

ANALISIS PENDEKATAN UI/UX PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PADA TOKO JHON

Rasmila¹, Yogi Mardiyansya^{2*}, Devi Udariyansyah³, Siti Sauda⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bina Darma, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3
Palembang

¹Email: rasmila@binadarma.ac.id

² Email*: 191420120@student.binadarma.ac.id

³ Email: Devi.udariyansyah@binadarma.ac.id

⁴ Email: siti_saudah@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Toko Jhon adalah sebuah toko yang menjual berbagai macam kebutuhan untuk toko-toko lain yang berskala lebih kecil. Seiring dengan perkembangannya, Toko Jhon ingin menambahkan metode pemasaran produknya dalam bentuk digital. Tujuan penelitian ini adalah merancang desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX) aplikasi *mobile* Toko Jhon dengan menerapkan metode *User Centered Design* dengan empat tahapan yakni *Specify the context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements* dengan *Heuristics Evaluations* untuk melakukan evaluasi. *User interface* dan *user experience* merupakan faktor penting agar pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasi. Pada Tahap *Design Solutions* penulis melakukan rancangan berupa *low-fidelity* dan *high-fidelity* dengan bantuan aplikasi Figma. Setelah desain terbentuk, dilakukan evaluasi dengan *Heuristics Evaluations* dibantu dengan *evaluator*. Hasil perhitungan dengan menerapkan metode *Heuristic Evaluation* didapatkan hasil 18 pernyataan yang termasuk dalam kualifikasi Baik dan Sangat Baik, terdapat 2 pernyataan yang termasuk dalam kualifikasi Cukup Baik, dan Kurang Baik yang terdapat pada aspek *Heuristics Help* dan *Documentation* dengan rekomendasi perbaikan yakni menambahkan tombol bantuan dan fitur hubungi admin. Setelah dilakukan perbaikan, rancangan desain UI/UX telah siap untuk diterapkan dalam *prototype* aplikasi.

Kata kunci: *user interface, user experience, user centered design, heuristics evaluations*

ABSTRACT

Jhon's Shop is a shop that sells various kinds of necessities for other smaller shops. Along with its development, Toko Jhon wants to add digital marketing methods to its products. The aim of this research is to design a user interface and user experience (UI/UX) for the Toko Jhon mobile application by applying the user-centered design method with four stages namely, specifying the context of use, specifying user requirements, designing solutions, and evaluating against requirements with heuristic evaluations to carry out the evaluation. User interface and user experience are important factors to ensure that users are comfortable when using the application. In the Design Solutions Stage, the author carries out low-fidelity and high-fidelity designs with the help of the Figma application. After the design is formed, an evaluation is carried out using heuristics, assisted by an evaluator. The results of calculations using the heuristic evaluation method showed that 18 statements were included in the Good and Very Good qualifications, and there were 2 statements included in the Fairly Good and Not Good qualifications, which were found in the Heuristics Help and Documentation aspect with recommendations for improvement namely, adding a help button and a contact admin feature. After improvements have been made, the UI/UX design is ready to be implemented in the application prototype.

Keywords: *user interface, user experience, user centered design, heuristics evaluations*

1. PENDAHULUAN

Toko Jhon merupakan sebuah toko *supplier* yang menjual berbagai macam makanan ringan, seperti, wafer, roti, minuman saset, minuman dalam kemasan botol atau kaleng, mapun bumbu-bumbu masak dan masih banyak lagi produk lainnya. Toko ini telah berdiri sejak tahun 2020 terletak di Jalan Gotong Royong, Kelurahan Keramasan, Kecamatan Kertapati, Kota Palembang. Produk yang tersedia di Toko Jhon kemudian disalurkan kembali ke warung-warung dan pedagang-pedagang di Kota Palembang dan sekitarnya.

Seiring dengan makin banyaknya pelanggan Toko Jhon yang sejalan dengan era pasca pandemi Covid-19, dimana masyarakat telah terbiasa memesan dan berbelanja melalui *smartphone* dan media *online* lainnya, maka dari itu guna mengembangkan usaha Toko Jhon untuk kedepannya maka langkah awal yang dapat diambil adalah dengan membuat sebuah design *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sebuah aplikasi penjualan yang dimiliki Toko Jhon untuk menunjang proses bisnisnya. *User interface* (UI) merupakan kesan pertama yang didapat oleh pengguna melalui visual yang bagus. UI/UX akan menjadi pertimbangan penulis dalam merancang desain aplikasi. Secara sederhana UI merupakan saat dimana *user* dan aplikasi akan saling berinteraksi. Segala bentuk interaksi yang terjadi dilayar merupakan bentuk dari UI, sedangkan UX merupakan kesan pengguna setelah menggunakan aplikasi, hal ini dapat berupa persepsi, emosi, reaksi, perilaku, serta pendapat-pendapat lain saat menggunakan aplikasi.

