

Perancangan UI/UX Design Aplikasi Ququ Bakery dengan Metode User Centered Design (UCD)

Designing the UI/UX of the Ququ Bakery Application using the User-Centered Design (UCD) Method

¹Nabila Widya Anggraeni*, ²Adi Nugroho

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

^{1,2}Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: nabilawidya.anggraeni@gmail.com

(received: 6 August 2025, revised: 18 August 2025, accepted: 19 August 2025)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi pemesanan Birthday Cake untuk Ququ Bakery di kota Semarang, Jawa Tengah menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Permasalahan utama yang dihadapi Ququ Bakery adalah keterbatasan media promosi yang hanya melalui Instagram, serta kesulitan pengguna dalam melakukan pemesanan, mengetahui harga, status pesanan, promo, dan melakukan pembayaran. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi berbasis web yang mampu mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan kepuasan pengguna. Metode UCD yang digunakan mencakup empat tahap: *Understand and Specify the Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions to Meet User Requirements*, serta *evaluate Against Requirements*. Evaluasi dilakukan melalui System Usability Scale (SUS) dengan penyebaran kuesioner kepada 96 responden. Hasil menunjukkan skor SUS sebesar 90,35, yang dikategorikan sebagai “Excellent”, mengindikasikan bahwa aplikasi yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan yang sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode UCD secara efektif mampu menciptakan desain aplikasi yang intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta dapat meningkatkan loyalitas dan keterlibatan pelanggan terhadap Ququ Bakery.

Kata kunci: UI/UX, *user centered design*, *system usability scale*

Abstract

This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a birthday cake ordering application for Ququ Bakery in Semarang, Central Java, using the *User-Centered Design* (UCD) approach. The main issues faced by Ququ Bakery include limited promotional media, which currently relies solely on Instagram, as well as user difficulties in placing orders, checking prices, tracking order status, accessing promotions, and making payments. The objective of this research is to develop a web-based application UI/UX that addresses these challenges and enhances user satisfaction. The UCD method applied in this study consists of four stages: *Understanding and Specifying the Context of Use*, *Specifying User Requirements*, *Designing Solutions to Meet User Requirements*, and *Evaluating Against Requirements*. Evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) through a questionnaire distributed to 96 respondents. The results indicate an SUS score of 90.35, categorized as “Excellent,” which demonstrates that the proposed application design achieves a very high level of usability and user satisfaction. These findings suggest that implementing the UCD approach effectively produces an intuitive, efficient, and user-oriented application design, which can significantly improve customer loyalty and engagement with Ququ Bakery.

Keywords: UI/UX, *user centered design*, *system usability scale*

1 Pendahuluan

Birthday Cake merupakan salah satu segmen penting dalam industri makanan, khususnya di sektor bakery. Birthday Cake tidak hanya sekadar makanan penutup, tetapi juga simbol dari sebuah perayaan yang penuh makna dalam setiap momen spesial seperti ulang tahun, pernikahan, dan perayaan lainnya. Saat ini, tidak hanya kue dengan rasa yang enak saja yang menjadi perhatian, tetapi juga tampilan yang menarik dan sesuai dengan tema acara. Perkembangan bisnis Birthday Cake dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perubahan gaya hidup, peningkatan kreativitas dalam desain kue, dan kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi, khususnya dalam pengembangan perangkat lunak, telah memberikan dampak besar pada dunia bisnis. Perangkat lunak yang dirancang untuk membantu operasional bisnis memungkinkan perusahaan meningkatkan efisiensi, mengelola pesanan dengan lebih mudah, serta memperkuat hubungan dengan pelanggan melalui fitur-fitur yang mendukung personalisasi dan otomatisasi. Melalui aplikasi, bisnis dapat menawarkan produk dan layanan mereka secara online, memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembelian kapan saja dan di mana saja. Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop ataupun smartphone[1]. Dengan menggunakan teknologi ini, bisnis dapat menyediakan pengalaman yang lebih nyaman bagi pelanggan tanpa bergantung pada platform berbasis internet. Dalam lingkungan bisnis yang kompetitif, kemampuan untuk mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi aplikasi menjadi faktor kunci untuk meningkatkan daya saing dan memastikan keberlanjutan bisnis di masa depan. Dengan demikian, kemajuan teknologi aplikasi tidak hanya membuka peluang baru bagi pertumbuhan bisnis, tetapi juga mengubah cara perusahaan beroperasi dan berinteraksi dengan pelanggan mereka.

