

Implementasi Activity-Centered Design Dalam Merancang User Interface E-Custom

Tedi Irawan¹, Lalu Mutawalli², Mohammad Taufan Asri Zaen^{2,*}

¹Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok, Praya, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, STMIK Lombok, Praya, Indonesia

Email: ¹tediirawan692@gmail.com, ²lalualistilo@gmail.com, ^{3,*}opanzain@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: opanzain@gmail.com

Abstrak—Pakaian custom menjadi tren era saat ini di kalangan anak muda, pakaian custom diartikan sebagai permintaan berupa barang atau jasa yang dibuat secara khusus menyesuaikan personalisasi konsumen. Mode custom ini menyebabkan anak muda menjadi menggemarnya hal ini disebabkan anak muda memiliki cara berpakaian yang unik dan lebih menggemari eksistensi dalam berpenampilan. Meninjau pasar kalangan muda di Indonesia yang notebene memiliki populasi yang sangat besar menjadikan bisnis dibidang pakaian custom memiliki peluang pasar yang besar. Saat ini banyak usahawan telah mencoba untuk menjalankan usaha dibidang pakaian custom. Namun yang menjadi permasalahan adalah pakaian custom harus diselaraskan dengan media untuk dapat berkonsultasi jenis desain yang lebih personal. Dengan adanya media yang dapat dijadikan sarana antara konsumen dan pelaku usaha tentu akan menjadikan bisnis pakaian custom lebih adaptif mengingat kebiasaan kaum gen Z yang lebih suka menggunakan media digital jika dibandingkan dengan datang langsung ke lokasi produsen. Problem yang dialami oleh pelaku usaha pakaian custom saat ini jika ditinjau dari sisi konsumen (pelanggan) dan produsen (pelaku usaha pakaian custom), untuk permasalahan dari sisi konsumen dan produsen dalam pada proses pemesanan hingga proses produksi pakaian custom dapat terakomodir dengan baik maka diperlukan sistem yang dapat memproses kegiatan kedua belah pihak secara lebih mudah dengan desain interface yang sesuai kebutuhan user. User Interface dimulai dengan tahapan Requirement mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Selanjutnya adalah Rancangan desain untuk membuat low fidelity. Pada Implementasi Desain, dibuat High Fidelity dan prototipe interaktif menggunakan software Figma. Pada tahap evaluasi Desain, dievaluasi dengan menguji 20 asumsi penerimaan responden terhadap desain user interface e-custom 15.8% menjawab sangat setuju, 21.1% menjawab netral, dan 63.2% menjawab setuju. Pada pengujian SUS desain user interface mendapatkan skor sebanyak 56, berdasarkan skor ini dapat ditarik hipotesis bahwa sistem ini memiliki acceptability ranges pada tingkat Marginal menunjukkan bahwa kategori low dengan grade scale F dan rentang penerimaan berada pada tingkat Ok yang menunjukkan hasil rancangan desain cukup baik berdasarkan respon user.

Kata Kunci: ACD; Activity-Centered Design; Desain; e-Custom; User Interface

Abstract—Custom clothing has become a trend in the current era among young people. Custom clothing is interpreted as a request for goods or services made specifically to suit consumer personalization. This custom fashion trend has caused young people to become enthusiasts because they have a unique way of dressing and prefer to showcase their existence in appearance. Considering the large population of young people in Indonesia, the custom clothing business has significant market opportunities. Currently, many entrepreneurs have tried to start businesses in custom clothing. However, the challenge lies in aligning custom clothing with a platform for consulting on more personalized design preferences. Examining the youth market in Indonesia, which notably has a very large population, makes the custom clothing business have significant market opportunities. Many entrepreneurs have attempted to start businesses in custom clothing. However, the challenge is that custom clothing must be synchronized with a platform for consulting on more personalized design preferences. With the existence of media that can serve as a means between consumers and business actors, it will undoubtedly make the custom clothing business more adaptive, considering the habits of Generation Z, who prefer using digital media compared to visiting manufacturing locations directly. The problem faced by custom clothing business operators today, when viewed from both the consumer (customer) and producer (custom clothing business operator) sides, is that in order for issues from both the consumer and producer sides in the custom clothing ordering process to production to be well accommodated, a system is needed that can process the activities of both parties more easily with a user-friendly interface design. The User Interface starts with the Requirement phase to identify user needs. Next is the Design phase to create low-fidelity designs. In the Design Implementation phase, high-fidelity and interactive prototypes are created using Figma software. In the Design Evaluation phase, 20 assumptions about respondent acceptance of the e-custom user interface design were tested. The results showed that 15.8% strongly agreed, 21.1% were neutral, and 63.2% agreed. In the SUS (System Usability Scale) test, the user interface design scored 56. Based on this score, it can be hypothesized that the system has acceptability in the Marginal range, indicating a low category with a grade scale of F and an acceptance range at the Ok level, indicating that the design results are quite good based on user responses.

