

Redesain UI/UX Website Juliana Jaya Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Jayeng Browijoyo Suryo¹, Nurul Khasanah²

Universitas Nusa Mandiri

suryojayeng@gmail.com¹, nurul.nuk@nusamandiri.ac.id²

Diisi Editor :

Diterima
(xx-xx-xx)

Direvisi
(xx-xx-xx)

Disetujui
(xx-xx-xx)

Abstrak - Perkembangan teknologi digital menuntut lembaga pendidikan menghadirkan layanan berbasis *website* yang responsif, informatif, dan mudah digunakan. *Website* Juliana Jaya sebagai media informasi kursus menjahit masih memiliki sejumlah keterbatasan, terutama pada aspek navigasi, tampilan visual, serta kemampuan dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang ulang antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website* dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Metode yang digunakan adalah penelitian terapan dengan pendekatan UCD secara iteratif, melibatkan 100 responden yang terdiri dari calon peserta kursus dan masyarakat umum. Instrumen penelitian berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS), wawancara, dan observasi digunakan untuk menggali kebutuhan serta mengevaluasi tingkat usability. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbaikan pada struktur informasi, peningkatan kualitas tampilan visual, serta kejelasan *call-to-action*. Skor SUS meningkat signifikan, dari kategori “cukup” pada desain lama menjadi “baik” hingga “sangat baik” pada prototipe hasil redesain. Dengan demikian, penerapan UCD terbukti efektif dalam meningkatkan kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi lembaga kursus sejenis dalam mengembangkan layanan digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna di era teknologi saat ini.

Kata Kunci : Redesain, System Usability Scale, User Centered Design, User Experience, User Interface

Abstract - The rapid advancement of digital technology compels educational institutions to provide web-based services that are responsive, informative, and user-friendly. The Juliana Jaya website, which serves as an information platform for sewing courses, still exhibits several shortcomings, particularly in navigation, visual presentation, and its ability to address user needs. This study aims to redesign the website's user interface (UI) and user experience (UX) by employing the User-Centered Design (UCD) methodology. An applied research approach with iterative UCD stages was implemented, involving 100 respondents comprising prospective course participants and members of the general public. Data collection instruments included the System Usability Scale (SUS) questionnaire, interviews, and direct observations to capture user requirements and evaluate usability. The redesign process resulted in significant improvements in information architecture, visual quality, and clarity of call-to-action elements. The SUS evaluation indicated a marked increase, shifting from the “fair” category in the original design to “good” and “very good” categories in the redesigned Prototype. The findings demonstrate that the UCD approach is effective in enhancing usability, comfort, and user satisfaction. Furthermore, the results may serve as a practical reference for similar training institutions in developing digital services that are aligned with user expectations in the digital era.

Keywords: Redesign, System Usability Scale, User Centered Design, User Experience, User Interface

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan dan pelatihan keterampilan. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan maupun pelatihan untuk menyediakan layanan yang responsif, inovatif, dan sesuai dengan

kebutuhan pengguna (Salsabil, 2023). *Website* menjadi salah satu media utama yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai representasi citra lembaga di era digital (Hasmawati & Nur, 2023). Dalam konteks pendidikan vokasi, kursus keterampilan seperti menjahit tetap relevan karena berperan penting dalam membekali peserta dengan kemampuan praktis sekaligus

membuka peluang wirausaha di bidang mode dan desain pakaian (Kurniarum et al., 2024). Juliana Jaya merupakan salah satu lembaga kursus menjahit yang berdiri sejak tahun 1975 dan telah berkontribusi dalam mencetak lulusan berprestasi serta mendukung industri mode nasional. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa *website* Juliana Jaya masih menghadapi sejumlah keterbatasan. Permasalahan yang ditemukan antara lain struktur informasi yang belum terorganisasi dengan baik, tampilan visual yang monoton, tombol *call to action* yang kurang menonjol, navigasi yang tidak efisien, serta keterbatasan responsivitas pada perangkat *mobile*. Selain itu, *website* belum menampilkan secara optimal testimoni, keunggulan lembaga, maupun diferensiasi yang dapat menarik calon peserta kursus. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengguna dengan layanan digital yang tersedia. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perancangan ulang *website* dengan pendekatan yang berfokus pada pengguna. *User Centered Design* (UCD) dipandang relevan karena menekankan partisipasi pengguna dalam proses desain sehingga hasil yang diperoleh lebih sesuai dengan kebutuhan nyata. Dengan memanfaatkan aplikasi Figma, proses desain dapat dilakukan secara iteratif dan kolaboratif, menghasilkan prototipe yang interaktif, informatif, dan *user-friendly*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website* Juliana Jaya agar lebih responsif, nyaman digunakan, serta mampu meningkatkan citra dan daya saing lembaga di era digital.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang melibatkan pengguna secara iteratif dari analisis kebutuhan hingga evaluasi desain. Penelitian berlangsung selama April–Juni 2025 melalui tahapan persiapan, pengumpulan data, perancangan prototipe, evaluasi *usability*, dan penyusunan laporan. Subjek penelitian adalah 100 responden yang terdiri atas calon peserta kursus dan masyarakat umum yang dipilih secara purposive untuk wawancara dan uji kegunaan. Objek penelitian adalah *website* Juliana Jaya dan prototipe desain ulang dengan fokus pada alur informasi, tampilan antarmuka, serta aspek fungsionalitas yang memengaruhi pengalaman

