

DESAIN PENGEMBANGAN MODUL UNTUK PENJAHIT PADA APLIKASI JAHITKU MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN

Oleh:

Frederica Rolanda Phoandy¹, Husni Angriani^{2*}, Zaenab Pontoh³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: ¹fredericarolanda-21@kharisma.ac.id, ²husniangriani@kharisma.ac.id,
³zaenabp@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang Antarmuka Pengguna (UI) pada website Jahitku dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD). Tujuannya adalah untuk memudahkan penjahit dalam proses pendaftaran diri dan mengelola pesanan secara mandiri dengan desain yang ramah pengguna, intuitif, dan sesuai dengan preferensi penjahit. Saat ini, terdapat keterbatasan fitur pada website Jahitku, di mana penjahit masih memerlukan bantuan admin untuk proses pendaftaran, yang menghambat efisiensi dan partisipasi, terutama bagi penjahit kecil atau individu. Metode User Centered Design (UCD) diterapkan sebagai dasar untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. UCD adalah metode yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proses perancangan sistem. Hasil pengujian dari metode ini menunjukkan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan pendaftaran secara mandiri, menginput desain, membalas ulasan, membuat pesanan, dan melihat riwayat pesanan. Penerapan UCD efektif dalam mengatasi masalah yang dihadapi penjahit di website Jahitku dan menambah fitur untuk penjahit menggunakan platform tersebut. serta menambah fitur untuk penjahit agar penjahit juga dapat mudah menggunakan website.

Kata kunci: User Centered Design, website jahitku, desain, penjahit, fitur

Abstract: This research aims to design the User Interface (UI) for the Jahitku website using the User Centered Design (UCD) method, which facilitates tailors in self-registration and independent order management with a user-friendly, intuitive design that meets their preferences. There are limitations in the features of the Jahitku website, where tailors still require admin assistance for the registration process, hindering efficiency and participation, especially for small or individual tailors. The application of the User Centered Design (UCD) method serves as a foundation to provide ease for users. UCD is a method that focuses on user needs and involves users directly in the design process. The results of UCD testing provide ease for users in self-registration, inputting designs, responding to reviews, placing orders, and viewing order history. The application of the UCD method can address the difficulties faced by tailors on the Jahitku website and add features to make it easier for tailors to use the site.

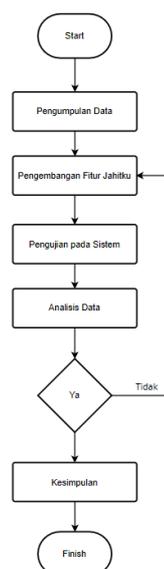
Keywords: User Centered Design, Jahitku website, design, tailors, features.

* Corresponding author : Husni Angriani (husniangriani@kharisma.ac.id)

telepon, email, dan ukuran baju. Namun, dalam use case pada gambar 1, penjahit tidak memiliki kemampuan untuk mendaftarkan diri mereka sendiri di website tersebut. Mereka memerlukan bantuan admin untuk proses pendaftaran. Situasi ini dapat menjadi hambatan bagi penjahit, terutama penjahit kecil atau individu, untuk mendaftar dan memperkenalkan bisnis mereka melalui website Jahitku. Ketergantungan pada admin dalam proses pendaftaran dapat menyebabkan waktu dan usaha yang lebih banyak, serta menghambat partisipasi penjahit dalam platform ini.

Oleh karena itu, rancangan antarmuka website Jahitku disusun dari perspektif penjahit, sehingga mereka dapat mendaftar secara mandiri tanpa memerlukan bantuan admin, memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) menciptakan kesan pertama bagi calon penjahit [5]. UI berfungsi sebagai tampilan yang berinteraksi langsung dengan penjahit, bertindak sebagai penghubung antara penjahit dan sistem, sehingga perangkat elektronik dapat berfungsi dengan baik [6]. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam perancangan adalah metode User Centered Design (UCD). User Centered Design (UCD) merupakan metode yang sering digunakan untuk mendeskripsikan rancangan aplikasi [7]. Konsep UCD menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem [8]. Metode User Centered Design (UCD) membantu dalam memahami kebutuhan, tantangan, dan preferensi penjahit terkait pendaftaran, input desain, pembuatan pesanan, respon terhadap ulasan, dan peninjauan riwayat pemesanan. Diharapkan ini dapat mendorong lebih banyak penjahit, khususnya penjahit kecil atau individu, untuk bergabung dan memanfaatkan platform. UCD melibatkan penjahit sebagai peran penting dalam proses perancangan, evaluasi, dan pengembangan desain antarmuka website. Masukan serta umpan balik dari pengguna (penjahit) sangat krusial untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 2. Flowchart Tahapan Penelitian

