

PERANCANGAN UI/UX TOKO BAJU MANUVESHKO BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Rohani Nur Ahmadi¹, Indrawan Ady Saputro²

STMIK Amikom Surakarta^{1,2}

rohaninahmadi@gmail.com¹, indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id²

Received: 15-01-2025

Revised: 02-02-2025

Approved: 11-02-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi toko baju Manuveshko agar lebih optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah User Centered Design (UCD), yang terdiri dari lima tahapan utama: Research, Concept, Design, Develop, dan Test. Pada tahap Research, dilakukan observasi dan wawancara terhadap pemilik toko serta pelanggan untuk mengidentifikasi kebutuhan utama dalam aplikasi. Tahap Concept berfokus pada penyusunan persona pengguna, alur pengalaman pengguna, serta fitur utama yang akan diintegrasikan. Selanjutnya, tahap Design mencakup pembuatan wireframe, flowchart, dan prototipe UI menggunakan Figma. Setelah itu, pada tahap Develop, rancangan UI/UX diimplementasikan ke dalam aplikasi. Terakhir, tahap Test dilakukan menggunakan metode Usability Testing dengan alat bantu Maze, yang melibatkan pemilik toko dan beberapa pengguna untuk menguji efektivitas navigasi dan kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 88% pengujian dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dalam waktu yang sesuai dengan standar keberhasilan, yang mengindikasikan bahwa rancangan UI/UX yang dibuat bersifat intuitif dan mudah digunakan. Simpulan, bahwa penerapan metode UCD dalam pengembangan UI/UX aplikasi Manuveshko berhasil meningkatkan pengalaman pengguna. Ke depan, penyempurnaan UI/UX, pengembangan fitur baru, serta evaluasi berkala direkomendasikan untuk menjaga kualitas dan relevansi aplikasi dengan kebutuhan pasar.

Kata Kunci: User Centered Design, UI/UX, Usability Testing, Aplikasi Manuveshko

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah merubah banyak aspek kehidupan, termasuk cara orang berbelanja atau mungkin untuk mendapatkan layanan tertentu. Teknologi mobile semakin mendominasi karena menawarkan kemudahan akses dan fleksibilitas yang tinggi bagi pengguna. Pemanfaatan teknologi ini telah membawa perubahan dalam transaksi dan aktivitas bisnis, serta mengubah cara konsumen dalam mengambil keputusan pembelian (Sapitri et al., 2024). Menurut data dari We Are Social, lebih dari 60% transaksi e-commerce kini dilakukan melalui perangkat mobile (Utamanyu & Darmastuti, 2022). Fenomena ini mendorong banyak pelaku bisnis, khususnya di sektor ritel, untuk beralih ke platform digital dengan tujuan memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan efisiensi penjualan. Salah satu elemen penting dalam keberhasilan aplikasi mobile adalah desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam aplikasi.

Manuveshko merupakan toko baju yang saat ini berfokus pada penjualan secara offline dan online store. Manuveshko didirikan pada awal tahun 2021 dan memiliki toko offline yang berada di Sragen Jawa Tengah. Dalam penjualan produk, Manuveshko menggunakan media pemasaran dan penjualan melalui Toko offline, WhatssApp, Instagram, dan Shopee Meskipun telah mendapatkan cukup banyak pelanggan setia, Manuveshko menghadapi tantangan dalam meningkatkan penjualan ke pasar yang lebih

