

# Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center dengan Metode *Human-Centered Design*

Cut Husnul Fitri  
Jurusan Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[18523195@students.uii.ac.id](mailto:18523195@students.uii.ac.id)

Fayruz Rahma  
Jurusan Informatika  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, Indonesia  
[Fayruz.rahma@uui.ac.id](mailto:Fayruz.rahma@uui.ac.id)

**Abstrak** — Web Jogja Center adalah situs web instansi pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang mengolah tentang sistem analitik berbasis big data, yang difokuskan pada pengembangan data analitik dan pendukung pengambilan keputusan serta merujuk pada dimensi-dimensi Jogja smart Province (JSP). Web Jogja Center masih dalam tahap pengembangan, walaupun tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center sudah baik. Namun masih dibutuhkan perbaikan terutama dari segi desain tampilan antarmuka pengguna untuk mengevaluasi kekurangan pada antarmuka pengguna web Jogja Center. Adapun metode yang dipakai dalam melakukan evaluasi dan perbaikan tampilan desain antarmuka pengguna menggunakan metode *Human-Centered Design*. Evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil masukan dan saran *stakeholder* terhadap tampilan desain antarmuka web Jogja Center yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya dilakukan perbaikan pada tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center sehingga menciptakan hasil desain yang baru. Metode *Human-Centered Design* memiliki tiga tahapan yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Dalam pengerjaan penelitian ini, Penulis sudah pada tahap *Implementation*. Namun, pada tahap *Implementation* penulis belum sampai pada aktivitas *Usability Testing*. Kesimpulan yang didapatkan setelah dilakukan perbaikan tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center menggunakan metode *Human-Centered Design*. Berdasarkan hasil *feedback* pengguna dengan jumlah 7 responden yaitu 71.4% menilai tampilan desain web Jogja Center sudah baik dan 28.6% menilai sangat baik. Penggunaan Metode *Human-Centered Design* memudahkan penulis dalam melakukan perbaikan tampilan desain antarmuka pengguna pada web Jogja Center karena melibatkan perspektif manusia dalam setiap proses penyelesaian masalah. Hasil akhir dari penelitian ini berbentuk *prototype* berdasarkan hasil perbaikan *User Interface* dengan metode *Human-Centered Design* yang telah tervalidasi untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan web Jogja Center berdasarkan analisis kebutuhan yang ada pada tahap *Ideation*.

**Keywords**— *Human-Centered Design*, Perbaikan, Antarmuka Pengguna.

## I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi sistem informasi semakin berkembang pesat. Perubahan tersebut dapat mempermudah kehidupan masyarakat dalam mendapatkan informasi, beraktivitas, belajar, dan lainnya. Perubahan lain juga mendukung pemerintah dalam menciptakan sebuah sistem yang memudahkan tugasnya dalam mengelola dan memantau sebuah wilayah atau negara.

Salah satu contohnya dalam mewujudkan sistem dengan konsep *smart city*, yakni dibutuhkan suatu teknologi sistem informasi yang inovatif, kreatif, dan informatif. *Smart city* merupakan suatu konsep pengimplementasian teknologi pada suatu daerah yang di dalamnya terdapat interaksi kompleks di antara berbagai sistem [4].

Tujuannya untuk memperkuat efisiensi, memperbaiki pelayanan publik, dan meningkatkan kesejahteraan warga [4]. Adapun salah satu kota di Indonesia yang telah mengimplementasikan kota cerdas dengan teknologi sistem informasi adalah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Web instansi pemerintah DIY yang telah dibuat untuk implementasi konsep *smart city* salah satunya adalah web Jogja Center. Web Jogja Center adalah sebuah web instansi pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang mengolah dan memberikan informasi tentang sistem analitik berbasis big data, yang difokuskan pada pengembangan data analitik dan pendukung pengambilan keputusan serta merujuk pada dimensi-dimensi Jogja smart Province (JSP).

Web Jogja Center masih dalam tahap pengembangan dan web ini akan mengolah berbagai data yang ada di DIY yaitu seperti aspek tempat wisata menurut data media sosial, sentimen masyarakat menurut data media sosial, kepadatan tempat menurut data cctv, kunjungan hotel menurut data wisata, kunjungan wisata menurut data media sosial, dan lainnya.

