

Peningkatan Kualitas Antarmuka dan Pengalaman Pengguna *Website* Khasanah Sari dengan *User-Centered Design*

¹Fitria Hidayanti ²Ummu Qoshiroh Nur Azziza, ³Dhafi Rathan Rabbani, ⁴Garno
^{1,2,3,4}Universitas Singaperbangsa Karawang
Karawang, Indonesia

2310631170085@student.unsika.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 13/04/2026

Diterima : 16/04/2026

Dipublikasi : 16/04/2026

ABSTRAK

Website Khasanah Sari merupakan platform digital yang digunakan sebagai media promosi produk kue, namun masih menghadapi berbagai permasalahan yang memengaruhi kualitas pengalaman pengguna. Berdasarkan survei terhadap 20 responden yang seluruhnya telah mengakses *website*, ditemukan bahwa 75% responden menilai tampilan visual kurang menarik, 50% mengalami kesulitan dalam menemukan dan menggunakan fitur navigasi, serta 55% melaporkan kendala teknis pada menu diskon. Selain itu, 40% responden merasa tidak nyaman menggunakan *website* dalam waktu lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang ulang kualitas antarmuka serta kenyamanan pengguna *website* Khasanah Sari menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling dengan 20 responden yang didominasi pelajar dan mahasiswa berusia 17–25 tahun. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner daring menggunakan pengukuran skala Likert dan pertanyaan terbuka, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,36 dari skala 5, dengan aspek fungsionalitas mendapat nilai terendah (2,45) akibat error pada menu diskon, sementara lebih dari 85% responden menyatakan ketertarikan terhadap fitur pemesanan online. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perancangan ulang yang menghasilkan tujuh halaman antarmuka interaktif mencakup perbaikan visual, navigasi, dan penambahan fitur e-commerce. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *User-Centered Design* mampu meningkatkan *usability* dan kualitas pengalaman pengguna pada *website* UMKM. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain *website* yang lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Desain Interaksi; Evaluasi Sistem; Kepuasan Pengguna; *Website E-Commerce*; Metode *User-Centered Design*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini mendorong pemanfaatan *website* sebagai sarana utama dalam penyampaian informasi dan promosi produk secara *digital*. *Website* tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, namun juga mencerminkan kualitas dan kepercayaan suatu bisnis di mata pengguna (Nurlaela et al., 2024). Dalam bidang usaha kuliner, keberadaan *website* yang dirancang dengan baik diharapkan dapat meningkatkan minat, kenyamanan, dan kepercayaan pelanggan (Raihan et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah *website* sangat dipengaruhi oleh sejauh mana tampilan dan interaksi sistemnya mampu memenuhi kebutuhan serta ekspektasi pengguna (Lestari & Saputra, 2022).

Konsep pengalaman pengguna dijelaskan dalam *The Elements of User Experience* sebagai hasil dari proses perancangan yang terstruktur yang terdiri atas beberapa lapisan, yaitu *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Setiap lapisan memiliki peran dalam membentuk interaksi pengguna, mulai dari penentuan tujuan pengguna hingga penyajian tampilan visual akhir. Apabila salah satu elemen tersebut tidak dirancang dengan baik, maka pengalaman pengguna yang dihasilkan menjadi kurang optimal dan berpotensi menurunkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem (Garrett, 2011).

Website Khasanah Sari sebagai media promosi produk kue masih menghadapi berbagai permasalahan yang memengaruhi kualitas pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil survei terhadap 20 responden, 75% menilai tampilan visual kurang menarik dan tidak konsisten, 50% mengalami kesulitan menemukan dan menggunakan fitur navigasi, serta 55% melaporkan kendala teknis pada menu diskon yang tidak dapat diakses. Selain itu, 40% responden merasa website belum nyaman digunakan dalam waktu lama, dan fitur pemesanan online belum tersedia. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan desain *website* yang saat ini diterapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi *usability* dan pengalaman pengguna pada *website* Khasanah Sari berdasarkan evaluasi pengguna?
2. Apa saja kebutuhan serta permasalahan utama pengguna yang belum terpenuhi dalam desain *website* saat ini?
3. Bagaimana merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna *website* Khasanah Sari menggunakan pendekatan *User-Centered Design* agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna?