pengguna.

1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Dilakukan dengan mengamati langsung interaksi pengguna terhadap *website* Juliana Jaya yang ada, untuk mengidentifikasi kelemahan desain, navigasi, maupun fitur yang menyulitkan pengguna.

b. Wawancara

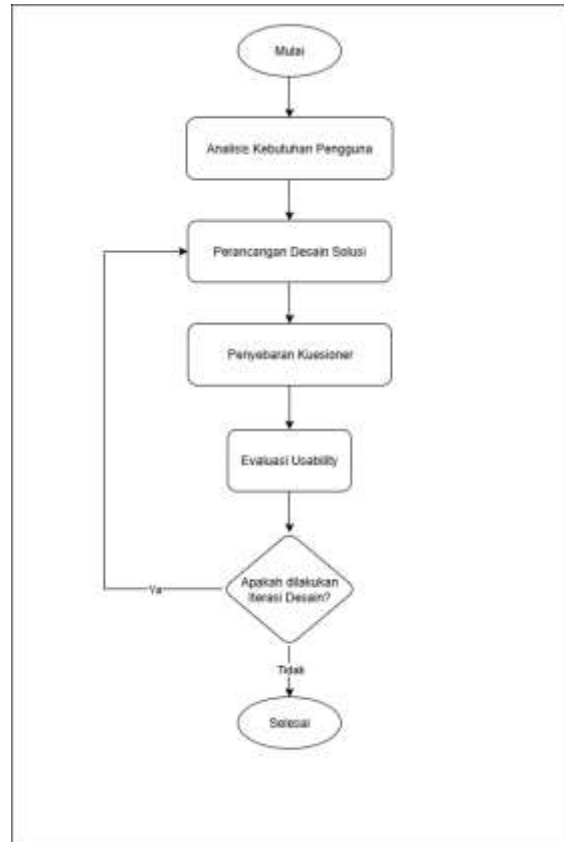
Wawancara partisipatif dilakukan dengan perwakilan calon peserta kursus, masyarakat umum, serta stakeholder internal untuk menggali kebutuhan informasi, ekspektasi, dan kendala yang dialami saat mengakses *website*.

c. Usability Testing

Pengujian dilakukan menggunakan prototipe *website* yang dikembangkan untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan, efektivitas navigasi, serta tingkat kepuasan pengguna terhadap desain baru.

2. Tahapan Penelitian

Penelitian ini mengikuti tahapan UCD yang terdiri dari:



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 1 Diagram alur tahap penelitian

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi panduan wawancara untuk memperoleh data kualitatif pengalaman dan harapan pengguna; lembar observasi untuk mencatat interaksi, kesalahan, dan waktu penyelesaian tugas; kuesioner dengan skala Likert seperti *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kepuasan dan kemudahan; prototipe *high-fidelity* dan skenario uji untuk pengujian tugas pengguna secara realistis; serta perangkat pendukung seperti perekam audio/video, catatan lapangan, stopwatch, dan software analisis data. Daftar pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) disajikan oleh tabel berikut:

Tabel 1. Daftar pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

No	Pertanyaan
1.	Saya merasa ingin sering menggunakan <i>website</i> ini.
2.	Saya merasa <i>website</i> ini terlalu rumit untuk digunakan.
3.	Saya merasa <i>website</i> ini mudah digunakan.
4.	Saya merasa perlu bantuan orang teknis untuk bisa menggunakan <i>website</i> ini.
5.	Fitur-fitur dalam <i>website</i> ini terasa terintegrasi dengan baik.
6.	Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten dalam <i>website</i> ini.
7.	Sebagian besar orang akan dapat belajar menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat.
8.	Saya merasa <i>website</i> ini terasa merepotkan untuk digunakan.
9.	Saya merasa percaya diri saat menggunakan <i>website</i> ini.
10.	Saya harus banyak belajar terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan <i>website</i> ini.

