DESAIN ULANG WEBSITE MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN DI DIGIFREN



Disusun Oleh:

N a m a : Alwi Achmad Alatas
NIM : 21523247

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2025

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

DESAIN ULANG WEBSITE MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN DI DIGIFREN

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Disusun Oleh:

N a m a : Alwi Achmad Alatas
NIM : 21523247

Yogyakarta, 15 Agustus 2025

Pembimbing,

Prof. Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

DESAIN ULANG WEBSITE MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN DI DIGIFREN

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 15 Agustus 2025

Tim Penguji

Prof. Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T.

Anggota 1

Erika Ramadhani, S.T., M.Eng.

Anggota 2

Sri Mulyati, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

Dhomas Hatta Fudholi, S.T.,M.Eng., Ph.D.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alwi Achmad Alatas

NIM : 21523247

Tugas akhir dengan judul:

DESAIN ULANG WEBSITE MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN DI DIGIFREN

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2025



Alwi Achmad Alatas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, Segala puji dan syukur saya persembahkan kepada Allah Yang maha Esa. Sholawat serta salam tak lupa saya panjatkan kepada baginda besar Nabi Muhammad Salallahu 'alaihi Wassalam yang telah menuntun kita dari jaman kegelapan hingga jaman yang terang-benderang ini. Dengan selesainya saya dalam menulis laporan skripsi ini, semoga kedepannya hasil dari tulisan ini dapat bermanfaat bagi orang banyak untuk menambah wawasan serta ilmu yang bermanfaat.

Laporan skripsi ini saya persembahkan kepada orangtua dan saudara-saudara saya yang telah memberikan dukungan, baik dukungan materi maupun moral yang tak pernah berhenti. Selain itu, selesainnya saya dalam menulis laporan ini juga tak luput dari doa-doa mereka yang selalu menyertai saya hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan gelar sarjana saya di Universitas Islam Indonesia.

Saya juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing akademik serta dosen pembimbing skripsi saya yang telah meluangkan waktunya serta membimbing saya, hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai. Banyak ilmu yang saya dapatkan dari para dosen yang akan bermanfaat untuk saya kedepannya yang tak ternilai harganya. Demikian yang dapat saya sampaikan dan apabila terdapat kesalahan dalam penulisan maupun penyampaian saya mohon maaf yang sebesar-besarnya.

HALAMAN MOTO

"Kebodohan membawa kepada ketakutan, ketakutan membawa kepada kebencian, kebencian membawa kepada kekerasan"

-Ibnu Rusyd-

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillahirobbil 'alamin segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan akhir magang ini. Solawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju kebaikan. Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih dan maha penyayang, penulis sangat bersyukur dapat menyelesaikan laporan akhir hingga tuntas sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Laporan ini disusun berdasarkan kegiatan magang yang dijalankan di Perusahaan Digifren sekaligus sebagai bentuk apresiasi kepada pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, dengan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kelancaran untuk menyelesaikan tugas akhir ini dari mulai magang hingga selesainya penulisan laporan akhir ini.
2. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan dukungan doa maupun dukungan moral hingga materi yang tak ternilai harganya.
3. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng, Ph.D., Selaku Kepala Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Aridhanyati Arifin, S.T, M.Cs., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasihat dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan di Universitas Islam Indonesia.
6. Ibu Sri Kusumadewi, S.Si., M.T., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dari awal memulai tugas akhir hingga akhir ditulisnya laporan skripsi ini.
7. Bapak Edi Kurniawan selaku owner perusahaan Digifren yang telah mengizinkan penulis untuk menjalani magang di perusahaan Digifren.
8. Rekan kerja magang yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis selama menjalani magang.
9. Ketiga sahabat saya yaitu Marsha Zahrah Fatharani, Mutiara Irdina, dan Tegar Bagus Hartadi yang telah setia menemani dari awal penulisan laporan akhir ini.

10. Teman-teman informatika angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan serta motivasi selama menjalani perkuliahan.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan selama menjalani perkuliahan, dan tentunya yang tergabung dalam grub wong angel dan mawar boyz.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu, terimakasih atas semua dukungan yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
13. Diri penulis sendiri atas semangat dan perjuangan hingga dapat bertahan sampai sejauh ini.

Yogyakarta, 6 Juli 2025



(Alwi Achmad Alatas)

SARI

Perkembangan teknologi informasi dan tren desain antarmuka yang terus berubah mendorong perusahaan untuk memperbarui tampilan *website* agar tetap relevan dan menarik bagi pengguna. Perusahaan Majapahit sebagai penyedia jasa pembuatan media iklan, memiliki *website* yang sudah mulai kurang efektif dalam menarik perhatian pengguna dikarenakan desain dari *website* tersebut dirasa sudah kurang relevan dengan tren saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan desain ulang pada *website* Lumiere yang dimiliki oleh perusahaan Majapahit dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD), yaitu metode perancangan yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Pelaksanaan magang selama lima bulan di perusahaan Digifren sebagai UI/UX Desainer memberikan kesempatan langsung untuk menerapkan metode UCD dalam proyek desain ulang *website* Lumiere. Metodologi yang digunakan terdiri dari lima tahap utama, yaitu pengumpulan informasi pengguna, pembuatan konsep desain, pembuatan desain *wireframe*, pengembangan *prototype website*, dan pengujian usability dengan melibatkan calon pengguna dan *stakeholder* terkait.

Hasil dari magang menunjukan bahwa penggunaan metode UCD berhasil meningkatkan efektivitas desain dengan melibatkan umpan balik langsung dari pengguna. Dalam penerapannya, terdapat hingga tiga kali iterasi desain agar mampu menghasilkan tampilan desain *website* yang lebih responsif, informatif, dan nyaman digunakan. Setelah mendapatkan hasil desain yang sesuai dengan permintaan pengguna, maka selanjutnya dilakukan *usability testing*. *Usability testing* dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik dari desain yang telah dibuat. Dari hasil kuisioner, didapatkan skor rata-rata 3,95 dari 5 untuk aspek kemudahan penggunaan, estetika, dan efektivitas *website*. Selain itu, magang ini juga memberikan pembelajaran penting mengenai manajemen waktu, kerja tim, serta penggunaan *tool* pendukung seperti Figma.

Temuan ini menegaskan bahwa metode UCD merupakan pendekatan yang efektif dalam melakukan desain ulang untuk suatu sistem yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Direkomendasikan agar metode ini diterapkan secara konsisten untuk pengembangan sistem informasi demi meningkatkan pengalaman pengguna dan nilai bisnis perusahaan.

Kata kunci: desain ulang *website*, *User Centered Design*, UI/UX, *usability testing*, UCD.

GLOSARIUM

User Interface	Antarmuka pengguna, yaitu bagian dari sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna seperti tombol, menu, dan layout.
User Experience	Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, meliputi kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna.
Wireframe	Sketsa atau rancangan awal dari sebuah halaman website atau aplikasi yang menunjukkan tata letak elemen tanpa desain visual yang detail.
Prototype	Versi awal dari desain aplikasi atau website yang berfungsi sebagai simulasi untuk pengujian dan evaluasi sebelum pengembangan penuh.
User Centered Design (UCD)	Metode perancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dengan melibatkan pengguna dalam setiap tahap desain.
Skala Likert	Metode pengukuran dalam survei yang menggunakan rentang nilai (biasanya 1 sampai 5) untuk mengukur sikap atau opini responden.
Iterasi	Siklus pengulangan proses evaluasi dan perbaikan dalam pengembangan desain atau sistem.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI ix
GLOSARIUM x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Ruang Lingkup 2
1.3 Tujuan 3
1.4 Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Website 7
2.2 UI/UX 7
2.3 Figma 8
2.4 User Centered Design (UCD) 9
2.5 System Usability Scale (SUS) 9
2.6 Tinjauan Pustaka 10
BAB III PELAKSANAAN MAGANG 12
3.1 Kegiatan Magang 12
3.2 Tahapan Pengerjaan Proyek 13
3.2.1 Pengumpulan Informasi 14
3.2.2 Pembuatan Konsep Desain 19
3.2.3 Implementasi Desain 22
3.2.4 Pengembangan Prototype 23
3.2.5 Pengujian Prototype 25
3.3 Usability Testing 29
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG 33
4.1 Relevansi Akademik 33
4.2 Pembelajaran Magang 34
4.3 Kendala, Hambatan, dan Tantangan 36
BAB V PENUTUP 38
5.1 Kesimpulan 38
5.2 Saran 39
DAFTAR PUSTAKA 41
LAMPIRAN 44

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan 15
Tabel 3. 2 Daftar pertanyaan kualitatif..... 16
Tabel 3. 3 Hasil evaluasi desain awal 17
Tabel 3. 4 Iterasi Pertama..... 26
Tabel 3. 5 Iterasi Kedua 27
Tabel 3. 7 Iterasi Ketiga 28
Tabel 3. 8 Hasil evaluasi desain baru..... 29
Tabel 4. 1 Perbandingan desain 35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram UCD 14
Gambar 3. 2 Diagram SUS *Score* 16
Gambar 3. 3 Desain awal website 17
Gambar 3. 4 Wireframe 21
Gambar 3. 5 *Prototype* 24
Gambar 3. 6 Desain Pertama 25
Gambar 3. 7 Hasil Revisi Desain Kedua 27
Gambar 3. 8 Hasil Revisi Iterasi Kedua 28

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah lanskap bisnis secara fundamental, menempatkan kehadiran digital sebagai salah satu pilar utama strategi perusahaan. Di era digital saat ini, sebuah website tidak lagi hanya berfungsi sebagai brosur daring, melainkan sebagai representasi utama identitas merek, etalase produk, sekaligus garda terdepan dalam interaksi dengan pelanggan. Khususnya bagi perusahaan yang bergerak di sektor *Business-to-Business* (B2B) seperti industri jasa periklanan, sebuah website *company profile* yang profesional, informatif, dan mudah diakses menjadi aset krusial untuk membangun kredibilitas dan menjaring klien potensial. Citra digital yang kuat secara langsung memengaruhi persepsi klien terhadap kualitas dan profesionalisme layanan yang ditawarkan.

Digifren adalah perusahaan software house yang berlokasi di Tangerang, fokus pengembangan *website*, aplikasi *mobile*, pemeliharaan *website* dan aplikasi, serta SEO dan digital marketing. Didirikan pada tahun 2012 sebagai perusahaan yang berfokus pada digital marketing, Digifren berhasil meraih lebih dari 500 pelanggan dalam tahun pertama. Pada tahun 2013, Digifren memperluas layanan dengan pengembangan WordPress. Pada tahun 2015 hingga saat ini, Digifren telah berkembang menjadi *software house* yang mampu menangani proyek berskala besar seperti *website custom* dan aplikasi *mobile*. Digifren merupakan perusahaan *partnership* yang bekerja sama dengan perusahaan bernama Majapahit. Hal tersebut menjadikan kantor Digifren yang berada satu gedung dengan Kantor Majapahit.

Majapahit merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan dan pemasangan media iklan, seperti billboard, neon box, pylon sign, huruf timbul, LED flex, dan signboard. Salah satu media promosi yang dimiliki oleh perusahaan Majapahit adalah *website*. *Website* tersebut memiliki nama Lumiere dan digunakan perusahaan Majapahit untuk mempromosikan produk jasanya.

Dalam laporan ini, proyek yang dibahas adalah melakukan desain ulang *website* Lumiere. Proyek desain ulang tersebut dilakukan berdasarkan permintaan dari owner perusahaan dikarenakan terdapat beberapa aspek pada *website* yang dinilai sudah kurang efektif seperti desain yang kurang konsisten, fitur yang ingin dihapus karena sudah tidak relevan, dan penyajian informasi yang masih kurang. Permasalahan tersebut menyebabkan penurunan pada kunjungan *website* perusahaan dan berpengaruh pada hasil penjualan produk.

Seiring berjalannya waktu, website Lumiere yang ada saat ini mulai menunjukkan tanda-tanda ketidakefektifan. Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pemilik perusahaan, terdapat beberapa permasalahan fundamental. Desain antarmuka pengguna (user interface) dinilai sudah usang dan tidak lagi sejalan dengan tren desain modern, sehingga kurang menarik secara visual. Selain itu, struktur informasi dan navigasi dirasa kurang intuitif, yang berpotensi menyulitkan calon klien dalam menemukan detail layanan atau portofolio yang relevan. Hal ini diperkuat oleh masukan kualitatif dari pihak internal perusahaan yang mengindikasikan adanya penurunan jumlah permintaan penawaran (inquiry) yang masuk melalui website dalam satu tahun terakhir. Beberapa fitur yang ada juga dianggap tidak lagi relevan dengan fokus bisnis perusahaan saat ini, sementara informasi penting mengenai keunggulan produk justru belum tersaji secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, *owner* perusahaan memberikan saran solusi untuk melakukan perubahan pada desain *website*. Perubahan tersebut dilakukan berdasarkan hasil dari masukan user yang didapatkan melalui pengumpulan informasi dengan melakukan penyebaran kuisioner kepada *user*. Dari keinginan *owner* tersebut metode pendekatan desain yang cocok untuk digunakan adalah metode *user centered design* (UCD).

