

Optimalisasi Sistem Penjualan E-Commerce dengan User-Centered Design di Pepito Kudus

Optimization of E-Commerce Sales System using User-Centered Design at Pepito Kudus

¹Aminun Fais Saidun Basyar, ²Muhammad Arifin, ³Diana Laily Fithri

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

^{1,2,3}Jl. Lingkar Utara, Bae, Kota Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: 201953100@std.umk.ac.id

(*received:* 5 February 2025, *revised:* 14 February 2025, *accepted:* 15 February 2025)

Abstrak

E-commerce merupakan aktivitas Proses jual beli produk atau layanan yang dijalankan secara digital dengan memanfaatkan koneksi internet, yang mencakup proses transaksi, pembayaran, hingga pengiriman secara daring. Toko Pepito Kudus adalah usaha ritel pakaian yang berlokasi di Kota Kudus. Namun, toko ini masih mengoperasikan sistem penjualan secara tradisional dan belum memanfaatkan platform *e-commerce*. Proses transaksi di toko ini masih mengandalkan cara manual, seperti pencatatan transaksi secara tertulis di buku. Sementara itu, pembeli dari luar melakukan pemesanan via chat di aplikasi facebook atau whatsapp, di mana pegawai harus mengirimkan beberapa foto item kepada pelanggan yang ingin membeli. Kondisi ini menimbulkan berbagai kendala, terutama dalam hal efisiensi proses pembelian yang memerlukan waktu lebih lama. Oleh karena itu, Toko Pepito membutuhkan sebuah sistem penjualan online untuk mendukung penjualan produk secara daring sehingga dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Metode *User Centered Design (UCD)* diterapkan dalam merancang pengembangan system, dimana perancangan system mengadopsi focus terhadap kebutuhan pengguna, dan sistem diuji secara menyeluruh untuk memastikan desain yang optimal serta pengalaman pengguna yang maksimal. Adanya system ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan dalam proses penjualan, memungkinkan transaksi yang lebih efisien, mempercepat pemrosesan data serta mendukung penjualan barang dengan tingkat akurasi yang lebih tinggi, serta memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan pemesanan produk.

Kata Kunci: toko pepito kudus, *e-commerce*, *user-centered design*, digitalisasi bisnis, retail pakaian

Abstract

E-commerce refers to the process of buying and selling products or services digitally via an internet connection, encompassing transactions, payments, and online deliveries. Pepito Kudus is a retail clothing business located in Kudus City. However, the store still operates using a traditional sales system and has not yet adopted an *e-commerce* platform. Transactions are manually recorded in physical ledgers, while customers from outside the city place orders via Facebook or WhatsApp chat, requiring store employees to send multiple product photos to potential buyers. This manual approach presents several challenges, particularly in terms of efficiency, as the purchasing process takes longer. To address these issues, Pepito Kudus requires an online sales system to facilitate more effective and efficient digital transactions. The *User-Centered Design (UCD)* method is applied in system development, ensuring that the design prioritizes user needs and undergoes comprehensive testing to optimize usability and user experience. The implementation of this system is expected to streamline the sales process, enable more efficient transactions, accelerate data processing, enhance sales accuracy, and provide customers with a more convenient ordering experience.

Keywords: toko pepito kudus, *e-commerce*, *user-centered design*, business digitalization, clothing retail

1 Pendahuluan

Munculnya *e-commerce* merupakan bukti fenomena kemajuan teknologi yang kian berkembang pesat. Kemunculan *e-commerce* juga memberikan dampak yang besar dalam perkembangan dunia bisnis [1]. *E-commerce* adalah proses transaksi yang melibatkan pertukaran barang, layanan, atau data melalui jaringan internet. Sistem ini menghasilkan dampak positif seperti pengembangan koneksi bisnis, perluasan cakupan usaha, keamanan yang terjamin, serta mendukung operasional lebih lancar, hemat, dan mudah disesuaikan [2][3]. Pertumbuhan *e-commerce* berjalan seiring dengan peningkatan pengguna internet di seluruh dunia, menjadikannya media yang efektif bagi para pebisnis untuk meluncurkan dan menjual produknya secara global [4]. Namun meskipun berpotensi menguntungkan beberapa usaha bisnis masih menghadapi kendala dalam menerapkan system ecommerce [5]. Sebagai studi kasus Pepito Kudus merupakan sebuah bisnis ritel pakaian di Kota Kudus yang masih mengadopsi model toko tradisional. Alur bisnis di toko pepito ini masih mengikuti toko toko tradisional pada umumnya, dimana karyawan menghitung dan mencatat transaksi secara manual dalam buku catatan penjualan. Bagi pembeli yang berada di luar wilayah dapat memesan lewat facebook atau whatsApp, sementara pengiriman akan dikirimkan melalui jasa ekspedisi.

Dalam konsep implementasi *e-commerce*, sistem yang masih bersifat manual serta minimnya pemanfaatan teknologi dapat menjadi kendala dalam penerapannya [6]. Meskipun *e-commerce* memberikan manfaat besar seperti kontrol sepenuhnya terhadap platform, penguatan citra produk, dan penyesuaian pengalaman konsumen, kesuksesannya tetap bergantung pada perhatian terhadap keterlibatan pengguna [7]. Untuk mengatasi masalah ini, penerapan metode User Centered Design (UCD) sangatlah relevan, karena pendekatan ini menjadikan pengguna sebagai perhatian utama dalam pengembangan system [8]. Dengan menempatkan pengguna sebagai bagian utama pada tiap proses, dimulai dari perencanaan, desain, hingga penilaian, memastikan bahwa produk atau sistem yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan, keinginan, dan ekspektasi pengguna [9].

