

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*

Muhammad Multazam
Program Studi Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
m.multazam@students.uui.ac.id

Irving V Papatungan
Program Studi Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
irving@uui.ac.id

Beni Suranto
Program Studi Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
beni.suranto@uui.ac.id

Abstract—Placeplus merupakan *startup* digital untuk reservasi dan manajemen *coworking space* secara *online* berbasis *website*. Dalam pengembangan sebuah *startup*, perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) merupakan tahap yang penting. UI/UX akan memberikan kesan awal bagi calon pengguna. Artikel ini menjabarkan bagaimana UI/UX dirancang pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Terdapat 4 (empat) tahap dalam pendekatan UCD yaitu analisis, desain, evaluasi dan implementasi. *User* atau pengguna akan dilibatkan pada saat melakukan evaluasi pada desain yang dibuat, sehingga dapat dilakukan desain ulang jika diperlukan. Hasilnya pada evaluasi tahap awal *user* kurang cocok dengan beberapa bagian desain, setelah dilakukan proses desain ulang yang menyesuaikan hasil evaluasi akhirnya *user* memberikan kesan baik terhadap Placeplus.

Keyword—*User Interface*, *User Experience*, *User Centered Design*

I. PENDAHULUAN

Bekerja atau melakukan tugas-tugas tertentu di *coworking space* saat ini telah menjadi tren baru di Indonesia. Menurut kamus Oxford [1] *Coworking space* adalah “*The use of an office or other working environment by people who are self-employed or working for different employers, typically so as to share equipment, ideas, and knowledge*” jika diartikan kurang lebih adalah tempat di mana orang-orang yang memiliki latar belakang baik sama maupun berbeda bekerja dalam satu tempat yang sama, baik dalam satu ruangan ataupun dalam satu bangunan yang sama. Hasil riset yang dilakukan oleh DailySocial dengan judul *Coworking Space Awareness in Indonesia 2018* [2] disebutkan bahwa 89.79% responden dapat melakukan pekerjaan mereka di *coworking space*, dengan sebagian besar pekerjaan di bidang kreatif seperti *programmer*, desainer, pengusaha dan lain-lain. Jika dipetakan lebih lanjut 80% responden tersebut berusia antara 20 sampai 35 tahun. Masih dalam riset yang sama pada bagian pengantar disebutkan bahwa *coworking space* pertama didirikan di Austria bernama Schraubenfabrik pada awal tahun 2002 yang digunakan sebagai pusat kewirausahaan dan markas aktivis pemula.

Hal ini juga diamini oleh sebuah artikel yang berjudul “Melacak Muasal *Coworking Space* di Indonesia” [3] yang diterbitkan oleh *tirto.id* pada tahun 2016, pada paragraf pertama disebutkan bahwa tidak berlebihan menuluki Schraubenfabrik sebagai *mother of coworking*, karena memang Schraubenfabrik secara resmi menjadi *coworking space* pertama di dunia. Schraubenfabrik didirikan oleh Stefan Leitner-Sidl dan Michael Pöll pada tahun 2002, di Wina, Austria. Masih dalam artikel yang sama, dijelaskan pula bahwa sejarah *coworking space* di Indonesia dimulai pada tahun 2010 ketika anak-anak muda di Bandung mulai merintis

konsep *coworking space*. Salah satu perintisnya adalah Yohan Totting, dia bersama teman-temannya mendirikan Hackerspace Bandung sepulangnya dari Hackerspace Singapura. Setahun setelah Hackerspace Bandung berdirikan, konsep *coworking space* mulai banyak muncul di kota-kota besar lain di Indonesia seperti di Jakarta, Surabaya, Yogyakarta dan Medan.

Namun di balik perkembangan *coworking space* di Indonesia, masih ada sedikit permasalahan yang dirasakan oleh pengguna, misalnya pengguna masih dibuat susah untuk melakukan reservasi, mendapatkan informasi-informasi spesifik *coworking space* seperti informasi fasilitas, kapasitas, harga, ketersediaan dan informasi penting lain. Placeplus hadir mencoba menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan memberikan layanan berupa data *coworking space* yang tersedia di area tertentu, informasi-informasi spesifikasi yang dibutuhkan pengguna secara lengkap dan detail sampai dengan pemesanan *coworking space* yang seluruhnya dapat dilakukan secara daring (*online*) melalui platform yang disediakan berupa situs *placeplus.id*

Dalam upaya memberikan kesan awal yang baik kepada calon pengguna dan mampu bersaing dengan kompetitor lainnya, maka *placeplus.id* memerlukan desain *User Interface* dan *User experience* yang baik. *User Interface* (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan *User Experience* (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem [4].

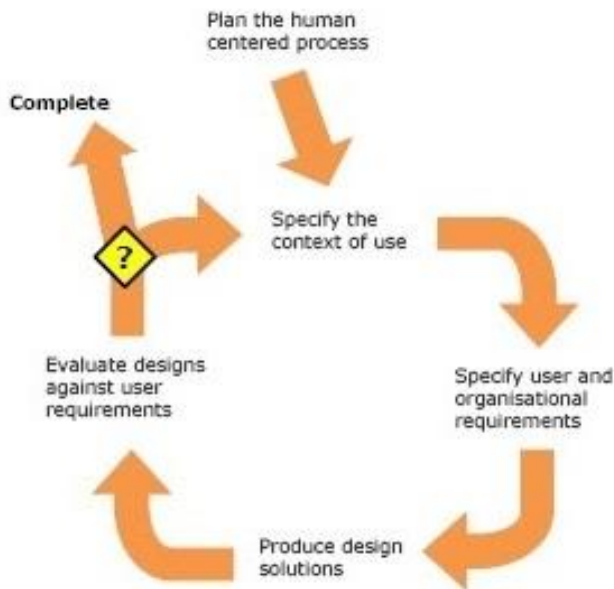
Artikel ini akan mempresentasikan perancangan UI/UX pada *website* *placeplus.id*. Bab selanjutnya dalam artikel ini akan membahas pendekatan yang dipakai saat perancangan. Proses perancangannya akan dijelaskan pada bab 3. Hasil dan pembahasan dari hasil yang didapat akan disajikan pada bab 4 sebelum kesimpulan pada bab 5.

