

Perancangan Ui/Ux Kuliner *Smart Fisheries Village* Bangsring Menggunakan *User Centered Design*

Hizbi Maulana¹, Hadiq²

^{1,2}Program studi Manajemen Informatika, STIKOM PGRI Banyuwangi,
Banyuwangi, Indonesia

E-mail: ¹hizbimaulana546@gmail.com, ²hadiq@stikombamyuwangi.ac.id

Abstract

Smart Fisheries Village Bangsring (SFV) is a concept for fishing villages that integrates advanced technology to advance the fisheries and tourism sectors. In this context, designing the user interface (UI) and user experience (UX) for culinary applications in SFV becomes crucial in ensuring success and acceptance by the public and tourists. In facing this development, the problem that arises is the lack of a system that effectively integrates information about local culinary delights, causing a lack of awareness and accessibility for visitors and local communities to the existing culinary riches. This research aims to design the culinary UI/UX of the SFV web-based application using a *User Centered Design (UCD)* approach to ensure the suitability of the application to user needs and preferences. The UCD method is used in the stages of user needs analysis, concept design, prototype development, and evaluation through user interviews and usability testing. The results of this research include user-friendly interface design, intuitive navigation, and satisfactory user experience. It is hoped that by implementing the UCD approach, culinary applications in (SFV) can increase user involvement and contribute to the development of tourism and the local economy. In conclusion, designing culinary UI/UX using UCD is an effective strategy in creating applications that are responsive to user needs in smart village environments such as (SFV). The average SUS score is 98 which is in the excellent category. With these results it can be concluded that the information system created has succeeded in providing the information needed by users and has resolved the problems experienced by users.

Keywords: User interface, User Experience, User Centered Design

Abstract

Smart Fisheries Village (SFV) Bangsring merupakan sebuah konsep untuk desa nelayan yang mengintegrasikan teknologi canggih untuk memajukan sektor perikanan dan pariwisata. Dalam konteks ini, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi kuliner di SFV menjadi krusial dalam memastikan keberhasilan dan penerimaan masyarakat serta wisatawan. Dalam menghadapi perkembangan ini, permasalahan yang timbul adalah kurangnya sistem yang mengintegrasikan informasi tentang kuliner lokal secara efektif, menyebabkan kurangnya kesadaran dan aksesibilitas bagi pengunjung maupun masyarakat lokal terhadap kekayaan kuliner yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX kuliner aplikasi berbasis web SFV dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* guna memastikan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode UCD digunakan dalam tahap analisis kebutuhan pengguna, perancangan konsep, pengembangan prototipe, dan evaluasi melalui wawancara pengguna serta uji coba usability. Hasil penelitian ini meliputi desain antarmuka yang ramah pengguna, navigasi yang intuitif, serta pengalaman pengguna yang memuaskan. Diharapkan, dengan menerapkan pendekatan UCD, aplikasi kuliner di SFV dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta kontribusi pada pengembangan pariwisata dan ekonomi lokal. Kesimpulannya, perancangan UI/UX kuliner menggunakan UCD merupakan strategi yang efektif dalam menciptakan aplikasi yang responsif terhadap

kebutuhan pengguna di lingkungan SFV. Skor SUS rata-rata 98 yang masuk dalam kategori *excellent*. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang dibuat telah berhasil memberikan informasi yang dibutuhkan oleh user dan telah menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna.

