

Perancangan *Pengalaman Pengguna* Aplikasi Pemesanan Vendor Acara Pernikahan berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Human Centered Design*

Naufal Hilmy¹, Riswan Septriyadi Sianturi², Agi Putra Kharisma³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹naufalhilmy29@student.ub.ac.id, ²rsianturi@ub.ac.id, ³agi@ub.ac.id

Abstrak

Banyaknya pernikahan di Indonesia, menyebabkan orang yang akan melangsungkan acara pernikahan sulit untuk menemukan vendor pilihannya. seperti yang dicatat oleh laporan statistik Indonesia mencatat ada 1,74 juta pernikahan sepanjang 2021. Akan tetapi kebanyakan orang memesan vendor acara pernikahan masih manual, seperti mencari lewat *Instagram* maupun bertanya kepada orang lain untuk mendapatkan informasi mengenai vendor pernikahan. Penelitian ini bertujuan melakukan perancangan pengalaman pengguna aplikasi pemesanan vendor acara Pernikahan untuk membantu menjembatani antara konsumen yang akan menikah dengan vendor acara pernikahan. Metode yang digunakan untuk merancang pengalaman pengguna pada penelitian ini yaitu menggunakan *Human-Centered Design*. Dengan metode ini peneliti dapat mengutamakan kebutuhan pengguna dengan cara dilakukan beberapa tahap, yaitu studi literatur, analisis konteks pengguna, analisis kebutuhan pengguna, perancangan desain solusi, dan evaluasi desain solusi. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* yang selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan *usability testing* terhadap 5 responden dari sisi vendor dan 5 responden dari sisi konsumen. Hasil pengujian terhadap sisi konsumen meliputi nilai efektivitas 100%, nilai efisiensi 0,104 goal/detik, dan nilai kepuasan 80 pada skala Good dan B-level. Sedangkan dari sisi pengguna pemasok nilai efektivitas sebesar 97,14%, nilai efisiensi sebesar 0,071 goal/detik, dan nilai kepuasan sebesar 82,5 yang merupakan kategori sangat baik dan skala B-level.

Kata kunci: Angka Pernikahan, Vendor, *User Experience*, *Human Centered Design*, *Usability Testing*

Abstract

The number of weddings in Indonesia makes it difficult for people who will hold a wedding to find the vendor of their choice. As recorded by the Indonesian statistical report, there were 1.74 million weddings throughout 2021. However, most people ordering wedding vendors are still manual, such as searching through Instagram or asking other people for information about wedding vendors. This research aims to design the user experience of wedding event vendor ordering applications to help between consumers who are getting married and wedding event vendors. The method used to design the user experience in this research is using Human-Centered Design. With this method, researchers can prioritize user needs by carrying out several stages, like literature study, user context analysis, user needs analysis, solution of design, and solution design evaluation. The final results of this research are wireframes, mockups, and prototypes which are then tested using usability testing on 5 respondents from the vendor side and 5 respondents from the consumer side. The test results from the consumer side include the effectiveness value of 100%, the efficiency value of 0.104 goals/second, the satisfaction value of 80 in the Good category and grade B scale. Meanwhile, from vendor users, the effectiveness value is 97.14%, the efficiency value is 0.071 goal/second, the satisfaction value is 82.5 with Excellent category and grade B scale.

Keywords : *Number of Weddings, User Experience, Human Centered Design, Usability Testing.*

1. PENDAHULUAN

Pernikahan yang membahagiakan menjadi

dambaan bagi semua orang. Sayangnya, tidak semua orang memiliki waktu untuk mengurus acara pernikahan. Pencarian hingga pemesanan

vendor acara pernikahan sering dihadapkan oleh rumitnya perbandingan harga, kontrak kerja, dan fasilitas acara yang akan didapatkan. Informasi vendor acara pernikahan dan efisiensi dalam mencari berbagai vendor acara pernikahan sangat dibutuhkan. Selain itu metode Human-Centered Design (HCD) sama berfokus pada kegunaan sistem, yang berfungsi untuk mengukur nilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain yang telah dirancang. Fungsionalitas dari aplikasi agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna, maka diperlukan perancangan pengalaman pengguna.

