

RE-DESIGN SISTEM KATEGORI PADA STARTUP WARSHOP DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

Oleh:

Cheriel Leily Antoinette¹, Marlina^{2*}, Mohammad Sofyan S. Thayf³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK K HARISMA Makassar

e-mail: ¹cherielleily_21@kharisma.ac.id, ²marlina@kharisma.ac.id,

³sofyan.thayf@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini merancang ulang antarmuka fitur kategori pada aplikasi WarShop menggunakan metode user centered design untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Tujuannya adalah mempermudah pengguna dalam menemukan produk yang diinginkan secara spesifik dan cepat. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap 10 pengguna WarShop, di mana 9 pengguna merasa fitur kategori yang ada tidak spesifik, sehingga menyebabkan pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk mencari produk yang diinginkan. Metode user centered design dipilih karena melibatkan pengguna sejak awal proses desain, hasilnya adalah antarmuka yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan antarmuka ini menghasilkan fitur kategori yang lebih spesifik, yang membantu pengguna menemukan barang secara langsung sesuai dengan kategori yang dicari, dan memberikan rekomendasi produk serupa berdasarkan produk yang dicari menggunakan kata kunci atau produk yang sedang ditampilkan. Setelah perancangan ulang, dilakukan evaluasi dengan pengujian menggunakan metrik task success, time on task, dan errors kepada lima pengguna yang telah diwawancarai sebelumnya, dengan dasar penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas masalah kegunaan dapat ditemukan oleh lima pengguna pertama yang diuji. Pengujian task success tidak menemukan masalah dan pengujian errors menghasilkan rata-rata tingkat kesalahan semua tugas 0%, sedangkan pada time on task beberapa pengguna melebihi batas waktu. Namun, hal ini dikarenakan pengguna tertarik dengan produk lain yang ditampilkan berdasarkan kategori dan rekomendasi.

Kata kunci: Re-design, WarShop, Sistem Kategorisasi, User Centered Design, User Experience.

Abstract: This study redesigns the category feature interface on the WarShop application using the user-centered design method to improve the user experience. The goal is to make it easier for users to find the products they want specifically and quickly. Data was obtained through interviews and observations of 10 WarShop users, where 9 users felt that the existing category features were not specific, causing users to take longer to find the products they wanted. The user-centered design method was chosen because it involves users from the beginning of the design process, resulting in a better interface that meets user needs. This interface design resulted in a more specific category feature that helps users find items directly according to the category they are looking for, and provides recommendations for similar products based on the product being searched for using keywords or the product being displayed. After the redesign, an evaluation was carried out using testing with the metrics task success, time on task, and error metrics with five users who had been previously interviewed, based on research indicating that the majority of usability issues can be found by the first five users tested. There were no problems found in the task success test and the error test resulted in an average error rate for all tasks of 0%, while in the time on task, some users exceeded the time limit. However, this is because users were interested in other products displayed based on category and recommendations.

Keywords: Re-design, WarShop, Categorization System, User Centered Design, User Experience.

* Corresponding author : Marlina (marlina@kharisma.ac.id)

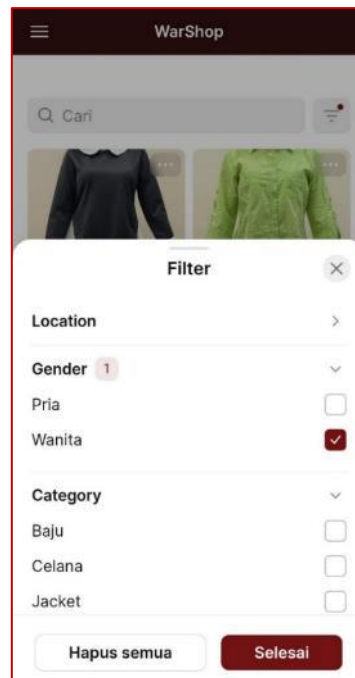
1. PENDAHULUAN

Industri penjualan barang bekas di Indonesia sedang mengalami perkembangan pesat beberapa tahun terakhir. Meningkatnya kesadaran lingkungan dan gaya hidup berkelanjutan mendorong munculnya pengusaha baru dengan konsep toko barang bekas *online*, atau penjualan pakaian bekas secara *online*. Hal ini memberikan dampak positif terhadap upaya pelestarian lingkungan, serta membuka peluang kerja baru bagi masyarakat [1]. Guna memenuhi perkembangan zaman dan keinginan masyarakat untuk pembelian baju bekas (*baju thrift*) peneliti bersama teman-teman membuat suatu aplikasi yaitu WarShop. WarShop merupakan *platform web application* yang dirancang untuk menghubungkan penjual pakaian bekas (*baju thrift*) dengan pembeli yang ingin mengikuti tren *fashion* terkini tanpa perlu mengeluarkan biaya besar. Aplikasi berbasis *website* ini dibangun dengan tujuan membantu penjual menemukan pasar yang tepat dan pembeli mendapatkan barang yang diinginkan dengan harga terjangkau dan terpercaya.