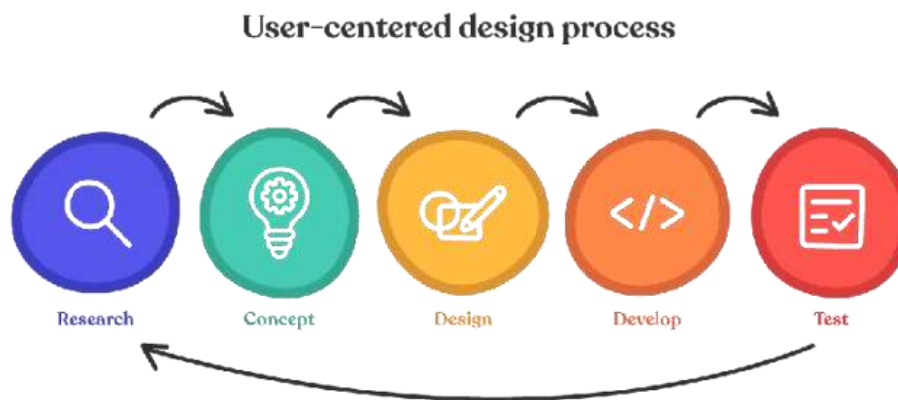
luas dan owner Manuveshko merasa pemasaran yang dilakukan masih belum optimal dan merasa pengalaman berbelanja melalui media sosial cenderung kurang efisien karena informasi produk yang terbatas, proses pencarian yang tidak terstruktur, sistem transaksi yang tidak terintegrasi dan owner juga merasa penjualan online yang dilakukan belum memiliki ciri khas sendiri, Permasalahan ini berpotensi mengurangi kenyamanan pengguna serta menurunkan tingkat konversi penjualan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan solusi berupa aplikasi mobile yang didesain dengan fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Oleh karena itu, pembuatan UI/UX Toko Baju Manuveshko berbasis mobile dengan metode User Centered Design (UCD) menjadi pilihan yang tepat. UCD merupakan suatu metode desain aplikasi yang melibatkan pengguna saat proses design yang berpusat pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dalam setiap tahapan pengembangan, sehingga menghasilkan aplikasi yang tidak hanya fungsional tapi mampu membuat pengalaman berbelanja yang optimal (Eugenia et al., 2022). Aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur seperti navigasi intuitif, pencarian produk yang cepat, deskripsi produk yang detail, serta sistem pembayaran yang aman dan mudah digunakan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan pengembangan sistem interaktif yang melibatkan pengguna dalam proses pengembangan (Apriliansyah & Maulina, 2024). Penelitian lain juga mengatakan UCD adalah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang bertujuan merancang sistem yang memberikan efisiensi bagi pengguna. Metodologi UCD menggabungkan peran pengguna pada tahap awal pengembangan aplikasi sehingga aplikasi benar-benar dapat dirancang dan dibangun aplikasi, yang memungkinkan aplikasi dirancang dan dibangun berdasarkan masukan pengguna tentang bagaimana antarmuka aplikasi yang seharusnya terlihat. (Kaligis & Fatri, 2020). Pendekatan User Centered Design (UCD) menekankan proses berulang di saat tampilan desain dan fungsi fitur disesuaikan langsung berdasarkan masukan pengguna (Wardhana et al., 2024). Oleh karena itu, dengan menggunakan pendekatan UCD, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan engagement serta mendukung pertumbuhan bisnis Manuveshko.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, penelitian ini dibuat dalam membantu pembuatan sistem dan tampilan toko baju Manuveshko yang berfokus pada peningkatan sistem dan tampilan menggunakan metode User Centered Design (UCD). Aplikasi ini tidak hanya diharapkan mampu memberikan pengalaman belanja yang lebih nyaman dan efisien bagi pelanggan, tetapi juga dapat meningkatkan daya saing Manuveshko di pasar digital. Penelitian ini akan mengaplikasikan teknik usability testing dan iterasi desain sebagai bagian dari proses pengembangan untuk memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Usability testing biasa digunakan sebagai acuan seberapa baik produk tersebut mencapai tujuannya dan seberapa puaskah pengguna dalam menggunakan produk tersebut (Silviyani Salsabilla et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, menggunakan metode User Centered Design (UCD). User Centered Design (UCD) merupakan metode yang biasa digunakan karena berfokus pada keperluan pengguna sehingga pembuatan rancangannya akan dioptimalkan mengikuti kebutuhan apa saja yang pengguna tidak perlu lagi mengubah perilaku aplikasi saat dijalankan (Perbanas et al., 2021).



