

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Website Pada Toko Batik Jambi Ariny Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Widya Silviana¹, Efitra², Heru Kurniawan³

¹²³Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia

Email: ¹widyasilviana03@gmail.com, ²efitra@uinjambi.ac.id, ³herukurniawan.mkom@gmail.com

(*Email Corresponding Author: widyasilviana03@gmail.com)

Received: July 21, 2025 | Revision: July 22, 2025 | Accepted: July 26, 2025

Abstrak

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO sejak 2009. Batik Jambi Ariny Sentuhan Warna Alam adalah UMKM yang memproduksi dan menjual kain batik Jambi, namun masih menggunakan pembukuan manual sehingga rentan terhadap duplikasi data, kesalahan pencatatan, dan kesulitan laporan. Pemesanan secara online melalui media sosial juga kurang efisien. UMKM ini belum memanfaatkan teknologi karena belum memiliki gambaran fitur yang dibutuhkan. Penelitian ini merancang desain UI/UX website penjualan dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) melalui lima tahapan: perencanaan proses, identifikasi konteks penggunaan, identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan solusi, dan evaluasi desain. Hasil evaluasi menggunakan kuesioner SUS menunjukkan skor 71 (kategori "Good"), menandakan desain telah memenuhi kebutuhan, kepuasan, dan kemudahan pengguna. Dengan demikian, pendekatan UCD efektif dalam mendukung perancangan UI/UX yang sesuai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, Penjualan, Website, UCD dan Toko Batik

Abstract

Batik is an Indonesian cultural heritage recognized by UNESCO since 2009. Batik Jambi Ariny Sentuhan Warna Alam is a micro, small, and medium enterprise (MSME) engaged in the production and sale of Jambi batik fabric. However, it still relies on manual bookkeeping, which is prone to data duplication, recording errors, and difficulties in generating reports. Online ordering via social media is also inefficient. This MSME has not yet adopted technology due to the lack of a clear understanding of the required features. This study aims to design a sales website UI/UX using the *User Centered Design* (UCD) approach, which involves five stages: planning the process, identifying the context of use, specifying user requirements, producing design solutions, and evaluating the design. The evaluation results using the System Usability Scale (SUS) questionnaire yielded a score of 71, categorized as "Good," indicating that the design meets user needs, satisfaction, and ease of use. Therefore, the UCD approach is effective in supporting the UI/UX design tailored to user needs.

Keywords: UI/UX, Sales, Website, UCD and Batik Shop

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara manusia berkomunikasi dan melakukan aktivitas ekonomi. Melalui internet, individu dapat terhubung tanpa batasan waktu dan tempat, sehingga mendorong banyak perusahaan beralih ke media digital seperti aplikasi dan website. Hal ini melahirkan konsep *e-commerce*, yaitu perdagangan barang dan jasa secara daring melalui perangkat digital [1]. *E-commerce* memungkinkan interaksi langsung antara penjual dan pembeli tanpa batasan waktu maupun lokasi, sehingga pesanan dapat dilakukan kapan saja. Bahkan, *e-commerce* dianggap sebagai bagian dari ekonomi digital karena membuka peluang pasar global [2].

Di Indonesia, UMKM memegang peran penting dalam perekonomian nasional. Namun, agar mampu bersaing di era digital, UMKM harus mampu memahami dan menerapkan sistem yang efisien dalam operasional dan pemasaran. Sistem penjualan berbasis website menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menunjang promosi dan transaksi daring [3].

Batik sebagai warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO sejak 2009, menghadapi tantangan di era globalisasi seperti menurunnya minat akibat persaingan dengan tekstil modern. Oleh karena itu, penerapan teknologi informasi seperti pembuatan aplikasi penjualan berbasis website menjadi langkah strategis untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan daya saing batik tradisional di era digital [4].

Batik Jambi Ariny merupakan salah satu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak dalam produksi dan penjualan berbagai jenis produk batik, seperti kain batik tulis dan cap, pakaian batik, tas, dompet, hiasan dinding, hingga layanan pelatihan *homeschooling* batik. UMKM ini berlokasi di Jl. Kyai Haji Muhammad Saleh, Kota Jambi. Eksistensi Batik Jambi Ariny cukup kuat di media sosial, dengan peningkatan jumlah unggahan dari 1.390 pada November 2023 menjadi 1.528 pada Januari 2024, serta peningkatan pengikut dari 26.300 menjadi 26.500 di Instagram.

Jangkauan pasar pun tidak hanya terbatas di dalam negeri, tetapi telah meluas hingga ke mancanegara seperti Singapura, Taiwan, Suriah, Turki, dan Rusia.

Namun, di balik pertumbuhan tersebut, sistem manajemen pemesanan dan pengolahan data pelanggan masih dilakukan secara manual melalui pembukuan dan pemesanan via media sosial. Hal ini menyebabkan berbagai kendala, seperti duplikasi data, kesalahan pencatatan, kesulitan dalam menyusun laporan penjualan, serta proses pemesanan yang lama dan kurang efisien. Pelayanan toko yang terbatas pada jam operasional Senin–Sabtu pukul 09.00–18.00 WIB juga membatasi fleksibilitas pelanggan. Kurangnya pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor utama yang menghambat efisiensi dan kualitas pelayanan. Dari hasil observasi dan wawancara dengan pemilik, diketahui bahwa belum adanya gambaran mengenai menu dan fitur aplikasi menjadi alasan utama belum diterapkannya sistem berbasis digital.