Desain aplikasi Toko Jhon yang dirancang diharapkan dapat memudahkan pengguna untuk memesan produk pada Toko Jhon, dalam tahapan design penulis menerapkan metode *User Centered Design*. *User Centered Design* merupakan sebuah metode dalam merancang sebuah design aplikasi yang berfokus atau sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan kata lain pengembangan ini berfokus pada pengguna dan perancangan yang terintegrasi, dari tahap awal dan berlanjut pada pengujian pengguna dan perancangan yang interaktif. *User/pengguna* dalam hal ini adalah Pemilik Toko Jhon yang bertindak sebagai admin serta pelanggan/pembeli. Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan pada Toko Jhon dengan pendekatan langsung pada pengguna dengan menerapkan empat tahapan pada metode *User Centered Design* yakni, *Specify the context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*.

Berdasarkan uraian sebelumnya menjadi dasar penulis untuk membuat sebuah desain UI/UX dengan menerapkan metode *User Centered Design* ini menggunakan *tools* Figma yang akan menampilkan hasil akhir dari *interactive prototyping*. Alasan penulis menggunakan Figma yakni tidak perlu melakukan instalasi karena Figma dapat digunakan dengan mengakses internet. Selain itu Figma juga berbasis *cloud storage* yang melakukan penyimpanan *file* pada *server* Figma itu sendiri, bukan pada penyimpanan komputer lokal. Hal tersebut juga mempermudah dalam melakukan presentasi UI/UX karena sudah memiliki fitur *sharing file* melalui link sehingga bisa membagi langsung dan mengaksesnya dengan cepat. Selain itu Figma dapat digunakan dalam berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux ataupun Mac dengan catatan terhubung dengan internet. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah desain aplikasi penjualan pada Toko Jhon dengan menerapkan metode *User Centered Design*, kemudian Figma sebagai *tools* bantu serta evaluasi desain menerapkan *Heuristic Evaluation*.

2. MATERI DAN METODE

Analisis

Analisis merupakan proses untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya atau untuk memperoleh makna yang tepat dan pemahaman secara utuh yang diperoleh dengan melakukan kajian terhadap suatu peristiwa baik berupa perbuatan, karangan dan lain sebagainya [1].

Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah program yang siap untuk digunakan guna menjalankan perintah-perintah dari pengguna dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih baik atau akurat sesuai dengan tujuan dibangunnya aplikasi tersebut [2]. Secara umum aplikasi dapat diartikan sebagai alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dari aplikasi tersebut.

User Interface (UI)

Salah satu bahasan yang tidak dapat dipisahkan dalam interaksi manusia dengan komputer adalah UI. UI memegang kendali oleh pengguna guna mencapai dan melaksanakan fungsi tertentu dari aplikasi. Secara sederhana, UI merupakan tampilan grafis yang dapat dilihat dan dimengerti oleh pengguna komputer yang diprogram sebagaimana mestinya sehingga sistem operasi dapat membaca keinginan pengguna [3].

User Experience (UX)

Secara sederhana, tanggapan dan persepsi terhadap aplikasi, produk, layanan, atau sistem merupakan pengertian dari (UX). Utamanya, UX ditujukan untuk melakukan evaluasi terhadap aplikasi, produk, layanan, atau sistem. *Customer rule* merupakan saat dimana publik menentukan sendiri tingkat kepuasannya, ini menjadi salah satu prinsip dalam membangun UX. Dengan kata lain fokus dalam UX sendiri tidak mempertimbangkan seberapa bagus fungsi dari aplikasi, produk, layanan, atau sistem jika pengguna mendapatkan pengalaman saat menggunakan ditingkat yang rendah artinya sebuah aplikasi, produk, layanan, atau sistem tidak dapat memberikan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi,

