

PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE CATERING*

Eka Nanda Sulastr^{1*}, Dhian Satria Yudha Kartika², Abdul Rezha Efrat Najaf³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur; Jl. Rungkut Madya No. 01, Gunung Anyar, Surabaya, 60294; Telp. (031) 8706369

Received: 1 Juli 2024

Accepted: 31 Juli 2024

Published: 7 Agustus 2024

Keywords:

Catering;

User Centered Design;

UI/UX;

System Usability Scale.

Correspondent Email:

rezha.efrat.sifo@upnjatim.ac.id

Abstrak. *Catering* adalah suatu usaha di bidang jasa dalam hal menyediakan atau melayani permintaan makanan. Saat ini usaha *catering* di Lamongan sedang mengalami perkembangan dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah usaha *catering* dari tahun ke tahun. Namun, proses pemesanan catering saat ini masih belum optimal karena masih menggunakan cara konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX Aplikasi LA Catering menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan metode evaluasi *System Usability Scale* (SUS) untuk memudahkan proses pemesanan catering melalui aplikasi mobile. Penerapan metode *User Centered Design* (UCD) pada perancangan desain aplikasi ini dikarenakan metode ini berfokus pada pengguna dengan mengutamakan kebutuhan pengguna sehingga hasil desain dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil akhir penelitian ini berupa *prototype* desain aplikasi LA Catering dengan nilai SUS sebesar 80, yang termasuk dalam kategori B dan berarti *Excellent* sehingga dapat dikatakan bahwa desain yang dihasilkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Abstract. *Catering is a business in the service sector in terms of providing or serving food requests. Currently the catering business in Lamongan is experiencing development as evidenced by the increase in the number of catering businesses from year to year. However, the catering ordering process is currently still not optimal because it still uses conventional methods. The aim of this research is to design the UI/UX of the LA Catering Application using the User Centered Design (UCD) method and the System Usability Scale (SUS) evaluation method to facilitate the catering ordering process via the mobile application. The application of the User Centered Design (UCD) method in designing this application is because this method focuses on the user by prioritizing user needs so that the design results can meet user needs. The final result of this research is a prototype LA Catering application design with an SUS value of 80, which is included in category B and means Excellent so it can be said that the resulting design can be well received by users.*

1. PENDAHULUAN

Popularitas penggunaan smartphone yang meningkat sebesar 2,01% pada tahun 2022 menjadi bukti bahwa teknologi informasi menjadi kebutuhan esensial bagi masyarakat. [1]. Teknologi informasi yang berkembang

telah berdampak besar bagi berbagai sektor, terutama dalam upaya digitalisasi Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Kabupaten Lamongan merupakan salah satu kabupaten yang sedang berupaya mengembangkan sektor UMKM yang dimilikinya. Salah satu contoh

UMKM yang banyak diminati oleh masyarakat Lamongan adalah usaha *Catering*.

Catering adalah usaha di bidang jasa penyediaan dan pelayanan makanan untuk berbagai acara atau keperluan meliputi catering pernikahan, *catering* industri, catering rumah sakit, *school meals service*, dan lain-lain [2]. Saat ini UMKM *catering* di Lamongan sendiri mengalami perkembangan. Jumlah pengusaha jasa boga khususnya *catering* di Lamongan mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Semakin banyaknya usaha *catering* yang tumbuh saat ini, membuat para pemilik usaha *catering* mencari berbagai cara untuk memperluas jangkauan pasaran usahanya.

Selama ini proses pemesanan *catering* masih dilakukan secara konvensional melalui whatsapp atau datang langsung ke tempat. Proses penyampaian informasi seperti informasi menu dan harga masih mengandalkan cara konvensional melalui mulut ke mulut, pamflet, brosur, buku menu fisik, dan sosial media. Pencatatan atau perekapan pesanan para pelanggan juga masih menggunakan pencatatan manual pada buku, kalender, ataupun menggunakan bantuan *excel*. Hal ini berpotensi menyebabkan proses transaksi tidak terarsip dengan baik sehingga pelaku usaha merasa kesulitan untuk mengetahui jumlah pemasukan setiap bulan [3].

