

UI/UX Design with User Center Design Method For MUA Garut Wedding Booking Based On Mobile (Case Study : Ratna Beauty Makeup)

Yopi Nugraha¹

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia,
Jl. Terusa Pahlawan No.32, Sukagalih, Garut, Jawa Barat 44151, Indonesia
e-mail : yopi@institutpendidikan.ac.id

Abstract: At the stage booking a wedding in Ga rut district, especia lly for Ratna beauty makeup , which is still done manually or directly.stage booking and also information services are still carried out using socia l media such as Instagram, Facebook, Whatsap, and directly face to face with the customer have to go to ga llerly repeated ly, sta rting from asking about wedding packa ges, information and also payment transactions. Even the admin is still doing it manually. Regarding the existence of these problems, resear ch is carried out by making user interface and user experience using the user centered design (UCD) . In this design, it is provided starting from the information page, packa ge selection, payment transactions with a variety of method options, and access design views for admins to check data and transactions on Ratna Beauty mak e-up.

Keywords: User Centered Design (UCD), Booking, Wedding, Mobile.

Abstrak: Pada tahapan *booking wedding* di kabupaten Ga rut khususnya pada Ratna *beauty makeup* yang masih dilakukan seca ra manual atau langsung. Pada tahapan *booking* dan juga pela yanan informa si yang masih dilakukan menggunakan media sosil seperti *Instagram, facebook, Whatsap*, dan seca ra la ngsung tatap muka dengan *costomer* ha rus mendatangi *galery* yang berulang mula i dari perihal menanyakan paket *wedding*, informasi dan juga transaksi pembayaran. Pada admin pun masih dilakuan seca ra manual. Perihal adanya perma sa lahan tersebut dilakukan penelitian dengan membuat perancangan desa in *User interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *user centered design* (UCD) yang berbasis *mobile*. Pada perancangan ini disedia kan mula i dari ha laman informasi, pilihan paket, transaksi pembaya ran dengan berba ga i pilihan metode, dan tampilan desain akses untuk admin melakukan cek data dan transaksi pada Ratna *beauty makeup*.

Kata Kunci : User Centered Design (UCD), Booking, Wedding, Mobile.

PENDAHULUAN

Internet adalah sebuah jaringan komunikasi *global* yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer melalui sambungan telepon umum maupun pribadi, namun secara individual jaringan komponen dikelola oleh pemerintah, universitas maupun sukarelawan (Harahap, 2017). *Internet* merupakan singkatan dari *interconnected networking* yang berarti jaringan komputer yang saling terhubung antara komputer satu dengan komputer yang lain dengan membentuk sebuah jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, saling bertukar data

atau tukar menukar informasi secara fisik, internet dapat digambarkan seperti jaring-jaring yang menyerupai jaring laba-laba, jadi bisa dikatakan *internet* merupakan sebuah penghubung jaringan (Laia, 2016). Pada perancangan aplikasi *mobile* ini membutuhkan sebuah desain seperti UI/UX dimana pelaksanaan yang efektif membuat suatu perubahan drastis pada pengembangan perancangan aplikasi. UI/UX dapat menghasilkan tampilan yang layak dan dapat diterima dengan mudah oleh pengguna dengan Sistem yang berfungsi dan dapat digunakan belum dapat dikatakan berhasil apabila belum memberikan kesan yang menyenangkan terhadap pengguna, memberikan manfaat kepada pengembang sistem untuk menghasilkan sistem yang baik dan dapat diterima oleh pengguna (Sanjiwani et al., 2020).

Pada aplikasi *booking wedding* merupakan salah satu pemasaran yang akan memudahkan perusahaan penyedia jasa dalam perancangan dan pengelolaan acara resepsi suatu pernikahan. Ratna *beauty makeup* merupakan unsur utama dalam pelaksanaan perancangan aplikasi *mobile* ini. Ratna *Beauty Makeup* merupakan suatu jasa *wedding* yang di dalamnya bukan hanya sekedar *makeup* saja tetapi terdapat *catring*, dekorasi, hiburan, *photography* dan *video shooting*, *wedding organaizer* (WO). Ratna *beauty makeup* beralamat di Desa Rancabango, Kecamatan Tarogong Kaler, Kabupaten Garut. Pada saat ini Ratna *beauty makeup* melakukan promosi dan *booking wedding* dengan menggunakan sosia media pada *Instagram*, *Facebook*, dan *Whatsapp*.