Dengan demikian, proyek desain ulang ini diharapkan dapat memberikan dampak positif kepada pengguna dan perusahaan. Hasil yang diharapkan dari pengerjaan proyek ini adalah pembaruan desain *website* yang mampu meningkatkan kunjungan (*traffic*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). Selain itu, dengan penyajian informasi produk yang lebih efektif pada desain baru, diharapkan dapat meningkatkan hasil penjualan produk perusahaan.

1.2 Ruang Lingkup

Selama magang, terdapat dua proyek yang telah dikerjakan yaitu melakukan desain ulang pada *website* Lumiere. Dalam proyek tersebut, terdapat tim yang terdiri dari 4 orang, tim tersebut dibagi berdasarkan beberapa tugas diantaranya 1 orang UI/UX desainer, 1 orang *web developer*, dan 2 orang dari tim *marketing* untuk mengisi konten *website*.

Terdapat beberapa metode untuk mengembangkan desain UI/UX, diantaranya dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah desain yang dihasilkan akan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna, melalui beberapa tahapan diantaranya melalui wawancara tujuan dan keinginan pengguna (Ernawati & Dwi Indriyanti, 2022). Hal ini mengakibatkan hasil desain akan lebih efektif karena melibatkan observasi kepada pengguna secara langsung. Dari

penelitian yang telah dilakukan oleh Zahara & Widodo (2024), didapatkan kesimpulan bahwa penerapan metode UCD mendapatkan umpan balik positif, serta kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna secara efektif. Dari desain web Lumiere sebelumnya, terdapat permasalahan pada bagian desain yang masih abstrak, sehingga terlihat kurang efektif dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu pemilik dari perusahaan tersebut, memiliki keinginan untuk melakukan perubahan desain tampilan pada *website* Lumiere, agar terlihat lebih menarik dan efektif. Penggunaan metode UCD akan cocok digunakan untuk melakukan perubahan desain tersebut, karena melibatkan pengguna kedalam rangkaian observasi desain (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan metode UCD cocok untuk diterapkan dalam proyek perubahan desain *website* Lumiere, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengguna. Dari penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2021), diperoleh bahwa metode UCD dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian yang dilakukan oleh Syahrul et al. (2024) didapatkan bahwa penggunaan metode UCD meningkatkan nilai *usability* pada *website* SIJATI. Penggunaan metode UCD terbukti dapat menghadirkan fitur-fitur relevan yang dibutuhkan oleh pengguna. Dari dua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode UCD sangat direkomendasikan untuk mengembangkan desain pada sistem informasi. Oleh karena itu, dalam kasus perubahan desain pada *website* Lumiere memerlukan penempatan fitur dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut dilakukan karena bertujuan untuk meningkatkan jumlah pelanggan yang masuk dan meningkatkan nilai jual produk perusahaan (Ansori et al., 2023).

1.3 Tujuan

Proyek desain ulang *website* Lumiere diberikan bertujuan untuk memperbaiki desain *website*. Hal tersebut dilakukan karena pada *website* sebelumnya desain dinilai sudah kurang menarik. selain itu, terdapat beberapa fitur dalam *website* yang ingin dihilangkan oleh pemilik perusahaan serta terdapat fitur yang ingin ditambahkan. Pemilik perusahaan juga menginginkan agar *website* dapat mempromosikan gambar produk dengan lebih baik.

Secara lebih spesifik, tujuan pertama adalah untuk memodernisasi tampilan visual (UI) website Lumiere agar lebih segar, profesional, dan relevan dengan tren desain masa kini. Desain yang ada saat ini dianggap sudah usang dan kurang menarik, sehingga berpotensi menurunkan citra profesionalitas perusahaan di mata calon klien. Dengan pembaruan estetika,

pemilihan skema warna yang lebih tegas, serta tipografi yang mudah dibaca, diharapkan website mampu memberikan kesan pertama yang positif dan meningkatkan kredibilitas perusahaan Majapahit sebagai penyedia jasa periklanan yang modern dan terpercaya.

Dalam *website* Lumiere, terdapat beberapa informasi seperti pengertian perusahaan, lokasi perusahaan, kontak perusahaan, dan produk-produk yang ditawarkan. Walaupun tidak terdapat permasalahan teknis dalam sistem, pemilik perusahaan merasa desain tampilan dari *website* sudah tidak relevan dengan tren masa kini, sehingga hal tersebut dapat berpengaruh pada pengalaman pengguna *website* saat mengunjungi *website*. Oleh karena itu, pemilik perusahaan berinisiatif untuk mengubah tampilan *website* agar lebih relevan dengan tren masa kini dan memudahkan pengalaman pengguna saat mengunjungi *website*.

Proyek ini juga bertujuan untuk menyempurnakan fungsionalitas dan efektivitas konten website sebagai alat promosi. Sesuai dengan permintaan pemilik perusahaan, beberapa fitur layanan yang sudah tidak relevan akan dihilangkan, sementara fitur-fitur baru yang lebih menunjang promosi produk akan ditambahkan. Salah satu fokus utamanya adalah memperbaiki cara website menampilkan portofolio produk, seperti gambar-gambar proyek yang telah selesai, agar terlihat lebih menonjol dan persuasif. Informasi mengenai setiap layanan juga akan diperkaya dengan detail yang lebih lengkap untuk membantu calon klien dalam mengambil keputusan.

Pada akhirnya, seluruh perbaikan teknis dan desain tersebut memiliki satu tujuan bisnis yang strategis, yaitu meningkatkan efektivitas website sebagai media pemasaran untuk mendorong pertumbuhan bisnis perusahaan. Dengan tampilan yang lebih menarik dan pengalaman pengguna yang lebih baik, diharapkan jumlah kunjungan (traffic) ke website akan meningkat. Peningkatan ini, diiringi dengan penyajian informasi produk yang lebih efektif, diharapkan dapat berujung pada peningkatan jumlah calon klien yang menghubungi perusahaan dan, pada akhirnya, meningkatkan angka penjualan produk dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan Majapahit melalui brand Lumiere.

1.4 Manfaat

Pengerjaan proyek desain ulang website Lumiere dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) ini diharapkan dapat memberikan serangkaian manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak terkait. Manfaat tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu manfaat bagi perusahaan, manfaat bagi pengguna, dan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi.

1. **Manfaat bagi perusahaan**

   Bagi perusahaan Majapahit selaku pemilik brand Lumiere, manfaat utama yang diharapkan adalah peningkatan efektivitas website sebagai alat strategis untuk pemasaran dan penjualan. Dengan antarmuka yang dirancang ulang menjadi lebih modern, profesional, dan informatif, website ini diharapkan dapat meningkatkan citra dan kredibilitas perusahaan di mata calon klien. Tampilan yang lebih menarik dan penyajian portofolio produk yang lebih baik akan meningkatkan daya tarik, yang berpotensi besar untuk mendorong konversi dari pengunjung website menjadi prospek bisnis, dan pada akhirnya meningkatkan penjualan produk jasa yang ditawarkan.

2. **Manfaat bagi pengguna**

   Dari sisi pengguna, baik klien lama maupun calon klien baru, manfaat yang paling dirasakan adalah perolehan pengalaman pengguna (*user experience*) yang jauh lebih baik dan memuaskan. Desain baru ini dirancang untuk memastikan pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan—seperti detail layanan, portofolio proyek, dan informasi kontak—dengan lebih cepat, mudah, dan intuitif. Alur navigasi yang jelas dan penyajian konten yang terstruktur akan mengurangi kebingungan dan frustrasi yang mungkin dialami pada website versi sebelumnya, sehingga interaksi pengguna dengan platform digital perusahaan menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun berdasarkan beberapa bab dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang terdapat dalam laporan ini. Pembagian bab tersebut terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, gambaran umum, proyek yang dikerjakan, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat.

BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

Membahas mengenai teori-teori dasar yang relevan dengan topik skripsi, seperti definisi website, UI/UX, Figma, metode User Centered Design (UCD), dan juga tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan.

BAB III PELAKSANAAN MAGANG

Menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan selama proses magang dan proyek redesign website, yang meliputi pengumpulan data, pembuatan konsep desain, implementasi desain, pembuatan prototype, pengujian prototype, serta usability testing.

BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

Membahas tentang relevansi pengalaman magang dengan materi akademik, pembelajaran yang diperoleh selama magang, serta kendala, hambatan, dan tantangan yang dihadapi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat referensi-referensi yang digunakan dalam laporan ini.

LAMPIRAN

Berisi dokumen-dokumen tambahan yang mendukung laporan ini.

BAB II
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website atau situs web merupakan halaman yang berisi sekumpulan informasi yang dibuat oleh perorangan maupun kelompok. *Website* yang baik, memiliki tampilan visual yang menarik dan memudahkan bagi pengguna saat mengakses informasi dalam *website*. Saat ini *website* menjadi salah satu media promosi digital populer yang digunakan oleh beberapa perusahaan (Rahmi et al., 2023).

Website merupakan media digital berbasis internet yang menyajikan informasi dalam bentuk beberapa halaman yang saling terhubung. *Website* dapat digunakan oleh individu maupun kelompok sebagai sarana komunikasi, publikasi, dan promosi, serta memiliki perananan penting dalam menunjang aktivitas bisnis, edukasi, dan layanan publik (Fajar & Chotijah, 2022).

Dari kedua definisi tersebut, dapat ditarik sebuah pemahaman yang komprehensif bahwa website pada dasarnya adalah sebuah platform digital terstruktur yang berfungsi sebagai medium penyampaian informasi. Perspektif pertama menyoroti pentingnya aspek antarmuka (*front-end*), di mana tampilan visual yang menarik menjadi kunci untuk efektivitas promosi dan kenyamanan pengguna. Sementara itu, perspektif kedua melengkapinya dengan menekankan pada fondasi fungsionalnya (*back-end*), yaitu sebagai kumpulan halaman yang terhubung untuk melayani berbagai tujuan strategis, mulai dari komunikasi bisnis hingga layanan publik. Dengan demikian, sebuah website yang sukses adalah hasil dari perpaduan antara struktur informasi yang solid dan penyajian visual yang efektif untuk mencapai tujuannya.

2.2 UI/UX

UI/UX adalah kepanjangan dari *user interface* (antarmuka pengguna) dan *user experience* (pengalaman pengguna). UI/UX merupakan hal yang harus diperhatikan ketika ingin membuat *website*. Hal tersebut penting karena UI/UX mempengaruhi kenyamanan pengguna terhadap *website* yang dikunjungi (Wijaya et al., 2022).

UI/UX merupakan dua komponen utama dalam proses perancangan sistem digital. UI (*User Interface*) merujuk pada aspek visual dari sebuah sistem, seperti tata letak, warna, ikon, dan tipografi yang dirancang untuk mempermudah interaksi antara pengguna dan sistem.

Sementara itu, UX (*User Experience*) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dalam mengakses sistem.

Berdasarkan kedua penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa UI dan UX adalah dua disiplin yang berbeda namun saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam menciptakan produk digital yang berhasil. UI berperan sebagai jembatan atau medium yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sebuah sistem, sementara UX adalah hasil atau perasaan keseluruhan dari interaksi tersebut. Dengan kata lain, sebuah antarmuka pengguna (UI) yang dirancang dengan baik—dengan tata letak yang jelas dan visual yang menarik—merupakan salah satu faktor kunci yang akan berkontribusi dalam menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang positif, nyaman, dan memuaskan.

2.3 Figma

Figma merupakan platform *website* yang digunakan untuk membuat sebuah desain. Banyak dari UI/UX desainer membuat *wireframe* dan *prototype* aplikasi mereka menggunakan *tool* Figma. Selain itu, *tool* ini dapat digunakan oleh banyak pengguna untuk mengerjakan suatu pekerjaan secara bersamaan yang berada dalam fitur kolaborasi (Surianto et al., 2023).

Figma merupakan platform untuk membuat desain antarmuka berbasis *cloud* yang digunakan untuk merancang tampilan visual suatu aplikasi, baik web maupun *mobile*. Figma menyediakan berbagai fitur kolaboratif yang memungkinkan beberapa desainer bekerja secara bersamaan secara *real time*. Dalam konteks pengembangan UI/UX, Figma dipilih karena memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, serta kelengkapan elemen desain yang mendukung proses pembuatan *wireframe*, *mockup*, hingga *prototype* secara interaktif dan responsif (Al-Faruq et al., 2022).

