

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

# PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE FURNITURE LOGOFURNIMENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

<sup>1.</sup> Muji Santoso, <sup>2.</sup> Annisya Az Zukhruf, <sup>3.</sup> Iwan, <sup>4.</sup> Mudrika

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Gunadarma

Jalan Margonda Raya No. 100, Depok, Indonesia

[muji\\_santoso@staff.gunadarma.ac.id](mailto:muji_santoso@staff.gunadarma.ac.id) <sup>1</sup>, [annisayazr@gmail.com](mailto:annisayazr@gmail.com) <sup>2</sup>, [iwan27skommt@gmail.com](mailto:iwan27skommt@gmail.com) <sup>3</sup>,  
[mudrika@staff.gunadarma.ac.id](mailto:mudrika@staff.gunadarma.ac.id) <sup>4</sup>

## Abstrak

Logofurni, perusahaan furnitur yang telah berdiri selama 10 tahun dengan awal yang sederhana, kini telah berkembang menjadi penjual puluhan ribu unit produk kepada pelanggan setia. Terkenal karena kemampuannya mempercantik ruang di rumah dan kantor, Logofurni memperluas kehadirannya melalui platform *online* dengan desain UI/UX untuk menarik perhatian pengguna. Menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang berpusat pada pengguna. Evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memberikan rating *good* dengan skor rata-rata 72,5 menunjukkan tingkat kegunaan yang baik. Saran untuk meningkatkan pengalaman pengguna termasuk meningkatkan kualitas gambar produk dengan foto beresolusi tinggi, menerapkan fitur *zoom* pada gambar produk, serta memperbarui tata letak dan desain keseluruhan *website* untuk meningkatkan navigasi dan keseluruhan pengalaman pengguna.

**Kata kunci** : Logofurni, User Experience, User Interface, Metode, Centered Design

## Abstract

Logofurni, a furniture company that started with humble beginnings 10 years ago, has now grown to sell tens of thousands of units to loyal customers. Known for its ability to enhance the aesthetic of home and office spaces, Logofurni is expanding its presence through an online platform with UI/UX design to capture user attention. Using the User-Centered Design (UCD) method focused on users, evaluation with the System Usability Scale (SUS) yielded a "good" rating with an average score of 72.5, indicating a good level of usability. Recommendations for enhancing the user experience include improving product image quality with high-resolution photos, implementing a zoom feature on product images, and updating the overall website layout and design to enhance navigation and the overall user experience.

**Keywords** : Logofurni, User Experience, User Interface, Methods, Centered Design



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

## 1. PENDAHULUAN (or Introduction)

Dalam perkembangan era digital saat ini, kehadiran *online* menjadi sangat penting untuk bisnis, termasuk industri furnitur. LOGOFURNI, sebagai perusahaan furnitur yang berkembang, menyadari bahwa memiliki *website* yang ramah pengguna dan menarik secara visual sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan pelanggan dan penjualan. Desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang efektif menjadi kunci untuk menciptakan tampilan menarik dan navigasi yang mudah.

Metode *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan yang berfokus pada kebutuhan dan keterbatasan pengguna akhir dalam setiap tahap proses desain. Dengan pendekatan ini, diharapkan desain *website* menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka saat berbelanja *online*. Pendekatan UCD memastikan bahwa setiap elemen desain dipertimbangkan dengan pengalaman pengguna sebagai prioritas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX pada *website*.

*Website* LOGOFURNI menggunakan metode UCD. Dalam penelitian ini, akan diidentifikasi kebutuhan pengguna, dianalisis alur kerja, dan dihasilkan prototipe desain yang mengutamakan pengalaman pengguna. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas *website* LOGOFURNI dan memperkuat posisinya di pasar furnitur digital yang kompetitif.