Dalam dunia bisnis modern, penggunaan aplikasi digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan *engagement*, loyalitas pelanggan, serta efisiensi proses transaksi. Aplikasi mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai produk dan layanan, sekaligus menciptakan interaksi yang lebih intensif antara pengguna dan brand. Untuk mewujudkan aplikasi penjualan yang efektif, dibutuhkan rancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang baik. UI berperan dalam menyajikan tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan, sedangkan UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, mulai dari kemudahan akses hingga kepuasan dalam bertransaksi [5].

Menurut Miklos Philips desain UX bertujuan untuk menciptakan interaksi yang nyaman, mudah, dan memuaskan [6]. Sementara itu menurut Jesse James Garrett menyatakan bahwa UI merupakan representasi visual antarmuka yang memungkinkan komunikasi antara pengguna dan perangkat lunak dengan mempertimbangkan persona dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, keberhasilan prototipe aplikasi sangat bergantung pada kualitas UI/UX yang dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, kontrol terhadap informasi, serta kesan pertama terhadap antarmuka sistem [7].

Penelitian mengenai perancangan UI/UX aplikasi penjualan berbasis web telah banyak dilakukan dengan pendekatan metodologi yang beragam. Ayu Intan Ansani dan Rifki Adhitama (2022), dalam penelitiannya berjudul *Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt*, menghasilkan desain aplikasi penjualan produk kuliner *dessert* berbasis website yang memudahkan pelanggan dalam melihat menu, mengecek stok produk, dan melakukan transaksi. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* untuk merancang sistem sesuai kebutuhan pengguna [8]. Sementara itu, Muhammad Riski Maulana dan Fresa Dwi Juniar Sofalina (2024) dalam penelitiannya *Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website pada Toko CV. Intan Jaya Gemilang dengan Menggunakan Lean User Experience* menerapkan pendekatan *Lean UX* dalam merancang sistem penjualan aksesoris wisuda dengan fokus pada kemudahan dan kenyamanan penggunaan [9].

Selanjutnya, penelitian oleh Wahyu Suprayogi Adhyaksa Pratama dan Aries Dwi Indriyanti (2023) berjudul *Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website dengan Pendekatan Design Thinking* berfokus pada bidang penjualan pakaian dan menghasilkan desain UI/UX yang mengedepankan kenyamanan pengguna selama mengakses website. Ketiga penelitian tersebut menjadi referensi penting dalam pengembangan desain UI/UX aplikasi penjualan, namun memiliki perbedaan pendekatan metodologi [10].

Selain itu, keberhasilan prototipe aplikasi sangat dipengaruhi oleh kualitas UI/UX yang dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, kontrol pengguna terhadap informasi, serta kesan pertama terhadap antarmuka sistem [11]. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan antarmuka yang mampu merepresentasikan kebutuhan pengguna sekaligus memberikan kenyamanan visual dan fungsional.

Perancangan UI aplikasi penjualan Batik Jambi Ariny dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD), yaitu suatu metode yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, konteks, tugas, dan alur kerja pengguna. Dengan pendekatan ini, rancangan UI tidak hanya sekadar mudah digunakan (*user friendly*), tetapi juga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan bermakna pada setiap fitur yang tersedia.

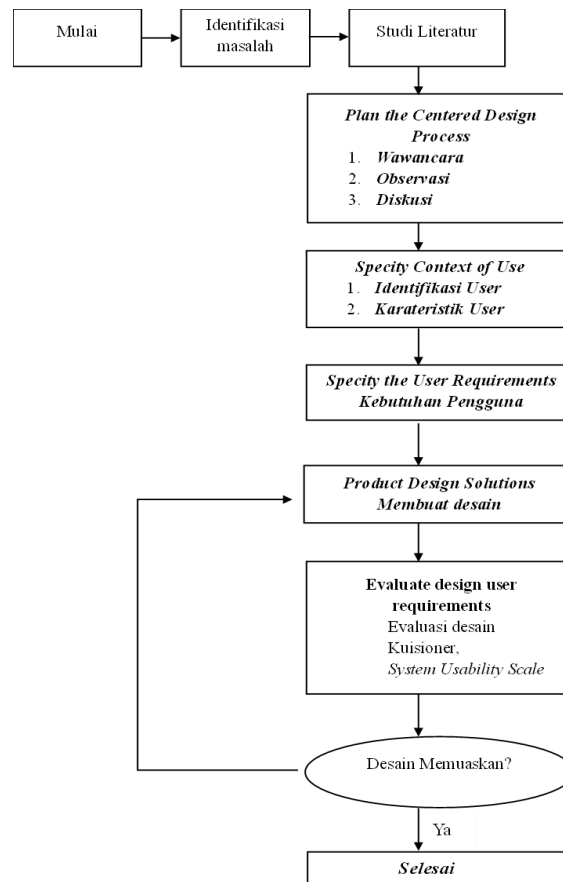
2. METODOLOGI PENELITIAN

Proses kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan metode R&D merupakan singkatan dari "*research and development*" atau penelitian dan pengembangan. Pendekatan penelitian ini digunakan untuk membuat suatu produk dan melihat seberapa baik kinerjanya. Penelitian dan pengembangan (R&D) difokuskan pada pembuatan produk dan memastikan produk tersebut berhasil memenuhi permintaan dan harapan pelanggan [12]. Sehingga hasil akhir dari produk (aplikasi) yang dibuat benar-benar tervalidasi dengan baik serta dapat digunakan oleh Batik Jambi Ariny.