Dalam tahap pengembangan web Jogja Center ditemukannya beberapa masalah. Salah satunya masalah dalam tampilan antarmuka desain web Jogja Center. Meskipun tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center sudah baik, masih perlu diadakannya evaluasi dan perbaikan untuk melihat kekurangan apa saja pada tampilan desain antarmuka pengguna guna mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik dari segi *User Interface* dan *User Experience*. Penulis ingin pengguna web Jogja Center tidak hanya merasakan kepuasan ketika memperoleh data ataupun informasi yang dibutuhkan saja, melainkan penulis juga ingin pengguna merasakan pengalaman dan kepuasan tersendiri dalam berinteraksi dengan web Jogja Center. Oleh sebab itu, desain antarmuka pengguna merupakan faktor yang sangat perlu diperhatikan dalam tahap pengembangan web Jogja Center.

Dalam mencapai tujuan dari sisi *User Interface* dan *User Experience*, metode *Human-Centered Design* sangat tepat untuk diterapkan. Karena, *Human-Centered Design* merupakan metode yang dalam prosesnya berdasarkan

karakteristik alami umum manusia dengan harapan dapat menciptakan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan masalah dan kendala yang dihadapi pengguna.

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menciptakan hasil akhir atau solusi berupa tampilan desain yang sederhana, menyenangkan, dan mudah dipahami pengguna serta berdasarkan kebutuhan pengguna sesuai dengan tahapan metode *Human-Centered Design*. Adapun harapannya dengan dilakukan perbaikan dari segi *User Interface* dapat dengan mudah diimplementasikan oleh pengembang web Jogja Center.

## II. STUDI PUSTAKA

Dalam melakukan perbaikan tampilan desain antarmuka pengguna terdapat beberapa pilihan metode yaitu metode *Design Thinking*, metode *Human-Centered Design*, dan metode *User-Centered Design*. Pada studi pustaka ini, penulis akan membahas mengenai ketiga metode di atas. Tujuannya untuk membandingkan metode mana yang tepat untuk digunakan.

Pertama, metode yang akan dibahas adalah metode *Design Thinking*. Metode tersebut membantu memecahkan masalah dengan menghasilkan solusi yang efisien dan inovatif berdasarkan kebutuhan pengguna. Langkah pertama yang dilakukan yaitu memahami kebutuhan pengguna. Lalu dengan harapan kebutuhan tersebut mampu membantu menyelesaikan masalah dan mendesain sebuah sistem yang solutif dan efektif [7]. *Design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Kelebihan pada metode ini adalah sangat tepat untuk digunakan pada pengembangan desain yang terfokus pada *feasibility*, *desirability*, dan *viability* [5].

Kedua, metode yang akan dibahas adalah metode *Human-Centered Design*. Metode *Human-Centered Design* (HCD) adalah sebuah metode yang berpusat pada manusia HCD merupakan kerangka kerja dari perancangan, HCD dimulai dengan calon pengguna yang akan menggunakan sistem sampai memperoleh solusi sesuai kebutuhan pengguna [6]. Menurut ISO (9241-219:210,2010), HCD merupakan sebuah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif dengan melibatkan pengguna bertujuan untuk membuat sistem yang berdaya guna dan bermanfaat. Adapun kelebihan dari penggunaan metode ini adalah desainer aplikasi dapat memosisikan dirinya sebagai pengguna sehingga membuat desainer akan lebih cepat mengetahui keinginan dari sisi pengguna [1].

Ketiga, metode yang akan dibahas adalah metode *User-Centered Design* (UCD). Sebuah metode yang menempatkan pengguna sebagai titik proses pengembangan sistem, dan tujuan atau sifat-sifat konteks serta lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna [5]. UCD mempunyai empat tahapan yaitu *Understands context of use*, *Specify user requirements*, *Design solutions*, dan *Evaluate against requirements*. Kelebihan dari penggunaan metode tersebut yaitu sangat tepat untuk mengembangkan sebuah sistem yang titik fokusnya terletak pada kebutuhan dan *feedback* pengguna [5].

Maka dari ketiga metode yang telah dipaparkan di atas, metode yang paling sesuai dan tepat untuk digunakan dalam melakukan perbaikan tampilan antarmuka pengguna web Jogja Center adalah metode *Human-Centered Design*. Karena

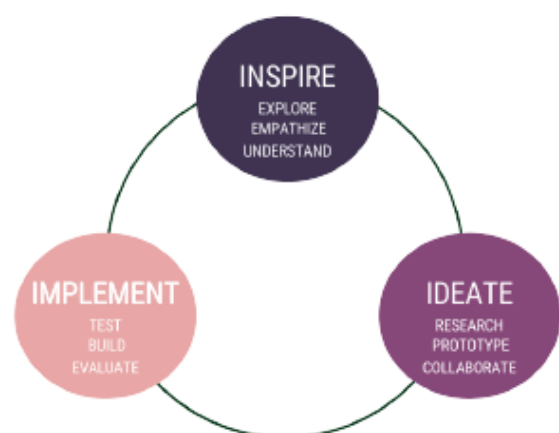
pada penelitian ini proses evaluasi dan perbaikan tampilan desain antarmuka pengguna lebih menitikberatkan sisi desainer sehingga desainer memosisikan diri layaknya pengguna. Hal tersebut membuat desainer akan lebih cepat mengetahui kekurangan pada antarmuka tampilan desain.

