



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

***Perancangan User Interface dan User Experience  
Website Profile Perusahaan UMKM Daya Kreasi dengan Pendekatan  
User Centered Design***

**TUGAS AKHIR**

**DJAYA PAMUNGKAS  
0110120007**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPOK  
AGUSTUS 2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

*Perancangan User Interface dan User Experience  
Website Profile Perusahaan UKM Daya Kreasi dengan Pendekatan  
User Centered Design*

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer**

**STT DJAYA PAMUNGKAS**  
**0110120007**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**DEPOK**

**AGUSTUS 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Djaya Pamungkas**

**NIM : 0110120007**

**STT - NF**  
Depok, 8 Agustus 2024



**Djaya Pamungkas**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Djaya Pamungkas

NIM : 0110120007

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan *User Inteface* dan *User Experience Website Profile*  
Perusahaan UMKM Daya Kreasi dengan Pendekatan *User Centered Design*.

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri**

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji



(Jemiro Kasih, S.T., M.MSI.)



(Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. )

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 24 Juli 2024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, S.T., M.M., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Misna Asqia, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Jemiro Kasih, S.T., M.MSI. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan.
7. Ibu Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji pada tugas akhir ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 8 Agustus 2024

Djaya Pamungkas  
0110120007



STT - NF

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Djaya Pamungkas

NIM : 0110120007

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website Profile* Perusahaan UMKM Daya Kreasi dengan Pendekatan *User-Centered Design*”.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

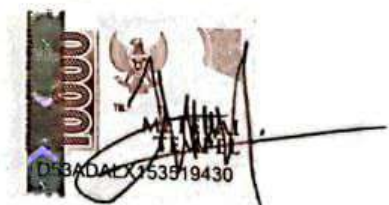
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 12 Agustus 2024

# STT - NF

Yang Menyatakan

The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular official stamp. The stamp contains the text 'STT - NF' and a unique identification number 'DSBADAALX153519430'. The signature is written in a cursive style.

(Djaya Pamungkas)

## ABSTRAK

Nama : Djaya Pamungkas  
NIM : 0110120007  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul : Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website Profile* Perusahaan UMKM Daya Kreasi dengan Pendekatan *User Centered Design*.

Penelitian ini berfokus pada permasalahan promosi bisnis UMKM Daya Kreasi yang masih dilakukan secara konvensional, hanya melalui pembicaraan masyarakat sekitar. Penelitian ini bertujuan merancang desain *user interface* dan *user experience* untuk *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi sebagai media promosi *online*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang melibatkan 32 responden pelanggan UMKM Daya Kreasi. Data yang dikumpulkan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, yang kemudian digunakan untuk merancang *prototype website*. Proses penelitian ini melibatkan tahapan pengujian kegunaan (*usability testing*) untuk menilai seberapa efektif kegunaan dan manfaat dari desain *UI/UX* yang telah dirancang. Setelah tahapan pengujian, responden diminta untuk mengisi *system usability scale (SUS)* untuk mengukur tingkat keberhasilan sistem yang telah dibuat. Penelitian ini menghasilkan desain *UI/UX website* yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, membantu UMKM Daya Kreasi dalam mempromosikan bisnisnya secara luas melalui platform daring.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, Profile Perusahaan, Usability Testing, System Usability Scale*



## ABSTRACT

*Name : Djaya Pamungkas  
NIM : 0110120007  
Study Program : Information System  
Title : Designing the User Interface and User Experience of the  
UMKM Company Profile Website, Daya Kreasi using a User Centered Design  
Approach.*

*This research focuses on the problem of promoting the UMKM Daya Kreasi business which is still carried out conventionally, only through conversations with the local community. This research aims to design a user interface and user experience design for the UMKM Daya Kreasi company profile website as an online promotional media. The method used is quantitative by collecting data through a questionnaire involving 32 respondents from UMKM Daya Kreasi customers. The data collected aims to identify user needs and problems, which are then used to design a website prototype. This research process involves usability testing stages to assess how effective the usability and benefits of the UI/UX design that has been designed are. After the testing stage, respondents were asked to fill in the system usability scale (SUS) to measure the level of success of the system that had been created. This research produces a website UI/UX design that is effective and in line with user needs, helping UMKM Daya Kreasi in promoting its business widely through online platforms.*

*Key words : User Interface, User Experience, Company Profile, Usability Testing, System Usability Scale*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR .....	5
2.1 UMKM Daya Kreasi .....	5
2.2 Landasan Teori .....	6
2.2.1 Kusen Aluminium .....	6
2.2.2 Website .....	6
2.2.3 Prototype .....	7
2.2.4 User Interface.....	8

2.2.5	<i>User Experience</i>	9
2.2.6	<i>User Centered Design</i>	10
2.2.7	<i>Usability Testing</i>	12
2.2.8	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
2.2.9	<i>User Persona</i>	15
2.2.10	<i>User Scenario</i>	15
2.3	<i>Tools (Alat)</i>	16
2.3.1	<i>Figma</i>	16
2.3.2	<i>Google Formulir</i>	16
2.4	Penelitian Terkait	17
2.4.1	Penelitian Setiawan M. A, Permana A. A, (2022)	18
2.14.2	Penelitian Hidayat A, Azizha B, (2022)	19
2.14.3	Penelitian Zen C. E, Namira S, Rahayu T, (2022)	19
2.14.4	Penelitian Adelia T. J, Wijaya F. K, (2023)	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		21
3.1	Tahapan Penelitian	21
3.1.1	Studi Literatur	22
3.1.2	Memahami Konteks	22
3.1.3	<i>User Research</i>	22
3.1.4	<i>User Flow</i>	23
3.1.5	Perancangan <i>Prototype</i>	23
3.1.6	Pengujian dan Evaluasi	23
3.2	Rancangan Penelitian	23
3.2.1	Jenis Penelitian	24
3.2.2	Metode Analisis Data	24

3.2.3	Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.4	Lingkungan Pengembangan.....	25
3.2.5	Metode Pengujian.....	26
3.2.6	Metode Implementasi dan Evaluasi .....	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....		28
4.1	Memahami Konteks.....	28
4.3	Tahap <i>User Research</i> .....	28
4.3.1	Kegiatan Pengguna (KP).....	29
4.3.2	Fitur Pengguna (FP).....	30
4.3.3	Tampilan <i>Website</i> Pengguna (TWP).....	31
4.3.4	Warna Kebutuhan Pengguna (WKP) .....	32
4.3.5	Bahasa Dalam <i>Website</i> (BDW).....	33
4.2	Tahap Perancangan <i>Prototype</i> .....	33
4.2.1	Pembuatan <i>User Persona</i> .....	34
4.2.2	Pembuatan <i>User Flow</i> .....	36
4.2.3	Pembuatan <i>Use Case Diagram</i> .....	37
4.2.4	Pembuatan <i>Activity Diagram</i> .....	41
4.2.5	Pembuatan <i>Prototype</i> .....	45
4.3	Tahap Pengujian dan Evaluasi.....	55
4.3.1	Hasil <i>Usability Testing</i> (UT).....	55
4.3.2	Hasil <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	65
4.4	Perbaikan <i>Prototype</i> Desain .....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN.....	84



**STT - NF**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 UCD (User Centered Design) .....	10
Gambar 3. 1 Struktur Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 Kegiatan Pengguna.....	29
Gambar 4. 2 Fitur Pengguna .....	30
Gambar 4. 3 Tampilan Website Pengguna.....	31
Gambar 4. 4 Warna Kebutuhan Pengguna.....	32
Gambar 4. 5 Bahasa Kebutuhan Pengguna .....	33
Gambar 4. 6 User Persona.....	34
Gambar 4. 7 User Flow .....	36
Gambar 4. 8 Use Case Diagram.....	37
Gambar 4. 9 Aktivitas Landing Page .....	42
Gambar 4. 10 Aktivitas Galeri .....	43
Gambar 4. 11 Aktivitas Pemesanan .....	44
Gambar 4. 12 Low Fidelity Landing Page.....	46
Gambar 4. 13 Low Fidelity Galeri.....	47
Gambar 4. 14 Low Fidelity Menu Navigasi.....	47
Gambar 4. 15 Low Fidelity Breadcrumb .....	48
Gambar 4. 16 Low Fidelity Pop-Up Notifikasi.....	48
Gambar 4. 17 High Fidelity Landing Page .....	49
Gambar 4. 18 High Fidelity Galeri .....	50
Gambar 4. 19 High Fidelity Menu Navigasi.....	51
Gambar 4. 20 High Fidelity Landasan Perusahaan.....	52
Gambar 4. 21 High Fidelity Testimoni .....	53
Gambar 4. 22 High Fidelity Breadcrumb.....	53
Gambar 4. 23 High Fidelity Pop-up Notifikasi .....	54
Gambar 4. 24 Perbaikan Prototype Tentang Perusahaan .....	75
Gambar 4. 25 Perbaikan Prototype Keunggulan.....	75
Gambar 4. 26 Perbaikan Prototype Preview Galeri .....	76
Gambar 4. 27 Perbaikan Prototype Deskripsi .....	77

Gambar 4. 28 Perbaikan Prototype Galeri ..... 77



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Template Task Skenario Role Pelanggan .....	12
Tabel 2.2 Template Table Pengukuran SUS .....	13
Tabel 2.3 Penelitian Terkait .....	17
Tabel 3. 1 Alat Penelitian.....	25
Tabel 4. 1 Use Case Melihat Landing Page.....	38
Tabel 4. 2 Use Case Melihat Galeri .....	39
Tabel 4. 3 Use Case Melakukan Pemesanan.....	40
Tabel 4. 4 Usability Testing Partisipan 1 .....	56
Tabel 4. 5 Komentar Partisipan 1 - Skenario 1 .....	56
Tabel 4. 6 Komentar Partisipan 1 - Skenario 2 .....	57
Tabel 4. 7 Komentar Partisipan 1 - Skenario 3 .....	57
Tabel 4. 8 Usability Testing Partisipan 2.....	58
Tabel 4. 9 Komentar Partisipan 2 - Skenario 2 .....	59
Tabel 4. 10 Komentar Partisipan 2 - Skenario 3 .....	59
Tabel 4. 11 Usability Testing Partisipan 3 .....	59
Tabel 4. 12 Komentar Partisipan 3 - Skenario 1 .....	60
Tabel 4. 13 Komentar Partisipan 3 - Skenario 2 .....	61
Tabel 4. 14 Komentar Partisipan 3 - Skenario 3 .....	61
Tabel 4. 15 Usability Testing Partisipan 4.....	61
Tabel 4. 16 Komentar Partisipan 4 - Skenario 1 .....	62
Tabel 4. 17 Komentar Partisipan 4 - Skenario 2 .....	63
Tabel 4. 18 Usability Testing Partisipan 5 .....	63
Tabel 4. 19 Komentar Partisipan 5 - Skenario 1 .....	64
Tabel 4. 20 Komentar Partisipan 5 - Skenario 2 .....	65
Tabel 4. 21 Penilaian Partisipan 1.....	66
Tabel 4. 22 Penilaian Partisipan 2.....	67
Tabel 4. 23 Penilaian Partisipan 3.....	69
Tabel 4. 24 Penilaian Partisipan 4.....	70
Tabel 4. 25 Penilaian Partisipan 5.....	72



Tabel 4. 26 Penilaian Akhir Rata-Rata ..... 74



# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini, berisi penjelasan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan yang dibuat sebagai kerangka penulisan. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

### 1.1 Latar belakang

UMKM telah berperan penting dalam perekonomian Indonesia dengan menciptakan lapangan kerja dan memberikan kontribusi besar terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) atau pendapatan unit usaha. Menurut data Kementerian Koperasi dan usaha kecil menengah (Kemenkopukm), pada tahun 2021, terdapat 64,2 juta usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Indonesia [1]. Data tersebut menunjukkan bahwa UMKM mempunyai peran yang sangat penting sebagai ujung tombak perekonomian Indonesia.

Meski berperan penting, UMKM menghadapi berbagai tantangan yang menghambat perkembangannya, khususnya dalam akses terhadap teknologi digital. Menurut Kementerian Koperasi, usaha kecil dan menengah (Kemenkopukm), mencatat bahwa 70,2 persen UMKM di Indonesia menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital pada tahun 2022 [2]. Permasalahan yang terjadi pada UMKM adalah kurangnya akses terhadap digitalisasi sehingga menimbulkan kesulitan terutama dalam hal promosi bisnis.

*Website* merupakan sebuah media promosi yang sangat baik digunakan untuk perusahaan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), mencatat bahwa 63,32 persen responden pelaku usaha *e-commerce* telah memanfaatkan layanan *internet* untuk pemasaran digital melalui media sosial, *website* maupun *marketplace* [3]. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *website* sebagai media promosi merupakan peluang besar untuk pengembangan bisnis usaha.

Daya Kreasi merupakan UMKM perorangan yang menawarkan jasa pembuatan *kusen* aluminium, produk pintu dan jendela. Saat ini, upaya promosi

bisnis mereka masih bersifat konvensional atau penyebaran informasinya secara *offline* melalui pertemuan langsung dan mengandalkan pembicaraan dari masyarakat terdekat saja, sehingga belum optimal untuk menjangkau masyarakat luas. Sebab itu, Daya Kreasi ingin memanfaatkan *website* sebagai media promosi untuk menjangkau pengguna yang lebih luas, tetapi mereka masih belum memiliki rancangan tampilan *user interface* dan *user experience website* yang efektif untuk tujuan tersebut.

Dalam membangun sebuah *website*, langkah awal yang penting dalam proses pengembangan adalah membuat *prototype* desain *user interface* dan *user experience*. Hal ini dapat membantu dalam merancang alur penggunaan sebuah *website*, memudahkan pengguna, dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* [4].

Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada perancangan *user interface* dan *user experience* berbasis *website* dengan judul "Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website Profile* Perusahaan UMKM Daya Kreasi dengan Pendekatan *User-Centered Design*." Dengan diterapkannya perancangan ini, diharapkan *website* yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pendekatan ini konsisten dengan metode yang digunakan dalam perancangan desain *user interface* dan *user experience*, yaitu *user-centered design (UCD)*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dicari solusinya disusun dalam kegiatan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk UMKM Daya Kreasi?
2. Bagaimana mengevaluasi keberhasilan perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dituliskan. Kegiatan penelitian ini untuk melakukan perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Merancang *user interface* dan *user experience* berupa *prototype website profile* perusahaan untuk media promosi UMKM Daya Kreasi.
2. Melakukan pengujian terhadap perancangan tampilan antarmuka berupa *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi untuk mendapatkan hasil dan evaluasi pengujian.

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Perancangan *user interface* dan *user experience*, berfungsi sebagai panduan yang berguna dalam pengembangan *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi.
2. Desain antarmuka pengguna bertujuan untuk menghasilkan tampilan antarmuka website yang menarik dan tentunya mudah digunakan oleh pengguna.

### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang diteliti. Berikut adalah batasan-batasan masalahnya:

1. Perancangan *user interface website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi hanya sampai pada pembuatan *prototype*. Selain dari itu, seperti pengembangan dan pemrograman tidak diikutsertakan.
2. Perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi ini didasarkan pada situs web dengan tampilan untuk perangkat seluler.
3. Perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi tidak termasuk bagian admin

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematik penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah yang menjadikan alasan penulis melakukan penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian, Batasan masalah, serta sistematika penulisan yang dibuat sebagai kerangka penulisan.

### 2. BAB II KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini menjelaskan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Penulis juga mencantumkan penelitian terkait sebagai referensi dan pembandingan pada penelitian ini.

### 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci pada setiap prosesnya, metode yang digunakan, serta perangkat yang digunakan dalam penelitian.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini menjelaskan implementasi dan tahapan perancangan *user interface* dan *user experience* untuk *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Proses perancangan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan *research* kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan pembuatan *user flow* untuk menggambarkan alur sistem. Selanjutnya, pembuatan *use case* diagram untuk mengetahui hubungan antara sistem dan aktor, serta *activity diagram* untuk menggambarkan alur penggunaan sistem sesuai dengan aktifitas pengguna. Setelah itu, dikembangkan *prototype* desain melalui *usability testing* dan penilaian skor kegunaan menggunakan *usability scale* untuk memperoleh evaluasi akhir.

### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan serta saran dari penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

Pada bagian bab ini, berisi penjelasan seluruh landasan teori dari penelitian terkait yang digunakan sebagai bahan serta acuan dalam menyusun penelitian. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

#### **2.1 UMKM Daya Kreasi**

Berdasarkan wawancara dengan pemilik UMKM Daya Kreasi, merupakan sebuah usaha kecil menengah perorangan yang menawarkan jasa pembuatan dan pemasangan berbagai macam *kusen* aluminium. Pada tahun 1980, pemilik usaha Daya Kreasi memulai merintis karier dengan bekerja sebagai kenek dalam sebuah subkontrak dengan pemborong untuk pemesanan *kusen* aluminium di berbagai lokasi pulau Jawa. Selama periode ini, selain menjadi kenek pemilik usaha Daya Kreasi mulai mempelajari berbagai teknik pemasangan dan model pembuatan *kusen* aluminium selama 10 tahun hingga tahun 1990.

Pada tahun berikutnya, Pemilik usaha Daya Kreasi dirasa mampu untuk menguasai teknik pembuatan dan pemasangan aluminium lalu memutuskan untuk membuka usaha jasa pembuatan dan pemasangan *kusen* aluminium. Sejak awal usaha tersebut, Daya Kreasi mulai menerima pesanan pembuatan dan melakukan pemasangan *kusen* aluminium di berbagai lokasi kawasan Depok dan Bogor.

UMKM Daya Kreasi menjalankan bisnisnya dengan fokus pada kepuasan pelanggan, dengan menawarkan layanan berupa penggunaan bahan pembuatan produk yang berkualitas, harga yang terjangkau dan memberikan garansi pemasangan setelah selesai pengerjaan. Selain itu, memiliki tujuan untuk meningkatkan keuntungan dari penjualan produk serta membangun kepercayaan dan minat pelanggan terhadap layanan jasa pembuatan dan pemasangan produk *kusen* aluminium.

## 2.2 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, menjelaskan konsep dasar dan kerangka pemikiran yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Teori-teori yang dikumpulkan memberikan pemahaman mendalam tentang topik yang akan diteliti dan membatasi ruang lingkup penelitian agar terarah. Berikut ini adalah landasan teori dalam penelitian ini.

### 2.2.1 Kusen Aluminium

*Kusen* aluminium terbagi menjadi dua kata yaitu *kusen* dan aluminium. Kedua kata tersebut memiliki pengertian yang berbeda, *kusen* merupakan bagian yang menjadi tumpuan dari pintu atau jendela yang terpasang kiri dan kanan. Sedangkan aluminium merupakan sebuah bahan material yang biasanya digunakan pada pembuatan *kusen*. *Kusen Aluminium* adalah sebuah bahan dari metal yang bersifat Unik, Ringan, serta Anti Karat, salah satu kelebihanannya mudah dikerjakan maupun perawatannya [5].

### 2.2.2 Website

*Website* merupakan sebuah media informasi yang terdiri dari beberapa komponen seperti gambar, teks, video, suara yang tergabung menjadi satu halaman saling terhubung. *Website* merupakan fasilitas *internet* yang menghubungkan lembar dokumen dalam jarak atau lingkup tertentu, biasanya berbentuk halaman tunggal atau *hyperlink* yang memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain nya [6].

