

Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design

Billy Indra Irawan
Program Studi Informatika – Program Sarjana
Universitas Islam Indonesia
Daerah Istimewa Yogyakarta
18523239@students.uui.ac.id

Galang Prihadi Mahardhika
Program Studi Informatika – Program Sarjana
Universitas Islam Indonesia
Daerah Istimewa Yogyakarta
galang.prihadi@uui.ac.id

Abstrak—CreativePub merupakan platform berbasis situs web yang menyediakan wadah untuk para *content creator* dalam memperkenalkan diri sekaligus mempertemukan orang yang ingin membeli, melihat, dan menyewa jasa maupun karya mereka. UI/UX menjadi faktor penting dalam perancangan situs web ini agar pengguna bisa mudah dan nyaman dalam menggunakannya. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* dimana kebutuhan pengguna menjadi fokus dalam proses perancangan. Metode ini memiliki empat tahapan antara lain: *understand and specify the context of use, specify the user requirements, produce design solutions to meet user requirements, dan evaluate the design against requirements*. Hasil dari penelitian ini adalah desain tampilan antarmuka dalam bentuk *prototype* dan *usability score* yang didapatkan melalui pengujian *usability testing* menggunakan situs web *maze.co*. *Usability score* yang didapatkan dari keempat skenario antara lain: 62, 77, 76, 80.

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

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat, salah satunya adalah internet. Internet semakin banyak digunakan orang-orang selama pandemi COVID-19. Pengguna internet di Indonesia meningkat 16% atau 27 juta pengguna dari tahun 2020 sampai 2021 [1]. Banyak sekali manfaat yang didapatkan dari internet, antara lain dalam bidang bisnis, pendidikan, informasi, kesehatan, sosial dan hiburan [2]. Internet memberikan banyak kesempatan bagi penggunaannya untuk melakukan apa yang mereka inginkan, seperti mencari informasi, mencari hiburan, jual beli, bahkan sampai menciptakan karya atau menjadi *content creator*.

Content creator merupakan seseorang yang menciptakan sebuah karya atau yang biasa dikenal sebagai ‘konten’ di berbagai platform. Peningkatan jumlah *content creator* di platform Sociabuzz selama pandemi mencapai 300% dari 2552 pengguna baru menjadi 7730 pengguna per bulan [3]. Berbagai macam konten dapat dibuat oleh *content creator*, seperti ilustrasi gambar, video template, skrip dan audio. Para *content creator* juga dapat menjual karyanya sebagai sumber pendapatan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah platform bagi para *content creator* untuk memperkenalkan diri (hasil karyanya) dan mempertemukan orang yang ingin melihat, membeli, dan

menyewa jasa mereka. Untuk mewujudkan hal tersebut, tim Techtooth membuat platform web bernama ‘CreativePub’. CreativePub merupakan sebuah platform web yang membantu *content creator* dapat memperkenalkan diri dengan mengunggah karya mereka untuk dilihat, dibeli dan disewa jasanya.

Saat merancang situs web CreativePub, penting untuk mempertimbangkan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Hal ini dapat memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Desain *user interface* (UI) dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan untuk penggunaannya sedangkan berdasarkan *user experience* (UX), pengalaman pengguna tentu menjadi faktor penting dalam perancangan.

Demi tercapainya tujuan perancangan tersebut, maka penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* ialah proses desain antarmuka pengguna yang memfokuskan pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, *task*, dan alur kerja dalam desain antarmuka. UCD mengikuti metode dan teknik untuk analisis, desain, dan evaluasi antarmuka web [4]. Sesuai dengan pengertiannya, metode UCD sangat cocok digunakan untuk merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada situs web CreativePub karena berfokus kepada pengguna yaitu para *content creator*.

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan rancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang mudah dimengerti dan digunakan pengguna serta memberikan pengalaman baru sesuai dengan metode *User Centered Design* (UCD).

II. STUDI PUSTAKA

Pada bagian studi pustaka, penulis membahas beberapa penelitian terkait perancangan desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Metode yang biasa digunakan untuk perancangan desain UI/UX yaitu metode *Design Thinking, Human Centered Design, dan User Centered Design*.

Pada penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Ichsan Averushyd tentang perancangan desain aplikasi JavaHands yang menggunakan metode *Design Thinking*. JavaHands adalah aplikasi berbasis situs web yang membantu menjualkan produk kerajinan tangan ke perdagangan tingkat internasional yang dibuat oleh pengrajin Indonesia. Terdapat lima tahap pada metode ini, antara lain: *empathy, define, ideate, prototype, dan testing*. Dalam penelitiannya, Ichsan merancang aplikasi yang membantu pengrajin Indonesia dalam memasarkan produk mereka ke dalam pasar

internasional. Tahap pertama mengumpulkan pertanyaan untuk mendapatkan kebutuhan pengguna. Setelah itu melakukan brainstorming berbagai ide guna menciptakan dan mengembangkan fitur. Ide tersebut menciptakan solusi desain dalam bentuk *prototype* atas permasalahan yang ada. Setelah menghasilkan *prototype* lalu diujikan kepada pengguna menggunakan metode wawancara terhadap salah satu responden [5].

