

# PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE MY VVISUAL* MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Shafly Firmansyah<sup>1\*</sup>, Hannie<sup>2</sup>, Aziz Ma'sum<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Telp. (0267) 641177

## Keywords:

*UI/UX, User-centered design, Website, SUS, UEQ*

## Correspondent Email:

shaflyfirmansyah109@gmail.com



JITET is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

**Abstrak.** Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap layanan dokumentasi visual seperti fotografi dan videografi. My Vvisual, penyedia jasa di Karawang, masih menggunakan sistem manual dalam pemesanan dan pengelolaan data, yang menimbulkan kendala seperti miskomunikasi dan keterlambatan layanan. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk website My Vvisual dengan metode *User-Centered Design* (UCD) melalui lima tahapan utama. Hasilnya berupa prototipe desain website sebagai acuan pengembangan lebih lanjut. Evaluasi desain dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Skor SUS sebesar 83,60 termasuk kategori "Excellent", menandakan desain mudah digunakan. UEQ menunjukkan semua aspek seperti daya tarik, efisiensi, dan kebaruan bernilai positif, mencerminkan kepuasan pengguna terhadap desain. Penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan website yang ramah pengguna dan mendukung peningkatan layanan digital My Vvisual.

**Abstract.** *The rapid development of information technology has increased public demand for visual documentation services such as photography and videography. My Vvisual, a service provider based in Karawang, still relies on manual systems for booking and data management, leading to issues like miscommunication and slow service. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) for the My Vvisual website using the User-Centered Design (UCD) method, which includes five main stages. The result is a website prototype design that serves as a reference for further development. The design was evaluated using the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ). The SUS score of 83.60 falls into the "Excellent" category, indicating that the interface is easy to use. The UEQ results show positive values across all aspects attractiveness, efficiency, clarity, accuracy, stimulation, and novelty reflecting strong user satisfaction. This study successfully produced a user-friendly website design that supports the digital service enhancement of My Vvisual.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memudahkan kita mendapatkan informasi secara cepat dan akurat, termasuk mencari layanan lewat internet [1]. Fotografi dan videografi kini berperan penting

dalam dokumentasi berbagai kegiatan dan semakin efisien berkat kemajuan teknologi [2]. Hampir semua iklan, penjualan, dan acara seperti pernikahan membutuhkan jasa fotografi berkualitas. Profesi fotografer pun semakin

diminati, dengan banyak freelancer serta perusahaan yang menawarkan layanan fotografi profesional [3]

Dalam beberapa tahun terakhir, fotografi berkembang pesat dengan hadirnya kamera digital yang canggih dan mudah digunakan. Namun, menghasilkan foto berkualitas tetap membutuhkan keahlian, insting, dan sentuhan seni dari seorang fotografer agar pesan dalam gambar tersampaikan dengan baik [3].

My Vvisual adalah layanan fotografi dan videografi yang terus berkembang di Karawang. Sebagian besar pelanggan datang dari promosi di media sosial dan testimoni pengguna sebelumnya. Data pelanggan dari Desember 2024 hingga Mei 2025 menunjukkan peningkatan layanan. Saat ini, promosi masih dilakukan melalui media sosial, sementara pemesanan masih lewat WhatsApp dan pencatatan manual. Hal ini sering menyulitkan dalam penjadwalan, pengolahan data, dan penjelasan layanan, terutama jika terjadi bentrok jadwal antar pelanggan.

Website tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga harus memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna [4]. User Interface (UI) dan User Experience (UX) berperan penting dalam hal ini. UI berkaitan dengan tampilan dan cara pengguna berinteraksi dengan sistem, sedangkan UX menilai kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan website. Tujuan utama UX adalah memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna [5].

Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) untuk merancang antarmuka website My Vvisual. Metode ini dipilih karena fokus utamanya adalah kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam setiap tahap pengembangan sistem [6].

Metode User-Centered Design (UCD) bertujuan memenuhi kebutuhan pengguna untuk meningkatkan kegunaan produk. Menurut [7], ada lima langkah dalam metode ini: merencanakan proses berbasis pengguna, memahami konteks, menentukan kebutuhan, membuat desain, dan mengevaluasinya. Pendekatan ini diharapkan dapat mempermudah operasional My Vvisual dan memberikan kenyamanan bagi penyewa.

Untuk menilai kualitas desain antarmuka, diperlukan metode evaluasi usability. Salah satu metode yang umum digunakan adalah System Usability Scale (SUS), yang dikembangkan

oleh John Brooke pada 1986. SUS efektif untuk mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem, termasuk website dan aplikasi [8].

Selain SUS, ada juga metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang digunakan untuk menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh. UEQ mengukur persepsi pengguna berdasarkan enam aspek: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [9].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Website My Vvisual Menggunakan Metode User-Centered Design” dengan tujuan memberikan rekomendasi desain website yang sesuai kebutuhan pengguna dan bisa dijadikan acuan oleh pemilik layanan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 User interface (UI)

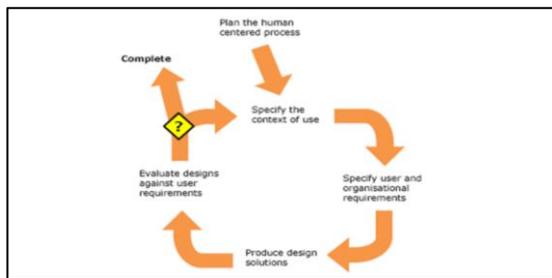
User Interface (UI) adalah bidang yang fokus pada desain tampilan grafis website atau aplikasi, seperti tombol, ikon, menu, dan formulir. Elemen-elemen ini membantu pengguna berinteraksi dengan sistem. Desainer UI perlu memastikan tampilan mudah digunakan, nyaman, dan memudahkan pengguna menemukan apa yang mereka butuhkan [10].

