

EVALUASI USABILITY DAN REDESAIN UI/UX WEBSITE JASA JOKI GAME MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Candra Ibnu Sulaeman, Muhammad Chairul Rizki, Afrizal Dean Trisandy, Yusuf Palkori, Garno
Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jalan. H.S Ronggowaluyo, Kelurahan paseurjaya, Kecamatan Telukjambe Timur, Karawang, Indonesia
2310631170010@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi web dalam industri game online mendorong munculnya berbagai layanan digital, salah satunya jasa joki game yang digunakan untuk meningkatkan progres permainan. Website David Booster Service berfungsi sebagai media utama interaksi antara penyedia layanan dan pengguna, sehingga kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi aspek penting. Namun, berdasarkan observasi awal ditemukan beberapa permasalahan pada struktur navigasi, penyajian informasi, dan alur pemesanan layanan yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi usability serta melakukan redesign antarmuka website menggunakan metode User Centered Design (UCD). Proses perancangan dilakukan melalui tahap memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, serta melakukan evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata SUS meningkat dari 46,66 menjadi 57,83 setelah dilakukan redesign. Nilai tersebut berada pada Grade D dengan kategori Acceptability Marginal, yang menunjukkan adanya peningkatan usability dibandingkan desain sebelumnya.

Kata kunci : *UI/UX, Website, User Centered Design, System Usability Scale, Usability Evaluation, Game Boosting Service.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan internet membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor bisnis digital. Berbagai layanan komersial memanfaatkan website untuk memperluas jangkauan pengguna serta meningkatkan kemudahan akses layanan secara daring [1].

Website tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga berperan penting dalam membentuk pengalaman pengguna (*user experience*) melalui desain interaksi yang baik [2].

Dalam industri game online, kebutuhan akan layanan jasa joki atau boosting semakin meningkat seiring dengan persaingan dan tingginya tuntutan pemain untuk mencapai tingkat permainan tertentu. David Booster Service merupakan sebuah platform yang menyediakan jasa peningkatan progres permainan untuk berbagai judul game populer. Website ini berperan sebagai interface utama antara penyedia jasa dengan pengguna, sehingga kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi aspek krusial untuk mendukung efektivitas layanan dan kenyamanan pengguna.

Namun berdasarkan observasi awal, struktur informasi pada beberapa elemen tampilan website seperti hierarki layanan, kejelasan call-to-action, serta feedback interaksi selama proses pemesanan belum sepenuhnya optimal. Hal ini dapat mempengaruhi kepuasan dan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan secara daring. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi terhadap usability dan pengalaman pengguna untuk mengetahui permasalahan yang ada serta mencari rekomendasi perbaikan desain yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat usability serta merancang ulang antarmuka website David Booster Service agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah User Centered Design (UCD) yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam proses perancangan sistem. Evaluasi terhadap rancangan antarmuka dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna terhadap desain yang diusulkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Redesign

Redesain merupakan proses perancangan ulang terhadap suatu produk atau sistem dengan melakukan perubahan pada tampilan maupun fungsi berdasarkan desain sebelumnya. Proses ini bertujuan menghasilkan bentuk baru yang lebih efektif serta mampu meningkatkan kualitas penggunaan dan pengalaman pengguna [3].

2.2. User Interface

User Interface (UI) merupakan bagian dari sistem komputer dan perangkat lunak yang berfungsi sebagai media interaksi visual antara pengguna dan sistem. UI menampilkan elemen antarmuka seperti ikon, gambar, dan komponen visual lain yang memungkinkan pengguna memahami serta mengoperasikan sistem secara langsung. Dengan demikian, UI dapat dipahami

sebagai mekanisme tampilan yang menjembatani komunikasi antara pengguna dan aplikasi.

Selain itu, UI juga menjadi representasi visual dari User Experience (UX), karena pengalaman pengguna banyak dipengaruhi oleh desain antarmuka yang digunakan. Perancangan UI/UX pada sebuah aplikasi atau website harus mampu memberikan kemudahan penggunaan sehingga pengguna merasa nyaman dan terdorong untuk terus menggunakan sistem tersebut [4].

