan, Lise Sri Andar Muni

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik Informatika  
STT Wastukencana Purwakarta, Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar,  
Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151, Indonesia  
salsabilsalsabil87@wastukencana.ac.id

### ABSTRAK

PT. Mulia Anugrah Container memiliki *website* yang digunakan untuk mempromosikan produk dan layanan kepada pengguna, tampilan pada *website* PT. Mulia Anugrah Container masih kurang menarik dengan fitur yang terdapat di dalamnya masih banyak yang belum dimengerti oleh pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan *Redesign User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* PT. Mulia Anugrah Container dengan menggunakan metode *User Center Design* (UCD). Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur mengenai *Redesain*, *UI*, *UX*, *UCD*, *Figma*, *Wireframe*, *Prototype*, *User Persona*, *Design Guideline*, *High Fidelity Prototype*, *Usability* Dan *System Usability Scale* serta penelitian pendahuluan yang melibatkan analisis awal *website* PT. Mulia Anugrah Container dan wawancara dengan pengguna yang ditargetkan. Pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan *preferensi* pengguna diperoleh melalui survei dan *observasi*. Hasil penelitian ini memberikan sebuah hasil rancang ulang antar muka *website* PT. Mulia Anugrah Container dengan lebih lengkap fitur-fitur yang tersedia lebih menarik dan mudah untuk dimengerti oleh pengguna dibandingkan dengan *website* PT. Mulia Anugrah Container yang sebelumnya.

**Kata kunci:** *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *User Center Design (UCD)*, *Redesign*, *Website*, PT. Mulia Anugrah Container.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Saat ini, hampir semua perusahaan memiliki *website* sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan pengguna. *Website* menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperluas jangkauan bisnis, memperkenalkan produk atau layanan, serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi [1].

*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi dalam kombinasi data teks, data gambar statis atau bergerak, data animasi, suara, video dan semua ini, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian yang saling berhubungan dengan jaringan atau situs *website* (*hyperlink*) [2].

Pemanfaatan *web* banyak digunakan oleh industri lembaga pemerintahan, sekolah serta akademi besar salah satunya merupakan PT Mulia Anugrah Kontainer ialah merupakan perusahaan yang menggunakan pertumbuhan teknologi lewat *web* ataupun *web* buat mengenalkan perusahaan dalam dunia digital PT. Mulia Anugrah Container adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan dan penyewaan kontainer Perusahaan PT. Mulia Anugrah Container adalah perusahaan jual, beli, sewa dan modifikasi container. *workshop* dan kantor dilahan sendiri. yang berlokasi di *Office*: JL. Cakung Clincing no.89 (didalam depo zona lintas samudera) maps branch *office* purwakarta

Saat ini, tampilan dalam *website* PT Mulia Anugrah Container masih belum optimal dan kurang *user-friendly* dalam informasi serta pelayanan. perlu adanya perancangan ulang desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* *website* PT Mulia Anugrah Container untuk memberikan akses informasi terhadap pelanggan dan menambahkan fitur-fitur agar mudah dipahami dan dimengerti serta memberikan pelayanan sebaik-baiknya. Hal ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* dan juga dapat memengaruhi daya tarik perusahaan kepada calon pengguna.

Dalam *meredesain* situs dibutuhkan tata cara yang hendak digunakan dalam suatu riset mengambil salah satu tata cara dalam *meredesain* situs PT. Mulia Anugrah Container dengan tata cara *User Center Design (UCD)* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Dengan metode ini, diharapkan desain *website* yang baru, dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dan mudah dipahami serta dimengerti dalam mengakses *website* PT. Mulia Anugrah Container.

*Metode User Centered Design (UCD)* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis *web*. Desain yang berpusat pada pengguna adalah istilah yang menggambarkan filosofi desain. Konsep *Metode User Centered Design UCD* menempatkan pengguna di pusat proses pengembangan sistem dan setiap tujuan atau fungsi sistem, konteks dan lingkungan [3].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Perancangan Ulang (Redesign)

Rancang ulang adalah proses melakukan perubahan *reformatif* berdasarkan bentuk baru dari model lama untuk mencapai tujuan positif yang mengarah pada kemajuan. Menurut pendapat lain, konsep *redesign* didasarkan pada pengulangan dan desain, yang berarti mendesain ulang merek atau produk guna tujuan tertentu. Dari sebagian definisi di atas bisa ditegaskan kalau *redesign* merupakan sesuatu aktivitas pergantian ataupun merancang kembali dengan tujuan tertentu yang berdampak buat kemajuan [4].

