

User Interface and User Experience Design of Sales Application Mobile Using User Method Centered Design On CV. MK Sejahtera

Rifqi Restu Djunaedi¹, Meriska Defriani², Muhammad Rafi Muttaqien³

Teknik Informatika, STT Wastukencana, Jalan Cikopak No.53, Purwakarta, Jawa Barat, 41151, Indonesia

*Penulis koresponden, e-mail : rifqirestu72@wastukencana.ac.id

Abstract: Applications are software that are often found in everyday life in this digital era, especially mobile-based applications because mobile devices are almost owned and accessed by various groups at any time. The thing that needs to be considered in a mobile application is the appearance of the user interface or interface because it becomes a bridge between the user and the system used. The design of this interface is designed using the user centered design method in which there are 4 steps in the stages, namely specify the context of use, specify user and organizational requirements, produce design solutions and evaluate design. This application prototype design was designed using the figma application with features such as chat, item search, favorites, order tracking and baskets, as well as for testing 30 respondents using the use questionnaire method with calculations using a Likert scale. with the results of the usability value reaching 82.7%, it shows that the MK Mobile application is very suitable for use by customers to be used as a means of transactions on CV MK Sejahtera.

Keywords: design, sales application, ui/ux

Abstrak: Aplikasi adalah perangkat lunak yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari pada era digital ini, terlebih lagi aplikasi yang berbasis mobile karena perangkat mobile hampir dimiliki dan diakses oleh berbagai kalangan di setiap waktu. Hal yang perlu diperhatikan dalam suatu aplikasi mobile yaitu tampilan user interface atau antarmuka karena menjadi jembatan antara pengguna dengan sistem yang digunakan. Desain tampilan antarmuka ini dirancang menggunakan metode desain user centered design yang mana di dalamnya terdapat 4 langkah yaitu specify the context of use, specify user and organizational requirements, produce design solution dan evaluate design. Desain prototipe aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi figma dengan adanya fitur-fitur seperti chat, pencarian barang, favorit, tracking pesanan dan keranjang, serta untuk pengujian kepada 30 orang responden menggunakan metode use questionnaire dengan perhitungan menggunakan skala likert. dengan hasil nilai usability mencapai 82.7% menunjukkan bahwa aplikasi MK Mobile sangat layak digunakan oleh pelanggan untuk digunakan sebagai sarana transaksi pada CV MK Sejahtera.

Kata kunci: perancangan desain, aplikasi penjualan, ui/ux

PENDAHULUAN

Aplikasi adalah perangkat lunak yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari pada era digital ini, terlebih lagi aplikasi yang berbasis mobile karena perangkat mobile hampir dimiliki dan diakses oleh berbagai kalangan di setiap waktu. Hampir seluruh pelaku bisnis berusaha untuk menerapkan teknologi informasi pada setiap pekerjaannya, selain untuk mempermudah pekerjaan juga untuk meningkatkan pemasaran produk. Hal yang perlu diperhatikan dalam suatu aplikasi mobile yaitu tampilan user interface atau antarmuka karena menjadi jembatan antara pengguna dengan sistem yang digunakan. Maka dari itu pembuatan suatu aplikasi perlu diperhitungkan

mengenai tampilan antarmuka (user interface) itu harus dirancang dengan baik, tampilan antarmuka harus memiliki tampilan yang nyaman serta kemudahan pada saat digunakan oleh pengguna. Selain user interface, user experience juga perlu diperhatikan karena dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan melalui utilitas, kemudahan saat menggunakan serta kenyamanan ketika berinteraksi dengan suatu produk, jasa atau layanan tertentu. (Wiwesa 2021).

CV MK Sejahtera merupakan suatu usaha yang bergerak pada bidang penjualan beras, pakan ternak serta pupuk. Metode penjualan pada CV MK Sejahtera ini yaitu dengan cara datang langsung ke tempat, adapun cara pemesanan dengan via aplikasi chat WhatsApp dan aplikasi e-commerce Tokopedia. Melihat sengitnya persaingan dalam melakukan bisnis di era serba digital ini, pelaku bisnis harus terus melakukan inovasi dalam bisnisnya, salah satunya dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi yang lagi hangat ini, karena peran penting dalam bisnis yaitu dari segi pemasaran. Maka dari itu diperlukan pemasaran serta promosi yang lebih efektif dan efisien guna menarik konsumen lebih banyak dan luas lagi dalam memasarkan produk.

