

DESAIN UI/UX SISTEM PEMESANAN BARANG PT MEGAH ERA GUNAKARYA DENGAN USER CENTERED DESIGN

Adrian, Anang Pramono*

Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jalan Semolowaru No. 45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
anangpramana@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mendorong segala aspek kehidupan menjadi semakin cepat, tidak terkecuali kegiatan transaksi jual beli. Kini semua hal bisa dilakukan hanya bermodalkan internet, *e-commerce* menjadi salah satu bukti nyata penerapan teknologi di bidang aktivitas jual beli. PT Megah Era Gunakarya merupakan salah satu perusahaan supplier produk lampu dengan metode bisnis B2B (*Bussiness to Bussiness*) dan B2C (*Bussiness to Customer*). Dengan pengalaman selama 10 tahun bergerak pada bidang suplai produk lampu dan elektrik maka PT Megah Era Gunakarya dipercaya menjadi sub-distributor bagi produk Schneider untuk wilayah pulau Madura. Dalam praktiknya masih belum ada sistem yang dapat mengakomodir proses pemesanan barang dari klien kepada PT Megah Era Gunakarya, hal ini menyebabkan setiap pesanan harus dicek dan diproses satu persatu. Penelitian ini dilaksanakan untuk merancang UI/UX sistem pemesanan barang dengan studi kasus pada PT Megah Era Gunakarya, dalam proses perancangan UI/UX sistem ini akan digunakan metode UCD (*User Centered Design*). UCD merupakan metode perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan *user* (pengguna), dengan penggunaan metode UCD maka akan dihasilkan desain sistem yang sesuai dengan kebutuhan *user* sehingga tidak dibutuhkan adaptasi yang terlalu banyak untuk dapat menggunakan sistem yang dikembangkan.

Kata kunci : *Bussiness to Bussiness, Bussiness to Customer, Sistem Pemesanan Barang, User Centered Design, UI/UX*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat segala hal menjadi semakin mudah dan cepat. Proses transaksi jual beli menjadi aktivitas yang sangat terdampak oleh perkembangan teknologi. Kemendag memperkirakan transaksi *e-commerce* mencapai 533 triliun pada 2023, naik dari 476 triliun pada 2022. Bank Indonesia awalnya memperkirakan angka yang sama, namun menurunkannya menjadi 474 triliun. Transaksi *e-commerce* diprediksi tumbuh 2,8% menjadi 487 triliun pada 2024 dan 3,3% menjadi 503 triliun pada 2025[1]. Dengan transaksi sebesar itu, para pelaku ekonomi yang menggunakan teknologi untuk memasarkan produk mereka bisa meraih keuntungan besar. PT Megah Era Gunakarya, selain sebagai pemasok (B2B), juga menjual produknya langsung kepada konsumen (B2C). Namun, proses ini belum didukung oleh sistem yang memadai. Kurangnya sistem yang memadai menyebabkan transaksi jual beli menjadi lebih lambat dan meningkatkan kemungkinan kesalahan manusia selama proses transaksi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang dapat mengakomodasi proses transaksi agar lebih mudah, membantu mempercepat transaksi, dan mengurangi kesalahan manusia, baik yang disengaja maupun tidak disengaja selama proses tersebut. Sebuah sistem yang mudah digunakan berkaitan erat dengan desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik, sehingga sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah[2].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka dalam penelitian ini menguraikan konsep-konsep terkait *user interface* sistem pemesanan barang dan metode *testing* yang menjadi dasar teori di dalam penelitian ini.

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat 5 jurnal penelitian yang menjadi dasar referensi dipilihnya metode *user centered design* sebagai metode perancangan desain, kelima jurnal penelitian tersebut adalah:

2.2.1. Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking.

Penelitian yang dilakukan pada Desember tahun 2022 oleh Muhammad Fiqri Widiyantoro, Nono Heryana, Apriade Voutama dan Nina Sulistyowati berusaha menyelesaikan permasalahan konsumen yang kesulitan untuk pergi ke toko kue karena waktu yang terbatas dengan merancang UI/UX aplikasi toko kue guna memudahkan konsumen saat hendak membeli kue. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* dengan metode pengujian *remote usability testing* dengan memanfaatkan *gmeet* dan *maze* terhadap 5 orang. Pada penelitian ini didapatkan hasil uji SUS dengan nilai 85 yang mengindikasikan bahwa desain aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterima oleh pengguna, walaupun masih terdapat beberapa *missclick* dari pengguna saat melakukan proses pengujian.

