

IMPLEMENTASI METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE APLIKASI E-MENU BERBASIS MOBILE DI UMKM BAWANA KOPI

Sergio Azaro Lichas, Irsan Jaelani, Minarto

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik, STT Wastukencana Purwakarta
Jalan Cikopak No.53, Kec. Babakancikao, Kab. Purwakarta, Jawa Barat 41151, Indonesia
sergioazaro04@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah dua aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi mobile. UI merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan tampilan dan antarmuka aplikasi, sedangkan UX mencakup cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Saat ini Bawana Kopi masih menggunakan sistem pemesanan manual yang cukup merepotkan baik untuk pelanggan maupun pihak restoran. Maka dari itu Bawana Kopi membutuhkan suatu aplikasi pemesanan menu makanan agar dapat membantu pihak restoran memberikan pelayanan yang baik. Dengan ini maka akan dilakukan perancangan UI dan UX terlebih dahulu dengan menggunakan metode Human Centered Design (HCD). Hasil perancangan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS). Pada perancangan user interface dan user experience pada aplikasi prototype aplikasi Pemesanan Menu pada Bawana Kopi untuk memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Hasil dari pengujian SUS mengenai Prototype aplikasi Pemesanan Menu Bawana Kopi adalah sangat baik dan dapat diterima oleh responden atau calon pengguna.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Human Centered Design, System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi, khususnya smartphone, telah membantu manusia untuk menyelesaikan tugas dengan cepat. Penggunaan smartphone dalam mengakses informasi dan layanan sudah menjadi hal yang umum dan penting. Teknologi informasi juga bermanfaat dalam mendukung operasional bisnis, seperti penyajian menu elektronik di UMKM. Penggunaan e-menu pada smartphone dapat menjadi solusi bagi pelanggan yang kesulitan melihat menu biasa. Dalam desain e-menu, UI dan UX memainkan peran penting. Metode Human Centered Design (HCD) digunakan dalam perancangan e-menu UI/UX untuk menghasilkan e-menu yang maksimal. Dengan adanya e-menu, pelanggan dapat dengan mudah menemukan informasi tambahan mengenai makanan atau minuman yang disajikan. Penggunaan teknologi seperti e-menu dapat menjadi solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang terus berkembang dan menuntut. Perancangan prototipe UI/UX E-Menu Bawana Kopi merupakan langkah awal dalam pendampingan UMKM Bawana Kopi

Berikut adalah beberapa penelitian terkait dengan judul HCD yang relevan dengan judul penelitian yang diambil. [1] Setiadi, Arief Ramadhan Setiaji, Hari. Dengan judul jurnal Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor, [2] Damayanti, Cintya Triyadi, Agung Sholihati, Ira Diana. Dengan judul Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. [3] Widiono, Shandya Fajar Hendrakusma, Niken Akbar, Muhammad Aminul. Dengan judul jurnal Perancangan User

Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Soetam Rizky (2015:140) Mendefinisikan bahwa: Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya [4]. Menurut John Buch & Gary Grudnitski perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi [5].

2.2. Mobile

Menurut Buyens (2001), mobile application berasal dari kata application dan mobile. Aplikasi berarti aplikasi, aplikasi, penggunaan. Dari segi aplikasi adalah program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju, sedangkan perpindahan dapat diartikan sebagai berpindah dari satu tempat ke tempat lain [6]. Menurut Purnama (2010), ini merupakan sebutan untuk aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile. Dengan menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai aktivitas seperti hiburan, jualan, belajar, pekerjaan kantor, dan browsing [6].

2.3. E-Menu

E-menu atau electronic menu adalah sebuah inovasi teknologi yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman secara elektronik melalui perangkat digital seperti tablet, smartphone, atau komputer. Menurut Chandrasekaran dkk (2017), e-menu adalah sistem pemesanan makanan dan minuman yang menggunakan perangkat digital yang dapat diakses oleh pelanggan melalui perangkat elektronik seperti tablet atau smartphone. Menurut Asyhar (2020), e-menu adalah sebuah inovasi teknologi yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman secara elektronik tanpa harus menggunakan menu kertas atau menghadap langsung dengan pelayan.

