

Perancangan Sistem Informasi Kontes Cupang Berbasis Web dengan Metode *User Centered Design*

Mizan Syah Putra^{#1}, Ucuk Darusalam^{#2}

^a*Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nasional
Jl. Sawo Manila, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan*

¹mizansyahputra2018@student.unas.ac.id

²ucuk.darusalam@gmail.com

Abstrak

Teknologi saat ini begitu cepat berkembang, sehingga teknologi komunikasi dan informasi semakin maju dan kebutuhan para pengguna teknologi akan informasi pun semakin bertambah, kecepatan dan keakuratan data sangat diperlukan untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Khususnya dalam kontes cupang dituntut pada saat ini adalah dengan mudahnya pembelian tiket juga informasi pada kontes. Dalam kontes pun sangat membutuhkan sistem informasi seperti ini untuk memudahkan dari para peserta dan pihak penyelenggara yang mana kebanyakan masih dilakukan secara manual sehingga pada saat ini sangat tidak efisien untuk melakukan pendataan peserta dan juga pembelian tiket kontes. Dalam hal ini untuk pendataan pembeli tiket pun menjadi lebih mudah sehingga tidak lagi menggunakan cara manual karena semua sudah bisa di mutasi dari sistem yang tercatat. Metode *User Centered Design* (UCD) untuk merancang sistem informasi berbasis web, merancang desain *Website* Kontes Cupang dan dalam pengujian web menggunakan metode *User Experience* Questionnaire (UEQ) untuk kenyamanan pengguna *Website*. Dari hasil pengujian metode *User Experience* Questionnaire (UEQ), didapatkan mean 1.401 masuk dalam kategori sistem baik.

Kata kunci: Kontes, *User Experience* Questionnaire, Perancangan Web, *User Centered Design*.

Design of Web-Based Beta Contest Information System with *User Centered Design* Method

Abstract

Technology is currently developing so fast, so that communication and information technology is increasingly advanced and the needs of technology users for information are also increasing, data speed and accuracy are needed to find the information needed. Especially in the beta contest demanded at this time is the easy purchase of tickets as well as information on the contest. Even in the contest, an information system like this is needed to make it easier for the participants and the organizers, most of which are still done manually so that at this time it is very inefficient to collect participant data and also purchase contest tickets. In this case, it is easier for ticket buyers to collect data so they no longer use the manual method because everything can be transferred from the recorded system. *User Centered Design* (UCD) methods for designing web-based information systems, designing beta contest Website designs and in web testing using the *User Experience* Questionnaire (UEQ) method for the convenience of Website users. From the results of the *User Experience* Questionnaire (UEQ) method test, a mean of 1,401 was included in the category of good systems.

Keywords: Contest, *User Experience* Questionnaire, Web Designer, *User Centered Design*.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi sangat cepat sehingga memperbarui bidang aktivitas masyarakat yang mengubah kebiasaan mereka dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Salah satu contoh teknologi informasi yang terkenal adalah internet. Internet berkembang dengan cepat, hal ini dapat dilihat dari jumlah penggunaannya yang bertambah setiap waktunya. Dengan ini saya menyadari adanya kesempatan untuk bisa menjadikan ini suatu keuntungan dengan memanfaatkan peluang yang ada. Pada saat ini

saya melihat suatu peluang pada kontes cupang yang masih sering saya datangi hanya menggunakan cara manual yang menurut saya kurang efisien dalam pendataan dan juga dalam pembelian tiket.

Melalui aplikasi ini saya mencoba untuk menjadikan suatu kontes cupang yang bisa diakses darimana saja dan juga melakukan pembelian tiketnya tanpa harus mendatangi tempat terlebih dahulu atau mengontak panitia penyelenggara kontes tersebut dan pendataan dilakukan secara manual sangat membuang waktu dengan adanya

aplikasi web ini bisa membantunya mendapatkan data peserta dan ikan yang akan didaftarkan dengan cepat.

Aplikasi ini digunakan untuk membantu dalam pencatatan persediaan barang yang biasanya dilakukan secara manual dan banyaknya masalah seperti keterlambatan dalam pembuatan laporan, kesalahan perhitungan lalu terjadinya kesulitan dalam melihat persediaan barang. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pencatatan persediaan barang yang menyebabkannya banyak suatu masalah ketika melakukannya secara manual, sehingga aplikasi ini bisa memudahkan dan mengurangi masalah yang sebelumnya [1].

Pembuatan aplikasi ini bisa membantu para wisatawan yang belum banyak mengetahui tentang wisata yang ada di Yogyakarta sehingga memudahkan para wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai obyek wisata yang ada pada Yogyakarta [2].

Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan perpustakaan yang ada di SMK Negeri 1 Gelumbang dalam hal pendataan buku, anggota perpustakaan, data siswa dan juga untuk transaksi peminjaman buku pada perpustakaan. Sehingga memudahkan penjaga perpustakaan dalam mendata siswa yang meminjam buku hanya dengan melihat histori dari aplikasi tersebut [3].