Meskipun aplikasi WarShop ini dibangun dalam jangka waktu yang relatif singkat tiga bulan, akan tetapi fitur dasar aplikasi ini telah berhasil memenuhi kriteria suatu aplikasi yang memiliki daya guna tinggi yang berpotensi menarik perhatian pengguna atau biasa disebut dengan *Minimum Viable Product (MVP)*. Beberapa fitur yang telah tersedia pada aplikasi WarShop seperti fitur tawar menawar antara penjual dan pembeli, fitur kategori barang untuk mengelompokkan produk sesuai jenisnya, fitur *chatting* yang memungkinkan terjadinya komunikasi pertukaran pesan antara penjual dan pembeli, dan lain sebagainya. Walaupun suatu aplikasi dikatakan memiliki daya guna yang tinggi, tentu aplikasi tersebut tidak akan luput dari kekurangan termasuk pada aplikasi WarShop ini. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara kepada 10 pengguna untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi ini. Wawancara yang dilakukan kepada 10 pengguna dapat memberikan data yang cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah kegunaan dalam sebuah antarmuka aplikasi [2]. Pengguna yang diwawancara merupakan pengguna aplikasi WarShop dengan rentang usia 19 sampai 22 tahun. Berdasarkan wawancara tersebut peneliti mendapat masukan dari 9 pengguna bahwa aplikasi tersebut memiliki kekurangan yaitu pada fitur kategori yang tidak terperinci sehingga membuat pengguna memerlukan lebih banyak waktu untuk mencari produk yang sesuai keinginan. Fitur kategori yang telah ada merupakan fitur kategori dasar yang mengelompokkan barang sesuai jenisnya secara umum, akan tetapi 9 pengguna lebih membutuhkan fitur kategori yang mengelompokkan barang secara lebih spesifik, sedangkan 1 pengguna sudah merasa cukup dengan fitur kategori yang ada.

Tujuan penelitian ini untuk melakukan *re-design* sistem kategori untuk meningkatkan *user experience* pada *startup* WarShop dengan menggunakan metode *user centered design* agar pengguna lebih mudah menggunakan aplikasi WarShop. Metode *user centered design* digunakan dalam perancangan ini karena metode ini melibatkan pengalaman pengguna sejak awal, yang dapat meminimalkan kesalahan dalam proses desain dan memungkinkan pengembangan yang lebih efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga menghasilkan perancangan antarmuka yang lebih baik [3], [4], [5]. Penelitian ini juga

merancang sistem rekomendasi produk yang memberikan rekomendasi serupa berdasarkan produk yang dicari menggunakan kata kunci atau produk yang sedang ditampilkan. Perancangan fitur kategori spesifik diharapkan dapat meningkatkan penjualan di aplikasi WarShop.



Gambar 1 Tampilan Sistem Kategori Sebelum Dilakukan Perancangan

User experience atau yang biasa disingkat menjadi UX adalah kesan atau persepsi seseorang setelah menggunakan sebuah produk, sistem atau layanan. *User experience* dapat disimpulkan sebagai pengalaman merasakan sesuatu saat pengguna menggunakan suatu aplikasi, hal yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang dinamakan *user experience* [6], [7]. Metode *user centered design* merupakan sebuah metode pendekatan pengembangan yang menjadikan pengguna sebagai acuan atau fokus utama dalam melakukan pengembangan baik dari sisi sifat, tujuan, konteks, dan lingkungan yang semuanya berfokus pada pengalaman pengguna, sehingga saat pengguna berinteraksi dengan sistem pengguna dapat merasa nyaman dan informasi sistem dapat tersampaikan dengan baik kepada pengguna. *User centered design* yang berfokus pada kebutuhan pengguna ini merupakan cara yang efektif dalam melakukan pengembangan fitur pada sebuah sistem karena pengembang dapat mengetahui dan mengerti kebutuhan pengguna sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna [8].

Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan pendekatan *user centered design* [3], yaitu:

- 1) *Plan*, yaitu menyusun perencanaan dalam melakukan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna.
- 2) *Specify context of use*, yaitu mengidentifikasi pengguna yang menggunakan sistem dan menjelaskan tujuan serta langkah dalam menggunakan sistem.

- 3) *Specify user and organizational requirements*, yaitu mengetahui dan memahami kebutuhan pengguna dalam menggunakan sistem.
- 4) *Produce a design solution*, yaitu melakukan perancangan desain sebagai solusi yang disesuaikan dari hasil analisis kebutuhan pengguna.
- 5) *Evaluate design*, yaitu melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibuat, agar dapat mengetahui apakah rancangan desain yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna.

