

Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Web E-Commerce CV. Cipta Karya Meubel Jepara

Kartiko Haryanto¹, Widiyanto Tri Handoko²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Industri, Universitas Stikubank, Indonesia

E-mail: kartikoharyanto.96@gmail.com¹, wthandoko@edu.unisbank.ac.id²

Abstract

E-commerce is the use of communication networks and computers to conduct business processes. Currently, many independent businesses facilitate sellers and buyers by providing convenience in digital transactions, including businesses in the furniture sales sector. With e-commerce, the target audience spans across different regions and generations, making furniture sales at CV. Cipta Karya Meubel not limited to the local population alone. CV. Cipta Karya Meubel Jepara requires an e-commerce platform with a user interface that is easily understandable by people from various backgrounds to enhance the user experience. To address and identify usability issues specifically, a user interface design process is needed, utilizing the Human-Centered Design method and evaluating usability using the Heuristic Evaluation (HE) method. This evaluation and design process is conducted to improve the comfort of using the e-commerce application. From the research findings, it can be concluded that the Human-Centered Design (HCD) and Heuristic Evaluation methods can simplify the application design process and align it with user needs.

Keywords: Furniture, e-commerce, Human Centered Design, Heuristic Evaluation

Abstrak

E-commerce adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Saat ini banyak usaha mandiri yang memfasilitasi pihak penjual dan pembeli dengan memberikan kemudahan transaksi digital, tak terkecuali usaha di bidang penjualan meubel. Dengan e-commerce sasaran terhadap cakupan wilayah dan berbagai lintas generasi yang dituju menjadi lebih luas sehingga penjualan furnitur di CV. Cipta Karya Meubel bukan hanya warga lokal saja. CV. Cipta Karya Meubel Jepara memerlukan e-commerce dengan user interface yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan untuk meningkatkan user experience. Untuk memperbaiki dan menemukan permasalahan usability secara spesifik diperlukan proses perancangan user interface dengan menggunakan metode Human Centered Design dan evaluasi usability dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation (HE). Evaluasi dan perancangan ini dilakukan agar dapat meningkatkan kenyamanan saat menggunakan aplikasi e-commerce. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Metode Human Centered Design (HCD) dan Heuristic Evaluation dapat memudahkan proses perancangan aplikasi menjadi lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: Meubel, e-commerce, Human Centered Design, Heuristic Evaluation

1. Pendahuluan

Salah satu cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara memanfaatkan teknologi e-commerce. Dalam jual beli online, e-commerce telah banyak mengubah landscape bisnis ritel offline. Perlahan-lahan, banyak dari perusahaan maupun usaha mandiri mulai beralih ke e-commerce, tak terkecuali usaha di bidang penjualan

furnitur. Jenis furnitur yang dijual CV. Cipta Karya Meubel memiliki ragam pilihan, jenis maupun fungsinya, mulai dari almari, meja, kitchen set untuk kebutuhan rumahan yang sederhana hingga modern. Dengan adanya e-commerce diharapkan perusahaan akan lebih mudah dalam melayani dan memberikan informasi produk yang akan ditawarkan kepada konsumen.

Perkembangan teknologi yang semakin maju seharusnya memudahkan kita melakukan komunikasi antar lintas generasi. Dengan e-commerce sasaran terhadap cakupan wilayah dan berbagai lintas generasi yang dituju menjadi lebih luas sehingga penjualan furnitur di CV. Cipta Karya Meubel bukan hanya warga lokal saja. Dari masalah pada penggunaan e-commerce furnitur maka perlu dirancang sebuah e-commerce dengan user interface yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan untuk meningkatkan user experience.

User Experience dan User Interface merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah perangkat lunak. Memahami pengalaman jangka panjang pengguna merupakan hal yang penting untuk beberapa alasan. Produk menjadi lebih berorientasi pada layanan dan penggunaan jangka panjang memiliki pengaruh langsung yang berdampak pada pendapatan perusahaan [1]. Perancangan antarmuka yang tepat berdampak besar pada penggunaan aplikasi yang sebenarnya.