## 2. TINJAUAN LITERATUR (or Literature Review)

Menurut Mikio Aoyama dalam jurnal Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan *User Persona* dan *User Journey* (Aziza, 2020). *Persona* adalah model kelas pengguna yang dijelaskan dengan banyak informasi tentang penggunaan produk, sikap terhadap produk dan layanan, bahkan gaya hidup pengguna [1] Menurut Brooke dalam (Eugenia, 2022) pada jurnal Pendekatan Metode *User-Centered Design* dan *System Usability Scale* dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka *Website*. *System Usability Scale* (SUS) merupakan kuesioner untuk mengukur *usability* sistem berdasarkan sudut pengguna. Kerangka *system usability scale* (SUS) Terdiri dari 10 pernyataan dan 5 opsi respons dalam bentuk skala likert. Responden kemudian diminta untuk memilih respons yang paling sesuai berdasarkan kondisi mereka terhadap pernyataan yang diberikan berupa besaran poin 1-5 dengan poin 1 berarti sangat tidak setuju (STS) hingga poin 5 yang berarti sangat setuju (SS). [2]

Pada ISO (International Organization for Standardization) 9241-210 dalam jurnal Perancangan *User Interface* (UI) & *User Experience* (UX) Aplikasi Pencari *Indekost* di Kota Padangpanjang. *User experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, *system*, dan jasa (Feri Fernando, 2020) [3] Sedangkan menurut Alfian Dharma Kusuma dalam jurnal Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Pada Web *MB Tours And Travel* Bekasi (Muhammad Haikal, 2022). *Wireframe* merupakan kerangka atau coretan yang bertujuan buat menata suatu item pada sebuah tampilan *website* atau aplikasi sebelum proses desain sesungguhnya dibuat. [4]

Dalam jurnal Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya (Pramudita, 2021), menurut Suryaningsih Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX *designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk *website* ataupun *mobile apps*. Berbeda dengan Adobe Photoshop, aplikasi Figma memudahkan beberapa *designer* untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Selain itu juga Figma bersifat *real time* dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis. [5] Menurut



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

Agus Sugiharto dalam (Suharni, 2024) pada jurnal Perancangan *Website E-Commerce* produk Markisa Manis Menggunakan Struktur Navigasi Dan UML. Struktur navigasi adalah struktur atau alur suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan website”. Menentukan struktur navigasi merupakan halaman yang sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu website. Ada empat macam bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan website yaitu Struktur Navigasi Linier, Struktur Navigasi Hirarki, Struktur Navigasi Non Linier, Struktur Navigasi Campuran. [6]

Dalam jurnal Perancangan *Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode Web Engineering* (Susanto, 2017). Menurut Arief web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protokol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. [7] Menurut jurnal Analisis *User Flow Pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra* (2022). *User flow* adalah alur yang dilalui oleh pengguna, dari sejak pertama mereka menggunakan *system* (atau *website*) sampai pada langkah terakhir yang dilakukan dalam sistem tersebut. *User flow* umumnya ditampilkan dalam bentuk *flow chart* untuk memudahkan setiap proses yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sistem. [8]

Dikatakan dalam jurnal Perancangan *User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design* (Mira Umiga, 2022), bahwa *User Centered Design* (UCD) adalah proses desain berulang dimana desainer fokus pada penggunaan kebutuhan pengguna di setiap fase proses desain. *User Centered Design* merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web dan sering disebut sebagai *Human Centered Design*. Di UCD, tim desain melibatkan *user* di seluruh proses desain melalui berbagai penelitian dan teknik desain untuk menciptakan produk yang sangat bermanfaat. [9] Menurut Fatta dalam (Guntur Wibisono, 2015) pada jurnal Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo. Pengujian sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. [10]

Menurut Lastiansyah dalam jurnal *User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan* (Wiwesa, 2021), bahwa *User Interface* (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi. Dalam istilah *User Interface* terkadang digunakan sebagai pengganti istilah Hubungan manusia dan Komputer atau *Human Computer Interaction* (HCI) yang mana semua aspek saling berhubungan. [11]

### 3. METODE PENELITIAN (*or Research Method*)

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan UI/UX pada website Logofurni ini menggunakan pendekatan metode *User Centered Design*, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

#### 3.1 Tahap *Understand Context of Use*

Pada tahap ini peneliti akan memahami konteks di mana sistem akan digunakan, siapa yang akan menggunakan, untuk apa sistem digunakan, dan dalam situasi apa menggunakannya.