2.2.2. Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus: Bouquet Lampung).

Penelitian yang dilakukan pada Juni tahun 2022 oleh Ardia Gita Pramesti, Qadhi jafar Adrian, dan Yusra Fernando berusaha menyelesaikan permasalahan pelayanan pemesanan buket secara manual yang membuat penjual sering kewalahan disaat terjadi peningkatan pesanan, dengan merancang UI/UX aplikasi pemesanan buket guna mengakomodir proses pelayanan pesanan sehingga menjadi lebih cepat dan mudah. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *user centered design* dengan metode pengujian usability dengan referensi ISO 9241-11:2018 yang berfokus pada 3 aspek utama yaitu *effectiveness*, *efficiency*, *satisfaction*. Pada penelitian ini dihasilkan desain sederhana yang dapat dimengerti oleh pengguna guna mengakomodir proses transaksi dengan cepat dan mudah.

2.2.3. Perancangan UI/UX Pada Web *e-commerce* ‘Hallo Coffee’ Menggunakan Metode *User Centered Design*.

Penelitian yang dilakukan pada April tahun 2023 oleh Putri Zukhruf Dinata, Mushfani Ainul Urwah, Mochammad Reza Rahmawan dan Enjun Junaeti berusaha menyelesaikan permasalahan belum adanya sistem yang dikhususkan untuk mengakomodir pemesanan kopi terutama pada *coffee shop* yang masih baru merintis dengan merancang desain UI/UX web *e-commerce* bernama ‘Hallo Coffee’. Metode prancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *user centered design* dengan metode pengujian menggunakan pendekatan *heuristic evaluation* oleh pakar ahli yang dalam hal ini adalah dosen yang menagmpu bidang desain aplikasi. Pada penelitian ini dihasilkan rancangan desain UI web *e-commerce* yang telah sesuai dengan kebutuhan pemilik kafe dengan skor uji tertinggi pada halaman *order* adalah 95.

2.2.4. Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* (UI/UX) Pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD).

Penelitian yang dilakukan pada Januari tahun 2023 oleh Dadio Satriotomo Mubiarto, R. Rizal Isnanto, dan Ike Pertiwi Windasari berusaha menyelesaikan permasalahan terkait ulasan buruk dari aplikasi BCA Mobile yang terdapat pada Play Store dengan melakukan perancangan ulang UI/UX aplikasi BCA Mobile. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *user centered design* dengan metode pengujian menggunakan SUS. Pada penelitian ini dihasilkan rancangan desain UI baru untuk aplikasi BCA Mobile yang telah sesuai dengan keinginan serta kebutuhan pengguna dengan diunjukkan pada nilai persentase kepuasan pengguna yang naik dari 52% menjadi 80%.

2.2.5. Perancangan *Design UI/UX E-Commerce TRINITY* Berbasis Website Dengan Pendekatan *Design Thinking*.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Wahyu Suprayogi Adhyaksa Pratama dan Aries Dwi Indriyanti berusaha menyelesaikan permasalahan pada menurunnya tingkat penjualan produk TRINITY yang disebabkan kurangnya *personal branding* untuk menarik minat pembeli dengan merancang UI/UX *e-commerce* untuk *brand* TRINITY. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *user centered design* dengan metode pengujian menggunakan SUS. Pada peneltian ini dihasilkan desain UI *e-commerce* TRINITY yang sesuai dengan kebutuhan dengan beberapa catatan perbaikan yang juga telah diselesaikan pada proses penelitian tersebut.

2.2. Supplier

Supplier adalah pihak perorangan atau bisnis yang memasok atau menyuplai produk barang atau jasa kepada bisnis lain baik itu ke perorangan atau perusahaan[3]. *Supplier* atau pemasok sangat berperan penting dalam *product life cycle* mulai dari pencarian bahan hingga proses produksi. *Supplier* memiliki beberapa tugas dinataranya adalah sebagai berikut:

- Memastikan ketersediaan bahan baku untuk sebuah perusahaan atau bisnis.
- Memastikan bahan baku dalam keadaan baik dan layak.
- Mengatur proses penyimpanan bahan baku sebelum dikirim ke perusahaan yang membutuhkannya.
- Mengatur proses pengiriman bahan baku dengan cepat dan tepat waktu kepada pihak yang membutuhkannya.

