

## PERANCANGAN TAMPILAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN ITEAWON MENGGUNAKAN METODE HUMAN-CENTERED DESIGN (HCD)

Rd M Vitho Al Luthfi<sup>1</sup>, Mutamassikin<sup>2</sup>, Bastomi Baharsyah<sup>3</sup>  
[vithoalluthfi@gmail.com](mailto:vithoalluthfi@gmail.com)<sup>1</sup>  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna aplikasi Penjualan iteawon. Tampilan antarmuka pengguna dirancang sesuai kebutuhan dan mudah untuk dipahami pengguna. Penelitian ini menggunakan metode Human Centerd-Design (HCD) yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dengan tiga tahapan, yaitu inspire, ideate, dan Implement. Tahap Inspire, peneliti mengumpulkan data dari proses wawancara dan kuesioner. peneliti juga menganalisis permasalahan dan kebutuhan. Tahap ideaet, peneliti melakukan mengembangkan permasalahan dan kebutuhan menjadi ide sebagai solusi. Tahap Implement, peneliti memvisualkan ide menjadi antarmuka pengguna aplikasi menggunakan bantuan aplikasi figma. Setelah proses perancangan selesai, peneliti melakukan pengujian (Testing) dengan bantuan dari 5 responden menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan tampilan antarmuka pengguna aplikasi. Hasil pengujian SUS menunjukkan bahwa antarmuka pengguna aplikasi memiliki tingkat kepuasan dan kemudahan dengan skor 125 yang berarti memiliki kategori peringkat Excellent.

**Kata Kunci:** Tampilan Ui/Ux Iteawon, Metode Human Centerd Design, System Usability Scale (SUS).

### Abstract

*This research is conducted to design the user interface of the Iteawon Sales application. The user interface is designed according to the needs and is easy for users to understand. This research uses the Human-Centered Design (HCD) method, which focuses on user needs and experience with three stages: inspire, ideate, and implement. In the Inspire stage, the researcher collects data through interviews and questionnaires. The researcher also analyzes problems and needs. In the Ideate stage, the researcher develops problems and needs into ideas as solutions. In the Implement stage, the researcher visualizes the ideas into the user interface of the application using the Figma application. After the design process is completed, the researcher conducts testing with the help of 5 respondents using the System Usability Scale (SUS) method to measure user satisfaction and ease of interaction with the user interface of the application. The SUS test results show that the user interface of the application has a satisfaction and ease score of 125, which means it falls into the Excellent category.*

**Keywords:** Iteawon UI/UX Design, Human-Centered Design Method, System Usability Scale (SUS)

### 1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan Teknologi Informasi di era globalisasi yang terus mengalami peningkatan, manusia semakin dipermudah dalam memperoleh suatu informasi, penerapan IT sudah dilakukan disegala bidang baik dalam bidang

pemerintahan, kesehatan, militer, pendidikan, ekonomi dan lain lain. Semua itu demi mendongkrak hasil dan mempermudah pekerjaan. Dalam bidang ekonomi atau perdagangan, IT digunakan untuk meningkatkan kinerja serta daya saing dengan perusahaan lain yang sejenis, Hal ini

juga berpengaruh positif dalam perluasan pemasaran produk (Ahlina Febriyati and Arnol 2020).

Salah satu dampak perkembangan internet saat ini adalah banyaknya merchant makanan dan minuman Food and Beverage (F&B) yang tidak hanya melayani secara offline tetapi juga beralih ke online melalui aplikasi food delivery. Aplikasi layanan pemesanan makanan secara online memungkinkan merchant bertemu dengan calon pembeli tanpa harus bertatap muka langsung, menghemat waktu, menjangkau audiens lebih luas, serta memungkinkan transaksi yang lebih praktis. (Sani, Batubara, Silalahi, Syahputri, & Liana, 2022).

Pentingnya merancang tampilan UI/UX bagi Iteawon adalah untuk meningkatkan daya tarik visual sehingga pelanggan dapat dengan mudah mengetahui apa saja produk yang tersedia, produk terlaris, harga produk, dan deskripsi dalam sebuah produk. UI merujuk pada tampilan yang dilihat pengguna saat menggunakan sistem, sementara UX merujuk pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Desain UI/UX yang baik akan memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi, mendapatkan respons dari interaksi pengguna-aplikasi, dan mengetahui kebutuhan pengguna (Hakim et al., 2022).