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan aspek yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi. *User Interface* (UI) adalah tampilan visual yang menghubungkan sistem dengan pengguna[2]. Pengalaman pelanggan tidak terlepas dari *User Interface* (UI), istilah yang merujuk pada tampilan layanan pada saat pelanggan berinteraksi dengan produk atau jasa[3]. UX (*User Experience*) adalah sebuah gagasan yang mengutamakan perasaan dan kenyamanan seseorang saat menggunakan sebuah produk atau layanan[4]. Tujuan utama dari UX Design adalah menciptakan produk atau layanan yang mampu memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah pengguna, serta menciptakan pengalaman yang menyenangkan secara keseluruhan[5]. UI bertujuan untuk memperindah tampilan aplikasi, sedangkan UX bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna berdasarkan kemudahan dan kenyamanan penggunaan. Pendekatan yang berfokus pada pengguna dalam perancangan UI/UX membantu bisnis memahami kebutuhan, keinginan, serta masalah yang dihadapi pelanggan. Perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, loyalitas pelanggan, dan kesuksesan bisnis secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi bisnis untuk memperhatikan pengembangan UI/UX yang berkualitas tinggi.

Ququ Bakery merupakan salah satu usaha pembuatan Birthday Cake yang berada di Kec. Ambarawa, Kab. Semarang, Jawa Tengah. Ququ Bakery berdiri sejak tahun 2019 tepatnya pada tanggal 11 Juni. Ququ Bakery menawarkan berbagai Birthday Cake yang aesthetic dan berkarakter mulai dari karakter untuk anak-anak perempuan, laki-laki hingga untuk orang dewasa. Selama ini media yang digunakan Ququ Bakery untuk mempromosikan Birthday Cake hanya melalui Instagram. Dengan adanya perancangan UI/UX Design aplikasi ini bertujuan untuk memperluas jangkauan pasarnya melalui platform berbasis web. Metode *User Centered Design* (UCD) dipilih sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX Design aplikasi ini karena kemampuannya untuk mengedepankan kebutuhan dan preferensi pengguna. *User Centered Design* (UCD) adalah proses yang berfokus pada user atau pengguna[6]. Menurut *User Experience Professionals Association* (UXPA), *User Centered Design* adalah pendekatan desain dengan proses berdasarkan informasi mengenai orang-orang yang menggunakan produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX Design aplikasi Birthday Cake Ququ Bakery menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) guna memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan, serta mengevaluasi apakah desain UI/UX dengan Metode *User Centered Design* (UCD) pada aplikasi Birthday Cake Ququ Bakery mampu memberikan kenyamanan, kepuasan pengguna, dan meningkatkan keterlibatan dan loyalitas pelanggan. Manfaat penelitian ini adalah memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi Ququ Bakery melalui

perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang optimal dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini bertujuan untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan kepuasan, dan memberikan pengalaman yang intuitif serta mudah digunakan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Ququ Bakery dalam meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pelanggan, dan memperkuat loyalitas pengguna melalui solusi digital yang dirancang secara strategis dan berbasis pada preferensi serta umpan balik pengguna.

2 Tinjauan Literatur

Penelitian yang dilakukan oleh Veronica et al. yang berjudul “Implementasi Pendekatan User Centered Design Pada Perancangan UI/UX Website Worker’s” bertujuan untuk evaluasi dan perancangan ulang UI/UX Website Worker’s dengan metode UCD dan SUS (System Usability Scale) agar dapat memudahkan pengguna sebagai calon pekerja atau umum dalam menggunakan profiling website. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan kuesioner tertutup pada 30 responden. Kuesioner di analisis menggunakan metode SUS, dimana pada hasil dilakukan perbandingan antara evaluasi desain awal dan desain baru. Pada penelitian ini setelah menerapkan UCD dalam evaluasi dan perbaikan *User Interface* dan *User Experience* mampu meningkatkan kemudahan pengguna dalam menggunakan website worker’s yang dibuktikan dengan nilai rentang hasil kuesioner sebesar 84 yang dikategorikan sebagai *Excellent* atau dapat diterima pengguna sesuai dengan range aturan metode *System Usability Scale* (SUS)[7].

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. yang berjudul “Perancangan UI/UX Pada Website Medisol Dengan Metode User Centered Design” bertujuan untuk merancang ulang UI/UX website Medisol menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian usability pada tahap kedua pada penelitian ini diperoleh nilai dari parameter efektifitas sebesar 100%, faktor efisiensi sebesar 99% dan faktor kepuasan pengguna dengan skor sebesar 96%. Nilai usability yang dihasilkan meningkat menjadi 98%. Hal ini menunjukkan perancangan ulang UI/UX website Medisol meningkatkan nilai usability hingga 18%[8].