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri Zukhruf Dinata telah membuktikan efektivitas pendekatan UCD dalam perancangan aplikasi *e-commerce* untuk coffee shop, di mana metode ini terbukti mampu meningkatkan kelancaran proses serta partisipasi pengguna [10]. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode User-Centered Design (UCD) dalam pengembangan platform penjualan online untuk Toko Pepito Kudus. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan sistem *e-commerce* yang lebih efisien, meningkatkan kenyamanan pengalaman belanja pengguna, serta mendukung perkembangan toko dalam menghadapi transformasi digital.

2 Tinjauan Literatur

Untuk mendukung proses penelitian ini, peneliti mampu menjelaskan beberapa konsep kajian pustaka dan teori dari penelitian sebelumnya mengenai topik yang hampir sama agar penelitian ini dapat terstruktur dan sistematis sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan pada penelitian ini.

Penelitian tentang implementasi metode User Centered Design (UCD) untuk mengembangkan sistem *e-commerce* pada UKM komoditas pangan lokal di Madura dengan permasalahan perancangan system hanya focus terhadap bisnis tanpa memperhatikan kebutuhan pengguna. Faktor-faktor tersebut menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dan frustrasi dalam menggunakan aplikasi, yang berdampak pada penurunan produktivitas. langkah penyelesaiannya adalah dengan mengembangkan platform belanja online yang intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD). Pengujian system menggunakan black box menunjukkan system berjalan tanpa kendala [8].

Penelitian tentang implementasi metode User Centered Design (UCD) Menggunakan framework Kanban dalam merancang pengalaman pengguna pada aplikasi. Masalah yang dibahas adalah banyaknya desain pengalaman pengguna dalam pengembangan produk dan layanan yang memengaruhi loyalitas pengguna. Penelitian ini menghasilkan aplikasi permainan edukasi untuk anak TK dengan hasil yang optimal, dibuktikan melalui pengujian menggunakan model SUS yang memperoleh skor 89 [10].

Penelitian tentang implementasi metode User Centered Design (UCD) dalam mengembangkan layanan perdagangan barang bekas secara online. Dengan permasalahan kurangnya penghubung antara mahasiswa baru yang membutuhkan perabotan kos dan mahasiswa lulus yang ingin menyalurkan perabotan mereka. Menanggapi isu tersebut, penulis mengembangkan sebuah platform

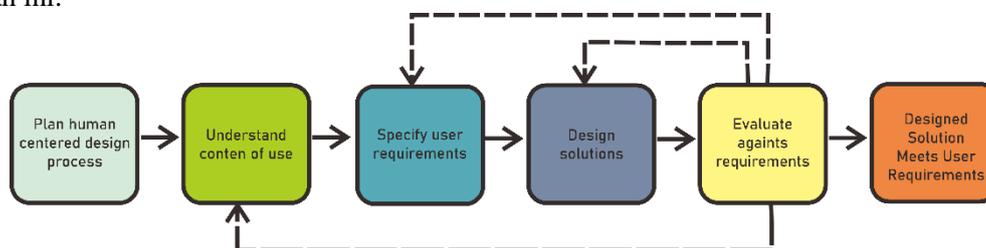
untuk jual beli perabot kost bekas dengan tujuan untuk membantu mempertemukan antara penjual dan pembeli yang ingin membeli perabot kost bekas. Dilakukan pengujian dengan menggunakan usability testing. Dari 22 responden, rata-rata diperoleh 93% untuk pengguna sebagai pembeli dan 92% untuk pengguna sebagai penjual [11].

Penelitian tentang perancangan user interface website *e-commerce* pada usaha kuliner menggunakan pendekatan User Centered Design. Tujuannya adalah untuk merancang antarmuka pengguna (UI) untuk situs web *e-commerce* untuk bisnis makanan, dengan memperhatikan aspek intuitif dan mudah digunakan (ramah pengguna) untuk menarik pelanggan. akses untuk melakukan pembelian [12].

Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan studi sebelumnya, karena bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem yang dapat mendukung proses transaksi agar lebih efisien, cepat, dan mudah. Tentunya akan memberikan pengalaman yang menarik bagi para penggunanya. Dengan adanya fitur- fitur terbaru yakni pembayaran bisa dilakukan dengan E wallet semua merchant, desain antarmuka system yang minimalis serta adanya fitur diskon pada produk- produk tertentu. Dengan pengembangan system menggunakan metode User-Centered Design (UCD), yang mana pendekatan ini berfokus terhadap kebutuhan pengguna [7]. Dalam prosesnya, pengembangan User-Centered Design (UCD) mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pengguna. Sehingga pengembangan ini dirasa akan lebih optimal saat diterapkan [8].

3 Metode Penelitian

Penulis melakukan studi di Toko Pepito Kudus, yang berlokasi di Desa Kirig, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus. Dengan fokus pada perancangan aplikasi *e-commerce* yang inovatif dan efisien untuk mendukung peningkatan penjualan serta memperluas jangkauan pembeli dalam transaksi online. Pendekatan User-Centered Design (UCD) diterapkan dengan menempatkan pengguna sebagai pusat pengembangan sistem, memastikan aplikasi selaras dengan kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan mereka[13]. Untuk menggali kebutuhan pengguna, dilakukan wawancara dengan 6 responden: 1 pemilik toko, 3 karyawan, dan 2 pelanggan. Wawancara membahas mengenai sistem penjualan saat ini, kendala operasional, serta fitur yang diharapkan dalam aplikasi. Pemilik toko ditanya tentang tantangan bisnis dan harapan terhadap digitalisasi, karyawan tentang pencatatan stok dan layanan pelanggan, sedangkan pelanggan mengenai pengalaman belanja dan fitur yang diinginkan. Dilanjutkan dengan pengujian usability testing melibatkan responden yang sama menggunakan smartphone Android dan laptop. Sementara evaluasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kemudahan penggunaan dan efektivitas sistem [14] [15]. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan User-Centered Design (UCD) berhasil menghasilkan aplikasi *e-commerce* yang responsif, intuitif, dan mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan [16]. Gambar 1 di bawah ini menunjukkan tahapan metode UCD yang diterapkan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan *user-centered design*