Sumber: Peneliti (2025)

4. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sesuai pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Tahapannya meliputi:

a. Analisis Kualitatif

Mengolah data observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, ekspektasi pengguna, *user persona*, dan rekomendasi perbaikan desain.

b. Analisis Kuantitatif

Mengukur *usability* prototipe menggunakan *System Usability Scale* (SUS) melalui kuesioner 10 pernyataan dengan skala Likert.

c. Iterasi Desain

Hasil analisis digunakan untuk revisi desain

secara iteratif agar meningkatkan tampilan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan Pelanggan

Data kebutuhan pengguna diperoleh melalui observasi partisipatif dan wawancara dengan calon peserta kursus serta masyarakat umum. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) untuk mengidentifikasi kendala utama pada navigasi, struktur informasi, dan tampilan visual website. Temuan ini diperkuat dengan studi literatur sehingga menghasilkan gambaran kebutuhan yang objektif, yang selanjutnya menjadi dasar dalam perancangan ulang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX).

2. Perancangan Desain Solusi

Pengembangan desain *website* dilakukan mengikuti langkah-langkah *User Centered Design* (UCD) untuk memastikan antarmuka dan pengalaman pengguna sesuai kebutuhan.

a. Understand Context of Use

Tahap ini bertujuan memahami konteks penggunaan *website* serta siapa saja yang terlibat langsung dalam sistem. Identifikasi pengguna dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan dua kelompok utama: calon peserta kursus dan masyarakat umum. Pemahaman konteks ini menjadi dasar dalam merancang fitur, navigasi, dan konten yang relevan dengan kebutuhan mereka.

b. Specify User Requirements

Berdasarkan kebutuhan fungsional dan permasalahan pengguna yang ditemukan, tahap ini merinci implementasi desain secara lebih detail. Rincian ini mencakup struktur informasi, tampilan antarmuka, interaktivitas, serta fitur-fitur yang mendukung kemudahan akses, navigasi intuitif, dan kepuasan pengguna, sehingga prototipe akhir mampu memenuhi ekspektasi pengguna secara optimal.

Tabel 2. Kebutuhan *user* secara spesifik

No	Nama Menu	Spesifik Sebelum Evaluasi	Spesifik evaluasi	Sesudah
1.	Home	Informasi tidak terstruktur, desain monoton	Tampilan lebih rapi dan terfokus, dibagi dalam beberapa bagian (hero section, keunggulan, program, testimoni, FAQ,	

No	Nama Menu	Spesifik Sebelum Evaluasi	Spesifik evaluasi	Sesudah
		penuh teks panjang, CTA kurang terlihat, dan profil lembaga ditampilkan dalam format naratif.	ajakan konsultasi). Menggunakan gambar besar, ilustrasi, ikon, poster program, dan CTA jelas. Informasi lembaga dipindahkan ke menu <i>Tentang Kami</i> .	
2.	Program	Hanya berupa daftar kotak datar dengan teks kecil, minim visual, tanpa hierarki informasi.	Menggunakan desain kartu visual besar berisi poster, harga, manfaat, tombol informasi lebih lanjut, serta testimoni alumni. Terdapat dua CTA utama dengan ilustrasi menarik.	
3.	Detail Program	Informasi ditampilkan dalam satu kolom teks panjang, CTA tidak menonjol.	Konten disusun lebih terstruktur (deskripsi, manfaat, harga, durasi, testimoni), dilengkapi ikon, warna sebagai penanda, serta CTA di bagian atas dan bawah.	
4.	Lokasi Cabang	Hanya berisi judul, daftar cabang, dan fitur pencarian.	Ditambah fitur pencarian instan untuk menemukan cabang terdekat.	
5.	Detail Lokasi Cabang	Menampilkan nama cabang, alamat, dan peta Lokasi.	Menambahkan kontak admin cabang agar pengguna mudah terhubung.	
6.	Tentang Kami	Informasi lembaga dimasukkan ke halaman Home dalam bentuk teks panjang.	Disajikan pada menu khusus dengan deskripsi singkat, visi, misi, keunggulan, formulir kontak, lokasi, serta foto kegiatan kursus.	
7.	Formulir Pendaftaran	Tidak ada halaman khusus untuk pendaftaran, pengguna diarahkan untuk daftar via WhatsApp atau datang langsung.	Tersedia formulir lengkap berisi data pribadi, pilihan program, upload foto diri, serta checkbox sebagai indikator transparansi dan profesionalitas.	