### 2.2 User experience (UX)

Menurut ISO 9241-210 dalam penelitian [11], User Experience (UX) adalah respons dan perasaan pengguna saat menggunakan suatu sistem, produk, atau layanan. UX menilai kenyamanan dan kepuasan pengguna berdasarkan pengalaman mereka. Meski sistem sudah canggih, jika pengguna tidak merasa nyaman dan puas, maka UX tetap dianggap rendah.

### 2.3 User-centered design (UCD)

User-Centered Design (UCD) adalah metode untuk merancang produk agar mudah digunakan tanpa mengharuskan pengguna beradaptasi [12]. Menurut ISO 9241-210 (2010) dalam penelitian [13], UCD memiliki lima tahapan, yaitu: merencanakan proses yang berfokus pada pengguna, memahami konteks penggunaan seperti pengguna, organisasi, dan lingkungan, menentukan kebutuhan pengguna secara jelas, merancang solusi desain yang sesuai kebutuhan, serta mengevaluasi desain untuk memastikan kesesuaiannya melalui pengujian dan umpan balik.



**Gambar 2.1** Tahapan Metode *User-centered design*

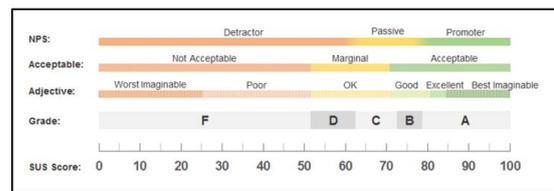
**2.4 System Usability Scale (SUS)**

System Usability Scale (SUS) adalah metode kuesioner yang sering digunakan untuk menilai seberapa mudah sebuah sistem atau aplikasi digunakan. Metode ini menggunakan skala Likert 5 poin, dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju", dengan total 10 pertanyaan. Pernyataan bernomor ganjil bersifat positif, sedangkan yang genap bersifat negatif. Hasilnya berupa skor tunggal antara 0–100, sehingga mudah dipahami [14].

**Tabel 2.1** Daftar Pertanyaan SUS

No	Komponen
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 (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.

Terdapat lima cara untuk menginterpretasikan nilai SUS, yaitu berdasarkan persentil, nilai huruf (grade), deskripsi sifat (adjective), tingkat penerimaan, dan skor NPS. Penjelasan lebih lengkapnya ditampilkan pada Gambar 2.2 [15].



**Gambar 2.2** Pendekatan *Grades, Adjectives, Acceptability*, dan NPS

**2.5 User experience Questionnaire (UEQ)**

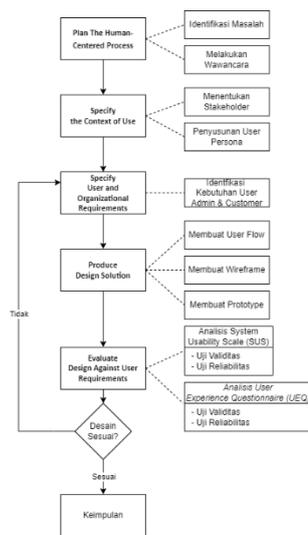
UEQ adalah kuesioner cepat dan efisien untuk menilai pengalaman pengguna terhadap sistem atau produk. UEQ mengukur tiga aspek utama: pragmatis, hedonis, dan daya tarik. Terdapat enam faktor yang dinilai, yaitu daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Kuesioner ini terdiri dari 26 pernyataan untuk mengevaluasi semua aspek tersebut. [16].

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

**Gambar 2.3** Daftar Pertanyaan UEQ

**3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode User-centered design (UCD) dengan lima tahap utama untuk memastikan desain Website My Vvisual sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut penjelasan singkat tiap tahap:



Gambar 3.1 Tahapan Rancangan Penelitian

### 3.1 Plan the Human-Centered Process

Tahap ini bertujuan merencanakan strategi penelitian agar fokus pada kebutuhan pengguna sepanjang proses desain. Kegiatannya meliputi:

#### 3.1.1 Identifikasi Permasalahan

Peneliti menganalisis sistem pemesanan My Vvisual yang masih manual dan belum digital. Hal ini menyebabkan masalah seperti miskomunikasi, jadwal bentrok, dan kurangnya informasi layanan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk merumuskan masalah utama yang akan diselesaikan lewat desain Website.

#### 3.1.2 Penetapan Tujuan Penelitian

Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti menetapkan tujuan utama yaitu memberikan rekomendasi desain Website dengan UI yang mudah digunakan dan UX yang baik, untuk mempermudah pemesanan dan pengelolaan layanan di My Vvisual.

#### 3.1.3 Melakukan Wawancara Awal

Wawancara dilakukan dengan pemilik dan pelanggan My Vvisual untuk memahami proses pemesanan, kendala, dan fitur yang diinginkan, agar desain Website sesuai kebutuhan pengguna.

### 3.2 Specify the Context of Use

Tahapan ini meneliti bagaimana, di mana, dan oleh siapa sistem akan digunakan.

#### 3.2.1 Identifikasi Karakteristik Pengguna

Pengguna sistem terdiri dari admin dan customer. Admin mengelola pemesanan, sedangkan customer berasal dari berbagai usia dan tingkat kemampuan teknologi.

#### 3.2.2 Pembuatan User persona

Dari hasil wawancara, dibuat dua user persona: admin dan pelanggan. Persona ini mewakili karakter pengguna, termasuk latar belakang, motivasi, tujuan, dan masalah mereka, agar desain lebih tepat sasaran.

