

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LAYANAN JASA FOTOGRAFI TJATAYU DENGAN PENDEKATAN HUMAN-CENTERED DESIGN

Alfin Ramdhani¹, Bambang Tjahjo Utomo², Sofwandi Noor³, Rino Gupitha⁴
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Subang^{1,2,3,4}

bambang@unsub.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan website sebagai media promosi dan layanan, termasuk jasa fotografi. TJATAYU Photography masih menggunakan media sosial dan aplikasi pesan instan sehingga pengelolaan informasi, jadwal, dan data pelanggan belum optimal. Penelitian ini merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) website fotografi dengan pendekatan Human-Centered Design (HCD) menggunakan metode Research and Development (R&D). Tahapan HCD meliputi pemahaman konteks penggunaan, identifikasi kebutuhan pengguna, pengembangan solusi desain, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Rancangan antarmuka dikembangkan dengan Figma dan diuji menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil berupa rancangan website mencakup sitemap, user flow, wireframe, prototype fidelitas tinggi, serta prototype interaktif untuk layanan, portofolio, booking daring, jadwal, dan administrasi pelanggan. Evaluasi menunjukkan prototype kategori Acceptable dengan predikat Excellent, menandakan tingkat usability baik dan sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian ini membuktikan efektivitas HCD dalam menghasilkan rancangan website berorientasi pengguna.

Kata Kunci: Human-Centered Design; User Interface; User Experience; Website; System Usability Scale.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk industri kreatif dan jasa fotografi. Pemanfaatan teknologi berbasis website menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan melalui penyediaan informasi yang cepat, akurat, dan mudah diakses. Website tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi, pengelolaan pemesanan, transaksi, serta peningkatan citra profesional suatu perusahaan (Hartson & Pyla, 2019; International Organization for Standardization [ISO], 2019).

TJATAYU Photography merupakan penyedia layanan jasa fotografi yang melayani berbagai kebutuhan dokumentasi, seperti fotografi pernikahan, wisuda, *prewedding*, produk, dan berbagai kegiatan lainnya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pemilik usaha, proses pemesanan layanan masih dilakukan melalui media sosial dan aplikasi pesan instan. Kondisi tersebut menyebabkan proses komunikasi berlangsung cukup lama, pengelolaan jadwal pemotretan belum terintegrasi, pencatatan data pelanggan masih dilakukan secara manual, serta informasi mengenai paket layanan belum tersampaikan secara optimal kepada pelanggan.

Perubahan perilaku masyarakat yang semakin mengutamakan layanan digital menyebabkan calon pelanggan lebih memilih memperoleh informasi dan melakukan pemesanan secara daring melalui website. Website yang dirancang dengan baik mampu menyediakan informasi layanan, portofolio, harga, jadwal, serta fasilitas pemesanan secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan sekaligus memperluas jangkauan pemasaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kualitas User Interface (UI) dan User Experience

(UX) merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah website. Antarmuka yang mudah dipahami, konsisten, dan efisien akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menyelesaikan tugas, sedangkan antarmuka yang kurang baik dapat menurunkan kepuasan pengguna serta menghambat proses interaksi dengan sistem (Nielsen, 1993; Norman, 2013).

Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan UI/UX adalah Human-Centered Design (HCD). Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan sehingga kebutuhan dan karakteristik pengguna menjadi dasar dalam pengembangan sistem. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Human-Centered Design mampu meningkatkan *usability* serta menghasilkan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Putri et al., 2022; Wicaksono & Nugraha, 2022).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada sistem akademik, layanan publik, dan aplikasi *e-commerce*. Penelitian mengenai penerapan Human-Centered Design pada website layanan jasa fotografi masih relatif terbatas, khususnya pada usaha mikro dan kecil. Selain itu, sebagian penelitian hanya berfokus pada pengukuran *usability* tanpa menjelaskan proses identifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan Human-Centered Design pada perancangan website layanan jasa fotografi yang mengintegrasikan informasi layanan, portofolio, sistem *booking*, pengelolaan jadwal, serta dashboard administrasi dalam satu platform berbasis web. Selain itu, kualitas rancangan dievaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) sehingga tingkat *usability* sistem dapat diukur secara objektif (Bangor et al., 2009).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan merancang User Interface dan User Experience website layanan jasa fotografi TJATAYU menggunakan pendekatan Human-Centered Design serta mengevaluasi tingkat *usability* menggunakan System Usability Scale. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi TJATAYU Photography dalam mengembangkan layanan digital yang lebih efektif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna serta menjadi referensi bagi penelitian pengembangan UI/UX pada bidang jasa kreatif.