Selain itu, dari sisi pelanggan *catering* juga merasa kesulitan mencari informasi mengenai *catering*. Pelanggan hanya mengetahui informasi usaha *catering* di sekitar rumah dan dari kenalan terdekat. Kurangnya informasi mengenai katalog menu dan pricelist menyebabkan pelanggan kesusahan membandingkan usaha *catering* dengan *catering* lainnya. Untuk mengetahui informasi *catering*, pelanggan harus melakukan survey langsung ke tempat. Tentunya hal ini menghabiskan banyak waktu dan usaha. Oleh karena itu, di tengah era perkembangan teknologi yang pesat, terdapat potensi besar untuk mengoptimalkan peran teknologi dalam permasalahan tersebut.

Adapun penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pemesanan makanan yaitu dengan judul Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi *Marketplace* Bahan Makanan Dapur: Metode *User Centered Design*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk merancang

UI/UX aplikasi *e-marketplace* bahan makanan dapur yang efektif menggunakan metode UCD. Penelitian tersebut menghasilkan skor rata-rata SUS yaitu 83.5, termasuk dalam kategori acceptable dengan rating *Excellent* yang berarti secara usability mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak [4].

Berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya menjadi dasar penelitian ini dilakukan yaitu membuat rancangan UI/UX aplikasi *marketplace* *catering* “LA *Catering*”. Sebelum membangun aplikasi LA *Catering*, maka perlu dilakukan perancangan UI/UX aplikasi menggunakan metode *user centered design* yang bertujuan untuk menghasilkan tampilan aplikasi yang berguna dan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Metode *User Centered Design* dipilih karena penelitian ini membutuhkan pemahaman yang jelas tentang konteks penggunaan dan kebutuhan pengguna serta menargetkan pasar yang spesifik [5]. Pendekatan UCD berpusat pada pengguna dengan didukung berbagai metode, tools, dan proses yang membantu perancangan sistem interaktif [6].

Hasil akhir dari penelitian ini berupa rancangan prototype aplikasi *Marketplace* *Catering* “LA *Catering*” berbasis mobile yang dirancang menggunakan metode *User Centered Design* dan metode evaluasi *System Usability Scale* (SUS) untuk menganalisa pengalaman pengguna. Desain antarmuka aplikasi ini dirancang berbasis aplikasi mobile karena semua responden sebagai calon pengguna memiliki pengalaman menggunakan aplikasi *marketplace* berbasis mobile seperti Shopee dan Grab. Rancangan UI/UX aplikasi ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi desain dalam perancangan aplikasi yang bermanfaat untuk memudahkan proses transaksi pemesanan *catering* antara pembeli dan pemilik usaha *catering* secara lebih efektif dan efisien.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Catering*

Catering adalah usaha penyedia jasa layanan makanan dan minuman untuk berbagai acara, meliputi acara kantor, ulang tahun, dan lainnya. Dengan adanya *catering*, pemilik acara tidak perlu untuk memasak atau menyediakan makanan bagi para tamu undangannya. *Catering* memastikan kualitas makanan yang

disajikan sesuai kebutuhan dan preferensi klien [3].

2.2 User Interface dan User Experience

User Interface atau UI adalah sebuah tampilan visual meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin bagi pengguna [7]. Fungsi dari *User Interface* (UI) yaitu untuk mempercantik tampilan website sehingga lebih menarik dan *user friendly*. *User Experience* (UX) merujuk pada pengalaman pengguna saat berinteraksi atau menggunakan sebuah aplikasi [8]. Pengalaman pengguna ini dapat dilihat melalui sejauh mana pengguna dapat dengan mudah mencapai atau memenuhi keinginan mereka.

2.3 User Centered Design

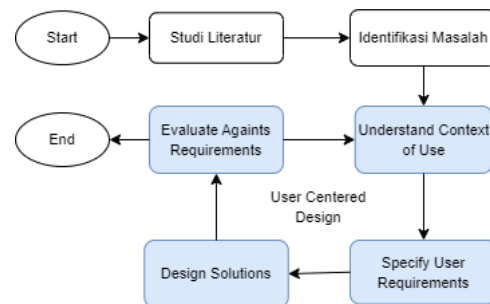
User Centered Design (UCD) adalah metode perancangan desain aplikasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna [9]. Dalam metode UCD, fokus utama ditujukan kepada pengguna, termasuk aspek-aspek penting yang berkaitan dengan pengguna meliputi kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai pengguna. Setiap fase atau tahapan dalam *user centered design* dapat mengalami perulangan dan akan berhenti apabila kondisi atau syarat sudah terpenuhi.