2.4. User Interface

User Interface merupakan suatu tampilan yang menghubungkan pengguna kepada suatu sistem agar pengguna dapat melakukan suatu interaksi antar manusia dan sistem dapat berupa komputer, perangkat mobile, konsol game, dll. untuk dilakukan suatu pengoperasian sistem, memasukkan data, melakukan perintah, dsb [7]. Menurut A. Setiadi User Interface pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten [1].

User interface (antarmuka pengguna) adalah bagian dari sistem atau aplikasi yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pengguna dengan sistem atau aplikasi yang digunakan. Menurut jurnal "User Interface Design: A Review", user interface adalah cara pengguna berinteraksi dengan sistem atau aplikasi yang digunakan, melalui elemen-elemen seperti layar, tombol, menu, dan ikon-ikon yang ada pada antarmuka.

2.5. User Experience

Definisi UX atau user experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasi user flow menjadi desain produk yang teruji dan indah [8]. Menurut Ramadhan dkk, user experience adalah persepsi dan tanggapan individu yang diperoleh dari penggunaan produk, sistem, atau layanan [9].

2.6. Figma

Figma merupakan software grafis gratis kolaboratif yang sangat mendukung untuk desain antarmuka dan terdapat pula fitur untuk membuat prototype. Baik aplikasi mobile, desktop, maupun website. Figma bisa digunakan di sistem operasi Windows, Linux ataupun Mac dengan terhubung ke internet (Ridhoni, 2021).

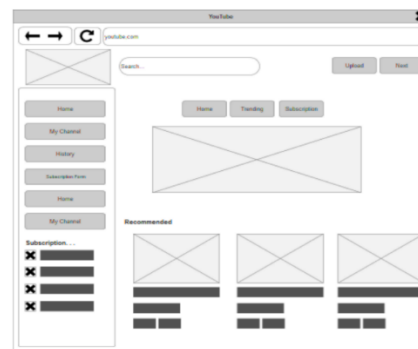
Keunggulan Figma adalah memiliki fitur kolaboratif, proyek desain dapat dikerjakan secara bersamaan dengan tim. Oleh karena itu Figma menjadi

perangkat lunak pilihan bagi banyak desainer UI dan UX.

2.7. Wireframe

Wireframe yang menjadi tahapan awal dari rancangan sistem yang sedang dibuat. Wireframe merupakan rancangan sistem sederhana yang belum diberikan sentuhan warna yang dijadikan acuan terhadap rancangan desain awal [10].

Berdasarkan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa wireframe merupakan sebuah tampilan sederhana dan dasar dari sebuah desain, yang berfungsi sebagai kerangka dasar dalam merancang sebuah sistem atau website. Biasanya wireframe dibuat dalam bentuk sketsa atau diagram yang menggambarkan layout, struktur informasi, dan fungsi yang terdapat dalam sistem atau website tersebut.



Gambar 1. Wireframe

2.8. Human Centered Design

Human Centered Design (HCD) merupakan pendekatan yang berfokus pada pembuatan sistem yang berguna dalam pengembangan sistem interaktif, dalam pembuatan user interface peran HCD adalah untuk memberikan peningkatan kepada faktor-faktor usability yaitu efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna [11]. Menurut Setiadi et al., pendekatan HCD merupakan pendekatan terhadap masalah yang berpusat pada manusia untuk mendapatkan solusi inovatif yang sangat berfokus pada pengguna guna mendapatkan wawasan yang relevan dengan pengguna sesuai permintaan [1]. Human Centered Design terdapat 3 tahapan, yaitu:

1. Inspiration

Inspiration penting dalam pendekatan desain yang berpusat pada manusia karena selama fase *Inspiration*, seseorang dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan memahami apa yang ingin dicapai pengguna dan hambatan yang mereka hadapi. Selain itu, proses inspirasi sangat penting karena perlu didasarkan pada hasil spesifikasi kebutuhan pengguna untuk mendapatkan solusi terbaik.