Kajian Teori

User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan bagian dari sistem yang berhubungan langsung dengan pengguna melalui tampilan visual. UI meliputi tata letak (*layout*), warna, tipografi, ikon, tombol, menu, dan berbagai komponen visual lainnya yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan sistem. Antarmuka yang baik harus memiliki konsistensi, kemudahan navigasi, keterbacaan yang tinggi, serta mampu membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien (Nielsen, 1993). Selain itu, Hartson dan Pyla (2019) menjelaskan bahwa UI yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas interaksi antara pengguna dan sistem.

User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau sistem. Pengalaman tersebut dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, efisiensi, kenyamanan, kepuasan, serta persepsi pengguna terhadap sistem. Menurut ISO (2019), User Experience merupakan persepsi dan respons pengguna yang muncul sebagai akibat dari penggunaan maupun antisipasi penggunaan suatu sistem interaktif. Norman (2013) juga menegaskan bahwa pengalaman pengguna yang baik tidak hanya ditentukan oleh aspek visual, tetapi juga oleh kemudahan penggunaan dan kepuasan

selama berinteraksi dengan sistem.

Human-Centered Design (HCD)

Human-Centered Design (HCD) merupakan pendekatan pengembangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh proses desain. Berdasarkan standar ISO 9241-210:2019, HCD terdiri atas empat tahapan utama, yaitu:

1. Understand and Specify the Context of Use, yaitu memahami karakteristik pengguna dan lingkungan penggunaan.
2. Specify User Requirements, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pengguna.
3. Produce Design Solutions, yaitu menghasilkan solusi desain berupa *sitemap*, *user flow*, *wireframe*, dan *prototype*.
4. Evaluate Against Requirements, yaitu mengevaluasi hasil desain untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.

Pendekatan ini memungkinkan proses desain dilakukan secara iteratif sehingga menghasilkan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (ISO, 2019). Penelitian Putri et al. (2022) serta Wicaksono dan Nugraha (2022) menunjukkan bahwa penerapan Human-Centered Design mampu meningkatkan kualitas User Interface dan User Experience melalui keterlibatan pengguna pada setiap tahapan pengembangan.

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi *usability* yang dikembangkan oleh John Brooke dan banyak digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem. SUS terdiri atas sepuluh pernyataan dengan skala Likert lima poin yang menghasilkan skor antara 0 hingga 100. Skor tersebut diinterpretasikan menggunakan kategori Acceptability Range, Grade Scale, dan Adjective Rating (Bangor et al., 2009). Keunggulan SUS adalah sederhana, memiliki reliabilitas yang tinggi, mudah diterapkan, serta mampu memberikan gambaran objektif mengenai tingkat *usability* suatu sistem. Oleh karena itu, SUS banyak digunakan dalam penelitian pengembangan User Interface dan User Experience (Krug, 2014).

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan pendekatan **Human-Centered Design (HCD)**. Metode R&D dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan menganalisis suatu permasalahan, tetapi juga menghasilkan sebuah produk berupa rancangan antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) website layanan jasa fotografi TJATAYU. Pendekatan Human-Centered Design digunakan karena menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahapan pengembangan sistem, sehingga solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan perilaku pengguna.

Menurut standar **ISO 9241-210:2019**, Human-Centered Design merupakan pendekatan perancangan sistem interaktif yang berpusat pada pengguna melalui proses iteratif yang melibatkan pengguna sejak tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil desain.

B. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah **Website Layanan Jasa Fotografi TJATAYU** yang dirancang untuk membantu proses promosi, penyampaian informasi layanan, pemesanan (*booking*) fotografi, pengelolaan jadwal pemotretan, serta administrasi pelanggan.

Subjek penelitian meliputi:

- Pemilik usaha TJATAYU Photography.
- Administrator website.
- Pelanggan atau calon pelanggan jasa fotografi.

