

Penerapan *User Centered Design* pada Perancangan Web *E-Commerce* Alat Kesehatan

Isnaini Hayati¹, Ayuningtyas², Erwin Sutomo³

Sistem iNformasi, Universitas Dinamika, Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298
e-mail: ¹17410100197@dinamika.ac.id, ²Tyas@dinamika.ac.id, ³Sutomo@dinamika.ac.id

Submitted Date: January 07th, 2022

Reviewed Date: January 09th, 2022

Revised Date: April 13th, 2022

Accepted Date: August 16th, 2022

Abstract

In website development, website planning or design is very important, with good planning can reduce losses due to improper website creation. Therefore, CV Andi Jaya wants good and proper website planning. Based on the results of direct interviews with CV Andi Jaya customers who have bought goods through the website, there are several obstacles felt by customers, namely the process of selling goods on the website does not go well, there are several menus that cannot be accessed by users, the appearance of the website makes users not interested in making purchases such as product catalogs are not well organized. Based on the customer side, there are several obstacles in the business process, namely, in the process of recording transactions the data is not updated in real-time so incomplete records often occur and the admin and users cannot see the status of the order of goods. So based on the existing problems, a new prototype design for CV Andi Jaya's website will be designed using the User-Centered Design (UCD) method. Based on the UCD method, the stages start based on the plan the user-centered design process is the planning stage, understand and specify the context of use, determine the user context in the form of user personas and business processes, specify user requirements, identify user needs in using the application, produce design solutions to meet user requirements. the process of making the prototype design and Evaluating the Designs Against Requirements carry out the process of evaluating the design or prototype that has been made. For measurement, the System Usability Scale (SUS) method is used, where the SUS method is carried out an evaluation by distributing questionnaires to 27 respondents to evaluate the product and as a benchmark for user perceptions. Based on the results of testing the prototype, an average of 92 was included in the "excellent" category, which means that the design was accepted by the user.

Keywords: Website medical devices; User-Centered Design (UCD); Prototype

Abstrak

Dalam pengembangan website, perencanaan atau desain website sangatlah penting, dengan perencanaan yang baik dapat mengurangi kerugian akibat pembuatan website yang tidak tepat. Oleh karena itu, CV Andi Jaya menginginkan perencanaan website yang baik dan tepat. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan pelanggan CV Andi Jaya yang telah membeli barang melalui website, ada beberapa kendala yang dirasakan pelanggan yaitu proses penjualan barang di website tidak berjalan dengan baik, ada beberapa menu yang tidak bisa diakses oleh pengguna, tampilan website membuat pengguna tidak tertarik untuk melakukan pembelian seperti katalog produk yang tidak tertata dengan baik. Berdasarkan sisi customer terdapat beberapa kendala dalam proses bisnis yaitu pada proses pencatatan transaksi data tidak terupdate secara realtime sehingga sering terjadi pencatatan yang tidak lengkap dan admin serta user tidak dapat melihat status pesanan dari barang. Maka berdasarkan permasalahan yang ada maka akan dirancang sebuah prototype desain website CV Andi Jaya yang baru dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Berdasarkan metode UCD, tahapan mulai berdasarkan rencana proses desain yang berpusat pada pengguna adalah tahap perencanaan, memahami dan menentukan konteks penggunaan, menentukan konteks pengguna berupa persona pengguna dan proses bisnis, menentukan kebutuhan pengguna, mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi, menghasilkan solusi desain untuk



memenuhi kebutuhan pengguna. proses pembuatan desain prototipe dan Evaluasi Desain Terhadap Persyaratan melakukan proses evaluasi desain atau prototipe yang telah dibuat. Untuk pengukuran digunakan metode System Usability Scale (SUS), di mana metode SUS dilakukan evaluasi dengan menyebarkan kuesioner kepada 27 responden untuk mengevaluasi produk dan sebagai tolak ukur persepsi pengguna. Berdasarkan hasil pengujian prototipe, rata-rata 92 termasuk dalam kategori “sangat baik” yang berarti desain diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Perangkat medis situs web; User-Centered Design (UCD); Prototipe

1 Pendahuluan

CV Andi Jaya adalah perusahaan yang menyediakan alat kesehatan murah di Surabaya yang berlokasi Jalan Merak Raya Rewwin No 6. Alat kesehatan yang tersedia yaitu sarung tangan, *thermometer*, plester, pembersih telinga dan lain-lain. Di era digital ini, banyak sekali *website* bermunculan yang menyajikan beragam informasi (Sarwono & A.H, 2012) dalam hal ini CV Andi Jaya sudah memiliki *website* untuk membantu pelanggan memesan secara *online* beralamatkan di www.alatkesehatanmurahsurabaya.com. CV. Andi Jaya memiliki beberapa pelanggan alat kesehatan, jika dikategorikan CV. Andi Jaya terdapat proses bisnis B2C.

