

Perancangan Ui/Ux Website Karang Taruna Pesona Serpong Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD)

Akhmam Fahmi *, Muhammad Azmi Muwaffaq, Edi Wibowo

Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, Indonesia

Email: akhmam.fahmi@nurulfikri.ac.id*, muha22065si@student.nurulfikri.ac.id,
ediwibowo@nurulfikri.ac.id

Abstract

Keywords

User-Centered Design,
UI/UX, Usability Testing,
System Usability Scale,
Karang Taruna

The absence of an official website at Karang Taruna Pesona Serpong has caused organizational information, activity documentation, and public communication to remain scattered across social media and instant messaging platforms. This condition limits information accessibility, organizational transparency, and community engagement. This study aims to design a user-friendly website UI/UX prototype for Karang Taruna Pesona Serpong using the User-Centered Design (UCD) method. The research employed a descriptive quantitative approach through several stages, including identifying user needs, designing information architecture and user flow, developing a high-fidelity prototype using Figma, and evaluating usability. Data were collected through observation, literature study, Maze usability testing, and System Usability Scale (SUS) questionnaires involving 30 respondents representing members, administrators, and the general public. The results showed that all Maze task scenarios achieved a 100% Success Rate, an average Misclick Rate of 9.44%, and an average Time on Task of 10.9 seconds. The SUS evaluation produced an average score of 81.17, categorized as Excellent, Grade A, and Acceptable. These findings indicate that the prototype has high usability, clear navigation, efficient interaction, and strong user acceptance. In conclusion, the UCD approach successfully produced a website prototype aligned with user needs and suitable for further implementation.

Abstrak

Kata kunci

User-Centered Design,
UI/UX, Usability Testing,
System Usability Scale,
Karang Taruna

Belum tersedianya website resmi pada Karang Taruna Pesona Serpong menyebabkan informasi organisasi, dokumentasi kegiatan, dan komunikasi publik masih tersebar melalui media sosial serta aplikasi pesan instan. Kondisi tersebut membatasi akses informasi, transparansi organisasi, dan keterlibatan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe UI/UX website Karang Taruna Pesona Serpong yang mudah digunakan dengan menerapkan metode User-Centered Design (UCD). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan pengguna, penyusunan arsitektur informasi dan user flow, pembuatan prototipe high-fidelity menggunakan Figma, serta evaluasi usability. Data dikumpulkan melalui observasi, studi literatur, pengujian usability menggunakan Maze, dan kuesioner System Usability Scale (SUS) terhadap 30 responden yang terdiri atas anggota, pengurus, dan masyarakat umum. Hasil pengujian Maze menunjukkan bahwa seluruh skenario tugas memperoleh Success Rate sebesar 100%, rata-rata Misclick Rate sebesar 9,44%, dan rata-rata Time on Task sebesar 10,9 detik. Evaluasi SUS menghasilkan skor rata-rata 81,17 yang termasuk kategori Excellent, Grade A, dan Acceptable. Temuan ini menunjukkan bahwa prototipe memiliki tingkat usability tinggi, navigasi jelas, interaksi efisien, serta penerimaan pengguna yang baik. Dengan demikian, pendekatan UCD berhasil menghasilkan prototipe website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan layak dikembangkan ke tahap implementasi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap efektivitas dan produktivitas berbagai bidang di Indonesia, termasuk pemerintahan,

pendidikan, bisnis, dan organisasi sosial (Damayanti et al., 2023). Pemanfaatan platform digital seperti website tidak lagi hanya digunakan oleh institusi pemerintahan, pendidikan, maupun bisnis, tetapi juga mulai diterapkan pada organisasi komunitas sebagai media komunikasi, publikasi kegiatan, dokumentasi, serta penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas (Prasetiyo et al., 2024). Salah satu tonggak utama transformasi digital adalah peran internet sebagai sarana distribusi informasi terkemuka yang memungkinkan akses data, komunikasi, dan layanan daring secara real-time tanpa batas ruang dan waktu (Paramasatya, 2025).

Peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan bahwa masyarakat semakin bergantung pada media digital dalam memperoleh informasi dan berinteraksi (Ausat, 2023). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa pada tahun 2024, pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 221 juta orang, sehingga membuka peluang besar bagi organisasi komunitas untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai media pelayanan informasi dan komunikasi organisasi (Nento & Masruri, 2020). Tingginya angka penetrasi internet ini menunjukkan peluang besar untuk memperluas jangkauan kepada masyarakat luas melalui pemanfaatan platform digital (Baniargi et al., 2023).

Ketersediaan informasi yang cepat dan mudah dijangkau melalui platform digital telah membentuk pola interaksi, konsumsi konten, serta keputusan publik dalam skala masif (Matheus et al., 2023). Website menjadi salah satu platform digital utama untuk penyebaran informasi, membangun citra profesional organisasi, serta sumber arsip digital dan komunikasi resmi komunitas sosial, pendidikan, dan bisnis di Indonesia (Wiwesa, 2021). Sayangnya, di tingkat komunitas sosial lokal seperti Karang Taruna Pesona Serpong, Ketergantungan pada media sosial sebagai satu-satunya channel promosi dan publikasi kegiatan masih sangat tinggi dan berdampak pada berbagai keterbatasan (Muhaa et al., 2025). Belum adanya website resmi menyebabkan informasi dan dokumentasi organisasi tersebar, tidak terstruktur, serta akses publik sangat tergantung pada platform-platform privat, sehingga peluang promosi, edukasi, transparansi, serta keterlibatan anggota baru menjadi sangat terbatas (Ramadhan & Purnamasari, n.d.).

Dalam pengembangan sistem digital, kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penggunaan sebuah website (Hutabarat & Sudaryana, 2024). User Interface (UI) berperan sebagai media interaksi visual antara pengguna dan sistem, sedangkan User Experience (UX) berkaitan dengan pengalaman pengguna selama menggunakan sistem (M. Aulia et al., n.d.). Oleh karena itu, perancangan UI/UX yang berorientasi pada pengguna diperlukan agar website yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai latar belakang (Kurniyawan, 2025).