2.3. User Experience

User Experience (UX) merupakan kemampuan interaksi pengguna terhadap antarmuka sistem yang memberikan kenyamanan serta kemudahan sesuai dengan pemahaman pengguna. Tujuan utama User Experience adalah meningkatkan kualitas pengalaman dan tingkat kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk digital, baik berupa website, aplikasi mobile, maupun aplikasi desktop. UX berfokus pada bagaimana pengguna merasakan pengalaman selama menggunakan sistem berdasarkan proses interaksi yang telah dilalui. Selain itu, User Experience juga mencakup kegiatan penelitian dan analisis perilaku pengguna guna memahami kebutuhan serta ekspektasi mereka. Proses ini melibatkan pengujian prototipe, pengumpulan umpan balik pengguna, serta perbaikan desain secara berulang (iterasi) agar produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang optimal [5].

2.4. Website

Website merupakan media digital yang dapat merepresentasikan identitas serta karakteristik suatu perusahaan atau organisasi. Keberadaan website mampu meningkatkan kepercayaan konsumen sekaligus menjadi sarana untuk memperkenalkan produk dan layanan secara luas melalui platform digital. Perkembangan teknologi informasi yang pesat serta meningkatnya pemanfaatan teknologi oleh masyarakat menjadikan website sebagai media yang efektif untuk penyampaian informasi dan kegiatan promosi secara online. Sejak kemunculan World Wide Web pada awal tahun 1990-an, website telah membawa perubahan signifikan terhadap aktivitas pribadi maupun profesional. Web berkembang menjadi sumber informasi global yang dapat diakses dari berbagai lokasi melalui mesin pencari dan portal internet. Selain berfungsi sebagai media penyimpanan dan distribusi konten digital, website juga menjadi platform utama bagi individu maupun perusahaan dalam menjalankan aktivitas bisnis, berbagi informasi, serta menyediakan berbagai layanan berbasis teknologi secara mandiri [6].

Setiap website memiliki alamat unik yang dikenal sebagai domain sebagai identitas akses di internet. Untuk mengakses dan menampilkan halaman website, pengguna memerlukan perangkat lunak

peramban (web browser) seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, maupun Microsoft Edge [7].

2.5. Usability Testing

Usability Testing merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna ketika pertama kali berinteraksi dengan sebuah website. Metode ini menghasilkan data yang menggambarkan tingkat kenyamanan, efektivitas, dan kemudahan pengguna dalam memahami serta menggunakan sistem berdasarkan pengalaman penggunaan secara langsung [8].

Pada sebagian besar pengujian usability, jumlah partisipan yang relatif sedikit, yaitu sekitar 5 hingga 10 pengguna, sudah mampu mengidentifikasi sebagian besar permasalahan umum pada sistem yang diuji. Namun, apabila pengujian dilakukan untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih mendalam dan komprehensif, maka disarankan menggunakan jumlah sampel pengguna yang lebih besar agar hasil pengujian menjadi lebih representatif dan akurat [9].

2.6. System Usability Scale

User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan pengembangan sistem yang menempatkan pengguna beserta tujuan dan kebutuhannya sebagai faktor utama dalam proses perancangan produk. Pendekatan ini menekankan bahwa sistem yang baik harus mendukung kemampuan manusia, relevan dengan aktivitas pengguna, serta membantu pengguna dalam mencapai tujuannya, bukan memaksa pengguna menyesuaikan diri dengan teknologi [10].

2.7. System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan instrumen evaluasi berbentuk kuesioner yang digunakan untuk mengukur tingkat usability suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna. Metode ini digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap produk atau sistem yang telah dirancang. SUS termasuk dalam kategori standar pengukuran usability yang praktis dan efisien karena proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan cepat serta menghasilkan data evaluasi yang reliabel. Kuesioner SUS terdiri dari sepuluh pernyataan yang digunakan untuk memperoleh penilaian pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem secara keseluruhan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden menggunakan skala Likert sebagai dasar penilaian tingkat usability system [11].

2.8. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas perancangan dan evaluasi antarmuka sistem untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian yang berjudul "Redesign User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website PT. Mulia Anugerah Container dengan Metode User Centered Design

(UCD)” menunjukkan bahwa penerapan metode UCD mampu membantu proses perancangan ulang antarmuka website dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna melalui tahapan analisis pengguna, pembuatan wireframe, hingga prototyping.[4].

Penelitian lain berjudul “Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA” melakukan evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS) serta perancangan ulang antarmuka menggunakan pendekatan UCD. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode UCD yang diikuti dengan evaluasi menggunakan SUS dapat meningkatkan tingkat usability pada website akademik[5].