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1 dan terdiri dari beberapa langkah sistematis. Proses diawali dengan identifikasi masalah serta studi literatur untuk memahami konteks dan teori yang relevan. Selanjutnya, dilakukan perencanaan proses desain berpusat pada pengguna (*Plan the Centered Design Process*) melalui wawancara, observasi, dan diskusi. Tahap berikutnya adalah menentukan konteks penggunaan dengan mengidentifikasi pengguna dan karakteristiknya (*Specify Context of Use*), lalu merumuskan kebutuhan pengguna (*Specify the User Requirements*).

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti merancang solusi desain produk dalam bentuk antarmuka pengguna (*Product Design Solutions*). Desain yang dihasilkan dievaluasi menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem. Jika hasil evaluasi belum memuaskan, dilakukan perbaikan desain hingga memenuhi kebutuhan pengguna, dan penelitian diakhiri setelah sistem dinyatakan sesuai.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yaitu pendekatan pengembangan sistem interaktif yang berfokus pada pengguna sebagai pusat dari proses perancangan. UCD merupakan metode desain antarmuka yang menekankan pada kegunaan sistem, karakteristik pengguna, serta pemenuhan kebutuhan pengguna dalam setiap tahapan desain [13]. Tujuan utama dari UCD adalah menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, memastikan desain sistem tidak hanya fungsional tetapi juga sesuai dengan ekspektasi dan kenyamanan pengguna. Pendekatan ini memberikan solusi sistematis dalam menyelesaikan masalah pada pengembangan perangkat lunak berbasis kebutuhan nyata pengguna [14]. Berdasarkan gambar di atas, dapat diuraikan penjelasan mengenai metode *User Centered Design* (UCD) yang akan digunakan penulis sebagai berikut:

1. *Plan the Human Centered Process*

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk memahami permasalahan pada toko Batik Jambi Ariny dan menentukan cakupan penelitian.

2. *Specify the Context of Use*

Mengidentifikasi calon pengguna dan karakteristiknya, seperti usia dan pengalaman, untuk memastikan desain sesuai dengan konteks penggunaan.

3. *Specify User and Organization Requirements*

Menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan analisis permasalahan sebagai dasar dalam merancang aplikasi yang relevan.

4. *Produce Design Solution*

Membuat desain tampilan atau *prototype* aplikasi penjualan menggunakan Figma, berdasarkan kebutuhan pengguna.

5. *Evaluate Design User Requirements*

Melakukan evaluasi desain dengan menyebarkan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kegunaan dan kepuasan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap *Plan the Human Centered Process*

1. Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini proses pelayanan dan transaksi di toko Batik Jambi Ariny masih dilakukan secara manual dan belum efisien. Pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian, kemudian pemilik menanyakan keperluan pelanggan secara lisan. Selanjutnya, pelanggan akan menanyakan informasi terkait ketersediaan dan harga produk, yang kemudian dicek secara manual oleh pemilik. Setelah informasi diberikan, pelanggan memutuskan untuk membeli produk dan melakukan pembayaran secara langsung. Pemilik kemudian membuat nota secara manual dan menyerahkannya kepada pelanggan. Terakhir, data pelanggan direkap oleh pemilik untuk keperluan pencatatan. Seluruh proses tersebut memerlukan waktu dan tenaga yang cukup banyak, serta berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pencatatan dan pendataan, sehingga menunjukkan perlunya sistem digital yang lebih efisien dan terstruktur untuk mendukung pelayanan dan pengelolaan data di toko tersebut.

2. Sistem yang diusulkan

Adapun sistem yang diusulkan mengenai penjualan batik di toko Batik Jambi Ariny sebagai berikut :

- a. Pelanggan membuka website toko Batik Jambi Ariny.
- b. Sistem menampilkan halaman depan website
- c. Pelanggan melihat halaman katalog produk.
- d. Sistem menampilkan katalog produk.
- e. Pelanggan mencari produk yang dibutuhkan.
- f. Pelanggan melakukan pendaftaran akun untuk pemesanan lebih lanjut.
- g. Sistem menampilkan form registrasi, jika pelanggan belum masuk akun
- h. Sistem menampilkan produk, jika pelanggan sudah masuk akun.
- i. Pelanggan memesan dan pembayaran.
- j. Sistem menerima pesanan.
- k. Admin mengkonfirmasi pesanan dan pembayaran
- l. Sistem menyimpan data.

3.2 Tahap *Specify the Context of Use*

Pada tahap *Specify the Context of Use*, peneliti mengidentifikasi calon pengguna, peran, serta lingkungan penggunaan sistem. Di toko Batik Jambi Ariny, pengguna meliputi pemilik, karyawan, dan pelanggan. Informasi seperti usia, pengalaman, dan kebutuhan pengguna dikumpulkan agar desain antarmuka dapat disesuaikan dengan kondisi nyata, sehingga lebih relevan dan mudah digunakan:

1. Identifikasi User

Dalam tahapan ini adalah menentukan konteks user. Dalam proses ini diperlukan identifikasi pengguna untuk menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dalam sistem. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Admin, yaitu pemilik toko Batik Jambi Ariny. Bertugas untuk mengelola dan mengurus website Batik Jambi Ariny
- b. Customer, yaitu pelanggan Batik Jambi Ariny. Pelanggan melakukan pencarian informasi produk, mendaftar sebagai pelanggan baru dan melakukan pembelian pada website.