### 2.2. Website

*Website* disebut juga situs, atau portal. Ada kumpulan situs web terkait. Halaman pertama dari sebuah situs web adalah halaman muka, sedangkan halaman *demi* halaman secara terpisah disebut halaman web. Dengan kata lain, situs web adalah situs web yang dapat diakses dan dilihat oleh pengguna internet di seluruh dunia. Situs web adalah situs web yang dapat Anda akses dan lihat pengguna online. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus [5].

### 2.3. User interface (UI)

*user interface (UI)* merupakan bagian dari komputer serta *fitur* perangkat lunak yang bisa dilihat, lewat visual foto serta gambar yang dimengerti secara langsung. Bisa dikatakan kalau *user interface (UI)* merupakan teknologi serta mekanisme dari tampilan *user interface (UI)* sampai berhubungan dengan pengguna. Bersumber pada statment tersebut, hingga bisa dikatakan kalau *user interface (UI)* merupakan bagian dari komputer serta fitur perangkat lunak yang menampilkan tampilan antarmuka buat pengguna serta memfasilitasi interaksi yang mengasyikkan antara pengguna dengan sistem. *User interface (UI)* pula bisa dimaksud selaku hasil akhir dari pengalaman pengguna yang nampak *User Experience (UX)*. Desain *UI/UX* dari suatu situs aplikasi serta system yang terbuat wajib bisa mempermudah para pengguna dalam mengoperasikannya sebab desain *UI/UX* yang baik hendak membuat pengguna aman serta hendak berlama-lama memakai aplikasi yang digunakannya [6].

### 2.4. User Experience (UX)

Pengalaman pengguna asumsi seorang terhadap pemakaian sesuatu produk, system ataupun layanan. Pengalaman pengguna mengukur berapa puas seorang dengan produk, sistem, serta layanan. Bagi Berdasarkan ISO 9241-210 (2009), *User Experience (UX)* merupakan anggapan serta asumsi pengguna dalam menjawab pemakaian sesuatu produk, sistem ataupun layanan. Pengalaman pengguna merupakan gimana pengguna merasakan kegembiraan serta kepuasan dikala mereka memakai memandang

ataupun memegang produk. *User Experience (UX)* tidak bisa dirancang oleh seseorang desainer, namun seseorang desainer bisa mendesain produk yang bisa dihasilkan oleh *User Experience (UX)*. dalam bahasa Indonesia diucap selaku Desain Pengalaman Pengguna merupakan proses mendesain produk yang bermanfaat gampang digunakan, serta mengasyikkan buat digunakan. Dimana dalam proses ini merupakan tentang tingkatan segala pengalaman yang dimiliki orang dikala berhubungan dengan sesuatu produk serta membenarkan mereka menciptakan nilai, kepuasan, serta kesenangan [7].

### 2.5. Figma

*Figma* adalah alat desain sumber terbuka yang biasa digunakan untuk membuat layar untuk seluler, desktop, situs web, dan aplikasi lainnya. *Figma* sering digunakan oleh orang yang bekerja di *UI/UX*, desain web, dll. Selain fitur lengkap seperti *Adobe XD*, *Figma* memiliki kelebihan *yaitu* lebih dari satu orang dapat melakukan pekerjaan yang sama secara bersamaan, meskipun berada di tempat yang berbeda. Ini dapat digambarkan sebagai kerja tim dan karena fitur aplikasi *Figma*, yang menjadikan program ini pilihan pertama dari banyak desainer *UI/UX* untuk membuat situs web atau *prototipe* aplikasi yang tepat waktu. waktu yang cepat dan efektif [8].

### 2.6. Wireframe

*Wireframe* adalah kerangka tiga dimensi. *Wireframe* dapat dibuat dengan banyak cara, tetapi biasanya prosesnya terdiri dari rendering batas wilayah di beberapa *bagian* dan kemudian menghubungkan poligon yang dirender bersama-sama. Dalam penentuan proses, hal tersebut tergantung pada perangkat lunak. Pada akhirnya, volume yang ditentukan oleh blok-blok di dalam *wireframe* harus benar-benar mencerminkan volume *wireframe* tersebut [9].

### 2.7. Prototipe

*Prototipe* ialah sesuatu wujud raga awal dari sesuatu objek yang direncanakan terbuat dalam satu proses penciptaan mewakili wujud serta ukuran dari objek yang diwakilinya serta digunakan buat objek riset *pengembangan* lebih lanjut. *Prototipe* diperuntukan buat mendukung pendidikan partisipan didik dalam mempraktikkan pengetahuan ataupun konsep yang diperolehnya pada barang nyata [10].