*Website* digunakan untuk berbagai macam hal salah satu nya sebagai *platform* pemasaran yang sangat efektif bagi pengusaha ataupun pelaku bisnis. *Website* bukanlah sebuah toko yang bisa tutup dan buka, semua orang dapat mengakses dimanapun dan kapanpun, dalam pemanfaatannya untuk mencapai pengguna yang lebih luas dan dapat diakses melalui penggunaan *internet* [7].

### 2.2.3 Prototype

*Prototype* merupakan sebuah bentuk presentasi awal produk atau desain yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi fungsi, konsep, dan bentuk produk sebelum digunakan. Dalam bidang desain, *prototype* atau purwarupa adalah bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah produk untuk pengembangan sebelum diproduksi secara massal [8]. Pembentukan *prototype* beragam modelnya seperti model fisik yang terbuat dari plastik, kertas, atau bahan lainnya dan model digital yang dibuat menggunakan perangkat lunak [9]. Dalam memulai desain *prototype*, ada dua jenis alur tertata yaitu *Low fidelity* dan *High fidelity*.

#### a. *Low Fidelity (Lo-Fi)*

*Low Fidelity* merupakan sebuah representasi dasar dan sederhana dari sebuah produk atau desain. *Low fidelity* secara umum bersifat konsep atau sketsa kasar, warna yang digunakan hitam dan putih, hanya menggunakan satu atau dua jenis *font* saja dan menggunakan cara manual dengan *Crazy 8's* [10]. Pada tahapan *low fidelity* tidak terlalu detail dalam pembuatannya tetapi cukup gambaran kasar saja untuk validasi konsep, tata letak, dan interaksi pengguna sebelum lanjut ke tahap *high fidelity*.

#### b. *High Fidelity (Hi-Fi)*

*High fidelity* merupakan sebuah tampilan *prototype* yang lebih mendekati tampilan produk. Pada tahapan ini, *high fidelity* digunakan dalam tahapan pengujian validasi yang dimana memberikan gambaran lebih lanjut dan akurat tentang cara pengguna berinteraksi dengan produk atau tampilan antarmuka. *High fidelity* merupakan versi detail dari *low fidelity* yang sudah meliputi komponen warna, ikon, dan gambar dibuat secara menarik [11].



#### 2.2.4 User Interface

*User interface* atau tampilan antarmuka merupakan sebuah tampilan *visual* yang berada pada halaman *website* meliputi menu-menu berisi informasi, bertujuan agar pengguna merasa nyaman saat membuka *website* atau aplikasi [12]. Pada dasarnya *user interface* ini sebagai penghubung antar sistem dengan pengguna. Secara umum, *user interface* dibentuk untuk menampilkan bentuk grafis berhubungan langsung dengan pengguna dari bagian komputer dan perangkat lunak yang bisa dilihat, didengar, disentuh, dan dimengerti oleh pengguna [13]. Oleh karena itu, perlunya membuat sebuah desain interaksi yang menarik dan memudahkan pengguna.

Berikut beberapa poin penting dalam aspek pembuatan tampilan antarmuka yang baik sebagai berikut [14]:

a. ***Familiar (Mudah dipahami)***

Dalam pembuatan desain antarmuka yang baik, penting agar mudah dipahami oleh pengguna. Memperhatikan fungsi dan kegunaan dari seluruh komponen desain, seperti teks, gambar, bentuk dan lainnya, tentunya berpengaruh besar terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi yang dibuat.

b. ***Clear (Jelas)***

Membuat sebuah desain tampilan antar muka haruslah memperhatikan kejelasan. Aspek kejelasan ini sangat penting karena jika desain tampilan antarmuka tidak jelas, maka pengguna tidak mendapat pesan utama yang disampaikan oleh sistem dengan baik. Aspek kejelasan ini bertujuan untuk penghubung sistem dan user berinteraksi dengan baik.

**c. Consistency (Konsisten)**

Pada tampilan antarmuka harus juga memiliki aspek konsisten yang di mana dapat menjawab permasalahan pengguna. Tujuannya adalah untuk memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, dari desain tampilan antarmuka yang dibuat pengguna mengenali dan mudah diingat.

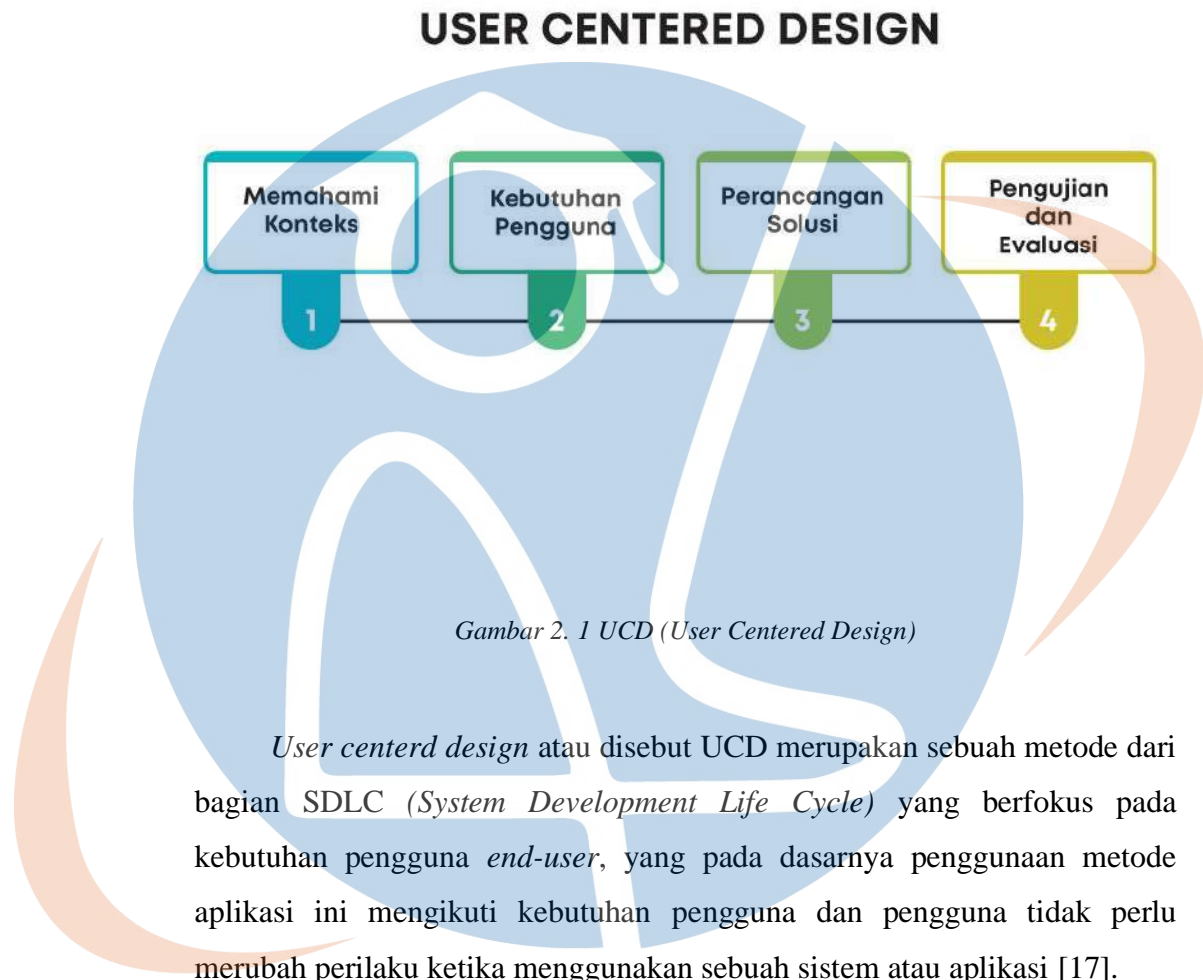
**d. Attractive (Menarik)**

Dalam membuat sebuah desain tampilan antarmuka tentunya perlu memiliki aspek *attractive*. Desain tampilan antarmuka yang menarik tentu akan diminati oleh pengguna dan tentunya pengguna menjadi nyaman dengan desain yang dibuat.

### **2.2.5 User Experience**

*User experience* atau pengalaman pengguna merupakan sebuah konsep yang berfokus pada cara pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau layanan. Pada proses desainnya bertujuan untuk menemukan cara paling mudah bagi pengguna ketika menggunakan layanan atau produk [15]. Desain yang baik dapat dilihat dari seberapa pentingnya peran penilaian pengguna terhadap produk digital bisnis yang dibuat secara keseluruhan. Tanggapan dan penilaian yang baik dari pengguna terhadap *user experience* desain dapat menjadi daya tarik pengguna dalam menggunakan produk bisnis digital [16]. Pada dasarnya produk yang baik dapat dilihat dari seberapa banyak pengguna menyukai produk dan merasa senang ketika menggunakannya.

## 2.2.6 User Centered Design



Berikut adalah beberapa tahapan dalam pembuatan sistem dengan pendekatan *user centered design* [18]:

### a. Memahami Konteks

Hal yang perlu dilakukan di awal adalah memahami konteks. Penentuan konteks dilakukan untuk memahami mengapa pengguna harus menggunakan produk-layanan. Pada proses tersebut, dibutuhkan beberapa pertanyaan seperti, siapa yang akan menggunakan,

permasalahan apa yang dialami pengguna dan bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan pengguna tersebut. Pada tahapan konteks pengguna harus mengenal calon pengguna yang akan menggunakan.

**b. Kebutuhan Pengguna**

Setelah menentukan konteks pengguna, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi persyaratan produk secara detail. Tahapan ini membantu desainer dalam membuat *storyboard* dan menetapkan tujuan untuk kesuksesan produk-layanan.

Terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu bisnis dan pengguna. Dari segi bisnis, desainer dan pemilik mempertimbangkan hal-hal seperti manfaat yang diharapkan, cakupan desain dan harapan pengguna. Sedangkan, dari segi pengguna, mencakup segala sesuatu yang didapatkan dari proses, pemecahan masalah dengan desain dan hasil desain yang sukses.

**c. Perancangan Solusi**

Pada tahapan ini, memasuki proses pembuatan desain solusi yang didasarkan pada tujuan dan persyaratan pengguna. Tahapan yang dilakukan yaitu pembuatan desain tampilan *user interface* sampai *prototype* dengan mengutamakan unsur desain seperti warna, teks, ikon, gambar dan lain sebagainya.

**d. Pengujian dan Evaluasi**

Pada tahapan ini adalah tahapan terakhir yaitu uji kegunaan untuk mendapatkan umpan balik pengguna. Pengujian sangat diperlukan untuk memastikan kualitas produk sesuai yang diharapkan oleh pengguna.

### 2.2.7 Usability Testing

*Usability testing* adalah metode atau teknik yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem atau produk melalui pengujian secara langsung [19]. *Usability* merupakan salah satu bagian terpenting dalam aspek kehidupan khusus pada desain di seluruh lingkup teknologi informasi [20]. Tujuan dari metode *usability testing* adalah untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin akan dihadapi oleh pengguna saat menggunakan aplikasi atau sistem, serta menentukan perbaikan sistem yang diperlukan untuk peningkatan kualitas pengalaman pengguna [21].

Pada *usability testing* dilakukan pengukuran berdasarkan tingkat kesulitan yang dialami pengguna saat menggunakan sistem. Skala penilaian terdiri dari tiga kategori, yaitu pertama “S” berarti partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, kedua “PS” berarti partisipan berhasil menyelesaikan tugas dengan bantuan, dan terakhir “F” berarti partisipan tidak berhasil menyelesaikan tugasnya. Sedangkan untuk mengukur tingkat kesulitan, digunakan skala 1 hingga 4, “1” berarti sangat mudah, “2” berarti mudah, “3” cukup mudah, dan “4” berarti sulit. Berikut adalah *template* penilaian tingkat kesulitan pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 *Template Task Skenario Role Pelanggan*

Pengujian Prototype										
Partisipan (Pelanggan) :										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Komentar Partisipan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4			
Skenario 1	S	SP	F	1	2	3	4			
Skenario 2	S	SP	F	1	2	3	4			
Skenario 3	S	SP	F	1	2	3	4			

### 2.2.8 System Usability Scale (SUS)

Menurut John Broke pada tahun 1986, *System Usability Scale* digunakan untuk mengukur tingkat kebergunaan sebuah sistem. Biasanya, SUS menggunakan skala likert dan kuesioner untuk menghasilkan sebuah hasil penilaian berupa skor. *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari sepuluh pertanyaan dan lima opsi jawaban, dimulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”, yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan sistem produk [22]. *System Usability Scale* (SUS) adalah metode evaluasi pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat “*quick and dirty*” namun dapat diandalkan. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk termasuk *website* dan aplikasi [23].

Pada *system usability scale* (SUS) terdapat *template* perhitungan dan ketentuan skor yang digunakan pada perhitungan tingkat keberhasilan sistem. Pengukuran SUS dilakukan dengan memberikan sepuluh pertanyaan yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu kategori genap dan ganjil. Berikut adalah *template* pengukuran SUS dapat dilihat pada Tabel 2.2 [24]:

Tabel 2.2 Template Table Pengukuran SUS

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>			
Partisipan (Pelanggan):			
No	Pernyataan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi		
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan		
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan		

4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini		
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)		
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan baik		
8	Saya merasa sistem ini membingungkan		
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini		
Total nilai pernyataan			
Skor SUS			

Berikut adalah ketentuan dalam menghitung skor SUS:

1. Nilai pernyataan ganjil (1,3,5,7,9) memiliki arti positif dan hasil penilaian responden akan dikurangi 1 poin. ((Penilaian Responden) – 1)
2. Nilai pernyataan genap (2,4,6,8,10) memiliki arti negatif dan 5 poin dikurangi skor akhir penilaian responden. ((5 – (Penilaian Responden))
3. Total nilai pernyataan (TNP) = Jumlah nilai pernyataan
4. Skor SUS = TNP \* 2,5

5. Pada penentuan kesimpulan akhir dari hasil skor SUS menggunakan *adjective rating* dan *grade rating* dengan kategori sebagai berikut:
- a. 0-25 = *Wors imaginable* (F)
  - b. 26-39 = *Poor* (F)
  - c. 40-52 = *OK* (D)
  - d. 53-73 = *Good* (C)
  - e. 74-85 = *Excellent* (B)
  - f. 86-100 = *Best Imaginable* (A)

### **2.2.9 User Persona**

*User persona* merupakan gambaran atau wujud dari pengguna yang menjadi target pasar dari sebuah produk atau layanan. Pembuatan *user persona* dilakukan untuk menggambarkan karakteristik calon pelanggan dan cara mereka berfikir secara detail dengan tujuan untuk mendapatkan strategi *marketing* sesuai dengan keinginan calon pelanggan. Keterlibatan pengguna dalam pengembangan perangkat lunak sangat berpengaruh dalam memberikan pengetahuan lain seperti kemudahan dalam penggunaan [25].

### **2.2.10 User Scenario**

*User scenario* merupakan salah satu teknik dari *user experience* yang berguna untuk memahami dan mengevaluasi produk secara konseptual atau fisik. Keuntungan utama dari *user scenario* adalah dapat menetapkan apa yang menjadi tujuan utama pengguna, serta menentukan bagaimana cara pengguna mencapai tujuan [26]. Pada dasarnya *user scenario* berfokus pada tujuan pengguna, seperti apa yang menjadi keinginan pengguna dalam produk tersebut dan apa yang menjadi motivasi pengguna untuk menggunakan produk.



## 2.3 Tools (Alat)

Dalam penelitian ini, digunakan dua alat utama, yaitu *figma* dan *google* formulir. *Figma* digunakan sebagai alat perancangan *prototype* untuk menghasilkan desain, *google* formulir digunakan sebagai alat penelitian pengguna (*user research*) untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna, serta untuk survei penghitung skor kebermanfaatan sistem yang telah dibuat. berikut adalah penjelasan rinci dari kedua alat tersebut.

### 2.3.1 Figma

*Figma* merupakan sebuah perangkat lunak desain grafis yang digunakan secara khusus untuk mengembangkan produk digital seperti *website* dan aplikasi seluler. Fungsi utamanya adalah untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) karena memiliki beragam fitur yang cocok untuk membuat tampilan antarmuka. Selain itu, kelebihan dari aplikasi *figma* juga dimanfaatkan oleh pengembang grafis untuk menciptakan pengalaman pengguna (UX). *Figma* dibuat untuk membantu para penggunanya bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam sebuah tim dimana saja [27]. Jadi, *figma* memungkinkan kolaborasi dalam pelaksanaan proyeknya, sehingga memudahkan untuk kerja sama dalam sebuah tim.

### 2.3.2 Google Formulir

*Google* Formulir merupakan bagian dari layanan *google* yang digunakan untuk membuat survei dan formulir online dengan berbagai jenis pertanyaan. *Google* formulir berbasis online dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna karena layanannya yang efektif serta praktis. *Google* formulir merupakan salah satu aplikasi berupa *template* formulir yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama dengan tujuan mendapatkan informasi pengguna [28]. Biasanya *google* formulir ini digunakan untuk menyebar pertanyaan atau survei terkait pembelajaran ataupun pekerjaan yang sifatnya membutuhkan respon dari pengguna.

## 2.4 Penelitian Terkait

Pada penelitian terkait ini, berisikan tabel rangkuman dari penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang sedang dilakukan. Tabel ini dapat membantu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian, serta mengenali hubungan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini. Dengan demikian, tabel penelitian terkait berfungsi sebagai pendukung untuk landasan teoritis. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.3 Penelitian Terkait.

*Tabel 2.3 Penelitian Terkait*

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Setiawan M A, Permana A A. 2021	Analisis dan Perancangan UI/UX Website Pada CV Samudera Biru Nusantara dengan Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)	Analisis dan Perancangan UI/UX Website	Pemilik perusahaan CV Samudera Biru Nusantara	Analisis dan <i>prototype website company profile CV Samudera Biru Nusantara</i>
2	Hidayat A. Azizha B. 2022	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience Website Company Profile</i>	Perancangan UI/UX Website Company Profile	Pemilik perusahaan Sariraya Co. Ltd dan masyarakat umum	<i>Prototype Website Company Profile Sariraya Co., Ltd</i>

		Sariraya Co. Ltd			
3	Zen C E, Namira S, Rahayu T. 2022	Rancang Ulang Desain UI ( <i>User Interface</i> ) <i>Company Profile</i> Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Metode UCD ( <i>User Centered Design</i> )	Rancang Ulang UI/UX <i>Website Company Profile</i>	Pemilik perusahaan PT Sport Teknologi Indonesia	<i>Prototype Website Company Profile PT Sport Teknologi Indonesia</i>
4	Adelia J, Wijaya F. 2023	Perancangan Antarmuka <i>Website TOECO</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design (UCD)</i>	<i>Website Company Profile</i>	Pegawai perusahaan TOECO dan masyarakat umum	<i>Prototype Website Penjualan TOECO</i>

#### 2.4.1 Penelitian Setiawan M. A, Permana A. A, (2022)

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *website profile* perusahaan Samudera Biru Nusantara dengan melakukan analisis kinerja *website* yang telah ada. Dalam penelitian ini, digunakan metode *user centered design* yang

berfokus pada pengguna. Hasil analisis yang didapat yaitu *website sbnkontraktor.com* memiliki total tayangan 626 dan total klik 28, yang masih jauh dari target yang ditetapkan oleh *developer*. Oleh karena itu, dibuatlah rancangan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dalam bentuk perbaikan perancangan *user interface website company profile CV Samudera Biru Nusantara*.