2.4 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi untuk mengukur tingkat *usability* sebuah aplikasi. Metode SUS menghasilkan nilai berdasarkan penilaian pengguna terhadap kegunaan suatu sistem. Penilaian SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala pilihan jawaban antara 1 sampai 5. Nilai 1 sebagai nilai terendah yaitu "Sangat Tidak Setuju" dan nilai 5 sebagai nilai tertinggi yaitu "Sangat Setuju". Penilaian ini dilakukan setelah pengguna melakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah dirancang.

3. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan desain aplikasi *marketplace catering* ini menggunakan metode *user centered design* (UCD). Metode *user centered design* berfokus pada pengguna sehingga nanti desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Terdapat 4 tahapan dalam metode UCD seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

3.1 Studi Literatur

Tahapan studi literatur pada penelitian ini bersumber dari beberapa jurnal penelitian, artikel ilmiah, penelitian terdahulu, dan sumber yang berasal dari internet yang berkaitan dengan permasalahan catering, UI/UX, *user centered design*, dan *usability testing*.

3.2 Identifikasi Masalah

Pada tahapan identifikasi masalah dilakukan pengumpulan bukti-bukti mengenai adanya masalah dengan memaparkan perbedaan antara keadaan ideal dan fakta saat ini. Beranjak dari latar belakang, kemudian mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lapangan.

3.3 Understand Context of Use

Tahapan pertama dalam metode UCD adalah memahami konteks penggunaan aplikasi yang akan dibuat. Pada tahapan ini dilakukan proses identifikasi calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari calon pengguna, seperti target dan kebutuhan pengguna [10].

3.4 Specify User Requirement

Setelah tahapan pemahaman konteks penggunaan aplikasi, tahapan selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan pengguna (*user requirements*). Hasil wawancara yang telah didapatkan dari tahapan sebelumnya akan dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang pengguna melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada calon pengguna [11].

3.5 Design Solution

Pada tahapan ini, solusi desain akan dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada tahap sebelumnya. Tahapan ini berfokus untuk menciptakan desain antarmuka pengguna (UI) dilengkapi dengan fitur-fitur sistem yang dapat menciptakan pengalaman pengguna yang

positif dan memuaskan [11]. Tampilan antarmuka dibuat lebih mudah dipahami oleh pengguna agar mereka dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan desain aplikasi yang dibuat.

3.6 Evaluate Against Requirement

Tahapan terakhir dalam metode UCD adalah pengujian terhadap desain UI/UX yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian dilakukan terhadap tampilan antarmuka untuk dapat menentukan bahwa desain telah memenuhi kebutuhan pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan kembali bahwa desain aplikasi yang dirancang sudah sesuai dengan preferensi dan kebutuhan dari pengguna [11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Understand Context of Use

Tahapan *understands context of use* dilakukan dengan mengidentifikasi pengguna dengan melakukan wawancara. Aplikasi pemesanan catering yang dirancang pada penelitian kali ini memiliki 2 aktor yaitu pelanggan dan pemilik usaha catering. Wawancara dilakukan dengan sepuluh responden diantaranya lima responden dari pelanggan catering dan lima responden dari pemilik catering di Kabupaten Lamongan. Berikut pada Tabel 1 dan Tabel 2 adalah daftar pertanyaan wawancara yang akan dilakukan.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara Pemilik Usaha Catering

No	Pertanyaan
1.	Apa permasalahan yang dialami selama menjalankan bisnis catering?
2.	Bagaimana mengatasi permasalahan yang dialami dalam menjalankan bisnis catering?
3.	Mengapa permasalahan tersebut bisa terjadi?
4.	Bagaimana perasaan anda ketika mengalami permasalahan tersebut?
5.	Bagaimana alur menerima order pemesanan catering anda?
6.	Bagaimana alur pembayaran dan pengantaran ketika pelanggan memesan catering?
7.	Apakah toko catering anda melayani order melalui daring? Platform apa?
8.	Apakah anda merasa puas dalam menjalani bisnis catering ini ?

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Wawancara Pelanggan

No	Pertanyaan
1.	Permasalahan apa saja yang pernah terjadi dalam proses pemesanan catering?
2.	Apa usaha/tindakan yang anda telah lakukan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pemesanan catering tersebut?
3.	Menurut Anda mengapa permasalahan tersebut bisa terjadi?
4.	Bagaimana Anda memesan catering? Secara online apa secara langsung?
5.	Apa harapan Anda ketika menghadapi permasalahan tersebut?
6.	Apakah Anda merasa puas ketika melakukan proses pemesanan tersebut?