Dengan menggabungkan kedua penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa kekuatan utama Figma tidak hanya terletak pada kemampuannya sebagai perangkat lunak desain, tetapi juga pada arsitekturnya yang berbasis *cloud* dan berpusat pada kolaborasi. Sifat kolaboratifnya memungkinkan tim desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan lainnya untuk bekerja secara sinergis dalam satu proyek secara *real-time*, sehingga mempercepat alur kerja dan mengurangi miskomunikasi. Oleh karena itu, Figma menjadi pilihan yang sangat relevan dan efisien untuk proyek desain ulang website Lumiere, di mana proses desain dari sketsa awal (*wireframe*) hingga prototipe fungsional dapat dilakukan secara terintegrasi dalam satu platform yang sama.

2.4 User Centered Design (UCD)

User centered design merupakan metode perancangan sistem yang berfokus kepada kebutuhan pengguna. Dalam penggunaannya, metode ini memiliki beberapa tahapan diantaranya memahami konteks pengguna, menetapkan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, serta melakukan evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang lebih efektif dan meningkatkan pengalaman pengguna, karena langsung melibatkan pengguna dalam tiap tahapannya (Mubiarto et al., 2023).

User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan sistem yang terpusat pada kebutuhan, tujuan, dan karakteristik pengguna. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiawansyah et al. (2021), metode UCD diterapkan dalam lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan-tahapan tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada pemahaman menyeluruh terhadap pengguna.

Dari kedua penjabaran tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa esensi dari *User Centered Design* (UCD) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan. Meskipun terminologi dan jumlah tahapannya dapat bervariasi—baik itu melalui model empat tahap seperti memahami, menetapkan, merancang, dan mengevaluasi , maupun model lima tahap seperti *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test* prinsip dasarnya tetap sama: setiap langkah harus didasarkan pada pemahaman mendalam tentang siapa pengguna, apa yang mereka butuhkan, dan bagaimana mereka akan berinteraksi dengan produk akhir. Dengan demikian, UCD bukanlah sekadar prosedur linear, melainkan sebuah pendekatan iteratif yang memastikan produk yang dihasilkan benar-benar berguna, mudah digunakan, dan memberikan nilai bagi penggunanya.

2.5 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan sebuah metode untuk melakukan pengujian berdasarkan kegunaan aplikasi. Proses pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan form berisi 10 pertanyaan dan metode jawaban menggunakan skala likert. Setelah dilakukan pengambilan data melalui form, langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan penghitungan menggunakan rumus yang sudah ditentukan. Hasil akhir dari penghitungan tersebut dicocokan dengan nilai diagram yang ada untuk mengetahui hasil akhir dari sistem tersebut apakah layak digunakan atau tidak (Kurniawan et al., 2022).

Metode pengujian SUS biasa dilakukan untuk menguji sebuah sistem berdasarkan umpan balik dari pengguna (Rachmawati & Setyadi, 2023). Dalam penerapan metode UCD, hasil dari pengujian SUS sangat relevan karena dalam prosesnya melibatkan pengguna secara langsung. Oleh karena itu, metode pengujian ini sangat direkomendasikan apabila seorang *designer* atau *developer* ingin melakukan pengujian dan evaluasi berdasarkan pengalaman pengguna.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa *System Usability Scale* (SUS) berfungsi sebagai jembatan penting antara pengalaman pengguna yang bersifat kualitatif dengan evaluasi sistem yang bersifat kuantitatif. Di satu sisi, metode ini secara teknis menyediakan kuesioner yang terstandardisasi untuk mengukur kebergunaan sebuah sistem. Di sisi lain, relevansinya dalam pendekatan UCD terletak pada kemampuannya untuk menerjemahkan persepsi dan perasaan subjektif pengguna menjadi sebuah skor tunggal yang objektif dan mudah diinterpretasikan. Kombinasi antara kemudahan implementasi dan keselarasan filosofis dengan prinsip desain yang berpusat pada pengguna inilah yang menjadikan SUS sebagai alat evaluasi yang sangat efektif dan direkomendasikan dalam proyek pengembangan sistem informasi.

2.6 Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka, disajikan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya yang memilki relevansi dengan penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk menunjukan keterkaitan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini. Hasil dari penelitian yang relevan akan diuraikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi penelitian sebelumnya terhadap dasar teori dan metodologi penelitian ini.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ravelino & Susetyo (2023) dengan judul "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago Menggunakan Metode User Centered Design" menunjukan relevansi mengenai penerapan metode UCD dalam perancangan antarmuka pengguna. Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan aplikasi Bank Jago, khususnya pada fitur asuransi, dengan melibatkan pengguna secara langsung melalui tahapan UCD seperti pengumpulan kebutuhan, pembuatan *prototype*, hingga evaluasi *usability*. Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa pendekatan UCD mampu meningkatkan beberapa aspek diantaranya *learnability*, *memorability*, *satisfaction*, dan efisiensi penggunaan aplikasi. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa UCD merupakan metode yang tepat untuk digunakan dalam melakukan desain ulang *website* Lumiere.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh M A et al. (2024) dengan judul "Perancangan Start Up Digital ENT Baby Equipment and Toys Rental dengan Metode User Design Center" yang

berfokus pada perancangan aplikasi *startup* digital yang berorientasi pada kemudahan pengguna, menghasilkan bahwa penerapan metode UCD dapat meningkatkan skor usability dengan rata-rata penilaian indikator sebesar 86%. Angka tersebut menegaskan bahwa aplikasi yang dirancang memberikan kesan yang baik dan ramah pengguna (*user friendly*), sehingga mudah diterima dan dipahami. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian ini, dimana metode UCD dipilih untuk melakukan desain ulang *website* Lumiere dengan tujuan untuk meningkatkan tampilan visual dan meningkatkan efektifitas penggunaan *website*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tazkiyah & Arifin (2022) dengan judul "Perancangan UI/UX pada Website Laboraturium Energy Menggunakan Aplikasi Figma" memiliki relevansi dalam penelitian ini, khususnya dalam penggunaan aplikasi Figma untuk melakukan perancangan wireframe dan *prototype website*. Dalam penelitian tersebut, Figma digunakan sebagai alat utama dalam proses perancangan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada *website* Laboraturium Energy. Aplikasi Figma memilki fitur-fitur yang memudahkan penggunanya dalam melakukan pembuatan desain *prototype* yang interaktif dan mudah diuji. Hasilnya, Figma mampu menghasilkan desain antarmuka yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Temuan ini mendukung pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, dimana Figma dipilih sebagai alat untuk merancang *wireframe* dan *prototype website* Lumiere, dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi proses desain dan menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB III
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kegiatan Magang

Kegiatan magang di perusahaan Digifren berlangsung selama lima bulan, sebuah periode yang dirancang untuk memberikan pengalaman kerja yang holistik, mulai dari pengenalan industri hingga implementasi proyek secara mandiri. Tahap awal program difokuskan pada proses orientasi dan pelatihan intensif selama dua minggu pertama. Pada fase ini, saya dibekali dengan berbagai materi pembelajaran, terutama dalam bentuk video tutorial, yang membahas secara mendalam mengenai *tools* dan alur kerja standar yang digunakan oleh perusahaan. Proses *onboarding* ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta magang memiliki fondasi pengetahuan teknis yang setara dan siap untuk berkontribusi pada tugas-tugas operasional perusahaan.

Setelah menyelesaikan periode pelatihan, saya mulai dilibatkan dalam tugas-tugas harian yang menjadi tanggung jawab rutin tim di Digifren. Tugas utama pada tahap awal ini adalah melakukan optimasi SEO (*Search Engine Optimization*) dan pemeliharaan (*maintenance*) pada beberapa website klien perusahaan. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis yang sangat berharga mengenai aspek operasional sebuah *software house*. Melalui tugas-tugas ini, saya belajar memahami bagaimana menjaga performa website agar tetap optimal, serta bagaimana meningkatkan visibilitasnya di mesin pencari, yang merupakan elemen krusial dalam strategi digital marketing saat ini.

Memasuki bulan ketiga masa magang, setelah dianggap memiliki pemahaman yang cukup mengenai alur kerja dan standar kualitas perusahaan, saya diberikan kepercayaan untuk menangani sebuah proyek pengembangan yang lebih besar dan kompleks. Proyek tersebut adalah melakukan desain ulang (*redesign*) secara menyeluruh pada sebuah website *company profile* bernama Lumiere. Penugasan ini menandai transisi dari tugas-tugas operasional harian ke sebuah proyek strategis yang membutuhkan penerapan metode desain, analisis kebutuhan pengguna, dan manajemen waktu yang lebih terstruktur.

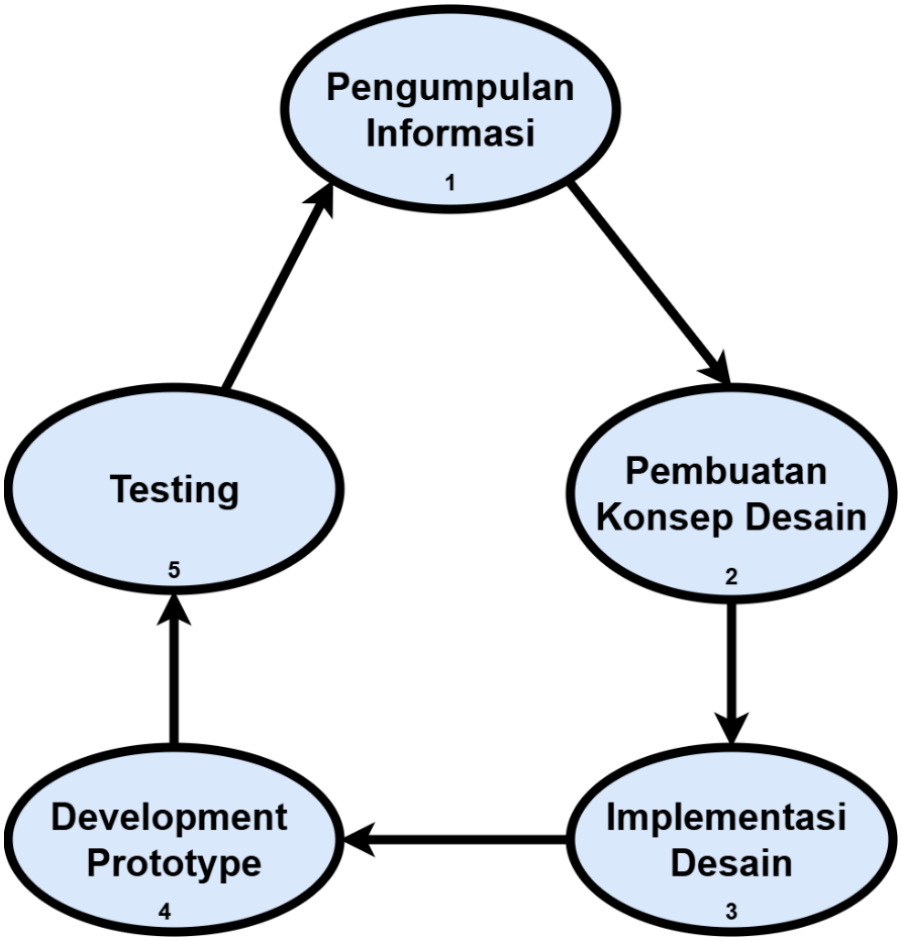
Website Lumiere sendiri berfungsi sebagai etalase digital utama bagi perusahaan Majapahit, yang bergerak di bidang penyediaan jasa pembuatan dan pemasangan media periklanan. Sebagai sebuah website *company profile*, Lumiere tidak hanya berperan untuk menampilkan identitas dan informasi dasar perusahaan, tetapi juga sebagai media promosi utama untuk memamerkan portofolio layanan yang ditawarkan kepada calon klien potensial.

Mengingat perannya yang sangat vital tersebut, kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada website ini menjadi faktor penentu dalam membangun citra profesional dan menarik minat pasar.

Oleh karena itu, proyek desain ulang ini memiliki tujuan yang sangat jelas dan strategis. Pengerjaannya tidak hanya berfokus pada pembaruan estetika visual semata, tetapi lebih jauh lagi, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas website dalam menarik kunjungan (*traffic*) dan mengkonversinya menjadi peluang bisnis. Dengan demikian, hasil akhir dari proyek ini diharapkan dapat memberikan dampak langsung terhadap peningkatan citra perusahaan di dunia digital serta, yang terpenting, mendorong pertumbuhan penjualan produk dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan Majapahit melalui brand Lumiere.

3.2 Tahapan Pengerjaan Proyek

Pada pengerjaan proyek desain ulang *website* Lumiere ini, metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD). Metode ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam menempatkan pengguna sebagai fokus utama pada setiap tahap pengembangan desain. Dengan menggunakan metode UCD, diharapkan setiap keputusan desain yang diambil dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang sebenarnya. Proses perancangan desain ulang *website* ini tidak hanya memperhatikan aspek visual saja, akan tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan, kegunaan, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Hal ini berdasarkan permintaan dari pemilik perusahaan Majapahit yang ingin meningkatkan daya tarik dari *website* Lumiere agar lebih relevan dengan tren desain masa kini yang mendukung strategi promosi produk jasa secara efektif. Berikut beberapa tahapan dari metode UCD . Gambar 3. 1 menunjukkan alur kerja metode UCD yang prosesnya dimuai dari pengumpulan informasi pengguna, dilanjutkan dengan perancangan konsep dan *prototype*, kemudian diakhiri dengan pengujian yang hasilnya menjadi dasar untuk penyempurnaan desain pada siklus berikutnya.