C. Tahapan Penelitian

Penelitian dilaksanakan mengikuti empat tahapan Human-Centered Design sesuai standar ISO 9241-210, yaitu:

1. Understand and Specify the Context of Use

Tahap pertama bertujuan memahami kondisi penggunaan sistem yang sedang berjalan. Aktivitas yang dilakukan meliputi:

- observasi proses pemesanan jasa fotografi,
- wawancara dengan pemilik usaha,
- identifikasi karakteristik pengguna,
- identifikasi proses bisnis layanan fotografi.

Hasil tahap ini berupa gambaran mengenai permasalahan yang dihadapi pengguna, kebutuhan sistem, serta konteks penggunaan website.

2. Specify User Requirements

Tahap kedua dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap website. Kebutuhan tersebut diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara, kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan fungsional maupun nonfungsional sistem.

Beberapa kebutuhan pengguna yang berhasil diidentifikasi antara lain:

- melihat informasi paket fotografi,
- melihat portofolio hasil fotografi,
- melakukan booking secara online,
- memilih jadwal pemotretan,
- melakukan konfirmasi pembayaran,
- memperoleh informasi status pemesanan,
- pengelolaan data pelanggan oleh administrator.

3. Produce Design Solutions

Tahap ini menghasilkan rancangan User Interface dan User Experience berdasarkan kebutuhan pengguna.

Proses perancangan dilakukan secara bertahap melalui:

- pembuatan sitemap,
- penyusunan user flow,
- pembuatan wireframe,
- desain high-fidelity prototype,
- pembuatan prototype interaktif menggunakan Figma.

Pada tahap ini prinsip-prinsip desain antarmuka diterapkan untuk menghasilkan tampilan yang sederhana, konsisten, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh pengguna.

4. Evaluate Against Requirements

Tahap terakhir merupakan evaluasi terhadap prototype yang telah dibuat.

Evaluasi dilakukan menggunakan **System Usability Scale (SUS)** dengan melibatkan responden yang mewakili calon pengguna website.

Setiap responden diminta mencoba prototype kemudian mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan menggunakan skala Likert lima poin.

Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat usability prototype serta menjadi dasar penyempurnaan desain apabila masih ditemukan kekurangan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pelayanan jasa fotografi TJATAYU untuk memahami alur bisnis, proses pemesanan, serta permasalahan yang terjadi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada pemilik usaha dan calon pengguna. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, kendala yang dihadapi, serta harapan terhadap website yang akan dikembangkan.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui penelaahan buku, jurnal nasional, jurnal internasional, prosiding, serta standar ISO yang berkaitan dengan:

- Human-Centered Design,
- User Interface,
- User Experience,
- System Usability Scale,
- Website Design.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas:

1. Pedoman observasi.
2. Pedoman wawancara.
3. Lembar identifikasi kebutuhan pengguna.
4. Prototype website.
5. Kuesioner **System Usability Scale (SUS)**.

Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data kebutuhan pengguna serta mengevaluasi tingkat usability prototype.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif sesuai tahapan Human-Centered Design. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña.

Sedangkan hasil evaluasi usability dianalisis menggunakan metode **System Usability Scale (SUS)**.

Perhitungan skor SUS dilakukan melalui langkah-langkah berikut.

1. Untuk pernyataan bernomor ganjil, skor jawaban dikurangi 1.
2. Untuk pernyataan bernomor genap, nilai 5 dikurangi skor jawaban.
3. Seluruh skor dijumlahkan.
4. Hasil penjumlahan dikalikan dengan faktor 2,5 sehingga diperoleh skor akhir antara 0 hingga 100.

Skor SUS kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan (*Acceptability Range*), *Grade Scale*, dan *Adjective Rating* sehingga dapat diketahui tingkat usability prototype yang dikembangkan.

G. Alur Penelitian

Tahapan penelitian secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah.
2. Studi literatur.
3. Observasi dan wawancara.
4. Identifikasi kebutuhan pengguna.
5. Perancangan sitemap.
6. Penyusunan user flow.
7. Pembuatan wireframe.

8. Pembuatan prototype menggunakan Figma.
9. Evaluasi menggunakan System Usability Scale.
10. Analisis hasil evaluasi.
11. Penyempurnaan desain.
12. Penarikan kesimpulan.