4.2 Specify User Requirements

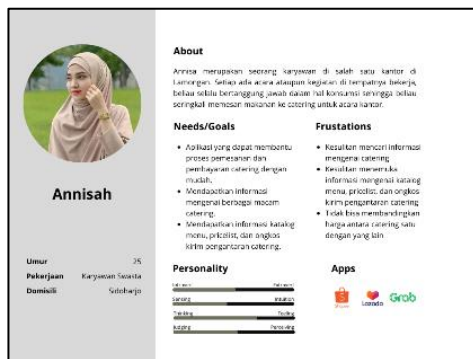
Pada tahapan *specify user requirements* ini akan dijelaskan proses pembuatan *empathy map* yang kemudian akan dilanjutkan dengan pembuatan *user persona* dan juga diagram afinitas.

4.2.1 Empathy Map

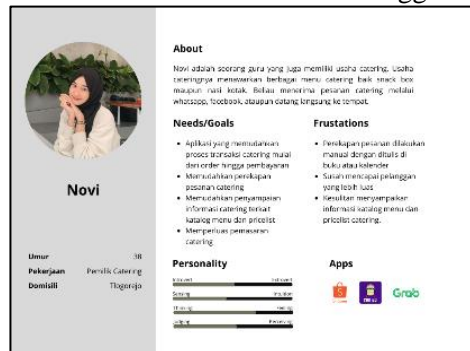
Pembuatan *empathy map* bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan calon pengguna. *Empathy map* dibuat dari hasil analisis wawancara yang telah dilakukan dengan responden terkait hal yang dikatakan (*says*), dipikirkan (*thinks*), dilakukan (*does*), dan dirasakan (*feels*) oleh responden selama wawancara berlangsung [12].

4.2.2 User Persona

User persona diperoleh dari hasil pengamatan terhadap beberapa responden yang telah diwawancara sebelumnya. *User persona* dibuat sebagai gambaran mengenai calon pengguna sehingga informasi yang dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang sebenarnya [13]. Didapatkan dua persona yang menggambarkan masing-masing dari jenis pengguna, yaitu pelanggan dan pemilik catering.



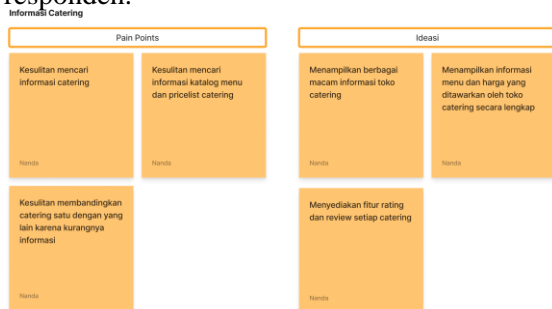
Gambar 2. User Persona Pelanggan



Gambar 3. User Persona Pemilik Catering

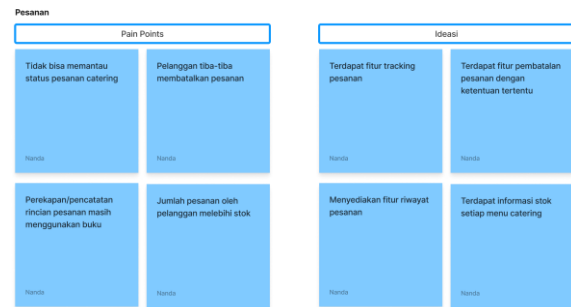
4.2.3 Diagram Afinitas

Diagram afinitas diperoleh dari hasil wawancara kelima responden pelanggan dan pemilik usaha catering. Pada diagram afinitas terdapat pain points dan ideasi yang dikelompokkan berdasarkan persamaan permasalahan. Berikut ini merupakan pain points dan ideasi yang didapatkan setelah dilakukan analisis terhadap hasil wawancara responden.



Gambar 4. Diagram Afinitas 1

Gambar 4 merupakan diagram afinitas mencakup *pain points* dan ideasi yang berkaitan dengan informasi *catering*. Kemudian pada Gambar 5 merupakan diagram afinitas mencakup *pain points* dan ideasi yang berkaitan dengan permasalahan pesan *catering*.