### 2.8. User Persona

Teknik *user persona* ialah langkah yang menunjang pendekatan karakterisasi pengguna sepanjang *proses* desain. Metode ini memudahkan para pengembang tentang uraian ciri kebutuhan, serta tujuan pengguna buat membuat serta mengimplementasikan aplikasi yang cocok dengan kebutuhan pengguna. Tahapan ini digunakan buatenuhi kebutuhan pengguna dengan melaksanakan penggalan kebutuhan tentang permasalahan yang

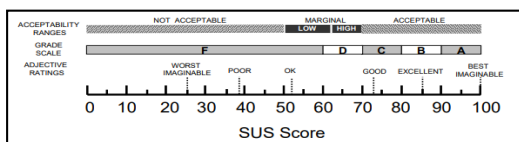
terdapat ialah dengan metode melaksanakan wawancara [11].

**2.9. Usability Testing**

*Usability testing* merupakan metode buat mengevaluasi *sesuatu* produk maupun layanan dengan menerapkan pengujian dengan perwakilan pengguna. Umumnya sepanjang tes partisipan tes melakukan uji dengan memberikan nilai. *Usability testing* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah *usability*, mengumpulkan data *kualitatif* dan *kuantitatif* lalu memastikan kepuasan pengguna dengan produk. *fungsi* dan kesesuaian produk biasanya menjadi fokus pengujian yang dilakukan. Tujuan pengujian kegunaan adalah untuk mengidentifikasi masalah dalam desain produk atau layanan, menemukan apa yang perlu dikembangkan, dan memeriksa perilaku dan *preferensi* target pengguna [12].

**2.10. System Usability Scale**

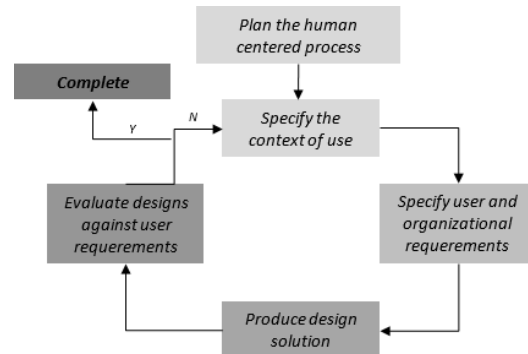
*System Usability Scale (SUS)* merupakan kuesioner yang dibesarkan oleh John Brooke buat mengukur khasiat sesuatu produk. Kuesioner ini terdiri dari 10 statment serta opsi jawaban dalam skala 1-5, dimana 1 berarti aku sangat tidak sepatut serta 5 berarti aku sangat sepatut [5]. Total nilai System Usability Scale (SUS) merupakan antara 0 hingga dengan 100. Maksudnya terus menjadi besar nilainya hingga terus menjadi baik *usability* web tersebut. Skala evaluasi SUS ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1: Skala Penilaian *System Usability Scale*  
 Sumber: (Ramadhan, 2021)

**3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan *User Centered Design (UCD)* dalam *meredesain web*. Sebagai landasan dengan kebutuhan pengguna. dalam proses tata cara UCD ada 4 langkah yang dipaparkan pada foto dibawah ini:



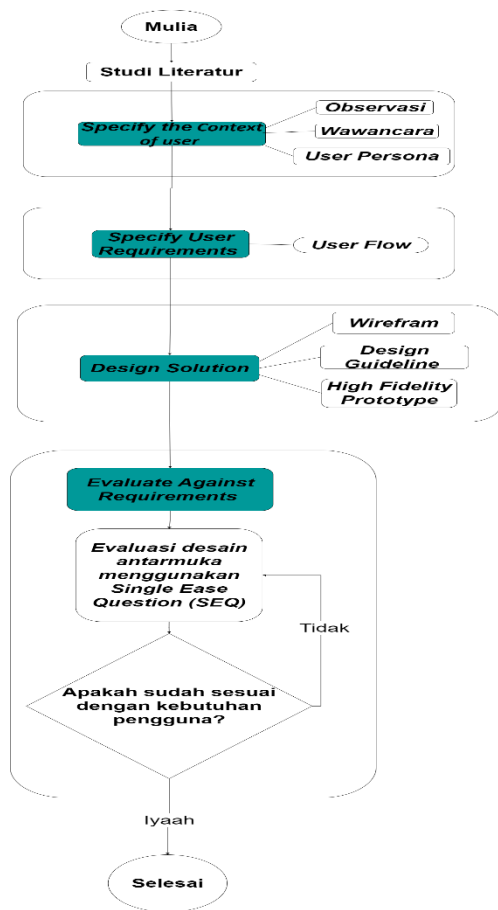
Gambar 2: Poses *User centered design*  
 Sumber: ISO 1340 7 :1999

