

REDESAIN UI DAN UX UNTUK MENGOTIMALKAN PENGGUNAAN APLIKASI JOYGIFT

Oleh:

Alvin Chandranegoro¹, Baizul Zaman^{2*}, Syamsul Bahri³

^{1,2}Informatika, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: ¹alvinchandranegoro_19@kharisma.ac.id, ²baizul@kharisma.ac.id,

³syamsulbahri@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengoptimalkan tampilan user interface dan user experience pada aplikasi agar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode user centered design dengan menggunakan cara perhitungan system usability scale. Hasil dari penelitian ini mendapatkan skor system usability scale sebesar 82,25. Nilai tersebut didalam system usability scale masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode user centered design bisa dijadikan tolak ukur yang baik dalam mengambil kesimpulan dalam membuat rancangan user interface dan user experience pada aplikasi. Penggunaan metode tersebut dapat membantu perancang desain dalam membuat user interface yang mudah serta sesuai dengan keinginan pengguna aplikasi.

Kata kunci: User Interface, User Experience, UI, UX, User Centered Design, System Usability Scale

Abstract: This research was conducted to optimize the user interface and user experience on the application to suit the wishes and needs of users. The method used in this research is a user centered design method by using a system usability scale calculation method. The results of this study obtained a system usability scale score of 82.25. This value in the system usability scale falls into the very good category. Thus in this study it can be said that the use of user-centered design methods can be used as a good benchmark in designing user interfaces and user experiences in applications. The use of these methods can assist design designers in making user interfaces that are easy and in accordance with the wishes of application users.

Keywords: User Interface, User Experience, UI, UX, User Centered Design, System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi informasi, internet sudah menjadi pilihan prioritas terhadap aktivitas manusia termasuk aktivitas ekonomi agar mempermudah interaksi antara pengguna layanan dan perusahaan. Perusahaan yang ingin tetap berkembang harus memperhatikan tentang perkembangan kualitas produk dan mencari sumber ide yang kreatif yang korelasinya dengan pemanfaatan internet terhadap kemajuan perusahaan dalam pemenuhan kepuasan pelayanan terhadap pengguna layanan. Salah satu bentuk pemenuhan kepuasan pelayanan terhadap pengguna aplikasi yaitu penyajian desain antarmuka (interface) aplikasi yang menarik dan informatif. User interface merupakan

* Corresponding author : Baizul Zaman (baizul@kharisma.ac.id)

jembatan antara pengguna dan sistem aplikasi karena hal ini user interface yang dirancang dengan baik adalah hal yang sangat penting bagi pengguna dan layanan aplikasi itu sendiri. User interface juga sangat erat kaitannya dengan user experience karena suatu tampilan aplikasi dapat mempengaruhi cara seseorang dalam berbagai cara. Jika suatu desain antarmuka membingungkan dan tidak efisien, orang akan mengalami kesulitan yang menyebabkan peningkatan stress dalam menggunakan sistem aplikasi tersebut. Desain yang buruk juga akan membuat seseorang akan menjauh dari sistem secara permanen [1].

JoyGift (JoyGift.Store) adalah sebuah layanan perusahaan aplikasi berbasis website yang bergerak di bidang marketplace yang berdiri sejak tahun 2021. Tujuan utama dari terbentuknya aplikasi ini untuk membantu para pengguna dalam mencari dan menemukan hadiah yang tepat untuk orang yang mereka kasihi. Aplikasi JoyGift diperuntukkan untuk semua kalangan terutama para kaum milenial. Di dalam aplikasi JoyGift para pengguna dapat dengan mudah memuat informasi terkait mengenai fungsi dan cara kerja aplikasi seperti dalam mencari, membuat, dan membeli hadiah di aplikasi JoyGift.

Objek pada penelitian ini adalah aplikasi JoyGift. Di dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan ulang terhadap desain UI/UX aplikasi JoyGift. Tujuan dilakukannya perancangan ulang terhadap desain UI/UX aplikasi JoyGift adalah untuk memudahkan penggunaan aplikasi serta dapat meningkatkan jumlah pengguna aplikasi JoyGift yang sebelumnya berjumlah 34 orang. Dengan harapan tersebut dapat menghasilkan suatu aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan pengguna saat menggunakannya. Selain itu belum adanya juga keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses pengembangan aplikasi yang sangat diperlukan untuk kepentingan proses pengembangan aplikasi selanjutnya. Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian dilakukan dengan menggunakan metode user centered design sebagai dasar patokan dalam perancangan ulang desain UI/UX pada aplikasi JoyGift.