Kata kunci: *User interface, User Experience, User Centered Design*

1. Pendahuluan

Dalam era kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat, konsep-konsep *smart village* atau perkampungan pintar menjadi sorotan utama dalam upaya memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, terutama di wilayah pedesaan. Salah satu contoh yang menonjol adalah *Smart Fisheries Village* Bangsring (SFV), sebuah inisiatif yang mengintegrasikan teknologi canggih dalam pengelolaan sumber daya perikanan dan pengembangan pariwisata lokal di Bangsring, Banyuwangi. Website *Smart fisheries village* bangsring memiliki beberapa bagian yaitu edu perikanan, edu pariwisata, penginapan, kuliner dan trevel, untuk penelitian ini lebih berfokus pada bagian edu kuliner dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Dimana bertujuan untuk mendapatkan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada penelitian yang dilakukan oleh, Carlene Lim et al., penulis menjelaskan bahwa dengan adanya pelaksanaan *Work From Home* (WFH) selama pandemi, sistem absensi karyawan harus beradaptasi agar dapat dilakukan secara daring. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini memperkenalkan aplikasi bernama JIKAN sebagai alternatif desain aplikasi absensi untuk Universitas ABC. Aplikasi JIKAN dirancang dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), yang melibatkan pengguna nyata dalam proses perancangan prototipe. Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Black Box Testing* dan *Usability Testing*. Hasil dari penelitian ini merancang aplikasi absensi mobile bernama JIKAN menggunakan metode UCD, dan hasil pengujiannya menunjukkan JIKAN dapat menjadi alternatif yang baik meskipun desainnya mungkin tidak sesuai untuk semua pengguna di Universitas ABC.[1]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ariq Zeidan Mubarak, Carudin, Apriade Voutama. Jurnal ini diterbitkan dalam Volume 4 Nomor 5 Tahun 2022 oleh Jurnal Pendidikan dan Konseling. Baby spa memiliki kepentingan yang penting bagi bayi, dan melalui aplikasi reservasi terapis baby spa, para orang tua dapat dengan mudah memesan layanan tersebut untuk anak-anak mereka. Perancangan tampilan antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi ini sangat penting sebelum membangun aplikasi berbasis mobile. Dalam kesimpulan, penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan menggunakan metode *User Centered Design* dapat memenuhi kebutuhan pengguna, baik pengguna pelanggan maupun terapis, sehingga metode ini mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan perancangan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi baby spa berbasis mobile ini, baik dari perspektif pengguna pelanggan maupun terapis[2]. Jurnal ini ditulis oleh Ria Andriani, Fania Ellysabeth, dan Jeki Kuswanto dari Universitas Amikom Yogyakarta. Pendahuluan artikel ini menjelaskan tentang pentingnya perancangan *user interface* dan *user experience* dalam mengatasi masalah antrian yang terjadi di fastfood restoran di pasar Bringharjo. Restoran tersebut masih menggunakan metode manual dalam pemesanan makanan, yang mengakibatkan kerumunan dan rentan terhadap penyebaran virus Covid-19, terutama selama masa pandemi. Artikel ini bertujuan untuk menghasilkan desain *user interface* dan *user experience* yang dapat mempermudah pengunjung fastfood pasar Bringharjo dalam bertransaksi, sekaligus membantu mencegah penyebaran Covid-19. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *User-Centered Design* (UCD), yang mengakomodasi karakteristik pengguna dan konteks lingkungan dalam proses perancangan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rekomendasi *user interface* dan *user experience* aplikasi prototype Bringharjo QR Shop[3]. Jurnal ini ditulis oleh M Faisal