Pendekatan yang digunakan adalah Human Centered Design (HCD) untuk merancang sebuah desain aplikasi yang berorientasi kepada manusia sebagai penggunanya sehingga UX Designer mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna secara nyata dan langsung. Metode yang digunakan adalah Heuristic Evaluation (HE) yaitu evaluasi yang dilakukan expert UI/UX (evaluator) secara teori sehingga UX Designer akan menghasilkan desain solusi yang baik dan benar berdasarkan prinsip heuristik. Dengan begitu, desain solusi yang dihasilkan dari proses evaluasi dan perancangan tersebut dapat meningkatkan nilai UX [2].

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [3] menyatakan bahwa pendekatan Human-Centered Design (HCD) digunakan karena pendekatan pengembangan desain dan sistem interaktifnya berfokus pada user dan kebutuhan user. Metode Heuristic Evaluation (HE) digunakan untuk menemukan dan menilai temuan permasalahan dan usability berdasarkan prinsip heuristik dengan bantuan expert (evaluator). Pengumpulan data awal dilakukan dengan melakukan interview dengan stakeholder EzySchool mengenai analisis konteks penggunaan aplikasi. Kemudian, dilakukan pengujian heuristik awal (melibatkan 3 evaluator) yang menghasilkan 17 temuan masalah sebagai acuan dasar kebutuhan pengguna untuk merancang desain solusi. Iterasi dilakukan sebanyak 1 kali karena keterbatasan waktu. Hasil penelitian ini adalah analisis perbandingan antara hasil evaluasi awal dan desain solusi beserta desain solusi dengan UX yang lebih baik yang ditunjukkan dengan penurunan 10 masalah heuristik sehingga hanya ditemukan 7 masalah pada desain solusi.

Selain itu penelitian oleh [4] Salah satu aspek penting dari pengembangan aplikasi perangkat bergerak adalah user experience dengan fungsinya yakni untuk keberhasilan serta kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pada penelitian dijelaskan bahwa perancangan user experience menggunakan metode Human Centered Design yang didasarkan pada temuan masalah. Permasalahan yang ditemukan pada evaluasi awal diantaranya adalah kategorisasi yang rumit dan tidak adanya fungsi pengguna. Terdapat 25 temuan masalah pada evaluasi heuristik tahap pertama. Pada evaluasi kedua ditemukan lebih sedikit permasalahan dengan jumlah 5 permasalahan yang berbeda dengan temuan permasalahan pada evaluasi pertama. Dengan demikian permasalahan pada evaluasi pertama berhasil diperbaiki. Hasil dari penelitian adalah identifikasi dan analisis masalah usability dan rekomendasi rancangan untuk perbaikan lebih lanjut berupa high-fidelity prototype sebagai gambaran solusi.

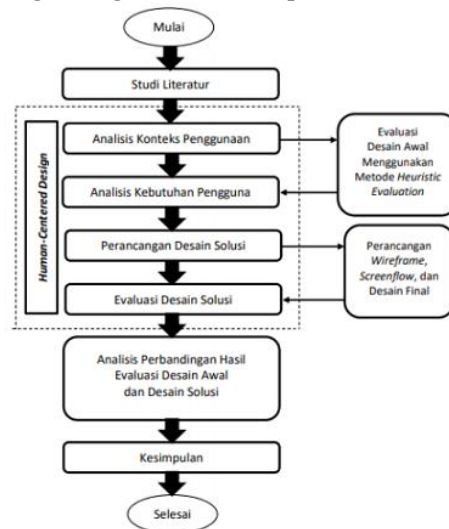
Berdasarkan latar belakang yang terjadi, maka perlu dilakukan perancangan user interface agar dapat meningkatkan user experience untuk penggunaan web e-commerce

furnitur di CV. Cipta Karya Meubel untuk memudahkan user dalam memahami dan mempelajari informasi produk yang ditawarkan.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode *Human Centered Design* (HCD)

Dalam penelitian ini, untuk menyelesaikan masalah maka diterapkannya sebuah metode untuk membuat perancangan design user interface menggunakan metode *Human Centered Design* sebagai metode pendekatan yang berfokus pada aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) dan pemegang kepentingan [5]. Metode tersebut berupa serangkaian tindakan yang dilakukan hingga mencapai hasil penelitian yang diinginkan. Setiap tahapan pada metode menentukan proses pada tahap selanjutnya di mana hal ini menunjukkan ketergantungan antara tahapan.