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan wawancara dilakukan analisis karakteristik pengguna dengan menyusun user persona. Berikut ini adalah user persona yang menggambarkan karakteristik kelompok calon peserta berdasarkan hasil identifikasi.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 2. User persona calon peserta

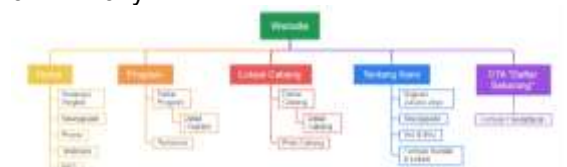
Tahap berikutnya menampilkan user persona yang merepresentasikan karakteristik dari kelompok masyarakat umum. Berikut adalah user persona masyarakat umum:



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 3. User persona masyarakat umum

Selanjutnya digunakan *sitemap* untuk memetakan menu dan fitur *website*, termasuk deskripsi halaman, gambar, dan elemen lainnya. Berikut adalah *sitemap* dari *website* Juliana Jaya.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 4. Sitemap Website Juliana Jaya

3. Tahap Desain Solutions

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner pada tahap sebelumnya, tahap ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI). Proses dimulai dengan pembuatan *low-fidelity wireframe* sebagai rancangan awal untuk setiap halaman atau komponen utama *website*.

a. Wireframe

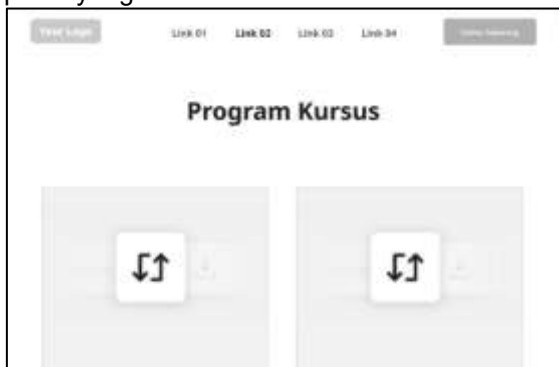
Wireframe Halaman *Home*: dirancang untuk menyajikan ringkasan informasi kursus menjahit Juliana Jaya, meliputi keunggulan layanan, promosi, testimoni alumni, serta bagian FAQ. Tampilan ini berfungsi sebagai halaman utama *website*.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 4. *Wireframe* Halaman *Home Website* Juliana Jaya

Wireframe Halaman Program, disusun untuk menyajikan berbagai pilihan paket kursus secara visual dan terstruktur, disertai penjelasan singkat mengenai masing-masing paket yang ditawarkan.

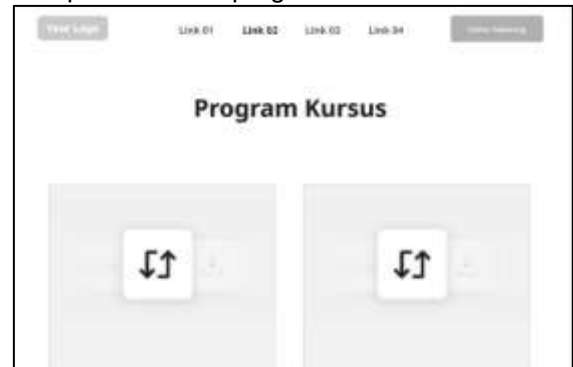


Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 5. *Wireframe* Halaman Program *Website* Juliana Jaya

Wireframe Halaman Detail Program, menampilkan penjelasan mendalam mengenai

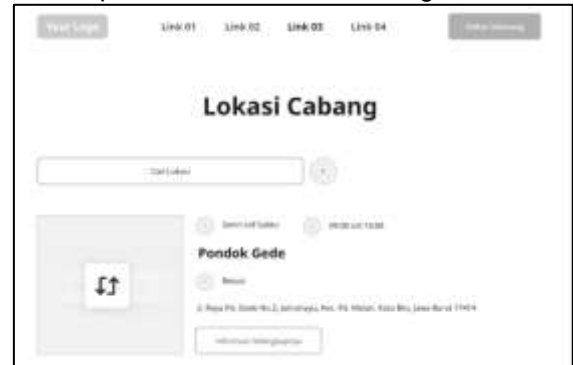
setiap program kursus.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 6. *Wireframe* Halaman Detail Program *Website* Juliana Jaya

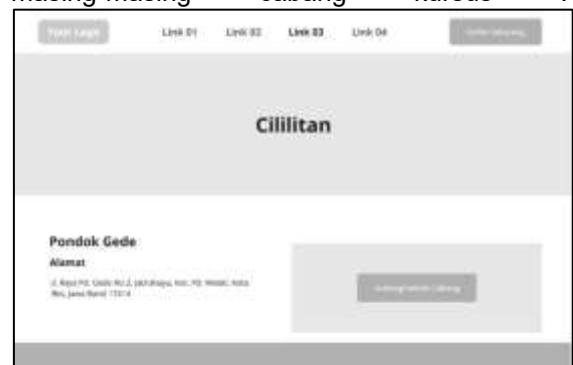
Wireframe halaman lokasi cabang yang menampilkan seluruh lokasi cabang.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 7. *Wireframe* Halaman Lokasi Cabang Juliana Jaya