Aplikasi *seluler* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat seluler atau *smartphone* dan melakukan tugas tertentu untuk *user*. (Islam and Mazumder, 2010). Aplikasi mobile memiliki banyak manfaat yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari – hari seperti berkomunikasi melalui pesan maupun video, browsing, permainan, scan dan sebagainya. Dalam penelitian ini, untuk mengatasi masalah dari sisi konsumen maupun pemilik dari vendor akan diselesaikan dengan dibuatnya sistem berupa aplikasi mobile. Sehingga dalam perbandingan harga, kontrak kerja, dan fasilitas acara yang akan didapatkan dan informasi atau promosi dari vendor dapat terselamatkan.

Human-Centered Design (HCD) merupakan salah satu framework yang dapat digunakan dalam merancang pengalaman pengguna. Tujuan pendekatan HCD adalah menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi. Selain itu metode ini juga berfokus pada kegunaan sistem, dirancang untuk mengukur efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna dari desain yang telah selesai. Metode ini mempunyai keunggulan, yaitu dapat membangun empati yang mendalam terhadap calon pengguna atau individu terhadap desain yang akan dirancang (IDEO, 2014). Dengan keunggulan tersebut peneliti akan mengetahui bagaimana mengubah apa yang telah dipelajari menjadi kesempatan untuk merancang solusi baru.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bertujuan untuk merancang Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Vendor Acara Pernikahan Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Human-Centered Design*.

2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Dalam tinjauan pustaka, 3 studi literatur dilakukan oleh penelitian sebelumnya dan mempunyai kesamaan dengan penelitian ini. Penelitian yang diambil adalah yang membahas tentang metode *Human-Centered Design*. Berikut beberapa penelitian yang digunakan sebagai tinjauan dalam penelitian ini:

Pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arif Idris, Galang Prihadi Mahardika dan Beni Suranto yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (*Human-Centered Design*)”. Penelitian ini menggunakan 3 tahapan yaitu Tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Aplikasi Ivent ini mendapat empati yang sangat baik dari pengguna dengan pengisian kuesioner sebanyak 68 responden. Jumlah responden yang memberikan nilai bagus sebanyak 69,1% , cukup dengan nilai sebesar 26,5% dan kurang dengan nilai sebesar 4,4%. Jadi, lebih dari 50% terhadap 68 responden yang menilai baik.ss

Penelitian yang dilakukan oleh Arief Ramadhan Setiadi, Hari Setiaji yang berjudul “Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (*Human-Centered design*) pada website “Thriftdoor”. Penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dalam perancangan aplikasi dalam bentuk marketplace yang dirancang agar mudah digunakan oleh konsumen. Tujuan dari penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna untuk mengoptimalkan hasil perancangan yang telah dibuat. Pada hasil rancangan akhir aplikasi yang dibuat sudah memenuhi keinginan pengguna dibuktikan dalam pengujian yang menunjukkan persentase yang sangat tinggi yaitu 79% yaitu artinya user interface yang dibuat dan content didalamnya sangat baik. Pada penelitian ini mempunyai relevansi dengan apa yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan metode *Human Centered Design*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahadian Irwanda, Admaja Dwi Herlambang dan Mochamad Chandra Saputra yang berjudul “Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Eventmalang Menggunakan Pendekatan *Human Centered Design* pada website “Eventmalang”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan tingkat usability website dengan kuesioner WEBUSE. Teknik *mix method*, yaitu kualitatif, kuantitatif dan *redesign* adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil evaluasi dari penelitian ini memberikan nilai usability pada situs web Eventmalang berada

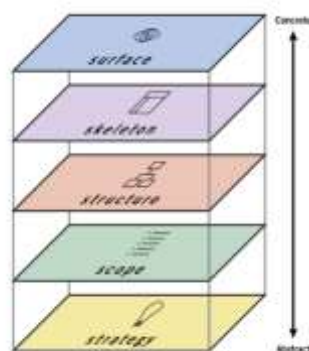
pada tingkat atau level sedang dan baik. Nilai usability kategori Organisasi, Konten, dan Keterbacaan memiliki nilai kegunaan 0,62, Navigasi dan Tautan 0,6, Desain Antarmuka Pengguna 0,6, dan Performa dan Efektivitas 0,63.