Keywords: ACD; Activity-Centered Design; Design; e-Custom; User Interface

1. PENDAHULUAN

Pakaian custom menjadi tren era saat ini di kalangan anak muda, pakaian custom diartikan sebagai permintaan berupa barang atau jasa yang dibuat secara khusus menyesuaikan personalisasi konsumen. Mode custom ini menyebabkan anak muda menjadi menggemarnya hal ini disebabkan anak muda memiliki cara berpakaian yang unik dan lebih menggemari eksistensi dalam berpenampilan [1]. Jika melihat minat pasar kalangan muda di Indonesia yang notabene memiliki populasi yang sangat besar menjadikan bisnis dibidang pakaian custom memiliki peluang pasar yang besar. Saat ini banyak usahawan telah mencoba untuk menjalankan usaha di bidang pakaian custom.

Namun yang menjadi permasalahan adalah pakaian custom harus diselaraskan dengan media untuk dapat berkonsultasi jenis desain yang lebih personal. Dengan adanya media yang dapat dijadikan sarana antara konsumen dan pelaku usaha tentu akan menjadikan bisnis pakain custom lebih adaptif mengingat kebiasaan kaum gen Z yang lebih suka menggunakan media digital jika dibandingkan dengan datang langsung ke lokasi produsen.

Problem yang dialami oleh pelaku usaha pakaian custom saat ini jika ditinjau dari sisi konsumen (pelanggan) dan produsen (pelaku usaha pakaian custom) antara lain sisi pelanggan lebih suka menggunakan media online dikarenakan dapat mengakomodasi berbagai cara belanja seperti pelanggan tidak harus datang langsung ke tempat produsen, dapat dilakukan transaksi dengan tanpa batasan waktu, dan yang paling diinginkan dapat berkonsultasi dan melakukan revisi terkait dengan desain dan model yang diinginkan. Sisi produsen dapat mengakomodasi keinginan pelanggan lebih mudah, selain itu dapat melakukan proses monitoring terkait proses pengerjaan pesanan hingga monitoring tahapan produksi pada pesanan dari konsumen.

Agar permasalahan dari sisi konsumen dan produsen dalam pada proses pemesanan hingga proses produksi pakaian custom dapat terakomodir dengan baik maka diperlukan sistem yang dapat memproses kegiatan kedua belah pihak secara lebih mudah. Sistem yang dikembangkan akan menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan user. Maka diperlukan suatu rancangan desain interface sistem yang responsif dengan user experience sesuai. Dengan user interface yang sesuai dengan kebutuhan user. Untuk mengembangkan interface yang user friendly pada penelitian ini digunakan metode Activity-Centered Design (ACD) untuk mendesain user interface aplikasi e-custom. ACD merupakan metode desain interface yang berfokus pada aktivitas user[2].

ACD memiliki umumnya memiliki empat tahapan yaitu, requirements, design, implementation dan evaluation[3]. Berbagai penelitian terdahulu telah menerapkan Activity-Centered Design untuk pengembangan platform digital. Pengembangan e-commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design penelitian ini mengembangkan platform e-commerce untuk mempermudah user dalam hal ini pelanggan maupun admin dalam bertransaksi bagi di Falona Fashion[4]. Mengembangkan interface website bisnis thriftdoor untuk mempermudah calon user yang ingin berbisnis dengan menjual barang bekasnya[5]. Perancangan modul ajar berbasis personalisasi dengan tujuan membantu menganalisis permasalahan dengan simulasi interaktif[6]. Rancangan user interface yang dapat membuat aplikasi pengaduan mahasiswa ini mampu memberikan masukan kepada perguruan tinggi dengan tujuan memperbaiki proses pengaduan lebih efektif dan efisien[7].

Activity Centered Design merupakan metode yang berfokus terhadap pengembangan dan proses produksi desain aplikasi disesuaikan berdasarkan proses bisnis pada organisasi atau perusahaan[8]. Konsep berfikir dari ACD dapat dianalogikakan sebagai Aktivitas tentang “siapa yang melakukan apa, mengapa dan bagaimana”[10]. Penerapannya pada Penelitian Visual Analysis and Detection of Contrails in Aircraft Engine Simulations tujuannya mendeskripsikan desain visual yang berpusat pada aktivitas, para ahli mengatakan bahwa pendekatan komputasi visual ini berhasil membantu investigasi data contrail[11]. Pengembangan web portal lingkungan hidup dan Transportasi (ILT) An Activity Centered Approach to Nonvisual Computer Interaction penelitian ini, menggunakan teori aktivitas untuk menganalisis komputasi nonvisual untuk pengguna tunanetra dan rabun[12].