Gambar 5. Diagram Afinitas 3

4.2.4 Kebutuhan Fungsional

Pada sub bab ini akan menjelaskan kebutuhan fungsional yang ada pada aplikasi LA Catering. Daftar kebutuhan fungsional didapatkan dari hasil analisis pain points dan ideasi pada diagram afinitas yang telah dibuat sebelumnya. Daftar kebutuhan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kebutuhan Fungsional Pengguna

No.	Kebutuhan	Tujuan
1.	<i>Login</i>	Pengguna dapat mengakses aplikasi dengan memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> .
2.	<i>Registrasi</i>	Pengguna dapat melakukan registrasi akun ke dalam aplikasi
3.	<i>Search</i>	Dapat melakukan pencarian menu catering.
5.	Melihat deskripsi menu	Dapat melihat detail informasi terkait menu catering yang ada pada aplikasi.
6.	Pemesanan	Dapat melakukan pemesanan catering pada aplikasi.
7.	Pembayaran	Dapat melakukan pembayaran pesanan.
9.	<i>Tracking Pesanan</i>	Dapat melihat status pesanan hingga pengiriman pesanan selesai.
10.	Riwayat Pesanan	Dapat melihat riwayat pesanan catering yang pernah dilakukan dalam aplikasi.
11.	<i>Chat</i>	Sebagai media komunikasi antara

No.	Kebutuhan	Tujuan
		penjual dan pelanggan <i>catering</i> .
13.	Notifikasi	Pemilik <i>catering</i> dapat melihat notifikasi dan reminder terkait pesanan <i>catering</i> .
15.	<i>Review</i> dan Rating	Dapat menambahkan dan melihat review dan rating pengguna setelah melakukan pemesanan <i>catering</i> .
16.	<i>Request</i> Menu	Dapat memilih menu custom, selain menu (paket) yang disediakan pihak <i>catering</i> .
17.	<i>Registrasi</i> Catering	Pemilik <i>catering</i> dapat melakukan registrasi <i>catering</i> ke dalam aplikasi.
19.	Kelola Menu Catering	Pemilik <i>catering</i> dapat menambahkan makanan dan melakukan perubahan informasi makanan <i>catering</i> .
20.	Kelola Penjualan	Pemilik <i>catering</i> dapat melihat dan mengubah status penjualan <i>catering</i> .
21.	Informasi Penghasilan	Pemilik <i>catering</i> dapat melihat penghasilan dari hasil pemesanan <i>catering</i> .

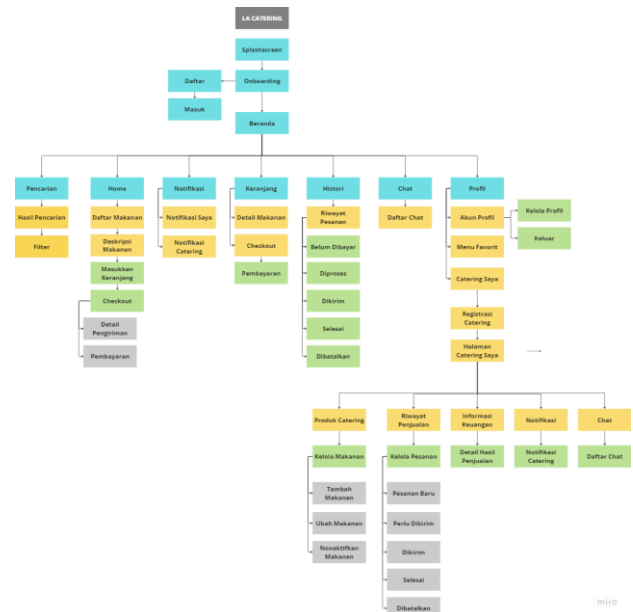
4.3 Design Solutions

Tahapan design solution merupakan tahapan perancangan antarmuka solusi desain. Pada tahapan ini dilakukan perancangan arsitektur informasi, desain sistem, *wireframe*, dan *mockup* aplikasi.