Penggunaan metode user centered design di dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik metode user centered design yang dinilai sangat relevan dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil akhir yang akan memberikan solusi yang tepat terhadap permasalahan tersebut di akhir penelitian ini. Karakteristik metode user centered design selalu berfokus pada kebutuhan pengguna aplikasi. Dalam proses perancangan peneliti harus mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan saran pengguna aplikasi dalam pemakaian suatu produk digital. Dalam arti lain user centered design membantu perancang untuk menciptakan suatu ruang lingkup pengalaman kepada pengguna dalam menggunakan produk layanan aplikasi. Metode User centered design selalu berfokus pada masukan dan saran pengguna sehingga masukan dan saran pengguna akan menjadi bahan pertimbangan yang sangat penting dalam menentukan rancangan UI/UX yang akan dikembangkan. Pasalnya kepuasan pengguna terhadap rancangan baru UI/UX aplikasi merupakan hasil yang dicapai selama proses penelitian ini [2].

Dalam proses pengumpulan data yang dilakukan dalam metode user centered design akan menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan pengisian kuesioner.

Pertanyaan harus memuat elemen dasar metode user centered design. Elemen tersebut harus memuat informasi lebih dari sekedar mengumpulkan persyaratan yang diinginkan pengguna tetapi harus mempertimbangkan juga pengalaman seperti apa yang dimiliki pengguna saat menggunakan aplikasi. Tujuannya jelas agar pengembang dapat menentukan sasaran yang jelas terhadap hasil akhir yang ingin dicapai. Dengan harapan tersebut hasil rancangan UI/UX yang baru bukan hanya sekedar tampilan fisik semata tetapi dapat menciptakan pengalaman yang baik dalam memenuhi harapan pengguna aplikasi [3].

Evaluasi pengujian sistem pada rancangan UI/UX yang baru menggunakan alat prototype Figma. Figma adalah editor grafis dan alat prototyping yang memudahkan perancang UI/UX aplikasi untuk mendesain website, aplikasi, serta komponen user interface lainnya. Tujuan penggunaan Figma di dalam penelitian ini adalah karena Figma dinilai mempunyai kelebihan yang lain dari aplikasi sejenisnya. Kelebihan tersebut seperti dapat membantu perancang menghemat waktu selama proses penelitian. Penggunaan Figma juga sangat fleksibel karena sistem aplikasi Figma berbasis cloud sehingga sangat memudahkan desainer dapat memuat file rancangan UI/UX yang telah dibuat secara online dan dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Hal ini membantu proses berjalannya penelitian menjadi lebih mudah [4].

2. LANDASAN TEORI

2.1 User Interface (UI) dan User Experience (UX)

Menurut Michal Malewicz [5] UI atau User Interface adalah representasi visual dari sebuah produk digital. Kasus penggunaannya yang jelas adalah aplikasi dan situs web. UI adalah penghubung antara pengguna dan fungsionalitas suatu produk. Ini membantu untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui serangkaian interaksi manusia-mesin. Ini adalah serangkaian teks, bentuk, grafik, dan foto yang digabungkan dengan cara yang memungkinkan interaksi yang cair dan alami. Sedangkan UX atau User Experience mendefinisikan dan mempelajari betapa mudahnya menggunakan produk. Tujuan dari UX adalah memungkinkan kelompok pengguna memiliki kemampuan untuk memahami dan menggunakan suatu produk. Jika peran desainer UI adalah tampilan dan nuansa, peran desainer UX menentukan cara kerja aplikasi tersebut. UI adalah bagian dari User Experience karena keterbacaan dan tampilan juga mempengaruhi kemudahan pengguna dan membentuk perasaan kita terhadap suatu produk. Ada beberapa aspek - aspek penting yang harus diperhatikan dalam merancang ulang UI/UX aplikasi yaitu desain yang minimalis serta penggunaan warna dan font yang menarik. Menurut Hoensik Joo [6] desain minimalis memfokuskan perhatian pada konten pengguna terlebih dahulu daripada UI, dan menyediakan antarmuka melalui komunikasi visual yang jelas dan dengan menggunakan tata letak minimalis dapat meminimalkan kerumitan muncul.

2.2 User Centered Design (UCD)

User Centered Design adalah proses dimana desain antarmuka yang berfokus pada tujuan penggunaan, karakter pengguna, lingkungan, dan rangkaian kerja pada sebuah desain [7]. Kemudahan penggunaan adalah hal yang penting dan krusial dalam penelitian ini, karena menjadi aspek yang utama dalam menilai kualitas antarmuka [8]. Jadi, artinya tujuan dan pengalaman pengguna tergantung pada kelompok pengguna dan konteks penggunaan. Pengalaman pengguna adalah kualitas yang sepenuhnya subjektif. Dengan demikian, peneliti harus bertanya kepada pengguna tentang kesan subjektifnya tentang interaksinya dengan produk untuk mengukur UX [9]. Jadi tujuan dalam penelitian ini berhubungan dengan kemudahan, kenyamanan, efisiensi dan pemanfaatan produk digital [10].