Gambar 3. 1 Diagram UCD

(https://koma.or.id/metode-uiux/)

3.2.1 Pengumpulan Informasi

Tahap pertama dari metode UCD adalah melakukan riset dan pengumpulan informasi. Pada tahapan ini, informasi yang dikumpulkan dapat berupa keinginan pengguna tentang desain seperti apa yang diinginkan (Hakim et al., 2022). Riset dilakukan dengan cara melakukan pengambilan data dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.

System Usability Scale (SUS) merupakan metode dalam bentuk kuisioner yang digunakan untuk melakukan evaluasi suatu sistem berdasarkan hasil penggunaan konsumen. Metode ini cocok digunakan untuk mengukur kualitas sistem yang ingin di evaluasi. Maka dari itu, metode ini relevan dilakukan sebelum masuk ke tahap pembuatan konsep desain (Ariansyah & Paputungan, 2024).

Dalam metode SUS, terdapat aturan penghitungan skor SUS diantaranya :

1. Pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9) memiliki nilai jawaban yang dikurangi 1.

2. Pertanyaan dengan nomor genap (2,4,6,8,10) memiliki nilai *default* 5 lalu dikurangi nilai jawaban.
3. Langkah terakhir, jumlahkan keseluruhan nilai lalu kalikan dengan 2,5.

Adapun rumus untuk menghitung skor SUS dapat dilihat pada rumus (3.1).

$$Rata - rata = \frac{Jumlah\ Skor\ SUS}{Total\ Responden} \tag{3.1}$$

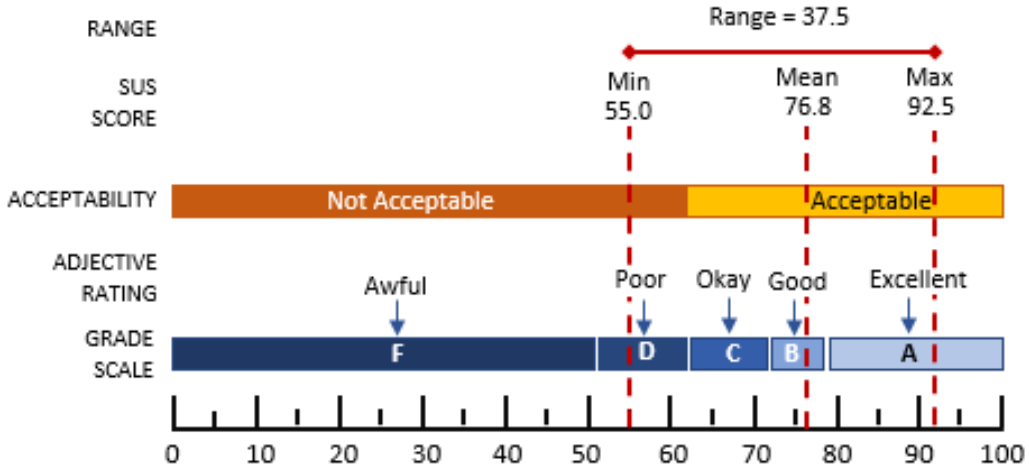
Dalam hal ini terdapat beberapa pertanyaan yang dimuat didalam Google Form untuk diajukan kepada responden. Untuk responden, diambil berdasarkan kriteria usia dari 25-50 tahun dengan total 26 responden. Kriteria tersebut diambil karena menurut *owner*, usia tersebut merupakan usia produktif seseorang dan berdasarkan riwayat pelanggan perusahaan. Adapun daftar pertanyaan yang diajukan seperti pada Tabel 3. 1.

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Apakah desain tersebut akan menarik perhatian anda?
2	Apakah desain tersebut terlihat rumit bagi anda?
3	Apakah website tersebut mudah untuk digunakan
4	Apakah anda kesulitan untuk mendapatkan informasi dari website tersebut
5	Apakah informasi dalam website tersebut disajikan dengan baik?
6	Apakah anda merasa terdapat hal yang kurang konsisten dalam desain website tersebut?
7	Menurut anda, apakah banyak orang dapat menggunakan website tersebut dengan cepat?
8	Apakah anda merasa bingung atau kurang nyaman saat memahami alur website tersebut?
9	Apakah anda merasa percaya diri saat menjelajahi website tersebut?
10	Apakah anda merasa perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa benar-benar menggunakan website tersebut?

Skor SUS memiliki rentang nilai dari 0 hingga 100. Dalam rentang tersebut disebutkan bahwa nilai minimal untuk skor SUS adalah 55 yang apabila hasil skor SUS dibawah nilai 55 maka

sistem tersebut memilki nilai evaluasi buruk. Diagram skor SUS dapat dilihat pada Gambar 3. 2.



Gambar 3. 2 Diagram SUS *Score*

(https://www.researchgate.net/figure/)

Selain itu, terdapat 4 pertanyaan kualitatif untuk menerapkan metode UCD yang disebarkan kepada responden yang sama. Pertanyaan tersebut disebarkan melalui Google Form dengan meminta masukan dan saran dari 26 responden mengenai desain *website* Lumiere. Adapun daftar pertanyaan kualitatif yang diajukan dapat dilihat pada Tabel 3. 2.

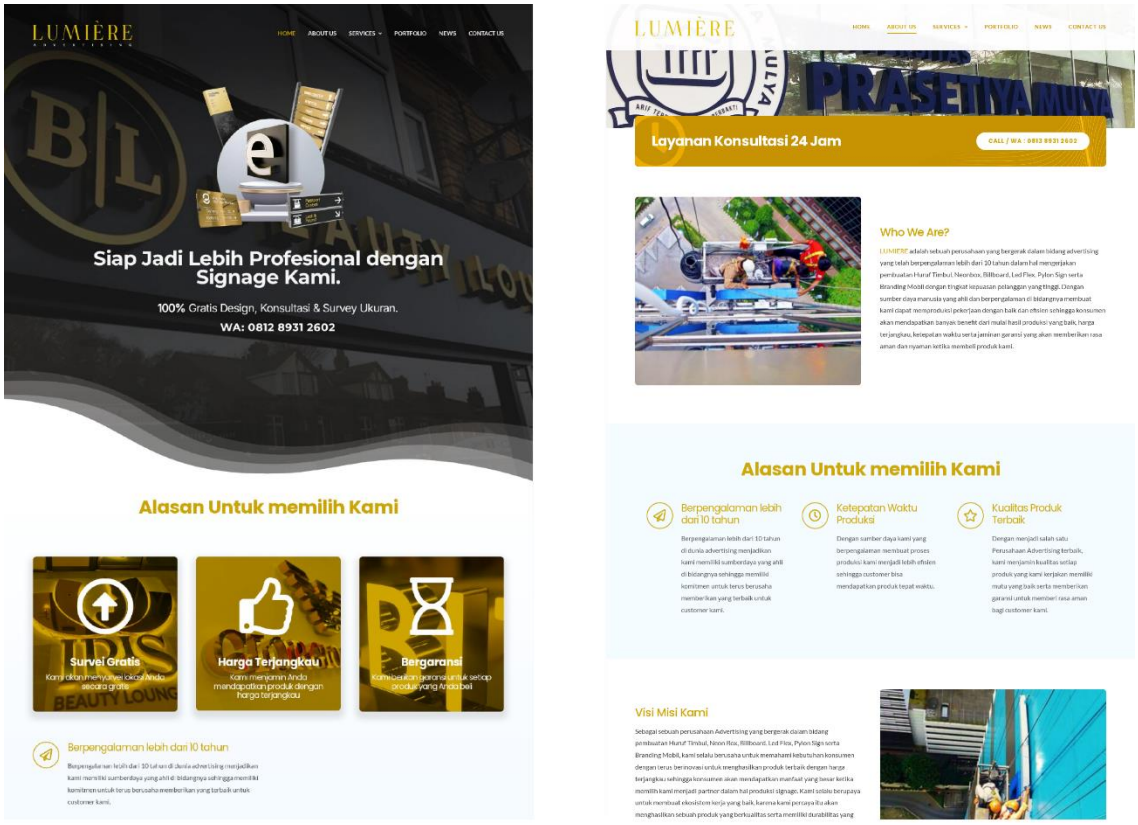
Tabel 3. 2 Daftar pertanyaan kualitatif

No	Pertanyaan
1	Apa kesan pertama Anda ketika melihat tampilan desain website Lumiere?
2	Dari tiga tugas pada skenario (mencari info layanan, kontak, dan keunggulan), bagian mana yang menurut Anda paling SULIT dilakukan? Jelaskan alasannya.
3	Menurut Anda, informasi penting apa yang KURANG atau bahkan TIDAK ADA pada desain website tersebut?
4	Apa satu hal utama yang menurut Anda harus SEGERA diperbaiki dari desain website ini?

Karena perusahaan Lumiere bergerak di bidang jasa pembuatan media periklanan, maka *website* yang dimilikinya harus mampu menyampaikan informasi-informasi penting secara jelas dan menarik. Informasi yang ditampilkan di dalam *website* bertujuan untuk menarik perhatian calon pengguna agar tertarik menggunakan layanan yang ditawarkan. Dalam konteks

ini, tampilan dan struktur fitur yang informatif menjadi sangat krusial agar pengguna dapat dengan mudah memahami jenis-jenis jasa yang tersedia.

Pada tahap pengumpulan data ini dilakukan pengujian *usability testing* awal untuk melakukan pengumpulan informasi berdasarkan kekurangan dari desain *website* awal. *Usability testing* ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan yang dialami pengguna saat mengunjungi *website*. Nantinya, dari hasil *usability testing* tersebut akan digunakan untuk mendapatkan gambaran desain yang diinginkan oleh pengguna. Adapun bentuk desain awal dari *website* Lumiere dapat dilihat pada Gambar 3. 3.



Gambar 3. 3 Desain awal *website*

Proses usability testing dilakukan menggunakan Google Form dan disebarkan kepada 26 responden dengan rentang usia 25-55 tahun. Hasil dari pengisian form responden dapat dilihat pada Tabel 3. 3.

Tabel 3. 3 Hasil evaluasi desain awal

No	Nama(inisial)	Jumlah	Skor SUS
1	SL	14	35

2	SM	24	60
3	JP	11	27.5
4	YI	20	50
5	AA	23	57.5
6	TD	13	32.5
7	RK	11	27.5
8	DU	26	65
9	HA	33	82.5
10	DK	11	27.5
11	AF	18	45
12	FN	9	22.5
13	EA	18	45
14	AR	11	27.5
15	RF	8	20
16	PN	20	50
17	AS	16	40
18	TK	15	37.5
19	BN	12	30
20	RM	7	17.5
21	AP	12	30
22	DK	12	30
23	PS	11	27.5
24	GM	13	32.5
25	SW	16	40
26	AL	11	27.5
Rata-rata			**37.98**

Dari hasil pengambilan data menggunakan metoe SUS, didapatkan hasil yang menunjukan rata-rata 37,98. Berdasarkan diagram skor SUS pada Gambar 3. 2, skor tersebut berada jauh dibawah rata-rata dan masuk ke dalam kategori *'awful'* sehingga dari hasil tersebut diperlukan perbaikan desain sitem secara menyeluruh. Lalu, pada pertanyaan kualitatif mayoritas responden mengeluhkan bahwa desain yang terlalu sederhana, kaku, dan kurang memberikan informasi tentang detail produk yang ditawarkan. Saran yang diberikan oleh mayoritas responden adalah menambahkan detail informasi untuk setiap produk, sehingga para calon konsumen dapat mempertimbangkan untuk memilih produk mana yang akan dipilih.

Selain itu, berdasarkan hasil diskusi dan permintaan dari pihak perusahaan, terdapat beberapa sub fitur dalam menu layanan (*service*) yang perlu dilakukan perubahan. Sub fitur yang sebelumnya ada pada versi lama antara lain jasa huruf timbul, *neon box*, LED *flex*, *pylon sign*, pembuatan *billboard*, branding mobil, dan *custom acrylic*. Namun, dua sub fitur terakhir yaitu jasa branding mobil dan jasa *custom acrylic* diputuskan untuk dihapus karena sudah tidak relevan dengan fokus layanan perusahaan. Setelah kesepakatan tersebut dicapai, langkah selanjutnya dalam proses pengembangan adalah pembuatan *wireframe* sebagai rancangan awal desain ulang website Lumiere.