Selanjutnya penelitian kedua dilakukan oleh Muhammad Arif Idris tentang perancangan UI/UX aplikasi bergerak bernama 'Ivent' menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD). Ivent adalah aplikasi berbasis *mobile* untuk memudahkan pengguna mencari kebutuhan acara yang sesuai dengan target anggaran pengguna dan kualitas pemilik jasa. Metode HCD memiliki tiga fase antara lain: fase *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Dalam penelitiannya, Arif mempelajari dan memposisikan dirinya sebagai pengguna aplikasi kemudian membuat kuesioner untuk mendapatkan informasi dan masalah dari calon pengguna. Setelah itu, masalah tersebut direalisasikan menjadi solusi desain dalam bentuk *prototype* yang menyesuaikan kebiasaan calon pengguna. Kemudian melakukan pengujian dengan menyebarkan kuesioner menggunakan *google form* kepada calon pengguna. Hasil dari pengujian dengan 68 responden menghasilkan sebanyak 69,1% menilai bagus, 26,5% menilai cukup dan 4,4% menilai kurang [6].

Pada penelitian yang terakhir dilakukan oleh Ramadhana Bagus tentang perancangan UI/UX situs web Kalografi menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Kalografi adalah platform layanan jasa berbasis situs web dokumentasi lamaran, pranikah, dan pernikahan. Metode UCD memiliki empat tahap antara lain: *specify context of use*, *specify user requirements*, *design solutions*, dan *evaluate against requirements*. Dalam penelitiannya, Bagus memfokuskan kebutuhan pengguna dan melibatkan pengguna untuk merancang UI/UX situs web Kalografi. Dimulai dari menentukan calon pengguna, mewawancarai pengguna guna mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dialami pengguna, menspesifikasi kebutuhan pengguna dengan cara membuat *information architecture*, *user flow*, dan *wireframe*. Selanjutnya membuat *prototype* sesuai dengan hasil kebutuhan pengguna dan melakukan pengujian dengan pendekatan *heuristic evaluation* dan *severity ratings* [7].

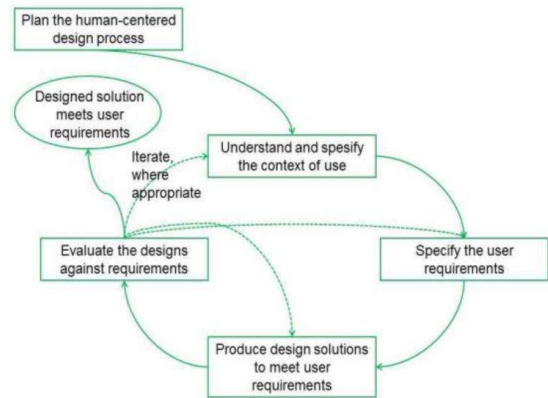
Dilihat dari ketiga penjelasan penelitian di yang telah dipaparkan sebelumnya, dalam proses perancangan desain UI/UXnya memiliki tahapan yang terlihat sama namun dari ketiganya memiliki kelebihan masing-masing dari segi metode yang mereka gunakan. Table I menunjukkan penjelasan terkait kelebihan metode perancangan UI/UX.

TABLE I. KELEBIHAN METODE PERANCANGAN UI/UX

Metode	Kelebihan
<i>Design Thinking</i>	Berfokus kedalam <i>brainstorming</i> guna mendapatkan solusi yang efisien, inovatif, dan kompleks.
<i>Human Centered Design</i>	Desainer memposisikan diri sebagai pengguna aplikasi sehingga mempermudah dan mempercepat dalam mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna.
<i>User Centered Design</i>	Berfokus kepada calon pengguna sehingga cocok untuk merancang sistem atau aplikasi yang menargetkan pengguna yang spesifik.

Berdasarkan uraian kelebihan dari ketiga metode yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis menggunakan metode *User Centered Design* karena metode ini berfokus kepada kebutuhan calon pengguna sehingga memiliki target pengguna yang spesifik. Target pengguna situs web CreativePub adalah *content creator* yang ingin menggunggah karyanya untuk dilihat, dibeli dan disewa jasanya.

III. METODOLOGI



Gambar 1. Tahapan User Centered Design
Sumber: International Organization for Standardization (2010)

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). UCD adalah pendekatan dengan melakukan pengembangan sistem secara interaktif dan berfokus kepada pengguna. Gambar 1 menunjukkan empat tahapan yang dimiliki UCD yaitu *understand and specify the context of use*, *specify the user requirements*, *produce design solutions to meet user requirements*, dan *evaluate the design against requirements* [8]. Berikut penjelasan dari empat tahapan metode UCD:

A. *Understand and specify the context of use*

Langkah pertama dalam metode ini adalah memahami dan menentukan konteks pengguna dari sistem yang dibuat. Selain itu, dalam tahap ini berguna untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang konteks pengguna untuk diterapkan pada sistem kedepannya. Terdapat beberapa langkah dalam tahap ini yaitu menentukan calon pengguna, melakukan wawancara, membuat *user persona*, serta menentukan *user needs* dan *paint points*.