Pada tahap pengumpulan data, dilakukan observasi terhadap para penjahit untuk memahami kebutuhan mereka sebagai pengguna (penjahit), yang merupakan langkah awal dalam penerapan metode User Centered Design (UCD). Selanjutnya, pengembangan fitur Jahitku dilakukan dengan merancang antarmuka pengguna menggunakan Figma berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Pengujian sistem melibatkan lima penjahit untuk menilai kemudahan penggunaan dan tingkat kepuasan mereka, dengan menggunakan metode UCD sebagai alat evaluasi. Hasil dari pengujian dianalisis berdasarkan tiga metrik UCD untuk mengukur kemudahan penggunaan desain UI website Jahitku. Kesimpulan dari analisis ini akan menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut website Jahitku. Flowchart dapat dilihat pada gambar 2.

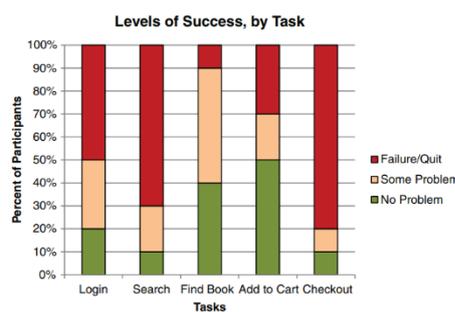
Metode User Centered Design memiliki 3 metric yang digunakan untuk mengetahui apakah tujuan pengguna telah tercapai [9], yaitu:

1. Task Success

Dalam penelitian ini, digunakan skala penelitian 1 hingga 3 untuk mengukur keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan [10]:

- 1.1. Skala 1 menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan baik tanpa memerlukan bantuan tambahan.
- 1.2. Skala 2 mengindikasikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas, namun masih memiliki sedikit kesalahan sehingga masih memerlukan bantuan dari peneliti
- 1.3. Skala 3 berarti pengguna tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dan akhirnya menyerah

Skala tersebut digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditentukan dalam penelitian ini, mulai dari penyelesaian tugas dengan baik, dapat diselesaikan dengan sedikit bantuan hingga tidak dapat diselesaikan sama sekali.



Gambar 3. Level of Success

[Sumber: Measuring the User Experience, Third edition, 2022]

Pada Gambar 4 data dalam sistem skor ini merupakan data ordinal, yang berarti skor rata-rata tidak akan disertakan. Sebaliknya, data akan dipresentasikan dalam bentuk frekuensi untuk setiap tingkat penyelesaiannya, di mana:

1 = No problem, artinya pengguna berhasil menyelesaikan tugas tanpa kesulitan.

2 = Some problem, artinya pengguna menemui kesalahan dalam menyelesaikan tugas.

3 = Failure/Gave Up, artinya pengguna tidak dapat menyelesaikan tugas.

2. Time on Task

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan stopwatch untuk merekam total waktu yang diperlukan oleh pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas yang diberikan. Sebelum tugas diberikan kepada responden, peneliti terlebih dahulu menyelesaikan skenario tugas tersebut dan menentukan estimasi waktu yang dibutuhkan untuk setiap tugas [10]. Saat responden melaksanakan skenario tugas, stopwatch mulai dihentikan. Tabel 1 menyajikan perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan lima tugas. Pengukuran waktu ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan kinerja pengguna dengan waktu yang telah ditentukan.

Table 1. Data Time on Task Peneliti

Task Scenario	Waktu Peneliti
1	08,16
2	20,98
3	28,61
4	11,05
5	04,96

Dengan membandingkan waktu penyelesaian tugas pengguna dengan estimasi waktu yang ditetapkan, serta mempertimbangkan variabel-variabel lain yang terkait, maka dapat diambil perbedaannya. Hal ini akan memberikan wawasan yang berharga untuk mengoptimalkan desain antarmuka dan meningkatkan pengalaman pengguna.

3. Errors

Dalam penelitian ini, setiap tugas memiliki kriteria kesalahan yang telah ditetapkan. Data mengenai jumlah kesalahan yang dialami pengguna saat menyelesaikan tugas dikumpulkan. Tingkat kesalahan dihitung dengan membagi jumlah kesalahan yang terjadi per tugas dengan total tugas yang berhasil diselesaikan, kemudian hasilnya dikalikan 100 untuk mendapatkan persentase. Rata-rata tingkat kesalahan diperoleh dengan menjumlahkan semua tingkat kesalahan dan membaginya dengan jumlah tugas yang ada. Analisis ini memberikan wawasan yang berguna untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam desain antarmuka pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengujian Sistem

Pada pengujian ini dilakukan kepada 5 pengguna (penjahit) yang berasal dari berbagai kalangan.

