

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE MAHES
LAUNDRY MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

WIESLY VALENTINO DWIJAYA CHEN

20.12.1449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE MAHES
LAUNDRY MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Infomasi



disusun oleh

WIESLY VALENTINO DWIJAYA CHEN

20.12.1449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE MAHES LAUNDRY
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

yang disusun dan diajukan oleh

Wiesly Valentino Dwijaya Chen

20.12.1449

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE MAHES LAUNDRY
MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

yang disusun dan diajukan oleh

Wiesly Valentino Dwijaya Chen

20.12.1449

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Acihmah Sidauruk, M.Kom
NIK. 190302238



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392



Dwi Nurani, M.Kom
NIK. 190302236



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fattu, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wiesly Valentino Dwijaya Chen
NIM : 20.12.1449

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Dan Front-End Website Mahes Laundry Menggunakan Metode User Centered Design

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Wiesly Valentino Dwijaya Chen

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya bapak Diman dan almarhum ibu Bati Sariah yang selalu memberikan semangat, motivasi, doa terbaik dan menyisihkan finansialnya, sehingga saya bisa menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta dan menyelesaikan masa studi saya.
3. Kakak saya Nellysa Ayu Vilandasari Chen yang telah memberikan semangat untuk saya dalam mengerjakan laporan skripsi ini.
4. Teman saya Yuliana Saputri yang telah memberikan semangat, dan memberikan motivasi kepada saya dalam mengerjakan laporan skripsi ini.
5. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing, serta bapak dan ibu pengajar dan penguji yang selalu memberikan yang terbaik bagi mahasiswanya, terutama ibu Rifda Faticha Alfa Aziza selaku pembimbing saya. Terima kasih karena telah memberikan arahan dan semangat setiap saat sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Pihak dan pemilik Mahes Laundry yang telah bersedia dan mengizinkan membantu untuk menjadi objek penelitian dalam laporan skripsi saya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
7. Alumni Universitas Amikom Yogyakarta dengan NIM 19.12.1067 dan 18.12.0605 yang telah memberikan semangat dan membantu sebelum skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Squad SMA OYA, Mental Health, AM2FAST dan Pak Bonto sekeluarga terima kasih karena kalian adalah sahabat terbaik saya.

Terima kasih telah menyediakan pundak dan telinga untuk berkeluh kesah serta memberikan bantuan, kebaikan kalian sangat berharga untuk saya dalam pengerjaan skripsi ini.

9. Keluarga Besar 20SI01 dan Almamater Program Studi Sistem Informasi yang telah kebersamai dalam masa studi hingga selesainya skripsi ini, terima kasih telah menjadi tempat menuntut ilmu, bermain dan berbagi cerita.
10. Terima kasih KLX RMT yang selalu berpartisipasi untuk berangkat dan pulang dari selesainya pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
11. Terima kasih kepada Bang Max teman yang sudah seperti saudara saya sendiri, membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan pengerjaan laporan skripsi ini dan terima kasih kepada salah satu teman saya dengan NIM 20.12.1462 yang telah membantu saya semenjak semester 2 hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini, kalian tidak akan pernah saya lupakan kawan.

Saya ucapkan terima kasih dan rasa syukur yang amat besar kepada seluruh pihak yang telah terlibat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk diri saya sendiri dan kalian semua. Semoga skripsi ini berguna dan memberikan manfaat saat ini dan masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis penjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan pertolongan, rahmat dan kasih saying-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "*Perancangan UI/UX Dan Front End Website Mahes Laundry Menggunakan Metode User Centered Design*". Shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan yang terbaik untuk umat manusia.

Penuli menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan masa studi dan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah memberika balasan terbaik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom. M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dukungan selama pengerjaan laporan skripsi di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Acihmah Sidauruk, M.Kom, selaku Dosen Penguji Skirpsi yang telah menjadi penguji pada Ujian Pendadaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Ibu Dwi Nurani, M.Kom, selaku Dosen Penguji Skripsi yang telah menjadi penguji pada Ujian Pendadaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat kepada penulis/peneliti.

8. Bapak dan Almarhum Ibu tercinta serta sahabat-sahabat tersayang yang telah memberikan doa, kasih sayang dan motivasi pada penulis/peneliti.
9. Pihak dan pemilik Mahes Laundry, Eka Tana yang telah bersedia dan mengizinkan membantu menjadi objek penelitian dalam laporan skripsi ini.
10. Teman-teman 20SI01 yang telah menjadi teman bercerita, dan memberikan semangat.
11. Responden yang telah berkontribusi dalam penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Namun, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam bidang Sistem Informasi. Semoga penulisan laporan skripsi ini dapat berguna bagi penulis, mahasiswa dan pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Yogyakarta, 2 Januari 2024