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *User-Centered Design* (UCD) mampu meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna pada berbagai jenis sistem. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada pengukuran peningkatan *usability* menggunakan instrumen standar seperti *System Usability Scale* (SUS) atau *User Experience Questionnaire* (QUE), serta belum secara mendalam mengintegrasikan hasil evaluasi pengguna awal sebagai dasar utama dalam proses perancangan ulang secara iteratif. Selain itu, penelitian pada konteks *website* UMKM dibidang kuliner masih relatif terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada integrasi hasil evaluasi pengguna kedalam proses perancangan antarmuka menggunakan pendekatan *User-Centered Design* pada *website* Khasanah Sari. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan perancangan berbasis data pengguna nyata yang diterapkan secara kontekstual pada sektor UMKM kuliner.

Sejalan dengan karakteristik penelitian yang bersifat evaluatif dan perancangan, penelitian ini tidak menggunakan hipotesis inferensial, melainkan berfokus pada pencapaian tujuan penelitian, yaitu menghasilkan desain antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan kualitas *usability* dan pengalaman pengguna secara praktis.

II. STUDI LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu berperan sebagai landasan teoritis dan bahan perbandingan dalam mendukung penelitian yang dilakukan. Dalam bidang perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), pendekatan *User-Centered Design* (UCD) sering diterapkan karena berorientasi pada kebutuhan pengguna serta melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahap perancangan sistem (Margareta et al., 2025).

Penelitian mengkaji perancangan ulang *UI/UX* pada *website* Lumiere dengan menerapkan metode UCD. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek *usability*, yang ditunjukkan melalui skor *System Usability Scale* (SUS) dari 37,98 menjadi 73,17 setelah dilakukan perbaikan desain (Alatas & Kusumadewi, 2025). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) tidak hanya meningkatkan tingkat kepuasan pengguna, tetapi juga memperbaiki kualitas interaksi antara

pengguna dan sistem secara menyeluruh.

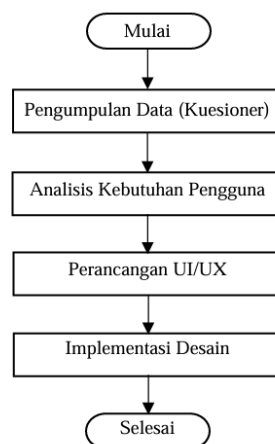
Sejalan dengan penelitian tersebut, kajian terhadap perancangan *UI/UX* pada *website* My Vvisual dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) yang dievaluasi melalui metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa desain yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna mampu meningkatkan kualitas pengalaman serta memudahkan proses interaksi, sehingga sistem menjadi lebih efektif dan efisien (Firmansyah et al., 2025)

Penelitian lain mengkaji upaya penyempurnaan sistem antarmuka *website* di lingkungan klinik dengan menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbaikan pada struktur navigasi dan tampilan antarmuka berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemudahan penggunaan (*usability*) serta mampu meminimalkan kesalahan pengguna dalam pengoperasian sistem. Hal ini menunjukkan pentingnya desain yang terstruktur dan intuitif dalam mendukung interaksi pengguna (Takariyanto & Saian, 2024).

Dalam penelitiannya, mengkaji desain *UI/UX* pada sistem manajemen lisensi perangkat lunak berbasis web menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, yang berdampak pada meningkatnya kenyamanan dan kepuasan dalam penggunaan sistem (A et al., 2024).

Hasil telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa *User-Centered Design* (UCD) merupakan pendekatan yang andal dan terbukti mampu mendorong peningkatan kemudahan pengguna serta kenyamanan interaksi pada beragam jenis sistem (Hardimura et al., 2024). Meskipun objek penelitian yang digunakan beragam, seperti *website* klinik, *e-learning*, hingga sistem informasi berbasis web lainnya, relevansi metodologi *User-Centered Design* (UCD) dalam restrukturisasi situs *website* Khasanah Sari didasarkan pada fokus utamanya terhadap kebutuhan pengguna. Hal yang membedakan kajian ini dengan literatur terdahulu adalah spesifikasi pada objek penelitian yang diangkat, yaitu pada *website* UMKM di sektor kuliner yang belum banyak dikaji (Zahara & Widodo, 2025), serta penggunaan hasil evaluasi pengguna nyata sebagai satu-satunya basis keputusan desain.