Dalam menentukan calon pengguna, penulis melakukan observasi yang menghasilkan beberapa kriteria. Table II menunjukkan kriteria calon pengguna.

TABLE II. KRITERIA CALON PENGGUNA

Kriteria	Penjelasan
<i>Demography</i>	<ul style="list-style-type: none"> Laki-laki atau perempuan Usia 17 – 40 tahun
<i>Geography</i>	<ul style="list-style-type: none"> Tinggal di Indonesia
<i>Psychography</i>	<ul style="list-style-type: none"> Aktif dalam pembuatan <i>digital content</i>
<i>Behavior</i>	<ul style="list-style-type: none"> Sedang mencari wadah untuk memperkenalkan diri melalui <i>digital content</i> Sedang mencari pekerjaan tentang pembuatan <i>digital content</i>

Kriteria	Penjelasan
	<ul style="list-style-type: none"> Sedang mencari jasa pembuat <i>digital content</i>

Setelah menentukan calon pengguna, tahap selanjutnya dilakukan wawancara dengan teknik wawancara terstruktur. Dalam teknik ini pertanyaan sudah disiapkan oleh penulis untuk para calon pengguna. Table III menunjukkan daftar pertanyaan wawancara.

TABLE III. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

No	Pertanyaan
1	Apakah anda mengetahui adanya platform digital untuk para content creator?
2	Apakah anda pernah menggunakan platform digital tersebut?
3	Platform digital apa saja yang sudah pernah anda gunakan?
4	Apa keuntungan yang anda dapatkan dari menggunakan platform digital tersebut?
5	Apa kekurangan dari platform digital tersebut?
6	Apakah platform digital tersebut sudah membantu anda sepenuhnya?
7	Apa fitur yang seharusnya ada atau anda harapkan agar dapat membantu meningkatkan produktivitas anda?
8	Apa yang menjadi pertimbangan anda dalam memilih platform digital content creator dari berbagai platform digital yang sudah ada?

Selanjutnya penulis mengumpulkan hasil wawancara untuk membuat daftar inti permasalahan, *user persona*, dan menentukan *user needs* serta *pain points*.

B. Specify the user requirements

Setelah memahami, menentukan, dan mendapatkan informasi dari pengguna, langkah selanjutnya adalah menspesifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan yaitu: membuat *site map*, *user flow*, dan *wireframe*. Langkah awal adalah pembuatan *site map*. *Site map* adalah representasi visual dari struktur situs web yang dapat membantu memberikan informasi kepada pengguna dalam pengoperasian situs web. Selanjutnya membuat *user flow*. *User flow* merupakan alur kerja pengguna dalam sistem atau aplikasi untuk menyelesaikan sebuah *task* atau tugas. Langkah terakhir adalah pembuatan *wireframe* dimana *wireframe* merupakan kerangka awal pada desain antarmuka sistem yang dijadikan acuan dalam pembuatan *prototype* kedepannya. Contoh komponen untuk menyusun *wireframe* antara lain: *button*, *image*, *text*, *text input*, *radio button*, *dropdown*, dan lain-lain.

C. Produce Design Solutions

Langkah selanjutnya adalah membuat solusi desain berbentuk *prototype* sesuai dengan hasil kebutuhan pengguna. Pada pengerjaannya, penulis menggunakan *wireframe* yang sudah dibuat sebagai acuan dalam merancang desain antarmuka. Penulis menggunakan alat bantu yaitu Figma dalam pengerjaan mendesain antarmuka situs web CreativePub.

D. Evaluate the design against requirements

Pada langkah terakhir, penulis melakukan pengujian menggunakan metode *Usability Testing* dimana merupakan metode pengujian sistem atau aplikasi oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang efisien, efektif, dan mencapai

kepuasan pengguna. Penulis menggunakan alat bantu aplikasi pihak ketiga yaitu *maze.co*. Dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa variabel yang digunakan untuk menunjukkan hasil pengujian yang dipaparkan dalam *usability breakdown*. *Usability breakdown* berisikan nilai rata-rata kesuksesan pengguna dalam menyelesaikan skenario, rata-rata waktu pengguna menyelesaikan skenario, rata-rata *missclick* pengguna, dan *usability score*.