II. STUDI PUSTAKA

Terdapat beberapa pilihan pendekatan dalam merancang UI/UX, namun yang terkenal hanya *Human Centered Design* (HCD) dan *User Centered Design* (UCD). HCD adalah pendekatan yang berfokus kepada semua pengguna, baik potensial ataupun tidak akan menjadi objek uji coba dalam proses pengumpulan data dan proses evaluasi dari desain yang sedang dibuat [5]. Sedangkan pendekatan UCD berfokus pada calon pengguna yang spesifik, misalnya jenis kelamin ataupun rentang usia [6]. Proses perancangan dari kedua pendekatan HCD dan UCD dilakukan melalui beberapa cara seperti wawancara atau konsultasi langsung dengan pengguna, terkait apa saja yang dibutuhkan pengguna terhadap sistem, atau dalam tahap yang lebih ekstrim juga bisa melibatkan

pengguna dalam rentang waktu tertentu selama proses perancangan UI/UX berlangsung.

Pada perancangan *website* placeplus.id, UCD dipilih karena Placeplus memiliki target pasar yang spesifik seperti rentang usia dan jenis pekerjaan. Selain itu, UCD juga memiliki karakteristik dimana proses dilakukan secara iterasi seperti pada gambar 1. Proses desain dan evaluasi dibangun dari langkah awal hingga implementasi dilakukan secara terus menerus. Prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan UCD adalah fokus pada pengguna dan perancangan yang terintegrasi, dari tahap awal berlanjut pada pengujian pengguna dan perancangan interaktif [7].



Gambar 1. Tahap *User Centered Design* Sumber: ISO 13409 (1999)

III. METODOLOGI

Bagian ini berisi penjelasan metodologi yang digunakan dalam perancangan UI/UX placeplus.id. Ada 4 (empat) langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1. Analisis
2. Desain
3. Evaluasi
4. Implementasi

Proses setelah analisis yaitu desain, evaluasi dan implementasi seluruhnya dilakukan secara iterasi. Setelah hasil desain mendapatkan evaluasi dari pengguna, proses implementasi dilakukan berdasarkan evaluasi sebelumnya, hasil implementasi kemudian akan kembali dievaluasi, sebelum masuk kembali ke proses desain ulang, proses ini dilakukan sampai menemukan rancangan UI/UX terbaik sesuai ekspektasi pengguna. Proses tersebut lebih mudah dipahami dari diagram alur seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Langkah perancangan UI/UX

A. Analisis

Proses analisis dilakukan saat pertama kali akan memulai seluruh proses perancangan, proses ini sangatlah penting untuk mendapatkan gambaran awal sesuai dengan ekspektasi pengguna. Beberapa proses analisis yang dilakukan pada saat perancangan UI/UX *website* placeplus.id adalah :

- **Analisis cara reservasi** : Proses analisis ini dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung terkait cara reservasi yang dilakukan oleh pengguna yang ingin melakukan reservasi *coworking space*. Proses analisis ini dilakukan secara langsung oleh penulis dengan mencoba melakukan reservasi di salah satu *coworking space* di Sleman, DI Yogyakarta
- **Analisis proses bisnis** : Proses ini dilakukan dalam rangka untuk mengetahui secara mendalam proses pengelolaan *coworking space* yang dilakukan secara konvensional tanpa bantuan teknologi, dengan harapan bisa menjadi gambaran awal terkait hal-hal dasar yang dibutuhkan oleh pengelola dan pemilik *coworking space* jika ada sebuah *website* yang dapat membantu proses bisnis *coworking space* tersebut.
- **Wawancara stakeholder**: Proses wawancara kepada *stakeholder* dilakukan kepada pihak-pihak yang berhubungan langsung dengan *coworking space*, seperti pemilik (*owner*), pengelola (*management*) dan pengunjung *coworking space*. Adapun pertanyaan yang diberikan pada saat wawancara akan berbeda tergantung pada *stakeholder* yang diwawancarai. Gambar pertanyaan dasar dalam wawancara seperti pada tabel 1.

TABLE I. DAFTAR PERTANYAAN SAAT WAWANCARA

No	Pertanyaan	Stakeholder
1.	Bagaimana cara memasarkan <i>coworking space</i> ?	Pemilik/ <i>owner</i>
2.	Cara mendapatkan laporan kinerja <i>coworking space</i> ?	
3.	Apakah proses yang ada cukup efektif dan efisien ?	
4.	Bagaimana cara pengguna melakukan reservasi <i>coworking space</i> ?	Pengelola/ <i>management</i>
5.	Apakah cara reservasi saat ini cukup efektif dan efisien ?	
6.	Cara mendapatkan informasi detail <i>coworking space</i> ?	Pengguna/ <i>user</i>
7.	Bagaimana cara melakukan reservasi <i>coworking space</i> ?	
8.	Bagaimana metode berkomunikasi dengan pengelola <i>coworking space</i> ?	
9.	Apakah proses yang ada cukup efektif dan efisien ?	