### 3.3 Specify User and Organizational Requirements

Tahap ini menghasilkan daftar kebutuhan sistem yang menjadi dasar desain.

#### 3.3.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas kebutuhan admin dan customer sebagai dasar perancangan sistem yang efektif dan sesuai dengan harapan mereka.

##### 1. Kebutuhan User Admin

Admin mengelola layanan seperti jadwal, pemesanan, dan data pelanggan. Mereka membutuhkan sistem yang mempercepat pekerjaan dan mengurangi kesalahan, seperti dashboard pesanan, kalender jadwal, konfirmasi otomatis, laporan transaksi, pencarian data, pengaturan portofolio, dan kontrol harga. Antarmuka harus mudah digunakan dan mendukung efisiensi kerja.

##### 2. Kebutuhan User Customer

Customer My Vvisual berasal dari berbagai kalangan dan menginginkan proses pemesanan yang mudah, cepat, dan informatif. Mereka membutuhkan halaman portofolio menarik, info layanan dan harga yang jelas, fitur pemesanan online yang simpel, kalender jadwal, dan notifikasi status. Desain antarmuka harus responsif, menarik, dan mudah digunakan, bahkan bagi yang kurang terbiasa dengan teknologi.

### 3.4 Produce Design Solution

Tahapan ini merealisasikan kebutuhan ke dalam desain antarmuka.

#### 3.4.1 Membuat User flow

Peneliti membuat alur proses dari login, registrasi, melihat portofolio, memesan layanan, hingga konfirmasi, agar setiap langkah mudah dan efisien bagi pengguna.

#### 3.4.2 Membuat Wireframe

Wireframe adalah sketsa awal tampilan Website yang dibuat untuk halaman utama seperti login, beranda, layanan, booking, dan akun. Fungsinya untuk menggambarkan tata letak sebelum masuk ke desain visual.

### 3.4.3 Membuat Prototype

Setelah wireframe selesai, dibuat prototype interaktif di Figma untuk mensimulasikan navigasi antar halaman. Prototype ini digunakan untuk mendapatkan masukan dari pengguna sebelum dievaluasi lebih lanjut.

### 3.5 Evaluate Design Against User Requirements

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pengujian menggunakan kuesioner SUS dan UEQ untuk menilai kegunaan dan pengalaman pengguna. Hasilnya dianalisis untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, serta digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan desain Website.

#### 3.5.1 Analisis System Usability Scale (SUS)

Peneliti menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan Website My Vvisual, dengan melibatkan responden yang memiliki pengalaman menggunakan jasa foto/video di Karawang. Skor SUS dihitung dari 10 pernyataan tentang navigasi, efisiensi, dan kemudahan penggunaan. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS, dengan analisis korelasi product-moment dan Cronbach's Alpha, untuk memastikan bahwa kuesioner sah dan konsisten, dengan nilai alpha di atas 0,7 menunjukkan hasil yang andal.

#### 3.5.2 Analisis User experience Questionnaire (UEQ)

Peneliti menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengukur pengalaman pengguna Website My Vvisual dalam enam aspek: daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Responden dipilih secara purposive, yaitu mereka yang pernah menggunakan jasa foto/video di Karawang. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS untuk memastikan setiap item kuesioner benar-benar mengukur aspek pengalaman pengguna secara akurat. Validitas diuji melalui analisis konstruk, sedangkan reliabilitas dinilai dengan Cronbach's Alpha, dengan nilai di atas 0,7 menunjukkan konsistensi yang baik. Hasil skor rata-rata tiap aspek digunakan untuk menilai dan menyempurnakan desain Website.

### 3.6 Kesimpulan

Tahap akhir penelitian ini menyusun kesimpulan dari seluruh proses perancangan

UI/UX dengan metode User-Centered Design (UCD). Peneliti merangkum hasil dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi desain, berdasarkan data pengujian dari SUS dan UEQ untuk menilai apakah Website sudah memenuhi harapan pengguna. Tahap ini juga mencakup identifikasi kelebihan, kekurangan, dan saran pengembangan untuk implementasi atau penelitian selanjutnya, agar desain benar-benar fokus pada kebutuhan pengguna.

## 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Plan the Human-Centered Process

Dari hasil identifikasi, ditemukan beberapa masalah seperti yang dijelaskan di latar belakang. Untuk mengatasinya, digunakan pendekatan User Centered Design.

#### 4.1.1 Hasil Wawancara

Wawancara dengan pemilik My Vvisual dan beberapa pengguna dilakukan untuk memahami kebutuhan dan kendala dalam pemesanan layanan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Hasil Wawancara

No	Masalah	Solusi
1	Pemilik kesulitan mengatur jadwal secara manual dan sering terjadi miskomunikasi dengan pengguna.	Menambahkan fitur manajemen jadwal dan <i>dashboard</i> admin untuk mengelola pemesanan dan ketersediaan.
2	Admin membutuhkan sistem yang bisa memproses pemesanan secara otomatis.	Membangun sistem pemesanan otomatis yang terintegrasi dengan kalender ketersediaan serta dilengkapi fitur notifikasi untuk menghindari jadwal bentrok.
3	Pengguna mengalami kesulitan dalam melihat portofolio fotografer dan harga layanan.	Menyediakan halaman portofolio yang terstruktur dengan kategori layanan dan informasi harga yang jelas.
4	Pengguna menginginkan sistem yang lebih transparan dan mudah digunakan	Membuat UI yang intuitif, dengan flow pemesanan yang sederhana dan

	untuk melakukan pemesanan.	konfirmasi pemesanan secara real-time.
5	Tidak ada sistem pengingat untuk pemesanan dan konfirmasi layanan.	Mengimplementasikan sistem notifikasi melalui email atau aplikasi untuk pengingat dan konfirmasi pesan.