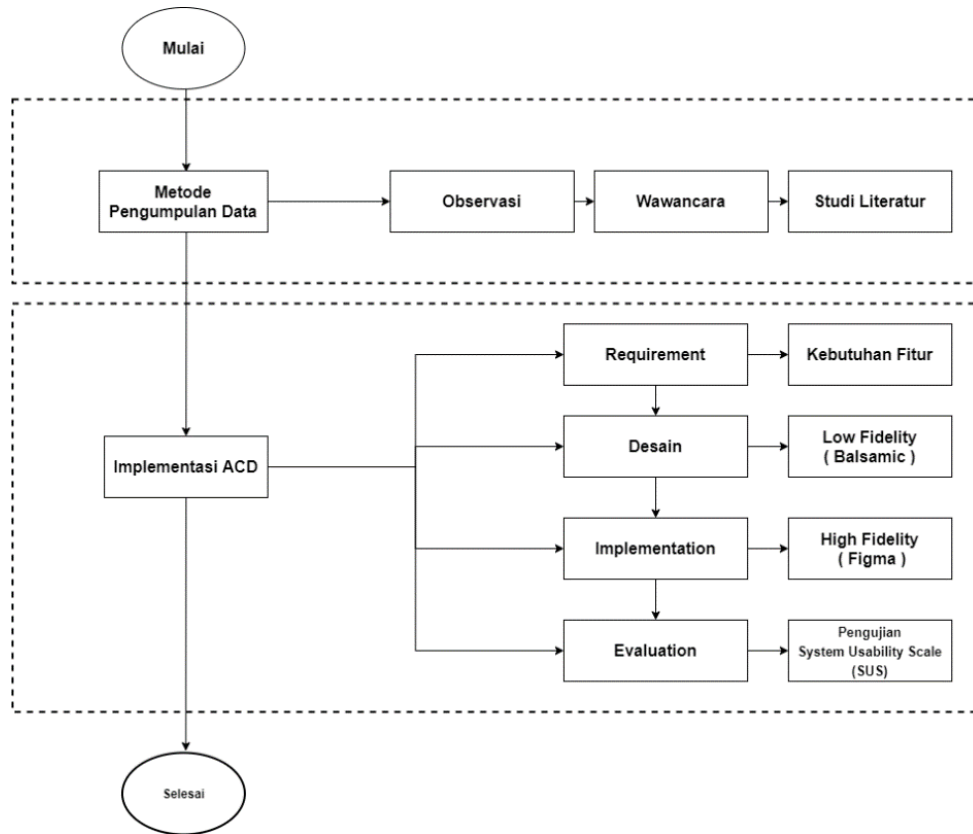
Penerapan ACD untuk perancangan alat Pharmaco-cybernetics yang dapat menambahkan pengetahuan secara tepat tentang terapi sehingga pasien dapat lebih berpartisipasi dalam pengelolaan kesehatan[13]. Exploring Human-Centered Design penelitian ini menjelaskan bahwa AI yang Berpusat pada manusia akan memainkan peran penting dalam membantu desainer menciptakan masa depan sistem otonom, dengan fokus pada pengalaman manusia[14]. Implementation of User Centered Design Method in Designing Android-based Journal Reminder Application menunjukkan bahwa desain yang dibangun berada pada interval baik dengan fungsionalitas dan antarmuka sistem agregator jurnal online telah memenuhi aspek usability[15].

Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method hasil penelitian dengan usability testing menggunakan metode SUS, prototipe desain UI/UX dari aplikasi web “IdeIn” menghasilkan skor SUS sebesar 90 yang berarti memiliki tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna yang baik[16]. Menerapkan metode ACD dengan membawa efisiensi pada proses desain sehingga menghemat banyak waktu pada iterasi desain untuk mencapai desain yang diharapkan[17]. Mempermudah pelayanan pelanggan dalam membeli sebuah produk[18]. Pengembangan e-commerce sehingga konsumen membeli dan menjual produk secara elektronik menjadi lebih senang dalam berbelanja. Pengalaman pengguna biasanya membutuhkan pengumpulan umpan balik dari kelompok pengguna yang lebih besar [18]. System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian yang berfokus pada pengguna [19]. Dengan metode inilah, peneliti mengevaluasi sistem dengan mengambil studi kasus rancangan desain sistem e-custom.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun rancangan sistem e-custom dengan berfokus terhadap aktivitas user yang merujuk pada metode ACD. Mempertimbangkan pengguna (user) dengan mendefinisikan siapa pengguna mencakupi karakteristik, demografi, preferensi dan dokumen pendukung. Kebutuhan pengguna dianalisa melalui metode survey, wawancara, dan penyebaran angket atau kuisioner, melakukan desain berdasarkan keinginan dan preferensi pengguna[20]. Gambar 1 menunjukkan tahapan penelitian lebih rinci.