Akbar Ritonga, Mona Arif Muda, Trisya Septiana, dan M Komarudin dari Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung. Jurnal ini menggambarkan bahwa Direktorat Jendral Cipta Karya Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (Dirjen PUPR) memiliki program kota tanpa kumuh (kotaku) yang bertujuan untuk menangani masalah wilayah kumuh di Provinsi Lampung. Program ini melibatkan kerjasama antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan berbagai stakeholder. Dalam pelaksanaan program tersebut, terdapat beberapa tahapan, termasuk pendataan, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan keberlanjutan. Hasil dari penelitian ini Pengembangan UI/UX pada aplikasi web perhitungan luasan kumuh menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk memaksimalkan interaksi dengan pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna pada aplikasi. Terdapat fitur pada aplikasi web yang mempermudah pengguna dalam melakukan pendataan, dengan tujuan untuk mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk pendataan[4]. Pada jurnal yang diteliti oleh Aji Sutiawan, Dwi Rosa Indah, pendahuluan dimulai dengan memberikan latar belakang mengenai jumlah sekolah PAUD/TK dan PNF di wilayah Musi Banyuasin yang mencapai 1.262 sekolah pada semester ganjil 2022/2023. Dikemukakan bahwa peningkatan jumlah sekolah tersebut menyebabkan kendala dalam proses pelaporan yang masih konvensional. Masalah-masalah yang dihadapi dalam pelaporan konvensional antara lain keterlambatan pelaporan, penggunaan ruang yang banyak, data yang tidak sesuai dengan petunjuk teknis, serta perjalanan yang jauh. Pada akhir pendahuluan, tujuan dari penelitian ini dijelaskan sebagai menciptakan desain aplikasi pelaporan PAUD berbasis web untuk memfasilitasi pegawai dinas dan sekolah dalam melakukan pelaporan. penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pelaporan PAUD yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design*, yang telah terbukti layak untuk diimplementasikan lebih lanjut. [5]. Jurnal yang diteliti oleh Muhammad Haikal, Reza SeptaKusuma, Sharfina Eka Nauvanda, Maryanah Safitri. Situs web dapat digunakan untuk publikasi, promosi, dan membangun komunitas di dunia maya. Dalam konteks ini, MB Tours and Travel sebagai penyedia jasa perjalanan umroh dan liburan wisata perlu memiliki situs web yang efektif dan menarik bagi calon pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD), yang melibatkan partisipasi dan pengalaman pengguna dalam proses perancangan. UCD memiliki prinsip dasar seperti fokus pada pengguna, perancangan terintegrasi, dan pendekatan perancangan sistem terpusat pada pengguna. Hasil dari penelitian yaitu UI dan UX dalam proses pengembangan Website MB Tours & Travel memberikan hasil yang baik dalam memberikan informasi pada desain website MB Tours & Travel[6]. Pada jurnal yang diteliti oleh Putri Zukhruf Dinata, Mushfani Ainul Urwah, Mochammad Reza Rahmawan, Enjun Junaeti. penulis ingin menyoroti pentingnya pengembangan platform khusus untuk promosi dan penjualan di coffee shop. Mereka mencatat bahwa banyak pengusaha coffee shop rintisan yang masih membutuhkan platform untuk mempromosikan penjualannya. Selain itu, beberapa platform yang sudah ada tidak secara khusus ditujukan untuk penjualan di coffee shop. Dalam era teknologi yang semakin maju, hal ini dianggap kurang efektif karena tidak semua orang dapat menerima informasi tentang kafe tersebut. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa diperlukan sebuah platform khusus untuk pembelian dan pemesanan di coffee shop, yang dapat memudahkan pelanggan dan membantu pemilik coffee shop mengatur penjualan dan melihat penilaian pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi pemesanan menu di sebuah kafe, serta reservasi kafe secara online melalui platform website. Hasil dari penelitian ini menghasilkan rancangan desain UI/UX untuk website e-commerce "Hallo Coffee" yang dibuat dengan pendekatan *user-centered design*, dan telah mendapatkan validasi dari para ahli bahwa desainnya menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. [7].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Adele Mailangkay dan Kevin Sinaga dari Perbanas Institute. Jurnal ini membahas tentang perancangan user interface (UI) dalam aplikasi mobile komik online dengan menggunakan metode *User-centered design* (UCD).