4.3.1 Information Architecture

Perancangan arsitektur informasi akan digunakan untuk menggambarkan tata letak informasi yang akan dikembangkan di suatu aplikasi. Dengan adanya arsitektur informasi ini akan mempermudah dalam perancangan *wireframe*, maupun dalam bentuk *mockup*. Gambar 6 merupakan hasil arsitektur informasi dari aplikasi LA Catering, mulai dari tampilan awal *splashscreen*, kemudian halaman

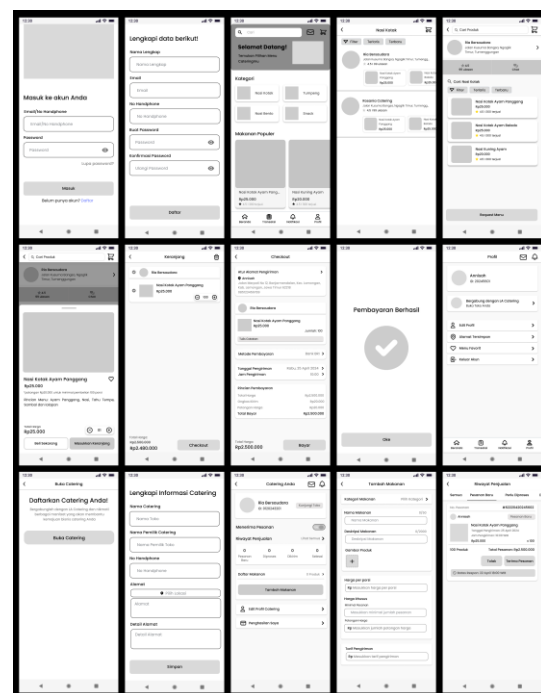
onboarding yang terdapat informasi *registrasi* dan *login*, lalu beralih ke beranda yang terdapat menu *home*, *history*, sampai profil.



Gambar 6. *Information Architecture*

4.3.1 Wireframe

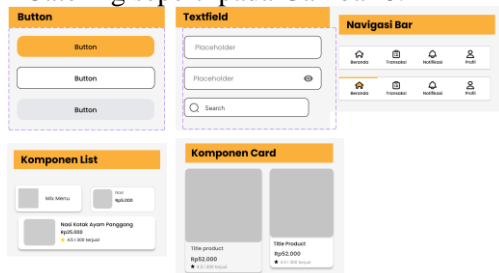
Pada tahap ini dilakukan perancangan wireframe menggunakan bantuan figma sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah didapatkan dari tahapan sebelumnya.



Gambar 7. *Wireframe*

4.3.2 Design System

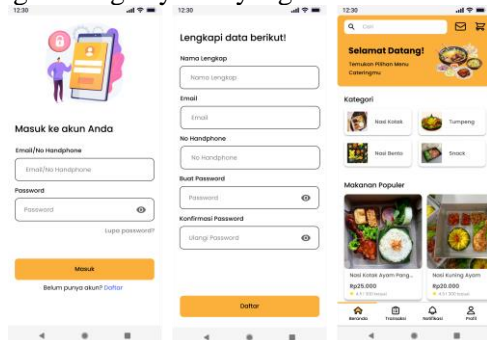
Perancangan design system bertujuan untuk menciptakan desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang konsisten dan efisien. *Design system* digunakan sebagai pedoman desain, aturan, dan komponen dalam membangun dan memelihara konsistensi dalam antarmuka pengguna suatu aplikasi. Jenis font yang digunakan adalah Poppins dengan alasan karena font tersebut memiliki karakteristik yang tegas dan solid. Ukuran font yang digunakan mengikuti pedoman dari material.io google sebagai referensinya. Warna primer atau utama yang digunakan pada mockup aplikasi ini adalah warna orange dengan kode warna #FBB03B. Alasan pemilihan warna orange dengan kode warna #FBB03B dikarenakan memberikan arti hangat dan bersemangat serta memberikan efek mudah untuk dijangkau. Adapun desain navigasi bar, button, text field, dan komponen card serta komponen list yang digunakan pada perancangan desain aplikasi LA Catering seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Design System

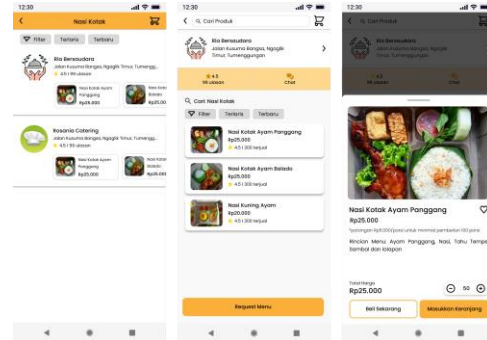
4.3.3 Mockup

Pada tahap ini, hasil perancangan wireframe dan design system akan dikembangkan menjadi Hi-Fi. Desain wireframe sebelumnya telah dilengkapi dengan warna dan gambar sesuai dengan design system yang telah ditentukan.