Keterangan pada Gambar 2 yaitu sebagai berikut:

- Specify the context of use.*  
 Pada fase ini kita mencari tahu siapa yang akan menggunakan sistem. Jelaskan produk apa yang diproduksi dan dalam kondisi apa produk digunakan.
- Specify the user and organizational Requirements.*  
 Proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dari pengguna. Wawancara atau survei dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang persyaratan fungsional dan non-fungsional yang ditempatkan pada aplikasi.
- Produce design solution.*  
 Pada tahap ini, peneliti membuat desain antarmuka pengguna berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Langkah ini dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pengguna tentang seperti apa produk yang akan dibuat, berupa kawat yang menjelaskan gambaran umum dan bagaimana sistem yang akan dibangun akan bekerja.
- Evaluate design.*  
 Pada akhir fase solusi desain, hasil desain diberikan kepada pengguna potensial untuk dievaluasi apakah memenuhi persyaratan pengguna atau tidak. Di sinilah penolakan terjadi. Metode *UCD (User Centered Design)* digunakan dalam proses analisis kebutuhan dan perencanaan sistem.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini ialah menggunakan suatu metode *User Centered Design (UCD)* dengan 4 cara yang dilakukan yaitu *Specify the context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solution* serta *Evaluate Against Requirements*.



Gambar 3 Metodologi Penelitian

**4.1. Studi literatur**

Pada tahapan ini dibuat mendapatkan bawah teori selaku rujukan ataupun acuan dalam *meredesign web* serta tata cara pengerjaan yang digunakan buat menuntaskan kasus yang jadi topik utama pada skripsi ini. Konsep serta tata cara yang hendak digunakan merupakan *Meredesign web* dengan memakai tata cara *user centered design (UCD)*

**4.2. specify the context of User**

Pada tahap ini Untuk dapat memahami *specify the context of User* (Memahami Konteks pengguna) dengan menggunakan Teknik *observasi*, wawancara dan *user persona*

**4.2.1. Observasi**

Dalam tahap ini, *observasi* dilakukan di PT. Mulia Anugrah Container. Tahapan pertama ini dilakukan wawancara secara tertutup dengan *owner* atau direktur PT. Mulia Anugrah Container, tujuannya untuk mendapatkan informasi tentang *website* PT. Mulia Anugrah Container. informasi yang didapatkan Ketika melakukan *observasi* yaitu belum adanya fitur tentang login persona pemesanan didalam *website* dan pemberangkatan barang yang disewa atau dibeli, hanya dilakukan via whatsapp [13].

**4.2.2. Wawancara**

Setalah melakukan observasi dan wawancara kepada *owner* atau direktur PT. Mulia Anugrah Container, selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada 5 responder sesuai dengan kriteria tertentu yang sudah ditentukan oleh penulis sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk *redesign* *website* PT. Mulia Anugrah Container. terdapat 5 responder sudah pengalaman menggunakan *website* PT. Mulia Anugrah Container dan 2 orang responder belum pernah menggunakan *website* PT. Mulia Anugrah Container namun sudah mengerti unttuk melakukan pendaftaran di *website* PT. Mulia Anugrah Container, Tujuannya untuk mengetahui perbedaan yang didapat dari masing-masing responder. Berikut merupakan kesimpulan dan umpan balik dari pengguna yang berisikan fitur yang diharapkan dan permasalahan yang dirasakan oleh pengguna Ketika menggunakan *websiste* PT. Mulia Anugrah Container.

**4.2.3. User Persona**

*User Persona* terbuat bersumber pada hasil wawancara yang periset jalani setelah itu bisa dirangkum jadi satu persona tiap kelompok pengguna. Bukti diri yang terdapat pada persona ialah bukti diri. Tiap persona menampilkan data menimpa foto demografis pengguna, tujuan memakai sistem, kebutuhan, dan *device* yang digunakan buat mengakses *web* Persona.