4 Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dijelaskan mengenai penerapan beberapa tahapan UCD dalam membangun aplikasi

4.1 Plant Human Centered Design Process

Tahap ini merupakan langkah awal sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya dalam metode UCD. Pada tahap ini, dilakukan wawancara dan observasi guna memperoleh data dan informasi yang mendukung pengembangan aplikasi, dilakukan wawancara dengan 6 responden: 1 pemilik toko, 3 karyawan, dan 2 pelanggan Toko Pepito Kudus. Dari hasil wawancara diketahui bahwasanya selama ini toko pepito kudus masih mengandalkan proses secara manual dalam mengelola system penjualan,

dari pembeli memilih barang hingga pencatatan penjualan masih dilakukan pencatatan manual di buku catatan seringkali menimbulkan masalah terkait barang yang dijual tidak sama dengan barang yang terjual. Sebagai Upaya untuk memudahkan pengelolaan dalam penjualan diharapkan toko pepito kudas kedepannya bisa memiliki platform yang dapat memudahkan dalam pengelolaan penjualan toko. Upaya memenuhi harapan tersebut dijelaskan detail dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Harapan user sistem

Jenis Pengguna	Kondisi saat ini	Harapan
Pemilik dan pegawai	<ol style="list-style-type: none"> Pencatatan laporan penjualan harian dilakukan dibuku catatan. Seringkali ditemui kendala bahwa penjualan tidak balance bisa kurang atau lebih di banding dengan barang yang terjual Orderan online menggunakan facebook ataupun whatsapp dengan pegawai mengirim foto produk secara bertahap sesuai yang diminta pelanggan. Hal ini membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan proses transaksi 	<ol style="list-style-type: none"> Toko pepito mempunyai system penjualan yang terkomputerisasi System tersedia daftar katalog produk System tersedia fitur perekapan laporan
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> Metode pembayaran terbatas harus menggunakan uang tunai Proses pengiriman lama dan tidak bisa memilih jasa pengiriman Harus menanyakan di facebook atau whatsapp untuk melihat daftar produk 	<ol style="list-style-type: none"> System pembayaran bisa melalui bank transfer ataupun dompet digital Bisa memilih beberapa jasa pengiriman Bisa melihat daftar katalog produk

4.2 Understand Context of Use

Tahapan ini difungsikan untuk menentukan dan mengetahui karakteristik user pada system penjualan toko pepito kudas. Melewati dua proses yaitu:

1. Identifikasi user

Identifikasi user disini dilihat berdasarkan konteks peran dan tanggung jawab pengguna (*User Roles & Responsibilities*) dalam sistem. Dijelaskan pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Identifikasi user

pengguna	Deskripsi
Pemilik & pegawai toko	Pemilik dan pegawai toko bertanggung jawab untuk memastikan kelancaran operasional sistem, memasukkan dan mengelola data produk, memperbarui harga secara berkala, serta mengatur pesanan pelanggan.
Pelanggan	Pelanggan dapat menggunakan berbagai fitur yang ada untuk mempermudah proses belanja. Pelanggan dapat mencari, melihat, dan membandingkan berbagai produk yang tersedia di platform, melakukan checkout barang kemudian menyelesaikan transaksi dengan efisien dan terjamin keamanannya.

2. Karakteristik user

Langkah selanjutnya adalah memahami bagaimana karakteristik user. Dijelaskan pada Tabel 3 dibawah

Tabel 3 Karakteristik user

Karakter User
Anak muda
Suka ber outfit
Paham mengenai internet
Suka berbelanja online

4.3 Specify User Requirements

Langkah ini digunakan untuk menggali lebih dalam berkaitan dengan permintaan pengguna melalui wawancara yang mendetail. Hasilnya akan digunakan sebagai identifikasi kebutuhan pengguna yang dijelaskan pada Tabel 4 di bawah.

Tabel 4. Identifikasi kebutuhan pengguna

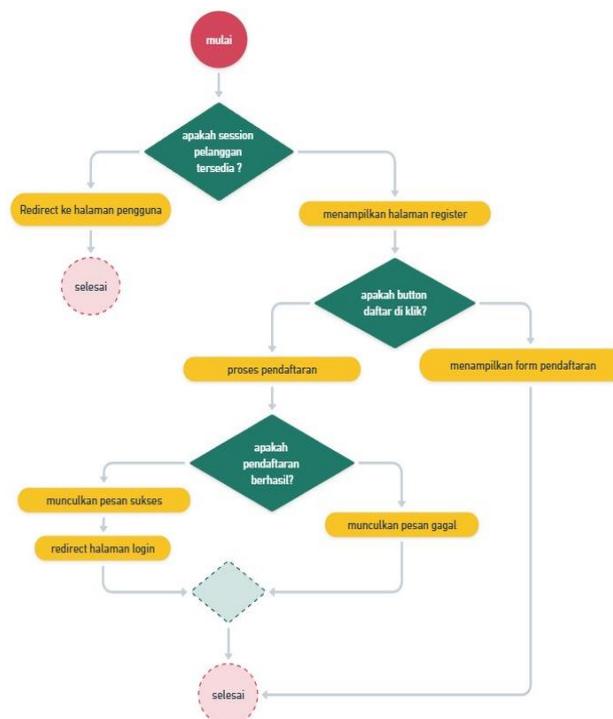
Pengguna	Kebutuhan Pengguna
Admin atau Pengelola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen pengguna 2. Manajemen produk 3. Manajemen pesanan 4. Pengaturan pembayaran 5. Manajemen diskon dan promosi 6. Pengaturan pengiriman 7. Keamanan dan akses
User	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengelolaan keranjang belanja 2. Proses pembayaran 3. Pelacakan pesanan 4. Akses riwayat pembelian 5. Pilihan jasa ekspedisi 6. Pencarian produk

4.4 Design Solutions

Langkah selanjutnya adalah merancang serta menerapkan rancangan alur pengguna (user flow) dan mock-up sistem, dijelaskan lebih detail pada poin berikutnya.