2. Karakteristik User

Hasil karakteristik user pada website toko Batik Jambi Ariny dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik User

Jenis	Keterangan
Usia	Admin : 23 Tahun Pelanggan : 15-60 Tahun
Pendidikan	Semua jenjang pendidikan
Pengalaman	Admin: Dapat mengoperasikan komputer dengan baik Pelanggan: berpengalaman atau pelanggan yang baru dan ingin mencoba dalam menggunakan dan bertransaksi online.

3. User Persona

User Persona terbagi berdasarkan gambaran kelompok pengguna yang terdiri dari admin dan customer .

Tabel 2. User Persona Admin

User Persona	
<i>Bio</i>	Robby Ariny Manasikaka merupakan pemilik Batik Jambi Ariny. Dalam kesehariannya sebagai pemilik bertugas untuk melakukan penjualan serta merekap transaksi disetiap harinya.
<i>Needs</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengelola produk dan memberikan informasi terkait produk. • Memudahkan customer dalam melakukan transaksi. • Dapat menjangkau pasar lebih luas lagi. • Dapat melihat rekapan transaksi pada website.
<i>Pain Points</i>	Robby Ariny Manasikaka merasa bahwa dengan tidak adanya teknologi dalam penjualan Batik Jambi Ariny membawa dampak seperti sulitnya dalam melakukan rekapan secara manual dan minimnya pengetahuan dalam melakukan perancangan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna.
<i>Expectation or website in the future</i>	Robby Ariny Manasikaka berharap bahwa adanya suatu perancangan desain yang memiliki tampilan yang baik,nyaman sehingga pelanggan yang mengakses website ini dan dapat melakukan pembelian, tak hanya itu perancangan desain dibuat memudahkan kebutuhan seperti apa yang diinginkan oleh pengguna.

Selanjutnya yaitu user persona dari kelompok customer. Hasil user persona dapat dilihat pada **tabel 3.**

Tabel 3. User Persona Customer

User Persona	
<i>Bio</i>	Customer Batik Jambi ariny yang langsung datang ke toko Batik Jambi Ariny.
<i>Needs</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melihat produk dan informasi lebih detail. • Transaksi dan pembayaran secara online. • Dapat mempermudah pembelian.
<i>Pain Points</i>	Customer merasa bahwa dengan tidak adanya teknologi membawa dampak seperti sulitnya dalam melakukan pembelian. Jika datang secara langsung harus meluangkan waktu lebih banyak, sehingga lumayan membuang-buang waktu.
<i>Expectation or website in the future</i>	Customer berharap bahwa adanya suatu perancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan customer untuk melakukan pemesanan batik secara mudah.

3.3 Tahap Specify User and Organization Requirements

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan user yang terlibat dalam aplikasi ini, didapatkan kesimpulan dari kebutuhan pengguna mengenai fitur pada website Batik Jambi Ariny, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Kebutuhan pengguna

Jenis Pengguna	Kebutuhan
Admin	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat mengelola informasi mengenai Batik Jambi Ariny. b. Dapat mengelola produk. c. Dapat melakukan konfirmasi pemesanan. d. Dapat melihat detail transaksi pada website. e. Dapat melihat rekapan transaksi pada website.
Costumer	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat melihat informasi mengenai Batik Jambi Ariny. b. Dapat melihat detail produk. c. Dapat melakukan transaksi produk pada website. d. Dapat melakukan pembayaran pada website. e. Dapat melihat invoice atas transaksi yang telah dilakukan.

3.4 Tahap Produce Design Solution

Skenario, wireframe, dan prototype adalah tiga langkah pertama dalam proses desain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat prototipe menggunakan alat Figma dan kemudian mengevaluasi hasilnya untuk melihat apakah desain telah memenuhi permintaan pengguna.

1. Skenario

Hasil pada skenario penelitian ini yaitu menggambarkan proses utama terhadap Batik Jambi Ariny.

Tabel 5. Skenario Admin

No	Skenario
1.	Admin melakukan login untuk akses masuk dashboard admin.
2.	Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data pelanggan.
3.	Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data kategori.
4.	Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data produk.
5.	Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data rekening.
6.	Admin dapat melihat pesanan baru yang dapat dilihat pada halaman order dan mengkonfirmasi setiap pesanan.
7.	Admin membuka halaman laporan untuk melihat catatan transaksi setiap harinya.
8.	Admin log out

Tabel dibawah ini menjelaskan tentang skenario customer pada website toko Batik Jambi Ariny.

Tabel 6. Skenario customer

No	Skenario
1.	Customer membuka website Batik Jambi Ariny.
2.	Customer melihat halaman katalog produk.
3.	Customer mencari produk yang dibutuhkan.
4.	Customer melakukan pendaftaran akun untuk pemesanan lebih lanjut.
5.	Customer login terlebih dahulu dengan memasukkan email dan kata sandi.
6.	Customer perlu registrasi jika belum memiliki akun dengan cara mengisi data yang tersedia pada form registrasi.
7.	Customer dapat memilih produk yang dicari pada halaman katalog produk.
8.	Customer melakukan pemesanan dan pembayaran pada halaman keranjang.
9.	Customer dapat melihat order detail pada halaman order.
10.	Customer logout dari website Batik Jambi Ariny.

2. *Wireframe*

Perancangan *wireframe* dilakukan menggunakan tools Figma dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Halaman utama (*Home Page*) menampilkan menu navigasi seperti kategori produk, tentang kami, dan akun. Terdapat juga slide gambar sebagai media informasi produk serta tampilan kategori produk untuk memudahkan pengguna mengenali barang yang dijual. Untuk melihat produk secara lengkap, tersedia tombol menuju halaman katalog. Pembelian produk mengharuskan pengguna memiliki akun.

