

Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi

Ramadhana Bagus Solichuddin
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
17523044@students.uui.ac.id

Elyza Gustri Wahyuni
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
elyza@uui.ac.id

Abstrak — Kalografi adalah situs web *e-commerce* penyedia layanan jasa dokumentasi pranikah, pernikahan, dan lamaran. Dalam perancangan sebuah situs web *e-commerce*, UI/UX adalah faktor penting agar pengguna bisa nyaman ketika menggunakan aplikasi. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan perancangan UI/UX di situs web Kalografi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD memiliki 4 tahapan yaitu *specify context of use, specify user requirements, design solutions, dan evaluate against requirements*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah purwarupa desain yang sudah tervalidasi dari sisi UI dan UX. Sampai dengan artikel ini dibuat, proses perancangan desain UI/UX sudah mencapai tahap *evaluate against requirements* (pengujian dan evaluasi) dari sisi *user interface* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

Kata Kunci— *User Centered Design, User Interface, User Experience*

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan data tahun 2020 dari Badan Pusat Statistik (BPS) telah terjadi pernikahan sebanyak 1.758.548 kali di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pernikahan merupakan salah satu budaya dan bagian dari siklus hidup manusia [1]. Pernikahan juga bukan sekadar peristiwa religius-yuridis saja, tetapi lebih dari itu dimana bertemunya dua orang bersamaan dengan keluarganya yang memiliki latar belakang suku dan bangsa yang berbeda [2]. Penyelenggaraan resepsi pernikahan di Indonesia, dipengaruhi budaya baru yang masuk seiring dengan perkembangan era dan zaman [3].

Pengaruh tren dan budaya baru yang masuk ke Indonesia juga mempengaruhi makna dokumentasi pernikahan. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan jasa dokumentasi pernikahan yang pada awalnya digunakan hanya untuk bukti sejarah semata, di era sekarang dokumentasi pernikahan menjadi sebuah kebutuhan tersier yang berperan untuk meningkatkan citra dan derajat diri kedua mempelai. Selain itu, peran dokumentasi pernikahan adalah sebagai penghubung untuk berkomunikasi bersama teman melalui media sosial. Sehingga dokumentasi pernikahan tidak sekadar menjadi pengabadi momen, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup yang layak untuk dipenuhi [4].

Tren dokumentasi pernikahan ini menyebabkan menjamurnya vendor dokumentasi fotografi dan videografi dengan berbagai ragam layanan dan harga paket yang ditawarkan. Melihat peluang yang bagus di industri pernikahan ini, maka dibuatlah aplikasi Kalografi. Kalografi adalah platform layanan jasa dokumentasi pranikah, pernikahan, dan lamaran yang berbasis website. Terdapat berbagai macam paket dokumentasi yang ditawarkan beserta dengan output dokumentasi yang berbeda-beda pula.

Kalografi menyediakan fitur pembayaran online dengan perantara pihak ketiga (payment gateway), pilihan berbagai tone dan konsep dokumentasi, serta kustomisasi cetakan fotografi.

Kalografi sebagai aplikasi yang hadir di tahun 2021, tentunya mempertimbangkan kenyamanan pengguna dari sisi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Dari sisi *User Interface* (UI), tujuan yang ingin dicapai adalah kemudahan pengguna berinteraksi dengan sistem melalui tampilan antarmuka. Tujuan dari *User Experience* (UX) adalah agar tercipta pengalaman yang berhubungan dengan perilaku, emosi, reaksi, dan persepsi pengguna saat menjalankan aplikasi [5]. Tentunya, penulis menginginkan pengguna situs web Kalografi tidak hanya merasakan kepuasan dari sisi pelayanan jasa tetapi juga merasakan pengalaman menggunakan situs web secara menyenangkan dan mudah untuk dioperasikan. Oleh karena itu, UI/UX adalah faktor penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan situs web Kalografi.

Demi tercapainya tujuan dari sisi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), penelitian ini menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) adalah istilah luas untuk menggambarkan proses desain di *end-user* yang memengaruhi bagaimana desain terbentuk [6]. *User Centered Design* adalah metode perancangan desain yang berorientasi dan memiliki analisis mendalam terhadap pengguna [7]. Persepsi umum dan karakteristik manusia tidak menjadi satu-satunya fokus dalam metode UCD, tetapi juga terfokus pada sifat dan perilaku khusus dari target pengguna.