#### 3.2 Tahap *Specify User Requirements*

Mengidentifikasi dan mengumpulkan kebutuhan serta harapan pengguna untuk membuat spesifikasi yang jelas dan terstruktur.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

### 3.3 Tahap *Design Solution*

Mengembangkan solusi desain berdasarkan pemahaman konteks dan kebutuhan pengguna, termasuk pembuatan prototipe yang akan diuji kepada pengguna.

### 3.4 Tahap *Evaluation Againsts Requirements*

Mengevaluasi solusi desain untuk memastikan pemenuhan kebutuhan pengguna melalui pengujian dan umpan balik pengguna, serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi.

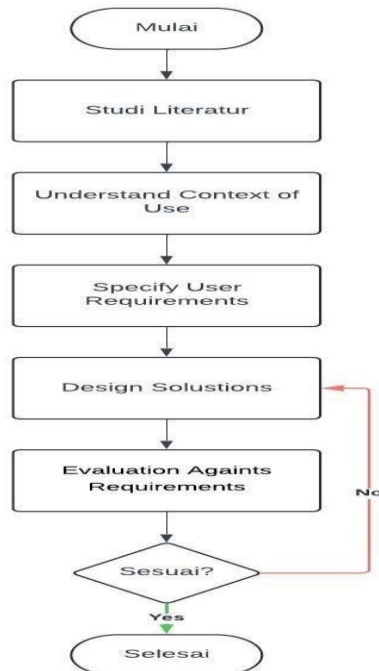
## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN (or *Results and Analysis*)

### 4.1. Gambaran Umum Penelitian

Logofurni adalah *website* yang berisi informasi bagi pengguna yang ingin mencari furnitur. *Website* ini bertujuan untuk memperkenalkan Logofurni dan menjangkau lebih banyak pengguna. Logofurni memiliki target pengguna yaitu mahasiswa yang ingin mendekor kamarnya seindah mungkin dengan harga yang terjangkau. Lalu ada pekerja yang ingin memiliki furnitur berkualitas dengan harga yang miring

### 4.2. Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* yang dilakukan dengan mengikuti tahapan *User Centered Design*. Gambar berikut merupakan diagram alir jalannya penelitian yang menjadi acuan peneliti.



Gambar 4.1. Alur Penelitian



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

### 4.3. Perangkat Penelitian

Penelitian ini menggunakan perangkat atau alat pendukung sebagai berikut :

#### 4.3.1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan desain *user interface* dan pengumpulan data yaitu :

- a. *Processor* AMD Ryzen 5 2500U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.00 GHz.
- b. RAM 8.00 GB.
- c. SSD 256 GB.

#### 4.3.2. Perangkat Lunak

- a. Sistem operasi Windows 11 Pro 64-bit.
- b. Figma untuk membuat desain antarmuka.
- c. Lucid untuk membuat *user flow*.
- d. Canva untuk membuat *user persona*.

### 4.4. Pembahasan

Pada tahap ini melibatkan proses perancangan untuk menciptakan sebuah produk desain yang telah direncanakan oleh peneliti

#### 4.4.1. Kriteria Narasumber

Adapun kriteria dari narasumber yang dicari agar dilakukan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna :

- Berusia antara 18 – 50 tahun.
- Memiliki laptop dan terbiasa menggunakan *website*.
- Pernah membeli furnitur di toko atau *website*.

#### 4.4.2. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada narasumber untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Berikut pertanyaannya :

- Apakah sebelumnya anda sudah mengetahui mengenai *website* furnitur ?
- Dari *website* yang sudah pernah anda coba, apakah sesuai dengan keinginan anda ?
- Apa harapan anda dari *website* yang telah anda coba ?
- Apakah sudah sesuai dengan kebutuhan anda ?
- Apa yang harus ditingkatkan lagi dari *website* tersebut ?

