

Perancangan Website Pemesanan Toko Milkymart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Muhamad Afnel Givari¹,

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi Jawa Barat, Indonesia

Email: afnelgivari25@gmail.com

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang, kehadiran online sangat penting bagi bisnis untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Milkymart, sebuah toko yang menyediakan produk susu dan popok, berusaha memanfaatkan teknologi ini dengan mengembangkan website yang efektif dan efisien. Namun, website yang ada saat ini belum mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal, sehingga mempengaruhi kepuasan dan loyalitas pelanggan. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengadopsi pendekatan User Centered Design (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan, guna menciptakan website yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang ulang website Milkymart, sebuah toko susu dan popok, menggunakan metode User Centered Design (UCD) untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas website. Website Milkymart saat ini dinilai kurang optimal dalam memberikan pengalaman pengguna, yang berdampak pada loyalitas pelanggan. Dengan menerapkan UCD, penelitian ini melibatkan pengguna dalam seluruh tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian prototipe secara iteratif. Hasilnya menunjukkan bahwa UCD dapat menghasilkan website yang lebih responsif, fungsional, dan user-friendly, sehingga mampu meningkatkan kepuasan pengguna dan konversi penjualan.

Kata Kunci: *Website. User Centered Design(UCD), Bisnis, Penjualan, E-Commerce*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, kehadiran online telah menjadi kebutuhan penting bagi bisnis, terutama untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Banyak toko tradisional mulai beralih ke platform digital guna meningkatkan daya saing mereka. Salah satu toko yang ingin memanfaatkan perkembangan teknologi ini adalah Milkymart, sebuah toko yang menawarkan produk susu dan popok berkualitas. Meski sudah memiliki website, Milkymart belum mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal, yang berdampak pada kepuasan pelanggan dan potensi penurunan konversi penjualan.

Untuk bersaing di pasar digital yang semakin kompetitif, sebuah website tidak hanya harus ada, tetapi juga harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Oleh karena itu,

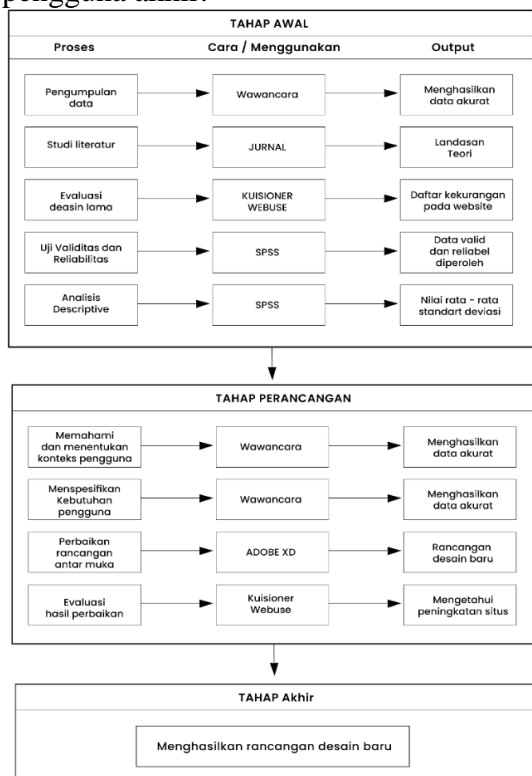
metode User Centered Design (UCD) sangat relevan untuk digunakan dalam pengembangan website Milkymart. UCD merupakan pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain, memastikan bahwa setiap elemen website dirancang untuk memenuhi kebutuhan mereka, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna sekaligus efektivitas website dalam mencapai tujuan bisnis.

Berdasarkan literatur, penerapan UCD terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan konversi penjualan. Studi menunjukkan bahwa website yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna lebih sukses dalam mempertahankan loyalitas pengguna dan meningkatkan angka konversi penjualan. Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan website Milkymart yang user-friendly dan efisien, serta mendukung

operasional bisnis melalui platform digital yang lebih responsif dan fungsional. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan sistem penjualan online yang stabil dan selalu tersedia (24/7), serta memastikan pengelolaan data pelanggan dan produk yang lebih terstruktur dan akurat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Milkymart memenuhi kebutuhan pelanggan dengan lebih baik, meningkatkan kepuasan, serta mendukung pertumbuhan bisnis di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), di mana pengguna ditempatkan sebagai pusat dari seluruh kegiatan selama pengembangan sistem. Tujuannya adalah menghasilkan desain antarmuka yang didasarkan pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan situs web Milky Mart, dengan perhatian khusus pada pengalaman pengguna akhir.