1. Penyusunan Alur Pengguna (User Flow)

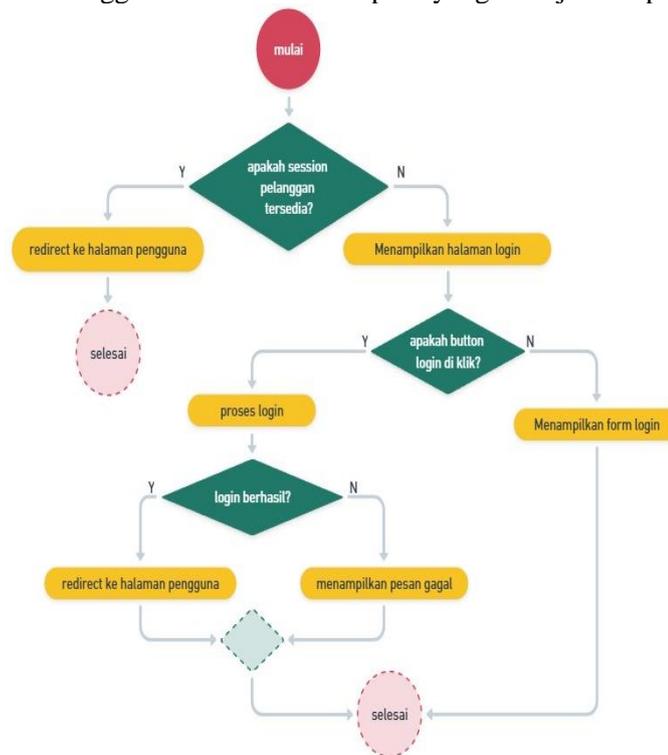
User flow merupakan serangkaian tugas atau langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Disajikan dalam diagram alur yang menggambarkan runtutan dan keterkaitan setiap langkah. perancangan user flow pada sistem ini dilakukan menggunakan Whimsical, sebuah tools yang memudahkan pembuatan diagram alur interaksi pengguna dengan tampilan yang intuitif dan fleksibel. Penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Userflow registrasi

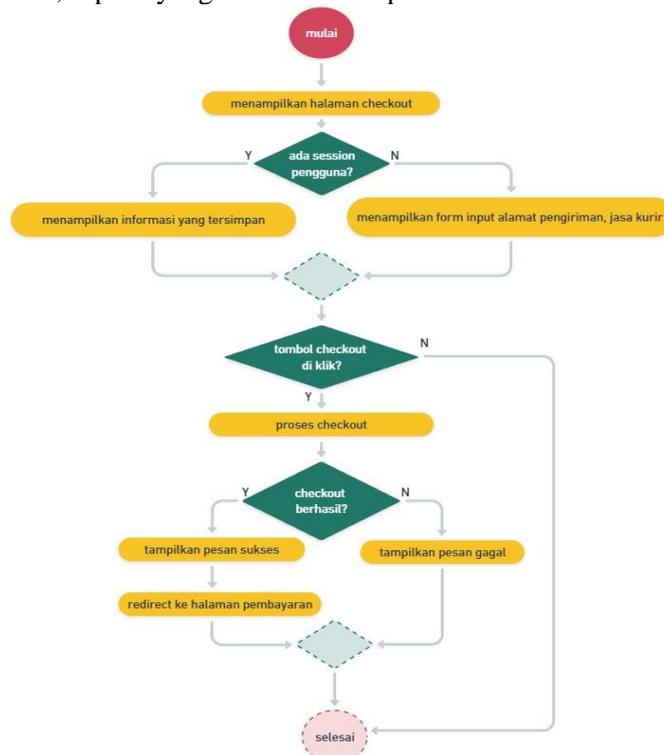
Gambar 2 diatas menunjukkan proses pendaftaran user baru. Dari halaman awal kemudian masuk ke halaman pendaftaran dilanjutkan dengan memasukkan informasi pribadi pengguna di

formulir dan terakhir pilih opsi "Daftarkan Akun". Setelah pendaftaran berhasil pengguna dapat login ke sistem menggunakan akun baru seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



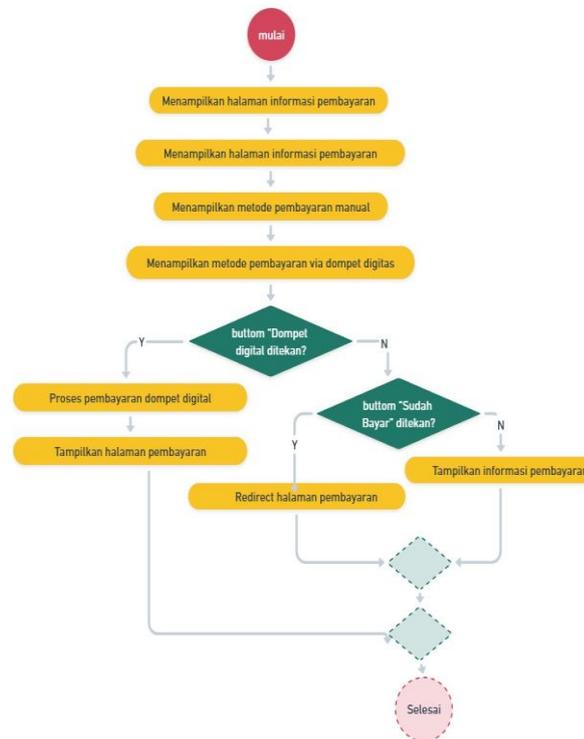
Gambar 3 Userflow login

Gambar 3 diatas menunjukkan alur login diawali dengan pengguna mengakses halaman login dan memasukkan email/username serta kata sandi. Sistem akan memverifikasi kredensial, jika kredensial sesuai, selanjutnya diarahkan ke halaman utama. Jika tidak sesuai, sistem akan menampilkan pesan kesalahan. Setelah berhasil login, sesi pengguna dimulai dan akses ke fitur aplikasi diberikan, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Userflow checkout