Pengamatan yang dilakukan Pada CV MK Sejahtera terdapat beberapa permasalahan mengenai pemasaran dan transaksi. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah CV MK Sejahtera belum memiliki aplikasi penjualan berbasis mobile yang menunjang kegiatan bisnis seperti memperluas pemasaran dan mempermudah konsumen maupun penjual, di mana penjual cukup kewalahan karena perlu menjelaskan deskripsi produk seperti jenis, harga dimana penjual harus berulang melakukan hal yang sama untuk menjelaskan deskripsi produk ke konsumen karena informasi seperti itu belum tercantum. CV MK Sejahtera juga ingin bersaing dengan kompetitor yang lain dan mengembangkan bisnisnya maka dari itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memfasilitasi proses-proses tersebut dan juga memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan guna meningkatkan minat dan kenyamanan pelanggan untuk berbelanja pada aplikasi tersebut, dengan adanya detail informasi seperti deskripsi, harga, contoh gambar barang, pelacakan serta estimasi barang yang sedang dikirim yang akan memudahkan transaksi bagi konsumen dan penjual.

Dalam hasil analisa media pemasaran dan pemesanan yang digunakan oleh CV MK Sejahtera, peneliti memiliki solusi dengan langkah awal pembuatan tampilan antarmuka pada CV MK Sejahtera dengan adanya prototype antarmuka aplikasi tersebut akan dapat membantu untuk perancangan aplikasi kedepannya karena sudah disesuaikan pada tampilan, kebutuhan pengguna, kebutuhan perusahaan sehingga rancangan dari produk/jasa layanan dibuat sedekat mungkin dengan hasil akhir aplikasi melalui representasi yang baik dari segi user interface dan user experience sebelum proses coding dibuat guna meminimalisir kesalahan dan pengeluaran biaya. (Khatkar 2019).

KAJIAN PUSTAKA

User Interface

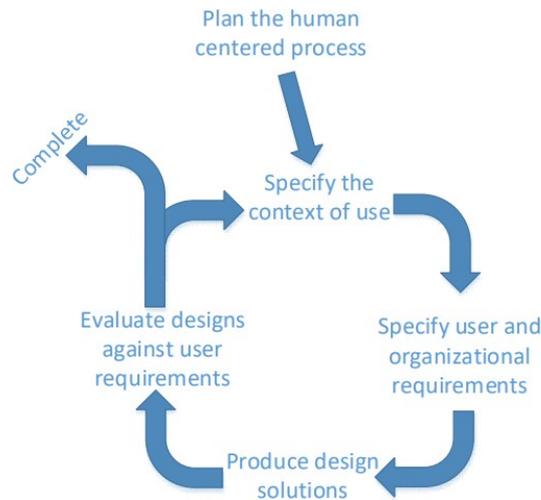
User Interface ialah ilmu yang meliputi tentang tata letak grafis suatu aplikasi atau website. Mencakup semua elemen visual seperti tombol yang akan diklik oleh pengguna, ikon, teks, gambar, text entry fields, skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang akan digunakan dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Desainer User Interface harus bisa membuat tampilan yang bagus dan baik demi meningkatkan kesetiaan pengguna. (Muhyidin, Sulhan, and Sevtiana 2020)

User Experience

Definisi User Experience menurut Borrys Hasian ada bermacam-macam. User Experience diartikan sebagai pengalaman pengguna dimana desainer UX adalah orang yang membuat desain produk yang bermanfaat dan memvisualisasikan user flow menjadi desain produk yang teruji dan nyaman bagi pengguna. Seperti namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX akan menentukan mudah atau sulitnya pengalaman pengguna atau interaksi dengan aplikasi tersebut kedepannya. Desainer UX bekerja sama dengan tim-tim lain untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis serta kemajuan teknologi, titik temu tersebut kemudian dijadikan sebuah acuan untuk membuat suatu produk yang bermanfaat, bermakna dan menyenangkan bagi pengguna. Membuat wireframe mendesain mockup merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer User Experience. (Muhyidin, Sulhan, and Sevtiana 2020)