Table 2. Data Pengguna

Responden 1	
Nama	Ida Syarihuni
Umur	33 tahun
Pendidikan Terakhir	SMK
Pekerjaan	Penjahit
Waktu & Tempat wawancara	Jl. Manggarupi / 11.15 / 18 Oktober 2024
Responden 2	
Nama	Margareth
Umur	30 tahun
Pendidikan Terakhir	SMA
Pekerjaan	Penjahit dan Ibu rumah tangga
Waktu & Tempat wawancara	Jl. Malengkeri / 12.04 / 19 Oktober 2024
Responden 3	
Nama	Lina
Umur	45 tahun
Pendidikan Terakhir	SMA
Pekerjaan	Penjahit
Waktu & Tempat wawancara	Jl. Sungguminasa / 20.40 / 19 Oktober 2024
Responden 4	
Nama	Erna
Umur	48 tahun
Pendidikan Terakhir	SMA
Pekerjaan	Penjahit
Waktu & Tempat Wawancara	Jl. Baji Ateka / 16. 08 / 19 Oktober 2024
Responden 5	
Nama	Herlina
Umur	54 tahun
Pendidikan Terakhir	SMA
Pekerjaan	Penjahit
Waktu & Tempat Wawancara	Jl. Tanjung dapura / 12.39 / 20 Oktober 2024

Untuk mengetahui apakah hasil tampilan User Interface (UI) dapat mempermudah penjahit saat melakukan pengujian prototype dan juga pengguna mengetahui apa saja yang harus dikerjakan saat melakukan pengujian.

Table 3. Task Scenario

Task Scenario 1	<i>Registrasi Penjahit</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka link <i>prototype</i> interaktif dari website jahitku 2. Klik selanjutnya untuk masuk ke halaman pendaftaran 3. Klik tombol register dengan begitu anda telah melakukan pendaftaran akun. 4. Lalu Klik tombol masuk untuk masuk ke halaman beranda 5. Selesai 	
Task Scenario 2	<i>Input Design</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik profile yang berada di samping kanan atas 2. Klik <i>Input Design</i> 3. Setelah pengisian data <i>design</i> telah selesai, klik tombol “kirim” untuk mengirim hasil <i>design</i> anda. 	

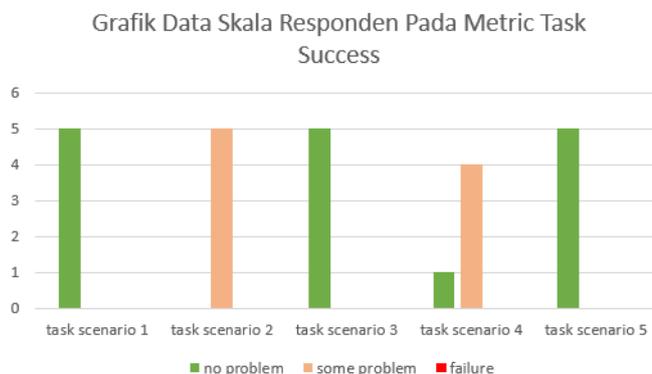
<ol style="list-style-type: none"> Setelah mengirim anda akan dialihkan ke halaman dimana anda dapat melihat data <i>design</i> yang telah anda isi, jika ada kesalahan anda dapat mengedit kembali dengan menekan tombol “edit”, dan jika tidak ada kesalahan / sudah selesai anda dapat klik tombol “kembali” untuk kembali ke halaman beranda. Selesai 	
Task Scenario 3	Membuat Pesanan
<ol style="list-style-type: none"> Klik fitur “chat” disamping fitur <i>profile</i> Setelah membahas detail pesanan, klik “Buat Pesanan” untuk membuat form pesanan yang telah didiskusikan. Klik ikon “share” untuk membagikan link ke fitur <i>chat</i> Selesai 	
Task Scenario 4	Membalas Ulasan
<ol style="list-style-type: none"> Klik fitur “Ulasan” Klik “Balas Ulasan” untuk respon ulasan yang telah diberikan <i>customer</i> Setelah membalas ulasan dari <i>customer</i> klik “Kirim” Setelah dikirim klik “Kembali” untuk membalas ulasan yang lainnya. Selesai 	
Task Scenario 5	Riwayat Pemesanan
<ol style="list-style-type: none"> Klik fitur “Riwayat Pemesanan” Lihat Riwayat Pemesanan yang telah dilakukan untuk melihat status pesanan. Selesai 	