III. METODE



Gambar 1. Tahapan Penelitian Menggunakan Metode *User-Centered Design*

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat evaluatif dan perancangan, yang bertujuan untuk mengevaluasi serta merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna pada *website* Khasanah Sari. Pendekatan yang digunakan adalah *User-Centered Design*, yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap pengembangan sistem. Dalam penelitian ini, hasil evaluasi pengguna digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan ulang secara iteratif, sehingga desain yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, data primer dikumpulkan melalui kuesioner daring yang disebarakan kepada pengguna *website* Khasanah Sari. Populasi penelitian mencakup seluruh pengguna yang pernah mengakses *website* Khasanah Sari (Tajik et al., 2024). Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2019). Adapun kriteria responden yang ditetapkan adalah telah mengakses *website* Khasanah Sari minimal satu kali, dan bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sebanyak 20 responden yang valid.

Instrumen penelitian terdiri atas dua bagian (Sugiyono, 2019). Bagian pertama berisi karakteristik responden seperti usia, kategori, riwayat pembelian, dan riwayat akses *website*. Bagian kedua memuat 20 pertanyaan tertutup menggunakan skala Likert 1-5 yang mencakup tujuh aspek penilaian *website*, yaitu tampilan visual (5 pertanyaan), navigasi dan struktur (3 pertanyaan), konteks produk (3 pertanyaan), fungsionalitas (1 pertanyaan), modernitas dan kenyamanan (3 pertanyaan), kebutuhan fitur baru (4 pertanyaan), dan kepuasan keseluruhan (1 pertanyaan). Selain itu, terdapat empat pertanyaan terbuka untuk mengumpulkan saran dan kendala yang dirasakan pengguna secara kualitatif.

2. Analisis Kebutuhan Pengguna

Data kuantitatif dari skala Likert dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata (mean) dan distribusi frekuensi tiap pertanyaan. Adapun kriteria interpretasi nilai rata-rata pada setiap rentang skala dirangkum dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Parameter Interpretasi Nilai Rata-rata Skala Likert

Interval Skor	Predikat Respon	Kualifikasi Hasil
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Setuju	Sangat Buruk (Perlu Perbaikan Mendesak)
1,81 – 2,60	Tidak Setuju	Buruk (Perlu Perbaikan)
2,61 – 3,40	Netral	Cukup (Dapat ditingkatkan)
3,41 – 4,20	Setuju	Baik
4, 21 – 5,00	Sangat Setuju	Sangat Baik

Sumber: Diadaptasi dari Sugiyono, 2026.

Data kualitatif dari pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan teknik kategori tematik, yaitu dengan mengidentifikasi tema-tema yang muncul berulang dari respons responden, kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori: (a) permasalahan tampilan, (b) permasalahan fungsionalitas, dan (c) kebutuhan fitur baru. Hasil analisis kedua jenis data ini kemudian disintesis untuk menetapkan prioritas perbaikan desain.

3. Perancangan UI/UX

Perancangan ulang antarmuka dilakukan berdasarkan temuan analisis kebutuhan pengguna. Pada tahap ini mencakup beberapa aktivitas, yaitu: (a) penentuan palet warna yang disesuaikan dengan identitas visual brand Khasanah Sari berdasarkan logo resmi, (b) menyusun struktur navigasi yang lebih intuitif dan konsisten di seluruh halaman, (c) perancangan tata letak (layout) dengan hirarki visual yang jelas, (d) penentuan fitur-fitur baru yang akan ditambahkan berdasarkan hasil survei, (e) serta menyusun user flow antar halaman. Perancangan dilakukan dengan pendekatan mobile-first dan mempertimbangkan keterbacaan (*readability*) serta kemudahan penggunaan (*usability*) sebagai prioritas utama.