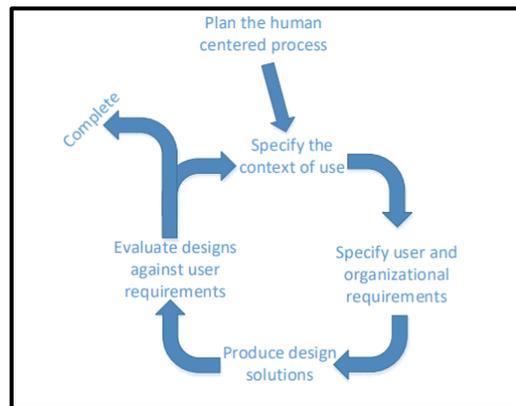
produk, layanan, atau sistem tersebut. Perkembangan dunia digital dan *mobile* saat ini menjadikan UX semakin kompleks dan multidimensi [4].

Heuristics Evaluation

Heuristic Evaluation atau yang dikenal sebagai *usability* heuristik merupakan suatu sistem evaluasi perangkat lunak komputer berbasis pengguna. Sistem ini pada dasarnya melibatkan *evaluator* yang memberikan informasi dan kemudian diklasifikasikan menurut prinsip heuristik. Meskipun sering dianggap sebagai sebuah metode informal untuk menilai seberapa berguna perangkat lunak atau aplikasi. Metode yang diciptakan oleh Nielsen pada tahun 1990 ini merupakan metode penilaian yang cukup handal untuk diterapkan saat ini bahkan evaluasi heuristik merupakan salah satu teknik evaluasi yang sering digunakan karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya mudah untuk mengidentifikasi masalah yang muncul [5].

Metodologi Penelitian

User Centered Design (UCD) merupakan metode yang diterapkan dalam penelitian ini, diawali dengan tahap *Specify the context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*. Selanjutnya, dilakukan proses evaluasi dengan menerapkan metode *Heuristic Evaluation* dengan waktu penyesuaian yang dibutuhkan dalam tahapan ini adalah satu bulan. Gambar 1 menunjukkan tahapan metode *User Centered Design*.



Gambar 1. Tahapan *User Centered Design* [6]

Tahap *Specify The Context of Use*

Proses pertama adalah menentukan pendekatan dengan pengguna. Tahapan awal ini merupakan proses identifikasi dengan menentukan siapa saja yang nantinya secara langsung terlibat dalam penggunaan aplikasi penjualan pada Toko Jhon. Pendekatan dalam penelitian ini juga dilakukan dengan metode observasi dimana observasi diawali dengan mengamati gejala yang bersifat empiris, dalam hal ini penulis mengamati perilaku berbelanja di Toko Jhon [7].

Tahap *Specify User Requirements*

Setelah mengajukan beberapa pertanyaan kepada pengguna yang akan terlibat langsung dalam penggunaan aplikasi penjualan pada Toko Jhon, maka penulis mendapatkan masukan mengenai fitur-fitur yang akan diterapkan dalam rancangan UI. Tabel 1 menunjukkan spesifikasi kebutuhan pengguna.

Tabel 1. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Jenis Pengguna (<i>User</i>)	Kebutuhan Pengguna
Pemilik Toko Jhon	<ol style="list-style-type: none">Fungsi untuk melakukan validasi pemesanan barang yang berisikan tentang data pelanggan serta metode pembayaran yang dipilih.Fungsi penerbitan detail pemesanan (berisi detail pemesanan produk yang sesuai dengan data yang telah diinput oleh Pelanggan).
Pelanggan/ <i>Customer</i>	<ol style="list-style-type: none">Fungsi mengelola akun pelanggan (berisi tentang pendaftaran akun baru pelanggan baru)Fungsi pencarian produk (berisi tentang jenis produk, dan jumlah produk yang akan dipesan)Fungsi validasi pemesanan barang (berisi detail data pribadi pelanggan)Fungsi transaksi pembayaran (berisi metode pada saat melakukan transaksi pembayaran)

Jenis Pengguna (<i>User</i>)	Kebutuhan Pengguna
	e. Fungsi penerbitan detail pemesanan (berisi detail pemesanan produk yang sesuai dengan inputan)

Tahap *Design Solutions*

Proses *Design Solutions* merupakan perancangan desain yang dilakukan setelah penulis mendapatkan gambaran fitur yang akan dimasukkan pada aplikasi penjualan Toko Jhon, perancangan desain diawali dengan membuat sketsa atau pengaturan tiap laman atau bagian pada aplikasi yang terpisah yang dituangkan dalam satu kesatuan yang utuh dan memiliki fungsi [8], perancangan berupa *low-fidelity* dan hasil akhir perancangan antar muka adalah *high-fidelity* desain aplikasi.