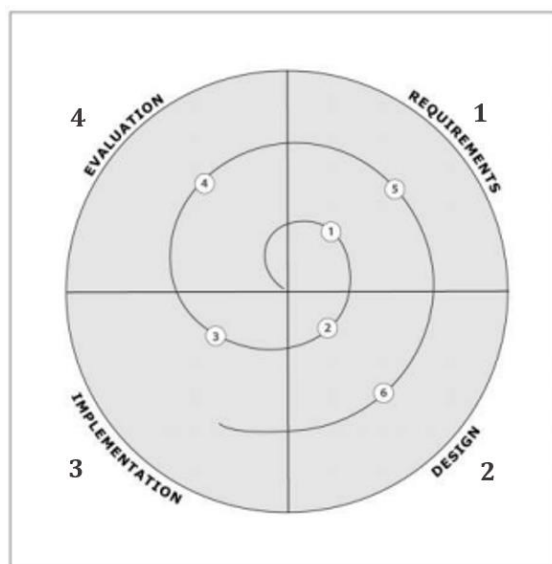
Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.2 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data dilakukan wawancara dengan pemilik usaha dalam hal ini sebagai objek penelitian yaitu sebuah perusahaan pemilik usaha guna mendalami permasalahan yang dihadapi oleh pelaku usaha. Observasi secara langsung ke tempat usaha dalam hal ini Sasambo Techno untuk mengetahui proses dan aktivitas bisnis..

2.3 Tahapan Desain Aplikasi

Pada tahapan desain sistem e-custom terdapat empat tahapan yaitu: Tahap Requirement menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan user. Rancangan Desain melakukan rancangan desain dengan balsamic wireframe. Implementasi Desain merancang desain ke high fidelity menggunakan software figma. Evaluasi Desain menggunakan System Usability Scale (SUS).



Gambar 2. Proses Desain e-custom

Pada tahapan desain e-custom, secara teknis mencakupi empat tahapan mengacu pada Gambar 2 yaitu tahap pertama identifikasi permasalahan (requerment), kedua rancangan desain (design), ketiga implementasi desain (implementation), dan keempat melakukan uji coba terhadap desain (evaluation). Empat tahapan selajutnya dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1) Tahap Requirement

Identifikasi permasalahan dilakukan dengan metode observasi, wawancara serta studi literatur. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terdapat beberapa kebutuhan yang diinginkan pada aplikasi yang akan dibangun. fitur yang di butuhkan berupa dashboard, instansi, perusahaan patner, kelola akun, kategori produk, kategori pakaian custom, kategori software, warna pakaian, supplier, produk custom, produk software, jasa kirim, payment, pesanan, sablon, video, blog, testimoni dan logout.

Dalam rancangan sistem e-custom sasambo techno ini mempunyai empat user yaitu:

a. Super admin

Bertanggung jawab untuk mengelola pengguna di platform e-custom, yaitu melalui pengaturan hak akses, memonitor aktivitas pengguna, menyetujui permintaan anggota baru, dan lain sebagainya.

b. Kasir

Fitur kasir pada e-custom memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan pembelian secara online dengan melakukan pembayaran melalui platform e-custom. Fungsi utama fitur kasir adalah memproses pembayaran, menghitung total belanja, menyediakan pilihan pembayaran, menyimpan data pembayaran, dan menampilkan riwayat pembelian.

c. Bagian Produksi

Production (bagian produksi) pada e-custom dapat merujuk pada beberapa hal, antara lain produksi produk, manajemen stok, pengemasan dan pengiriman barang. Peran Production pada e-custom berfokus pada pengelolaan barang yang dijual melalui platform, termasuk pengelolaan stok, memastikan barang yang dijual berkualitas, dan memastikan barang dikemas dan dikirim dengan benar.

d. Pengguna

Pengguna yang telah mendaftar dan terdaftar pada platform e-custom. Sebagai anggota, pengguna dapat memanfaatkan fitur-fitur tertentu, seperti mendapatkan diskon atau hadiah, mengikuti program loyalitas, dan menerima pemberitahuan tentang penawaran atau promosi baru.

