

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

by Ull John

Submission date: 09-Jun-2020 10:08PM (UTC+0700)

Submission ID: 1333165123

File name: kolokium.docx (1.86M)

Word count: 3415

Character count: 22749

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

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 re-desain jika diperlukan. Hasilnya pada evaluasi awal *user* sempat kurang cocok dengan beberapa bagian desain, setelah dilakukan proses re-desain 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 dimana 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 menjuluki *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 didirikan, konsep *coworking space* mulai banyak muncul di kota-kota

besar lain di Indonesia seperti di Jakarta, Surabaya, Yogyakarta dan Medan.

Namun dibalik 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 website placeplus.id

Dalam upaya memberikan kesan awal yang baik kepada calon pengguna dan bersaing dengan competitor 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 menginput data dan menggunakan konten. Sedangkan *User Experience* (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem [4].

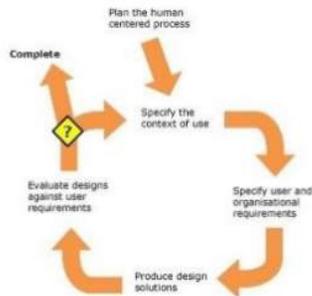
Artikel ini akan mempresentasikan perancangan UI/UX pada website placeplus.id. Bab selanjutnya dalam artikel ini akan membahas pendekatan yang dipakai saat perancangan. Proses perancangannya akan dijelaskan pada bab 3. Hasil dan pembahasan dari hasil yang didapat akan disajikan pada bab 4 sebelum kesimpulan 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 pada pengguna yang akan menggunakan sistem siapapun itu baik potensial ataupun tidak, semua 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 gender 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 kebutuhan 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 di evaluasi, sebelum masuk kembali ke proses re-desain, proses ini dilakukan sampai menemukan rancangan UI/UX terbaik sesuai ekpektasi 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 penegelola 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	Stekholder
1.	Bagaimana cara memasarkan <i>coworking space</i> ?	Pemilik/ owner
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/ manajemen
5.	Apakah cara reservas saat ini cukup efektif dan efisien ?	
6.	Cara mendapatkan informasi detail <i>coworking space</i>	Pengguna/ user
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 menyarankan agar placeplus bisa mempermudah koordinasi antara pengelola dengan pemilik terkait pemaparan berbagai data selama priode tertentu.

Sedangkan stakeholder lain yang merupakan pengguna *coworking space*, juga menceritakan bahwa dia pernah melakukan reservasi *coworking space* melalui *whatsapp* namun respon pengelola sangat lambat. Pengguna tersebut menambahkan bahwa selama ini masih sulit untuk mendapatkan informasi ketersediaan tempat. Sedangkan pengguna lain yang sempat penulis wawancara, menyarankan

untuk penambahan metode pembayaran instan yang cepat dan mudah seperti Gopay/OVO/Dana/LinkAja atau lainnya.

B. Desain

Tujuannya dari proses desain adalah untuk membuat sebuah prototype website placeplus.id yang dapat evaluasi/uji coba pada tahap berikutnya. Menurut Dwi Putnomo dalam jurnalnya [8] disebutkan bahwa proses prototyping bagi pengembangan 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 menggunakan pembuatan desain prototype adalah prototype dapat ditambah ataupun dikurangi secara mudah sesuai dengan proses pengembangan. Manfaat yang tidak kalah penting adalah dapat menghematan 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 point 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 paling pertama.

Proses desain akan dibuat sebaik dan semirip 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 di evaluasi untuk di re-desain jika dibutuhkan, proses tersebut terur 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 mengabarkan bahwa pengguna membutuhkan daftar pilihan coworking space.



Gambar 4. Prototype - Halaman Detail

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

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, gopay 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 metode 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. 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.	Field study	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.	Usability Testing	Metode untuk mensimulasikan penggunaan sistem menggunakan sebuah prototype, pengguna diminta melakukan task-task 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 System Usability Scale (SUS) Kuesioner sederhana dan mudah untuk mengevaluasi sistem secara keseluruhan dalam skala 1 - 100 dan User Experience Questionnaire (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". Disini dapat dipahami bahwa proses evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam perancangan sebuah UI/UX yang baik apalagi saat menggunakan metode UCD.

D. Implementasi

Ketika telah memiliki sebuah rancangan desain UI/UX yang telah di evaluasi, 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, 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 team yang bantu mengerjakan. Selama proses implementasi masih berlangsung, tidak salahnya melakukan proses evaluasi internal yang dilakukan terhadap 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 desain perancangan 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 adalah karena bootstrap sangat memudahkan proses pengimplementasian yang sedang dilakuka, karena bootstrap menyediakan cukup banyak class yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan software yang digunakan untuk menulis code adalah sublime 3, dengan bantuan XAMPP untuk menjalankannya.