2.1 Pernikahan

Pernikahan merupakan landasan bagi terbentuknya suatu keluarga dan salah satu budaya dan juga bagian sebuah siklus hidup manusia (Oktarina, Wijaya and Demartoto, 2018). Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2020 jumlah orang menikah di Indonesia sangat tinggi, setiap 2 tahunnya ada sekitar 2 juta orang melangsungkan pernikahan, namun menurun drastis pada 2020. BPS (Badan Pusat Statistik) juga mencatat pada tahun 2020 ada sekitar 1,79 juta pernikahan pada tahun lalu, dalam arti memiliki penurunan sebesar 9,14% dibandingkan pada 2019 yaitu sebesar 1,97 juta pernikahan dan jumlah itu menjadi yang terendah sejak lima tahun terakhir.

2.2 User Experience

User experience adalah pengembangan sistem interaktif berkualitas tinggi, produk dan jasa yang sesuai dengan orang dan cara hidup mereka (Benyon, 2019). User Experience atau Pengalaman pengguna terdiri dari lima elemen: strategi, ruang lingkup, struktur, kerangka, dan permukaan. (Garrett, 2010). *Elemen User Experience* diantaranya ada pada gambar 1.



Gambar 1. User experience (Garrett, 2010)

2.3 Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)

Usability testing adalah fase pengujian perangkat lunak yang secara langsung melibatkan pengguna aplikasi dan menguji bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi yang dirancang (Hema Mitta Kalyani, 2019). Untuk mendapatkan data tersebut

menggunakan perhitungan *Effectiveness*, *Efficiency* dan *Satisfaction*. *System Usability Scale* atau yang disingkat SUS merupakan sebuah skala yang digunakan untuk mengevaluasi atau memperbaiki suatu produk. *System Usability Scale* (SUS) berisi 10 pertanyaan, dan berisi 5 tanggapan yang isinya dari range setuju sampai tidak setuju.

2.4 Human Centered Design

Human-Centered Design (HCD) merupakan metode yang berfungsi untuk mengembangkan sebuah sistem interaktif yang digunakan oleh pengguna (ISO, 2010). Pada metode ini pengguna mempunyai peranan penting untuk semua tahapan desain dan bersifat *iterative* hingga mendapatkan hasil akhir yang final atau tidak memerlukan perbaikan ulang. Kepuasan pengguna selalu digunakan sebagai acuan merancang *user experience*. Menurut ISO 9241-210 (2010) terdapat beberapa proses sebelum merancang seperti penetapan konteks pengguna, kebutuhan pengguna apa saja yang dibutuhkan, perancangan desain solusi dan juga evaluasi desain solusi untuk menguji agar dapat mengukur tingkat keberhasilan dari suatu sistem. Jika sistem belum bisa memenuhi kebutuhan pengguna, maka akan dilakukan perulangan.



Gambar 2. Metode Human Centered Design Harte, et al.(2017)

3. METODOLOGI

3.1 Tipe Penelitian

Pada penelitian ini bersifat implementatif dengan target mencapai hasil akhir berupa produk yang menjawab permasalahan yang ada. Hasil akhir berupa produk dari solusi . dari permasalahan yang sudah diajukan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *human-centred design* (HCD). Teknik pengujian dihitung dengan menggunakan rumus *Success Rate*, *Time-Based Efficiency*, dan *System Availability Scale* (SUS). Dilihat dari kegiatannya, penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan pendekatan perancangan.

3.2 Subjek Penelitian

Perancangan pengalaman pengguna Aplikasi Pemesanan Vendor Acara Pernikahan Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Human-Centered Design* yaitu orang siap menikah yang berusia 21-25 tahun.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

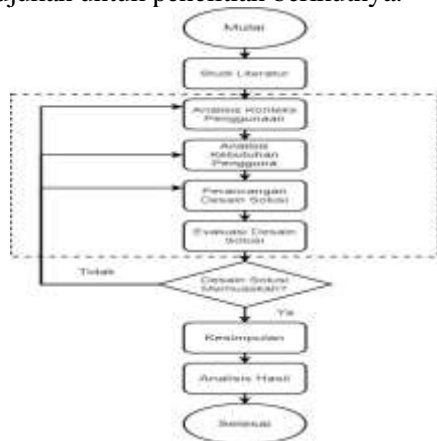
Penelitian ini aplikasi pemesanan vendor ini dilaksanakan pada tanggal 12 bulan Februari hingga akhir bulan Mei 2022 dan dilakukan di seluruh wilayah Indonesia.