4. Implementasi Desain

Hasil perancangan diimplementasikan dalam bentuk *prototype* antarmuka fungsional berbasis HTML, CSS, dan JavaScript. *Prototype* ini mencakup tujuh halaman yang saling terhubung dengan navigasi antar halaman yang berfungsi secara baik. Fitur interaktif yang diimplementasikan meliputi: sistem keranjang belanja dengan menyimpan data menggunakan *localStorage*, filter dan pencarian produk secara real-time, halaman detail produk dengan pilihan ukuran dan jumlah, serta sistem klaim promo pada halaman diskon. Implementasi *prototype* fungsional dipilih supaya dapat menunjukkan pengalaman pengguna yang lebih terlihat nyata dibandingkan wireframe statis.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 20 responden yang seluruhnya (100%) telah mengakses *website* Khasanah Sari. Mayoritas responden berusia 17–25 tahun (90%), dengan 5% berusia dibawah 17 tahun dan 5% berusia 36–45 tahun. Dari sisi kategori, 85% merupakan pelajar atau mahasiswa, 10% adalah pegawai/karyawan, dan 5% merupakan pelaku UMKM. Sebanyak 65% responden menyatakan pernah melakukan pembelian di toko Khasanah Sari, sementara 35% belum pernah. Profil responden ini mencerminkan target pasar utama Khasanah Sari yang didominasi generasi muda dengan tingkat aktivitas digital yang tinggi, sehingga relevan sebagai sumber data evaluasi *website*.

Evaluasi *website* Khasanah Sari dilakukan menggunakan 20 poin pertanyaan dengan skala likert 1–5. Hasil lengkap distribusi jawaban, nilai rata-rata, dan kategori setiap butir pertanyaan ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi *Website* Khasanah Sari Menggunakan Skala Likert

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan website terlihat menarik secara visual	1	6	8	4	1	2,90	Netral
2	Kombinasi warna website terlihat serasi dan nyaman dilihat	1	6	1	11	1	3,25	Netral
3	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	0	2	5	8	5	3,80	Setuju
4	Tata letak website terlihat rapi dan terstruktur	5	5	4	6	0	2,55	Netral
5	Tampilan website tidak terlihat terlalu penuh atau berantakan	1	6	3	9	1	3,15	Netral

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Rata-rata	Kategori
6	Menu navigasi mudah ditemukan	0	2	8	6	4	3,60	Setuju
7	Susunan menu website mudah dipahami	0	5	7	6	2	3,25	Netral
8	Informasi utama pada halaman depan mudah ditemukan	0	2	11	6	1	3,30	Netral
9	Produk ditampilkan dengan tampilan yang menarik	0	6	5	7	2	3,25	Netral
10	Gambar produk terlihat jelas dan berkualitas baik	0	5	4	8	3	3,45	Netral
11	Menu "Produk" memudahkan saya melihat daftar produk	0	5	8	4	3	3,25	Netral
12	Menu "Diskon" dapat diakses dengan baik tanpa error	7	4	4	3	2	2,45	Tidak Setuju
13	Website terlihat modern	2	4	6	6	2	3,10	Netral
14	Website nyaman digunakan dalam waktu yang lama	0	8	7	4	1	2,90	Netral
15	Website mudah dipahami oleh pengguna baru	0	7	3	7	3	3,30	Netral
16	Saya tertarik jika website menyediakan fitur pemesanan online	0	1	2	7	10	4,30	Setuju
17	Fitur keranjang belanja berpotensi memudahkan pemesanan	3	1	1	5	10	3,90	Setuju
18	Informasi harga dan detail produk perlu ditampilkan lengkap	2	0	2	3	13	4,25	Setuju
19	Website sebaiknya menyediakan fitur pemesanan kue custom ucapan	1	1	1	7	10	4,20	Setuju

20	Secara keseluruhan, saya puas dengan pengalaman menggunakan website	0	5	11	3	1	3,00	Netral
----	---	---	---	----	---	---	------	--------

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026.