Rancangan UI/UX yang telah dibuat dikatakan mudah dimengerti dan digunakan oleh pengguna ketika mempunyai nilai *usability score* >80 [9].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan implementasi dari 4 tahap yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya. Hasil implementasinya adalah sebagai berikut:

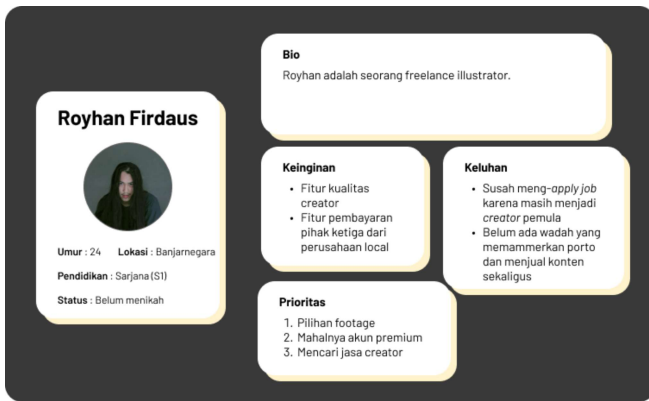
A. Understand and specify the context of use

Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab III subbab A, penulis melakukan wawancara kepada 10 calon pengguna yang mendapatkan respon berbeda-beda. Berdasarkan data tersebut penulis menemukan beberapa inti permasalahan seperti yang ditunjukkan pada Table IV.

TABLE IV. DAFTAR INTI PERMASALAHAN

No	Inti Permasalahan
1	Sulitnya mencari <i>creator</i> yang sudah terpercaya untuk digunakan <i>jasanya</i> .
2	Sedikitnya tempat atau wadah untuk para <i>content creator</i> untuk memamerkan hasil karyanya sekaligus dapat menjual karya mereka.
3	Platform digital yang sudah ada tidak begitu beragam dan hanya menyediakan asset digital dalam beberapa format.
4	Platform digital yang sudah ada berasal dari luar negeri sehingga tidak mendukung konten digital para <i>creator</i> Indonesia.
5	Mahalnya untuk mengakses semua fitur dan mendapatkan asset digital pada platform yang sudah ada.
6	Platform digital yang sudah ada tidak mendukung pembayaran menggunakan dompet digital Indonesia.

Setelah itu, penulis menggunakan daftar inti permasalahan untuk membuat *user persona* calon pengguna agar memperoleh sudut pandang yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User persona* adalah representasi dari semua pengguna baik fiksi maupun non fiksi yang berpotensi berinteraksi dengan sistem yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Terdapat enam *user persona* yang dibuat. Isi dari *user persona* mencakup informasi mengenai biodata, keinginan, keluhan, dan prioritas pengguna. Gambar 2 menunjukkan salah satu *user persona* calon pengguna situs web CreativePub.



Gambar 2. User Persona

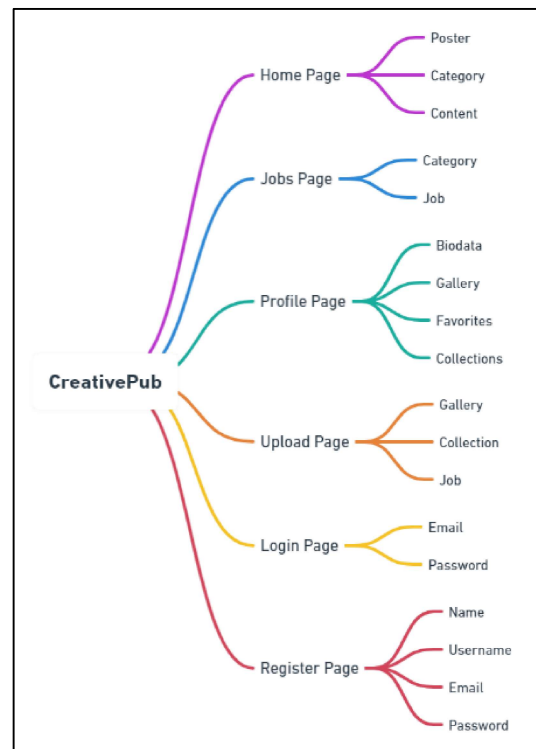
Berikutnya adalah menentukan *user needs* dan *pain points*. *User needs* dan *pain points* diperoleh dari daftar inti permasalahan yang ada dan *user persona* calon pengguna. *User needs* dapat diartikan sebagai kumpulan keinginan dan kebutuhan dari calon pengguna. Kumpulan tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk fitur-fitur pada situs web yang akan dibuat. *Pain points* sendiri diartikan sebagai keluhan yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi serupa. Table V menunjukkan daftar kumpulan *user needs* dan *pain points*.

TABLE V. DAFTAR *USER NEEDS* DAN *PAIN POINTS*

<i>User needs</i>	<i>Pain Points</i>
Fitur mencari <i>job</i> dan <i>creator</i>	Sulit mencari informasi tentang <i>creator</i> .
Fitur memposting konten dan portfolio <i>creator</i>	Tidak ada wadah untuk <i>creator</i> dalam memamerkan portofolio dan menjual konten dalam satu sistem atau aplikasi.
Fitur monetisasi konten milik <i>creator</i>	Harga berlangganan aplikasi terlalu mahal.
Fitur <i>draft</i> konten dan <i>job</i>	Kesulitan dalam melakukan pembelian konten dikarenakan tidak ada layanan dompet digital lokal seperti <i>gopay, dana, dsb</i> .
Fitur pembayaran melalui pihak ketiga	
Fitur layanan menghemat biaya berlangganan	
Fitur ulasan konten	