Secara umum *supplier* terbagi menjadi 2 jenis yakni *supplier* barang dan *supplier* jasa. *Supplier* barang sesuai dengan namanya merupakan jenis *supplier* yang memberikan pasokan dalam bentuk barang, sedangkan *supplier* jasa merupakan jenis *supplier* yang memberikan pasokan dalam bentuk jasa.

2.3. User Interface

User Interface merupakan teknologi yang menghasilkan unsur desain pada layar atau monitor computer, tablet, smartphone, dll[4]. Dalam membuat sebuah aplikasi yang perlu diperhatikan salah satunya adalah antarmuka (*interface*) karena antarmuka yang dibuat sangat berpengaruh terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat[5]. Adapun tahapan yang harus dilalui dalam proses pembuatan *user interface* adalah sebagai berikut:

2.3.1. User Research

Tahapan *user research* merupakan langkah penting untuk dapat memperoleh pemahaman yang mendalam seputar kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

2.3.2. Design dan Prototype

Pada tahap ini mulai dibuat konsep awal desain yang berupa sketsa dan penggambaran visual terkait struktur dan tata letak elemen-elemen yang dibutuhkan di dalam sistem dengan disesuaikan pada hasil *user research*.

2.3.3. Evaluasi

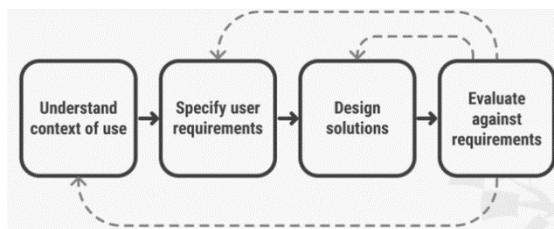
Tahap evaluasi berfungsi untuk mengevaluasi kinerja, efektivitas, dan kepuasan dari pengguna terhadap rancangan *user interface* yang telah dibuat.

2.4. User Experience

User Experience (UX) adalah proses yang berfokus untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari website ataupun aplikasi melalui kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengunjung website atau pengguna aplikasi dengan produk[6]. Dengan adanya *user experience*, maka pengembang aplikasi akan dapat menilai tingkat kepuasan dan kenyamanan pakai pengguna terhadap sistem yang dibuat.

2.5. User Centered Design

User Centered Design (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan user. *User Centered Design* merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi[7]. Tahapan *User Centered Design* terdiri dari empat tahapan utama. Pada tahapan pertama, “*Understand context of use*” mengumpulkan informasi terkait siapa yang akan menggunakan sistem. Pada tahapan kedua, “*Specify user recruitment*” mengidentifikasi dan menentukan apa saja kebutuhan yang diperlukan pengguna. Ketiga, “*Design Solution*” merancang solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna, yang dimulai dengan konsep awal sampai dengan desain final. Pada tahap keempat, “*Evaluate Against Requirements*” dalam tahap ini dilakukan tes dan evaluasi terhadap setiap fitur yang ada



Gambar 1. Tahapan UCD

2.6. System Usability Scale

System usability scale (SUS) merupakan metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna, metode ini berupa kuesioner yang tersusun atas 10 pertanyaan diantaranya[8].

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem ini
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

Untuk memperoleh skor SUS dari keseluruhan responden, maka perlu menghitung nilai rata-rata dari keseluruhan skor yang didapat dari rumus 1 berikut[9]:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

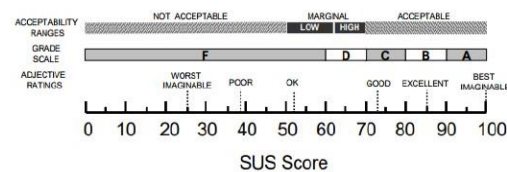
$\bar{x}$ = Skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah Responden

(1)

Adapun ketentuan dari skor SUS adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Ketentuan Skor SUS