Wireframe untuk halaman detail Lokasi Cabang menyajikan informasi terperinci mengenai masing-masing cabang kursus.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 8. *Wireframe* Detail Lokasi Cabang

Wireframe halaman Tentang Kami pada *website* Juliana Jaya yang menampilkan informasi profil, legalitas dan visi misi Lembaga



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 9. Wireframe Halaman Tentang Kami

Wireframe halaman halaman pendaftaran pada *website* Juliana Jaya yang mempermudah calon peserta mendaftar kursus secara online



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 10. Wireframe Halaman Pendaftaran

b. Prototype

Berdasarkan *wireframe*, tahap selanjutnya adalah membuat *Prototype* dengan Figma sebagai simulasi interaksi pengguna (calon peserta, peserta aktif, alumni, dan masyarakat umum) dengan UI *website* Juliana Jaya.

Prototype halaman Home menjadi tampilan utama yang menyambut pengunjung dengan banner promosi, informasi keunggulan layanan, testimoni alumni dalam bentuk slider, serta tombol *Call to Action* (CTA) menuju halaman Program dan Pendaftaran.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 11. Prototype Halaman Home Website Juliana Jaya

Prototype halaman Program menyajikan seluruh paket kursus Juliana Jaya secara sistematis.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 12. Prototype Program

Prototype halaman detail program *website* Juliana Jaya

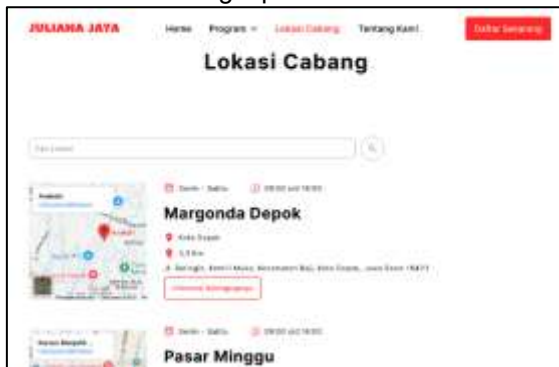


Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 13. Prototype Halaman Home Website Juliana Jaya

Prototype Halaman Detail Lokasi Cabang Website Juliana Jaya akan ditampilkan ketika

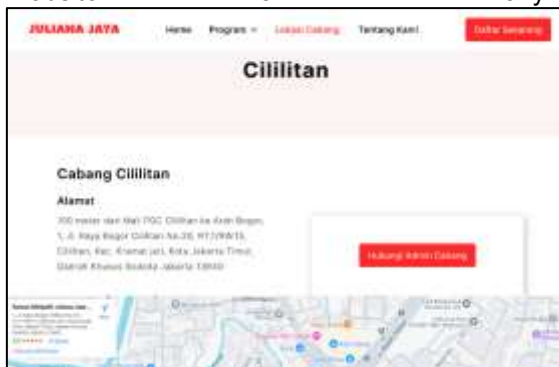
pengunjung mengklik salah satu cabang pada halaman Lokasi Cabang untuk melihat informasi lebih lengkap



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 14. *Prototype* Halaman Lokasi Cabang

<i>Prototype Website</i>	Halaman	Detail Juliana	Lokasi	Cabang Jaya
--------------------------	---------	----------------	--------	-------------



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 15. *Prototype* Halaman Detail Cabang

Prototype halaman tentang kami yang menyajikan informasi profil lembaga Juliana Jaya.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 16. *Prototype* Halaman Home Website Juliana Jaya

Prototype Halaman Pendaftaran *Website* Juliana Jaya yang disediakan untuk memfasilitasi calon peserta dalam melakukan proses registrasi kursus secara daring (online).



Sumber: Peneliti (2025)

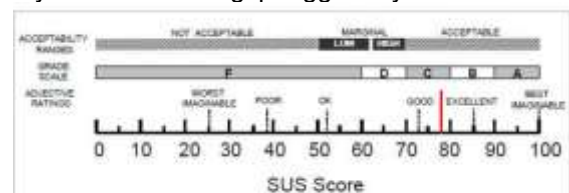
Gambar 17. *Prototype* Halaman Pendaftaran
Juliana Jaya

c. Penyebaran Kuisisioner

Responden dipilih sesuai kriteria untuk menilai hasil redesain *website* Juliana Jaya melalui kuesioner. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 10 pertanyaan skala Likert 1–5. Kuisisioner diisi oleh 100 orang responden.

d. Evaluasi *Usability*

Hail analisis Evaluasi *usability* dengan metode SUS menunjukkan bahwa *website* Juliana Jaya memperoleh skor rata-rata sebesar 77,2. Jika merujuk pada skala interpretasi SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan tingkat kepuasan pengguna berada pada level *Good*. Artinya, *Prototype website* sudah memberikan pengalaman penggunaan yang baik, mudah dipahami, dan mampu memenuhi kebutuhan informasi maupun layanan kursus bagi penggunanya.