Sistem informasi ini berbasis web yang ditujukan untuk manajemen Aset TI yang ada pada kepolisian daerah Kepulauan Riau, dengan adanya aplikasi ini memudahkannya mengontrol aset yang ada pada kepolisian daerah sehingga mengetahui aset yang sudah kita berikan kepada anggota dan ada datanya, sehingga melakukan pengecekan untuk aset menjadi lebih mudah [4].

Perancangan Aplikasi ini untuk aplikasi *E-Commerce* penjualan produk kecantikan dan Fashion, Aplikasi ini bertujuan untuk fokus pada produk apa yang dimiliki oleh owner sendiri sehingga para pembeli produk tidak kerepotan untuk mencari cari lagi karena adanya aplikasi ini [5].

Dengan adanya aplikasi ini dibuat pengolahan data simpan pinjam pada koperasi menjadi lebih mudah karena biasanya dilakukan secara manual yang sangat tidak efisien, sehingga di rancanglah aplikasi ini untuk mengolah data simpan pinjam pada koperasi dan lebih mudah dalam melihat karena data tersimpan pada aplikasi sehingga untuk mencari data pun lebih cepat [6].

Dengan adanya *Website* customer salon kecantikan bisa mempermudah konsumen dalam pemesanan jasa layanan dan juga admin dalam manajemen laporan [7].

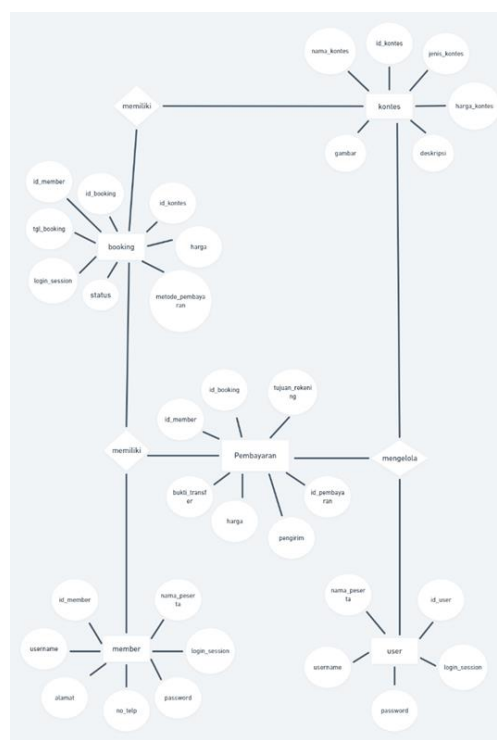
Dengan dibuatnya *Website* ini bisa mempermudah calon pembeli dalam implementasi penciptaan *E-Commerce* yang dibuat karena sebelum dibuatnya web metode yang digunakan mewajibkan untuk menciptakan suatu aplikasi web yang *user friendly*. Sehingga sudah pasti web ini diperuntukkan sesuai dengan kebutuhan *user* mendatang [8].

Perancangan ini dibuat untuk memudahkan pemasaran dalam penjualan pupuk dengan cara merancang suatu *E-Commerce* dalam Penjualan khusus pupuk cair. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu pihak mitra dalam memasarkan hasil produksi pupuk cair [9].

Aplikasi ini dibuat dari perusahaan pembangkit tenaga listrik uap yang bertujuan untuk menangani suatu pelaporan masalah melalui aplikasi sehingga mempercepat pelaporan kendala terkait perangkat TI, Karena banyak laporan yang tidak dapat diterima karena pegawai TI yang tidak selalu ditempat sehingga mengakibatkan terhambatnya pekerjaan pegawai departemen lain. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam pelaporan yang pasti semua laporan masuk ke dalam aplikasi [10].

Dengan dibuatnya aplikasi, yang berfungsi dalam peningkatan daya jual, mengatur biaya konsumsi sehingga menjadi efisien, dan dengan adanya aplikasi ini pelanggan dan karyawan melakukan pekerjaan menjadi lebih efisien [11].

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu calon penumpang untuk memesan dan membayar tiket, serta membantu perusahaan mendistribusikan tiket dan menghasilkan laporan [12].



Gambar 1. Entity relationship diagram

Berdasarkan pengalaman pengguna dalam *experience* dan diperoleh hasil dari metode *User Experience Questionnaire* yang berasal dari 20 pengguna *system*, hasil tersebut diperoleh dari *UEQ Analysis Data Tool* yang berdasarkan pengalaman pengguna lalu di ukur sesuai dengan enam aspek yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [13].

Dari pengujian *user experience questionnaire* hasil yang diperoleh berupa beberapa nilai dari daya Tarik yaitu 1,86, kualitas pragmatis mendapat nilai 1,81 dan pada kualitas hedonis didapat 1,47 [14].