User Centered Design

User Centered Design (UCD) merupakan metode pendekatan pengembangan sistem yang interaktif yang secara spesifik fokus untuk membuat suatu sistem yang berguna bagi pengguna. UCD adalah suatu proses desain interface atau antarmuka yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, dan kebutuhan pengguna di dalam desain antarmukanya. User Centered Design adalah sebuah proses iterative (berulang-ulang), dimana desain tampilan dan evaluasi dari pengujian dibangun sejak tahap awal hingga implementasi prototype secara terus menerus hingga kebutuhan yang pengguna harapkan terpenuhi. Terdapat empat tahapan dalam metode user centered design yaitu: Specify the context of use, Specify user and organizational requirements, Produce design solutions dan Evaluate design. (Yatana Saputri, Fadhli, and Surya 2017). Tahapan User Centered Design dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Metode User Centered Design

Sumber: (Yatana Saputri, Fadhli, and Surya 2017).

Berikut penjelasan tahapan dari metode User Centered Design:

1. Specify the context of use

Tahap Specify the context of use untuk mengidentifikasi orang yang akan menggunakan produk. Disini menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi apa pengguna akan menggunakan aplikasi.

2. Specify user and organizational requirements

Tahap Specify user and organizational requirements untuk mengidentifikasi dan menggali informasi mengenai kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi atau perusahaan. Ini menjelaskan kebutuhan pengguna dan organisasi atau perusahaan.

3. Produce design solutions

Tahap Produce design solutions adalah Membuat desain atau prototype untuk aplikasi yang akan dibangun dari hasil analisa kebutuhan pengguna dan organisasi atau perusahaan, pembangunan desain tampilan sebagai solusi dari aplikasi yang dibangun.

4. Evaluate design

Tahap Evaluate design untuk melakukan evaluasi terhadap desain prototype yang dilakukan pada tahap sebelumnya terhadap desain yang dibangun dengan mengacu pada hasil analisis konteks dan kebutuhan pengguna.

Use Questionnaire

Questionnaire Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use (USE) merupakan metode alat ukur berupa kuesioner untuk membantu dalam pengukuran usability produk maupun jasa secara subjektif, kuesioner pada metode ini terdiri dari 30 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 4

dimensi diantaranya: Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan Satisfaction. (Gao, Kortum, and Oswald 2018).

Berikut instrumen pertanyaan dari metode USE Questionnaire yang mengandung beberapa elemen seperti Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan Satisfaction dapat dilihat pada tabel

1

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan Use Questionnaire

No.	Kriteria
	Usefulness
U1	It helps me be more effective
U2	It helps me be more productive.
U3	It is useful.
U4	It gives me more control over the activities in my life.
U5	It makes the things I want to accomplish easier to get done.
U6	It saves me time when I use it.
U7	It meets my needs.
U8	It does everything I would expect it to do.
	Ease of Use
EU1	It is easy to use.
EU2	It is simple to use
EU3	It is user friendly.
EU4	It requires the fewest steps possible to accomplish what I want to do with it.
EU5	It is flexible.
EU6	Using it is effortless
EU7	I can use it without written instructions
EU8	I don't notice any inconsistencies as I use it.
EU9	Both occasional and regular users would like it.
EU10	I can recover from mistakes quickly and easily.
EU11	I can use it successfully every time
	Ease of Learning
EL1	I learned to use it quickly.
EL2	I easily remember how to use it.
EL3	It is easy to learn to use it.
EL4	I quickly became skillfull with it.

No.	Kriteria
	Satisfaction
S1	I am satisfied with it.
S2	I would recommend it to a friend
S3	It is fun to use
S4	It works the way I want it to work
S5	It is wonderful.
S6	I feel I need to have it
S7	It is pleasant to use

Sumber: (Kusuma, Noviasari, and Marthasari 2016).