Gambar 19. Hasil Perhitungan menurut SUS Score

e. Iterasi Desain

Tahap akhir pengembangan dengan metode *User-Centered Design* (UCD) didokumentasikan dalam laporan dan jurnal

penelitian. Analisis kebutuhan pengguna melalui kuesioner System Usability Scale (SUS) mengungkap bahwa desain awal *website* kurang menarik dan belum menyediakan fitur yang dibutuhkan calon peserta, peserta aktif, alumni, maupun masyarakat umum.

Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perancangan ulang UI/UX dengan tampilan lebih modern, pemilihan warna merah sesuai identitas Juliana Jaya, serta penggunaan tipografi “*Inter*” untuk konsistensi. Evaluasi *Prototype* dilaksanakan melalui wawancara, user testing, dan kuesioner SUS kepada 100 responden. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata 77,2 dengan kategori “*Good*”, menandakan tampilan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Temuan ini menegaskan bahwa UCD efektif dalam mendukung perancangan UI/UX serta menghasilkan *Prototype* yang sesuai kebutuhan, sekaligus memberikan rekomendasi desain yang dapat digunakan pada proses redesign *website* Juliana Jaya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode *User-Centered Design* (UCD), dapat disimpulkan bahwa proses redesign UI/UX *website* Juliana Jaya terbukti efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna sekaligus memperbaiki permasalahan pada *website* lama, seperti tampilan yang kurang menarik, struktur informasi yang tidak terorganisir, dan keterbatasan fitur interaktif. Keterlibatan pengguna melalui observasi, wawancara, dan *usability testing* menghasilkan *Prototype* yang lebih modern, mudah digunakan, serta sesuai dengan harapan calon peserta, peserta aktif, alumni, dan masyarakat umum. Hasil evaluasi *usability dengan System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 77,2 dengan kategori *Good*, yang menegaskan bahwa desain baru dapat diterima pengguna dari segi kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan. Secara keseluruhan, penerapan prinsip UCD secara iteratif melalui analisis kebutuhan, perancangan solusi, hingga evaluasi berkontribusi positif dalam meningkatkan daya saing dan citra digital lembaga Juliana Jaya di era modern.

V. REFERENSI

- Aini, F. N., Fabroyir, H., & Hariadi, R. R. (2023). Desain dan evaluasi antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi WiksaSwap untuk stasiun penukaran baterai kendaraan listrik umum. *Jurnal Teknik ITS*, 12(3). Retrieved June 15, 2025, from <https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/download/120579/7579>
- Adiwinata, K., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024, August). 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>
- Cavanaugh, A. B. C. (2021). Analisis dan perancangan UI/UX dengan metode user centered design pada *website* DLU Ferry.
- Firdaus, R., Duskarnaen, M. F., & Adhi, B. P. (2024, December). Perancangan dan implementasi antarmuka pengguna sistem informasi berbasis *website* SMK Negeri 6 Jakarta dengan metode *Prototype*. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 8(1), 81–94. <https://doi.org/10.21009/pinter.8.1.9>
- Handini, M. B. H., & Rani, A. D. (2023). *Buku ajar interaksi manusia dan komputer*. Retrieved from <http://www.usmpress.usm.ac.id>
- Hasmawati, & Nur, S. (2023). Persepsi peserta kursus menjahit terhadap lembaga kursus. *Journal of Sociology*, 1, 43–51. Retrieved from <http://ojs.unsamakassar.ac.id/sjs/issue>
- Himawan, H., & Yanu, M. F. (2020, January). *Interface user experience*.
- Julian, F. Y. (2023). Perancangan UI/UX menggunakan metode user centered design (UCD) pada aplikasi SIMTIK Universitas Muhammadiyah Ponorogo. (Undergraduate thesis). Universitas Dinamika, Surabaya.
- Kurnia, J. S., & Awaludin, M. (2023, July). Penerapan metode UCD (User Centered Design) sistem informasi penggajian karyawan berbasis web pada Koperasi Karyawan Air Timur Jakarta (KOPKAR-ATJ).
- Kurniarum, S., Suhartini, R., Kharnolis, M., & Yuniati, M. (2024). Pengaruh pelatihan menjahit terhadap minat berwirausaha di LKP An-Nurfah Jombang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 5350–5358.
- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024, January).