Salah satu metode yang banyak digunakan dalam perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna adalah User-Centered Design (UCD), Metode UCD merupakan pendekatan perancangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan (Maulana Alja et al., 2024). Pendekatan ini dilakukan melalui identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, hingga evaluasi usability secara iteratif agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna (Cahyono, 2024; Guo et al., 2023; Islamiah et al., 2022; Putri & Nabarian, 2025; Sugandi & Isnaini, 2023). Penggunaan metode UCD dinilai efektif dalam menghasilkan desain sistem yang lebih mudah

digunakan karena pengguna dilibatkan secara langsung dalam proses pengembangan (Armadansyah & Wulandari, 2026).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan metode UCD pada pengembangan UI/UX website dan aplikasi digital di berbagai bidang, seperti sistem pendidikan, layanan komersial, dan aplikasi administrasi (B. W. Aulia et al., 2023; “Implementasi Website Sebagai Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Al-Hikmah Amanah Ummah Maros,” 2024; Wahidin & Wati, n.d.). Penelitian terdahulu umumnya menunjukkan bahwa penerapan UCD mampu meningkatkan usability dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dirancang. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada redesign sistem yang telah tersedia atau pada domain formal seperti pendidikan dan bisnis. Selain itu, sebagian besar penelitian usability sebelumnya hanya menggunakan pendekatan evaluasi berbasis persepsi pengguna melalui kuesioner tanpa mengombinasikan pengujian interaksi pengguna secara langsung.

Berdasarkan gap penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan perancangan UI/UX website Karang Taruna berbasis User-Centered Design (UCD) dengan pengujian usability menggunakan platform Maze dan System Usability Scale (SUS). Platform Maze digunakan untuk mengukur performa interaksi pengguna melalui skenario tugas, seperti tingkat keberhasilan penyelesaian tugas, waktu penyelesaian, dan pola navigasi pengguna. Sementara itu, metode System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Kombinasi kedua metode evaluasi tersebut diharapkan mampu menghasilkan validasi usability yang lebih komprehensif, baik dari aspek performa penggunaan maupun tingkat kepuasan pengguna terhadap rancangan website yang dikembangkan.

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan metode User-Centered Design dalam perancangan website organisasi Karang Taruna tingkat lingkungan perumahan yang sebelumnya belum memiliki platform digital resmi, serta penggunaan kombinasi Maze usability testing dan System Usability Scale (SUS) sebagai metode evaluasi usability. Pendekatan tersebut memberikan kontribusi dalam pengembangan penelitian UI/UX berbasis komunitas sosial yang masih relatif jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan prototipe website yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna aktual sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan website komunitas serupa di masa mendatang.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat pentingnya transformasi digital pada organisasi komunitas dalam mendukung penyebaran informasi, pengelolaan dokumentasi kegiatan, serta peningkatan keterlibatan masyarakat terhadap aktivitas organisasi. Dengan adanya website yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna, diharapkan Karang Taruna Pesona Serpong dapat memiliki media informasi digital yang lebih terstruktur, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan efektivitas komunikasi organisasi dengan masyarakat. Selain memberikan manfaat praktis bagi organisasi, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan penelitian UI/UX website komunitas berbasis User-Centered Design.

METODE PENELITIAN

Metode dan Solusi yang Diusulkan

Penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design (UCD) sebagai pendekatan utama dalam perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) website Karang Taruna Pesona Serpong. Metode UCD dipilih karena berorientasi pada pengguna sehingga proses pengembangan sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan, karakteristik, dan perilaku pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pengguna terlibat secara tidak langsung dalam proses perancangan melalui identifikasi kebutuhan pengguna, pengujian usability, serta evaluasi pengalaman penggunaan prototipe website yang dikembangkan.

Permasalahan utama pada Karang Taruna Pesona Serpong adalah belum tersedianya website resmi sebagai media informasi dan komunikasi organisasi. Penyebaran informasi kegiatan organisasi masih dilakukan melalui media sosial dan aplikasi pesan instan sehingga informasi organisasi menjadi tidak terstruktur, sulit diakses kembali, serta kurang efektif dalam mendukung publikasi kegiatan kepada masyarakat. Selain itu, belum terdapat media digital yang mampu merepresentasikan identitas organisasi secara profesional dan terintegrasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan solusi berupa perancangan prototipe UI/UX website Karang Taruna Pesona Serpong menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Website dirancang sebagai media informasi organisasi yang mampu mendukung penyebaran informasi kegiatan, dokumentasi

Dalam proses evaluasi usability, penelitian ini menggunakan kombinasi platform Maze dan metode System Usability Scale (SUS). Platform Maze digunakan untuk mengukur performa interaksi pengguna terhadap prototipe website melalui skenario tugas yang telah ditentukan. Data usability yang dihasilkan Maze meliputi Success Rate, Misclick Rate, time-on-task. Sementara itu, System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna melalui kuesioner usability.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan metode UCD pada perancangan website organisasi komunitas Karang Taruna tingkat lingkungan perumahan yang sebelumnya belum memiliki platform digital resmi, serta penggunaan kombinasi Maze usability testing dan System Usability Scale (SUS) sebagai metode evaluasi usability. Penelitian UI/UX sebelumnya umumnya berfokus pada domain formal seperti pendidikan, kesehatan, dan bisnis, sedangkan penelitian terkait website komunitas sosial berbasis usability masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu hanya menggunakan evaluasi berbasis persepsi pengguna tanpa mengombinasikan usability testing berbasis perilaku pengguna secara langsung.

Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan Prototipe website Karang Taruna yang memiliki tingkat usability yang baik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna organisasi dan masyarakat. Selain memberikan manfaat praktis bagi organisasi, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan penelitian UI/UX website komunitas berbasis User-Centered Design dan evaluasi usability menggunakan kombinasi Maze dan SUS.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses perancangan dan evaluasi usability Prototipe website Karang Taruna

Pesona Serpong. Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui proses usability testing dan pengisian kuesioner oleh responden, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur dan dokumentasi pendukung penelitian.