B. Specify the user requirements

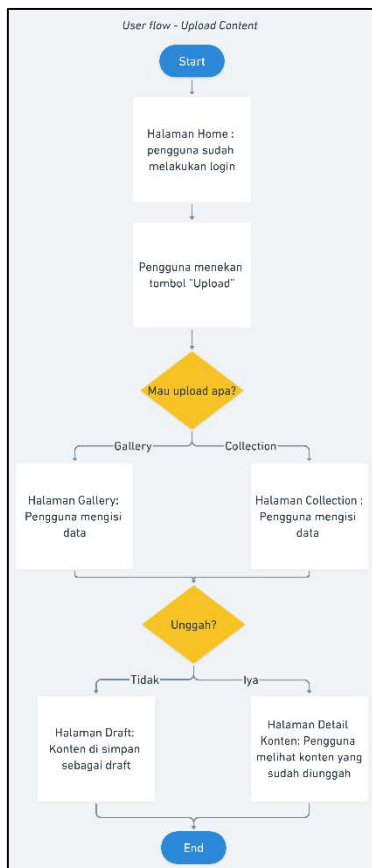
Pada tahap kedua terdapat tiga langkah yaitu pembuatan *site map*, *user flow*, dan *wireframe*. Dalam tahap ini, penulis menggunakan bantuan aplikasi pihak ketiga yaitu *whimsical*. Gambar 3 menunjukkan *site map* pada situs web CreativePub.



Gambar 3. Site Map

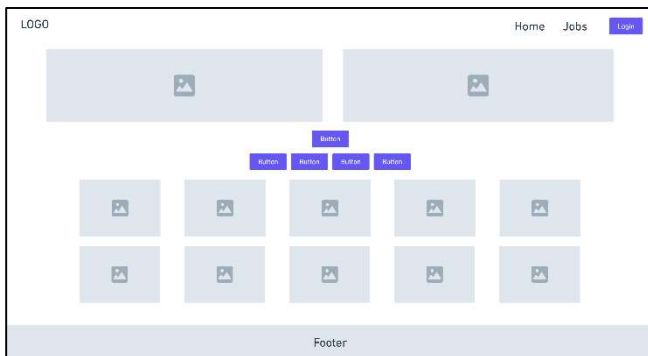
Site map di atas berisikan informasi halaman pada situs web CreativePub. Terdapat 6 halaman yaitu *home page*, *jobs page*, *profile page*, *upload page*, *login page*, dan *register page*. *Home page* disini disebut juga sebagai *landing page* yang berisikan poster logo CreativePub, *category content*, dan *content* dari para *creator*. Selanjutnya pada *jobs page* berisikan *category job* dan daftar *job* dari para *client*. Berikutnya *profile page* yang berisikan *biodata*, *gallery*, *favorite*, dan *collection creator*. Kemudian *upload page* berisikan *gallery*, *collection*, dan *job*. Pada halaman terakhir yaitu *Login Page* dan *Register Page*. Keduanya memiliki isi yang hampir sama yaitu *email* dan *password* pengguna namun dalam *register page* terdapat tambahan *name* dan *username*.

Langkah berikutnya adalah membuat *user flow*. Gambar 4 menunjukkan salah satu *user flow* pada situs web CreativePub yaitu *user flow upload content*.



Gambar 4. User Flow - Upload Content

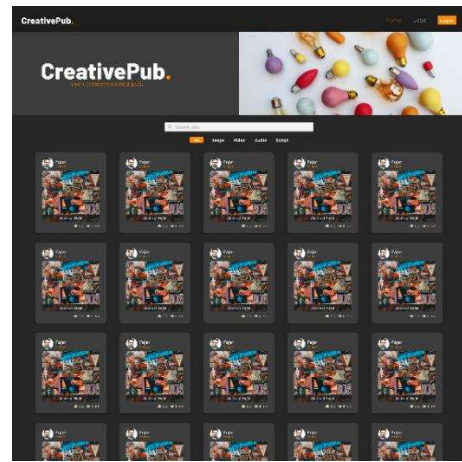
Setelah membuat *user flow*, langkah terakhir yaitu membuat *wireframe*. Gambar 5 menunjukkan salah satu *wireframe* yaitu *wireframe home page* situs web CreativePub.



Gambar 5. Wireframe home page

C. Produce design solutions

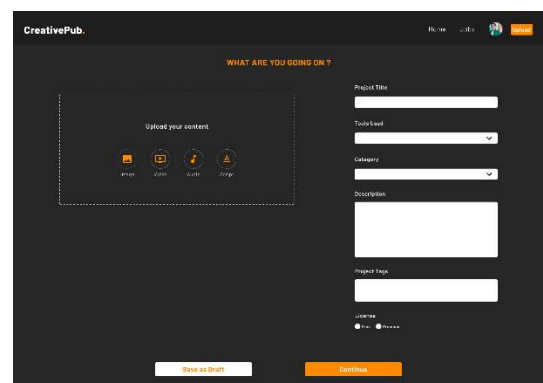
Tahap ketiga ini adalah solusi desain berbentuk *prototype*. Dalam tahap ini penulis hanya menunjukkan desain tampilan antarmuka yang mencakup tiga fitur utama pada situs web CreativePub sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tiga fitur utama tersebut adalah mengunggah konten, melamar pekerjaan, dan menjadi member pada situs web CreativePub. Berikut adalah desain tampilan antarmuka pada situs web CreativePub:



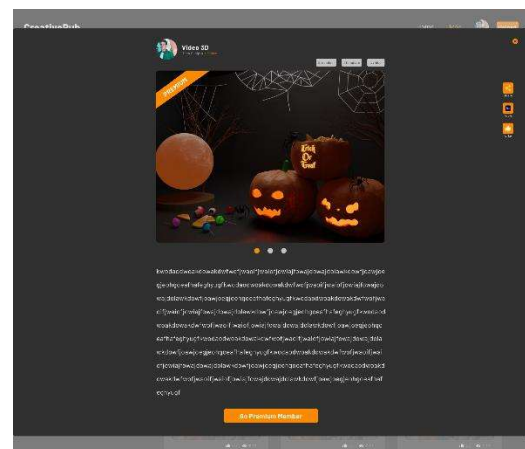
Gambar 6. Home page situs web CreativePub



Gambar 7. Login page



Gambar 8. Upload collection page

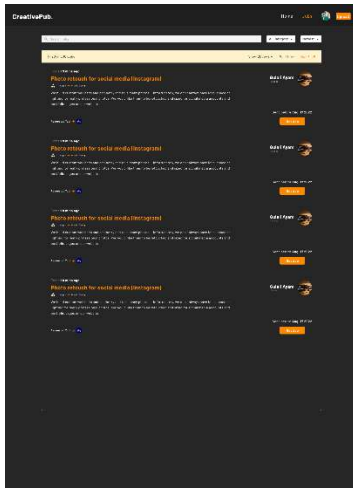


Gambar 9. Detail collection page

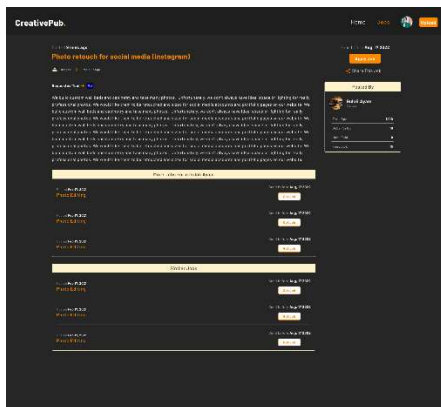
Gambar 6 menunjukkan halaman utama atau biasa disebut sebagai *landing page* dari situs web CreativePub. Untuk mengunggah konten, *creator* harus memiliki akun atau

melakukan *login* ke dalam situs web seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.

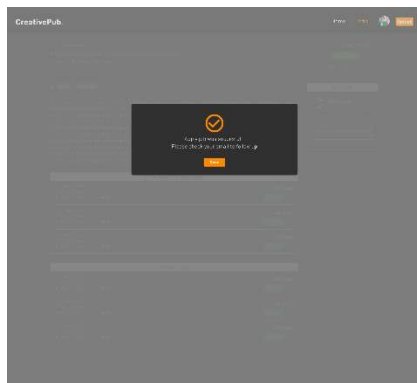
Setelah masuk ke dalam situs web, *creator* dapat mengunggah *gallery* maupun *collection*. Untuk mengunggah *gallery* atau *collection*, *creator* mengisi data yang diperlukan seperti: konten yang ingin di unggah, judul, *tools* yang digunakan, kategori, label, pilihan lisensi (gratis dan berbayar). Gambar 8 menunjukkan halaman unggah konten *collection*. Ketika unggah konten berhasil, sistem menunjukkan detail konten yang sudah di unggah oleh *creator* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 10. Jobs page



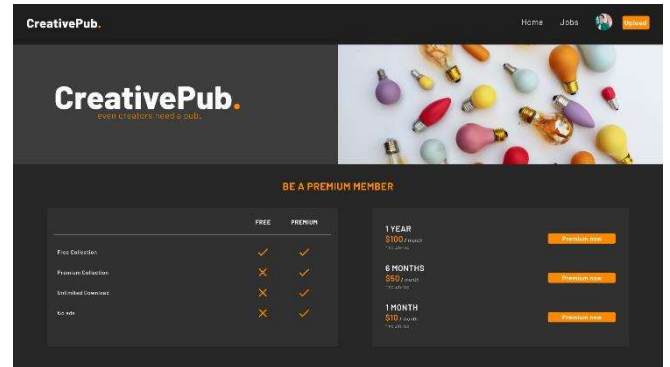
Gambar 11. Detail jobs page



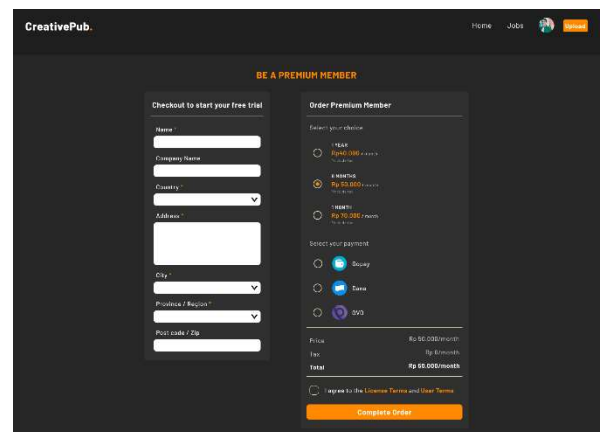
Gambar 12. Notification successful page

Dalam melamar pekerjaan, *creator* membuka halaman pekerjaan seperti pada Gambar 10. Halaman pekerjaan