Rumus perhitungan nilai usability yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap aplikasi akan disajikan dalam persamaan berikut, nilai presentasi usability adalah rata-rata dari aspek dimensi Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan Satisfaction yang mengacu pada persamaan, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Usability (\%)} = \frac{A+B+C+D}{4} \times 100\%$$

Keterangan:

A= presentasi nilai Usefulness

B= presentasi nilai Ease of Use

C= presentasi nilai Ease of Learning

D= presentasi nilai Satisfaction

Perhitungan Skala Likert: Skala Likert memperlihatkan item yang dinyatakan dalam beberapa respons alternative (SS= Sangat Setuju, S=Setuju, N= Netral, TS=Tidak setuju, STS= sangat tidak setuju). Skala Likert memiliki bobot nilai seperti pada tabel 2

Tabel 2. Bobot Nilai

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sedangkan tabel untuk mengetahui presentasi nilai yang didapat sesuai dengan jawaban dari kuisioner dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Persentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat (tidak setuju, buruk, kurang sekali)
20% - 39.99%	Tidak Setuju atau kurang baik
40% - 59.99%	Cukup atau Netral
60% - 79.99%	Setuju, Baik atau Suka
80% - 100%	Sangat (setuju, baik, suka)

Dari data tersebut maka kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap point jawaban dari kuisioner dengan bobot nilai yang tersedia. Setelah itu, untuk mendapatkan hasil interpretasi, perlu diketahui dahulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) dengan rumus:

$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden (angka tertinggi 5 dan perhatikan bobot nilainya)}$

$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden (angka terendah 1 dan perhatikan bobot nilainya)}$

Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan rumus index % : $\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100$

Berikut tabel untuk kategori kelayakan dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4. Persentase Nilai

Angka %	Klasifikasi
<21	Sangat Tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: (Riyadi 2019)

METODE PENELITIAN

Specify The Context of Use

Specify The Context of Use ini merupakan tahapan awal dalam perancangan desain antarmuka untuk CV MK Sejahtera, yang akan dilakukan pada tahap ini peneliti mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, untuk menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa pengguna akan menggunakan aplikasi serta memahami keinginan pengguna beserta permasalahan yang mereka hadapi ditelusuri melalui metode wawancara. Hasil dari tahapan ini dituangkan kedalam bentuk user persona.

Specify User and Organizational Requirements

Tahap Specify User and Organizational Requirements ini peneliti menggali informasi mengenai kebutuhan pengguna dan kebutuhan perusahaan setelah mengidentifikasi kebutuhan yang didapatkan pada tahap Specify The Context of Use dengan melakukan wawancara kepada calon pengguna dan pelaku bisnis, kemudian setelah informasi atau data telah terkumpul, peneliti melakukan penataan informasi dari data kebutuhan pengguna dan perusahaan tersebut, lalu kebutuhan pengguna dan kebutuhan perusahaan digambarkan kedalam bentuk gambar atau diagram. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode mind mapping untuk menata informasi dari kebutuhan pengguna dan kebutuhan perusahaan tersebut. Tujuan dari tahap ini untuk mengenali permasalahan dan kebutuhan dari sisi pengguna dan perusahaan. Hasil dari tahapan ini berupa gambar atau diagram pemetaan pikiran atau ide yang berupa informasi atau data dari segi kebutuhan pengguna dan perusahaan.

Produce Design Solutions

Tahap ini merupakan tahap perancangan solusi dari analisa kebutuhan pengguna dan perusahaan sebelumnya. Di mana peneliti akan membangun prototype desain antarmuka CV MK Sejahtera dengan acuan dari solusi permasalahan dan kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti melakukan proses desain antarmuka dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Task Flow

Peneliti membuat task flow untuk memvisualisasikan pola atau langkah pengguna ketika menggunakan aplikasi agar mempermudah proses desain berikutnya.

2. Wireframe

Wireframe dibuat berdasarkan dari hasil tahapan sebelumnya yaitu user flow, lalu dikembangkan menjadi wireframe. Wireframe merupakan kerangka atau dasar dari halaman yang akan dibuat dan digunakan untuk menyusun konten tampilan, navigasi dan organisir konten. Peneliti disini membuat wireframe menggunakan aplikasi Figma.