Gambar 1. Tahapan UCD

Tahap yang pertama adalah Research pada tahap ini, informasi dikumpulkan mengenai kebutuhan apa saja dan permasalahan apa saja untuk memastikan desain yang dibuat benar benar relevan. Dengan cara observasi perilaku pembeli dalam berbelanja online dan offline dan wawancara dengan pemilik toko dan pelanggan untuk memahami kendala apa saja agar sebagai acuan dalam pembuatan rancangan aplikasi. Tahap kedua adalah concept tahap ini bermaksud untuk membuat karakteristik pengguna berdasarkan hasil penelitian, menyusun alur pengalaman pengguna dari awal aplikasi hingga selesai bertransaksi dan pembuatan fitur utama yang akan diintegrasikan dalam aplikasi. Tahap ketiga adalah Design tahap ini bermaksud untuk membuat sketsa awal tampilan antarmuka, pembuatan mockup seperti warna, ikon dan pembuatan prototype dengan bantuan figma. Tahap keempat adalah Develop fase ini adalah proses pengembangan aplikasi berdasarkan desain yang dibuat. Tahap terakhir yaitu Test, tahap ini adalah untuk menguji dan memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan mengidentifikasi masalah dalam desain dan navigasi dan melakukan evaluasi pada fitur fitur aplikasi.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan penelitian menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi toko baju Manuveshko yang berfokus pada kebutuhan owner dan pelanggan Manuveshko dengan solusi yang diberikan seperti menciptakan desain antarmuka (UI) yang menarik, rancangan pengalaman pengguna (UX) yang optimal, dan fitur apa saja yang perlu diintegrasikan dalam aplikasi penjualan, berfokus menghadirkan estetika, tetapi juga pada fungsi dan kenyamanan pengguna dalam berbelanja secara digital. Berikut adalah beberapa hasil utama dari penelitian ini:

Hasil Research

Hasil observasi, wawancara terhadap owner dan pelanggan Manuveshko menunjukkan bahwa beberapa keinginan dalam perancangan aplikasi, yaitu :

- 1) Aplikasi dengan tampilan yang mudah dipahami dan navigasi intuitif.
- 2) Fitur pencarian dan filter produk yang efisien.
- 3) Sistem transaksi yang terintegrasi dengan berbagai metode pembayaran.

- 4) Menginginkan proses transaksi yang terintegrasi, sehingga pelanggan tidak perlu berpindah platform seperti (WhatsApp, Instagram atau Shopee)

Concept

Setelah data penelitian terkumpul tahap selanjutnya adalah menentukan konsep desain berdasarkan kebutuhan pengguna :

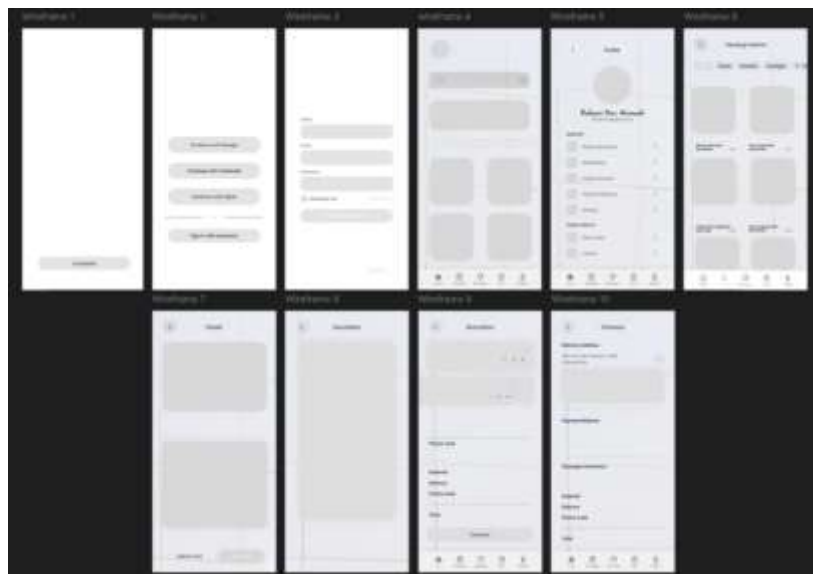
- 1) Pembuatan persona, misalnya profil pelanggan Manuveshko yang sering berbelanja online.
- 2) Pembuatan User Journey, Menyusun alur pengalaman pengguna dari awal membuka aplikasi hingga menyelesaikan transaksi.
- 3) Penentuan Fitur, Fitur utama yang akan diintegrasikan ke dalam aplikasi, seperti pencarian produk, filter kategori, dan metode pembayaran yang beragam.