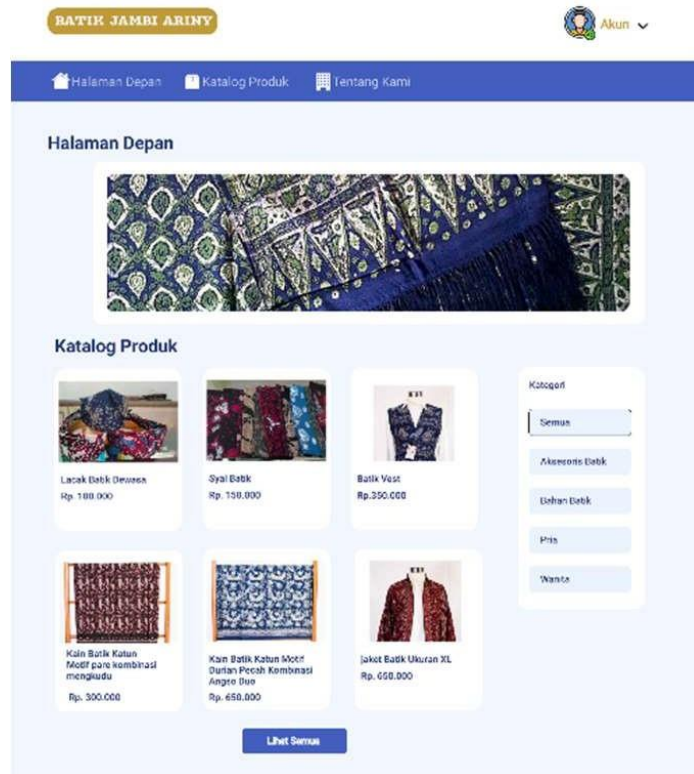
Halaman katalog produk menampilkan daftar barang sesuai kategorinya, sehingga pengguna lebih mudah mencari produk yang diinginkan. Halaman “Tentang Kami” berisi informasi latar belakang toko Batik Jambi Ariny untuk memberikan pemahaman lebih kepada pelanggan. Sementara itu, halaman akun digunakan untuk registrasi dan login pelanggan agar dapat melakukan pemesanan produk dengan mudah.

3. *Prototype*

Berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya, maka tahapan selanjutnya adalah membuat *prototype*. Dimana hasil *prototype* ini, merupakan simulasi bagaimana pengguna yang terlibat dalam *website* toko Batik Jambi Ariny berinteraksi dengan UI secara nyata.

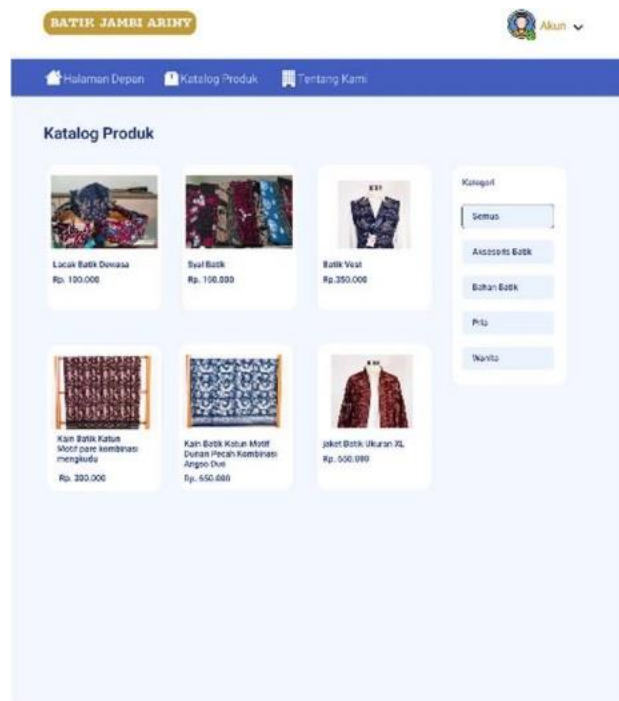
a. *Prototype Halaman Depan*

Menampilkan halaman utama (*homepage*) yang menjadi titik awal interaksi pengguna. Berisi menu navigasi, slide informasi produk, dan kategori utama.



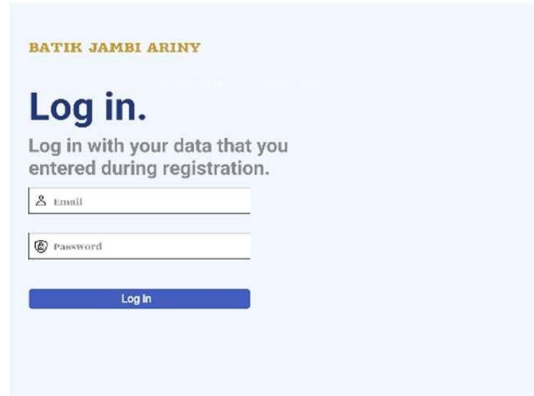
Gambar 2. Prototype Halaman Depan

- b. Prototype Halaman Katalog Produk
Menunjukkan daftar produk yang dijual, dilengkapi dengan kategori. Fitur ini memudahkan pengguna mencari produk berdasarkan jenis.