Gambar 4 diatas menunjukkan proses checkout produk, Alur checkout dimulai ketika pengguna memilih produk dan memasukkannya ke keranjang. Setelah itu, pengguna melanjutkan ke halaman checkout, mengisi alamat pengiriman, dan memilih ekspedisi menggunakan Raja Ongkir untuk melihat biaya pengiriman. Setelah memeriksa pesanan, pengguna melanjutkan ke pembayaran. Setelah pembayaran selesai, pengguna menerima pesanan sukses. Dan dilanjutkan ke halaman pembayaran, yang akan dijelaskan pada Gambar 5 dibawah ini

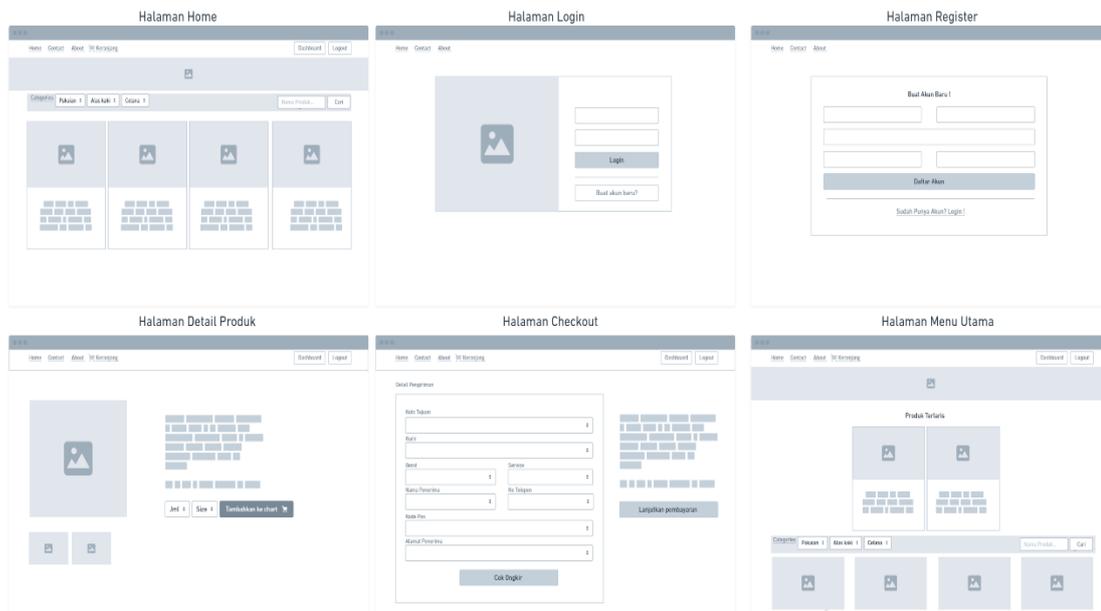


Gambar 5. Userflow pembayaran

Gambar 5 di atas menggambarkan langkah-langkah yang dilalui user selama proses pembayaran. Setelah proses checkout selesai, user akan diarahkan ke halaman pembayaran untuk mengisi rincian pembayaran dan melaksanakan transaksi pembayaran. Tahapan ini adalah langkah akhir yang dilakukan pengguna. Di tahap ini pengguna memverifikasi tentang pembayaran agar meminimalisir terjadinya kesalahan.

2. Penyusunan Mockup Sistem

Mock up system adalah Langkah awal yang dilakukan untuk menciptakan gambaran visual dalam masa tahap pengembangan. Berfungsi sebagai prototype awal yang menampilkan tampilan antarmuka system. Tujuannya adalah untuk memahami kebutuhan pengguna, menguji desain sistem apakah sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan masukan sebelum system benar-benar di gunakan dan harapanya bisa sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rancangan mockup sistem penelitian ini dibangun menggunakan tools whimsical dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Desain mockup sistem

Gambar 6 diatas adalah mockup sistem *e-commerce* toko pepito kudu. Mencakup desain antarmuka sistem yang meliputi antarmuka beranda, login, registrasi, detail barang, checkout, menu utama. Tiap komponen dirancang guna memberikan kemudahan dalam penggunaannya sehingga mampu memberikan pengalaman berbelanja yang nyaman dan aman.

4.5 Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini, sistem diuji menggunakan metode usability testing untuk menilai sejauh mana kemudahan pengguna dalam mengoperasikan sistem. Penjelasan rinci dapat dilihat pada Tabel 5.