3.1.1. Pengujian Task Success

Setelah dilakukan observasi dengan memberikan task scenario yang harus dikerjakan oleh responden, maka didapatkan hasil dari skala 1 sampai 3. Skala tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Table 4. Data Skala Responden Metrik Task Success

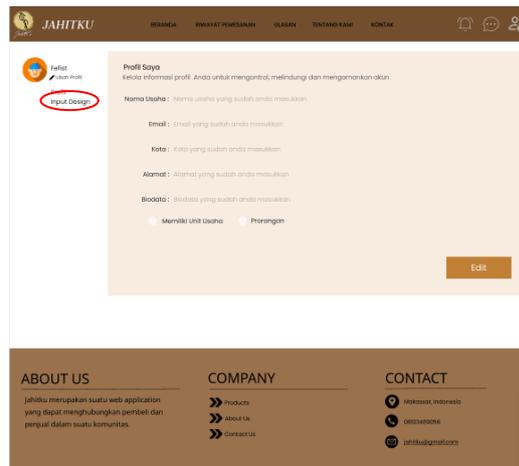
Task Scenario	No Problem	Some Problem	Failure
Task Scenario 1	5	0	0
Task Scenario 2	0	5	0
Task Scenario 3	5	0	0
Task Scenario 4	1	4	0
Task Scenario 5	5	0	0



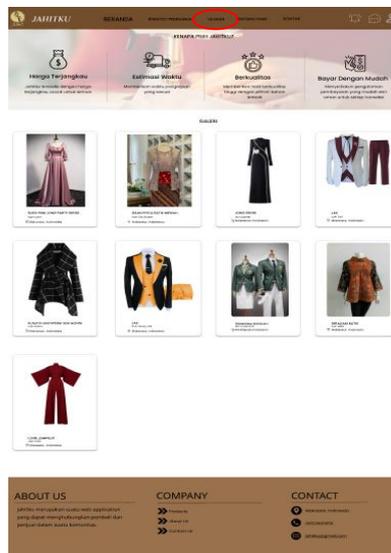
Gambar 4. Grafik Data Responden Metrik Task Success

Hasil pengujian pada metric task success diatas menunjukkan bahwa terdapat problem yang ditemukan saat responden melakukan pengujian.

Problem tersebut berada pada task scenario 2 dan task scenario 4 yaitu halaman menginput desain dan halaman ulasan.



Gambar 5. Tampilan Font Input Desain Task Scenario 2



Gambar 6. Tampilan Font Ulasan Use Case 4

3.1.2. Pengujian Time on Task

Selanjutnya hasil observasi dari 5 responden mengenai metric time on task diukur berdasarkan lamanya waktu pengerjaan tugas yang diberikan oleh peneliti. Tabel 5 menunjukkan data waktu pengerjaan dengan satuan detik.

Table 5. Hasil Time on Task

Task Scenario	Waktu Pengerjaan					
	Peneliti	Responden				
		1	2	3	4	5
1	08,16	12,49	14,95	16,04	28,17	14,56
2	20,98	37,42	21,55	50,14	52,40	39,03
3	28,61	18,14	30,34	28,63	20,20	26,33
4	11,05	24,00	16,22	17,48	19,53	31,94
5	04,96	07,70	04,37	06,75	02,56	04,73

Beberapa responden menghabiskan waktu lebih lama dari yang ditetapkan untuk menyelesaikan tugas. Keterbatasan pengetahuan teknologi, terutama di kalangan responden berusia 30 hingga 54 tahun dan berpendidikan SMA, menjadi kendala utama. Kesulitan dalam mengoperasikan perangkat dan ukuran font yang terlalu kecil pada task scenario 2 dan 4 juga menyulitkan mereka. Perbaikan desain antarmuka diperlukan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan.

3.1.3. Pengujian Errors

Pengujian terakhir yaitu pengujian *metric errors*. Pada penelitian ini menggunakan angka dari “some problem” Table 4.

$$\frac{\text{Jumlah kesalahan}}{\text{Total task scenario}} \times 100\% = \text{jumlah tingkat kesalahan}$$

Table 6. Hasil Perolehan Metrik Errors

Task Scenario	Jumlah Tugas	Jumlah Tingkat Kesalahan
Task Scenario 1	5	0%
Task Scenario 2	5	100%
Task Scenario 3	4	0%
Task Scenario 4	5	80%
Task Scenario 5	3	0%