Harapan untuk penelitian ini adalah dapat menghasilkan rancangan visual *User Interface* (UI) yang mudah dimengerti pengguna dan sederhana, serta mendapatkan rancangan alur *User Experience* (UX) yang memberikan pengalaman baru dan mudah digunakan kepada pengguna sesuai dengan aturan metode *User Centered Design* (UCD). Selain itu, harapan dari rancangan desain *User Interface* (UI) adalah mudah diterapkan oleh pengembang aplikasi Kalografi dan *User Experience* (UX) sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

II. STUDI PUSTAKA

Pada bagian studi pustaka ini, penulis membahas beberapa penelitian terkait perancangan desain UI/UX yang menggunakan metode yang berbeda-beda.

Pertama, ada studi kasus pengembangan UI/UX aplikasi M-Voting untuk pemilihan ketua himpunan mahasiswa di jurusan Teknik Informatika Institut Sains dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta yang ditulis oleh Erma Susanti. Pengembangan UI/UX di studi kasus ini menggunakan metode *Design Thinking* [8]. Ada empat tahapan pada metode ini yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada penelitian ini, Erma Susanti berfokus untuk membuat inovasi pada aplikasi yang akan mereka bangun sehingga membutuhkan banyak *brainstorming* untuk mengumpulkan banyak ide. Lalu ide-ide yang dihimpun dari proses *brainstorming* langsung dibuatkan *prototype* dan diujikan ke pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *prototype* aplikasi *mobile* yang sudah tervalidasi melalui pengujian *Component Testing* dan *Integration Testing*.

Berbeda dengan studi kasus di atas, Arief Rahman Setiadi menggunakan metode *Human Centered Design* pada studi kasus perancangan UI/UX aplikasi Thriftdoor yang bergerak di bidang jual-beli barang *secondhand* [9]. Arief memilih metode ini dikarenakan perancangan ini membutuhkan pendekatan empati yang kuat terhadap *user* sehingga Arief yang sebagai desainer memposisikan *dirinya* sebagai pengguna aplikasi *Thriftdoor*. Pada metode ini terdapat tiga tahapan utama yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Hasilnya adalah sebuah *prototype* aplikasi jual-beli barang *secondhand* Thriftdoor dengan basis situs web. Kemudian hasil pengujian terhadap 107 responden dari *prototype* ini adalah 50,5% menilai tampilan situs web sudah baik dan 49,5% menilai cukup baik.

Pada studi kasus milik Multazam Muhammad yang menggunakan metode *User Centered Design* untuk merancang UI/UX aplikasi Placeplus yang berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna [10]. Pada penelitian ini terdapat empat tahapan yaitu analisis, desain, evaluasi dan implementasi. Pada setiap tahapan, pengguna turut serta dilibatkan untuk mendapatkan *feedback*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *prototype* UI/UX yang kemudian diimplementasikan ke dalam tampilan situs web responsif Placeplus yang di-*slicing* menggunakan HTML dan CSS.

Jika kita lihat dari beberapa studi kasus di atas, maka dapat dijabarkan kelebihan dari masing-masing metode yang digunakan. Berikut adalah kelebihan metode perancangan UI/UX:

TABLE I. KELEBIHAN METODE-METODE PERANCANGAN UI/UX

Metode	Kelebihan
Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Cocok untuk pengembangan yang berfokus pada <i>feasibility</i>, <i>desirability</i>, dan <i>viability</i> • Cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks
Human Centered Design	<ul style="list-style-type: none"> • Desainer aplikasi memposisikan diri sebagai pengguna aplikasi tersebut sehingga lebih cepat untuk mengetahui keinginan dari pengguna
User Centered Design	<ul style="list-style-type: none"> • Cocok untuk pengembangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan umpan balik pengguna • Cocok untuk merancang aplikasi yang dibutuhkan oleh target pasar yang spesifik