Penelitian dengan metode UCD juga dilakukan oleh Solichuddin dan Wahyuni yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi” bertujuan untuk memecahkan masalah pada situs web e-commerce penyedia layanan jasa dokumentasi pranikah, pernikahan, dan lamaran. Kalografi menyediakan fitur pembayaran online dengan perantara pihak ketiga (payment gateway), pilihan berbagai tone dan konsep dokumentasi, serta kustomisasi cetakan fotografi. Pada metode UCD sangat membantu penulis dan tim dalam menganalisis kebutuhan pengguna secara umum karena melibatkan pengguna dari tahap awal proses perancangan hingga hasil desain rancangan antarmuka selesai dibuat[9].

Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah yang juga dilakukan oleh Ria Rizkina yang bertujuan untuk membuat aplikasi PMKS anak yatim yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna menginginkan aplikasi yang mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta fitur-fitur yang bermanfaat[10].

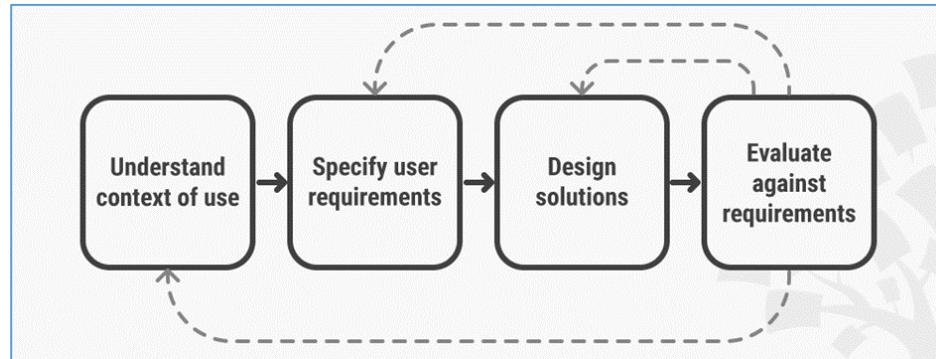
Penelitian yang dilakukan oleh Aryan Haidar Luthfi dan Ika Arfiani yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)” bertujuan untuk memecahkan masalah pada aplikasi bank sampah yang juga menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). Berdasarkan kuesioner yang digunakan pada penelitian ini untuk menguji usability dengan system usability scale (SUS) dapat disimpulkan bahwa *user interface* yang diuji mendapatkan nilai sebesar 84,5. Dari hasil ini mendapatkan grade scale B dan masuk ke dalam kategori *excellent* yang artinya pengujian ini berhasil dipahami oleh calon pengguna[11].

3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada perancangan UI/UX Design aplikasi ini yaitu metode *User Centered Design* (UCD).

a. Metode User Centered Design (UCD)

Metode UCD (*User Centered Design*) adalah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem[12]. Metode *User Centered Design* (UCD) adalah pendekatan dalam merancang produk, sistem, atau layanan yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna[13]. Tujuan utama dari UCD adalah untuk menciptakan produk, layanan, atau sistem yang memenuhi kebutuhan, preferensi, dan ekspektasi pengguna secara optimal[14]. Kelebihan metode ini adalah memiliki fokus tidak hanya terhadap fungsionalitas sistem namun juga terhadap kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan kemudahan dan keterlibatan pengguna dalam penggunaan suatu sistem[7]. *User Centered Design* (UCD) dibagi menjadi 4 tahap seperti pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1 Phases in user-centered design[15]

i. Understand Context of Use

Pada tahap ini, mengidentifikasi siapa pengguna utama, apa tujuan pengguna, tugas yang akan dilakukan, serta lingkungan di mana sistem akan digunakan. Analisis ini melibatkan penelitian pengguna seperti wawancara, observasi, atau survei untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Dalam aplikasi "Ququ Bakery", tahap ini mencakup memahami cara pelanggan memesan kue ulang tahun, preferensi personalisasi, dan perangkat yang sering digunakan.

ii. Specify User Requirements

Kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi di tahap pertama diterjemahkan menjadi spesifikasi yang jelas untuk desain. Fokusnya adalah merancang fitur dan antarmuka yang dapat membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan mudah. Pengguna membutuhkan fitur personalisasi kue, katalog kue yang menarik, dan opsi pembayaran online yang aman.

iii. Design Solutions to Meet User Requirements

Tahap ini mencakup pembuatan konsep desain, wireframe, prototipe, atau bahkan simulasi awal antarmuka. Prototipe ini dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi, dan menjadi dasar untuk evaluasi di tahap berikutnya. Mendesain prototipe antarmuka untuk pemesanan kue di Ququ Bakery, termasuk alur memilih kue, menambahkan pesan, dan menyelesaikan pembayaran.