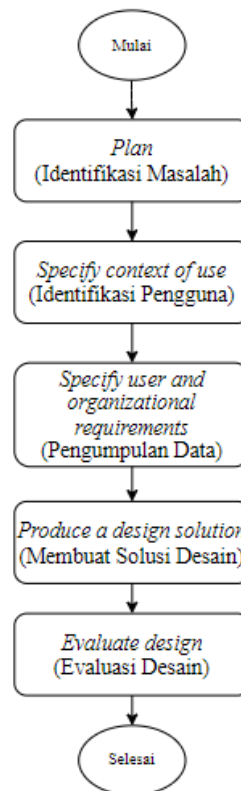
Dalam *metode user centered design* juga menggunakan beberapa *metric*, yaitu [2]: *Task success* adalah persentase pencapaian tugas yang berhasil dilakukan oleh pengguna. Metrik ini digunakan untuk menilai seberapa efektif sistem atau aplikasi dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas tertentu. Untuk mengukur *task success*, setiap tugas yang diberikan harus memiliki tujuan yang jelas. Setelah pengguna menyelesaikan tugas tersebut, tingkat keberhasilannya dapat diukur berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. *Time on task* adalah metrik yang digunakan untuk mengukur waktu yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu dalam sebuah sistem. Tujuan dari metrik ini adalah untuk memahami seberapa cepat atau lambatnya pengguna menyelesaikan tugas yang diberikan. Melalui metrik ini, peneliti dapat memperoleh informasi penting untuk mengevaluasi efisiensi suatu sistem dan mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki guna meningkatkan efisiensi pengguna. *Metric errors* bertujuan untuk mencerminkan kesalahan yang terjadi saat pengguna menjalankan tugas dalam sebuah sistem, sehingga metrik ini dapat mengidentifikasi bagian antarmuka mana yang membingungkan pengguna saat menggunakan aplikasi atau sistem tersebut. Dengan mengetahui jenis kesalahan yang umum terjadi, pengembang dapat segera mengatasi masalah atau area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas sistem yang dibangun. *Website* atau yang biasa dikenal sebagai *web* adalah kumpulan beberapa halaman yang berisi informasi dan halaman-halaman tersebut memiliki domain. Halaman-halaman tersebut mengandung informasi yang dapat berbentuk teks, gambar diam, gambar bergerak, suara, animasi, dan lain sebagainya, yang membentuk suatu rangkaian struktur yang saling terkait, masing-masing dihubungkan melalui jaringan koneksi internet [9], [10].

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini. Seperti studi yang dilakukan oleh Putri Fitriana Hapsari berjudul “Pengembangan Fitur Laporan Per Kategori Pada Aplikasi Monitoring BLC Surabaya Berbasis Website”[11], melakukan pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk penambahan fitur laporan per kategori pada aplikasi *monitoring* BLC Surabaya berbasis *website* dengan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) model *waterfall*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini melakukan perancangan sistem kategori spesifik dengan menggunakan metode *user centered design* pada aplikasi WarShop berbasis *web*. Penelitian oleh Rima Tamara Aldisa, Mohammad Aldinugroho Abdullah [12], dengan judul “Penerapan Agile Development Methodology dalam Sistem Penjualan Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian”, menyimpulkan bahwa penerapan *Agile Development Methodology* dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan dengan Fitur Kategori dan Pencarian Buku Berbasis