Hasil dari analisis sederhana dan wawancara *stakeholder*, diperoleh kesimpulan bahwa selama ini proses reservasi *coworking space* tersebut hanya bisa dilakukan secara manual

pengguna langsung ke tempat, atau melalui *chat* whatsapp. Namun untuk proses reservasi melalui WhatsApp memiliki kendala berupa *slow respon* dari pihak pengelola. *Stakeholder* tersebut menyambut baik ketika penulis menceritakan tentang *placeplus.id*, bahkan dia menyaran agar Placeplus bisa mempermudah koordinasi antara pengelola dengan pemilik terkait pemaparan berbagai data selama periode tertentu.

Sedangkan *stakeholder* lain yang merupakan pengguna *coworking space*, juga menceritakan bahwa dia pernah melakukan reservasi *coworking space* melalui aplikasi pesan instan WhatsApp namun respon pengelola sangat lambat. Pengguna tersebut menambahkan bahwa selama ini masih sulit untuk mendapatkan informasi ketersediaan tempat. Sedangkan pengguna lain menyaran untuk penambahan metode pembayaran instan yang cepat dan mudah seperti *virtual account* bank, Gopay, linkAja dan lain sebagainya.

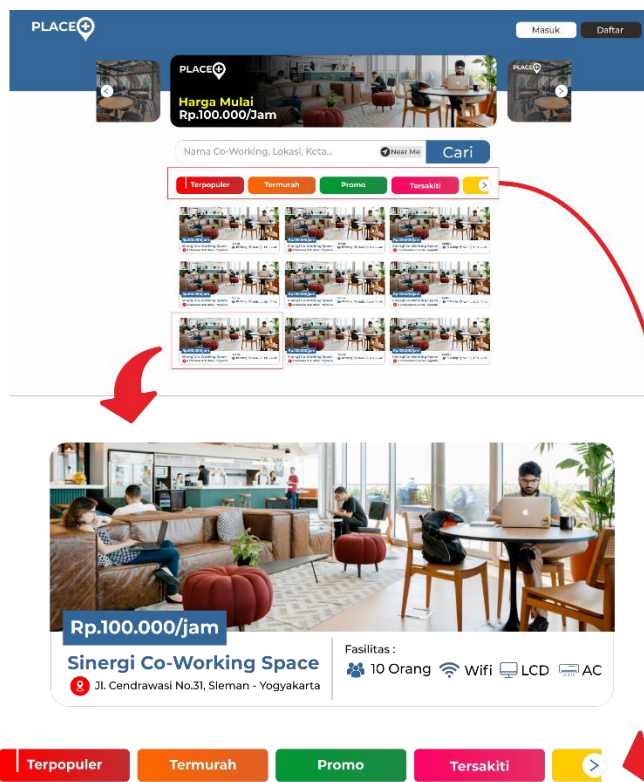
B. Desain

Tujuannya dari proses desain adalah untuk membuat sebuah *prototype website* *placeplus.id* yang dapat evaluasi dan uji coba pada tahap berikutnya. Menurut Dwi Purnomo dalam jurnalnya[8] disebutkan bahwa proses *prototyping* bagi pengembang sistem memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi respon pengguna terhadap sistem melalui interaksi pengguna dengan *prototype* yang dikembangkan, alasannya karena *prototype* cukup menggambarkan versi awal dari sistem yang sesungguhnya. Masih dalam jurnal yang sama disebutkan alasan pembuatan desain *prototype* adalah karena *prototype* dapat ditambah ataupun dikurangi secara mudah sesuai dengan proses pengembangan. Manfaat yang tidak kalah penting adalah dapat menghemat waktu, dana dan sumber daya.

Perancangan desain *prototype UI/UX website* *placeplus.id* pada tahap awal akan dilakukan setelah proses analisis secara mendalam yang terdiri dari proses analisis cara reservasi, analisis proses bisnis sampai dengan wawancara *stakeholder* selesai dilakukan, sesuai dengan penjelasan poin A. Hasil dari proses analisis akan menjadi acuan bagi penulis untuk membuat rancangan desain *prototype* terkait apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Hasil rancangan tersebut akan menjadi desain *prototype UI/UX website* *placeplus.id* versi pertama.

Proses desain akan dibuat sebaik mungkin berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, termasuk yang paling penting adalah saran dari *stakeholder*. Desain yang dihasilkan selain berupa rancangan grafis, juga berupa desain yang interaktif sehingga dengan mudah bisa digunakan oleh calon pengguna untuk proses evaluasi. Hasil perancangan desain *prototype UI/UX website* *placeplus.id* akan di uji coba langsung kepada pengguna secara berulang sehingga proses desain nantinya juga bersifat berulang, desain pada tahap awal akan menjadi bahan evaluasi untuk menjadi acuan implementasi di tahap berikutnya, hasil dari implementasi akan kembali dievaluasi untuk dilakukan desain ulang jika dibutuhkan, proses tersebut terus berulang sampai dengan mendapatkan rancangan terbaik sesuai keinginan pengguna.

Hasil dari proses desain *prototype* *placeplus.id* pada tahap awal setelah analisis seperti pada gambar 3 s.d gambar 5



Gambar 3. *Prototype* - Halaman Utama

Gambar 3 adalah desain dari halaman utama *website*, pemilihan UI yang menampilkan daftar *coworking space* adalah hasil dari analisis yang menggambarkan bahwa pengguna membutuhkan daftar pilihan *coworking space*.