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan adalah sebuah langkah awal dalam membuat sebuah sistem dengan proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem, Pertama dalam *fase* pengembangan rekayasa produk atau sistem teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik yang berjalan bagi pengguna (Nursari & Immanuel, 2018). Pada perancangan membutuhkan data yang mendukung suntuSk berjalannya sebuah sisitem. Perancangan merupakan proses pada aplikasi dengan tujuan pendefinisian suatu perangkat sistem dengan secara detail untuk memungkiinkan realisasi fisiknya (Nataniel & Hatta, 2009). Perancangan juga merupakan proses penerapan yang sering digunakan hal nya untuk memperjelas suatu susunan desain dalam merancang aplikasi *mobile*. Perancangan adalah suatu langkah yang memiliki tujuan untuk mendesain pada sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan dengan pemilihan alternatif sistem yang terbaik bagi pengguna (Aris et al., 2016).

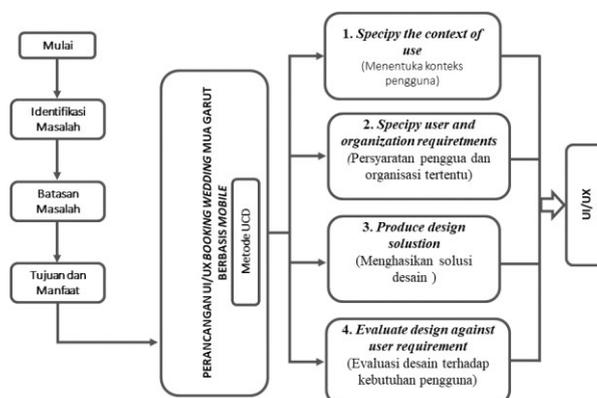
METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode User Centered Design (UCD). *User Center Design* merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan sitem secara interaktif yang bertujuan untuk membuat sebuah perangkat lunak (Aset et al., 2020). *User Center Desain* ini biasa digunakan dalam pembuatan desain. *User Center Design* juga merupakan model baru dalam pengembangan perangkat lunak dan web, sebagai pusat dari pengebangan konteks sebuah lingkup sistem berdasarkan dari pengalaman pengguna (Iqbal et al., 2020).

Metode UCD menempatkan pengguna pada inti pengembangan dan sebagai acuan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Pengalaman dari pengguna yang akan membentuk rancangan itu seperti apa. Semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar, Pada metode Analisis menggunakan tahapan *User Centered Design* memiliki penjelasan untuk setiap tahapan (Maulana, 2020).

1. Kerangka Berfikir

Berikut merupakan bagain dari alur kerangka berfikir yang dilakukan pada penelitian ini untuk mendapataka hasil yang diharpkan di bawah ini :



Gambar 1. Kerangka Berfikir

2. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini terdapat tiga metode pengumpulan data yang membantu beralannya penelitian sebagai berikut di bawah ini :

a. *Observasi* (Pengamatan)

Pada *observasi* melakukan pengamatan pada Rata *beauty makeup* secara langsung ke pada pemilik, untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat dalam penelitian ini.

b. *Interview* (Wawancara)

Pada *interview* melakukan tanya jawab seputar pembahasan perusahaan untuk mendapatkan informasi mengenai sistem yang saat ini berjalan pada Ratna *beauty make up*.

c. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan adalah dengan mencari bahan yang mendukung untuk permasalahan penelitian seperti melalui buku, *Internet*, dan lain sebagainya yang kaitannya dengan objek permasalahan.