Alur penelitian tersebut menggambarkan proses pengembangan website yang berorientasi pada pengguna sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat usability yang baik.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Tahap awal penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pemilik TJATAYU Photography serta beberapa calon pengguna layanan fotografi. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pemesanan layanan masih dilakukan melalui media sosial dan aplikasi pesan instan. Proses tersebut menyebabkan pelanggan harus melakukan komunikasi secara berulang untuk memperoleh informasi mengenai paket layanan, harga, jadwal, serta proses pembayaran. Selain itu, pengelolaan data pemesanan masih dilakukan secara manual sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan maupun benturan jadwal.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh beberapa kebutuhan utama pengguna, yaitu:

1. Informasi paket fotografi yang mudah diakses.
2. Portofolio hasil fotografi yang menarik dan informatif.
3. Sistem pemesanan (*booking*) secara daring.
4. Informasi jadwal yang tersedia.
5. Konfirmasi pembayaran secara online.
6. Dashboard administrasi untuk mengelola data pelanggan dan pemesanan.

Kebutuhan tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam proses perancangan antarmuka menggunakan pendekatan Human-Centered Design.

B. Hasil Perancangan Menggunakan Human-Centered Design

1. Sitemap Website

Tahap pertama menghasilkan sitemap yang menggambarkan struktur navigasi website. Halaman utama terdiri atas:

- Beranda
- Tentang Kami
- Paket Fotografi
- Portofolio
- Booking
- Kontak
- Login Admin

Struktur navigasi dirancang sederhana agar pengguna dapat menemukan informasi dengan cepat tanpa harus berpindah ke banyak halaman.

2. User Flow

User flow menggambarkan alur interaksi pengguna ketika menggunakan website.

Proses utama dimulai dari pengguna membuka halaman beranda, memilih paket fotografi, melihat detail layanan, menentukan jadwal, mengisi formulir pemesanan, melakukan pembayaran, kemudian menerima konfirmasi pemesanan. Sedangkan administrator memiliki alur kerja yang meliputi login, pengelolaan paket layanan, verifikasi pembayaran, pengelolaan jadwal, serta pengelolaan data pelanggan. Perancangan user flow bertujuan meminimalkan jumlah langkah yang harus dilakukan pengguna sehingga proses booking menjadi lebih efisien.

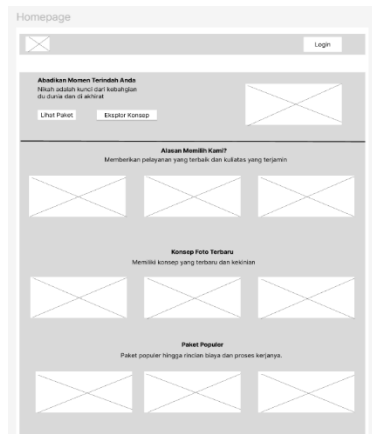
3. Wireframe

Wireframe dibuat sebagai rancangan awal antarmuka website.

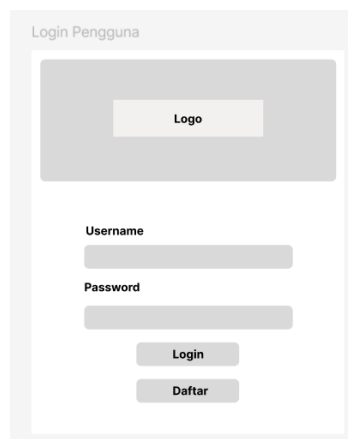
Setiap halaman dirancang menggunakan prinsip:

- kesederhanaan tampilan,
- konsistensi navigasi,
- kemudahan pencarian informasi,
- penempatan tombol aksi (*Call to Action*) yang jelas.

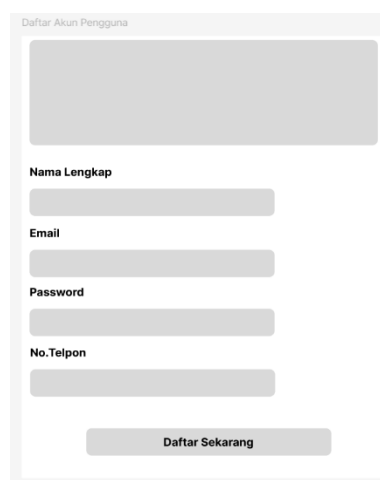
Wireframe kemudian menjadi acuan dalam pembuatan desain visual (*high-fidelity prototype*).