#### **2.14.2 Penelitian Hidayat A, Azizha B, (2022)**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX *website profile* perusahaan Sariraya Co.,Ltd. Perancangan *website* ini digunakan sebagai media promosi untuk penjualan dan menarik konsumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan *website company profile* Sariraya Co., Ltd. mendapatkan *feedback* positif dari pengguna berupa tampilan yang lebih menarik dan modern serta dalam penggunaan yang lebih mudah dipahami. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan seluruh skenario *fungsi* *website* secara keseluruhan.

#### **2.14.3 Penelitian Zen C. E, Namira S, Rahayu T, (2022)**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *user interface website company profile* PT Sport Teknologi Indonesia. Metode yang digunakan adalah *user centered design*, yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Redesain ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas *website company profile* PT Sport Teknologi Indonesia, yang sebelumnya memiliki tampilan dan fitur yang kurang lengkap sehingga mengurangi kenyamanan dan ketertarikan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype* antarmuka pengguna untuk *website company profile* PT Sport Teknologi Indonesia, dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

#### **2.14.4 Penelitian Adelia T. J, Wijaya F. K, (2023)**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka *website* TOECO. Metode yang digunakan adalah *user centered design*, yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Perancangan *website* ini dilakukan untuk mengatasi masalah di CV Digital Creative terkait produk baru mereka yaitu TOECO, yang belum memiliki media promosi untuk memperkenalkan produknya. Hasil penelitian ini adalah *prototype* antarmuka pengguna untuk *website profile* perusahaan TOECO, yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna.



STT - NF

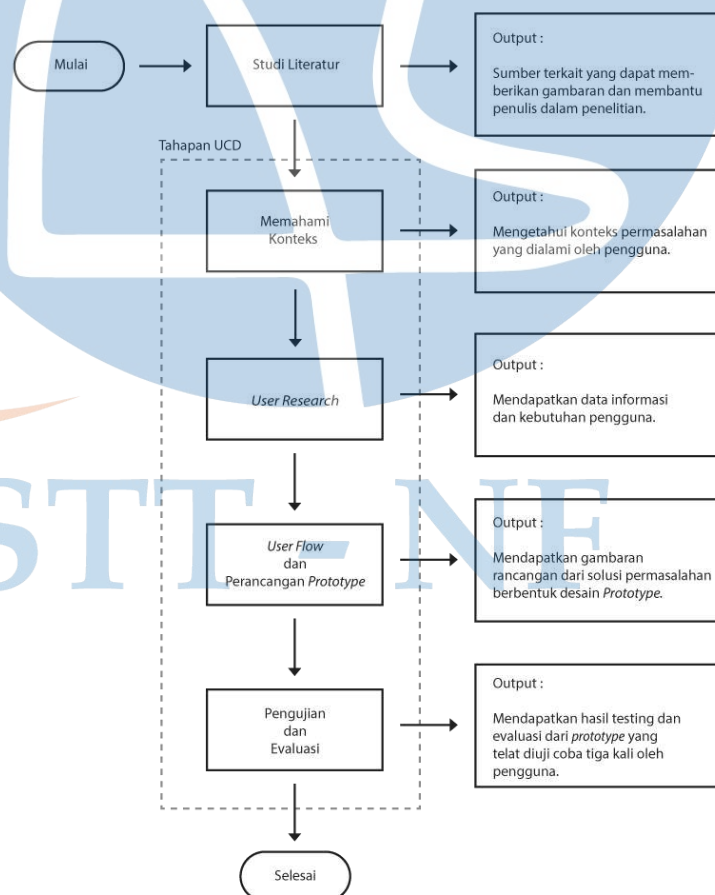
## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian bab ini berisi tahapan dan rancangan penelitian mulai dari Jenis penelitian, metode analisis, metode pengumpulan data, metode pengujian, implementasi dan evaluasi, serta lingkungan pengembangan.

#### 3.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alur tahapan penelitian dengan tujuan perancangan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi dapat dilakukan secara terstruktur dan bertahap. Adapun tahapan penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.1 Struktur Penelitian sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Struktur Penelitian

### **3.1.1 Studi Literatur**

Peneliti menggunakan studi literatur untuk mendalami setiap teori yang terkait dengan penelitian. Dalam studi literatur ini, diharapkan dapat memperoleh informasi yang digunakan sebagai dasar perumusan masalah, tujuan dan metodologi penelitian. Sumber-sumber yang digunakan meliputi artikel, jurnal ilmiah dan skripsi. Temuan dari studi literatur ini mencakup teori, penelitian ilmiah dan disertasi yang menjadi dasar teoritis untuk penelitian yang sedang dilakukan.

### **3.1.2 Memahami Konteks**

Pada awal tahap *user centered design*, langkah pertama adalah memahami konteks. Tahapan ini, mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna dan mencari solusi untuk memecahkannya. Salah satu masalah yang ditemui adalah keterbatasan dalam mempromosikan bisnis usaha UMKM Daya Kreasi. Sebagai solusi, peneliti merancang *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi yang digunakan sebagai media promosi.

### **3.1.3 User Research**

Tahap *user research* dilakukan untuk memperoleh informasi tentang apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna terhadap sistem. Pada tahapan ini, peneliti menyebarkan kuesioner tentang kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna terkait dengan perancangan *website* UMKM Daya Kreasi. Tujuan dari tahap ini adalah sebagai panduan untuk mengembangkan desain *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Hasil dari tahapan ini adalah daftar kebutuhan pengguna untuk *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi .

### **3.1.4 User Flow**

*User flow* merupakan tahap pengguna yang implementasi pendekatannya berpusat pada langkah-langkah pengguna untuk menyelesaikan tugas dalam sistem. Pada tahapan ini, peneliti akan membuat sebuah *user flow* atau skenario pengguna untuk *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Hasil dari tahapan ini berupa *user flow website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi.

### **3.1.5 Perancangan Prototype**

Setelah merancang alur pengguna, langkah berikutnya adalah membuat *prototype*. Peneliti akan membuat *prototype* berupa *high fidelity* berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dikumpulkan pada tahapan *user research*. Hasil dari tahapan ini adalah *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi.

### **3.1.6 Pengujian dan Evaluasi**

Setelah pembuatan *prototype* selesai, langkah berikutnya adalah menguji dan mengevaluasi tampilan antarmuka *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Pengujian dilakukan menggunakan metode *usability* melibatkan pengguna yang akan menggunakan website tersebut. Pengguna diminta untuk menyelesaikan tugas yang ditetapkan oleh peneliti. Setelah tugas selesai, peneliti menilai komentar pengguna terhadap *prototype*. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai kegunaan dan manfaat dari *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi.

## **3.2 Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini disusun sebagai tahapan awal dalam sebuah penelitian. Rancangan penelitian menjelaskan secara rinci langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini mencakup jenis penelitian, metode analisis, metode



pengumpulan data, lingkungan pengembangan, metode pengujian dan metode implementasi dan evaluasi.

### **3.2.1 Jenis Penelitian**

Pada perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi, peneliti menggunakan metode *R&D (Research and Development)*. Metode ini melibatkan tahap penelitian untuk memahami kebutuhan pengguna dan tahap pengembangan untuk menciptakan solusi yang efektif. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat menghasilkan desain *user interface* dan *user experience* yang memenuhi harapan pengguna dan mendukung keberhasilan dalam hal promosi bisnis UMKM Daya Kreasi.

### **3.2.2 Metode Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kuantitatif. Metode ini dimanfaatkan untuk mengumpulkan data kebutuhan pengguna dalam bentuk statistik melalui kuesioner, yang kemudian dijadikan dasar untuk menyusun daftar kebutuhan. Selain itu, metode kuantitatif juga digunakan untuk mengukur keberhasilan dan tingkat kepuasan pengguna melalui *system usability scale (SUS)*, yang berfungsi sebagai evaluasi antarmuka pengguna yang telah dibuat.

### **3.2.3 Metode Pengumpulan Data**

Pada tahapan metode pengumpulan data, penulis mengumpulkan data dan informasi menggunakan tiga metode dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

#### **a. Wawancara**

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data dan informasi melalui tanya jawab secara langsung atau tatap muka antara

narasumber dengan peneliti. Dalam metode ini, peneliti melakukan wawancara kepada pemilik UMKM Daya Kreasi yang bertujuan untuk mendapatkan data kebutuhan profile perusahaan.

**b. Online Kuesioner**

*Online* kuesioner disebarakan kepada pelanggan UMKM Daya Kreasi yang pernah memesan produk sebagai calon pengguna untuk diketahui permasalahan dan kebutuhannya.

**3.2.4 Lingkungan Pengembangan**

Pada bagian lingkungan pengembangan berisi ruang kerja dengan serangkaian tempat dan alat kebutuhan untuk penelitian. Bagian lingkungan pengembangan meliputi sebagai berikut :

**a. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian berada di tempat produksi UMKM Daya Kreasi Kota Depok dengan alamat di Jl. Jatijajar 1, No.20, RT.001/RW.004, Tapos, Kota Depok, Jawa Barat.

**b. Alat Penelitian**

Adapun alat yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 Alat Penelitian sebagai berikut:

*Tabel 3.1 Alat Penelitian*

No	Nama Alat	Keterangan
1	Asus VivoBook Max X441U	Spesifikasi Laptop, <i>Processor: Intel Core I3-6006U 2.0GHz. RAM: 4GB, HDD: 1TB.</i>

		Digunakan untuk pembuatan dokumen penelitian dan perancangan tampilan antarmuka dalam bentuk tugas akhir
2	<i>Windows 10</i>	<i>Windows 10</i> , merupakan sistem operasi yang digunakan untuk perancangan dan menulis hasil penelitian.
3	<i>Microsoft Office Word 2016</i>	Digunakan peneliti untuk menuliskan dokumen penelitian dan hasil penelitian.
4	<i>Google Chrome</i>	Digunakan peneliti untuk mencari referensi penelitian berupa data maupun informasi dan dapat membantu penulis dalam memperluas pengetahuan dari topik penelitian.
5	<i>Google Drive dan Google Form</i>	Digunakan peneliti sebagai tempat penyimpanan dan pengambilan data..
6	<i>Figma</i>	<i>Tools</i> yang digunakan untuk membuat desain tampilan antarmuka sampai tahap <i>prototype</i> .

### 3.2.5 Metode Pengujian

Pada metode pengujian, peneliti menggunakan metode *usability testing* dan *system usability scale* untuk menguji *prototype* yang telah dibuat. *Usability testing* merupakan sebuah metode testing atau pengujian yang

melibatkan langsung calon pengguna sebagai partisipan dalam proses pengujian suatu sistem. Dalam metode ini, peneliti memberikan tugas skenario kepada calon pengguna yaitu pelanggan UMKM Daya Kreasi untuk menyelesaikan secara bertahap selama pengujian *usability*. Setelah pengujian ini, dilakukan pengujian yang kedua berupa penilaian skor dengan menggunakan *system usability scale (SUS)* untuk mengetahui kesesuaian, tingkat kebermanfaatan dan kegunaan sistem bagi pengguna.

### **3.2.6 Metode Implementasi dan Evaluasi**

Pada metode implementasi dan evaluasi, peneliti menggunakan metode *user centered design*. Metode ini digunakan untuk merancang *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi dengan memperhatikan kebutuhan pengguna. Proses dimulai dengan penyebaran kuesioner kepada pelanggan UMKM Daya Kreasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan. Setelah data kebutuhan terkumpul, langkah berikutnya menyusun alur sistem *website* dalam bentuk *user flow*. Selanjutnya, dibuatlah *use case diagram* yang menjelaskan hubungan sistem dengan aktor. Setelah *use case diagram* selesai, dibuat *activity diagram* untuk merinci langkah-langkah penggunaan sistem berdasarkan aktifitas pengguna. Dengan adanya alur pengguna dan sistem yang telah dibuat, lalu dirancang *prototype desain website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Setelah uji coba sistem dilakukan, hasil akhir yang diperoleh akan digunakan sebagai evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut.

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bagian bab ini berisi hasil implementasi dan evaluasi, dimulai dari penjelasan tahap *user research*, pembuatan *user flow*, pembuatan *use case diagram*, pembuatan *activity diagram*, perancangan *prototype*, hingga pengujian menggunakan *usability testing* dan *usability scale*. Hasil akhir dari tahapan tersebut disajikan dalam bentuk evaluasi.

#### 4.1 Memahami Konteks

Pada tahap awal penelitian, ditemukan sebuah permasalahan yang terjadi pada UMKM Daya Kreasi. Berdasarkan hasil pengamatan, promosi bisnis UMKM Daya Kreasi masih bersifat konvensional, dengan penyebaran informasinya masih dari pembicaraan masyarakat terdekat saja sehingga belum optimal dalam mempromosikan bisnis usahanya ke masyarakat luas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media digital berupa *website profile* perusahaan yang dapat digunakan oleh UMKM Daya Kreasi untuk mempromosikan bisnis usahanya. Dalam membangun *website* yang tepat guna, diperlukan perancangan *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

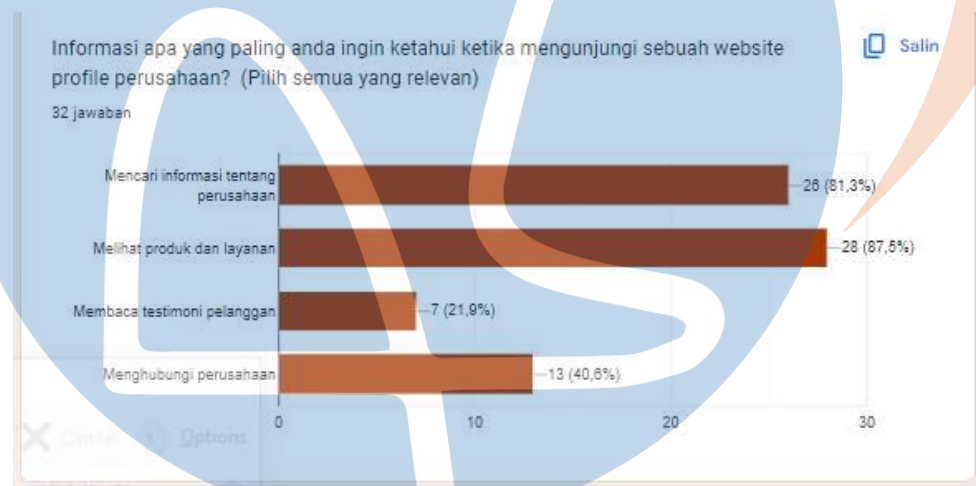
#### 4.3 Tahap User Research

Pada tahap *User research* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *online* menggunakan metode kuantitatif. Penyebaran kuesioner ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada pelanggan UMKM Daya Kreasi sebagai calon pengguna untuk mengetahui kebiasaan serta kebutuhan pengguna terhadap perancangan *prototype website* yang akan dibangun. Hasil dari kuesioner ini telah mendapat total 32 responden dari pelanggan UMKM Daya Kreasi, berikut ini adalah poin-poin hasil kuesioner yang didapat:

### 4.3.1 Kegiatan Pengguna (KP)

Analisis data pertama dari kuesioner ini berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan pengguna ketika mencari informasi saat mengunjungi *website profile* perusahaan. Terdapat empat kegiatan umum yang paling mungkin dilakukan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan, yaitu:

1. Mencari Informasi Tentang Perusahaan [KP1]
2. Melihat Produk dan Layanan [KP2]
3. Membaca Testimoni Pelanggan [KP3]
4. Menghubungi Perusahaan [KP4]



Gambar 4. 1 Kegiatan Pengguna

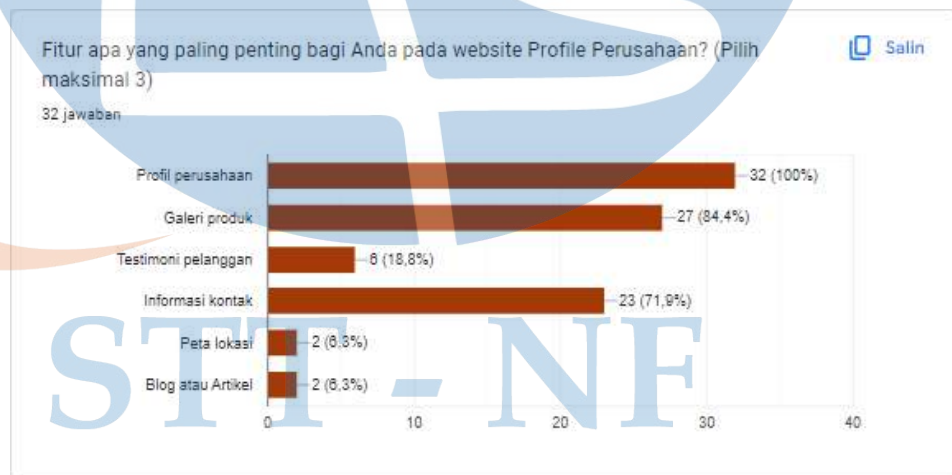
Berdasarkan data pada Gambar 4.1 Kegiatan Pengguna, terdapat total 32 responden dalam kuesioner mengenai kegiatan pengguna, sebanyak 26 responden (61.3%) mencari informasi tentang perusahaan, 28 responden (87.5%) melihat produk dan layanan, 7 responden (21.9%) membaca testimoni pelanggan, dan 13 responden (40.6%) menghubungi perusahaan. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang paling sering dilakukan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan adalah melihat

produk dan layanan [KP2], mencari informasi tentang perusahaan [KP1], menghubungi perusahaan [KP3], dan membaca testimoni pelanggan [KP4].

#### 4.3.2 Fitur Pengguna (FP)

Analisis data kedua dari kuesioner berkaitan dengan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan. Terdapat enam fitur umum yang dibutuhkan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan, yaitu:

1. *Profile* Perusahaan [FP1]
2. Galeri Produk [FP2]
3. Testimoni Pelanggan [FP3]
4. Informasi Kontak [FP4]
5. Peta Lokasi [FP5]
6. Blog atau Artikel [FP6]



Gambar 4. 2 Fitur Pengguna

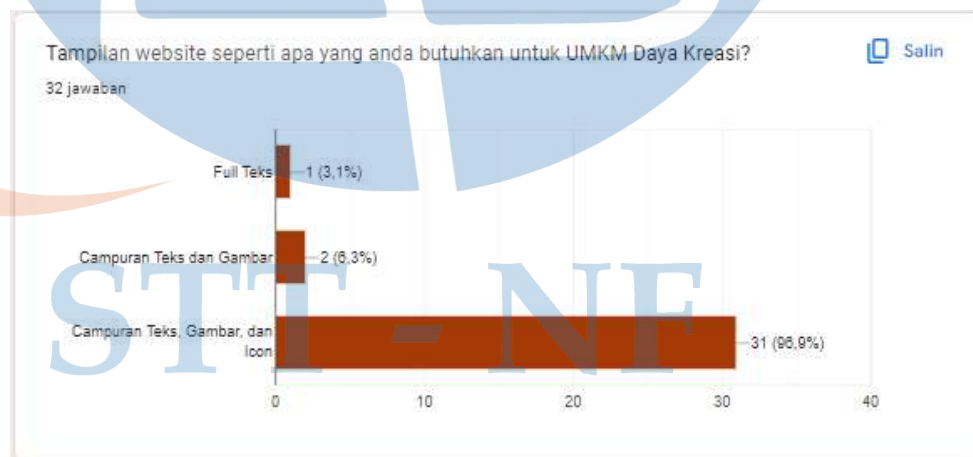
Berdasarkan data pada Gambar 4.2 Fitur Pengguna, terdapat total 32 responden dalam kuesioner mengenai fitur kebutuhan pengguna, sebanyak 32 responden (100%) memilih *profile* perusahaan, 27 responden (84.4%)

memilih galeri produk, 6 responden (18.6%) memilih testimoni pelanggan, 23 responden (71.9%) memilih informasi kontak, 2 responden (6.3%) memilih peta lokasi, dan 2 responden (6.3%) memilih blog atau artikel. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa fitur yang paling dibutuhkan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan adalah *profile* perusahaan [FP1], galeri produk [FP2], informasi kontak [FP4], testimoni pelanggan [FP3], peta lokasi [FP5], dan blog atau artikel [FP6].