Hasil nilai rata-rata yang didapat dari kalkulasi rumus nomor (1) kemudian dapat dilihat apakah nilai tersebut sudah nilai yang baik atau tidak dengan ketentuan pada gambar 2. Jika nilai rata-rata yang didapat ada diantara 70 sampai 100 maka dapat disimpulkan desain yang dibuat telah dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan peneliti dapat langsung menarik kesimpulan, namun jika nilai rata-rata yang didapat berada dibawah 70 maka peneliti perlu melakukan perbaikan dan melakukan uji usability kembali hingga mendapat nilai yang cukup.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang desain aplikasi sistem pemesanan barang pada PT Megah Era Gunakarya dengan menggunakan *user centered design* (UCD). Metode *User Centered Design* melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangan sehingga calon pengguna dapat memberikan masukan mengenai antarmuka sistem pemesanan yang akan

dibuat[10]. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat penerimaan *user* terhadap desain sistem yang telah dibuat. Tahapan penelitian ini mengikuti tahapan dalam metode *user centered design*, seperti terlihat pada gambar 1. Berikut ini adalah penjelasan mengenai langkah-langkah implementasi dalam proses penelitian dan perancangan yang dilakukan.

3.1. Understand Context of Use

Dalam tahap ini, peneliti mengamati preferensi dan kebutuhan pengguna untuk menentukan fitur dan pola desain yang umum digunakan oleh pengguna. Dalam proses pengamatan ditemukan dua aktor yang akan menggunakan sistem dengan kriteria tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Pengguna

Aktor	Keterangan
Admin	Staff toko yang berjumlah 5 orang
Konsumen	Laki-laki atau perempuan dengan rentang usia 12 sampai 74 tahun

3.2. Specify User Requirements

Pada tahap ini, kebutuhan pengguna untuk aktor konsumen diidentifikasi berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari kuesioner untuk mencari tahu preferensi pengguna terhadap tampilan sistem yang diinginkan. Data pertanyaan kuesioner tertera pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kuesioner Preferensi Pengguna

Kategori	Pertanyaan
Profil Pengguna	Usia
	Jenis Kelamin
	Apakah anda pernah atau aktif menggunakan aplikasi marketplace (toko online)?
Pengalaman Penggunaan Marketplace	Platform apa yang sering anda gunakan untuk mengakses marketplace?
	Manakah dari aplikasi marketplace di bawah ini yang pernah Anda gunakan?
	Berapa lama waktu yang anda habiskan saat sedang mencari suatu barang di marketplace
	Aplikasi marketplace apakah yang paling sering anda gunakan?
	Apa yang membuat anda suka menggunakan aplikasi marketplace tersebut?
	Apa yang menjadi pertimbangan utama anda dalam memilih produk pada marketplace?
Preferensi Pengguna Terhadap Tampilan Website Marketplace	Metode <i>login</i> apa yang anda sukai?
	Bagaimana preferensi anda terhadap tampilan halaman utama website marketplace?
	Bagaimana preferensi anda terhadap tampilan deskripsi produk?
	Bagaimana preferensi anda terhadap tampilan proses pengiriman?
	Apa warna favorit Anda?

Setelah mendapatkan hasil kuesioner untuk preferensi pengguna aktor konsumen, maka berikutnya peneliti melakukan wawancara terhadap lima oprang staff toko untuk mencari tahu apa saja fitur yang dibutuhkan untuk sisi admin dalam sistem ini. Daftar kebutuhan untuk pengguna aktor admin tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Kebutuhan Admin

No	Kebutuhan
1	Ingin ada sistem yang mengakomodir proses transaksi agar lebih cepat
2	Ingin ada sistem yang memudahkan perhitungan stok barang keluar dan masuk
3	Ingin memperluas jangkauan konsumen
4	Ingin ada sistem yang membantu penyebaran informasi terkait promo sehingga tidak perlu menjelaskan informasi promo secara berulang kepada konsumen
5	Ingin ada sistem yang memudahkan proses pencatatan dan perhitungan pendapatan
6	Ingin ada sistem yang membantu mencatat riwayat penjualan sehingga memudahkan staff untuk mengatur ketersediaan stok dikemudian hari
7	Ingin ada sistem yang mampu menghubungkan konsumen dan staff toko sehingga konsumen tidak perlu datang ke toko setiap kali mendapat kendala