**4.3. Specify user requirements**

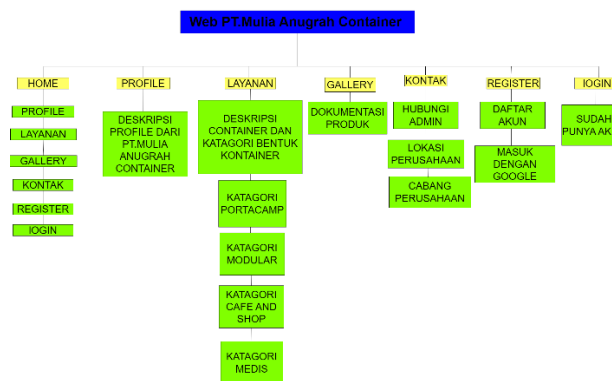
Tahap ini setelah diperoleh umpan balik dari awal permasalahan yang dirasakan oleh calon pengguna untuk mendapatkan memberikan solusi kebutuhan pengguna, dirancang daftar kebutuhan utama *website* PT. Mulia Anugrah Container. Adapun kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan hasil wawancara. Berikut ini merupakan kesimpula pada kebutuhan pengguna dapatkan dari *needs* pengguna pada *user persona* dengan hasil sebagai berikut:

- a. Tampilan yang menarik
- b. Dapat menentukan harga unit dan deskriptif container
- c. Menambahkan fitur login pengguna dan menambahkan dokumentasi unit terbaru
- d. Dapat memilih unit sebelum membeli dan menambahkan from pembelian
- e. Tampilan antarmuka *website* PT. Mulia Anugrah Container dengan fitur yang menyediakan informasi seputar deskripsi unit dan lebih mudah dipahami

**4.3.1. User Flow**

Selanjutnya pada tahap ini yaitu membuat *User Flow*. Rancangan *User Flow* berdasarkan informasi yang didapatkan dari calon pengguna pada tahap sebelumnya. Penelitian ini terdapat beberapa *User Flow*, langkah pertama *User Flow* bagaimana Langkah

mendaftarkan akun hingga berhasil, yang kedua merupakan *User Flow* bagaimana Langkah mencari container yang dibutuhkan dengan ukuran unit, yang ketiga yaitu *User Flow* fitur pemesanan unit container, yang keempat adalah fitur transaksi pembelian, sewa, modifikasi, yang kelima merupakan *User Flow* fitur pemberangkatan container melalui transportasi jalur darat atau laut. *User Flow* ini dihasilkan dari ide-ide yang telah dibuat berdasarkan permasalahan pengguna termasuk kebiasaan pengguna dalam menggunakan website PT. Mulia Anugrah Container berikut hasil perancangan *User Flow* menggunakan *tools figma*. Gambar 4.



Gambar 4. Alur Website PT. Mulia Anugrah Container

4.4. Design Solution

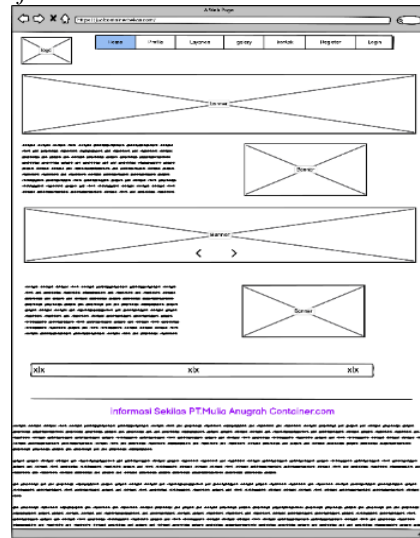
Sehabis mengenali permasalahan pada sesi *specify user requirements*, berikutnya permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut dibuat gagasan pemecahan yang menolng kasus pengguna. Langkah berikutnya merupakan mempresentasikan pemecahan yang dirangka kepada responden, responden hendak membagikan masukan serta anjuran atas gagasan pemecahan yang diberikan validasi pemecahan dicoba secara tatap muka, merancang *wireframe* buat membuat sketsa desain, kemudai memastikan fitur yang sudah dibuat oleh penulis bersumber pada kemauan pengguna.

berikutnya membuat *design guideline* buat dijadikan panduan dalam redesign web PT. Mulia Anugrah Container dimana secara totalitas cocok dengan kemauan responden semacam dalam warna utama buat logo serta tipe bacaan yang digunakan. Setelah itu sehabis memastikan *design guideline*, penulis merancang *high fidelity prototype*

4.4.1. Wirefram

*Wirefram* adalah coretan atau kerangka yang bertujuan untuk penataan item pada sebuah tampilan sebelum proses desain sesungguhnya dibuat. Berikut merupakan *wirefram* yang telah dibuat dan ditentukan oleh pengguna sebelumnya.