#### 4.3.3 Tampilan Website Pengguna (TWP)

Analisis data ketiga dari kuesioner ini terkait dengan tampilan dalam *website profile* perusahaan. Terdapat tiga bentuk tampilan umum yang dibutuhkan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan, yaitu:

1. Full Teks [TWP1]
2. Campuran Teks dan Gambar [TWP2]
3. Campuran Teks, Gambar dan *Icon* [TWP3]



Gambar 4. 3 Tampilan Website Pengguna

Berdasarkan data pada Gambar 4.3 Tampilan *Website* Pengguna, terdapat total 32 responden dalam kuesioner mengenai tampilan kebutuhan pengguna, sebanyak 1 responden (3.1%) memilih *full* teks, 2 responden

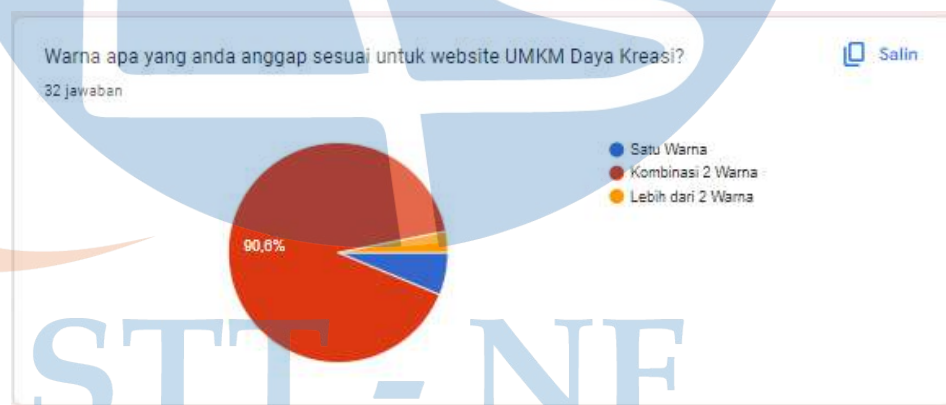


(6.3%) memilih campuran teks dan gambar, dan 31 responden (96.9%) memilih campuran teks, gambar dan *icon*. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa tampilan yang paling dibutuhkan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan adalah campuran teks, gambar dan *icon* [TWP3], campuran teks dan gambar [TWP2], dan *full* teks [TWP1].

#### 4.3.4 Warna Kebutuhan Pengguna (WKP)

Analisis data keempat dari kuesioner ini terkait dengan warna kebutuhan pengguna dalam *website profile* perusahaan. Terdapat tiga pilihan warna umum yang dibutuhkan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan, yaitu:

1. Satu Warna [WKP1]
2. Kombinasi 2 Warna [WKP2]
3. Lebih Dari 2 Warna [WKP3]



Gambar 4. 4 Warna Kebutuhan Pengguna

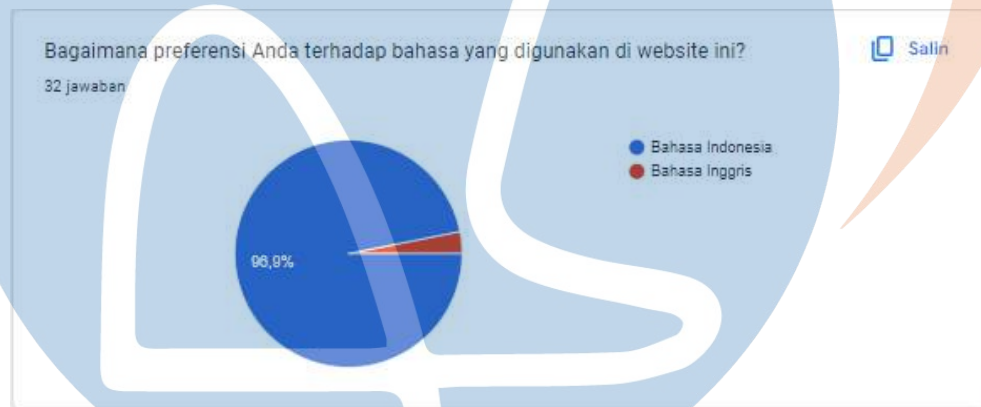
Berdasarkan data pada Gambar 4.4 Warna Kebutuhan Pengguna, terdapat total 32 responden dalam kuesioner mengenai warna kebutuhan pengguna, sebanyak 90.6% responden memilih kombinasi dua warna. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa warna yang paling dibutuhkan pengguna

saat mengunjungi *website profile* perusahaan adalah kombinasi dua warna [WKP2].

#### 4.3.5 Bahasa Dalam Website (BDW)

Analisis data kelima dari kuesioner ini terkait dengan bahasa kebutuhan pengguna dalam *website profile* perusahaan. Terdapat dua pilihan bahasa yang akan digunakan pengguna saat mengunjungi *website profile* perusahaan, yaitu:

1. Bahasa Indonesia [BDW1]
2. Bahasa Inggris [BDW2]



Gambar 4. 5 Bahasa Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan data pada Gambar 4.5 Bahasa Kebutuhan Pengguna, terdapat total 32 responden dalam kuesioner mengenai bahasa kebutuhan pengguna, sebanyak 96.9% responden memilih bahasa Indonesia. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa bahasa yang akan digunakan pada *website profile* perusahaan adalah bahasa Indonesia [BDW1].

#### 4.2 Tahap Perancangan *Prototype*

Berikutnya adalah tahap perancangan *prototype* yang dilakukan setelah *user research* terkait kebutuhan pengguna. tahap ini dimulai dengan pembuatan *user*

*persona*, dilanjutkan oleh pembuatan *use case diagram*, kemudian *activity diagram* dan terakhir pembuatan *prototype* desain *user interface*. Berikut adalah rinci hasil dari tahap perancangan *Prototype*.

#### 4.2.1 Pembuatan *User Persona*

Berdasarkan hasil *user research* yang telah dilakukan, diperoleh gambaran umum mengenai calon pengguna dari *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Gambaran dari hasil *user research* ini dituangkan dalam bentuk *user persona*, yang berguna sebagai acuan untuk tahap berikutnya. Berikut adalah *user persona* untuk perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi:

**Firmansyah**

AGE	35
EDUCATION	SMK
STATUS	Menikah
OCCUPATION	Catering
LOCATION	Depok

“ Perbanyak usaha dan berdoa agar pekerjaan yang kita jalankan mendapatkan ridho oleh tuhan

**Bio**

Firmansyah seorang kepala rumah tangga yang sudah memiliki dua orang anak. saat ini bekerja catering menyiapkan dan menyediakan makanan dan minuman di perusahaan. Firmansyah adalah salah satu pelanggan UMKM Daya Kreasi.

**Core needs**

- Mengetahui informasi UMKM Daya Kreasi
- Mengetahui produk apa saja yang telah dibuat oleh UKM Daya Kreasi
- Menginginkan pemesanan yang mudah

**Frustrations**

- Tidak mengetahui informasi UMKM Daya Kreasi
- Tidak adanya informasi layanan yang diberikan UMKM Daya Kreasi
- Pemesanan masih melalui pertemuan langsung

**Goals**

- Dapat mengetahui informasi pelayanan dan informasi UMKM Daya Kreasi
- Dapat memesan secara online tanpa harus bertemu secara langsung

Gambar 4. 6 *User Persona*

Pada Gambar 4.6 *user persona*, terdapat gambaran calon pengguna dari *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Didalam *user persona* tersebut, telah diidentifikasi kebutuhan inti (*core needs*), permasalahan (*frustrations*) dan tujuan (*goals*). Berikut adalah rincian dari bagian *user persona* yang telah diidentifikasi:

a. Kebutuhan Inti (*Core Needs*)

Pada bagian kebutuhan inti, calon pengguna memerlukan informasi yang jelas mengenai usaha yang dijalankan oleh UMKM Daya Kreasi, termasuk detail pelayanan yang ditawarkan. Selain itu, calon pengguna menginginkan kemudahan dalam proses pemesanan yang dapat diakses secara fleksibel kapan saja.

b. Permasalahan (*Frustrations*)

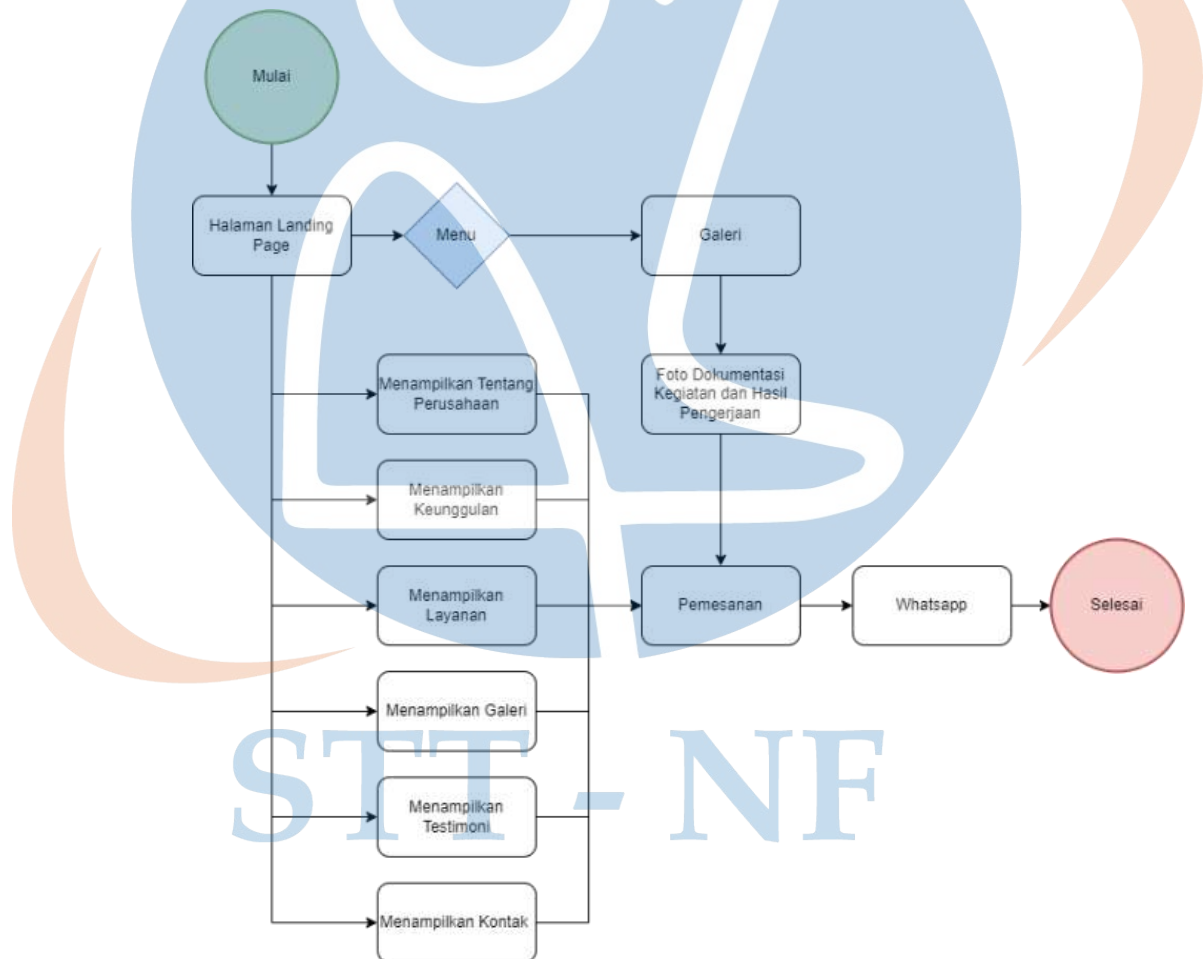
Pada bagian permasalahan, calon pengguna menghadapi beberapa permasalahan, seperti kesulitan dalam memperoleh informasi tentang UMKM Daya Kreasi, yang menyebabkan kebingungan mengenai pelayanan jasa yang ditawarkan. Selain itu, proses pemesanan yang masih mengharuskan pertemuan langsung menjadi kendala tersendiri, mengurangi efisiensi dan kenyamanan bagi calon pengguna.

c. Tujuan (*Goals*)

Pada bagian tujuan, calon pengguna ingin memiliki akses mudah untuk mendapatkan informasi lengkap mengenai UMKM Daya Kreasi, termasuk layanan yang ditawarkan. Mereka juga menginginkan proses pemesanan yang sederhana, mudah dan dapat dilakukan secara *online* tanpa harus bertemu secara langsung.

#### 4.2.2 Pembuatan User Flow

Dalam proses pembuatan *user flow*, peneliti memanfaatkan gambaran alur sistem dari website profile perusahaan yang akan digunakan oleh pengguna. *User flow* ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan memahami informasi yang disajikan melalui fitur-fitur yang tersedia pada menu. Berikut adalah gambaran *user flow* dalam perancangan *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi yang dapat dilihat pada Gambar 4.7 *User Flow*:

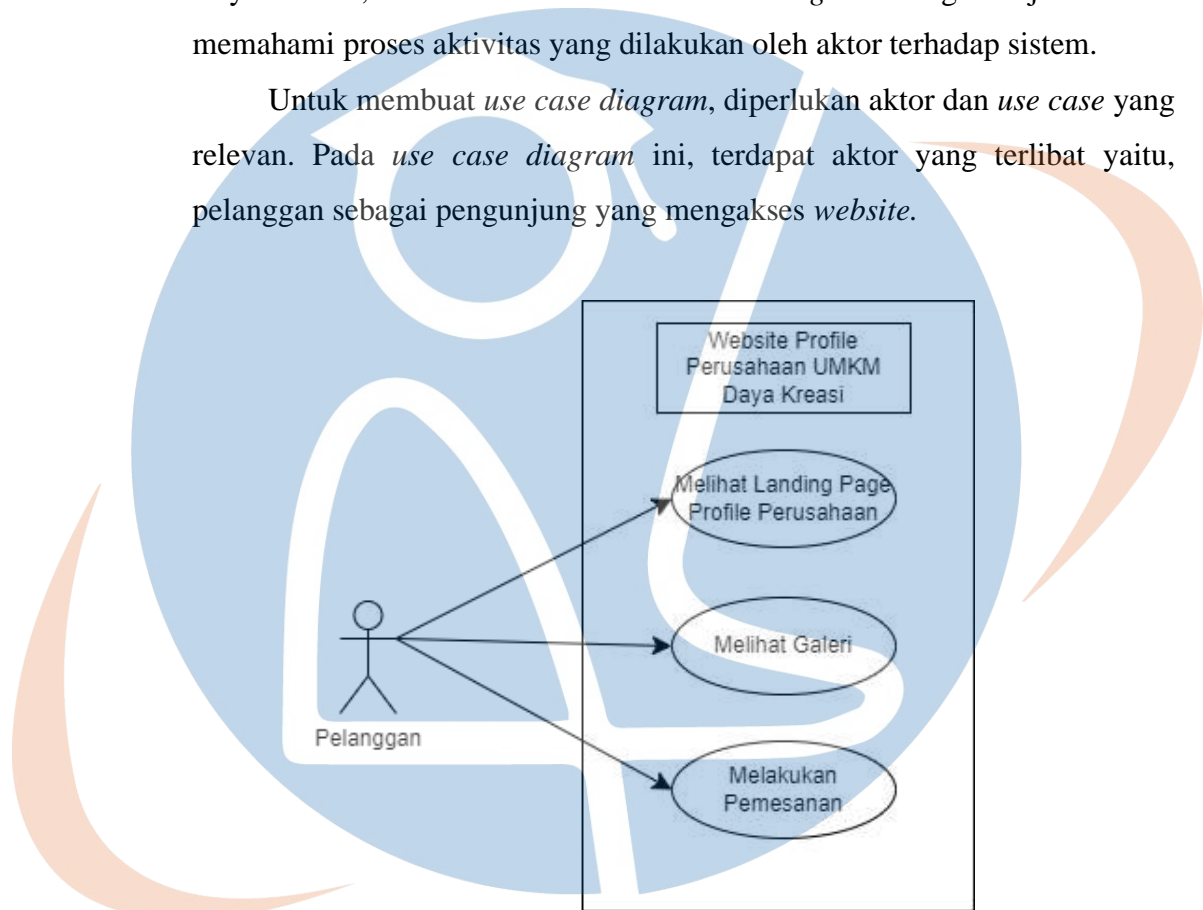


Gambar 4. 7 User Flow

### 4.2.3 Pembuatan Use Case Diagram

Pembuatan *use case diagram* sangat penting sebagai bentuk gambaran fungsional dari hubungan antara sistem dengan aktor. Dalam perancangan *user interface* dan *user experience* untuk *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi, Peneliti membuat *use case diagram* dengan tujuan untuk memahami proses aktivitas yang dilakukan oleh aktor terhadap sistem.

Untuk membuat *use case diagram*, diperlukan aktor dan *use case* yang relevan. Pada *use case diagram* ini, terdapat aktor yang terlibat yaitu, pelanggan sebagai pengunjung yang mengakses *website*.



Gambar 4. 8 Use Case Diagram

Pada Gambar 4.8 Use Case Diagram merupakan gambaran dari hubungan antara user dengan sistem dari *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Terdapat penjelasan rincian dari use case diagram sebagai berikut:

a. Melihat *Landing Page*

Berikut ini adalah tabel diagram pengguna untuk menunjukkan cara melihat halaman *landing page* yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 *Use Case Melihat Landing Page*.

Tabel 4. 1 *Use Case Melihat Landing Page*

Use Case ID:	1		
Nama Use Case:	Melihat <i>Landing Page</i>		
Pemilik Proses:	Pelanggan	Terakhir diupdate Oleh:	Djaya Pamungkas
Tanggal Dibuat:	16 Juni 2024	Tanggal Update:	16 Juni 2024
Business Actor:	Pelanggan		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna (pelanggan) dalam melakukan kunjungan <i>landing page</i> dan melihat berbagai macam fitur maupun informasi <i>profile</i> perusahaan		
Precondition:	Pengguna berhasil mengakses <i>landing page</i>		
Postcondition:	Pengguna dapat melihat berbagai bentuk informasi <i>profile</i> perusahaan dan fitur yang disediakan		
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna dapat melihat informasi <i>profile</i> perusahaan UMKM Daya Kreasi</li> <li>2. Sistem menampilkan halaman <i>landing page</i>, menu dan fitur pemesanan <i>whatsapp</i></li> </ol>		

Alur Kerja Alternatif:	1a. Jika pengguna tidak memilih menu apapun maka akan tetap di halaman <i>landing page</i> dan dapat memilih menu lainnya
Masalah dan Catatan	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika ada kendala atau permasalahan pada sistem.

b. Melihat Galeri

Berikut ini adalah tabel diagram pengguna untuk menunjukkan cara melihat halaman galeri yang dapat dilihat pada Tabel 4.2 *Use Case* Melihat Geleri.

Tabel 4. 2 *Use Case* Melihat Galeri

Use Case ID:	2		
Nama Use Case:	Melihat galeri		
Pemilik Proses:	Pelanggan	Terakhir diupdate Oleh:	Djaya Pamungkas
Tanggal Dibuat:	16 Juni 2024	Tanggal Update:	16 Juni 2024
Business Actor:	Pelanggan		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna (pelanggan) dapat melihat galeri atau dokumentasi pengerjaan proyek perusahaan.		
Precondition:	Pengguna berhasil mengakses <i>landing page</i> dan memilih menu galeri		
Postcondition:	Pengguna dapat melihat galeri dokumentasi pengerjaan proyek perusahaan.		
Alur Kerja Dasar:	1. Pengguna memilih menu galeri.		