Dengan adanya penelitian ini diperoleh hasil yang digunakan untuk mengetahui level pada *user experience*

dan juga mengetahui persepsi pengguna terhadap *system* yang peneliti ciptakan [15].

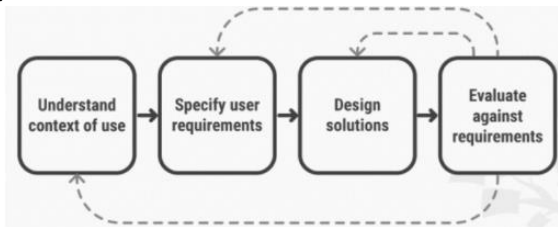
II. METODE PENELITIAN

A. Metode Database yang digunakan

Metode Entity Relationship Diagram adalah salah satu diagram untuk menggambarkan secara terperinci mengenai database yang menampilkan berbagai data yang mana nantinya akan di rancang di tahap selanjutnya. Metode Entity Relationship Diagram penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.

B. Metode User Centered Design

UCD (*User Centered Design*) merupakan metode untuk merancang suatu desain yang difokuskan pada kebutuhan *user* sehingga aplikasi akan dioptimalkan dan berfokus pada kebutuhan *user* sehingga *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi yang kita buat. Proses dalam UCD dibagi menjadi 4 tahap (lihat Gambar 2).



Gambar 2. Tahapan User Centered Design

- 1) *Understand context of use*: yaitu awal dimana kita harus mengerti untuk pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi yang dibuat, untuk apa menggunakan aplikasi ini dan kondisi apa yang mereka gunakan untuk aplikasi ini.
- 2) *Specify user requirements*: setelah kita mengerti untuk apa penggunaan aplikasi yang kita buat maka kita lanjutkan dengan memutuskan apa yang menjadi suatu kebutuhan *user*. Pada proses ini kita dituntut untuk menentukan apa kebutuhan *user* dan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) *Design solution*: setelah kita tau apa yang jadi kebutuhan user kita akan memulai perancangan desain yang akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep, prototipe hingga akhirnya desain yang sudah jadi.
- 4) *Evaluate against requirements*: di proses ini kita melakukan suatu pengujian kepada user yang akan menggunakan aplikasi sehingga kita mengetahui apa yang harus di evaluasi, Aktifitas yang dilakukan tidak hanya sekali namun dengan cara berproses sesuai dengan users.

C. User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire adalah suatu pengujian data dengan digunakannya kuesioner untuk menguji pengalaman pengguna (UX). Pendekatan ini dapat membantu desainer membangun situs web yang ramah pengguna. Metode Kuesioner UX memiliki 26 pasangan penilaian yang berbeda untuk mengevaluasi parameter. Dengan bentuk kuesioner ini, pengisian dalam kuesioner

sangat fleksibel karena bisa di isi dimana saja. UEQ mempunyai penilaian sistem yang berskala dari 1 s.d 7 pada masing masing aspek (lihat Gambar 3). UEQ juga mempunyai keunggulan yang sangat membantu dalam menganalisis data yang sudah didapatkan hingga mengolahnya menjadi data jadi dengan adanya Analisis yang menggunakan aplikasi Excel pada *Website* tersebut sehingga dalam pengolahan suatu data menjadi lebih cepat. (<http://www.ueq-online.org/>).

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

Gambar 3. Pertanyaan UEQ Bahasa Indonesia

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

D. User Centered Design

Perancangan sistem pada penelitian metode *User Centered Design* yang didasarkan dengan beberapa tahapan yaitu yang pertama perencanaan sebelum mendirikan *Website* dengan menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk melakukan penelitian, lalu kita harus mengetahui apa tujuan dari pengguna dan mengecek untuk kelayakan sebuah sistem sesuai kebutuhan dari pengguna, dengan cara mengumpulkan informasi sehingga saat data terkumpul melakukan penataan informasi sesuai dengan data, Dalam penelitian ini, 40 responden disurvei menggunakan kuesioner tertutup untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam sistem.

E. Pahami apa yang dibutuhkan

Pada tahap ini adalah awalan dari metode UCD, yaitu kita harus paham siapa pengguna yang menjadi target produk dan konteks di mana mereka digunakan. Ini termasuk mengidentifikasi siapa saja yang akan terlibat dalam pengembangan aplikasi yang akan di buat. Di tahap ini ada beberapa identifikasi pada pengembangan sebagai berikut:

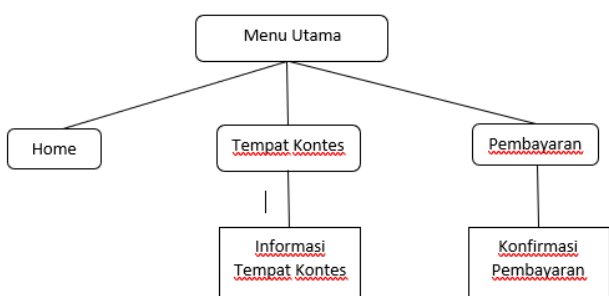
1. Sebagai administrator sistem, penyelenggara kontes cupang adalah pengambil keputusan dan pengawas Pekerjaan proyek mulai dari pembuatan sistem hingga pengoperasian sistem