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pada setiap tahapan penelitian sehingga data yang diperoleh dapat mendukung proses perancangan UI/UX dan evaluasi usability Prototipe website secara optimal. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, studi literatur, usability testing menggunakan Maze, dan pengisian kuesioner System Usability Scale (SUS).

Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari hasil usability testing dan pengisian kuesioner SUS diolah menggunakan teknik pengolahan data kuantitatif deskriptif. Pengolahan data dilakukan untuk menghasilkan informasi usability Prototipe website berdasarkan performa penggunaan dan tingkat kepuasan pengguna. Data yang diolah terdiri dari data hasil usability testing Maze dan data hasil kuesioner SUS.

Teknik Analisis Data Pengujian

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan terhadap data hasil usability testing menggunakan Maze dan hasil pengisian kuesioner System Usability Scale (SUS). Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat usability Prototipe website berdasarkan performa penggunaan dan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Evaluasi Usability Menggunakan Maze

Pengujian dilakukan menggunakan Maze *usability testing* terhadap 30 partisipan yang mewakili tiga kelompok pengguna, yaitu anggota, pengurus, dan masyarakat umum. Seluruh partisipan diminta menyelesaikan sejumlah tugas sesuai skenario yang telah disusun, seperti mencari profil organisasi, melihat galeri, menemukan berita, mengakses formulir pendaftaran, dan membuka halaman kontak. Maze kemudian merekam data interaksi pengguna secara otomatis dalam bentuk *Success Rate*, *Misclick Rate*, dan *time-on-task*, sehingga hasil pengujian dapat dianalisis secara objektif.

Data pengujian menunjukkan bahwa seluruh metrik yang dihasilkan dapat digunakan untuk menilai kualitas rancangan secara lebih rinci. *Success Rate* memperlihatkan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas, *time-on-task* menunjukkan efisiensi penyelesaian tugas, *Misclick Rate* mengindikasikan kejelasan elemen interaktif. Kombinasi metrik ini membuat evaluasi menjadi lebih komprehensif dibandingkan jika hanya menggunakan kuesioner persepsi semata.

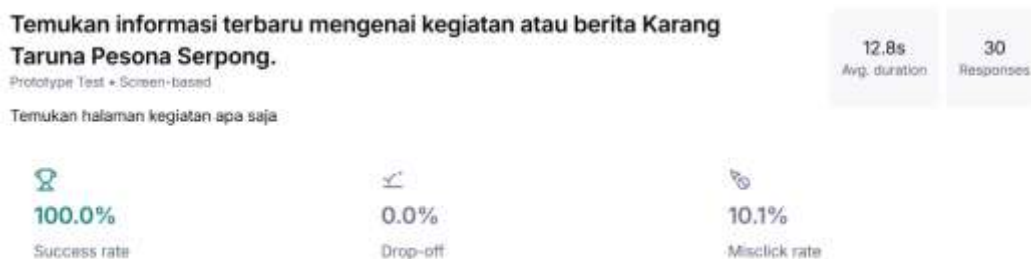
1. Task 1 Temukan halaman profil



Gambar 1 Hasil Pengujian Maze pada Tugas Menemukan Halaman Profil

Gambar 1 menunjukkan hasil pengujian Maze pada tugas menemukan halaman profil Karang Taruna Pesona Serpong yang berisi informasi sejarah, visi, dan misi organisasi. Hasil pengujian menunjukkan *Success Rate* sebesar 100%, *Misclick Rate* sebesar 11,8%, dan rata-rata waktu penyelesaian tugas selama 18,7 detik.

2. Task 2 Temukan kegiatan terbaru



Gambar 2 Hasil Pengujian Maze pada Halaman Kegiatan atau Berita

Gambar 2 menunjukkan hasil pengujian Maze pada tugas menemukan informasi terbaru mengenai kegiatan atau berita Karang Taruna Pesona Serpong. Hasil pengujian menunjukkan *Success Rate* sebesar 100%, *Misclick Rate* sebesar 10,1%, dan rata-rata waktu penyelesaian tugas selama 12,8 detik.

3. Task 3 (Buka halaman galeri dan lihat dokumentasi)



Gambar 3 Hasil Pengujian Maze pada Halaman Galeri Dokumentasi

Gambar 3 menunjukkan hasil pengujian Maze pada tugas menemukan halaman galeri dokumentasi kegiatan Karang Taruna Pesona Serpong. Hasil pengujian menunjukkan *Success Rate* sebesar 100%, *Misclick Rate* sebesar 10,4%, dan rata-rata waktu penyelesaian tugas selama 11,8 detik.

4. Task 4 (Temukan halaman pendaftaran anggota)



Gambar 4 Hasil Pengujian Maze pada Halaman Pendaftaran Anggota

Gambar 4 menunjukkan hasil pengujian Maze pada tugas menemukan halaman pendaftaran anggota Karang Taruna Pesona Serpong. Hasil pengujian menunjukkan *Success Rate* sebesar 100%, *Misclick Rate* sebesar 8,8%, dan rata-rata waktu penyelesaian tugas selama 6,1 detik.

5. Task 5 (Temukan halaman kontak)



Gambar 5 Hasil Pengujian Maze pada Fitur Kontak

Gambar 5 menunjukkan hasil pengujian Maze pada tugas menemukan fitur kontak untuk mengirim pesan atau pertanyaan kepada pengurus Karang Taruna Pesona Serpong. Hasil pengujian menunjukkan *Success Rate* sebesar 100%, *Misclick Rate* sebesar 6,1%, dan rata-rata waktu penyelesaian tugas (*Time on Task*) selama 5,1 detik dengan jumlah responden sebanyak 30 orang.

1. Analisis *Success Rate*

Success Rate merupakan indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan selama proses *usability testing*. Nilai *Success Rate* diperoleh dari perbandingan jumlah pengguna yang berhasil menyelesaikan tugas dengan jumlah keseluruhan pengguna yang mengikuti pengujian.