2) Rancangan Desain

Pada tahapan ini merancang tampilan-tampilan pada fitur-fitur pengguna e-custom, fitur yang dirancang berupa kebutuhan masing-masing user yang telah dijelaskan pada tahap requerment yang mencakupi kebutuhan super admin, kasir, bagian produksi, dan pelanggan serta membuat wireframe dengan menggunakan aplikasi balsamiq wireframe.

3) Implementasi Desain

Pada tahap ini kebutuhan masing-masing user telah didefinisikan dan telah dirancang sebelumnya menjadi dasar dalam mendesain user interface e-custom. Rancangan sebelumnya menjadi konsep dengan menerapkannya pada aplikasi figma sehingga dapat menjadi prototype sistem yang dapat berbentuk visual dan dapat dioperasikan.

4) Evaluasi Desain

Desain user interface e-custom yang telah dibuat menggunakan aplikasi figma dirender agar bisa digunakan guna melakukan pengujian terhadap pengguna. Tahap pengujian atau evaluasi dilakukan dengan mengimplementasikan metode System Usability Scale (SUS) sehingga didapatkan pengukuran terhadap hasil penilaian user. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh user ini memberikan mengkonfirmasi informasi atau pengetahuan tentang telah memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal ini user interface e-custom.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil pembahasan requerment, Design Implementation

Pada tahapan ini dijelaskan hasil desain user interface e-custom, total desain fitur yang dibuat sebanyak 29 fitur masing-masing fitur pada super admin 19 fitur, kasir 4 fitur, bagian produksi 2 fitur, dan pelanggan 6 fitur. Setiap fitur dapat diakses melalui tautan pada setiap tabel 1, tabel 2, tabel 3, dan tabel 4 di bawah ini.

Pada tabel 1 menjelaskan tentang 19 fitur yang dibuat, penjelasan fitur dan link yang dapat digunakan untuk melihat fitur secara visual. Fitur-fitur yang terdapat pada User super admin Antara lain Dashboard, kategori produk, instansi, partner, kelola akun, kategori pakaian custom, kategori software, supplier, warna pakaian, produk custom, produk software, jasa pengiriman, pesanan diterima, payment, sablon, video, blog, testimoni, dan logout.

Tabel 1. User Super Admin

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Dashboard	Dashboard adalah fitur yang menampilkan pesanan selesai, Pesanan	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=198-3429&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Kategori Produk	Masuk, Pesanan di produksi, dan pesanan dibayar selain itu juga menampilkan grafik penjualan dalam kurun waktu tertentu	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-9362&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Instansi	Kategori produk berfungsi menampilkan semua jenis barang yang terdapat di sistem yang dapat dilihat langsung oleh pengguna.	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-4567&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Perusahaan Patner	Untuk mengelola data instansi seperti logo, nama instansi, visi misi dan deskripsi perusahaan	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-16496&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Kelola Akun	Untuk mengelola data perusahaan patner sasambo techno	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-6240&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Kategori Pakaian Custom	Berfungsi sebagai otenikasi dan menyimpan data pengguna aplikasi	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-10193&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Kategori Software	Memudahkan pelanggan untuk mencari produk custom.	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-10564&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Supplier	Memudahkan pelanggan untuk mencari produk software.	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-16304&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Warna Pakaian Produk Custom	Mengelola data suplier	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-10696&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0 https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-12359&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Produk Software	Mengelola data warna produk custom	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-13471&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Jasa Pengiriman	Mengelola data produk custom seperti nama suplier, warna, nama produk, satuan, jenis kain, size, harga beli, harga jual dan tanggal masuk	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-13605&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Pesanan Diterima Payment	Mengelola jenis kategori produk software, jenis software dan nama software	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-14433&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0 https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-16400&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Sablon	Menyediakan informasi pengiriman dan pilihan kurir	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-15386&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Video	Menampilkan pesan yang sudah diterima oleh kasir	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-2437&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Blog	Memudahkan dalam melakukan pembayaran dan menyediakan metode pembayaran	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-2756&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
	Mengelola data sablon seperti ukuran dan harga sablon.	
	Halaman video berfungsi untuk menonton konten video sasambo techno	
	Halaman blog berfungsi untuk membaca artikel-artikel seputar tips dan trik	

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Testimoni	Menampilkan feedback customer sasambo techno	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-2391&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Logout	Keluar dari aplikasi	-

Pada tabel 2 adalah fitur-fitur yang terdapat pada user bagian kasir, bagian kasir bertugas menerima dan mencatat pesanan yang masuk dari pelanggan. Pesanan yang dicatat diteruskan ke bagian produksi untuk dilakukan proses desain dan proses pembuatan pakaian custom. Fitur yang terdapat pada kasir adalah dashboard, pesanan, payment, dan logout.