#### 4.2 Specify the content of use

Hasil identifikasi mencakup konteks dan karakteristik pengguna, serta temuan dari pembuatan user persona.

##### 4.2.1 Stakeholder

Stakeholder utama yang terlibat dalam penelitian ini meliputi:

1. Admin My Vvisual: Mengelola jadwal pemesanan dan mengunggah portofolio.
2. Customer : Menggunakan layanan fotografi dan videografi.

##### 4.2.2 User persona

Pemilik ingin kerja efisien dan transaksi mudah, sedangkan pelanggan ingin cepat dan info jelas. Maka dibuat dua user persona utama.



Gambar 4.1 User persona Admin

Kemudian hasil dari user persona untuk customer adalah sebagai berikut.



Gambar 4.2 User persona Customer

Berdasarkan user persona yang telah disusun, ditemukan sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan Website My Vvisual, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Temuan Permasalahan User persona

No	Temuan permasalahan
1	Pemilik kesulitan mengatur jadwal pemesanan dan sering terjadi miskomunikasi.
2	Admin membutuhkan sistem yang bisa memproses pemesanan secara otomatis.
3	Pengguna kesulitan mengakses informasi portofolio dan harga layanan secara cepat.
4	Pengguna menginginkan proses pemesanan yang sederhana dan transparan.
5	Tidak ada pengingat otomatis untuk pemesanan dan konfirmasi layanan.

#### 4.3 Specify User and Organizational Requirements

Berdasarkan user persona admin dan customer, kebutuhan masing-masing dijabarkan lebih rinci. Kebutuhan khusus untuk admin ditampilkan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.3 Kebutuhan User Admin

No	kebutuhan	spesifik
1	Manajemen Jadwal	Menampilkan Fitur dashboard admin untuk mengatur jadwal dan ketersediaan layanan secara fleksibel.
2	Pengelolaan Portofolio	Menampilkan Halaman untuk mengunggah, mengedit, dan menghapus portofolio dengan kategori layanan yang jelas.
3	Pemesanan dan konfirmasi	Menampilkan Sistem untuk memantau pemesanan masuk, mengonfirmasi pesanan, dan menghindari bentrok jadwal.
4	Notifikasi Pemesanan	Menampilkan Pengingat otomatis melalui email atau Website untuk konfirmasi layanan.
5	Laporan dan analisis	Menampilkan Fitur untuk melihat data pemesanan, dan mengunduh laporan bulanan.

Kemudian untuk hasil dari kebutuhan user customer yang dirangkum dalam Tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.1** Kebutuhan *User Customer*

No	Kebutuhan	spesifik
1	Kemudahan Navigasi	Navigasi yang sederhana dan mudah dipahami bagi semua tipe pengguna.
2	Performa Cepat	Waktu respon cepat saat memuat halaman dan melakukan pemesanan.
3	Desain yang Menarik dan Intuitif	UI/UX yang modern, bersih, dan mudah dipahami untuk kenyamanan pengguna.
4	Tampilan Portofolio yang Terstruktur	Halaman portofolio dengan kategori layanan, deskripsi, dan informasi harga yang transparan
5	Pemesanan Online yang Mudah	Sistem pemesanan online dengan kalender ketersediaan dan alur yang intuitif.
6	Notifikasi dan Peningat	Notifikasi otomatis untuk mengingatkan jadwal pemotretan atau perubahan pesanan.

**4.4 Product Design Solution**

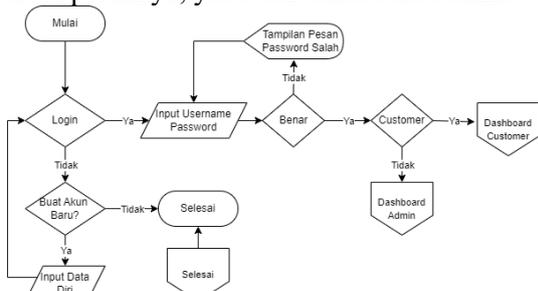
Setelah wawancara, langkah berikutnya adalah merancang UI/UX, dimulai dari user flow, wireframe, hingga prototype.

**4.4.1 User flow**

Tahap selanjutnya adalah membuat user flow berdasarkan masalah yang ditemukan, untuk memudahkan perancangan website My Vvisual.

**1. User flow Halaman Login & Register**

Gambar 4.3 menunjukkan alur awal saat pengguna mengakses My Vvisual. Pengguna harus login terlebih dulu. Jika belum punya akun, akan diarahkan ke halaman registrasi. Setelah login, pengguna masuk ke dashboard sesuai perannya, yaitu customer atau admin.



**Gambar 4.3** User flow Halaman *Login & Register*

**2. User flow Pemesanan Layanan pada User Customer**

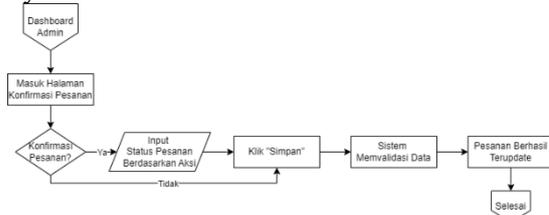
Gambar 4.8 menunjukkan proses pemesanan layanan, mulai dari memilih layanan, tanggal, mengisi data, hingga konfirmasi. Alur ini dirancang untuk mencegah miskomunikasi dan jadwal bentrok lewat sistem kalender dan notifikasi otomatis.