Tabel 1 Hasil Pengujian *Success Rate* pada Setiap Task

Task Scenario	Success Rate
Task 1 (Temukan halaman profil)	100%
Task 2 (Temukan kegiatan terbaru)	100%
Task 3 (Buka halaman galeri dan lihat dokumentasi)	100%
Task 4 (Temukan halaman pendaftaran anggota)	100%
Task 5 (Temukan halaman kontak)	100%

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan setiap skenario tugas pada *Prototipe website*. Semakin tinggi nilai *Success Rate*, maka semakin baik tingkat efektivitas desain antarmuka yang dirancang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna mampu memahami navigasi dan struktur informasi *website* dengan baik sehingga dapat menyelesaikan tugas yang diberikan secara efektif.

Rata-rata *Success Rate*:

$$\frac{100 + 100 + 100 + 100 + 100}{5} = 100\%$$

Berdasarkan hasil tersebut, *Prototipe website* berhasil melampaui target keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan pada BAB III, yaitu minimal 80%. Nilai *Success Rate* sebesar 100% menunjukkan bahwa struktur navigasi dan penyusunan informasi pada *website* telah dirancang dengan baik sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan secara efektif. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa penerapan metode *User-Centered Design (UCD)* berhasil menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan dan pola pencarian informasi pengguna.

2. Analisis *Misclick Rate*

Misclick Rate merupakan indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat kesalahan pengguna ketika berinteraksi dengan *Prototipe website*. Kesalahan interaksi dapat berupa klik pada elemen yang tidak sesuai dengan tujuan tugas yang diberikan.

Tabel 2 Hasil *Misclick Rate* pada Setiap Skenario Tugas

Task Scenario	<i>Misclick Rate</i>
Task 1 (Temukan halaman profil)	11.8%
Task 2 (Temukan kegiatan terbaru)	10.1%
Task 3 (Buka halaman galeri dan lihat dokumentasi)	10.4%
Task 4 (Temukan halaman pendaftaran anggota)	8.8%
Task 5 (Temukan halaman kontak)	6.1%

Berdasarkan Tabel 2, nilai *Misclick Rate* digunakan untuk mengetahui apakah elemen antarmuka yang dirancang sudah cukup jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Semakin rendah nilai *Misclick Rate*, maka semakin baik kualitas desain antarmuka yang dikembangkan. Rendahnya tingkat kesalahan pengguna menunjukkan bahwa navigasi, tombol, serta struktur informasi telah dirancang secara intuitif sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan lebih mudah.

Rata-rata *Misclick Rate*:

$$\frac{6.1 + 8.8 + 10.4 + 10.1 + 11.8}{5} = 9.44\%$$

Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata *Misclick Rate* yang diperoleh sebesar 9,44%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesalahan pengguna selama berinteraksi dengan *Prototipe website* tergolong rendah. *Misclick Rate* terendah ditemukan pada tugas menemukan fitur kontak sebesar 6,1%, sedangkan nilai tertinggi ditemukan pada tugas menemukan halaman profil organisasi sebesar 11,8%. Meskipun terdapat beberapa kesalahan klik selama proses pengujian, seluruh nilai *Misclick Rate* masih berada jauh di bawah target penelitian yaitu maksimal 20%. Hasil ini menunjukkan bahwa tata letak menu, struktur navigasi, dan

pengelompokan informasi pada *website* sudah cukup intuitif sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan berarti dalam menemukan fitur yang dibutuhkan.

3. Analisis *Time on Task*

Time on Task digunakan untuk mengukur efisiensi penggunaan *Prototipe website* berdasarkan waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 3 Hasil *Time on Task* Pengujian Maze

Task Scenario	Waktu Rata-rata
Task 1 (Temukan halaman profil)	18.7 detik
Task 2 (Temukan kegiatan terbaru)	12.8 detik
Task 3 (Buka halaman galeri dan lihat dokumentasi)	11.7 detik
Task 4 (Temukan halaman pendaftaran anggota)	6.1 detik
Task 5 (Temukan halaman kontak)	5.1 detik

Berdasarkan Tabel 3, waktu penyelesaian tugas digunakan untuk mengevaluasi tingkat efisiensi penggunaan sistem. Semakin singkat waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas, maka semakin baik tingkat *usability website*. Waktu penyelesaian tugas yang relatif singkat menunjukkan bahwa pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa mengalami kesulitan yang berarti selama proses navigasi.

Rata-rata *Time on Task*:

$$\frac{5.1 + 6.1 + 11.8 + 12.8 + 18.7}{5} = 10.9 \text{ detik}$$

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata waktu penyelesaian tugas sebesar 10,9 detik. Tugas tercepat adalah menemukan fitur kontak dengan waktu rata-rata 5,1 detik, sedangkan tugas yang membutuhkan waktu paling lama adalah menemukan halaman profil organisasi dengan waktu rata-rata 18,7 detik. Perbedaan waktu penyelesaian tersebut dapat dipengaruhi oleh tingkat kompleksitas informasi yang dicari. Fitur kontak dan formulir pendaftaran memiliki posisi menu yang lebih mudah dikenali sehingga pengguna dapat menemukannya dengan cepat.

Sebaliknya, halaman profil organisasi memerlukan waktu lebih lama karena pengguna perlu memahami terlebih dahulu struktur menu dan isi informasi yang tersedia. Meskipun terdapat variasi waktu penyelesaian antar tugas, seluruh skenario masih dapat diselesaikan dalam waktu yang relatif singkat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Prototipe website* memiliki tingkat efisiensi yang baik dan mampu membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa memerlukan waktu pencarian yang panjang.

Hasil Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

Setelah menyelesaikan *usability testing* menggunakan *platform* Maze, seluruh responden diminta mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat *usability Prototipe website* berdasarkan persepsi pengguna setelah berinteraksi dengan sistem. Pengujian SUS dilakukan terhadap 30 responden dengan menggunakan 10 pernyataan standar SUS yang telah dijelaskan pada Bab III. Hasil pengisian kuesioner kemudian diolah menggunakan metode perhitungan *System Usability Scale* untuk memperoleh skor *usability website* secara keseluruhan.