	2. Sistem menampilkan dan mengarahkan ke halaman galeri yang sudah dipilih pengguna.
Alur Kerja Alternatif:	1a. Jika pengguna tidak memilih apapun maka akan tetap di halaman <i>landing page</i> dan dapat memilih menu lain nya
Masalah dan Catatan	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika ada kendala atau permasalahan pada sistem.

c. Melakukan Pemesanan

Berikut ini adalah tabel diagram pengguna untuk menunjukkan cara melakukan pemesanan yang dapat dilihat pada Tabel 4.3 *Use Case* Melakukan Pemesanan.

Tabel 4. 3 *Use Case* Melakukan Pemesanan

Use Case ID:	3		
Nama Use Case:	Melakukan Pemesanan		
Pemilik Proses:	Pelanggan	Terakhir diupdate Oleh:	Djaya Pamungkas
Tanggal Dibuat:	16 Juni 2024	Tanggal Update:	16 Juni 2024
Business Actor:	Pelanggan		
Deskripsi:	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana pengguna (pelanggan) melakukan pemesanan dalam <i>website</i> yang terhubung ke aplikasi <i>whatsapp</i> .		
Precondition:	Pengguna dapat mengakses <i>landing page</i> dan berhasil mengklik tombol pemesanan bertuliskan <i>whatsapp</i> .		

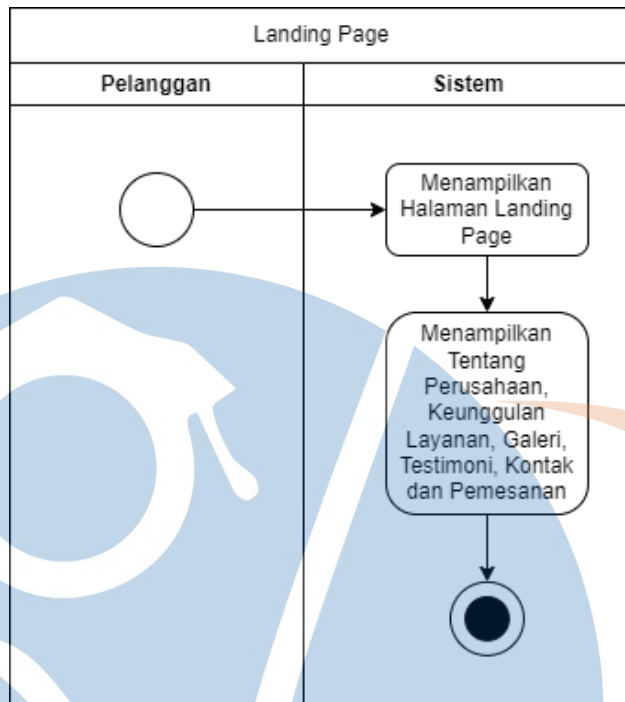
Postcondition:	Pengguna dapat melakukan pemesanan melalui aplikasi <i>whatsapp</i> yang terhubung dengan sistem.
Alur Kerja Dasar:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna dapat mengklik tombol pemesanan <i>whatsapp</i>.</li> <li>2. Sistem menampilkan dan mengarahkan ke halaman <i>whatsapp</i> yang terhubung nomer admin.</li> </ol>
Alur Kerja Alternatif:	1a. Jika pengguna tidak memilih apapun maka akan tetap di halaman <i>landing page</i> dan dapat memilih menu lain nya
Masalah dan Catatan	<i>Use case</i> ini sangat memerlukan pertimbangan jika ada kendala atau permasalahan pada sistem.

#### 4.2.4 Pembuatan *Activity Diagram*

*Activity diagram* merupakan pengembangan dari *user flow* yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah penggunaan secara lebih rinci dan terstruktur sesuai dengan pengelompokan aktivitas. Manfaat pembuatan *activity diagram* adalah untuk memepermudah pemahaman alur dan proses pada *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi, baik untuk pengguna ataupun untuk pengembang dalam membangun sistem. Berikut ini adalah gambaran *activity diagram* untuk *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi yang telah dibuat:

##### a. Aktivitas *Landing Page*

Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan pengguna saat melihat halaman *landing page*.



Gambar 4. 9 Aktivitas Landing Page

Pada Gambar 4.9 Aktivitas Landing Page, menggambarkan sebuah alur proses interaksi pelanggan dengan sistem saat mengakses halaman *landing page* dari *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Berikut adalah penjelasan rinci dari diagram tersebut:

1). Pelanggan

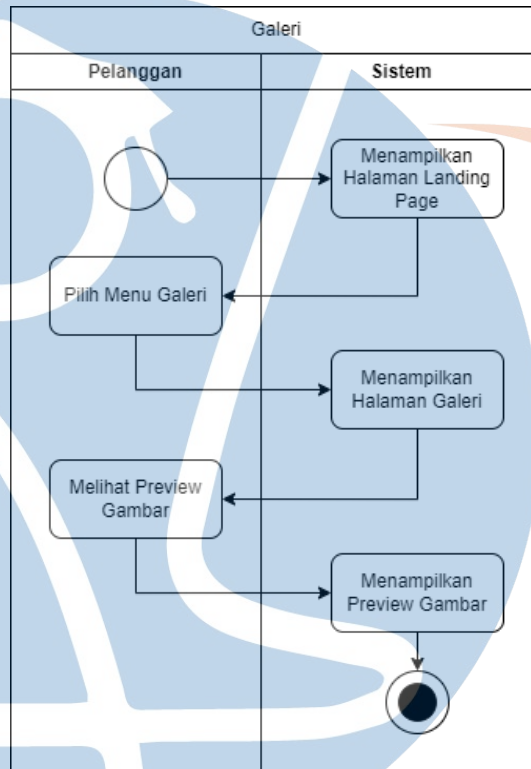
Proses dimulai dari pelanggan mengakses halaman *landing page*, ditandai dengan bentuk lingkaran awal (*start node*).

2). Sistem

Sistem memberikan respon dengan menampilkan halaman *landing page* dan menampilkan berbagai macam informasi penting seperti tentang perusahaan, keunggulan, layanan, galeri, testimoni, kontak dan pemesanan. Kemudian proses berakhir dengan ditandai dengan bentuk lingkaran akhir (*end node*) yang menandakan selesainya aktivitas.

b. Aktivitas Galeri

Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan pengguna saat melihat halaman galeri.



Gambar 4. 10 Aktivitas Galeri

Pada Gambar 4.10 Aktivitas Galeri, menggambarkan sebuah alur proses interaksi pelanggan dengan sistem saat mengakses galeri pada *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Berikut adalah penjelasan rinci dari diagram tersebut:

1). Pelanggan

Proses dimulai dari pelanggan mengakses halaman landing page terlebih dahulu, ditandai dengan bentuk lingkaran awal (start node). Kemudian, pelanggan memilih menu galeri untuk

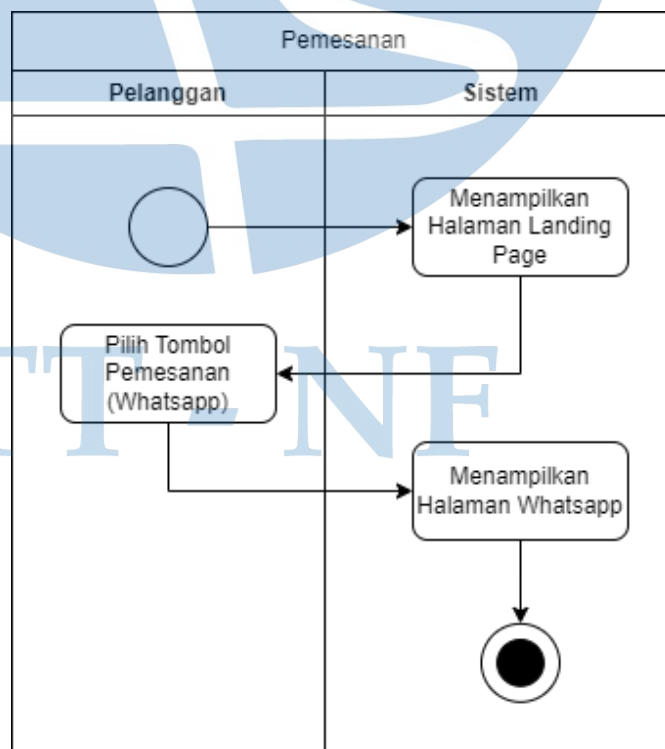
melihat gambar dokumentasi. Setelah sistem menampilkan halaman galeri, pelanggan dapat melihat gambar detail.

## 2). Sistem

Sistem memberikan respon dengan menampilkan halaman landing page terlebih dahulu, setelah pelanggan menekan menu galeri, sistem akan menampilkan halaman galeri. Kemudian, sistem menampilkan detail gambar ketika pelanggan memilih opsi melihat detail gambar tersebut. Proses ini diakhiri dengan sebuah lingkaran akhir (end node) yang menandakan selesainya aktivitas.

### c. Aktivitas Pemesanan

Berikut ini adalah aktivitas yang dilakukan pengguna saat melakukan pemesanan.



Gambar 4. 11 Aktivitas Pemesanan

Pada Gambar 4.11 Aktivitas Pemesanan, menggambarkan sebuah alur proses interaksi pelanggan dengan sistem saat melakukan pemesanan melalui *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Berikut adalah penjelasan rinci dari diagram tersebut:

a. Pelanggan

Proses dimulai dari pelanggan mengakses halaman *landing page* terlebih dahulu, ditandai dengan bentuk lingkaran awal (*start node*). Kemudian, pelanggan memilih tombol pemesanan yang terhubung menuju *whatsapp*.

b. Sistem

Sistem memberikan respon dengan menampilkan halaman *landing page*, setelah pelanggan menekan tombol pemesanan, sistem akan mengarahkan ke halaman *whatsapp* untuk melanjutkan proses pemesanan. Proses ini diakhir dengan sebuah lingkaran akhir (*end node*) yang menandakan selesainya proses pemesanan.

#### 4.2.5 Pembuatan *Prototype*

Tahapan berikutnya adalah pembuatan *prototype* yang disusun berdasarkan hasil dari *user research* dan tahapan sebelumnya. Dengan menggunakan metode *user centered design* bertujuan untuk menghasilkan *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada pembuatan desain *prototype* menggunakan tahapan *low fidelity* dan *high fidelity* yang pengerjaannya menggunakan aplikasi *figma desktop*. Berikut adalah hasil pembuatan *prototype* yang telah dibuat:

**a. Low Fidelity**

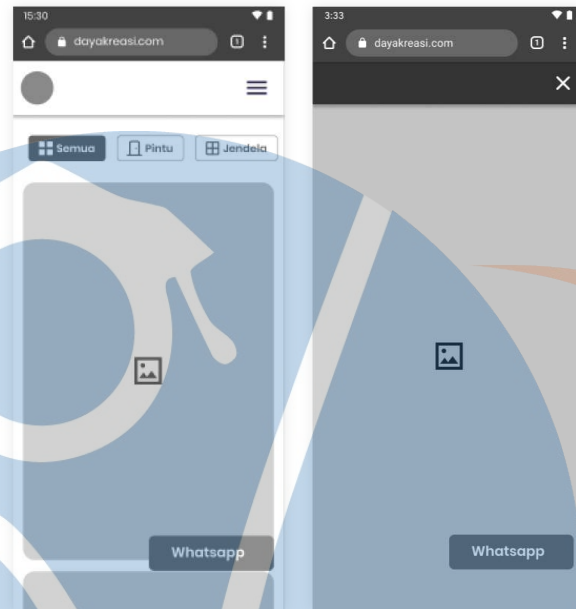
Berikut ini adalah hasil pembuatan desain *prototype low fidelity* dari *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi:

**1). Landing Page**



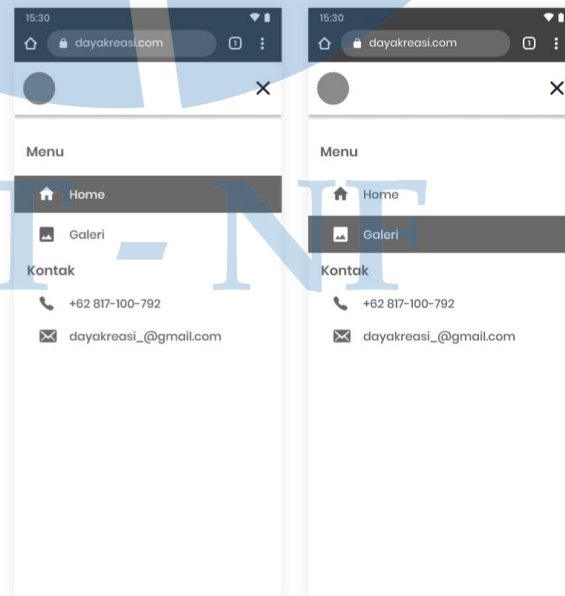
**STT - NF**  
Gambar 4. 12 Low Fidelity Landing Page

## 2). Galeri



Gambar 4. 13 Low Fidelity Galeri

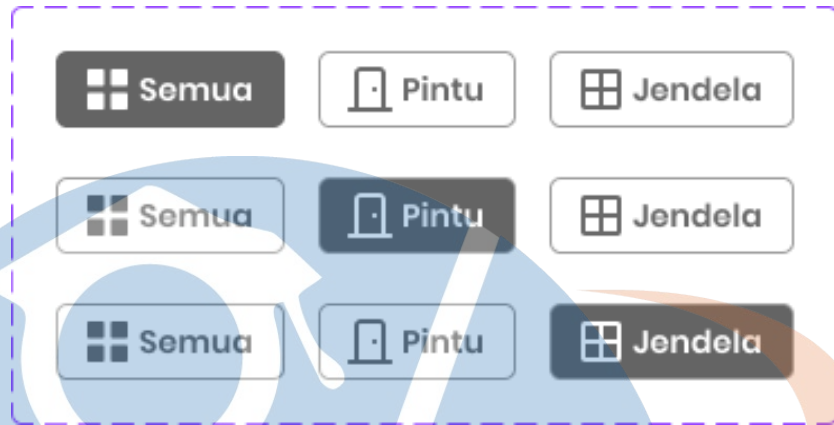
## 3). Menu Navigasi



Gambar 4. 14 Low Fidelity Menu Navigasi



#### 4). Breadcrumb



Gambar 4. 15 Low Fidelity Breadcrumb

#### 5). Pop-Up Notifikasi



Gambar 4. 16 Low Fidelity Pop-Up Notifikasi

#### b. High-fidelity

Berikut ini adalah hasil pembuatan desain *prototype highfidelity* dari *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi:

### 1). Landing Page

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype highfidelity* dari tampilan halaman *landing page*.



Gambar 4. 17 High Fidelity Landing Page

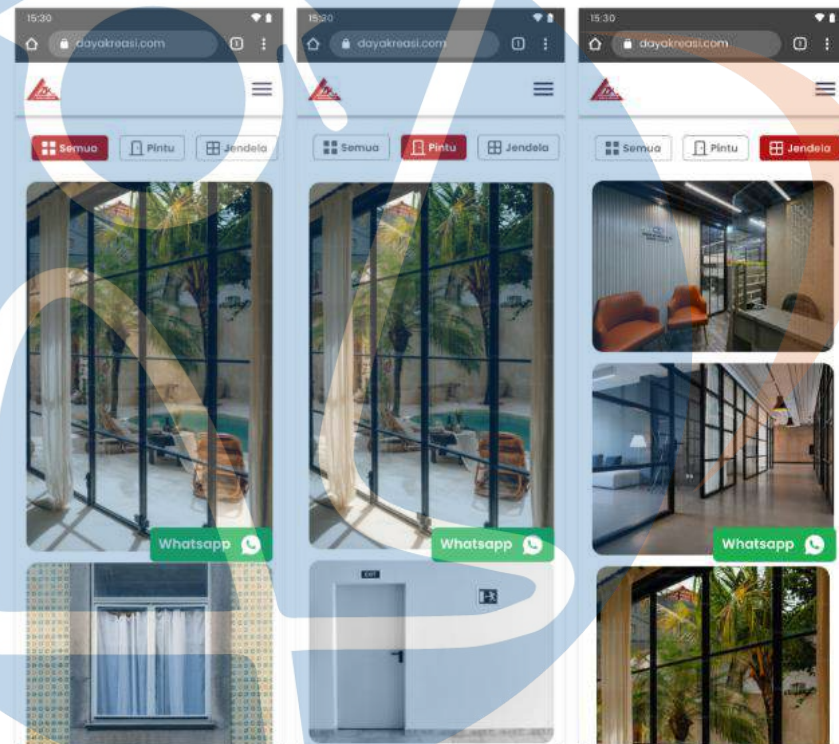
# STT - NF

Pada Gambar 4.17 *High Fidelity Landing Page*, terdapat tampilan *landing page website profile* perusahaan yang menampilkan berbagai informasi yang dibuat menjadi satu tampilan fitur. *Landing page* ini menampilkan informasi mengenai *profile* perusahaan, keunggulan, layanan, galeri, testimoni, kontak dan pemesanan. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah mencari informasi tentang perusahaan

UMKM Daya Kreasi melalui konten yang tersedia pada *landing page*.

## 2). Galeri

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype highfidelity* dari tampilan halaman galeri.