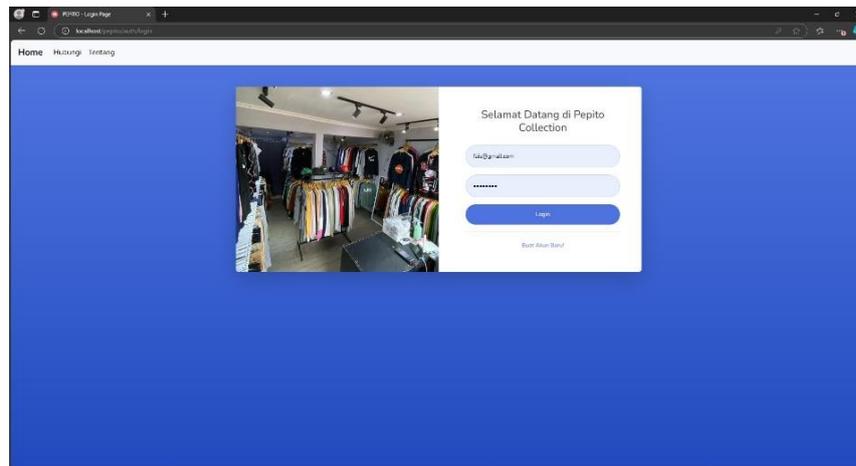
Tabel 5. Uji usability testing

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah user merasa kebingungan saat menjelajahi menu atau kategori produk?	5%	95%
2	Apakah elemen-elemen desain (seperti tombol, gambar, teks) cukup jelas?	92%	8%
3	Apakah fitur pencarian produk bekerja dengan baik dan memberikan hasil yang relevan?	100%	0%
4	Apakah warna dan font yang digunakan nyaman bagi mata Anda?	100%	0%
5	Seberapa mudah Anda menemukan penawaran diskon atau promo pada aplikasi ini?	100%	0%
6	Adakah bagian-bagian dalam aplikasi yang menurut Anda membingungkan atau sulit dipahami?	0%	100%
7	Apakah informasi tentang jumlah produk dan total harga jelas saat melihat keranjang belanja?	100%	0%
8	Apakah pilihan metode pembayaran yang tersedia cukup jelas dan mudah digunakan?	98%	2%

Pengujian ini menghasilkan bahwa pengguna sistem setuju dengan fitur-fitur yang tersedia seperti halaman registrasi,halaman keranjang,pencarian barang, promo, halaman riwayat pembelian serta pembayaran dengan dompet digital atrau transfer.

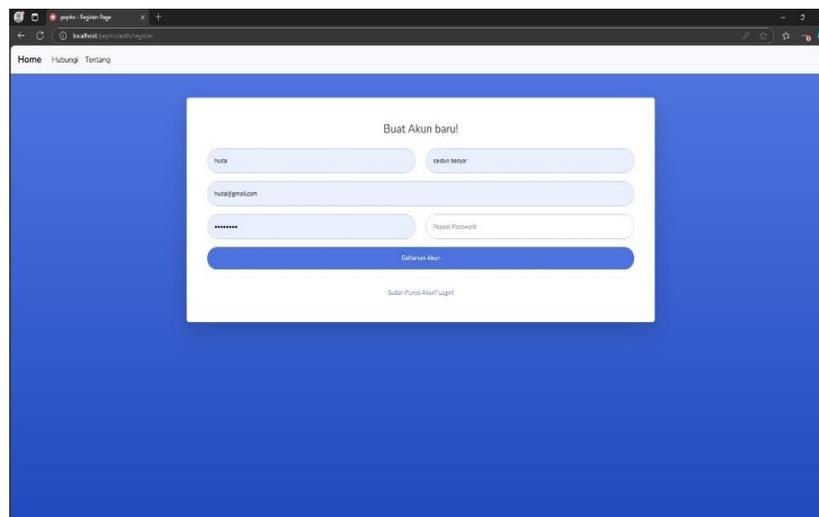
4.6 Designed Solution Meets User Requirements

Pada tahapapan ini akan dilakukan pengujian system untuk memastikan system sesuai dengan fungsi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari pengujian ini kemudian di analis untuk memastikan system berjalan dengan baik dijelaskan pada Gambar 7



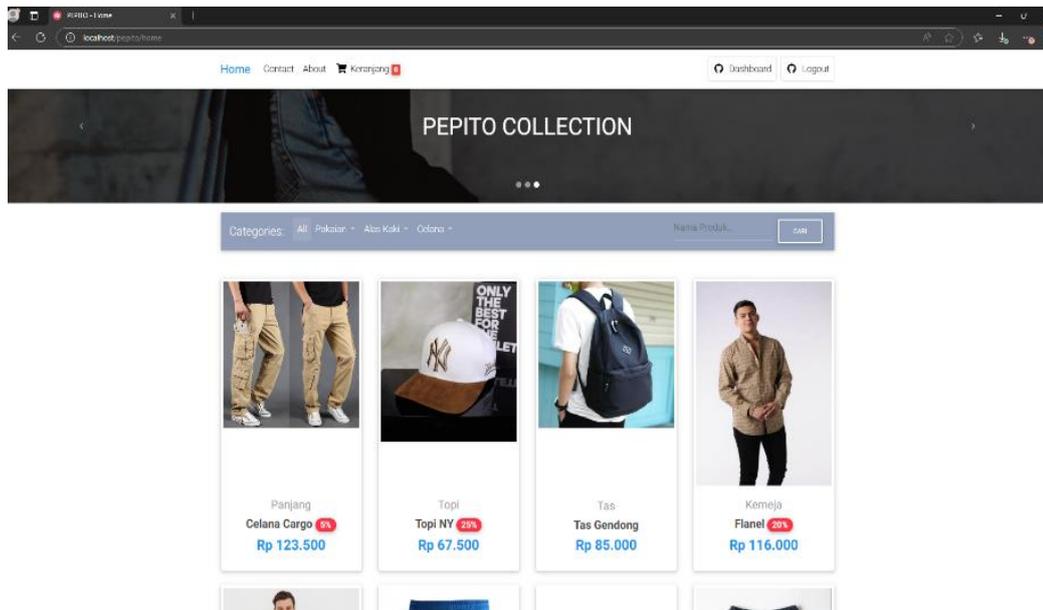
Gambar 7. Desain antarmuka login

Halaman login menjadi gerbang utama bagi pengguna untuk mengakses dan berinteraksi dengan sistem. Pada tahap ini, pengguna diwajibkan memasukkan kredensial yang valid untuk memperoleh akses masuk ke dalam sistem. Berdasarkan hasil pengujian terhadap aspek *usability* (kemudahan penggunaan), *clarity* (kejelasan), dan *efficiency* (efisiensi), desain login terbukti dapat digunakan dengan mudah, memiliki tampilan yang jelas, serta merespons input pengguna dengan cepat. Sistem mampu menerima kredensial yang valid dan mengizinkan pengguna masuk tanpa kendala. Selain itu, sistem juga merespons sesuai fungsinya, yang menandakan bahwa proses autentikasi berjalan dengan baik dan optimal. Selanjutnya adalah desain antarmuka halaman registrasi dapat dilihat pada Gambar 8.