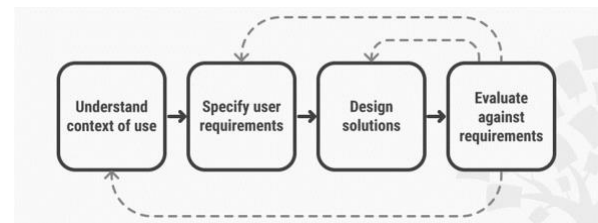
Berdasarkan penjabaran kelebihan dari ketiga metode di atas, penulis memutuskan untuk menggunakan metode *User Centered Design* karena situs web Kalografi memiliki target pengguna yang spesifik. Target pengguna situs web Kalografi adalah orang yang membutuhkan layanan jasa dokumentasi pernikahan, dengan kata lain mereka yang akan segera menikah.

Selain itu, ada dua situs web dengan layanan sejenis dengan Kalografi. Berikut adalah tabel komparasi situs layanan sejenis.

TABLE II. TABEL KOMPARASI SITUS LAYANAN SEJENIS

Nama	Produk	Layanan	Kelebihan	Kekurangan
Sweet Escape	Website dan aplikasi <i>mobile</i> (Android dan iOS)	Menyediakan jasa <i>lifestyle photography</i> seperti foto keluarga, pernikahan, pranikah, liburan, dan lain-lain.	Layanan dokumentasi dengan kategori yang cukup lengkap dan tersedia di berbagai kota. Opsi pembayaran cukup lengkap.	Tidak terfokus pada dokumentasi pernikahan. Tidak bisa berdiskusi tentang konsep dokumentasi.
Sociabuzz	Website dan aplikasi <i>mobile</i> (Android dan iOS)	Marketplace layanan fotografi sesuai kebutuhan konsumen.	Layanan fotografi bisa menyesuaikan budget klien.	Alur pemesanan di <i>website</i> terlalu panjang.

III. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan *User Centered Design*

Sumber : Interaction Design Foundation

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* atau disingkat menjadi UCD. Sebagaimana dilihat Gambar 3.1, UCD dibagi menjadi empat tahapan. Tahap pertama adalah memahami dan menentukan konteks pengguna, kemudian dilanjutkan dengan menspesifikasikan kebutuhan pengguna, lalu dilanjutkan membuat desain produk, kemudian dilanjutkan dengan mengevaluasi hasil berdasarkan kebutuhan pengguna. Apabila desain tidak memenuhi kebutuhan pengguna, maka proses harus diulang sampai desain benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna.

A. *Understand context of use*

Tahap pertama dalam UCD adalah memahami konteks penggunaan aplikasi yang akan dibangun. Selain untuk menentukan calon pengguna aplikasi, tujuan dari tahapan ini adalah untuk menggali informasi dari calon pengguna. Pada tahap ini ada empat poin pengerjaan yaitu menentukan calon pengguna, wawancara semi terstruktur, membuat *user persona* dan menentukan *pain points*.

Teknik wawancara yang digunakan untuk pengambilan data dari calon pengguna adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah teknik wawancara yang menggunakan sejumlah daftar panduan pertanyaan kemudian dapat berkembang sesuai topik yang dibahas. Berikut adalah daftar pertanyaan wawancara:

TABLE III. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

No	Pertanyaan
1	Apakah anda pernah menggunakan jasa dokumentasi pernikahan?
2	Apakah anda mengetahui aplikasi pemesanan jasa dokumentasi pernikahan?
3	Di platform apa anda mendapatkan informasi terkait jasa dokumentasi pernikahan?
4	Keuntungan apa yang anda dapatkan dari platform tersebut?
5	Kekurangan apa yang anda rasakan dari menggunakan platform tersebut?
6	Fitur apa yang anda harapkan dari aplikasi jasa dokumentasi pernikahan?
7	Faktor apa yang meyakinkan anda untuk memilih jasa dokumentasi pernikahan?
8	Apakah perlu diberikan beberapa pilihan paket harga dokumentasi dengan opsi layanan yang berbeda-beda?

Hasil dari wawancara bersama calon pengguna kemudian digunakan untuk merancang *user persona* dan menentukan *pain points*.