2. Perancang dan pemrogram aplikasi yang menganalisis persyaratan sistem, merancang sistem, dan membangun sistem
3. Pengguna aplikasi yaitu peserta kontes yang ingin mengikuti kontes dan membeli tiketnya secara online

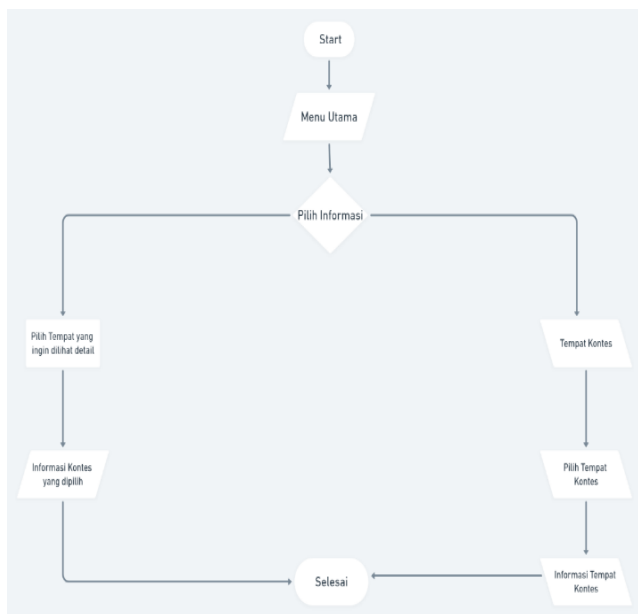
F. Perancangan Flowchart

1. Dalam merancang suatu program web untuk Pembelian Tiket Kontes saya menggunakan metode diagram flowchart.
 - a. Diagram flowchart pengguna disini digambarkan proses dalam suatu sistem web untuk para pengguna ketika mereka menggunakan web untuk mencari suatu informasi dalam web tersebut.

Proses dalam pengguna di dalam sistem web di jelaskan Gambar 4.

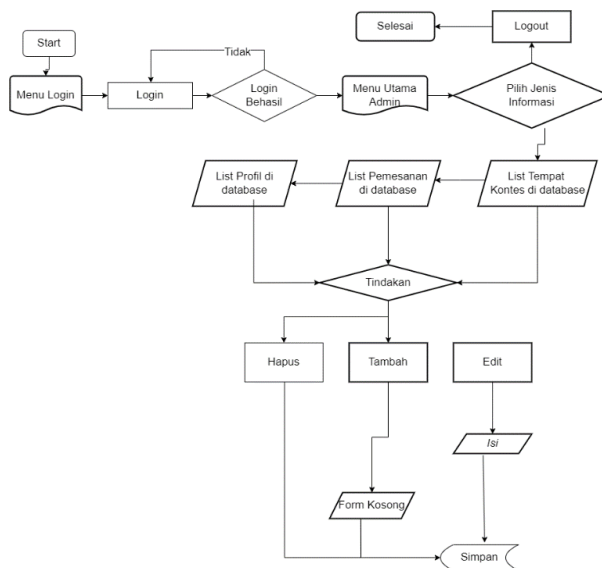


Gambar 4. Tampilan Menu bagian Home



Gambar 5. Diagram Flowchart Pengguna

- b. Diagram flowchart Admin, Diagram flowchart Admin adalah suatu sistem yang dilakukan oleh seorang admin dalam melakukan update data atau perubahan berdasarkan informasi terbaru dalam suatu web tersebut. deskripsi Proses admin didalam sistem web pada Gambar 6.

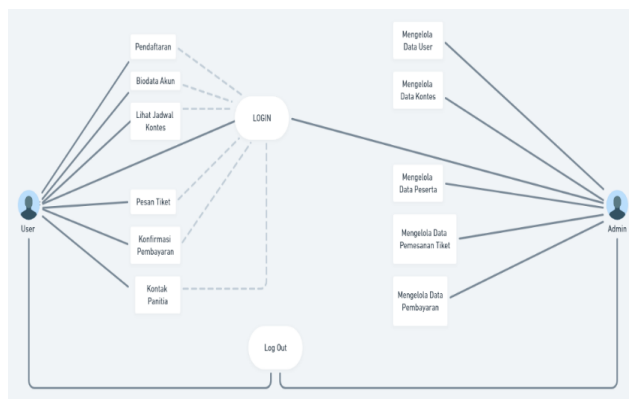


Gambar 6. Diagram flowchart admin

Cara kerjanya adalah user admin masuk pada menu login lalu melakukan login jika salah maka tidak akan masuk ke tahap selanjutnya jika berhasil maka akan masuk pada menu utama admin lalu admin bisa memilih jenis informasi pada database yang ada dan admin bisa merubah data, menghapus atau menambahkan.