Website dapat membantu pembeli dalam mencari buku yang diinginkan dengan cepat. Dengan metode tersebut, penggunaannya mampu membuat keputusan dalam perubahan *software* sesuai dengan kondisi keadaan. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode *user centered design* untuk merancang sistem kategori. Penelitian dari Edo Herlalang, Irwan A. Kautsar [13], yang berjudul “Rancang Bangun Fitur Chat Pada Eportofolio Berbasis Web”, menghasilkan aplikasi *website* yang berguna untuk bertukar informasi antar pengguna lain dengan mudah dan juga dapat membantu memastikan informasi yang ada dari pengguna-pengguna lain dengan cara berkomentar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah merancang antarmuka baru untuk sistem kategori yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian oleh Desi Windi Sari dkk [14], yang berjudul “Penambahan Fitur Manajemen Surat Menyurat Pada Sistem Pangkalan Data Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya” menyimpulkan bahwa pendekatan berorientasi objek terpadu dapat diterapkan untuk mengembangkan sistem informasi yang terintegrasi, dan diagram-diagram dapat digunakan untuk mendeskripsikan hasil rancangan ke sistem informasi yang akan dibangun. Perbedaan dalam penelitian ini adalah merancang ulang antarmuka sistem kategori yang ada agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Studi yang dilakukan oleh Bagus Nuril Anam [15], dengan judul “Sistem Informasi Inventaris Klinik Pratama Permata Hati Berbasis Web” melakukan penelitian perancangan sistem informasi inventaris pada sebuah klinik, di mana pada sistem informasi tersebut dikembangkan fitur pencarian barang berdasarkan kategori, sehingga lebih memudahkan pengguna. Perbedaan dalam penelitian ini adalah perancangan ulang antarmuka sistem kategori yang telah ada sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *user centered design*. Penelitian oleh Pratiwy Anggraeny Puspita Sari dkk [4], berjudul “Perancangan UI/UX Pada Website Medisol Dengan Metode User Centered Design” melakukan perancangan ulang menggunakan metode *user centered design* kemudian hasil perancangan diuji menggunakan sistem *usability testing*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah hasil perancangan penelitian ini diuji menggunakan metrik *user centered design*. Penelitian oleh Christofer Veronica dkk [16], berjudul “Implementasi Pendekatan User Centered Design Pada Perancangan UI/UX Website Worker's” melakukan implementasi perancangan *ui/ux* dengan pendekatan *user centered design*, hasil perancangan dibuktikan dengan hasil kuesioner yang diolah menggunakan metode *System Usability Scale*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini hanya melakukan perancangan kemudian hasil perancangan diolah menggunakan metrik *user centered design*. Penelitian oleh Viery Rinaldy Leonard dkk [17], berjudul “Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Lelangyuk Menggunakan Pendekatan User Centered Design” melakukan perancangan ulang *UI/UX* dengan pengukuran *system usability testing* menjadi tolak ukur. Perbedaan pada penelitian ini menggunakan metrik *user centered design* sebagai tolak ukur pengujian hasil perancangan baru.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merancang antarmuka sistem kategori pada aplikasi WarShop dengan menerapkan metode *user centered design* (UCD). Data diolah menggunakan *metric user centered design*.



Gambar 2 Tahapan Penelitian

1. *Plan* (Identifikasi Masalah)

Pada tahapan ini dimulai dengan pemilihan bidang dan topik penelitian, studi literatur artikel berupa jurnal terkait, mengidentifikasi masalah dan mencari solusi atas masalah yang ditemukan pada aplikasi WarShop.

2. *Specify context of use* (Identifikasi pengguna)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi pengguna aktual aplikasi WarShop. Peneliti memilih 10 pengguna acak aplikasi WarShop untuk membagikan pengalaman dalam menggunakan aplikasi.

3. *Specify user and organizational requirements* (Pengumpulan data)

Tahap ini dilakukan dengan teknik wawancara yang melibatkan 10 pengguna aplikasi WarShop. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab untuk menggali pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur kategori yang sudah ada. Pengguna yang diwawancarai adalah perempuan dengan rentang usia 19 hingga 22 tahun. Data pengalaman pengguna yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menjadi acuan ke tahap selanjutnya.

4. *Produce a design solution* (Membuat solusi desain)

Pada tahapan ini dilakukan perancangan ulang *website* WarShop khususnya pada fitur kategori menjadi lebih spesifik dengan menerapkan metode *user centered design* agar pengguna lebih mudah dan efektif dalam mencari dan menemukan

produk, serta memberikan rekomendasi produk serupa yang diinginkan sesuai kata kunci produk pada aplikasi WarShop.

5. *Evaluate Design* (Evaluasi desain)

Pada tahapan ini dilakukan observasi/pengamatan kepada 5 pengguna aplikasi WarShop saat mereka menggunakan sistem kategori yang didesain ulang. Metode observasi dilakukan dengan melibatkan 5 pengguna aplikasi yang telah diwawancarai sebelumnya dengan cara pengguna menyelesaikan skenario tugas dalam menggunakan hasil perancangan sistem kategori yang telah dibuat. Hal ini disesuaikan prinsip bahwa menguji dengan 5 pengguna adalah jumlah yang cukup untuk menemukan sekitar 85% dari masalah kegunaan dalam sebuah antarmuka pengguna. Prinsip ini didasarkan pada penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas masalah kegunaan dapat ditemukan oleh lima pengguna pertama yang diuji. Melibatkan 5 pengguna memungkinkan penggunaan sumber daya yang efisien, terutama dalam proyek dengan batasan waktu dan anggaran yang ketat [2]. Selanjutnya data diolah dalam tahap pengolahan data hasil evaluasi untuk mendapat masukan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