Tahap *Evaluate Against Requirements*

Proses evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah melakukan perancangan desain, hal ini bertujuan untuk memastikan kesesuaian rancangan desain antarmuka aplikasi dengan kebutuhan dari pengguna. Proses evaluasi juga menjadi tahapan terakhir apakah desain dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya (Tahap Akhir) atau kembali mengulang ke proses-proses yang dijalankan sebelumnya. Proses evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dan melakukan uji coba *prototype* desain dengan melibatkan secara langsung pengguna yang akan terlibat pada aplikasi penjualan Toko Jhon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil identifikasi masalah serta studi literatur yang penulis lakukan, didukung dengan hasil observasi dan melakukan wawancara, dapat diambil kesimpulan bahwa adanya keinginan dari pemilik Toko Jhon untuk menjawab tantangan perkembangan dalam pengembangan dan perancangan aplikasi penjualan pada Toko Jhon berbasis Android. Alasan utama memilih Android dikarenakan masyarakat Indonesia dominan menggunakan Android [9]. Penyelesaian masalah dilakukan dengan menerapkan metode *user centered design* dengan empat tahapan yang mencakup analisis, perancangan, dan pengembangan UI/UX.

Hasil Tahap *Specify the context of use*

Hasil pemetaan dari user yang telah dilakukan, maka diketahui tujuan dari *user* adalah menghasilkan sebuah rancangan aplikasi penjualan berbasis Android yang memiliki kemudahan dalam penggunaan dalam proses pembelian menggunakan aplikasi. Berdasarkan tujuan tersebut, maka terdapat *point* dalam rancangan aplikasi penjualan Toko Jhon yakni kemudahan dalam pemesanan hingga pembayaran.

Hasil *Specify User Requirements*

Setelah mendapatkan kebutuhan fungsionalitas yang telah dijelaskan dalam metodologi penelitian dan hasil dari kebutuhan pengguna yang didapat menggunakan kuesioner, langkah selanjutnya adalah menjabarkan secara spesifik mengenai kebutuhan pengguna dalam aplikasi penjualan Toko Jhon yang ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kebutuhan pengguna secara spesifik

No	Nama Fungsi	Sepesifikasi
1	<i>Login</i>	Fungsi yang digunakan untuk masuk sebagai pengguna, laman ini terdapat <i>username</i> dan <i>password</i> .
2	Registarsi Akun	Fungsi yang digunakan untuk membuat akun oleh pengguna dengan catatan pengguna belum memiliki akun yang berisikan nama lengkap, jenis kelamin, nomor telepon, alamat email, alamat, alamat kota/kabupaten, dan <i>password</i> . Dalam memudahkan pengguna aplikasi ini juga dapat melakukan pendaftaran dengan tertaut pada akun Google.
3	Beranda/tampilan awal	Fungsi ini menampilkan halaman awal dari aplikasi penjualan pada Toko Jhon yang berisikan produk-produk yang tersedia yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam mencari produk.
4	Profil	Fungsi ini menampilkan data pengguna yang berisikan data yang diisikan pada saat registrasi akun.
5	Profil <i>Update</i>	Fungsi ini dapat digunakan untuk mengubah data terkait dengan pembaharuan <i>password</i> dan <i>photo profile</i> .
6	Pesanan Saya	Fungsi ini menampilkan produk yang sebelumnya dipilih.