Design

Berdasarkan konsep yang telah dirancang, dilakukan tahap perancangan desain UI/UX aplikasi Manuveshko melalui beberapa tahapan :

1) Wireframe

Membuat sketsa struktur aplikasi yang mencakup halaman utama, katalog produk, halaman detail produk, dan checkout. Wireframe adalah tampilan dasar pada UI/UX, Ini adalah gambaran atau kerangka kerja yang dapat memberikan gambaran kasar dari setiap halaman. situs web atau mobile sebelum fase pemodelan visual dimulai (Nurbaiti Oktaviani et al., 2022).



Gambar 2. Wireframe Design

Berikut adalah penjelasan tentang wireframe atau fitur dalam halaman wireframe dari aplikasi Manuveshko yang sedang dirancang, berikut penjelasannya berdasarkan dari kiri ke kanan :

- 1) Halaman Landing Page Awal
Halaman ini merupakan halaman awal pengguna saat menjalankan aplikasi. Berfungsi menciptakan kesan awal dan memperkenalkan brand Manuveshko kepada pengguna..
- 2) Halaman Login

3) UI Prototype



Gambar 4. landing page awal tampilan awal saat dibuka



Gambar 5. Halaman opsi login halaman opsi login seperti login Google, Facebook, atau Apple dan ada fitur sign up jika user belum mendaftarkan akun



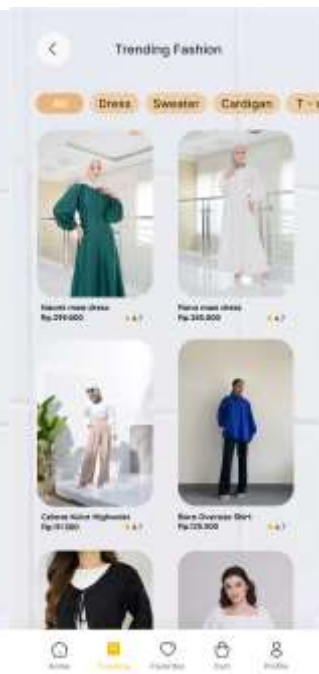
Gambar 6. Halaman login yang terdaftar pengguna dapat login (masuk) menggunakan akun yang sudah terdaftar



Gambar 6. landing page awal Tampilan menu awal aplikasi



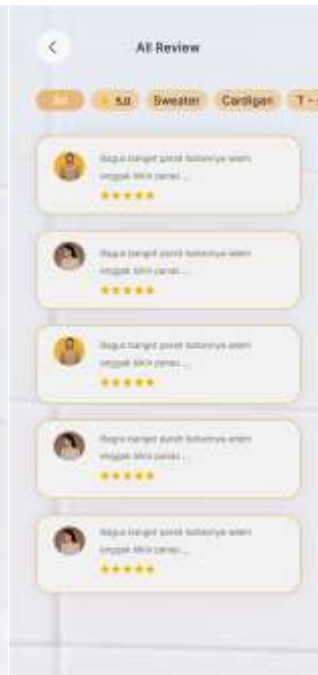
Gambar 7. Halaman profile Tampilan yang digunakan untuk mengubah foto akun, mengganti password, untuk melihat notifikasi atau untuk log out akun