Gambar 4. *Prototype* - Halaman Detail (Tanpa Header & Footer)

Gambar 4 adalah contoh desain dari halaman detail salah satu *coworking space* mitra Placeplus, pada desain awal diberikan gambaran fasilitas, kapasitas dan deskripsi singkat *coworking space*, halaman ini untuk mempermudah pengguna dalam menentukan *coworking space* yang akan dipilih berdasarkan informasi-informasi detail tersebut.



Gambar 5. *Prototype* - Halaman Pembayaran (Tanpa Header & Footer)

Gambar 5 adalah desain dari halaman pembayaran yang memberikan pilihan beberapa metode pembayaran, ini sesuai dengan hasil analisa pada saat wawancara, salah satu calon pengguna menyarankan bahwa akan lebih baik jika ada pilihan metode pembayaran instan seperti, *virtual account* bank, Gopay, linkAja dan lain sebagainya.

C. Evaluasi

Tahap yang harus dilakukan setelah menyelesaikan desain *prototype* adalah melakukan evaluasi terhadap desain *prototype* UI/UX tersebut. Evaluasi dilakukan secara berulang sesuai dengan penjelasan sebelumnya yang digambarkan pada diagram alur gambar 2. Tujuan evaluasi yang dilakukan secara berulang adalah untuk mendapatkan umpan balik secara terus menerus terhadap desain yang telah dibuat sebelumnya, siklus ini dilakukan secara iteratif sampai memperoleh desain UI/UX yang paling sesuai dengan harapan calon pengguna Placeplus. Proses tersebut sesuai dengan pendekatan UCD yang sangat berfokus pada pengguna.

Proses evaluasi dilakukan secara acak terhadap beberapa *stakeholder* yang nantinya akan berhubungan dan berinteraksi langsung terhadap *website* placeplus.id seperti orang-orang yang sering melakukan reservasi *coworking space*, pengelola dan pemilik *coworking space*.

Teknik yang digunakan dalam proses evaluasi adalah dengan memperlihatkan hasil desain dari tahap sebelumnya dihadapan *stakeholder*. Kemudian penulis meminta respon dari *stakeholder*, saat melihat hasil desain responden memberikan tanggapan yang beragam, ada yang langsung setuju dengan rancangan desain awal, ada juga yang memberi saran terkait beberapa elemen desain seperti tata letak, *icon* yang digunakan dan warna pada beberapa bagian. Seluruh respon tersebut menjadi umpan balik untuk perbaikan di tahap implementasi berikutnya, sampai pada akhirnya memperoleh hasil perancangan UI/UX terbaik untuk *website* placeplus.id.

Dalam slide presentasi Harry B. Santoso, PhD dengan judul "Evaluasi dan Desain"[9] disebutkan ada tiga tipe evaluasi yang bisa dilakukan terhadap desain dengan berbagai macam metode, namun ada beberapa yang cukup relevan

dengan tahap evaluasi UI/UX dalam perancangan placeplus.id, yaitu seperti pada tabel 2.

TABLE II. METODE EVALUASI DESAIN

No	Metode	Penjelasan
1.	<i>Field study</i>	Proses observasi penggunaan sistem yang dilakukan secara langsung di lapangan, tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran bagi pengembangan dan juga mengevaluasi desain sebelumnya, termasuk untuk memperoleh kesulitan-kesulitan penggunaan.
2.	<i>Usability Testing</i>	Metode untuk mensimulasikan penggunaan sistem menggunakan sebuah <i>prototype</i> , pengguna diminta melakukan tugas tertentu untuk mensimulasikan penggunaan sistem tanpa menjelaskan cara serta langkah umumnya, sesi direkam dan dianalisis berdasarkan parameter tertentu.
3.	Kuesioner	Ada dua pilihan kuesioner yang bisa digunakan yaitu <i>System Usability Scale</i> (SUS) Kuesioner sederhana dan mudah untuk mengevaluasi sistem secara keseluruhan dalam skala 1 - 100 dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) Mengukur kualitas desain interaksi berdasarkan 6 skala UEQ.

Masih dalam slide yang sama pada bagian awal cukup jelas disebutkan alasan perlu adanya evaluasi adalah seperti yang dikemukakan oleh Bruce "Tog" Tognazzini (seorang konsultan dan desainer Amerika) bahwa "*Desain iteratif, dengan siklus desain dan testingnya yang berulang adalah satu-satunya metodologi yang valid dalam menghasilkan produk yang berhasil*". Di sini dapat dipahami bahwa proses evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam perancangan sebuah UI/UX yang baik apalagi saat menggunakan pendekatan UCD.