Gambar 1. Metode Yang Diusulkan

Tahapan yang dilakukan dimulai dari studi literatur. Studi literatur dan observasi bertujuan untuk mendapatkan fokus permasalahan penelitian, yaitu merancang antarmuka web e-commerce furniture dengan menerapkan pendekatan HCD. Kemudian pada tahap analisis konteks penggunaan dilakukan wawancara dan requirement gathering untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang ada pada ranah persoalan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana struktur organisasi yang ada pada perusahaan atau organisasi tersebut, mengidentifikasi siapa saja *stakeholder* yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat, dan menjelaskan bagaimana proses bisnis yang terjadi sebelum diterapkannya proyek web e-commerce furniture tersebut.

Pada tahap menentukan kebutuhan pengguna dilakukan identifikasi apa saja fitur dan persyaratan yang akan dibuat dalam web e-commerce furniture, sehingga menghasilkan kebutuhan fungsional, task, dan use case. Pada tahap merancang desain solusi dilakukan pengembangan Wireframe dan mock-up web e-commerce furniture berdasarkan persyaratan di tahap sebelumnya. Tahap ini melambangkan melambangkan proses *Needs specification and partner selection* (ditunjukkan dengan Wireframe) dan *Project implementation* (ditunjukkan dengan *mock-up/Hi Fidelity Prototype*).

Tahap akhir yaitu evaluasi desain solusi bertujuan untuk melakukan uji coba prototipe kepada pengguna dari sistem untuk menguji tingkat keberhasilan sebuah desain solusi. Tahap ini menggunakan metode wawancara dengan stakeholder dan pengguna (pelanggan). Tahap ini menggambarkan tahap *Perfomace Evaluation* pada CV. Cipta Karya Meubel Jepara. Selanjutnya hasil dari desain solusi dibandingkan dengan evaluasi

design awal kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2. Heuristic Evaluation

Evaluasi desain awal dilakukan berdasarkan prosedur evaluasi heuristik dan 10 prinsip heuristik untuk mencari temuan permasalahan pada *we e-commerce furniture*. Hasil evaluasi heuristik desain awal dikelompokkan berdasarkan kategori heuristik dan ditulis kembali dengan saran perbaikan dan *severity ratings* yang direkomendasikan oleh evaluator sehingga menghasilkan spesifikasi kebutuhan pengguna beserta solusi desain *user interface*. Kemudian, spesifikasi permasalahan akan dikomunikasikan kepada stakeholder web *e-commerce* pada CV. Cipta Karya Meubel Jepara. Kebutuhan pengguna akan diterjemahkan dan diimplementasikan ke dalam bentuk desain. Sebelum menerapkan rancangan desain solusi diperlukan guideline yang sesuai sebagai acuan dasar yang memperkuat saran evaluator. *Guideline* yang digunakan adalah *Google Material Design*. Saran perbaikan evaluator dapat diimplementasikan sebagai desain solusi ketika telah sesuai dengan guideline dari *Google Material Design*.

Evaluasi desain solusi dilakukan sebagaimana evaluasi heuristik desain awal. Hasil evaluasi desain solusi adalah temuan permasalahan heuristik yang perlu disempurnakan lebih lanjut. Pada tahap analisis perbandingan, hasil evaluasi desain awal dan evaluasi desain solusi disajikan dalam bentuk diagram yang menggambarkan temuan permasalahan berdasarkan kategori heuristik dan *severity ratings*. Kemudian, hasil evaluasi awal dan evaluasi desain solusi dibandingkan dan dianalisis untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menjawab rumusan masalah yang menjadi intisari penelitian secara umum. Kemudian, penulisan saran dilakukan dengan menjelaskan hal-hal apa saja yang dinilai masih kurang dalam penelitian agar bermanfaat untuk proses penelitian selanjutnya.