Iteawon merupakan usaha yang bergerak di bidang minuman teh, kopi, boba, dan coklat, berdiri sejak tahun 2021 dan memiliki dua cabang di Kota Jambi. Cabang pertama terletak di Jl. Kol. Amir Hamzah No.54 Sei Kamabang dan cabang kedua di Jl. Sk. Syahbudin No. 184 Mayang. Saat ini, Iteawon hanya menggunakan media sosial seperti Instagram dan WhatsApp untuk promosi dan penjualan. Namun, penyebaran informasi produk yang ditawarkan masih kurang memadai sehingga banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Iteawon, meskipun data pengikut Instagram dan kontak WhatsApp menunjukkan cukup dikenal di Kota Jambi.

Selain itu, penjualan masih dilakukan secara konvensional di mana pelanggan harus datang langsung ke outlet untuk membeli produk, yang memerlukan waktu lebih lama.

Penelitian ini akan menggunakan metode Human-Centered Design (HCD) dalam merancang tampilan UI/UX penjualan. Metode HCD berfokus pada pengalaman pengguna dengan mendasarkan solusi pada umpan balik pengguna sehingga lebih dekat dengan produk yang digunakan (Makalalag et al., 2021).

Solusi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah perancangan tampilan UI/UX yang menarik dan user-friendly. Dengan menggunakan metode Human-Centered Design (HCD), proses perancangan akan berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna akhir, yang diperoleh melalui berbagai tahap pengumpulan umpan balik dari pengguna. Tampilan UI/UX ini diharapkan mampu memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik, memudahkan akses informasi tentang produk, serta memperluas jangkauan pasar Iteawon. Dengan adanya tampilan yang baik, pelanggan dapat melihat berbagai produk yang tersedia, termasuk produk terlaris, harga, dan deskripsi produk, serta melakukan pemesanan secara online dengan lebih mudah dan nyaman. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing Iteawon di pasar F&B (Food & Beverage) yang semakin kompetitif dan memberikan nilai tambah bagi para pelanggannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam sebuah penulisan skripsi yang berjudul: “Perancangan Tampilan UI/UX Aplikasi Penjualan Iteawon Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD)”.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang terjadi melalui

pengumpulan data deskriptif, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi makna dan perspektif yang mendalam dari responden terkait dengan perancangan Tampilan UI/UX Aplikasi Penjualan Iteawon. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif, di mana analisis data bersifat interpretatif dan reflektif untuk mengidentifikasi tema dan pola yang relevan. Hasil penelitian ini akan digunakan untuk merancang tampilan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks aplikasi.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk membuat Tampilan Ui/Ux penjualan iteawon penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diterima dengan baik. Metode Human centered-Design yang digunakan dalam penelitian ini mampu memetakan kebutuhan pengguna karena metode ini fokus dengan apa yang dilihat maupun dirasakan pengguna dan metode ini juga memperhatikan pengalaman dari pengguna. Pada tahap Inspire didapatkan permasalahan dan informasi kebutuhan rancangan tampilan antarmuka pengguna aplikasi penjualan Iteawon dan didapatkan fokus permasalahan serta kebutuhan tampilan antarmuka pengguna. Pada tahap ideate didapatkan hasil ide-ide sebagai solusi dari permasalahan dan kebutuhan antarmuka pengguna yang kemudian diolah menjadi konsep ide yang dikelompokkan menjadi beberapa bagian. Tahap ideate menghasilkan konsep ide berupa gambaran antarmuka pengguna dalam bentuk deskripsi. Pada tahap Implement dilakukan proses mewujudkan ide-ide menjadi antarmuka pengguna. Proses awal tahap ini menghasilkan skenario antarmuka pengguna yang digunakan untuk menggambarkan interaksi yang terjadi pada

tampilan antarmuka pengguna dibuat simbol-simbol kebutuhan antarmuka pengguna. Setelah dibuat simbol, tahap selanjutnya menghasilkan antarmuka pengguna menggunakan aplikasi figma. Kemudian tahap akhir dilakukan pengujian dengan menggunakan skenario pengujian sebagai bahan uji dan kuesioner sebagai sikap atau respons terhadap antarmuka pengguna. Pengujian dilakukan oleh 5 responden dari latarbelakang yang berbeda. Pada tahap Implement didapatkan bahwa rancangan tampilan antarmuka pengguna aplikasi penjualan iteawon menghasilkan rancangan antarmuka yang dapat diterima oleh pihak iteawon dan responden.

Pada tahap pengujian pada penelitian ini menggunakan metode pengujian system usability scale (SUS). System usability scale dapat menentukan apakah rancangan antarmuka pengguna yang disusun dapat diterima atau tidak. Dari hasil skor SUS tampilan antarmuka pengguna mendapatkan nilai 125 yang artinya masuk dalam kategori Excellent. Kategori ini menunjukkan bahwa tampilan antarmuka pengguna sangat diterima dengan baik oleh responden, namun tetap memerlukan adanya evaluasi. Perlu adanya evaluasi dan perbaikan karena responden masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan beberapa skenario pengujian yang artinya responden masih kurang memahami antarmuka pengguna. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari responden agar sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterima dengan baik.

### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan tampilan UI/UX aplikasi penjualan Iteawon menggunakan metode Human-Centered Design (HCD) berhasil menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Tahap Inspire

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam menentukan preferensi dan ekspektasi pengguna terhadap aplikasi penjualan Iteawon.

## 2. Tahap Ideate

Penulis merancang tampilan gambar UI/UX berdasarkan analisis kebutuhan pengguna. Rancangan meliputi halaman utama, katalog produk, keranjang belanja, dan halaman pembayaran, dengan fokus pada estetika desain dan kemudahan pengguna.

## 3. Tahap Implement

Hasil rancangan diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk menentukan tingkat penerimaan antarmuka pengguna. Dari pengujian ini, rancangan UI/UX memperoleh skor SUS sebesar 125, yang termasuk dalam kategori Excellent. Skor ini menunjukkan bahwa antarmuka pengguna diterima dengan baik oleh responden.

Meskipun demikian, hasil pengujian menunjukkan adanya beberapa skenario di mana responden masih mengalami kesulitan dalam memahami antarmuka pengguna. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan perbaikan berdasarkan saran responden agar desain dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih optimal.

Keberhasilan penelitian ini dalam menghasilkan rancangan UI/UX yang diterima dengan baik melalui pengujian SUS diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan aplikasi penjualan Iteawon yang mendukung pertumbuhan usaha di bidang minuman kekinian.

## Saran

Dalam perancangan antarmuka pengguna ini, terdapat saran agar dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menyempurnakan penelitian yang lebih baik lagi. Adapun saran yang diberikan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian selanjutnya, dapat menggunakan metode lainnya dalam merancang antarmuka pengguna seperti Design Thinking, Lean UX, atau metode evaluasi iteratif lainnya, untuk menguji dan menyempurnakan antarmuka pengguna secara lebih mendalam pada setiap tahap proses desain. Dan bagi peneliti lainnya juga bisa mengembangkan penelitian ini ke tahap prototype sampai menjadi aplikasi.
2. Bagi pengguna tampilan, diharapkan dapat memberikan masukan yang lebih mendalam terkait preferensi desain, sehingga tampilan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4. Bagi konsumen, tampilan yang dirancang dapat memberikan gambaran awal tentang bagaimana pengalaman mereka menggunakan aplikasi yang akan diusulkan, sehingga mereka dapat menyampaikan opini mengenai kenyamanan, kemudahan, atau daya tarik visual tampilan ini.
5. Bagi pihak Iteawon, tampilan ini dapat dijadikan acuan awal dalam merancang antarmuka yang merepresentasikan brand secara visual dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung pengalaman pengguna yang optimal..

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- A. Abdurrohman, Mh., Setiawan, D., Trisnawati, L., Suska Riau, U., & Abdurrab, U. (2021). MODEL RANCANGAN APLIKASI PROMOSI USAHA REMPAH MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering, 5(1), 29–36.
- Adoe, A. P. M. (2022). perancangan UI/UX aplikasi pendaftaran pasien rumah sakit berbasis website (studi kasus PT. Disty Teknologi Indonesia).
- Alfandy, R. R. (2022). Perancangan desain antarmuka aplikasi paket pernikahan pada salon Lian dengan metode Design Spirit.