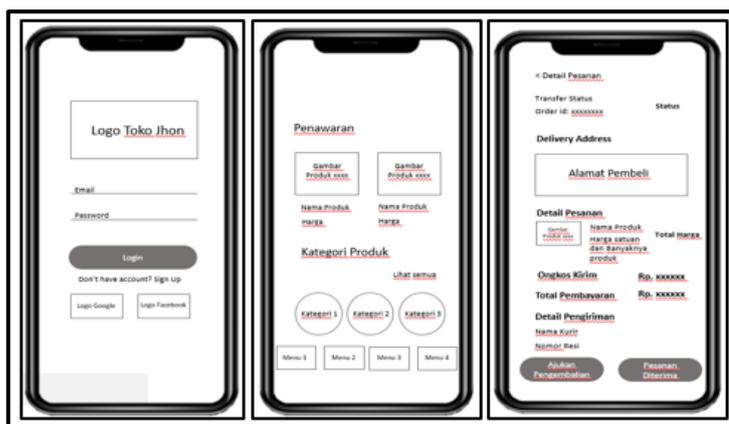
No	Nama Fungsi	Sepesifikasi
7	Pesanan Saya – Pembayaran	Pada fungsi ini terdapat cara pembayaran/metode pembayaran yang berisi detail pesanan, batas waktu pembayaran, rekening pembayaran dan jumlah yang harus dibayar.
8	Ajukan Pengembalian	Fungsi ini digunakan apabila barang yang diterima oleh pengguna tidak sesuai atau cacat dapat dilakukan pengembalian dengan syarat dan ketentuan.

Hasil Design Solutions

Setelah memetakan spesifikasi pengguna, penulis kemudian menuangkannya dalam desain UI yang diawali dengan merancang sketsa-sketsa bagian aplikasi berupa *low-fidelity* dan hasil akhir perancangan yang berupa *high fidelity*.

1. *Wireframe*

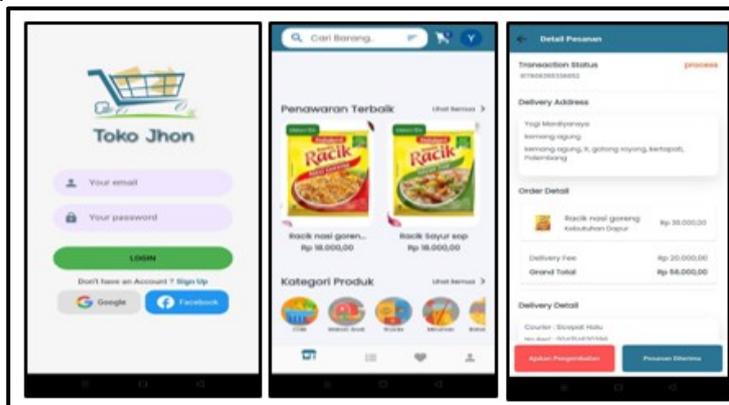
Pada tahapan *wireframe* dalam penelitian ini menunjukkan tampilan dari bagian-bagian aplikasi beserta komponennya seperti gambar, menu, dan lainnya. Gambar 2 menunjukkan *wireframe* yang dirancang dalam penelitian ini.



Gambar 2. *Wireframe* halaman login,beranda, dan detail pemesanan

2. *Prototype*

Berdasarkan desain *wireframe* yang dirancang maka selanjutnya adalah proses pembuatan *prototype* desain dengan menggunakan *tool* Figma, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan Interface aplikasi penjualan dengan nyata. Gambar 3 menunjukkan *prototype* desain halaman *login*, beranda, dan detail pemesanan.



Gambar 3. *Prototype* desain halaman *login*, beranda, dan detail pemesanan

Hasil Evaluate Agaisnt Requirements

Pada tahapan ini penulis melakukan uji terhadap tampilan dan fitur aplikasi penjualan Toko Jhon yakni kepada 3 responden mengacu pada penelitian. Selanjutnya dilakukan proses pengambilan data menggunakan kuesioner, dengan daftar pertanyaan sesuai dengan aspek *Heuristics Evaluations* menurut Jakob Nielsen pada tahun 1990 yang mengemukakan sepuluh aspek dengan hasil diperlihatkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Aspek *Heuristics Evaluation*