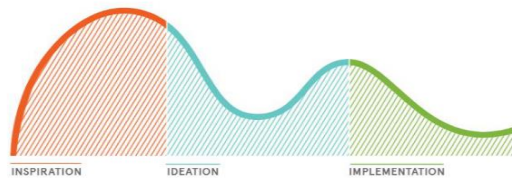
2. Ideation

Selama fase *ideation*, kreativitas diperlukan tanpa memperhatikan kendala pengguna dan *Business Model Canvas* (BMC) yang berfungsi sebagai

dasar untuk proses desain. Pengembang akan bertukar pikiran untuk solusi terbaik.

3. Implementation

Selama tahap *implementation*, pengembang akan mendapatkan validasi pengguna untuk tahap akhir beserta desain yang tepat untuk menghasilkan produk pengguna dunia nyata.



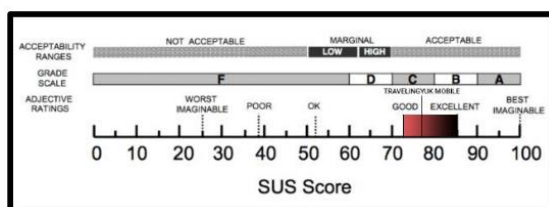
Gambar 2. Metode HCD

2.9. System Usability Scale

System Usability Scale adalah alat yang digunakan untuk menguji kegunaan sistem komputer yang berpusat pada pengguna atau pengguna. Metode ini sangat sederhana dan sering digunakan dalam proses penelitian [2]. Metode Skala kegunaan sistem meliputi 10 pertanyaan dan 5 skala. Berikut adalah aturan untuk menghitung skor rata-rata:

1. Untuk pertanyaan bernilai positif yaitu angka 1, 3, 5, 7, 9, gunakan rumus $(x-1)$ untuk menghitung, dimana x adalah skor yang diberikan oleh responden.
2. Untuk pertanyaan bernilai negatif yaitu angka 2, 4, 6, 8, 10, gunakan rumus $(5-x)$ untuk menghitung, dimana x adalah skor yang diberikan oleh responden
3. Agar mendapatkan skor kepuasan menggunakan SUS, pertanyaan ganjil yang bersifat positif dan pertanyaan genap yang bersifat negative dijumlahkan lalu dikali dengan 2,5, dengan begitu skor kepuasan SUS dapat terlihat

Dengan demikian, skor rata-rata SUS dapat diperoleh dengan rentang skor 0-100, di mana semakin tinggi skor, semakin baik usability dari sistem yang diuji.



Gambar 3. System Usability Scale

3. METODE PENELITIAN

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi atau pengamatan secara langsung pada UMKM Bawana Kopi. Dengan tujuan mencari informasi agar informasi tersebut dapat memenuhi kelengkapan untuk bahan penelitian.

2. Wawancara

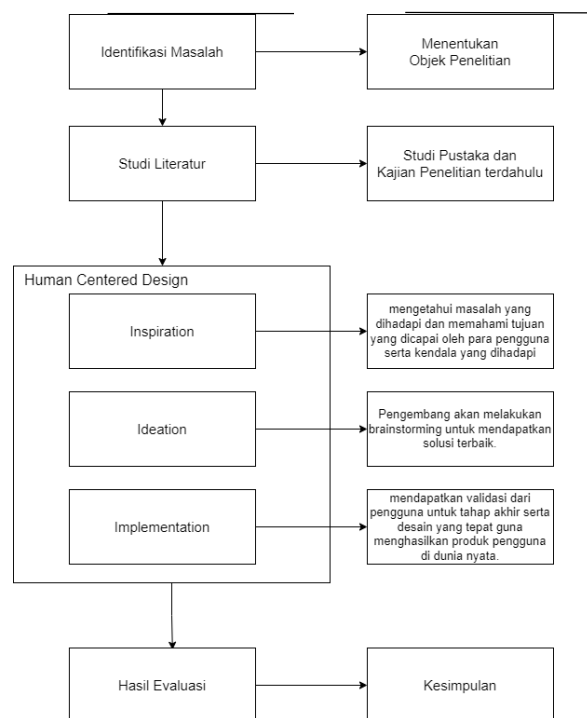
Wawancara dilakukan kepada para pelanggan UMKM Bawana Kopi dengan tujuan agar mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh pelanggan untuk membuat perancangan *Interface* Elektronik Menu (E-Menu) pada UMKM Bawana Kopi.

3. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data penelitian kepustakaan berupa jurnal, karya ilmiah, dan penelitian kepustakaan lainnya digunakan sebagai penunjang ilmiah penelitian ini. Dengan mencari kasus serupa yang dapat dijadikan sebagai referensi penelitian ini.

3.2. Kerangka Penelitian

Berikut merupakan kerangka penelitian yang menjadi gambaran besar mengenai penelitian yang dilakukan. Kerangka dapat dilihat pada gambar 4

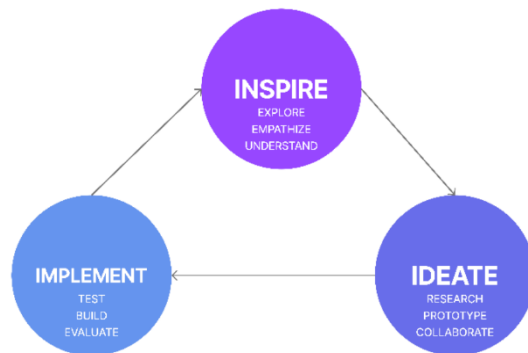


Gambar 4. Kerangka Penelitian

3.3. Metode Pengembangan

Human-Centered Design (HCD) adalah metode pendekatan dalam proses perancangan dan pengembangan produk, layanan, atau solusi yang menempatkan pengguna atau manusia sebagai pusat perhatian. Prinsip utama dari Human-Centered Design adalah memahami dan memenuhi kebutuhan, harapan, dan preferensi pengguna akhir secara mendalam untuk menciptakan pengalaman yang lebih relevan, bermakna, dan memuaskan Merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam aplikasi menu elektronik. Metode HCD

dibagi menjadi tiga tahap yaitu inspirasi, konsepsi, implementasi seperti pada gambar.



Gambar 5. *Human Centered Design* [12]

1. Inspiration

Inspiration adalah langkah pertama dalam metode HCD. Pada tahap inspiration, desainer akan memposisikan dirinya sebagai pengguna, sehingga mampu memahami kebutuhan pengguna dari permasalahan nyata yang dihadapi pengguna. Proses inspiration ini sangat penting karena membutuhkan hasil spesifikasi kebutuhan pengguna untuk sampai pada solusi terbaik [5]. Dalam buku “The Design of Everyday Things” karya Don Norman [12], dalam kegiatan ini penulis melakukan observasi dengan mengirimkan kuesioner dan mempelajari menu elektronik yang ada. Penyebaran kuesioner mencakup beberapa pertanyaan, antara lain sifat manusia dan kebiasaan pengguna yang pernah menggunakan menu elektronik.

2. Ideation

Ideation adalah tahap dimana menciptakan beberapa ide solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan menggunakan beragam ide solusi dan kreatifitas, permasalahan yang ada harus sudah diidentifikasi selama tahap *Inspiration*. Sehingga dapat mempermudah dalam melakukan evaluasi dan perbaikan berkaitan dengan UI/UX, beberapa aktivitas kegiatan yang ada pada tahap *Ideation* ini sebagai berikut:

1. Idea Generation

Dalam kegiatan ini, pengembang mendapatkan informasi dan kebutuhan dari calon pengguna, yang akan menjadi gambaran awal untuk merancang desain antarmuka dari e-menu Bawana Kopi.

2. Prototyping

Dalam kegiatan ini, pengembang mulai merancang *prototype* dan memulai pengujian untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. *Prototype* dapat memudahkan pengembang untuk mengidentifikasi dan mengamati interaksi pengguna. Kemudian pengembang juga dapat menerima kritik dan saran dari pengguna.

3. Implementation

Dalam kegiatan ini, pengembang menciptakan solusi ide untuk desain antarmuka setelah merancang antarmuka dan memenuhi keinginan pengguna. Wujudkan solusi kreatif tampilan dan hadirkan antarmuka E-Menu Bawana Kopi yang otentik dalam bentuk tampilan akhir sesuai keinginan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