3.2.2 Pembuatan Konsep Desain

Selanjutnya masuk ke tahapan yang kedua, yaitu pembuatan konsep desain. Dari informasi yang telah dikumpulkan, lalu disusun menjadi sebuah konsep desain yang diinginkan. Konsep tersebut meliputi fitur apa saja yang ingin dimasukan kedalam desain dan isi dari fitur-fitur tersebut (Sulastri et al., 2024). Karena *website* yang diinginkan adalah konsep desain yang informatif, maka dalam desain *website* harus banyak menampilkan tentang informasi-informasi yang dibutuhkan oleh calon pengguna produk jasa.

1. Arsitektur Informasi

Langkah awal dalam pembuatan konsep adalah merestrukturisasi arsitektur informasi (AI) agar lebih logis dan mudah dipahami pengguna. Berdasarkan masukan, AI yang lama dianggap kurang terstruktur. Berikut adalah perbandingan sitemap lama dan baru:

a. Sitemap lama :
   - Beranda
   - Tentang kami
   - Layanan (Huruf Timbul, Neon Box, LED Flex, Pylon Sign, Billboard, Branding Mobil, Custom Acrylic)

- Portofolio
- Berita
- Kontak kami

b. Sitemap baru

- Beranda
- Layanan (dengan sub-menu: Huruf Timbul, Neon Box, Pylon Sign, Billboard, LED Display)
- Tentang kami
- Berita
- Kontak kami

Pada tahapan pembuatan konsep desain terdapat beberapa *tools* yang digunakan untuk pembuatan desain tampilan antarmuka. *Tool* yang digunakan pada tahap ini adalah Figma. Figma biasa digunakan oleh para UI/UX desainer untuk membuat desain awal sebuah web atau aplikasi yang dimana desain tersebut nantinya akan digunakan oleh *developer* untuk membuat sebuah web atau aplikasi (Efendi et al., 2021). Tahapan implementasi desain yang pertama adalah pembuatan *wireframe*. *Wireframe* merupakan sketsa awal dalam pembuatan desain, *wireframe* digunakan oleh desainer UI/UX sebagai pondasi awal sebelum membuat desain *prototype* sepenuhnya (Koeswoyo & Mustaqim, 2024).

Dalam *wireframe* terdiri dari tata letak fitur, penggunaan latar warna, dan penggunaan warna pada tombol untuk melihat apakah sketsa yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau belum (Ari et al., 2025). Apabila *wireframe* telah selesai dibuat, maka akan di presentasikan kepada pengguna guna mendapatkan umpan balik dari pengguna. Apabila desain sketsa telah disepakati maka akan dilanjutkan ke tahap *development prototype*.

Pembuatan *wireframe* dibuat menggunakan *tool* Figma untuk memudahkan pembuatan aset-aset yang dibutuhkan. Dalam Gambar 3. 4 terdapat *wireframe* dengan ukuran 1512 *pixel* untuk tampilan *detskop*.



Gambar 3. 4 *Wireframe*

Wireframe tersebut merupakan tahap awal dalam menentukan desain antarmuka *website* yang berisikan komponen-komponen *website* seperti peletakan tombol, fitur, form, dan gambar untuk meningkatkan pengalaman pengguna ketika mengunjungi *website*. Selain itu, pada tahap pembuatan *wireframe* juga dilakukan penentuan warna untuk menambah estetika dari *website* yang akan dibuat. Dari hasil diskusi, calon pengguna menginginkan warna yang terkesan tegas akan tetapi tidak mencolok, maka disepakatilah penggunaan perpaduan warna biru dongker dan oranye. Lalu setelah itu, *wireframe* tersebut di presentasikan kepada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai tata letak komponen-komponen *website*. Dari *wireframe* tersebut apabila sudah disepakati mengenai tata letaknya maka akan dilanjutkan ke tahap *prototyping*.

3.2.3 Implementasi Desain

Setelah konsep desain dan struktur tata letak disepakati pada tahap *wireframing*, proses dilanjutkan ke tahap implementasi desain. Tahapan ini berfokus pada transformasi kerangka *low-fidelity* menjadi sebuah desain antarmuka (*mockup*) *high-fidelity* yang detail dan kaya secara visual. Di sini, setiap elemen yang sebelumnya hanya berupa kotak abu-abu dan teks placeholder mulai diisi dengan konten visual, skema warna, dan tipografi yang sesungguhnya, sehingga memberikan gambaran akurat mengenai tampilan akhir website sebelum masuk ke fase pengembangan prototipe interaktif.

1. **Penerapan Skema Warna dan Tipografi**

   Langkah pertama dalam implementasi desain adalah menetapkan identitas visual melalui warna dan tipografi. Berdasarkan diskusi mendalam dengan pihak perusahaan dan masukan dari calon pengguna, disepakati penggunaan kombinasi warna biru dongker dan oranye. Warna biru dongker dipilih untuk merepresentasikan kesan profesional, tegas, dan terpercaya, yang sejalan dengan citra perusahaan Majapahit. Sementara itu, warna oranye digunakan sebagai warna aksen untuk memberikan sentuhan energi, kreativitas, dan menarik perhatian pada elemen-elemen penting seperti tombol *call-to-action*. Untuk tipografi, *font* "Inter" dipilih karena karakternya yang modern, bersih, dan memiliki tingkat keterbacaan (readability) yang sangat baik di berbagai ukuran layar, sehingga dapat menjaga estetika sekaligus memastikan kenyamanan pengguna saat membaca informasi di website.

2. **Pengisian Konten Visual**

   Selanjutnya, kerangka *wireframe* yang masih kosong diisi dengan konten visual yang relevan dan berkualitas tinggi. Proses ini melibatkan kurasi dan penempatan gambar-gambar terbaik dari portofolio proyek perusahaan, seperti foto neon box, *billboard*, dan huruf timbul yang telah selesai dikerjakan. Selain gambar produk, dilakukan juga penulisan teks (*copywriting*) untuk penjelasan layanan, profil perusahaan, dan konten promosi yang persuasif. Untuk memperkuat penyampaian informasi dan memandu navigasi pengguna, ikon-ikon pendukung yang intuitif dan aset grafis lainnya juga ditambahkan secara cermat guna meningkatkan estetika visual dan memperkaya pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. **Pembuatan Komponen Desain**

   Untuk menjamin konsistensi visual di seluruh halaman website dan mengefisienkan proses kerja, diterapkan pendekatan berbasis komponen. Dalam tahap ini, saya merancang dan

membangun sebuah pustaka komponen desain (*component library*) yang dapat digunakan kembali (*reusable*) di Figma. Komponen-komponen ini mencakup elemen-elemen fundamental seperti tombol (*button*) dalam berbagai status (primer, sekunder, hover), kolom isian (*form*), kartu (*card*) untuk menampilkan produk, serta elemen navigasi seperti *header* dan *footer*. Dengan menggunakan sistem komponen ini, setiap perubahan pada satu elemen utama akan secara otomatis diterapkan pada semua elemen serupa di halaman lain, sehingga tampilan website tetap seragam, profesional, dan selaras dengan prinsip dasar UI/UX yang baik.

Hasil akhir dari tahap implementasi desain ini adalah serangkaian *mockup* statis yang merepresentasikan tampilan final dari setiap halaman utama website Lumiere dengan sangat detail. *Mockup* ini berfungsi sebagai cetak biru visual (*visual blueprint*) yang definitif, memberikan gambaran yang jelas kepada seluruh tim termasuk *stakeholder* dan *developer* mengenai bagaimana website akan terlihat dan terasa sebelum dilanjutkan ke dalam tahap pengembangan *prototype* interaktif.

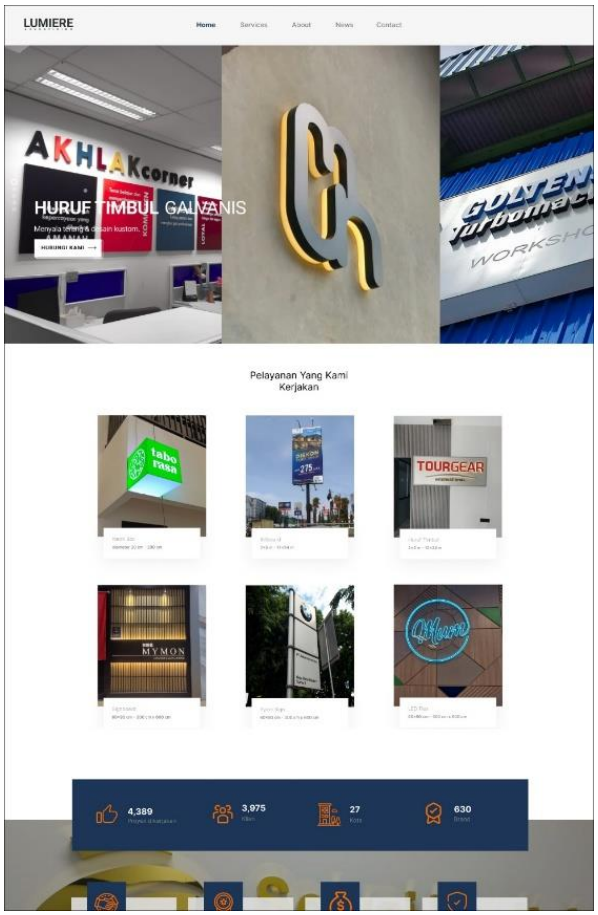
3.2.4 Pengembangan Prototype

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan *prototype* yang lebih interaktif dari *prototype* sebelumnya. *Prototype* ini merupakan produk awal yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan *experience* dari produk tersebut. P*rototype* ini merupakan simulasi *website* yang dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik mengenai kenyamanan *website* yang ingin dibuat (Rachman & Sutopo, 2023). Pembuatan *prototype* penting dilakukan untuk memudahkan *developer* dalam mengembangkan aplikasi (Putra et al., 2023).

Dari desain *prototype* statis yang sebelumnya berupa desain yang tidak dapat disimulasikan, dalam tahapan ini dilengkapi dengan menambahkan konten-konten berdasarkan kebutuhan perusahaan. Konten tersebut dapat berupa profil perusahaan, penjelasan mengenai produk, artikel mengenai produk, dan konten-konten promosi sesuai dengan fungsi *website*, yang merupakan media promosi untuk perusahaan. Dalam tahap ini juga dilakukan penambahan animasi-animasi agar desain dapat terlihat dinamis dan dapat disimulasikan oleh pengguna.

Pada tahap ini, dilakukan penambahan interaksi *prototype* dari desain *prototype* yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan *prototype* dilakukan menggunakan *tool* Figma, karena *tool* tersebut digunakan oleh sebagian besar desainer UI/UX untuk membuat desain sistem aplikasi. Selain itu, banyaknya fitur yang disediakan oleh Figma membuat *tool* tersebut dipilih menjadi

alternatif untuk membuat desain sebuah sistem aplikasi. Pada Gambar 3. 5 merupakan *prototype* dari *website* Lumiere.

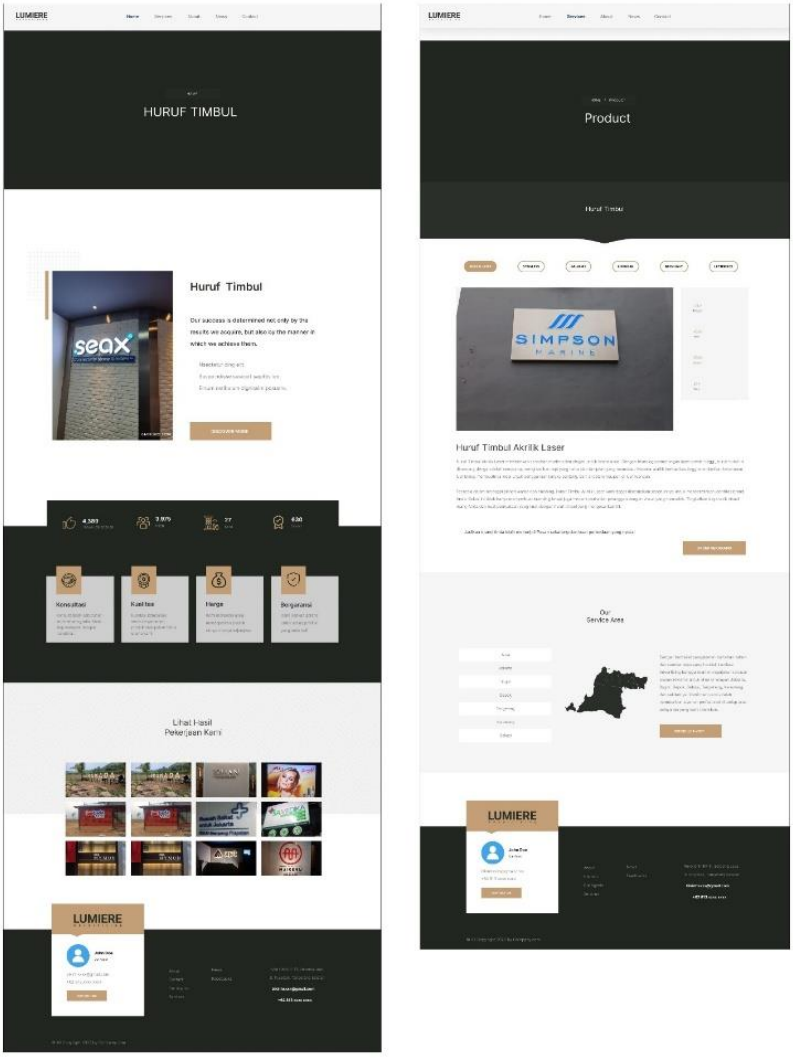


Gambar 3. 5 *Prototype*

Prototype tersebut digunakan sebagai simulasi desain yang dinamis. Calon pengguna dapat melakukan simulasikan *prototype* tersebut untuk mendapatkan gambaran mengenai pengalaman dari penggunaan *website* yang telah di desain ulang. Bidang-bidang kosong yang terdapat pada *wireframe* sebelumnya, diisi dengan aset konten yang dimiliki perusahaan seperti konten penjualan, konten deskripsi produk, dan konten deskripsi perusahaan. Dalam desain *prototype* tersebut, terdapat banyak sekali aset properti yang berfungsi untuk mendukung alur kerja desain agar sesuai dengan *website* mulai dari awal membuka tampilan awal hingga menggunakan fitur-fitur *website*. Dari *prototype* tersebut, calon pengguna dapat menilai apakah desain sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Penjelasan mengenai hasil penilaian akan dibahas lebih lanjut pada bagian *testing*.