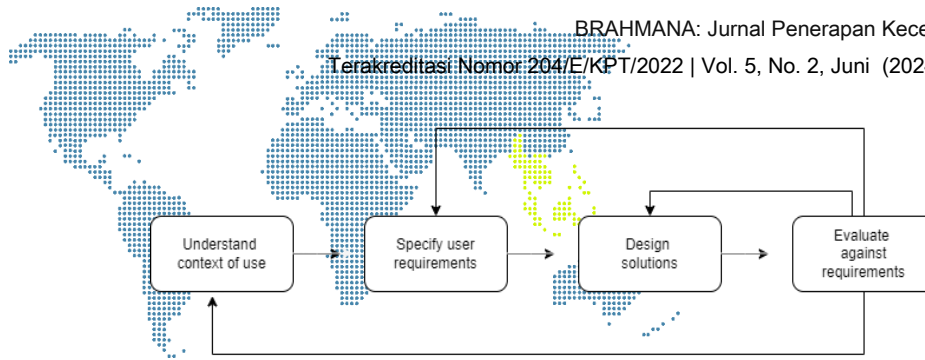
Pendahuluan jurnal ini memberikan gambaran umum tentang tujuan penelitian, yaitu menghasilkan rancangan UI aplikasi mobile komik online yang menarik dan memudahkan pengguna dalam membaca komik. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain UI yang menarik dan memudahkan pengguna dalam membaca komik online. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pengembang aplikasi komik online dan menciptakan prototype desain UI yang memenuhi standar kebutuhan dan kepuasan pengguna. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan user interface aplikasi mobile komik online dalam bentuk prototipe yang dirancang menggunakan Figma, Perancangan antarmuka ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), yang berfokus pada kebutuhan, tujuan, dan masukan dari pengguna, Perancangan ini juga menerapkan teori UI desain, prinsip perancangan UI, prinsip kerja desain, prinsip desain aplikasi, penerapan layout, serta pendalaman psikologi warna, Berdasarkan analisis kebutuhan target audience, ditentukan konten-konten yang akan ditampilkan dan dikelompokkan informasi yang dibutuhkan, Hasil perancangan ini adalah berupa prototipe desain user interface aplikasi komik online.[8].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Supardianti, Arief Binsar Tampubolon yang membahas tentang penerapan desain berbasis pengguna (UCD) dalam merancang sistem informasi manajemen aset TI berbasis web di Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bid TIK) Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. Pendahuluan jurnal ini mengidentifikasi masalah dalam proses administrasi dan pengelolaan aset di Bid TIK, yang saat ini menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Proses ini mengakibatkan kesulitan dalam melacak dan mengontrol aset, terutama karena banyak inventaris barang atau aset yang berasal dari pihak lain tidak terpasang dan rusak. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa pengujian kelayakan sistem menggunakan *System Usability Scale* menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen aset TI berada dalam rentang yang dapat diterima dengan hasil yang baik. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil merancang dan membuat sistem informasi manajemen aset TI berbasis web dengan menerapkan metode UCD, sehingga menghasilkan sistem yang mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. [9].

Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Dito Pradita Nugroho dan Retno Sari dari Universitas Nusa Mandiri/Informatika. Pendahuluan jurnal ini memberikan gambaran tentang masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian, yaitu kurangnya keoptimalan aplikasi TSP Mobile dalam hal tampilan yang kurang menarik, monoton, dan informasi yang kurang jelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi dan saran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui penerapan metode *User-centered Design* (UCD). Metode UCD yang digunakan terdiri dari empat tahap, yaitu memahami konteks penggunaan, melakukan spesifikasi kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil analisis dan perancangan UI/UX aplikasi TSP berbasis mobile menggunakan metode UCD menghasilkan kesimpulan bahwa hasil perancangan prototype menggunakan metode UCD dengan tahap evaluasi menggunakan metode *usability testing*[10].

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan dimulai dari merumuskan masalah yang ada, kemudian dilakukan pengumpulan data berupa studi literatur, observasi dan wawancara. Untuk analisis data. Pada rancangan sistem, penulis menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), yang terdiri dari identifikasi pengguna, spesifikasi kebutuhan pengguna, perancangan desain dan evaluasi desain. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi *user interface* dan *user experience* aplikasi prototype *Smart Fisheries Village*. Adapun alur penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode UCD

2.1. Metode Perancangan

Perancangan merupakan proses penerapan dari teknik yang telah peneliti tentukan sebelumnya. Pada tahap ini elemen dari metode pengumpulan data serta metode analisis di konversikan. Tujuan dari perancangan ini ialah menerapkan data yang telah diperoleh dan dapat di proses agar menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience Smart Fisheries Village*

Tahapan yang dilakukan pada perancangan ini ialah daftar pertanyaan, mengidentifikasi calon pengguna, spesifikasi kebutuhan pengguna, perancangan desain, evaluasi desain[3].

2.2. Understand Context of Use

Peneliti membuat daftar pertanyaan yang diajukan pada proses wawancara agar informasi yang dibutuhkan peneliti saat merancang sistem dapat mencapai tujuan dan data yang diperlukan sesuai kebutuhan. Daftar pertanyaan akan dibuat untuk dua partisipan, meliputi pembeli, pemilik kedai.

2.3. Specify User Requirements

Peneliti menggali segala kebutuhan pengguna terkait proses pemesanan serta transaksi bagi para calon pengguna. Pada proses ini peneliti menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*. Fokus metode UCD terletak pada pengguna, kebutuhan serta teknik terkait user.