**Gambar 4.4** User flow Pemesanan Layanan

**3. User flow Konfirmasi Pesanan pada user Admin**

User flow ini untuk admin dalam memverifikasi pesanan. Admin melihat daftar pesanan, lalu menyetujui atau menolak sesuai jadwal. Alur ini membantu menjaga keteraturan layanan.



**Gambar 4.5** User flow Konfirmasi Pesanan

**4.4.2 Wireframe**

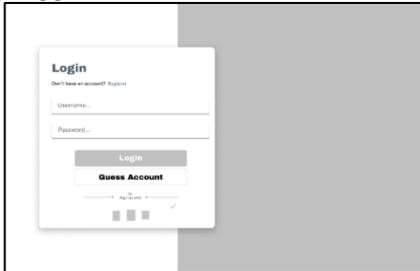
Tahap ini adalah pembuatan kerangka awal desain (wireframe) untuk menggambarkan layout dan fitur My Vvisual. Wireframe dibuat dengan Figma.

**1. Wireframe Customer**

**a. Halaman Login dan register**

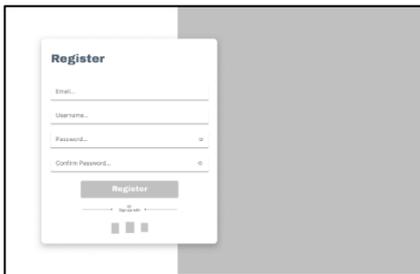
Gambar 4.15 menunjukkan wireframe halaman login untuk customer My Vvisual. Halaman ini dibuat sederhana dan fokus, berisi form email dan password, tombol “Login”,

serta link “Lupa Password?” dan pendaftaran. Desainnya dibuat agar mudah dipahami, bahkan oleh pengguna baru.



**Gambar 4.6** Wireframe Halaman Login

Gambar 4.16 menampilkan wireframe halaman register untuk pengguna baru My Vvisual. Halaman ini berisi form sederhana dengan kolom nama, email, nomor telepon, dan password. Ada tombol “Register” untuk membuat akun, serta link ke halaman login. Desainnya dibuat ringkas agar proses daftar cepat dan mudah.



**Gambar 4.7** Wireframe Halaman Register

b. Halaman beranda

Gambar 4.17 menunjukkan wireframe halaman beranda untuk customer My Vvisual. Halaman ini menampilkan banner layanan, navigasi ke Layanan, Portofolio, dan Kontak, serta bagian testimoni atau promosi. Desainnya dibuat menarik dan mudah dijelajahi.



**Gambar 4.8** Wireframe Halaman beranda

Gambar 4.18 menunjukkan wireframe halaman “Layanan Kami” yang menampilkan layanan seperti fotografi, videografi, dan desain grafis. Setiap layanan ditampilkan dalam kartu berisi ikon, nama, dan deskripsi singkat. Halaman ini dirancang agar informatif, jelas, dan nyaman dijelajahi.



**Gambar 4.9** Wireframe Halaman Layanan Kami

Gambar 4.19 menunjukkan wireframe halaman portofolio yang menampilkan galeri foto dan video hasil proyek My Vvisual. Pengguna bisa mengeklik tiap item untuk melihat detail. Halaman ini bertujuan menampilkan kualitas kerja dan membangun kepercayaan pelanggan.



**Gambar 4.10** Wireframe Halaman Portofolio

Gambar 4.20 menunjukkan wireframe halaman “Hubungi Kami” yang berisi form nama, email, nomor telepon, dan pesan. Juga disertakan info kontak seperti email dan WhatsApp. Halaman ini dirancang simpel dan nyaman untuk memudahkan pengguna menghubungi My Vvisual.

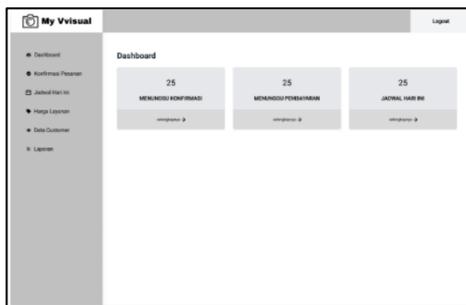


**Gambar 4.11** Wireframe Halaman Hubungi Kami

2. Wireframe Admin

a. Halaman Dashboard Admin

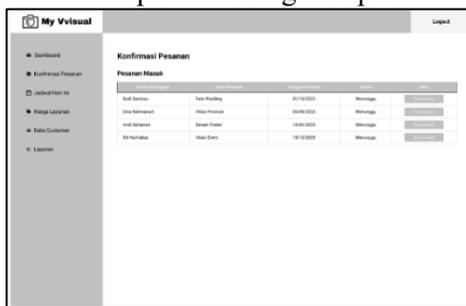
Halaman dashboard adalah pusat kontrol admin. Wireframe menampilkan ringkasan pesanan, jadwal hari ini, dan grafik performa bulanan. Desain ini memudahkan admin memantau dan mengambil tindakan dengan cepat.



**Gambar 4.12** Wireframe Halaman Dashboard Admin

b. Halaman Konfirmasi pesanan

Wireframe ini menampilkan daftar pesanan yang menunggu konfirmasi admin, dengan tombol “Setujui” dan “Tolak.” Terdapat info nama pelanggan, layanan, tanggal, dan status pembayaran. Halaman ini memudahkan admin memverifikasi pesanan dengan cepat.