#### 4.4.3. Menentukan Konteks Pengguna

Pada tahap ini memahami jenis pengguna *website* dan lingkungan pengguna. Selain itu dilakukan identifikasi terhadap tampilan *website* dan menjelaskan manfaat dalam kondisi seperti apa pengguna akan menggunakan tampilan *website* logofurni. Tampilan *website* logofurni menyediakan katalog dan pemesanan melalui whatsapp saat menggunakan *website*.

Membuat *user persona* berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan. Berikut kebutuhan pengguna terkait penggunaan *website* logofurni yang ditunjukkan pada gambar 4.2 dan 4.3.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

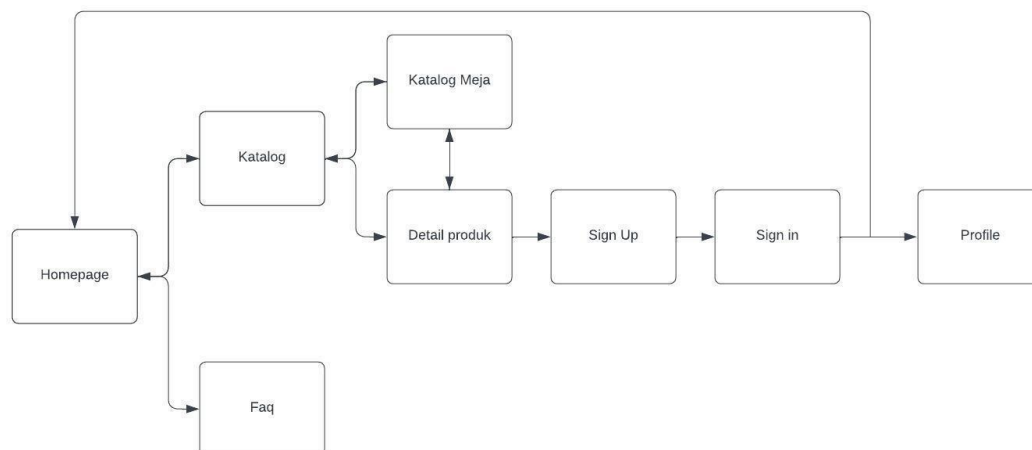


Gambar 4. 2. User Persona 1

Gambar 4. 3. User Persona 2

## 4.5. Struktur Navigasi

Struktur navigasi dibutuhkan untuk mengetahui jalannya suatu sistem. Struktur navigasi yang dibutuhkan pada pembuatan website Logofurni adalah struktur campuran seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.4



Gambar 4.4. Struktur Navigasi

## 4.6. User Flow

User flow menggambarkan Langkah-langkah yang dilakukan pengguna dalam menggunakan suatu produk untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

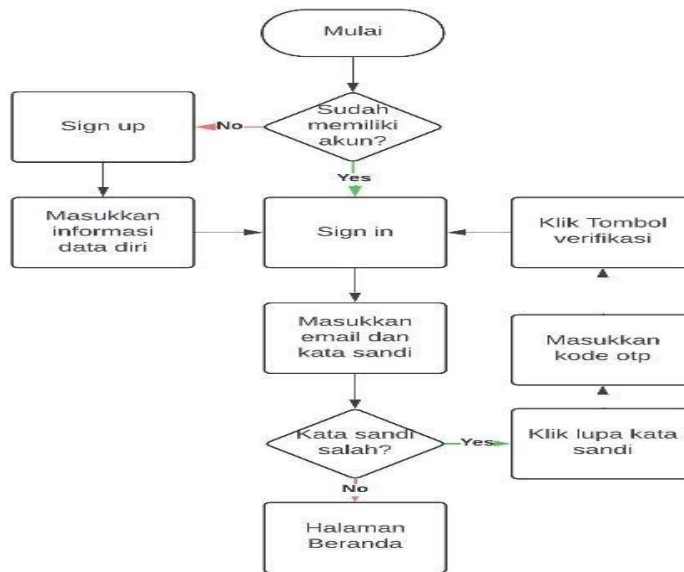
### 4.6.1. User Flow Sign In & Sign Up

User flow sign in & sign up menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk masuk ke dalam website LOGOFURNI yang ditunjukkan pada gambar 4.5.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta).