Tabel 2. User Admin Kasir

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Dashboard	Dashboard adalah fitur yang menampilkan pesanan selesai, Pesanan Masuk, Pesanan di produksi, dan pesanan dibayar selain itu juga menampilkan grafik penjualan dalam kurun waktu tertentu	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=717-3889&t=2yFdwkge6ovMwdGu-0
Pesanan	Pesanan masuk yang diinputkan oleh pelanggan	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=717-2734&t=O4SgdR5x9fGoHB89-0
Payment	Pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan dapat berupa pembayaran separuh (DP) dan pelunasan.	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-16400&t=cDjxPvr9FUDloXzA-0
Logout	-	-

Pada tabel 3 adalah fitur-fitur yang terdapat pada user bagian produksi, bagian kasir bertugas membuat desain, revisi desain, dan melakukan rangkaian produksi dari pelanggan. Bagian produksi bekerja berdasarkan catatan atau pesanan yang didapatkan dari kasir, catatan tersebut didapat melalui pesanan pelanggan. Setelah produksi selesai bagian produksi akan memberikan barang pakaian custom yang telah dibuat ke kasir untuk diteruskan kepada pelanggan. Pada bagian produksi terdapat dua fitur utama yaitu fitur pesanan dan logout.

Tabel 3. User Produksi

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Pesanan	Menampilkan daftar pesanan sablon	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-21468&t=2yFdwkge6ovMwdGu-0
Logout	Keluar dari akun produksi	-

Pada tabel 4 adalah fitur-fitur yang terdapat pada user pelanggan, pelanggan dapat menggunakan mengoperasikan fitur. Antara lain fitur home berisi tentang price list produk pada e-custom fungsinya untuk menampilkan produk utama, lengkapi profile dan data profile fitur ini berfungsi untuk kelengkapan data pelanggan seperti alamat, kontak dan biodata pelanggan lainnya. Keranjang digunakan untuk memasukkan pesanan sementara, dan pesanan adalah produk yang sudah pasti dipesan, dan fitur logout.

Tabel 4. User Pelanggan

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Home	Halaman utama pada pelanggan yang memunculkan daftar price list produk.	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=724-2640&t=O4SgdR5x9fGoHB89-0
Lengkapi profile	Menampilkan form untuk melengkapi data profile member	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-20853&t=2yFdwkge6ovMwdGu-0
Data profil	Menampilkan data profil akun member	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=132-20960&t=2yFdwkge6ovMwdGu-0
Keranjang	Menampilkan daftar produk yang di masukkan ke keranjang	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=717-4418&t=pfJdLCiVV15XF7sQ-0

Fitur	Deskripsi	Tampilan
Pesanan	Menampilkan daftar pesanan sablon	https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=739-2592&t=pfJdLCiVV15XF7sQ-0
Logout	Keluar dari akun member	-

3.2 Hasil Evaluasi

Desain yang telah dibuat menggunakan aplikasi figma dapat diakses pada Link prototipe pengujian figma: <https://www.figma.com/file/I9irpnT3McvDXKvc6deyXB/sasambo-real?node-id=0%3A1&t=iM86If9guYlhL95C-1> dan dapat diakses melalui link github <https://github.com/alimahatma/sasambotechno.git>. Survey dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada user berisi 10 pertanyaan, responden yang telah disebarkan sebanyak 25 responden namun yang telah mengisi sebanyak 20 responden. Feedback yang didapatkan dari user kemudian dianalisa menggunakan metode SUS.