Pada beberapa penelitian sebelumnya yang telah menggunakan metode *Human-Centered Design*, yaitu pada studi kasus evaluasi dan perbaikan desain antarmuka pengguna *website* Djarum Beasiswa Plus (DBP) [3]. *Website* Djarum Beasiswa Plus (DBP) memiliki ikon yang tidak jelas dan responden merasa kesulitan dalam menggunakan *website*. Penelitian tersebut fokus dalam melakukan evaluasi dan perbaikan antarmuka *website* Djarum Beasiswa Plus. Evaluasi desain menggunakan *usability testing* untuk menilai aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan desain solusi setelah diterapkan metode *Human-Centered Design* memiliki nilai yang lebih tinggi yaitu pada aspek efektivitas, tingkat keberhasilan mencapai 100%, aspek efisiensi dengan nilai sebelumnya 29.49 detik menjadi 06.30 detik, dan aspek kepuasan pengguna memilih tampilan solusi.

Adapun pada penelitian lain yang telah menggunakan metode *Human-Centered Design* dengan studi kasus perancangan tampilan antarmuka *website* Trisno Motor [2]. Trisno Motor merupakan perusahaan jual-beli mobil bekas yang masih menggunakan sistem konvensional dalam penjualan. Maka dari itu, Trisno Motor ingin membuat sistem jual-beli secara *online*. Pendekatan *Human-Centered Design* dipilih dalam merancang *website* Trisno Motor, pendekatan ini memiliki tiga tahapan yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Kesimpulan yang diperoleh setelah menggunakan metode *Human-Centered Design* dalam merancang web Trisno Motor mendapat respon yang bagus. Feedback yang diperoleh sebanyak 92.2% menilai bagus dan 7.8% menilai cukup bagus .

## III. METODOLOGI

Pada bahasan ini terkait metodologi penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Metode *Human-Centered Design* (HCD) dipilih untuk dilakukan evaluasi dan perbaikan antarmuka pengguna web Jogja Center. HCD memiliki 3 tahapan, yaitu:

## A. Inspiration

Pada Tahap *Inspiration* dalam HCD merupakan tahap pertama dan merupakan tahap yang sangat penting pada metode HCD. Pada tahap ini, desainer memposisikan diri sebagai pengguna untuk mempelajari masalah yang akan dihadapi sehingga dapat memahami kebutuhan dan temuan masalah sebenarnya.

Dalam mendapatkan informasi terkait kebutuhan dan permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh pengguna dapat diperoleh dengan berbagai cara yaitu melalui wawancara, mengamati secara langsung, kuesioner dan lain-lain.

Salah satu aktivitas dari tahap *Inspiration* yaitu:

### 1. Observation

Pada aktivitas ini, penulis melakukan observasi dengan wawancara secara langsung dengan *stakeholder*, mencari inspirasi melalui internet, dan mengamati secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang masalah dan kendala dari pengguna *website*.

## B. Ideation

Pada Tahap *Ideation*, setelah ditemukannya masalah-masalah pada web Jogja Center. Kemudian dilanjutkan untuk menentukan solusi terbaik dan memberikan ide-ide terkait penyelesaian masalah yang ada. Setelah itu, penulis membuat *prototype* dengan memposisikan diri sebagai pengguna dan memikirkan kebiasaan calon pengguna sehingga membuat penulis menjadi mudah dalam melakukan evaluasi dan perbaikan *User Interface/User Experience*. Adapun aktivitas pada tahap *Ideation*, meliputi:

### 1. Idea Generation

Pada aktivitas ini, pengembang telah mendapatkan informasi dan kebutuhan dari calon pengguna yang akan dijadikan gambaran awal untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pada tampilan antarmuka desain dari web Jogja Center.

### 2. Prototyping

Pada aktivitas ini, pengembang mulai merancang *prototype* dan mulai melakukan pengujian untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Melalui *Prototype* dapat memudahkan pengembang dalam mengidentifikasi dan mengamati interaksi pengguna. Kemudian pengembang juga dapat menerima kritik dan saran melalui pengguna.