3.2.5 Pengujian Prototype

Pengujian *prototype* dilakukan pada saat presentasi hasil desain yang dilakukan setelah selesai membuat desain tampilan dari *website* Lumiere. Dalam pengujian ini, metode yang digunakan adalah *iterative user testing* dengan tiga kali iterasi agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan pengguna. Pada iterasi pertama yang dilakukan pada 9 November 2024 dan melibatkan atasan perusahaan serta tim marketing perusahaan dilakukan penilaian dari hasil desain yang telah dibuat. Penilaian tersebut meliputi tampilan *website* dan fitur-fitur yang berada pada desain *website*. Hasil desain dapat dilihat pada Gambar 3. 6.



Gambar 3. 6 Desain Pertama

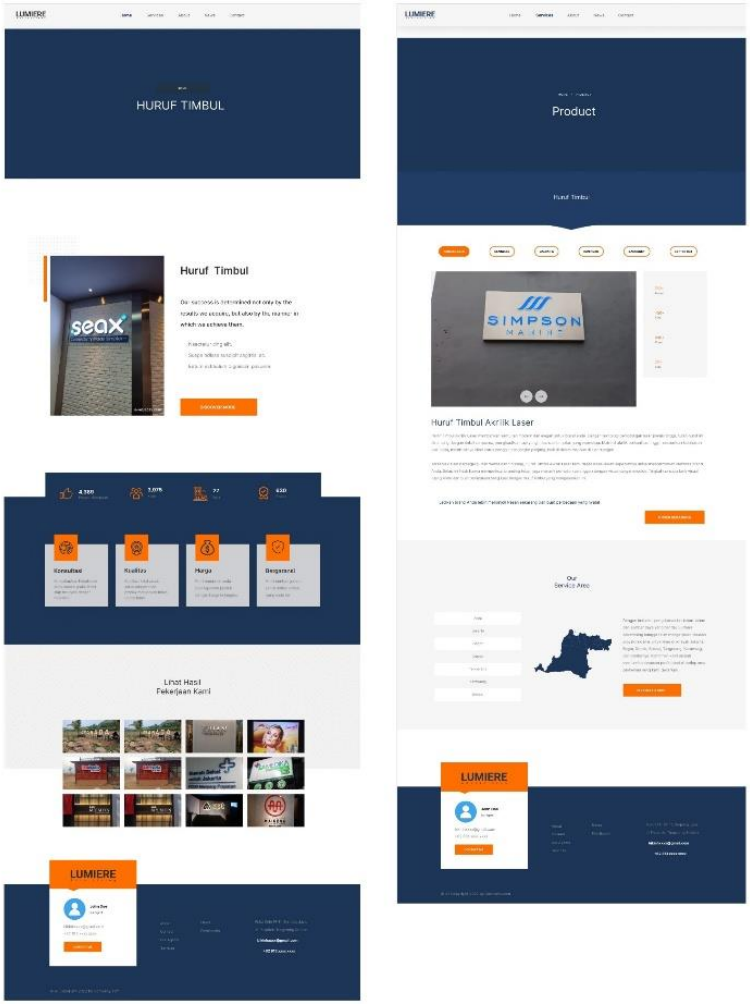
Pada sesi ini, fokus utama adalah untuk mendapatkan umpan balik fundamental terhadap konsep visual dan fungsionalitas dasar. Hasilnya, tim memberikan beberapa masukan krusial, terutama pada halaman dashboard dan halaman layanan produk (service product). Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah skema warna yang dinilai kurang tegas dan

belum sepenuhnya merepresentasikan identitas brand Lumiere. Selain itu, pada halaman layanan produk, penyajian foto produk dianggap kurang menonjol dan jumlahnya masih terbatas, sehingga tim menyarankan untuk memperbanyak jumlah foto dan menampilkannya dalam format slider agar lebih dinamis dan informatif Tabel 3. 4 Iterasi Pertama.

Tabel 3. 4 Iterasi Pertama

Prototype	Hasil penilaian pengguna
Halaman Dashboard	Ubah warna desain dengan warna yang tegas dan cerah
Halaman Service Product	Perbesar tampilan produk dan buat slider pada foto produk
Halaman About	Sudah sesuai
Halaman Contact	Sudah sesuai
Halaman News	Sudah sesuai

Iterasi kedua, dilakukan pada 20 November 2024 dengan melibatkan responden yang sama. Dalam tahapan ini, dilakukan presentasi dari hasil revisi desain *website* sebelumnya. Revisi tersebut meliputi perubahan warna desain *website* dan penambahan *slider* foto pada halaman *service product*. Dari presentasi tersebut, pihak perusahaan telah memberikan respon positif dari hasil revisi yang telah dilakukan. Hasil revisi desain pada iterasi pertama dapat dilihat pada Gambar 3. 7.



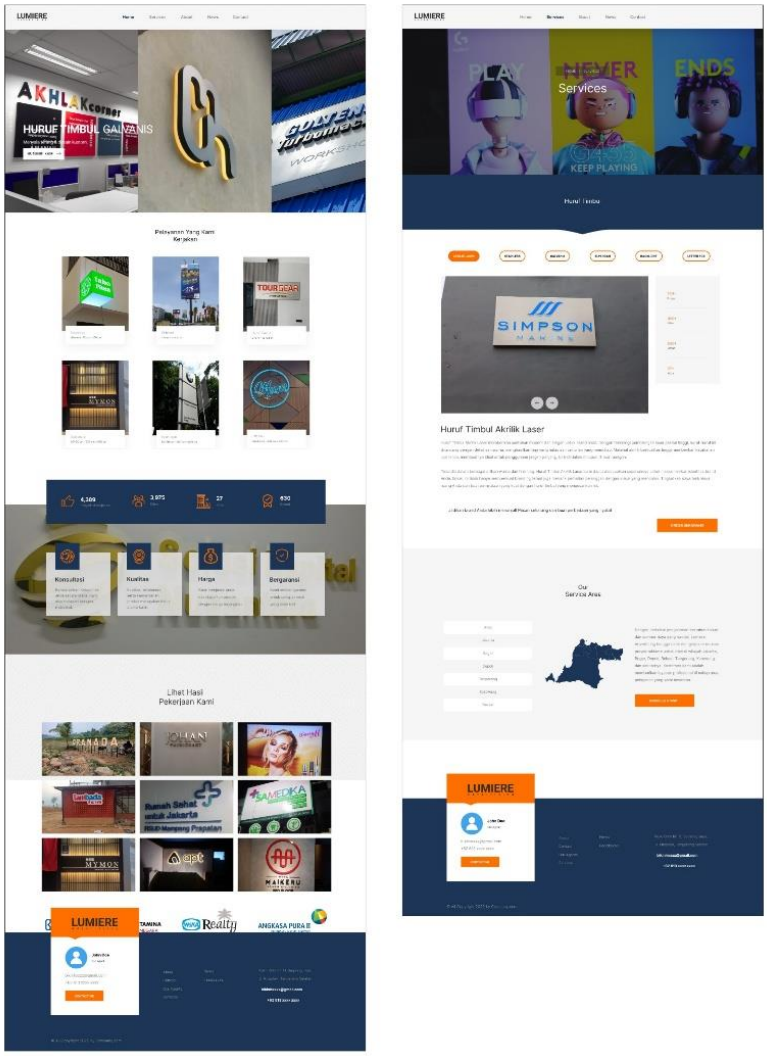
Gambar 3. 7 Hasil Revisi Desain Kedua

Pada halaman *service product*, hasil sudah sesuai dengan yang diinginkan. Akan tetapi, pada halaman *Dashboard* responden memberikan masukan terkait penambahan foto produk di halaman awal, agar ketika pengguna mengakses *website* pertama kali, pengguna dapat melihat foto produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Selain itu, responden juga memberikan masukan agar memperbesar ukuran foto-foto produk yang terdapat dalam fitur *gallery* agar terlihat lebih jelas. Hasil penilaian dari iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 3. 5 Iterasi Kedua.

Tabel 3. 5 Iterasi Kedua

Prototype	**Hasil penilaian pengguna**
Halaman Dashboard	Tampilkan foto produk pada halaman awal dan perbesar foto produk pada fitur *gallery*
Halaman Service Product	Sudah sesuai
Halaman About	Sudah sesuai
Halaman Contact	Sudah sesuai
Halaman News	Sudah sesuai

Selanjutnya, iterasi ketiga dilakukan pada 24 November 2024 dengan melibatkan responden yang sama seperti iterasi-iterasi sebelumnya. Dalam iterasi ini, dilakukan presentasi akhir dari hasil desain *website* yang telah dilakukan beberapa kali revisi. Revisi dilakukan dengan menambahkan foto produk pada halaman *dashboard* dan memperbesar tampilan foto-foto pada fitur *gallery*. Hasil dari revisi desain pada iterasi ketiga dapat dilihat pada Gambar 3. 8.



Gambar 3. 8 Hasil Revisi Iterasi Kedua

Dari hasil presentasi akhir tersebut responden memberikan penilaian positif terhadap hasil revisi yanh telah dilakukan. Hasil revisi tersebut sudah sesuai dengan keinginan perusahaan sehingga pada iterasi ketiga ini desain telah mencapai kesepakatan final sebelum masuk ke tahap *development*. Hasil penilaian pada iterasi ketiga dapat dilihat pada Tabel 3. 6.

Tabel 3. 6 Iterasi Ketiga

Prototype	Hasil penilaian pengguna
Halaman Dashboard	Sudah sesuai
Halaman Service Product	Sudah sesuai
Halaman About	Sudah sesuai
Halaman Contact	Sudah sesuai
Halaman News	Sudah sesuai

Proses pengujian yang dilakukan melalui tiga siklus iterasi ini terbukti sangat efektif dalam menyempurnakan desain website Lumiere. Setiap iterasi memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi kekurangan, memvalidasi perbaikan, dan menggali kebutuhan yang lebih dalam dari para pemangku kepentingan. Pendekatan ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya baik dari sisi estetika, tetapi juga fungsional, selaras dengan tujuan bisnis, dan benar-benar berpusat pada pengguna. Proses ini secara nyata mendemonstrasikan kekuatan metode UCD dalam memitigasi risiko kegagalan desain dan menghasilkan produk digital yang berkualitas tinggi.

3.3 Usability Testing

Setelah prototipe desain final disetujui melalui serangkaian pengujian iteratif dengan stakeholder internal, langkah terakhir dalam proses perancangan adalah melakukan usability testing secara kuantitatif. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk mengukur tingkat kebergunaan (*usability*) dari desain website yang baru dan memvalidasi apakah hasil desain ulang ini benar-benar memberikan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan desain website yang lama. Pengujian ini menjadi momen pembuktian (validasi) dari efektivitas penerapan metode *User Centered Design* (UCD) yang telah dijalankan. Untuk menjaga konsistensi dan memungkinkan perbandingan data yang akurat, metodologi pengujian yang digunakan sama persis dengan yang diterapkan pada evaluasi desain awal, yaitu menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Responden yang dilibatkan juga berasal dari kelompok yang sama, yaitu sebanyak 26 orang dengan rentang usia produktif 25-50 tahun, sesuai dengan target demografi pengguna yang telah diidentifikasi oleh perusahaan. Daftar 10 pertanyaan standar SUS kembali disebarkan melalui Google Form, di mana responden diminta memberikan penilaian setelah berinteraksi dengan prototipe desain final. Hasil dari pengisian form tersebut dapat dilihat pada Tabel 3. 7.