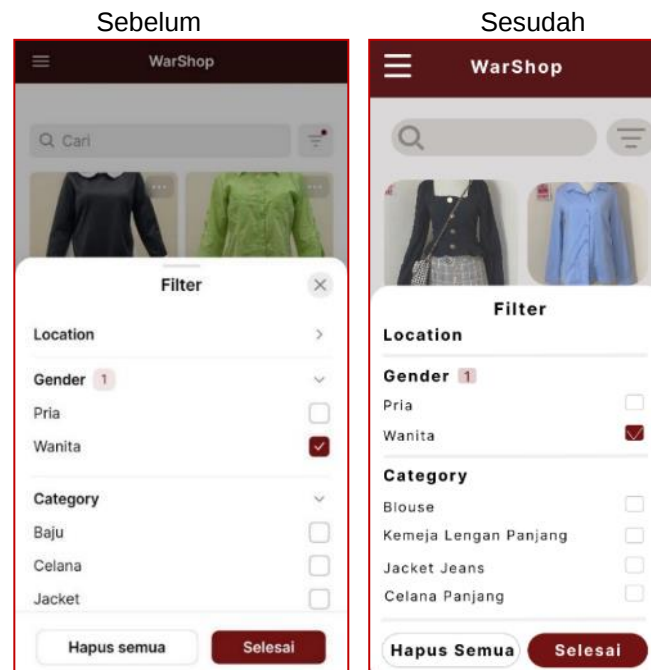
3.1. Perancangan ulang antarmuka pengguna

Perancangan ulang antarmuka pada sistem kategori dilakukan berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah diidentifikasi dari wawancara yang telah dilakukan. Tahap perancangan *prototype* menggunakan Figma sebagai solusi desain yang dibuat untuk *website* WarShop.



Gambar 3 Tampilan desain perancangan pada Figma

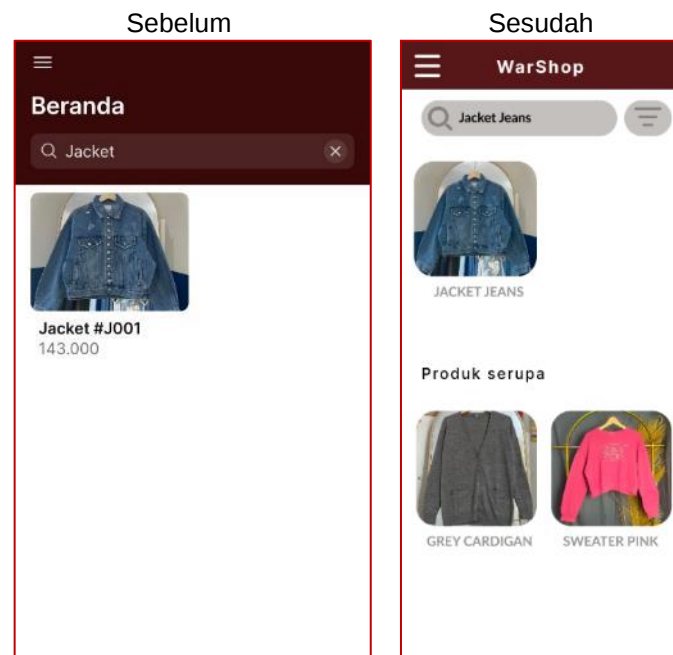
Saat ini sistem kategori pada aplikasi WarShop sudah memberikan pilihan kategori barang yang lebih spesifik, seperti baju yang dikategorikan lebih spesifik menjadi blouse, dan kemeja lengan panjang. Fitur kategori lebih spesifik ini dapat membantu pengguna menemukan barang secara langsung sesuai kategori yang dicari. Hasil perancangan ulang sistem kategori dapat dilihat pada Gambar 4.



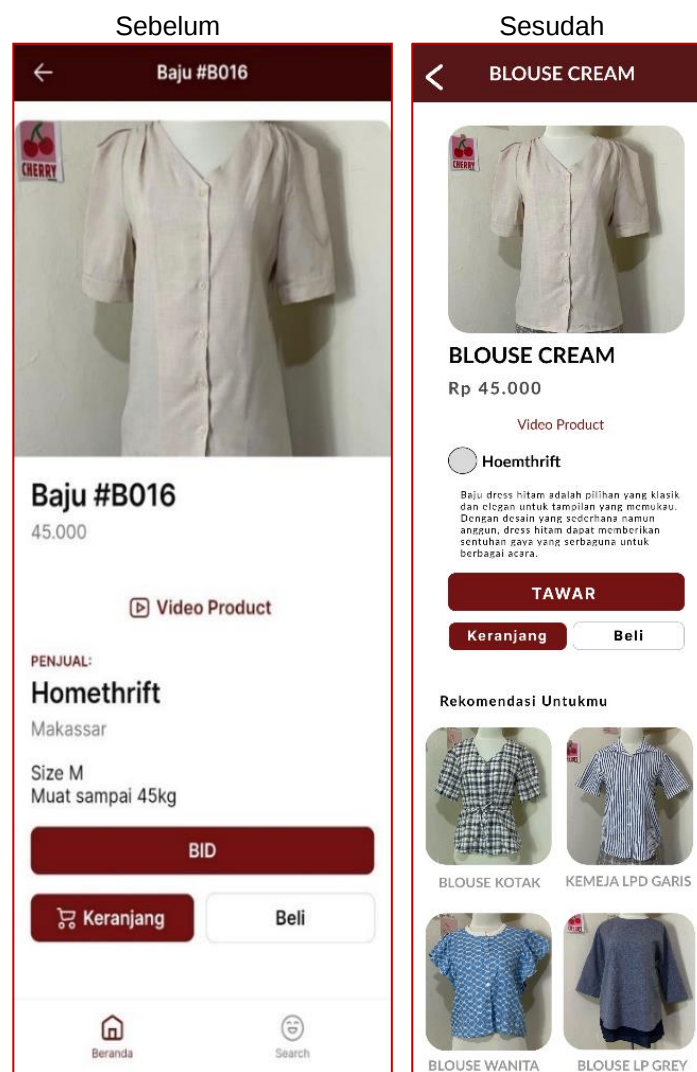
Gambar 4 Tampilan sistem kategori awal dan tampilan sistem kategori baru