3. Mockup

Tahapan berikutnya adalah membuat mockup merupakan hasil akhir desain yang sudah berisi informasi seperti detail gambar, tipografi, warna dan bentuk dengan tingkat detail tinggi. Pada tahap ini hasilnya berupa desain antarmuka yang terlihat seperti aplikasi yang sudah jadi.

4. Prototyping

Tahapan selanjutnya adalah prototyping, proses ini dilakukan untuk mensimulasikan pengguna dengan desain prototype antarmuka secara nyata.

Evaluate Design

Tahap ini merupakan tahap setelah tahapan Produce Design Solutions, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibangun apakah kebutuhan pengguna telah tercapai atau belum. Disini peneliti melakukan usability testing dengan memberikan prototype antarmuka langsung ke pengguna untuk diberikan beberapa task untuk mendapatkan masukan dan saran, lalu untuk mendapatkan hasil kuantitatif menggunakan USE Questionnaire sebagai tahap pengujian terhadap hasil prototype desain, merupakan metode alat ukur berupa kuesioner untuk membantu dalam pengukuran usability produk maupun jasa secara subjektif, kuesioner pada metode ini terdiri dari 30 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 4 dimensi diantaranya: Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan Satisfaction.

Pada tahap ini sebelum melakukan pengujian, para responden diberikan pengarahan berupa pengetahuan tentang aplikasi yang akan mereka coba lalu setelah responden melakukan pengujian, responden diberi kuesioner yang terdiri dari 30 pertanyaan dengan unsur Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan Satisfaction dengan pengukuran menggunakan skala likert yang dimana hasil dari perhitungan dari hasil kuesioner tersebut diakumulasikan apakah masuk kedalam kategori sangat layak, layak, cukup, tidak layak atau sangat tidak layak, jumlah responden yang akan digunakan untuk pengujian yaitu 30 orang karena menurut Nielsen dalam artikelnya menjelaskan bahwa pengujian cukup dengan 5 responden memungkinkan mendapatkan masalah kegunaan yang hampir sama dengan jumlah responden yang lebih banyak dari dari 5 orang. (Jakob Nielsen 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Specify The Context of Use

Pada tahap ini yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengidentifikasi latar belakang pengguna yang akan menggunakan aplikasi, untuk menjelaskan untuk apa dan dalam kondisi seperti apa pengguna akan menggunakan aplikasi serta memahami keinginan pengguna beserta permasalahan yang mereka hadapi ditelusuri melalui metode wawancara dan dituangkan kedalam bentuk user persona yang dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. User Persona

Specify User and Organizational Requirements

Pada tahap ini dilakukan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan pengguna dan kebutuhan perusahaan setelah mengidentifikasi kebutuhan yang didapatkan pada tahap Specify The Context of Use dengan melakukan wawancara kepada pengguna dan dituangkan ke dalam bentuk user persona, kemudian setelah informasi atau data telah terkumpul peneliti melakukan penataan informasi dari data kebutuhan pengguna dan perusahaan tersebut, lalu kebutuhan pengguna dan kebutuhan perusahaan digambarkan kedalam bentuk gambar atau diagram. Hasil dari tahapan ini berupa gambar atau diagram pemetaan pikiran atau ide yang berupa informasi atau data dari segi kebutuhan pengguna dan perusahaan. Hasil dari tahap ini digambarkan kedalam bentuk mindmap yang dapat dilihat pada gambar 3