Gambar 3. Prototype Halaman Katalog Produk

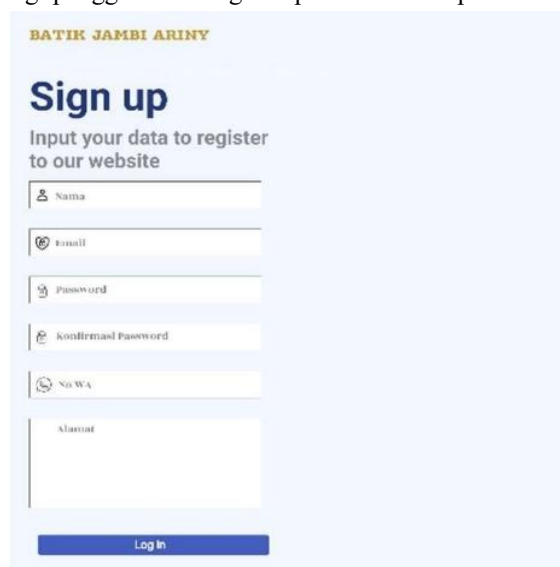
- c. Prototype Halaman Login
Merupakan halaman masuk akun bagi pengguna yang telah terdaftar, penting untuk akses pemesanan.



Gambar 4. Prototype Halaman Login

d. Prototype Halaman Sign Up

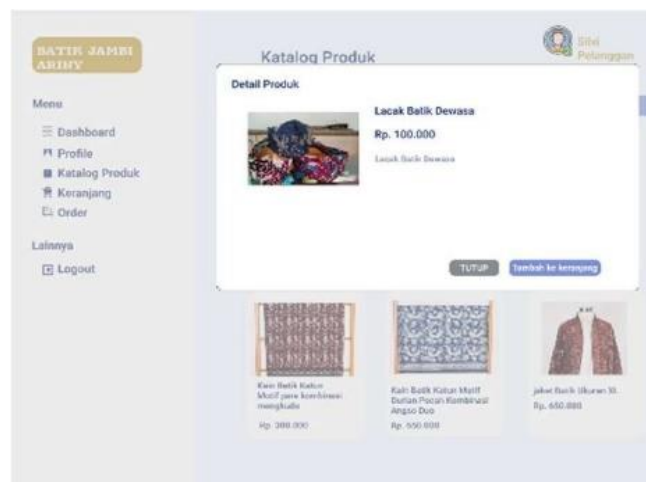
Halaman pendaftaran akun bagi pengguna baru agar dapat melakukan pembelian.



Gambar 5. Prototype Halaman Sign Up

e. Prototype Halaman Produk Tambah Keranjang

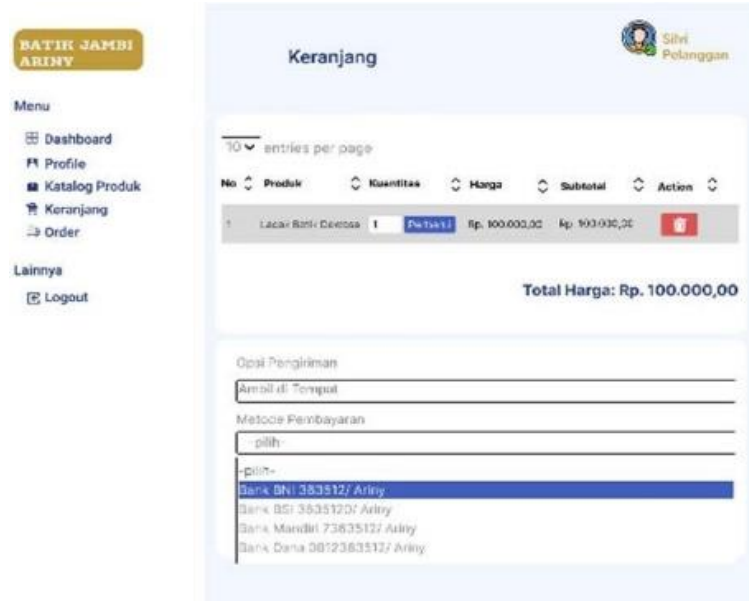
Menampilkan interaksi saat pengguna menambahkan produk ke keranjang belanja sebagai bagian dari proses pemesanan.



Gambar 6. Prototype Halaman Sproduk Tambah Keranjang

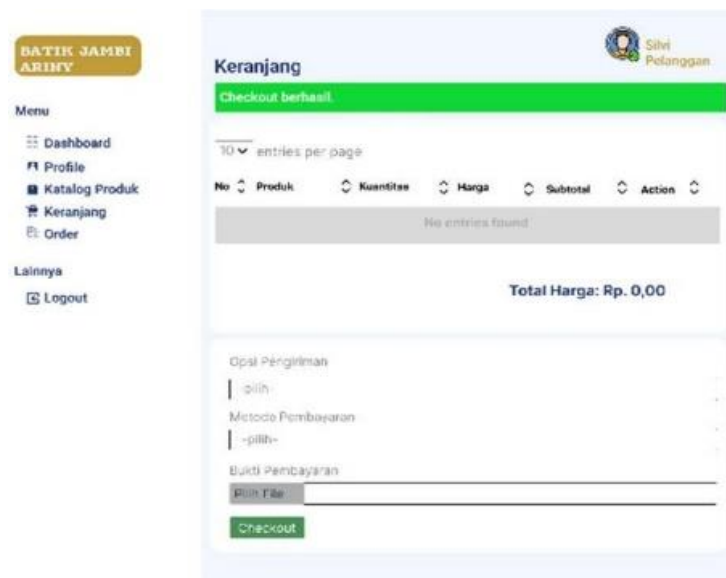
f. Prototype Halaman Metode Pembayaran

Menampilkan pilihan metode pembayaran yang tersedia setelah pengguna melakukan pemesanan.