Pada tahap ini, dilakukan pemetaan kebutuhan fitur yang akan didesain sesuai dengan jawaban kuesioner serta hasil wawancara dari pengguna aktor konsumen dan admin. Adapun kebutuhan fitur yang dirancang tercantum dalam *affinity diagram* seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Affinity Diagram

No	Admin Toko	Pelanggan
1	Dapat melakukan proses tambah dan edit data produk pada sistem	Dapat melakukan proses pemesanan barang secara mudah
2	Dapat melihat laporan penjualan yang tertata rapi sesuai kategori	Dapat melakukan proses pembayaran dengan pilihan bervariasi dan mudah
3	Dapat menerima notifikasi untuk setiap transaksi yang terjadi secara cepat	Dapat mengetahui informasi promo yang sedang berjalan dengan mudah
4	Dapat berinteraksi secara langsung dengan konsumen untuk mengatasi permasalahan konsumen dengan lebih cepat	Dapat mengakses bantuan yang lengkap

3.3. Design Solutions

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan solusi desain atas daftar kebutuhan yang telah diketahui pada *affinity diagram* tabel 4, proses desain ini meliputi pembuatan diagram alur (*flowchart*), *wireframe*, *mockup*, dan *prototype*.

1) Flowchart Pemesanan Barang



Gambar 3. Flowchart Pemesanan Barang

Pada alur pemesanan barang *user* dengan aktor konsumen dapat melakukan pencarian barang dan memilih, apakah akan melakukan pembelian langsung atau tidak. Jika *user* memilih untuk melakukan pembelian langsung, maka *user* akan diarahkan pada proses pembayaran dan pengiriman. Jika *user* tidak ingin melakukan pembelian secara langsung, maka *user* dapat menambahkan produk yang diinginkan kedalam keranjang untuk dilakukan proses pembayaran di lain waktu jika dirasa sudah selesai memilih produk yang diinginkan.

2) Flowchart Checkout/Pembayaran

Pada proses pembayaran atau *checkout* *user* aktor konsumen dapat melihat informasi yang jelas terkait total harga barang serta nomor pembayaran dan dapat menentukan pilihan metode pembayaran yang diinginkan. Setelah melakukan pembayaran sistem akan mengecek status pembayaran konsumen, apabila berhasil maka akan ditampilkan status pembayaran sukses dan akan diarahkan menuju proses pengiriman. Namun apabila gagal akan ditampilkan status pembayaran gagal beserta alasan nya lalu *user* akan diarahkan untuk mencoba melakukan proses pembayaran kembali setelah mengecek status gagal yang ditampilkan oleh sistem.



Gambar 4. Flowchart Checkout/Pembayaran

3.4. Evaluate Against Requirements

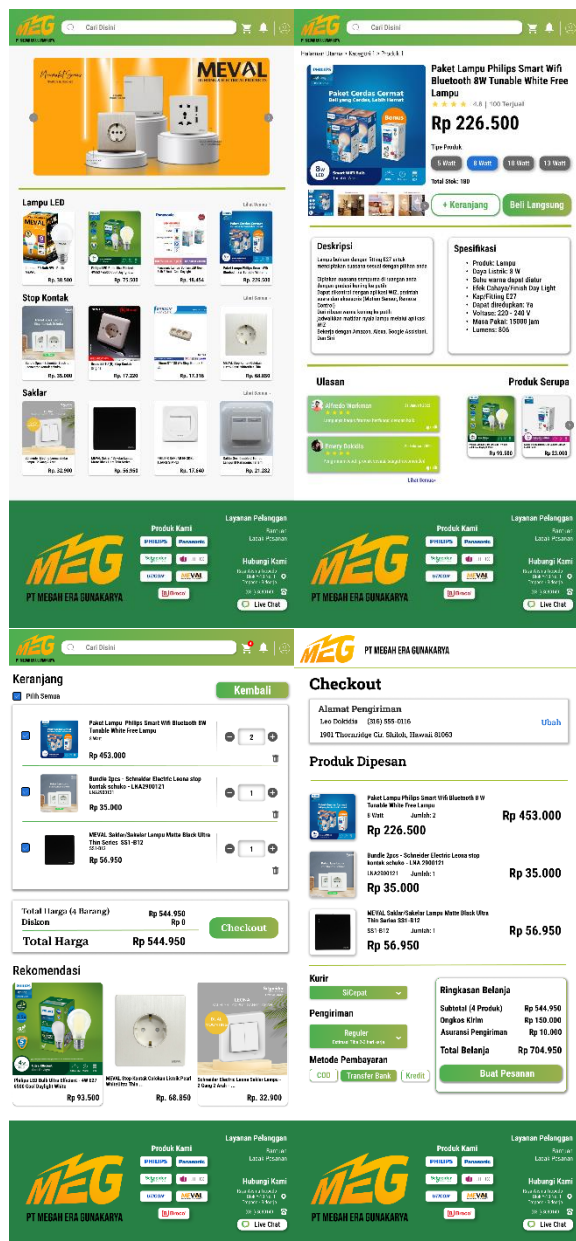
Dalam tahapan ini, peneliti melakukan uji terhadap desain yang dibuat dengan menggunakan alat maze guna mengukur tingkat keberhasilan pengguna menjalankan tugas yang diberikan serta metode *system usability scale* guna mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap desain yang dibuat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil, Pengujian dan pembahasan tentang skripsi yang telah dilakukan