Selain itu, penelitian “Redesign UI/UX Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)” juga menunjukkan bahwa pendekatan UCD dapat membantu menghasilkan desain antarmuka yang lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi mobile[3].

Penelitian lain yang berjudul “Perancangan UI/UX SIM dan Monitoring Tugas Akhir Menggunakan Metode Design Thinking” menunjukkan bahwa proses perancangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna mampu menghasilkan solusi desain yang lebih efektif dalam meningkatkan kemudahan penggunaan sistem[11].

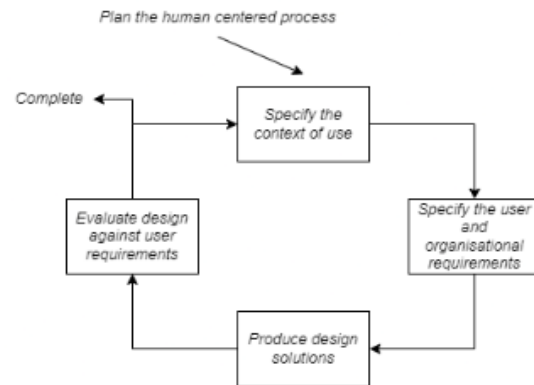
Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, metode User Centered Design (UCD) dan pendekatan evaluasi usability seperti System Usability Scale (SUS) terbukti efektif dalam membantu proses perancangan serta evaluasi antarmuka sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) sebagai pendekatan dalam pengembangan system. User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan perancangan yang bertujuan meningkatkan tingkat kegunaan produk dengan menyesuaikan desain terhadap kebutuhan serta karakteristik pengguna, bukan mengharuskan pengguna beradaptasi dengan sistem yang dibuat. Tingkat kegunaan suatu produk dipengaruhi oleh konteks penggunaan, fitur yang dikembangkan, serta profil dan tingkat kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan produk tersebut [12].

Sebagai landasan dengan kebutuhan pengguna. Dalam proses UCD terdapat 4 langkah yg di paparkan pada foto dibawah ini:



Gambar 1 : Proses User Centered Design
Sumber: ISO 13407 : 1999

Empat tahapan UCD yaitu:

- Specify the context of use. Menentukan Konteks penggunaan.
- Specify user and organizational requirements. Menentukan kebutuhan dari pengguna.
- Produce design solution. Membuat desain Solusi.
- Evaluate design. mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna.

Pendekatan User Centered Design (UCD) bertujuan menghasilkan desain sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna akhir sehingga sistem dapat digunakan dengan lebih mudah, efektif, dan memberikan pengalaman penggunaan yang optimal [13].

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 2 metode, yaitu:

- Wawancara, untuk menggali pengalaman, hambatan, dan ekspektasi user terhadap fitur dan tampilan.
- Kuesioner, digunakan sebagai instrument evaluasi usability berdasarkan metode System Usability Scale(SUS).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode User Centered Design(UCD) dengan 4 process yaitu Specify the context of use, Specify User Requirements, Design Solution kemudian Evaluate Against Requirements.

4.1. Specify the context of use

Pada tahap awal penelitian dilakukan identifikasi konteks penggunaan website David Booster Service sebagai platform layanan jasa joki game online. Tahap ini bertujuan untuk memahami karakteristik pengguna, tujuan penggunaan website, serta permasalahan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

Website digunakan sebagai media utama pemesanan layanan boosting game, sehingga pengguna memerlukan akses informasi layanan yang

jas, proses pemesanan yang mudah, serta tampilan antarmuka yang mudah dipahami. Pengguna website didominasi oleh pemain game online yang ingin meningkatkan peringkat permainan secara cepat melalui layanan jasa joki.

Untuk memperoleh gambaran kondisi penggunaan sistem, peneliti melakukan observasi langsung terhadap fitur dan alur penggunaan website serta mengumpulkan persepsi pengguna melalui kuesioner awal. Analisis difokuskan pada beberapa aktivitas pengguna, yaitu:

- User mengakses halaman utama dan memahami tujuan website saat pertama kali membuka website.
- Mencari informasi layanan joki game.
- Memahami paket layanan dan harga.
- Menu navigasi website mudah dipahami.
- Informasi layanan joki game disajikan dengan jelas.
- Langkah melakukan pemesanan mudah dipahami.
- Ukuran teks mudah dibaca.
- Website nyaman digunakan melalui perangkat mobile.
- Informasi kontak atau admin mudah ditemukan.
- Apakah secara keseluruhan, website ini masih memerlukan perbaikan?.