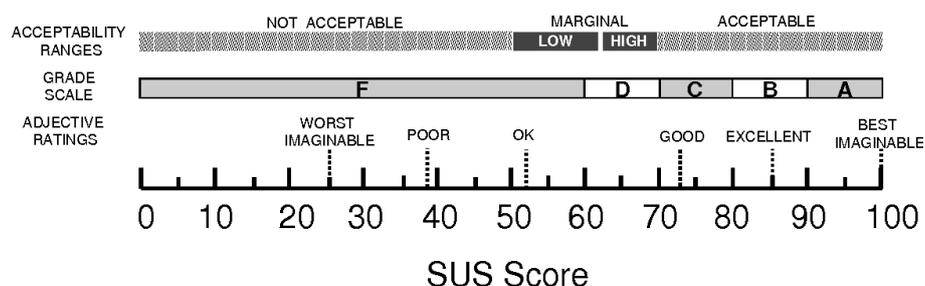
2.3 System Usability Scale (SUS)

Setelah itu pengguna produk digital diminta untuk mengisi lebaran evaluasi (kuesioner). Evaluasi menggunakan kerangka SUS (System Usability Scale) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan lima pilihan respon untuk masing masing pertanyaan dalam bentuk Skala Likert satu sampai lima, dimana poin satu berarti Sangat Tidak Setuju (STS) hingga poin lima yang berarti Sangat Setuju (SS).

Kuesioner SUS menggunakan 5 indikator Skala Likert. Respoden diminta untuk memberikan penilaian atas 10 pertanyaan yang terdapat pada Tabel 1. Setiap item memiliki skor kontribusi item yang berkisar antara 0 sampai 4. Untuk item pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9) skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item pertanyaan genap (2,4,6,8,10), skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor kontribusi dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SUS (System Usability). Skor SUS berkisar mulai dari 0 sampai 100. Berikut rumus perhitungan SUS:

$$\text{Skor SUS} = ((R1-1) + (5-R2) + (R3-1) + (5-R4) + (R5-1) + (5-R6) + (R7-1) + (5-R8) + (R9-1) + (5-R10)) * 2.5$$

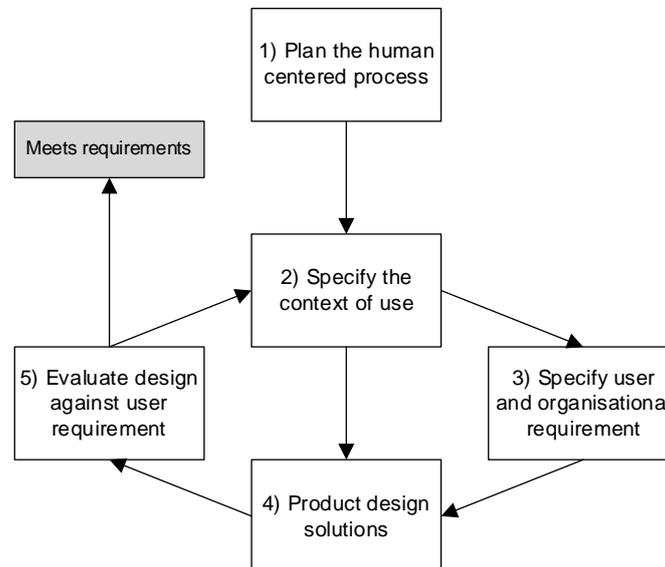
Kesimpulan hasil perhitungan SUS berdasarkan pada hasil rentang nilai system usability scale pada Gambar 1.



Gambar 1. Rentangan Nilai SUS

3. METODE PENELITIAN

Sebagai dasar dalam melakukan serta menjalankan penelitian secara terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan tujuan awal penelitian. Alur proses user centered design digunakan pada penelitian ini. Proses dari metode user centered design yang diterapkan dalam penelitian ini terdapat lima proses seperti yang terdapat pada Gambar 2 [11].



Gambar 2. Proses User Centered Design

1) Plan the human centered process

Tahap pertama dalam proses user centered design peneliti melakukan studi literatur dengan cara membaca buku dan referensi jurnal yang berkaitan dengan teori-teori yang ada.

2) Specify the context of use

Tahap ini peneliti melakukan identifikasi terhadap orang yang akan menggunakan aplikasi dan menjelaskan kondisi yang akan dialami pengguna dalam menggunakan layanan aplikasi.

3) Specify user and organisational requirement

Pada tahap ketiga peneliti akan mengidentifikasi terhadap daftar rincian dari kebutuhan pengguna melalui wawancara dan pengisian kuesioner.

4) Product design solutions

Tahap ini adalah tahap perancangan UI/UX yang baru sebagai solusi yang telah diidentifikasi.

5) Evaluate design against user requirement

Melaksanakan evaluasi terhadap desain UI/UX baru untuk mengetahui apakah rancangan desain UI/UX yang baru sudah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berikut ini adalah hasil penelitian dengan menggunakan tahapan proses user centered design.

1) Plan the human centered process

Tahap pertama peneliti melakukan research tentang metode user center design yang didapatkan melalui buku, karya tulis ilmiah, dan jurnal. Peneliti melakukan pembelajaran agar penelitian yang akan dilaksanakan berjalan dengan baik dan benar.

