

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE SITUS WEB CREATIVEPUB
DENGAN METODE USER CENTERED
DESIGN (UCD)**



Disusun Oleh:

N a m a : Billy Indra Irawan

NIM : 18523239

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

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE SITUS WEB CREATIVEPUB
DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN (UCD)**



Yogyakarta, 16 Juli 2022

Pembimbing,

(Galang Prihadi Manardhika, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE SITUS WEB CREATIVEPUB
DENGAN METODE USER
CENTERED DESIGN (UCD)**

TUGAS AKHIR

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

Yogyakarta, 28 Juli 2022

Tim Penguji

Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom.,
M.Kom.



Anggota 1

Dr. Syarif Hidayat, S.Kom., M.I.T



Anggota 2

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

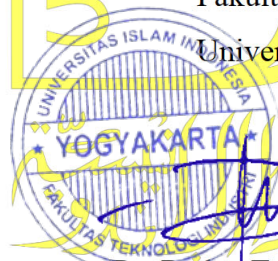


Mengetahui,

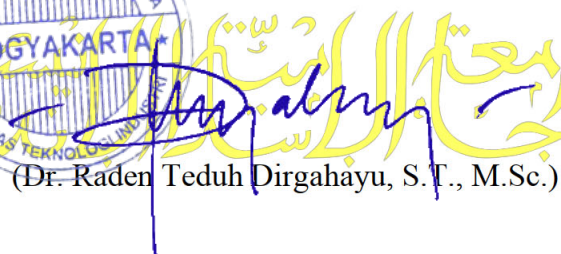
Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Billy Indra Irawan

NIM : 18523239

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE SITUS WEB CREATIVEPUB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

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, 16 Juli 2022



(Billy Indra Irawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. Dengan rasa bersyukur dan terimakasih saya persembahkan tugas akhir ini kepada:

1. Allah SWT yang telah mempermudah, memperlancar, dan mengabulkan do'a saya.
2. Kedua orang tua dan kedua kakak saya yang telah memberikan dukungan baik moral, material serta do'a selama saya hidup di dunia ini.
3. Pak Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, nasehat, dan membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Rizki Fajar Setyono dan Muhammad Naufal Fachrezi sebagai anggota tim Tectooth yang telah bekerjasama dengan baik dalam merintis *startup* yang kita bangun dari nol ini. Terima kasih juga selalu mengingatkan dan memberi saran kepada saya saat mengerjakan desain tampilan web kita.
5. Auliya Khanza, Alysia Nurkhalisha, Maheswari Paramita, Kevin Pratama, TB Daffa yang telah menemani, menyemangati, dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Dimas Danu, Ichsan Averushyd yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan desain antarmuka dan pengujian.
7. Teman-teman kontrakan cilacap dan ABM yang menjadi tempat untuk pulang ketika saya dalam keadaan senang maupun sedih.
8. Seluruh teman dan sahabat saya yang sangat banyak sampai saya tidak bisa sebutkan yang telah memberikan dukungan kepada saya.
9. Diri saya sendiri yang telah berjuang dari awal masuk kuliah hingga saat ini dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

HALAMAN MOTO

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.”

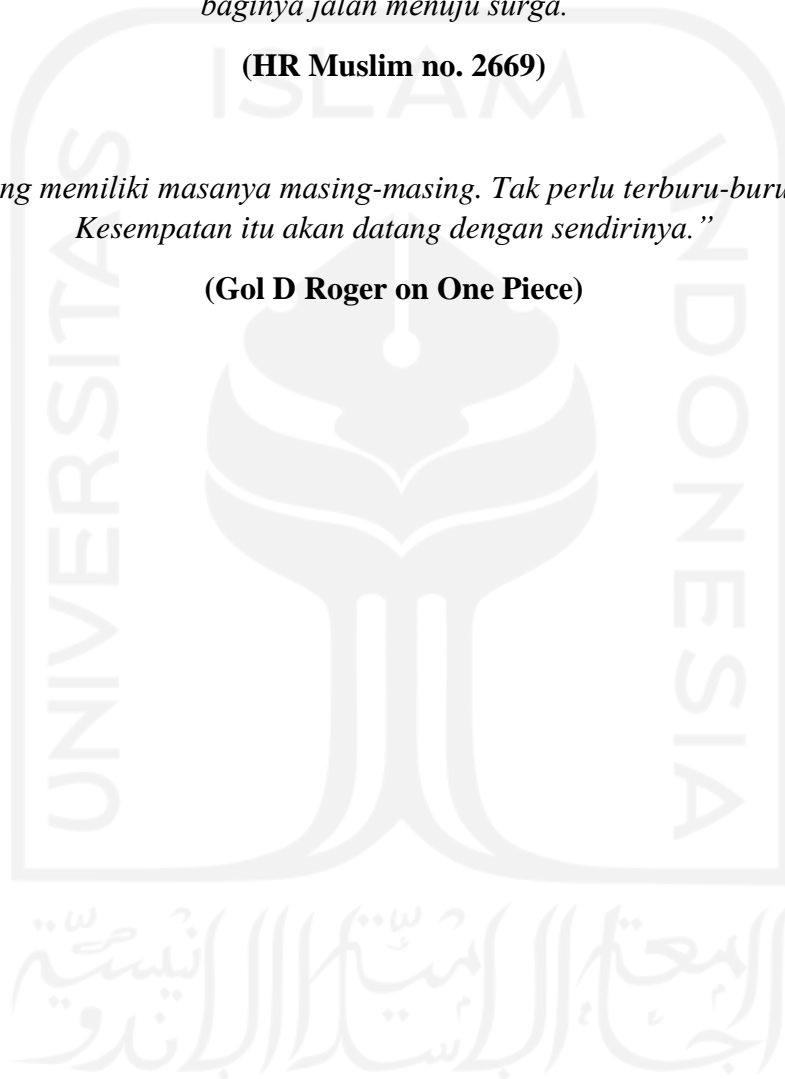
(Q.S Az-Zalzalah Ayat 7)

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR Muslim no. 2669)

“Semua orang memiliki masanya masing-masing. Tak perlu terburu-buru, tunggulah. Kesempatan itu akan datang dengan sendirinya.”

(Gol D Roger on One Piece)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* situs web CreativePub dengan metode *User Centered Design*”. Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang kita nantika syafaatnya di dunia maupun di yaumul qiyamah nanti.

Laporan tugas akhir ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat kelulusan yakni menyelesaikan jalur perintisan bisnis pada Program Studi Informatika Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan pengalaman yang baru dan berharga serta mendapatkan kesulitan yang dapat dijadikan pelajaran kedepannya. Laporan ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan, motivasi, serta do'a berbagai pihak. Maka dari itu penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Harapannya laporan akhir ini berguna dan memberi manfaat bagi segala pihak yang membaca dan mempelajarinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Juli 2022



(Billy Indra Irawan)

SARI

Content creator adalah orang yang melakukan kegiatan menyebarkan informasi berupa gambar, video, atau teks melalui berbagai macam platform. Peningkatan jumlah *content creator* selama masa pandemi cukup tinggi. Oleh karena itu, dibuatlah platform untuk para *content creator* yang bernama CreativePub. CreativePub merupakan sebuah platform berbasis web yang membantu *content creator* memperkenalkan diri dengan cara mengunggah hasil karyanya untuk dilihat, dibeli dan disewa jasanya. Dalam perancangan situs web ini, UI/UX menjadi faktor penting agar pengguna dapat mengakses platform situs web dengan mudah dan nyaman. Dalam penelitian ini menerangkan bagaimana cara merancang UI/UX menggunakan pendekatan metode *user centered design* (UCD). Terdapat 4 tahapan yang dilakukan dalam metode *user centered design*. Pada tahap pertama, *understand and specify the context of use* dimana dilakukan pengumpulan dan analisis informasi konteks calon pengguna. Selanjutnya pada tahap kedua, *specify the user requirements* dimana penulis melakukan spesifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ketiga, *produce design solutions to meet user requirements* dimana penulis membuat solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap terakhir yaitu *evaluate the designs against requirements* dilakukan pengujian desain kepada pengguna untuk mendapatkan evaluasi berupa umpan balik dari pengguna. Setelah melalui 4 tahapan yang sudah disebutkan, maka dihasilkanlah sebuah *prototype* yang memiliki jumlah rata-rata *usability score* sebesar 88,4. Hal ini membuktikan bahwa situs web CreativePub mudah dan nyaman digunakan karena sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *content creator, user interface, user experience, user centered design.*

GLOSARIUM

<i>Prototype</i>	Rancangan desain antarmuka awal pada sebuah sistem atau aplikasi sebelum direalisasikan pada pengembang sistem.
<i>Usability Testing</i>	metode pengujian sebuah sistem yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dengan efisien, efektivitas, dan kepuasan tertentu.
<i>User Centered Design</i>	Metode pendekatan dengan melakukan pengembangan sistem secara interaktif dan berfokus pada pengguna untuk membuat sebuah sistem.
<i>User Experience</i>	Sebuah alur yang menjadikan pengalaman pengguna sebagai acuan dalam perancangan situs web
<i>User Interface</i>	Interaksi yang tercipta antara pengguna dengan aplikasi atau sistem.
<i>Wireframe</i>	Kerangka rancangan desain antarmuka yang digunakan sebagai dasar dari pembuatan <i>prototype</i> .



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	2
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
HALAMAN MOTO	6
KATA PENGANTAR	7
SARI	8
GLOSARIUM.....	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 <i>Content Creator</i>	6
2.2 <i>User Centered Design</i>	6
2.3 <i>User Interface</i>	8
2.4 <i>User Experience</i>	8
2.5 <i>Usability Testing</i>	9

	11
2.6 Aplikasi Serupa	11
2.7 Alat.....	11
2.8 Penelitian Terkait	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna.....	17
3.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna Secara Spesifik.....	25
3.3 Merancang Solusi Desain Produk	38
3.4 Mengevaluasi Hasil berdasarkan Kebutuhan Pengguna	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Solusi Desain.....	42
4.2 Evaluasi Desain terhadap Kebutuhan Pengguna.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aplikasi Serupa.....	11
Tabel 2.2 Penelitian Terkait.....	14
Tabel 3.1 Kriteria calon pengguna.....	18
Tabel 3.2 Daftar pertanyaan wawancara.....	18
Tabel 3.3 Daftar inti permasalahan.....	19
Tabel 3.4 <i>User needs</i>	24
Tabel 3.5 Daftar Solusi Permasalahan.....	24
Tabel 3.6 Daftar tabel skenario pengujian.....	40
Tabel 4.1 Rangkuman data-data pengujian.....	60
Tabel 4.2 Rangkuman data-data pengujian ulang.....	65

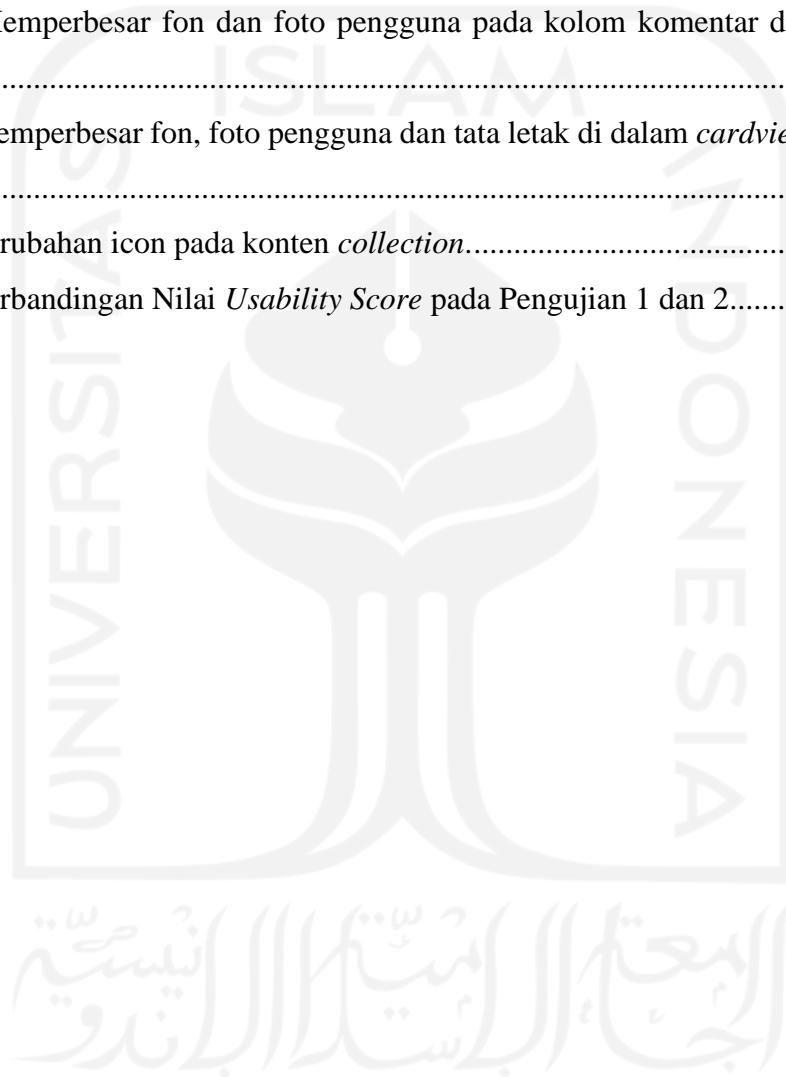


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	7
Gambar 2.2 Logo figma.....	12
Gambar 2.3 Logo whimsical.....	12
Gambar 2.4 Logo maze.....	12
Gambar 3.1 <i>User persona content creator 1</i>	20
Gambar 3.2 <i>User persona content creator 2</i>	20
Gambar 3.3 <i>User persona content creator 3</i>	21
Gambar 3.4 <i>User persona content creator 4</i>	21
Gambar 3.5 <i>User persona content creator 5</i>	22
Gambar 3.6 <i>User persona content creator 6</i>	22
Gambar 3.7 <i>User persona client 1</i>	23
Gambar 3.8 <i>User persona client 2</i>	23
Gambar 3.9 <i>Site map</i> situs web CreativePub	26
Gambar 3.10 <i>User flow</i> mengunggah konten	27
Gambar 3.11 <i>User flow</i> memonetisasi konten	27
Gambar 3.12 <i>User flow</i> melamar pekerjaan	28
Gambar 3.13 <i>User flow</i> mengunduh konten	28
Gambar 3.14 <i>User flow</i> pembayaran <i>member</i>	29
Gambar 3.15 <i>User flow</i> mengunggah pekerjaan.....	29
Gambar 3.16 <i>User flow</i> menerima pelamar pekerjaan.....	30
Gambar 3.17 <i>Wireframe</i> halaman beranda	31
Gambar 3.18 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i>	32
Gambar 3.19 <i>Wireframe</i> halaman <i>register</i>	32
Gambar 3.20 <i>Wireframe</i> halaman <i>jobs</i>	33
Gambar 3.21 <i>Wireframe</i> halaman detail <i>jobs</i>	33
Gambar 3.22 <i>Wireframe</i> halaman unggah pekerjaan.....	34
Gambar 3.23 <i>Wireframe</i> halaman menerima pelamar pekerjaan.....	34
Gambar 3.24 <i>Wireframe</i> halaman unggah konten	35
Gambar 3.25 <i>Wireframe</i> halaman detail konten	36
Gambar 3.26 <i>Wireframe</i> halaman profil	36
Gambar 3.27 <i>Wireframe</i> halaman <i>premium member</i>	37
Gambar 3.28 <i>Wireframe</i> halaman <i>transaction</i>	37

Gambar 3.29 <i>Wireframe</i> halaman monetisasi	38
Gambar 3.30 <i>Design guideline</i>	38
Gambar 3.31 Rancangan desain tampilan antarmuka situs web CreativePub	39
Gambar 4.1 Desain antarmuka halaman beranda	42
Gambar 4.2 Desain antarmuka halaman <i>login</i>	43
Gambar 4.3 Desain antarmuka halaman <i>register</i>	43
Gambar 4.4 Desain antarmuka halaman profil	44
Gambar 4.5 Desain antarmuka halaman detail <i>gallery</i>	45
Gambar 4.6 Desain antarmuka halaman detail <i>free collection</i>	46
Gambar 4.7 Desain antarmuka halaman detail <i>premium collection</i>	46
Gambar 4.8 Desain antarmuka halaman <i>jobs</i>	47
Gambar 4.9 Desain antarmuka halaman detail <i>jobs</i>	48
Gambar 4.10 Desain antarmuka halaman unggah <i>gallery</i>	48
Gambar 4.11 Desain antarmuka halaman unggah <i>cover gallery</i>	49
Gambar 4.12 Desain antarmuka halaman unggah <i>collection</i>	49
Gambar 4.13 Desain antarmuka halaman unggah <i>cover collection</i>	50
Gambar 4.14 Desain antarmuka halaman unggah <i>jobs</i>	51
Gambar 4.15 Desain antarmuka halaman menerima pelamar pekerjaan	52
Gambar 4.16 Desain antarmuka halaman <i>premium member</i>	52
Gambar 4.17 Desain antarmuka halaman <i>transaction</i>	53
Gambar 4.18 Desain antarmuka halaman edit <i>general</i>	54
Gambar 4.19 Desain antarmuka halaman edit <i>password</i>	54
Gambar 4.20 Desain antarmuka halaman edit <i>social network</i>	55
Gambar 4.21 Desain antarmuka halaman edit <i>bank account</i>	55
Gambar 4.22 Desain antarmuka halaman edit konten <i>gallery</i>	56
Gambar 4.23 Desain antarmuka halaman edit konten <i>collection</i>	56
Gambar 4.24 Desain antarmuka halaman edit <i>jobs</i>	57
Gambar 4.25 Desain antarmuka halaman <i>monetize</i>	57
Gambar 4.26 Penerapan <i>user familiarity</i> pada UI situs web CreativePub	58
Gambar 4.27 Penerapan <i>consistency</i> pada UI situs web CreativePub	58
Gambar 4.28 Penerapan <i>minimal surprise</i> pada <i>icon</i> pengaturan konten situs web CreativePub	59
Gambar 4.29 Penerapan <i>recoverability</i> pada tombol keluar pada detail konten situs web CreativePub	59

Gambar 4.30 <i>Heatmap</i> pengguna pada saat melakukan edit konten	61
Gambar 4.31 <i>Heatmap</i> pengguna saat melakukan edit pekerjaan	62
Gambar 4.32 Perubahan desain pada halaman profil.....	62
Gambar 4.33 Perubahan desain pada halaman <i>posted jobs</i>	63
Gambar 4.34 Memperbesar fon untuk kategori dalam halaman detail <i>jobs</i>	63
Gambar 4.35 Memperbesar fon untuk judul karya dan nama pengguna pada halaman detail konten.....	63
Gambar 4.36 Memperbesar fon dan foto pengguna pada kolom komentar di halaman detail konten.....	64
Gambar 4.37 Memperbesar fon, foto pengguna dan tata letak di dalam <i>cardview</i> pada halaman beranda.....	64
Gambar 4.38 Perubahan icon pada konten <i>collection</i>	65
Gambar 4.39 Perbandingan Nilai <i>Usability Score</i> pada Pengujian 1 dan 2.....	67



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat. Mulai dari teknologi pangan, pendidikan, komunikasi, hingga internet. Internet semakin banyak digunakan apalagi saat dunia dilanda pandemi *COVID-19*. Menurut (Simon Kemp, 2021), pengguna internet di Indonesia meningkat sebanyak 16% atau 27 juta pengguna dari tahun 2020 sampai 2021. Internet mempunyai banyak manfaat, mulai dari bidang bisnis, pendidikan, informasi, kesehatan, sosial dan hiburan (Maharani et al., 2021). Oleh karena itu, internet menghasilkan peluang untuk pengguna melakukan berbagai hal yang diinginkan, seperti mencari informasi, mencari hiburan, jual beli, bahkan sampai membuat karya atau menjadi *content creator*.

Content creator merupakan orang yang menghasilkan sebuah karya atau yang biasa dikenal sebagai konten di berbagai platform. *Content creator* mencakup pasar yang didominasi oleh generasi milenial hingga generasi Z. Terdapat berbagai macam konten yang dapat dibuat oleh *content creator*, seperti ilustrasi gambar, *video template*, skrip dan audio. Selain sebagai sarana dalam menyalurkan ide, menjadi *content creator* juga dapat membantu UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) hingga perusahaan besar untuk membuat konten produk mereka menjadi lebih menarik. Tidak hanya itu, para *content creator* juga dapat menjual hasil karya mereka sebagai sumber pendapatan.

Konsumsi masyarakat menggunakan konten dalam bentuk digital juga meningkat sebesar 61% seiring berjalannya permintaan konten berita *online* pada tahun 2016 di Indonesia (Sholahuddin Al Ayyubi, 2017). Menurut data sociabuzz.com peningkatan pendaftaran *content creator* mencapai 300% selama pandemi yaitu dari 2552 pengguna menjadi 7730 pengguna per bulan (Wawan Budiyanto, 2021). Meskipun jumlah *content creator* meningkat, mereka masih mengalami kesulitan untuk mencari *client* dikarenakan belum mempunyai portofolio dan tidak mempunyai koneksi kepada *client*. Begitupun sebaliknya, para *client* pun masih sulit menemukan *content creator* yang tepat karena tidak dapat melihat hasil konten atau portofolio pada platform yang sama. Hal itu didapatkan berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh penulis.

Maka dari itu dibutuhkan platform untuk *content creator* memperkenalkan diri dan menjual hasil karyanya serta *client* yang ingin melihat, membeli, dan menyewa jasa *content*

creator. Untuk mewujudkan hal tersebut, tim Techtooth membuat platform berbasis situs web bernama 'CreativePub'. CreativePub merupakan sebuah platform web yang membantu *content creator* yang dapat memperkenalkan diri dengan cara mengunggah hasil karyanya untuk dilihat, dibeli dan disewa jasanya oleh *client*. Harapannya dapat memakmurkan atau sebagai sumber pendapatan bagi mereka.

Perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dalam proses pengembangan situs web CreativePub dapat memberikan kesan awal bagi calon pengguna. Desain *user interface* (UI) dibuat dengan memperhatikan tampilan sistem untuk penggunanya. UI sangat penting untuk keberhasilan aplikasi atau sistem. Apabila pengguna menganggap desain tampilan ini tidak menarik, susah dimengerti, dan dapat menyebabkan kebosanan, maka akan berakibat kegagalan pada tampilan aplikasi atau sistem (Vaughan, 2006). Sedangkan berdasarkan *user experience* (UX), pengalaman pengguna tentu menjadi faktor penting dalam perancangan. Jikalau pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi atau sistem, maka akan menimbulkan ketidaknyamanan sehingga pengguna tidak akan menggunakan kembali aplikasi atau sistem tersebut (Saputra et al., 2022). Maka dari itu, dalam perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) perlu menerapkan prinsip *user interface* (UI) dan elemen *user experience* (UX) untuk mewujudkan tampilan yang menarik dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem sehingga rancangan desain dapat dimengerti dan diterima oleh pengguna.

Aplikasi atau sistem harus dirancang untuk dapat mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Menurut penelitian yang dilakukan oleh User Interface Engineering, Inc diketahui 60% orang menghabiskan banyak waktu untuk mencari informasi yang mereka butuhkan sehingga menyebabkan penurunan produktivitas dan peningkatan frustrasi (Yatana Saputri et al., 2017). Menurut Susan Weinschenk, Ph.D dari Human Factors Amerika Serikat mengatakan bahwa sebagian besar aplikasi yang gagal karena tidak memberikan apa yang dibutuhkan pengguna, tidak membuat alat komunikasi yang baik untuk pelanggan, pengembang, dan pengguna (Nadiyah Rahmalia, 2021). Sehingga tujuan perancangan dalam penelitian ini dicapai menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* merupakan proses desain antarmuka pengguna yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, *task*, dan alur kerja dalam desain antarmuka. UCD mengikuti metode dan teknik untuk analisis, desain, dan evaluasi antarmuka web (Dwivedi et al., 2012). UCD tepat digunakan dalam penelitian ini karena memperhitungkan dan melibatkan kebutuhan pengguna secara spesifik dari awal hingga akhir proses perancangan untuk menciptakan solusi

atas masalah yang dihadapi sehingga cocok digunakan untuk merancang UI/UX situs web CreativePub.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada situs web CreativePub dengan metode *User Centered Design* (UCD) yang dapat memudahkan dan diterima sesuai kebutuhan pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Pengguna dari situs web *CreativePub* adalah *content creator* dan *client*.
3. *Content creator* dan *client* menjadi pihak yang penting untuk pemecahan masalah yang diangkat.
4. Keberhasilan pengujian UI/UX menggunakan pendekatan *Usability Testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang *User Interface* dan *User Experience* situs web CreativePub dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang dapat memudahkan dan diterima oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk pengembang adalah dapat mengimplementasi rancangan *User Interface* dan *User Experience* dalam pengembangan situs web *CreativePub*.
2. Untuk pengguna adalah rancangan *User Interface* dan *User Experience* ini dapat memudahkan dalam pengoperasian situs web *CreativePub*.
3. Untuk *content creator* adalah menjadi wadah untuk memperkenalkan diri sekaligus menjual hasil karya mereka.
4. Untuk *client* adalah menjadi wadah untuk mencari *content creator*.

1.6 Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Menurut (de Normalisation, 2010) terdapat 4 tahapan yang ada di dalam metode *User Centered Design* yaitu:

1. *Understand and specify the context of use*

Tahapan ini melakukan pemahaman dan penentuan suatu konteks penggunaan. Dalam tahapan ini, penulis mengumpulkan dan menganalisis informasi mengenai kelompok, karakteristik, tujuan, tugas pengguna serta lingkungan dari sistem.

2. *Specify the user requirements*

Menentukan persyaratan dan kebutuhan pengguna secara spesifik yang ergonomis dan berlandaskan pengetahuan standar, antarmuka, dan *guidelines*.

3. *Produce design solutions to meet user requirements*

Pada tahap ini, penulis merancang solusi desain dengan cara memenuhi syarat kebutuhan pengguna dengan tujuan mencapai sebuah *user experience* pengguna yang baik.

4. *Evaluate the designs against requirements*

Pada tahap terakhir, penulis mengevaluasi desain untuk mencapai pemahaman kebutuhan pengguna dengan cara menggunakan pemodelan simulasi, tugas/task, dan dengan metode *Usability Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi 5 bab antara lain:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Bab ini berisikan penjelasan mengenai dasar teori yang digunakan untuk merancang *User Interface* dan *User Experience* situs web CreativePub

Bab 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dan tahapan-tahapan yang ada di dalam metode tersebut.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisikan pembuatan dan pengujian desain antarmuka dalam bentuk *prototype*.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan penjelasan kesimpulan dari hasil penelitian ini dan menuliskan saran untuk pengembangan penelitian kedepannya.



BAB II

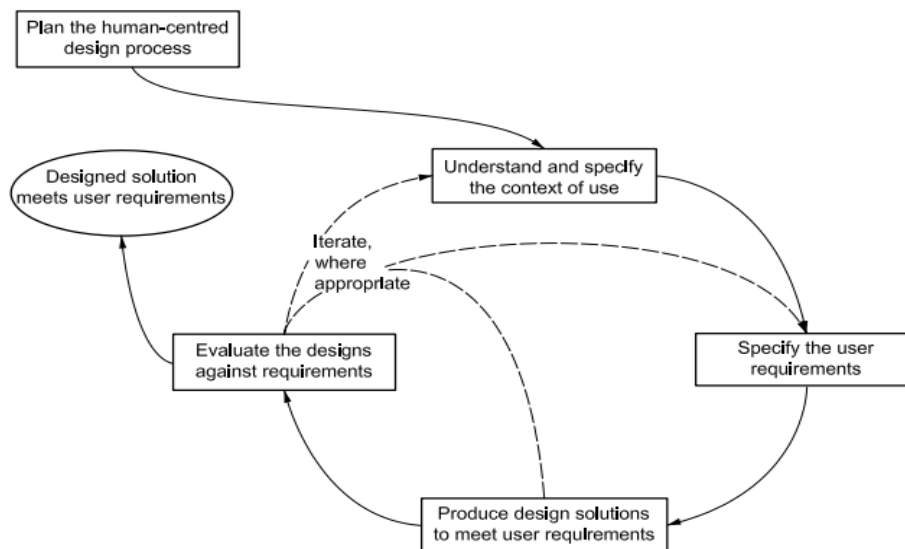
LANDASAN TEORI

2.1 Content Creator

Content creator adalah orang yang melakukan kegiatan menyebarkan informasi berupa gambar, video, atau teks melalui berbagai macam platform. Para *content creator* digunakan jasanya oleh orang maupun sebuah instansi sebagai pembuat konten untuk *product branding*, *personal branding*, dan *corporate branding* mereka (Sundawa & Trigartanti, 2018). Contoh pekerjaan yang dilakukan oleh *content creator* antara lain: *photo editor*, *content writer*, *graphic designer*, *motion graphic designer*, *video editor*, *chief content officer*, dan *copywriter* (Ashfadiniyya Ardisavira, 2021). *Content creator* juga dapat membantu UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) hingga perusahaan besar untuk membuat konten produk mereka menjadi lebih menarik. Tidak hanya itu, para *content creator* juga dapat menjual hasil karya mereka sebagai sumber pendapatan. Merujuk pada data sociabuzz.com pendaftaran *content creator* meningkat mencapai 300% selama pandemi COVID-19 yaitu dari 2552 pengguna menjadi 7730 pengguna per bulan (Wawan Budiyanto, 2021). Untuk saat ini masih belum banyak platform yang dapat menampung para *content creator* untuk menjadikan konten mereka sebagai portofolio sekaligus menjualnya dan mencari pekerjaan.