4.2. Specify User Requirements

Tahap Specify User Requirements dilakukan untuk menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil identifikasi konteks penggunaan pada tahap sebelumnya. Kebutuhan pengguna diperoleh melalui observasi website, penyebaran kuesioner awal, serta analisis pengalaman pengguna saat mengakses website David Booster Service. Dengan penjabaran hasil Skor SUS berikut:

Tabel 1. Hasil Survey SUS Sebelum Redesain

Skor hasil SUS											Nilai	
.R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	J	Jumlah x 2,5
1	2	3	2	1	3	2	2	1	3	1	20	50
2	3	1	3	1	3	1	3	0	3	2	20	50
3	3	1	2	1	2	2	3	1	2	1	18	45
4	1	0	2	3	2	2	1	4	1	0	16	40
5	1	0	2	3	2	3	0	4	2	0	17	42,5
6	1	2	1	2	2	2	1	3	2	0	16	40
7	2	2	1	3	2	3	1	3	2	2	21	52,5
8	3	2	2	1	3	1	2	1	3	1	19	47,5
9	1	1	1	3	0	3	1	1	4	0	15	37,5
10	1	0	1	2	1	2	4	3	3	0	17	42,5
11	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
12	2	1	4	1	3	2	3	2	1	0	19	47,5
13	3	1	3	2	3	2	3	2	1	1	21	52,5
14	2	1	3	3	1	4	2	4	1	0	21	52,5
15	3	2	4	0	3	0	4	0	4	0	20	50
Rata-rata Score												46,66

Berdasarkan hasil Kuesioner dan wawancara dengan salah satu narasumber dapat disimpulkan

bahwa website joki game “David Booster Service” masih perlu redesain dan beberapa halaman perlu ditingkatkan, sebagaimana tanggapan dari salah satu narasumber: “Desainnya ai slop banget, buat label harga sebagai fokusnya, kalau bisa digedein font harga-nya”.

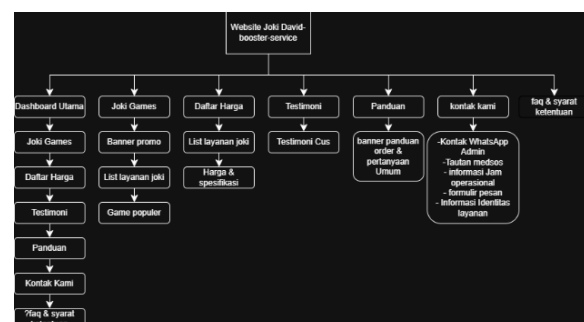
4.3. Design Solution

Setelah tahap pendefinisian kebutuhan pengguna selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah merancang solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Proses perancangan dilakukan secara bertahap melalui penyusunan *user flow*, pembuatan *wireframe*, hingga pembuatan *prototype*. Antarmuka yang dihasilkan dirancang agar selaras dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Prototype yang telah dibuat selanjutnya digunakan sebagai media evaluasi untuk menilai efektivitas rekomendasi desain serta pengalaman pengguna terhadap rancangan antarmuka yang diusulkan.

4.4. User Flow

User Flow digunakan untuk menggambarkan alur penggunaan sistem atau aplikasi dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu. Pada penelitian ini, User Flow disusun berdasarkan aktivitas yang dilakukan pengguna ketika mengakses website. User Flow menunjukkan urutan langkah yang dilakukan pengguna mulai dari awal hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Melalui User Flow, perancang sistem dapat memahami bagaimana interaksi antara pengguna dan website berlangsung secara menyeluruh. Visualisasi alur ini membantu dalam mengidentifikasi potensi kendala yang mungkin dialami pengguna selama menggunakan sistem. Dengan demikian, User Flow berperan penting dalam merancang pengalaman pengguna yang lebih mudah, terarah, dan efisien.