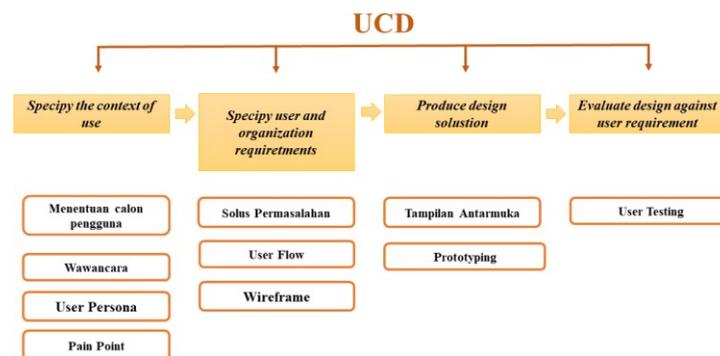
3. Metode Perancangan Sistem

Pada metode *User Center Design* ini banyak digunakan untuk sebuah peancangan aplikasi agar dapat lebih di pahami pengguna. *User Center Design* adalah sebuah langkah proses yang berulang dimana di implemenasikan cara terus menerus agar fokus terhadap tujuan dari kegunaannya (Saputri et al., 2017)

Prinsip yang harus di perhatikan dalam UCD adalah :

- a. Fokus pada pengguna
- b. Perancangan Terintegrasi
- c. Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna
- d. Peancang Interaktif

Pengalaman dari pengguna yang akan membentuk rancangan itu seperti apa. Semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar. Pada *User Centered Design* memiliki empat tahapan yang dapat dilihat pada gambar bawah ini:



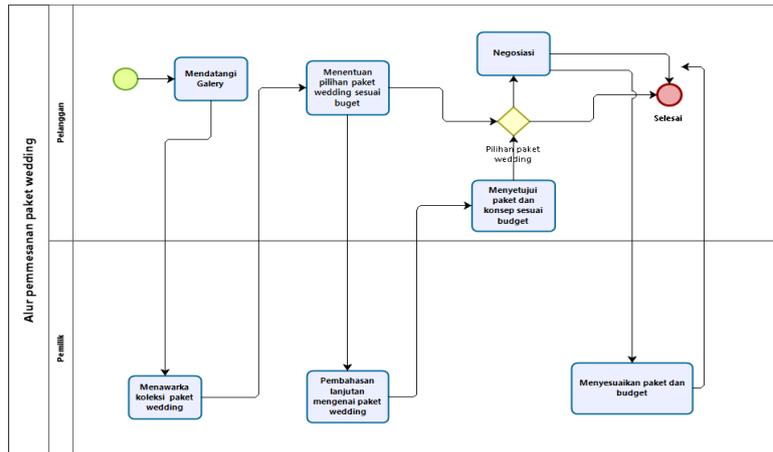
Gambar 2. Tahapan Metode UCD

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Alur proses bisnis yang sedang berjalan

a. Alur pemesanan paket *wedding*

Berikut merupakan alur pemesanan / *booking* paket *wedding* pada *Ratna beauty makeup* yang sedang berjalan yang masih dilakukan secara manual. Pelanggan medatangi langsung ke *glery* *Ratna beauty makeup* yang di alurkan pada gambar di bawah ini.