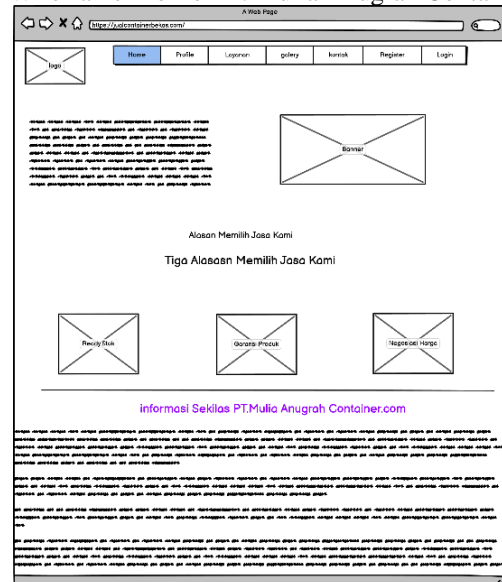
1. Wireframe Beranda



Gambar 5. Wireframe Branda

Wireframe beranda adalah muka dari *website* ini karena merupakan tampilan pertama dari *website*. Ada beberapa item pada halaman beranda yaitu home, profile, layanan, gallery, kontak, register, login selanjutnya adalah tampilan gambar dari perusahaan PT. Mulia Anugrah Container dan informasi pada layanan perusahaan PT. Mulia Anugrah container dan ulasan terhadap pelanggan yang telah menjual dan membeli container selanjutnya ada profil yang mendeskripsikan tentang perusahaan lalu rating penilaian dan informasi mengenai PT. Mulia Anugrah Container.

2. Wireframe Profile PT. Mulia Anugrah Container



Gambar 6. Wireframe Profile PT. Mulia Anugrah Container

Halaman Profile mendeskripsikan tentang PT. Mulia Anugrah Container dan memberikan beberapa alasan Mengenai tentang mengapa pengguna harus



melihat profile terlebih dahulu sebelum membeli produk container.

4.4.2. Design Guideline

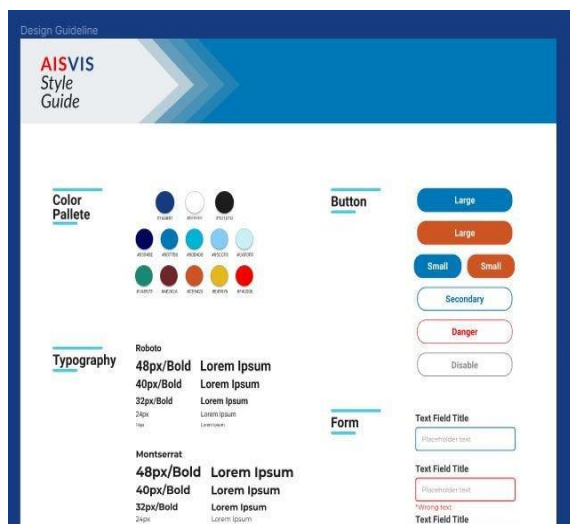
Pembuatan desain pemecahan mengacu pada design guideline. Pengguna design guideline bertujuan buat membagikan pangalaman pengguna yang baik, dan bisa menciptakan produk yang konsisten cocok dengan kebutuhan desain. Design Guideline yang telah terbuat ialah panduan dalam merancang web PT. Mulia Anugrah Container. Dalam perancangan ada elemen visual yang mencermati aspek keragaman serta tidak berubah-ubah dari pemilihan warna, typography, dan komponen.

a. Warna

Pemilihan warna didapatkan dari hasil riset kepada responder terkait identitas warna pada website PT. Mulia Anugrah Container. Terhadap beberapa warna yang digunakan dalam antarmuka pada komponen utama, background, teks dan lainnya. Berikut merupakan hasil warna yang digunakan.

b. Typography

Selain itu, saat mendesain antarmuka pengguna, perlu ditentukan tipografi yang menggambarkan hierarki teks agar pengguna dapat dengan mudah membaca dan menemukan apa yang mereka cari. Dalam perancangan antar muka juga perlu membuat komponen agar jika terjadi perubahan, maka cukup merubah komponen parent saja dan komponen instance akan update secara otomatis. Komponen-komponen yang digunakan merupakan komponen yang disesuaikan dengan identitas website PT. Mulia Anugrah Container agar lebih dipahami dan menjalankan task. Gambar 7.