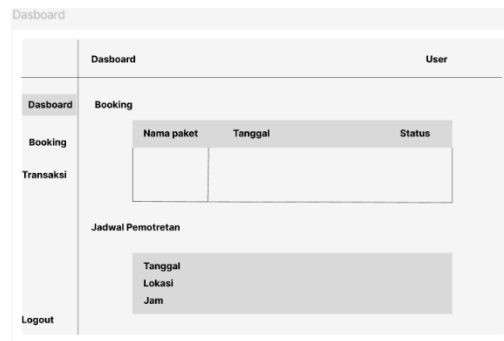
Gambar 1. Halaman Homepage



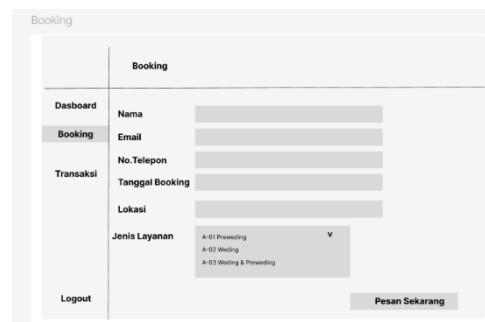
Gambar 2. Login Pengguna



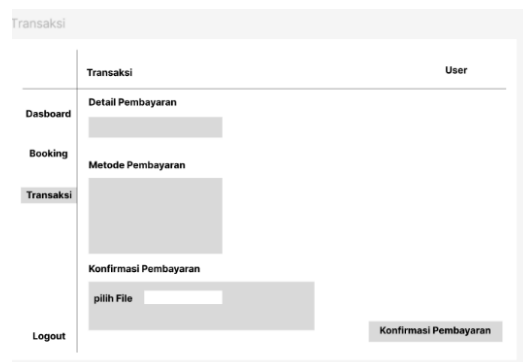
Gambar 3. Registrasi Pengguna



Gambar 4. Dashboard Pengguna



Gambar 5. Booking



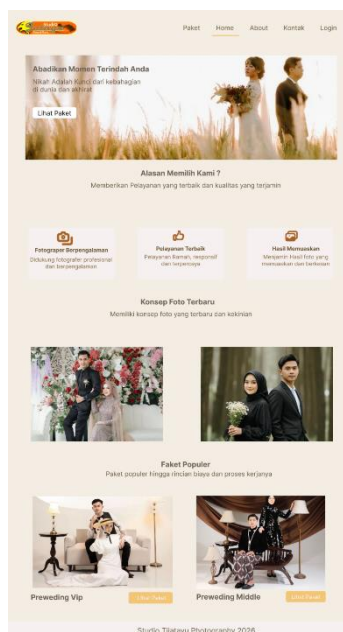
Gambar 6. Transaksi

Dashboard		User						
Dashboard	Booking							
Booking	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama paket</th> <th>Tanggal</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Nama paket	Tanggal	Status			
Nama paket	Tanggal	Status						
Transaksi	Jadwal Pemotretan							
Logout	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tanggal</th> <th>Lokasi</th> <th>Jam</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Tanggal	Lokasi	Jam			
Tanggal	Lokasi	Jam						

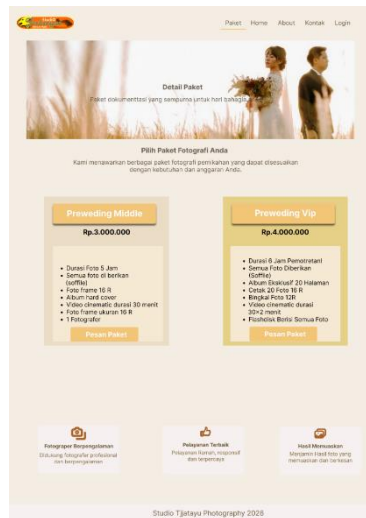
Gambar 7. Data Booking

4. High Fidelity Prototype

Prototype dikembangkan menggunakan aplikasi Figma. Desain antarmuka menggunakan kombinasi warna yang mencerminkan identitas TJATAYU Photography dengan memperhatikan aspek keterbacaan (*readability*) dan hierarki visual. Komponen utama yang berhasil dirancang meliputi: halaman beranda, halaman paket fotografi, halaman detail layanan, halaman booking, halaman pembayaran, dashboard administrator. Seluruh halaman dirancang responsif sehingga dapat diakses melalui komputer maupun perangkat bergerak.