Jumlah tingkat kesalahan dari semua tugas adalah :

$$0\% + 100\% + 0\% + 80\% + 0\% = 180\%$$

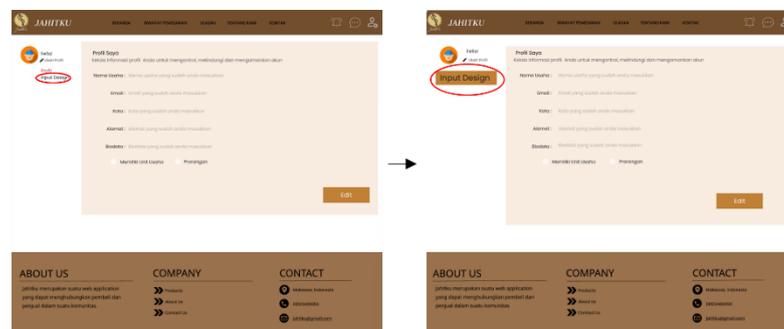
Rata-rata tingkat kesalahan untuk semua tugas adalah:

$$\text{Jumlah tingkat kesalahan} / \text{Jumlah tugas} = 180\% / 5 = 36\%$$

Berdasarkan hasil observasi pengujian metric yang telah dikerjakan pada 5 responden, jumlah rata-rata tingkat kesalahan untuk tugas adalah 36%.

3.2. Pengujian Ulang

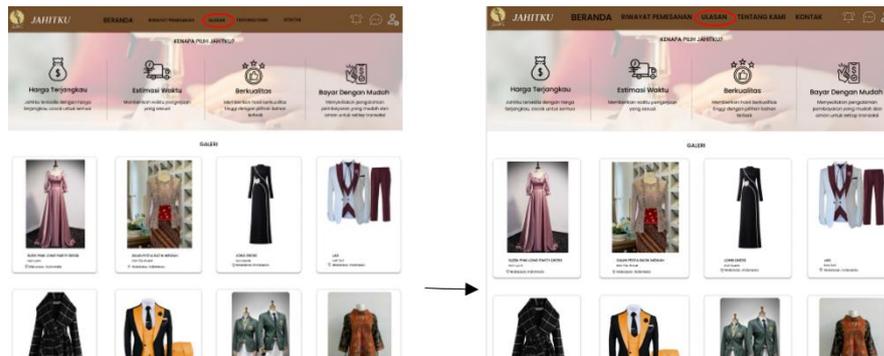
Hasil pengujian awal menunjukkan tingkat kesalahan rata-rata mencapai 36%, yang mengindikasikan perlunya pengujian ulang. Wawancara mengungkapkan bahwa kesalahan disebabkan oleh font yang terlalu kecil. Oleh karena itu, perbaikan desain dilakukan agar penjahit dapat melihat tulisan dengan lebih jelas.



Gambar 7. Perubahan Desain Halaman Input Desain

Perbaikan dilakukan pada font input design dan menambahkan kotak bottom dapat dilihat Gambar 7, agar pengguna dengan mudah melihat input design. Pada

Gambar 8 juga dibuat perubahan pada font ulasan. Antisipasi dilakukan agar kendala tersebut tidak terulang kembali.



Gambar 8. Perubahan Desain Font Ulasan

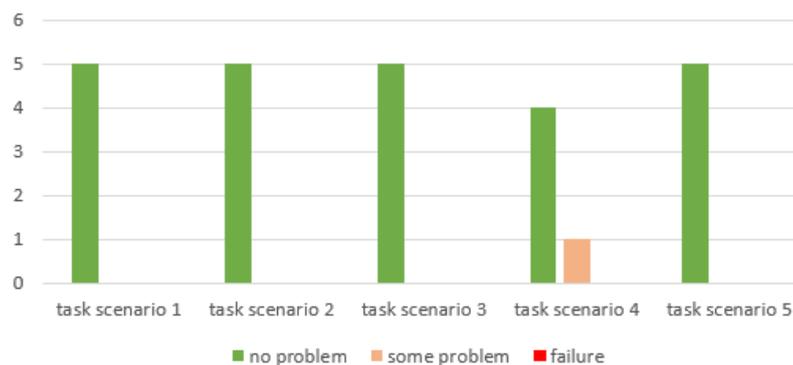
3.2.1. Pengujian Task Success

Setelah dilakukan observasi dengan memberikan task scenario yang harus dikerjakan oleh responden, maka didapatkan hasil dari skala 1 sampai 3. Skala tersebut dapat dilihat pada Tabel 7.

Table 7. Pengujian Task Success kedua

Task Scenario	No Problem	Some Problem	Failure
Task Scenario 1	5	0	0
Task Scenario 2	5	0	0
Task Scenario 3	5	0	0
Task Scenario 4	4	1	0
Task Scenario 5	5	0	0

Grafik Data Skala Responden Pada Metric Task Success



Gambar 9. Grafik Data Responden Metric Task Success Kedua

Menurut hasil wawancara ke dua yang telah dilakukan, Problem pada task scenario 4. Responden mengatakan kesulitan melihat tulisan ulasan dan semua tulisan yang berada pada bagian atas karena warna font yang gelap.