Tabel 3. 7 Hasil evaluasi desain baru

No.	Nama (inisial)	Jumlah	Skor SUS
1	PN	32	80
2	SW	30	75
3	RK	30	75
4	DU	31	77.5
5	YI	32	80
6	GM	31	77.5
7	AR	29	72.5
8	RF	30	75
9	BN	23	57.5
10	AL	28	70
11	SL	32	80
12	JP	35	87.5
13	DK	30	75
14	RM	30	75
15	FN	31	77.5
16	TK	30	75
17	TD	29	72.5
18	AF	31	77.5
19	PS	24	60
20	DK	20	50
21	SM	28	70
22	AP	32	80
23	AS	32	80
24	EA	27	67.5
25	HA	28	70
26	AA	26	65

Rata-rata	**73.17**

Rata-rata skor SUS yang diperoleh dari hasil desain ulang website Lumiere adalah 73,17. Merujuk pada diagram standar penilaian SUS, skor ini masuk ke dalam kategori "Baik" (Good) dan mendapatkan grade 'B'. Angka ini menunjukkan bahwa secara umum, pengguna menilai website baru ini mudah digunakan, konsisten, dan memberikan pengalaman yang positif. Pencapaian ini menjadi lebih signifikan jika dibandingkan dengan skor SUS pada desain awal yang hanya mencapai 37,98 dengan kategori "Buruk Sekali" (Awful).

Peningkatan skor SUS yang drastis—dari 37,98 menjadi 73,17—merupakan bukti kuantitatif yang kuat akan keberhasilan proyek desain ulang ini. Lompatan kualitas ini dapat diatribusikan secara langsung pada penerapan metodologi UCD yang berpusat pada pengguna. Proses yang melibatkan pengguna sejak tahap awal pengumpulan informasi, serta penyempurnaan desain secara berulang berdasarkan umpan balik langsung melalui tiga iterasi pengujian, terbukti menjadi faktor kunci. Keterlibatan aktif pengguna dan stakeholder memastikan bahwa setiap keputusan desain yang diambil benar-benar menjawab permasalahan nyata dan sesuai dengan kebutuhan serta ekspektasi mereka.Dalam hal ini, keterlibatan pengguna dalam penggunaan metode UCD untuk menentukan desain sebuah website sangat berpengaruh. Pengguna akan memberikan gambaran mengenai alur *experience website* yang dapat difungsikan untuk meningkatkan kenyamanan sebuah *website*. Oleh karena itu, selama pengerjaan desain *website* Lumiere, terdapat beberapa kali revisi hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan pengguna. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pengguna pada kuisioner penilaian yang telah diberikan (Subayu et al., 2025). Dengan demikian, tahap pengujian ini menjadi validasi bahwa hasil desain ulang yang dilakukan pada *website* Lumiere sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian, yakni meningkatkan kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna.

Dalam hal ini, keterlibatan *pengguna* dalam penggunaan metode UCD untuk menentukan desain sebuah *website* sangat berpengaruh. Pengguna akan memberikan gambaran mengenai alur *experience website* yang dapat difungsikan untuk meningkatkan kenyamanan sebuah *website*. Oleh karena itu, selama pengerjaan desain *website* Lumiere, terdapat beberapa kali revisi hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan pengguna. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh pengguna pada kuisioner penilaian yang telah diberikan (Subayu et al., 2025). Dengan demikian, tahap pengujian ini menjadi validasi

bahwa hasil desain ulang yang dilakukan pada *website* Lumiere sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian, yakni meningkatkan kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna.

BAB IV
REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Relevansi Akademik

Selama magang di perusahaan Digifren banyak pengalaman serta ilmu yang didapatkan, baik teknis maupun non teknis. Seperti contohnya pada saat mengerjakan proyek desain ulang *website* Lumiere, pengalaman teknis yang didapat adalah menggunaan metode UCD sebagai pendekatan kepada *user* sebelum membuat desain. Selain itu, terdapat juga *tools* yang digunakan seperti Figma untuk membuat desain UI/UX. Untuk pengalaman non teknis yang didapat antara lain, belajar untuk bertanggung jawab atas proyek yang diberikan, manajemen waktu agar proyek dapat selesai dengan tepat waktu, serta berkolaborasi dalam tim selama pengerjaan proyek.

Dari pengalaman yang didapatkan selama magang di Digifren, memiliki relevansi dengan matakuliah yang pernah dipelajari selama kuliah. Pengalaman tersebut relevan dengan matakuliah pengembangan desain di semester satu. Pada mata kuliah pemikiran desain mempelajari metode-metode untuk pengembangan desain UI/UX dan mempelajari berbagai *tools* untuk membuat desain UI/UX salah satunya Figma. Dari pembelaaran tersebut dapat direpresentasikan dalam kegiatan magang.

Selain pada mata kuliah pemikiran desain, kegiatan magang tersebut juga memiliki relevansi dengan mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak, metode UCD diajarkan sebagai sebuah kerangka kerja teoretis yang ideal. Selama magang, saya berkesempatan untuk mengaplikasikan seluruh tahapan metode ini secara sistematis, mulai dari riset kebutuhan pengguna, perancangan konsep, pembuatan prototipe, hingga pengujian iteratif dalam sebuah proyek dengan kebutuhan bisnis. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana teori UCD diterjemahkan menjadi solusi desain yang efektif dan terukur.

Selain dari sisi metodologi, kegiatan magang ini juga menjadi sarana untuk mengasah keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain yang menjadi standar industri. Mata kuliah seperti Pemikiran Desain atau Praktikum Multimedia memberikan pengenalan dan dasar-dasar penggunaan *tools* seperti Figma. Namun, melalui pengerjaan proyek Lumiere, penggunaan Figma tidak lagi sebatas latihan akademis, melainkan menjadi alat kerja utama untuk menghasilkan prototipe *high-fidelity*, membangun sistem desain

berbasis komponen, dan berkolaborasi dengan tim. Proses ini memperdalam penguasaan teknis dan efisiensi kerja yang tidak mungkin tercapai hanya melalui tugas perkuliahan.

Lebih jauh lagi, proyek ini menunjukkan bagaimana disiplin ilmu UI/UX tidak berdiri sendiri, melainkan beririsan dengan berbagai bidang ilmu informatika lainnya. Proses desain ulang website ini menuntut pemahaman dasar tentang *digital marketing* untuk dapat merancang alur pengguna yang mendorong konversi, serta prinsip-prinsip *Search Engine Optimization* (SEO) yang dipelajari pada awal magang. Keterlibatan dalam tim proyek yang terdiri dari *web developer* dan tim marketing juga memberikan gambaran praktis tentang siklus hidup pengembangan perangkat lunak (*Software Development Life Cycle*), sebuah konsep sentral dalam rekayasa perangkat lunak.

Terakhir, program magang ini secara efektif menjadi laboratorium untuk pengembangan kompetensi non-teknis (*soft skills*) yang sangat ditekankan dalam dunia profesional. Kemampuan untuk bertanggung jawab penuh atas proyek yang diberikan, mengelola waktu secara cermat agar sesuai dengan tenggat, serta berkolaborasi secara efektif dalam sebuah tim merupakan pelajaran yang sangat berharga. Pengalaman menerjemahkan umpan balik subjektif dari atasan menjadi perubahan desain yang konkret adalah bentuk nyata dari komunikasi profesional. Semua ini merupakan implementasi dari konsep-konsep manajemen proyek dan etika profesi yang relevan dengan kurikulum dan sangat penting untuk kesiapan karir di masa depan.

4.2 Pembelajaran Magang

Selama proses magang yang berjalan selama lima bulan, banyak hal bermanfaat yang berguna untuk masa mendatang. Hal-hal tersebut diantaranya adalah pengalaman di lingkungan kerja. Magang merupakan bagaimana seseorang diberikan pelajaran sebelum menjalani dunia kerja yang sesungguhnya. Oleh karena itu, selama proses magang seseorang tersebut harus menjalankan pekerjaan dengan penuh tanggung jawab. Karena apabila seseorang tidak memiliki tanggung jawab, maka akan sulit untuk membiasakan diri saat berada pada dunia kerja yang sesungguhnya.

Melalui proyek desain ulang yang dilakukan pada website Lumiere, didapatkan pembelajaran mengenai penggunaan metode User Centered Design. Metode yang dilakukan berdasarkan masukan dari pengguna tersebut menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut tabel perbandingan hasil desain lama dan desain baru yang dapat dilihat pada Tabel 4. 1.

Tabel 4. 1 Perbandingan desain

Desain lama	Desain baru
Warna yang digunakan kombinasi emas dan hitam	Dilakukan perubahan warna yaitu kombinasi oranye dan biru dongker
Terdapat fitur *branding* mobil dan c*ustom acrylic*	Dilakukan penghapusan pada fitur *branding* mobil dan *custom acrylic*
Masih terdapat informasi yang kurang mengenai beberapa produk	Menambahkan informasi di tiap produk

Selain itu, cukup banyak hal-hal baru yang dipelajari selama proses magang. salah satunya adalah penggunaan *tool* WordPress. WordPress banyak sekali digunakan selama magang, sehingga banyak hal yang dapat dipelajari mulai dari penggunaan WordPress, manfaat WordPress, hingga keefisienan menggunakan wordPress. WordPress biasa digunakan untuk membuat *website* yang sederhana, penggunaan *tool* tersebut tentunya dapat mempersingkat waktu daripada harus membuat *website* menggunakan *source code*. Tetapi memang dari segi keamanan WordPress masih belum maksimal. Wordpress memang diperuntukan sebagai website sederhana saja.

Sebagai seorang UI/UX desainer, selama magang tentunya banyak hal yang dapat dipelajari untuk meningkatkan skill desain. Pembuatan desain pada *website* tidak semata-mata hanya mengedepankan desain yang bagus dan indah. Namun ketika membuat desain untuk *website*, seorang UI/UX *designer* harus memikirkan bagaimana desain tersebut nantinya akan membuat nyaman pengguna dan memikirkan tingkat efektivitas *website* tersebut. Mulai dari pemilihan warna, peletakan tombol, dan menentukan ukuran elemen harus disesuaikan dengan tingkat kenyamanan pengguna. Kenyamanan pengguna merupakan hal yang harus diprioritaskan, karena nanti para pengguna tersebut yang akan memberikan penilaian terhadap *website* yang sudah dibuat.

Salah satu pembelajaran non-teknis paling berharga selama magang adalah mengasah kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam lingkungan tim profesional. Proyek desain ulang website Lumiere melibatkan interaksi intensif tidak hanya dengan pembimbing magang, tetapi juga langsung dengan atasan perusahaan dan tim marketing. Proses presentasi dan sesi umpan balik yang dilakukan secara berulang (iteratif) melatih saya untuk dapat menerjemahkan masukan yang bersifat subjektif dan berorientasi bisnis menjadi solusi desain yang konkret dan

dapat diimplementasikan. Belajar untuk mendengarkan, menafsirkan kebutuhan *stakeholder*, dan mempertahankan argumen desain secara profesional adalah pengalaman yang sangat memperkaya.

Lebih lanjut, pengalaman magang ini secara fundamental mengubah cara pandang saya terhadap peran seorang desainer UI/UX. Jika sebelumnya fokus utama cenderung pada aspek estetika—bagaimana membuat tampilan yang indah—kini saya memahami bahwa setiap keputusan desain harus memiliki justifikasi strategis yang kuat dan terhubung langsung dengan tujuan bisnis perusahaan. Pemilihan warna, tata letak, dan alur pengguna tidak lagi hanya soal selera, melainkan tentang bagaimana cara terbaik untuk meningkatkan keterlibatan pengguna (*user engagement*), memperjelas proposisi nilai produk, dan pada akhirnya mendorong konversi atau penjualan. Pembelajaran ini menanamkan kesadaran bahwa seorang desainer UI/UX adalah pemecah masalah strategis, bukan hanya seorang seniman visual.

4.3 Kendala, Hambatan, dan Tantangan

Selama proses magang yang berlangsung selama lima bulan, terdapat beberapa kendala yang dialami diantaranya adalah lokasi magang yang jauh dari tempat tinggal. Hal tersebut menimbulkan jarak tempuh antar kota yang jauh. Kendala tersebut dapat diatasi dengan cara datang tiga hari sebelum pelaksanaan magang. Hal tersebut dilakukan untuk mempersiapkan kebutuhan tempat tinggal seperti kos untuk memudahkan akses mobilitas ke kantor. Selain itu, kendala yang dihadapi selama menjalani magang adalah banyaknya *tools* baru yang belum familiar digunakan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembelajaran melalui video materi serta pelatihan yang diberikan oleh mentor.