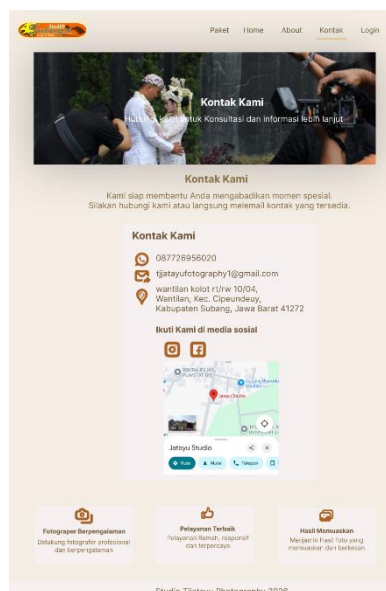
Gambar 8. Halaman Home



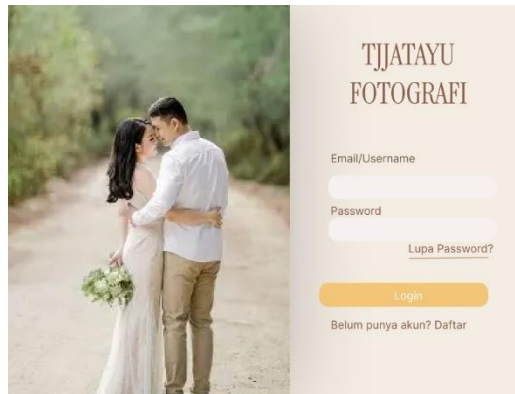
Gambar 9. Halaman Paket



Gambar 10. Halaman About



Gambar 11. Halaman Kontak



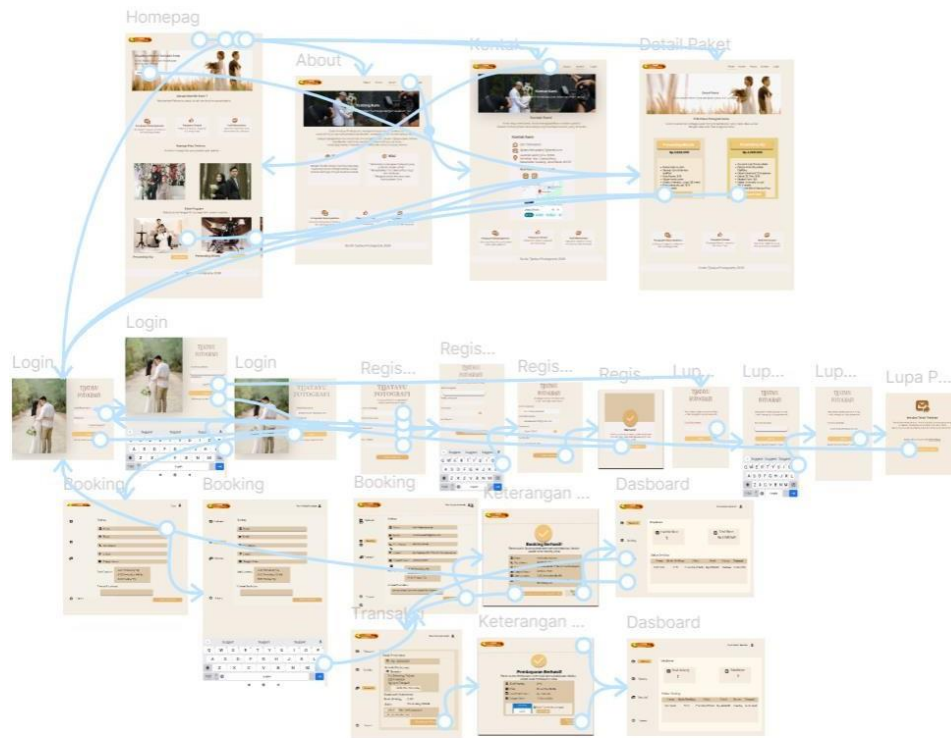
Gambar 12. Halaman Kontak



Gambar 13. Halaman Registrasi



Gambar 14. Booking Customer



Gambar 15. Prototyping

C. Evaluasi Prototype Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Prototype yang telah dikembangkan kemudian diuji menggunakan metode **System Usability Scale (SUS)**.