2) Specify the context of use

Tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis informasi rinci tentang karakteristik pengguna yang dituju. Kriteria pemilihan pengguna dalam penelitian ini adalah:

- a. Orang yang berusia 17 tahun keatas yang dapat melakukan penilaian secara objektif.
- b. Orang yang memiliki kemampuan dasar ilmu komputer.
- c. Orang yang memiliki keahlian untuk memahami topik penelitian.

Adapun analisis penggunaan yang melibatkan pengumpulan informasi rinci tentang masukan saran dan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan aplikasi yang penjelasannya terdapat pada tahap *specify user and organisational requirement*.

3) Specify user and organisational requirement

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pengguna mengenai pengalaman yang didapatkan selama menggunakan aplikasi dapat disimpulkan informasi seperti yang tertulis dibawah ini:

- a. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 30 orang terkait dengan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi, sebanyak 30 orang menyatakan bahwa aplikasi dapat dengan mudah digunakan.
- b. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 30 orang terkait dengan perasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi, sebanyak 30 orang merasa senang saat berinteraksi dengan aplikasi.
- c. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 30 orang terkait dengan tampilan elemen dasar aplikasi, sebanyak 19 orang merasa perlu adanya peningkatan terhadap warna dan gambar yang digunakan pada aplikasi.

d. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 30 orang terkait penggunaan kata dan kalimat, sebanyak 21 orang memberi masukan agar penggunaan kata dan kalimat lebih bervariasi dan informatif.

Selain itu didapatkan hasil rincian penelitian dengan cara pengisian kuesioner mengenai tampilan visual atau user interface aplikasi dapat disimpulkan pada Tabel 1.

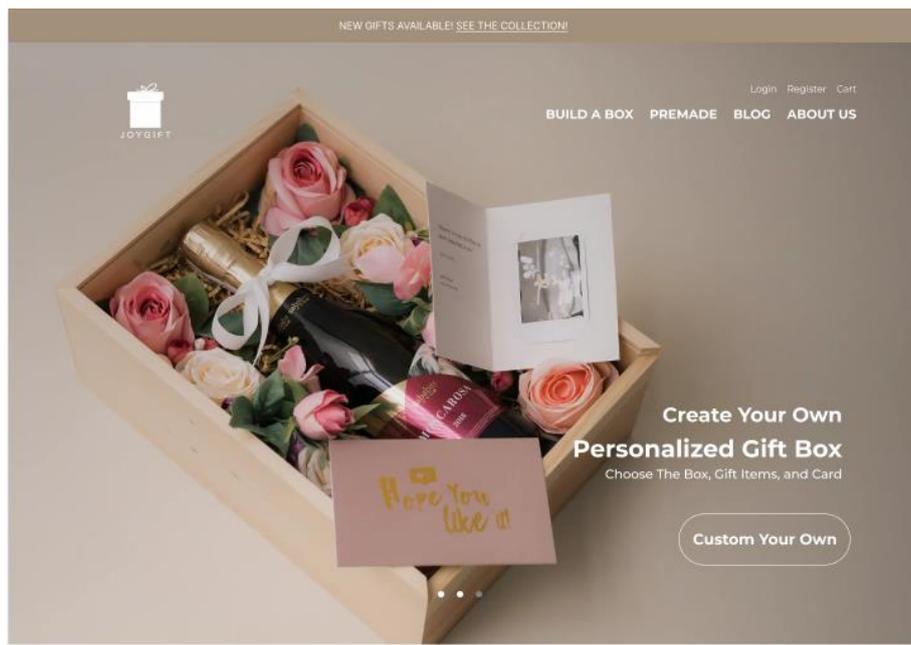
Tabel 1. Kebutuhan Pengguna

<i>Pengguna</i>	<i>Kebutuhan Pengguna</i>	<i>Jumlah Responden</i>
Responden	Warna dan Font yang digunakan	17
	Perbaikan pada Logo aplikasi	14
	Perbaikan tampilan pada menu home	13
	Peningkatan pada Fitur pembuatan kado	12
	Perbaikan tampilan pada Fitur register dan login	8

4) Product design solutions

Dari jawaban yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan dengan masukan jawaban yang paling banyak yang memiliki kesamaan dan dari pengelompokkan tersebut akan dijadikan sebagai dasar untuk perancangan UI/UX baru sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna. Peneliti akan membuat desain yang baru sebagai solusi dengan teknik prototyping.

Dalam Gambar 3 terlihat jelas perubahan desain tampilan user interface aplikasi yang lama dan baru. Pada tampilan menu home awal aplikasi, terdapat banyak masukan dari responden yang mengatakan bahwa logo aplikasi yang kurang bagus dan pemilihan jenis tulisan, serta gambar yang kurang menarik. Dari masukan tersebut dan sesuai aturan metode user centered design yang berfokus pada masukan dari responden maka dibuat rancangan desain menu home yang baru yang berdasarkan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Pada desain menu home baru aplikasi, telah terlihat perubahan yang signifikan pada dasar desain tampilan. Terlihat pada desain menu home yang baru penggunaan logo aplikasi yang dibuat lebih rapi dan lebih sederhana yang menampilkan identitas aplikasi serta pemilihan warna, jenis tulisan, dan gambar yang digunakan jauh lebih menarik.