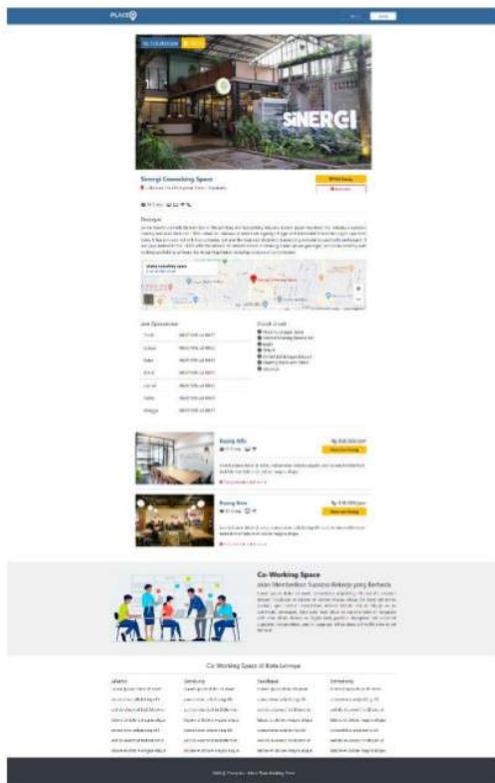
Hasil dari implementasi desain UI/UX memang terkadang tidak selalu sesuai dengan desain, banyak faktor yang mempengaruhi, mulai dari kerumitan desain, kemungkinan responsivitas yang berkurang atau bahkan hilang pada gadget lain seperti smartphone dan table, sampai dengan ketidakcocokan saat diterapkan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



Gambar 6. Implementasi Awal - Halaman Awal

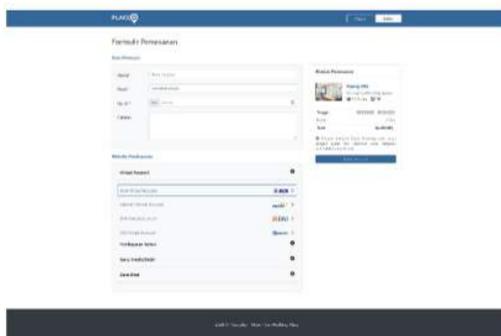
Pada halaman awal website, keseluruhan desain masih relatif sama, hanya ada modifikasi pada bagian pencarian dan penambahan sedikit penjelasan tentang Placeplus. Bagian

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

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 implementasinya bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 8. Implementasi Awal - Halaman Detail

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 :

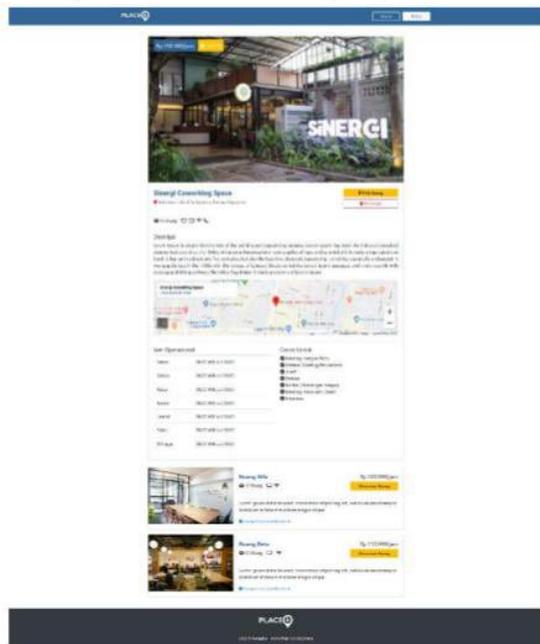
- Proses analisis di tahap awal memberikan gambaran rancangan UI/UX yang akan dibuat menjadi sebuah desain prototype seperti pada gambar 3 s.d gambar 5.
- Dari hasil wawancara diperoleh saran dari pengguna terkait rancangan metode pembayaran (gambar 5).
- Desain prototype yang dibuat dari analisis tahap awal dapat dilihat pada gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.
- Perubahan pada UI/UX pada saat implementasi, diperoleh dari berbagai hal seperti, kemungkinan implementasi saat penulisan code, pertimbangan responsivitas website dan hal-hal lain
- Hasil implementasi tahap awal dapat dilihat pada gambar 6, gambar 7 dan gambar 8.
- Setelah proses implementasi tahap awal selesai penulis masih meminta kritik dan saran pengguna terkait implementasi UI/UX tahap awal.
- Beberapa evaluasi dari pengguna untuk UI/UX implementasi awal adalah : dibagian halaman home yang harus lebih spesifik menggambarkan tentang web, ukuran footer yang masih kebesaran, konsistensi posisi icon fasilitas, dan warna informasi penenting.
- Menurut responden secara keseluruhan UI/UX yang ada sudah cukup memudahkan pengguna dan memberikan kesan yang baik.
- Versi terakhir placeplus dapat dilihat pada <http://placeplus.id/> atau pada gambar 9 s.d gambar 14