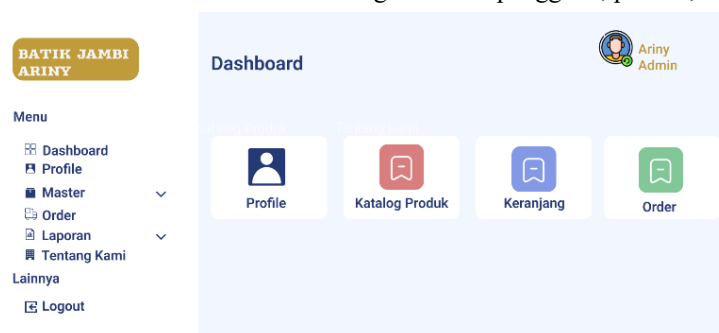
Gambar 7. Prototype Halaman Metode Pembayaran

- g. Prototype Halaman Checkout Berhasil
Menandakan bahwa transaksi pengguna telah berhasil dilakukan, penting untuk validasi dan kepercayaan.



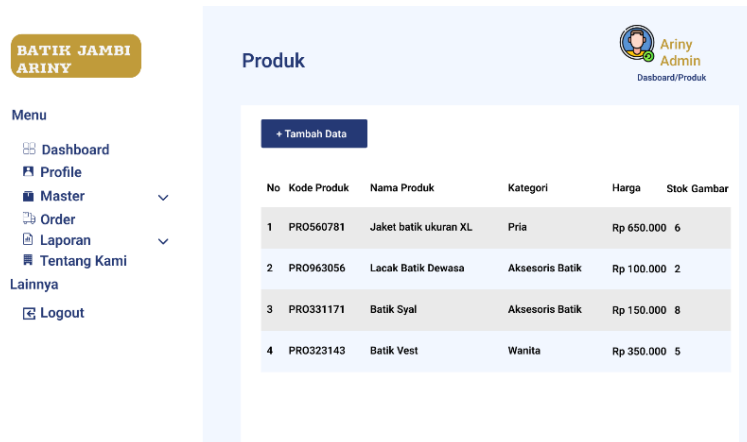
Gambar 8. Prototype Halaman Checkout Berhasil

- h. Prototype Halaman Dashboard Admin
Menampilkan antarmuka utama untuk admin dalam mengelola data pengguna, produk, dan pesanan.



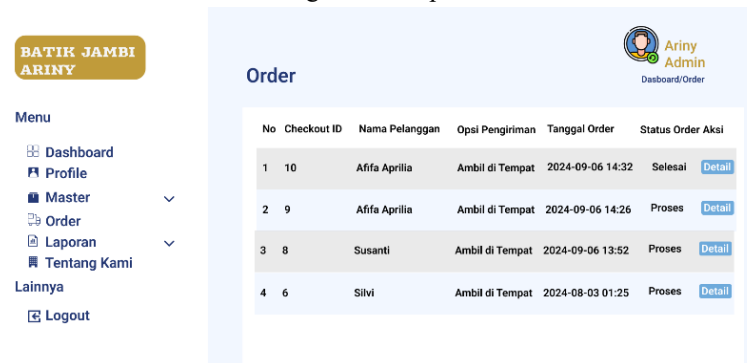
Gambar 9. Prototype Halaman Dashboard Admin

- i. Prototype Halaman Master Produk
Menampilkan master produk untuk admin dalam mengelola data produk.



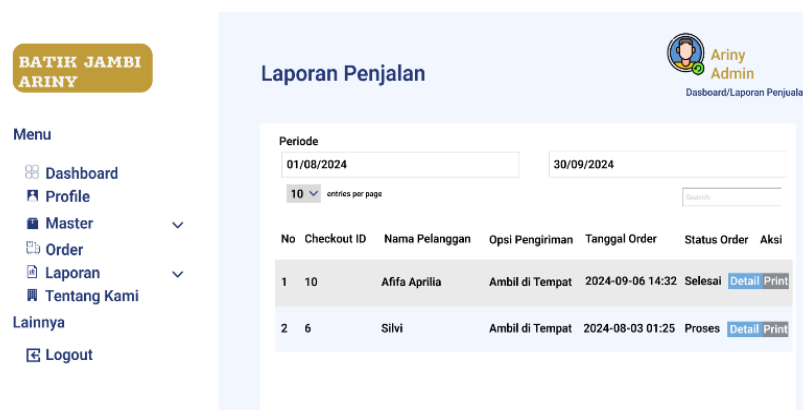
Gambar 10. Prototype Halaman Master Produk

- j. Prototype Halaman Order
Menampilkan order untuk admin dalam mengelola data pesanan atau order.



Gambar 11. Prototype Halaman Order

- k. Prototype Halaman Laporan Penjualan
Menampilkan laporan penjualan untuk admin dalam mengelola data penjualan.