## C. Implementation

Pada tahap ini, pengembang membuat solusi ide tampilan desain antarmuka setelah dilakukannya evaluasi dan perbaikan pada tampilan sebelumnya atau desain tampilan lama serta mewujudkan keinginan pengguna menjadi nyata. Realisasi solusi ide tampilan dan sesuai dengan keinginan kebutuhan pengguna dalam bentuk hasil akhir tampilan antarmuka web Jogja Center yang sesungguhnya. Pengembang akan tetap mengamati dan menerima masukan yang diberikan untuk dijadikan umpan balik agar sesuai dengan keinginan kebutuhan pengguna. Adapun aktivitas dari tahap ini, yaitu:

### 1. Testing

Pada aktivitas ini, pengguna melakukan pengujian pada sistem. Aktivitas ini sangat penting untuk mengetahui *User experience*. Pengembang mengetahuinya pada umpan balik responden yang dijadikan *tester* sehingga pengembang dapat mengevaluasi dan memperbaiki pada tampilan desain di perulangan selanjutnya.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bahasan ini terkait hasil dan pembahasan setelah dilakukan berbagai aktivitas pada bagian metodologi dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD). Metode tersebut membantu pengembang dalam melakukan evaluasi dan perbaikan *user interface* (UI) web Jogja Center sehingga tercipta hasil akhir desain yang sesungguhnya sesuai dengan keinginan dan harapan pengguna.

### A. Inspiration

Pada tahap ini, pengembang akan menganalisis informasi dengan menggali lebih dalam terkait masalah yang dihadapi oleh pengguna. Pengembang juga lebih memperhatikan calon pengguna dalam memenuhi kebutuhan agar sesuai dengan ekspektasi pengguna nantinya. Observasi dilakukan dengan mewawancarai sebanyak 7 responden dan mengamati secara langsung. Adapun hasil dari observasi permasalahan pengguna saat menggunakan web Jogja Center yang telah dievaluasi oleh desainer ialah sebagai berikut:

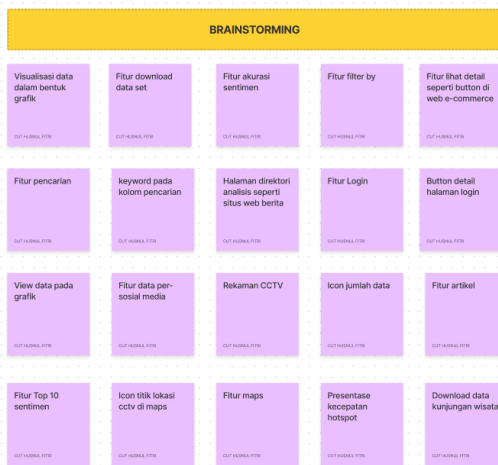
1. Responden merasa tampilan halaman *login* begitu kaku.
2. Responden merasa tampilan halaman direktori analisis begitu kaku.
3. Responden kebingungan ketika menekan tombol lihat detail pada halaman *login*.
4. Responden kesulitan dalam menemukan menu utama web pada halaman direktori analisis.
5. Responden merasa desain grafik pada halaman kunjungan wisata kurang interaktif.
6. Responden ingin tampilan direktori analisis seperti situs web berita.
7. Responden ingin adanya *keyword* yang sering muncul di bawah kolom pencarian.
8. Responden memberi saran untuk mencantumkan filter pencarian pada halaman utama web.
9. Responden ingin kolom lihat detail pada tampilan *login* seperti kolom yang ada pada situs web *e-commerce*.
10. Responden ingin artikel pada halaman direktori analisis dikelompokkan atau tampilan desain seperti dimensi Jogja Center pada halaman *login*.
11. Responden memberi saran pada bagian direktori analisis. Semua artikel tidak ditampilkan dalam satu halaman dan satu halaman cukup untuk satu artikel saja.

### B. Ideation

Pada tahapan *Ideation*, pengembang akan menyatukan ide-ide dan masukan beserta saran yang telah diberikan

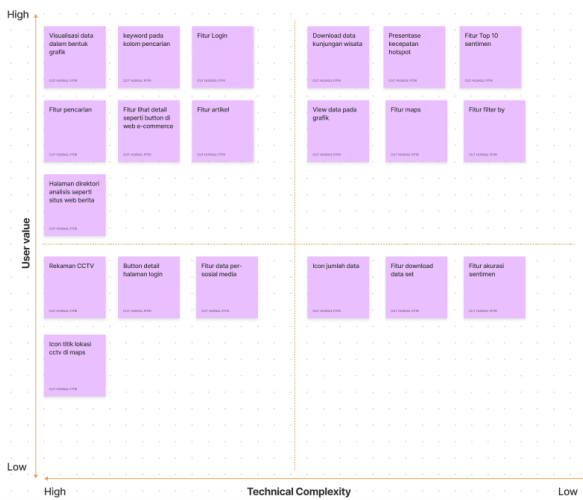
pengguna. Hasil ide-ide tersebut dijadikan *insight* oleh desainer. Pengembang nantinya dapat dengan mudah memikirkan ide-ide yang dapat direalisasikan dalam bentuk nyata sesuai dengan keinginan pengguna. Agar dapat terciptanya hasil akhir desain tampilan desain antarmuka yang diharapkan serta sesuai ekspektasi pengguna.