1. Rekapitulasi Hasil SUS

Setelah seluruh responden menyelesaikan *usability testing* menggunakan *platform* Maze, tahap selanjutnya adalah pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Kuesioner SUS digunakan untuk mengukur tingkat *usability website* berdasarkan persepsi pengguna setelah berinteraksi secara langsung dengan *Prototipe website* Karang Taruna Pesona Serpong. Pengujian SUS dilakukan terhadap 30 responden dengan menggunakan 10 pernyataan standar SUS yang terdiri atas lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 1 sampai 5, dimana nilai 1 menunjukkan Sangat Tidak Setuju dan nilai 5 menunjukkan Sangat Setuju.

Tabel 4 Hasil Jawaban Responden Kuesioner SUS

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	Jumlah
Q1	Saya merasa ingin menggunakan <i>website</i> ini secara rutin.	0	0	6	19	5	30
Q2	Saya merasa <i>website</i> ini terlalu rumit untuk digunakan.	12	15	3	0	0	30
Q3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.	0	0	3	15	12	30
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan <i>website</i> ini.	11	15	4	0	0	30
Q5	Saya merasa fitur-fitur pada <i>website</i> ini berjalan dengan baik.	0	0	5	14	11	30
Q6	Saya merasa terdapat banyak ketidakkonsistenan pada <i>website</i> ini.	10	15	5	0	0	30
Q7	Saya merasa sebagian besar pengguna dapat mempelajari penggunaan <i>website</i> ini dengan cepat.	0	0	3	11	16	30
Q8	Saya merasa <i>website</i> ini membingungkan untuk digunakan.	14	12	4	0	0	30
Q9	Saya merasa nyaman menggunakan <i>website</i> ini.	0	0	3	13	14	30
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan <i>website</i> ini.	9	17	4	0	0	30

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap *Prototipe website* yang dikembangkan. Pada pernyataan positif, yaitu Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9, sebagian besar responden memberikan jawaban Setuju (4) dan Sangat Setuju (5). Hal ini menunjukkan bahwa responden menilai *website* mudah digunakan, mudah dipelajari, memiliki fitur yang berjalan dengan baik, serta memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman.

Sebaliknya, pada pernyataan negatif yang terdiri dari Q2, Q4, Q6, Q8, dan Q10, mayoritas responden memberikan jawaban Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Pola jawaban tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *website*, tidak merasa *website* membingungkan, serta tidak memerlukan

bantuan khusus untuk memahami cara penggunaan *website*. Secara keseluruhan, distribusi jawaban responden menunjukkan kecenderungan penilaian yang positif terhadap *usability Prototipe website* Karang Taruna Pesona Serpong. Hasil rekapitulasi ini menjadi dasar dalam proses perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) yang akan dijelaskan pada subbab berikutnya.

2. Perhitungan *System Usability Scale* (SUS)

Perhitungan *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk memperoleh nilai *usability Prototipe website* berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden. Metode SUS menggunakan 10 pernyataan yang terdiri atas lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Setiap jawaban responden dikonversi menjadi skor kontribusi sesuai dengan aturan perhitungan SUS.

Pernyataan positif terdiri atas Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9, sedangkan pernyataan negatif terdiri atas Q2, Q4, Q6, Q8, dan Q10. Aturan perhitungan SUS yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pernyataan positif (Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9), skor kontribusi diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban dengan angka 1.

$$\text{Skor Kontribusi} = \text{Skor Jawaban} - 1$$

2. Untuk pernyataan positif (Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9), skor kontribusi diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban dengan angka 1.

$$\text{Skor Kontribusi} = 5 - \text{Skor Jawaban}$$

3. Seluruh skor kontribusi dijumlahkan.
4. Hasil penjumlahan kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh skor SUS dengan rentang nilai 0–100.

$$SUS = (\sum \text{Skor Kontribusi}) \times 2.5$$

Sebagai contoh, perhitungan SUS dilakukan menggunakan jawaban Responden 1 (R1), Muhammad Hilmy Mubarak.

Tabel 5 Contoh Perhitungan Skor SUS pada Responden 1

Item	Jawaban	Skor Kontribusi
Q1	4	3
Q2	1	4
Q3	5	4
Q4	1	4
Q5	5	4
Q6	2	3
Q7	5	4
Q8	1	4
Q9	5	4
Q10	1	4

Total	38
--------------	-----------

Berdasarkan Tabel 5, total skor kontribusi yang diperoleh Responden 1 adalah 38. Selanjutnya skor SUS dihitung dengan mengalikan total skor kontribusi dengan 2,5.

$$\text{SUS} = 38 \times 2,5 = 95$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, Responden 1 memperoleh skor SUS sebesar 95. Rekapitulasi Skor SUS Responden, perhitungan yang sama dilakukan terhadap seluruh responden sehingga diperoleh skor SUS masing-masing responden sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Skor SUS Seluruh Responden

No	Responden	Skor SUS
1	R1	95,0
2	R2	82,5
3	R3	80,0
4	R4	82,5
5	R5	92,5
6	R6	77,5
7	R7	87,5
8	R8	92,5
9	R9	50,0
10	R10	97,5
11	R11	77,5
12	R12	90,0
13	R13	50,0
14	R14	97,5
15	R15	75,0
16	R16	75,0
17	R17	75,0
18	R18	75,0
19	R19	90,0
20	R20	100,0
21	R21	97,5
22	R22	72,5
23	R23	100,0
24	R24	50,0
25	R25	80,0
26	R26	75,0
27	R27	92,5
28	R28	75,0
29	R29	75,0
30	R30	75,0
Total		2435,0
Rata-rata		81,17

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh total skor SUS seluruh responden sebesar 2435. Selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata skor SUS menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata skor SUS

$\sum x$ = total skor SUS seluruh responden

n = jumlah responden

Substitusi nilai ke dalam rumus:

$$\bar{x} = \frac{2435}{30} = 81.17$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata System Usability Scale (SUS) yang diperoleh adalah 81,17. Nilai rata-rata tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat usability Prototipe website berdasarkan kategori interpretasi SUS yang akan dijelaskan pada subbab berikutnya.