Berdasarkan pengelompokan tujuh aspek penilaian, diperoleh nilai rata-rata pada setiap aspek sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Penilaian pada Setiap Aspek

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Tampilan Visual (Q1–Q5)	3,13	Netral
2	Navigasi dan Struktur (Q6–Q8)	3,38	Netral
3	Konten Produk (Q9–Q11)	3,32	Netral
4	Fungsionalitas (Q12)	2,45	Tidak Setuju
5	Modernitas dan Kenyamanan (Q13–Q15)	3,10	Netral
6	Kebutuhan Fitur Baru (Q16–Q19)	4,16	Setuju
7	Kepuasan Keseluruhan (Q20)	3,00	Netral
	Rata-rata Keseluruhan	3,36	Netral

Sumber: Diolah oleh penulis, 2026.

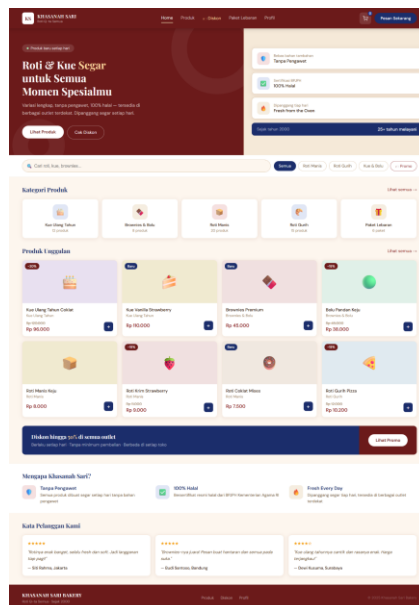
Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan penilaian *website* Khasanah Sari berada pada nilai 3,36 (Netral). Hasil ini mengindikasikan bahwa *website* dapat diakses dan digunakan oleh pengguna, namun belum memenuhi ekspektasi pengguna secara optimal dan masih perlu perbaikan pada berbagai aspek.

Aspek dengan nilai terendah adalah fungsionalitas (2,45 – Tidak Setuju), yang mencerminkan permasalahan kritis pada menu diskon yang tidak dapat diakses. Sebanyak 7 dari 20 responden (35%) memberikan penilaian “Sangat Tidak Setuju” pada pernyataan ini, menjadikannya permasalahan paling mendesak untuk ditangani. Aspek tampilan visual memperoleh nilai 3,13 (Netral), dengan catatan khusus bahwa tata letak hanya dinilai 2,55, menandakan ketidak konsistenan elemen visual yang mengganggu kenyamanan pengguna. Aspek modernitas dan kenyamanan memperoleh nilai 3,10 (Netral), dengan nilai kenyamanan penggunaan jangka panjang sebesar 2,90, menandakan bahwa pengguna merasa lelah atau tidak nyaman saat menggunakan *website* dalam durasi lebih lama.

Di sisi lain, aspek kebutuhan fitur baru mendapatkan nilai tertinggi sebesar 4,16 (Setuju), menunjukkan antusiasme pengguna yang tinggi terhadap pengembangan fungsionalitas *website*. Lebih dari 85% responden menyatakan ketertarikan terhadap fitur pemesanan online (rata-rata 4,30), lebih dari 80% responden menilai informasi harga dan detail produk perlu ditampilkan lengkap (4,25) dan sebanyak 75% mendukung penambahan fitur keranjang belanja (rata-rata 3,90). temuan ini yang menjadi landasan utama dalam penentuan fitur terhadap perancangan ulang.

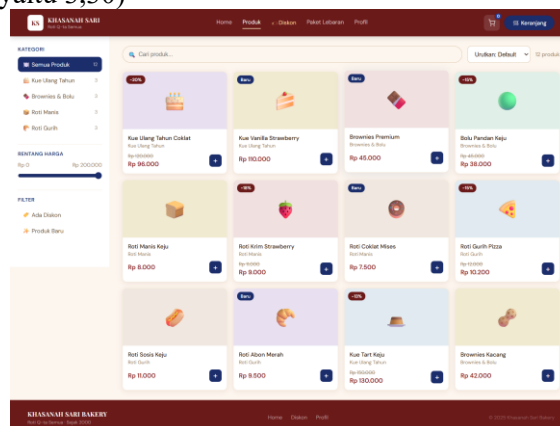
Berdasarkan seluruh temuan evaluasi, dilakukan perancangan ulang *website* Khasanah Sari yang mengacu pada prinsip UCD. Perancangan mencakup tujuh halaman antarmuka yang saling terhubung melalui sistem navigasi, meliputi Halaman Home, Halaman Produk, Halaman Detail Produk, Halaman Keranjang Belanja, Halaman Diskon dan Promo, Halaman Profil, serta Halaman Paket Lebaran. Dari ketujuh halaman tersebut, empat halaman yang paling representatif terhadap temuan evaluasi dijadikan secara visual.