Dalam melakukan perbaikan pada tampilan antarmuka web Jogja Center dengan menggunakan metode HCD berlandaskan karakteristik alami umum dan berfokus pada kondisi psikologi dan berdasarkan pandangan manusia dan berfokus pada pengguna yang akan memakai web [5]. Oleh sebab itu, desainer atau pengembang memosisikan diri layaknya pengguna sistem sehingga dapat dengan mudah memperoleh sekumpulan buah pikiran. Berikut merupakan hasil *brainstorming* yang telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi dari sisi *stakeholder* ataupun desainer.



Gambar 2. Hasil *Brainstorming*

Setelah melakukan *brainstorming*, desainer akan membuat prioritas ide sebagai tahap terakhir pada proses *Ideation*.



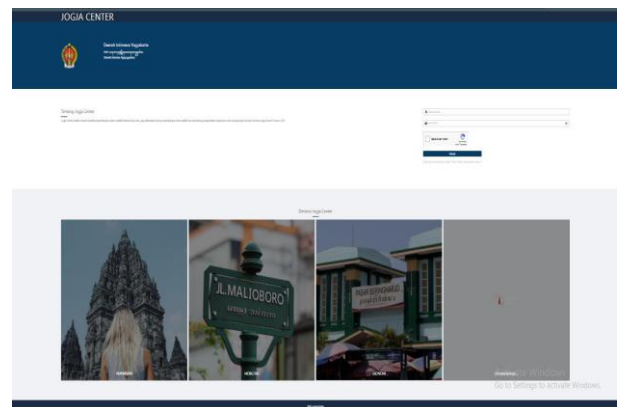
Gambar 3. Prioritas Ide Web Jogja Center

Setelah ide-ide tersebut dikumpulkan, pengembang akan melakukan perancangan yang dituangkan dalam bentuk *prototype* pada web Jogja Center. *Prototype* akan memudahkan pengembang/desainer dalam mendapatkan masukan, saran, dan interaksi pengguna terhadap web Jogja Center. Hasil dari masukan dan saran akan dijadikan acuan

untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada pada web Jogja Center. Kemudian terciptanya solusi web Jogja Center yang sesuai dengan ekspektasi pengguna.

Perancangan *prototype* desain hasil perbaikan tampilan desain antarmuka web Jogja Center memakai *tools* “Figma”. Pada Halaman awal terdapat halaman *login* dan memiliki elemen seperti *footer*, *navbar*, dan beberapa elemen lainnya begitu juga dengan halaman lainnya terdapat beberapa elemen. Pada halaman ini pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu.

Hasil tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center sebelum dilakukan perbaikan terdapat pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Awal Halaman *Login*

Pada halaman *login*, pengguna bisa melakukan *login* agar bisa masuk ke Web Jogja Center dan pengguna bisa melihat dimensi-dimensi yang ada pada Jogja Center yaitu pariwisata, sosial, ekonomi, dan mobilitas. Dimensi-dimensi tersebut berisikan artikel-artikel dan data-data yang berkaitan dengan masing-masing dimensi..



Gambar 5. Desain Awal Halaman Direktori Analisis

Pada gambar di atas, merupakan halaman direktori analisis. Pada halaman direktori analisis, pengguna bisa melihat sejumlah artikel-artikel yang sedang hangat diperbincangkan.