Heuristic Evaluation (evaluasi heuristik) adalah metode penilaian kegunaan suatu produk digital yang bertujuan untuk memperbaiki *user experience*. Proses ini dilakukan oleh ahli/evaluator UI/UX dengan upaya mendeteksi masalah yang ada pada fungsionalitas produk. Metode *Heuristic Evaluation* (HE) digunakan untuk menemukan dan menilai temuan permasalahan *usability* berdasarkan prinsip heuristik dengan bantuan expert (evaluator).

Metode *Heuristic Evaluation* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengetahui dan menggali permasalahan *usability* pada sebuah sistem yang sedang diteliti. Dengan mengetahui permasalahan yang ditemukan, diharapkan sebuah sistem dapat diperbaiki sesuai standar yang ada dan nantinya dapat meningkatkan kualitas sistem itu sendiri. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu, pada penelitian ini ditambahkan sebuah instrumen untuk menggali data atas pengguna potensial website guna untuk lebih memahami keinginan serta harapan dari pengguna potensial atas website yang sedang diteliti.

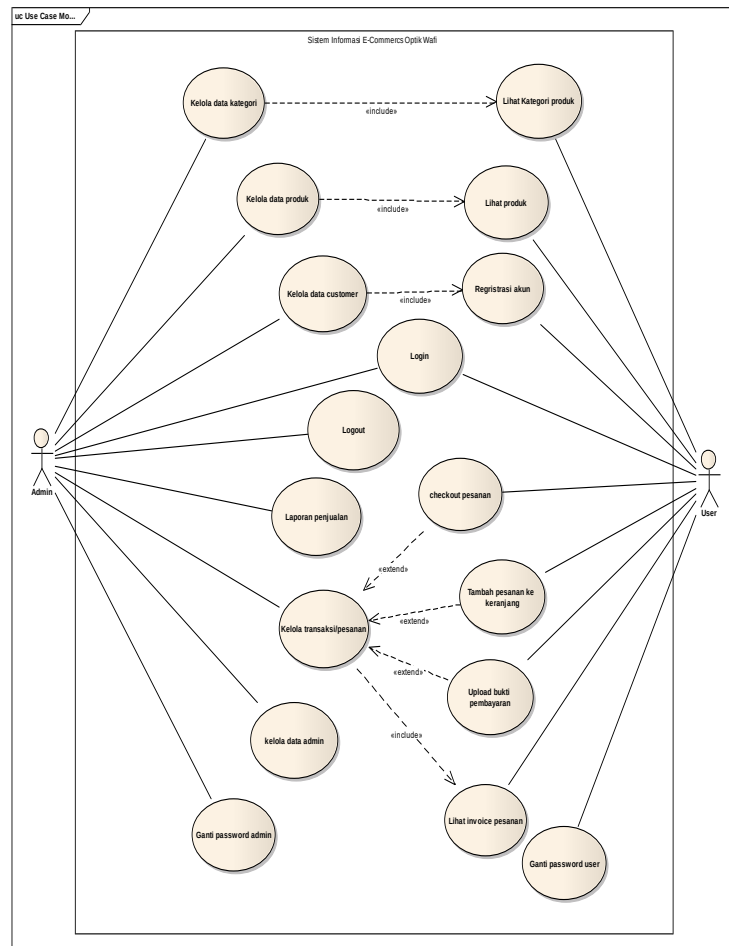
Sesuai dengan prinsip-prinsip Nielsen, beberapa hal yang akan dinilai adalah estetika, kontrol, dan efisiensi penggunaan produk. Tim penilai biasanya terdiri dari 5 evaluator, karena jumlah ini terbukti mampu menemukan sekitar 75% dari seluruh masalah kegunaan produk. Masing-masing evaluator harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang pembangunan produk digital dan berasal dari latar belakang terkait (UI/UX Design, Ilmu Komputer, Bisnis, HCI, dll.).