4.1. Mockup

Mockup pada penelitian ini dibuat berdasarkan daftar kebutuhan serta rancangan wireframe yang telah dibuat. Hasil mockup dari sistem pemesanan barang PT Megah Era Gunkarya tersaji pada gambar 5.

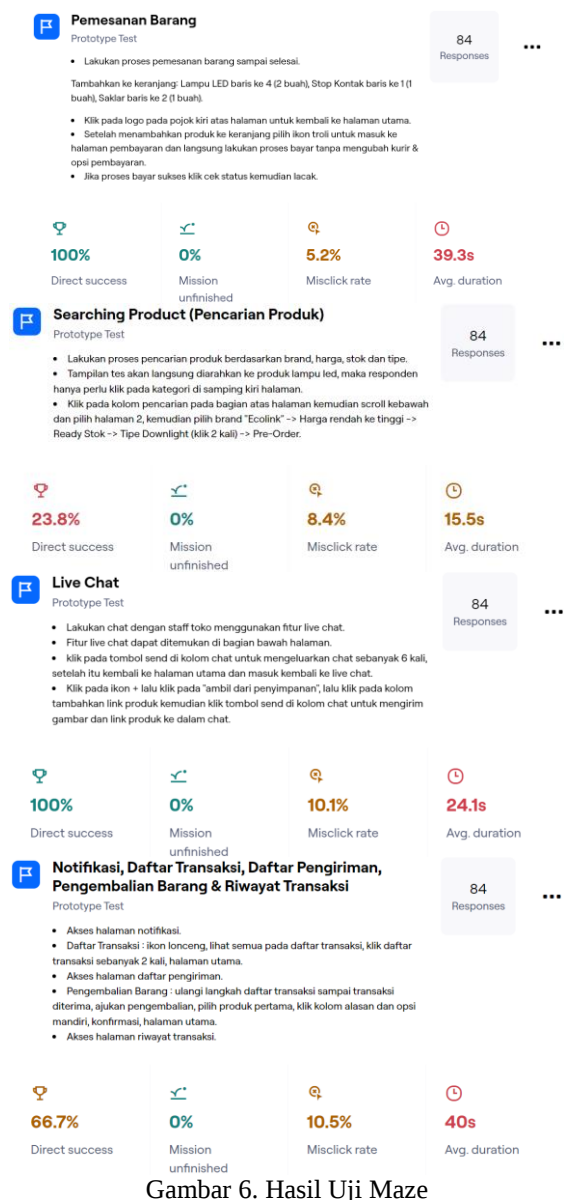


Gambar 5. Hasil Mockup

Pada gambar 5 ditampilkan beberapa hasil desain dalam penelitian UI/UX sistem pemesanan barang PT. Megah Era Gunakarya yang dibuat dengan menggunakan metode *user centered design*, maka beberapa elemen desain yang tercipta merupakan buah sinkronisasi antara pengamatan pada hasil kuisioner preferensi pengguna di awal yang dipadukan dengan referensi dari beberapa *e-commerce* yang telah ada sebelumnya.