Penulis

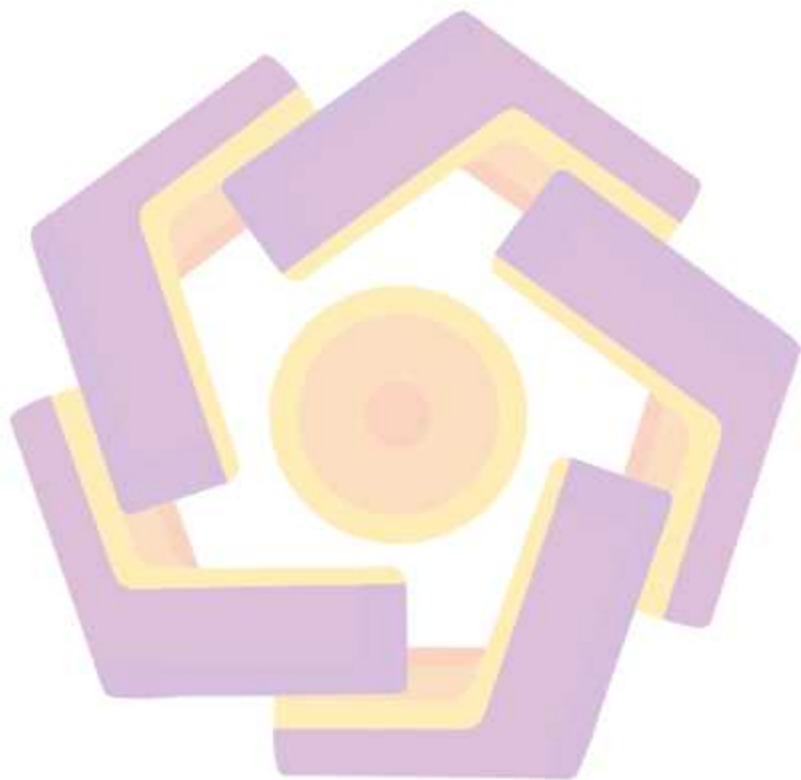
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	26
2.2.1 UI/UX	26
2.2.1.1 User Interface	26
2.2.1.2 User Experince	26
2.2.1.3 UI/UX yang Baik	26
2.2.2 Prototipe	26

2.2.2.1	Fungsi Prototipe Dalam Proses Desain Produk Digital ...	27
2.2.2.2	Jenis-Jenis Prototipe.....	27
2.2.3	Front End	28
2.2.4	HTML	28
2.2.5	CSS	28
2.2.6	Javascript.....	29
2.2.7	Tailwind	29
2.2.8	Metode UCD.....	29
2.2.8.1	Elemen-Elemen UCD.....	29
2.2.9	Maze Design	30
2.2.10	SUS	30
2.2.10.1	Daftar Pertanyaan SUS	31
2.2.10.2	Skala Hitung SUS	31
2.2.10.3	Aturan Menghitung SUS.....	32
BAB III	METODE PENELITIAN	33
3.1	Objek Penelitian.....	33
3.2	Alur Penelitian	33
3.2.1	Metode User Centered Design.....	34
3.2.1.1	Specify The Context of Use	35
3.2.1.2	Specify User and Organisational Requirements	35
3.2.1.2.1	Wawancara	35
3.2.1.2.2	Pengumpulan Data	36
3.2.1.3	Product Design Solutions.....	37
3.2.1.4	Evaluate Design Against User Requirements	37
3.3	Alat dan Bahan	37
3.3.1	Alat.....	37
3.3.2	Bahan	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Hasil Penelitian.....	40
4.2	Perancangan Wireframe.....	40
4.2.1	Wireframe Halaman Beranda.....	40