Kemudian saat mencari sebuah produk, sebelumnya sistem menampilkan sesuai produk yang dicari tanpa memberikan rekomendasi produk, sedangkan setelah perancangan sistem rekomendasi memberikan rekomendasi produk. Rekomendasi produk yang diberikan ialah produk serupa sesuai dengan produk yang dicari menggunakan kata kunci, yang dapat dilihat pada Gambar 5.

Saat menampilkan sebuah produk, sebelumnya sistem menampilkan sesuai produk yang dibuka tanpa memberikan rekomendasi produk, sedangkan setelah perancangan sistem rekomendasi memberikan rekomendasi produk. Rekomendasi produk yang diberikan adalah produk serupa sesuai dengan produk yang sedang ditampilkan, yang dapat dilihat pada Gambar 6. Penambahan perancangan sistem rekomendasi ini juga dapat membantu pengguna menemukan produk yang serupa dengan yang telah dicari, sehingga hal ini juga akan berpengaruh pada meningkatnya penjualan produk.

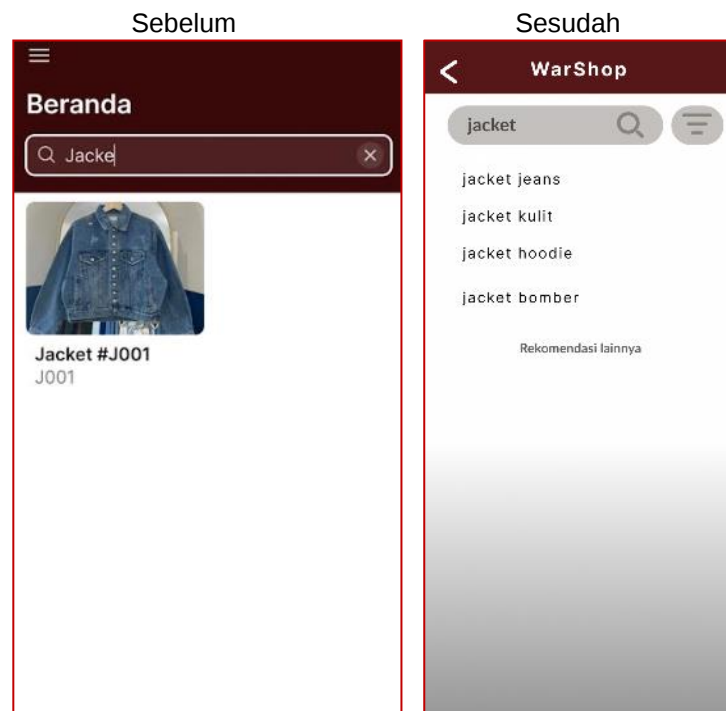


Gambar 5 Tampilan hasil pencarian awal dan tampilan hasil pencarian baru



Gambar 6 Tampilan produk awal dan tampilan produk baru

Pada fitur pencarian sebelumnya pengguna dapat mencari produk yang diinginkan secara langsung sesuai kata kunci barang yang ingin dicari, tetapi tidak mendapatkan rekomendasi kata kunci produk yang bisa dicari. Pada perancangan menu pencarian yang baru, saat pengguna akan melakukan pencarian pada menu “search”, pengguna juga akan diberikan rekomendasi produk. Rekomendasi produk yang diberikan berupa kata kunci produk yang biasa atau paling banyak dicari. Tampilan perancangan menu pencarian dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Tampilan menu pencarian awal dan tampilan menu pencarian baru

3.2. Pengujian hasil perancangan

1. Skenario Pengujian

Untuk mengetahui apakah hasil *re-design* sistem kategori dapat digunakan atau tidak, peneliti membutuhkan skenario tugas apa saja yang harus dikerjakan oleh responden. Tabel 1 menunjukkan skenario pengujian.