Gambar 1 Metode User Centered Design

Metode *User Centered Design* yang digunakan yaitu:

1. *Understand Context of Use*
2. *Specify User Requirements*
3. *Design Solution*
4. *Evaluate Againsts Requirement*
5. *WEBUSE Questionnaire*
6. *Evaluation & Testing*
7. *Drafting the Proposed Design*
8. *Prototype*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan antarmuka yang akan diusulkan, *User Centered Design* berperan sebagai penengah, dimana pendapat End User menjadi acuan bagi kedua pihak, baik pihak instansi maupun penulis, guna informasi yang dimuat dapat diterimadengan baik bagi pengguna. Penulis memulai pengambilan data melalui survei online mengenai webuse terlebih dahulu, lalu hasil survei meliputi keluhan dan saran yang jadi fokus utama akan dievaluasi guna tercapainya penerapan metode *User Centered Design*

1. Tahapan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penerapan metode *User Centered Design* sangat penting, karena data yang dikumpulkan akan menjadi acuan utama dalam pengembangan situs. Setelah memahami kebutuhan pengguna dan poin-poin terkait *web usability*, langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun kuesioner online menggunakan *Google Form* untuk mengumpulkan data.

2. Tahapan Pengujian Validitas dan Reliabilitas Data

Untuk memperoleh data yang valid dan memastikan poin pertanyaan memiliki hubungan satu sama lain. Interpretasi kesimpulan yang akurat dengan kejadian sebenarnya memerlukan instrumen yang teruji demi memperoleh data yang *valid* dan

reliable. Instrumen pada data sangat penting pada sebuah penelitian karena instrumen yang jadi ujung tombak pada penerapan metode *User Centered Design*.

3. Implementasi Rancangan Desain User Interface dan User Experience

A. Tahapan *User Flow*

Pada tahap perancangan, alur pengguna dalam menjelajahi setiap bagian situs merupakan langkah lanjutan dari proses sebelumnya, yaitu menentukan konteks pengguna. Oleh karena itu, penulis menggambarkan alur pengguna dalam ilustrasi berikut.



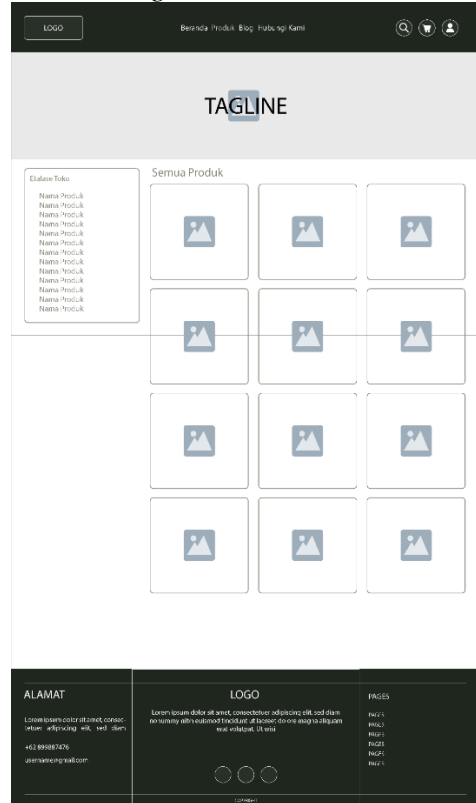
Gambar 2 User Flow

B. Tahapan *Wireframing*

Tahap wireframing berfokus pada kerangka halaman serta penempatan konten dan submenu, sehingga penulis dapat lebih berkonsentrasi pada pengalaman pengguna tanpa perlu memikirkan keseluruhan elemen desain. Tujuannya adalah untuk mewujudkan evaluasi desain sebelumnya

Pada tahap ini, penulis melaksanakan pengembangan desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang dimulai dengan proses *user flow* dan pembuatan *wireframe*, hingga menghasilkan *output* berupa prototipe atau mockup dari rancangan antarmuka

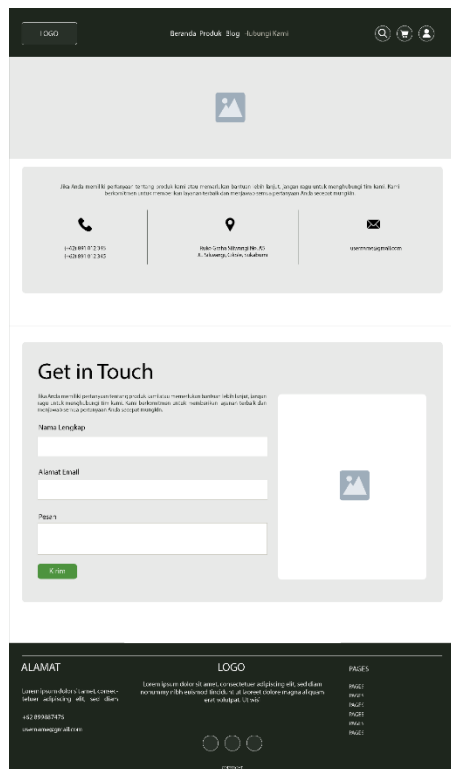
dengan menggunakan metode *User Centered Design*