Dalam pengembangan *website*, perencanaan atau desain *website* sangatlah penting, dengan perencanaan yang baik dapat mengurangi kerugian akibat pembuatan *website* yang tidak tepat. Oleh karena itu CV Andi Jaya menginginkan perencanaan *website* yang baik sebagai media pemasaran dan proses transaksi dapat berjalan dengan baik. Dampak bagi perusahaan ketika tujuan adanya *website* untuk mengenalkan produk itu tidak berhasil adalah perusahaan akan kehilangan pelanggan dan menyebabkan penurunan penjualan pada perusahaan.

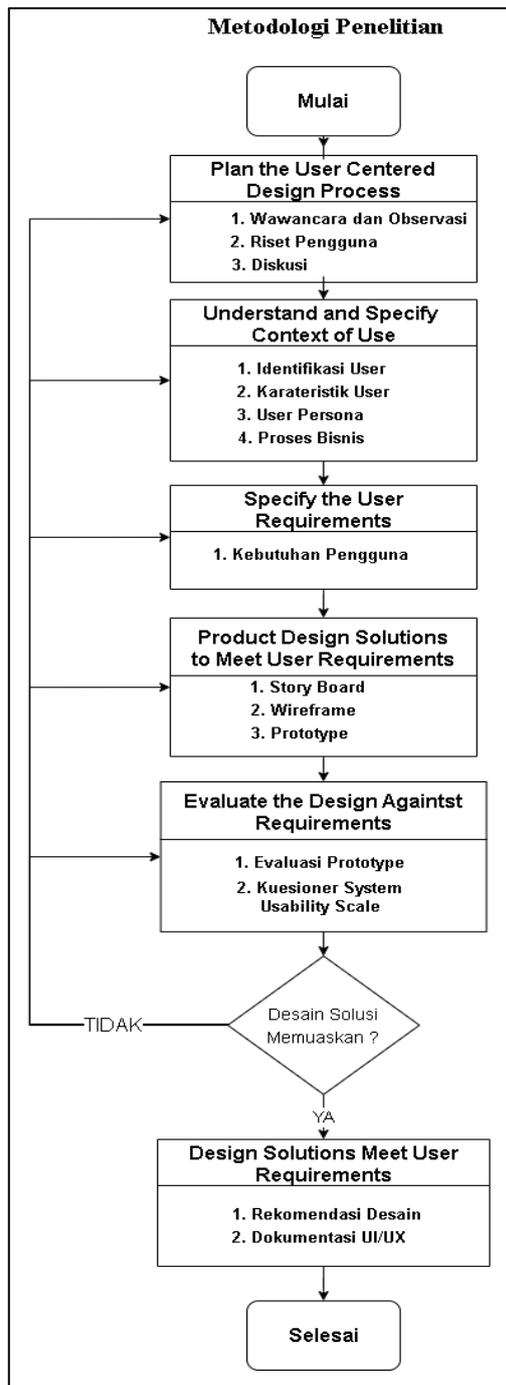
Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada pelanggan, terdapat beberapa kendala yang dirasakan saat bertransaksi melalui *website* yaitu proses transaksi penjualan barang pada *website* tidak berjalan baik di mana pencatatan data tidak diperbarui secara *realtime*, terdapat beberapa menu yang tidak bisa di akses oleh pengguna, tampilan *website* masih belum informatif dan efisien, seperti katalog produk tidak tersusun secara baik, kendala selanjutnya dalam hal komponen seperti tata letak pada *website*, warna, teks yang tidak tepat sehingga kurang nyaman ketika digunakan dan tidak adanya evaluasi serta perbaikan berkala pada *website* perusahaan. Selain itu, sebagai pendukung alasan peneliti melakukan penelitian ini dilakukan penyebaran kuisisioner berdasarkan *sample* sesuai perhitungan metode *system usability scale* (SUS)