- Amruddin, R. P. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Kuantitatif/B5t1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif/B5t1EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Ardiansah, T., & Hidayatullah, D. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web.
- Azhary MA. (2023). Pembuatan Prototipe UI/UX Aplikasi Persediaan Barang Pada Toko Pertanian Puji Buluh Madiun Menggunakan Metode User Centered Design.
- Bimbi Ardianzah. (2023). Perancangan Desain UI/UX Prototype Website Pada Petshop Field Sidoarjo Untuk Meningkatkan Branding.
- Damiyati, M. D. (2023). Implementasi User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Pada Aplikasi Kaki Keenam Menggunakan Metode Design Thinking.
- databoks, K. (2022). Kemampuan Digital Yang Paling Banyak dikuasai Orang Indonesia. Diambil kembali dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/19/download-kemampuan-digital-yang-paling-banyak-dikuasai-orang-indonesia> databoks,
- Dr. Ir. Sintha Wahjusaputri, M. A. (2022). Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Statistika\\_Pendidikan/jhKtEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=skala+likert+merupakan&pg=PA51&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Statistika_Pendidikan/jhKtEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=skala+likert+merupakan&pg=PA51&printsec=frontcover)
- El Ghiffary MN dkk. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Pengguna (Studi Kasus Aplikasi Olride).
- Eva Y. (2020). Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Suatu\\_Pengantar/nWsQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Suatu_Pengantar/nWsQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- F. Rahman dan santoso. (2015). Aplikasi pemesanan undangan online. 1.
- Fairuz Pane, A. F. (2023). Evaluasi User Interface Pada Aplikasi ANCOL Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Evaluation Methods.
- Haris Budiawan. (2021). Desain Media Interaktif kompetensi Keahlian : Multimedia. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Desain\\_Media\\_Interaktif\\_SMK\\_MAK\\_Kelas\\_XI/Y2oYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=desain+antarmuka&pg=PA30&printsec=frontcover&bshmrime/1](https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Media_Interaktif_SMK_MAK_Kelas_XI/Y2oYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=desain+antarmuka&pg=PA30&printsec=frontcover&bshmrime/1)
- I Gede Iwan Sudipa dkk. (2023). Metode Penelitian Bidang Ilmu Informatika (Teori & Referensi Berbasis Studi Kasus).
- Jubilee Digital. (2023). Desain UI/UX dengan Figma. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Desain\\_UI\\_UX\\_dengan\\_Figma\\_dari\\_Nol\\_Updat/SVJSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&bshmrime/1](https://www.google.co.id/books/edition/Desain_UI_UX_dengan_Figma_dari_Nol_Updat/SVJSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0&bshmrime/1)
- K. (2023, 8). Masyarakat Nilai Desain Minimalis Jadi Tren UI/UX Masa Kini. Diambil kembali dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/04/masyarakat-nilai-desain-minimalis-jadi-tren-uiux-masa-kini>
- Laksana, M. Z. (2018). Manajemen Pelayanan Publik. Bandung: CV Pusaka Setia.
- M. R. Sanjaya, A. S. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website.
- Muhammad Fairuzabadi dkk. (2023). Analisis Dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/ANALISIS\\_DAN\\_DESAIN\\_SISTEM\\_INFORMASI\\_PEN/dV7PEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=desain+antarmuka&pg=PA115&printsec=frontcover&bshmrime/1](https://www.google.co.id/books/edition/ANALISIS_DAN_DESAIN_SISTEM_INFORMASI_PEN/dV7PEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=desain+antarmuka&pg=PA115&printsec=frontcover&bshmrime/1)
- Muhammad Fairuzabadi, A. A. (2023). Interaksi Manusia dan Komputer: Konsep dan Praktik. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/INTERAKSI\\_MANUSIA\\_DAN\\_KOMPUTER\\_KONSEP\\_DA/3TDJEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/INTERAKSI_MANUSIA_DAN_KOMPUTER_KONSEP_DA/3TDJEEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Nielsen, J. (2017).

- Nugroho, E. (2018). Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Prinsip\\_prinsip\\_Menyusun\\_Kuesioner/YfNqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Prinsip_prinsip_Menyusun_Kuesioner/YfNqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Nursyahrida. (2021). Rancang bangun aplikasi kegiatan dan prestasi kemahasiswaan program studi fisika fakultas sains pada universitas cokroaminoto palopo berbasis website.
- Nuswantoro, S. A. (2023). Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar. Diambil kembalidari [https://www.google.co.id/books/edition/Interaksi\\_Manusia\\_dan\\_Komputer\\_Pengantar/QxzKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengujian+usability&pg=PA106&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Interaksi_Manusia_dan_Komputer_Pengantar/QxzKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengujian+usability&pg=PA106&printsec=frontcover) Q.S, Al-Baqarah. (267). Pelayanan Publik.
- Paramulya, V. E. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA WARUNG MARUNG HERITAGE BY CV. SAVORIA KITCHEN.
- Prabowo, M. P., & Persada, A. G. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Booking Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design. Dalam Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia.
- Risky S. (2011). Konsep dasar rekayasa perangkat lunak (software reengineering) bandung : PT Informatika.
- Saputra, B. D. (2020). SISTEM INFORMASI E-BUSINESS PADA STUDIO FOTO ALLUVIO PHOTOGRAPHY. Dalam Jurnal Ilmiah NERO (Vol. 5, Nomor 2).
- Slamet Riyanto, A. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Riset\\_Penelitian\\_Kuantitatif\\_Pene/W2vXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Riset_Penelitian_Kuantitatif_Pene/W2vXDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Syani M & Werstantia N. (2018). Perancangan aplikasi pemesanan catering berbasis mobile android.
- Virdyra tasril, S. M. (2023). Kecanduan Gadget Dengan Pendekatan Lean Ux. Diambil kembali dari [https://www.google.co.id/books/edition/KECANDUAN\\_GADGET\\_Dengan\\_Pendekatan\\_Lean/Q1LAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/KECANDUAN_GADGET_Dengan_Pendekatan_Lean/Q1LAEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)