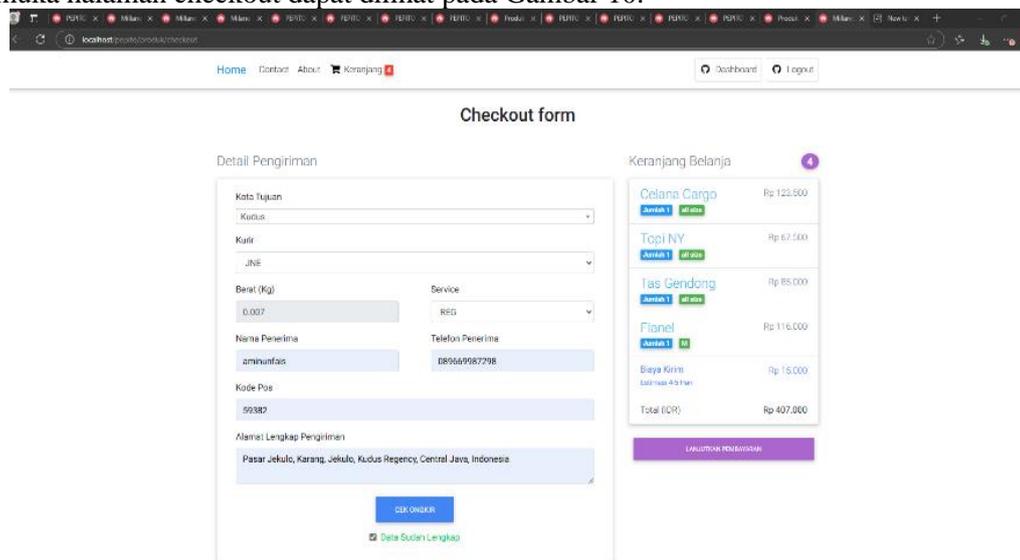
Gambar 8. Desain antarmuka registrasi

Halaman registrasi memungkinkan pengguna baru mendaftar dan mengakses fitur sistem dengan mengisi data kredensial seperti nama, email, dan kata sandi untuk keperluan autentikasi. Berdasarkan hasil pengujian terhadap aspek *usability* (kemudahan penggunaan) dan *satisfaction* (kepuasan pengguna), sistem mendapat respons positif dari pengguna. Desain yang jelas dan intuitif memudahkan pengguna dalam mengisi informasi yang dibutuhkan tanpa kebingungan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah dirancang dengan baik dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya adalah desain antarmuka halaman utama dapat dilihat pada Gambar 9.



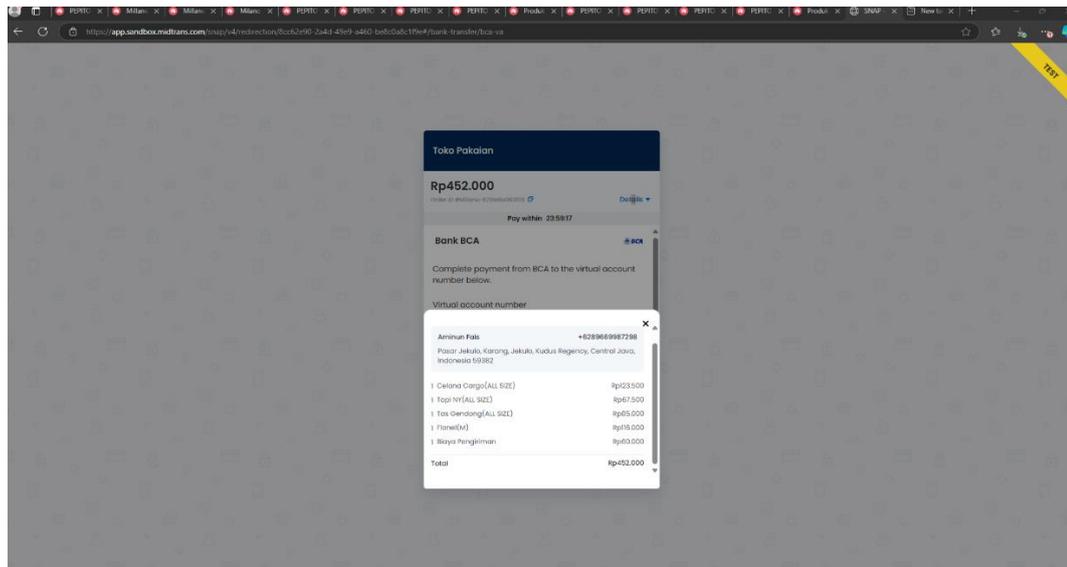
Gambar 9. Desain antarmuka home

Halaman home adalah halaman utama setelah pengguna berhasil melakukan login. Dimana halaman ini menampilkan semua katalog produk. Terdapat menu filter produk dan pencarian produk sehingga memudahkan pengguna dalam memilih produk yang diinginkan. Hasil pengujian berdasarkan aspek *usability* (kemudahan penggunaan) dan *clarity* (kejelasan) menunjukkan respons yang positif dari beberapa pengguna. Halaman ini dinilai cukup sederhana, namun fitur-fiturnya sangat membantu dalam mendukung kebutuhan pengguna. Selanjutnya adalah desain antarmuka halaman checkout dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Desain antarmuka checkout

Halaman checkout memungkinkan pengguna melihat detail informasi pemesanan, informasi produk dan informasi pengiriman sebelum melanjutkan proses pembayaran. Setelah dilakukan pengujian, berdasarkan *usability* (kemudahan penggunaan) dan *clarity* (kejelasan) informasi halaman checkout mendapat nilai yang memuaskan dengan desain tata letak yang baik serta informasi yang diberikan sangat jelas, tentu akan memudahkan pengguna berinteraksi dengan system. Selanjutnya adalah desain antarmuka halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Desain antarmuka pembayaran

Halaman pembayaran adalah tahap akhir dari proses transaksi, Pada tahap ini, pengguna dapat memilih metode pembayaran sesuai yang diinginkan dan dapat melihat detail informasi pembayaran. Setelah dilakukan pengujian, berdasarkan *clarity* (kejelasan) panduan pembayaran, *security* (keamanan) data, dan *usability* (kemudahan penggunaan) antarmuka. Desain yang terjamin keamanannya, terbuka, dan responsif menjadi peran penting dalam membangun kepercayaan pengguna sekaligus mengurangi kegagalan dalam melakukan pembayaran.