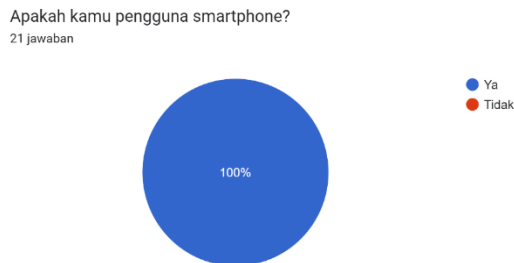
4.1. Inspiration

Pada tahap ini, data-data dan informasi akan dipelajari dan diteliti untuk mengidentifikasi sekomples apa permasalahan yang dikeluhkan oleh para responden atau calon pengguna. Hasil dari tahap ini berbentuk anjuran dari kebutuhan para responden atau calon pengguna yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam perancangan desain UI/UX aplikasi E-Menu Bawana Kopi. Adapun hasil dari observasi melalui wawancara kebutuhan dari permasalahan calon pengguna yang telah dievaluasi dapat dilihat pada Tabel 1

Table .1 Umpan Balik Pengguna

No	Umpan balik pengguna	Ideate
1	Calon pengguna membutuhkan deskripsi yang detail mengenai menu-menu makanan dan minuman yang ada di Bawana Kopi	Pada halaman detail dari suatu menu harus terdapat penjelasan yang menjelaskan menu makanan atau minuman tersebut (Gambar, Bahan)
2	Calon pengguna menginginkan tampilan <i>E-Menu</i> yang menarik yang berbeda dari menu konvensional	Dalam merancang UI/UX dari <i>E-Menu</i> Bawana Kopi harus memperhatikan <i>UI Guide Style</i> yang dapat memberikan ketertarikan calon pengguna terhadap menu-menu yang ada
3	Calon pengguna menginginkan adanya fitur notifikasi terhadap <i>Signature Menu Of The Week</i> dari Bawana Kopi	Terdapat fitur notifikasi atau penanda terhadap menu yang menjadi <i>Signature Menu Of The Week</i>
4	Calon pengguna menginginkan adanya fitur keranjang sehingga dapat melihat item apa saja yang akan dipesan	Terdapat fitur keranjang yang simple dan mengedepankan penyajian informasi yang baik terhadap item-item yang akan dipesan
5	Calon pengguna menginginkan <i>E-Menu</i> Bawana Kopi menggunakan warna-warna yang tidak saling bertabrakan	Penggunaan <i>UI Guide Style</i> dengan memperhatikan <i>palette</i> warna yang sesuai sehingga tidak saling bertabrakan

Dari tahap yang pertama ini, penulis melaksanakan kegiatan observasi dengan menggunakan kuisioner yang disebar kepada para calon responden. Kuisioner dengan 10 pertanyaan menggunakan platform Google form dan mendapatkan 21 responden. Hasil dari kuisioner yang diikuti oleh 21 responden dapat dilihat pada Gambar 6-8.



Gambar 6. Persentase pengguna *Smartphone*



Gambar 7. Persentase membutuhkan gambar dan penjelasan



Gambar 8. Persentase pelanggan yang terbantu

Pada Gambar 7 tentang persentase responden yang membutuhkan gambar dan penjelasan terhadap menu yang akan dipilih, sebanyak 85,7% memilih Ya, 14,3% memilih Tidak. Sedangkan pada Gambar 9, persentase calon pengguna yang menganggap adanya menu yang terdapat gambar dan penjelasan dapat lebih membantu dalam menentukan pilihan menu, yang menjawab iya sebanyak 100% dan persentase tidak sebanyak 0%.

4.2. Ideation

Hasil yang didapatkan dari tahap *Ideation* ini, penulis mengumpulkan data-data yang sudah didapatkan pada tahap observasi dari kebutuhan para responden kuisioner. Data-data tersebut akan dijadikan bahan dalam pengaplikasian ide-ide ke dalam produk yang akan dibuat. Data-data dari para

responden dan kreatifitas dapat berpengaruh besar untuk mendapatkan kepuasan para responden terhadap prototype system UI/UX E-Menu Bawana Kopi. Hasil kaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ideation adalah sebagai berikut:

1. Idea Generation

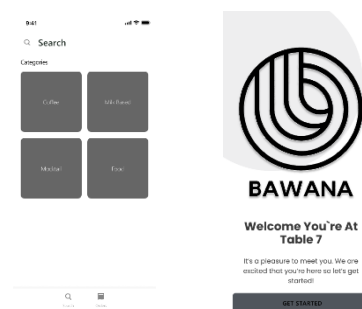
Konseptualisasi ide untuk membuat gambaran awal dan fitur yang berasal dari kebutuhan dari para responden yang nantinya menjadi pengguna akan dihasilkan dalam kegiatan ini. Pengumpulan ide dari kebutuhan calon pengguna telah didapatkan dan akan diringkas sebagai hasil *brainstorming*. Hasil yang didapatkan dari *brainstorming* nantinya akan mempermudah pengalokasian fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada desain UI/UX aplikasi E-Menu Bawana.