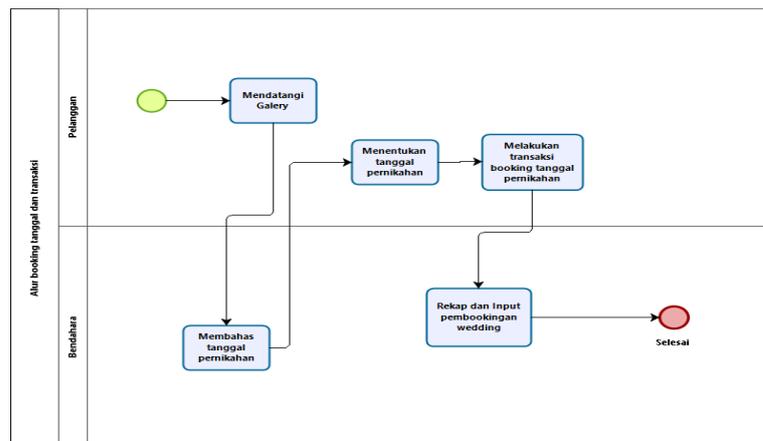


Gambar 3. BPMN Pemesanan paket *wedding*

Sumber : Ratnasari

b. Alur *booking* tanggal dan transaksi

Berikut merupakan alur *booking* pada *ratna beauty makeup*, dan transaksi, masih dilakukan secara manual. Pelanggan mendatangi langsung ke *gallery* *Ratna beauty makeup* *booking* tanggal untuk menghindari tanggal terisi dahulu dengan pelanggan lain.

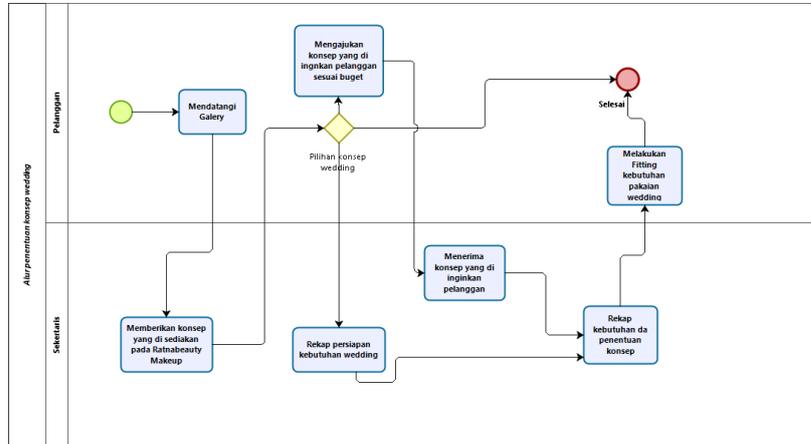


Gambar 1. BPMN *Booking* tanggal dan Transaksi

Sumber : Ratnasari

c. Alur penentuan konsep pernikahan

Pada gambar di bawah ini merupakan tahapan dari penentuan konsep yang di harapkan oleh pelanggan sesuai *budget* yang dimiliki.



Gambar 2. BPMN Penentuan konsep pernikahan

Sumber : Ratnasari

2. Specipy the context of use

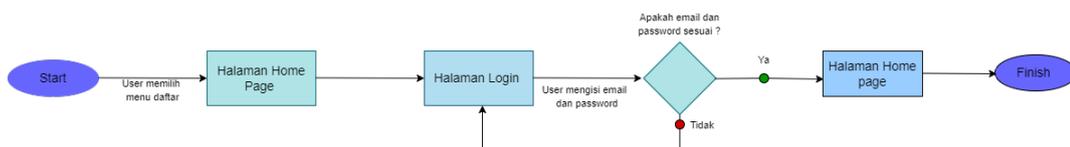
Tahapan pertama dalam melakukan penelitian dengan mengidentifikasi calon pengguna aplikasi atau suatu produk yang akan dii buat, bertujuan untuk mendapatkan informasi dan keadaan apa yang akan menggunakan aplikasi.

3. Specipy user and organization requirements

Merupakan menentukan kebutuhan dari pengguna yang di dapat pada saat mengidentifikasi masalah, seperti pada tahapan di bawah ini :