Gambar 8. Halaman Trending Menampilkan tren fashion terbaru berdasarkan rekomendasi, dan produk yang sedang populer



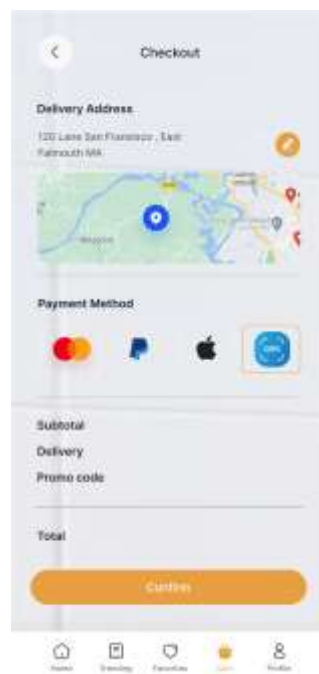
Gambar 9. Halaman Details produk Menampilkan informasi rinci mengenai produk



Gambar 10. Halaman Review produk Untuk melihat review berdasarkan rating tertinggi, terendah, atau yang paling relevan



Gambar 11. Halaman cart berfungsi sebagai tempat sementara untuk menyimpan produk sebelum pengguna melakukan checkout.



Gambar 12. Halaman Checkout Halaman untuk proses pembayaran dan pengiriman dengan opsi pembayaran yang tersedia



Gambar 13. Halaman bukti pembayaran Halaman bukti selesai pembayaran

Develop

Pada tahap ini dilakukan implementasi desain UI/UX ke dalam aplikasi mobile. Dengan mengimplementasikan fitur aplikasi ke dalam rancangan UI/UX dan melakukan pengujian awal dilakukan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan baik pada berbagai perangkat mobile agar bekerja secara maksimal tanpa adanya bug atau kesalahan yang menganggu saat digunakan oleh pengguna.

Testing

Tahap yang terakhir yaitu testing. Pada pengujian kali ini akan menggunakan metode Usability testing, kegunaan Usability testing adalah untuk memastikan atau mengevaluasi bahwa sebuah rancangan atau produk yang dikembangkan sudah layak digunakan baik itu dengan mudah, efektif, efisien dan memuaskan oleh pengguna akhir (Putra et al., 2024). Pada tahap testing ini menggunakan tools maze dengan melibatkan 1 owner pemilik manuveshko dan 4 target pengguna aplikasi total 5 tester untuk menguji. Pada test ini prototype yang di uji sebanyak 4 task yaitu, task 1 masuk ke dalam akun, task 2 waktu pemilihan details produk, task 3 waktu memilih halaman trending, task 4 waktu halaman review produk, task 5 waktu memilih halaman cart, dan task 6 waktu checkout. Aspek keberhasilan dalam testing ini menggunakan pengukuran parameter waktu dengan hasil tabel berikut.

Table 1.
Uji Waktu

Task uji	Berhasil	Bingung	Sulit
Task 1 masuk ke dalam akun	<20 detik	20-40 detik	> 50 detik
Task 2 waktu pemilihan details produk	<15 detik	15-30 detik	> 30 detik
Task 3 waktu memilih halaman trending	<10 detik	10-20 detik	> 25 detik
Task 4 waktu halaman review produk	<10 detik	10-20 detik	>20 detik
Task 5 waktu memilih halaman cart	<15 detik	15-25 detik	>25 detik
Task 6 waktu checkout	<20 detik	20 – 30 detik	>30 detik