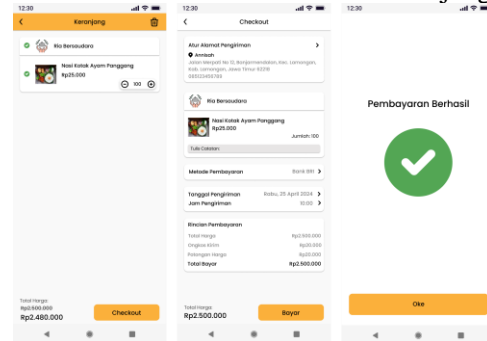
Gambar 9. Halaman Login, Registrasi, dan Beranda

Pada Gambar 9 halaman *login* dan *registrasi* pengguna akan mengisi beberapa data diri pada form untuk bisa mengakses aplikasi LA Catering. Kemudian setelah *login* akan beralih ke halaman beranda.



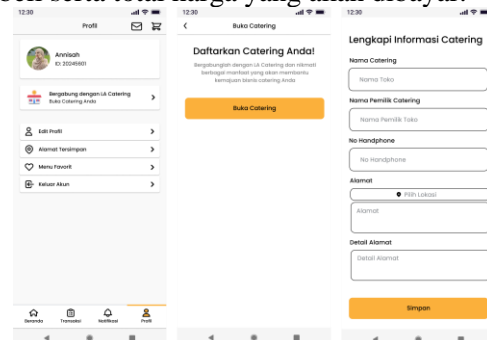
Gambar 10. Halaman Kategori Makanan

Pada Gambar 10 halaman kategori makanan, pengguna dapat melihat beberapa makanan berdasarkan kategori yang dipilih dan terdapat tombol memasukkan makanan ke keranjang.



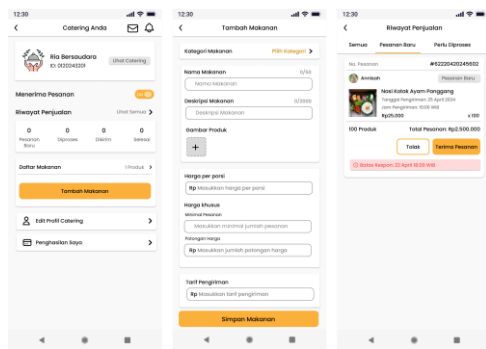
Gambar 11. Halaman Keranjang dan Checkout

Pada Gambar 11 halaman keranjang dan *checkout* terdapat rincian makanan yang akan dibeli serta total harga yang akan dibayar.



Gambar 12. Halaman Registrasi Catering

Pada Gambar 12 halaman *registrasi catering*, pengguna (pemilik *catering*) dapat membuat akun *catering* untuk menawarkan jasa *catering*.

Gambar 13. Halaman Beranda *Catering*

Pada Gambar 13 halaman beranda *catering*, terdapat berbagai fitur diantaranya fitur tambah makanan baru, riwayat penjualan, dan daftar menu makanan *catering* yang ditawarkan.

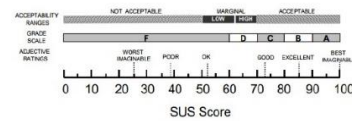
4.4 Evaluate Against Requirements

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap desain UI/UX yang telah dirancang. Testing memiliki tujuan untuk mendapatkan *feedback* atau saran dari pengguna maupun stakeholder yang dapat membantu untuk memperbaiki dan mengevaluasi desain yang telah dirancang. Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode SUS. Adapun 10 daftar pertanyaan untuk penilaian SUS pada Tabel 4 berikut [14].

Tabel 4. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berfikir akan menggunakan sistem ini lagi
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa sistem ini mudah untuk 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 (tidak serasi) pada sistem ini
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

Hasil akhir skor SUS akan dihitung dan menghasilkan nilai antara 0-100 dengan tingkat penerimaan dapat dilihat pada Gambar 14.