3.2.2. Pengujian Time on Task

Table 8. Hasil Time on Task kedua

Task Scenario	Waktu Pengerjaan					
	Peneliti	Responden				
		1	2	3	4	5
1	08,16	10,54	12,59	15,04	17,13	12,71
2	20,98	19,34	20,58	30,29	34,66	23,25
3	28,61	16,78	27,12	25,34	21,55	25,98
4	11,05	17,45	16,54	15,89	19,49	28,73
5	04,96	06,79	04,08	06,79	03,13	04,44

Berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat bahwa waktu pengerjaan responden awal pada Table 7 dengan waktu pengerjaan responden ke-2 dapat dilihat pada table 10 mengalami perubahan waktu, Walaupun masih ada beberapa responden yang melebihi waktu peneliti tetapi pada pengujian ulang ini responden telah mengetahui step-step setiap scenario, jadi responden lebih cepat mengerjakan task scenario tersebut.

3.2.3. Pengujian Errors

Table 9. Hasil Errors Pengujian Ulang

Task Scenario	Jumlah Tugas	Jumlah Tingkat Kesalahan
Task Scenario 1	5	0%
Task Scenario 2	5	0%
Task Scenario 3	4	0%
Task Scenario 4	5	20%
Task Scenario 5	3	0%

Jumlah tingkat kesalahan dari semua tugas :

$$0\% + 0\% + 0\% + 20\% + 0\% = 20\%$$

Rata-rata tingkat kesalahan untuk semua tugas adalah :

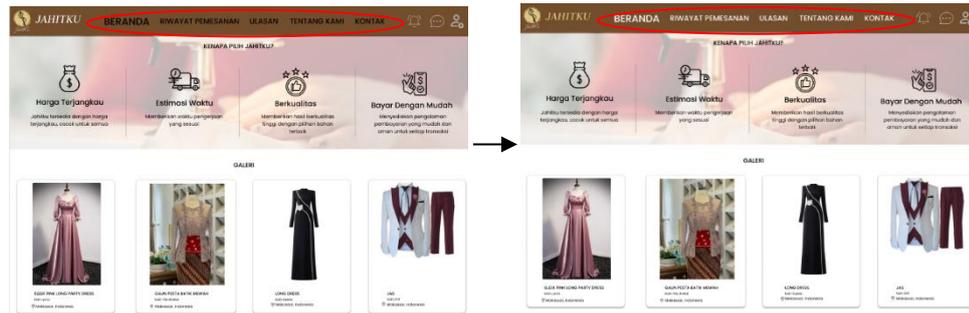
$$\text{Jumlah tingkat kesalahan} / \text{Jumlah tugas} = 20\% / 5 = 4\%$$

Berdasarkan hasil observasi pengujian ulang matrik yang telah dikerjakan pada 5 responden, jumlah rata-rata tingkat kesalahan untuk tugas adalah 4%.

3.3. Pengujian Ulang

Setelah menganalisis hasil pengujian ke-2, ditemukan bahwa rata-rata tingkat kesalahan mencapai 4%. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada yang masalah yang harus dilakukan perbaikan ulang lagi agar rata-rata tingkat kesalahan mencapai 0%. Berdasarkan hasil pengujian, identifikasi skenario tugas yang

memiliki kesalahan yaitu task scenario 4 dengan jumlah tingkat kesalahan 20%, Maka dilakukan perbaikan pada fitur yang menyebabkan kesalahan tersebut.



Gambar 10. Perubahan Warna Font

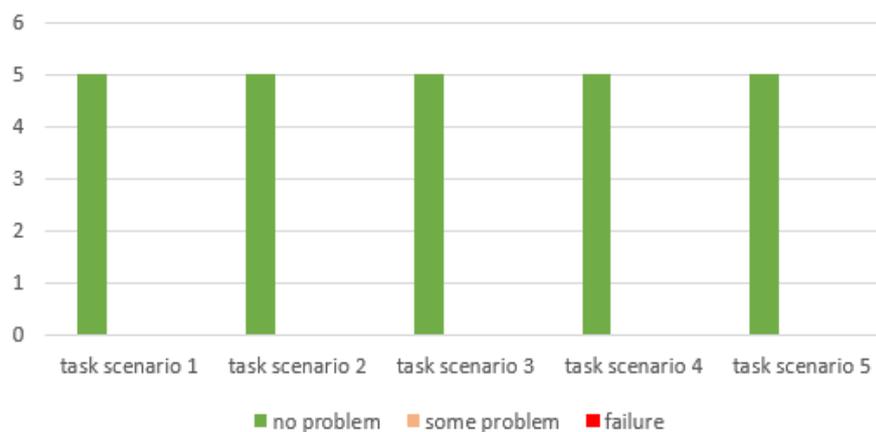
3.3.1. Task Success

Setelah dilakukan observasi ulang dengan memberikan task scenario yang harus dikerjakan oleh responden, maka didapatkan hasil dari skala 1 sampai 3. Skala tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 10. Pengujian Task Success Ketiga