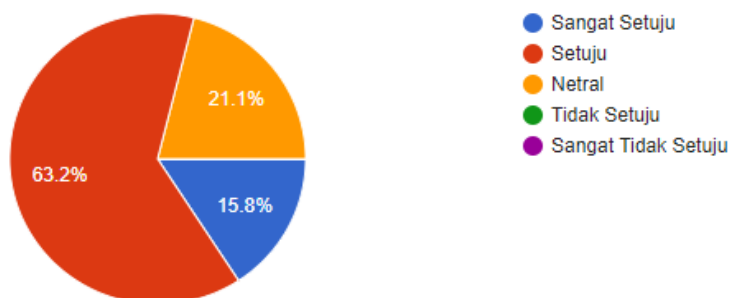
Pada tabel 5 adalah merupakan nilai yang didapatkan dari feedback user yang telah berpartisipasi dalam mengisi questioner. Pada tabel terdapat kolom skor hasil hitung berisi jawaban dari Q1 (questioner 1) sampai dengan Q10 (questioner 10), kolom jumlah adalah hasil penjumlahan total keseluruhan pertanyaan pada setiap responden, dan nilai akhir adalah merupakan hasil perkalian Antara jumlah dikali dengan nilai 2.5 dari perhitungan metode SUS. Skor rata-rata hasil akhir adalah merupakan proses perhitungan semua atau 20 respondent, nilai rata-rata didapatkan sebanyak 56 setelah melakukan perhitungan dengan metode SUS.

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	1	3	2	3	2	3	2	3	1	23	58
3	2	3	0	3	2	2	2	2	0	19	48
3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	22	55
3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	31	78
3	2	3	1	3	1	3	3	3	0	22	55
3	1	3	0	3	1	4	1	3	0	19	48
3	1	3	3	4	3	3	3	3	2	28	70
3	1	3	1	3	2	3	2	3	0	21	53
2	0	4	3	4	0	4	0	4	1	22	55
2	1	2	1	3	2	3	1	3	1	19	48
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
3	1	3	0	3	2	3	2	2	0	19	48
3	1	3	2	3	2	3	2	3	1	23	58
3	1	3	2	3	2	3	1	3	1	22	55
3	1	3	1	3	3	3	3	3	1	24	60
2	1	3	2	3	2	2	3	2	1	21	53
3	1	3	1	3	1	3	1	4	2	22	55
3	1	4	0	3	1	4	1	3	0	20	50
3	2	3	1	2	1	3	1	2	1	19	48
3	2	3	2	2	2	4	4	4	2	28	70
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											56

Saya percaya untuk menggunakan sistem ini.

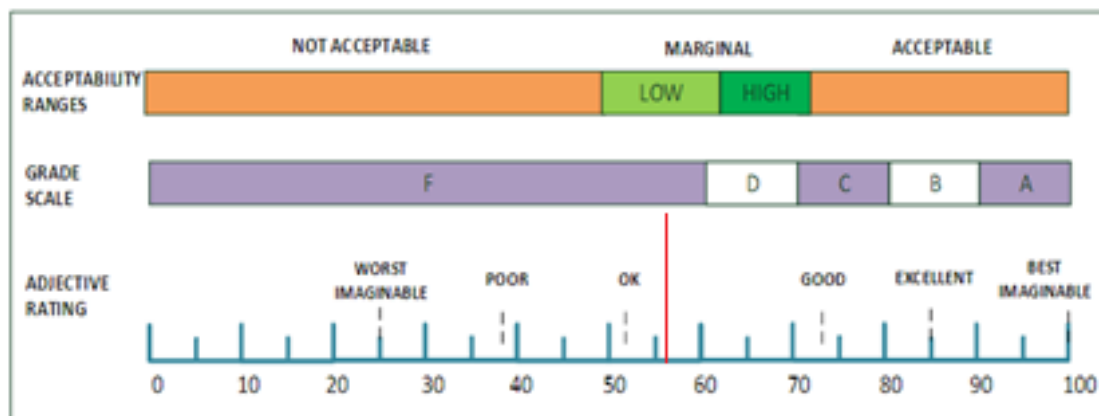
19 responses



Gambar 3. Grafik persentase hasil kuesioner

Gambar 3 adalah hasil persentase dari jawaban responden dibuat dengan lima kategori antara lain sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dari 20 responden penilaian tentang desain user interface e-custom 15.8% menjawab sangat setuju, 21.1% menjawab netral, dan 63.2% menjawab setuju.

Untuk menjustifikasi hasil analisa pada tabel 5 dilakukan perbandingan dengan kategori acceptable bernilai not acceptable, marginal, acceptable. Skor 56 yang didapatkan berdasarkan hasil perhitungan metode SUS dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini. Berdasarkan gambar 4 SUS skor nilai 56 sehingga mendapatkan nilai low yang termasuk pada kategori Marginal. Skor marginal menunjukkan bahwa hasil desain user interface pada sistem e-custom cukup baik yang merepresentasikan desain user interface dapat diterima oleh user.