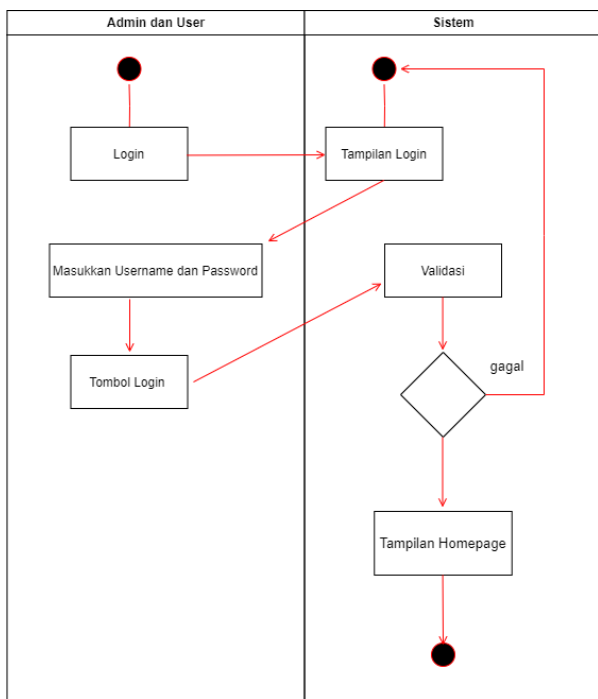
G. Tahap Rancangan Sistem

1) Use Case Diagram: Use Case Diagram pada Gambar 7 adalah pembelian tiket kontes dalam penelitian ini yang mempunyai dua peran yaitu admin dan juga user. Use Case Diagram ini digunakan sebagai gambaran dari entitas peran serta hak akses.



Gambar 7. Use Case Diagram

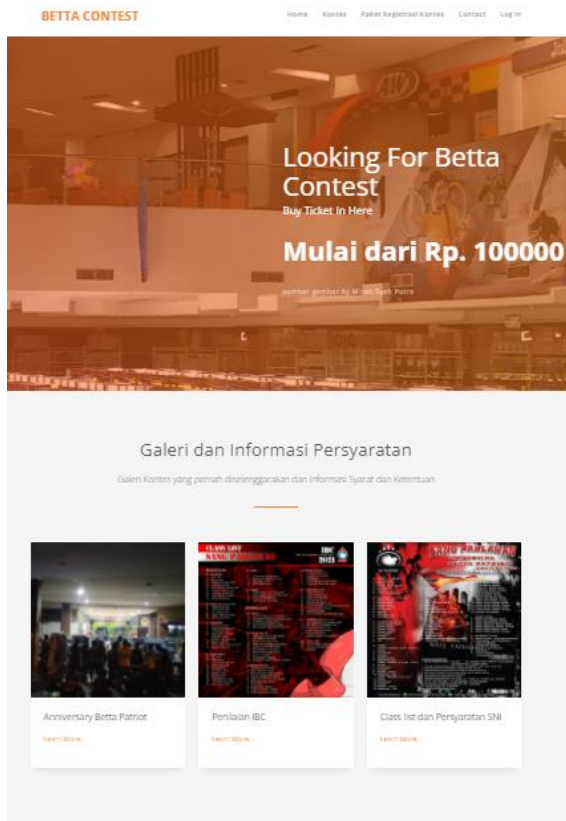
2) Diagram Activity: Gambar 8 merupakan Activity diagram yaitu proses dari user dan admin dalam aktifitas login serta aktifitas pemesanan tiket. Sedangkan untuk admin dapat melakukan aktifitas perubahan pada data pemesanan tiket kontes.



Gambar 8. Diagram activity

3) *Diagram Activity:* Gambar 8 merupakan Activity diagram yaitu proses dari user dan admin dalam aktifitas login serta aktifitas pemesanan tiket. Sedangkan untuk admin dapat melakukan aktifitas perubahan pada data pemesanan tiket kontes.