4.2. Uji Maze

Pengujian dengan menggunakan Maze pada penelitian ini bertujuan untuk menilai akurasi, efisiensi, dan ketepatan operasional dari desain aplikasi yang telah dibuat. Hasil dari pengujian ini disajikan pada Gambar 6, memberikan gambaran mendetail tentang kinerja desain dalam situasi penggunaan yang sebenarnya.



Gambar 6. Hasil Uji Maze

Pada pengujian nilai akurasi, efisiensi, dan ketepatan operasional menggunakan alat maze terhadap desain yang telah dibuat, didapat hasil bahwa dari total 84 responden berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dalam waktu yang relatif singkat. Diketahui juga bahwa masih terdapat nilai *missclick* atau salah klik pada saat responden menjalankan tugas, namun nilai *missclick* yang didapat dari tiap tugas cukup kecil sehingga dapat diartikan bahwa desain yang dibuat cukup mudah dimengerti oleh responden.

4.3. Tes System Usability Scale

Tabel 6. Hasil Pengujian SUS

No	Pertanyaan										Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	1	5	2	5	1	5	1	4	2	92.5
2	5	2	5	1	5	1	5	2	5	1	95
3	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	97.5
4	5	1	4	1	5	1	5	1	5	1	97.5
5	5	1	5	1	4	2	5	1	5	1	95

No	Pertanyaan										Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
7	4	1	5	2	5	2	4	1	5	1	90
8	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
9	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	97.5
10	5	1	5	2	5	2	5	1	5	1	95
11	5	1	5	1	5	1	5	1	4	2	95
12	5	2	5	1	5	1	5	1	5	2	95
13	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1	95
14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100
15	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	97.5
16	5	2	5	1	4	1	5	1	1	2	82.5
17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	97.5
18	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	97.5
19	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	97.5
20	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	97.5
21	4	2	5	1	5	2	5	2	4	2	85
22	4	2	5	2	5	2	4	1	5	2	85
23	5	2	4	2	5	2	4	2	5	2	82.5
24	4	2	4	2	5	2	4	2	5	2	80
25	5	1	5	2	4	1	4	2	5	2	87.5
26	5	2	4	2	5	1	5	2	5	2	87.5
27	4	2	5	1	5	2	4	2	4	1	85
28	4	2	4	1	5	2	4	2	5	1	85
29	4	2	5	2	4	1	5	2	4	1	85
30	5	2	4	1	5	2	5	2	5	2	87.5
31	5	2	4	2	5	1	5	2	5	1	90
32	4	1	4	2	5	1	4	2	5	2	85
33	5	2	4	1	5	2	5	2	4	1	87.5
34	4	1	4	2	5	2	4	2	5	2	82.5
35	5	2	5	2	4	1	4	2	5	3	82.5
36	4	2	4	2	5	2	4	2	5	3	77.5
37	5	2	4	2	5	3	5	2	5	3	80
38	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2	82.5
39	5	2	4	2	5	2	4	2	5	2	82.5
40	5	2	4	2	5	2	4	2	4	3	77.5
41	5	2	4	2	5	2	4	2	5	3	80
42	5	2	4	2	5	2	4	2	5	3	80
43	4	2	5	2	5	2	5	2	3	3	77.5
44	5	2	4	2	5	2	4	2	5	3	80
45	5	2	4	2	5	2	4	2	5	2	82.5
46	5	2	5	2	4	2	5	2	5	3	82.5
47	4	2	5	2	4	2	5	2	5	2	82.5
48	5	1	4	3	5	2	4	2	5	3	80
49	5	2	5	3	5	2	5	2	4	2	82.5
50	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2	80
51	4	2	5	2	4	2	5	2	5	3	80
52	4	2	5	3	5	2	5	2	5	3	80
53	5	2	5	1	5	1	5	2	5	1	95
54	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1	95
55	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	97.5
56	4	2	5	1	5	2	5	1	5	1	92.5
57	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2	92.5
58	5	1	4	1	5	1	5	2	5	2	92.5
59	4	2	5	1	5	1	4	1	5	2	90
60	4	1	5	1	5	1	5	1	4	1	95
61	5	1	5	1	5	2	4	2	5	1	92.5
62	5	1	5	2	4	1	5	1	5	1	95
63	4	2	5	1	5	1	5	1	5	1	95
64	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2	95
65	4	2	5	1	5	2	5	1	5	1	92.5
66	5	1	5	2	4	1	5	1	5	2	92.5
67	5	1	4	1	5	1	4	1	4	2	90