**Gambar 4.13** Wireframe Halaman Konfirmasi Pesanan

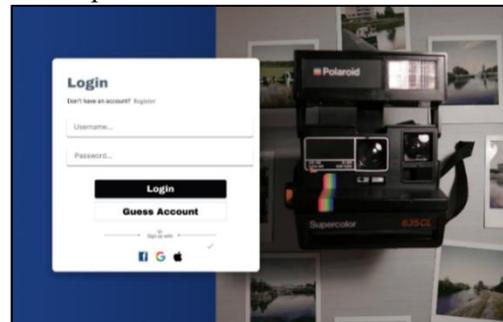
4.4.3 Prototype

Pembuatan prototype adalah tahap lanjutan setelah user flow dan wireframe. Prototype ini dibuat di Figma untuk menampilkan tampilan dan alur sistem secara interaktif, berdasarkan kebutuhan admin dan customer. Tujuannya adalah memvisualisasikan UI dan UX sesuai prinsip User Centered Design.

1. Prototype Customer

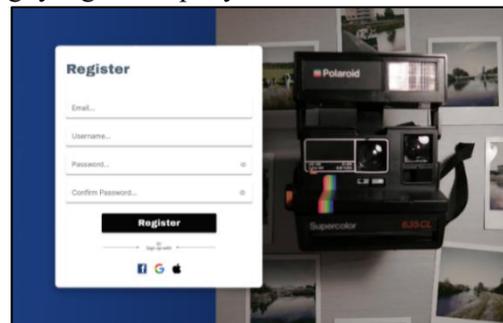
a. Halaman Login dan Register

Halaman login didesain profesional dan fokus. Pengguna memasukkan email dan password, dengan ikon pendukung dan link “Lupa Password?”. Layout sederhana agar mudah dipahami dan diakses.



**Gambar 4.14** Prototype Halaman Login

Halaman pendaftaran dibuat simpel untuk memudahkan pembuatan akun. Form berisi nama, email, nomor telepon, dan password. Desain minimalis dan ada link ke halaman login bagi yang sudah punya akun.



**Gambar 4.15** Prototype Halaman Register

b. Halaman Beranda

Halaman beranda menampilkan info layanan dengan visual menarik. Ada hero banner dan navigasi ke layanan, portofolio, dan kontak. Desain ini dibuat untuk memberi kesan pertama yang baik.



Gambar 4.16 Prototype Halaman Beranda

Halaman ini menampilkan layanan My Vvisual seperti fotografi, videografi, dan desain grafis dalam bentuk kartu berisi ikon, nama, dan deskripsi singkat. Tujuannya agar pengguna mudah mengenali layanan.



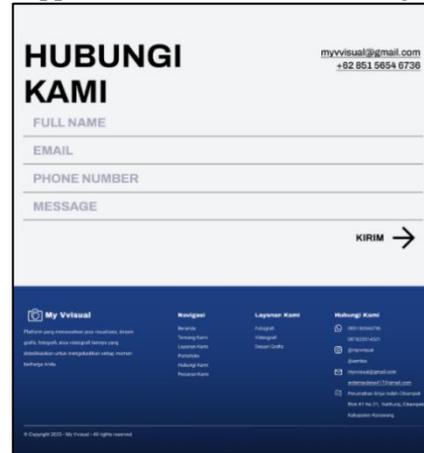
Gambar 4.17 Prototype Halaman Layanan Kami

Halaman ini menampilkan hasil kerja My Vvisual dalam galeri grid. Pengguna bisa melihat kualitas layanan dan klik gambar untuk detail lebih lanjut.



Gambar 4.18 Prototype Halaman Portofolio

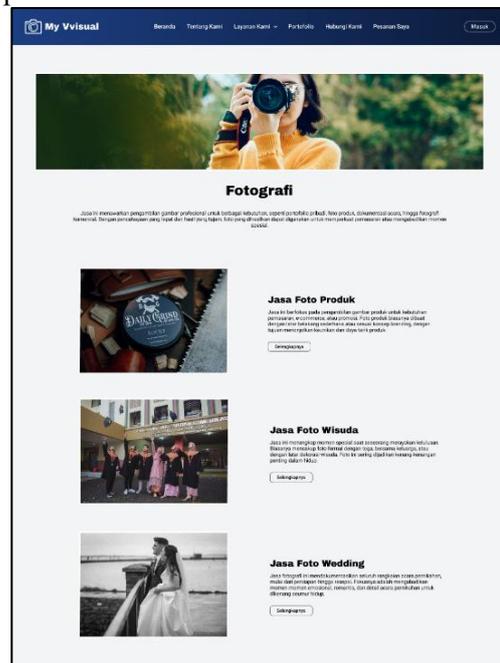
Halaman kontak berisi form untuk konsultasi atau pertanyaan, dengan kolom nama, email, nomor, dan pesan. Juga ada info WhatsApp dan email untuk kontak langsung.



Gambar 4.19 Prototype Halaman Hubungi Kami

c. Halaman Layanan

Menampilkan layanan fotografi seperti pre-wedding, acara, dan produk dalam bentuk kartu dengan gambar dan deskripsi agar mudah dipahami.



Gambar 4.20 Prototype Halaman Layanan Fotografi

d. Halaman Jenis Paket

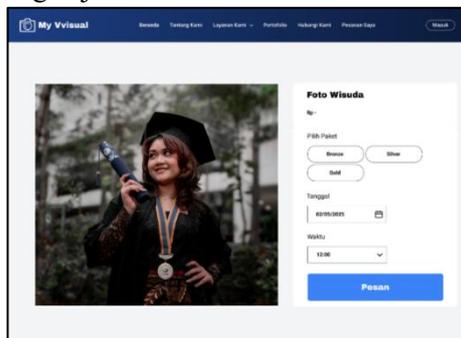
Halaman ini membandingkan paket Bronze, Silver, dan Gold dengan info harga, jumlah foto, durasi, dan fasilitas dalam kartu horizontal.