2.4. Design Solutions

Peneliti membuat desain kasaran atau *low fidelity* dan *high fidelity* desain visual untuk memastikan tampilan dan warna pada interface sesuai dengan calon pengguna dan tujuan aplikasi. Hasil akhir dari perancangan desain *high fidelity* ini digunakan untuk *prototype* interaktif layaknya aplikasi sesungguhnya.

2.5. Evaluation Against Requirements

Pada tahap evaluasi desain, peneliti menguji coba sistem dengan cara memberikan *prototype* aplikasi serta memberi tugas kepada calon pengguna untuk bertransaksi menggunakan sistem yang telah dirancang. Feedback partisipan selama sesi akan diperhatikan dan dicatat oleh peneliti sebagai bahan evaluasi desain selanjutnya.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Understand Context Of Use

Pada tahap *Understand Context Of Use* berisi pertanyaan wawancara dan hasil wawancara dengan pihak terkait dengan cara wawancara menggunakan kuisioner yang sudah dibuat oleh penulis

Tabel 1. Daftar pertanyaan

No	Tabel Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat Anda tentang fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi, seperti pencarian, filer, atau ulasan pengguna?
2	Seberapa mudah menurut Anda untuk navigasi di dalam aplikasi kuliner ini?

No	Tabel Pertanyaan
3	Apakah ada bagian-bagian tertentu yang sulit untuk diakses atau dimengerti?
4	Apakah Anda merasa informasi yang disajikan dalam aplikasi SFV ini relevan dan berguna bagi Anda?
5	Apakah Anda memiliki masukan atau saran untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi kuliner ini?
6	Seberapa sering Anda berencana untuk menggunakan aplikasi <i>Smart Fisheries Village</i> ini saat berkunjung tempat wisata yang ada di wongsorejo?
7	Apakah Anda memiliki saran tambahan atau kebutuhan khusus lainnya yang ingin Anda sampaikan terkait dengan aplikasi SFV ini?

Table 1 merupakan kuisioner pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan jawaban tentang kebutuhan pengguna website *Smart Fisheries Village* Bangsring dengan cara wawancara kepada Masyarakat

3.2. Specify User Requirements

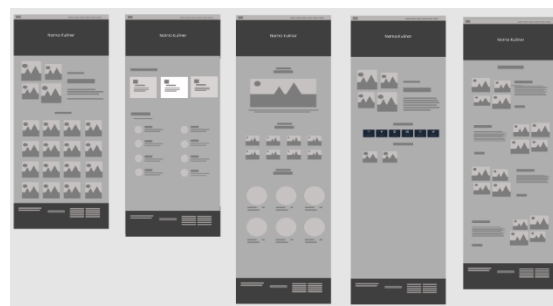
Pada proses ini peneliti menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Fokus metode UCD terletak pada pengguna, kebutuhan serta teknik terkait user.

3.3. Design solutions

Design Solutions berisi perancangan *low fidelity* aplikasi dan akan diimplementasikan dalam bentuk *high fidelity*

1) Low fidelity

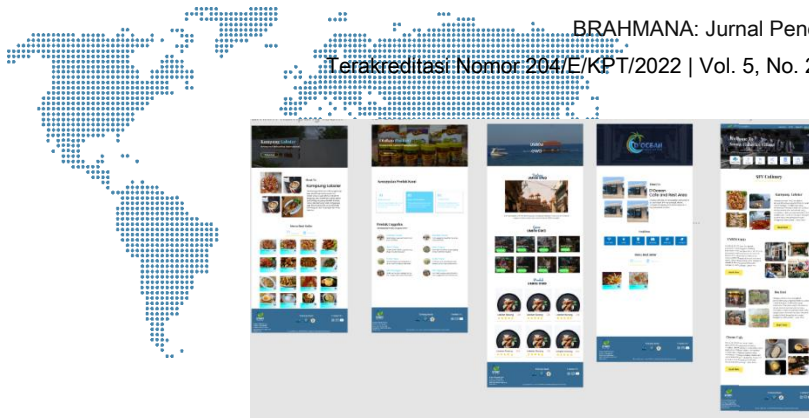
Berdasarkan gambar yang ditampilkan, ini adalah serangkaian rancangan *low-fidelity* (lo-fi) untuk antarmuka pengguna (UI) aplikasi atau website. Secara umum, *low fidelity* merupakan tahap awal dalam proses perancangan UI/UX, yang memungkinkan tim untuk cepat mengeksplorasi dan menguji ide-ide dasar, sebelum berinvestasi dalam pengembangan rancangan yang lebih detail dan interaktif. Tujuan utama dari rancangan *low fidelity* ini adalah untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna terkait struktur, navigasi, dan tata letak UI, sebelum berlanjut ke tahap perancangan *high-fidelity* yang lebih detail dan interaktif. Pendekatan ini memungkinkan iterasi dan perbaikan desain secara cepat dan efisien. Berikut merupakan prototype yang dibuat dalam bentuk *Low-Fidelity*