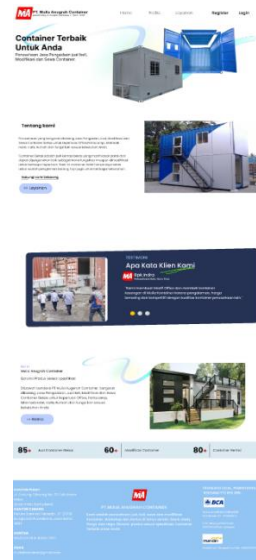
Gambar 7. Atribut Pada design guideline

4.4.3. High Fidelity Prototype

Tahapan ini bertujuan buat membuat suatu prototype yang actual dari antarmuka yang dirancang. High fidelity prototype terbuat dengan mempraktikkan design guideline yang ditetapkan lebih dahulu. Berikut ini ialah hasil rancangan high

fidelity prototype dari web PT. Mulia Anugrah Container.

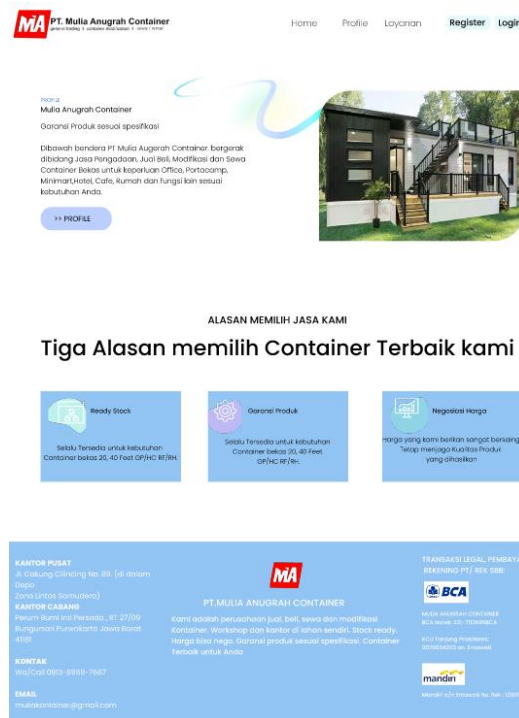
4.5. Tampilan Beranda Pada Website PT. Mulia Anugrah Container



Gambar 8. Tampilan Beranda Pada Website PT. Mulia Anugrah Container

Tampilan Branda Pada Website PT. Mulia Anugrah Container ini menunjukkan beberapa fitur yang ada seperti profile, layanan, Gallery, kontak, registrasi dan login

4.6. Profile PT. Mulia Anugrah Container



Gambar 9. Tampilan Beranda Pada Website PT. Mulia Anugrah Container

Gambar 6 profile ini menampilkan deskripsi dari perusahaan yang menjelaskan tentang alasan mengapa harus membeli, sewa dan modifikasi container di PT. Mulia Anugrah container. Yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan pengguna

**4.7. Evaluate Against Requirement**

Pada sesi ini dicoba penilaian dengan memakai *System Usability Scale (SUS)* selaku pengukur tingkatan keberhasilan dari suatu rancangan antarmuka yang sudah terbuat Bertujuan buat mengevaluasi hasil rancangan *high fidelity prototype*

yang sudah terbuat Pada sesi ini terhadap 10 task yang diujikan kepada responden dengan menggukan *in-depth interview*, dimana penulis mencari responden buat diwawancarai, setelah itu reponden dimohon buat berupaya task pada tiap fitur dari hasil *prototype* yang bisa diakses <https://shorturl.at/doqzM>.

Ada pula hasil dari penilaian memakai *System Usability Scale* ditunjukkan pada Tabel 8. Parameter yang digunakan bersumber pada standar SUS. Validator yang berasal dari warga universal sebanyak 5 orang serta berasal dari masyarakat umum.

Tabel 1. Skor SUS

Responden	Skor Hasil SUS										Jumlah	Nilai
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	3	3	3	4	3	0	4	4	4	32	80
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	92,5
<b>Rata-rata Skor</b>												92,5

Setelah penulis melakukan interview Bersama responden, maka hasil dari nilai *System Usability Scale (SUS)* yang diberikan reponden adalah. Mengerjakan 10 *task*. yang diberikan kepada reponden berjumlah 5 tugas rata-rata SUS pada setiap tugas yaitu >5 sehingga hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *prototype* dari *redesign website* PT. Mulia Anugrah Container mempunyai tingkat kemudahan dengan baik dan mudah digunakan.