**Gambar 4.21** *Prototype* Halaman Jenis Paket Fotografi

e. Halaman *Booking*

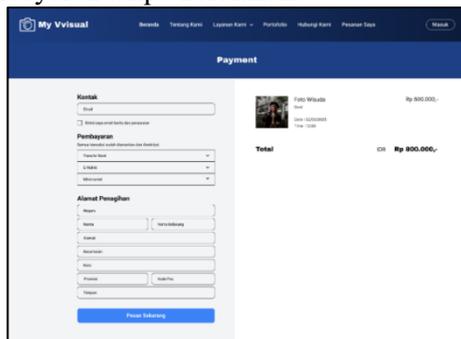
Halaman booking berisi form pemesanan dengan kalender interaktif. Pengguna memilih tanggal, waktu, lokasi, dan detail acara untuk mencegah jadwal bentrok.



**Gambar 4.22** *Prototype* Halaman *Booking* Fotografi dan Videografi

f. Halaman *Pembayaran*

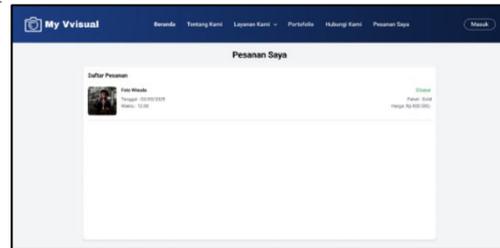
Menampilkan ringkasan tagihan, pilihan pembayaran, dan upload bukti transfer. Desainnya simpel untuk memudahkan pembayaran tanpa kesalahan.



**Gambar 4.23** *Prototype* Halaman *Pembayaran*

g. Halaman *Pesanan Saya*

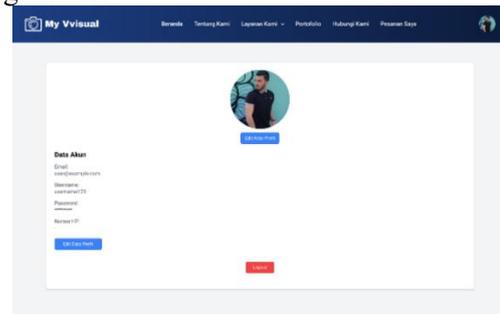
Halaman ini menampilkan daftar riwayat pesanan dengan status seperti “Selesai”, “Menunggu Konfirmasi”, atau “Ditolak”, serta opsi lihat detail atau batal.



**Gambar 4.24** *Prototype* Halaman *Pesanan Saya*

h. Halaman *Akun*

Halaman akun menampilkan info pribadi seperti nama, email, nomor, dan foto profil. Pengguna bisa mengedit data, ubah kata sandi, dan logout. Desainnya bersih dan mudah digunakan.

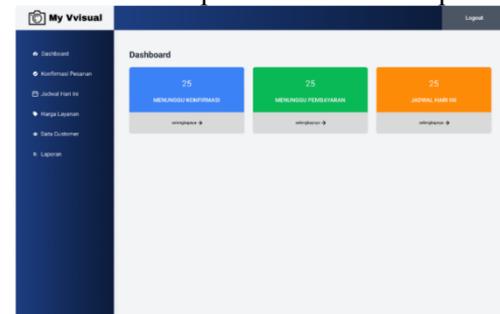


**Gambar 4.25** *Prototype* Halaman *Akun*

2. *Prototype Admin*

a. Halaman *Dashboard*

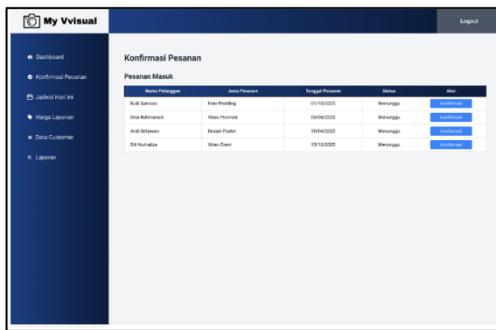
Dashboard admin menampilkan statistik pesanan, pembayaran, dan jadwal hari ini. Semua info bisa dipantau dari satu tampilan.



**Gambar 4.26** *Prototype* Halaman *Dashboard*

b. Halaman *Konfirmasi* pesanan

Menampilkan daftar pesanan yang menunggu konfirmasi. Admin bisa menyetujui atau menolak langsung, dengan info nama pelanggan dan layanan.



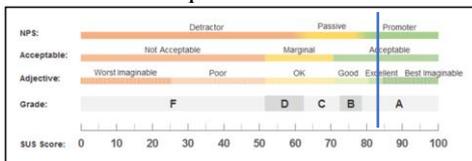
Gambar 4.27 Prototype Halaman Konfirmasi Pesanan

#### 4.5 Evaluate Design Against User Requirements

Evaluasi desain dilakukan untuk menilai apakah solusi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan masalah pengguna. Metode yang digunakan adalah SUS dan UEQ.

##### 4.5.1 Hasil Evaluasi System Usability Scale (SUS)

Hasil kuesioner SUS dari 82 responden menunjukkan skor rata-rata 83,60. Skor ini termasuk kategori “Excellent”, Grade A, dan tingkat penerimaan “Acceptable”. Artinya, prototype website My Vvisual dinilai memuaskan dan dapat diterima.