Gambar 2. *Low fidelity*

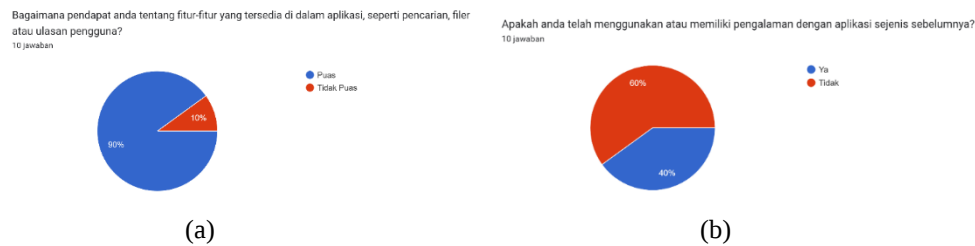
2) High fidelity

High fidelity (hi-fi) dalam konteks perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) mengacu pada sebuah metode atau pendekatan dalam merancang. Secara umum, *high fidelity* merupakan tahap lanjutan dalam proses perancangan UI/UX, setelah melalui tahap awal *low-fidelity*. Rancangan hi-fi memungkinkan tim untuk memberikan gambaran yang lebih detail dan realistis tentang tampilan dan interaksi produk akhir.



Gambar 3. High fidelity

3.4. Hasil Pada Kuisisioner



Gambar 4. (a) Pendapat user tentang fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi web; (b) Pengalaman user dalam menggunakan aplikasi web sejenisnya

Gambar 4(a) menunjukkan bahwa 90% responden (9 dari 10) puas dengan tampilan dan fitur-fitur yang ada di aplikasi website *Smart Fisheries Village* Bangsring, sedangkan 10% responden (1 dari 10) tidak puas dengan tampilan dan fitur-fitur yang tersedia.

Gambar 4(b) menunjukkan bahwa 60% responden (6 dari 10) belum pernah menggunakan atau memiliki pengalaman dengan aplikasi sejenis sebelumnya, sedangkan 40% responden (4 dari 10) telah memiliki pengalaman tersebut.



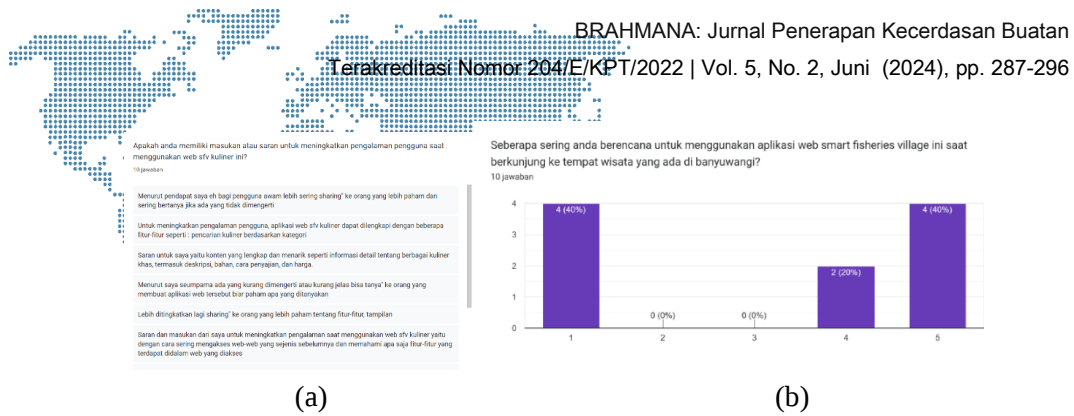
Gambar 5. (a) Manfaat informasi yang disajikan dalam aplikasi web sfv; (b) Kesulitan pada aplikasi web sfv

Gambar 5(a) menunjukkan bahwa semua responden 100% (10 dari 10) merasa informasi yang disajikan dalam aplikasi website *Smart Fisheries Village* Bangsring relevan dan sangat berguna bagi Masyarakat.