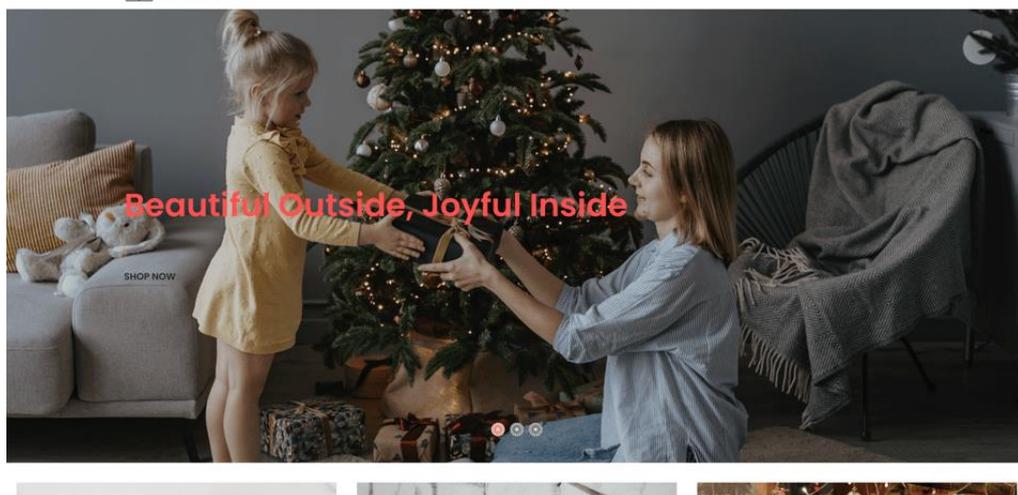
f t g+

+081524457188 / joygift.store2021@gmail.com

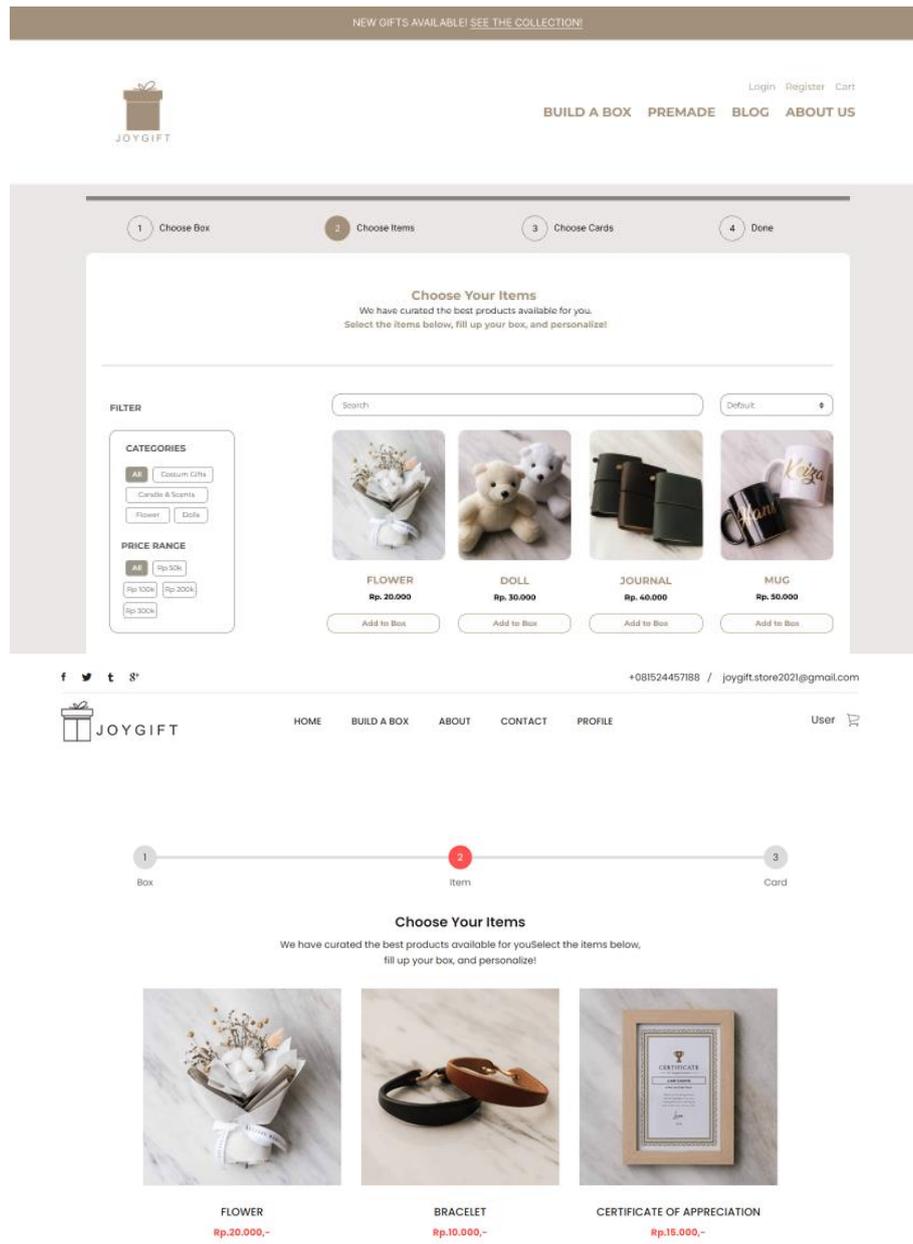


JOYGIFT

HOME BUILD A BOX ABOUT CONTACT

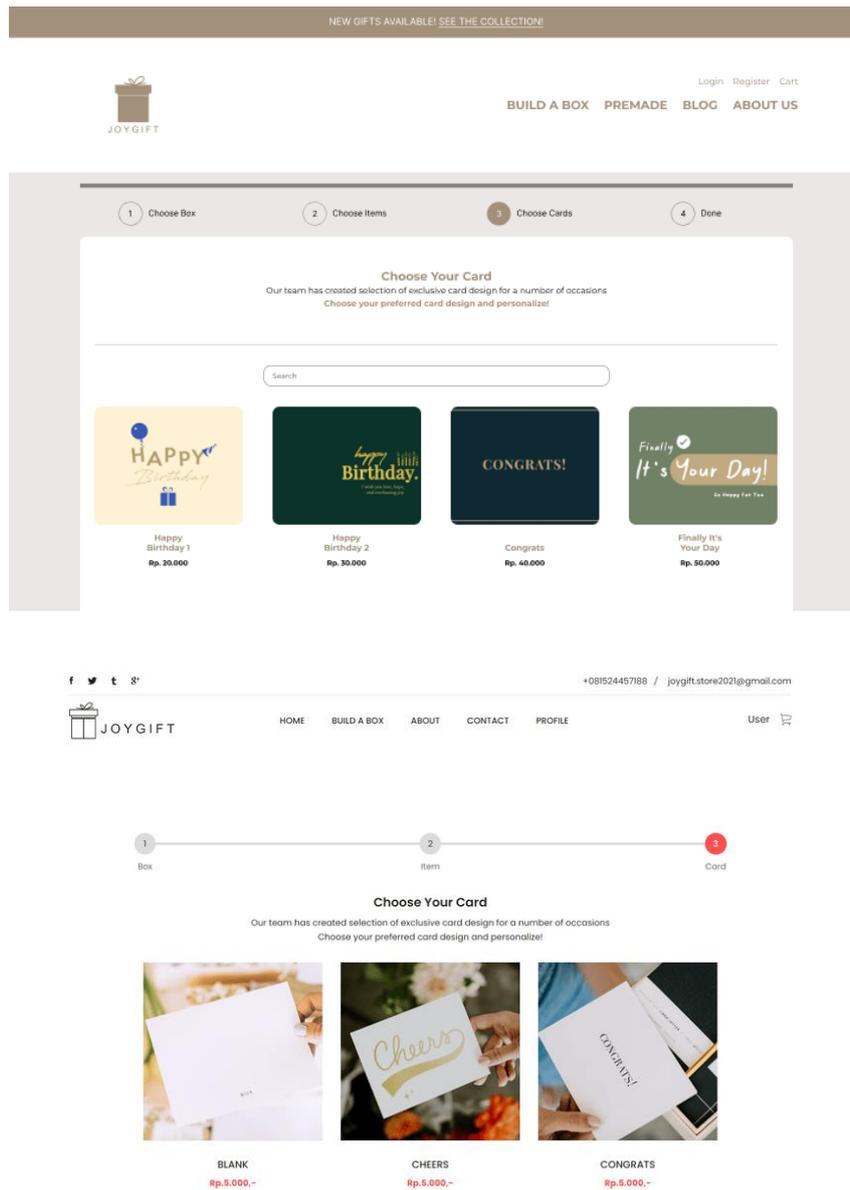


Gambar 3. Tampilan Menu Home Awal Aplikasi Joygift dan Desain Menu Home Baru Aplikasi JoyGift.



Gambar 4. Tampilan Menu “Choose Items” Awal Aplikasi Joygift dan Desain Menu “Choose Items” Baru Aplikasi JoyGift.

Dalam Gambar 4 terlihat perubahan jelas perbedaan antara desain tampilan menu aplikasi yang lama dan yang baru. Pada rancangan desain menu “Choose Items” yang baru terdapat penambahan dan peningkatan fitur pada menu tersebut. Penambahan fitur tersebut adalah fitur filter, search, dan sort pada bagian menu “Choose Items” yang tujuannya akan lebih membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dari sisi desain juga terdapat perubahan seperti penyusunan kembali tata letak elemen aplikasi, sehingga tampilan baru aplikasi terlihat tersusun secara rapi. Dalam pemilihan jenis dan warna tulisan, warna yang dipilih adalah warna emas, hal ini bertujuan untuk menampilkan kesan elegant dan minimalis.