Interpretasi Hasil System Usability Scale (SUS)

Interpretasi hasil System Usability Scale (SUS) dilakukan untuk mengetahui tingkat usability Prototipe website Karang Taruna Pesona Serpong berdasarkan skor rata-rata yang telah diperoleh. Interpretasi SUS pada penelitian ini menggunakan pendekatan yang dikemukakan oleh Bangor, yang mengelompokkan hasil SUS ke dalam kategori Acceptability Range, Grade Scale, dan Adjective Rating.

Berdasarkan hasil perhitungan pada subbab sebelumnya, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 81,17. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7 Interpretasi Hasil Skor SUS

Aspek Interpretasi	Hasil
Skor SUS	81,17
<i>Grade Scale</i>	A
<i>Acceptability Range</i>	<i>AccepTabel</i>
<i>Adjective Rating</i>	<i>Excellent</i>

Berdasarkan Tabel 7, skor SUS sebesar 81,17 termasuk dalam kategori Grade A, yang menunjukkan bahwa Prototipe website memiliki tingkat usability yang sangat baik. Pada aspek Acceptability Range, skor tersebut berada pada kategori AccepTabel, yang berarti website dapat diterima oleh pengguna dan telah memenuhi standar usability yang baik. Selain itu, berdasarkan Adjective Rating, skor SUS sebesar 81,17 termasuk dalam kategori Excellent. Kategori ini menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian yang sangat positif terhadap website yang dirancang. Pengguna merasa website mudah digunakan, mudah dipelajari, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu membantu pengguna memperoleh informasi yang dibutuhkan secara efektif.

Hasil interpretasi tersebut menunjukkan bahwa Prototipe website Karang Taruna Pesona Serpong telah berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dari sisi kemudahan penggunaan (ease of use), kemudahan pembelajaran (learnability), serta kenyamanan penggunaan (user satisfaction). Dengan demikian, website yang dirancang dapat dikategorikan memiliki tingkat usability yang tinggi dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi sistem yang sebenarnya. Skor SUS yang berada di atas nilai standar usability sebesar 68 juga menunjukkan bahwa Prototipe website memiliki kualitas penggunaan yang lebih baik

dibandingkan rata-rata sistem yang dievaluasi menggunakan metode SUS. Oleh karena itu, hasil evaluasi ini mengindikasikan bahwa pendekatan User-Centered Design (UCD) yang diterapkan dalam penelitian berhasil menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Berdasarkan hasil interpretasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Prototipe website Karang Taruna Pesona Serpong telah memenuhi kriteria usability yang baik dan memperoleh tingkat penerimaan pengguna yang tinggi. Hasil ini menjadi dasar untuk melakukan analisis lebih lanjut mengenai keterkaitan antara hasil pengujian SUS dan hasil usability testing menggunakan platform Maze pada subbab pembahasan.

Analisis Hasil SUS

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh skor rata-rata System Usability Scale (SUS) sebesar 81,17. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Prototipe website Karang Taruna Pesona Serpong memiliki tingkat usability yang baik berdasarkan persepsi pengguna setelah berinteraksi dengan sistem. Skor SUS yang berada di atas nilai standar usability sebesar 68 menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap Prototipe website yang dikembangkan.

Pengguna menilai bahwa website mudah digunakan, mudah dipelajari, serta mampu membantu pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan secara efektif. Selain itu, pengguna juga merasa nyaman ketika berinteraksi dengan website yang dirancang. Hasil rekapitulasi jawaban responden menunjukkan bahwa pernyataan positif pada kuesioner SUS didominasi oleh jawaban Setuju dan Sangat Setuju, sedangkan pernyataan negatif didominasi oleh jawaban Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Pola jawaban tersebut menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi yang baik terhadap kualitas antarmuka, kemudahan navigasi, serta pengalaman penggunaan website secara keseluruhan.

Berdasarkan interpretasi SUS, skor rata-rata sebesar 81,17 termasuk dalam kategori Excellent, memperoleh Grade A, dan berada pada kategori Acceptable. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa Prototipe website memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dan telah memenuhi harapan pengguna dari aspek kemudahan penggunaan dan kenyamanan penggunaan. Secara keseluruhan, hasil evaluasi System Usability Scale menunjukkan bahwa Prototipe website Karang Taruna Pesona Serpong memiliki tingkat usability yang sangat baik berdasarkan persepsi pengguna.

Penelitian ini menerapkan metode User-Centered Design (UCD) dalam perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) website Karang Taruna Pesona Serpong. Metode UCD dipilih karena menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan sehingga solusi yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna aktual. Proses UCD pada penelitian ini terdiri atas tahap memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, dan mengevaluasi desain yang dihasilkan.

Pada tahap memahami konteks penggunaan, dilakukan observasi terhadap kondisi Karang Taruna Pesona Serpong. Hasil observasi menunjukkan bahwa organisasi belum memiliki website resmi sebagai media penyebaran informasi dan dokumentasi kegiatan. Informasi organisasi masih disebarluaskan melalui media sosial dan aplikasi pesan instan sehingga informasi sulit terdokumentasi secara terstruktur dan sulit diakses kembali oleh masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media digital yang mampu menjadi pusat informasi organisasi sekaligus mendukung komunikasi dengan masyarakat.

Tahap berikutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur diperoleh kebutuhan utama pengguna berupa akses terhadap informasi profil organisasi, informasi kegiatan, dokumentasi kegiatan, pendaftaran anggota, dan informasi kontak organisasi. Selain kebutuhan fungsional, ditemukan pula kebutuhan nonfungsional yang berfokus pada kemudahan penggunaan, kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan kemudahan pencarian informasi. Hasil identifikasi kebutuhan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan website.