Gambar 5(b) menunjukkan bahwa 80% responden (8 dari 10) tidak kesulitan dalam mengakses aplikasi website *Smart Fisheries Village* Bangsring, sedangkan 20% (2 dari 10) merasa kesulitan dalam mengakses website tersebut.

Gambar 6(a) adalah kuisisioner penulis meminta masukkan atau saran untuk meningkatkan pengalaman pada saat menggunakan website edu kuliner

Dari data gambar 6(b) adalah responden 40% sering menggunakan website ketika sedang berkunjung ke tempat wisata yang ada di Banyuwangi, sementara 20% masih menggunakan website saat berkunjung ke tempat wisata, sementara itu 40% jarang menggunakan website ketika sedang berkunjung ke tempat wisata di Banyuwangi



Gambar 6. (a) Saran dan masukan untuk meningkatkan pengguna saat menggunakan aplikasi web sfv; (b)Tingkat keseringan pengguna atau *user* dalam menggunakan aplikasi web sfv

Gambar 7 merupakan kuisisioner penulis meminta masukan atau saran yang ingin disampaikan terkait dengan website edu kuliner

Apakah anda memiliki saran tambahan atau kebutuhan khusus lainnya yang ingin anda sampaikan terkait dengan aplikasi web sfv ini?
10 jawaban

Kalo dari segi tampilan sudah bagus, untuk fitur-fitur bagus, lebih ditingkatkan lagi

Untuk saran tambahan yaitu dengan ditambahkan fitur google map untuk menampilkan lokasi restoran dan kuliner lokal dipeta yang dapat diperbesar dan diperkecil, memberikan informasi detail seperti alamat, jam buka tempat kuliner tersebut

Saran dari saya untuk aplikasi web sfv edu kuliner yaitu mengoptimalkan tampilan dan pengalaman pengguna untuk perangkat mobile, mengingat kecenderungan penggunaan smartphone dikalangan wisatawan, menyedlakan fitur fitur yang sesuai dengan dengan perangkat mobile, seperti GPS, kamera.

Untuk saran dan masukan sepertinya tidak ada. Saya harap untuk programmer tetap semangat jangan pantang menyerah

Untuk saran kayaknya belum ada. Cuma ada beberapa pesan yang ingin saya sampaikan

Sejauh ini belum ada saran dan tambahan dari saya.

Sudah cukup bagi saya tidak ada tambahan apapun

Gambar 7. Saran dan masukan dari *user* untuk aplikasi web sfv

3.5. Evaluate Against Requirements

Pada tahap Evaluate Against Requirements merupakan tahapan terakhir dari metode UCD dengan mengumpulkan 5 responden yang berhubungan langsung dengan pihak BPPP Banyuwangi untuk diberi kuisisioner pertanyaan SUS. Kemudian jawaban dari kuisisioner pertanyaan akan dilakukan perhitungan skor, skor SUS digunakan sebagai acuan penilaian kepuasan actor dalam menggunakan aplikasi website tersebut.

Tabel 2. Skor Asli

NO	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
2	Responden 2	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
3	Responden 3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
4	Responden 4	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
5	Responden 5	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4

Gambar Tabel 2. Skor Asli yang menampilkan data skor dari 10 responden pada 10 pertanyaan (Q1 hingga Q10). Penjelasan tabel:

- Lajur "Responden" menunjukkan nomor identitas responden dari 1 hingga 5.
- Kolom "Skor Asli" menunjukkan skor yang diberikan oleh masing-masing responden untuk setiap pertanyaan (Q1 hingga Q10).
- Setiap sel pada tabel berisi nilai skor yang diberikan oleh responden untuk masing-masing pertanyaan.
- Misalnya, Responden 1 memberikan skor 4 untuk pertanyaan Q1, skor 2 untuk Q2, skor 4 untuk Q3, dan seterusnya.