Evaluasi heuristik dapat dilakukan pada tahap apapun sepanjang proses desain interface. Tahap yang optimum adalah ketika sudah ada prototype yang dapat berinteraksi melalui klik, sehingga penggunaan produk sudah bisa disimulasikan secara terseluruh. Jika evaluasi dilakukan terlalu lambat dalam proses desain interface, mungkin masalah sudah banyak menumpuk. Saat sistem dibongkar ulang, upaya yang sudah dipakai membuat produk akan menjadi sia-sia. Jangan melakukan evaluasi terlalu dini juga, karena kesalahan trivial memang wajar ditemukan pada tahap awal desain.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Perancangan Sistem

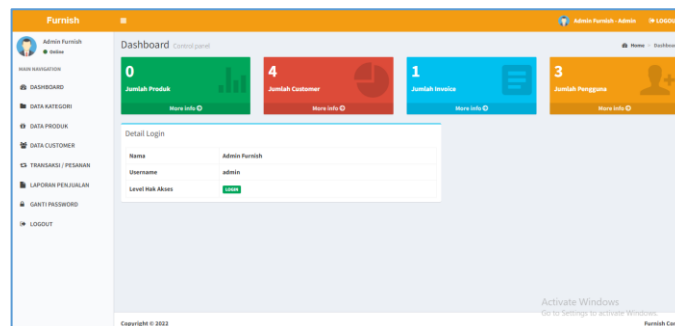
Peneliti menggunakan pendekatan perancangan seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* untuk pengembangan web *e-commerce* Furnitur di CV. Cipta Karya Meubel Jepara. Adapun usecase diagram pada perancangan sistem pendukung keputusan untuk seleksi furnitur setengah jadi adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Yang Diusulkan

3.2. Implementasi Sistem

Dari perancangan maka dilakukanlah implementasi dari use case dan scenario menjadi kode program dalam bahasa pemrograman web menghasilkan tampilan sebagai berikut.



Gambar 3. Tampilan Dashboard Admin

3.3. Pengujian

Metode pengujian pada UI web e-commerce Furnitur di CV. Cipta Karya Meubel Jepara yaitu metode Heuristic yang berdasarkan prinsip David Travis. Web tersebut dievaluasi terlebih dahulu untuk mengetahui kekurangannya kemudian jika sudah ditemukan kekurangannya tersebut diperbaiki dengan mengimplementasikan UI dan UX.

Penelitian menggunakan metode berdasarkan David Travis karena pada metode David Travis ini sudah disediakan kuesioner yang dapat diisi oleh para evaluator sehingga memudahkan evaluator untuk mengevaluasi. Heuristic David Travis terdapat 9 Prinsip *Heuristic Evaluation* untuk mengukur tingkat *Usability*. Evaluasi *usability* ini dilakukan oleh para evaluator yang ahli dibidang *Usability*. *Heuristic evaluation* melibatkan evaluator dalam jumlah setidaknya 3 evaluator untuk memeriksa tampilan antarmuka dan mengkritiknya dengan mengenali prinsip *usability* (Nielsen, 1994).

Kuesioner yang digunakan dalam metode heuristic evaluation menggunakan kuesioner yang dibuat oleh Dr. David Travis dan dapat diunduh pada <http://www.userfocus.co.uk>. Kuesioner tersebut sudah tersedia dalam format Excel workbook yang menyertakan instruksi, 247 pertanyaan, dan perhitungan kuesioner. Penggunaan paket pertanyaan kuesioner ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing website yang akan dinilai. Pertanyaan kuisisioner yang digunakan untuk menguji *user interface* pada web e-commerce furniture pada CV. Cipta Karya Meubel Jepara adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kuesioner Pengujian