2.2 User Centered Design

User Centered Design (UCD) pertama kali muncul dicetuskan oleh Donald Norman's pada tahun 1980. *The International Organization for Standardization* (1999) mengartikan *User Centered Design* adalah sebuah pendekatan dengan melakukan pengembangan sistem secara interaktif dan berfokus untuk membuat sistem berguna. UCD berpusat pada pengguna yang memungkinkan memengaruhi bagaimana suatu desain membentuk proses pengembangan. Desain sistem yang dibuat disesuaikan oleh keinginan pengguna, ketika terwujud maka tinggi peluangnya sistem tersebut diterima oleh pasar. Pada Gambar 2.1 terdapat empat tahapan yang terdapat pada metode *user centered design* yaitu:



Gambar 2.1 Tahapan *User Centered Design*

Sumber: *International Organization for Standardization* (2010)

1. *Understand and specify the context of use*

Tahapan ini melakukan pemahaman dan penentuan suatu konteks penggunaan. Dalam tahapan ini, penulis mengumpulkan dan menganalisis informasi mengenai kelompok, karakteristik, tujuan, tugas pengguna serta lingkungan dari sistem.

2. *Specify the user requirements*

Menentukan persyaratan dan kebutuhan pengguna secara spesifik yang ergonomis dan berlandaskan pengetahuan standar, antarmuka, dan *guidelines*.

3. *Produce design solutions to meet user requirements*

Pada tahap ini, penulis merancang solusi desain dengan cara memenuhi syarat kebutuhan pengguna dengan tujuan mencapai sebuah *user interface* dan *user experience* pengguna yang baik.

4. *Evaluate the designs against requirements*

Pada tahap terakhir, penulis mengevaluasi desain untuk mencapai pemahaman kebutuhan pengguna dengan cara menggunakan pemodelan simulasi, tugas/*task* menggunakan metode *Usability Testing*.

2.3 User Interface

User interface (UI) merupakan interaksi yang tercipta antara pengguna dengan aplikasi atau sistem. Bukan hanya sekedar tampilan, namun lebih kepada bagaimana proses sistem itu bekerja. *User interface* (UI) dibuat untuk dijadikan alat yang tepat pada pengguna supaya pengguna dapat mencapai tujuannya (Rochmawati, 2019). Menjadi *user friendly* sangat dibutuhkan untuk menciptakan *user interface* yang baik. *User interface* dibuat dengan tujuan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem melalui desain antarmuka. Dalam merancang user interface yang baik memerlukan prinsip-prinsip sebagai berikut (Suteja & Harjoko, 2008):

1. *User Familiarity*

Dalam merancang desain antarmuka sebaiknya menggunakan istilah, konsep, dan kebiasaan pengguna. Contohnya menggunakan kata beranda atau *home* untuk kembali ke halaman utama situs web.

2. *Consistency*

Konsistensi dalam operasi dan istilah pada sistem sehingga tidak membingungkan pengguna. Contohnya ketika pengguna mengeklik *button 'jobs'* maka halaman akan berpindah ke halaman pekerjaan.

3. *Minimal surprise*

Proses pada pengoperasian bisa diduga oleh pengguna berdasarkan perintah yang tersedia. Contohnya ketika ada *icon* yang dimunculkan *icon* tersebut sudah menggambarkan perintahnya.

4. *Recoverability*

Pemulihan untuk aksi yang dilakukan oleh pengguna. Misalkan konfirmasi terhadap aksi, ketersediaan fasilitas pembatalan atau *undo*.

5. *User guidance*

Manual sistem untuk membantu pengguna.

2.4 User Experience

User experience (UX) merupakan sebuah keputusan tampilan yang berfokus kepada hasil kesuksesan dengan bantuan alat interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem. Nielsen Norman mendefinisikan “UX sebagai persepsi dan reaksi manusia yang dihasilkan dari penggunaan produk, sistem, dan layanan” (Kim & Cho, 2016). *User experience* mengacu pada keseluruhan pengalaman pengguna yang berkaitan dengan emosi, pikiran, reaksi, serta perilaku

untuk sebuah sistem atau produk. Menurut (Guo & Principal, 2012), *User Experience* terdiri dari empat elemen antara lain:

1. *Value*

Fitur pada suatu sistem atau produk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem atau produk mudah digunakan belum tentu sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan kata lain sistem itu belum mempunyai nilai.

2. *Usability*

Pengguna melakukan task atau tugas yang mereka inginkan pada sistem tersebut dengan mudah. Misalnya saat pengguna ingin mengunggah gambar, mereka cukup menekan tombol 'Upload' pada sistem itu.

3. *Adoptability*

Kemudahan untuk diakses sangat dibutuhkan pada *user experience* yang baik, seperti merancang alur kerja sistem untuk membantu pengguna menemukan fitur pada sistem tersebut.

4. *Desirability*

Pengguna dapat merasakan sensasi atau pengalaman yang mudah dan nyaman pada saat mengoperasikan sistem tersebut.

2.5 Usability Testing

Usability testing merupakan bagian pada elemen *user experience*. Menurut 'The International Standard' *usability testing* merupakan metode pengujian sebuah sistem yang digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan dengan efisien, efektivitas, dan kepuasan tertentu. Pada pengujian, peneliti menggunakan bantuan *tools* aplikasi pihak ketiga yaitu maze.co. Maze.co memberikan beberapa data seperti:

1. *Direct Success*: Penguji menyelesaikan suatu skenario menggunakan jalur yang diharapkan pengembang.
2. *Indirect Success*: Penguji menyelesaikan skenario menggunakan jalur yang tidak diharapkan pengembang.
3. *Bounce Rate*: Penguji tidak dapat menyelesaikan skenario yang diberikan pengembang.
4. *Average Duration*: Rata-rata waktu yang dilakukan oleh penguji untuk menyelesaikan skenario pengembang.
5. *Miss Click Rate*: Rata-rata jumlah dari kesalahan klik di dalam layar.
6. *Heat Map*: Area yang sering diklik di dalam layar oleh penguji.

Maze.co memberikan *usability score* terhadap skenario yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemudahan pada desain tampilan antarmuka yang digunakan oleh pengguna. Di dalam *usability score* terdapat 2 data hasil kalkulasi yang memiliki rumus sebagai berikut (Sean Kinney, 2022):

1. *Mission Usability Score* (MIUS)

MIUS adalah nilai *usability score* dari setiap misi atau skenario pada platform maze.co. Nilai *usability score* tinggi mengartikan bahwa sistem atau produk mudah digunakan, nyaman, dan efisien.

$$MIUS = DSR + (IDSR/2) - avg(MC_P) - avg(DU_P) \quad (2.2)$$

Keterangan:

- DSR: *Direct Success Rate*
- IDSR: *Indirect Success Rate*
- avg: *Average* atau nilai rata-rata
- MC_P: *Miss Click Penalty* (MCR * 0.5)
- DU_P: *Duration Penalty* (MIN(10,MAX(0,(AVGD-5)/ 2)))

2. *Maze Usability Score* (MAUS)

MAUS adalah nilai rata-rata dari setiap nilai *usability score* pada MIUS

$$MAUS = avg(MIUS) \quad (2.3)$$

Keterangan:

- MAUS: *Maze Usability Score*
- avg: *Average* atau nilai rata-rata
- MIUS: *Mission Usability Score*

Usability score mengukur kegunaan desain sistem berdasarkan beberapa indikator yaitu keberhasilan misi, kegagalan misi, durasi menjalankan misi, dan *missclick* pada saat proses pengujian. Penilaian *usability score* menurut platform maze.co dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Tinggi: 80-100
2. Sedang: 50-80
3. Rendah: 0-50

2.6 Aplikasi Serupa

Beberapa aplikasi serupa dengan situs web CreativePub yaitu Envato, Upwork, dan 99designs. Envato adalah *marketplace* produk desain yang menyediakan stok *digital content*. Selanjutnya aplikasi upwork adalah platform penyedia pekerjaan untuk para *freelance*. Kemudian 99designs adalah sebuah perusahaan yang mengelola *marketplace online* di bidang desain grafis. Ketiga aplikasi serupa memiliki keunggulannya masing-masing, tetapi CreativePub menggabungkan keunggulan dari ketiga aplikasi tersebut menjadi satu agar menjadi aplikasi yang efektif dan efisien karena pengguna (*content creator*) dapat memenuhi kebutuhannya dalam satu aplikasi. Tabel 2.1 menjelaskan keunggulan dari masing-masing aplikasi yang serupa dengan CreativePub.

Tabel 2.1 Aplikasi Serupa

Aplikasi	<i>Share creation & portofolio</i>	<i>Marketplace digital creative product</i>	<i>Post a job</i>
Envato		✓	
Upwork		✓	✓
99designs	✓		
CreativePub	✓	✓	✓

2.7 Alat

Penulis menggunakan beberapa alat atau tools untuk membuat *user persona*, *site map*, *user flow*, *wireframe*, desain *interface* dan melakukan pengujian. Berikut adalah beberapa alat atau *tools* yang digunakan antara lain:

1. Figma

Figma adalah platform berbasis web dan *desktop* untuk pembuatan *user persona*, desain *interface*, dan *prototype*. Platform ini dapat diakses maupun diunduh di <https://www.figma.com/>. Logo dari platform ini dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Logo figma

2. Whimsical

Whimsical adalah platform berbasis web untuk pembuatan *site map*, *user flow*, dan *wireframe*. Platform ini dapat diakses di <https://whimsical.com/>. Logo dari platform ini dapat dilihat pada Gambar 2.3



Gambar 2.3 Logo whimsical

3. Maze

Maze adalah platform berbasis web untuk melakukan pengujian *prototype* suatu sistem atau aplikasi. Platform ini dapat diakses di <https://maze.co/>. Logo dari platform ini dapat dilihat pada Gambar 2.4



Gambar 2.4 Logo maze

2.8 Penelitian Terkait

Metode *user centered design* banyak digunakan dalam penelitian sebelumnya. Metode ini dapat diimplementasikan ke dalam berbagai masalah, sehingga dapat membantu menciptakan solusi desain antarmuka untuk memecahkan masalah tersebut. Pada Tabel 2.2 terdapat beberapa penelitian yang menggunakan metode *user centered design* dalam membantu merancang solusi desain antarmuka untuk sebuah sistem.



Tabel 2.2 Penelitian Terkait

No	Literature		Latar Belakang		Metodologi	Hasil
	Author dan Tahun	Judul	Masalah dan Ruang Lingkup	Tujuan		
1	Ramadhana Bagus Solichhuddin (2021)	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> dengan Metode <i>User Centered Design</i> pada Situs Web Kalografi	Pengaruh tren dan budaya yang baru masuk ke Indonesia mempengaruhi makna dokumentasi pernikahan. Tren ini menyebabkan menjamurnya vendor dokumentasi fotografi dan videografi dengan berbagai macam layanan oleh karena itu dibuatlah situs web Kalografi	Merancang <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> pada situs web Kalografi dengan metode <i>User Centered Design</i> .	Metode di penelitian ini menggunakan <i>User Centered Design</i> . Ada 4 tahapan di dalam metode UCD antara lain: <i>understand context of use</i> (memahami konteks penggunaan aplikasi yang dibangun), <i>specify user requirements</i> (menspesifikasikan kebutuhan pengguna), <i>design solutions</i> (perancangan desain antarmuka sesuai dengan solusi), <i>evaluate against requirements</i> (pengujian rancangan desain antarmuka)	Metode UCD membantu dalam menganalisis kebutuhan pengguna karena melibatkan pengguna dari awal perancangan sampai hasil desain rancangan antarmuka selesai dibuat.
2	Leo Dikkardo Sagala, Rahmat Fauzi, dan Alvi Syahrina (2020)	Perancangan <i>User Interface</i> Pada Aplikasi Informasi Berbasis Website Untuk Tindakan Perbaikan Layanan Angkutan Umum Di Kota Bandung Menggunakan	Angkutan umum (angkutan kota dan bis) di kota Bandung menurun hingga 20%. Kemacetan di kota Bandung semakin meningkat dikarenakan kurangnya minat masyarakat menggunakan angkutan umum dan minimnya informasi seputar rute, jarak, estimasi waktu dan estimasi biaya disetiap	Merancang user interface (UI) aplikasi informasi berbasis website yang dapat membantu angkutan umum dalam memberikan layanan informasi kepada masyarakat.	Metode penelitian ini menggunakan metode <i>user centered design</i> . Desain dirancang menggunakan adaptasi terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan produk. Tahapan yang digunakan dalam metode UCD antara lain: <i>Identify need</i> (identifikasi kebutuhan), <i>Specify context of use</i> (menspesifikasikan konteks pengguna aplikasi), <i>Produce</i>	Rancangan <i>user interface</i> pada aplikasi informasi berbasis situs web layanan angkutan umum di kota Bandung yang memiliki skor <i>System Usability Scale</i> (SUS) sebesar 80,4 yang diartikan dapat diterima oleh pengguna.

No	Literature		Latar Belakang		Metodologi	Hasil
	Author dan Tahun	Judul	Masalah dan Ruang Lingkup	Tujuan		
		Metode <i>User Centered Design</i>	angkutan umum. Maka dibuatlah solusi rancangan <i>user interface</i> aplikasi informasi berbasis situs web.		<i>Design Solution</i> (Membuat desain antarmuka), <i>Evaluate Design</i> (menguji desain antarmuka).	
3	Dicky Larson Kaligis, Refyul Rey Fatri (2020)	Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode <i>User Centered Design</i>	Pengumpulan data yang digunakan pada proses analisis bagi organisasi disebut survei. Pada saat proses survei seringkali mengalami kesulitan, sehingga dibuatlah aplikasi survei berbasis situs web. Aplikasi ini merupakan media mengumpulkan data responden yang mudah digunakan.	mengembangkan tampilan antarmuka aplikasi survei berbasis situs web dengan melibatkan pengguna secara langsung.	Penelitian ini menggunakan metode <i>user centered design</i> . Ada beberapa tahapan di dalam UCD antara lain: analisis konteks pengguna, analisis kebutuhan pengguna, perancangan desain solusi dan evaluasi desain solusi.	Menampilkan desain antarmuka yang dirancang menggunakan metode UCD yang memiliki nilai rata-rata usability sebesar 85.6% mengartikan pengguna merasa puas dengan tampilan aplikasi yang dirancang.
4	Supardianto, Arief Binsar Tampubolon (2020)	Penerapan UCD (<i>User Centered Design</i>) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau	Masih banyak proses administrasi dan manajemen aset dalam Teknologi informasi dan komunikasi menggunakan microsoft excel. Hal ini dapat mempersulit proses pelacakan dan pengendalian aset manajemen. Mengelola aset manajemen menjadi rumit dikarenakan banyak persediaan setiap aset yang berasal dari pihak lain	Merancang dan membuat sistem informasi manajemen aset TI berbasis web.	Penelitian ini menggunakan metode user centered design yang berfokus pada pengguna sebagai pusat pengembangan aplikasi seperti menentukan konteks penggunaan, menentukan pengguna dan persyaratan organisasi, menghasilkan solusi desain antarmuka, dan mengevaluasi desain.	Rancangan sistem informasi manajemen aset TI berbasis web memiliki hasil <i>Usability Testing</i> dengan <i>System Usability Scale</i> (SUS) dengan skor <i>good</i> yaitu sebesar 76. Hasil pengujian menggunakan black-box menyatakan seluruh kebutuhan fungsional dari sistem yang dibuat telah

No	Literature		Latar Belakang		Metodologi	Hasil
	Author dan Tahun	Judul	Masalah dan Ruang Lingkup	Tujuan		
			tidak dapat terpasang dan rusak.			terpenuhi dan berfungsi dengan baik.
5	Praditya Agung Laksmiana, Muhardi Saputra, Rahmat Fauzi (2022)	Perancangan <i>User Interface</i> Dan <i>User Experience</i> Website “Syawall” Menggunakan Metode <i>User - Centered Design</i>	Indonesia mengalami perkembangan layanan belanja secara cukup pesat. Hal ini membuat perusahaan finansial kredit atau biasa disebut dengan cicilan <i>online</i> berlomba-lomba untuk terjun dalam industri tersebut supaya masyarakat dapat merasakan keuntungan dari tawaran cicilan dalam belanja secara <i>online</i> . Namun masih banyak masyarakat yang meragukan hal ini dikarenakan mengandung unsur riba. Maka dari itu dibuatlah aplikasi “Syawall” yang menjadi alternatif solusi terhadap penggunaan layanan cicilan online yang tidak sesuai syariah islam.	Merancang user interface dan user experience situs web “syawall” guna membantu pengguna layanan cicilan <i>online</i> saat bertransaksi secara <i>online</i> .	Penelitian ini menggunakan metode user centered design karena pada setiap proses berfokus pada kebutuhan pengguna	Rancangan aplikasi “syawall” memiliki nilai rata-rata pada <i>usability testing</i> dengan skor 90 yang menunjukkan hasil desain antarmuka masuk dapat diterima dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan pendekatan metode *User Centered Design* (UCD) pada situs web CreativePub. Terlihat pada Gambar 2.1, *User Centered Design* (UCD) memiliki empat tahapan yaitu memahami dan menentukan konteks pengguna, menentukan persyaratan dan kebutuhan pengguna secara spesifik, merancang solusi desain produk, dan mengevaluasi hasil berdasarkan kebutuhan pengguna.

3.1 Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna

Tahapan pertama dalam metode ini adalah memahami dan menentukan konteks pengguna dari sistem yang akan dibuat. Tahap pertama ini juga berguna untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait konteks pengguna supaya berlaku pada sistem kedepannya. Maka dari itu, terdapat beberapa langkah pada tahap ini antara lain:

1. Menentukan Calon Pengguna

Untuk menentukan calon pengguna tim *Techtooth* yang beranggotakan Rizki Fajar sebagai *hustler*, Billy Indra sebagai *hipster*, dan Muhammad Naufal sebagai *hacker* melakukan observasi dalam menentukan calon pengguna sistem. Hasil observasi tersebut menghasilkan bahwa pengguna situs web CreativePub adalah *content creator* dan *client*. *Content Creator* adalah orang yang mengunggah karyanya untuk dilihat, dibeli dan disewa jasanya. Sedangkan *client* adalah orang yang menggugah pekerjaan untuk mencari *content creator* yang akan digunakan jasanya dalam pembuatan konten digital. Dari hasil observasi itu juga, tim mendapatkan kriteria untuk calon pengguna yang disatukan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kriteria calon pengguna

Demography	<ul style="list-style-type: none"> ● Laki-laki atau perempuan ● Usia 17-40 tahun
Geography	<ul style="list-style-type: none"> ● Tinggal di Indonesia
Psychography	<ul style="list-style-type: none"> ● Aktif dalam pembuatan <i>digital content</i> ● Aktif dalam mencari jasa pembuat <i>digital content</i>
Behavior	<ul style="list-style-type: none"> ● Sedang mencari wadah untuk memperkenalkan diri melalui <i>digital content</i> ● Sedang mencari pekerjaan tentang pembuatan <i>digital content</i> ● Sedang mencari jasa pembuat <i>digital content</i>

2. Wawancara

Wawancara adalah melakukan tanya jawab kepada seseorang untuk mendapatkan informasi atas pendapatnya. Untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap perancangan desain antarmuka yang ingin dibuat, melakukan wawancara adalah salah satu solusinya. Wawancara di penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur dimana pertanyaan sudah disiapkan oleh tim Techtooth untuk para responden. Pada Tabel 3.2 menunjukkan daftar pertanyaan wawancara.

Tabel 3.2 Daftar pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana cara anda selama ini mencari <i>creator</i> yang dibutuhkan?
2	Apakah anda mengetahui adanya platform digital untuk para <i>content creator</i> ?
3	Apakah anda pernah menggunakan platform digital tersebut?
4	Platform digital apa saja yang sudah pernah anda gunakan?
5	Apa keuntungan yang anda dapatkan dari menggunakan platform digital tersebut?
6	Apa kekurangan dari platform digital tersebut?
7	Apakah platform digital tersebut sudah membantu anda sepenuhnya?
8	Apa fitur yang seharusnya ada atau anda harapkan agar dapat membantu meningkatkan produktivitas anda?
9	Apa yang menjadi pertimbangan anda dalam memilih platform digital <i>content creator</i> dari berbagai platform digital yang sudah ada?

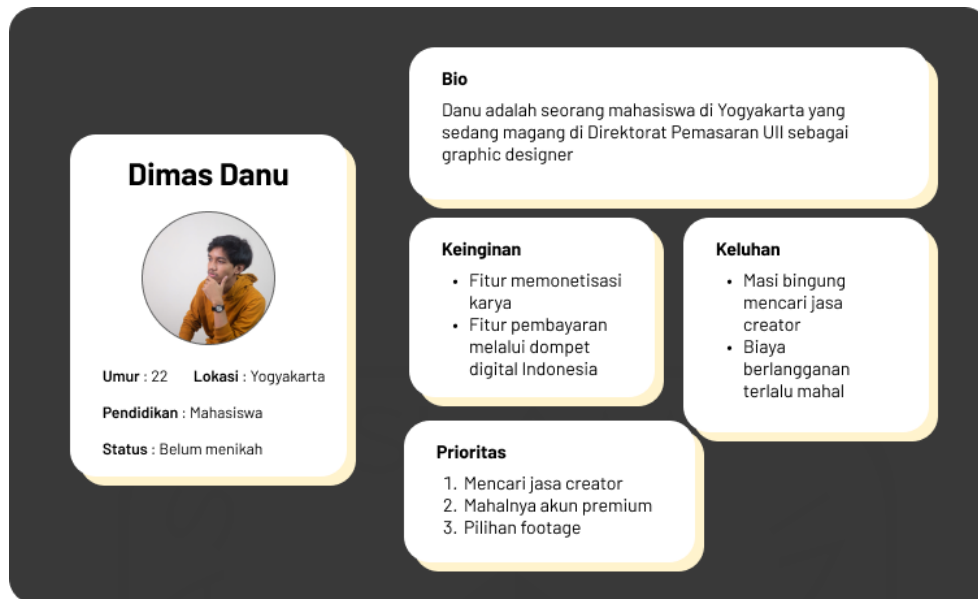
Setelah menyiapkan daftar pertanyaan, *hustler* melakukan wawancara dengan 11 calon pengguna. Kemudian, *hustler* dan *hipster* mendapatkan inti permasalahan dari hasil rekapan wawancara yang bisa dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Daftar inti permasalahan

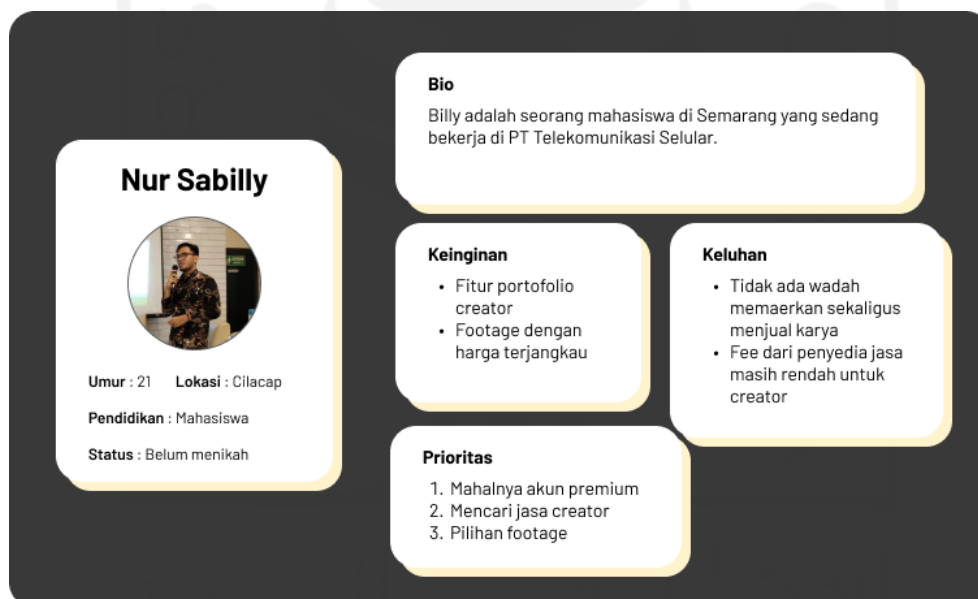
No	Inti Permasalahan
1	Sulitnya mencari <i>creator</i> yang sudah terpercaya untuk digunakan jasanya
2	Sedikitnya tempat atau wadah untuk para <i>creator</i> untuk memamerkan hasil karyanya sekaligus dapat menjual karya mereka
3	Platform digital yang sudah ada tidak begitu beragam dan hanya menyediakan asset digital dalam beberapa format
4	<i>Creator</i> hanya mendapatkan pendapatan dari penggunaan jasanya, belum dari konten yang mereka hasilkan
5	Tidak semua platform menyediakan fitur mengunduh konten milik <i>creator</i>
6	Mahalnya untuk mengakses semua fitur dan mendapatkan asset digital pada platform yang sudah ada
7	Platform digital yang sudah ada tidak mendukung pembayaran menggunakan dompet digital Indonesia
8	Dalam pencarian <i>creator</i> , <i>client</i> hanya mengandalkan relasi atau rekomendasi dari rekan

3. *User Persona*

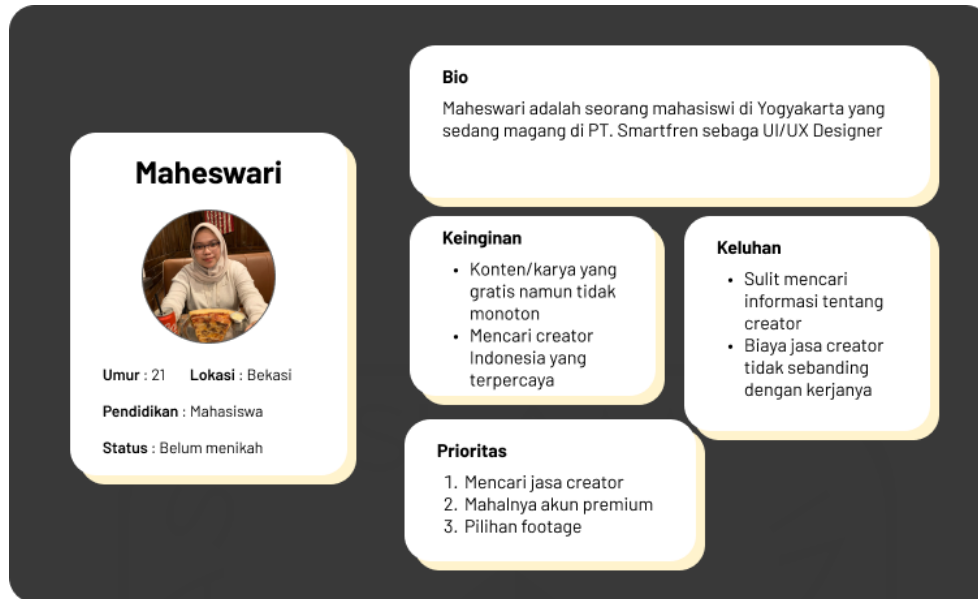
Teknik yang umum dipakai untuk mendapatkan sudut pandang atau aspek yang sesuai dengan kebutuhan pengguna disebut *user persona*. *User persona* juga merupakan representasi dari semua calon pengguna baik fiksi maupun non fiksi yang berinteraksi dengan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Aspek tersebut memuat informasi yang berisi biodata, keinginan, keluhan, serta prioritas pengguna. *User persona* didapat dari hasil wawancara kepada pengguna kemudian diolah menjadi berbagai macam ide untuk memprediksi kebutuhan dan keinginan dari pengguna serta menjadi solusi untuk pemecahan masalah pengguna. Penulis membuat 6 *user persona* untuk *content creator* dan 2 *user persona* untuk *client*. Tidak semua calon pengguna dijadikan *user persona* karena adanya kemiripan informasi antar calon pengguna. Pada Gambar 3.1, Gambar 3.2, Gambar 3.3, Gambar 3.4, Gambar 3.5, dan Gambar 3.6 menunjukkan *user persona content creator* serta Gambar 3.7 dan Gambar 3.8 menunjukkan *user persona client*.