D. Implementasi

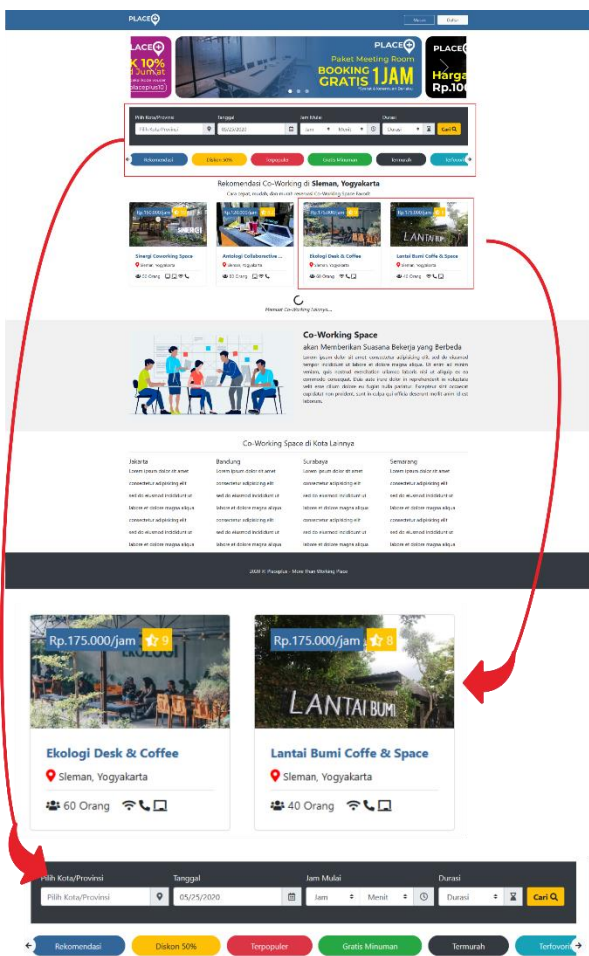
Ketika telah memiliki sebuah rancangan desain UI/UX yang telah dievaluasi, maka proses terakhir dalam tahap iterasi adalah implementasi dalam bentuk sistem sebenarnya berupa *website*. Namun tahap terakhir bukan berarti proses selesai, karena, metode yang berulang memungkinkan perubahan-perubahan dilakukan setelahnya, berdasarkan evaluasi tahap lanjutan. Proses implementasi dilakukan dengan cara menulis kode (*coding*) rancangan desain yang telah dibuat menggunakan HTML, CSS, yang juga dibantu oleh *framework* UI yang dapat memudahkan dalam penulisan kode seperti bootstrap dan lain sebagainya. Dalam proses *coding* setiap baris kode harus ditulis dengan teliti untuk menghindari kesalahan yang bisa berdampak pada saat menjalankan program seperti perbedaan warna, ukuran, bentuk bahkan bisa merusak kerangka desain UI yang telah dibuat, sehingga sangat membutuhkan kehati-hatian.

Implementasi akan memakan waktu yang relatif lama, sesuai dengan banyaknya desain halaman yang harus diimplementasikan dan juga banyaknya tim yang terlibat

dalam pengerjaan. Selama proses implementasi masih berlangsung, tidak ada salahnya untuk melakukan proses evaluasi internal yang dilakukan terhadap setiap halaman yang telah diselesaikan. Proses evaluasi internal yang dimaksud adalah proses yang dilakukan oleh sesama tim atau sesama perancang UI/UX, untuk mencari ketidaksesuaian antara implementasi dan rancangan desain yang telah dibuat, ataupun mencari kesalahan-kesalahan implementasi lainnya.

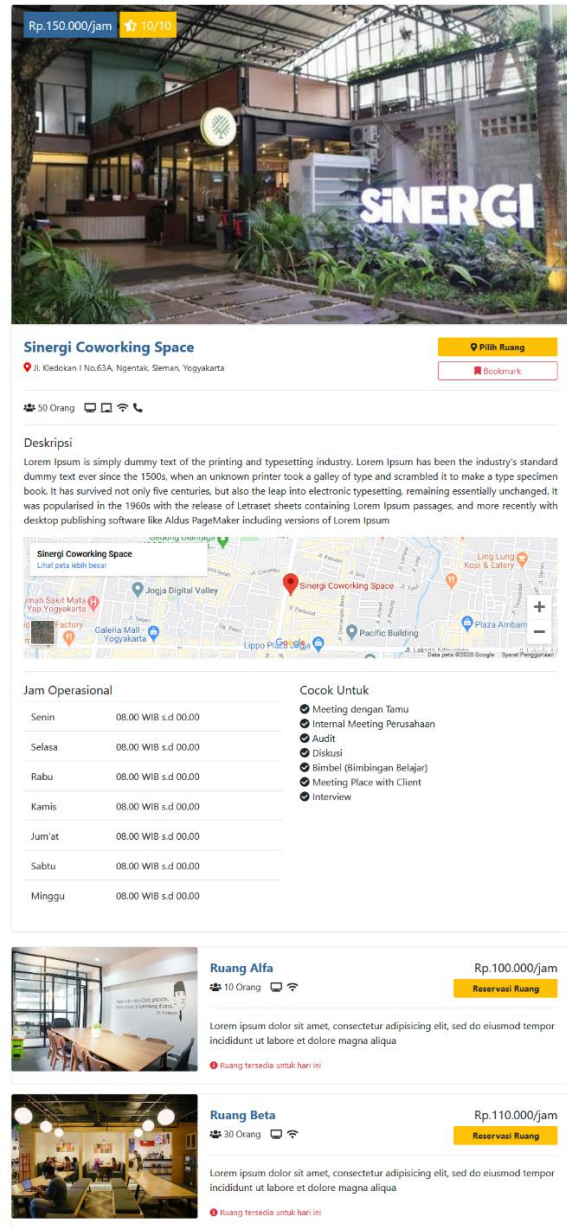
Implementasi UI/UX placeplus.id dilakukan selama beberapa hari secara bertahap. *Framework* yang digunakan dalam tahap implementasi adalah Bootstrap yang merupakan produk Twitter. Alasan pemilihan *framework* Bootstrap tersebut karena Bootstrap sangat memudahkan proses pengimplementasian yang sedang dilakukan, dikarenakan Bootstrap menyediakan cukup banyak *class* yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan *software* yang digunakan untuk menulis kode adalah Sublime 3, dengan bantuan XAMPP untuk menjalankannya.