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>



Gambar 4.5. *User Flow Sign In & Sign Up*

#### 4.6.2. User Flow Pemesanan

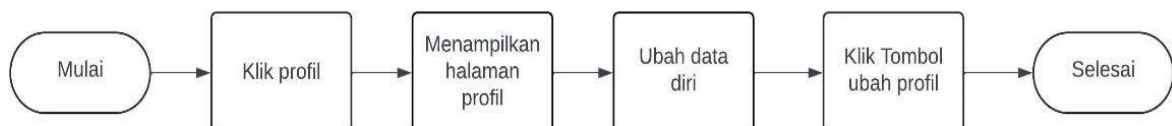
*User flow* ini pemesanan menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk memesan produk yang ditunjukkan pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6. *User Flow Pemesanan*

#### 4.6.3. User Flow Ubah Profile

*User flow* ubah profil menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk mengubah data diri. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7.



Gambar 4.7. *User Flow Ubah Profil*

**DOI:** <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

#### **4.7. Wireframe dan Mockup Website**

Berdasarkan hasil yang didapat dari tahap sebelumnya, dibuat *wireframe* sebagai kerangka awal dan tata letak informasi pada *website*. Selanjutnya dibuat *mockup* sebagai tampilan berwarna yang akan diberikan kepada pengguna.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

**DOI:** <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

#### 4.7.1. Halaman Home

Halaman Home ditunjukkan pada gambar 4.8 Halaman home berisi latar belakang LOGOFURNI. Pada halaman ini terdapat fitur Produk Kami, faq, dan profil. Selain itu terdapat tombol lihat produk yang akan memunculkan halaman yang sama saat menekan tombol produk kami.



Gambar 4. 8. Halaman *Home*

#### 4.7.2. Halaman Sign In

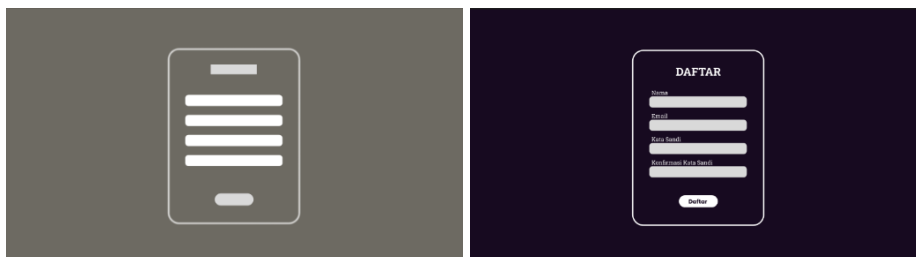
Halaman *sign in* seperti pada gambar 4.9 berisi email dan kata sandi yang harus diisi pengguna. Selain itu terdapat fitur lupa kata sandi bagi pengguna yang akan membawa ke halaman lain yaitu halaman verifikasi.



Gambar 4.9. Halaman *Sign In*

#### 4.7.3. Halaman Sign Up

Halaman *sign up* seperti pada gambar 4.10 pengguna akan diminta untuk mengisi nama, email, kata sandi dan mengonfirmasi kata sandi untuk membuat akun baru. Proses ini memastikan bahwa pengguna dapat mengakses fitur dan layanan yang disediakan oleh LOGOFURNI dengan aman.



Gambar 4.10. Halaman *Sign Up*



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

#### 4.7.4. Halaman Profile

Halaman profil seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.11 berisi data diri yang sudah diisipengguna saat mendaftarkan akun. Selain itu pengguna juga bisa mengubah data diri pada *website*.