No	Pernyataan	Kode	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	ST
			1	2	3	4
Visibility of system status						
1.1	Pengguna memahami apa yang sedang dan akan dilakukan saat menggunakan aplikasi Penjualan Toko Jhon	Q1.1	0 0%	1 5%	5 25%	14 70%
1.2	Pengguna mendapatkan upan balik saat menjalankan suatu perintah dalam aplikasi Penjualan Toko Jhon	Q1.2	2 10%	3 15%	10 50%	5 25%
Match between system and the real world						
2.1	Pengguna mudah memahami setiap icon pada aplikasi Penjualan Toko Jhon	Q2.1	0 0%	0 0%	12 60%	8 40%
2.2	Pengguna bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti	Q2.2	0 0%	0 0%	7 35%	13 65%
Consistency anda Standards						
3.1	Setiap menu pada aplikasi Penjualan Toko Jhon memiliki istilah yang sama	Q3.1	0 0	3 15%	14 70%	2 10%
3.2	Setiap tombol yang dipilih, Aplikasi Penjualan akan memunculkan modul yang sesuai	Q3.2	2 10%	7 35%	9 45%	2 10%
User control and freedom						
4.1	Pengguna dapat dengan mudah masuk dan keluar (login dan logout) dari aplikasi penjualan Toko Jhon	Q4.1	0 0%	0 0%	2 10%	18 90%
4.2	Pengguna dapat mengetahui langkah yang dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	Q4.2	3 15%	4 20%	7 35%	6 30%
Recognition rather than recall						
5.1	Tata letak menu mudah diingat oleh pengguna	Q5.1	0 0	0 0	5 25%	15 75%
5.2	Pada penggunaan untuk kedua kalinya pengguna tidak akan mendapatkan kesulitan.	Q5.2	0 0	0 0	5 25%	15 75%
Flexibility and efficiency of use						
6.1	Menu yang terdapat dalam aplikasi Penjualan Toko Jhon membuat pengguna lebih cepat dalam menggunakan aplikasi	Q6.1	0 0%	0 0%	14 60%	6 20%
6.2	Terdapat navigasi yang dapat membantu setiap halaman agar lebih mudah.	Q6.2	4 20%	2 10%	9 45%	5 25%
Asthetic and minimalist design						
7.1	Desain antarmuka sederhana namun memiliki informasi yang dibutuhkan oleh pengguna	Q7.1	0 0%	0 0%	11 55%	9 45%
7.2	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan	Q7.2	3 15%	1 5%	9 45%	8 40%
Error prevention						
8.1	Jika terjadi kesalahan maka aplikasi memberikan peringatan.	Q8.1	2 10%	5 25%	9 45%	4 20%
8.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	Q8.2	2 10%	5 25%	7 35%	6 30%
Help users recognize, diagnose, anda recovers from errors						
9.1	Terdapat pemberitahuan Ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data	Q9.1	2 10%	6 30%	4 20%	8 40%
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	Q9.2	2 10%	5 25%	8 40%	5 25%
Help and documentation						
10.1	Tersedianya menu bantu untuk memandu pengguna	Q10.1	6 30%	7 35%	4 20%	3 15%

No	Pernyataan	Kode	Pilihan Jawaban			
			STS	TS	S	ST
			1	2	3	4
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi	Q10.2	6 30%	5 25%	6 30%	3 15%

Kualifikasi perhitungan skor seperti yang dijabarkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perhitungan Skor dan Kualifikasi [10]

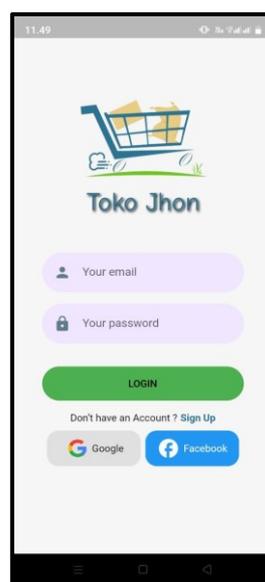
Skor	Kualifikasi	Hasil
85 – 100%	Sangat Baik	Berhasil
65 -84%	Baik	Berhasil
55 – 64%	Cukup Baik	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang Baik	Tidak Berhasil

Berdasarkan hasil kuesioner yang diajukan pada pengguna aplikasi dan *evaluator* dapat diketahui bahwa dari 20 pernyataan yang diajukan, pernyataan yang termasuk dalam kualifikasi Sangat Baik dan Baik terdapat sebanyak 18 pernyataan, masih terdapat 2 pernyataan yang termasuk kualifikasi Cukup Baik dan Kurang Baik dengan presentase dibawah 65%. Rekomendasi yang diperoleh berdasarkan pernyataan dengan persentase dibawah 65%. Hasil rekomendasi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekomendasi

No	Pernyataan	Rekomendasi
1	Terdapat menu bantuan dalam memandu penggunan.	Tambahkan tombol bantuan mengenai cara penggunaan aplikasi pada setiap layanan yang terdapat dalam aplikasi.
2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi.	Tambahkan tombol hubungi admin yang dapat membantu pengguna yang kesulitan memahami instruksi dari aplikasi.