B. Specify user requirements

Setelah mendapatkan profil calon pengguna dan informasi yang dibutuhkan, dilanjutkan dengan menspesifikasikan kebutuhan pengguna. Pada tahap *specify user requirements* ada tiga poin pengerjaan yaitu membuat *information architecture*, *user flow*, dan *wireframe*.

Information architecture adalah ide untuk menyusun struktur pada sekelompok informasi yang dimiliki untuk mempermudah perancangan desain antarmuka. Selain menentukan struktur informasi dari sebuah situs web, sisi pengguna juga harus ditentukan alur penggunaan sistemnya dengan menggunakan *user flow*. *User flow* adalah alur pengguna dalam menggunakan *website* atau aplikasi untuk menyelesaikan suatu *task*. *Wireframe* dapat diartikan sebagai kerangka desain antarmuka sebuah *website* atau aplikasi dengan tujuan memberikan pandangan awal bentuk desain antarmuka *website* atau aplikasi yang akan dibuat. Umumnya *wireframe* masih berupa *low-fidelity* desain tanpa adanya unsur estetika seperti tipografi, warna, foto, atau ilustrasi. Contoh komponen *item-item* yang bisa ditata dalam *wireframe* adalah *banner*, *header*, *content*, *footer*, *form*, *button*.

C. Design solutions

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain antarmuka sesuai dengan hasil analisa kebutuhan pengguna. Penulis menggunakan rancangan *wireframe* sebagai basis perancangan desain *user interface* agar didapatkan hasil rancangan desain sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Penulis menggunakan *tools* Figma untuk membuat rancangan desain *user interface*. Hasil dari tahap ini adalah *high fidelity prototype* yang siap untuk diujikan kepada pengguna.

D. Evaluate against requirements

Pada tahap terakhir ini rancangan desain antarmuka akan dilakukan pengujian untuk menemukan *usability problem* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan *Severity Rating*. *Heuristic Evaluation* adalah metode pengujian yang dilakukan oleh para ahli yang berperan sebagai evaluator untuk mengevaluasi komponen-komponen dalam rancangan desain antarmuka telah mengikuti 10 prinsip *heuristic* atau belum. Sedangkan *Severity Rating* adalah sebuah penilaian yang diberikan oleh evaluator untuk menilai tingkat keparahan permasalahan usability yang ditemukan [11].

TABLE IV. 10 PRINSIP HEURISTIC EVALUATION

No	Prinsip HE	Definisi
1	<i>Visibility of system status</i>	Sistem harus selalu memberikan informasi kepada <i>user</i> terhadap apa yang sedang dilakukan melalui pesan
2	<i>Match between system and the real world</i>	Kata dan bahasa yang digunakan oleh sistem harus mudah dipahami oleh pengguna. Hindari penggunaan istilah teknis.
3	<i>User control and freedom</i>	<i>Interface</i> mampu memberikan kemudahan dan kebebasan bagi pengguna dalam menjalankan sistem
4	<i>Consistency and standards</i>	Penulisan kalimat, pemilihan jenis huruf dan sebagainya dalam sistem harus ajek
5	<i>Error prevention</i>	Sistem dirancang untuk mencegah dan mengurangi <i>human error</i>
6	<i>Recognition rather than recall</i>	Sistem lebih baik dikenali oleh pengguna, bukan dihafalkan proses penggunaannya.
7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Sistem dibuat untuk mempermudah pengguna mengerjakan <i>advanced task</i>
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Rancangan desain sistem harus nyaman dipandang dengan mempertimbangkan pemilihan tipografi, kontras warna yang baik, dan tata letak yang serasi
9	<i>Help users recognize, diagnose, and recovers user</i>	Saat terjadi <i>error</i> , sistem juga harus memberi informasi terkait <i>error</i> apa yang terjadi dan bagaimana solusinya
10	<i>Help and documentation</i>	Sistem harus memberikan fitur bantuan dasar dan dokumentasi dari kemungkinan kesalahan penggunaan

TABLE V. SEVERITY RATINGS

Severity Ratings	Definisi
0	Bukan permasalahan, sistem mudah dan nyaman untuk digunakan.
1	Masalah tidak terlalu berpengaruh ke <i>user</i> . Perbaikan tidak diperlukan apabila waktu terbatas.
2	Ada potensi <i>user</i> akan mengalami hambatan dalam menjalankan sistem. Tingkat prioritas perbaikan rendah.
3	Ada masalah yang akan mengganggu <i>user</i> . Tingkat prioritas perbaikan tinggi.
4	Ada kesalahan fatal yang mengakibatkan <i>user</i> tidak bisa menjalankan sistem. Perbaikan harus dilakukan segera sebelum digunakan oleh <i>user</i> .