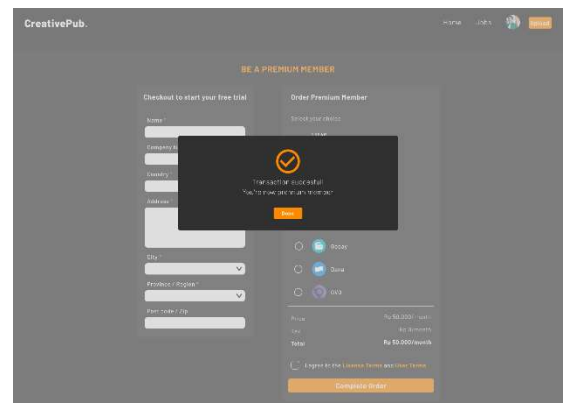
berisikan berbagai macam pekerjaan yang ada, fitur pencarian, kategori, dan filter. Setelah menemukan pekerjaan yang ingin dilamar, *creator* dapat melihat detail pekerjaan. Gambar 11 menunjukkan halaman detail pekerjaan. Pada halaman ini berisikan tanggal pekerjaan diunggah, nama pekerjaan, kategori pekerjaan, deskripsi pekerjaan, *tools* yang digunakan dalam pengerjaan, tenggat waktu melamar pekerjaan, tombol untuk melamar pekerjaan serta rekomendasi beberapa pekerjaan yang sejenis dan yang sudah diunggah oleh pemilik *jobs*. Setelah melamar pekerjaan berhasil, sistem menampilkan notifikasi berhasil seperti yang ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 13. Premium member page



Gambar 14. Transaction premium member page



Gambar 15. Notification transaction successful page

Dalam web CreativePub, *creator* dapat mengunduh konten secara gratis maupun berbayar. Ketika *creator* ingin mengunduh konten berbayar, mereka harus menjadi *member premium* pada situs web CreativePub. Gambar 13

menunjukkan halaman *premium member*. Halaman ini berisikan deskripsi keuntungan yang akan didapatkan *creator* dan daftar harga untuk berlangganan pada situs web CreativePub. Setelah memilih paket berlangganan, *creator* berpindah ke halaman transaksi seperti pada Gambar 14. Dalam halaman ini, *creator* mengisi biodata seperti: nama, negara asal, alamat, kota, provinsi, dan kode pos. Selanjutnya, *creator* memilih metode pembayaran yang sudah disediakan dan menyetujui syarat lisensi dan pengguna dari web CreativePub. Setelah melakukan pembayaran, *creator* mendapatkan notifikasi berhasil seperti yang ditunjukkan pada Gambar 15.

D. Evaluate the design against requirements

Pada tahap terakhir, penulis melakukan pengujian *usability testing*. Pengujian rancangan desain tampilan antarmuka dilakukan oleh 17 responden. Dalam pengujian ini, penulis menentukan empat alur skenario yang harus diselesaikan pengguna. Tabel VI menunjukkan alur skenario pengujian.

TABLE VI. DAFTAR ALUR SKENARIO

Skenario	Goals
“Anda sebagai ingin mempunyai akun pada situs web CreativePub”.	Pengguna dapat mempunyai akun dalam situs web CreativePub.
“Anda sebagai pengguna dapat mengunggah konten untuk dijadikan portofolio anda”.	Pengguna dapat mengunggah konten mereka.
“Anda sebagai pengguna ingin mencari pekerjaan sesuai dengan bidang anda”.	Pengguna dapat mencari pekerjaan dalam situs web CreativePub.
“Anda sebagai pengguna ingin mengunduh konten berbayar dengan cara menjadi <i>premium member</i> dengan beberapa opsi pilihan langganan yang sudah disediakan web CreativePub”.	Pengguna dapat mengunduh konten berbayar pada situs web CreativePub.

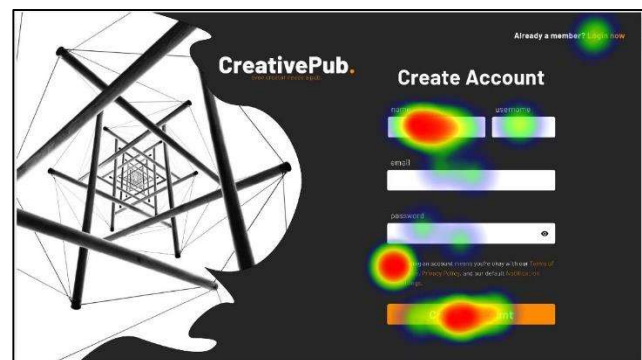
Setelah membuat daftar alur skenario, penulis menyebarkan *link* maze.co kepada responden untuk melakukan pengujian pada platform tersebut. Responden menyelesaikan skenario yang sudah disediakan. Selanjutnya penulis merangkum data pengujian yang sudah dilakukan oleh responden. Tabel VII menunjukkan rangkuman data dari hasil pengujian.