**5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bersumber pada riset yang dicoba dalam skripsi ini, bisa disimpulkan kalau merancang ulang *User Interface (UI)* serta *User Experience (UX)* dari web PT. Mulia Anugrah Container dengan menggunakan metode *User Center Design (UCD)* membagikan khasiat signifikan, serta menghasilkan desain pemecahan berbentuk *prototype*. Hasil Akhir Penilaian Desain *Prototipe* Presisi Besar Pada riset ini diperoleh hasil penilaian skor SUS ialah H.84, bersumber pada prosedur uji SUS, skor ditempatkan pada jenis bisa diterima dengan skala kelas B serta peringkat kata *acceptable* dengan *grade scale* B serta *adjective ratings excellent*. Hasil penilaian pengujian *user experience questionnaire* memperoleh penilaian positif dengan nilai 48,5 buat *attractiveness* energi tarik), 84 buat *pragmatic quality* mutu pragmatis) serta 84 buat *hedonic quality* mutu hedonis). Pengujian *Prototype* berjalan cocok dengan skenario kemauan pengguna

Berdasarkan kesimpulan yang diambil dari penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk perbaikan lebih lanjut pada *UI dan UX* website PT. Mulia Anugrah Container: Menambahkan Jumlah fitur pembayaran yang tertera pada website tersebut. Evaluasi dan perbaikan perlu dilakukan secara terus menerus untuk mendapatkan hasil yang maksimal

sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perlu dibuat desain yang lebih *responsif device* yaitu *mobile dan desktop*. Kepada *developer* dapat dilanjutkan pada tahap implementasi coding menambahkan aplikasi *mobile* agar bisa digunakan Untuk pengembangan selanjutnya

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] P. Nabilah, Y. Mhd, and Nurbaiti, “Revolusi Industri 4.0 : Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya,” *Jpsb*, vol. 9, no. 2, pp. 91–98, 2021.
- [2] A. Josi, “Implementasi Framwork Bootstrap Pada Website Stmik Prabumulih, STMIK Prabumulih, Ji Patra No 50 Kel Sukaraja Prabumulih Selatan, Kota Prabumulih Sumatera Selatan,” *Implementasi Fram. Boost. Pada Website Stmik Prabumulih*, vol. 20, no. 1, p. 2, 2016, [Online]. Available: <http://eprints.binadarma.ac.id/3305/>
- [3] 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 J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 21–27, 2018, doi: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226.
- [4] F. Ahmad Faizal, A. Malik Ibrahim, and O. Mega Silvia, “Perancangan Ulang Identitas Visual Rumah Makan Padang Sabana Kapau Di Kota Bandung,” *J. Kreat.*, vol. 3, no. 01, pp. 17–21, 2021, doi: 10.53580/files.v3i01.27.
- [5] S. Diantika, “Penerapan Teknik Random Oversampling Untuk Mengatasi Imbalance Class Dalam Klasifikasi Website Phishing Menggunakan Algoritma Lightgbm,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 19–25, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6006.

- [6] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [7] S. Parningotan and T. Mulyanto, "Rancang Bangun Prototipe Alat Penghitung Produk Secara Otomatis Dengan Konsep Internet of Thing (Iot) Berbasis Mikrokontroler (Arduino Uno)," *Electro Luceat*, vol. 6, no. 1, pp. 74–81, 2020, doi: 10.32531/jelekn.v6i1.180.
- [8] T. Albert, J. Andi Nugroho, and Widya Hapsari, "Perancangan Ulang UI/UX Website sebuah Perusahaan Farmasi," *RUPAKA J. Ilm. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 1, pp. 90–96, 2021, [Online]. Available: <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>
- [9] D. S. Hendrawan, M. Gito Resmi, and U. Muhammad Husni Tamyiz, "Perancangan UI/UX Design Aplikasi Jasa Fotografi Dengan Design Science Research Methodology," *J. Bangkit Indones.*, vol. 11, no. 2, pp. 7–12, 2022, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v11i2.200.
- [10] Handayani Suzantry Yanolanda and Kurniawan Adhadi, "Jurnal Amplifier," *J. Amplif.*, vol. 10, no. 2, pp. 34–41, 2020.
- [11] S. R. Anggraeni and W. A. Kusuma, "Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona," *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, p. 182, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5182.
- [12] R. L. Ramadhan, A. Syahrina, and A. Musnansyah, "Menggunakan Metode User Centered Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, pp. 1–12, 2021.
- [13] S. Kasus, P. Pendaftaran, K. Peserta, A. Kesehatan, and I. Kaniawulan, "Pengukuran Kualitas Layanan dengan Dukungan Sistem Informasi Menggunakan Metoda ServQual .," no. 1988, pp. 61–68, 2008.