Sistem warna yang diterapkan pada rancangan baru diturunkan langsung dari logo resmi brand Khasanah Sari, menggunakan merah tua (maroon) sebagai warna yang paling dominan dan mencerminkan identitas brand, biru navy digunakan sebagai aksentuasi struktural yang memberikan kesan profesional, serta warna krem sebagai latar belakang yang hangat dan nyaman. Pemilihan palet ini secara langsung menjawab masukan responden yang menginginkan konsistensi antara tampilan *website* dan identitas brand.



Gambar 2. Tampilan Halaman Home Hasil Perancangan Ulang
 Sumber: Tangkapan layar prototype, 2026.

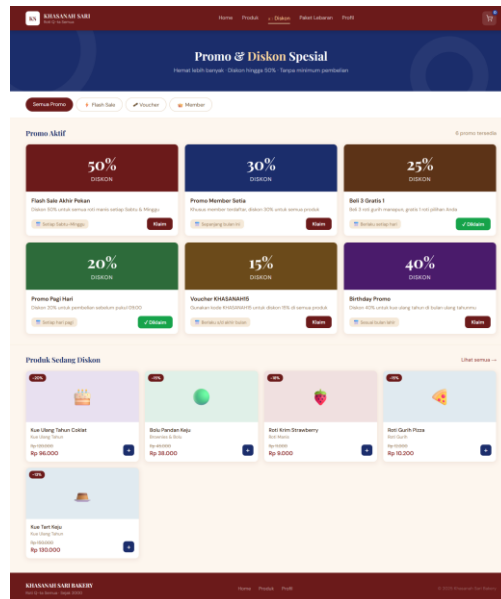
Halaman Home dirancang dengan hero section yang memuat tagline brand, tiga *trust badge* (Tanpa Pengawet, 100% Halal, Fresh From the Oven), terdapat kolom pencarian produk, grid kategori, dan produk unggulan. Desain ini diterapkan untuk memastikan informasi utama dapat ditemukan ketika pengguna pertama kali mengakses *website*, hal ini menjawab keluhan dari responden terkait sulitnya menemukan informasi pada halaman depan (nilai rata-rata informasi utama mudah ditemukan yaitu 3,30)



Gambar 3. Tampilan Halaman Produk Hasil Perancangan Ulang

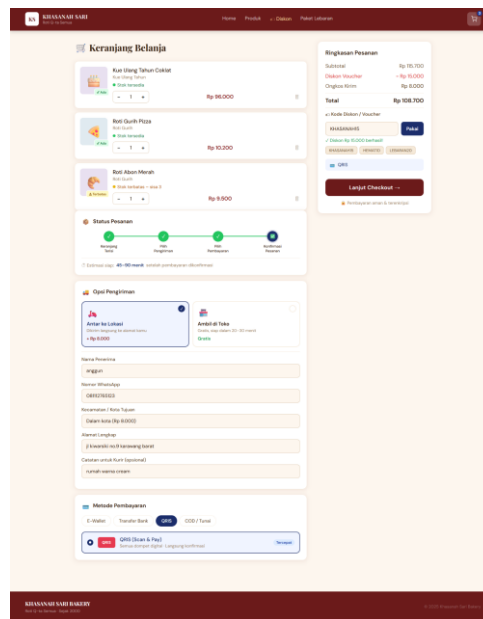
Sumber: Tangkapan layar prototype, 2026.

Halaman Produk menampilkan sidebar filter interaktif supaya pengguna dapat memilih produk berdasarkan kategori, rentang harga, ketersediaan diskon, atau status produk baru (Rawulunbun et al., 2024). Setiap kartu produk menampilkan nama, kategori, harga (dengan harga coret jika ada diskon), *badge* keterangan (diskon/baru), dan tombol tambah ke keranjang. Implementasi filter real-time dapat mempermudah pengguna untuk menemukan produk yang dicari tanpa harus melihat seluruh daftar produk secara manual, yang secara langsung menjawab permasalahan navigasi dan keterbacaan konten produk.