- Perancangan UI/UX aplikasi Sampahocity menggunakan pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.
<https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2175>
- Ningsih, W. S., Az-Zahra, H. M., & Afirianto, T. (2021). Perancangan antarmuka pengguna sistem informasi monitoring dan evaluasi prakerin berbasis *website* menggunakan metode human centered design (Studi kasus: SMKN 2 Sragen). Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Risyda, F., Gardenia, Y., Awaludin, M., Lucia, Y., & Rehatalanit, R. (2024). Perancangan desain UI/UX *website* sekolah menggunakan metode user centered design. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)*.
- Santosa, I. P., Aknuranda, I., & Akbar, M. A. (2021). Perancangan pengalaman pengguna aplikasi pemantauan kegiatan masjid berbasis piranti bergerak menggunakan human-centered design (Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl. Veteran, Malang). Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Saputra, D., Dharmawan, W. S., Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2023, January). Analisis & perancangan sistem informasi. Pontianak.
- Salsabil, I. K., & Muni, L. S. A. (2023, June). Redesign user interface (UI) dan user experience (UX) *website* PT. Mulia Anugrah Container dengan metode user centered design (UCD), 7.
- Wibowo, M. C. (2024). Desain dan UX (User Experience) UI (User Interface). Semarang.
- Wijaya, D. Y. (2025). Perancangan user interface aplikasi penjadwalan pasien rehabilitasi medis pada instalasi rehabilitasi medis RSUD Aji Muhammad Parikesit menggunakan user centered design. (Undergraduate thesis). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Wiwesa, N. R. (2021). *User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan*.
- Zufria, I. (2022, January). *Analisis dan perancangan sistem informasi*. Medan. Sumber

Lampiran 1 Hasil Penilaian Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	5	2	4	2	5	1	5	2
2	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2
3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
4	3	2	4	2	3	2	4	2	4	2
5	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
6	3	3	5	2	3	2	5	2	5	2
7	3	3	4	2	3	2	4	2	4	2
8	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2
9	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
10	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2
11	3	1	5	2	4	2	3	1	5	1
12	3	1	5	2	5	1	5	2	5	1
13	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2
14	4	2	4	3	5	1	5	2	4	3
15	3	1	4	2	5	1	4	2	4	1
16	3	1	4	2	4	1	4	2	4	1
17	3	1	4	2	5	1	4	2	4	2
18	4	1	4	2	5	2	4	1	4	2
19	3	2	4	3	5	2	4	1	4	2
20	3	2	4	2	4	2	4	1	5	2
21	3	2	4	2	4	2	4	1	4	2
22	4	2	4	2	4	2	5	1	5	2
23	4	1	4	2	5	1	5	1	4	2
24	3	2	4	1	4	2	4	2	4	2
25	4	1	5	1	4	1	4	1	4	2
26	3	2	5	1	4	2	4	2	4	2
27	3	1	4	1	4	2	5	1	5	1
28	3	2	5	2	4	2	5	1	5	2
29	3	2	5	2	5	2	5	2	4	2
30	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
31	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2
32	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2
33	3	1	4	3	4	2	4	2	4	2
34	4	1	4	2	5	1	4	2	4	2
35	4	1	4	2	4	1	4	2	5	1
36	3	1	4	2	4	1	4	2	4	1
37	3	2	4	2	4	1	4	2	4	1
38	3	1	4	1	4	2	4	1	5	2
39	3	1	4	1	4	2	4	1	5	2
40	3	2	4	1	5	2	4	2	4	2
41	3	2	4	1	5	2	4	1	4	2
42	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
43	3	3	4	1	5	2	4	2	4	2
44	3	2	4	1	4	2	5	2	4	2
45	3	3	3	3	5	2	4	2	4	2
46	3	1	4	2	4	1	4	2	4	2
47	3	2	3	3	5	1	5	2	5	2
48	3	2	4	2	5	1	4	2	5	2
49	3	3	4	2	5	2	4	2	4	2
50	4	1	4	2	5	2	4	1	4	2
51	4	1	4	2	4	2	5	1	4	1
52	3	3	4	2	4	2	5	1	4	2
53	3	2	4	2	4	2	5	1	4	2
54	3	2	4	1	4	2	4	1	4	2
55	4	3	4	3	4	1	4	1	4	1
56	3	2	4	1	4	2	4	1	5	1
57	3	2	4	1	4	2	4	2	5	1
58	4	1	4	1	4	2	4	1	5	2
59	4	1	5	1	4	2	4	1	4	2
60	3	1	4	1	4	2	4	2	4	2
61	3	1	3	2	5	2	4	1	3	1
62	3	3	3	3	5	2	4	2	3	1
63	3	2	4	2	4	2	4	2	4	1
64	3	2	4	2	4	2	4	2	5	2
65	3	3	4	2	4	2	5	2	4	2
66	3	2	4	2	4	2	5	2	4	2
67	3	2	4	2	4	2	5	2	4	2
68	3	1	4	2	4	2	4	2	4	2
69	3	1	4	2	4	2	4	2	4	2
70	3	1	4	2	4	2	4	2	4	2
71	3	3	4	2	5	2	4	2	3	2
72	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
73	3	2	5	2	4	2	4	2	4	2
74	3	2	5	2	5	1	5	1	4	2
75	3	2	5	2	5	2	5	1	4	2
76	3	3	4	3	5	2	4	2	3	2
77	4	3	4	3	4	2	4	1	4	2
78	3	2	4	2	5	1	4	2	4	2
79	3	2	4	1	4	2	4	2	4	2
80	4	2	4	2	4	1	4	2	3	2
81	4	2	4	2	4	1	4	2	4	2
82	3	2	4	3	4	1	4	2	3	2
83	3	2	4	3	4	2	4	2	4	2
84	3	1	4	2	4	2	4	2	4	2
85	3	3	4	2	4	2	4	2	3	2