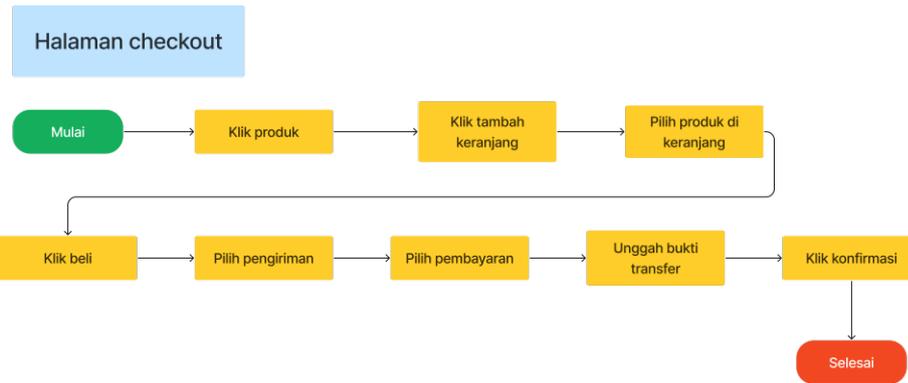
Gambar 3. Mindmap

Produce Design Solutions

Tahap ini merupakan tahap perancangan dari ide solusi dari tahap specify user and organizational requirements, di mana peneliti merancang desain antarmuka untuk CV MK Sejahtera dengan acuan dari permasalahan dan kebutuhan sebelumnya. Pada tahap ini terdapat beberapa tahap perancangan desain antarmuka diantaranya:

1. Task Flow

Merupakan proses untuk mengidentifikasi apa yang pengguna dapat lakukan di dalam suatu sistem saat berinteraksi dengan aplikasi. Task flow digambarkan berbentuk flowchart untuk mengidentifikasi proses yang akan berhadapan dengan pengguna. (Browne 2021). Hasil gambar taskflow dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Taskflow

2. Wireframe

Adalah proses membuat kerangka awal sebelum halaman aplikasi atau antarmuka dibuat, di mana merangkai tata letak ikon, tipografi, ukuran yang akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu membuat mockup. (Hartawan 2022). Berikut adalah hasil dari pembuatan wireframe dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Wireframe

3. Mockup

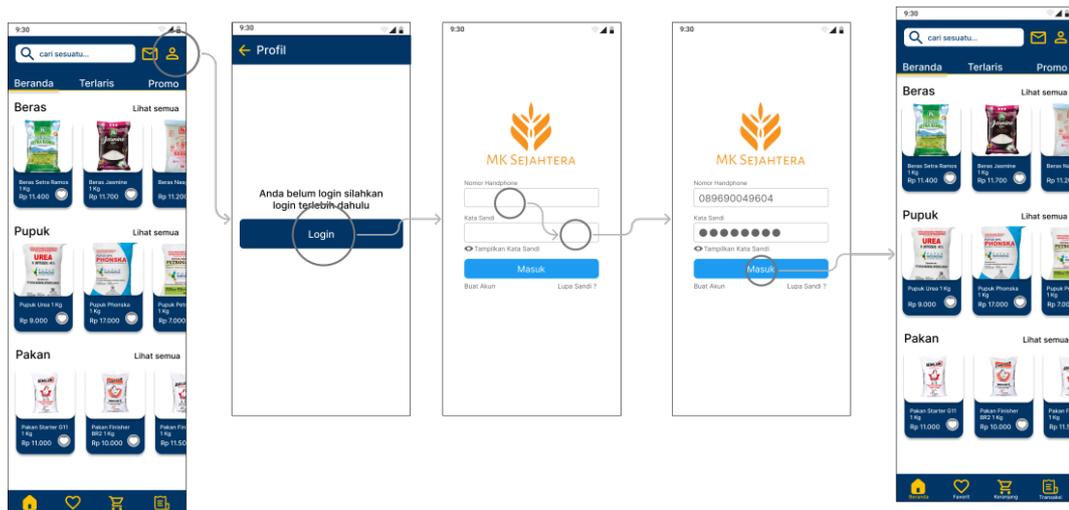
Mockup merupakan hasil akhir desain yang sudah berisi informasi seperti detail gambar, tipografi, warna dan bentuk dengan tingkat detail tinggi. Pada tahap ini hasilnya berupa desain antarmuka yang terlihat seperti aplikasi yang sudah jadi. (Ramadhan 2021). Berikut adalah hasil dari pembuatan mockup dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6. Mockup

4. Prototype

Adalah contoh tampilan antarmuka aplikasi yang akan jadi, tahapan ini merupakan lanjutan dari mockup yang sudah di sambungkan antar frame agar dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara menekan tombol atau ikon yang ada, tahapan ini dilakukan guna mensimulasikan pengguna dengan aplikasi yang akan jadi. Berikut adalah hasil dari pembuatan prototype dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7. Prototype