Gambar 4.11. Halaman *Profile*

#### 4.7.5. Halaman FAQ

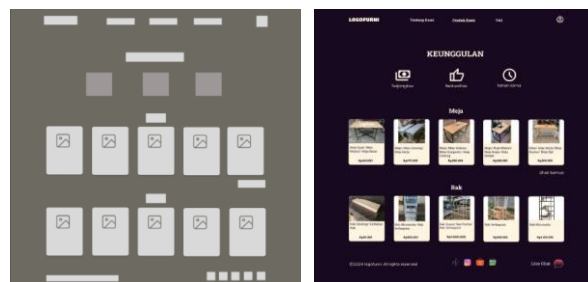
Halaman *FAQ* yang ditunjukkan pada gambar 4.12 berisi pertanyaan yang seringditanyakan pengguna beserta jawabannya.



Gambar 4. 12. Halaman *FAQ*

#### 4.7.6. Halaman Katalog

Halaman katalog yang ditunjukkan pada gambar 4.13 menyajikan informasi mengenai keunggulan yang dimiliki LOGOFURNI dibanding toko furnitur lainnya. Selain itu, halaman ini juga menampilkan katalog produk seperti nama dan harga sehingga memudahkan pengguna untuk menelusuri dan memilih produk yang diinginkan.



Gambar 4. 13. Halaman Katalog



**DOI:** <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

#### 4.7.7. Halaman Detail Produk

Halaman detail produk yang ditunjukkan pada gambar 4.14 berisi informasi lengkap mengenai produk termasuk deskripsi, spesifikasi, dan harga produk yang dibutuhkan pengguna sebelum membuat keputusan untuk membeli.



Gambar 4. 14. Halaman Detail Produk

#### 4.7.8. Halaman Verifikasi

Halaman verifikasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.15 muncul setelah pengguna menekan tombol lupa kata sandi. Berisi 4 kolom yang harus diisi setelah pengguna mendapatkan kode melalui email.



Gambar 4. 15 Halaman Verifikasi

### 4.8. Pengujian System Usability Scale

Untuk menilai keberhasilan perancangan UI/UX pada *website* LOGOFURNI, diperlukan pengukuran untuk menilai tingkat *usability* pada *website* tersebut. Terdapat berbagai kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability*, salah satunya adalah *System Usability Scale* (SUS). Pada tahap pengujian ini, partisipan diminta untuk menilai hasil prototipe dan memberikansaran serta masukan melalui *Google Form*.

Hasil dari kuesioner ini akan dihitung menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), dengan skala 1-5. Penilaian diberikan dengan detail sebagai berikut: Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Ragu-Ragu (RG) bernilai 3, Setuju (S) bernilai 4, dan Sangat Setuju (SS) bernilai 5. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada partisipan.

**DOI:** <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan *System Usability Scale*

| No. | Pertanyaan                                                                      | Penilaian (Skala) |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1.  | Saya merasa fitur di <i>website</i> ini sudah cukup baik.                       | 1 s/d 5           |
| 2.  | Saya merasa sistem di <i>website</i> ini cukup rumit.                           | 1 s/d 5           |
| 3.  | Saya akan lebih sering menggunakan <i>website</i> ini.                          | 1 s/d 5           |
| 4.  | Saya merasa bahwa sistem ini penuh dengan ketidakselarasan.                     | 1 s/d 5           |
| 5.  | Saya merasa proses melakukan pemesanan melalui <i>website</i> ini sangat mudah. | 1 s/d 5           |
| 6.  | Saya merasa tata letak fitur tidak sesuai dengan semestinya.                    | 1 s/d 5           |
| 7.  | Saya merasa tampilan <i>website</i> sudah sesuai harapan.                       | 1 s/d 5           |
| 8.  | Saya perlu belajar sebelum menggunakan <i>website</i> ini.                      | 1 s/d 5           |
| 9.  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.  | 1 s/d 5           |
| 10. | Saya merasa butuh bantuan orang lain untuk menggunakan <i>website</i> ini.      | 1 s/d 5           |