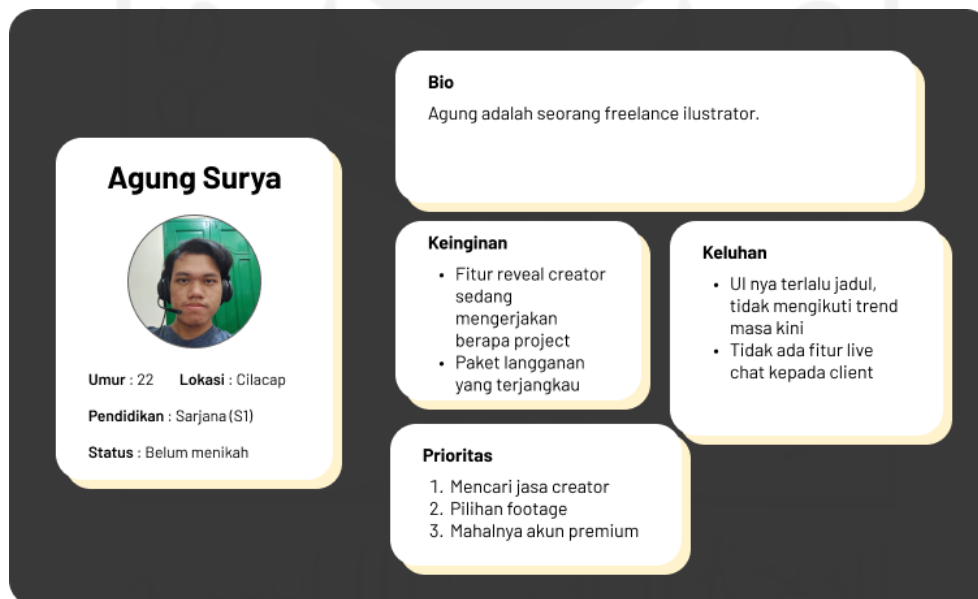
Gambar 3.1 User persona content creator 1



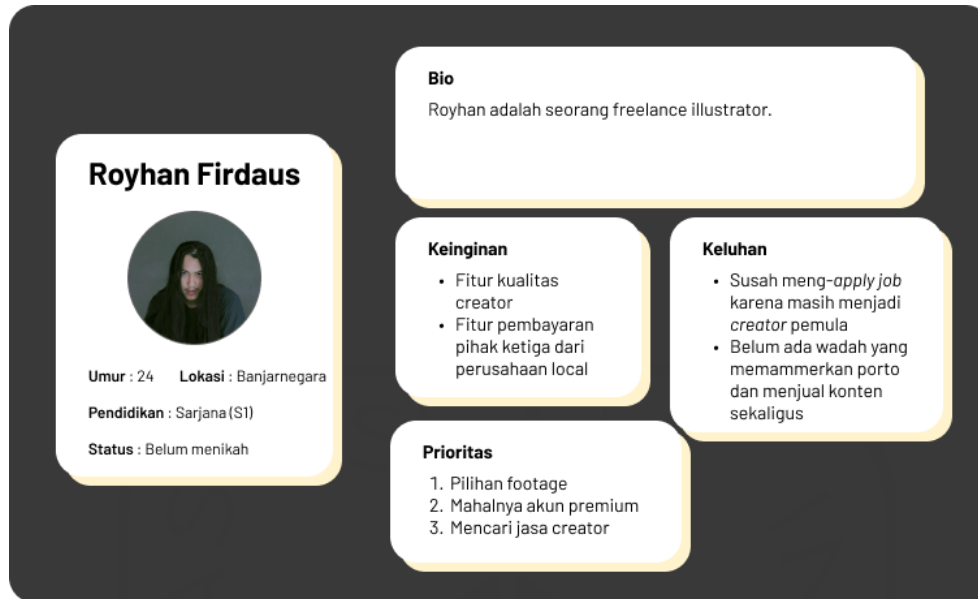
Gambar 3.2 User persona content creator 2



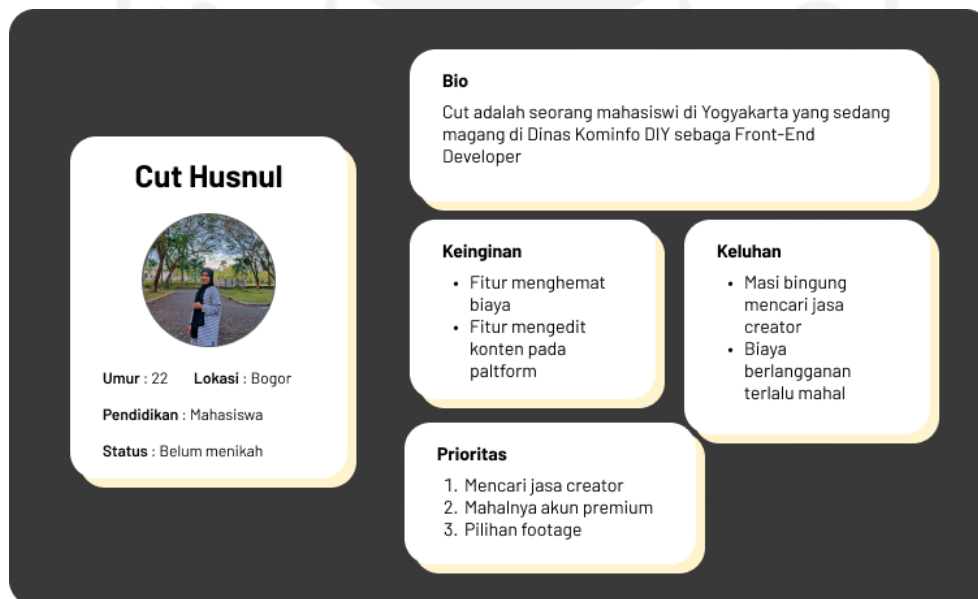
Gambar 3.3 User persona content creator 3



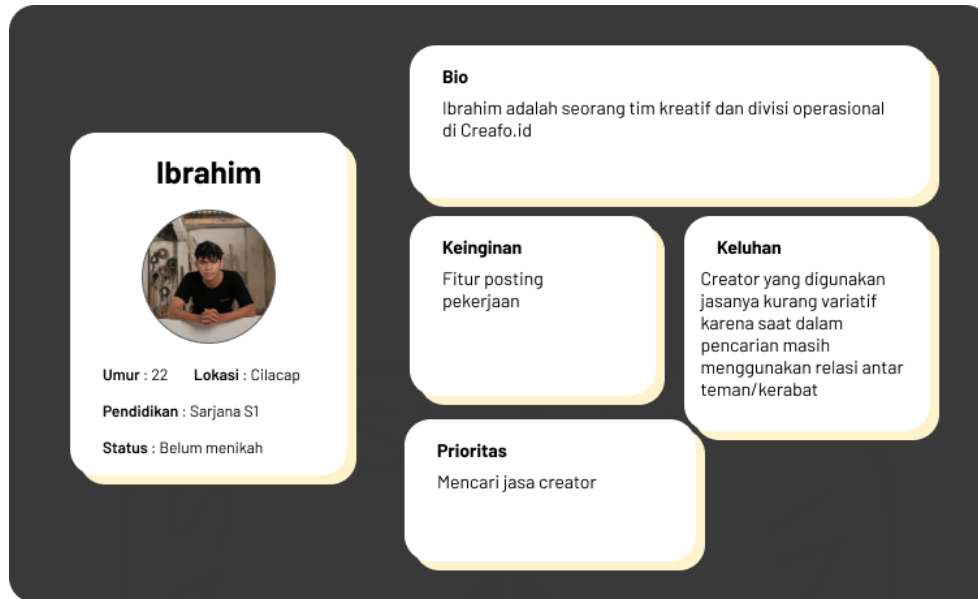
Gambar 3.4 User persona content creator 4



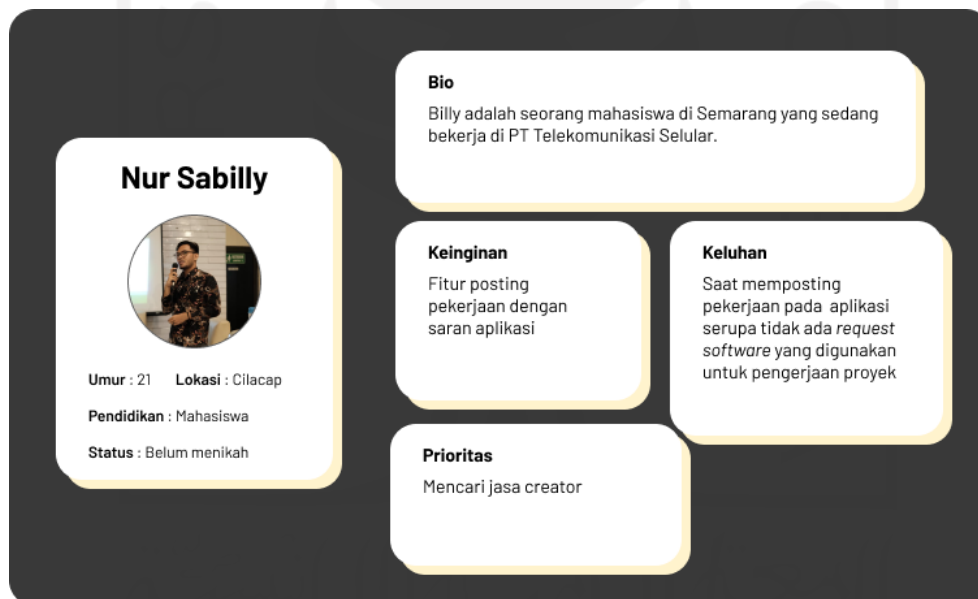
Gambar 3.5 User persona content creator 5



Gambar 3.6 User persona content creator 6



Gambar 3.7 User persona client 1



Gambar 3.8 User persona client 2

4. User Needs

Setelah membuat *user persona*, penulis mengumpulkan keinginan dan kebutuhan dari calon pengguna. Keinginan dan kebutuhan tersebut kemudian akan direalisasikan dalam bentuk fitur-fitur di situs web yang akan dirancang. Pada Tabel 3.4 merupakan kumpulan dari *user needs*.

Tabel 3.4 *User needs*

No	<i>User Needs</i>
1	Fitur mencari <i>job</i> dan <i>creator</i>
2	Fitur mengunggah konten dan <i>job creator</i>
3	Fitur monetisasi karya milik <i>creator</i>
4	Fitur mengunduh konten milik <i>creator</i>
5	Fitur menerima pelamar pekerjaan
6	Fitur pembayaran melalui pihak ketiga
7	Fitur layanan menghemat biaya berlangganan

5. *Pain Points*

Keluhan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi serupa biasa disebut *pain points*. Berdasarkan data dari hasil wawancara, penulis menemukan beberapa *pain points* yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Sulit mencari informasi tentang *creator*.
- b. Tidak ada wadah untuk *creator* dalam memamerkan portofolio sekaligus menjual karya dalam satu sistem atau aplikasi.
- c. Harga berlangganan aplikasi terlalu mahal.
- d. Kesulitan dalam melakukan pembelian karya dikarenakan tidak ada layanan dompet digital lokal seperti gopay, dana, dan sebagainya.
- e. Saat memposting pekerjaan di aplikasi serupa tidak ada kolom *request software* yang digunakan untuk pengerjaan proyek.

6. Solusi Permasalahan

Setelah menemukan inti permasalahan dan fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna, penulis menentukan daftar solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan pengguna pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Daftar Solusi Permasalahan

Inti Permasalahan	Solusi
Sulitnya mencari <i>creator</i> yang sudah terpercaya untuk digunakan jasanya	Membuat halaman profil portofolio <i>creator</i>
Sedikitnya tempat atau wadah untuk para <i>creator</i> untuk memamerkan hasil karyanya sekaligus dapat menjual karya mereka	Membuat fitur unggah konten dalam 2 jenis yaitu <i>gallery</i> dan <i>collection</i>

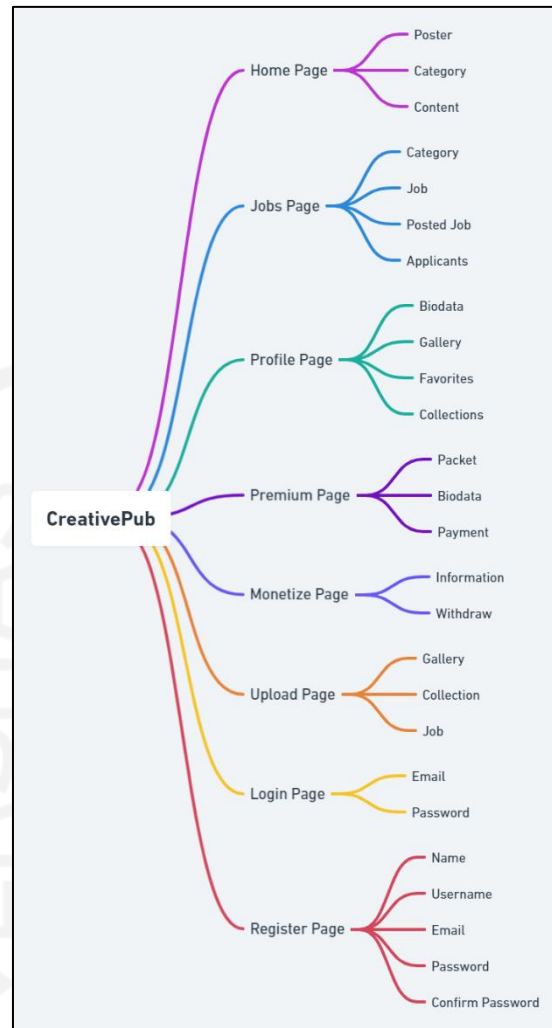
Inti Permasalahan	Solusi
Platform digital yang sudah ada tidak begitu beragam dan hanya menyediakan asset digital dalam beberapa format	Menyediakan fitur asset digital dalam beberapa format pada halaman unggah konten
<i>Creator</i> hanya mendapatkan pendapatan dari penggunaan jasanya, belum dari konten yang mereka hasilkan	Menyediakan fitur monetisasi konten
Tidak semua platform menyediakan fitur mengunduh konten milik <i>creator</i>	Menyediakan fitur mengunduh konten milik <i>creator</i>
Mahalnya untuk mengakses semua fitur dan mendapatkan asset digital pada platform yang sudah ada	Membuat fitur layanan menghemat biaya berlangganan
Platform digital yang sudah ada tidak mendukung pembayaran menggunakan dompet digital Indonesia	Membuat fitur pembayaran melalui pihak ketiga
Dalam pencarian <i>creator</i> , <i>client</i> hanya mengandalkan relasi atau rekomendasi dari rekan	Menyediakan fitur unggah pekerjaan

3.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna Secara Spesifik

Pada tahap sebelumnya sudah didapatkan gambaran calon pengguna beserta informasinya. Setelah itu penulis dapat menspesifikasikan lebih lanjut di tahap kedua ini. Dalam tahap ini ada beberapa langkah yang akan dilakukan antara lain:

1. *Site Map*

Site map merupakan representasi visual dari struktur situs web yang memberikan informasi kepada pengguna. *Site map* dapat dijadikan sebagai pengenalan untuk kebutuhan pengguna mengoperasikan situs web. Pada Gambar 3.9 menunjukkan *site map* pada situs web Creative Pub.



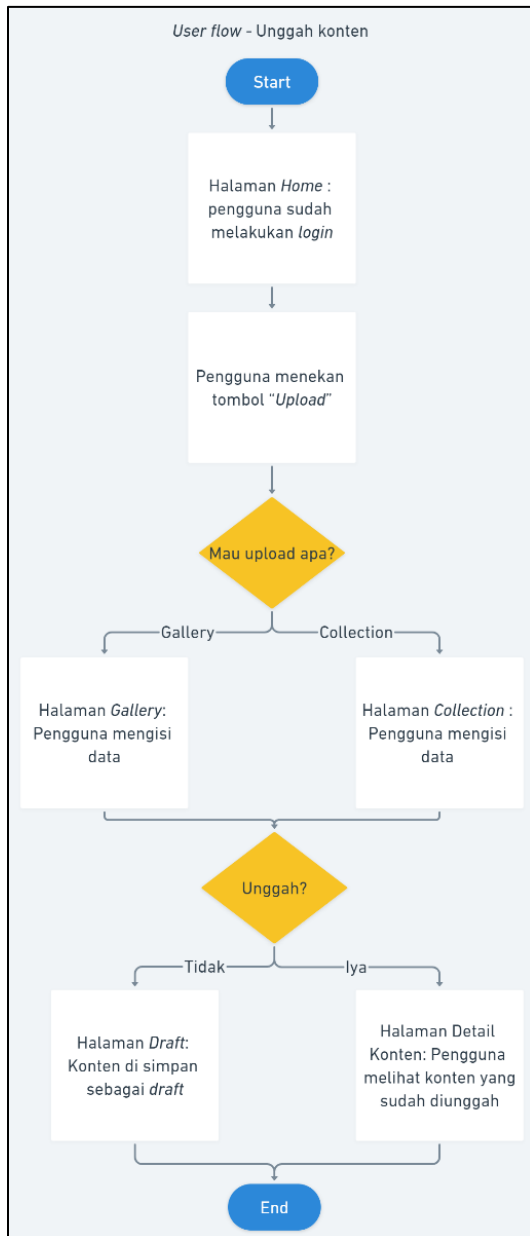
Gambar 3.9 Site map situs web CreativePub

2. User Flow

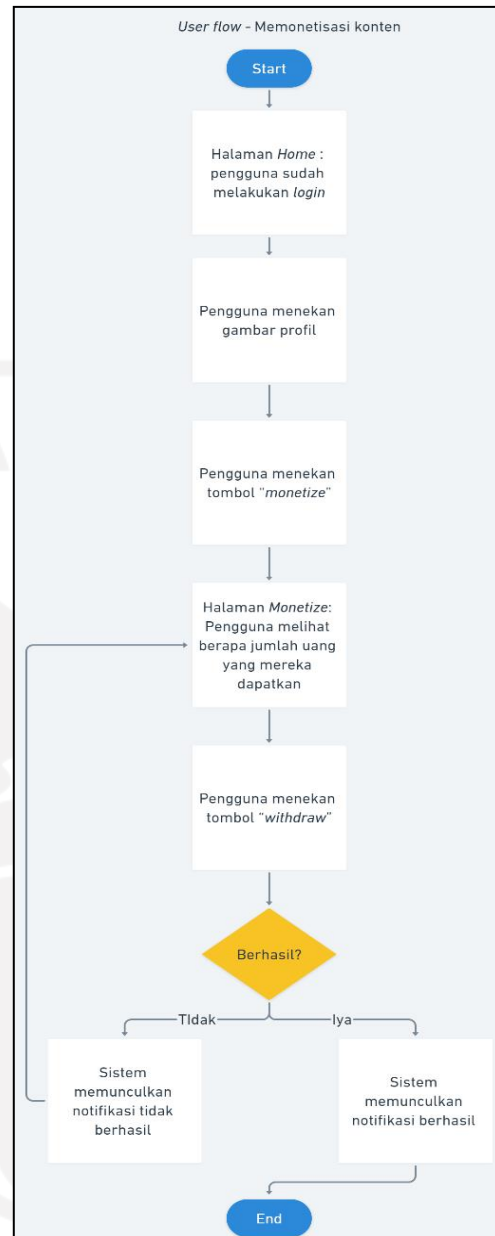
User flow merupakan alur pengguna dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan tugas atau *task*. *User flow* dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan pada subbab 3.1 poin 4, *sitemap* CreativePub (subbab 3.2 poin 1), dan referensi dari aplikasi serupa (subbab 2.6). Setelah itu penulis dan tim mendapatkan tujuh *user flow* utama pada situs web CreativePub yaitu:

- *Content Creator*: alur mengunggah konten, alur melamar pekerjaan, alur mengunduh konten, alur pembayaran *member*, dan alur memonetisasi konten.
- *Client*: alur mengunggah pekerjaan dan alur menerima pelamar pekerjaan.

Berikut adalah penjelasan untuk keenam *user flow* tersebut.

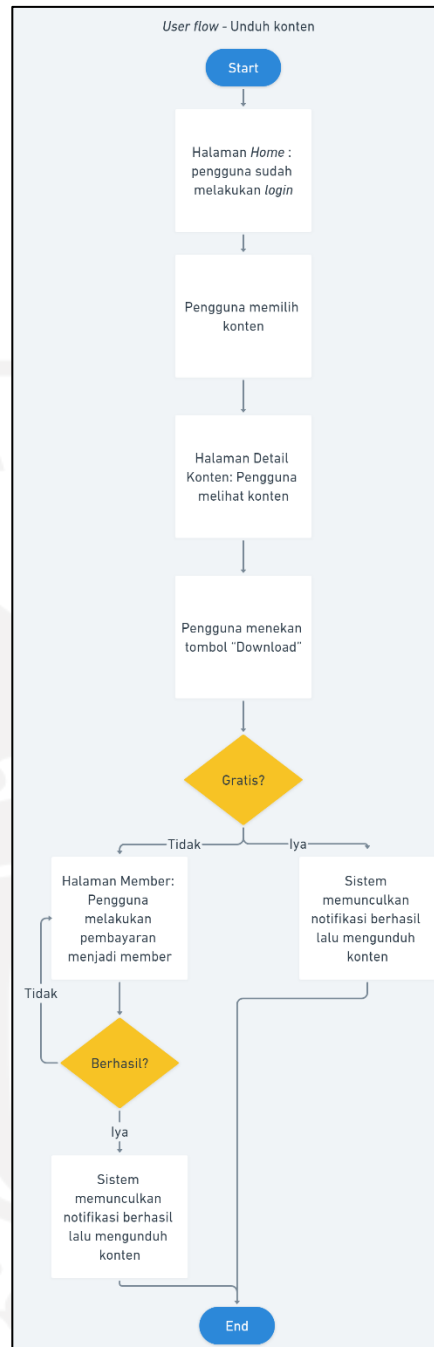
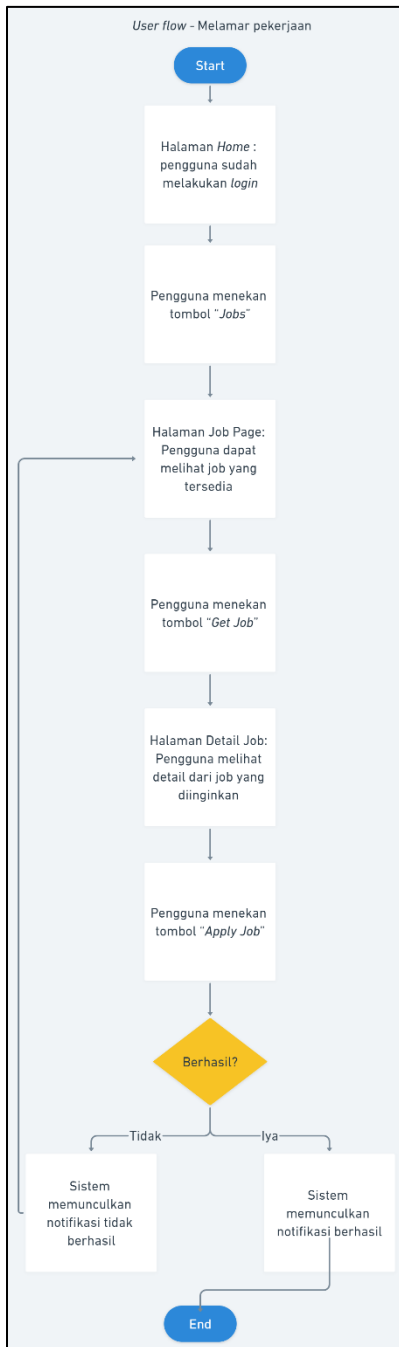


Gambar 3.10 *User flow* mengunggah konten



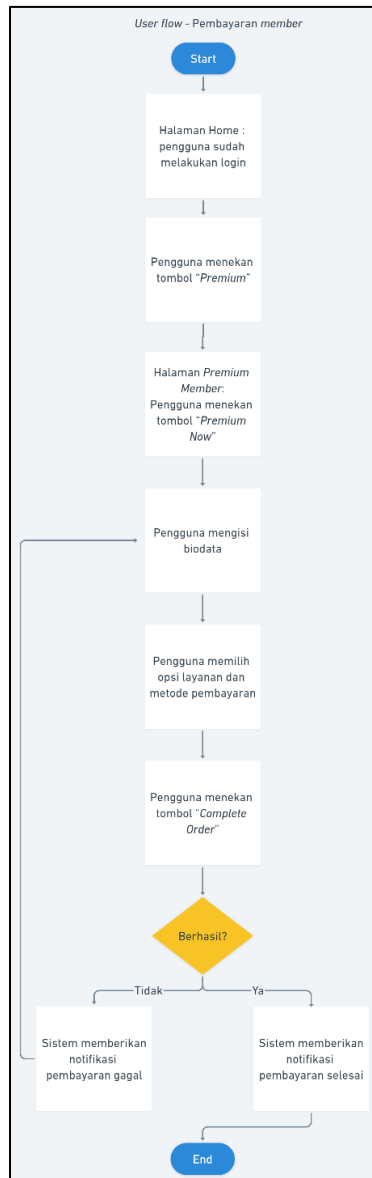
Gambar 3.11 *User flow* memonetisasi konten

Gambar 3.10 menjelaskan *user flow* untuk *content creator* mengunggah konten (*gallery* dan *collection*). Selanjutnya pada Gambar 3.11 menjelaskan *user flow* untuk *content creator* memonetisasi konten mereka yang dijadikan sumber pendapatan.

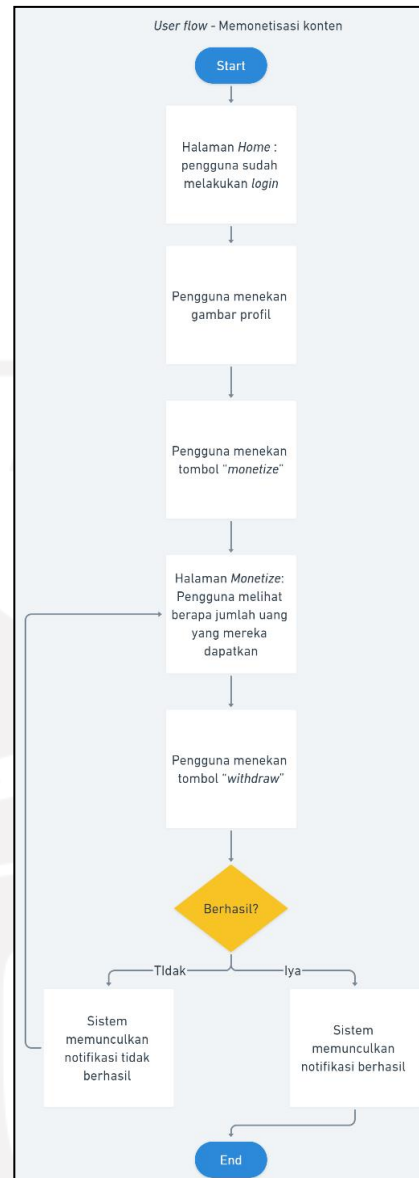


Gambar 3.12 *User flow* melamar pekerjaan Gambar 3.13 *User flow* mengunduh konten

Gambar 3.12 menjelaskan *user flow* untuk *content creator* melamar pekerjaan yang sudah diunggah oleh *client*. Selanjutnya pada Gambar 3.13 menjelaskan *user flow* untuk *content creator* mengunduh konten milik *creator* lain.