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, implementasi metode *User Centered Design* pada perancangan UI/UX situs web Kalografi akan dijelaskan per tahap sesuai dengan metode UCD. Hasilnya adalah sebagai berikut:

A. Understand context of use

Pada tahap ini, terdapat empat poin pengerjaan yaitu menentukan calon pengguna, wawancara semi terstruktur, membuat *user persona* dan menentukan *pain points*. Penulis memilih 5 orang calon pengguna yang memenuhi kriteria seperti tabel di bawah:

TABLE VI. KRITERIA CALON PENGGUNA

Demography	<ul style="list-style-type: none"> • Usia 21 – 35 tahun • Laki-laki atau perempuan
Geography	Tinggal di Daerah Istimewa Yogyakarta
Psychography	Aktif menggunakan internet
Behavior	<ul style="list-style-type: none"> • Sedang mencari atau akan menggunakan jasa dokumentasi pernikahan • Pernah menggunakan jasa dokumentasi pernikahan

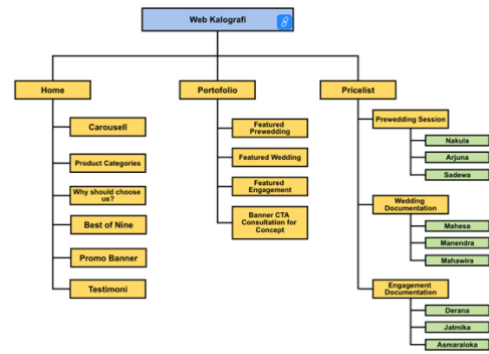
Setelah mendapatkan 5 calon pengguna yang memenuhi kriteria, kemudian penulis melakukan wawancara bersama calon pengguna yang sudah dipilih. Hasil dari wawancara bersama calon pengguna kemudian digunakan untuk merancang *user persona* dan dilanjutkan dengan menentukan *pain points*. Berikut adalah tabel umpan balik pengguna yang berisikan fitur yang diharapkan oleh calon pengguna dan *pain points* yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan jasa dokumentasi pernikahan konvensional.

TABLE VII. FITUR DAN PAIN POINTS

Fitur yang diharapkan	Pain Points
<ul style="list-style-type: none"> • Fitur <i>tracking progress</i> pasca dokumentasi • Fitur konsultasi konsep dokumentasi • Fitur kustomisasi cetakan foto • Fitur agar bisa membagi pembayaran menjadi dua atau tiga termin • Dihadirkan beberapa opsi paket dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Harus menghubungi admin vendor dokumentasi untuk mendapatkan informasi harga • Tidak bisa mengetahui proses pasca produksi • Opsi pembayaran tidak lengkap

B. Specify user requirements

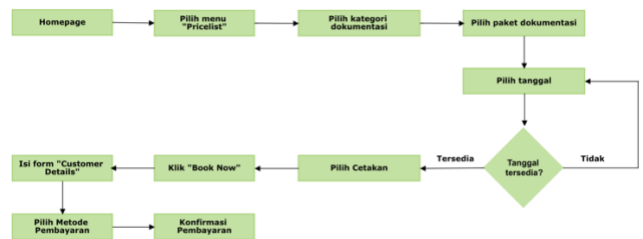
Pada tahap ini terdapat tiga poin pengerjaan yaitu pembuatan *information architecture*, *user flow*, dan *wireframe*. Gambar 4 berikut adalah hasil perancangan *information architecture* menggunakan tools Cacao.com.