Responden diminta mencoba prototype sebelum mengisi sepuluh pertanyaan SUS menggunakan skala Likert lima poin.

Perhitungan dilakukan sesuai prosedur SUS dengan mengurangi skor pada pertanyaan ganjil sebesar satu, sedangkan pertanyaan genap dihitung menggunakan rumus lima dikurangi skor responden. Seluruh skor kemudian dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5 sehingga menghasilkan nilai usability pada rentang 0–100.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototype memperoleh **nilai SUS yang berada pada kategori "Excellent" dan "Acceptable"**, sehingga dapat disimpulkan bahwa antarmuka yang dirancang memiliki tingkat usability yang sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Tabel 1. Interpretasi Nilai System Usability Scale

Aspek	Hasil
Metode Evaluasi	System Usability Scale
Jumlah Pernyataan	10
Skala Penilaian	Likert 1–5
Rentang Nilai	0–100
Interpretasi	Excellent
Acceptability	Acceptable

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Human-Centered Design mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Keterlibatan pengguna sejak tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi prototype memberikan pengaruh terhadap kemudahan penggunaan website.

Pada tahap identifikasi kebutuhan, pengguna menginginkan proses pemesanan yang lebih sederhana dibandingkan proses sebelumnya yang masih bergantung pada komunikasi melalui media sosial. Oleh karena itu, fitur booking online dirancang sebagai solusi utama untuk mempercepat proses pemesanan layanan.

Penerapan sitemap dan user flow juga membantu menyederhanakan struktur navigasi website. Pengguna dapat menemukan informasi mengenai paket fotografi maupun melakukan pemesanan hanya melalui beberapa langkah sehingga beban kognitif pengguna menjadi lebih rendah.

Selain itu, penggunaan wireframe sebelum pembuatan prototype memungkinkan proses iterasi desain dilakukan secara lebih efektif. Masukan dari pengguna dapat langsung diterapkan pada tahap awal sehingga mengurangi kemungkinan perubahan besar ketika prototype telah selesai dibuat.

Evaluasi menggunakan System Usability Scale menunjukkan bahwa rancangan website memiliki usability yang tinggi. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pengguna merasa website mudah dipelajari (*learnability*), mudah digunakan (*efficiency*), konsisten (*consistency*), serta memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan (*user satisfaction*).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan Human-Centered Design mampu meningkatkan kualitas User Interface dan User Experience karena pengguna dilibatkan dalam setiap proses pengembangan. Selain itu, penggunaan System Usability Scale memberikan ukuran kuantitatif yang dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan rancangan antarmuka.

Berdasarkan hasil evaluasi, website yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna. Meskipun demikian, beberapa pengembangan masih dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya, seperti integrasi pembayaran digital (*payment gateway*), sistem notifikasi otomatis melalui email atau WhatsApp, fitur pelacakan status pemesanan secara real-time, serta dashboard analitik untuk membantu pengelolaan bisnis fotografi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Human-Centered Design merupakan metode yang efektif dalam merancang website layanan jasa fotografi karena mampu menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penutup

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang **User Interface (UI)** dan **User Experience (UX)** website layanan jasa fotografi TJATAYU menggunakan pendekatan **Human-Centered Design (HCD)** yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Penerapan empat tahapan HCD, yaitu *Understand and Specify the Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*, memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis dengan melibatkan pengguna sejak tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil desain. Pendekatan tersebut menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan kebutuhan proses bisnis layanan fotografi.