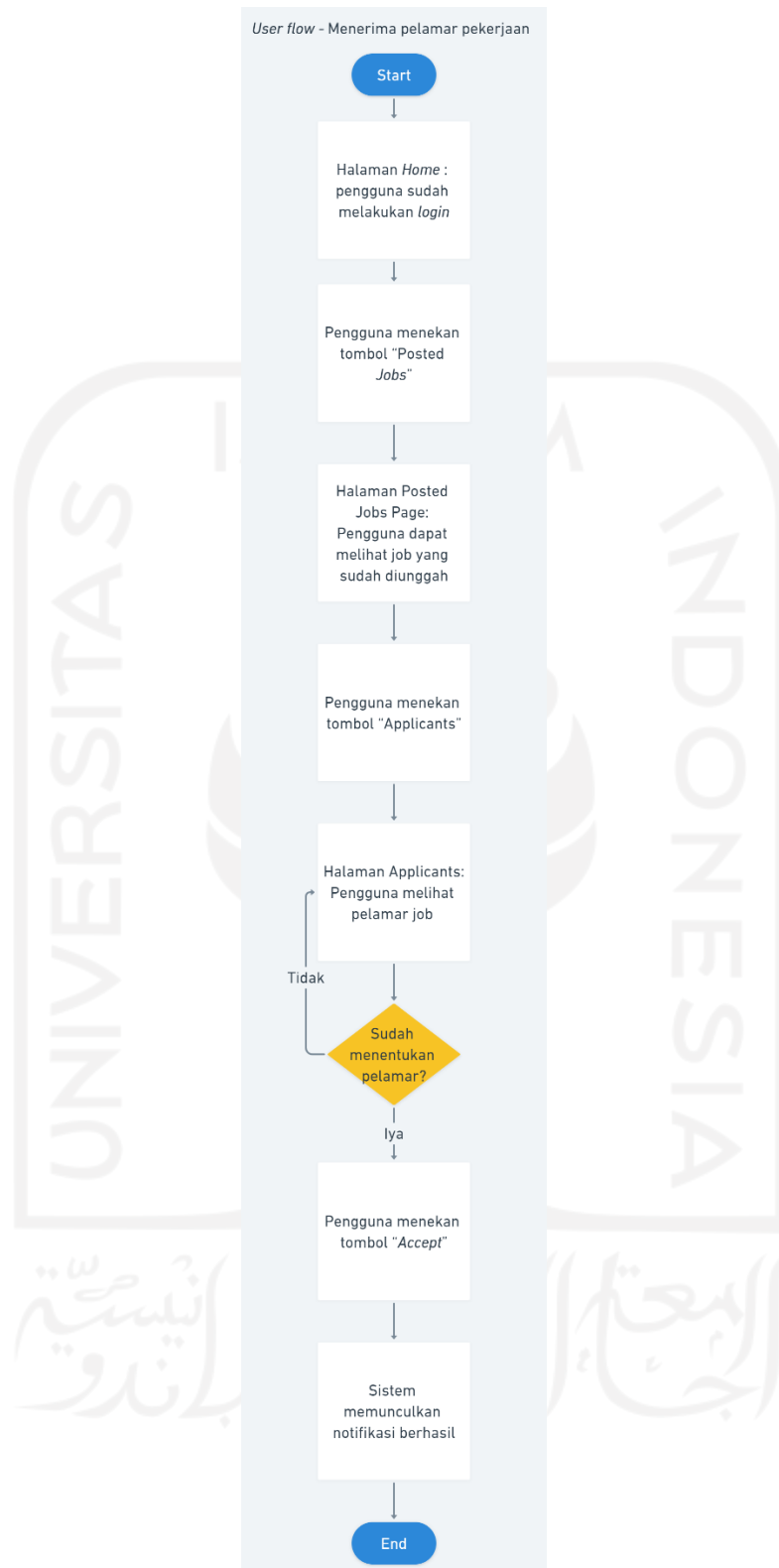


Gambar 3.14 *User flow* pembayaran member



Gambar 3.15 *User flow* mengunggah pekerjaan

Gambar 3.14 menjelaskan *user flow* untuk *content creator* melakukan pembayaran menjadi member *premium* pada situs web CreativePub agar dapat mengunduh konten *collection premium*. Selanjutnya pada Gambar 3.15 menjelaskan *user flow* untuk *client* mengunggah pekerjaan supaya mendapatkan *content creator* yang dibutuhkan.



Gambar 3.16 *User flow* menerima pelamar pekerjaan

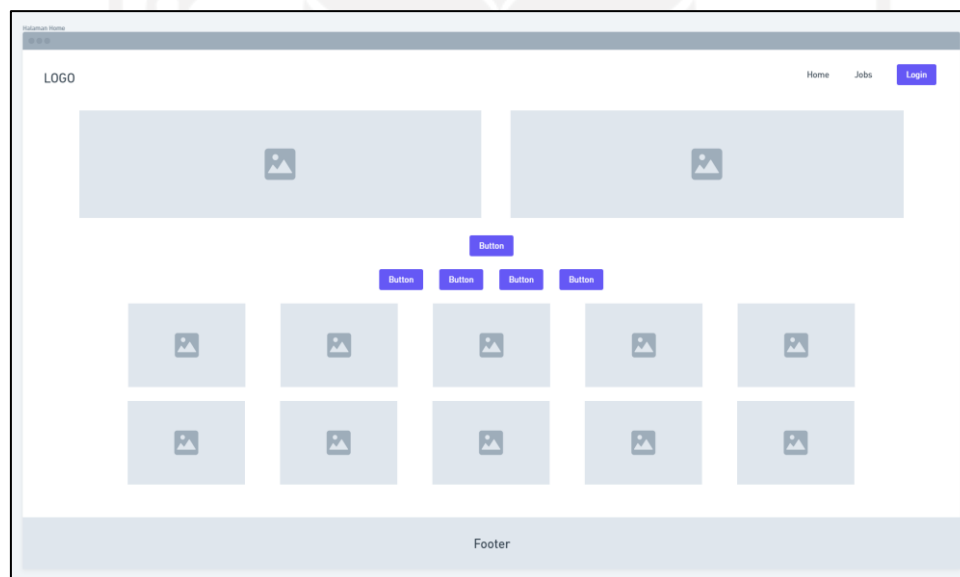
Gambar 3.16 menjelaskan *user flow* untuk *client* menerima pelamar pekerjaan sesuai dengan kebutuhan kriteria dari *client* tersebut.

3. Wireframe

Wireframe merupakan kerangka awal pada desain *interface* sebuah sistem atau situs web untuk dijadikan acuan pada saat membuat *prototype* maupun desain *interface* kedepannya. *Wireframe* memiliki komponen untuk menyusun kerangka desain *interface* seperti *button*, *image*, *text*, *text input*, *avatar*, *checkbox*, *radio button*, *dropdown*, *table*, *video*, dan masih banyak lagi. Contoh *wireframe* yang dibuat untuk situs web *CreativePub* antara lain:

a. Wireframe halaman beranda

Halaman beranda atau yang biasa disebut dengan *home page* sebagai halaman awal atau *landing page* dari situs web *CreativePub*. Pada *wireframe* halaman beranda terdapat beberapa bagian diantaranya *navigation bar*, *content*, dan *footer*. *Navigation bar* berisi logo, *home button*, *jobs button* dan *login button*. Isi *content* pada halaman beranda berisi poster, *search button*, *category button*, dan karya digital dari para pengguna. *Wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.17.

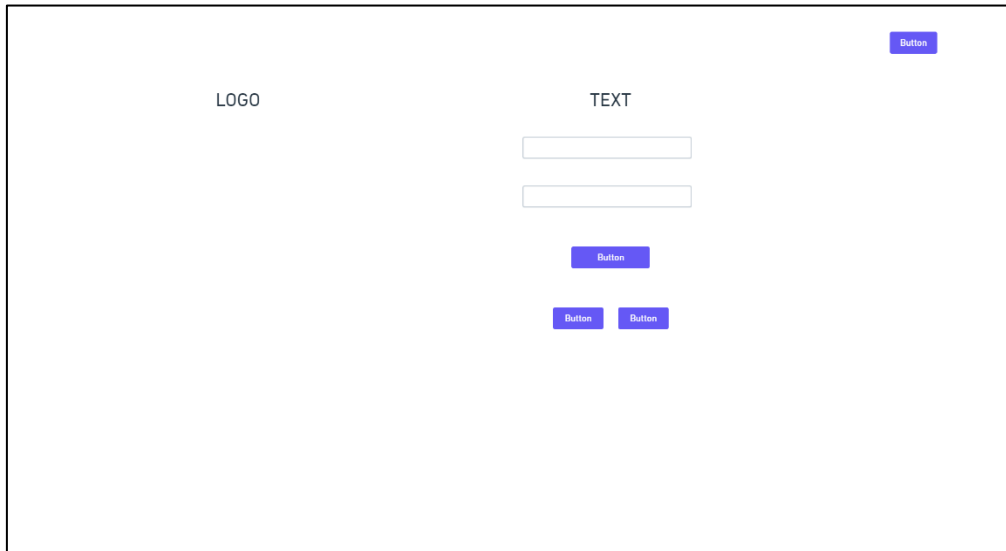


Gambar 3.17 Wireframe halaman beranda

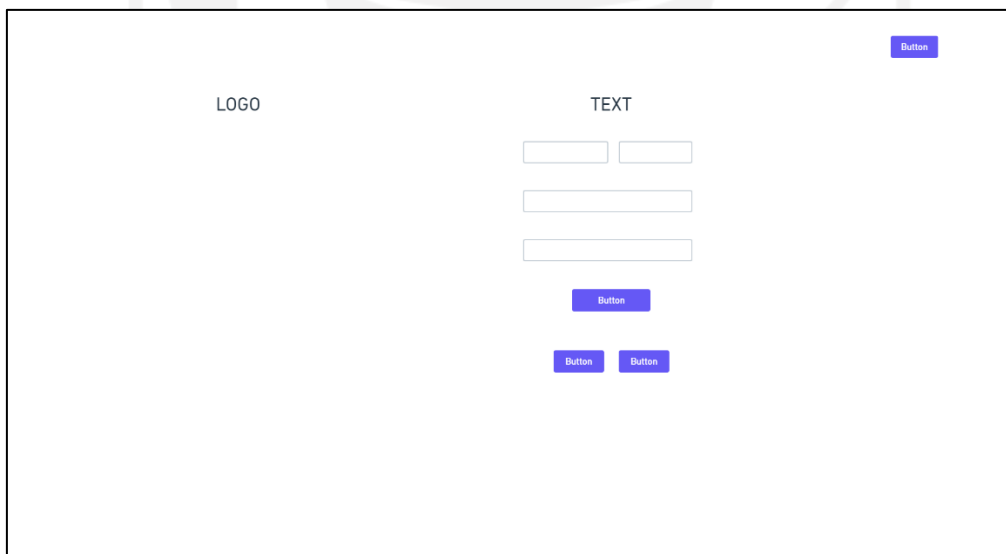
b. Wireframe halaman login dan register

Halaman *login* dan *register* berisikan data yang diisikan oleh pengguna untuk masuk ke dalam situs web *CreativePub*. Isi *content* pada kedua halaman memiliki kesamaan yaitu *email* dan *password*. Namun pada halaman *register*

terdapat tambahan isi content yakni *name* dan *username*. Kedua *wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.18 dan Gambar 3.19.



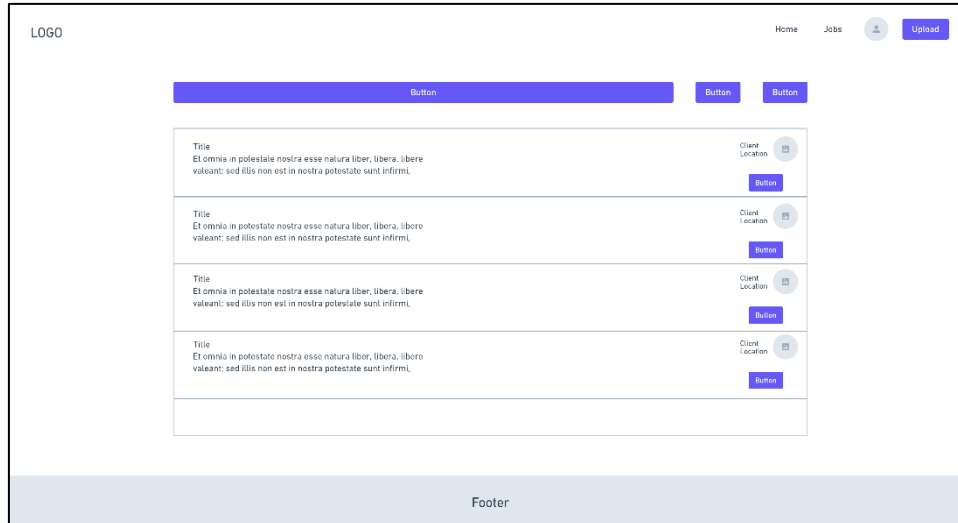
Gambar 3.18 *Wireframe* halaman *login*



Gambar 3.19 *Wireframe* halaman *register*

c. *Wireframe* halaman *jobs*

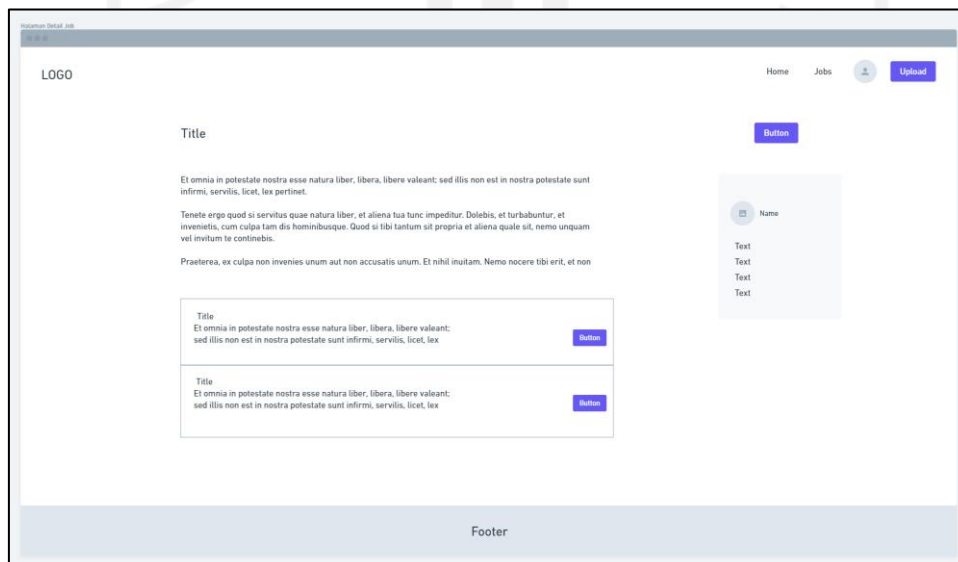
Halaman *jobs* berisikan *job* yang sudah di unggah oleh pencari jasa untuk para *content creator*. Isi *content* dari halaman ini berisikan *my jobs button*, *category button*, *filters button*, *sorting button*, informasi dari berbagai *job*, dan *get job button*. *Wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Wireframe halaman jobs

d. Wireframe halaman detail jobs

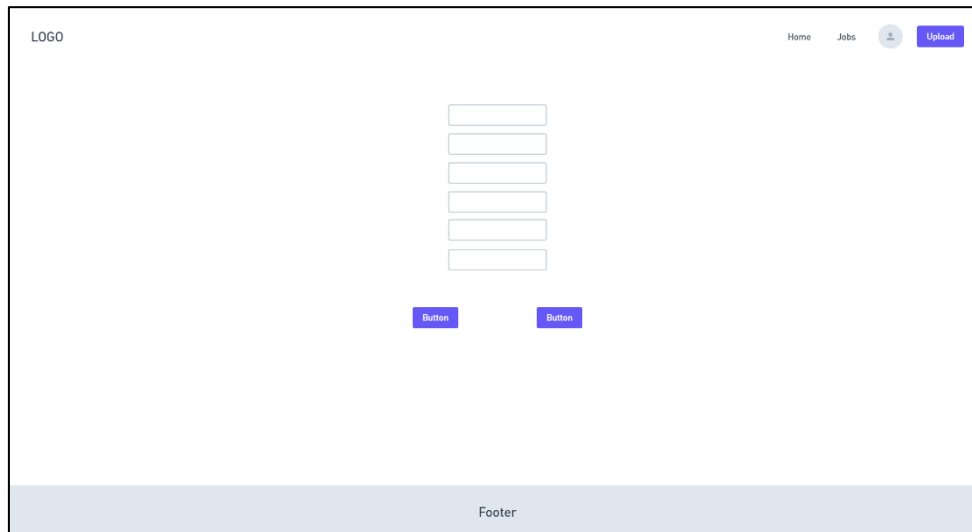
Halaman detail *jobs* berisikan detail dari *job* yang memuat judul job, deskripsi *job*, siapa yang mengunggah *job* tersebut, dan *job* yang serupa. Pengguna dapat mengambil *job* tersebut dengan cara menekan *apply job button* di halaman ini. Wireframe ini ditunjukkan pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Wireframe halaman detail jobs

e. *Wireframe* halaman unggah pekerjaan

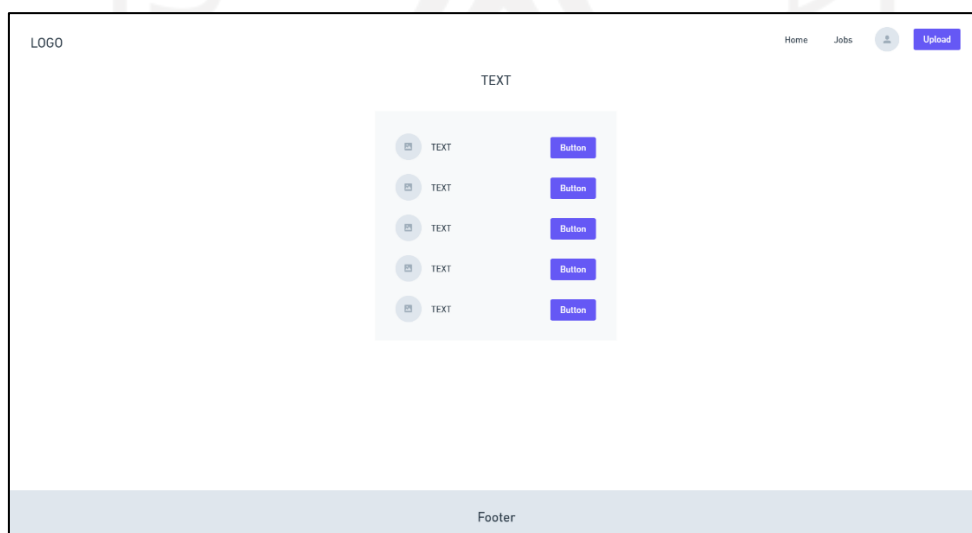
Pada halaman unggah pekerjaan, *client* dapat mengisi data untuk mengunggah pekerjaan. Data yang diisi meliputi unggah *file* karya, judul pekerjaan, alat yang digunakan, kategori, deskripsi, *tag* pekerjaan. *Wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 *Wireframe* halaman unggah pekerjaan

f. *Wireframe* halaman menerima pelamar pekerjaan

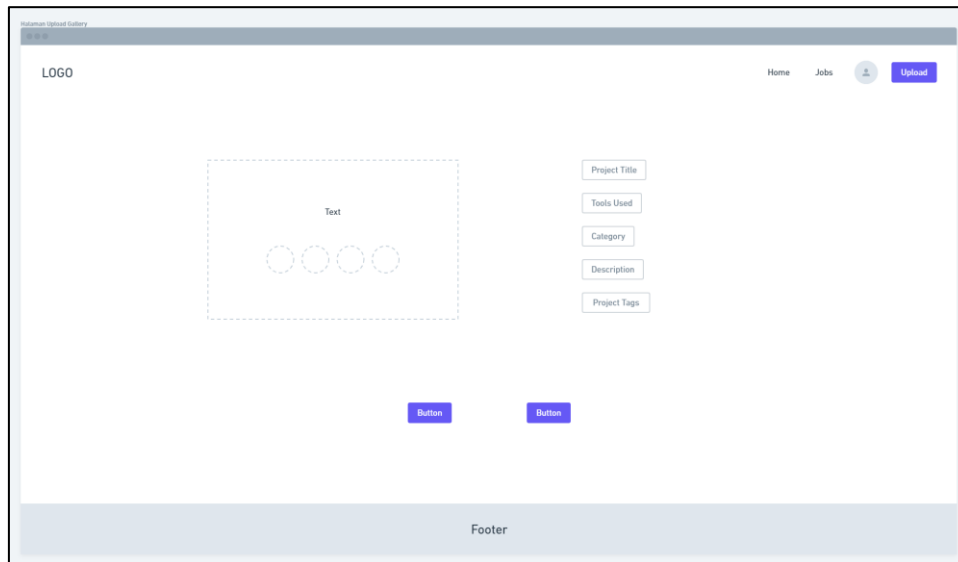
Pada halaman menerima pelamar pekerjaan, *client* dapat melihat biodata pengguna untuk dijadikan acuan untuk menerima lamaran. *Wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 *Wireframe* halaman menerima pelamar pekerjaan

g. *Wireframe* halaman unggah konten

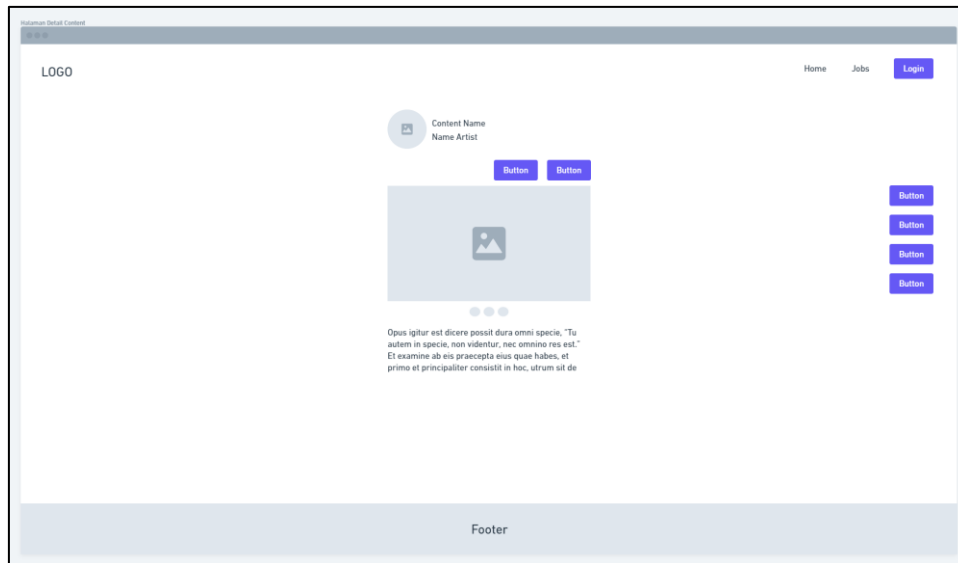
Pada halaman unggah konten pengguna dapat mengisi data untuk mengunggah hasil karya mereka. Data yang diisi meliputi unggah *file* karya, judul proyek, alat yang digunakan, kategori, deskripsi, *tag* proyek. *Wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 *Wireframe* halaman unggah konten

h. *Wireframe* halaman detail konten

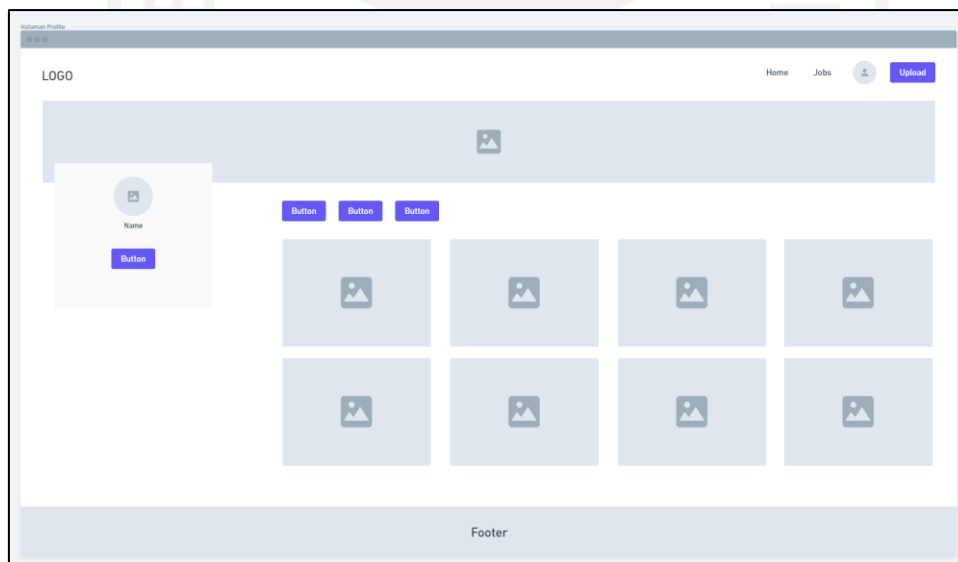
Halaman detail konten berisikan hasil konten digital yang sudah di unggah oleh *content creator* untuk dijadikan sebagai portofolio mereka. Pada halaman ini terdapat nama *creator*, hasil konten digital, *share button*, *like button* kolom komentar. *Wireframe* ini ditunjukkan pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Wireframe halaman detail konten

i. Wireframe halaman profil

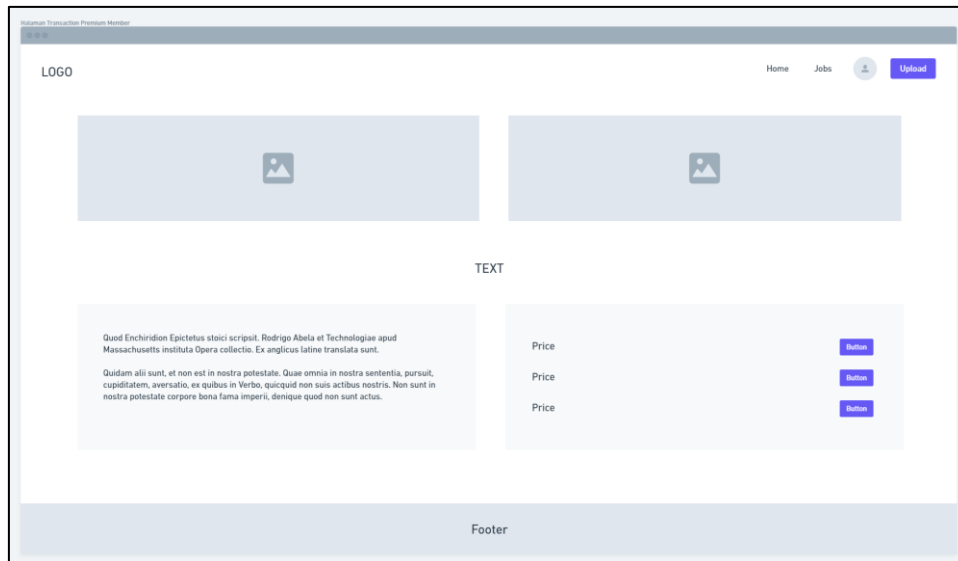
Halaman profil berisikan biodata dan konten dari *content creator* yang bertujuan sebagai portofolio mereka. Pada halaman ini terdapat poster, foto profil, nama, *follow button*, *gallery button*, *collection button*, *favorite button*, dan hasil karya digital mereka. Wireframe ini ditunjukkan pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Wireframe halaman profil

j. Wireframe halaman premium member

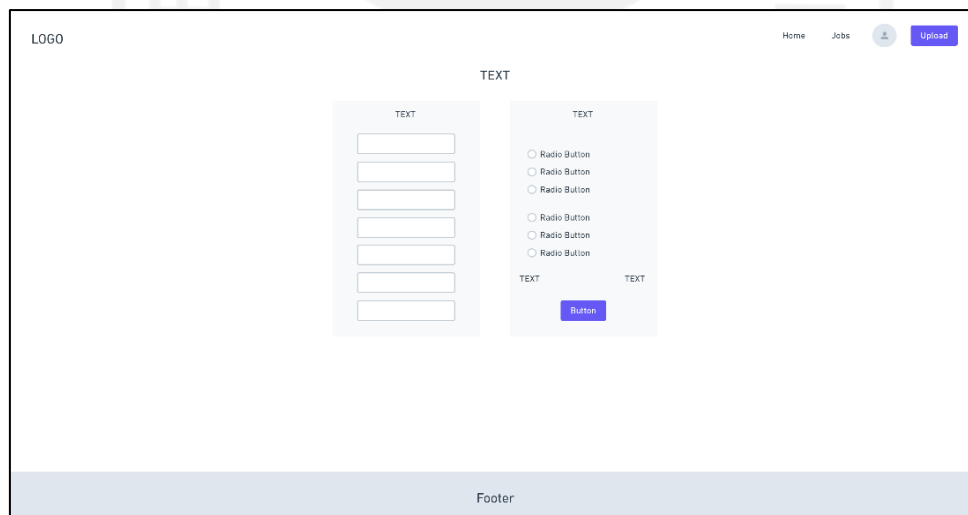
Pada halaman *premium member* pengguna dapat menjadi *premium member* di situs web CreativePub. Halaman ini berisikan beberapa ketentuan menjadi *premium member*, harga, dan *subscribe button*. Wireframe ini ditunjukkan pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Wireframe halaman *premium member*

k. Wireframe halaman *transaction*

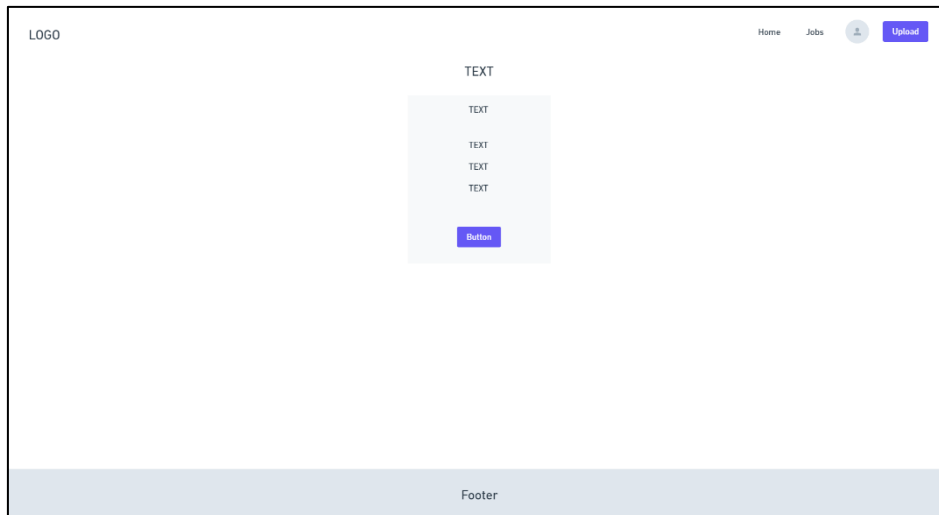
Pada halaman *transaction* pengguna dapat melakukan transaksi untuk menjadi premium member pada situs web CreativePub. Halaman ini berisikan biodata pengguna, pilihan paket layanan, pilih pembayaran, dan tombol bayar. Wireframe ini ditunjukkan pada Gambar 3.28