Gambar 9. *Brainstorming*

2. Prototyping

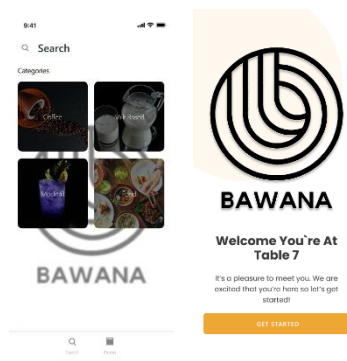
Dalam pendekatan Human-Centered Design, *prototyping* merupakan salah satu tahapan dari *Ideation*. Pembuatan dan pengembangan purwarupa atau *prototype* tersebut konsisten dengan hasil yang diperoleh penulis dari tahap *Insperation* dan *Ideation*. Desain purwarupa atau *prototype* UI/UX untuk aplikasi E-Menu Bawana Kopi menggunakan Figma. Selama periode ini, penulis membuat semacam bentuk pola dasar, yaitu *Wireframe* dengan fidelitas rendah atau *Wireframe Low Fidelity*. *Wireframe Low Fidelity* adalah prototipe dalam bentuk sketsa, biasanya hanya berisi fitur, tidak ada gambar, dan tidak lengkap [13]. Desain digunakan untuk berinteraksi dengan produk akhir dan memanipulasi pengguna.



Gambar 10. *Wireframe Low Fidelity*

4.3. Implementation

Hasil yang didapatkan dari tahap *Implementation* atau tahap terakhir ini, Penulis membuat purwarupa atau *prototype* hasil akhir desain UI/UX dari aplikasi E-Menu Bawana Kopi dan melaksanakan pengujian terhadap *prototype* system oleh para responden atau calon pengguna, hal ini pun diharapkan dapat membantu dalam pengembangan aplikasi E-Menu Bawana Kopi kedepannya.



Gambar 10. Interface E-Menu

4.4. System Usability Scale

Selama pengujian aspek kepuasan menggunakan *System Usability Scale*, kuisioner dibagikan kepada responden yang akan menyelesaikan scenario tugas tertentu. Kuisioner terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab, setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban yang berupa skala penilaian dari 1 sampai dengan 5. Responden harus menjawab berdasarkan tingkat persetujuan responden terhadap setiap pertanyaan yang diajukan, Dalam *System Usability*

Scale berdasarkan beberapa referensi literasi berkaitan dengan responden menjelaskan.

Table 2. Responden SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	1	5	2	5	1	5	2	5	3
R2	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5
R3	5	2	5	3	5	1	5	2	5	2
R4	4	1	3	1	5	1	5	1	5	2
R5	4	1	5	2	5	1	4	2	5	2
R6	4	3	3	2	4	3	5	2	5	4
R7	5	2	3	2	5	1	5	2	5	2
R8	5	2	5	2	5	1	4	2	5	1
R9	4	1	5	2	5	1	4	2	5	4
R10	5	2	4	1	5	3	4	2	5	1

Setelah data dikumpulkan berdasarkan tanggapan responden terhadap kuesioner, data yang terkumpul akan dihitung untuk sampai pada skor kepuasan. Perhitungan skor SUS dilakukan sesuai dengan aturan perhitungan berikut:

1. Untuk pertanyaan bernilai positif yaitu angka 1, 3, 5, 7, 9, gunakan rumus $(x-1)$ untuk menghitung, dimana x adalah skor yang diberikan oleh responden.
2. Untuk pertanyaan bernilai negatif yaitu angka 2, 4, 6, 8, 10, gunakan rumus $(5-x)$ untuk menghitung, dimana x adalah skor yang diberikan oleh responden
3. Agar mendapatkan skor kepuasan menggunakan SUS, pertanyaan ganjil yang bersifat positif dan pertanyaan genap yang bersifat negative dijumlahkan lalu dikali dengan 2,5, dengan begitu skor kepuasan SUS dapat terlihat.