Hasil dari implementasi desain UI/UX memang terkadang tidak selalu sesuai dengan desain, banyak faktor yang mempengaruhi, mulai dari kerumitan desain, kemungkinan tampilan responsif yang berkurang atau bahkan hilang pada perangkat lain seperti *smartphone* dan komputer tablet, sampai dengan ketidakcocokan saat diterapkan di *web browser*. Saat proses implementasi berlangsung maka diputuskan untuk hasil desain yang diimplementasikan seperti pada gambar 6 s.d 8. Rancangan tersebut adalah hasil dari pertimbangan beberapa aspek dan kemungkinan yang telah disebutkan sebelumnya.



Gambar 6. Implementasi Awal - Halaman Awal

Pada halaman awal *website*, keseluruhan desain masih relatif sama, hanya ada modifikasi pada bagian pencarian dan penambahan sedikit penjelasan tentang Placeplus. Bagian yang dihilangkan adalah *background* biru dibelakang *banner* promo, alasannya adalah ketika diimplementasikan dengan warna *banner* yang sama menjadi tidak cocok, karena ukurannya yang tidak lebar penuh (*full width*).



Gambar 7. Implementasi Awal – Halaman Detail (Tanpa Header & Footer)

Halaman detail *website* memiliki perubahan yang lumayan besar, hal ini setelah menyadari bahwa pada desain belum adanya pilihan ruangan, padahal kebanyakan *coworking space* memiliki lebih dari satu ruangan. Sehingga ada penambahan pilih ruang di halaman detail *coworking space*, hasil implementasi tersebut bisa dilihat pada gambar 7.

Formulir Pemesanan

Data Pemesan


Nama*

Email*

No HP*

Catatan

Rincian Pemesanan

 **Ruang Alfa**
Sinergi Coworking Space
10 Orang

Tanggal: 05/06/2020 - 05/08/2020
Durasi: 2 Hari
Total: **Rp.200.000,-**

Dengan memilih Bayar Sekarang saya setuju dengan syarat dan ketentuan serta kebijakan pembatalan yang berlaku.

Bayar Sekarang

Metode Pembayaran

Virtual Account

Pembayaran Instan

Gopay

OVO

LinkAja

Kartu Kredit/Debit

Geral Ritel

Gambar 8. Implementasi Awal - Halaman Metode Pembayaran (Tanpa Header & Footer)

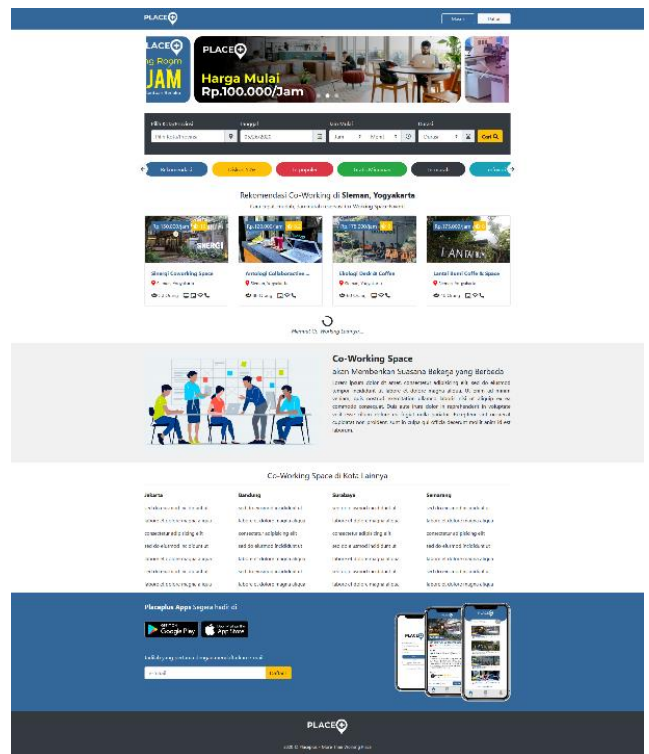
Halaman pembayaran pada saat implementasi dibuat lebih rapi, dengan ditambahkan kategori untuk setiap jenis metode pembayaran. Alasan penambahan tersebut agar pengguna lebih mudah pada saat akan memilih metode pembayaran yang tersedia. Dapat dilihat pada gambar 8.

IV.HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil-hasil dari perancangan UI/UX pada Placeplus menggunakan pendekatan UCD :