dengan total responden 27 orang tersebut yaitu, 17 masyarakat umum dan 10 pelanggan CV Andi Jaya. Kuisisioner yang dibuat peneliti menggunakan semua pertanyaan yang ada pada *system usability scale* (SUS). Hasil evaluasi awal yang dilakukan menunjukkan nilai rata-rata yang didapatkan berdasarkan kuisisioner sebesar 49. Berdasarkan SUS *Score* nilai tersebut dikategorikan dalam rating *poor* (buruk) yang artinya *website* CV Andi Jaya perlu perbaikan agar pengguna dapat mudah dalam melakukan transaksi *online* untuk membantu pengguna membeli produk pada *website* CV Andi Jaya. Keterlibatan pemilik, pengguna maupun pembeli dalam pemanfaatan *E-Commerce*, sangat menentukan kesuksesan sebuah *E-Commerce*. Dari hasil analisis jawaban kuisisioner, tampilan *website* perlu diperbarui dan dirancang ulang menjadi sebuah *E-Commerce*.

Berdasarkan permasalahan yang didukung dengan adanya hasil kuisisioner di atas maka dibuatlah penelitian dengan judul, “Analisis dan Perancangan User Interface pada *Website* E-Commerce Alat Kesehatan Murah Surabaya di CV. Andi Jaya dengan menggunakan Model User Centered Design (UCD)”. Hasil akhir penelitian ini berupa *prototype* sebagai rekomendasi untuk meningkatkan *usability E-Commerce* CV Andi Jaya yang dibuat dengan model *User Centered Design* (UCD). Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan penjualan barang di CV. Andi Jaya dan dapat memudahkan pengguna bertransaksi *online* dengan mudah.

2 Metodologi

Metodologi penelitian bertujuan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir berdasarkan tahapan-tahapan *User Centered Design* (UCD) yang sudah terstruktur. Adapun Metode penelitian terlihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Metodologi

2.1 User Centered Design (UCD)

Menurut Mulia, (2016) *User Centered Design* (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis website. Tujuan dilakukan pendekatan UCD adalah untuk menghasilkan produk dengan nilai usability yang tinggi. Pendekatan *User Centered Design* standar (ISO, 2010) sebagai berikut:

1. *Plan the User Centered Design process* : Pada tahap ini dilakukan diskusi terhadap orang-orang yang mengerjakan proyek. Proyek akan memiliki waktu dan tugas untuk melibatkan pengguna atau user dalam awal dan akhir proses atau di mana mereka dibutuhkan. Dan juga orang-orang yang mengerjakan proyek harus mengetahui betul tentang model *User Centered Design* (UCD) ini melalui studi literatur, pelatihan atau seminar. Di tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi sesuai dengan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) website yang tersedia.
2. *Understand and Specify the Context of Use*: Tahapan ini melakukan proses identifikasi pengguna dengan berfokus pada kondisi-kondisi seperti apa yang dapat membuat pengguna menggunakan aplikasi. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi pengguna terlebih dahulu, menjabarkan karakteristik pengguna *E-commerce*, setelah itu pembuatan desain bersarakan kebutuhan pengguna, di akhiri dengan penjabaran proses bisnis saat ini dan mendatang.
3. *Specify the User Requirements*: Tahapan ini melakukan proses identifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*: Pada tahapan ini dilakukan proses pembangunan desain tampilan sebagai solusi dari aplikasi yang dibangun. Di tahap ini dilakukan perancangan desain yang dimulai dengan tiga tahapan yaitu *storyboard*, *wireframe* dan *prototype* yang disesain menggunakan *tools figma*.
5. *Evaluate the Designs Against Requirements*: Tahapan ini melakukan proses evaluasi terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna. Peneliti melakukan wawancara secara mendalam ke bagian admin atau pemilik toko, dan pelanggan dengan menunjukkan hasil *prototype website* yang dirancang. Pengujian *prototype* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan memberikan kuisisioner kepada pelanggan *website*.

Setelah tahap di atas dilakukan, apabila hasil kuisisioner menunjukkan bahwa responden memberikan nilai yang positif, tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu *Design Solutions Meet User Requirements*. Pada tahap ini peneliti

mendokumentasikan hasil kuesioner yang telah dibagikan sebagai hasil evaluasi, dan mendokumentasikan hasil gambar atau *prototype User Interface* yang dibuat.