Gambar 4. SUS Skor

4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini telah dirancang user interface dan user experience e-custom mencakup fitur dashboard, instansi, perusahaan partner, kelola akun, kategori produk, kategori pakaian custom, kategori software, warna pakaian, supplier, produk custom, produk software, jasa kirim, payment, pesanan, sablon, video, blog, testimoni dan logout. User interface yang telah dirancang kemudian dievaluasi menggunakan metode pengujian SUS, responden yang melakukan penilaian sebanyak 20 responden yang telah mengisi feedback. Dari 20 responden penilaian tentang desain user interface e-custom 15.8% menjawab sangat setuju, 21.1% menjawab netral, dan 63.2% menjawab setuju. Pada pengujian SUS desain user interface mendapatkan skor sebanyak 56, berdasarkan skor ini dapat ditarik hipotesis bahwa sistem ini memiliki acceptability ranges pada tingkat Marginal menunjukkan bahwa kategori low dengan grade scale F dan rentang penerimaan berada pada tingkat Ok yang menunjukkan hasil rancangan desain cukup baik berdasarkan respon user.

REFERENCES

- [1] "4 Tren Desain Kaos Custom 2021 Yang Bisa Anda Coba Sekarang."
- [2] S. Wahyu and I. N. Hapsari, "Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Pada e-Learning Menggunakan Metode Activity-Centered Design," *CogITO Smart J.*, vol. 7, no. 2, pp. 227–239, Dec. 2021, doi: 10.31154/COGITO.V7I2.316.227-239.
- [3] H. H. Geraldine Gay, "Activity-Centered Design: An Ecological Approach to Designing Smart Tools ... - Geraldine Gay, Helene Hembrooke - Google Libros," 2004.
- [4] I. S. Widiati, "Pengembangan E-Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Ilm. IT CIDA Disem. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, 2020.
- [5] M. R. Wibowo and H. Setiaji, "Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [6] I.-C. Hou et al., "The development of a mobile health app for breast cancer self-management support in Taiwan: design thinking approach," *JMIR mHealth uHealth*, vol. 8, no. 4, p. e15780, 2020.
- [7] L. Setiyani and E. Tjandra, "UI/UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang)," *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 3, no. 3, pp. 690–702, 2022.
- [8] "Metode-Metode Di Dalam Konsep Pengembangan User Experience|S1 Teknik Informatika S.Kom."
- [9] "test Top 10 Activity Centered Design Example Situations to Learn From."
- [10] H. Hasan and A. Kazlauskas, "Activity theory: Who is doing what, why and how," 2014.
- [11] N. Nipu, C. Floricel, N. Naghashzadeh, R. Paoli, and G. E. Marai, "Visual Analysis and Detection of Contrails in Aircraft Engine Simulations," *IEEE Trans. Vis. Comput. Graph.*, vol. 29, no. 1, pp. 798–808, 2022.
- [12] M. S. Baldwin, J. Mankoff, B. Nardi, and G. Hayes, "An activity centered approach to nonvisual computer interaction," *ACM Trans. Comput. Interact.*, vol. 27, no. 2, pp. 1–27, 2020.
- [13] K. Y.-L. Yap et al., "Pharmaco-cybernetics as an interactive component of pharma-culture: empowering drug knowledge through user-, experience-and activity-centered designs," *Int. J. Comput. Sci. Issues*, vol. 3, p. 1, 2009.
- [14] S. Proper and V. Nedar, "Exploring Human-Centered AI: Designing The User Interface for an Autonomous Last Mile Delivery Robot." 2022.

- [15] I. Afrianto and R. G. Guntara, "Implementation of user centered design method in designing android-based journal reminder application," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019, vol. 662, no. 2, p. 22029.
- [16] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "UI/UX design web-based learning application using design thinking method," *ARRUS J. Eng. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, 2021.
- [17] H. T. Yasmine and W. T. Atmojo, "UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method," *TIERS Inf. Technol. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 100–114, 2022.
- [18] S. Handayani, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi KaHandayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [19] P. B. Triton, "Mengenal e-commerce dan bisnis di dunia cyber," Yogyakarta Argo Publ., 2006.
- [20] G. Gay, H. Hembrooke, "Activity-Center Design: An Ecological Approach to Designing Smart Tools and Usable System," MIT Press, Boston, 2004.
- [21] M. S. Miftah and R. Heru Susilo, "Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang). Malang," *J. Adm. Bisnis*, vol. 29, no. 1, 2015.
- [22] "Activity Centred Design. Moving beyond the user. | by Dermot | Dermot Holmes | Medium."
- [23] I. Rochmawati, "Analisis user interface situs web iwearup. com," *COM. Vis.*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [24] M. Multazam, I. V. Paputungan, and B. Suranto, "Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design," *Automata*, vol. 1, no. 2, 2020.