Gambar 2. User flow

4.5. Wireframe

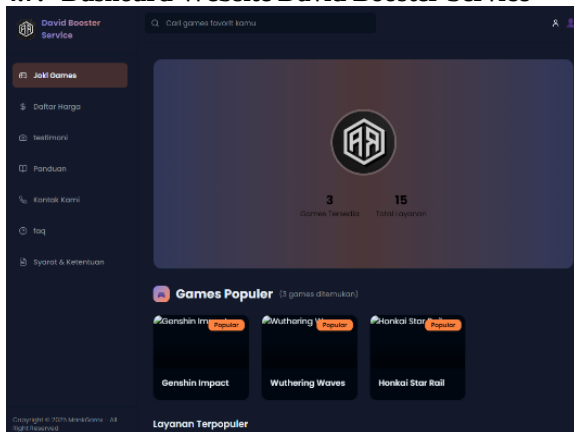
Wireframe merupakan tahap perancangan awal sebelum pembuatan antarmuka secara visual. Wireframe digunakan untuk menggambarkan struktur tata letak konten serta sistem navigasi pada halaman aplikasi atau website. Pada tahap ini, desain masih berupa kerangka dasar tanpa penggunaan warna, gambar detail, maupun elemen visual lengkap.

Wireframe berfungsi sebagai panduan awal dalam menentukan posisi komponen sebelum dikembangkan ke tahap desain yang lebih detail.

4.6. Prototype

Prototype merupakan representasi antarmuka sistem yang telah dikembangkan berdasarkan tahap mockup sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh halaman atau frame yang telah dirancang dihubungkan sehingga membentuk alur interaksi yang utuh. Pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan menekan tombol atau elemen navigasi yang tersedia. Prototype bertujuan untuk mensimulasikan pengalaman penggunaan sistem secara nyata sebelum sistem benar-benar diimplementasikan. Berikut merupakan hasil pembuatan prototype pada tahap solusi desain:

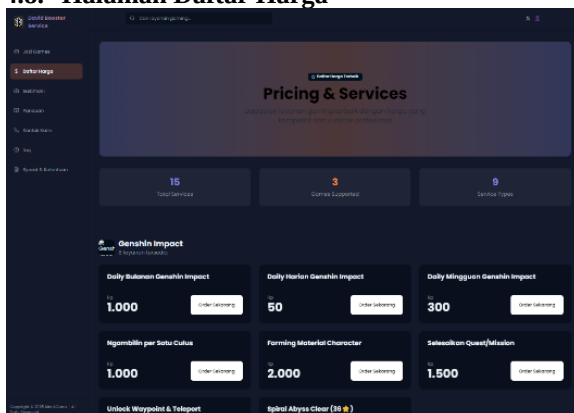
4.7. Dashboard Website David Booster Service



Gambar 3. Tampilan Dashboard Utama

Tampilan yang ada pada sidebar Joki Games adalah dashboard pada Website David Booster Service. Menunjukkan beberapa fitur seperti Game apa saja yang tersedia sekaligus yang populer, layanan terpopuler sekaligus total layanan.

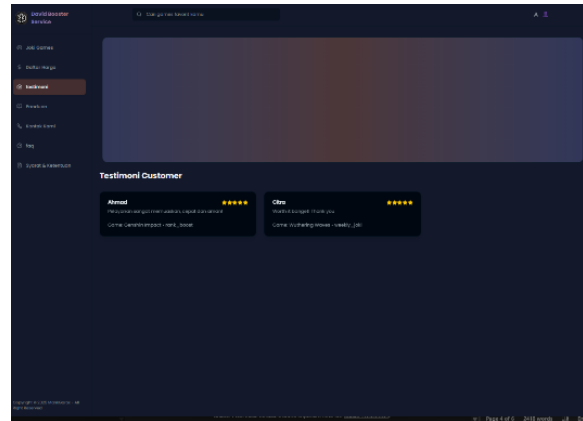
4.8. Halaman Daftar Harga



Gambar 4. Tampilan Daftar Harga

Tampilan Daftar Harga pada sidebar adalah halaman yang berisi daftar harga, berlangsungnya pemesanan sekaligus keterangan layanan yang disediakan berdasarkan harga dan jenis Game. Juga terdapat keterangan total service atau layanan, game yang tersedia, dan type service/kategori yang tersedia.