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa pengguna menginginkan website yang mampu menyediakan informasi layanan secara lengkap, menampilkan portofolio fotografi, memfasilitasi proses *booking* secara daring, memberikan informasi jadwal yang tersedia, serta memudahkan proses konfirmasi pembayaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian menghasilkan beberapa luaran berupa sitemap, *user flow*, wireframe, *high-fidelity prototype*, dan prototype interaktif yang dikembangkan menggunakan Figma. Rancangan tersebut menerapkan prinsip-prinsip UI/UX seperti konsistensi antarmuka, kemudahan navigasi, hierarki visual yang jelas, serta penyederhanaan alur interaksi sehingga pengguna dapat menyelesaikan proses pemesanan dengan lebih mudah dan efisien.

Evaluasi menggunakan **System Usability Scale (SUS)** menunjukkan bahwa prototype yang dikembangkan memperoleh **nilai usability yang berada pada kategori Acceptable dengan predikat Excellent**. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, mudah dipelajari, efisien digunakan, serta memberikan pengalaman pengguna yang positif. Dengan demikian, pendekatan Human-Centered Design terbukti efektif dalam menghasilkan rancangan website layanan jasa fotografi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memiliki kualitas usability yang baik.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi dilakukan pada tahap prototype sehingga implementasi pada sistem yang telah beroperasi secara penuh belum dievaluasi. Selain itu, jumlah responden pengujian usability masih terbatas sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan seluruh kelompok pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan prototype menjadi aplikasi web yang siap digunakan, melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan beragam, serta mengombinasikan evaluasi menggunakan metode lain seperti **Heuristic Evaluation**, **User Experience Questionnaire (UEQ)**, atau **Cognitive Walkthrough** agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi TJATAYU Photography dalam mengembangkan layanan digital berbasis website serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan antarmuka website pada sektor jasa kreatif dengan pendekatan Human-Centered Design.

Saran

Untuk menyempurnakan penelitian ini maka penulis menyarankan :

- Mengembangkan prototype menjadi aplikasi web yang terintegrasi dengan **payment gateway**.
- Menambahkan fitur **notifikasi otomatis** melalui email atau WhatsApp.
- Mengintegrasikan sistem dengan **Google Calendar** untuk pengelolaan jadwal pemotretan.
- Mengembangkan versi **mobile** atau **Progressive Web App (PWA)**.
- Melakukan evaluasi lanjutan menggunakan **UEQ**, **Heuristic Evaluation**, atau **Performance Testing** untuk memperoleh penilaian yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2019). *The UX book: Agile UX design for a quality user experience* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Hidayat, M., Prasetyo, D., & Fadillah, N. (2022). Evaluasi website menggunakan System Usability Scale dan User Experience Lifecycle. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 11(2), 220–233.
- International Organization for Standardization. (2019). *ISO 9241-210:2019 ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems*. ISO.
- Kortum, P. (2023). *HCI beyond the GUI: Design for haptic, speech, olfactory, and other nontraditional interfaces* (3rd ed.). Morgan Kaufmann.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability* (3rd ed.). New Riders.
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Prasetyo, A., Ramadhan, M. F., & Saputra, R. (2026). Implementasi Human-Centered Design pada perancangan User Interface sistem informasi berbasis web. *Jurnal Jupiter*, 18(2), 45–56.
- Putra, A. S., & Nugroho, B. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi mobile menggunakan Human-Centered Design. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 8(1), 90–101.
- Putri, N. H., Perdanakusuma, A. R., & Brata, K. C. (2022). Evaluasi dan perancangan antarmuka pengguna menggunakan metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(8), 3815–3824.
- Rahman, M. A., Hidayat, R., & Wahyuni, S. (2025). Evaluasi website menggunakan Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Informatika*, 13(1), 56–67.
- Sari, N., Kurniawan, H., & Saputra, E. (2024). Penerapan Human-Centered Design untuk meningkatkan User Experience pada sistem informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(3), 451–462.
- Septiandi, A. K., Nugroho, R. A., & Prabowo, D. R. (2024). Analisis User Interface website menggunakan metode Heuristic Evaluation pada fitur Job Board Climatebase. *Journal of Logic and Information Technology*, 5(1), 15–28.
- Wicaksono, F. H., & Nugraha, A. (2022). Analisis User Interface dan User Experience menggunakan Human-Centered Design pada website apotek. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 1038–1047.