Tabel ini menampilkan data mentah skor yang diberikan oleh para responden untuk setiap pertanyaan/item yang ada. Informasi ini dapat digunakan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai pola respon dan karakteristik responden dalam penelitian.

Table 3. Skor Hasil Hitung

Skor Hasil Hitung										Jumlah	nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	90
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	44	110
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	90
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	44	110
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	90
Skor rata-rata (hasil akhir)											98

Gambar Tabel 3. Skor Hasil Hitung yang menampilkan skor yang diperoleh dari perhitungan atau penilaian terhadap masing-masing responden untuk 10 pertanyaan (Q1 hingga Q10). Penjelasan tabel:

- Baris "Q1" hingga "Q10" menunjukkan nomor pertanyaan.
- Kolom "Skor Hasil Hitung" menampilkan skor yang diperoleh untuk setiap pertanyaan.
- Setiap sel pada tabel berisi nilai skor yang diperoleh untuk masing-masing pertanyaan.
- Baris "Jumlah" menunjukkan jumlah total skor untuk semua pertanyaan.
- Baris "nilai" menampilkan nilai akhir yang diperoleh.

Berdasarkan informasi yang diberikan, skor rata-rata (hasil akhir) yang diperoleh adalah 98. Tabel ini menyajikan hasil perhitungan atau penilaian atas respon yang diberikan oleh para responden untuk setiap pertanyaan. Informasi ini dapat digunakan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai kualitas atau karakteristik yang diukur dalam penelitian.

4. Kesimpulan

Berdasarkan interpretasi skor SUS, nilai di atas 80,3 menunjukkan tingkat usability yang baik, Skor SUS rata-rata 98 yang masuk dalam kategori *excellent*. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang dibuat telah berhasil memberikan informasi yang dibutuhkan oleh *user* dan telah menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna

Daftar Pustaka

- [1] C. Lim, A. Clearesta Sumarlie, And D. Andana Haris, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi Jikan Dengan Metode User Centered Design," 2021.
- [2] J. Pendidikan And D. Konseling, "Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design," 2022.
- [3] R. Andriani, F. Ellysabeth, And J. Kuswanto, "Perancangan User Interface Dan User Experience Bringharjo Qr Shop," 2021.
- [4] M. Faisal, M. A. Muda, T. Septiana, And M. Komarudin, "Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 11, No. 2, Apr. 2023, Doi: 10.23960/Jitet.V11i2.2921.
- [5] A. Sutiawan And D. Rosa Indah, "Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Pelaporan Paud Berbasis Web Dengan Pendekatan Metode User Centered Design," 2023.

- 
- [6] M. Haikal, R. Septa Kusuma, S. E. Nauvanda, M. Safitri, And K. Kunci, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours And Travel Bekasi," 2022.
- [7] P. Zukhruf Dinata, M. Ainul Urwah, M. Reza Rahmawan, E. Junaeti, And P. Korespondensi, "Perancangan Ui/Ux Pada Web E-Commerce 'Hallo Coffee' Menggunakan Metode User-Centered Design," *Jambura Journal Of Informatics*, Vol. 5, No. 1, Pp. 45–58, 2023, Doi: 10.37905/Jji.V412.17511.
- [8] A. Mailangkay And K. Sinaga, "Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Ui/Ux Aplikasi Mobile Komik," 2023.
- [9] M. Aset *Et Al.*, "Penerapan Ucd (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Ti Berbasis Web Di Bid Tik Kepolisian Daerah Kepulauan Riau," 2020. [Online]. Available: [Http://Jurnal.Polibatam.Ac.Id/Index.Php/Jaic](http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/jaic)
- [10] D. P. Nugroho And R. Sari, "Analisis Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi Aulia, M., Pratama, T., Setiawan, A., & Sukmasetya, P. (20223). *Perancangan User Interface Ppid Kota Magelang Berbasis Website Menggunakan Pendekatan User Centered Design (Ucd)*. [Http://Ppid.Magelangkota.Go.Id](http://ppid.magelangkota.go.id).