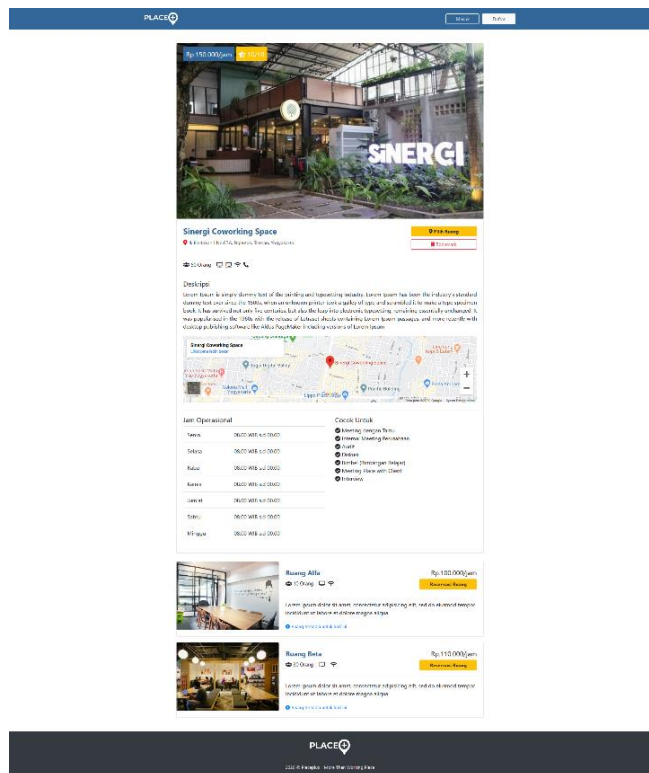
- Proses analisis di tahap awal memberikan gambaran rancangan UI/UX yang dibuat menjadi sebuah desain *prototype* seperti pada gambar 3 s.d gambar 5.
- Salah satu hasil wawancara awal stakeholder diperoleh saran terkait rancangan metode pembayaran seperti pada gambar 5.
- Hasil desain *prototype* yang dibuat dari analisis dapat dilihat pada gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.
- Hasil evaluasi untuk desain awal diantaranya : Penggunaan warna kuning yang terlalu cerah, tata letak saat pemilihan tanggal yang masih menyulitkan dan ukuran *icon* pada halaman detail yang kebesaran.
- Perubahan pada saat implementasi juga diperoleh dari kemungkinan saat penulisan kode dan pertimbangan tampilan responsif di perangkat lain.
- Hasil implementasi tahap awal dapat dilihat pada gambar 6, gambar 7 dan gambar 8.
- Hasil evaluasi untuk UI/UX implementasi awal diantaranya : Bagian *home* yang harus lebih spesifik menggambarkan tentang Placeplus, ukuran *footer* yang masih terlalu besar, konsistensi posisi *icon* fasilitas, dan warna informasi penting yang tidak sesuai.
- Setelah dilakukan desain ulang berdasarkan evaluasi sebelumnya, menurut salah satu stakeholder secara keseluruhan UI/UX yang ada sudah cukup memudahkan dan memberikan kesan yang baik.

- Versi terakhir Placeplus dapat dilihat pada *website* placeplus.id atau pada gambar 9 s.d gambar 14



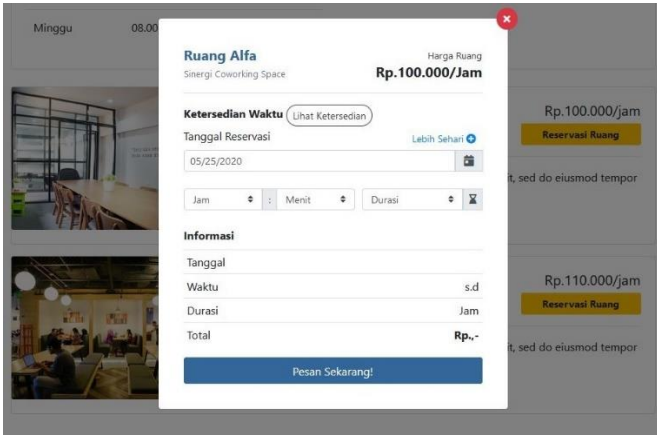
Gambar 9 : Versi Terakhir - Halaman Awal

Setelah mendapatkan evaluasi dari pengguna, pada halaman awal ditambahkan lagi informasi tentang placeplus, ukuran footer diperkecil dan susunan *icon* fasilitas dibuat lebih rapi. Hasil tersebut bisa dilihat pada gambar 9.



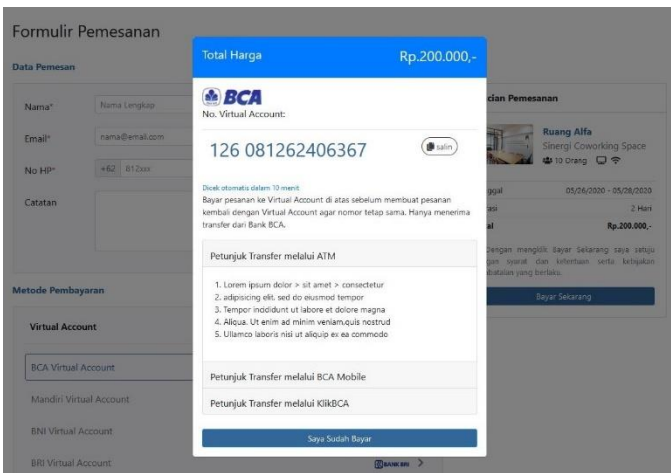
Gambar 10 : Versi Terakhir - Halaman Awal

Pada halaman detail, sebelumnya salah satu pengguna memberi komentar, bahwa informasi tentang Placeplus alangkah lebih baik dihilangkan, agar lebih fokus kepada informasi *coworking space*, setelah ditinjau ulang, saran tersebut diterima dengan mempertimbangkan fakta lapangan bahwa memang di halaman detail pengguna lebih fokus kepada informasi *coworking space* dibanding informasi placeplus. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 10 sedangkan implementasi awal pada gambar 7.