Gambar 12. Prototype Halaman Laporan Penjualan

3.5 Tahap Evaluate Design User Requirements

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana rancangan *user interface* telah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan lima responden yang berperan sebagai calon pengguna aplikasi website penjualan Batik Jambi Ariny. Setelah mencoba prototipe *user interface*, responden diminta menjawab 10 pertanyaan kuesioner berdasarkan pengalaman mereka selama pengujian. Setiap pertanyaan menggunakan skala Likert dari 1 hingga 5, dengan ketentuan: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Metode SUS dipilih karena mampu memberikan pengukuran

yang valid dan reliabel terhadap tingkat kegunaan sistem. Adapun daftar pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Kuesioner dan Perhitungan SUS

No	Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5
1	Saya merasa tampilan website penjualan ini dapat saya pahami dengan baik.	5	5	4	5	5
2	Saya merasa website penjualan ini rumit, sulit dan tidak to the point.	3	2	2	3	3
3	Saya merasa mudah untuk mengingat cara menggunakan website ini.	4	4	4	5	4
4	Saya merasa kurang mengerti dalam menggunakan website penjualan ini.	3	2	3	3	3
5	Saya merasa mudah untuk mencari produk sesuai kategori.	3	4	5	5	5
6	Saya menilai bahwa tampilan website penjualan ini kurang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.	1	3	2	2	3
7	Saya merasa mudah untuk mencapai tujuan saya pada tampilan website penjualan.	5	4	4	5	4
8	Saya merasa informasi yang tersedia pada tampilan website ini sangat sulit untuk dipahami.	2	2	2	3	2
9	Saya merasa nyaman ketika berinteraksi dengan tampilan website penjualan ini.	3	5	5	5	5
10	Saya merasa puas dan senang dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website penjualan ini.	5	4	4	4	4
	Jumlah skor akhir (konversi)	26	29	29	30	28
	Nilai SUS (x 2,5)	65	72.5	72.5	75	70
	Rata-Rata Nilai SUS	71				

Berdasarkan hasil skor SUS di atas, skor tersebut dirata-rata dan menghasilkan nilai akhir skor SUS yaitu 71 dengan kategori “Good”. Berdasarkan pada hasil tersebut, metode *User centered Design* (UCD) dapat mendukung perancangan desain UI/UX *website* penjualan pada toko Batik Jambi Ariny dan berhasil menghasilkan *prototype* desain yang sesuai dengan kebutuhan. Namun, meskipun berada dalam kategori “Good”, masih ada ruang untuk perbaikan. Upaya untuk meningkatkan skor lebih tinggi ke dalam kategori “Excellent” mungkin termasuk pengujian lebih lanjut dan perbaikan berdasarkan umpan balik spesifik dari pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan *user interface* penjualan berbasis website pada toko Batik Jambi Ariny serta pengujian *user experience* terhadap rancangan yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa rancangan antarmuka yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diterima dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yang terbukti mampu memetakan kebutuhan pengguna secara efektif karena berfokus pada apa yang dirasakan serta dialami oleh pengguna selama proses interaksi. Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang menghasilkan skor sebesar 71 dan termasuk dalam kategori “Good”. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan website toko Batik Jambi Ariny telah memenuhi aspek kegunaan, kenyamanan, dan kemudahan, sehingga dapat diterima dan dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna yang terlibat.

REFERENCES

- [1] F. Alfiah, R. Tarmizi, and A. A. Junidar, “Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko A & S,” *ISSN 2356-5194*, vol. 6, no. 1, pp. 70–81, 2020.
- [2] R. R. Rerung, *E-Commerce, Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Deepublish, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=reFUDwAAQBAJ>
- [3] U. Chotijah, “Assessment Of Business Process Management For MSMEs IN EAST JAVA,” *Sistem Informasi*, vol. 15, no. 101, p. 32, 2019.
- [4] D. F. Atmojo and I. R. W., “Ngabatik: Aplikasi Pengenalan Motif Batik Ngawi Berbasis Android,” vol. 6, no. 3, 2021.
- [5] D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [6] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan Ulang Antar Muka Website Sebagai Media Informasi Dinas Kesehatan Ogan Komering Ulu,” *Informatika Dan Komputer (JIK)*, vol. 14, no. 1, pp. 1–8, 2023.
- [7] M. R. Arfianto, “Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil,” *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, vol. 1, no. 1, pp. 29–33, 2022, doi: 10.36262/dpj.v1i1.589.
- [8] M. R. Arfianto, “Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil,” *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, vol. 1, no. 1, pp. 29–33, 2022, doi: 10.36262/dpj.v1i1.589.

- [9] A. I. Insani and R. Adhitama, "Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt," *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, Aug. 2022.
- [10] M. R. Maulana, F. Dwi, and J. Sofalina, "Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Cv. Intan Jaya Gemilang Dengan Menggunakan Lean User Experience," *Buletin Ilmiah Informatika Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 49–54, 2024, [Online]. Available: <https://ejurnal.amikstiekomsu.ac.id/index.php/BIIT>
- [11] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," 2023.
- [12] P. T. Keliwulan, I. M. Nugroho, and Y. R. R., "Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Cv Mega Steel)," *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, vol. 11, no. 1, pp. 81–95, 2023, doi: 10.56689/infokom.v11i1.1054.
- [13] A. D. Frayuda, "Pembuatan Website Penjualan Umkm Batik Tulis Lasem Arrazzaq Untuk Mendapatkan Target Pasar Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teknologi Dan Terapan Bisnis*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.polteksi.ac.id/index.php/jttb/article/view/148>
- [14] A. Megasari, S. Suhartini, and M. Muchlis, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce: Studi Kasus Toko Martijo 123," *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 16–33, 2021, doi: 10.47747/jpsii.v2i1.560.
- [15] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, pp. 17–26, Apr. 2022.