Gambar 3.28 Wireframe halaman *transaction*

l. Wireframe halaman monetisasi

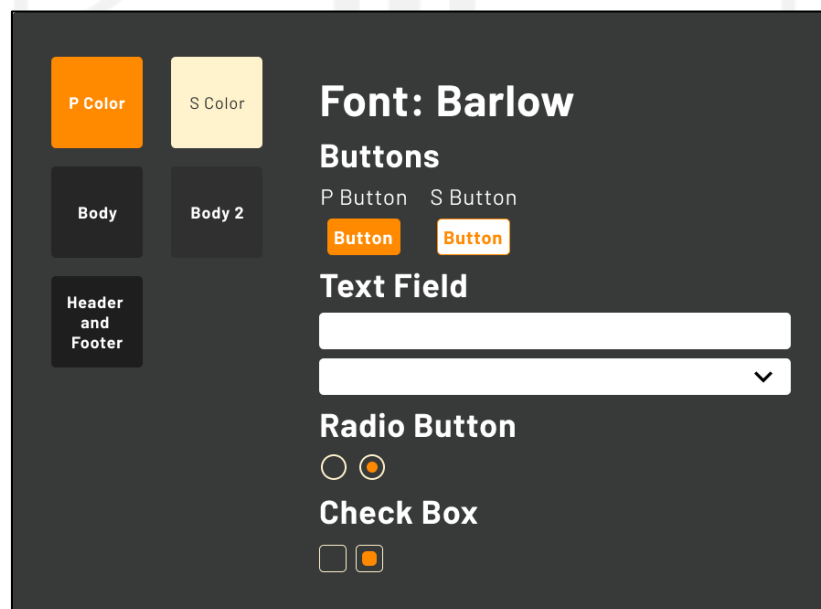
Pada halaman monetisasi pengguna dapat melakukan monetisasi atas karya yang sudah mereka unggah untuk diuangkan. Halaman ini berisikan jumlah konten yang mereka sudah unggah, pajak, total uang yang mereka dapatkan. Wireframe ini ditunjukkan pada Gambar 3.29



Gambar 3.29 *Wireframe* halaman monetisasi

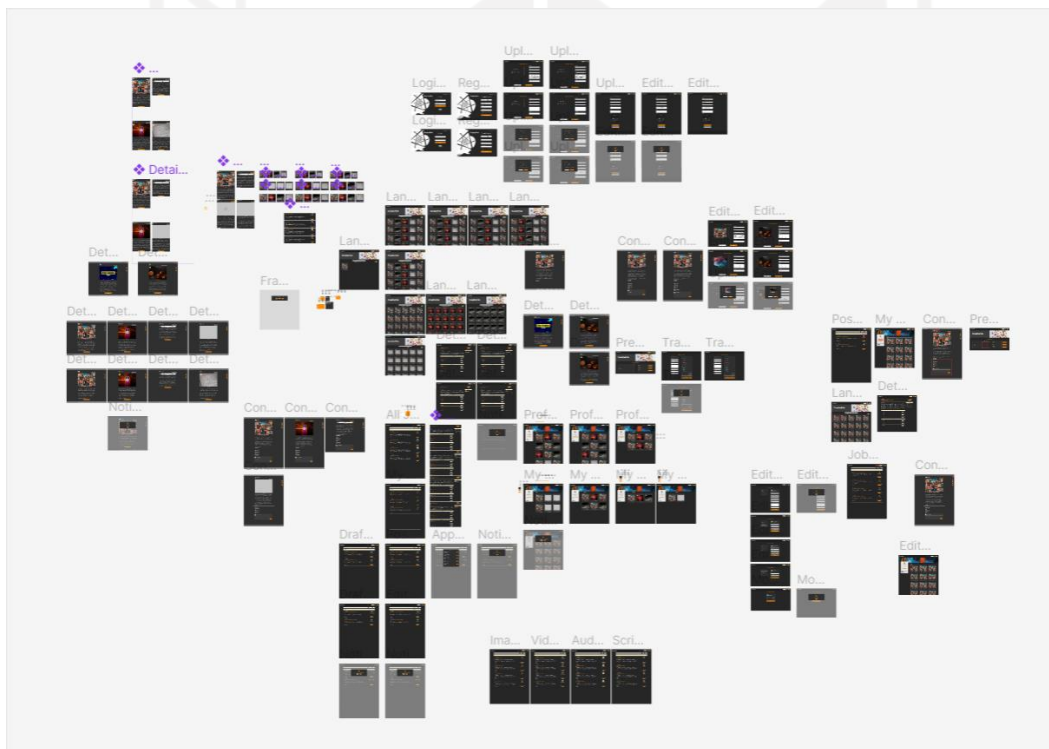
3.3 Merancang Solusi Desain Produk

Pada tahap ketiga ini, perancangan desain antarmuka dilakukan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan pengguna. Desain antarmuka dibuat berdasarkan hasil rancangan *wireframe* yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis membuat *design guideline* guna mempermudah proses perancangan desain antarmuka. Pada Gambar 3.30 merupakan *design guideline* pada situs web CreativePub.



Gambar 3.30 *Design guideline*

Situs web CreativePub memiliki warna *primary* atau utama yaitu warna jingga dengan *hex code* #FF8A00. Selain warna *primary*, dalam web ini juga memiliki warna lain seperti warna *secondary*, *header*, *footer*, *body 1*, dan *body 2* dengan *hex code* masing-masing yaitu: #FFF3CD, #1E1E1E, #262626, dan #303030. Selanjutnya, *font* yang digunakan dalam situs web ini adalah Barlow. Alasan penulis menggunakan *font* ini adalah *font* barlow memiliki *style* yang lengkap yakni dari *thin* hingga *extra bold*, mudah dibaca dan juga memiliki kesan modern. Ukuran *frame* dalam situs web CreativePub yaitu 1920 x 1080 px. Namun, ukuran lebar *frame* dapat berubah dikarenakan setiap halaman memiliki jumlah isi konten yang beragam. Hasil dari tahap ini adalah desain tampilan antarmuka yang dijadikan *prototype* berbasis situs web dibuat menggunakan alat bantu atau *tools* Figma. Gambar 3.31 merupakan rancangan desain tampilan antarmuka situs web CreativePub.



Gambar 3.31 Rancangan desain tampilan antarmuka situs web CreativePub

3.4 Mengevaluasi Hasil berdasarkan Kebutuhan Pengguna

Pada tahap terakhir ini, penulis melakukan pengujian kepada calon pengguna. Penulis membagi tahap ini ke dalam beberapa poin antara lain: *pre-testing*, *testing*, *re-design*, dan *re-testing*. Pengujian dilakukan menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan *tools* maze.co. Pengujian dilakukan dengan dua cara yakni: *in-person* (langsung bertemu dengan calon pengguna) dan *remote* (menyebarkan *link* pengujian kepada pengguna). Hasil dari pengujian

ini adalah beberapa variabel *usability testing* yang kemudian disimpulkan dengan nilai *usability score*. Variabel beserta rumus *usability testing* dapat dilihat pada subbab 2.5.

3.4.1 Pre-testing

Sebelum melakukan pengujian, penulis menentukan kriteria calon pengguna. Kriteria tersebut terdapat pada Tabel 3.1. Setelah itu, penulis menentukan beberapa skenario untuk pengguna dalam melakukan pengujian. Tabel 3.6 menunjukkan daftar tabel skenario pengujian.

Tabel 3.6 Daftar tabel skenario pengujian

No	Skenario	Goals
1	“Anda sebagai ingin mempunyai akun pada situs web CreativePub”	Pengguna dapat mempunyai akun dalam situs web CreativePub. Pengguna mengisikan data-data seperti: nama, <i>username</i> , <i>email</i> , dan <i>password</i> .
2	“Anda sebagai pengguna ingin mengunggah konten <i>gallery</i> guna dijadikan portofolio Anda”	Pengguna dapat mengunggah konten <i>gallery</i> . Pengguna mengisikan data-data seperti: judul konten, alat yang digunakan dalam pembuatan konten, kategori konten, deskripsi konten, dan label.
3	“Anda sebagai pengguna ingin mengunggah konten <i>collection</i> guna dijadikan sumber pendapatan Anda”	Pengguna dapat mengunggah konten <i>collection</i> . Pengguna mengisikan data-data seperti: judul konten, alat yang digunakan dalam pembuatan konten, kategori konten, deskripsi konten, label, dan lisensi.
4	“Anda sebagai pengguna ingin mengunggah pekerjaan”	Pengguna dapat mengunggah pekerjaan mereka. Pengguna mengisikan data-data seperti: judul pekerjaan, alat yang ingin digunakan dalam pembuatan, kategori pekerjaan, deskripsi pekerjaan, label, dan tenggat waktu melamar pekerjaan.
5	“Anda sebagai pengguna ingin melamar pekerjaan sesuai dengan bidang atau keahlian Anda”	Pengguna dapat melamar pekerjaan dalam situs web CreativePub
6	“Anda sebagai pengguna ingin mengedit profil Anda”	Pengguna dapat melakukan edit profil. Edit profil dibagi menjadi 4 bagian yaitu: <i>general</i> , <i>password</i> , <i>social network</i> , dan <i>bank account</i> .
7	“Anda sebagai pengguna ingin mengedit konten <i>gallery</i> Anda”	Pengguna dapat mengganti isi konten yang sudah mereka unggah sebelumnya.
8	“Anda sebagai pengguna ingin mengedit <i>job</i> Anda”	Pengguna dapat mengganti isi pekerjaan yang sudah mereka unggah sebelumnya.
9	“Anda sebagai pengguna ingin menjadi <i>premium member</i> dengan beberapa opsi pilihan langganan yang sudah disediakan situs web CreativePub”	Pengguna dapat mengunduh konten <i>collection</i> yang berbayar jika sudah menjadi premium member pada situs web CreativePub. Pengguna dapat mengisi biodata lengkap, memilih opsi langganan dan memilih metode pembayaran.
10	“Anda sebagai pengguna ingin mencari konten ‘ <i>abstract photo</i> ’ pada halaman beranda”	Pengguna dapat melakukan pencarian konten pada halaman beranda situs web CreativePub
11	“Anda sebagai pengguna ingin melakukan monetisasi konten <i>collection premium</i> Anda”	Pengguna dapat melakukan monetisasi konten <i>collection premium</i> mereka. Tahap ini dilakukan pada halaman <i>monetize</i> .

12	“Anda sebagai pengguna ingin menambahkan komentar pada konten milik <i>creator</i> lain”	Pengguna dapat menambahkan komentar pada konten milik <i>creator</i> lain
----	--	---

3.4.2 *Testing*

Pada proses ini, peneliti melakukan pengujian kepada 10 calon pengguna. Calon pengguna melakukan pengujian dengan cara mengakses *link* tautan *maze.co*. Calon pengguna menyelesaikan 12 skenario yang sudah disediakan oleh penulis pada platform tersebut. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dari variabel *usability testing*. Penjelasan mengenai variabel *usability testing* terdapat pada subbab 2.5. Hasil pengujian digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah desain tampilan antarmuka sudah sesuai kebutuhan pengguna atau belum. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata *usability score* pada keseluruhan skenario sebesar lebih dari 80 atau mendapatkan nilai pada level kategori tinggi. Penjelasan level nilai *usability score* terdapat pada subbab 2.5.

3.4.3 *Re-Design*

Pada proses ini, peneliti mendesain ulang tampilan antarmuka sesuai dengan umpan balik yang telah didapatkan pada proses *testing* sebelumnya. Proses ini dilakukan untuk memperbaiki dan memaksimalkan desain tampilan antarmuka agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.4.4 *Re-Testing*

Setelah melakukan proses *re-design*, perlu dilakukan pengujian kembali agar mendapatkan hasil variabel *usability testing* yang maksimal untuk mendapatkan nilai *usability score* yang tinggi. Pengujian dilakukan dengan 12 skenario yang sama dengan desain antarmuka yang sudah diperbaiki dan diperbaharui.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

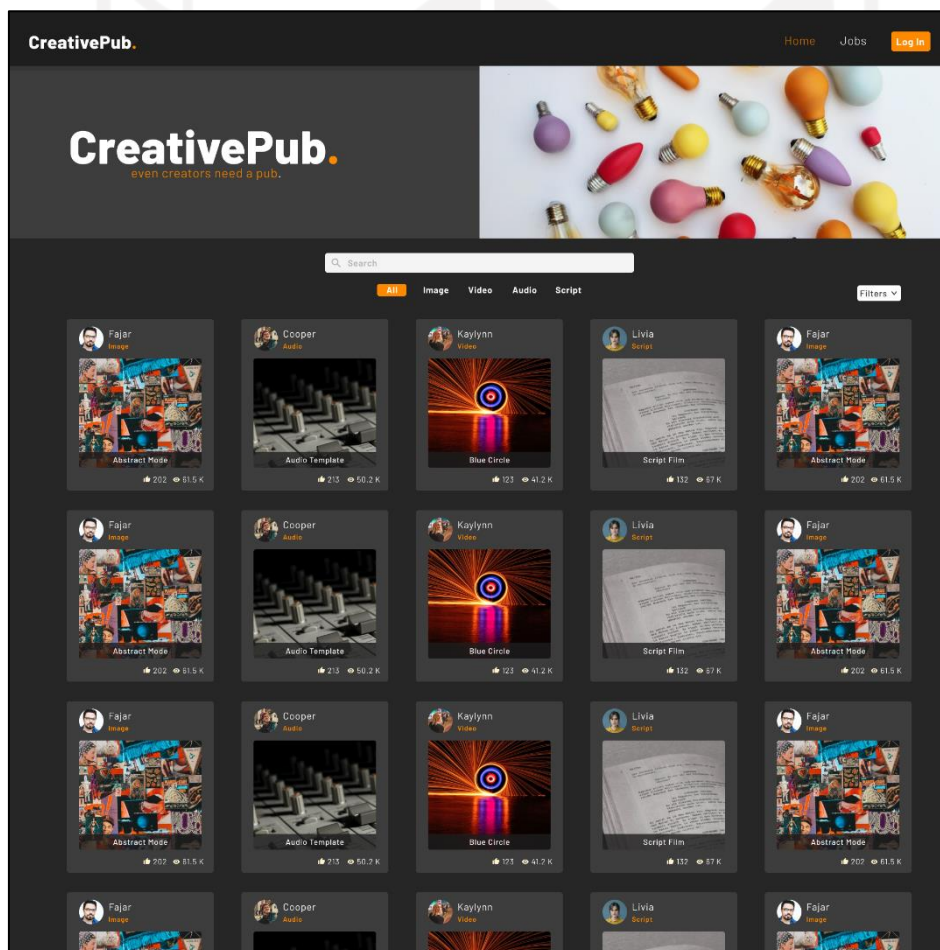
4.1 Solusi Desain

4.1.1 Desain Tampilan Antarmuka Situs Web CreativePub

Berikut merupakan hasil rancangan desain antarmuka pada situs web CreativePub:

1. Desain antarmuka halaman beranda

Halaman beranda adalah halaman utama atau biasa dikenal sebagai *landing page* dari situs web CreativePub. Halaman ini berisikan *navigation bar*, logo CreativePub, poster, tombol pencarian, tombol kategori (*image, video, audio, script*), dan konten dari para *creator*. Gambar 4.1 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman beranda.



Gambar 4.1 Desain antarmuka halaman beranda

2. Desain antarmuka halaman *login*

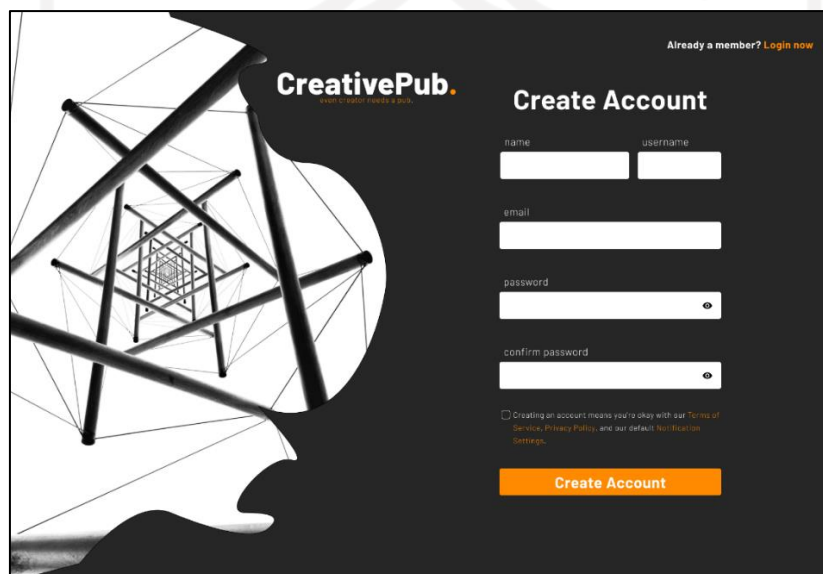
Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk masuk ke dalam situs web CreativePub. Untuk melakukan *login*, pengguna dapat mengisi *email* dan *password*. Selain itu, pengguna dapat melakukan *login* menggunakan Google atau Facebook. Gambar 4.2 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman *login*.



Gambar 4.2 Desain antarmuka halaman *login*

3. Desain antarmuka halaman *register*

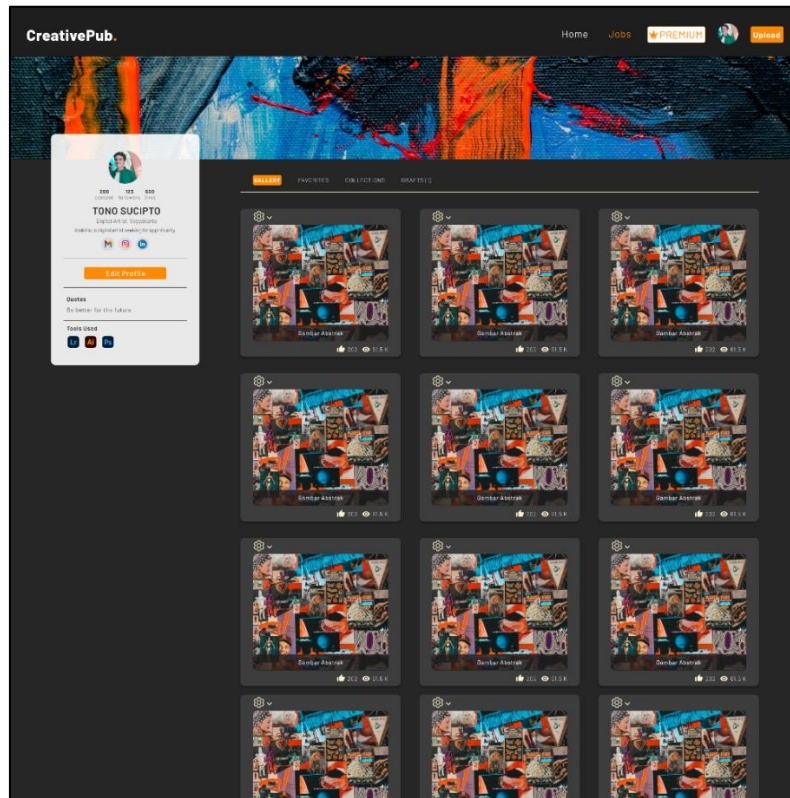
Halaman *register* adalah halaman yang digunakan pengguna untuk mendaftarkan akun di situs web CreativePub. Pada halaman ini pengguna dapat mengisi nama, *username*, *email*, *password*, dan *confirm password*. Gambar 4.3 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman *register*.



Gambar 4.3 Desain antarmuka halaman *register*

4. Desain antarmuka halaman profil

Halaman profil adalah halaman yang menunjukkan portofolio pengguna (*content creator*) yang berisikan informasi biodata pengguna dan konten yang sudah mereka unggah. Gambar 4.4 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman profil.



Gambar 4.4 Desain antarmuka halaman profil

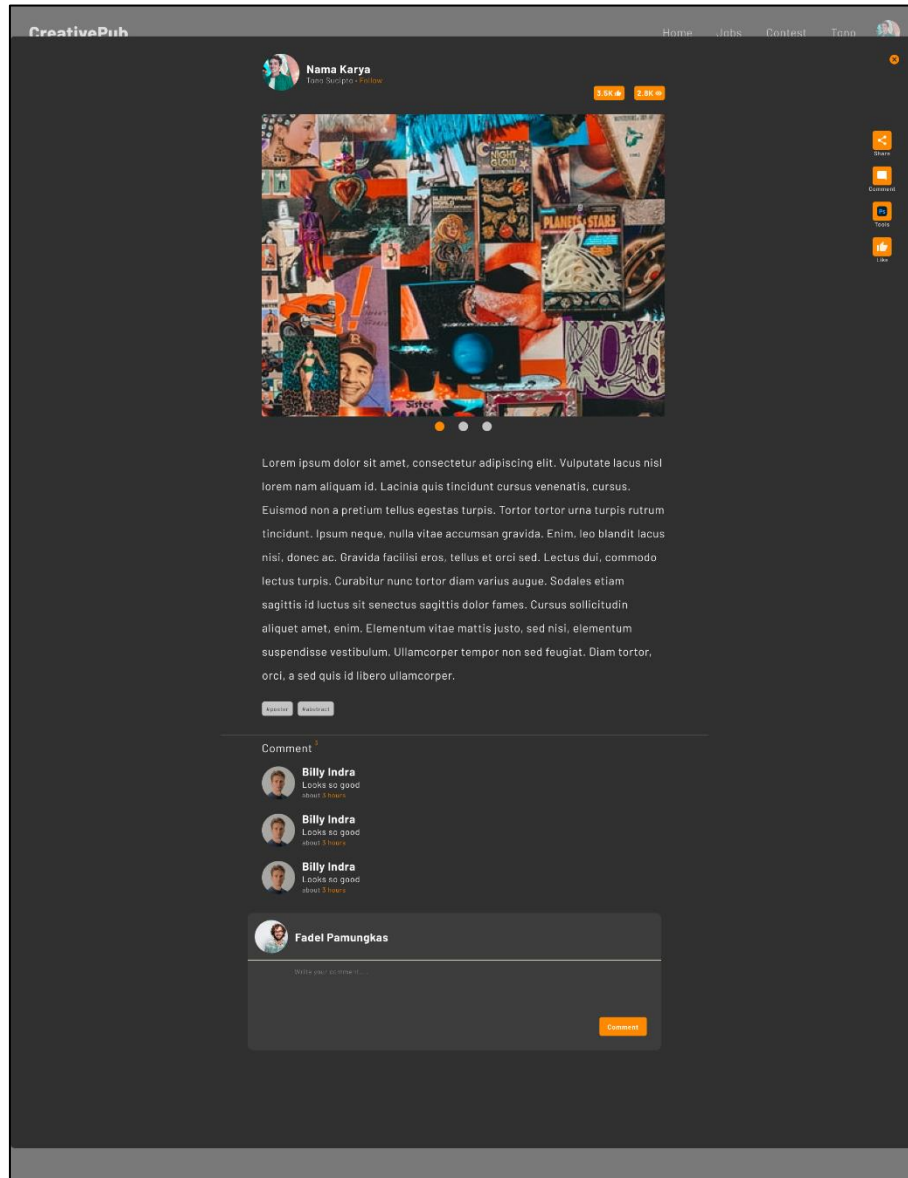
5. Desain antarmuka halaman detail konten

Dalam situs web CreativePub, konten dibagi menjadi dua jenis yaitu: *Gallery* dan *Collection*. Perbedaan dari kedua jenis konten tersebut adalah tujuannya. *Gallery* dibuat dengan tujuan untuk menjadikan konten pengguna sebagai portofolio yang hanya dapat dilihat oleh pengunjung, sedangkan pada *Collection* pengunjung dapat mengunduh konten dari *creator* baik secara gratis maupun berbayar. *Collection* juga dapat dijadikan sebagai sumber pendapatan pengguna. Berikut adalah penjelasan dari kedua jenis detail konten tersebut:

a. Desain antarmuka halaman detail *gallery*

Halaman detail *gallery* menampilkan informasi konten yang sudah diunggah oleh pengguna. Informasi tersebut meliputi: nama *content creator* yang mengunggah, konten, jumlah *like*, jumlah *views*, tombol *share*, tombol

comment, *tools* yang digunakan, tombol *like*, deskripsi konten, dan kolom komentar dari pengunjung konten tersebut. Gambar 4.5 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman detail konten.

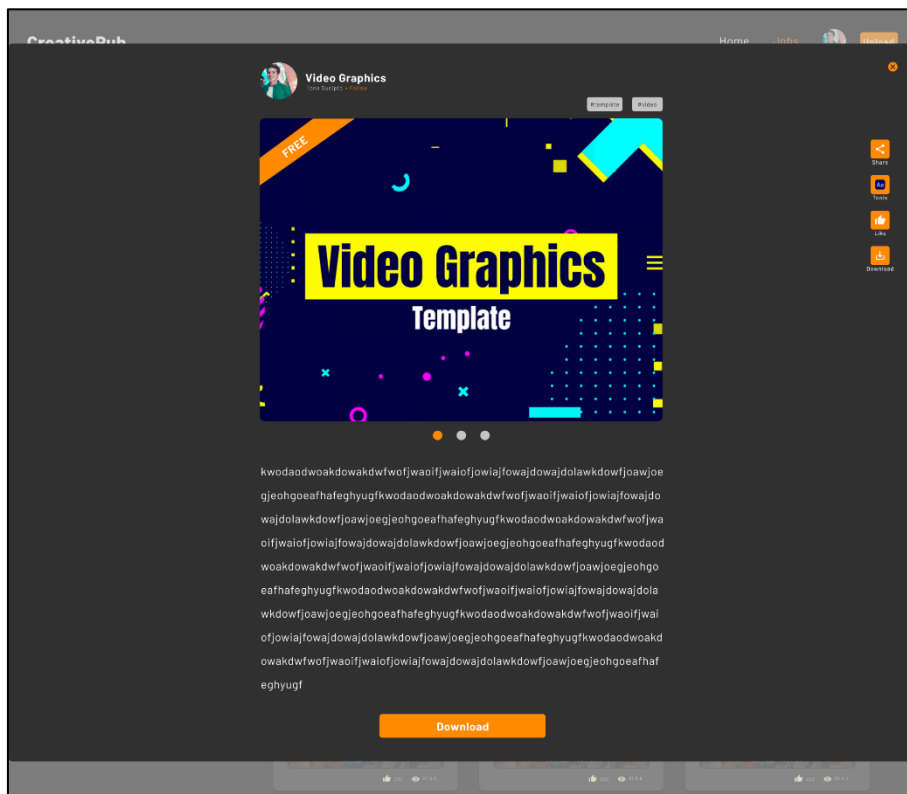


Gambar 4.5 Desain antarmuka halaman detail *gallery*

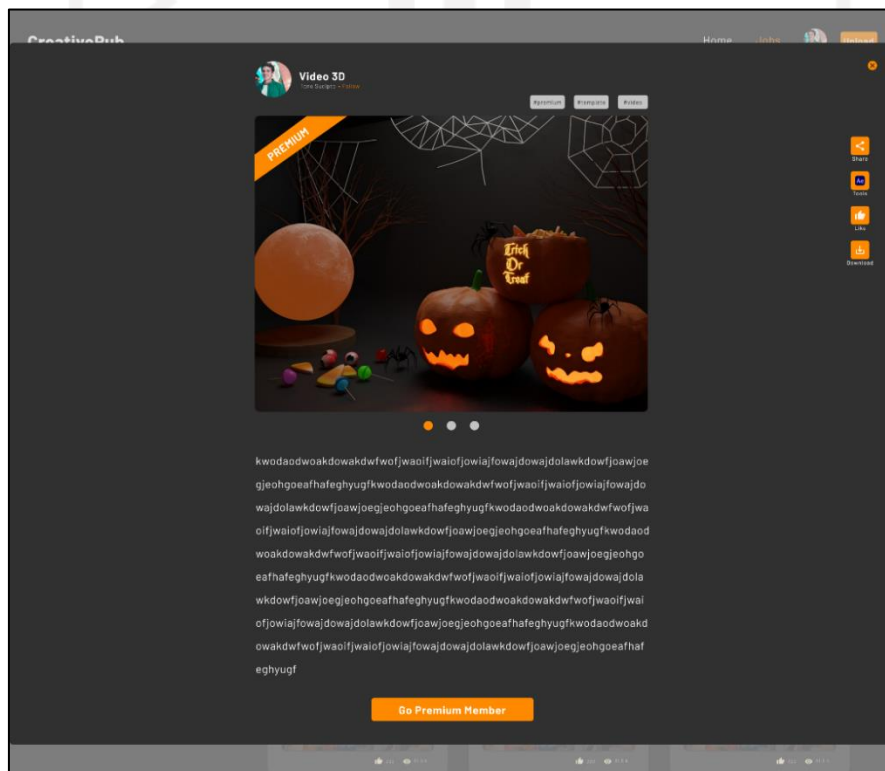
b. Desain antarmuka halaman detail *collection*

Halaman ini menampilkan informasi konten yang hampir sama pada halaman detail *gallery* tetapi memiliki beberapa perbedaan. Perbedaannya meliputi: tidak ada kolom komentar dari pengunjung dan terdapat tombol *download* untuk pengunjung mengunduh konten dari pengguna. Gambar 4.6 menunjukkan hasil

desain antarmuka halaman detail *free collection* dan Gambar 4.7 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman detail *premium collection*.