Gambar 4. Rancangan *information architecture* di situs web Kalografi

Rancangan di atas berdasarkan dari informasi yang didapatkan dari calon pengguna pada tahap sebelumnya. Terdapat tiga halaman utama yaitu *home*, *portfolio*, dan *pricelist*. Halaman *home* berperan juga sebagai *landing page* yang berisikan informasi harga, promo, testimoni, dan lain-lain. Halaman *portfolio* berisikan beragam *blog post* dengan foto dan video terbaik dari klien yang sudah pernah dikerjakan. Halaman *pricelist* berisikan tiga layanan dokumentasi yaitu *prewedding session*, *wedding documentation*, dan *engagement documentation*. Setiap layanan dokumentasi memiliki tiga paket yang berbeda-beda sebagai opsi bagi calon klien. Kedepannya proses transaksi akan bermula dari halaman *pricelist*.

Gambar 5 berikut adalah hasil perancangan *user flow* juga menggunakan tools Cacao.com.



Gambar 5. Rancangan *user flow* transaksi pemesanan dokumentasi pernikahan di situs web Kalografi

Rancangan di atas adalah alur pengguna dalam menjalankan skenario transaksi pemesanan dokumentasi pernikahan di situs web Kalografi.

Selanjutnya adalah proses pembuatan *wireframe* yang dibuat menggunakan tools Cacao.com. Hasil pembuatan *wireframe* tidak ditampilkan karena penulis lebih berfokus untuk menjelaskan desain antarmuka *high fidelity* di tahapan selanjutnya.

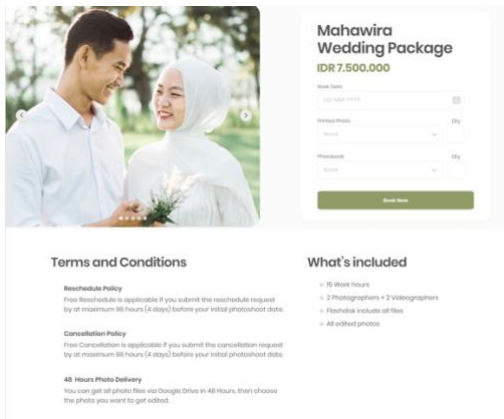
C. Design solutions

Pada tahap ketiga ini perancangan desain *user interface* menggunakan tools Figma. Berikut adalah tampilan halaman utama dari situs web Kalografi.

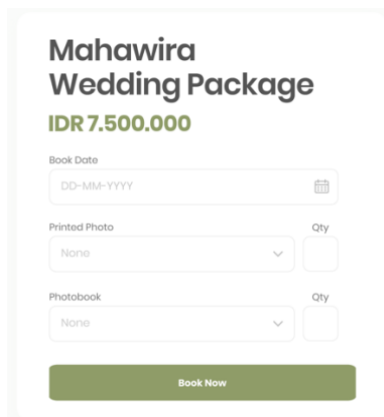


Gambar 6. Desain halaman utama situs web Kalografi

Pada tahapan ini penulis memutuskan untuk tidak menjelaskan keseluruhan desain *prototype* UI/UX tetapi hanya menjelaskan bentuk tampilan *prototype* yang berhubungan dengan kebutuhan pengguna. Penulis membuat solusi dari *problem* pengguna yang harus menghubungi *admin* vendor dokumentasi untuk mendapatkan informasi harga paket dengan membuat halaman informasi paket dokumentasi yang disediakan oleh Kalografi.



Gambar 7. Halaman informasi salah satu paket dokumentasi



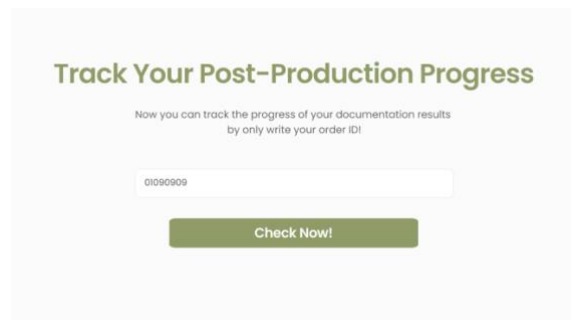
Gambar 8. *Input form*

Pada halaman informasi paket, penulis juga menambahkan fitur kustomisasi cetakan foto seperti yang diharapkan oleh pengguna. *Input form* diatas berguna untuk memasukkan tanggal, memilih cetakan foto, dan memilih cetakan *photobook* beserta dengan berapa banyak kuantitas yang dibutuhkan. Lalu penulis membuat halaman yang menampilkan beberapa opsi paket dokumentasi seperti yang diinginkan oleh pengguna.