2.2 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang berisi 10 butir pertanyaan. SUS memberikan penilaian subjektif terhadap usability (Brooke, 2013) dan learnability (Sauro's, 2011). Pada metode *System Usability Scale* (SUS) memiliki 5 pilihan jawaban. Mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Skor masing-masing jawabana mulai dari 1 sampai 5. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang diajukan antaranya:

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 dari 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
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

Dalam menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor

dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skornya:

$$U = \frac{\sum R \times 2.5}{n}$$

Rumus Rata-rata nilai SUS.....(1)

Sumber (Susilo, 2019)

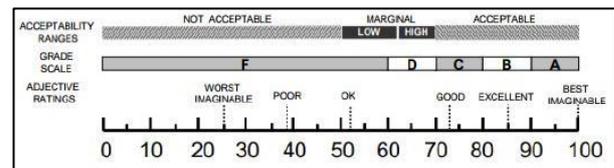
Penjelasan:

U = Usability

$\sum R$ = Total keseluruhan jawaban yang telah dilakukan proses 1 dan 2.

N = Jumlah Responden

Kesimpulan dari cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah dihitung didapat skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat. Skor tersebut dapat dikategorikan dalam range yang berbeda.



Gambar 2. Skor SUS

(Sumber: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>)

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Plan the User Centered Design process

Pada tahap ini sumber informasi didapatkan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada pemilik, admin, dan pelanggan toko. Pertanyaan wawancara dibuat sesuai dengan *System Usability Scale* (SUS) dan dilakukan kepada 27 responden masyarakat umum. Setelah itu dilakukan juga tahap observasi pada *website CV. Andi Jaya dan E-Commerce* yang serupa untuk perbandingan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi yaitu alur pemesanan yang masih konvensional dan menyulitkan pengguna, serta beberapa kekurangan pada menu dan konten *website*. Hasil kuesioner tahap ini dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai (Total x 2,5)
r17	3	1	1	2	1	1	0	1	1	1	12	30
r18	2	2	1	2	0	3	1	1	0	2	14	35
r19	3	2	1	2	1	2	1	3	0	1	16	40
r20	2	2	1	0	2	2	0	1	0	2	12	30
r21	3	2	1	3	0	2	2	1	0	2	16	40
r22	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21	53
r23	1	2	3	5	2	4	2	2	2	3	26	65
r24	2	3	3	3	3	2	0	4	2	2	24	60
r25	2	3	2	4	1	2	2	2	1	1	20	50
r26	3	3	2	1	2	2	2	1	0	1	17	43
Total Keseluruhan											511	
Rata-rata Nilai Akhir SUS												49

Gambar 3. Hasil Kuesioner Evaluasi Website Perusahaan

Pada gambar 3 di atas, hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai akhir atau score akhir metode SUS adalah 49 yang berarti berada pada skor index $F = poor$ /buruk. Hal tersebut mengartikan bahwa perlu adanya perbaikan terhadap website perusahaan saat ini agar memenuhi index skor SUS yang sesuai.

3.2 Understand and Specify Context of Use

Terdapat tiga proses yang dilakukan pada tahap ini yaitu identifikasi pengguna dan penjabaran karakteristik pengguna *E-commerce*, setelah itu pembuatan desain berdasarkan kebutuhan pengguna, di akhiri dengan penjabaran proses bisnis saat ini dan mendatang.

Pada proses identifikasi pengguna, terdapat tiga pengguna utama yang berkaitan pada proses bisnis yang ada yaitu admin sebagai pengelola website *E-Commerce*, pemilik toko sebagai pemantau transaksi, dan pelanggan sebagai pengguna utama. Setiap pengguna website memiliki karakteristik tersendiri yang dibedakan berdasarkan jenisnya, hal tersebut dapat dilihat pada table 1 di bawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Pengguna

Jenis	Pengguna	Keterangan
Usia	Admin	17 s/d 30 tahun
	Pemilik	20 s/d 50 tahun
	Pelanggan	15 s/d 50 tahun
Pendidikan		Semua jenjang pendidikan
Pengalaman	Admin	Dapat mengoperasikan komputer dengan baik
	Pemilik	Dapat mengoperasikan komputer dengan baik
	Pelanggan	Berpengalaman atau pelanggan yang baru dan ingin mencoba dalam menggunakan dan bertransaksi online.