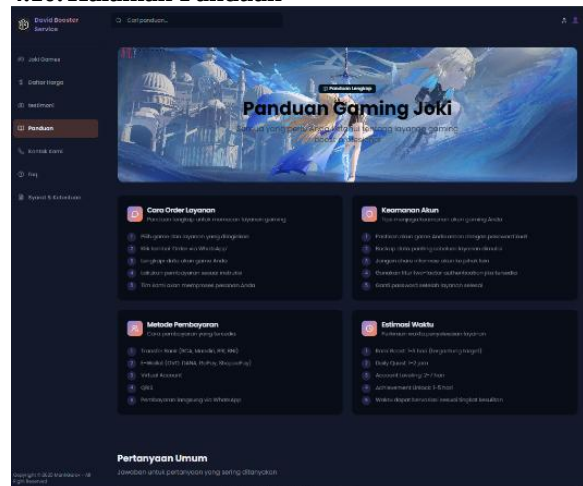
4.9. Halaman Testimoni



Gambar 5. Tampilan Testimoni

Halaman Testimoni ini menampilkan hasil testimoni dari para customer, yang berisikan nama customer, layanan yang sudah digunakan, comment section, juga rating.

4.10. Halaman Panduan

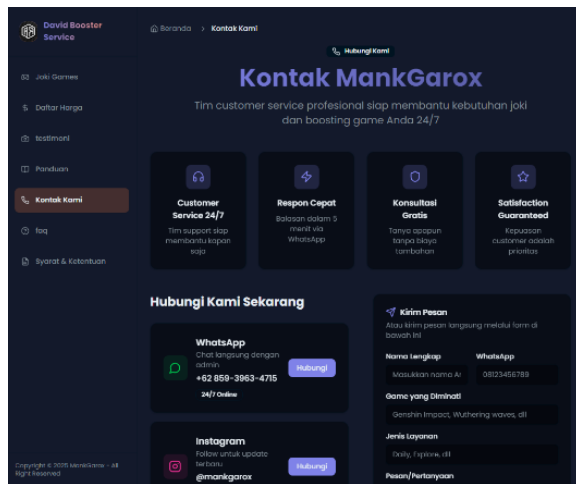


Gambar 6. Tampilan Panduan Joki

Pada halaman panduan Joki pada sidebar panduan, berisikan panduan lengkap seperti cara order layanan, metode pembayaran, tips menjaga keamanan akun, juga estimasi waktu dan terdapat section Pertanyaan umum.

4.11. Halaman Kontak

Pada halaman Kontak ini berisikan fitur seperti keterangan customer service yang tersedia, media yang bisa di hubungi, juga tata cara mengirim pesan.



Gambar 7. Kontak

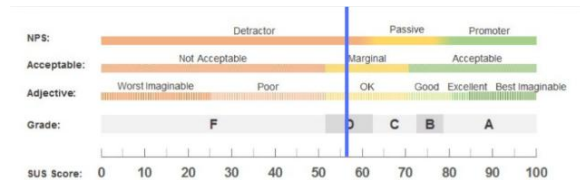
4.12. Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini, prototype yang telah di buat pada tahap sebelumnya diuji memakai System Usability Scale (SUS) selaku pengukur tingkatan keberhasilan dari suatu rancangan antar muka yang sudah terbuat bertujuan untuk mengevaluasi hasil rancangan prototype yang sudah terbuat. Pada sesi ini terhadap 10 pertanyaan yang di ujikan kepada responden dengan menggunakan kuesioner dan referensi yang diberikan kepada responden. Dalam percoaan ini, metode *non-probability sampling* digunakan. Teknik yang dipilih Adalah purposive sampling, di mana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Kriteria penelitian ini adalah Seorang Gamer atau Penjoki Game. Pengujian dilakukan dengan System Usability Scale (SUS), yang terdiri dari 10 pertanyaan. Calon pengguna diminta membbberikan penilaian dengan *skala likert* 1 hingga 5 untuk menunjukan seberapa setuju mereka dengan protortype yang diuji. Hasil perngujian SUS kemudian di olah dan berikut hasil pengolahan:

Tabel 2. Hasil Survey SUS Sesudah Redesain

	Skor hasil SUS											Nilai
.R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	J	Jumlah x 2,5
1	3	3	3	1	4	1	4	2	3	3	27	67,5
2	4	3	4	0	4	0	4	0	4	4	27	67,5
3	4	4	4	0	4	0	4	0	4	0	24	60
4	4	0	3	1	4	0	4	0	4	0	20	50
5	4	2	4	0	4	0	3	1	4	2	24	60
6	3	4	3	0	3	0	2	1	4	3	23	57,5
7	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	23	57,5
8	3	3	3	1	3	2	1	1	3	3	23	57,5
9	3	3	3	0	1	0	3	1	4	1	19	47,5
10	1	1	4	1	4	1	3	1	4	3	23	57,5
11	1	1	3	0	4	1	4	0	3	4	21	52,5
12	3	3	2	1	3	2	3	1	3	3	24	60
13	4	4	4	0	4	0	4	0	4	4	28	70
14	2	2	3	1	3	2	2	2	3	1	21	52,5
15	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
Rata-rata Score												57,83

Tabel tersebut menunjukkan hasil perhitungan nilai SUS yang diperoleh dari masing-masing responden dengan nilai yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 57,83. Untuk mengetahui kategori Acceptability, Grade, dan Adjective Rating, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Kriteria SUS

Dapat disimpulkan Redesign Website Jasa Joki Game mendapatkan hasil Grade D dengan untuk Adjective OK dan Marginal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses perancangan ulang (redesign) website jasa joki game dilakukan dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna melalui tahapan perancangan hingga pembuatan prototype. Prototype yang telah dibuat kemudian diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengetahui tingkat usability dari rancangan antarmuka yang dihasilkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah sebesar 57,83, yang berada pada Grade D dengan kategori Adjective Rating “OK” dan tingkat Acceptability “Marginal”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototype yang dirancang sudah dapat digunakan oleh pengguna, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna menjadi lebih baik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan desain yang lebih optimal serta melakukan pengujian usability dengan metode lain atau dengan jumlah responden yang lebih banyak guna memperoleh hasil evaluasi yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised and Expanded. New York: Basic Books, 2013. Accessed: Feb. 23, 2026. [Online]. Available: https://openlibrary.org/books/OL18352429M/The_design_of_everyday_things
- [2] World Wide Web Consortium, “Introduction to Web Accessibility,” W3C Web Accessibility Initiative (WAI). Accessed: Feb. 23, 2026. [Online]. Available: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- [3] H. Apias Risky, D. Irmayanti, and M. Hafid Totohendarto, “REDESIGN UI/UX APLIKASI MOBILE MY PERTAMINA

- MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD),” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 3, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.6965.
- [4] S. Salsabil, I. Kaniawulan, and L. Sri Andar Muni, “REDESIGN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE PT. MULIA ANUGRAH CONTAINER DENGAN METODE USER CENTER DESIGN (UCD),” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 3, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.6957.
- [5] M. Iqbal Sain, M. Asep Rizkiawan, M. A. Maulana Rahmat, and M. Sidik, “OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN UI/UX WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 1, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5479.
- [6] M. Saefudin, S. Sudjiran, and M. A. Mawarti, “IMPROVING USER EXPERIENCE THROUGH GREENPEACE WEBSITE UI/UX REDESIGN WITH THINKING DESIGN METHOD,” *Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. 7, no. 2, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i2.1315.
- [7] Telkom University, “Pengertian Website: Apa Itu dan Bagaimana Cara Kerjanya?,” Telkom University. Accessed: Feb. 23, 2026. [Online]. Available: <https://jakarta.telkomuniversity.ac.id/pengertian-website-apa-itu-dan-bagaimana-cara-kerjanya/>
- [8] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, “PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591.
- [9] J. Sauro, “Sample Size Recommendation for Benchmark Studies.” Accessed: Feb. 23, 2026. [Online]. Available: <https://measuringu.com/sample-size-recommendations/>
- [10] H. Sharp, Y. Rogers, and J. Preece, *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction (5th ed.)*, vol. 3, no. 1. 2019.
- [11] G. Dwi Putri Haryanto, A. Ali Ridha, and T. Ridwan, “PERANCANGAN UI/UX SIM DAN MONITORING TUGAS AKHIR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.7177.
- [12] N. Nurtsani and E. Sarvia, “Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods),” *Journal of Integrated System*, vol. 5, no. 1, 2022, doi: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [13] D. Permata Sari, E. Rahmawati, and N. Wahyuningtyas, “Analisis Dan Perancangan User Interface / User Experience Pada Website E-Resources Center Universitas Dinamika Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *urnal Sistem informasi dan Komputer Akuntansi*, vol. 10, no. 3, 2021