a. User Flow Login

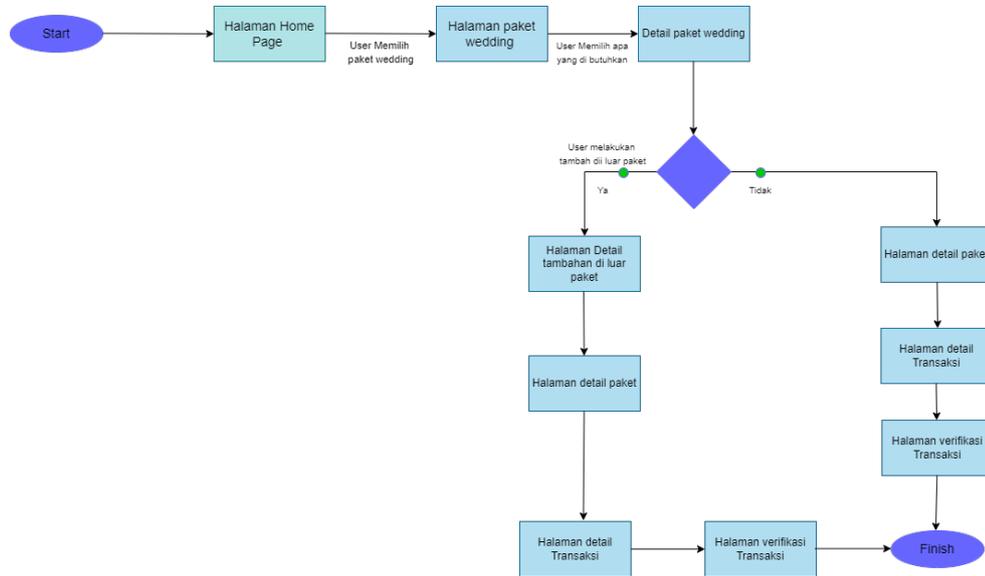
Pada *user flow* ini menggambarkan langkah pengguna untuk melakukan *login*. Pengguna melakukan proses *login* dengan mengisi email, dan password yang telah di daftarkan sebelumnya.



Gambar 6. User Flow Login

b. User Flow Booking wedding

Pada *user flow booking wedding* merupakan langkah – langkah yang dilakukan pengguna pada saat melakukan *booking wedding*, mulai dari memilih paket sampai melakukan *booking wedding* pada *Ratna beauty makeup*,



Gambar 7. *User Flow Login*

4. Tampilan Antarmuka

Berikut merupakan rancangan desain anatarmuka aplikasi mobile booking wedding. Warna yang digunakan pada desain tampilan antarmuka dominan menggunakan warna hijau toska kebiruan, abu-abu, dan putih sesuai dengan permintaan pemilik, sekretaris dan bendahara *Ratna beauty makeup*. Pada warna biru toska memiliki arti dari pemilik yaitu pencapaian sebuah kesuksesan dan kemewahan, sedangkan warna abu terdapat arti ketenangan untuk *Ratna beauty makeup*.

1. Tampilan Antarmuka Halaman Utama



Gambar 8. Halaman Utama

a. Halaman *Booking Paket*

Pada halaman *booking* paket merupakan detail paket yang akan di *booking*, Pada halaman ini *user* bisa menceklis kebutuhan apa yang di perlukan pada *booking wedding Ratna beauty makeup*.