Setelah karakter pengguna berhasil diidentifikasi, peneliti melakukan analisa kebutuhan pengguna yang terdiri dari informasi nama, keterangan pengguna, tujuan, keinginan, ketakutan, kesulitan, kebutuhan dan harapan *user*. Hasil kebutuhan *user* tersebut dikonversikan menjadi *user persona*.

3.3 Specify User Requirements

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa kebutuhan pengguna yang digunakan sebagai acuan dalam tahap perancangan desain *User Interface (UI)/ User Experience (UX)*. Peneliti berhasil mendapatkan kebutuhan data dan informasi setiap pengguna. Tabel 2 berikut adalah hasil analisis kebutuhan pengguna website:

Tabel 2. Kebutuhan Pengguna

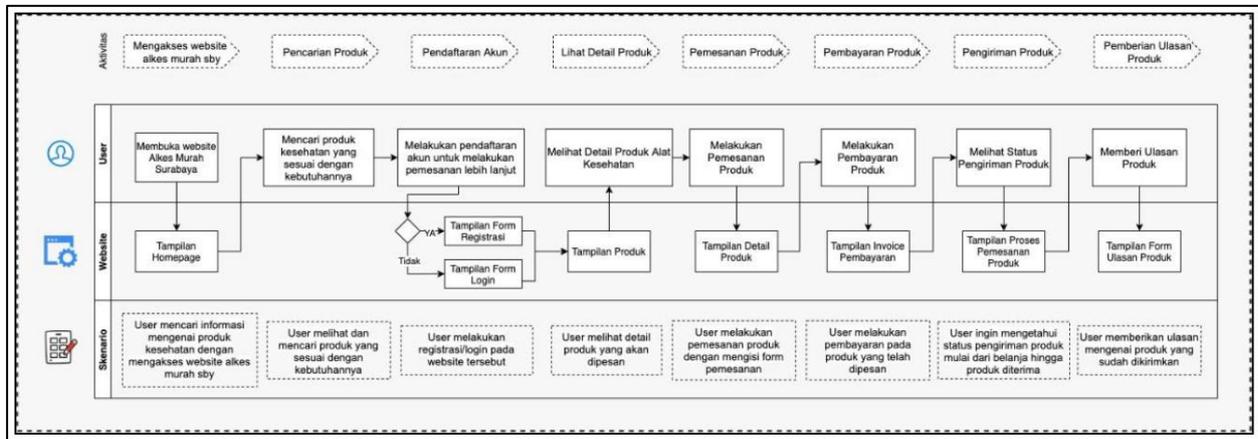
Pengguna	Kebutuhan data dan Informasi
Admin	Data User : Berisi data diri pelanggan.
	Data Barang : Berisi informasi mengenai identitas barang.
	Data Jenis Barang : Berisi informasi mengenai kategori suatu barang.
	Data Transaksi : Berisi data mengenai transaksi penjualan produk perusahaan.
	Data Laporan Penjualan : Berisi data laporan penjualan produk perusahaan perperiode.
Pelanggan	Data Barang : Berisi informasi mengenai identitas barang.
	Detail Produk Barang : Berisi informasi mengenai detail barang secara lengkap yang tampil pada menu detail barang.
	Melakukan Transaksi : Proses transaksi pelanggan.
	Memilih Metode Pembayaran : Proses pembayaran produk yang dipesan pelanggan.
	Status Pesanan : Informasi mengenai status barang.
Pemilik	Riwayat Pembelian Produk : Informasi mengenai riwayat pembelian produk oleh pelanggan
	Data User : Berisi data diri pelanggan.
	Data Barang : Berisi informasi mengenai identitas barang.
	Data Jenis Barang : Berisi informasi mengenai kategori suatu barang.
	Data Transaksi : Berisi data mengenai transaksi penjualan produk perusahaan.
Data Laporan Penjualan : Berisi data laporan penjualan produk perusahaan perperiode.	