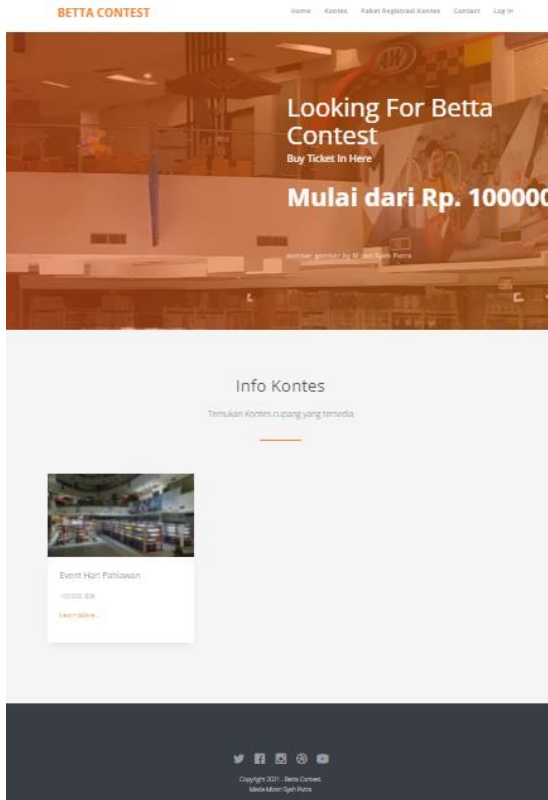
H. Implementasi dan Hasil



Gambar 9. Homepage

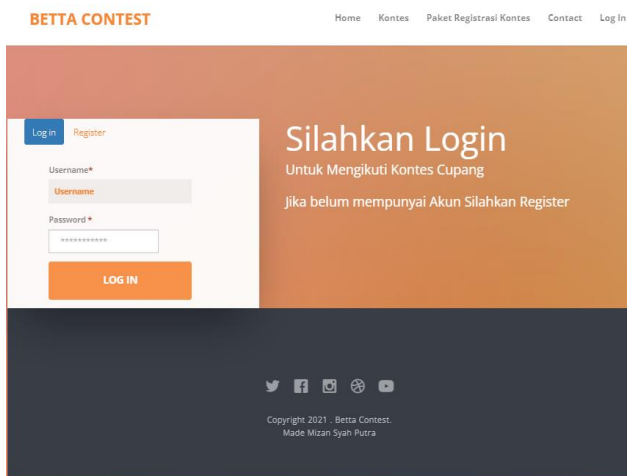
1) *Tampilan Homepage:* Halaman ini digunakan untuk awal masuk ke Website yaitu halaman utama biasanya di halaman utama kita bisa melihat yang terdapat pada awalan utama halaman Website dan juga ada hyperlink ke halaman lainnya (lihat gambar 10).

4. Tampilan Info Kontes

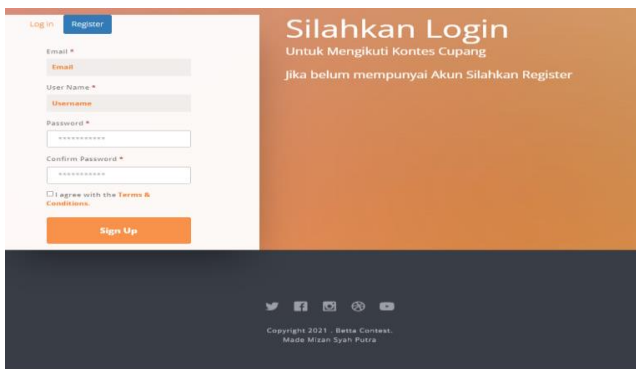


Gambar 10. Tampilan Info Kontes

2) *Tampilan Info Kontes:* Halaman ini digunakan untuk menampilkan info kontes yang terdapat pada Website agar user bisa mengetahui info kontes mana yang masih tersedia (lihat Gambar 10).