3.4 Wawancara

Pada penelitian ini cara pengumpulan data diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap 5 responden, yaitu orang yang siap menikah di rentang usia 21-25 tahun. Untuk daftar pertanyaan yang akan diperuntukan calon responden akan disajikan pada lampiran dibawah.

3.5 Metode Perancangan Pengalaman pengguna

Pada penelitian ini, metode yang digunakan dalam perancangan yaitu Human-Centered Design (HCD) untuk mengembangkan sistem interaktif yang digunakan oleh pengguna yang telah dipaparkan sebelumnya. Selanjutnya yaitu perancangan desain solusi, dengan menghasilkan high fidelity prototype yang nantinya akan diujikan kepada calon pengguna atau responden. Setelah itu dilakukan evaluasi desain solusi dengan cara melakukan analisis hasil dengan menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Kemudian pada tahap yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan saran yang berisi hasil berupa nilai dari penelitian yang telah dilakukan dan penulisan saran yang ditujukan untuk penelitian berikutnya.



Gambar 3. Metodologi Penelitian

4. ANALISIS KEBUTUHAN

4.1 Identifikasi Stakeholder dan Pengguna

Pada bab ini, dalam menentukan siapa saja yang dapat menggunakan sistem dan dapat mengelolanya, perlu dilakukan identifikasi *stakeholder* dan pengguna.. Pengguna dari aplikasi pemesanan vendor acara pernikahan dapat ditunjukkan pada tabel dibawah.

Tabel 1 Identifikasi Stakeholder dan Pengguna

No	Pengguna	Deskripsi
1	Orang yang siap menikah dan baru saja menikah	Orang yang siap menikah dan baru saja melangsungkan acara pernikahan adalah pengguna yang dapat menggunakan dan melakukan transaksi dalam aplikasi tersebut
2	Pemilik vendor	Pemilik vendor adalah pengguna yang memiliki akses untuk mengubah isi konten dalam aplikasi tersebut.

4.2 Identifikasi Karakteristik Pengguna

Identifikasi karakteristik pengguna dapat membantu memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang perilaku dan apa yang dirasakan oleh pengguna. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan calon pengguna untuk usia 21-25 tahun yang siap menikah maka karakteristik yang didapat untuk menggunakan aplikasi pemesanan vendor acara pernikahan adalah sebagai Berikut :

1. Pengguna adalah orang yang sering menggunakan smartphone atau handphone dalam kehidupan sehari-harinya.
2. Pengguna adalah seseorang yang belum menikah dan belum lama menikah.
3. Tidak ada ketentuan khusus dalam konteks jenis kelamin.

4.3 Identifikasi Tujuan dan Tugas Pengguna

Tujuan pengguna dibuat berlandaskan objektif terhadap produk yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Sedangkan tugas pengguna dibuat berlandaskan dari pengamatan produk kompetitor pada proses kompetitor

analisis.

4.4 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah persyaratan atau kemampuan yang harus dimiliki suatu sistem. Kebutuhan fungsional pada aplikasi pemesanan vendor acara pernikahan dapat ditunjukkan pada table 4.13.