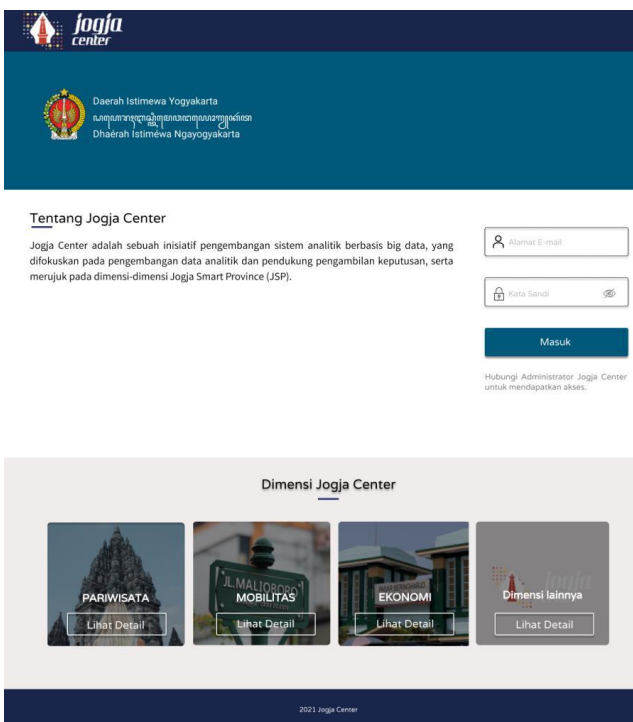


Gambar 6. Desain Awal Halaman Kunjungan Tempat Wisata Menurut Data Media Sosial Media

Pada gambar di atas, merupakan halaman kunjungan tempat wisata menurut data media sosial media. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat persebaran tempat wisata yang ada di Yogyakarta, dapat melihat tempat wisata yang populer, dan dapat melihat jumlah tag tempat wisata berdasarkan data media sosial media yang telah divisualisasikan dalam bentuk grafik.

### C. Implementation

Pada tahap ini, pengembang akan membawa ide dan inovasi pengguna yang telah digambarkan dalam sebuah *prototype* yang akan menjadi hasil akhir tampilan desain antarmuka pengguna web Jogja Center. Hasil akhir tersebut merupakan hasil dari perbaikan dari tampilan desain antarmuka pengguna sebelumnya yang masih banyak kekurangan dan perlu adanya perbaikan pada *User interface*. Namun pada tahap ini, belum dilakukannya aktivitas *usability testing* hanya perbaikan pada segi *User Interface* saja. Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 merupakan hasil *prototype* yang telah dilakukan perbaikan.

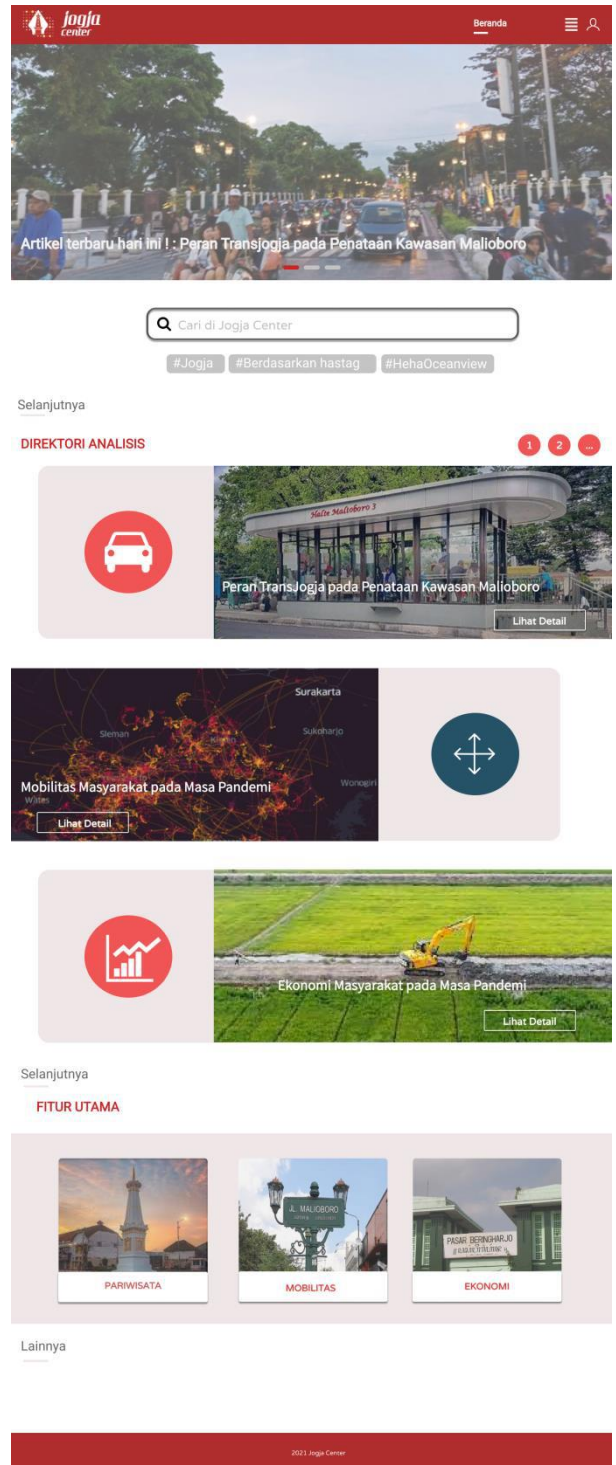


Gambar 7. Desain Solusi Halaman Login

Pada gambar di atas merupakan hasil akhir desain solusi berdasarkan hasil evaluasi masukan yang diperoleh dari