Task Scenario	No Problem	Some Problem	Failure
Task Scenario 1	5	0	0
Task Scenario 2	5	0	0
Task Scenario 3	5	0	0
Task Scenario 4	5	0	0
Task Scenario 5	5	0	0

Grafik Data Skala Responden Pada Metric Task Success



Gambar 11. Grafik Data Responden Metrik Task Success Ketiga

Setelah mengolah data yang dapat dilihat pada table 12, dibuat grafik berdasarkan data tersebut menggunakan excel. Hasil pengujian pada metric task success diatas menunjukkan bahwa tidak ada masalah dalam pengujian ini.

3.3.2. Time on Task

Selanjutnya pengujian kembali yang dilakukan oleh pengguna untuk menghitung waktu yang dibutuhkan saat melakukan pengujian.

Table 11. Hasil Time on Task Ketiga

Task Scenario	Waktu Pengerjaan					
	Peneliti	Responden				
		1	2	3	4	5
1	08,16	08,95	09,01	08,27	10,18	11,65
2	20,98	18,78	18,35	20,33	20,88	25,39
3	28,61	16,00	25,12	23,47	20,56	24,11
4	11,05	10,98	14,88	12,46	13,30	20,31
5	04,96	04,75	04,03	03,23	02,88	03,76

Berdasarkan hasil observasi, waktu pengerjaan responden ke-2 pada table 10 beberapa responden mengalami perubahan waktu yang dapat dilihat pada table 13. Walaupun masih ada task scenario yang melebihi waktu peneliti tetapi pada pengujian ke-3 ini responden telah menghafal langkah-langkah scenario.

3.3.3. Errors

Table 12. Hasil Perolehan Matrik Errors Ketiga

Task Scenario	Jumlah Tugas	Jumlah Tingkat Kesalahan
Task Scenario 1	5	0%
Task Scenario 2	5	0%
Task Scenario 3	4	0%
Task Scenario 4	5	0%
Task Scenario 5	3	0%

Jumlah tingkat kesalahan dari semua tugas :

$$0\% + 0\% + 0\% + 0\% + 0\% = 0\%$$

Rata-rata tingkat kesalahan untuk semua tugas adalah :

$$\text{Jumlah tingkat kesalahan kesalahan} / \text{Jumlah tugas} = 0\% / 5 = 0\%$$

Berdasarkan hasil observasi pengujian ulang metric yang telah dikerjakan pada 5 responden, jumlah rata-rata tingkat kesalahan untuk tugas adalah 0%.

3.4. Analisis Data

Pada hasil pengujian awal task scenario yang diberikan kepada responden dapat dilihat pada table 3, menunjukkan bahwa tidak ada kegagalan. Namun, masalah muncul di task scenario 2 dan 4, di mana responden mengalami kesulitan

dalam mengakses fitur. Grafik di Gambar 4 menggambarkan persentase masalah yang dialami. Hasil observasi waktu pengerjaan dari 5 responden tercantum di table 5. Beberapa responden melebihi waktu yang diterapkan. Pengujian metric errors terlihat di table 6, di mana total tingkat kesalahan mencapai 36% untuk semua tugas. Ini menunjukkan perlunya perbaikan untuk meminimalkan kesalahan responden.

Setelah analisis hasil pengujian awal, maka dilakukan perbaikan desain agar pengguna dapat melihat fitur dengan jelas. Fokus perbaikan ada pada fitur input desain dan ulasan, terutama ukuran font. Gambar 7 memperlihatkan perubahan desain pada halaman input, sementara Gambar 8 menunjukkan perubahan font ulasan. Pengujian ulang dilakukan untuk semua skenario tugas guna memastikan apakah masalah hanya pada ukuran font atau ada faktor lain. Gambar 9 menampilkan grafik skala responden berdasarkan metrik task success, dengan hasil menunjukkan masalah pada task scenario 4.