Gambar 5. Tampilan Menu “Choose Cards” Awal Aplikasi Joygift dan Desain Menu “Choose Cards” Baru Aplikasi JoyGift

Dalam Gambar 5 terlihat jelas perubahan desain user interface pada menu aplikasi antara yang lama dan yang baru. Pada rancangan desain menu “Choose Cards” yang baru terdapat penambahan dan peningkatan fitur pada menu tersebut. Penambahan fitur yang dimaksudkan adalah fitur search yang dapat membantu pengguna untuk mencari lebih cepat barang yang dimaksudkan. Selain itu dari sisi penataan tata letak dilakukan perbaikan dengan penambahan 4 kotak item sehingga sisi halaman aplikasi tidak terlihat lagi terlalu kosong. Setelah proses redesain dilakukan, tahap selanjutnya dilakukan lagi pengumpulan kuesioner untuk melakukan penilaian terhadap rancangan baru aplikasi yang hasilnya dapat

dilihat pada Tabel 3 menggunakan metode perhitungan System Usability Scale. Dari perhitungan tersebut dapat dinilai apakah rancangan baru yang dibuat sudah sesuai atau belum sebelum di implementasikan pada aplikasi.

5) Evaluate design against user requirement

Pada tahap terakhir merupakan tahap evaluasi terhadap rancangan baru yang telah dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Evauasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan UI/UX yang baru sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner yang menggunakan kerangka system usability scale (SUS). Pada Tabel 2 terdapat pertanyaan yang mengikuti aturan System Usability Scale.

Tabel 2. Pertanyaan Menggunakan Aturan System Usability Scale [12]

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	ST	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi JoyGift lagi.					
2	Saya merasa aplikasi JoyGift rumit untuk digunakan.					
3	Saya merasa aplikasi JoyGift mudah untuk digunakan.					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi JoyGift lagi.					
5	Saya merasa fitur – fitur aplikasi JoyGift berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada aplikasi JoyGift					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi JoyGift dengan cepat.					
8	Saya merasa aplikasi JoyGift membingungkan.					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi JoyGift.					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi JoyGift.					

4.2 Pembahasan

Dari Tabel 3 di bawah dapat dilihat bahwa pada bagian skor responden adalah nilai yang didapatkan dari jawaban responden. Indikator yang digunakan pada bagian skor reponden menggunakan skala Likert yan dimana nilai 1 berarti “Sangat Tidak Setuju, nila 2 berarti “Tidak Setuju”, nilai 3 berarti “Netral”, nilai 4 berarti “Setuju”, dan nilai 5 berarti “Sangat Setuju”. Setelah skor responden sudah terkumpul semua kemudian lakukan perhitungan dan pengolahan data dengan menggunakan cara perhitungan metode SUS. Cara perhitungan dengan metode SUS memiliki aturan yaitu setiap pertanyaan nomor ganjil maka jawaban dari

responden akan dikurangi 1 (Skor responden – 1). Sebagai contoh dari perhitungan tersebut itu dapat dilihat jawaban oleh responden 1 yang memberikan skor 5 pada pertanyaan nomor 1, dalam hasil perhitungan SUS akan menjadi 4 dan ini akan berlanjut untuk perhitungan nilai SUS terhadap pertanyaan pada nomor ganjil lainnya. Cara perhitungan setiap nomor genap yaitu pengurangan angka 5 didepan skor yang diberikan oleh responden (5 – Skor Responden). Sebagai contoh dari perhitungan tersebut itu dapat dilihat dari jawaban oleh responden 1 yang memberikan skor 2 pada pertanyaan nomor 2, dalam hasil perhitungan SUS akan menjadi 3 dan ini akan berlanjut untuk perhitungan nilai SUS terhadap pertanyaan pada nomor genap lainnya. Setelah itu nilai keseluruhan dari hasil perhitungan SUS akan dijumlahkan dan kemudian akan dikalikan dengan 2,5 (Jumlah x 2,5). Sebagai contoh dari hasil perhitungan skor SUS total responden 1 memiliki jumlah 33 yang merupakan hasil total perhitungan SUS pertanyaan nomor satu hingga sepuluh. Sehingga Nilai yang diperoleh responden 1 adalah 82,5 yang merupakan hasil yang didapatkan dari jumlah total perhitungan SUS yang dikalikan dengan 2,5 (33 x 2,5 = 82,5). Setelah melakukan perhitungan nilai kepada tiap-tiap responden yang berjumlah 30 orang akan dilakukan perhitungan skor rata-rata untuk mendapatkan hasil akhir yang akan menunjukkan hasil indikator terhadap rancangan UI/UX aplikasi yang baru. Skor rata-rata didapatkan dengan menjumlahkan total dari hasil nilai tiap-tiap responden kemudian dengan total dari penjumlahan tersebut dibagi dengan jumlah responden yaitu 30 orang responden. Hasil skor rata-rata yang didapatkan pada perhitungan kali ini adalah 82,25. Di bawah ini adalah tabel hasil perhitungan SUS.

Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS

No.	Skor Responden										Hasil Perhitungan SUS										JML	Nilai (Jumlah x 2.5)
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10		
1	5	2	5	2	5	2	5	1	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	0	33	82,5
2	4	2	4	2	5	3	5	2	5	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	1	30	75
3	4	2	5	1	4	2	3	1	5	1	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	34	85
4	4	1	5	1	5	3	3	1	5	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	33	82,5
5	3	2	3	2	4	2	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	1	1	22	55
6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	52,5
7	5	2	5	2	4	1	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	33	82,5
8	4	2	5	2	4	2	5	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	31	77,5
9	4	2	5	2	4	5	5	1	4	2	3	3	4	3	3	0	4	4	3	3	30	75
10	4	3	3	2	4	2	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	26	65
11	5	1	5	2	5	2	4	1	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	0	32	80
12	3	1	4	1	4	2	5	1	5	1	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	35	87,5
13	5	1	5	2	5	1	4	2	5	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	36	90

14	4	2	4	1	5	1	4	1	5	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	35	87,5
15	5	1	5	2	5	2	5	2	5	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36	90
16	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5
17	5	1	5	1	5	1	4	2	5	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	95
18	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
19	5	1	5	1	5	2	5	2	4	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	37	92,5
20	5	1	5	2	4	1	5	2	5	1	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	92,5
21	5	2	4	1	5	1	4	2	5	1	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36	90
22	5	1	4	1	5	1	5	2	4	1	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37	92,5
23	4	1	4	2	5	1	5	1	5	1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
24	5	2	4	1	5	1	4	1	5	1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	37	92,5
25	4	2	4	1	5	3	5	2	4	2	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	32	80
26	4	3	5	2	4	1	5	1	4	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	3	33	82,5
27	4	1	5	2	4	2	5	1	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	33	82,5
28	4	2	3	5	2	3	4	1	4	2	3	3	2	0	1	2	3	4	3	3	24	60
29	4	1	4	2	5	1	5	2	4	1	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35	87,5
30	4	2	4	1	5	2	4	3	5	1	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	33	82,5
Rata-rata Skor SUS																					82,25	

Dari Tabel 3 dapat dilihat perolehan rata-rata skor SUS sebesar 82,25. Nilai tersebut masuk dalam batasan aturan SUS diatas 80,3 yang berarti sangat baik. Indikator sangat baik ini mengandung arti bahwa rancangan redesain UI/UX yang dikembangkan sudah memenuhi kepuasan pengguna dan dapat untuk digunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya. Dari hasil perhitungan ini juga dapat menggambarkan rancangan aplikasi JoyGift yang baru efektif sehingga dengan harapan tersebut pengguna aplikasi JoyGift kedepannya akan bertambah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan ulang UI/UX aplikasi menggunakan pendekatan metode user centered design dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan pengisian kuesioner kepada 30 responden dapat menjadi masukan informasi sebagai dasar pertimbangan perancangan ulang dan dari hasil skor evaluasi yang didapatkan menggunakan perhitungan system usability scale terhadap rancangan UI/UX aplikasi yang baru adalah 82,25 yang dalam rentang nilai system usability scale berarti "Sangat Baik". Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil rancangan UI/UX aplikasi yang baru bisa dikatakan sudah optimal sehingga dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. O. Galitz, *The essential guide to chalets*. 2007.
- [2] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter)*. 2011.
- [3] T. Lowdermilk, *User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications*, vol. 1. 2013.
- [4] Y. Efendi, I. Perdana, M. Raihan, R. Muzawi, and N. Utami, "iOS-Based Mobile Service Ordering Application Using Wireframe and Figma," pp. 2–8, 2022.
- [5] M. Malewicz, "Designing User Interfaces," p. 419, 2020.
- [6] H. Joo, "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [7] I. U. Khasanah, M. Fachry, N. S. Adriani, N. Defiani, Y. Saputra, and A. Ibrahim, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 21–27, 2018, doi: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226.
- [8] M. Agarina, A. S. Karim, and S. Sutedi, "User-Centered Design Method in the Analysis of User Interface Design of the Department of Informatics System's Website," ... *Int. Conf. ...*, no. Icitb 2019, pp. 218–230, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/icitb/article/view/2098>
- [9] Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, and Martin Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.
- [10] J. Saptari, R. Iswandari, and R. Setyawati, "User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan," *Berk. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 14, no. 1, p. 26, 2018, doi: 10.22146/bip.27502.
- [11] L. Albani and G. Lombardi (FIMI), "User Centred Design for EASYREACH," no. November 2010, pp. 1–45, 2010.
- [12] D. Setiawan and N. Rafianto, "Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale," *Teknologi*, vol. 10, no. 1, pp. 23–31, 2015, doi: 10.26594/teknologi.v10i1.2010.