Gambar 4. Tampilan Halaman Diskon Hasil Perancangan Ulang
Sumber: Tangkapan layar prototype, 2026.

Halaman diskon dirancang untuk sepenuhnya menggantikan menu diskon yang sebelumnya mengalami error. Halaman ini menampilkan grid kartu promo yang dapat di filter berdasarkan jenisnya (Flash Sale, Voucher, Member), dilengkapi dengan tombol untuk klaim promo tersebut dan akan memberikan umpan balik kepada pengguna. Di Bagian bawah ditampilkan daftar produk yang sedang mendapat diskon beserta harga asli dan harga setelah diskon, hal tersebut akan mempermudah pengguna untuk mengetahui besaran potongan harga yang diperoleh.



Gambar 5. Tampilan Halaman Keranjang Belanja Hasil Perancangan Ulang
Sumber: Tangkapan layar prototype, 2026.

Halaman Keranjang Belanja mengintegrasikan daftar produk yang dipilih, kontrol perubahan jumlah dan penghapusan item, kolom input voucher, serta ringkasan pesanan yang memuat subtotal, diskon voucher, dan total akhir. Data keranjang disimpan menggunakan localStorage sehingga persisten antar halaman dan tidak hilang ketika pengguna akan berpindah halaman. Fitur ini secara langsung menjawab kebutuhan pengguna yang teridentifikasi dari survei, yaitu adanya keranjang belanja dan sistem checkout sederhana.

Hasil ini mendukung temuan bahwa penerapan UCD meningkatkan *usability* secara signifikan, karena setiap keputusan desain didasarkan pada data pengguna yang terukur, bukan preferensi subjektif perancang (Alatas & Kusumadewi, 2025). Rendahnya nilai fungsionalitas (2,45) yang mengartikan tidak setuju, sejalan dengan pandangan bahwa kegagalan pada menu diskon akan berdampak langsung pada persepsi negatif pengguna dan menekan nilai keseluruhan hingga 3,00 (Netral).

Tingginya minat terhadap fitur e-commerce (rata-rata aspek fitur baru 4,16 - setuju) mengindikasikan tren konsumen digital yang semakin berorientasi pada kemudahan bertransaksi online, seiring pertumbuhan e-commerce UMKM di Indonesia (Pratama & Setiawan, 2023). Dibandingkan dengan penelitian (Takariyanto & Saian, 2024), penelitian ini memiliki cakupan lebih luas dengan menghadirkan fungsionalitas e-commerce yang sebelumnya belum tersedia. Dibandingkan kembali dengan yang menggunakan SUS dan UEQ (Firmansyah et al., 2025), penelitian ini menggunakan kuesioner skala Likert yang dikembangkan khusus sesuai konteks UMKM kuliner.

Perancangan ulang yang dihasilkan telah mengakomodasi seluruh temuan utama survei (Surya et al., 2024). Telah dilakukan perbaikan pada konsistensi visual dengan palet warna brand, perbaikan struktur navigasi, penambahan fitur keranjang belanja yang fungsional, penambahan tampilan informasi harga yang lengkap pada setiap produk, serta pada halaman diskon yang kini dapat diakses sepenuhnya. Namun penelitian ini masih memiliki keterbatasan berupa belum dilakukannya evaluasi pasca desain (*post-design testing*) untuk mengukur peningkatan *usability* secara terukur menggunakan instrumen seperti SUS. Hal ini menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang ulang antarmuka serta pengalaman pengguna *website* Khasanah Sari menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) yang

terdiri atas empat tahapan yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, perancangan UI/UX, dan implementasi desain. Hasil evaluasi terhadap 20 responden menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,36 (Netral), dengan aspek fungsionalitas sebagai permasalahan paling kritis (2,45) akibat adanya eror pada menu diskon, serta aspek tampilan visual dan kenyamanan yang juga berada dibawah ekspektasi pengguna. Di sisi lain, lebih dari 85% responden menunjukkan kebutuhan terhadap fitur pemesanan online, keranjang belanja, dan kelengkapan informasi produk. Berdasarkan temuan tersebut, dihasilkan perancangan ulang berupa tujuh halaman antarmuka interaktif yang mencakup perbaikan visual, struktur navigasi, serta penambahan fitur fungsional. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan hasil evaluasi pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan ulang mampu menghasilkan desain yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini juga merekomendasikan adanya evaluasi lanjutan pasca desain menggunakan instrumen seperti *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur peningkatan *usability* secara lebih terukur.