iv. Evaluate Against Requirements

Evaluasi dilakukan untuk menguji kemudahan navigasi aplikasi Ququ Bakery melalui simulasi pemesanan kue dengan melibatkan pelanggan dan memastikan solusi desain memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna. Pengujian ini akan dilakukan usability testing pada tampilan UI Aplikasi Birthday Cake Ququ Bakery yang sudah dibuat dengan tools Figma untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan user interface aplikasi ini dengan kebutuhan dan keinginan user. Evaluasi terhadap kebutuhan pengguna akan dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS) yang merupakan pendekatan untuk menilai tingkat kegunaan sebuah sistem atau produk berdasarkan pengalaman pengguna. Metode ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert (dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju) untuk mengukur aspek seperti efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Skor akhir dihitung untuk menghasilkan nilai antara 0-100, yang menggambarkan tingkat kegunaan secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan untuk iterasi desain hingga mencapai hasil yang optimal.

b. System Usability Scale (SUS)

SUS ini merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer[16]. System Usability Scale (SUS) merupakan alat pengujian usability yang memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Jawaban terdiri dari 5 pilihan berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Netral (N)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

Jika pengumpulan data dari responden sudah dilakukan, kemudian data akan di hitung. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya[16] :

1. Pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1 yaitu $(x-1)$
2. Pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna $(5-x)$.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Dari hasil akhir perhitungan System Usability Scale (SUS) dapat diketahui tingkat usability dari desain UI/UX yang dikembangkan. Rata-rata tingkat system usability scale adalah 68[17]. Jika hasil akhir kurang dari 68 berindikasi ada permasalahan yang mempengaruhi tingkat usability sistem.

4 Hasil dan Pembahasan

Perancangan desain UI/UX aplikasi Ququ Bakery disusun dengan menggunakan metode UCD (User Centered desain) berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Berikut hasil dan pembahasan perancangan dengan metode UCD serta pengujian menggunakan SUS

a. Understand Context of Use

Pada tahap Understand Context of Use dilakukan wawancara langsung kepada pelanggan Ququ Bakery dengan tujuan memahami kebutuhan dan masalah pengguna. Dengan adanya tahap ini sebagai dasar perancangan desain UI/UX agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari hasil wawancara pada tahap ini di dapatkan permasalahan pelanggan Ququ Bakery dalam melakukan pemesanan cake seperti pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1 Tabel temuan masalah

No	Temuan Masalah
1.	Pelanggan merasa kesulitan di mana mereka harus melakukan pemesanan.
2.	Pelanggan kesulitan untuk mengetahui jenis cake dan harga.
3.	Pelanggan kesulitan mengetahui status pemesanan cake yang dipesan
4.	Pelanggan sering melewatkan promo
5.	Pelanggan kesulitan dalam menghubungi Ququ Bakery
6.	Pelanggan kesulitan melakukan pembayaran di awal pemesanan

b. Specify User Requirements

Pada tahap Specify User Requirements ini menentukan kebutuhan pengguna dari permasalahan yang di temukan pada tahap Understand Context of Use. Menentukan kebutuhan pengguna dengan bentuk solusi fitur yang dibutuhkan pelanggan Ququ Bakery. Dari permasalahan didapatkan solusi seperti pada Tabel 2 berikut

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Tabel 2 Tabel solusi fitur

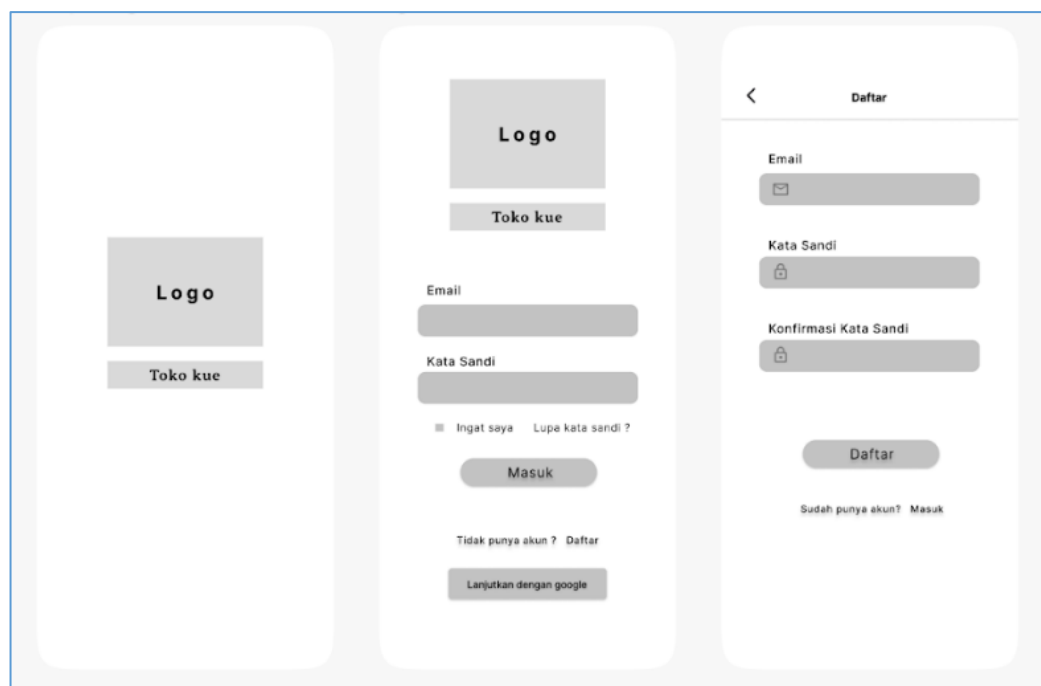
No	Solusi Fitur
1.	Fitur pemesanan cake
2.	Fitur kategori cake dan harga
3.	Fitur status pemesanan
4.	Fitur promo
5.	Fitur chat
6.	Fitur Pembayaran Transfer