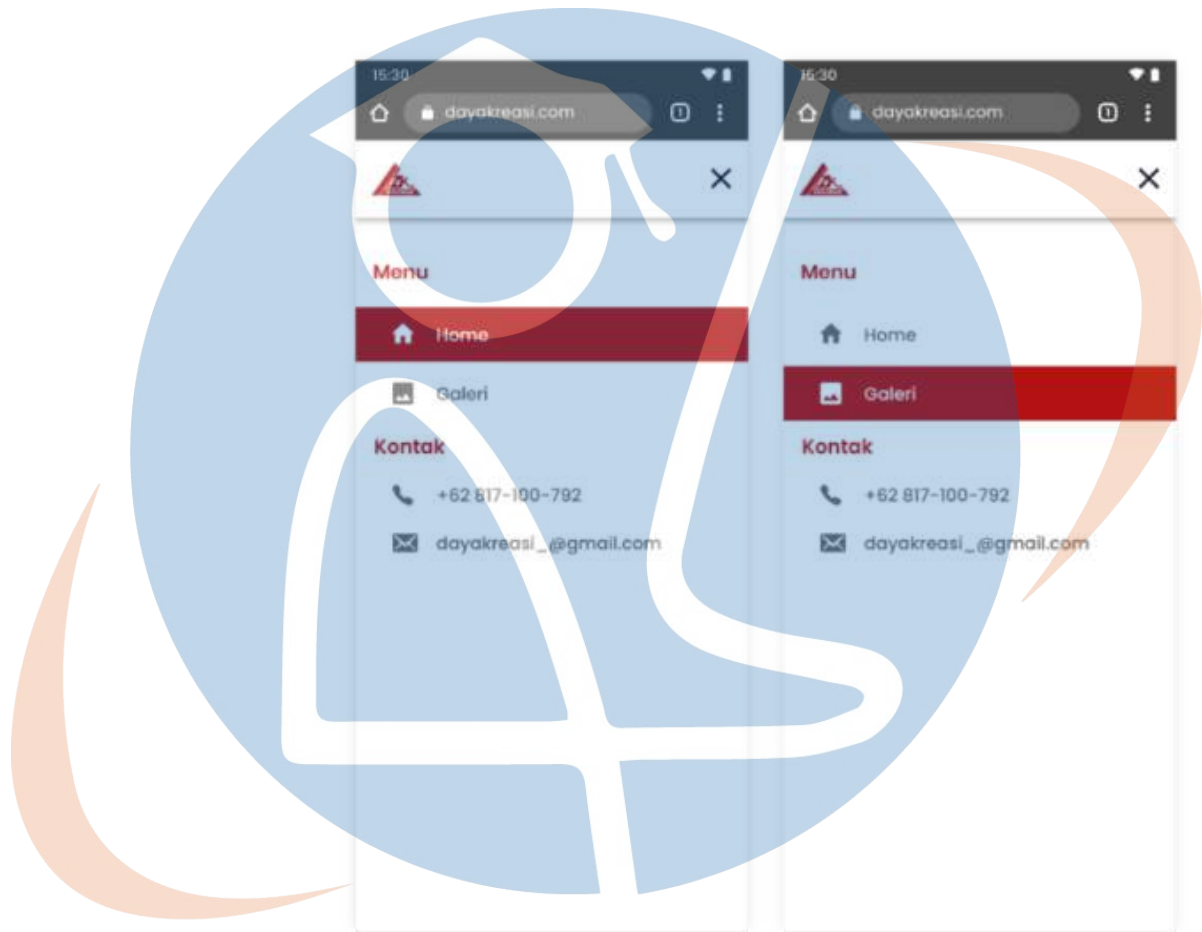
Gambar 4. 18 High Fidelity Galeri

STT-NE

Pada Gambar 4.18 *High Fidelity* Galeri, menampilkan berbagai foto dokumentasi hasil pengerjaan UMKM Daya Kreasi. Tampilan ini terdiri dari tiga kelompok foto dokumentasi, yaitu dokumentasi keseluruhan, pintu dan jendela. Tujuan dibuatnya fitur ini adalah sebagai referensi bagi pelanggan ketika ingin memesan di UMKM Daya Kreasi serta untuk menarik minat calon pelanggan.

### 3). Menu *Navigasi*

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype highfidelity* dari tampilan menu *navigasi*.



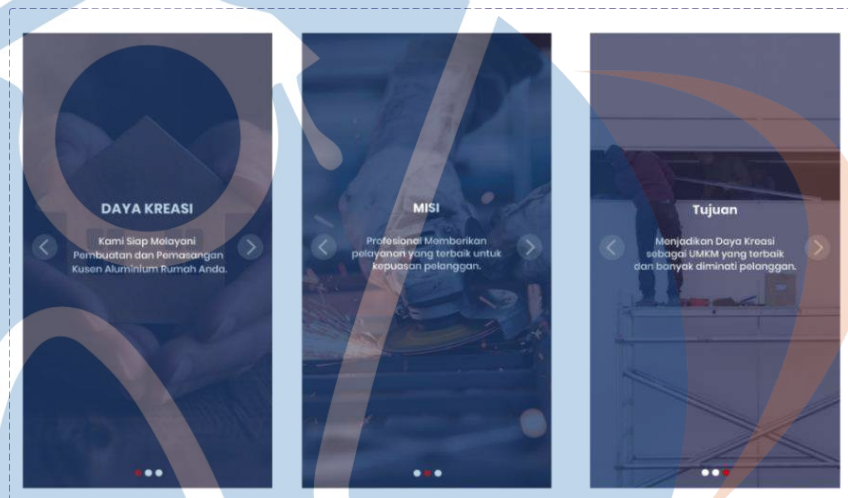
STT - NF  
Gambar 4. 19 High Fidelity Menu Navigasi

Pada Gambar 4.19 *High Fidelity Menu Navigasi* digunakan sebagai arahan ke fitur yang diinginkan pengguna. pada menu *navigasi* tersebut, terdapat dua *navigasi* yaitu, *home* (mengarah ke *landing page*) dan galeri (menampilkan gambar dokumentasi). Tidak hanya itu, di menu *navigasi* ini juga terdapat kontak yang

bisa dihubungi untuk pemesanan atau menanyakan informasi kepada perusahaan.

#### 4). Landasan Perusahaan

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype highfidelity* dari tampilan *slide* konten landasan perusahaan.

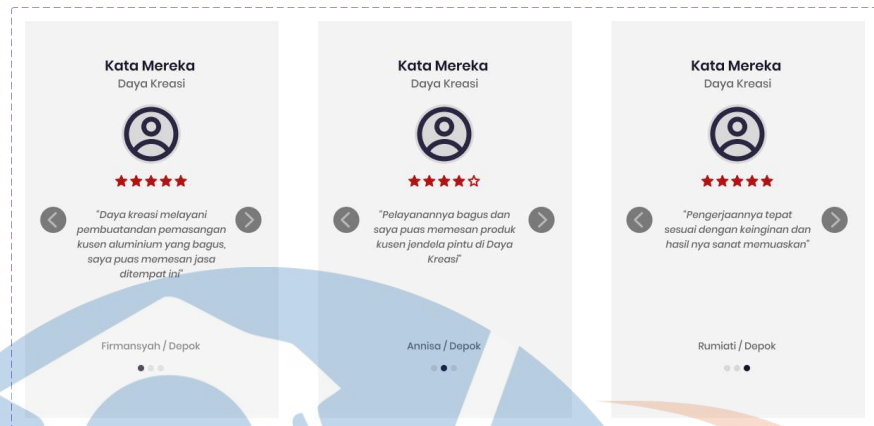


Gambar 4. 20 High Fidelity Landasan Perusahaan

Pada Gambar 4.20 *High Fidelity* Landasan perusahaan digunakan sebagai informasi tentang UMKM Daya Kreasi, tidak hanya sebagai informasi, tetapi juga digunakan sebagai promosi untuk meningkatkan kepercayaan pelanggan. Terdapat tiga slide konten yaitu, Daya Kreasi, Misi dan Tujuan. *Slide* landasan dalam *prototype* dibentuk dengan *slide* yang bergeser agar pengguna dapat mengetahui informasi dengan mudah.

#### 5). Testimoni

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype highfidelity* dari tampilan konten testimoni.

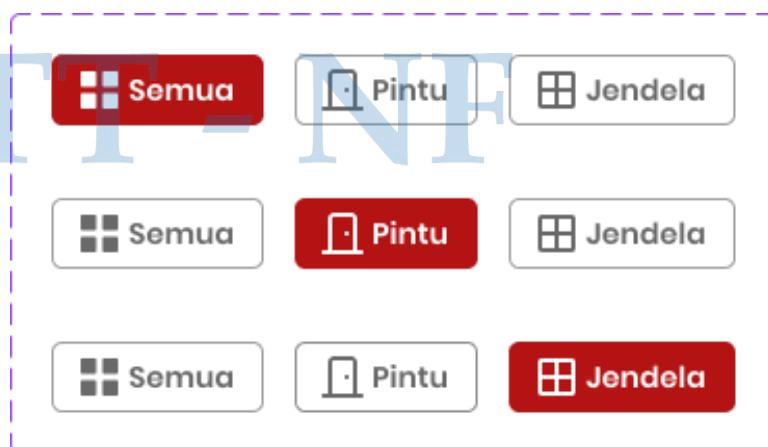


Gambar 4. 21 High Fidelity Testimoni

Pada Gambar 4.21 *High Fidelity Testimoni*, merupakan tampilan yang berperan penting dalam promosi dan membangun hubungan dengan pelanggan. Dengan adanya testimoni ini dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap perusahaan. Testimoni dirancang dalam bentuk *slide* yang bergeser, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui informasi.

#### 6). Breadcrumb

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype highfidelity* dari tampilan *breadcrumb*.



Gambar 4. 22 High Fidelity Breadcrumb

Pada Gambar 4.22 *High Fidelity Breadcrumb* berfungsi sebagai *navigasi* atau penanda bahwa pengguna berada di halaman tertentu. Tidak hanya sebagai penanda tetapi juga bisa sebagai *navigasi* ke halaman tujuan. Pada *breadcrumb* diatas digunakan sebagai penanda dan *navigasi* dari fitur galeri yang berisi dokumentasi pengerjaan UMKM Daya Kreasi. *breadcrumb* juga berfungsi sebagai pengelompokan berdasarkan penanda pada halaman tertentu.

#### 7). *Pop-up* Notifikasi

Gambar dibawah ini menunjukkan *prototype high fidelity* dari tampilan *pop-up* notifikasi.



Gambar 4. 23 *High Fidelity Pop-up* Notifikasi

Pada Gambar 4.23 *High Fidelity Pop-up* Notifikasi berfungsi sebagai pemberitahuan dari sistem kepada pengguna. Notifikasi ini dirancang untuk memberitahukan pengguna bahwa pemesanan dalam sistem telah berhasil terkirim, sehingga,

notifikasi muncul dalam bentuk *pop-up* dengan ikon ceklis sebagai penanda berhasil.

### **4.3 Tahap Pengujian dan Evaluasi**

Pengujian dan evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* dan *system usability scale*. Proses pengujian *usability testing* dimulai dengan memberikan tugas atau skenario kepada partisipan untuk diselesaikan. Peneliti mengamati, mencatat dan mendengarkan komentar partisipan selama proses pengujian tugas tersebut. Hasil dari pengujian ini dicatat dan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki desain yang telah dibuat. Setelah melakukan pengujian, partisipan diminta memberikan umpan balik dengan mengisi formulir pengukuran *system usability scale*.

Selama pengujian, partisipan diminta untuk memberikan pendapatnya, sehingga pendapat tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi. Peneliti telah menyiapkan *template* tabel penilaian yang akan digunakan pada tahap pengujian. Tabel tersebut mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan penilaian aktivitas pengguna, seperti penilaian dalam menjalankan tugas, catatan pengamatan, dan komentar partisipan.

#### **4.3.1 Hasil Usability Testing (UT)**

Pada tahap pengujian *usability testing* dilakukan dengan melibatkan lima partisipan, yang dipilih melalui rekrutmen tertutup di antara pelanggan UMKM Daya Kreasi yang pernah memesan jasa atau produk dari UMKM tersebut. Berikut adalah hasil dari pengujian *usability testing* yang telah dibuat:

##### **a. Pengujian Partisipan 1**

Berikut ini adalah hasil *usability testing* pada partisipan 1 yang ditampilkan dalam Tabel 4.4 :



Tabel 4. 4 Usability Testing Partisipan 1

Penguujian Prototype									
Partisipan 1 : Herman S									
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4		
Melihat Landing Page	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	6m05s
Melihat Halaman Galeri dan Preview	S	SP	F	1	2	3	4	Partisipan kebingungan dengan gambar contoh	2m19s
Melihat Pemesanan	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	1m01s

1). Tugas Skenario 1

Pada skenario pertama yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman *landing page* dan memeriksa konten profile perusahaan, termasuk informasi tentang perusahaan, keunggulan, galeri, testimoni, dan kontak perusahaan. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 1. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Komentar Partisipan 1 - Skenario 1

Tugas Skenario 1 : Melihat Landing Page
Komentar : Partisipan 1
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Tentang Perusahaan diubah menjadi Tentang UMKM.</li> <li>2. Diberi waktu pada garansi pemasangan.</li> <li>3. Cakupan hanya sekitaran daerah tertentu.</li> <li>4. Gambar contoh diganti dokumentasi asli.</li> </ol>

## 2). Tugas Skenario 2

Pada skenario kedua yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman galeri dan preview untuk melihat dokumentasi foto pembuatan dan pemasangan Daya Kreasi. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 2. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Komentar Partisipan 1 - Skenario 2

Tugas Skenario : Melihat Halaman Galeri dan <i>Preview</i>
Komentar : Partisipan 1
1. Menggunakan foto dokumentasi asli galeri UMKM Daya Kreasi

## 3). Tugas Skenario 3

Pada skenario ketiga yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman pemesanan untuk melakukan pemesanan melalui *whatsapp*. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 3. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Komentar Partisipan 1 - Skenario 3

Tugas Skenario : Melihat Pemesanan
Komentar : Partisipan 1
1. Tidak perlu ada diskusikan dengan kami langsung pemesanan <i>Whatsapp</i>

### **b. Pengujian Partisipan 2**

Berikut ini adalah hasil *usability testing* pada partisipan 2 yang ditampilkan dalam Tabel 4.8 :

Tabel 4. 8 Usability Testing Partisipan 2

Pengujian Prototype										
Partisipan 2 : Endang E										
Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Waktu	
	S	SP	F	1	2	3	4			
Melihat Landing Page	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	5m45s	
Melihat Halaman Galeri dan Preview	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	1m51s	
Melihat Pemesanan	S	SP	F	1	2	3	4	Partisipan mengalami sedikit kesulitan memahami pemesanan	1m16s	

1). Tugas Skenario 1

Pada skenario pertama yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman *landing page* dan memeriksa konten profile perusahaan, termasuk informasi tentang perusahaan, keunggulan, galeri, testimoni, dan kontak perusahaan. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 1 dan tidak ada komentar yang diberikan.

2). Tugas Skenario 2

Pada skenario kedua yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman galeri dan preview untuk melihat dokumentasi foto pembuatan dan pemasangan Daya Kreasi. Partisipan telah

berhasil menyelesaikan tugas skenario 2. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Komentar Partisipan 2 - Skenario 2

Tugas Skenario : Melihat Halaman Galeri dan <i>Preview</i>
Komentar : Partisipan 2
1. Menggunakan foto dokumentasi asli galeri UMKM Daya Kreasi

3). Tugas Skenario 3

Pada skenario ketiga yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman pemesanan untuk melakukan pemesanan melalui *whatsapp*. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 3. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Komentar Partisipan 2 - Skenario 3

Tugas Skenario : Melihat Pemesanan
Komentar : Partisipan 2
1. Pemesanan dan tanya-jawab dapat dilakukan melalui <i>whatsapp</i> saja.

**c. Pengujian Partisipan 3**

Berikut ini adalah hasil *usability testing* pada partisipan 3 yang ditampilkan dalam Tabel 4.11 :

Tabel 4. 11 Usability Testing Partisipan 3

Pengujian Prototype				
Partisipan 3 : Fadilah I				
Task Skenario	Derajat Kesuksesan	Tingkat Kesulitan	Catatan Pengamatan	Waktu

Melihat Landing Page	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	6m22s
Melihat Halaman Galeri dan Preview	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	3m01s
Melihat Pemesanan	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	2m05s

#### 1). Tugas Skenario 1

Pada skenario pertama yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman *landing page* dan memeriksa konten profile perusahaan, termasuk informasi tentang perusahaan, keunggulan, galeri, testimoni, dan kontak perusahaan. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 1. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Komentar Partisipan 3 - Skenario 1

Tugas Skenario 1 : Melihat Landing Page
Komentar : Partisipan 3
1. Tulisan teks pada konten kurang besar

#### 2). Tugas Skenario 2

Pada skenario kedua yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman galeri dan preview untuk melihat dokumentasi foto pembuatan dan pemasangan Daya Kreasi. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 2. Setelah melakukan

pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Komentar Partisipan 3 - Skenario 2

Tugas Skenario : Melihat Halaman Galeri dan <i>Preview</i>
Komentar : Partisipan 3
1. Menggunakan foto dokumentasi asli galeri UMKM Daya Kreasi

3). Tugas Skenario 3

Pada skenario ketiga yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman pemesanan untuk melakukan pemesanan melalui *whatsapp*. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 3. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Komentar Partisipan 3 - Skenario 3

Tugas Skenario : Melihat Pemesanan
Komentar : Partisipan 3
1. Pemesanan dan tanya-jawab dapat dilakukan melalui <i>whatsapp</i> saja.

**d. Pengujian Partisipan 4**

Berikut ini adalah hasil *usability testing* pada Partisipan 4 yang ditampilkan dalam Tabel 4.15:

Tabel 4. 15 Usability Testing Partisipan 4

Pengujian Partisipan
Partisipan 4 : Firmansyah

Task Skenario	Derajat Kesuksesan			Tingkat Kesulitan				Catatan Pengamatan	Waktu
	S	SP	F	1	2	3	4		
Melihat Landing Page	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	7m08s
Melihat Halaman Galeri dan Preview	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	2m20s
Melihat Pemesanan	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	1m30s

#### 1). Tugas Skenario 1

Pada skenario pertama yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman *landing page* dan memeriksa konten profile perusahaan, termasuk informasi tentang perusahaan, keunggulan, galeri, testimoni, dan kontak perusahaan. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 1. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.16 sebagai berikut:

Tabel 4. 16 Komentar Partisipan 4 - Skenario 1

Tugas Skenario 1 : Melihat Landing Page
Komentar : Partisipan 4
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background slide foto asli dokumentasi.</li> <li>2. Harga terjangkau saja tidak perlu ada kata tidak menguras kantong.</li> <li>3. Diberikan waktu garansi.</li> </ol>

## 2). Tugas Skenario 2

Pada skenario kedua yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman galeri dan preview untuk melihat dokumentasi foto pembuatan dan pemasangan Daya Kreasi. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 2. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.17 sebagai berikut:

Tabel 4. 17 Komentar Partisipan 4 - Skenario 2

Tugas Skenario : Melihat Halaman Galeri dan <i>Preview</i>
Komentar : Partisipan 4
1. Menggunakan foto dokumentasi asli galeri UMKM Daya Kreasi.
2. Sesuai dengan pengelompokan gambar.

## 3). Tugas Skenario 3

Pada skenario ketiga yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman pemesanan untuk melakukan pemesanan melalui *whatsapp*. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 3 dan tidak ada komentar yang diberikan.

### e. Pengujian Partisipan 5

Berikut ini adalah hasil *usability testing* pada Partisipan 5 yang ditampilkan dalam Tabel 4.18:

Tabel 4. 18 Usability Testing Partisipan 5

Pengujian Prototype				
Partisipan 5 : Raswan W				
Task Skenario	Derajat Kesuksesan	Tingkat Kesulitan	Catatan Pengamatan	Waktu



Melihat Landing Page	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	5m16s
Melihat Halaman Galeri dan Preview	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	2m59s
Melihat Pemesanan	S	SP	F	1	2	3	4	Tidak ada catatan	1m55s

#### 1). Tugas Skenario 1

Pada skenario pertama yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman *landing page* dan memeriksa konten profile perusahaan, termasuk informasi tentang perusahaan, keunggulan, galeri, testimoni, dan kontak perusahaan. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 1. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.19 sebagai berikut:

Tabel 4. 19 Komentar Partisipan 5 - Skenario 1

<b>Tugas Skenario 1 : Melihat Landing Page</b>
<b>Komentar : Partisipan 5</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbanyak foto dokumentasi hasil pengerjaan.</li> <li>2. Alamat yang kurang jelas, perubahan jatiijajar 01 menjadi jatiijajar 1 saja.</li> <li>3. Perbanyak variasi foto sebagai referensi.</li> <li>4. Diberi nomor telepon supaya pelanggan tertarik.</li> <li>5. Dibuat simple namun lengkap.</li> </ol>

#### 2). Tugas Skenario 2

Pada skenario kedua yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman galeri dan preview untuk melihat dokumentasi foto pembuatan dan pemasangan Daya Kreasi. Partisipan telah

berhasil menyelesaikan tugas skenario 2. Setelah melakukan pengujian, Partisipan memberikan komentar yang dirangkum dalam Tabel 4.20 sebagai berikut:

Tabel 4. 20 Komentar Partisipan 5 - Skenario 2

Tugas Skenario : Melihat Halaman Galeri dan <i>Preview</i>
Komentar : Partisipan 5
1. Menggunakan foto dokumentasi asli galeri UMKM Daya Kreasi.
2. Perbanyak foto dokumentasi untuk referensi

3). Tugas Skenario 3

Pada skenario ketiga yaitu partisipan diminta untuk melihat halaman pemesanan untuk melakukan pemesanan melalui *whatsapp*. Partisipan telah berhasil menyelesaikan tugas skenario 3 dan tidak ada komentar yang diberikan.