TABLE VII. HASIL DATA PENGUJIAN

Skenario ke-	Average Success	Average Time	Average missclick	Usability Score
1	70,6%	5,4s	41%	62
2	76,5%	2,2s	90,1%	77
3	70,6%	3,4s	25,8%	76
4	82,4%	4,2s	27,3%	80

Berdasarkan data pada Tabel VII, skenario pertama menghasilkan 70,6% kesuksesan pengguna dalam mencapai *goals*, rata-rata waktu pengguna untuk menyelesaikan skenario adalah 5,4 detik, rata-rata *missclick* pengguna sebesar 41%, dan mendapatkan rata-rata *usability score* yaitu 62. Pada skenario kedua menghasilkan 76,5% kesuksesan pengguna dalam mencapai *goals*, rata-rata waktu pengguna untuk menyelesaikan skenario adalah 2,2 detik, rata-rata *missclick* pengguna sebesar 90,1%, dan mendapatkan

usability score 77. Selanjutnya pada skenario ketiga menghasilkan 70,6% kesuksesan pengguna dalam mencapai *goals*, rata-rata waktu pengguna untuk menyelesaikan skenario adalah 3,4 detik, rata-rata *missclick* pengguna sebesar 25,8%, dan mendapatkan *usability score* 76. Pada skenario terakhir menghasilkan 82,4% kesuksesan pengguna dalam mencapai *goals*, rata-rata waktu pengguna untuk menyelesaikan skenario adalah 4,2 detik, rata-rata *missclick* pengguna sebesar 27,3%, dan mendapatkan *usability score* 80. Dari data tersebut, nilai *usability score* masih kurang baik dikarenakan beberapa responden melakukan banyak *missclick* pada input textfield sementara pada figma tidak menyediakan fitur input textfield pada proses *prototype*. Gambar 17 menunjukkan salah satu *heatmap missclick* pengguna.



Gambar 17. Heatmap pada register page

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan membuat rancangan UI/UX situs web CreativePub dengan metode *User Centered Design*. Dapat disimpulkan bahwa metode ini membantu penulis menganalisis kebutuhan pengguna untuk mencapai solusi desain antarmuka dalam bentuk *prototype* karena melibatkan pengguna dari awal hingga akhir proses. Metode pengujian desain tampilan antarmuka menggunakan metode *usability testing*. Menggunakan bantuan platform maze.co, penulis menentukan empat skenario untuk tahap pengujian. Nilai *usability score* yang didapatkan dari hasil pengujian yaitu 62 pada skenario pertama, 77 pada skenario kedua, 76 pada skenario ketiga, dan 80 pada skenario keempat. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat tiga skenario yang memiliki nilai *usability score* <80 dikarenakan pengguna masih banyak melakukan *missclick* pada saat proses pengujian.

Untuk rencana kedepannya, penulis akan melanjutkan proses pengujian dengan menggunakan metode yang sama namun yang diujikan ialah semua fitur yang ada dalam situs web CreativePub dan memperbaiki dan menambahkan desain tampilan antarmuka dari umpan balik pengguna

REFERENCES

- [1] Simon Kemp, “DIGITAL 2021: INDONESIA,” Feb. 11, 2021. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia#:~:text=There%20were%20170.0%20million%20social,total%20population%20in%20January%202021> (accessed Jun. 02, 2022).
- [2] D. Maharani, F. Helmiyah, N. Rahmadani, S. T. Manajemen, I. Komputer, and R. Kisaran, “ABDIFORMATIKA Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19,” vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: 10.25008/abdiformatika.v1i1.130.

- [3] Wawan Budiyo, “‘Content Creator’ sebagai Pilihan Karir Baru bagi Milenial,” Apr. 02, 2021. <https://infopublik.id/kategori/siaran-pers/523443/content-creator-sebagai-pilihan-karir-baru-bagi-milenial> (accessed Jun. 02, 2022).
- [4] K. R. Devi, A. M. Sen, and K. Hemachandran, “A working Framework for the User-Centered Design Approach and a Survey of the available Methods,” 2014.
- [5] I. Averushyd Juliansyah and I. v Papatungan, “Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking.”
- [6] M. A. Idris, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, “Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design).”
- [7] R. B. Solichuddin and E. G. Wahyuni, “Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi.”
- [8] O. I. de Normalisation, “ISO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction-Part 210: Human-centered for interactive systems,” *International Organization for Standardization*, 2010.
- [9] Sean Kinney, “How your Usability Score is calculated,” Apr. 12, 2022. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated> (accessed Jun. 20, 2022).