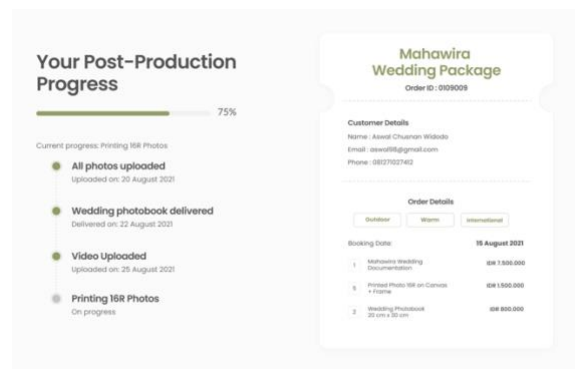


Gambar 9. *Section* opsi paket dokumentasi

Kemudian pengguna membutuhkan fitur *tracking progress* pasca dokumentasi agar bisa mengetahui sudah sampai sejauh apa proses pasca dokumentasi. Gambar 10 dan 11 di bawah adalah desain halaman fitur *tracking progress*.



Gambar 10. Desain halaman *tracking progress*



Gambar 11. Desain halaman detail *tracking progress*

Your Post-Production Progress

75%

Current progress: Printing 16R Photos

- **All photos uploaded**
 Uploaded on: 20 August 2021
- **Wedding photobook delivered**
 Delivered on: 22 August 2021
- **Video Uploaded**
 Uploaded on: 25 August 2021
- **Printing 16R Photos**
 On progress

Gambar 12. Informasi *tracking progress*

Pada gambar 10 terdapat *form input* untuk memasukkan nomor dari "Order ID". Kemudian jika "Order ID" ditemukan, contoh halaman yang ditampilkan bisa dilihat di Gambar 11. Pada halaman detail *tracking progress* terdapat dua konten utama yaitu informasi proses pasca dokumentasi di sisi kiri dan informasi paket dokumentasi di sisi kanan.

Gambar 13. *Order Details* dan *Customer Details* page

Pada halaman ini, pengguna diarahkan untuk memilih *venue*, *tone*, dan *wedding style* sebagai informasi yang akan digunakan oleh tim Kalografi dalam menentukan *style* foto yang cocok untuk dokumentasi pernikahan tersebut. Kemudian pengguna mengisi *form customer details* yang berisikan kolom nama lengkap, email, dan nomor telepon pribadi. Di sisi kanan terdapat *order summary* yang berisikan informasi paket yang dipilih, *order ID*, *customer details*, *order details*, dan total pembayaran.

Payment Details

We receive payments from bank transfer :



Bank

Bank Mandiri - 098 198 2829 11 a.n Adhin Alifarchan

Payment Termination

2x (Down Payment & Complete Payment)

Redeem Code

DISCWEDDING20

Get Discount

Note:

After confirmation of payment we will send the invoice to your phone number and email.

Gambar 13. Bagian *Payment Details*

Bagian ini berperan sebagai solusi dari permasalahan pengguna yang mengeluhkan opsi pembayaran tidak lengkap. Oleh karena itu, penulis memberikan opsi pembayaran melalui bank transfer atau dompet digital. Selain itu, bagian ini menjawab kebutuhan pengguna yang menginginkan opsi pembagian termin pembayaran, bisa dimulai dari sekali pembayaran langsung lunas, dua kali pembayaran meliputi *down payment* dan pelunasan, hingga tiga kali pembayaran.

D. Evaluate against requirements

Pengujian dilakukan dengan pendekatan *heuristic evaluation* oleh pakar yang berperan sebagai evaluator yang dikombinasikan dengan *severity ratings* sebagai patokan prioritas masalah mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu. Tabel di bawah adalah hasil pengujian menggunakan metode *heuristic evaluation* dan *severity ratings*.