Gambar 9 : Versi Terakhir - Halaman Awal

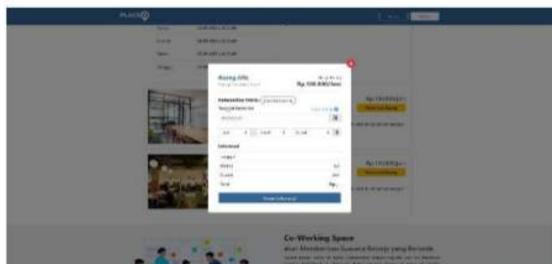
Setelah mendapatkan evaluasi dari pengguna, pada halaman awal ditambahkan lagi informasi tentang placeplus,

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 fokus keada info-info tentang *coworking space* dibanding info placeplus. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 10 sedangkan implementasi awal pada gambar 7.



Gambar 11 : Versi Terakhir - Halaman Pilih tanggal

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 di segi responsivitas. Jika menggunakan smartphone, waktu pengguna tidak akan dihabiskan dengan scroll ke bagian paling bawah untuk memilih waktu reservasi, semua akan diantisipasi dengan formulir pop up, yang muncul setelah pengguna memilih ruangan. Seperti pada gambar 11.



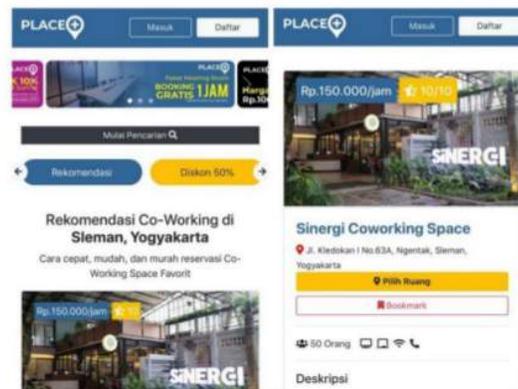
Gambar 12 : Versi Terakhir – Halaman Intruksi pembayaran

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

Sepeerti 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 halaman responsif website pada tampilan smartphone, 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

Kesimpulan dari makalah ini adalah, bahwa metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada pengguna sangat cocok untuk digunakan dalam perancangan UI/UX website placeplus.id karena mampu memberikan kesan awal terbaik kepada pengunjung website. Hal ini terbukti ketika pengguna diminta untuk menggunakan website placeplus.id versi terakhir, pengguna dapat melakukan proses reservasi dengan baik, komplain yang diberikan hanya pada beberapa bagian typo dalam penulisan, hasil yang baik ini bukan tanpa alasan, namun karena metode UCD memang benar-benar menempatkan pengguna sebagai salah satu aspek penting dalam perancangan desain UI/UX sebuah sistem (dalam kasus ini website placeplus.id).

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

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

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ocw.ui.ac.id Internet Source	3%
2	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	1%
3	aim.johnkeston.com Internet Source	1%
4	www.lexico.com Internet Source	1%
5	Submitted to University of Greenwich Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
7	tirto.id Internet Source	1%
8	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	1%

9	ejournal.nusamandiri.ac.id Internet Source	1%
10	Submitted to STIKOM Surabaya Student Paper	1%
11	Submitted to Udayana University Student Paper	<1%
12	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	<1%
13	fuckinggraph.blogspot.com Internet Source	<1%
14	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
15	Submitted to Monash University Student Paper	<1%
16	www.scribd.com Internet Source	<1%
17	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
18	ipa.fmipa.um.ac.id Internet Source	<1%
19	journal.uad.ac.id Internet Source	<1%
20	sis.binus.ac.id Internet Source	<1%

<1%

21

senatik.stta.ac.id

Internet Source

<1%

22

Submitted to University of Portsmouth

Student Paper

<1%

23

Submitted to Universitas Airlangga

Student Paper

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

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

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