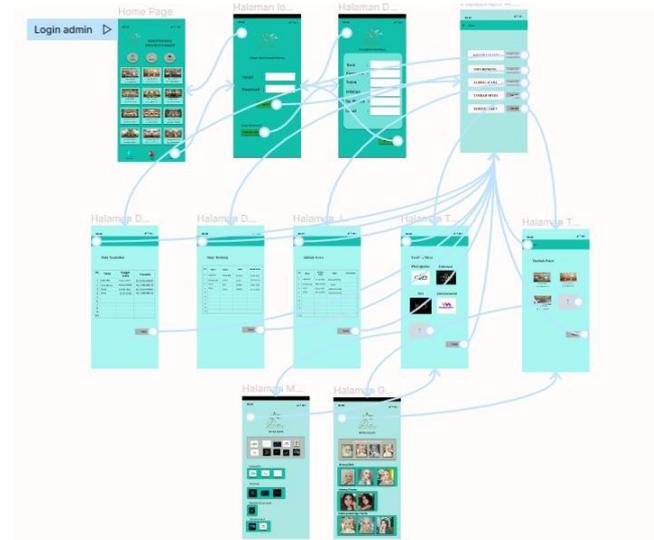


Gambar 9. Halaman *Booking Paket*

5. *Prototyping*

a. *Prototype Admin*

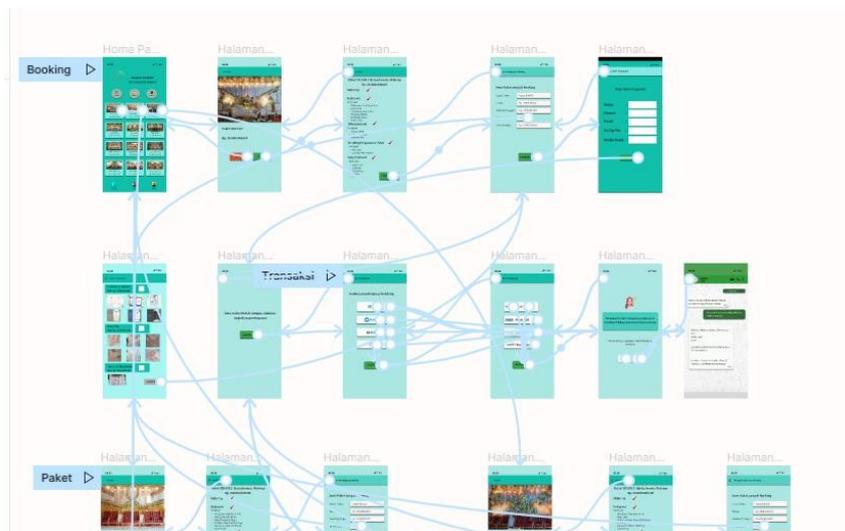
Pada *prototype* admin, *user* membuka halaman utama kemudian klik tombol admin, selanjutnya *user* harus melakukan *login* untuk bisa masuk pada halaman data transaksi, data *booking*, jadwal acara, tambah mitra dan tambah paket.



Gambar 10. *Prototype Admin*

b. Prototype Booking Wedding

Pada *Prototype booking wedding* terdapat tiga halaman paket yang dapat berjalan. *User* akan di arahkan sesuai kebutuhan yang di lakukan pada saat melakukan *booking wedding* pada *Ratna beauty makeup*.



Gambar 11. *Prototype Booking Wedding*

6. Evaluate design against user requirements

Pada tahap akhir pada penelitian ini melakukan validasi atau pengujian rancangan produk yang telah dibuat menggunakan user testing pada *Ratna beauty makeup*.

a. Skenario Informasi pada booking wedding

Partisipan diminta untuk membuka informasi pada *Ratna beauty makeup* mulai dari halaman utama berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1. Skenario 1

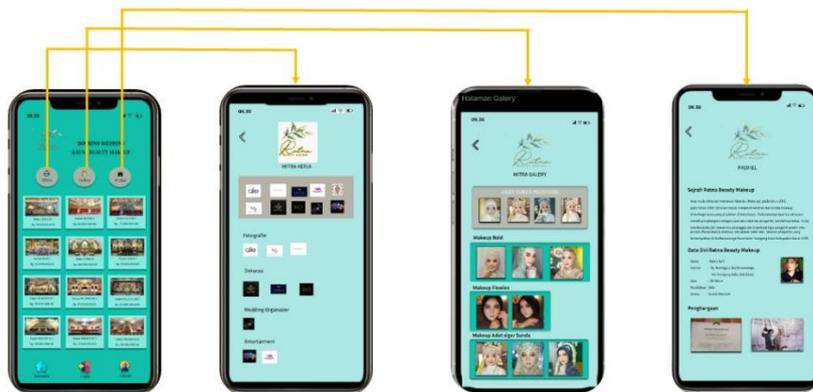
Goals	Melakukan buka informasi mengenai Ratna <i>beauty makeup</i>
Skenario	Anda merupakan calon <i>costomer</i> Ratna <i>beauty makeup</i> , anda ingin mengetahui informasi mengenai Ratna <i>beauty makeup</i> . Sebelumnya anda belum pernah mengetahuinya. Sehingga anda harus melakukan buka informasi pada aplikasi. Silahkan buka aplikasi.