No	Prinsip	Pedoman Usability	Point
1	<i>Home page</i>	a) Halaman beranda menunjukkan contoh yang baik dari konten situs nyata b) Kategori produk disediakan dan terlihat jelas di beranda c) Dengan hanya melihat halaman muka, pengguna pertama kali akan mengerti harus mulai dari mana d) Halaman beranda menampilkan semua opsi utam e) Desain halaman muka akan mendorong orang untuk menjelajahi situs tersebut	
2	<i>Task Orientation</i>	a) Situs ini bebas dari informasi yang tidak relevan, tidak perlu, dan mengganggu b) Informasi disajikan dalam urutan yang sederhana, alami dan logis c) Situs ini membuat pekerjaan pengguna lebih mudah dan lebih cepat daripada tanpa sistem d) Situs ini memudahkan pengguna untuk menjelajahi situs dan beberapa pilihan lain sebelum melanjutkan untuk mengambil keputusan e) Situs ini mendukung user pemula dan ahli dengan memberikan tingkat penjelasan yang berbeda (misalnya dalam bantuan dan pesan kesalahan)	
3	<i>Navigation & IA</i>	a) Ada cara yang mudah dan jelas untuk berpindah di antara halaman dan bagian terkait dan mudah untuk kembali ke halaman beranda b) Pilihan navigasi diurutkan dengan cara yang paling logis atau berorientasi tugas c) Bagian utama situs tersedia dari setiap halaman (navigasi persisten) dan tidak ada jalan buntu d) Umpan balik navigasi yang baik disediakan (misalnya menunjukkan di mana Anda berada di situs) e) Tautan ke keranjang dan pembayaran terlihat jelas di setiap halaman	
4	<i>Form & Data Entry</i>	a) Bidang entri teks menunjukkan jumlah dan format data yang perlu dimasukkan b) Formulir divalidasi sebelum formulir dikirim	

No	Prinsip	Pedoman Usability	Point
		c) Ada konsistensi antara entri data dan tampilan data	
5	Trust & Credibility	d) Kontennya segar, sering diperbarui dan situs menyertakan konten terbaru. e) Situs ini bebas dari kesalahan tipografi dan kesalahan ejaan. f) Desain visual melengkapi merek dan pesan pemasaran offline apa pun	
6	Writing & Content Quality	a) Situs ini memiliki konten yang menarik dan unik b) Teksnya ringkas, tanpa instruksi atau catatan selamat datang yang tidak perlu c) Halaman produk berisi detail yang diperlukan untuk melakukan pembelian, dan pengguna dapat memperbesar gambar produk d) Kata, frasa, dan konsep yang digunakan akan familier bagi pengguna biasa	
7	Page Layout & Visual Design	a) Tata letak membantu memusatkan perhatian pada apa yang harus dilakukan selanjutnya b) Fungsionalitas tombol dan kontrol terlihat jelas dari label atau desainnya c) Situs ini menyenangkan untuk dilihat d) Elemen standar (seperti judul halaman, navigasi situs, navigasi halaman, kebijakan privasi, dll.) Mudah ditemukan	
8	Search usability	a) Halaman hasil pencarian menunjukkan pengguna apa yang dicari dan mudah untuk mengedit dan mengirim ulang pencarian b) Jika tidak ada hasil yang dikembalikan, sistem menawarkan ide atau opsi untuk meningkatkan kueri berdasarkan masalah yang dapat diidentifikasi dengan masukan pengguna c) Mesin pencari menyediakan pemeriksaan ejaan otomatis dan mencari bentuk jamak dan sinonim. d) Mesin pencari menyediakan opsi untuk pencarian kesamaan ("lebih seperti ini").	
9	Help, feedback & error tolerance	a) FAQ atau bantuan on-line menyediakan petunjuk langkah demi langkah untuk membantu pengguna melakukan tugas yang paling penting b) Situs ini menggunakan halaman 404 yang disesuaikan, yang berisi tips tentang cara menemukan halaman yang hilang dan link ke "Beranda" dan Pencarian c) Pesan kesalahan berisi instruksi yang jelas tentang apa yang harus dilakukan selanjutnya d) Situs memperjelas kapan dan di mana kesalahan terjadi (mis. Ketika formulir tidak lengkap, menyorot bidang yang hilang) e) Pesan kesalahan ditulis dalam bahasa biasa dengan penjelasan masalah yang memadai	

Kemudian sistem penilaian digunakan menggunakan sistem penilaian yang digunakan oleh David Travis. Pada sistem David Travis menggunakan 3 poin penilaian yang dipakai seperti berikut:

Tabel 2. Sistem penilaian heuristic evaluation

Point	Keterangan
-1	Tidak memenuhi petunjuk pernyataan yang disediakan
0	Mendekati petunjuk pernyataan yang disediakan
1	Memenuhi petunjuk pernyataan yang disediakan