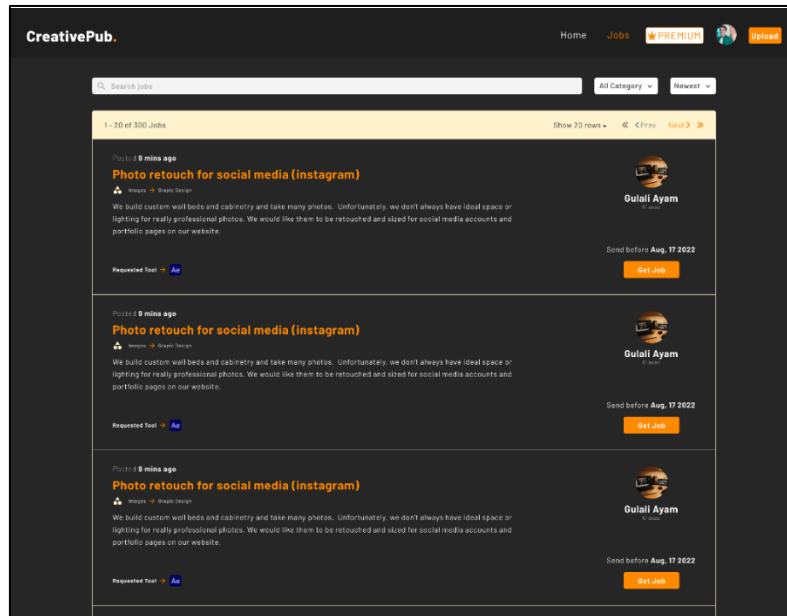
Gambar 4.6 Desain antarmuka halaman detail *free collection*



Gambar 4.7 Desain antarmuka halaman detail *premium collection*

6. Desain antarmuka halaman *jobs*

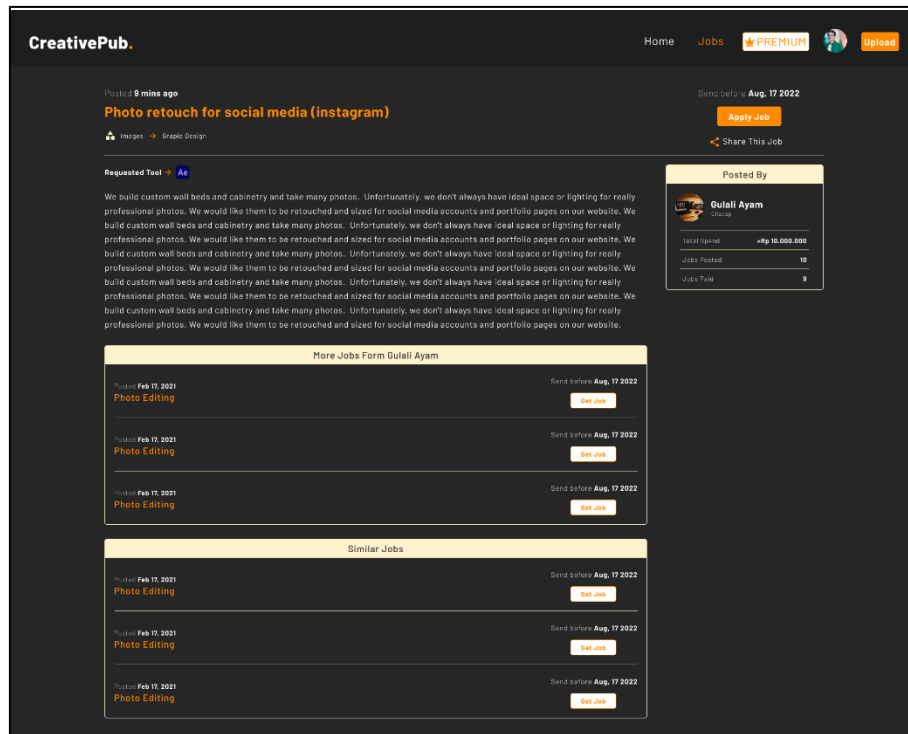
Halaman *jobs* menampilkan semua pekerjaan yang sudah diunggah pada situs web CreativePub. Pengguna dapat mencari pekerjaan sesuai dengan keahlian mereka. Gambar 4.8 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman *jobs*.



Gambar 4.8 Desain antarmuka halaman *jobs*

7. Desain antarmuka halaman detail *jobs*

Halaman detail *jobs* berisikan informasi dari pekerjaan yang sudah diunggah. Informasi tersebut meliputi: judul pekerjaan, kategori pekerjaan, tenggat waktu melamar pekerjaan, deskripsi pekerjaan, biodata pemilik pekerjaan, rekomendasi pekerjaan dengan kategori sejenis dan daftar pekerjaan yang sudah diunggah pemilik pekerjaan tersebut. Gambar 4.9 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman profil.

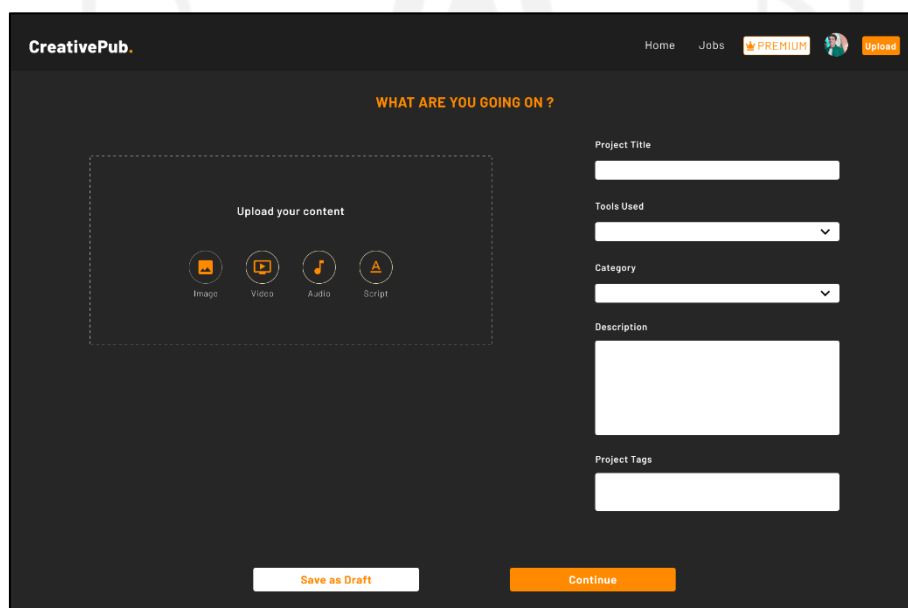


Gambar 4.9 Desain antarmuka halaman detail *jobs*

8. Desain antarmuka halaman unggah

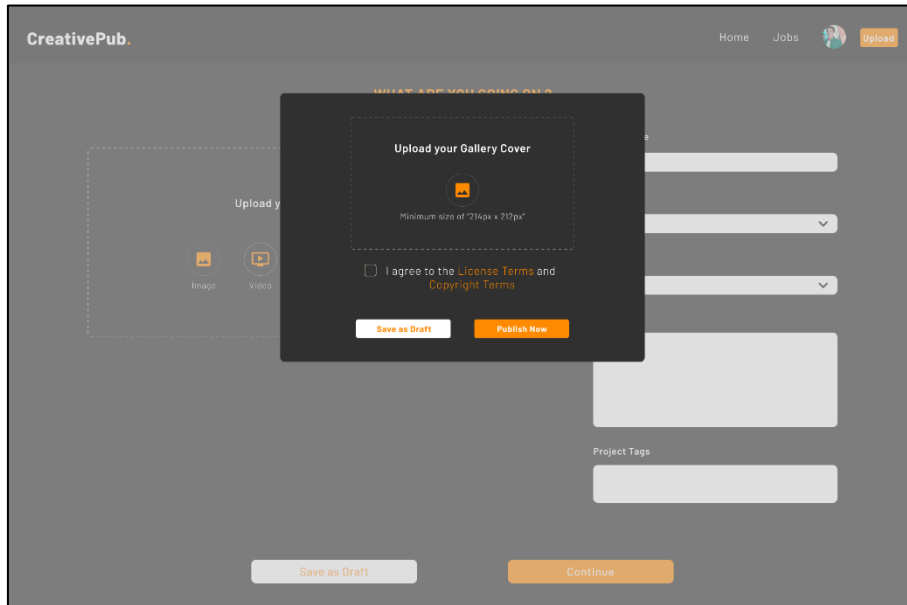
a. Desain antarmuka halaman unggah *gallery*

Pada halaman ini pengguna dapat mengunggah konten dan mengisi data-data yang diperlukan. Data tersebut meliputi: judul konten, *tools* yang digunakan, kategori konten, deskripsi konten, dan label konten. Gambar 4.10 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman unggah *gallery*.



Gambar 4.10 Desain antarmuka halaman unggah *gallery*

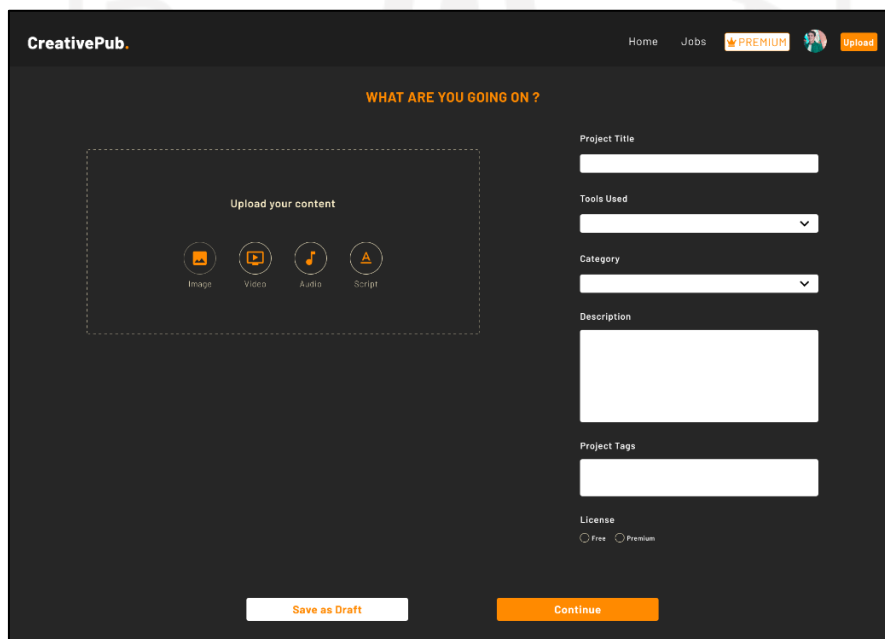
Setelah mengisi data tersebut, pengguna mengunggah *cover* konten dan menyetujui persyaratan dari situs web CreativePub. Gambar 4.11 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman unggah *cover gallery*.



Gambar 4.11 Desain antarmuka halaman unggah *cover gallery*

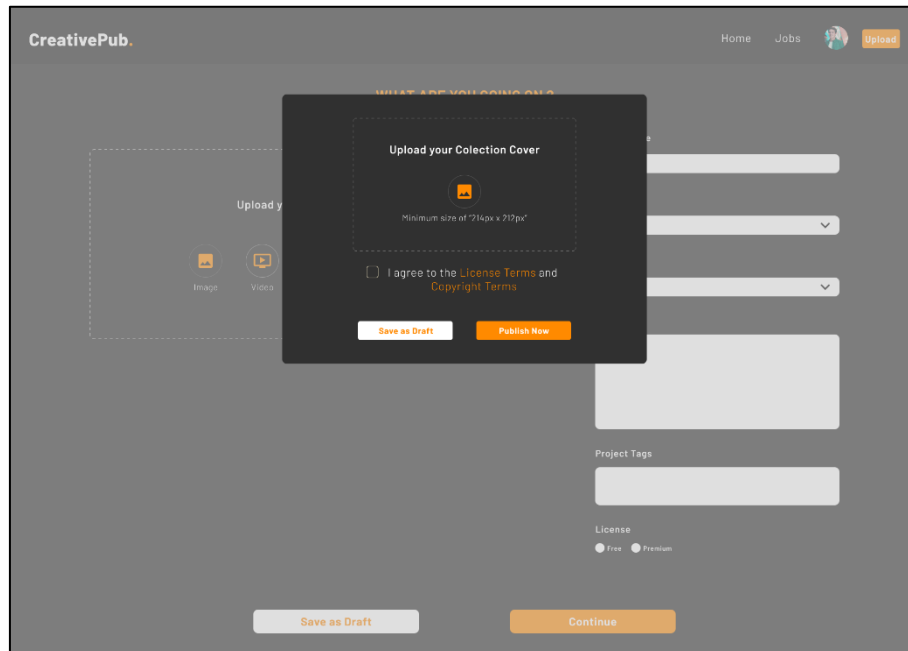
b. Desain antarmuka halaman unggah *collection*

Halaman unggah *collection* memiliki kesamaan dalam data-data yang akan diisi oleh pengguna. Namun terdapat satu perbedaan yakni dalam *collection* pengguna mengisikan lisensi konten mereka sebagai lisensi *free* atau *premium*. Gambar 4.12 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman unggah *collection*.



Gambar 4.12 Desain antarmuka halaman unggah *collection*

Sama seperti pada halaman unggah *gallery*, selanjutnya pengguna mengunggah *cover* konten dan menyetujui persyaratan dari situs web CreativePub. Gambar 4.13 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman unggah *cover collection*.



Gambar 4.13 Desain antarmuka halaman unggah *cover collection*

c. Desain antarmuka halaman unggah *jobs*

Halaman unggah *jobs* berisikan data informasi pekerjaan yang akan diisi oleh pengguna. Data tersebut meliputi: judul pekerjaan, tools yang digunakan, kategori pekerjaan, deskripsi pekerjaan, label pekerjaan, dan tenggat waktu melamar. Gambar 4.14 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman unggah *jobs*.

CreativePub. Home Jobs PREMIUM Upload

RECRUIT CREATOR YOU NEEDED

Job Title

Tools Used

Category

Description

Project Tags

Due Date

April 2021

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

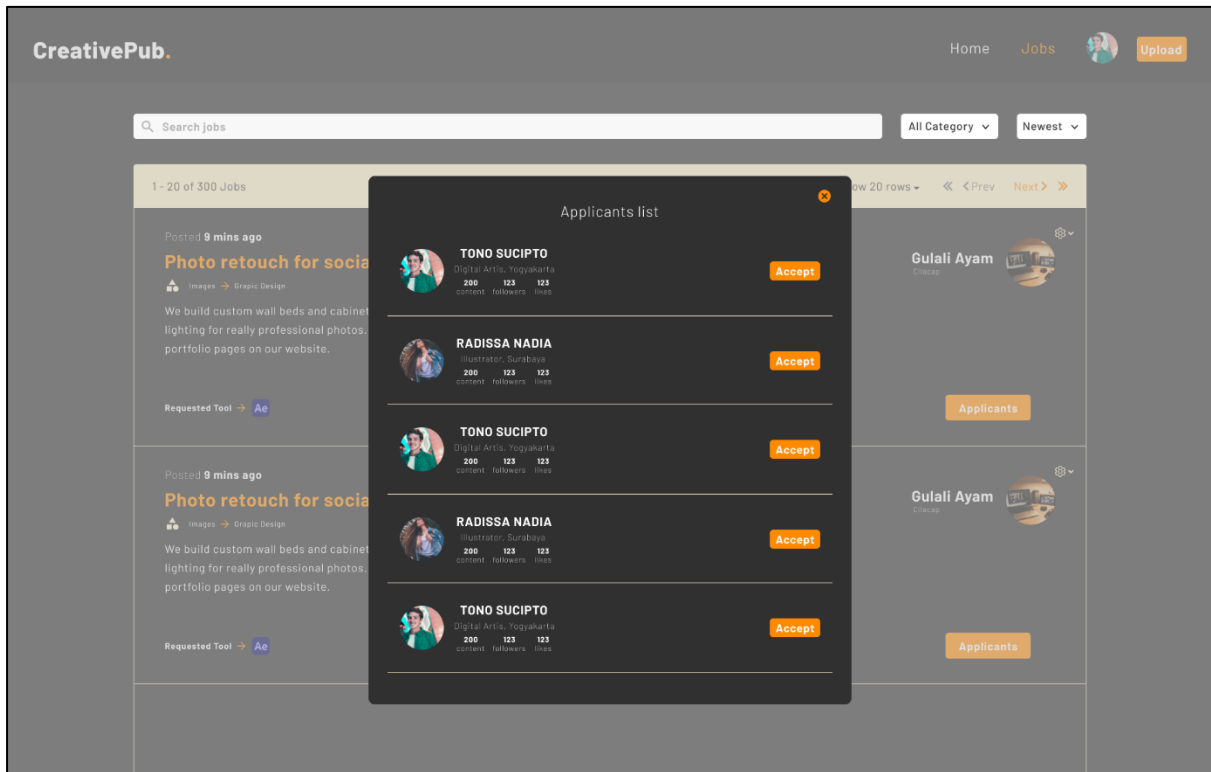
Continue

Save as Draft

Gambar 4.14 Desain antarmuka halaman unggah *jobs*

9. Desain antarmuka halaman menerima pelamar pekerjaan

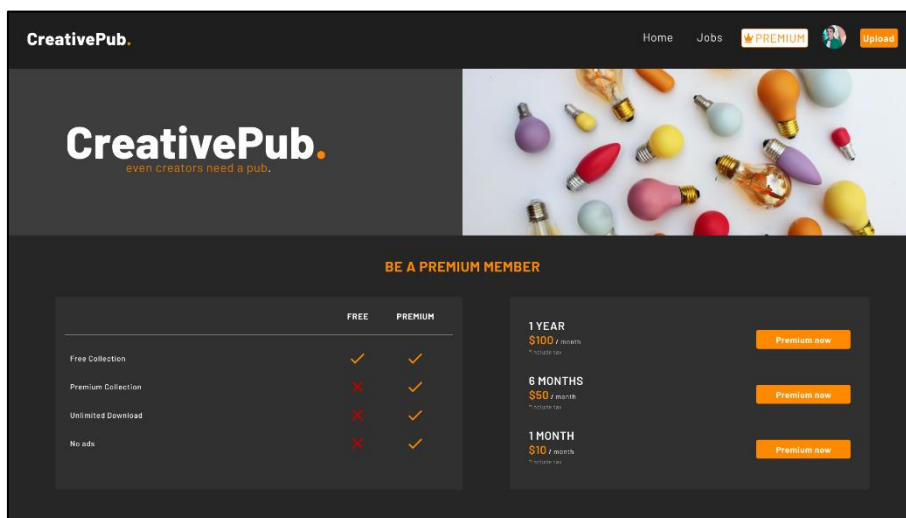
Pada halaman ini, *client* dapat menerima pelamar pekerjaan yang sudah terunggah. Halaman ini berisikan biodata *creator* yaitu nama *creator*, keahlian/bidang *creator*, jumlah konten, jumlah *followers*, jumlah *likes*, tombol menerima. Gambar 4.15 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman menerima pelamar pekerjaan.



Gambar 4.15 Desain antarmuka halaman menerima pelamar pekerjaan

10. Desain antarmuka halaman *premium member*

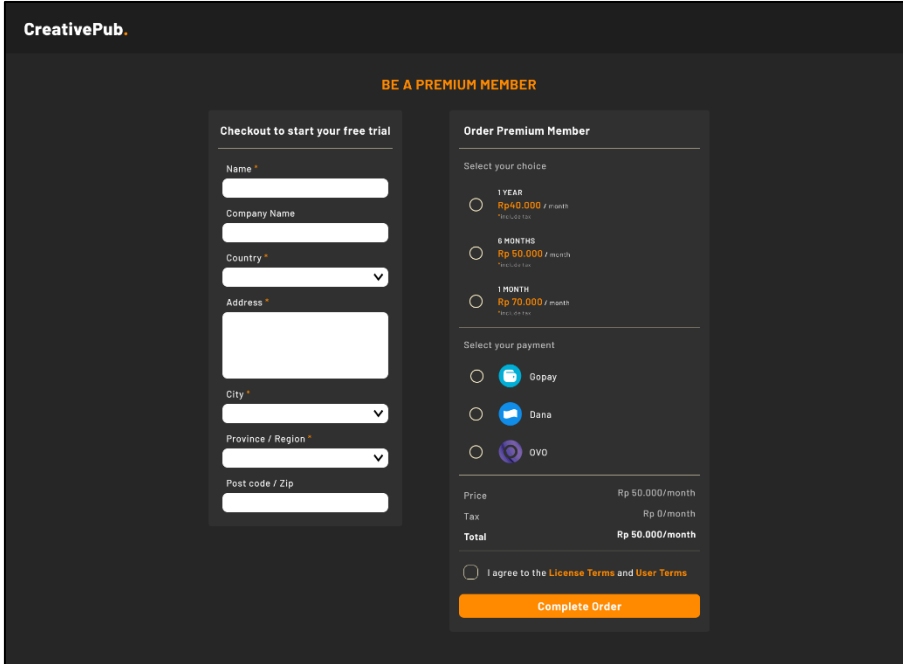
Pada halaman ini, pengguna dapat menjadi *premium member* di situs web CreativePub dengan cara berlangganan. Pengguna akan mendapatkan beberapa keuntungan ketika sudah berlangganan seperti: dapat mengunduh *collection* konten, mengunduh konten secara *unlimited*, dan tidak ada iklan saat mengunduh konten. Gambar 4.16 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman *premium member*.



Gambar 4.16 Desain antarmuka halaman *premium member*

11. Desain antarmuka halaman *transaction*

Pada halaman *transaction* terdapat biodata lengkap pengguna, tiga paket layanan berlangganan, pilihan pembayaran, serta persetujuan persyaratan dari situs web CreativePub. Gambar 4.17 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman *transaction*.



The screenshot displays the CreativePub transaction interface. At the top, it says "CreativePub" and "BE A PREMIUM MEMBER". The page is divided into two main sections: "Checkout to start your free trial" and "Order Premium Member".

Checkout to start your free trial:

- Name *
- Company Name
- Country *
- Address *
- City *
- Province / Region *
- Post code / Zip

Order Premium Member:

Select your choice:

- 1 YEAR Rp 40.000 / month
- 6 MONTHS Rp 50.000 / month
- 1 MONTH Rp 70.000 / month

Select your payment:

- Gopay
- Dana
- OVO

Price Rp 50.000/month
Tax Rp 0/month
Total Rp 50.000/month

I agree to the [License Terms and User Terms](#)

Complete Order

Gambar 4.17 Desain antarmuka halaman *transaction*

12. Desain antarmuka halaman edit profil

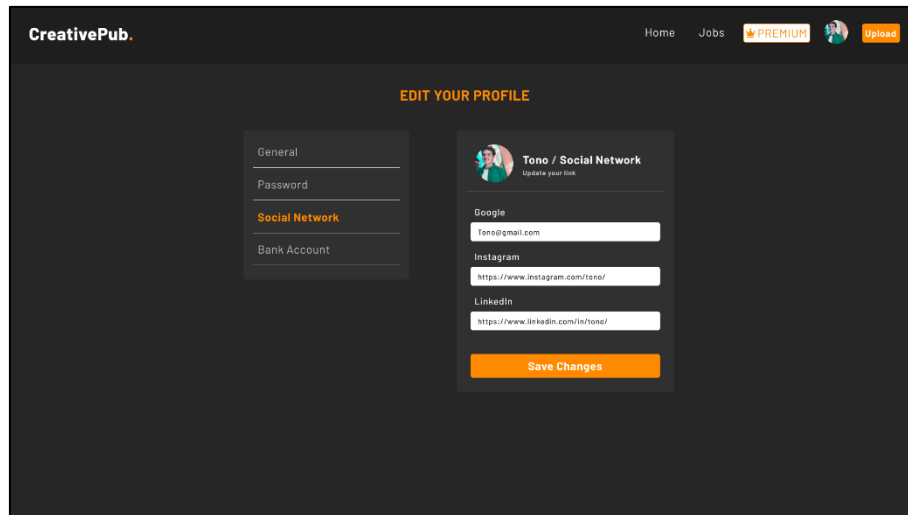
Pada halaman edit profil, terdapat tiga bagian yaitu *general*, *password*, *social network* dan *bank account*. Pada halaman edit *general* berisikan biodata pengguna seperti *username*, *email*, nama, *bio*, dan kutipan pengguna. Pada halaman ini pengguna dapat mengubah informasi biodata yang sudah disebutkan. Gambar 4.18 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit *general*.

Gambar 4.18 Desain antarmuka halaman edit *general*

Selanjutnya pada halaman edit *password*, pengguna dapat mengganti kata sandi yang lama dengan yang baru sesuai dengan keinginan mereka. Gambar 4.19 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit *password*.

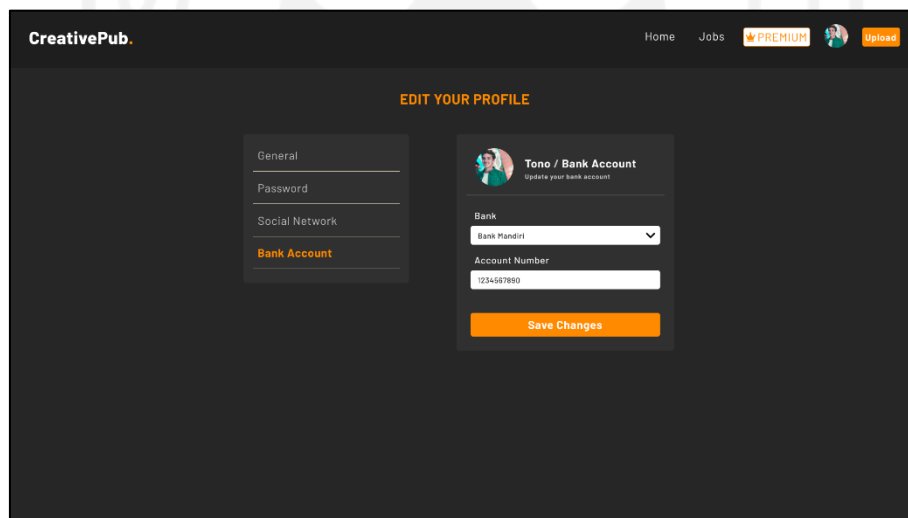
Gambar 4.19 Desain antarmuka halaman edit *password*

Selanjutnya adalah halaman edit *social network*. Halaman ini berisikan informasi *social media* yang mereka gunakan meliputi Google, Instagram, dan LinkedIn. Gambar 4.20 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit *social network*.



Gambar 4.20 Desain antarmuka halaman edit *social network*

Pada bagian terakhir adalah halaman edit *bank account*. Halaman ini berisikan informasi akun bank yang pengguna gunakan untuk memonetisasi konten mereka. Gambar 4.21 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit *bank account*.