Perhitungan hasil pengujian prototipe *website* dengan instrumen SUS dilakukan dengan mengikuti beberapa aturan sebagai berikut :

- Jika pertanyaan berupa nomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) maka dikurangi 1( $x_i - 1$ ).
- Jika pertanyaan berupa nomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) maka dikurangi 5( $5 - x_i$ ).
- Hasil dari seluruh perhitungan di atas kemudian dijumlahkan untuk setiap partisipan dandikalikan dengan 2,5.
- Setelah itu menentukan rata-rata skor, perhitungan ini dilakukan dengan menjumlahkan semua



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

**DOI:** <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

skor lalu dibagi jumlah partisipan seperti pada rumus berikut.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum \text{skor system usability scale}}{\sum \text{jumlah responden}}$$

Tabel 4. 2 Perhitungan *Score System Usability Scale*

| Partisipan                          | Skor Hasil Hitung |    |    |    |    |    |    |    |    |     | Jml | Nilai<br>Skor<br>SUS |
|-------------------------------------|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----------------------|
|                                     | Q1                | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |     |                      |
| P1                                  | 3                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 30  | 75                   |
| P2                                  | 4                 | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 31  | 77,5                 |
| P3                                  | 3                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 4   | 30  | 75                   |
| P4                                  | 4                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 4  | 2   | 32  | 80                   |
| P5                                  | 2                 | 4  | 3  | 3  | 2  | 2  | 0  | 1  | 0  | 2   | 19  | 47,5                 |
| P6                                  | 3                 | 4  | 4  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 4   | 35  | 87,5                 |
| P7                                  | 3                 | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3   | 33  | 82,5                 |
| P8                                  | 2                 | 3  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2  | 4  | 4  | 3   | 30  | 75                   |
| P9                                  | 3                 | 2  | 3  | 3  | 3  | 4  | 2  | 3  | 4  | 4   | 31  | 77,5                 |
| P10                                 | 3                 | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  | 4  | 3  | 3  | 3   | 28  | 70                   |
| P11                                 | 3                 | 3  | 4  | 2  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 2   | 28  | 70                   |
| P12                                 | 2                 | 4  | 3  | 3  | 3  | 4  | 2  | 4  | 3  | 4   | 32  | 80                   |
| P13                                 | 4                 | 3  | 4  | 3  | 4  | 2  | 1  | 3  | 3  | 3   | 30  | 75                   |
| P14                                 | 4                 | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2   | 29  | 72,5                 |
| P15                                 | 2                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3   | 30  | 75                   |
| P16                                 | 4                 | 2  | 3  | 3  | 3  | 0  | 3  | 1  | 3  | 3   | 25  | 62,5                 |
| P17                                 | 3                 | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 3   | 27  | 67,5                 |
| P18                                 | 3                 | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  | 3   | 26  | 65                   |
| P19                                 | 4                 | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2   | 26  | 65                   |
| P20                                 | 3                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 3   | 28  | 70                   |
| <b>Total</b>                        |                   |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     | <b>1450</b>          |
| <b>Skor rata-rata (Hasil Akhir)</b> |                   |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     | <b>72,5</b>          |



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

Berdasarkan hasil penilaian SUS, 20 partisipan memberikan total skor **1450**, dengan rata-rata skor sebesar **72,5**. Setelah memperoleh hasil penilaian partisipan, langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penelitian. Untuk menentukan *grade*, digunakan *grade scale* dan *adjective rating*.