pengguna. Pengguna mengharapkan tampilan yang tidak begitu kaku dan menarik sehingga pengguna dapat memahami dengan baik sehingga tidak kebingungan lagi dalam menekan tombol lihat detail pada halaman *login*.

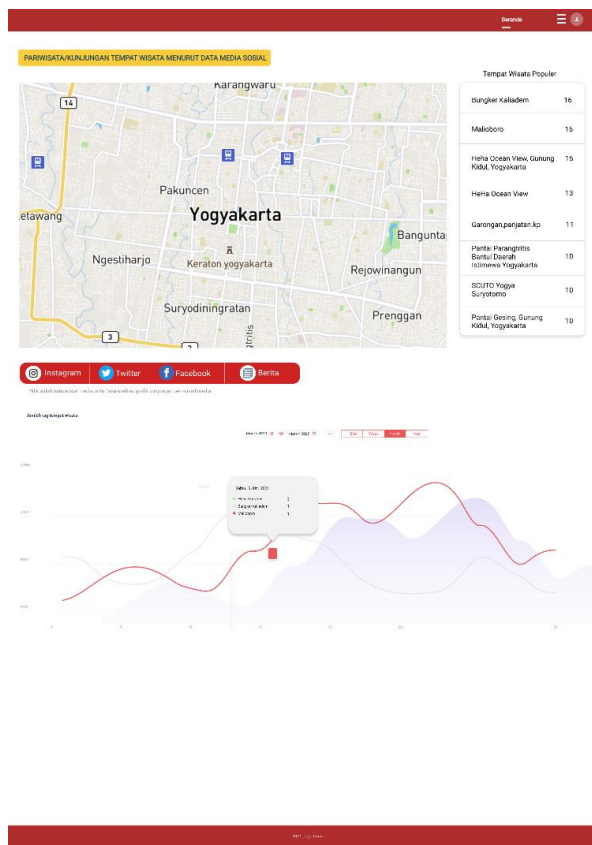
Desainer sudah mengimplementasikan dengan baik seperti pemilihan warna yang sedikit terang, penempatan tombol *login*, *style* fitur lihat detail lebih diperlihatkan, dan ukuran *font* diperbesarkan pada label dimensi-dimensi Jogja Center sehingga tampilan halaman *login* terlihat lebih menarik dan tidak kaku serta minimalis.



Gambar 8. Desain Solusi Halaman Direktori Analisis

Pada gambar di atas merupakan hasil akhir desain solusi berdasarkan hasil masukan atau evaluasi yang diperoleh dari pengguna. Pengguna mengharapkan tampilan yang tidak begitu kaku dan menarik. Kemudian pengguna juga mengharapkan adanya kolom pencarian, bacaan artikel tidak dimunculkan secara keseluruhan. Jika ingin membaca artikel, pengguna bisa menekan tombol lihat detail seperti tampilan dimensi pada halaman login. Pengguna mengharapkan adanya *keyword* dikolom pencarian. Pengembang sudah merealisasikan dengan baik.

Desainer sudah mengimplementasikan dengan baik pada tampilan desain antarmuka halaman direktori analisis sebelum dilakukan perbaikan. Pengguna langsung melihat kumpulan artikel pada halaman direktori analisis. Kemudian, desainer melakukan perbaikan berupa penambahan fitur artikel sehingga pengguna harus menekan *button* lihat detail untuk melihat artikel satu per satu sehingga membuat tampilan menjadi sistematis dan menarik. Kemudian, desainer sudah mengimplementasi fitur pencarian dengan berisikan *keyword* yang sering dicari atau populer yang terletak di bawah kolom pencarian. Tampilan desain terbaru juga sudah terlihat seperti tampilan situs web berita dan sudah sesuai dengan keinginan pengguna.



Gambar 9. Desain Solusi Halaman Kunjungan Tempat Wisata Menurut Data Media Sosial Media.