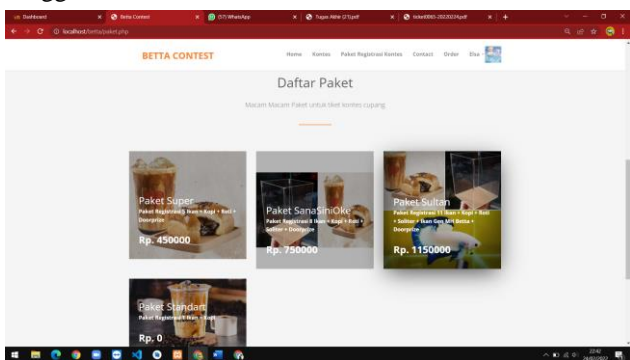


Gambar 12. Tampilan Login

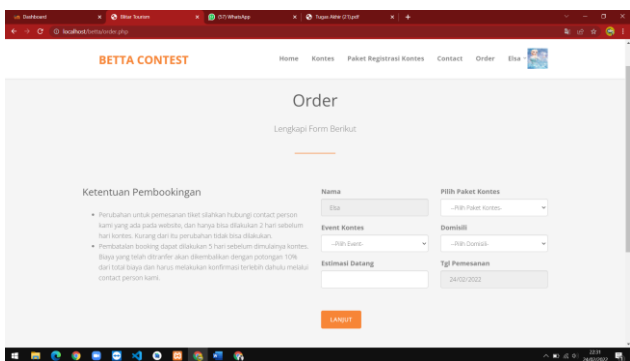


Gambar 13. Tampilan Register

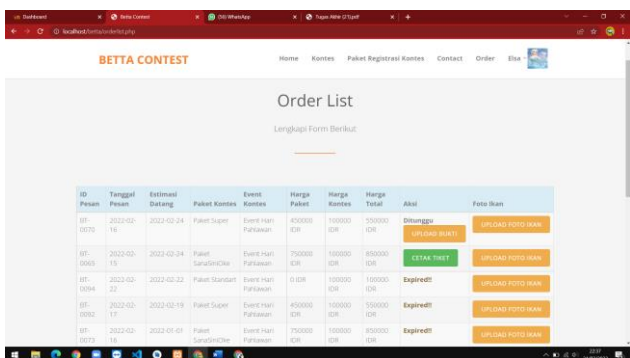
3) *Tampilan Menu Login dan Register:* Halaman ini digunakan untuk membuat akun baru bagi para pengunjung Website yang belum pernah mempunyai akun di web beta contest ini (lihat Gambar 11 dan 12). Tampilan Fitur lainnya dapat dilihat pada Gambar 14 hingga 17.



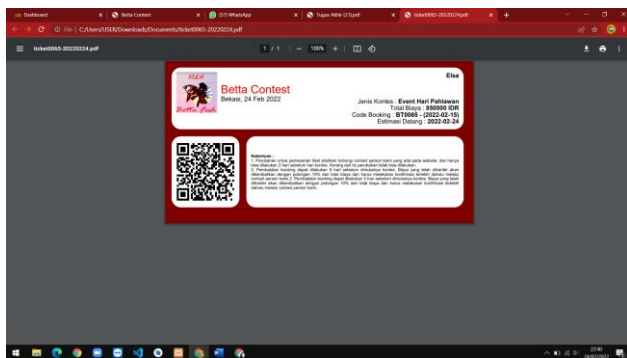
Gambar 14. Tampilan Paket



Gambar 15. Tampilan Order



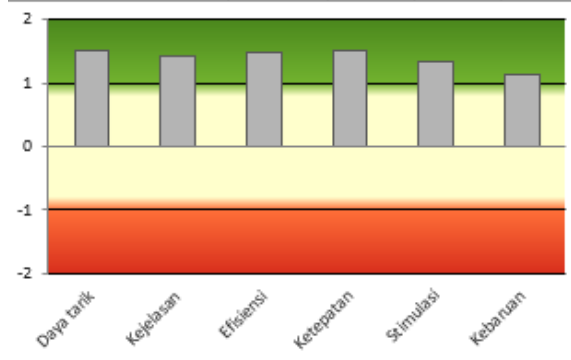
Gambar 16. Tampilan Order List



Gambar 17. Tampilan Cetak Tiket

I. Hasil Pengujian sistem menggunakan User Experience Questionnaire

Di tahap pengujian ini, sudah dilakukan pada Website kontes cupang mengimplementasikan sebuah metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Proses pengujian tersebut dilakukan melalui kusioner yang dibagikan terhadap 40 responden yang bersedia. Data yang dihasilkan merupakan perolehan dari kusioner *User Experience Questionnaire* hingga diolah menggunakan Data analysis tools.



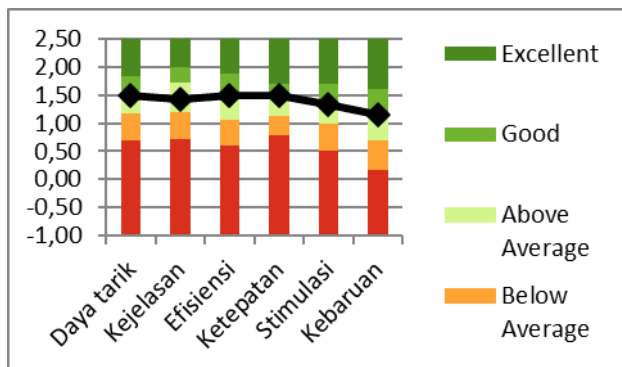
Gambar 18. Grafik total rata-rata skala

Gambar 18 menggambarkan kesimpulan dalam pengujian UX menggunakan pendekatan UEQ, di mana 6 Aspek yaitu Akurasi, Daya Tarik, Efisiensi, Kejelasan, Stimulasi, Kebaruan dan Rata-Rata (Mean) Hasil Secara keseluruhan berada di atas 0,8 yang berarti masuk dalam kategori level positif (baik).

TABEL I
HASIL BENCHMARK UEQ ANALYSIS DATA TOOLS

Scale	Mean	Comparison to benchmark
Daya tarik	1.50	Above average
Kejelasan	1.43	Above Average
Efisiensi	1.49	Above Average
Ketepatan	1.50	Good
Stimulasi	1.34	Above Average
Kebaruan	1.14	Good

Tabel 1 menunjukkan hasil yang diperoleh dari hasil sistem pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ. Hasil yang diperoleh dengan mengambil mean (mean) adalah 1,401, yang termasuk dalam kelas sistem baik.