5 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi, khususnya internet, telah membawa perubahan besar dalam dunia bisnis, dengan *e-commerce* menjadi salah satu bentuk transformasi yang paling signifikan yang mana *e-commerce* mempunyai banyak keuntungan Seperti memperluas jaringan kerja sama bisnis, memperluas cakupan pemasaran, meningkatkan efisiensi operasional, dan memberikan fleksibilitas yang lebih besar. Namun, meskipun banyak platform *e-commerce* berkembang, tidak semuanya memprioritaskan pengalaman pengguna (user experience). Oleh sebab itu, pendekatan User Centered Design (UCD) menjadi penting untuk memastikan bahwa kebutuhan dan kenyamanan pengguna menjadi fokus utama dalam desain dan pengembangan platform. Toko pepito kudu masih mengandalkan model toko konvensional sehingga mengalami beberapa tantangan seperti potensi kesalahan pencatatan, keterbatasan dalam proses transaksi dan rendahnya efisiensi. Implementasi pendekatan UCD dalam pengembangan sistem *e-commerce* di Toko Pepito ditujukan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, mengoptimalkan kinerja bisnis, serta meningkatkan ketepatan dalam proses penjualan.

Referensi

- [1] R. B. Prasetyo, "Pengaruh *E-Commerce* dalam Dunia Bisnis," *JMEB J. Manaj. Ekon. Bisnis*, vol. 1, no. 01, pp. 1–11, 2023, doi: 10.59561/jmeh.v1i01.92.
- [2] Z. Kedah, "Use of *E-Commerce* in The World of Business," *Startuppreneur Bisnis Digit. (SABDA)*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.34306/sabda.v2i1.273.
- [3] N. A. Rakhmawati, A. E. Permana, A. M. Reyhan, and H. Rafli, "Analisa Transaksi Belanja Online pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 32, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.868.
- [4] N. Ain, D. N. Safitri, and J. Hendra, "Pemasaran Digital dan *E-Commerce* di Era Globalisasi: Tren, Inovasi, dan Dampaknya pada Bisnis Global," *J. Educ. Transp. Bus.*, vol. 1, no. 2, pp. 753–763, Nov. 2024, doi: 10.57235/jetbus.v1i2.4380.
- [5] R. A. Bahtiar, "Potensi, Peran Pemerintah, dan Tantangan dalam Pengembangan *E-Commerce* di Indonesia [Potency, Government Role, and Challenges of *E-Commerce* Development in Indonesia]," *J. Ekon. dan Kebijak. Publik*, vol. 11, no. 1, pp. 13–25, 2020, doi:

- 10.22212/jekp.v11i1.1485.
- [6] R. Hermiati, A. Asnawati, and I. Kanedi, "Pembuatan E-Commerce pada Raja Komputer menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MySQL," *J. Media Infotama*, vol. 17, no. 1, pp. 54–66, 2021, doi: 10.37676/jmi.v17i1.1317.
- [7] A. Febrian and L. Ahluwalia, "Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce," *J. Manaj. Teor. dan Ter. J. Theory Appl. Manag.*, vol. 13, no. 3, p. 254, 2020, doi: 10.20473/jmtt.v13i3.19967.
- [8] D. A. Fatah, R. M. Yusron, and I. D. Febrianti, "Penerapan Metode *User-Center Design* (UCD) untuk *E-Commerce* Industri Kreatif," *J. Simantec*, vol. 10, no. 1, pp. 31–40, Dec. 2021, doi: 10.21107/simantec.v10i1.12700.
- [9] M. Iqbal, G. I. Marthasari, and I. Nuryasin, "Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada Perancangan Aplikasi Darurat berbasis Android," *J. Repos.*, vol. 2, no. 2, p. 201, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i2.221.
- [10] R. Hartono and T. I. Ramadhan, "Implementasi Metode *User Centered Design* (UCD) dengan *Framework* Kanban dalam membangun Desain Interaksi," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 2, pp. 823–831, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1203.
- [11] B. A. Pratama, U. Proboyekti, and K. Wijana, "Penerapan Metode *User Centered Design* (UCD) dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas," *J. Terap. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–43, 2021, doi: 10.21460/jutei.2020.41.192.
- [12] A. A. Puji and V. Engraini, "Perancangan *User Interface Website E-Commerce* pada Usaha Kuliner menggunakan *User Centered Design*," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.
- [13] A. A. M. Pramesti and A. Ikhwan, "Sistem Informasi Penjualan menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) berbasis *Web* pada Ickiwir Distro," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 2, pp. 529–537, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i2.38729.
- [14] R. Andriyani and A. O. Sari, "Penerapan Metode *System Usability Scale* untuk Evaluasi Sistem Informasi *E-Procurement*," *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 2, pp. 064–069, Dec. 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i2.902.
- [15] M. Rifki Maulana, N. Rahaningsih, and D. Pratama, "Analisis *Usability* Aplikasi *Point of Sales* (Pos) berbasis *Web* menggunakan Metode *System Usability Scale*," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 387–394, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6100.
- [16] A. Megasari, S. Suhartini, and M. Muchlis, "Penerapan Metode *User Centered Design* pada Rancang Bangun Sistem Penjualan berbasis *E-Commerce*: Studi Kasus Toko Martijo 123," *J. Pengemb. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–33, 2021, doi: 10.47747/jpsii.v2i1.560.