Setelah semua tahapan metode *User Centered Design* (UCD) dilakukan maka, selanjutnya penulis menerapkan *high-fidelity* menjadi *prototype* aplikasi yang dapat dijalankan pada *platform* Android dengan menggunakan *flutter* dan *firebase* sebagai basis data dalam Aplikasi Penjualan Toko Jhon berbasis Android. Gambar 4 merupakan tampilan awal aplikasi Toko Jhon yang dibangun menggunakan *tool Flutter*:



Gambar 4. Tampilan awal aplikasi penjualan Toko Jhon

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX aplikasi penjualan pada Toko Jhon dengan menerapkan metode *User Centered Design* didapatkan kesimpulan bahwa Penulis berhasil merancang *UI/UX* aplikasi penjualan pada Toko Jhon dengan mengikuti tahap-tahapan perancangan pada Metode *User Centered Design* sehingga menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna. Hasil perhitungan dengan

menerapkan metode *Heuristic Evaluation* didapatkan hasil 18 pernyataan termasuk dalam kualifikasi baik dan Sangat Baik, terdapat 2 pernyataan yang termasuk dalam kualifikasi Cukup Baik dan Kurang Baik yang terdapat pada aspek *Heuristics Help and Documentation* dengan rekomendasi perbaikan yakni, menambahkan tombol bantuan dan fitur hubungi admin. Setelah dilakukan perbaikan rancangan desain UI/UX telah siap untuk diterapkan dalam *prototype* aplikasi. Evaluasi menggunakan metode *Heuristic Evaluation* sangat membantu untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari *evaluator* terhadap aplikasi penjualan pada Toko Jhon.

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, penulis menuangkan beberapa saran yang dapat diterapkan dalam penelitian selanjutnya yakni, *prototype* aplikasi dapat dikembangkan lagi dengan menuangkannya dalam bentuk *website* sehingga dapat diakses tidak hanya menggunakan *smartphone* berbasis Android. Selain itu, hasil penelitian ini selanjutnya dapat diterapkan sebagai referensi dalam membuat aplikasi penjualan serupa yang berbasis Android tentunya dengan memodifikasi tampilan sehingga lebih terlihat kebaruannya. Pada perancangan UI/UX pada aplikasi Penjualan Toko Jhon ini masih terdapat kekurangan, diharapkan dalam penelitian selanjutnya untuk menggunakan metode pengujian yang berbeda sebagai pembandingnya sehingga hasil pengujian yang didapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Mulyani, *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Bandung: Abdi Sistematika, 2017.
- [2] M. Y. Simargolang and N. Nasution, "Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 6, 2018. doi: <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.402>.
- [3] R. Darmawan, "Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis," *ITB J. Vis. Art Des.*, vol. 4, no. 2, pp. 95–102, 2013, doi: <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>.
- [4] M. B. Wiryawan, "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 1158-1166, 2011, doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>.
- [5] P. Krisnayani, K. Resika Arthana, and G. Mahendra Darmawangsa, "Analisa Usability Testing Pada website Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 98, 2016. doi: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v5i2.8306>.
- [6] I. S. Y. Saputri, M. Fadli, and I. Surya, "Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web," *J. Aksara Komput. Terap.*, vol. 6, no. 2, pp. 269–278, 2017. [Online]. Available: <http://orcid.org/0000-0002-4172-4086>. [Accessed 31 October 2023].
- [7] M. A. Kusumadya, R. Rasmila, F. Hidayat, and D. Chandra, "Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale)," *J. Inform. Polinema*, vol. 8, no. 4, pp. 41–46, 2022, doi: <https://doi.org/10.33795/jip.v8i4.908>.
- [8] B. E. Sumbono, D. Erlansyah, and R. Rasmila, "Aplikasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mau Pempek," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 183–194, 2020, doi: <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v1i4.165>.
- [9] R. Rasmila, D. Darwin, M. D. Permana, and Y. D. Pebriani, "The Plant Marketplace Indonesia in Android on Pagar Alam Nursery," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 7, no. 1, pp. 225, 2022, doi: <https://doi.org/10.24114/cess.v7i1.29792>.
- [10] Galih Reksa Lingga Respati and Dana Indra Sensuse, "Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode Heuristic Evaluation," *J. RESTIKOM Ris. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 130–139, 2022, doi: <https://doi.org/10.52005/restikom.v3i3.90>.