3.3 Product Design Solutions

Di tahap ini terdapat tiga proses yang dilakukan oleh peneliti yaitu pembuatan *storyboard*, perancangan *wireframe*, hingga pembuatan *prototype*. Berdasarkan hasil kebutuhan

pengguna, proses utama pada *website* CV. Andi Jaya digambarkan dengan *storyboard*. *Storyboard* menjelaskan skenario pengguna, aktivitas, tindakan

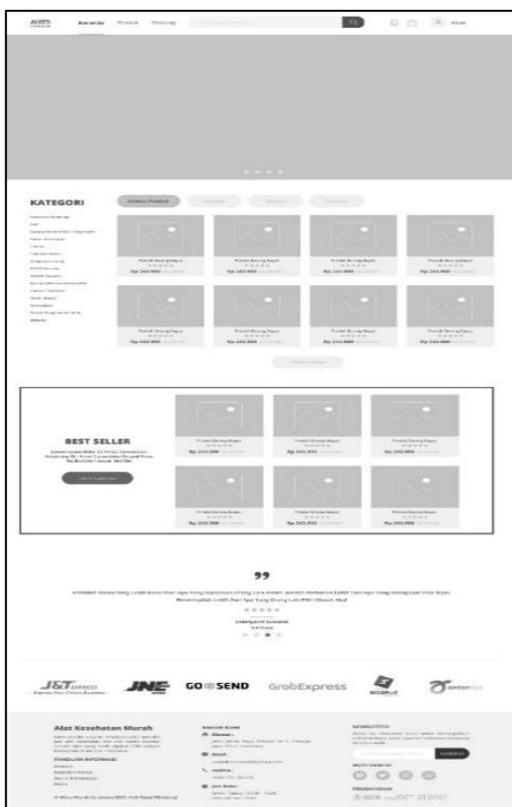
user serta tampilan pada rancangan desain *website* yang terbaru. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. *Storyboard*

Dari hasil perancangan sebelumnya, dibuatlah kerangka *layout* dan gambaran fitur-fitur pada *e-commerce* sebagai patokan saat pembuatan *prototype*. Terdapat dua *wireframe* yang dibuat oleh peneliti yaitu rancangan untuk pelanggan dan admin. Berikut merupakan rancangan bingkai gambar pada halaman menu utama:

Proses akhir pada tahap ini yaitu pembuatan *prototype* dengan menggunakan aplikasi *figma*. Pada proses ini *color scheme* (pemilihan warna) dasar memiliki peranan penting. Hasil akhir didapatkan desain warna mengikuti warna dasar dari logo perusahaan.



Gambar 5. *Wireframe* Menu Utama

Tabel 3. *Color Scheme*

Nama	Kode	Warna	Filosofi Warna
Desain Utama	#b01f24		Membangkitkan perasaan bahagia dan gembira.
Header Administrator	#c04c50		Menginspirasi dan membanggakan.
Teks tulisan <i>prototype</i>	#120304		Identik dengan keanggunan

3.5 Evaluate the Design Against Requirements

Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan user interface *e-commerce* CV. Andi Jaya, dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi desain menggunakan kuisioner yang diberikan kepada karyawan dan pelanggan/masyarakat untuk menilai hasil berdasarkan desain *prototype* yang sudah dibuat. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini:

Responden	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Total	Nilai (Totalx2,5)	
r16	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	37	93	
r17	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	36	90	
r18	2	4	4	3	4	4	4	4	4	1	34	85	
r19	2	4	4	3	3	3	3	3	4	0	29	73	
r20	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	36	90	
r21	4	3	4	2	4	3	4	4	4	0	32	80	
r22	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	35	88	
r23	3	3	3	0	3	4	3	3	3	1	26	65	
r24	2	4	3	2	4	4	4	4	4	2	33	83	
r25	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	36	90	
r26	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	36	90	
r27	3	1	3	2	4	1	4	4	4	4	30	75	
Total Keseluruhan											954	92	
Rata-rata Nilai Akhir SUS													

Gambar 6. Hasil Kuesioner Uji *Prototype*

Berdasarkan uji kuesioner *prototype* di atas didapatkan hasil rata-rata sebesar 92, hasil tersebut dihitung dengan bantuan rumus *System Usability Scale* (SUS). Pada pengukuran dengan *System Usability Scale* (SUS) hasil rata-rata tersebut dapat dikategorikan ke dalam skor index A = *good*/bagus. Karena hasil telah menunjukkan skor index bagus, maka tidak perlu dilakukan proses pengulangan UCD. Berikut data perbandingan perhitungan kuesioner evaluasi *website* tahap awal dan uji *prototype*.