Tabel 2 Kebutuhan Fungsional

Kode Fungsi	Aktor	Pernyataan Kebutuhan
K-F-01	Konsumen	Pengguna dapat mendaftar pada bagian menu login.
K-F-02	Konsumen	Pengguna dapat memilih vendor dengan berdasarkan kategori vendor dan dengan fitur terdekat.
K-F-03	Konsumen	Pengguna dapat memasukan daftar <i>list</i> vendor pada fitur keranjang.
K-F-04	Konsumen	Pengguna dapat memesan vendor dengan memilih daftar paket yang sudah disediakan oleh vendor..
K-F-05	Konsumen	Pengguna dapat melakukan negosiasi melalui fitur <i>chat</i> dan pada fitur saat memilih paket.
K-F-06	Konsumen	Pengguna dapat memesan vendor pilihan dan melakukan pembayaran dengan melakukan transaksi via berbagai macam bank.
K-F-07	Konsumen	Pengguna dapat melihat informasi status transaksi pesanan pada Halaman riwayat pesanan.
K-F-08	Konsumen	Pengguna dapat memberi ulasan terhadap vendor setelah acara dan semua urusan selesai.
K-F-9	Konsumen	Pengguna dapat merubah data diri dan verifikasi data diri pada Halaman profil.
K-F-10	Konsumen	Pengguna dapat melihat voucher apa saja yang dimiliki.
K-F-11	Vendor	Pengguna dapat mendaftar pada bagian menu <i>login</i> untuk vendor.
K-F-12	Vendor	Pengguna dapat mengubah isi dari konten yang akan ditampilkan yaitu <i>pricelist</i> , portofolio, promo, dan voucher vendor.
K-F-13	Vendor	Pengguna dapat melihat jadwal yang telah di order oleh konsumen dan dapat mengupdate tanggal sesuai pesanan.
K-F-14	Vendor	Pengguna dapat melakukan negosiasi dan memberikan arahan kepada konsumen

Kode Fungsi	Aktor	Pernyataan Kebutuhan
K-F-15	Vendor	melalui fitur chat dan pada fitur saat memilih paket. Pengguna dapat melihat informasi status transaksi pesanan dengan kategori status pesanan.
K-F-16	Vendor	Pengguna dapat melihat konfirmasi pembayaran atas pesanan yang masuk.
K-F-17	Vendor	Pengguna dapat merubah data diri dan verifikasi data diri pada Halaman profil.

4.5 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan Non-Fungsional adalah kualitas dan keterbatasan sistem. Kebutuhan non-fungsional dari sistem pemesanan vendor acara pernikahan mencakup persyaratan non-fungsional dari jenis antarmuka. Deskripsi jenis kebutuhan nonfungsional pada sistem pemesanan vendor acara pernikahan dapat ditunjukkan pada table 3.

Tabel 3 Kebutuhan Non-Fungsional

No	Kode Kebutuhan	Parameter	Keterangan
1	BF-NF-001	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses dengan <i>smartphone</i> berbasis <i>Android</i> atau <i>iOS</i> .
2	BF-NF-002	<i>Accessibility</i>	Sistem dapat diakses ketika terhubung ke jaringan internet.
3	BF-NF-003	<i>Usability</i>	Sistem memiliki memiliki UI (<i>user interface</i>) yang menarik dan UX (<i>user experience</i>) yang mudah digunakan dan dimengerti

5. DESAIN SOSULI

5.1 Userflow

Userflow adalah gambaran dari proses tahapan yang dilakukan oleh *user* untuk menyelesaikan suatu tugas atau *task* pada sebuah sistem. Pada gambar 1 merupakan contoh *userflow* yang dilakukan oleh *user* dalam menyelesaikan tugas login. Dengan menyelesaikan tugas ini, pengguna dapat melakukan pendaftaran dengan mengisi data diri seperti email, *username*, nomor handphone, *password*.



Gambar 6. *Splash Screen dan Prototype Aplikasi*

6. PENGUJIAN

Pada bagian ini, hasil pengujian berupa usability testing kepada 5 responden dari sisi vendor dan 5 responden dari sisi konsumen sesuai dengan karakteristik pengguna pada bab sebelumnya. Usability testing dilakukan menggunakan tools Maze dan Google Form menggunakan aspek uji yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

6.1 Pengujian Efektivitas

Pengujian atau perhitungan efektivitas bertujuan untuk mengetahui nilai tingkat keberhasilan *user* untuk menyelesaikan suatu tugas atau task. Setiap tugas dapat disebut sukses jika responden menyelesaikan task skenario tanpa melakukan kesalahan maka akan dinilai 1 yang artinya Sukses(S) , namun jika responden mengalami kesalahan atau memilih menyerah maka nilai 0 yang artinya Gagal(G). Hasil dari pengujian efektivitas dari sisi konsumen mendapatkan nilai sebesar 100%, sedangkan dari sisi vendor mendapatkan nilai 97,14%.