Tabel 4. 3 SUS Score Percentile Range

| SUS Score | Grade | Adjective Rating |
|-----------|-------|------------------|
| >80.3     | A     | Excellent        |
| 68 - 80.3 | B     | Good             |
| 68        | C     | Okay             |
| 51 – 68   | D     | Poor             |
| <51       | F     | Awful            |

Berdasarkan tabel 4.3. *website* logofurni dengan rata-rata skor **72,5** berada di **Grade B** dengan rating "**Good**". Hal ini menunjukkan bahwa *website* logofurni memiliki tingkat kegunaan yang baik untuk menyelesaikan apa yang selama ini menjadi kendala bagi pengguna dalam menggunakan *website* furnitur

## 5. KESIMPULAN (or Conclusion)

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan metode *User Centered Design*, telah berhasil melakukan perancangan ulang terhadap *website* Logofurni agar lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan fokus utama pada meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna saat berbelanja *online*, langkah-langkah perbaikan yang dilakukan meliputi optimalisasi alur pengguna seperti proses *sign-in*, pemesanan produk, dan pengelolaan profil pengguna. Melalui tahapan analisis kebutuhan pengguna dan pembuatan *user persona*, penelitian ini dapat secara efektif mengidentifikasi preferensi serta harapan pengguna terhadap pengalaman berbelanja *online* yang diinginkan.

Hasil uji coba menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa *website* Logofurni memperoleh rating "Good" dengan skor rata-rata 72,5. Hal ini mengindikasikan tingkat kegunaan yang baik, namun juga menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan lebih lanjut guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, desain baru ini memberikan dasar yang kokoh untuk mengoptimalkan interaksi pengguna dengan *website* serta mengembangkan fitur-fitur yang lebih intuitif dan efisien di masa depan.

## REFERENSI (Reference)

- [1] Aziza, R. F. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY. *Information System Journal (INFOS)*, 3(2). Dipetik Juni 29, 2024, dari <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/infos/article/view/420/196>
- [2] Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. Dipetik Juli 7, 2024, dari



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta).

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i4.1618>

<https://prosiding.stis.ac.id/index.php/semnasoffstat/article/view/1454/387>

- [3] Fernando, F. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCAIRI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2). Dipetik Juli 5, 2024, dari <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/13670/8640>
- [4] Haikal, M., Kusuma, R. S., Nauvanda, S. E., & Safitri, M. (2022, Oktober). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEB MB TOURS AND TRAVEL BEKASI. *JIKA (Jurnal Informatika)*. Dipetik Juli 7, 2024, dari <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jika/article/view/6777/3685>
- [5] Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Vol 3*(No 1). Dipetik Juli 7, 2024, dari <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/1542/1164>
- [6] Suharni, Ratnasari, L., Lestari, M., & Haikal, F. (2024). PERANCANGAN WEBSITEE-COMMERCE PRODUK MARKISA MANIS MENGGUNAKAN STRUKTUR NAVIGASI DAN UML. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 13(1). Dipetik Juli 5, 2024, dari <https://ejournal.istn.ac.id/index.php/rekayasainformasi/article/view/1938>
- [7] Susanto, A., & Asmira. (2017). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode Web Engineering. *Jurnal Sistem Informasi dan SistemKompute*, 2(3). Dipetik Juli 8, 2024, dari <https://e-jurnal.stmikbinsa.ac.id/index.php/simkom/article/view/23/18>
- [8] Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Vol 22*(No 1). Dipetik Juli 7, 2024, dari [https://www.researchgate.net/publication/361175161\\_Analisis\\_User\\_Flow\\_pada\\_Webste\\_Pendidikan\\_Studi\\_Kasus\\_Website\\_DKV\\_UK\\_Petra](https://www.researchgate.net/publication/361175161_Analisis_User_Flow_pada_Webste_Pendidikan_Studi_Kasus_Website_DKV_UK_Petra)
- [9] Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface(UI) dan User Experience(UX) Aplikasie-LearningStudi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, Vol 2(No 2). Dipetik Juli 7, 2024, dari <https://itbsemarang.ac.id/sijies/index.php/jci/article/view/242/198>
- [10] Wibisono, G., & Susanto, W. E. (2015). Perancangan Website Sebagai Media InformasiDan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo. *Jurnal Evolusi*, Vol 3(No 2). Dipetik Juli 7, 2024, dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/630/521>
- [11] Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).Dipetik Juli 2, 2021, dari <https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=jsht>