#### 4.3.2 Hasil *System Usability Scale (SUS)*

Setelah menyelesaikan tahap *usability testing*, berikutnya partisipan diarahkan untuk mengisi formulir *system usability scale (SUS)*. Pengisian formulir penilaian dilakukan oleh lima partisipan yang telah menyelesaikan skenario pengujian untuk mengetahui nilai kemudahan dan pandangan pengguna terhadap *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Berikut ini adalah hasil dari *system usability scale* yang didapat dari partisipan:

a. **Penilaian Partisipan 1**

Berikut ini adalah hasil penilaian dengan *system usability scale* yang ditampilkan pada Tabel 4.21 Penilaian Partisipan 1:

Tabel 4. 21 Penilaian Partisipan 1

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>			
Partisipan 1: Herman S			
No	Pernyataan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	4-1 = 3
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini	4	5-4 = 1
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	5-2 = 3
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan baik	4	4-1 = 3
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4

9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	4	$5 - 4 = 1$
Total nilai pernyataan			31
Skor SUS			$31 * 2,5 = 77,5$

Dari data tabel diatas, total nilai pernyataan adalah 31. Nilai skor SUS diperoleh dengan mengalikan nilai total pernyataan (NTP) dengan 2,5, maka nilai akhir skor yang didapat sebesar 77,5.

**b. Penilaian Partisipan 2**

Berikut ini adalah hasil penilaian dengan *system usability scale* yang ditampilkan pada Tabel 4.22 Penilaian Partisipan 2:

Tabel 4. 22 Penilaian Partisipan 2

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>			
Partisipan 2: Endang E			
No	Pernyataan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$

4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini	1	$5-1 = 4$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan baik	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1=4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sisitem ini	4	$5 - 4 = 1$
Total nilai pernyataan			34
Skor SUS			$34*2,5= 85$

Dari data tabel diatas, total nilai pernyataan adalah 34. Nilai skor *SUS* diperoleh dengan mengalikan nilai total pernyataan (NTP) dengan 2,5, maka nilai akhir skor yang didapat sebesar 85.

**c. Penilaian Partisipan 3**

Berikut ini adalah hasil penilaian dengan *system usability scale* yang ditampilkan pada Tabel 4.23 Penilaian Partisipan 3:

Tabel 4. 23 Penilaian Partisipan 3

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>			
Partisipan 3: Fadilah I			
No	Pernyataan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara	5	$5-1 = 4$

	menggunakan sistem ini dengan baik		
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1=4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	2	$5 - 2 = 3$
Total nilai pernyataan			37
Skor SUS			$37*2,5= 92,5$

Dari data tabel diatas, total nilai pernyataan adalah 37. Nilai skor *SUS* diperoleh dengan mengalikan nilai total pernyataan (NTP) dengan 2,5, maka nilai akhir skor yang didapat sebesar 92,5.

**d. Penilaian Partisipan 4**

Berikut ini adalah hasil penilaian dengan *system usability scale* yang ditampilkan pada Tabel 4.24 Penilaian Partisipan 4:

Tabel 4. 24 Penilaian Partisipan 4

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>			
Partisipan 4: Firmansyah			
No	Pernyataan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$

2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan baik	5	$5-1 = 4$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
Total nilai pernyataan			36



Skor SUS	$36 * 2,5 =$ 90
----------	--------------------

Dari data tabel diatas, total nilai pernyataan adalah 36. Nilai skor *SUS* diperoleh dengan mengalikan nilai total pernyataan (NTP) dengan 2,5, maka nilai akhir skor yang didapat sebesar 90.

**e. Penilaian Partisipan 5**

Berikut ini adalah hasil penilaian dengan *system usability scale* yang ditampilkan pada Tabel 4.25 Penilaian Partisipan 5:

Tabel 4. 25 Penilaian Partisipan 5

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>			
Partisipan 5: Raswan W			
No	Pernyataan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$

5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	4-1 = 3
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan baik	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1=4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1	5 - 1 = 4
Total nilai pernyataan			37
Skor SUS			37*2,5= 92,5

Dari data tabel diatas, total nilai pernyataan adalah 37. Nilai skor SUS diperoleh dengan mengalikan nilai total pernyataan (NTP) dengan 2,5, maka nilai akhir skor yang didapat sebesar 92,5.

#### f. Penilaian Akhir dan Evaluasi

Berikut ini merupakan tabel hasil penilaian akhir rata-rata pada pengujian *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi.

Tabel 4. 26 Penilaian Akhir Rata-Rata

Partisipan	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5	Skor Akhir (Rata-Rata)
Skor	77,5	85	92,5	90	92,5	87,5 (Best Imaginable)

Berdasarkan Tabel 4.26 Penilaian Akhir Rata-Rata dari pengujian dan evaluasi menggunakan *usability testing (UT)* serta penilaian skor dengan *system usability scale (SUS)*, *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi memperoleh penilaian rata-rata sebesar 87,5 dengan grade A. Hasil tersebut didapat dengan perhitungan rata-rata skor dengan rumus (jumlah skor SUS / total partisipan) maka didapatlah hasil skor penilaian rata-rata. Dari hasil perhitungan rata-rata menunjukkan bahwa *prototype* tersebut mendapatkan *adjective rating* yaitu (*Best Imaginable*). Dengan kata lain, *prototype* tersebut dikategorikan sangat baik, mudah digunakan (berdasarkan alur dan pengalaman pengguna), dan mudah diterima oleh pengguna (*acceptable*). Evaluasi ini memperjelas bahwa desain *prototype* telah memenuhi standar yang baik dalam hal kegunaan dan penerimaan pengguna.

#### 4.4 Perbaikan *Prototype* Desain

Setelah melakukan pengujian dan evaluasi, peneliti melakukan iterasi untuk memperbaiki rancangan *prototype user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi. Perbaikan ini dilakukan dari hasil komentar atau umpan balik pada pengujian dengan partisipan. Berikut adalah poin-poin perbaikannya:

1. Pada halaman *landing page*, peneliti mendapat masukan dari partisipan untuk mengubah teks pada “tentang perusahaan” menjadi “Tentang

UMKM” hal tersebut dikarenakan UMKM Daya Kreasi dijalankan oleh individu atau perorangan. Selain itu, terdapat saran untuk memberikan cakupan daerah yang dijangkau, dengan menambahkan wilayah “Depok dan Bogor”. Berikut adalah hasil perbaikannya:



Gambar 4. 24 Perbaikan Prototype Tentang Perusahaan

2. Pada halaman *landing page*, partisipan memberikan masukan untuk merinci keunggulan terkait penggunaan bahan berkualitas dan garansi. Hal tersebut perlu diperbaiki karena partisipan merasa informasi tersebut kurang lengkap. Berikut hasil perbaikannya.



Gambar 4. 25 Perbaikan Prototype Keunggulan

3. Pada halaman *preview* galeri, halaman tersebut terdapat penambahan tombol untuk melihat deskripsi dari gambar tersebut. Berikut adalah hasil perbaikannya:



Gambar 4. 26 Perbaikan Prototype Preview Galeri

Tombol deskripsi tersebut akan membuka *pop-up* yang berisi deskripsi detail produk yang dibuat oleh UMKM Daya Kreasi. Berikut adalah hasil perbaikannya:



*Gambar 4. 27 Perbaikan Prototype Deskripsi*

4. Pada halaman galeri, halaman tersebut terdapat perbaikan pada gambar yang digunakan, sebelumnya menggunakan gambar contoh diubah menjadi gambar hasil dokumentasi pengerjaan UMKM Daya Kreasi. Berikut adalah hasil perbaikannya:



*Gambar 4. 28 Perbaikan Prototype Galeri*

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian. Kesimpulan merupakan penjelasan jawaban dari rumusan masalah. Sedangkan, saran menjelaskan rekomendasi dan masukan untuk pengembangan berikutnya.

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan fase implementasi dan evaluasi, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, dengan menyajikan sebuah jawaban yang memadai untuk menjawab rumusan dari permasalahan yang diajukan, sebagai berikut:

1. Perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi menggunakan metode *user centered design* yang berpusat pada pengguna. Tahapan-tahapan dalam metode ini dimulai dengan merumuskan permasalahan yang ada, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan daftar kebutuhan pengguna atau *user research*. Tahap berikutnya adalah membuat desain sistem yang mencakup *use case* dan *activity diagram* untuk menentukan alur penggunaan sistem. Selanjutnya, dibuat antar muka pengguna melalui tahapan *low fidelity* dan *high fidelity*. Terakhir, dilakukan pengujian dan evaluasi untuk memastikan apakah sistem sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau masih memerlukan perbaikan. Hasil dari perancangan ini berupa tampilan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi yang telah diuji coba kegunaannya, memastikan tampilan tersebut menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

2. Hasil pengujian melalui kuesioner SUS menunjukkan bahwa perancangan *user interface* dan *user experience website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi memperoleh nilai 87,5 (*Best Imaginable*). Ini menunjukkan bahwa perancangan tersebut telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk meningkatkan hasil yang lebih baik, disarankan untuk melakukan pengujian berulang sebanyak tiga kali, dengan setiap tahapan mencakup evaluasi antarmuka pengguna, analisis umpan balik pengguna, dan penyesuaian desain dari umpan balik yang telah diberikan oleh pengguna.

## 5.2 Saran

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, peneliti dapat menyarankan sebagai berikut:

1. Perancangan *user interface* pada *website* UMKM Daya Kreasi hanya sampai pada tampilan pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan dan menambahkan antarmuka untuk *administrator*.
2. Pengujian hanya dilakukan satu kali, sedangkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik diperlukan pengujian berulang sebanyak tiga kali. Maka, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan pengujian untuk memperoleh hasil lebih reliabel

STT - NF



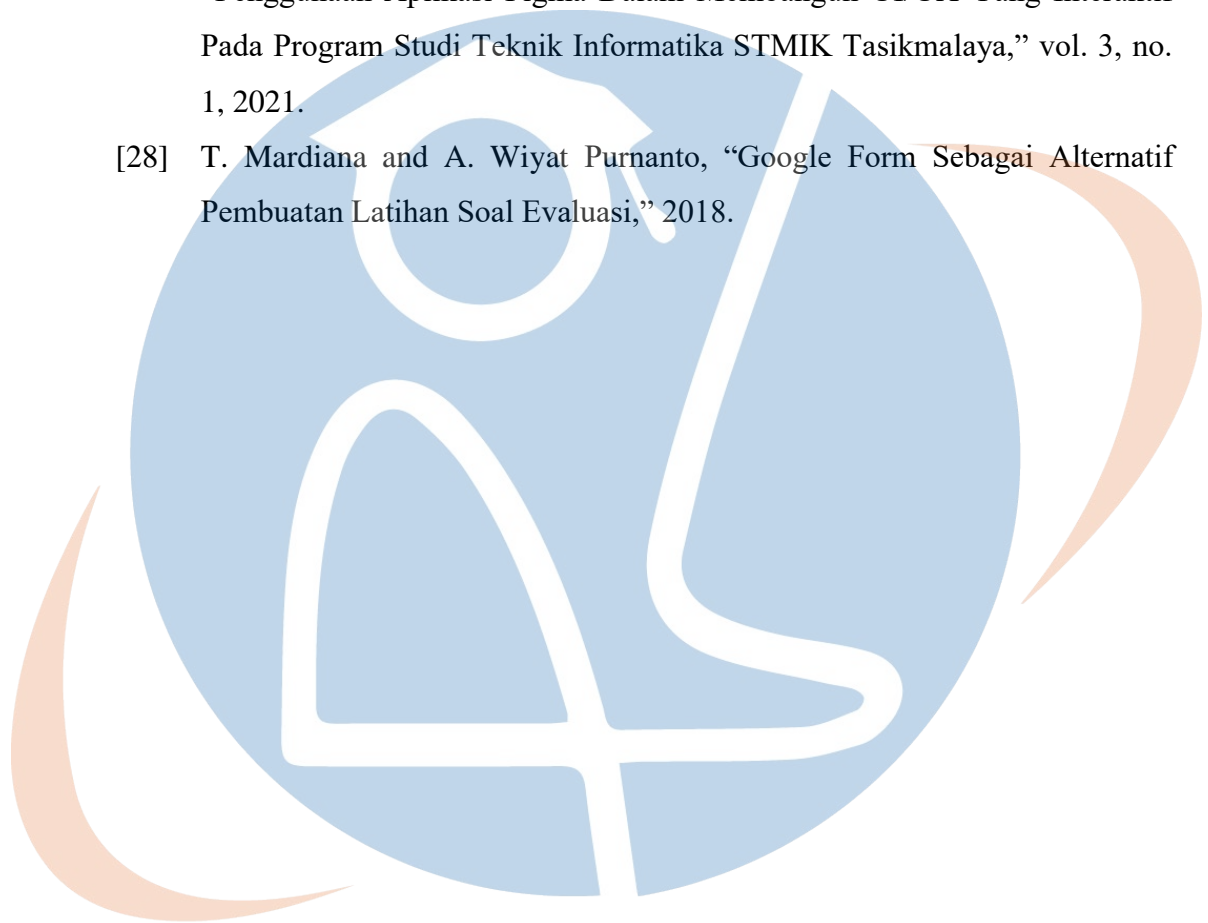
## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad Nabilah, “Usaha Mikro Tetap Merajai UMKM, Berapa Jumlahnya?,” databoks. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/13/usaha-mikro-tetap-merajai-umkm-berapa-jumlahnya>
- [2] Moerdijat Lestari, “Segera Atasi Kendala dalam Transformasi Digital di Sektor UMKM,” mpr.go.id. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.mpr.go.id/berita/Segera-Atasi-Kendala-dalam-Transformasi-Digital-di-Sektor-UMKM>
- [3] Humaira Fatiya, “Pemanfaatan Internet oleh Pelaku Usaha Digital,” databoks.katadata.co.id. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/14/pemanfaatan-internet-oleh-pelaku-usaha-digital>
- [4] A. Pratama, “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Perabotan Dapur Pada CV Sukses Aman dan Tenram Dengan Metode Lean UX,” 2023.
- [5] Chelatama, “Kusen Aluminium Menjadi Pilihan Terbaik,” chelatama.com. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://chelatama.com/kusen-aluminium-terbaik/>
- [6] N. Istiqomah and A. Hidayat, “Sistem Informasi Website Sebagai Media Promosi dan Sarana Informasi pada Rumah Sakit Mardi Waluyo Metro,” 2021.
- [7] Bivisyani, “Pentingnya Website untuk Perkembangan Bisnis Anda,” jurnal.id. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.jurnal.id/id/blog/2017-pentingnya-website-untuk-perkembangan-bisnis-anda/>
- [8] T. I. Sugiharti and R. Mujiastuti, “Pembuatan Prototype Aplikasi MIMOPAY dengan Metode Design Thinking,” 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>

- [9] Adya, "Apa Itu Prototype? Pengertian, Fungsi dan Contohnya," Exabytes.co.id. Accessed: Jul. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-prototype/>
- [10] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [11] D. P. Kemuning, M. B. Ginting, and S. D. Aulia, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Transaksi Pemesanan Makanan Menggunakan Metode User Centered Design," vol. 8, no. 1, 2022.
- [12] CodingTeam, "User Interface Adalah? Pengertian, Manfaat, dan Contohnya," Coding Studio. Accessed: Jul. 13, 2024. [Online]. Available: <https://codingstudio.id/blog/user-interface-adalah/>
- [13] R. N. Wiwesa, "User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," 2021.
- [14] Harts, "Ingin Mendesain UI/UX Dengan Baik? Ini Aspek Penting Yang Wajib Diketahui!," hartsimagineering.com. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.hartsimagineering.com/blog/ingin-mendesain-ui/ux-dengan-baik-ini-aspek-penting-yang-wajib-diketahui-12d41dab393938365e00029c>
- [15] Faradilla A., "Apa Arti User Experience dan Fungsinya?," Hostinger Tutorial. Accessed: Jul. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/user-experience-adalah>
- [16] E. D. Fitriana and F. A. Yanto, "Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook," 2020.
- [17] A. A. Gde, K. Aryawan, I. Bagus, and M. Mahendra, "Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Website Hai Doc," 2022.
- [18] Teras, "Memahami User Centered Design," Teras Academy. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.terasacademy.com/2022/03/memahami-user-centered-design.html>

- [19] S. W. Ningrum, I. Akrunanda, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [20] K. T. Nugroho, B. Julianto, and D. F. Nur MS, "Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, vol. 11, no. 1, p. 74, Apr. 2022, doi: 10.23887/janapati.v11i1.43209.
- [21] Jessica Yunanda Bahtiar, "Usability Testing: Pengertian, Metode, Tahapan dan Tujuan," Sekawan Media. Accessed: Jul. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/usability-testing/>
- [22] Susilo Edi, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability," edisusilo.com. Accessed: May 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- [23] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)," Dec. 2019. [Online]. Available: <https://excelindo.co.id>
- [24] F. Hudaya and E. Nurmia, "EVALUASI USABILITY APLIKASI VIDEO CONFERENCE SEBAGAI MEDIA KNOWLEDGE SHARING (STUDI KASUS: APLIKASI ZOOM DAN GOOGLE MEET)," *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 10, no. 1, pp. 68–74, Mar. 2023, doi: 10.30656/jsii.v10i1.5935.
- [25] F. Febrianto and W. Andhika, "Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System," *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 2, no. 7, pp. 1245–1256, Jul. 2021, doi: 10.46799/jsa.v2i7.274.

- [26] B. Ramadhani, "Perancangan Design User Interface/User Experience Pada Aplikasi Penjualan UMKM House Of Flanel Sidoarjo dengan Metode Design Thinking," 2023.
- [27] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. Nurul Alfian, N. Safitri, and A. S. Dina, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya," vol. 3, no. 1, 2021.
- [28] T. Mardiana and A. Wiyat Purnanto, "Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi," 2018.