Gambar 3 Rancangan Halaman Pemesanan Produk



Gambar 4 Rancangan Halaman Blog



Gambar 5 Rancangan Halaman Informasi Toko

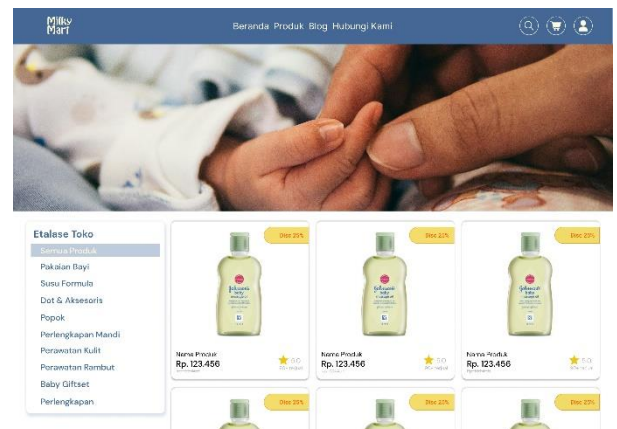
C. Tahapan Prototyping

Tahapan prototyping merupakan tahapan realisasi desain usulan dan dibuat

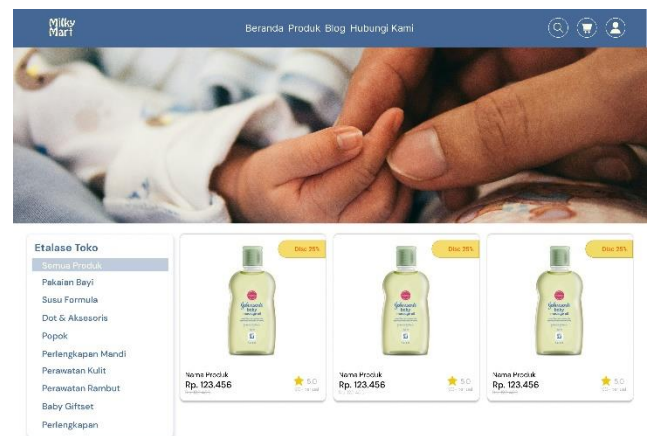
purwarupa atau meniru system seperti aslinya, perpaduan antara user experience dan tampilan atau sering dikenal dengan user interface



Gambar 6 Gambar Tahapan Prototyping



Gambar 7 Prototype Halaman Produk



Gambar 8 Prototype Halaman Belanja

SIMPULAN

Setelah menyelesaikan rangkaian proses perancangan user interface dan user experience menggunakan metode user centered design, dapat disimpulkan bahwa

metode ini mampu meningkatkan kepuasan pengguna setelah melalui evaluasi dan pengujian ulang. Hal ini tercapai karena masukan dari responden secara tidak langsung terlibat dalam penerapan metode tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif Kresnanto, M., Trias Hanggara, B., & Sapta Prakoso, B. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada RedDoorz dan Airy). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3637–3646.
- Alvin, A., & Pangaribuan, H. (2023). PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI TENTANG MITOLOGI INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(1).
- Amelia, L. (2020). Analisis Kualitas Layanan Website BPJS Kesehatan Dengan Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 180–188. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v1i2.515>
- Firmansyah, E. R. (2022). LKP: Perancangan Desain Interface Website PT. Phalamas Wira Musti. Universitas Dinamika.
- Guntasir, Y. D., & Sucipto, A. (2022). Perancangan User Interface (Ui) Dan User Eperience (Ux) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(3).
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 31–47.
- Kumoro, D. T., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile SIM UNIQHBA Menggunakan Metode User-Centered Design UCD. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 121–128.
- Kurniawati, putri. (2017). Interaksi Manusia Dan Komp. Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01, 1–7.
- Mubarok, M. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Kerusakan Barang Pada Diskominfo Jawa Barat Berbasis Web. Universitas Komputer Indonesia.
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. J., & Irawan, A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7–14.
- Noviyanti, E., Christian, A., & Wijaya, K. (2021). Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i2.561>
- Permana, F. E., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2858–2867.
- Saputri, I. S. Y., 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(2), 269–278.
- Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive

- prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.
- Taufik, A., Sudarsono, G., Sudaryana, I. K., & Muryono, T. T. (2022). Pengantar teknologi informasi. Yayasan Drestanta Pelita Indonesia, 1–113.
- Wardani, S. (2023). Transformasi Interaksi Bisnis dan Konsumen dalam Era Komunikasi Digital. *Jurnal Tadbir Peradaban*, 3(2), 26–35.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi penggunaan website universitas janabadra dengan menggunakan metode usability testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.