Pada tahap perancangan solusi, kebutuhan pengguna diterjemahkan ke dalam Information Architecture, User flow, dan Prototipe high-fidelity menggunakan Figma. Information Architecture disusun untuk memastikan struktur informasi dapat dipahami secara mudah oleh pengguna. User flow dirancang untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dalam menyelesaikan tugas utama pada website (Adiwinata et al., 2024; Ardiansyah, n.d.; Nurdattillah, 2025; Saputri et al., 2025). Selanjutnya Prototipe high-fidelity dikembangkan sebagai representasi visual dan interaktif dari website yang akan diuji kepada pengguna.

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan kombinasi platform Maze dan System Usability Scale (SUS). Penggunaan kedua metode tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif. Maze digunakan untuk mengukur performa penggunaan sistem berdasarkan perilaku pengguna, sedangkan SUS digunakan untuk mengukur tingkat usability berdasarkan persepsi pengguna.

Berdasarkan hasil pengujian Maze, seluruh skenario tugas memperoleh Success Rate sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh responden mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa mengalami kegagalan. Tingkat keberhasilan tersebut mengindikasikan bahwa struktur navigasi dan organisasi informasi yang dirancang telah mampu membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan secara efektif. Temuan ini sejalan dengan konsep usability menurut ISO 9241-11 yang menyatakan bahwa effectiveness dapat diukur melalui tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas.

Dari aspek Misclick Rate, seluruh skenario tugas memperoleh nilai di bawah 20%, yaitu berkisar antara 6,1% hingga 11,8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna relatif jarang melakukan kesalahan interaksi selama menggunakan Prototipe website. Rendahnya tingkat kesalahan mengindikasikan bahwa elemen navigasi dan tata letak antarmuka telah dirancang secara jelas sehingga pengguna dapat memahami fungsi setiap komponen dengan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi indikator usability dari aspek efisiensi interaksi pengguna.

Hasil pengujian Time on Task menunjukkan bahwa seluruh skenario tugas dapat diselesaikan dalam waktu antara 5,1 detik hingga 18,7 detik. Nilai tersebut masih berada di bawah target penelitian yaitu 20 detik. Waktu penyelesaian yang relatif singkat menunjukkan bahwa pengguna mampu menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa harus melakukan pencarian yang berlebihan. Dengan demikian, Prototipe website telah memenuhi aspek efficiency sebagaimana dijelaskan dalam standar ISO 9241-11.

Selain evaluasi berbasis perilaku pengguna, penelitian ini juga melakukan evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa Prototipe website memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 81,17. Berdasarkan interpretasi SUS, skor tersebut termasuk dalam kategori Excellent, berada pada Grade A, serta termasuk dalam rentang Acceptable. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian positif

terhadap kemudahan penggunaan, kenyamanan navigasi, konsistensi tampilan, dan kemudahan mempelajari website.

Hasil penelitian ini mendukung berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penerapan User-Centered Design mampu meningkatkan kualitas usability sistem. Penelitian oleh Wahyudi dkk. pada website SMAN 5 Karawang menunjukkan peningkatan skor SUS dari 62,8 menjadi 78,4 setelah penerapan UCD. Penelitian lain pada sistem monitoring kesehatan berbasis website juga memperoleh skor SUS sebesar 76,2 setelah menerapkan pendekatan UCD. Dibandingkan dengan penelitian tersebut, skor SUS sebesar 81,17 pada penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan UCD yang diterapkan mampu menghasilkan tingkat usability yang sangat baik pada konteks website komunitas sosial.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penerapan metode User-Centered Design pada website organisasi Karang Taruna yang sebelumnya belum memiliki platform digital resmi. Selain itu, penelitian ini mengombinasikan evaluasi usability berbasis perilaku pengguna menggunakan Maze dengan evaluasi berbasis persepsi menggunakan SUS. Kombinasi kedua metode tersebut memungkinkan evaluasi dilakukan secara lebih komprehensif dibandingkan penelitian yang hanya menggunakan satu metode evaluasi usability.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode User-Centered Design berhasil menghasilkan Prototipe website Karang Taruna Pesona Serpong yang memiliki tingkat usability tinggi berdasarkan indikator Success Rate, Misclick Rate, Time on Task, dan skor System Usability Scale (Guizani, n.d.; Verhoef et al., 2021; Zulfikar & Pamudi, 2025). Seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga Prototipe yang dihasilkan dapat dinyatakan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak dijadikan dasar untuk pengembangan website pada tahap implementasi selanjutnya (Amini, 2019; Bintara, 2024; Lewis & Sauro, 2017; Rinawiyanti et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) website Karang Taruna Pesona Serpong yang menerapkan metode User-Centered Design (UCD) berhasil menghasilkan prototipe yang sesuai kebutuhan pengguna; prosesnya meliputi identifikasi kebutuhan, penyusunan arsitektur informasi, pembuatan prototipe, dan evaluasi usability dengan pengguna sebagai fokus. Evaluasi menggunakan platform Maze pada 30 responden menunjukkan efektivitas dan efisiensi tinggi (Success Rate 100%, Misclick Rate rata-rata 9,44%, Time on Task rata-rata 10,9 detik), sementara pengukuran subjektif melalui System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 81,17 (kategori Excellent, Grade A), sehingga semua indikator keberhasilan penelitian terpenuhi dan prototipe layak dikembangkan ke tahap implementasi. Kombinasi Maze dan SUS memberikan penilaian usability yang komprehensif dan konsisten, namun untuk penelitian selanjutnya disarankan menambah jumlah dan keragaman responden, mengombinasikan metode evaluasi lain (mis. UEQ, Heuristic Evaluation, Cognitive Walkthrough, SEQ), menguji sistem pada implementasi penuh (live), memperluas ke platform lain (mobile Android/iOS), membandingkan metode perancangan (UCD, Design Thinking, Goal-Directed Design), serta mengkaji aspek pengalaman pengguna yang lebih luas termasuk emosional, estetika, dan keterlibatan pengguna, agar hasil lebih representatif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinata, K., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Desain UI/UX Website SMAN 5 Karawang. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4591>
- Amini, R. P. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Permohonan Kendaraan Dinas (SIMONAS) PT. PLN (Persero) Unit Induk Distribusi Bali UP3 Bali Utara Sesuai ISO 9241-11 dan Eight Golden Rules. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1).
- Ardiansyah, R. (n.d.). *Pembuatan Prototipe Website Sekolah Menengah Atas*.
- Armadansyah, D., & Wulandari, H. (2026). Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Administrasi Kependudukan Kelurahan Tanjung Rejo Berbasis Website dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 6(2).
- Aulia, B. W., Rizki, M., Prindiyana, P., & Surgana, S. (2023). Peran Krusial Jaringan Komputer dan Basis Data dalam Era Digital. *JUSTINFO: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.33197/justinfo.vol1.iss1.2023.1253>
- Aulia, M., Pratama, T., Setiawan, A., & Sukmasetya, P. (n.d.). *Perancangan User Interface PPID Kota Magelang Berbasis Website Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD)*. <http://ppid.magelangkota.go.id>
- Ausat, A. M. A. (2023). The Role of Social Media in Shaping Public Opinion and Its Influence on Economic Decisions. *Technology and Society Perspectives (TACIT)*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.61100/tacit.v1i1.37>
- Baniargi, A. N., Larasati, E., & Yuningsih, T. (2023). Pendampingan Digital Marketing Komunitas Karang Taruna Desa Nglarangan Ponorogo. *Jurnal SOLMA*, 12(3), 1390–1398. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i3.12805>
- Bintara, C. S. (2024). Digitalisasi Desa Melalui Website Profile Sebagai Media Informasi Bagi Dusun. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(2), 414–434. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21707>
- Cahyono, T. A. (2024). Analisa Pengaruh Komponen Desain UI/UX Konten Learning Management System (LMS) Terhadap Kognitif dan Afektif Pengguna. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4938>
- Damayanti, A., Diah Delima, I., & Suseno, A. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Informasi dan Publikasi (Studi Deskriptif Kualitatif pada Akun Instagram @rumahkimkotatangerang)*.
- Guizani, M. (n.d.). *A Decade of Information Architecture in HCI: A Systematic Literature Review*.
- Guo, J., Zhang, W., & Xia, T. (2023). Impact of Shopping Website Design on Customer Satisfaction and Loyalty: The Mediating Role of Usability and the Moderating Role of Trust. *Sustainability*, 15(8). <https://doi.org/10.3390/su15086347>
- Hutabarat, R. S., & Sudaryana, K. (2024). User-Centered Design pada User Interface (UI)/User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 2(4), 89–99. <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i4.2781>
- Implementasi Website Sebagai Sistem Informasi Manajemen Pendidikan pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Al-Hikmah Amanah Ummah Maros. (2024). *Jurnal Manajemen*