Gambar 14. *Scoring SUS* [15]

Kuesioner SUS disebar dengan *Google Form* kepada sepuluh responden yang telah diwawancara sebelumnya. Penilaian ini dilakukan setelah pengguna melakukan pengujian pada prototype yang telah dibuat. Berikut adalah hasil penilaian SUS oleh responden pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian SUS

No	Pertanyaan										Jumlah
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	5	2	5	3	4	3	5	1	4	2	80
R2	5	2	3	2	5	2	4	2	4	3	75
R3	4	1	5	2	4	2	4	1	5	1	95
R4	4	3	4	2	5	3	4	2	4	2	72,5
R5	5	2	4	1	4	3	4	2	4	2	77,5
R6	5	1	5	2	4	2	4	1	4	2	85
R7	5	1	4	2	3	3	4	1	4	2	77,5
R8	5	2	5	1	4	2	4	2	4	1	85
R9	5	3	5	2	4	3	5	1	4	2	80
R10	5	2	3	2	4	2	5	3	4	2	75
Rata-Rata											80

Pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil penilaian *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor rata-rata sebesar 80. Berdasarkan pemetaan skala penilaian *System Usability Scale* dapat diketahui bahwa skor 80 dapat dikategorikan dalam kategori B yang menunjukkan rancangan desain sudah bernilai *Excellent*, sehingga sudah dapat diterima oleh pengguna.

5. KESIMPULAN

- Penerapan metode *User Centered Design* menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi LA *Catering* yang dibuat sebagai solusi desain dalam melakukan pemesanan dan penyediaan *catering* bagi pengguna. Dalam hal ini, penerapan metode UCD bertujuan agar desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
- Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pada pengujian SUS diperoleh nilai sebesar 80, termasuk dalam kategori B yang berarti *Excellent* sehingga dapat disimpulkan bahwa desain

aplikasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] GoodStats, “Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia,” GoodStats. Diakses: 19 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- [2] R. I. Syabana dan P. Y. Saputra, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku,” 2020.
- [3] B. D. Putra, “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Website Dengan Metode Extreme Programming,” *J. Teknol. Pint.*, vol. 3, no. 9, hlm. 1–26, 2023.
- [4] Z. A. W. Sugandi dan K. N. Isnaini, “Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design,” *J. Sist. Dan Teknol. Inf. JustIN*, vol. 11, no. 3, hlm. 571, Jul 2023, doi: 10.26418/justin.v11i3.67793.
- [5] L. M. Andiny, I. Fitri, dan A. Rubhasy, “Perancangan User Experience Pada Aplikasi Rumah Singgah CLOW Menggunakan Metode User-Centered Design,” *JIPi J. Ilm. Penelit. Dan Pembelajaran Inform.*, vol. 06, no. 2, hlm. 241–249, 2021.
- [6] M. Faisal, M. A. Muda, T. Septiana, dan M. Komarudin, “Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung,” *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 2, Apr 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i2.2921.
- [7] Irma Kartika Wairooy, “Mobile User Interface.” Diakses: 25 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://socs.binus.ac.id/2020/12/02/mobileuser-interface/>
- [8] Soegaard, *The Basics of User Experience Design*. 2020. Diakses: 23 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/ebook>
- [9] Interaction Design Foundation, “What is User Centered Design (UCD)?,” The Interaction Design Foundation. Diakses: 2 Maret 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- [10] P. Z. Dinata, M. A. Urwah, M. R. Rahmawan, dan E. Junaeti, “Perancangan UI/UX pada web e-commerce ‘Hallo Coffee’ menggunakan metode user-centered design,” *JAMBURA J. Inform.*, vol. 5, no. 1, hlm. 45–58, 2023.
- [11] M. H. Hamdanuddinsyah, M. Hanafi, dan P. Sukmasetya, “Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design,” *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 4, no. 4, hlm. 1464–1475, Jul 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3850.
- [12] Sarah Gibbons, “Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking,” Nielsen Norman Group. Diakses: 23 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- [13] G. W. C. Bagaskara, A. Voutama, dan A. A. Ridha, “Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-Care Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking,” vol. 7, no. 2, 2023.
- [14] D. Setiawan dan S. L. Wicaksono, “Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, hlm. 71, Jun 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [15] John Broke, “Figure 1. Grade rankings of SUS scores from “Determining What...,” ResearchGate. Diakses: 23 Februari 2024. [Daring]. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/figure/Grade-rankings-of-SUS-scores-from-Determining-What-Individual-SUS-Scores-Mean-Adding-an_fig1_285811057