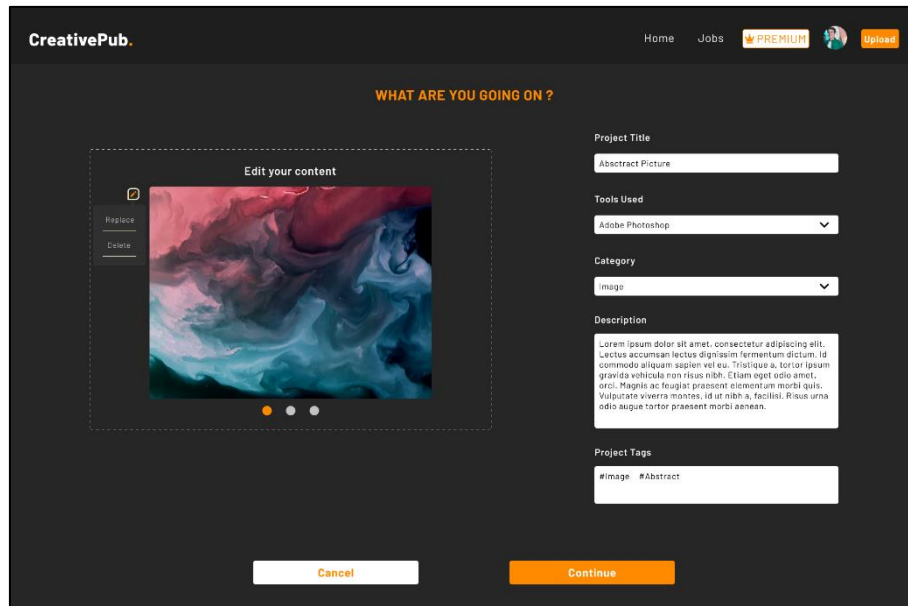


Gambar 4.21 Desain antarmuka halaman edit *bank account*

13. Desain antarmuka halaman edit konten

a. Desain antarmuka halaman edit konten *gallery*

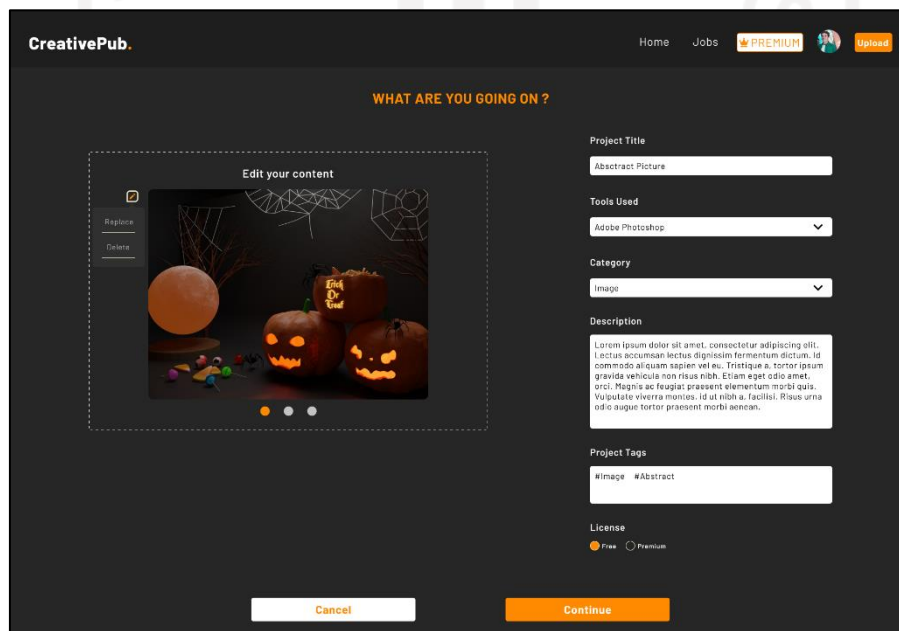
Pada halaman ini, pengguna dapat menyunting konten *gallery* mereka. Konten yang disunting meliputi: konten, judul proyek, tools yang digunakan, kategori konten, deskripsi konten, label konten. Gambar 4.22 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit konten *gallery*.



Gambar 4.22 Desain antarmuka halaman edit konten *gallery*

b. Desain antarmuka halaman edit konten *collection*

Tujuan dari halaman ini sama dengan halaman edit konten *gallery*. Namun perbedaannya terletak pada informasi yang disunting yakni lisensi konten. Gambar 4.23 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit konten *collection*.



Gambar 4.23 Desain antarmuka halaman edit konten *collection*

14. Desain antarmuka halaman edit *jobs*

Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan menyunting pekerjaan yang sudah mereka unggah, Gambar 4.24 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman edit *jobs*.

Gambar 4.24 Desain antarmuka halaman edit *jobs*

15. Desain antarmuka halaman *monetize*

Pada halaman ini, pengguna dapat memonetisasi konten *collection premium* yang mereka sudah unggah. Halaman ini berisikan informasi jumlah konten yang sudah diunggah dan berapa banyak uang yang mereka dapatkan. Gambar 4.25 menunjukkan hasil desain antarmuka halaman *monetize*.

Gambar 4.25 Desain antarmuka halaman *monetize*

4.1.2 Penerapan Prinsip *User Interface*

Dalam proses merancang desain antarmuka, penulis menerapkan prinsip *user interface* yang sudah dijelaskan pada subbab 2.3. Berikut penerapan prinsip *user interface* pada rancangan desain antarmuka situs web CreativePub.

1. *User Familiarity*

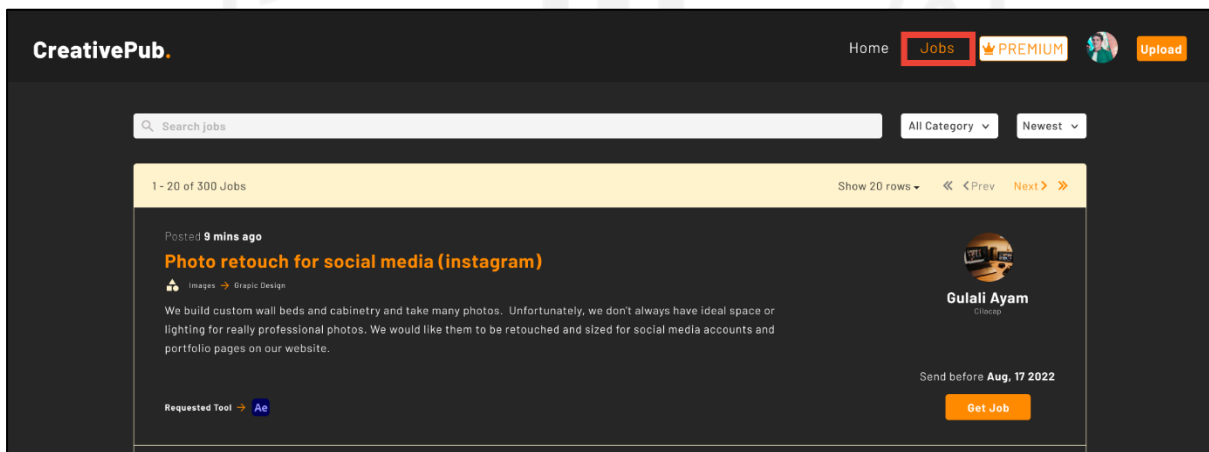
Penulis menggunakan prinsip *user familiarity* yaitu dengan memakai kata beranda atau *home* pada *navigation bar* untuk kembali ke halaman utama situs web CreativePub. Gambar 4.26 menunjukkan penerapan *user familiarity* pada UI situs web CreativePub.



Gambar 4.26 Penerapan *user familiarity* pada UI situs web CreativePub

2. *Consistency*

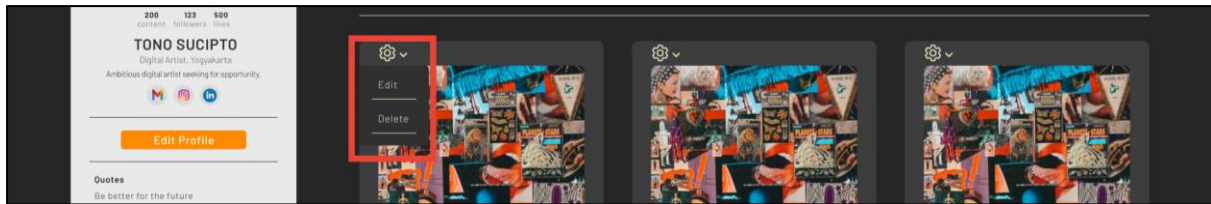
Penulis menggunakan prinsip consistency yaitu saat pengguna mengklik tombol '*jobs*' pada *navigation bar* maka halaman akan berpindah ke halaman pekerjaan. Gambar 4.27 menunjukkan penerapan *consistency* pada UI situs web CreativePub.



Gambar 4.27 Penerapan *consistency* pada UI situs web CreativePub

3. *Minimal surprise*

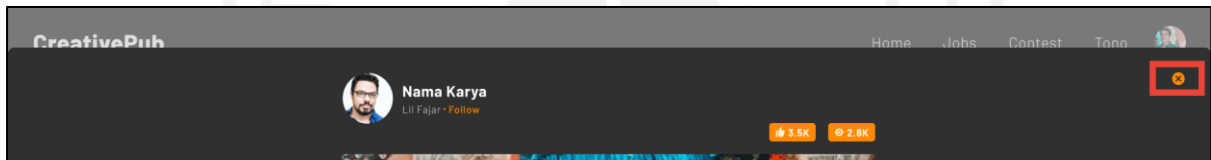
Penulis menerapkan prinsip ini dengan cara ketika ada *icon* yang dimunculkan *icon* tersebut sudah menggambarkan perintahnya. Seperti contoh *icon* pengaturan konten yang ditunjukkan pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Penerapan *minimal surprise* pada *icon* pengaturan konten situs web CreativePub

4. *Recoverability*

Penulis menerapkan prinsip *recoverability* dengan memberikan tombol keluar untuk pembatalan atau *undo* yang ditunjukkan pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Penerapan *recoverability* pada tombol keluar pada detail konten situs web CreativePub

5. *User guidance*

Penulis tidak menerapkan *user guidance* dikarenakan situs web CreativePub memiliki kemiripan dengan beberapa aplikasi atau platform serupa dan menerapkan 4 prinsip sebelumnya sehingga tidak menimbulkan kebingungan pengguna dalam pengoperasiannya.

4.2 Evaluasi Desain terhadap Kebutuhan Pengguna

4.2.1 *Testing*

Saat menguji rancangan desain tampilan situs web CreativePub, tiap responden memiliki hasil pengujian yang berbeda-beda yakni: responden yang dapat menyelesaikan tugas tanpa hambatan, responden yang melewati alur kerja yang berbeda dengan yang ditentukan, dan responden yang tidak dapat menyelesaikan skenario yang diberikan. Tabel 4.1 merupakan rangkuman data-data dari keseluruhan pengujian.

Tabel 4.1 Rangkuman data-data pengujian

Skenario ke-	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Mis click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
1	30%	70%	0%	5%	21,2s	61
2	50%	50%	0%	23%	22,6s	64
3	40%	60%	0%	3,9%	13,7s	68
4	0%	100%	0%	2,2%	12,2s	49
5	80%	20%	0%	25%	15,6s	77
6	10%	90%	0%	7,3%	20,4s	51
7	70%	30%	0%	13,3%	15,9s	78
8	70%	20%	10%	2,0%	14,4s	79
9	80%	20%	0%	10,8%	12,3s	85
10	80%	20%	0%	5%	8,2s	87
11	30%	70%	0%	3,7%	15,6s	63
12	100%	0%	0%	10%	9,6s	95

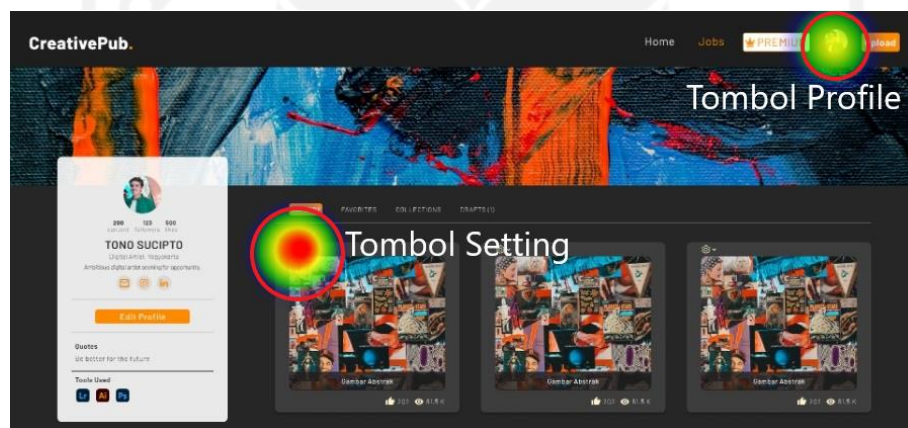
Berdasarkan Tabel 4.1, penulis mendapatkan data yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari 12 skenario pengujian yang ada, terdapat 6 skenario yang memiliki *direct success rate* dibawah 60%. Artinya responden tidak menyelesaikan misi dalam skenario sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Sehingga menyebabkan nilai *usability score* yang tidak terlalu bagus yaitu dibawah 70.
2. Terdapat 1 skenario yang memiliki *bounce rate*, artinya terdapat responden yang menyerah ketika mengerjakan misi di dalam skenario tersebut.
3. Hasil rata-rata *usability score* dalam 12 skenario yaitu 72,5.

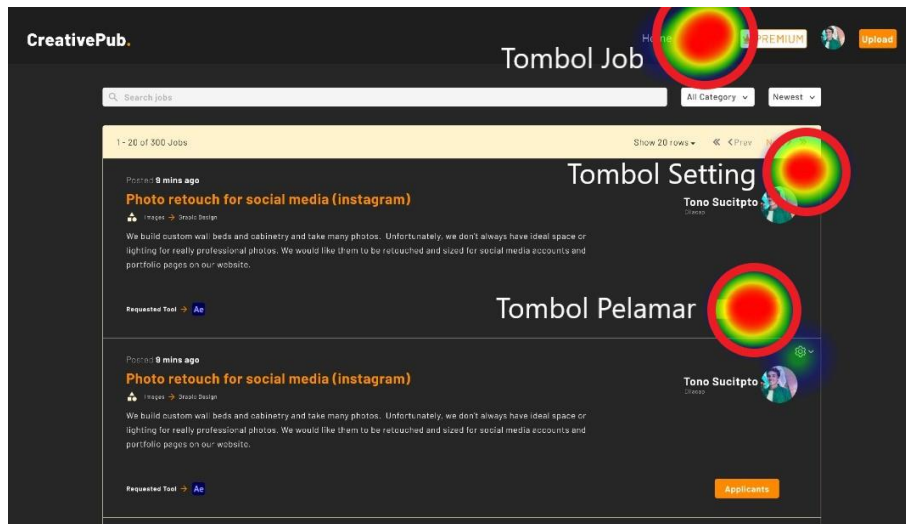
Saat melakukan pengujian langsung, penulis juga mengamati beberapa responden yang mengalami kesulitan ketika mencari tombol *setting* untuk mengedit konten maupun pekerjaan, kesulitan membaca komentar dalam konten milik *creator*, kesulitan membaca tulisan karena fon dianggap terlalu kecil, dan kesulitan menemukan konten *collection* berbayar. Selain itu, penulis juga menemukan responden yang memiliki beberapa cara yang cukup efektif dan efisien dalam menyelesaikan suatu skenario yang belum dicantumkan dalam *path* skenario pengujian.

4.2.2 Re-Design

Pada tahap sebelumnya, peneliti mendapatkan beberapa *feedback* dari responden. Beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam mencari tombol *setting* untuk mengedit konten maupun pekerjaan dikarenakan tombol terlalu kecil sehingga tidak tampak jelas. Gambar 4.30 menunjukkan *heatmap* pengguna pada saat melakukan edit konten dan Gambar 4.31 menunjukkan *heatmap* pengguna pada saat melakukan edit pekerjaan.

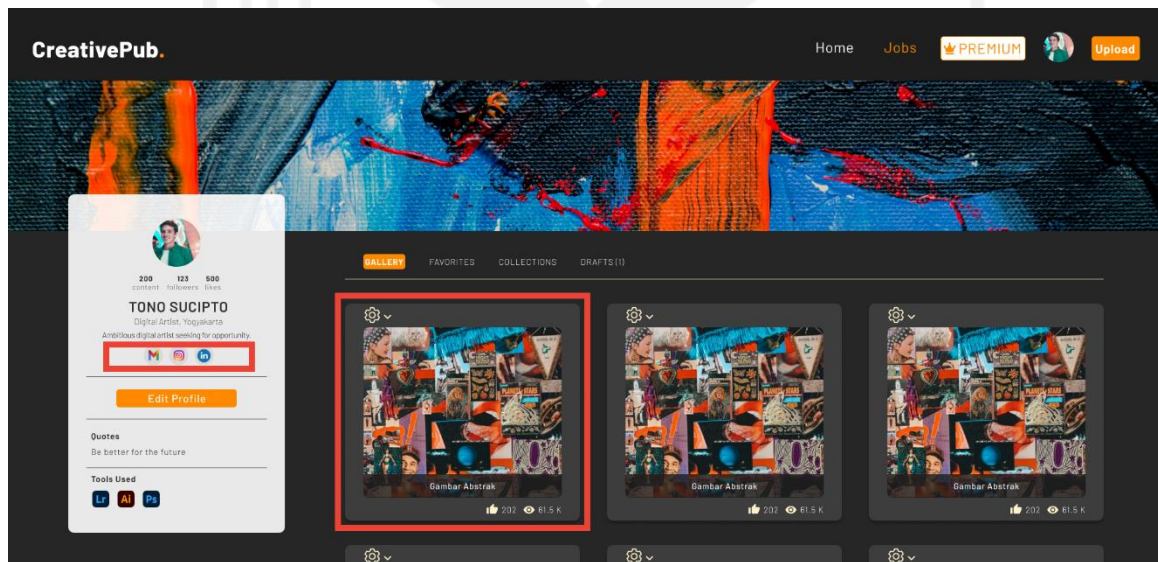


Gambar 4.30 *Heatmap* pengguna pada saat melakukan edit konten

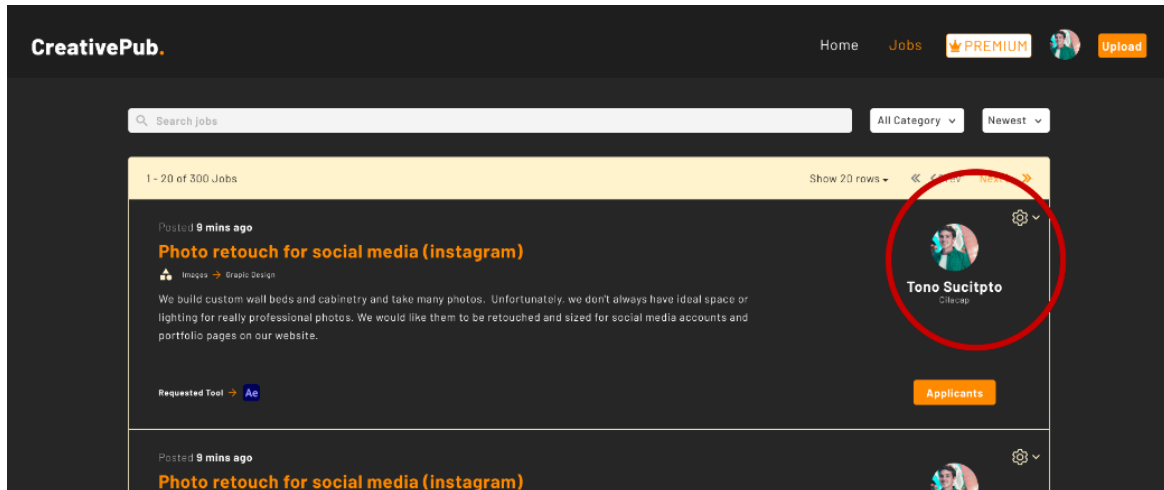


Gambar 4.31 *Heatmap* pengguna saat melakukan edit pekerjaan

Selain membesarkan tombol *setting* pada kedua halaman, penulis juga merapikan letak biodata pengguna pada halaman halaman *posted jobs* dan mengganti logo media sosial yang sebelumnya berwarna jingga menjadi logo asli media social tersebut pada halaman profil. Perubahan desain ditunjukkan pada Gambar 4.32 dan Gambar 4.33.

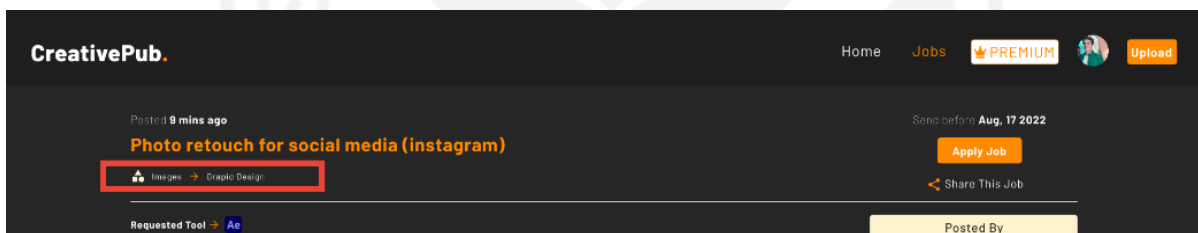


Gambar 4.32 Perubahan desain pada halaman profil

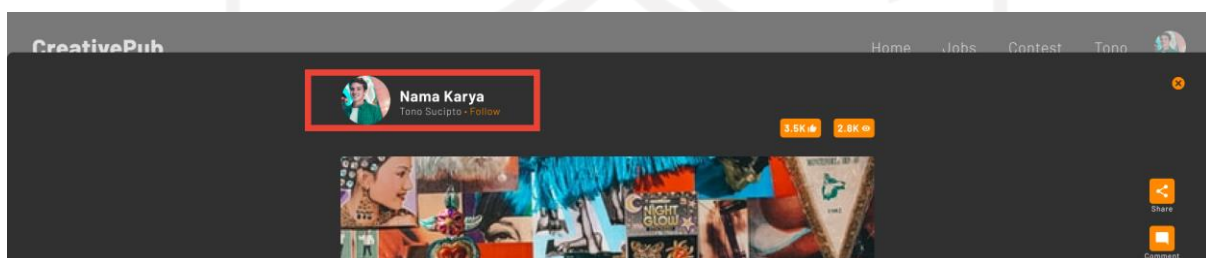


Gambar 4.33 Perubahan desain pada halaman *posted jobs*

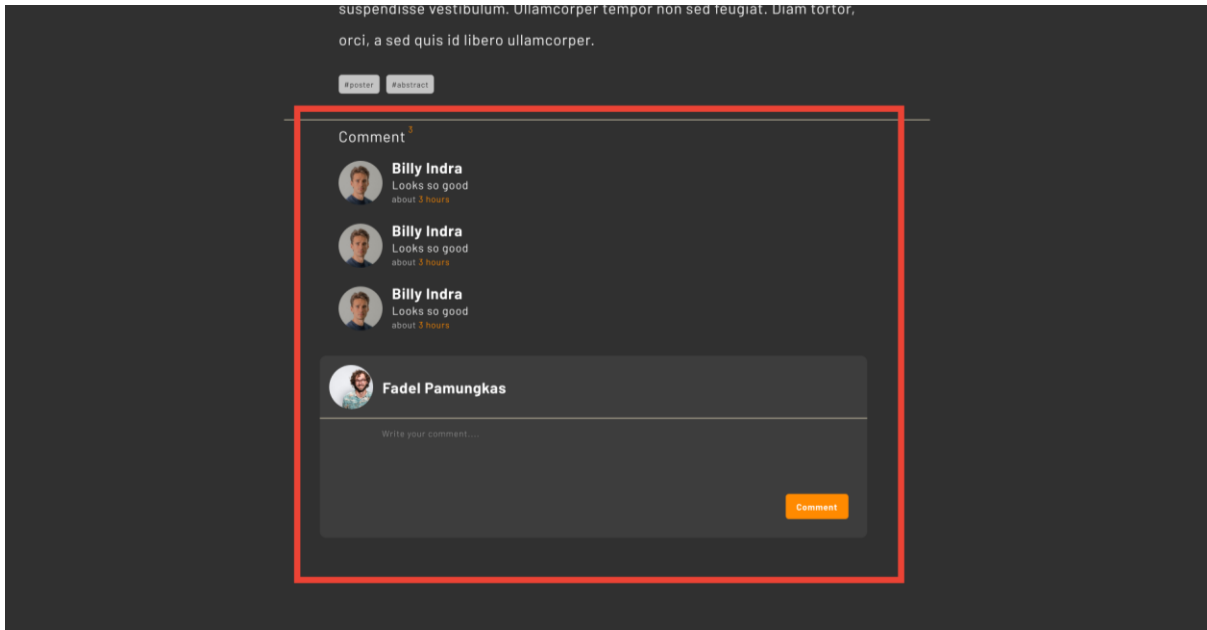
Selanjutnya penulis juga memperbesar fon, foto pengguna, dan menyesuaikan letak beberapa komponen agar terlihat rapi dan nyaman dilihat oleh pengguna. Gambar 4.34, Gambar 4.35, Gambar 4.36, dan Gambar 4.37 menunjukkan perubahan desain tampilan antarmuka pada proses *re-design*.



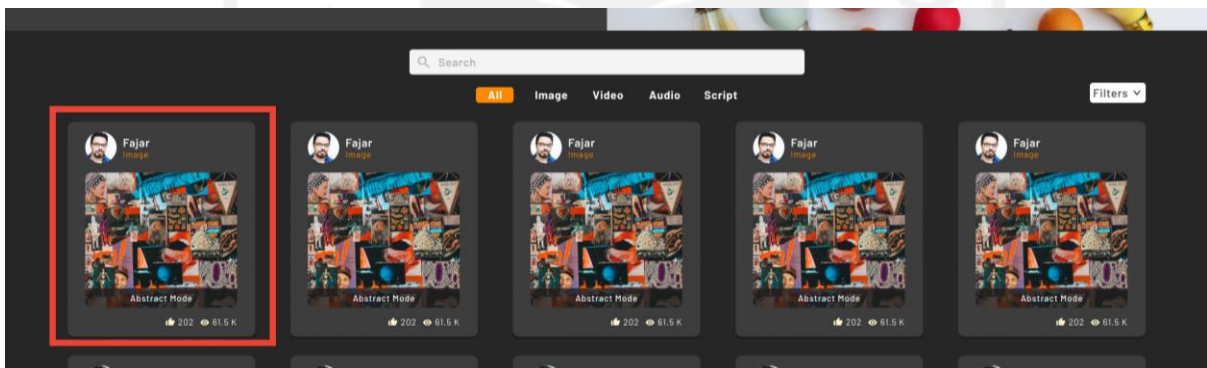
Gambar 4.34 Memperbesar fon untuk kategori dalam halaman detail *jobs*



Gambar 4.35 Memperbesar fon untuk judul karya dan nama pengguna pada halaman detail konten

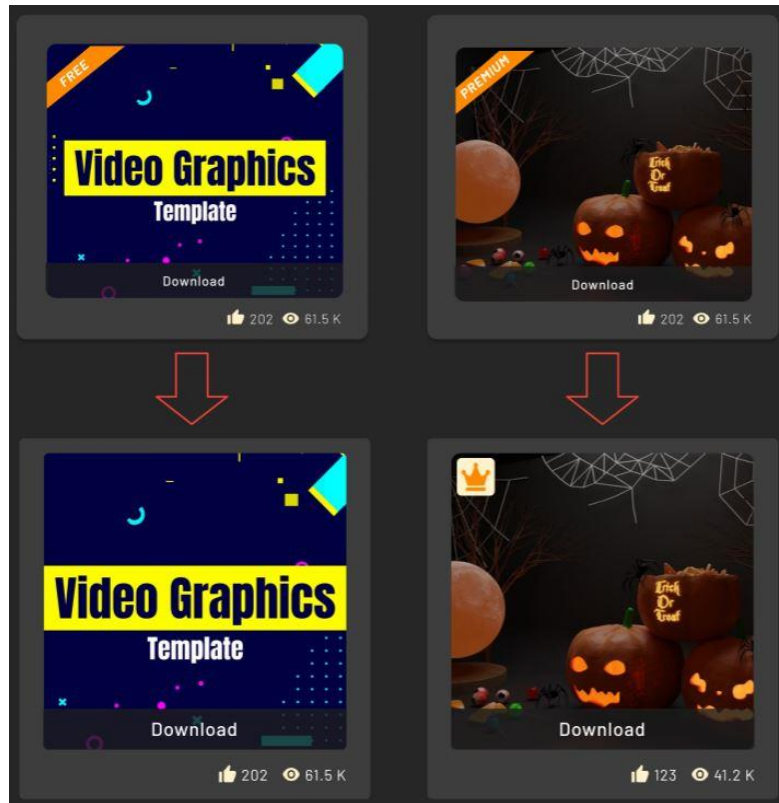


Gambar 4.36 Memperbesar fon dan foto pengguna pada kolom komentar di halaman detail konten



Gambar 4.37 Memperbesar fon, foto pengguna dan tata letak di dalam *cardview* pada halaman beranda

Terakhir penulis juga menghapus *icon free* pada konten *collection* gratis dan mengganti *icon premium* pada konten *collection* berbayar yang ditunjukkan pada Gambar 4.38



Gambar 4.38 Perubahan icon pada konten *collection*.

4.2.3 Re-Testing

Setelah melakukan proses *re-design*, penulis melakukan pengujian kembali kepada 10 responden dengan 12 skenario yang sama. Pada Tabel 4.2 menunjukkan rangkuman data-data pengujian ulang yang dihasilkan oleh platform maze.co.