Evaluate Design

Evaluate design adalah tahap untuk menilai atau menguji prototype aplikasi kepada 30 orang responden menggunakan metode USE Questionnaire karena metode ini memiliki 4 aspek yaitu tentang kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan dalam belajar dan kepuasan. Aspek usefulness mencakup delapan pernyataan untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi. Aspek ease of use mencakup sebelas pernyataan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan. Aspek ease of learning mencakup empat pernyataan untuk mengukur kemudahan pengguna untuk mempelajari aplikasi. Aspek satisfaction mencakup tujuh pernyataan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi. dengan perhitungan menggunakan skala likert. Hasil perhitungan rata-rata dari setiap aspek usability diperoleh berdasarkan pembagian jumlah nilai pada tiap aspek yang dihitung dengan setiap pernyataan. Hasil rata-rata dari tiap aspek dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Hasil Perhitungan Aspek Usability

<i>Usefulness</i>	<i>Ease of Use</i>	<i>Ease of Learning</i>	<i>Satisfaction</i>
82%	82.2%	85.6%	81.1%

Dengan menggunakan persamaan untuk mengukur nilai usability, diperoleh bahwa secara keseluruhan persentase tingkat usability prototype aplikasi MK Mobile dijabarkan pada hasil perhitungan berikut:

$$Usability (\%) = \frac{82+82.2+85.6+81.1}{4} \times 100$$

$$Usability (\%) = 82.7 \%$$

Hasil dari perhitungan yang diperoleh secara keseluruhan dari persentase tingkat usability pada prototype aplikasi MK Mobile adalah 82.7% yang di mana sebelumnya disebutkan pada tabel 4 tentang persentase nilai menyatakan bahwa nilai 82.7% termasuk ke dalam kategori aplikasi yang sangat baik atau layak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian serta pengujian prototype Aplikasi Penjualan MK Mobile dapat disimpulkan bahwa prototype aplikasi ini dirancang menggunakan metode desain user centered design dengan adanya fitur-fitur seperti chat, pencarian barang, favorit, tracking pesanan dan keranjang, serta pengujian kepada 30 responden menggunakan metode use questionnaire dengan perhitungan menggunakan skala likert, dengan hasil nilai usability mencapai

82.7% menunjukkan bahwa aplikasi MK Mobile sangat layak digunakan oleh pengguna sebagai media untuk bertransaksi pada CV MK Sejahtera.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan berkenaan dengan perancangan desain antarmuka aplikasi tersebut penulis mengharapkan apabila pengembangan selanjutnya, aplikasi ini dapat disempurnakan kedepannya, seperti komparabilitas yang lebih fleksibel dapat digunakan di banyak perangkat mobile maupun desktop dan menambahkan fitur-fitur yang dapat menunjang kegiatan bertransaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Browne, Camren. 2021. "What Are User Flows in User Experience (UX) Design?" <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/>.
- Gao, Meiyuzi, Philip Kortum, and Frederick Oswald. 2018. "Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire for Reliability and Validity." *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society* 3(September 2019): 1414–18.
- Hartawan, Muhammad Syarif. 2022. "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film." *Jurnal Elektro & Informatika* 02: 43–47. <http://ejurnal.swadharma.ac.id/index.php/jeis/article/view/161>.
- Jakob Nielsen. 2012. "How Many Test Users in a Usability Study?" <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>.
- Kusuma, Wahyu Andhyka, Vebrian Noviasari, and Gita Indah Marthasari. 2016. "Analisis Usability Dalam User Experience Pada Sistem KRS Online UMM Menggunakan USE Questionnaire." *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)* 5(4): 294–301.
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnal Digit* 10(2): 208.
- Ramadhan, Sarfina Luthfiyah. 2021. "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 8(1): 287–98.
- Riyadi, Nanda Rizky. 2019. "PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE MyUMM STUDENTS." 8: 226–32.
- Yatana Saputri, Intan Sandra, Mardhiah Fadhli, and Ibnu Surya. 2017. "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web." *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* 3(2): 269–78.