No	Pertanyaan										Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
68	5	1	4	2	5	1	4	1	4	2	87.5
69	5	2	4	2	5	1	5	2	5	1	90
70	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1	90
71	4	1	5	2	5	1	5	2	5	1	92.5
72	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1	95
73	5	1	4	1	4	2	5	1	5	1	92.5
74	5	2	5	1	5	2	4	1	4	1	90
75	5	1	4	1	5	1	4	1	5	2	92.5
76	4	1	5	2	5	1	5	1	4	1	92.5
77	5	2	4	1	5	1	5	1	4	2	90
78	5	1	4	1	5	1	4	2	4	1	90
79	5	1	4	2	5	1	5	1	4	1	92.5
80	4	2	4	2	5	1	4	1	4	1	85
81	5	2	4	1	4	1	5	2	4	2	85
82	5	1	4	1	4	2	5	2	4	1	87.5
83	5	2	5	1	4	1	4	2	4	1	87.5
84	5	1	5	1	4	1	5	1	4	1	95
Skor Rata - Rata											89

Berdasarkan Tabel 6 hasil pengujian (SUS) *System Usability Scale* terhadap 84 responden menunjukkan skor akhir dengan nilai 89. Dengan skor 89, maka desain yang telah dirancang masuk kedalam kategori *Excellent* berdasarkan skala likert. Hal ini menunjukkan desain sistem yang telah dibuat dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian desain UI/UX sistem pemesanan barang PT Megah Era Gunakarya dengan User Centered Design, telah dihasilkan desain yang mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur lain yang mendukung proses transaksi seperti pembayaran menggunakan QRIS agar fitur di dalam sistem menjadi lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. L. Anggela, 'Kemendag Ramal Transaksi E-Commerce di RI Tembus Rp 533 Triliun'. Accessed: Jul. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.kemendag.go.id/berita/pojok-media/kemendag-ramal-transaksi-e-commerce-di-ri-tembus-rp533-triliun>
- [2] A. Z. Mubarak, Carudin, and A. Voutama, 'Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design', 2022. Accessed: Jun. 29, 2023. [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
- [3] Devi Lianovanda, 'Apa itu Supplier? Pengertian, Jenis, Tugas dan Pentingnya bagi Bisnis', skillacademy.com. Accessed: Oct. 23, 2023. [Online]. Available: <https://blog.skillacademy.com/supplier-adalah>

- [4] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, 'Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking', *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATOR AND PROFESIONALS*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, Dec. 2022, Accessed: Jun. 29, 2023. [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/1949>
- [5] H. Ismatullah and Q. Jafar Adrian, 'Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)', vol. 2, pp. 213–220, Jun. 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] Ferdianto, 'Mengenal Lebih Dalam mengenai User Interface dan User Experience', *sis.binus.ac.id*. Accessed: Jul. 07, 2023. [Online]. Available: [https://sis.binus.ac.id/2022/04/26/mengenal-lebih-dalam-mengenai-user-interface-dan-user-experience/#:~:text=User%20Interface%20\(UI\)%20adalah%20desain,sehingga%20pengguna%20pun%20betah%20untuk](https://sis.binus.ac.id/2022/04/26/mengenal-lebih-dalam-mengenai-user-interface-dan-user-experience/#:~:text=User%20Interface%20(UI)%20adalah%20desain,sehingga%20pengguna%20pun%20betah%20untuk)
- [7] A. S. Wijaya, 'User Centered Design'. Accessed: Jul. 13, 2024. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- [8] E. Susilo, 'Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability', *edisusilo.com*. Accessed: Jun. 20, 2023. [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- [9] W. Buana and B. Nurina Sari, 'Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course', *Journal of Computer and Information Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 91–97, Feb. 2022, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- [10] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, 'PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG)', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>