Selanjutnya adalah tahap Design Solutions to Meet User Requirements. Pada tahap ini membuat solusi desain seperti wireframe dan prototype. Desain prototype ini dirancang sesuai dengan dengan kebutuhan pengguna. Seperti Fitur pemesanan cake, Fitur kategori cake dan harga, Fitur status pemesanan, Fitur promo, Fitur chat, Fitur Pembayaran Transfer, dan lainnya.

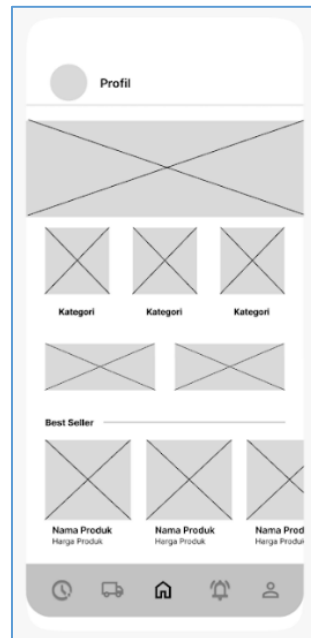
c. Design Solutions to Meet User Requirements

Selanjutnya adalah tahap Design Solutions to Meet User Requirements. Pada tahap ini membuat solusi desain seperti wireframe dan prototype. Desain prototype ini dirancang sesuai dengan dengan kebutuhan pengguna. Seperti Fitur pemesanan cake, Fitur kategori cake dan harga, Fitur status pemesanan, Fitur promo, Fitur chat, Fitur Pembayaran Transfer, dan lainnya.

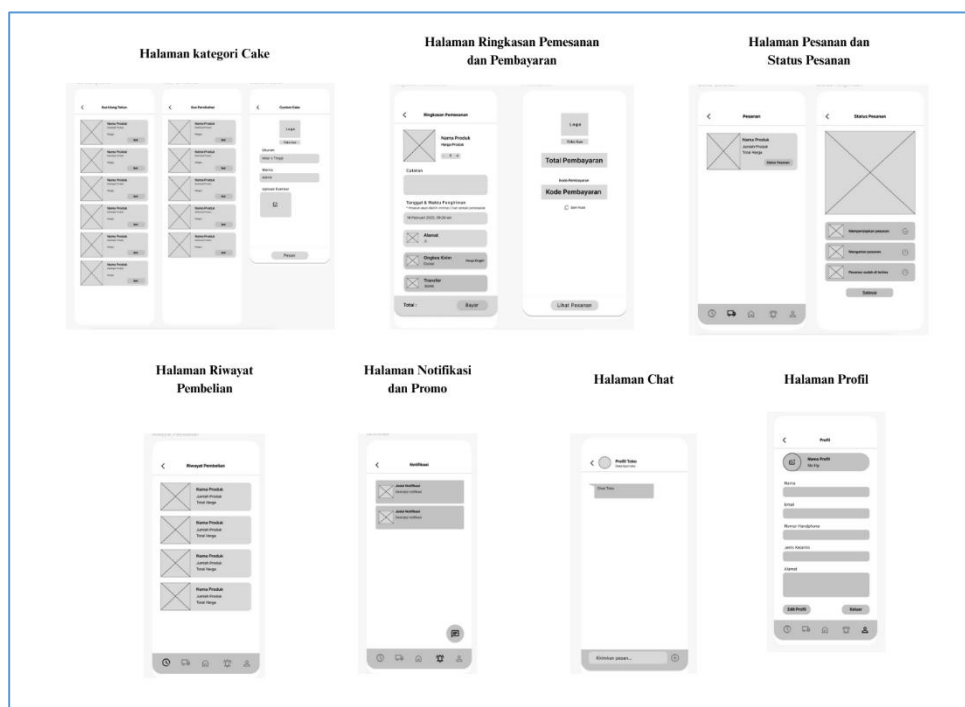
Tahap selanjutnya yaitu membuat wireframe. Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi[18]. Berikut hasil wireframe dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4:



Gambar 2 Wireframe Login dan Daftar

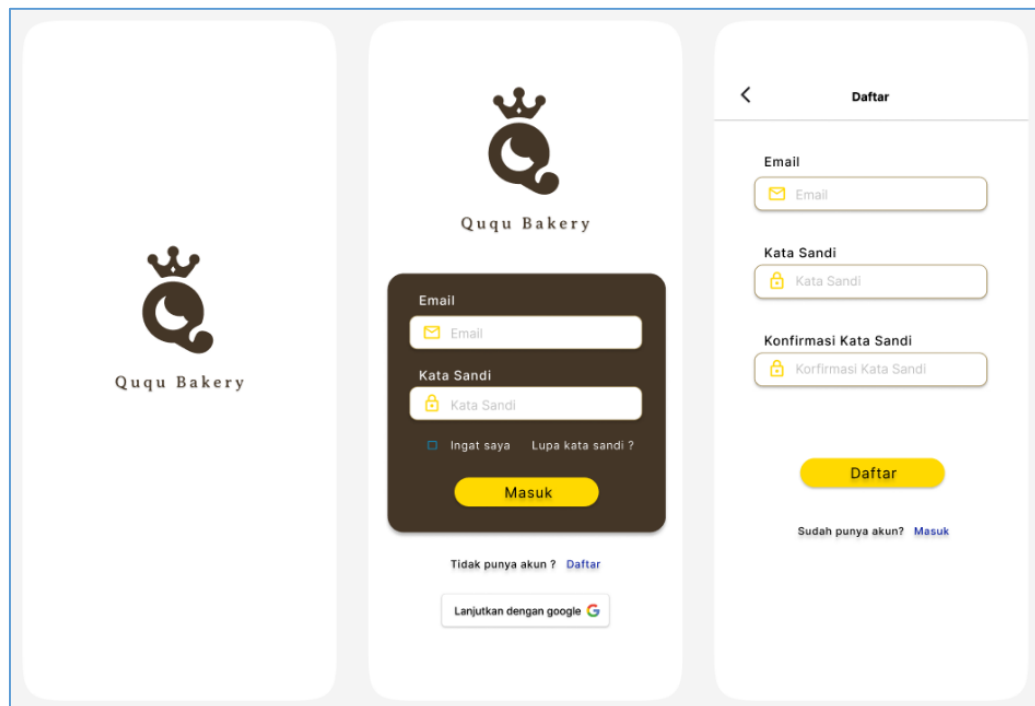


Gambar 3 Wireframe beranda



Gambar 4 Wireframe Fitur-Fitur Pada Aplikasi Ququ Bakery

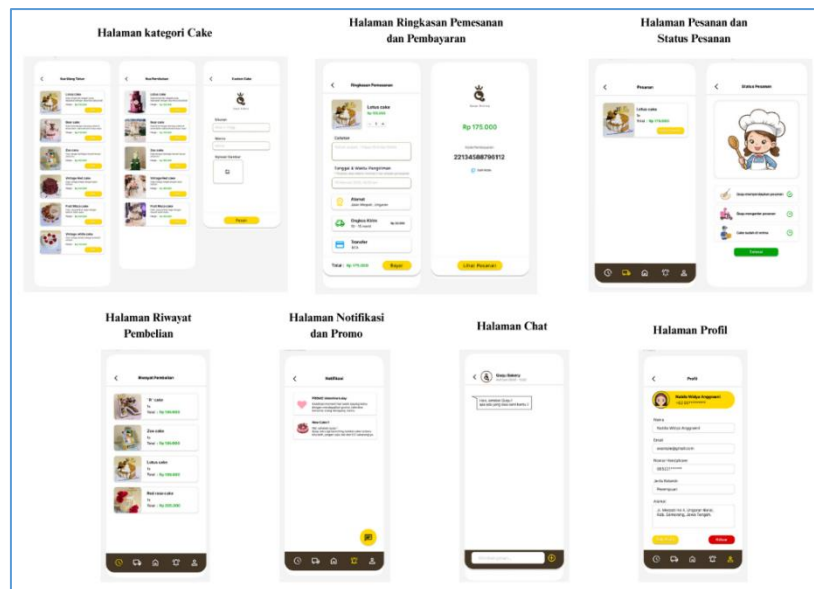
Setelah membuat wireframe, tahap selanjutnya yaitu membuat prototype. Prototype atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk[19]. Prototype ini dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi, dan menjadi dasar untuk evaluasi di tahap berikutnya. Berikut hasil prototype dapat dilihat pada Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 :