Tabel 1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian 1	Menggunakan Fitur Pencarian
1. Buka <i>link prototype</i> interaktif dari aplikasi WarShop.	
2. Klik baris pencarian	
3. Cari produk yang ingin Anda cari	
4. Setelah produk ditampilkan sesuai dengan yang Anda cari, klik produk yang tertarik untuk Anda lihat.	
5. Setelah semua selesai dilihat/dibuka, kembali ke halaman beranda dengan klik tombol kembali yang terletak pada bagian kiri atas.	
6. Selesai.	

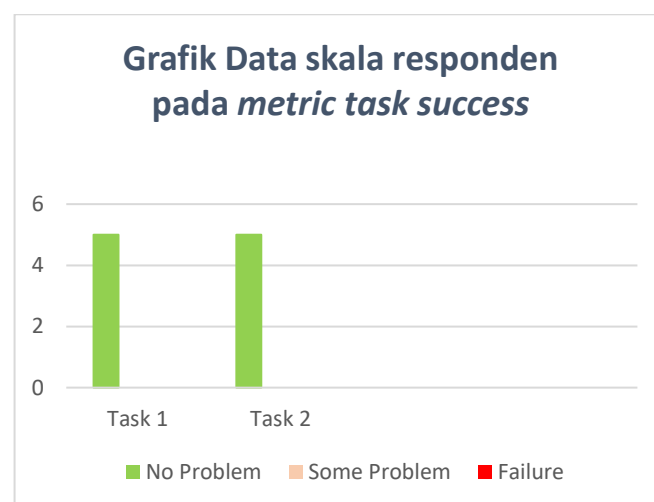
Skenario pengujian 2	Menggunakan Fitur Kategori
1. Buka aplikasi WarShop, pastikan Anda berada di halaman beranda	
2. Klik <i>icon</i> filter di bagian kanan menu <i>search</i>	
3. Pilih produk yang ingin Anda cari sesuai dengan kategori spesifik produk yang tersedia	
4. Setelah produk ditampilkan sesuai dengan kategori yang Anda cari, klik produk yang tertarik untuk Anda lihat	
5. Setelah semua selesai dilihat/dibuka, kembali ke halaman beranda dengan klik tombol kembali yang terletak pada bagian kiri atas.	
6. Selesai.	

2. Pengujian *Task Success*

Setelah dilakukan observasi dengan memberikan skenario tugas yang harus dikerjakan oleh responden, maka didapatkan hasil dari skala 1 sampai 3. Skala tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Data skala responden pada *metric task success*

Skenario tugas	No Problem	Some Problem	Failure
Skenario pengujian 1	5	0	0
Skenario pengujian 2	5	0	0



Gambar 2 Grafik Data skala responden pada *metric task success*

Data yang telah diperoleh pada Tabel 5 kemudian diolah ke dalam bentuk grafik yang dapat dilihat pada Gambar 8. Hasil pengujian *prototype* menggunakan *metric task success* di atas menunjukkan bahwa tidak ditemukan masalah saat responden menggunakan hasil perancangan ulang aplikasi WarShop khususnya pada sistem kategori.

3. Pengujian *Time on Task*

Berikut hasil observasi dari 5 responden mengenai *metric time on task* diukur berdasarkan lamanya waktu pengerjaan skenario tugas yang diberikan oleh peneliti. Berikut adalah data waktu pengerjaan dalam satuan detik.

Tabel 3 Data responden pada *metric time on task*

Skenario tugas	Waktu Pengerjaan (detik)					
	Peneliti	Responden				
		1	2	3	4	5
Skenario pengujian 1	22,32	21,55	16,96	19,54	16,44	25,30
Skenario pengujian 2	23,41	25,01	20,96	23,59	22,07	25,03

Berdasarkan data pengamatan Tabel 3, terlihat bahwa beberapa responden memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas dibandingkan waktu pengujian yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini dapat terjadi dikarenakan responden tersebut tertarik melihat beberapa produk yang ditampilkan dari hasil penelusuran produk dan rekomendasi produk yang ditampilkan berdasarkan kata kunci.

4. Pengujian *Errors*

Hasil pengujian *metric errors* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Data responden pada *metric errors*

Skenario tugas	Jumlah tugas	Jumlah tingkat kesalahan
Skenario pengujian 1	6	0%
Skenario pengujian 2	6	0%
Jumlah		0%
Rata-rata		0%

Berdasarkan hasil observasi pengujian *metric errors* pada 5 responden, diperoleh jumlah rata-rata tingkat kesalahan untuk semua tugas adalah 0%.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. *Re-design* sistem kategori dilakukan karena berdasarkan hasil wawancara 90% pengguna aplikasi WarShop membutuhkan fitur kategori yang lebih spesifik.
2. Hasil pengukuran menggunakan *metric task success* menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah pada hasil perancangan pengembangan antarmuka fitur kategori yang lebih spesifik pada aplikasi WarShop.