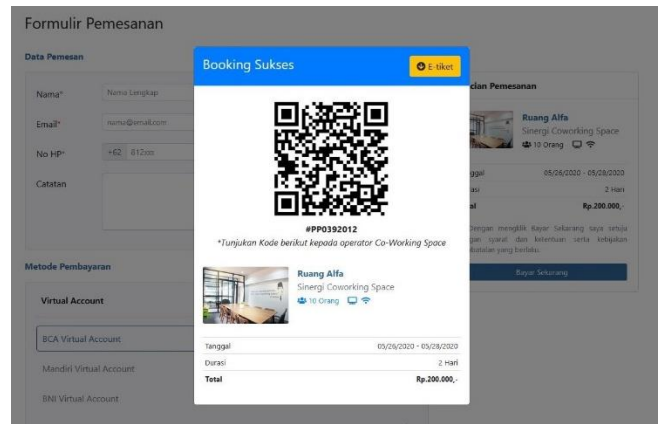
Gambar 11 : Versi Terakhir - Halaman pilih tanggal (Tanpa Header & Footer)

Sebelum melanjutkan ke halaman pembayaran, pengguna akan diminta untuk mengisi waktu reservasi. Ini sesuai dengan gambaran desain awal, namun posisinya diubah, karena saat diimplementasi ke *website*, rancangan berikut lebih baik dari segi tampilan responsif. Jika menggunakan *smartphone*, waktu pengguna tidak akan dihabiskan dengan *scroll* ke bagian paling bawah untuk memilih waktu reservasi, semua akan dingantikan dengan formulir *pop up*, yang muncul setelah pengguna memilih ruangan. Seperti pada gambar 11.



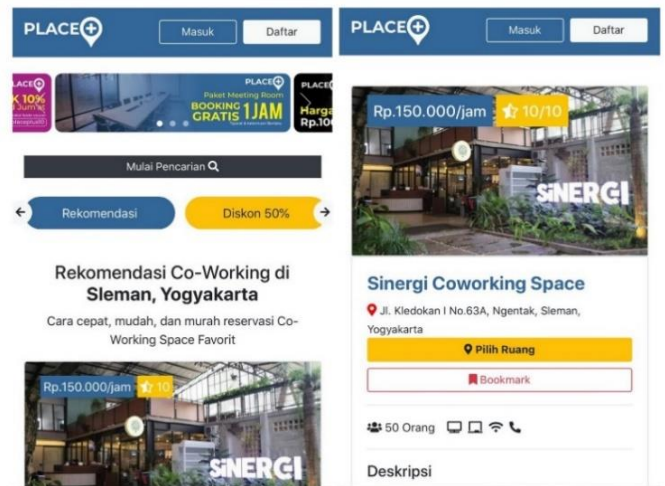
Gambar 12 : Versi Terakhir – Halaman Intruksi pembayaran (Tanpa Header & Footer)

Gambar 12 merupakan implementasi halaman cara pembayaran, secara alur halaman ini akan muncul setelah pengguna memilih metode pembayaran yang digambarkan pada gambar 8.



Gambar 13 : Versi Terakhir - Halaman E-tiket (Tanpa Header & Footer)

Seperti dari hasil wawancara yang dilakukan pada tahap analisis. Pengguna menginginkan kemudahan yang bisa didapatkan dari proses reservasi saat menggunakan Placeplus. Implementasi pada gambar 13, adalah gambaran E-tiket hasil *ganaret* otomatis oleh sistem setelah pembayaran sukses dilakukan.



Gambar 14 : Versi Terakhir - Halaman Mobile

Tampilan yang tidak kalah penting adalah tampilan responsif *website* pada *smartphone*, hal ini sangat penting karena mayoritas pengguna saat ini mengakses internet melalui *smartphone*, selain itu juga dengan adanya tampilan *mobile* bisa membuat placeplus.id digunakan kapanpun dimanapun, tampilan implementasi tersebut bisa dilihat pada gambar 14.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode UCD pada kasus ini mampu memberikan kesan yang baik dari pengguna terhadap *website* placeplus.id, selain itu respon pengguna pada saat diminta untuk melakukan simulasi proses reservasi terhadap rancangan UI/UX versi terakhir juga bisa dilakukan dengan baik, komplain yang diberikan hanya pada beberapa bagian *typo* dalam penulisan.

REFERENSI

- [1] Kamus Oxford Online “Laxico” dikutip pada 30 Maret 2020 : <https://www.lexico.com/definition/co-working>
- [2] DSRResearch, 2018 “Coworking Space Awareness in Indonesia 2018” dalam DSRResearch : <https://dailysocial.id/research/coworking-space-indonesia-2018>
- [3] Mawa Kresna (2016, 30 November) “Melacak Muasal Coworking Space di Indonesia” dikutip pada 30 Maret 2020 : <https://tirto.id/melacak-muasal-coworking-space-di-indonesia-b5UK>
- [4] Joo, Heonsik, 2017 “A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change” dalam International Journal of Applied Engineering Research Volume 12, Number 20 : http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20_96.pdf
- [5] Wijaya, Alvia Shanardi (2019, 21 Juni) “Human Centered Design Dan Perbedaan Dengan User Centered Design” dikutip pada 5 April 2020: <https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/>
- [6] Abras, C., Maloney-Krichmar, D., Preece, J. (2004) *User-Centered Design*. In Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications. (in press) <https://www.academia.edu/download/6190316/10.1.1.94.381.pdf/>
- [7] Saputri, Yatana, 2017 “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web” dalam JURNAL NASIONAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI-VOL.03NO.02(2017)269-278 <https://teknosi.fti.unand.ac.id/index.php/teknosi/article/view/328/122>
- [8] Purnomo, Dwi, 2017 “Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi” dalam Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol.2 No.2 : <https://media.neliti.com/media/publications/264541-model-prototyping-pada-pengembangan-sist-1571738b.pdf>
- [9] Harry B. Santoso, PhD “Evaluasi dan Desain” http://ocw.ui.ac.id/pluginfile.php/2072/mod_resource/content/1/12%20-%20Evaluasi%20Desain%20Interaksi.pdf