Gambar 5 Design login dan daftar



Gambar 6 Design beranda



Gambar 7 Design fitur-fitur pada aplikasi ququ bakery

d. Evaluate Against Requirements

Tahap Evaluasi adalah tahap terakhir. Pada tahap ini melakukan pengujian apakah desain UI/UX aplikasi Ququ Bakery yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS) yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemudahan berdasarkan pengalaman pengguna. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 96 responden.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur berbagai aspek usability. Berikut daftar pertanyaan kepada responden dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3 Tabel pertanyaan untuk responden

No	Pertanyaan
1.	Saya merasa aplikasi Ququ Bakery mudah digunakan.
2.	Saya merasa tampilan desain pada aplikasi Ququ Bakery sangat nyaman dan mudah dipahami.
3.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi Ququ Bakery berjalan semestinya
4.	Saya merasa tidak memerlukan banyak waktu untuk belajar cara menggunakan aplikasi Ququ Bakery.
5.	Saya merasa desain antarmuka aplikasi Ququ Bakery menarik dan sesuai dengan kebutuhan saya.
6.	Saya merasa navigasi pada aplikasi Ququ Bakery mudah diikuti dan tidak membingungkan.
7.	Saya merasa aplikasi Ququ Bakery berfungsi dengan baik tanpa banyak kesalahan atau gangguan.
8.	Saya merasa fitur yang disediakan aplikasi Ququ Bakery sesuai dengan kebutuhan saya sebagai pengguna.
9.	Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi Ququ Bakery.
10.	Saya akan menggunakan aplikasi Ququ Bakery lagi

Langkah setelah mengumpulkan kuesioner, dilakukan analisis jawaban yang diberikan oleh responden. Hasil rekapitulasi dari 96 responden dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Tabel rekap jawaban responden

Pernyataan	Skala 1	Skala 2	Skala 3	Skala 4	Skala 5	Jumlah
P1	0	1	1	32	62	96
P2	0	1	1	30	64	96
P3	0	1	4	32	59	96
P4	1	0	1	30	64	96
P5	0	1	3	27	65	96
P6	0	1	3	30	62	96
P7	0	2	4	27	63	96
P8	0	1	3	30	62	96
P9	0	1	1	31	63	96
P10	0	1	3	20	72	96

Dari hasil rekap jawaban 96 responden, mayoritas responden memberikan nilai positif. Hal ini dapat dilihat dari dominan skor yang diberikan oleh responden pada skala 4-5. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar pengguna nyaman dengan desain, kemudahan saat menggunakan , dan fitur yang ada pada desain UI/UX aplikasi Ququ Bakery. Tetapi dalam hasil rekapian masih ada pertanyaan yang dinilai Netral dan lebih rendah dari Sebagian responden. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada indikasi aspek yang perlu di perbaiki dalam aplikasi Ququ Bakery agar pengalaman pengguna semakin maksimal.

Setelah itu menghitung skor rata-rata SUS dengan menggunakan rumus (1) berikut :

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum(\text{Skala Jawaban}-1)}{\text{Jumlah Responden}} \quad (1)$$

Hasil perhitungan skor rata – rata SUS sebagai berikut pada Tabel 5:

Tabel 5 Tabel skor rata-rata responden

Pernyataan	Skala 1	Skala 2	Skala 3	Skala 4	Skala 5	Rata-Rata
P1	0	1	2	96	248	3,61
P2	0	1	2	90	256	3,64
P3	0	1	8	96	236	3,55
P4	0	0	2	90	256	3,63
P5	0	1	6	81	260	3,63
P6	0	1	6	90	248	3,59
P7	0	2	8	81	252	3,57
P8	0	1	6	90	248	3,59
P9	0	1	2	93	252	3,63

P10	0	1	6	60	288	3,70
------------	---	---	---	----	-----	------

Langkah selanjutnya menghitung skor akhir SUS dengan rumus berikut :

$$\text{Skor SUS} = \text{Total Skor Rata} - \text{Rata} \times 2,5$$

Didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut pada Tabel 6:

Tabel 6 Tabel skor SUS

Pernyataan	Nilai Rata - Rata	Skor SUS
P1	3,61	9,025
P2	3,64	9,1
P3	3,55	8,875
P4	3,63	9,075
P5	3,63	9,075
P6	3,59	8,975
P7	3,57	8,925
P8	3,59	8,975
P9	3,63	9,075
P10	3,70	9,25
Total Skor		90,35

Hasil perhitungan Skor SUS yaitu 90,35. Berdasarkan standar interpretasi SUS nilai 90,35 mendekati kategori tertinggi, yaitu "Best Imaginable", tetapi masih berada di kategori "Excellent". Hal ini menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi Ququ Bakery telah mencapai tingkat kemudahan penggunaan yang sangat tinggi dan memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa baik.