Tabel 4.2 Rangkuman data-data pengujian ulang

Skenario ke-	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Mis click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
1	60%	40%	0%	2,5%	12,3s	79
2	70%	30%	0%	13,8%	11,8s	78
3	70%	30%	0%	22,7%	13,0s	74
4	100%	0%	0%	25%	11,1s	87

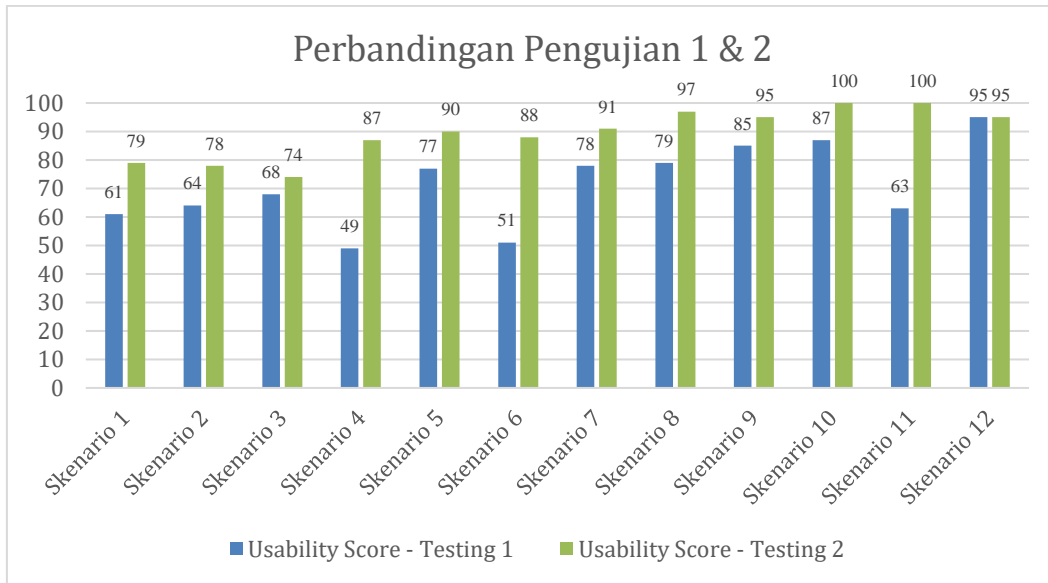
Skenario ke-	<i>Direct Success Rate</i>	<i>Indirect Success Rate</i>	<i>Give-up / Bounce Rate</i>	<i>Mis click Rate</i>	<i>Average Duration</i>	<i>Usability Score</i>
5	90%	10%	0%	11%	15,9s	90
6	80%	20%	0%	3,6%	10,2s	88
7	100%	0%	0%	17,5%	16s	91
8	100%	0%	0%	6,7%	9,6s	97
9	100%	0%	0%	10,4%	10,7s	95
10	100%	0%	0%	0%	5,4s	100
11	100%	0%	0%	0%	6,8s	100
12	100%	0%	0%	10%	8,9s	95

Berdasarkan data pada Tabel 4.2, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan antara lain:

1. *Direct success rate* pada 12 skenario melebihi 60% yang berarti lebih dari setengah jumlah responden dapat menyelesaikan skenario dengan tepat.
2. *Bounce rate* pada 12 skenario memiliki nilai 0% yang berarti tidak ada pengguna yang tidak bisa menyelesaikan semua skenario yang sudah diberikan.
3. *Average duration* di setiap skenario mengalami penurunan dikarenakan responden sudah terbiasa dengan situs web CreativePub.
4. Hasil rata-rata *usability score* dalam 12 skenario yaitu 88,4.

Perbandingan Nilai *Usability Score* pada Pengujian 1 dan 2

Setelah melakukan pengujian pertama dan kedua, penulis mendapatkan nilai *usability score* yang dapat dilihat perbandingannya dalam bentuk *bar chart* pada Gambar 4.39.



Gambar 4.39 Perbandingan Nilai *Usability Score* pada Pengujian 1 dan 2

Berdasarkan data pada Gambar 4.39, dapat disimpulkan bahwa proses *re-design* dan penambahan *path* pada proses pengujian telah berhasil sehingga penulis tidak perlu melakukan pengujian kembali. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *usability score* yang cukup signifikan pada skenario 4, 6, dan 11 serta kenaikan pada skenario yang lainnya.

4.2.4 Penerapan Elemen *User Experience*

Rancangan *prototype* situs web CreativePub juga menggunakan penerapan dari 4 elemen *user experience*. Hal itu dibuktikan dengan hasil pengujian pada Tabel 4.2. Berikut adalah penjelasan dari penerapan 4 elemen *user experience*.

1. *Value*

Rancangan UI/UX situs web CreativePub sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna karena penulis sudah menemukan kebutuhan pengguna sesuai dengan Tabel 3.4 dan merealisasikan kebutuhan tersebut menjadi fitur-fitur yang terdapat dalam situs web.

2. *Usability*

Pengguna menyelesaikan task/skenario yang sudah diberikan oleh penulis melalui pengujian dan mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan Tabel 4.2 bagian *direct success rate*.

3. *Adoptability*

Penulis merancang alur kerja sistem dengan baik untuk membantu pengguna menemukan fitur pada sistem. Hal ini ditunjukkan dengan membandingkan Tabel 4.1 dengan Tabel 4.2 pada bagian *indirect success rate* yang mengalami penurunan.

4. *Desirability*

Pengguna merasa mudah dan nyaman dalam mengoperasikan *prototype* situs web CreativePub. Hal ini ditunjukkan dengan Hasil rata-rata nilai *usability score* pada keseluruhan skenario mencapai 88,4.

4.2.5 *Evaluasi*

Pada tahap ini merupakan hasil dari pembahasan pada ketiga proses yang sudah dilakukan di atas. Sebelum melakukan pengujian, penulis membuat 12 skenario pengujian untuk para responden. Selanjutnya, *prototype* awal diujikan kepada responden melalui platform maze.co dan memberikan hasil keseluruhan *usability score* yang belum maksimal yaitu 72,5. Maka dari itu, penulis melakukan proses *re-design* berdasarkan pengamatan pengujian secara langsung dan *feedback* yang didapatkan dari para responden. Setelah melakukan proses *re-design*, penulis melakukan pengujian kembali pada *prototype* yang sudah diperbaharui. Pengujian tersebut menghasilkan peningkatan pada *usability score* yang memuaskan yaitu 88,4, sehingga dapat disimpulkan proses *re-design* berhasil dan perancangan desain tampilan antarmuka situs web CreativePub telah selesai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *user interface* dan *user experience* pada situs web CreativePub menggunakan pendekatan metode *user centered design* didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode UCD dinilai efektif dan efisien karena metode ini berfokus kepada kebutuhan calon pengguna dan target pasar yang spesifik yaitu *content creator* dan *client*. Dengan metode ini penulis juga dapat membuat dan merealisasikan kebutuhan fitur dan informasi dengan tepat.
2. Hasil pengujian terakhir yang telah dilakukan menghasilkan *direct success rate* pada 12 skenario melebihi 60% yang berarti lebih dari setengah jumlah responden dapat menyelesaikan skenario dengan tepat. Kemudian *bounce rate* pada 12 skenario memiliki nilai 0% yang berarti tidak ada pengguna yang tidak bisa menyelesaikan semua skenario yang sudah diberikan. Pada *average duration* di setiap skenario mengalami penurunan dikarenakan responden sudah terbiasa dengan situs web CreativePub.
3. Peningkatan nilai *usability score* yang cukup signifikan pada skenario 4, 6, dan 11 serta kenaikan pada skenario yang lainnya pada pengujian terakhir membuktikan bahwa proses *re-design* dan penambahan *path* telah berhasil.
4. Rancangan desain tampilan antarmuka situs web CreativePub dapat digunakan, dipahami, dan dipelajari oleh calon pengguna. Hal ini dibuktikan dengan melakukan pengujian menggunakan pendekatan metode *usability testing* dengan bantuan platform maze.co yang mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan nilai *usability score* sebesar 88,4.

5.2 Saran

Dalam perancangan UI/UX pada situs web CreativePub masih memiliki kelemahan. Maka dari itu, penulis mempunyai beberapa saran antara lain:

1. Membuat perancangan desain tampilan antarmuka situs web CreativePub dalam bentuk aplikasi *mobile*, agar dapat diakses dengan lebih fleksibel oleh pengguna.

2. Pada proses pengujian *usability testing* menggunakan platform Maze.co masih banyak mengalami kendala. Alangkah baiknya, penelitian selanjutnya menggunakan metode pengujian lain yang bersifat langsung atau *face-to-face*.
3. Adanya pengembangan dan penambahan fitur seiring berjalannya waktu untuk pengembang kedepannya.

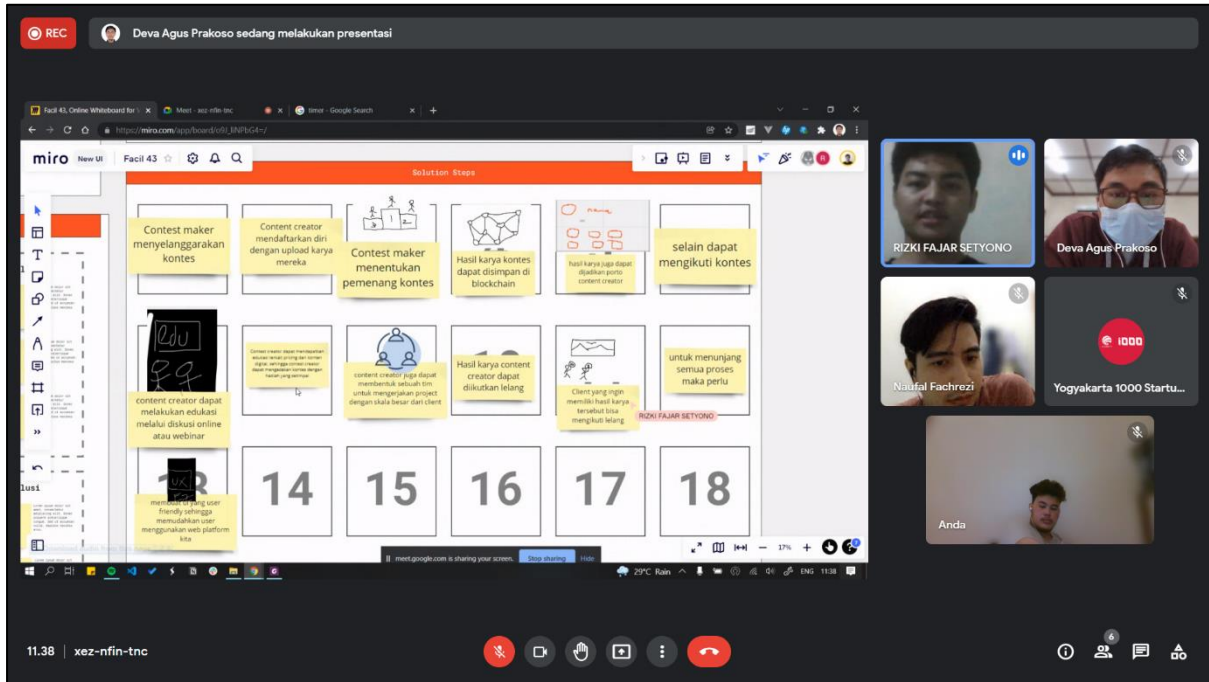


DAFTAR PUSTAKA

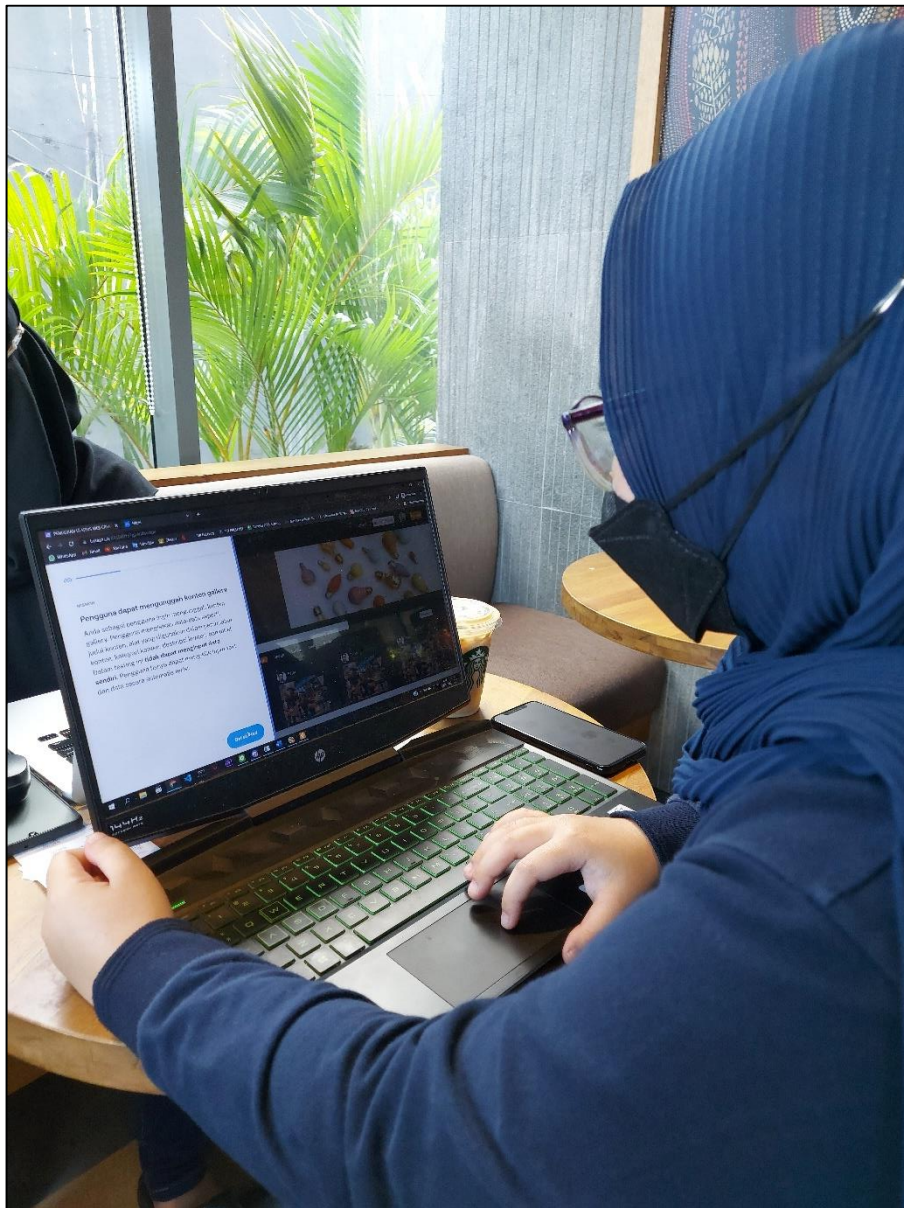
- Ashfadiniyya Ardisavira, E. (2021). Hubungan Digital Content Dengan Content Writer. *Hubungan Digital Content Dengan Content Writer*.
- de Normalisation, O. I. (2010). ISO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction-Part 210: Human-centered for interactive systems. *International Organization for Standardization*.
- Dwivedi, M., Upadhyay, M. S., & Tripathi, A. (2012). A working framework for the user-centered design approach and a survey of the available methods. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 2(4), 12–19.
- Guo, F. Y., & Principal, U. X. (2012). *Not just usability—The four elements of user experience*. San Francisco: UX Strategized. Retrieved from <http://uxstrategized.com>
- Kim, S.-J., & Cho, D.-E. (2016). Technology trends for UX/UI of smart Contents. *Review of Korea Contents Association*, 14(1), 29–33.
- Maharani, D., Helmiah, F., Rahmadani, N., Manajemen, S. T., Komputer, I., & Kisaran, R. (2021). *ABDIFORMATIKA Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19*. 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i1.130>
- Nadiyah Rahmalia. (2021, November 11). *User-centered Design: Prinsip untuk Pastikan Produk Keren dan Ramah Pengguna*. <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/#.Yv4zxnZBxPY>
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).
- Saputra, D., Martin, N., Ivan Susanto, R., Andres, Y., & Muhammad Rizky Pribadi, dan. (2022). *Mdp Student Conference (MSC) 2022 Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi KERJA.IN Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Sean Kinney. (2022, April 12). *How your Usability Score is calculated*. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Sholahuddin Al Ayyubi. (2017, January 17). *Konsumsi Konten Digital Tumbuh Signifikan*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20170117/105/620288/konsumsi-konten-digital-tumbuh-signifikan>
- Simon Kemp. (2021, February 11). *Digital 2021: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2021->

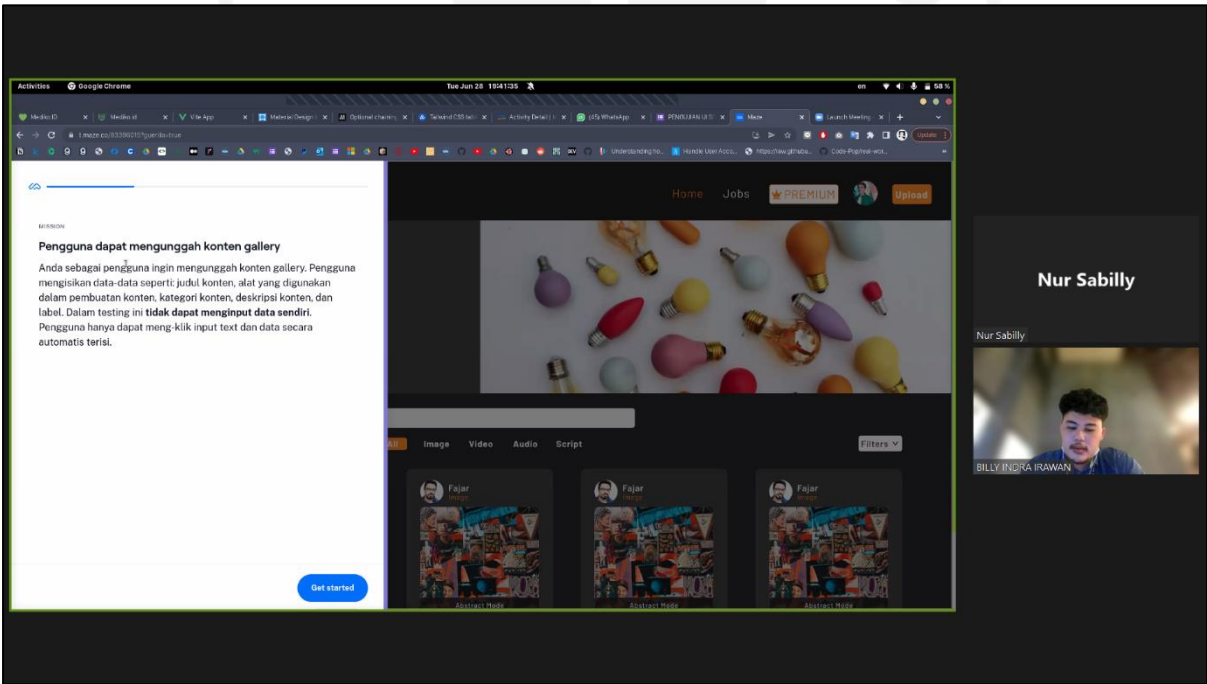
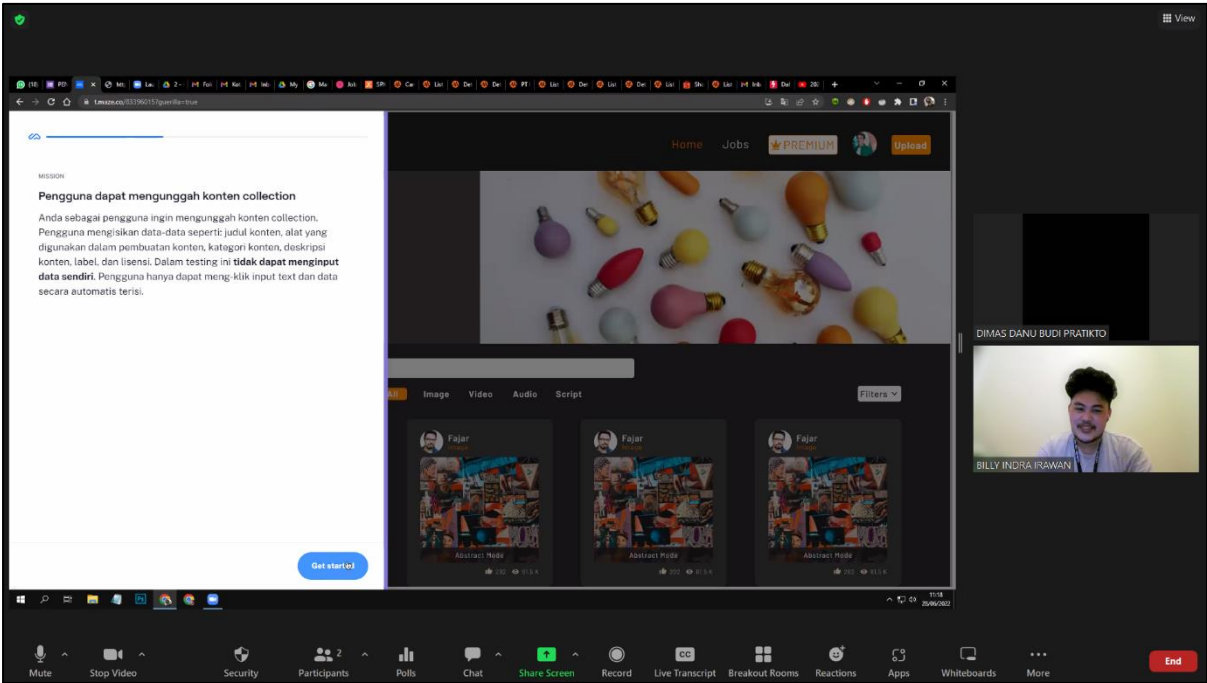
LAMPIRAN

A. Dokumentasi pembuatan dan pengembangan ide

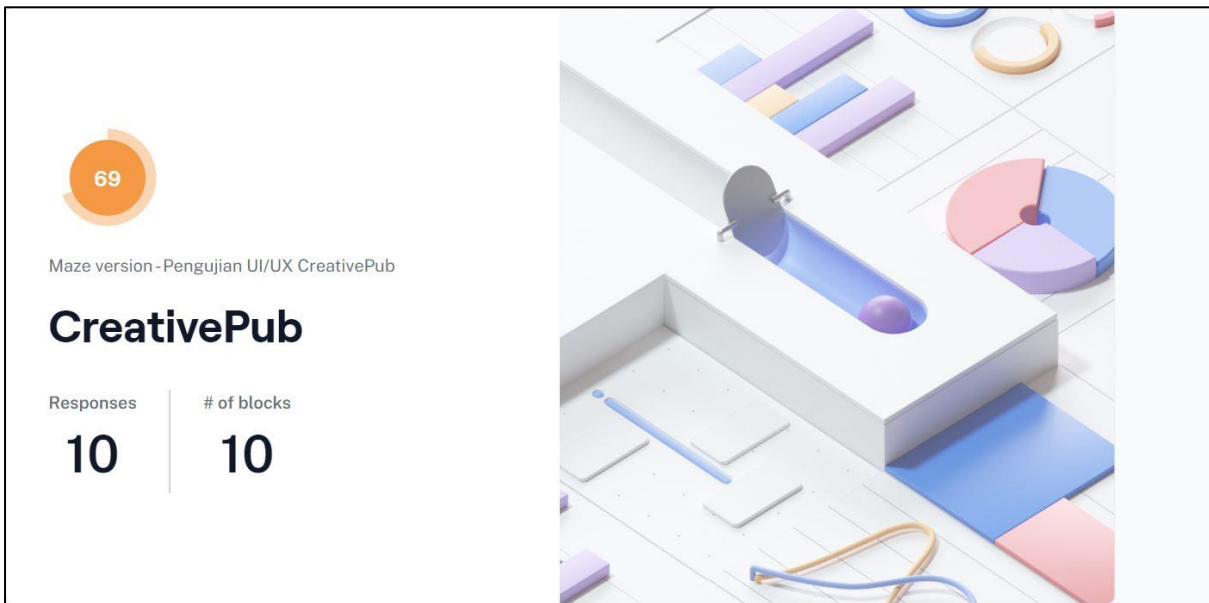


B. Dokumentasi Pengujian

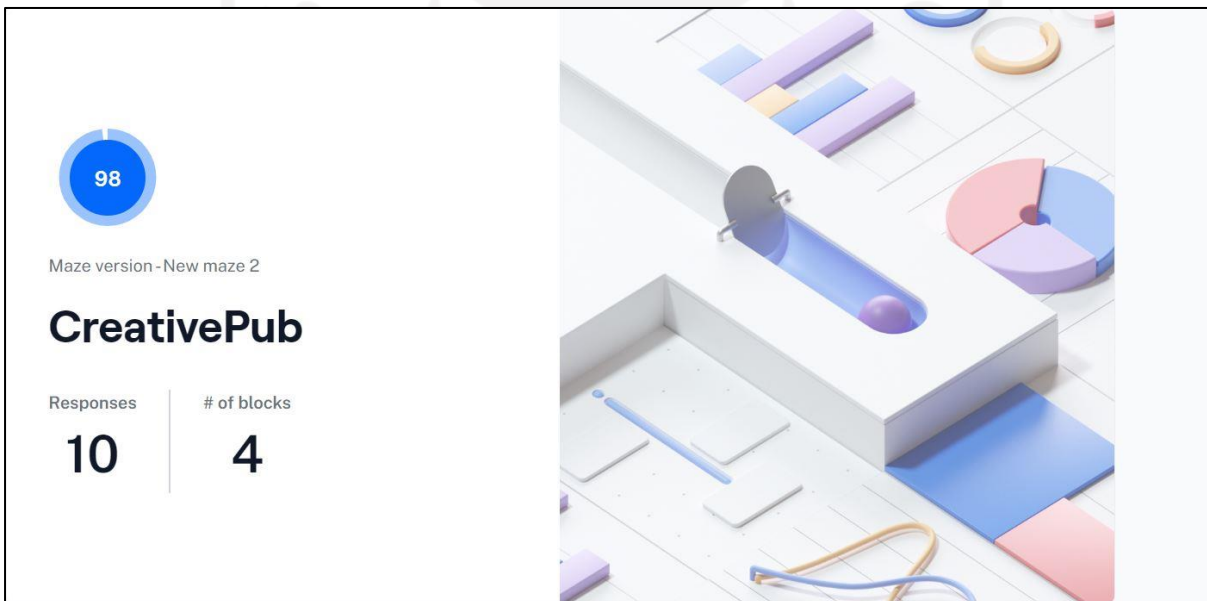
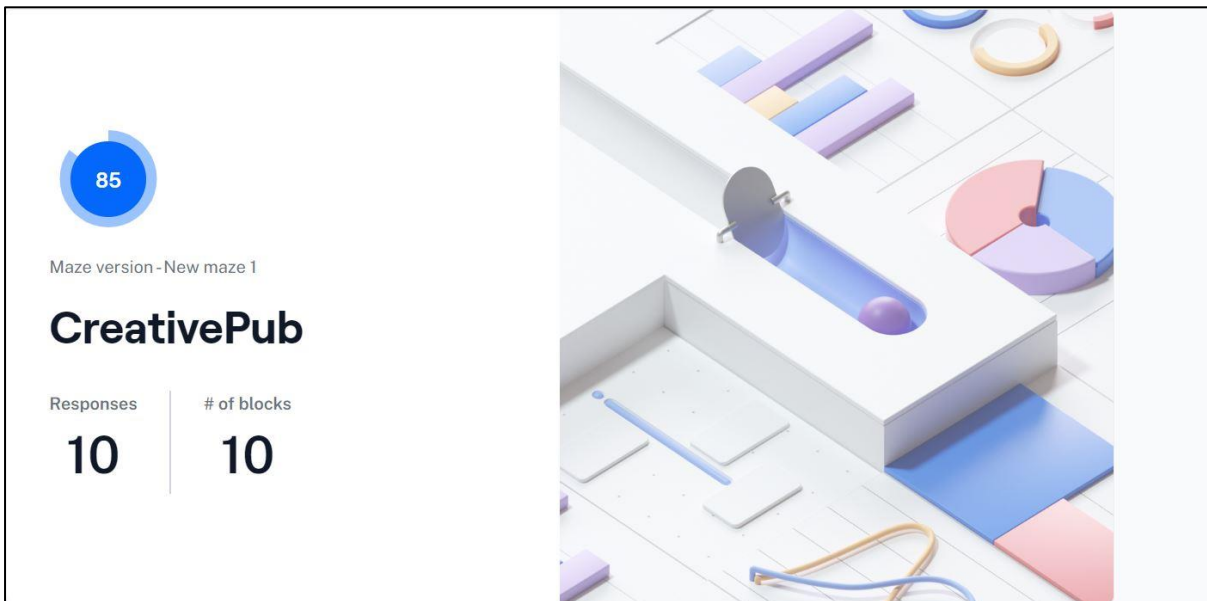




C. Data pada proses pengujian pertama



D. Data pada proses pengujian kedua



اجتياز الاستاذة