Responden menyebutkan warna font gelap di atas latar belakang gelap, menyarankan penggunaan warna lebih terang untuk keterbacaan yang lebih baik. Observasi waktu penyelesaian tugas menunjukkan beberapa responden lebih cepat menyelesaikan tugas setelah memahami langkah-langkah, dibandingkan pengujian pertama. Rata-rata tingkat kesalahan turun menjadi 4%, menunjukkan perbaikan signifikan dari pengujian sebelumnya.

Setelah analisis hasil pengujian ulang, ditemukan bahwa rata-rata tingkat kesalahan mencapai 4%, menunjukkan masih ada masalah yang perlu diperbaiki untuk mencapai tingkat kesalahan 0%. Observasi terhadap task scenario yang diberikan kepada responden, seperti ditunjukkan pada tabel 9, menunjukkan semua skenario memperoleh nilai baik tanpa kegagalan responden. Grafik di Gambar 10 memperlihatkan tidak adanya masalah signifikan.

Pengujian waktu pengerjaan, yang hasilnya terdapat di tabel 8, menunjukkan bahwa meskipun beberapa responden melebihi waktu peneliti, secara keseluruhan waktu pengerjaan lebih baik dibanding pengujian 1 dan 2. Evaluasi tingkat kesalahan dalam penggunaan sistem berdasarkan tabel 12 menunjukkan bahwa tidak ada kesalahan pada semua task scenario, dengan total dan rata-rata tingkat kesalahan 0%. Hal ini membuktikan bahwa perbaikan yang dilakukan efektif dan desain ini dapat diterapkan pada website Jahitku.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu

1. Ditemukan bahwa rata-rata tingkat kesalahan pada pengujian awal mencapai 36%. Pengujian pertama menunjukkan bahwa beberapa responden mengalami kesulitan, terutama pada task scenario 2 dan 4, yang teridentifikasi dalam analisis data.

2. Setelah melakukan perbaikan pada desain, pengujian kedua menunjukkan penurunan tingkat kesalahan menjadi 4%, mencerminkan adanya perbaikan signifikan pada fitur desain. Pengujian menunjukkan bahwa meskipun pada perbaikan, task scenario 4 masih memiliki tingkat kesalahan tertinggi.
3. Pada pengujian ketiga, hasil observasi menunjukkan bahwa semua skenario berhasil diselesaikan tanpa ada kegagalan. Waktu pengerjaan juga diperhatikan, dimana sebagian responden melampaui waktu yang ditetapkan, namun secara keseluruhan menunjukkan hasil yang baik.

Secara keseluruhan, pengujian error menunjukkan perbaikan yang diterapkan pada sistem dalam meminimalkan tingkat kesalahan. Hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dari desain sistem yang diuji

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. F. Nurussofiah *et al.*, "Penerapan Media Sosial sebagai Media Pemasaran Online di Era Globalisasi 92 | Development," 2022.
- [2] Imam Bukhori, "APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJAHIT KOTA SEMARANG BERBASIS WEB," 2018, Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Aplikasi+penjahit&oq=pe
- [3] R. Laipaka, "PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI PEMBELAJARAN E-LEARNING MENGGUNAKAN ADDIE MODEL," 2017. Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/689/517>
- [4] R. Rohmanto and T. Setiawan, "Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram," *INTERNAL (Information System Journal)*, vol. 5, no. 1, pp. 53–62, 2022, doi: 10.32627.
- [5] A. Munir, H. Surasa, P. Studi Teknik Informatika, and S. Kharisma Makassar, "OPTIMALISASI DESIGN USER INTERFACE (UI) APLIKASI HALOPRINT DIGITAL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)," [Online]. Available: <https://haloprint-digital.com/>.
- [6] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," 2022. Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2019/1591>
- [7] 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 Ilmu Komputer Kharisma Tech*, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- [8] S. L. Ramadhan, I. Fitri, and A. Rubhasy, "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [9] F. Nur Aziza, H. Angriani, M. S. Sofyan Thayf, S. Infomasi, and S. Kharisma Makassar, "Perancangan Ulang UI/UX Bank Plastik Menggunakan Metode User Centered Design Oleh," 2023. [Online]. Available: <https://tech.kharisma.ac.id>
- [10] William Albert and Tom Tullis, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics*. 2022. Accessed: Aug. 22, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=L5xBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=william+albert+and+tom+tullis,+measuring+the+user+experience:+collecting,+analyzing,+and+presenting+ux+metrics,+third+edition.+2022.&ots=SVn5Tyno4u&sig=jvy30pLDp-O1h6RSermPQXWpggw&redir_esc=y#v=onepage&q=william%20albert%20and%20tom%20tullis%20measuring%20the%20user%20experience%3A%20collecting%20analyzing%20and%20presenting%20ux%20metrics%20third%20edition.%202022.&f=false