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi Ququ Bakery dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD) telah berhasil menciptakan desain antarmuka yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Hal ini dibuktikan dengan skor System Usability Scale (SUS) sebesar 90,35, yang berada dalam kategori "Excellent". Skor tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Ququ Bakery memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat tinggi, dengan antarmuka yang intuitif dan mendukung pengalaman pengguna yang optimal. Pendekatan UCD terbukti efektif dalam memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek fungsionalitas tetapi juga memberikan kenyamanan dan kepuasan kepada pengguna. Dengan demikian, aplikasi Ququ Bakery dapat diandalkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa baik dan memenuhi standar kualitas desain UI/UX yang sangat tinggi. Pendekatan UCD juga terbukti efektif dalam memastikan bahwa kebutuhan pengguna menjadi prioritas utama dalam proses perancangan, menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan harapan pengguna.

Referensi

- [1] Putra, "Pengertian Aplikasi: Fungsi, Sejarah, Klasifikasi, Jenis & Contoh," Salamadian. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://cms.dailysocial.id/post/ui-user-interface/>
- [2] F. Kurnia, "UI (User Interface): Pengertian, Fungsi, dan Karakteristiknya," Dailysocial. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://cms.dailysocial.id/post/ui-user-interface/>
- [3] N. R. Wiwesa, "User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," 2021.

- [4] F. Ayunindya, “Apa Itu *User Experience (UX)*? Definisi Lengkap & Manfaatnya,” Hostinger. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.hostinger.com/id/tutorial/user-experience-adalah>
- [5] W Fitri, “Apa Itu *UX Design*? Pengertian & Perbedaan *UI/UX Design*,” Hostinger. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.hostinger.com/id/tutorial/ux-design-adalah>
- [6] N. Rahmalia, “*User-Centered Design*: Definisi, Manfaat, Prinsip, dan Proses Perancangannya.” Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/>
- [7] C. Veronica, Hasniati, dan I. A. Musdar, “Implementasi Pendekatan *User Centered Design* pada Perancangan *UI/UX Website Worker’s*. Kharisma Tech,” *KHARISMA Tech*, Vol. 17, No. 2, hlm. 71–84, Sep 2022, DOI: 10.55645/kharismatech.v17i2.246.
- [8] S. Pratiwy Anggraeny Puspita, M. Fajar, dan Arianti, “Perancangan *UI/UX* pada *Website Medisol* dengan Metode *User Centered Design*,” Mar 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- [9] R. B. Solichuddin dan E. G. Wahyuni, “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi.”
- [10] R. Rizkina, “Jurnal Ilmiah IKIP Mataram Perancangan *UI/UX* menggunakan Metode *UCD* pada *Website PMKS* Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah,” Mar 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim>
- [11] A. H. Luthfi dan I. Arfiani, “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Sampahocity menggunakan Pendekatan *UCD (User Centered Design)*,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, Vol. 7, No. 1, hlm. 24–36, 2024.
- [12] M. Faisal, M. A. Muda, T. Septiana, dan M. Komarudin, “Perancangan *UI/UX* menggunakan Metode *User Centered Design* berbasis Web pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 11, No. 2, Apr 2023, DOI: 10.23960/jitet.v11i2.2921.
- [13] Ghamir, “Mengetahui Lebih Dalam tentang *User Centered Design (UCD)*,” Medium. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://medium.com/@ghamirdk/mengetahui-lebih-dalam-tentang-user-centered-design-ucd-2b5454f72ed5>
- [14] A. W. Machmud, “*User-Centered Design*: Pengertian, Prinsip, Tahapan dan Manfaatnya,” Pulpen. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.pulpen.net/2023/09/pengertian-prinsip-tahapan-manfaat-user-centered-design.html>
- [15] “*User Centered Design (UCD)*,” Interaction Design Foundation. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- [16] F. Al Rasyid, “Cara Evaluasi *Usability* Aplikasi menggunakan Sistem *SUS Questionnaire*,” Farhan’s Blog. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://farhanalrasyid.blogspot.com/2021/05/cara-evaluasi-usability-aplikasi.html>
- [17] S. Andysa, “Mengetahui *System Usability Scale*,” Binus. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengetahui-system-usability-scale/>
- [18] Dicoding Intern, “Apa itu *Wireframe*? Perbedaan *Wireframe*, *Mockup*, dan *Prototype*,” Dicoding. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- [19] R. Setiawan, “Apa Itu *Prototype*? Kenapa Itu Penting?,” Dicoding. Diakses: 18 Agustus 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>