Table 2.
Hasil uji pada penguji

Penguji	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6
Penguji 1	15 detik	10 detik	5 detik	15 detik	10 detik	10 detik
Penguji 2	12 detik	8 detik	10 detik	10 detik	14 detik	15 detik
Penguji 3	18 detik	12 detik	10 detik	7 detik	12 detik	5 detik
Penguji 4	10 detik	15 detik	15 detik	6 detik	13 detik	14 detik
Penguji 5	7 detik	10 detik	10 detik	9 detik	10 detik	7 detik

Setelah menguji menggunakan metode Usability testing hasil bisa dikategorikan memuaskan, penguji dalam task 1 mampu menyelesaikan dalam waktu kurang dari 20 detik, dalam task 2 penguji juga mampu menyelesaikan tugas dengan baik, task 3 penguji lumayan baik dalam menyelesaikan hanya penguji 3 saja yang lebih dari 10 detik dari waktu uji, task 4 penguji dapat menyelesaikan dengan cukup baik hanya penguji 1 saja yang lebih dari 10 detik dari batas uji, task 5 semua penguji berhasil menyelesaikan dibawah 15 detik dan terakhir pada task 6 mampu menyelesaikan dibawah 20 detik. Secara keseluruhan menunjukkan 88% penguji mampu menyelesaikan task yang diberikan, dengan hasil ini bisa disimpulkan perancangan UI/UX yang dibuat sangat intuitif dan navigasi juga mudah digunakan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa toko baju Manuveshko berhasil meningkatkan pengalaman pengguna. Melalui tahapan Research, Concept, Design, Develop, dan Test, aplikasi ini dikembangkan dengan fokus utama pada kebutuhan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliansyah, R., & Maulina, D. (2024). *Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Sistem Informasi Pemesanan Jasa Kebersihan Di My Clean Berbasis Web*. 3(2), 85–94. <https://subset.id/index.php/IJCSR>
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics, 2022*(1), 573–584. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>
- Nurbaiti Oktaviani, S., Fikri Aziz, C., & Maula Sulthon, B. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 2(6), 225–233. <https://doi.org/10.30865/klik.v2i6.401>
- Perbanas, J., Kuningan, K., Setiabudi, K., Jakarta Selatan, K., Khusus Ibukota Jakarta, D., Anggoro, A., & L Mailangkay, A. B. (2021). “Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Tranformation” Perbanas Institute-Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di Bppt Menggunakan Metode User Centered Design. *Perbanas Institute: Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 24–26. <https://Id.Techinasia.Com/App->
- Putra, I. A., Kurniawati, W., Muzaki, H., Saputra, D., Zoelva, P. A., Vannie, A. A., & Hidayat, A. T. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Website 6 Adventure Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(1), 37–46. <https://doi.org/10.59395/janitra.v4i1.177>
- Sapitri, A., Satun Nur Khoiriyah, A., & Gana Suyatna, R. (2024). Analisis Perbedaan Antara Pengalaman Pembelian Online Dan Offline Dalam Mempengaruhi Prilaku Konsumen. *Jurnal Bintang Manajemen (JUBIMA)*, 2(1), 65–74. <https://doi.org/10.55606/jubima.v2i1.2608>
- Silviyani Salsabilla, Putri Isti Adzani, Wisnu Trilaksa Riyanto, Yayan Suryana, & Rasya Juang Adytya Perkasa. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna dalam Mengakses Website Tokopedia. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1879–1894. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.2759>
- Utamanyu, R. A., & Darmastuti, R. (2022). Budaya Belanja Online Generasi Z Dan Generasi Milenial Di Jawa Tengah (Studi Kasus Produk Kecantikan di Online Shop Beauty by ASAME). *Scriptura*, 12(1), 58–71. <https://doi.org/10.9744/scriptura.12.1.58-71>
- Wardhana, F. K., Jati, N. S., Seto, B. R., Saputro, A., Informatika, P., & Indonesia, S. (2024). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Bengkel Online Pitlaner*. November, 659–670.