Tabel 4. Data Perbandingan Perhitungan Kuesioner

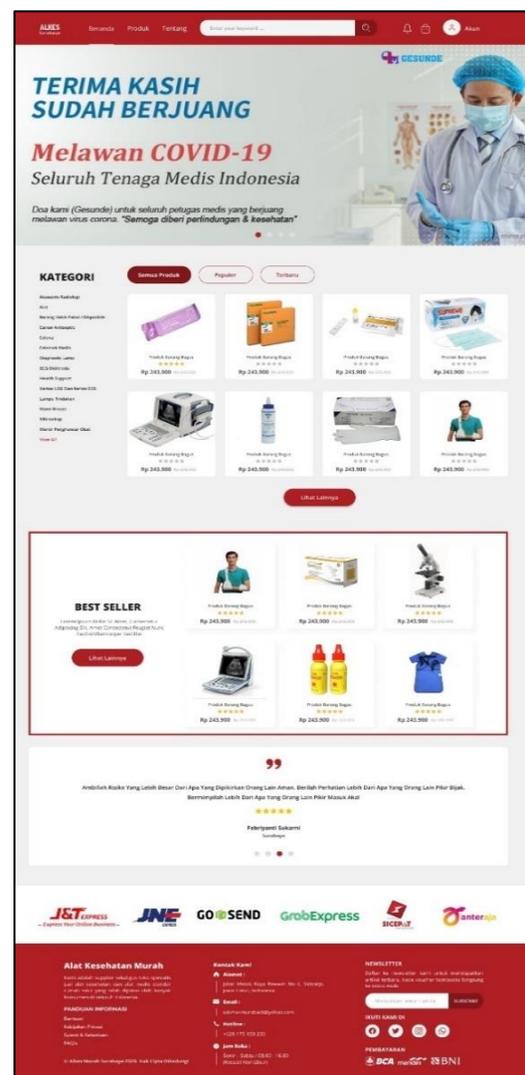
Kuesioner	Total Keseluruhan	Rata-rata Nilai Akhir SUS	Sko r SUS
Evaluasi <i>Website</i> Perusahaan	511	49	F
Evaluasi <i>Prototype</i>	954	92	A

3.6 Designed Solutions Meet User Requirements

Tahap ini merupakan tahapan akhir metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitudengan melakukan dokumentasi peneitiian. Pada tahap ini, peneliti telah melakukan pengembangan menggunakan model *user centered design* (UCD) dan menggunakan pengukuran dengan *System Usability Scale* (SUS) di mana hasil akhir yang didapatkan yaitu memuaskan. Peneliti berhasil melakukan perubahan atau perbaikan pada tampilan *website* sebelumnya yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebagai contoh, perubahan tampilan pada *website* CV. Andi Jaya sebelum mengalami perbaikan pada tampilan *website* dapat dilihat pada gambar 7 dan gambar 8 di bawah ini:



Gambar 7. Tampilan Lama Halaman Utama *website*



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Setelah *Redesign*

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan:

1. User Interface pada e-commerce CV. Andi Jaya memberikan kemudahan dalam melakukan sebuah transaksi online serta pendaftaran pelanggan baru menjadi lebih efisien serta tampilan yang informatif.
2. Dengan demikian, website CV. Andi Jaya memiliki adjective rating “Good”, hasil kuisioner SUS pada evaluasi akhir pada prototype website CV. Andi Jaya yaitu sebesar 92.

References

- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies* 8. 29-40.
- Garrett, J. J. (2011). *User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- ISO. (2010). *Ergonomics of Human-System Interaction Part 210*. Retrieved from HumanCentered Design for Interactive Systems.
- Maulidah, S. E. (2017). Perancangan Desain Antar Muka Pada *Website* Aneka Logistic Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Universitas Dinamika*.
- Mulia, A. H. (2016). Pengembangan Antarmuka Aplikasi Astofit Dengan Pendekatan User Centered Design. *Malang: Universitas Brawijaya*.
- Permana, D. A. (2021). Perancangan Desain User Interface/User Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-Commerce Cat Arjuna. *Universitas Dinamika*, 13.
- Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3 No 2.
- Sarwono, J., & A.H, K. (2012). Perdagangan Online. *In Cara bisnis di internet*, pp. 43-47.
- Sauro, J. (2011). Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS).
- Utama, S. B. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada *Website* Cosmic Clothes. 8-45.
- Woods, S. (2014, March 4). 10 Top Principles of Effective Web Design. *shortiedesigns*. Retrieved from <https://shortiedesigns.com/blog/10-top-principles-effective-web-design/>