Gambar 4.28 Skor akhir SUS diukur dengan Parameter

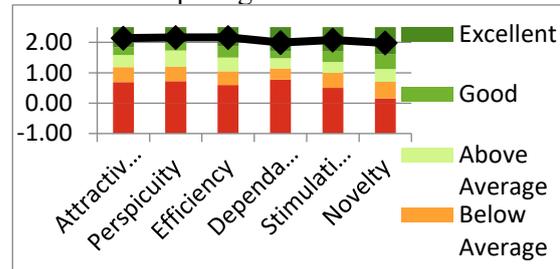
##### 4.5.2 Hasil Evaluasi User experience Questionnaire (UEQ)

Berdasarkan hasil UEQ, prototipe My Vvisual mendapat nilai rata-rata di atas 0,8 pada semua aspek: daya tarik (2,14), kejelasan (2,16), efisiensi (2,16), ketepatan (1,99), stimulasi (2,07), dan kebaruan (1,98). Ini menunjukkan persepsi pengguna sangat positif di semua aspek pengalaman pengguna.

Tabel 4.2 Hasil Rata-Rata Skala Pengujian UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	2,136	1,88
Perspicuity	2,162	1,73
Efficiency	2,165	2,09
Dependability	1,991	2,07
Stimulation	2,073	1,97
Novelty	1,979	1,89

Selanjutnya hasil akhir UEQ di transformasikan ke dalam bentuk diagram Benchmark seperti gambar berikut.



Gambar 4.29 Diagram Benchmark UEQ

Dari hasil penilaian menggunakan metode UEQ, diperoleh skor *Excellent* (Sangat Baik) pada seluruh skala, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.

## 5 KESIMPULAN

1. Perancangan UI/UX My Vvisual dilakukan dengan pendekatan User-centered Design (UCD), mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi. Hasilnya adalah prototype website yang dinilai sangat sesuai dengan kebutuhan bisnis dan berpotensi menarik minat pengguna.
2. Pengujian UI/UX dengan metode SUS melibatkan 82 responden dan menghasilkan skor rata-rata 83,60. Skor ini masuk kategori “Excellent”, Grade A, dan “Acceptable”, menunjukkan usability prototype sangat baik.
3. Pengujian UEQ menunjukkan semua aspek mendapat nilai di atas 0,8, menandakan hasil sangat baik. Daya tarik (2,14), kejelasan (2,16), efisiensi (2,16), ketepatan (1,99), stimulasi (2,07), dan kebaruan (1,98). Ini menunjukkan prototype dinilai positif di semua aspek pengalaman pengguna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

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

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i2.2025.

- [2] F. I. Arfian and E. Kurniawan, "Rancang Bangun Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Fotografer Dan Videografer Berbasis Android," *Explore*, vol. 10, no. 1, p. 49, 2020, doi: 10.35200/explore.v10i1.293.
- [3] M. H. Darsan and A. I. Pawelloi, "Aplikasi Pemesanan Jasa Berbasis Mobile Fotografi dan Vidiografi," *J. Fak. Tek.*, vol. xx, no. xx, pp. 1–13, 2024.
- [4] F. Febrika *et al.*, "Perancangan UI/UX Fitur Asrama Mahasiswa Berbasis Website dengan Pendekatan User Centered Design," *J. Ris. Komputer*, vol. 10, no. 3, pp. 2407–389, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i3.6154.
- [5] B. R. Grande, E. Krisnanik, and S. Afrizal, "Analisis UI / UX Website Visual Jalanan Dengan Metode User -Centered Design," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 2, no. September, pp. 698–708, 2021.
- [6] D. A. Fatah, R. M. Yusron, I. D. Febrianti, O. Maria, and A. Husnah, "Penerapan Metode User-Centered Design (UCD) Untuk E-Commerce Industri Kreatif," *J. SimanteC*, vol. 10, no. 1, pp. 31–40, 2021.
- [7] T. A. Felicia, R. Fauzi, F. Mufied, and A. Anshary, "Perancangan UI/UX Aplikasi Crowdfunding Syariah Untuk UMKM Menggunakan Metode User-Centered Design," *Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 42–52, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1084.
- [8] Y. D. Safitri and A. Sucipto, "Perancangan User Interface (Ui) Dan User Eperience (Ux) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 26–32, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [9] Faisal Maulana Akbar, Ayovi Poerna Wardhanie2, and Tan Amelia, "Implementasi Re-design UI/UX Website Fumigasi Untuk Meningkatkan Customer Experience," *J. Appl. Comput. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 90–99, 2023, doi: 10.52158/jacost.v4i2.488.
- [10] W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, and T. Ridwan, "Perancangan Ui Ux Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Dsign (Studi Kasus Desa Losari Kidul)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2952–2964, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.
- [11] F. Fernando, "Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang," *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [12] N. Nurtsani and E. Sarvia, "Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods)," *J. Integr. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 27–48, 2022, doi: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [13] I. Kresna A, "Perancangan Sistem Irigasi Berbasis IoT pada Sawah Padi di Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas," *LEDGER J. Inform. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–9, 2022, doi: 10.20895/ledger.v1i3.736.
- [14] H. B. Kholifah, Siti Nur Heryana, Nono Nugraha, "Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode System Usability Scale ( Sus ) ( Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika )," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1416–1422, 2023.
- [15] Felicia, A. S. Talita, and N. Umniati, "Analisis Usability Aplikasi Sambara dengan Metode System Usability Scale dan USE Questionnaire," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 2, pp. 215–227, 2023.
- [16] A. Dyah Savitri and C. Indah Ratnasari, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UII RAS," *Media Online*, vol. 4, no. 3, pp. 1352–1361, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1444.