Setelah evaluator memberikan nilai pada masing-masing pernyataan, maka langkah selanjutnya yaitu menjumlahkan semua nilai dari masing-masing prinsip. Penjumlahan nilai dari setiap prinsip ini disebut *raw score*. Kemudian setelah didapatkan *raw score* didapatkanlah nilai per prinsip heuristik dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai per prinsip} = \frac{(\text{raw score} + \text{jumlah pernyataan yang dijawab})}{2 \times \text{jumlah pertanyaan yang dijawab}} \times 100 \quad (1)$$

Lalu setelah didapatkan *raw score* dan nilai per prinsip heuristik maka dilakukan perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_n}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata hitung

X_n = nilai sampel ke-i (nilai P1, nilai P2, nilai P3, dan seterusnya)

n = banyak data

Dari evaluasi menggunakan kuesioner, maka didapatkan hasil pengujian pada kuesioner sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian

SUMARY TEST				
	Raw score	# Questions	# Answers	Score
Home Page	9	5	15	80%
Task Orientation	8	5	15	85%
Navigation & IA	10	5	15	83%
Forms & Data Entry	6	3	9	83%
Trust & Credibility	5	3	9	77%
Writing & Content Quality	7	4	12	79%
Page Layout & Visual Design	5	4	12	70%
Search Usability	4	4	12	66%
Help, Feedback & Error Tolerance	6	5	15	70%
Score keseluruhan	60	38	114	

Setelah didapatkan hasil dari pengujian yang ditemukan evaluator pada web e-commerce Furnitur di CV. Cipta Karya Meubel Jepara menggunakan kuesioner, maka didapatkan hasil rata-rata score per prinsip sebesar 77%, selanjutnya masalah pada UI akan ditampilkan pada tabel analisis evaluasi heuristic dan disusun sebuah rekomendasi optimasi sebagai berikut:

Tabel 4. Aspek Permasalahan

No	Aspek	Permasalahan	Rekomendasi
1	Search usability	Halaman tidak menyediakan pemeriksaan ejaan sugesti pencarian yang otomatis	Melakukan optimasi database
2	Page layout and visual	Tata letak dan gambar kurang membantu memusatkan perhatian user pada apa yang harus dilakukan selanjutnya	Lebih memperbanyak gambar yang komunikatif
3	Tollerance	Tidak ada FAQ atau bantuan on-line menyediakan petunjuk langkah demi langkah untuk membantu pengguna melakukan tugas yang paling penting	Memunculkan link menuju panduan online di beranda dan menyediakan tombol bantuan di pojok bawah agar memudahkan pengguna

4. Kesimpulan

Dengan adanya penelitian ini maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu web e-commerce furnitur yang diterapkan pada CV. Cipta Karya Meubel Jepara dapat meningkatkan *user experience* pengguna sehingga dapat bermanfaat untuk memudahkan dalam melayani dan memberikan informasi produk yang akan ditawarkan kepada konsumen. Selain itu metode *Human Centered Design* (HCD) dan *Heuristic Evaluation* dapat memudahkan proses perancangan aplikasi menjadi lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan saran yang diberikan penulis untuk pengembangan sistem selanjutnya yakni penulis memiliki saran terhadap penelitian selanjutnya yakni pengembangan web e-commerce furniture ini kedepanya dapat di perluas dalam penambahan fitur tambahan yang dapat mempermudah proses jual beli online pada CV. Cipta Karya Meubel Jepara

Daftar Pustaka

- [1] Sari Kujala, T. M.-S. (2019). The Cross-Sequential Approach: A Short-Term Method for Studying Long-Term User Experience. *Journal of Usability Studies*, 14(2).
- [2] Ikrima Nuha Arifin, H. T. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2)(2548-96).
- [3] Naufal Aji Dewananto, H. T.-Z. (2019). Perancangan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Aplikasi Mobile Portal Berita Tabloidjubi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3)(2548-964X), 2916-2922.
- [4] Aryun, N., A. (2018). Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design, 50-58. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/161637/1/Aryun%20Nadaa%20Aniesiyah.pdf>.
- [5] Carisfian, K., Kharisma, A., & Afirianto, T. (2019). Perancangan User experience Aplikasi Informasi Lomba Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Menggunakan Metode Human-centered Design, 1-9. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/161637/1/Aryun%20Nadaa%20Aniesiyah.pdf>.