Selain kendala, terdapat hambatan yang dialami selama menjalani magang. Hambatan yang dialami terkait dengan mobilitas menuju kantor. Hal ini dikarenakan lokasi kantor yang berdekatan dengan salah satu universitas serta salah satu jalan utama kota, menyebabkan kemacetan sehingga hal tersebut harus diantisipasi dengan datang ke kantor beberapa menit sebelum jam masuk kantor agar tidak terjadi keterlambatan. Selama magang, terjadi beberapa keterlambatan yang disebabkan oleh kemacetan di jalan dan kurangnya perhitungan ketika berangkat dari tempat tinggal. Kemacetan tersebut biasanya disebabkan karena jam yang bersamaan dengan jam masuk universitas yang berada di dekat kantor. Selain itu kepadatan penduduk juga menjadi salah satu penyebab kemacetan yang terjadi di wilayah kantor.

Dari kendala dan hambatan yang telah disebutkan selama menjalani magang, terdapat juga tantangan yang harus dijalani selama menjalani magang. Karena lokasi kantor yang

terletak sangat jauh dari rumah, hal ini menjadikan tantangan tersendiri karena adaptasi sangat diperlukan saat awal menjalani perantauan. Selain itu, kondisi jalan yang padat juga menjadi tantangan tersendiri karena harus memperhitungkan waktu keberangkatan agar tidak terjadi keterlambatan di jam masuk kantor. Selama magang juga terdapat tools yang belum familiar sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajari *tools* tersebut.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukan bahwa penggunaan metode UCD mampu memberikan solusi efektif dalam proses desain ulang sebuah *website*. Dengan melibatkan pengguna secara langsung, mulai dari pengumpulan data, pembuatan konsep desain, implementasi hingga tahap pengujian, metode ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Penggunaan metode UCD, memungkinkan pengguna mendapatkan *experience* yang lebih baik karena metode ini berorientasi pada masukan yang diberikan oleh pengguna (Octavianti et al., 2025).

Selain itu, temuan pada penelitian ini juga menunjukan pentingnya keterlibatan langsung pengguna dalam proses perancangan. Pendekatan UCD mampu menumbuhkan rasa kepemilikan pengguna terhadap produk digital yang dihasilkan, sehingga akan berpengaruh kepada loyalitas pengguna terhadap *website* tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep desain modern yang lebih menekankan *user engagement* dan *user satisfaction* sebagai prioritas utama. Oleh karena itu, penggunaan metode UCD sangat direkomendasikan untuk diadopsi dalam pengembangan produk digital yang berfokus kepada kenyamanan pengguna.

Dalam penelitian ini juga mendokumentasikan tentang replikasi metode UCD yang mampu menghasilkan peningkatan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan skor rata-rata *System Usability Score* (SUS) dari 37,98 yang masuk kedalam kategori *'Awful'* menjadi 73,13 atau kategori *'Good'*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi model studi kasus bagi praktisi di perusahaan lain, baik dalam skala kecil maupun menengah dalam menghadapi tantangan serupa dan ingin mengadopsi pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna untuk mendapatkan dampak yang besar.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari perubahan-perubahan spesifik yang diimplementasikan berdasarkan masukan pengguna selama proses desain. Transformasi visual melalui skema warna yang lebih profesional dan tipografi yang modern berhasil meningkatkan daya tarik dan kredibilitas website. Penyempurnaan penyajian konten, terutama pada portofolio produk, serta penghapusan fitur-fitur yang tidak lagi relevan, menjadikan informasi lebih fokus dan mudah diakses. Kombinasi dari perbaikan estetika, fungsionalitas, dan kejelasan informasi inilah yang secara kolektif berkontribusi pada peningkatan drastis skor kebergunaan (usability) dan kepuasan pengguna.

Lebih dari sekadar studi akademis, penelitian ini merupakan hasil nyata dari program magang yang mengintegrasikan teori dengan praktik industri. Proses desain ulang website Lumiere di bawah bimbingan praktisi di Digifren memberikan pelajaran berharga yang melampaui ruang kelas, terutama dalam hal manajemen proyek, komunikasi dengan stakeholder, dan kerja sama tim. Kemampuan untuk menerjemahkan kebutuhan bisnis menjadi solusi desain yang fungsional adalah kompetensi kunci yang terasah selama proses ini, membuktikan bahwa pengalaman kerja langsung merupakan komponen vital dalam pendidikan seorang calon profesional teknologi informasi.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini menegaskan bahwa investasi dalam desain ulang yang berpusat pada pengguna bukanlah sekadar biaya, melainkan sebuah langkah strategis yang esensial bagi keberlangsungan bisnis di era digital, terutama bagi usaha skala kecil dan menengah (UKM). Website yang efektif bukan lagi sekadar "profil online", melainkan aset utama untuk membangun citra merek, menjangkau pasar, dan mendorong pertumbuhan. Oleh karena itu, kesuksesan proyek Lumiere ini dapat menjadi inspirasi bagi perusahaan sejenis untuk lebih memprioritaskan pengalaman pengguna sebagai inti dari strategi digital mereka agar tetap relevan dan kompetitif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut. Pertama, perusahaan disarankan melakukan evaluasi desain website secara berkala untuk memastikan desain tetap relevan dengan tren desain terbaru dan kebutuhan pengguna yang terus berkembang. Kedua, disarankan untuk mengintegrasikan teknologi analitik pengguna seperti Google Analytic kedalam *website*, agar perusahaan dapat memantau perilaku pengguna secara real-time dan mengambil keputusan desain dengan berbasis kepada data analitik.

Lalu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mereplikasi proses ini pada beberapa perusahaan industri yang berbeda untuk menguji temuan ini. Selain itu, penelitian kompratif yang membandingkan efektivitas metode UCD dengan metode desain lainnya dapat memberikan wawasan yang lebih banyak.

Terkait saran untuk melakukan evaluasi secara berkala, perusahaan dapat mengimplementasikan sebuah siklus umpan balik yang terstruktur. Hal ini tidak harus selalu dalam bentuk desain ulang besar-besaran. Perusahaan dapat menambahkan fitur formulir umpan balik sederhana di website untuk menangkap masukan dari pengunjung secara

langsung. Selain itu, perusahaan bisa menjadwalkan sesi *usability testing* dalam skala kecil, misalnya setahun sekali, dengan melibatkan beberapa klien setia untuk mengidentifikasi potensi masalah atau area yang bisa ditingkatkan. Pendekatan proaktif ini akan memastikan website Lumiere terus berevolusi dan tidak kembali usang seiring berjalannya waktu.

Untuk memaksimalkan penggunaan Google Analytics, disarankan agar perusahaan tidak hanya memantau metrik dasar seperti jumlah pengunjung. Perusahaan dapat melakukan analisis yang lebih mendalam seperti melacak alur pengguna (*user flow*) untuk memahami halaman mana yang paling sering dikunjungi dan di titik mana pengguna cenderung meninggalkan website (*bounce rate*). Selain itu, penting untuk menetapkan *goals* spesifik di dalam Google Analytics, misalnya melacak berapa banyak pengunjung yang berhasil mengirimkan pertanyaan melalui formulir kontak. Data kuantitatif ini, jika digabungkan dengan data kualitatif dari umpan balik pengguna, akan menjadi dasar yang sangat kuat untuk pengambilan keputusan bisnis dan desain di masa depan.

Seiring dengan pertumbuhan bisnis, website Lumiere dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan fungsional. Sebagai contoh, perusahaan dapat mempertimbangkan untuk membangun halaman "Studi Kasus" yang lebih mendalam, di mana setiap proyek tidak hanya ditampilkan dalam bentuk foto, tetapi juga disertai narasi tentang tantangan dan solusi yang diberikan. Fitur lain yang potensial adalah kalkulator estimasi harga untuk layanan-layanan standar, yang dapat membantu menyaring calon klien dan meningkatkan efisiensi tim penjualan. Penambahan fitur-fitur ini akan mentransformasi website dari sekadar profil perusahaan menjadi alat bantu penjualan yang lebih aktif.

Bagi penelitian akademis selanjutnya, selain melakukan studi komparatif antar-metode, terdapat peluang untuk melakukan penelitian longitudinal. Penelitian semacam itu dapat melacak dampak bisnis dari website yang telah didesain ulang ini selama periode waktu yang lebih panjang, misalnya 1-2 tahun. Metrik yang diukur bisa mencakup peningkatan jumlah prospek (*leads*), tingkat konversi penjualan, hingga persepsi merek di pasar. Penelitian seperti ini akan memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai korelasi antara investasi dalam desain UX yang baik dengan *Return on Investment* (ROI) yang nyata bagi perusahaan, terutama dalam konteks Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, *4*(1), 43–52. https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079

Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, *4*(4), 1072–1081. https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648

Ari, A. S., Rahmatullah, A., & Adi, M. (2025). Analisis Penggunaan Warna Berdasarkan Teori Warna Menurut Brewster Pada UI Google Home Assistant Dengan Pendekatan Design Thinking. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, *8*(2), 138–144. https://doi.org/10.46961/jommit.v8i2.1476

Ariansyah, D., & Paputungan, I. V. (2024). Redesign User Interface at PT. Budi Jaya Banjarindo Used Method UCD. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, *3*(3), 104–112. https://doi.org/10.20885/snati.v3.i3.38

Efendi, Y., Tashid, T., Yenni, H., Rio, U., & Muzawi, R. (2021). Redesign Web Sekolah Metode User Centered Design. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, *3*(3), 317–324. https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1098

Ernawati, S., & Dwi Indriyanti, A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *JEISBI*, *03*, 90–102.

Fajar, M. M., & Chotijah, U. (2022). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LAYANAN KEARSIPAN (SI MALAK) BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *10*(3). https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2701

Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022). *Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Analysis and UI/UX Design of Roya La-Tansa Mart Website Using User-Centered Design (UCD) Method*.

Koeswoyo, M. T., & Mustaqim, K. (2024). PENGAPLIKASIAN ILMU-ILMU UI UX PADA WEBSITE MUSEUM TAMAN TINO SIDIN. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, *5*, 1–10. https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365

Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, *5*(1), 43. https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817

Lestari, I., Andria Kusuma, V., & Alfani Putera, M. I. (2024). Automasi Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistim Informasi Dan Teknologi*, 88–94. https://doi.org/10.60083/jsisfotek.v5i4.327

M A, M. L., Febriani, Y., & Kapti, K. (2024). PERANCANGAN START UP DIGITAL ENT BABY EQUIPMENT AND TOYS RENTAL DENGAN METODE USER DESIGN CENTER. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, *7*(1), 1–14. https://doi.org/10.30873/simada.v7i1.356

Mubiarto, D. S., Rizal Isnanto, R., & Windasari, I. P. (2023). Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, *1*(4), 209–216. https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686

Octavianti, N., Hadiwiyanti, R., & Najaf, A. R. E. (2025). Penerapan User Centered Design untuk Optimisasi User Experience Aplikasi Virtusee. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *7*(1), 11–22. https://doi.org/10.35746/jtim.v7i1.627

Putra, K. N. B., Swandi, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, *4*(02), 256–265. https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2454

Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN UI/UX: TINJAUAN LITERATUR. *SemanTIK : Teknik Informasi*, *9*(2), 139. https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878

Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, *4*(2), 551–561. https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868

Rahmi, E. R., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Remik*, *7*(1), 821–834. https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177

Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik*

Informatika Dan Sistem Informasi), *8*(1), 287–298. https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633

Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, *7*(1), 121–129. https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697

Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, *11*(1), 24–36. https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710

Subayu, A., Kusumadewi, S., & Kurniawan, R. (2025). Desain Sistem Reminder untuk Pasien Program Pengelolaan Penyakit Kronis (PROLANIS). *AJIE-Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, *09*, 1. https://doi.org/10.20885/ajie.vol9.iss1.art3

Sulastri, E. N., Yudha, D. S., & Efrat, A. R. (2024). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE CATERING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(3). https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4702

Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Satria Gunawan Zain, Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 57–63. https://doi.org/10.61255/vokatekjpm.v1i2.88

Syahrul, E., Fitrianingsih, Jatnika, I., Khairunnisa, I. A., & R, A. D. (2024). Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Modul Rekomendasi Website Sijati. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *23*(4). https://doi.org/10.32409/jikstik.23.4.3760

Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, *8*(2), 72–78. https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513

Wijaya, A., Agustria, K., Wijaya, M., Elevan, R. T., Putra, R., Pribadi, R., & Kunci, K. (n.d.). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI WE-CARE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.

Zahara, T., & Widodo, T. (2024). Pengembangan Aplikasi Kasir Menggunakan User Centered Design (UCD) Berbasis Mobile. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, *5*(1), 190–197. https://doi.org/10.57152/malcom.v5i1.1741

LAMPIRAN

Lampiran 1 :

Link video kegiatan magang : https://youtu.be/2g_NLruV0Sw?si=9ySgk4m52H5KFHj-

Lampiran 2 :