Tabel 4. Hasil Pengujian Aspek Efektivitas Dari Sisi Konsumen

Respon nden	Tugas									
	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 10
R1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
R2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
R3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
R4	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
R5	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Ket. = S : Sukses G: Gagal

Tabel 5. Hasil Pengujian Aspek Efektivitas Dari Sisi Vendor

Responden	Tugas						
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
R1	S	S	S	S	S	S	S
R2	S	S	S	S	S	S	S

R3	S	S	S	G	S	S	S
R4	S	S	S	S	S	S	S
R5	S	S	S	S	S	S	S

Ket. = S : Sukses G: Gagal

6.2 Pengujian Efisiensi

Pengujian efisiensi dirancang untuk mengetahui berapa lama waktu yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan *task* atau tugas. Setiap tugas yang ada dalam tools Maze sudah terhitung secara otomatis terhadap lama waktu pengerjaan tugas atau *task*. Dari hasil pengujian aspek efisiensi selanjutnya dilakukan perhitungan *Time Based Efficiency* dari desain solusi memperoleh nilai sebesar 0,071 goals/detik dari sisi vendor. Sedangkan dari sisi konsumen mendapatkan nilai sebesar 0,104 goals/detik dari sisi konsumen.

Tabel 6. Hasil Pengujian Aspek Efisiensi dari Sisi Konsumen menggunakan Time-Based Efficiency

$\frac{n_{ij}}{t_{ij}}$	Responden					$\sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}$	$\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}$
	R1	R2	R3	R4	R5		
T1	0,0 07	0,0 04	0,0 59	0,0 15	0,0 71	0,156	5,234
T2	0,0 07	0,0 20	0,0 45	0,0 25	0,0 99	0,195	
T3	0,2 98	0,0 37	0,0 99	0,0 32	0,1 97	0,662	
T4	0,0 05	0,0 23	0,0 97	0,0 30	0,1 47	0,301	
T5	0,0 12	0,0 14	0,0 46	0,0 18	0,0 79	0,169	
T6	0,0 11	0,0 24	0,0 49	0,0 24	0,0 19	0,126	

T7	0,3	0,0	0,1	0,2	0,3	
	50	58	37	10	08	1,062
T8	0,2	0,0	0,0	0,0	0,3	
	38	84	41	30	47	0,740
T9	0,2	0,1	0,0	0,2	0,3	
	78	42	66	51	17	1,054
T10	0,1	0,1	0,1	0,0	0,3	
	12	33	33	55	34	0,768

Tabel 7. Hasil Pengujian Aspek Efisiensi dari Sisi Vendor menggunakan Time-Based Efficiency

$\frac{n_{ij}}{t_{ij}}$	Responden					$\sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}$	$\sum_{j=1}^R \sum_{i=1}^N \frac{n_{ij}}{t_{ij}}$
	R1	R2	R3	R4	R5		
T1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		
	29	11	10	30	28	0,108	
T2	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		
	84	29	26	47	56	0,243	
T3	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1		
	40	25	22	38	10	0,235	
T4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1		
	65	98	00	43	48	0,353	2,492
T5	0,3	0,0	0,0	0,1	0,0		
	68	52	25	79	27	0,651	
T6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,1		
	84	61	82	79	66	0,472	
T7	0,0	0,0	0,0	0,1	0,0		
	75	95	49	33	79	0,430	

6.3 Pengujian Kepuasan Pengguna (SUS)

Perhitungan dalam pengujian kepuasan pengguna berfungsi untuk mengetahui seberapa tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang diberikan. Dari hasil pengukuran menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kemudian dimasukkan kedalam rumus perhitungan SUS mendapatkan hasil sebesar 82,5% dengan grade B kategori *excellent* untuk sisi Vendor dan sebesar 80% dengan grade B kategori *good*. Data hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dapat dilihat pada tabel

Tabel 8. Hasil Pengujian Aspek Kepuasan Pengguna Dari Sisi Vendor

Responden	Pertanyaan SUS									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10

R1	5	1	5	2	4	2	4	2	4	2
R2	5	3	4	3	5	2	4	3	4	5
R3	5	1	5	1	5	1	3	1	4	2
R4	5	5	5	2	5	1	4	2	5	3
R5	5	3	5	2	5	1	5	1	5	4

Tabel 9. Hasil Pengujian Aspek Kepuasan Pengguna Dari Sisi Konsumen

Responden	Pertanyaan SUS									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	5	4	4	2	5	2	4	2	4	1
R2	4	3	5	1	5	1	5	1	5	1
R3	4	3	5	2	4	4	4	3	3	4
R4	4	2	5	3	5	3	5	2	5	3
R5	5	2	5	1	5	1	5	1	5	3

7. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Vendor Acara Pernikahan Berbasis Mobile Menggunakan *Metode-Human Centered Design* (HCD) dilakukan penarikan kesimpulan yaitu kebutuhan fungsional dari sisi konsumen pengguna dapat melakukan login dan register, pengguna dapat memodifikasi konten dan pricelist. Tahap awal ditentukan informasi berupa ilustrasi, warna, ikon, tipografi dan micro interaction. Dan untuk hasil akhir dari desain solusi yaitu berupa *mockup* dan *clickable prototype*.

Pengujian pada tahap *Usability Testing* terhadap perancangan Aplikasi Pemesanan Vendor Acara Pernikahan Berbasis Mobile mendapatkan hasil nilai dari pengguna konsumen dengan nilai efektivitas sebesar 100%, kemudian efisiensi dengan nilai 0,104goals/detik, nilai kepuasan sebesar 80 dengan kategori Good dan grade scale. Sedangkan dari sisi pengguna vendor, mendapatkan nilai efektivitas sebesar 97,14%, nilai efisiensi sebesar 0,071goals/detik, nilai kepuasan sebesar 82,5 dengan kategori Excellent dan *grade scale*.

7.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan,

saran yang bisa dilakukan untuk penelitian berikutnya yaitu melakukan pengembangan fitur yang lebih baik dan juga pada desain solusi dapat dilakukan implementasi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, agar pengguna dapat menggunakan aplikasi secara nyata.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Ferreira, B. *et al.* (2015) 'Designing personas with empathy map', *Proceedings of the International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering, SEKE*, 2015-Janua, pp. 501–505. doi: 10.18293/SEKE2015-152.
- Gibbons, S. (2018) *Journey Mapping 101*. Available at: <https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/> (Accessed: 10 January 2022).
- IDEO (2014) *the Field Guide To Human-Centered Design, Igarss 2014*.
- Idris, M. A., Mahardhika, G. P. and Suranto, B. (2021) 'Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)', *Automata*, 2(1), pp. 287–293.
- Islam, R. and Mazumder, T. (2010) 'Mobile application and its global impact', *International Journal of Engineering & ...*, (06), pp. 72–78. Available at: http://ijens.org/107506-0909_IJET-IJENS.pdf.
- Kalyani, H. M. (2019) *Mengenal Usability Testing, 1 mei*. Available at: <https://medium.com/learnfazz/mengenal-usability-testing-6ebb9069a2c0> (Accessed: 10 January 2022).
- Kraft, C. (2012) *User Experience and Why It Matters, User Experience Innovation*. doi: 10.1007/978-1-4302-4150-8_1.
- Kusuma, W. A., Ashari, M. R. and Oktaviani, C. D. (2020) 'Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Kebutuhan Perangkat Lunak (Studi Kasus: Pengaruh Kurangnya Dosen Pengajar Dan Ruang Kelas Terhadap Sistem Penjadwakan)', pp. 171–183.
- Management, C. (no date) *Advance Praise for Gamestorming*.
- Mubarik, N. (2021) *Apa Itu User Persona dan Manfaatnya Bagi Tim Marketing, 7 januari*. Available at: <https://www.gamelab.id/news/423-apa-itu-user-persona-dan-manfaatnya-bagi-tim-marketing> (Accessed: 11 January 2022).
- Ogedebe, P. M. and Jacob, B. P. (2012) 'Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience', *ARPN Journal of Systems and Software*, 2(6), pp. 219–224.
- Oktarina, L. P., Wijaya, M. and Demartoto, A. (2018) 'Pemaknaan Perkawinan (Studi Kasus Pada Perempuan Lajang Yang Bekerjadi Kecamatan Bulukerto Kabupaten Wonogiri)', *Jurnal Analisa Sosiologi*, 4(1). doi: 10.20961/jas.v4i1.17412.
- Osterwalder, A. and Pigneur, Y. (2011) *Business Model Generation - Inovação em Modelos de Negócios*.