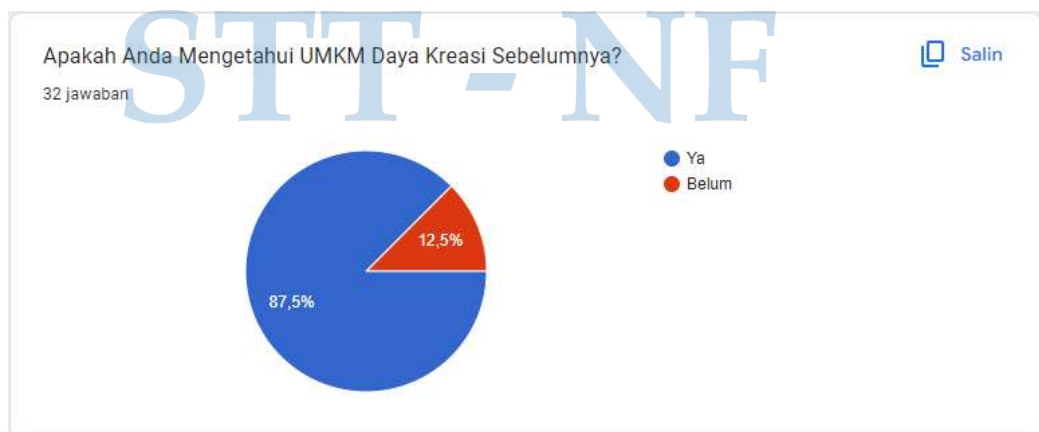
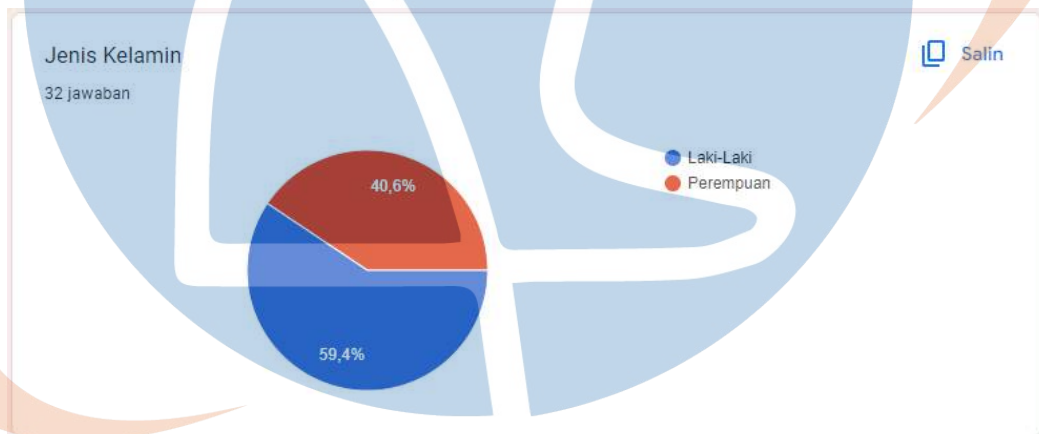
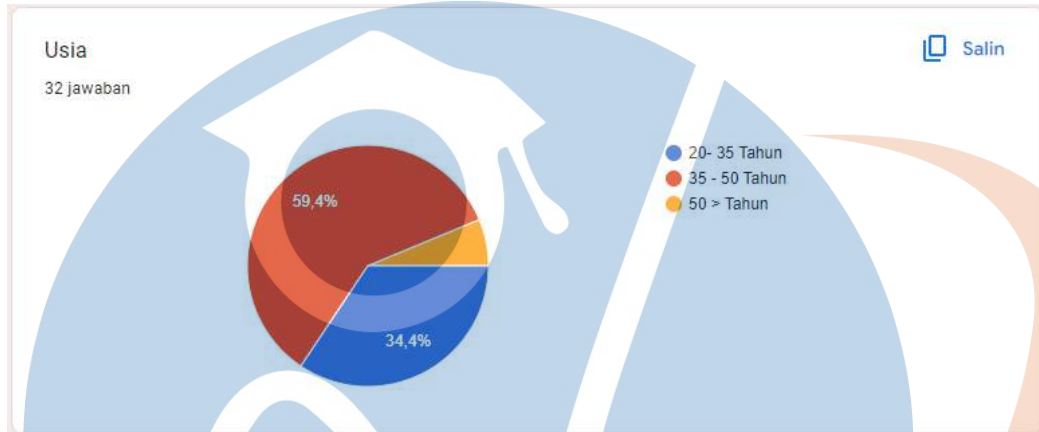


STT - NF

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

Hasil Survei kebutuhan pengguna (*user research*)

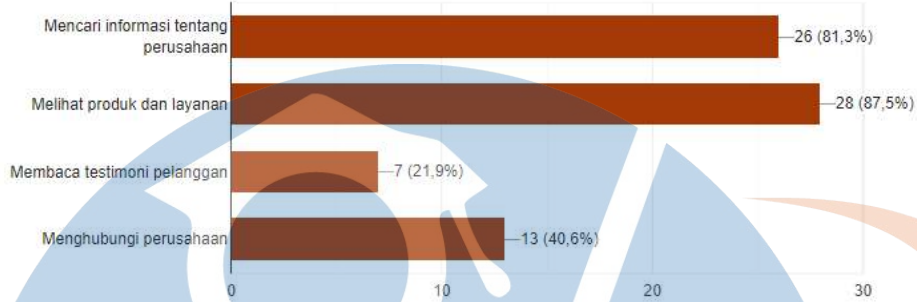


### Kebutuhan dan Preferensi Pengguna

Informasi apa yang paling anda ingin ketahui ketika mengunjungi sebuah website profile perusahaan? (Pilih semua yang relevan)

[Salin](#)

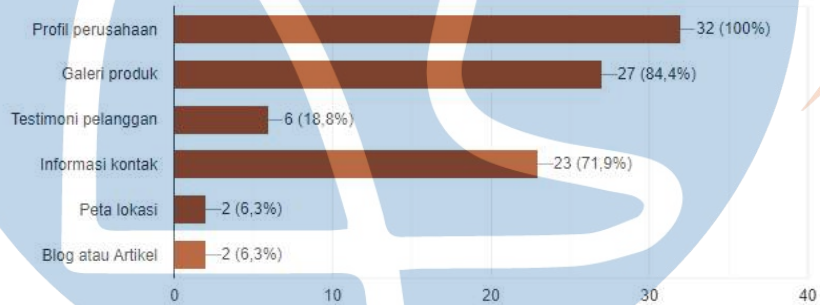
32 jawaban



Fitur apa yang paling penting bagi Anda pada website Profile Perusahaan? (Pilih maksimal 3)

[Salin](#)

32 jawaban

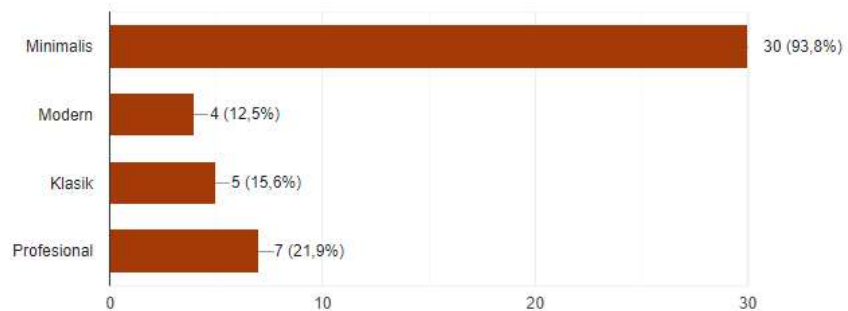


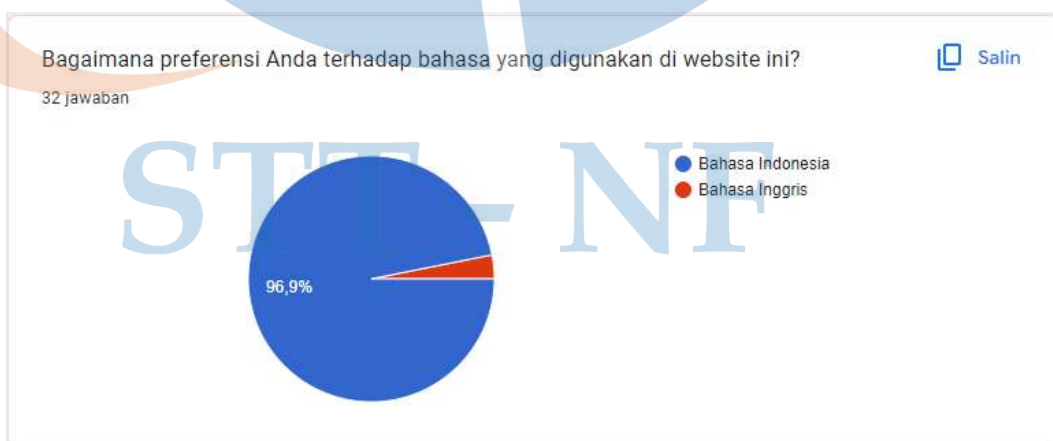
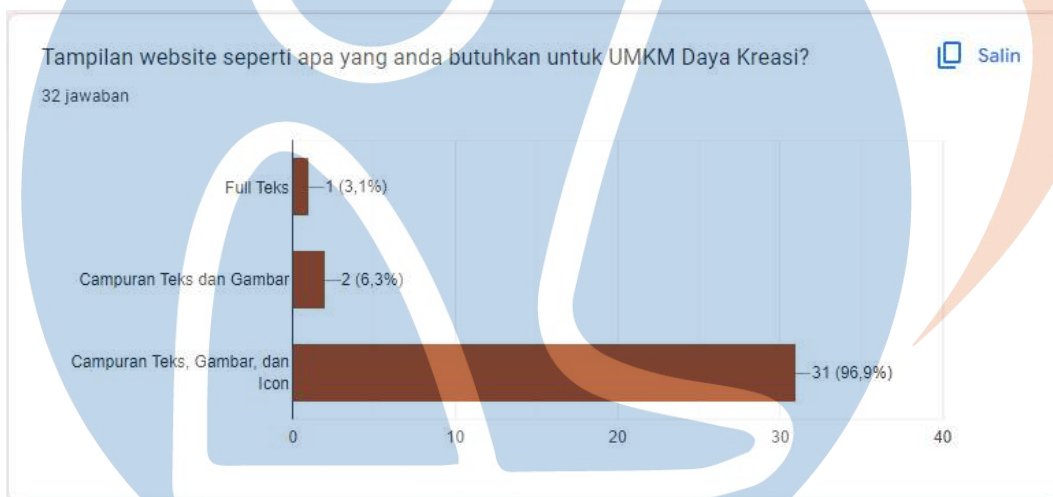
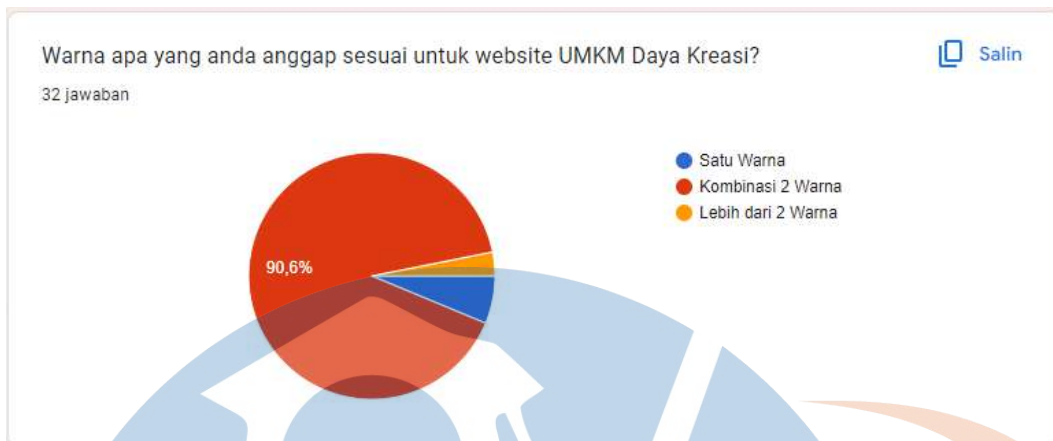
### Preferensi Desain dan Konten

Gaya desain apa yang Anda preferensikan untuk website ini? (Pilih semua yang relevan)

[Salin](#)

32 jawaban





## Lampiran 2

### Hasil wawancara pemilik UMKM Daya Kreasi

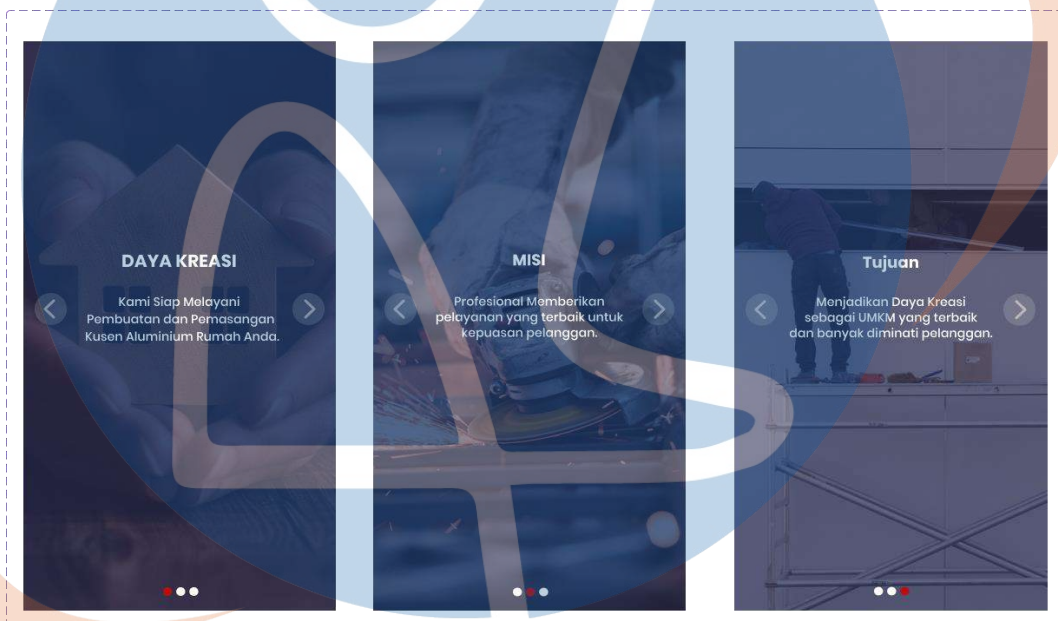
Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana Sejarah berdirinya Daya Kreasi?	<p>Daya Kreasi merupakan sebuah usaha kecil menengah perorangan yang menawarkan jasa pembuatan dan pemasangan berbagai macam <i>kusen</i> aluminium. Pada tahun 1980, pemilik usaha Daya Kreasi memulai merintis karier dengan bekerja sebagai kenek dalam sebuah subkontrak dengan pemborong untuk pemesanan <i>kusen</i> aluminium di berbagai lokasi pulau Jawa. Selama periode ini, selain menjadi kenek pemilik usaha Daya Kreasi mulai mempelajari berbagai teknik pemasangan dan model pembuatan <i>kusen</i> aluminium selama 10 tahun hingga tahun 1990.</p> <p>Pada tahun berikutnya, Pemilik usaha Daya Kreasi dirasa mampu untuk menguasai teknik pembuatan dan pemasangan aluminium lalu memutuskan untuk membuka usaha jasa pembuatan dan pemasangan <i>kusen</i> aluminium. Sejak awal usaha tersebut, Daya Kreasi mulai menerima pesanan pembuatan dan melakukan pemasangan <i>kusen</i> aluminium di berbagai lokasi kawasan Depok dan Bogor.</p>
Apa yang menjadi keunggulan Daya Kreasi dalam pembuatan dan pemasangan kusen aluminium?	Keunggulan yang dimiliki Daya Kreasi yaitu dalam menjalankan bisnisnya berfokus pada kepuasan pelanggan, dengan menawarkan layanan berupa penggunaan bahan pembuatan produk yang berkualitas, harga yang terjangkau dan memberikan garansi pemasangan setelah selesai pengerjaan.
Apa misi dan tujuan Daya Kreasi?	Daya Kreasi memiliki misi dan tujuan untuk meningkatkan keuntungan dari penjualan produk serta membangun



	kepercayaan dan minat pelanggan terhadap layanan jasa pembuatan dan pemasangan produk <i>kusen</i> aluminium.
Layanan apa saja yang ditawarkan Daya Kreasi?	Daya Kreasi menawarkan jasa pembuatan sekaligus pemasangan kusen aluminium dengan produk kusen jendela dan pintu.

### Lampiran 3

Desain *prototype website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi



### Tentang UMKM

Daya Kreasi

Daya Kreasi merupakan UMKM di bidang jasa pembuatan dan pemasangan kusen aluminium yang telah berdiri sejak tahun 1990. Produk yang kami buat yaitu kusen jendela dan pintu.

Didukung oleh tenaga profesional dan berpengalaman, kami siap untuk memberikan pelayanan yang terbaik di wilayah Depok dan Bogor. Prioritas kami memastikan pelayanan yang kami berikan memenuhi harapan pelanggan.




### Kenapa Memilih Kami?

Daya Kreasi

- 
**Profesional**  
 Memberikan pelayanan yang profesional dikerjakan langsung oleh ahlinya.
- 
**Berkualitas**  
 Menggunakan bahan pembuatan produk yang berkualitas untuk kepuasan pelanggan.
- 
**Harga Terjangkau**  
 Memberikan harga yang sangat terjangkau (tidak menguras kantong), dan mampu bersaing.
- 
**Garansi**  
 Memberikan pelayanan berupa garansi setelah pemasangan selesai untuk kenyamanan pelanggan.

### Kami Siap Melayani

Pembuatan dan Pemasangan

- 
 Kusen Pintu
- 
 Kusen Jendela
- 
 Pemasangan

### Perbagus Kusen Jendela dan Pintu Rumah Anda

Hubungi Kami Sekarang!

> Kontak Kami:

Nomer Telpon : 0817-100-792  
 Email : dayakreasi@gmail.com  
 Alamat : Jln. Jatijejer 01, RT0/04, Tapos, Depok

#### Diskusikan Dengan Kami

Nama

No. Telepon

Kebutuhan

[Kirim Ke Whatsapp](#)

### Hasil Pengerjaan Kami

Daya Kreasi


- 
- 
- 

[Lihat semua](#)

### Testimoni Pelanggan

Daya Kreasi


**Kata Mereka**  
 Daya Kreasi

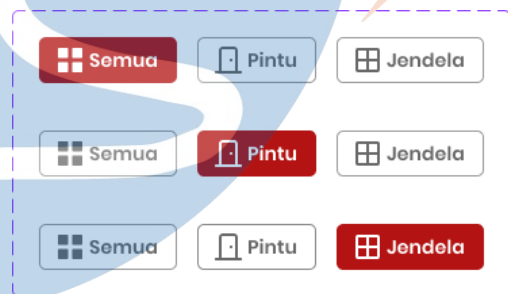
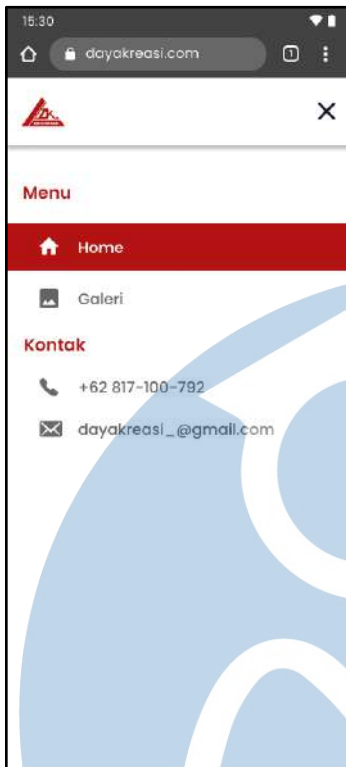


★★★★★

“Daya kreasi melayani pembuatan dan pemasangan kusen aluminium yang bagus, saya puas memesan jasa ditempat ini”

Firmansyah / Depok





## Lampiran 4

Dokumentasi penelitian (wawancara dan *user research*)



## Lampiran 5

Link *prototype*, *diagram flow* dan *use case*

1. **Link Figma prototype**, hasil perancangan *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi:

<https://www.figma.com/design/HRUPjW2Sy7doJiWQgHynwd/Prototype-UMKM-Daya-Kreasi?node-id=0-1&t=b2fNbGnvv8mvLVEy-1>

2. **Link Diagram Flow dan Use Case**, hasil perancangan *website profile* perusahaan UMKM Daya Kreasi:

[https://drive.google.com/drive/folders/13nXFG67CcBaL4tYwllX\\_rYsgH77ZeTcd?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/13nXFG67CcBaL4tYwllX_rYsgH77ZeTcd?usp=drive_link)



STT - NF