Gambar 19 Hasil Benchmark UEQ

Gambar 19 menggambarkan hasil percobaan *user experience*, dimana hasil skala yang diperoleh dari pengujian sistem 2 skala berada pada posisi yang baik

DAFTAR PUSTAKA

[1] Zen Munawar, S.T., M.Kom, Mira Ismirani Fudsyi,S.E.,M.M, Dadad Zainal Musadad, S.E., M.Kom, "Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode *User Centered Design* Menggunakan Balsamiq Mockups," *Jurnal Informatika – COMPUTING Volume 06 Nomor 02, Desember 2019: 10-20 ISSN: 2656 – 3861.*

[2] Oni Yuliani, Joko Prasajo, "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata berbasis Web Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)," *Jurnal Angkasa*, Volume VII, Nomor 2, November 2015

[3] Khana Wijaya, "Implementasi Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang)," *JURNAL FASILKOM ISSN: 2089-3353 Volume 11 No. 2 | Agustus 2021: 52-56.*

[4] Supardianto, Arief Binsar Tampubolon, "Penerapan UCD (*User Centered Design*) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau," *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* Vol.4, No.1, Juli 2020, pp. 74~83 e-ISSN: 2548-6861.

[5] Sunny Samsuni, Erni Erfiyani, "Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Penjualan Produk Kecantikan Dan Fashion Pada Ac Fashion Style," *Jurnal PROSISKO* Vol. 5 No. 2 September 2018.

[6] Laela Kurniawati, Adriani Safitri, Dudi Duta Akbar, "*User Centered Design* (UCD) Untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Simpan Pinjam Pada Koperasi," *JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI KOMPUTER* VOL. 4. NO. 1 AGUSTUS 2018 E-ISSN: 2527-4864.

[7] Desi Srinarika Sitinjak, Tantri Hidayati Sinaga, Eka Rahayu, "E-BOOKING SALON KECANTIKAN MENGGUNAKAN METODE UCD (*USER CENTERED DESIGN*) PADA MARIA STUDIO BEAUTY" *Jurnal TEKINKOM*, Volume 4, Nomor 2Desember 2021

[8] Intan Sandra Yatana Saputri, Mardhiah Fadhli, Ibnu Surya, "Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada *E-Commerce* Putri Intan Shop Berbasis Web" *JURNAL NASIONAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI - VOL. 03 NO. 02 (2017) 269-278*

[9] Fata Nidaul Khasanah, Syahbaniar Rofiah, Didik Setiyadi, "Metode *User Centered Design* dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis *Website* Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups," *JAST : Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 3 (2), 2019, page 14-23 ISSN 2548-7981 (Online), Tersedia online di <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/jast/article/view/1443>.

[10] Muhammad Farhan Zuhdy, Rahmat Fauzi, Ahmad Musnansyah, " PERANCANGAN *USER INTERFACE* UNTUK MEMBERI KEMUDAHAN PADA PENGGUNAAN APLIKASI HELP DESK TICKETING BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA PT. LESTARI BANTEN

yaitu akurasi dan kebaruan. Keempat skala tersebut berada pada tingkat Di Atas Rata-Rata, efisiensi, kejelasan, daya tarik, dan stimulasi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, disimpulkan bahwa perancangan antarmuka pengguna menggunakan metode desain yang berpusat pada pengguna menghasilkan tampilan prototipe, yang kemudian diimplementasikan pada sistem situs web beta contest dan pengalaman pengguna, dengan menggunakan pengalaman pengguna. metode kuesioner untuk menghasilkan rata-rata 6 adalah sebesar 1,401, dimana nilai ini berarti sistem dapat dirancang dan dikembangkan sebagai *Website* kontes cupang.

ENERGI" e-Proceeding of Engineering : Vol.7, No.2 Agustus 2020 | Page 7616

[11] Sigit Kurniawan, Budi Triandi, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Produk Pada Pt. Danapaint Indonesia Dengan Menggunakan Metode Ucd," *IT Journal*, Vol. 7 No. 2 Oktober 2019.

[12] Imam Rofi'il, Hendrawan, Pareza Alam Jusia. "PERANCANGAN APLIKASI E-TICKETING PADAPO.CV. JAMBI TRANSPORT BERBASIS WEB" *Jurnal Ilmiah Media Processor* Vol.10 No.2 Oktober2015 ISSN 1907-6738

[13] Cerah Ayunda Prawastiyo, Indra Hermawan, "Pengembangan Front-End *Website* Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*)," *Information Science and Library e-ISSN: 2723-2778 Vol.1 (2) (Desember 2020).*

[14] I Wayan Bayu Diarsa, Kadek Yota Ernanda, Gede Indrawan, "Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode *User Experience* Questionnaire Dan Think Aloud," *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)* , Volume 6 , No : 2, November 2021.

[15] Ni Komang Suastini , I Gusti Lanang Agung Raditya Putra, I Putu Satwika, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada *Website* Distro Management System (Dimans)," *JUTISI* Vol. 7, No. 3, Desember 2018: 135 – 144.