Table 3. Responden Skor SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS
R1	5	1	5	2	5	1	5	2	5	3	90
R2	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	52,5
R3	5	2	5	3	5	1	5	2	5	2	87,5
R4	4	1	3	1	5	1	5	1	5	2	90
R5	4	1	5	2	5	1	4	2	5	2	100
R6	4	3	3	2	4	3	5	2	5	4	72,5
R7	5	2	3	2	5	1	5	2	5	2	87,5
R8	5	2	5	2	5	1	4	2	5	1	90
R9	4	1	5	2	5	1	4	2	5	4	87,5
R10	5	2	4	1	5	3	4	2	5	1	85
Nilai rata-rata											91

Hasil yang didapatkan melalui penjumlahan pertanyaan ganjil yang bersifat positif dan pertanyaan genap yang bersifat negative lalu dikali dengan 2,5 mendapatkan hasil rata-rata 91. Dengan demikian hasil dari tingkat kepausan berdasarkan skor SUS terhadap *design* sistem UI/UX aplikasi E-Menu Bawana Kopi mendapatkan *Grade A* dan *Adjective Rating Excellent*.

Table 4. Rentang Nilai SUS

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

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Menerapkan metode desain yang berpusat pada manusia (*Human Centered Design*) untuk merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, mulai dari inspirasi, tahap konsepsi (termasuk pembuatan ide dan pembuatan prototipe), untuk mendapatkan hasil implementasi yang memenuhi harapan dan standar pengguna, sehingga menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna. Uji solusi rancangan menggunakan metode uji System Usability Scale (SUS). Skor SUS responden dihitung dengan skor rata-rata 91. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kepuasan pengguna terhadap desain sistem UI/UX aplikasi e-menu Bawana Kopi layak mendapatkan skor A, dan kata sifatnya dinilai “sangat baik” dan “dapat diterima”.

Dalam penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menghasilkan penelitian yang jauh lebih baik. Observasi dan wawancara merupakan tahap yang sangat menentukan konsep dan perancangan prototype. Sebaiknya lakukan observasi dan wawancara secara mendalam untuk menggali semua kebutuhan pengguna agar memberikan kenyamanan kepada pengguna ketika mengakses aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Setiadi and H. Setiaji, “Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [2] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 551, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [3] S. F. Widyono, N. Hendrakusma, and M. A. Akbar, “Perancangan User Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7415–7424, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6022>
- [4] V. R. Tania, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Cv. Tri Multi Jaya Yogyakarta,” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.31326/sistek.v2i1.669.
- [5] K. Hidayatulloh, M. K. MZ, and A. Sutanti, “Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro,” *J. Mhs. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–22, 2020, doi: 10.24127/.v1i1.122.
- [6] H. F. Harumy and H. M. Z. . Amrul, “Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut),” *It J. Res. Dev.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–61, 2018, doi: 10.25299/itjrd.2018.vol2(2).1249.
- [7] M. N. Faisal, A. P. Kharisma, and F. Al Huda, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Perangkat Bergerak Pengelolaan Sampah MyGarbage menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus : Warga Perumahan Juanda Harapan Permai , Sidoarjo),” vol. 6, no. 8, pp. 3668–3677, 2022.
- [8] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [9] S. L. Ramadhan, “Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.633.
- [10] A. R. Putra, S. H. Wijoyo, and Y. T. Mursityo, “Evaluasi Usability Dan Perbaikan User Interface Pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 190–199, 2020, [Online]. Available: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1479340&val=10384&title=Evaluasi Usability Dan Perbaikan User Interface Pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode Human Centered Design HCD dan Post-Study System Usability Questionnaire PSSUQ>
- [11] F. P. Putra and A. Tedyyana, “Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe,” *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 336, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1229.
- [12] P. Kurniawan and S. Rani, “Perancangan Desain UI / UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design,” *J. Portal*, 2022.
- [13] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.