Alur yang harus dilakukan partisipan membuka halaman utama, kemudian menekan pada bagian mita kerja, kemudian akan tampil informasi mengenai Ratna *beauty makeup*.

Berikut merupakan hasil dari pengujian dengan menggunakan skenario pertama dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 2. Hasil pengujian skenario 1

Partisipan	Indikator Pengujian				Kesalahan
	Halaman Utama	Tombol Informasi	Kembali	Waktu	
1	✓	✓	✓	6 Detik	0
2	✓	✓	✓	5 Detik	0
3	✓	✓	✓	6 Detik	0
4	✓	✓	✓	8 Detik	0
5	✓	✓	✓	6 Detik	0
Jumlah Partisipan yang Berhasil	5	5	5	Rata-rata : 6,2	Persentase Kesalahan : 0%
Persentase Keberhasilan	100 %	100 %	100 %		



Gambar 12. Informasi *wedding*

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

1. Dalam perancangan UI/UX *booking wedding* berbasis *mobile* pada *Ratna beauty makeup*, menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) sebagai metode pendekatan untuk menghasilkan rancangan tampilan karena setiap proses pada metode ini melibatkan pengguna atau calon pengguna pada *costomer* dan admin *Ratna beauty makeup*, aplikasi selaku sasaran yang dituju dan yang nantinya menggunakan aplikasi.. Pengujian menggunakan Laptop dengan tampilan *mobile* yang dilakukan langsung pada partisipan diberikan dengan skenario. Partisipan dinyatakan berhasil jika menyelesaikan setiap skenario kurang atau sama 30 detik dan kesalahan setiap skenario tidak lebih dari 3 kali atau persentase, kesalahan tidak lebih dari 50% untuk setiap skenario yang dilakukan oleh kelima partisipan. Hasil pengujian nya adalah semua partisipan dapat menyelesaikan skenario kurang dari 30 detik dan tidak ada kesalahan.
2. *Ratna beauty makeup* dapat mempunyai desain aplikasi *booking wedding* dengan menggunakan metode pembayaran seperti transfer antar bank BCA, BRI, BNI dan Mandiri. Selain itu bisa menggunakan Dana, GoPay dan juga OVO. Pada hal ini untuk memberikan kemudahan pada *costomer* melakukan pembayaran *booking wedding* secara digital.

1.2. Saran

Pada penelitian ini menghasilkan perancangan *user interface* dan *user experiens* dari aplikasi *mobile* pada *booking wedding*. Diharapkan pada peneliti lanjutan diharapkan melakuka pembutan rancang bangun aplikasi *mobile*, untuk dapat di

pergunakan bagi pemilik dan orang lain yang membutuhkan *booking wedding*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, A., Anggara, R., & Zamzami, Z. A. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Pkbn Bhakti Sejahtera. *Cices*, 2(1), 87–98. <https://doi.org/10.33050/Cices.V2i1.215>
- Aset, M., Berbasis, T. I., Di Bid, W., Kepolisian, T., Kepulauan, D., Supardianto, R., & Binsar Tampubolon, A. (2020). Penerapan Ucd (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi. *Journal Of Applied Informatics And Computing (Jaic)*, 4(1), 74–83. Diambil Dari <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/jaic>
- Nataniel, D., & Hatta, H. R. (2009). Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser, 4(1), 47–54.
- Nursari, S. R. C., & Immanuel, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online. *Ccit Journal*, 11(1), 102–114. <https://doi.org/10.33050/Ccit.V11i1.563>
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.22373/Je.V3i2.3091>
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode Ucd (User Centered Design) Pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android. *Jurnal Repositor*, 2(2), 201. <https://doi.org/10.22219/Repositor.V2i2.221>
- Laia, A. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Steganografi Dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *Means (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 3(4), 18–24. <https://doi.org/10.54367/Means.V1i2.4>
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada.
- Sanjiwani, K. F., Kompiang, A. A., Sudana, O., Putu, I., & Dharmadi, A. (2020). Pengembangan Ui Dan Ux Simrs Pada Bagian Front Office. *Jitter-Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(2).
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278. Diambil Dari <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>