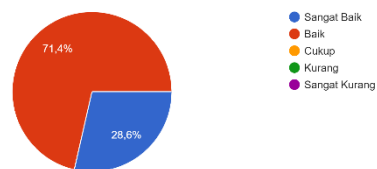
Pada gambar di atas merupakan hasil akhir desain solusi berdasarkan hasil masukan yang diperoleh dari pengguna. Pengguna mengharapkan tampilan yang tidak begitu kaku dan menarik serta tampilan grafik yang lebih interaktif. Pengembang sudah membuat visualisasi grafik tag tempat wisata berdasarkan data sosial media dengan visualisasi grafik yang interaktif. Pada hasil akhir desain

solusi ini, pengguna dapat melihat tempat wisata yang populer, dapat melihat lokasi tempat wisata, dan melihat jumlah tag tempat wisata di grafik.

Desainer sudah mengimplementasikan dengan cukup baik pada halaman sebelumnya visualisasi grafik terlihat sangat kaku. Pada halaman ini desainer sudah melakukan perbaikan dengan visualisasi grafik lebih kreatif dan warna yang dipakai selaras dengan warna web Jogja Center. Kemudian, desainer mengubah letak *icon* media sosial di bawah maps dan *date* data yang ingin dilihat pengguna ke grafik. Hal tersebut dikarenakan agar pengguna tidak kebingungan dalam mencari data berdasarkan sosial media atau menekan tombol *icon* sosial media sehingga diletakkan berdekatan dengan grafik oleh desainer.

Hasil dari *feedback* tentang *prototype* hasil akhir desain solusi pada tampilan desain antarmuka web Jogja Center mendapatkan penilaian yang baik dalam merealisasikan ide ataupun *feedback* yang diberikan pada desain tampilan antarmuka sebelumnya. Hasil akhir desain tersebut sudah memenuhi keinginan pengguna pada web Jogja Center. Adapun penilaian hasil desain sesudah dilakukan perbaikan sebagai berikut:

Bagaimana menurut anda tampilan antarmuka web Jogja Center setelah dilakukan perbaikan?  
7 jawaban



Gambar 10. Hasil Penilaian Sesudah Perbaikan.

Dari 7 responden diperoleh 71.4% menilai tampilan desain web Jogja Center sudah baik, sedangkan 28.6% menilai tampilan desain web Jogja Center sudah sangat baik.

## V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki tampilan desain antarmuka pengguna pada web Jogja Center dengan memakai metode *Human-Centered Design* (HCD). Penulis sangat terbantu dengan adanya metode HCD dalam mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengguna secara umum. Selain itu, metode ini sangat mudah digunakan karena desainer dapat memposisikan dirinya sebagai calon pengguna sehingga dapat menciptakan hasil akhir desain antarmuka pengguna sesuai kebutuhan pengguna. Setelah metode HCD diimplementasikan pada tampilan desain antarmuka web Jogja Center memperoleh respon yang sangat baik dari *stakeholder*. Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan setelah dilakukan perbaikan tampilan desain web Jogja Center diperoleh 71.4% menilai tampilan desain web Jogja Center sudah baik, sedangkan 28,6% menilai tampilan desain web Jogja Center sudah sangat baik. Pada saat artikel ini dibuat, Penulis sudah pada tahap *Implementation* yang dimana merupakan tahap terakhir pada metode HCD. Namun, penulis belum sampai pada aktivitas *usability testing*

Rencana lanjutan penelitian selanjutnya akan dilakukan *usability testing* pada web Jogja Center jika ditemukan hasil yang tidak memuaskan dari *stakeholder* maupun desainer yang memposisikan dirinya sebagai calon

pengguna/pengguna. Lalu akan dilakukan evaluasi dan perbaikan desain kembali pada bagian *user interface* dan *user experience* pada web Jogja Center agar bisa memenuhi hasil yang diharapkan oleh pengguna. Tentunya masukan dan saran dari pengguna akan sangat berguna dalam pengembangan sistem selanjutnya.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azis, M. A., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Layanan Pengaduan Masyarakat Online Menggunakan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.
- [2] Humanika, M. A., Mahardhika, G. P., & Setiaji, H. (2021). Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design). 7.
- [3] Laily, A. N., Rokhmawati, R. I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD) (Studi Kasus: Djarum Beasiswa Plus). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9.
- [4] Pratama, I Putu Agus Eka.(2014). *Smart City Beserta Cloud Computing dan Teknologi-teknologi Pendukung Lainnya*. Bandung: Informatika.
- [5] Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi. 7.
- [6] Wijaya, A. S. (2019, June 21). *Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design*. Retrieved from sis.binus.ac.id: <https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/>
- [7] Dewi, S. R. (2021, November 4). Retrieved from linovhr.com: <https://www.linovhr.com/design-thinking/>