VI. REFERENSI

- A, O. N. F., Oktadini, N. R., C, B. W. P., D, P. E. S., E, P. P., & Meiriza, A. (2024). *UI/UX Design of Web-based Software License Management System using User-Centered Design and System Usability Scale*. 03(2023), 255–263. doi:10.25077/TEKNOSI.v9i3.2023.255-263
- Alatas, A. A., & Kusumadewi, S. (2025). *Desain Ulang Website Lumiere Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Redesign Lumiere Website Using User Centered Design (UCD) Methods*. 4(2), 173–181. doi: 10.20885/snati.v4.i2.40640
- Firmansyah, S., Hannie, Ma'sum, & Aziz. (2025). *PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE MY VISUAL MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. 13(3). doi:10.23960/jitet.v13i3.6938
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience : User-Centered Design for the Web and Beyond , Second Edition*. Diakses dari: https://archive.org/download/the-elements-of-user-experience-jesse-ja/The_Elements_of_User_Experience_Jesse_Ja.pdf
- Hardimura, N. R., Lidya, L., & Darmawan, F. (2024). *Rancang Ulang Aplikasi Marketplace Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design (UCD) (Studi Kasus : Pasar Ujung Berung Bandung)*. 3(1), 37–43. doi:10.23969/pasinformatik.v3i1.12466
- Lestari, I., & Saputra, R. A. (2022). *Implementasi User Centered Design untuk Rancang Sistem Sales Force Automation UMKM Dapur Amy*. 11–20. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/18801>
- Margareta, N., Huda, N., Informatika, T., Darma, U. B., Yani, J. A., Palembang, K., & Design, U. (2025). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MONITORING BARANG MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. 9(6), 10015–10023. doi:10.36040/jati.v9i6.15704
- Nurlaela, L., Setiawati, D., & Tri, F. (2024). *Penerapan Metode User Centered Design pada Aplikasi UMKM Berbasis Android (Studi Kasus : UMKM Kenyot Susu Boyolali)*. 8(1), 52–62. doi:10.36596/jitu.v8i1.387
- Raihan, M. R., Hidayatullah, D., Teknologi, F., Informasi, S., & Nasional, U. (2022). *Pengembangan Sistem Point of Sale Berbasis User Centered Design*. 6, 74–80. doi:10.30865/mib.v6i1.3412
- Rawulunubun, D., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Web dengan Metode User*

Centered Design (UCD). 3(1), 47–58. doi:10.56347/jics.v3i1.197

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
<https://archive.org/details/buku-metode-penelitian-sugiyono>

Surya, M., Nurkhoir, D., Febrita, R. E., Ratri, A. A., Rekayasa, T., Lunak, P., Banyuwangi, P. N., Banyuwangi, K., & Design, U. C. (2024). *PENGEMBANGAN UI / UX PADA PLATFORM BELANJA ONLINE TOYSPACE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. 8(6), 11718–11724. doi:10.36040/jati.v8i6.11544

Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2024). *Purposive Sampling*. 2(November), 1–9. doi:10.22034/ijels.2025.490681.1029

Takariyanto, A. D., & Saian, P. O. N. (2024). *PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE KLINIK PRATAMA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. 03, 92–107. doi:10.24246/itexplore.v3i2.2024.pp92-109

Zahara, T., & Widodo, T. (2025). *Development of Cashier Applications at Cantik Stores Using Mobile-Based User Centered Design (UCD) Pengembangan Aplikasi Kasir pada Toko Cantik Menggunakan User Centered Design (UCD) Berbasis Mobile*. 5(January), 190–197. doi:10.57152/malcom.v5i1.1741