Pendidikan Islam, 2(1).

- Islamiah, F., Rusmiati, R., & Wijaya, R. (2022). Penilaian Kepuasan Pengguna Website Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Website Quality. *METIK Jurnal*, 6(2), 133–139. <https://doi.org/10.47002/metik.v6i2.381>
- Kurniyawan, A. B. (2025). Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA. *METIK Jurnal*, 9(2). <https://doi.org/10.47002/metik.v9i2.1093>
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2017). *Can I Leave This One Out? The Effect of Dropping an Item From the SUS*.
- Matheus, R., Faber, R., Ismagilova, E., & Janssen, M. (2023). Digital transparency and the usefulness for open government. *International Journal of Information Management*, 73. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102690>
- Maulana Alja, F., Daniati, E., & Ristiyawan, A. (2024). *Perancangan UI/UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*.
- Muhaa, N. A., Danuarta, B., Pratama, A. A., Voutama, A., & Jajuli, M. (2025). Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi “On Study” untuk Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1820>
- Nento, K., & Masruri, A. (2020). Optimalisasi Penggunaan Website Sebagai Media Publikasi Informasi Sekolah SMK Koperasi Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 5(2). <https://library.uui.ac.id/>
- Nurdattillah, D. K. (2025). Optimalisasi Desain UI/UX Website The Originote dengan Pendekatan User Centered Design. *JUSIFOR: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 4(1), 59–67. <https://doi.org/10.70609/jusifor.v4i1.5985>
- Paramasatya, A. K. (2025). Perancangan UI/UX Website Komunitas Teman Bermain Anak dengan Metode Goal-Directed Design. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Prasetyo, S. M., Gustiawan, R., & Albani, F. R. (2024). Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia. *BIKMA: Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 2(1). <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- Putri, D. A., & Nabarian, T. (2025). Perancangan Prototipe Aplikasi Olahraga Fitenrun Menggunakan Metode User Centered Design. *Journal of Digital Business and Technology Innovation (DBESTI)*, 2(1), 8–13. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/DBESTI>
- Ramadhan, M. D., & Purnamasari, I. (n.d.). *UI/UX Design Using the Design Thinking Method on the Kahfi Education Website*.
- Rinawiyanti, E. D., Surjani, R. M., Hartono, M., Permatasari, E. P., & Chrisma, A. C. V. (2025). Mixed Method Usability Testing for User Experience and User Interface of AI-Based Supermarket Applications. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 483–495. <https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.453>
- Saputri, O. R., Permatasari, H., & Atina, V. (2025). User Centered Design Approach for Developing a Health Monitoring System for Posyandu. *Bit-Tech*, 8(1), 820–829. <https://doi.org/10.32877/bt.v8i1.2737>
- Sugandi, Z. A. W., & Isnaini, K. N. (2023). Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-

- Centered Design. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 571.
<https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.67793>
- Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Dong, J. Q., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, 122, 889–901.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.09.022>
- Wahidin, D., & Wati, I. (n.d.). Peluang dan Tantangan Transformasi Digital di Indonesia. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UNP Kediri*.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*.
- Zulfikar, A. Y., & Pamudi, P. (2025). Perancangan UI dan UX Website Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD) untuk Penyewaan Alat-Alat Event. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 4295–4299.
<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2626>