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
86	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
87	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
88	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
89	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
90	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
91	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
92	3	2	4	2	4	1	5	2	4	2
93	3	3	4	2	4	1	4	2	5	2
94	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2
95	4	2	4	1	4	2	4	2	5	2
96	4	2	4	1	4	2	4	2	5	2
97	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
98	3	2	4	1	4	2	4	2	4	1
99	4	2	4	1	4	2	4	2	4	1
100	4	3	4	2	4	2	4	2	3	1

Lampiran 2. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Skor Hasil Hitung SUS										Total	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	34	85
2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70
5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
6	2	2	4	3	2	3	4	3	4	3	30	75
7	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	27	67,5
8	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	70
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
10	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5
11	2	4	4	3	3	3	2	4	4	4	33	82,5
12	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	36	90
13	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34	85
14	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	31	77,5
15	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	33	82,5
16	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	32	80
17	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80
18	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
19	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	30	75
20	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	31	77,5
21	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	30	75
22	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33	82,5
23	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	35	87,5
24	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	30	75

Responden	Skor Hasil Hitung SUS										Total	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
25	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	35	87,5
26	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	31	77,5
27	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	35	87,5
28	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	33	82,5
29	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	32	80
30	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
31	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77,5
32	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5
33	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72,5
34	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	33	82,5
35	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	34	85
36	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	32	80
37	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	77,5
38	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82,5
39	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82,5
40	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	31	77,5
41	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	32	80
42	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
43	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	30	75
44	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	31	77,5
45	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	27	67,5
46	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
47	2	3	2	2	4	4	4	3	4	3	31	77,5
48	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	32	80
49	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	29	72,5
50	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
51	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	34	85
52	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	30	75
53	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	31	77,5
54	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	31	77,5
55	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	31	77,5
56	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	33	82,5
57	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	32	80
58	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	34	85
59	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	34	85
60	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77,5
61	2	4	2	3	4	3	3	4	2	4	31	77,5
62	2	2	2	2	4	3	3	3	2	4	27	67,5
63	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	30	75
64	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	30	75
65	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	29	72,5

Responden	Skor Hasil Hitung SUS										Total	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
66	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	30	75
67	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	30	75
68	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
69	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
70	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
71	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	28	70
72	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
73	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	30	75
74	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	34	85
75	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	33	82,5
76	2	2	3	2	4	3	3	3	2	3	27	67,5
77	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	29	72,5
78	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	31	77,5
79	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	30	75
80	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	30	75
81	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
82	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	28	70
83	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	70
84	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
85	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	27	67,5
86	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
87	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
88	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
89	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
90	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
91	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
92	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	31	77,5
93	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	30	75
94	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
95	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32	80
96	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32	80
97	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
98	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	31	77,5
99	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80
100	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	29	72,5
Skor rata-rata (Hasil Akhir)												77,2
Keterangan Hasil												Good

Indonesian Journal Computer Science

← Back to Submissions

9910 / Jayeng Browijoyo Surjo et al. / Redesain UI/UX Website julkana Jaya Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Library

Workflow Publication

Submission Review Copyediting Production

Submission Files

File	Article Title	Article Type
2954 - Jurnal Redesain UI/UX Website julkana Jaya Menggunakan Metode User Centered Design (UCD).docx	September 8, 2025	Article Type

Download All Files

Pre-Review Discussions

Add discussion

Name	From	Last Reply	Reply	Close
No Items				

<https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijs/9910/authorDashboard/authorDashboard/submission/9910?page=1>

<https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijs/authorDashboard/submission/9910>