3. Hasil pengukuran menggunakan *metric time on task* menunjukkan bahwa beberapa pengguna melewati batas waktu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Namun, setelah dianalisis hal ini dikarenakan pengguna tertarik melihat pilihan produk lain yang ditampilkan dari hasil penelusuran berdasarkan kategori dan rekomendasi produk. Dengan demikian, perancangan sistem kategori spesifik ini dapat berkontribusi pada peningkatan penjualan di aplikasi WarShop.
4. Pengukuran dengan menggunakan *metric errors* menghasilkan rata-rata tingkat kesalahan responden pada semua tugas 0% saat melakukan skenario pengujian pada perancangan aplikasi WarShop.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Ramadhani, S. R. Rushainy, M. I. Mufit, F. Erlangga, M. Fahri, and F. Nst, "Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai Media Usaha Thrifting Shop Berbasis Website," *Jurnal Teknik*, vol. 1, 2022, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains/article/download/72/61>
- [2] William Albert and Tom Tullis, *Measuring the user experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX metrics*, Third edition. 2022.
- [3] M. Ariq Dzaky, I. Alwiah Musdar, P. Studi Informatika, and S. Kharisma Makassar, "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA STARTUP RENOVATION MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," *Jurnal KHARISMA Tech*, vol. 17, pp. 16–30, Mar. 2022, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/article/view/171/121>
- [4] P. Anggraeny Puspita Sari, M. Fajar, T. Informatika Studi, and S. KHARISMA Makassar, "PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE MEDISOL DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," *Jurnal KHARISMA Tech*, vol. 18, pp. 40–54, 2023, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/article/view/284/207>
- [5] E. Noviyanti, A. Christian, and K. Wijaya, "Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang," *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 2746–1335, 2021, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://www.journal.jis-institute.org/index.php/jpsii/article/view/561/332>
- [6] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] S. Ernawati and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)," *JEISBI*, vol. 03, 2022, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296/40999>
- [8] D. Larson Kaligis and R. R. Fatri, "PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," 1051. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>

- [9] M. Arafat, Y. Trimarsiah, H. Susantho, and D. Redaksi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website," *JURNAL INTECH*, vol. 3, no. 2, pp. 6–11, 2022, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <http://journal.unbara.ac.id/index.php/INTECH/article/view/1691/1091>
- [10] S. P. Veriane and M. H. K. Saputra, "Implementasi Sistem Rekomendasi pada Fitur Keranjang Menggunakan Metode Algoritma Apriori pada Aplikasi Sayurmurah.Com Berbasis Website," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 11, no. 1, p. 40, Jan. 2023, doi: 10.26418/justin.v11i1.52945.
- [11] P. F. Hapsari, "PENGEMBANGAN FITUR LAPORAN PER KATEGORI PADA APLIKASI MONITORING BLC SURABAYA BERBASIS WEBSITE," *Repository Universitas Dinamika*, 2020, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5073/>
- [12] R. T. Aldisa and M. A. Abdullah, "Penerapan Agile Development Methodology dalam Sistem Penjualan Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 3, no. 4, pp. 547–553, Mar. 2022, doi: 10.47065/bits.v3i4.1434.
- [13] E. Herlalang and I. A. Kautsar, "RANCANG BANGUN FITUR CHAT PADA EPORTFOLIO BERBASIS WEB," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 07, 2022, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/2990/1315>
- [14] D. Windi Sari, A. Haris Dalimunthe, and N. Thereza, "PENAMBAHAN FITUR MANAJEMEN SURAT MENYURAT PADA SISTEM PANGKALAN DATA MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SRIWIJAYA," *TEKNO KOMPAK*, vol. 17, no. 2, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/2402/1255>
- [15] B. N. Anam, "SISTEM INFORMASI INVENTARIS KLINIK PRATAMA PERMATA HATI BERBASIS WEB," *UMSLibrary*, 2021, Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://eprints.ums.ac.id/89062/>
- [16] C. Veronica, Hasniati, and Izmy Alwiah Musdar, "Implementation of User Centered Design Approach in User Interface Design and User Experience Website Worker's," *KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, pp. 71–84, Sep. 2022, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/article/view/246/182>
- [17] V. Rinaldy Leonard, B. Zaman, S. Bahri, T. Informatika, and S. Kharisma Makassar, "PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN," *JTRISTE*, vol. 9, no. 1, pp. 31–45, 2022, Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/jtriste/article/view/362/168>