TABLE VIII. HASIL PENGUJIAN HEURISTIC EVALUATION DAN SEVERITY RATINGS

No	Prinsip HE	0	1	2	3	4
1	Visibility of system status	✓				
2	Match between system and the real world	✓				
3	User control and freedom	✓				
4	Consistency and standards			✓		
5	Error prevention		✓			
6	Recognition rather than recall		✓			
7	Flexibility and efficiency of use	✓				
8	Aesthetic and minimalist design	✓				
9	Help users recognize, diagnose, and recovers user	✓				
10	Help and documentation	✓				

Hasil menunjukkan bahwa terdapat dua kesalahan level minor dan satu kesalahan level moderat. Pada prinsip HE 4: *Consistency and Standard* terdapat jarak antar kalimat yang tidak konsisten antara satu halaman dengan halaman lainnya. Kemudian pada prinsip HE 5: *Error Prevention* belum ada fitur untuk membatalkan order. Terakhir pada prinsip HE 6: *Recognition rather than recall* ditemukan bagian *Best of Nine* tidak relevan jika diletakkan di *Homepage*.

V. KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan desain UI/UX situs web Kalografi dengan metode *User Centered Design*. Metode UCD sangat membantu penulis dan tim dalam menganalisis kebutuhan pengguna secara umum karena melibatkan pengguna dari tahap awal proses perancangan hingga hasil desain rancangan antarmuka selesai dibuat. Sampai dengan artikel ini dibuat, penerapan metode UCD telah sampai pada tahap terakhir yaitu *evaluate against requirements* dengan metode pengujian *Heuristic Evaluation*. Kemudian rencana penelitian ke depannya adalah melanjutkan proses pengujian dari sisi pengguna dengan menggunakan metode pengujian *Cognitive Walkthrough*, apabila ditemukan hasil yang tidak memuaskan maka akan dilakukan pengulangan desain agar bisa ditemukan hasil yang diharapkan.

Tentunya umpan balik pengujian dari sisi pengguna akan berguna untuk pengembangan sistem selanjutnya bersamaan dengan penambahan fitur yang belum sempat direalisasikan dalam makalah ini agar dapat memenuhi ekspektasi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. P. Oktarina, W. Mahendra, and A. Demartoto, "PEMAKNAAN PERKAWINAN: Studi Kasus Pada Perempuan lajang," *Anal. Sociol.*, vol. 4, no. 1, pp. 75–90, 2015.
- [2] S. Hidayati, "Penyesuaian Budaya dalam Perkawinan," *JOMSIGN*, vol. 1, no. 1, p. 83, 2017, doi: 10.17509/jomsign.v1i1.6053.
- [3] A. F. Permatasari and M. Wijaya, "Perubahan Perilaku Masyarakat Jawa Dalam Penyelenggaraan Resepsi Pernikahan Di Kota Surakarta," *J. Anal. Sociol.*, vol. 6, no. 1, 2018, doi: 10.20961/jas.v6i1.18134.
- [4] H. H. Sofia Yosse, Rosta Minawati, "MAKNA DOKUMENTASI FOTO PERNIKAHAN," *BERCADIK J. Pengkaj. DAN Pencipta. SENI*, vol. 2, pp. 1–11, 2014.
- [5] H. Joo, "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [6] H. E. McLoone, M. Jacobson, C. Hegg, and P. W. Johnson, "User-centered design and evaluation of a next generation fixed-split ergonomic keyboard," *Work*, vol. 37, no. 4, pp. 445–456, 2010, doi: 10.3233/WOR-2010-1109.
- [7] A. S. Wijaya, "Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design," <https://sis.binus.ac.id/>, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/> (accessed May 31, 2021).
- [8] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting," *Simp. Nas. RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [9] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, p. 6, 2017.
- [10] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020.
- [11] R. Z. A. Dzazuly, W. H. N. Putra, and N. H. Wardani, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Website Perpustakaan Kota Malang menggunakan Metode Evaluasi Heuristik," ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, vol. 3, no. 6, pp. 6115–6124, 2019.