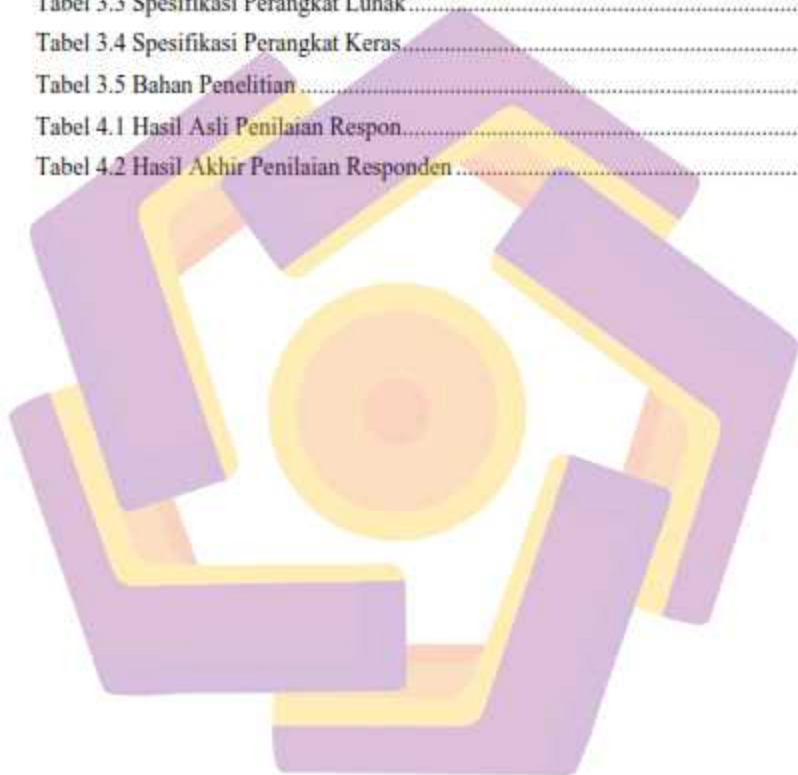
4.2.2	Wireframe Halaman Masuk.....	41
4.2.3	Wireframe Halaman Daftar.....	42
4.2.4	Wireframe Halaman Pemesanan.....	42
4.2.5	Wireframe Halaman Riwayat	43
4.2.6	Wireframe Halaman Tracking	44
4.2.7	Wireframe Halaman Pembayaran.....	44
4.2.8	Wireframe Halaman Upload Bukti Pembayaran	45
4.2.9	Wireframe Halaman Detail Pesanan.....	46
4.2.10	Wireframe Halaman Dashboard Admin	47
4.2.11	Wireframe Halaman Pesanan Admin.....	47
4.2.12	Wireframe Halaman Pembayaran Admin.....	48
4.2.13	Wireframe Halaman Tracking	49
4.2.14	Wireframe Halaman Ubah Akun Admin	49
4.3	Implementasi Prototipe Desain Interface.....	50
4.3.1	Prototipe Halaman Beranda	50
4.3.2	Prototipe Halaman Masuk.....	51
4.3.3	Prototipe Halaman Daftar	52
4.3.4	Prototipe Halaman Pemesanan	53
4.3.5	Prototipe Halaman Riwayat	54
4.3.6	Prototipe Halaman Tracking.....	55
4.3.7	Prototipe Halaman Pembayaran.....	56
4.3.8	Prototipe Halaman Upload Bukti Pembayaran	57
4.3.9	Prototipe Halaman Detail Pesanan.....	58
4.3.10	Prototipe Halaman Dashboard Admin	59
4.3.11	Prototipe Halaman Pesanan Admin	60
4.3.12	Prototipe Halaman Pembayaran.....	61
4.3.13	Prototipe Halaman Tracking Admin.....	62
4.3.14	Prototipe Halaman Ubah Akun Admin.....	63
4.4	Implementasi Kode Program	63
4.4.1	Kode Program Halaman Beranda	64
4.4.2	Kode Program Halaman Masuk.....	64

4.4.3	Kode Program Halaman Daftar.....	65
4.4.4	Kode Program Halaman Pemesanan.....	65
4.4.5	Kode Program Halaman Riwayat	66
4.4.6	Kode Program Halaman Tracking	66
4.4.7	Kode Program Halaman Pembayaran.....	67
4.4.8	Kode Program Halaman Upload Bukti Pembayaran	67
4.4.9	Kode Program Halaman Detail Pemesanan.....	68
4.4.10	Kode Program Halaman Dashboard Admin	68
4.4.11	Kode Program Halaman Pemesanan Admin.....	69
4.4.12	Kode Program Halaman Pembayaran Admin.....	69
4.4.13	Kode Program Halaman Tracking Admin	70
4.4.14	Kode Program Halaman Ubah Akun Admin.....	70
4.5	Pengujian Desain Interface	71
4.5.1	Hasil Responden Maze Design Tool.....	71
4.5.1.1	Melakukan Pendaftaran Akun dan Masuk Akun	71
4.5.1.2	Melakukan Pemesanan Laundry	73
4.5.1.3	Melihat Tracking	74
4.5.1.4	Melakukan Pembayaran.....	75
4.5.1.5	Melihat Detail Pesanan	76
4.5.1.6	Masuk Ke Halaman Admin.....	77
4.5.1.7	Edit Pemesanan Admin.....	78
4.5.1.8	Edit Pembayaran Admin	79
4.5.1.9	Edit Tracking Admin.....	80
4.5.1.10	Ubah Akun Admin	80
4.5.2	Kuesioner System Usability Scale	82
4.5.3	Hasil Asli Penilaian Responden.....	82
4.5.4	Hasil Akhir Penilaian Responden	83
BAB V PENUTUP		86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	86
REFERENSI		87



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1 Wawancara.....	35
Tabel 3.2 Pengumpulan Data.....	36
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	37
Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Keras.....	38
Tabel 3.5 Bahan Penelitian	38
Tabel 4.1 Hasil Asli Penalaran Respon.....	82
Tabel 4.2 Hasil Akhir Penilaian Responden	83



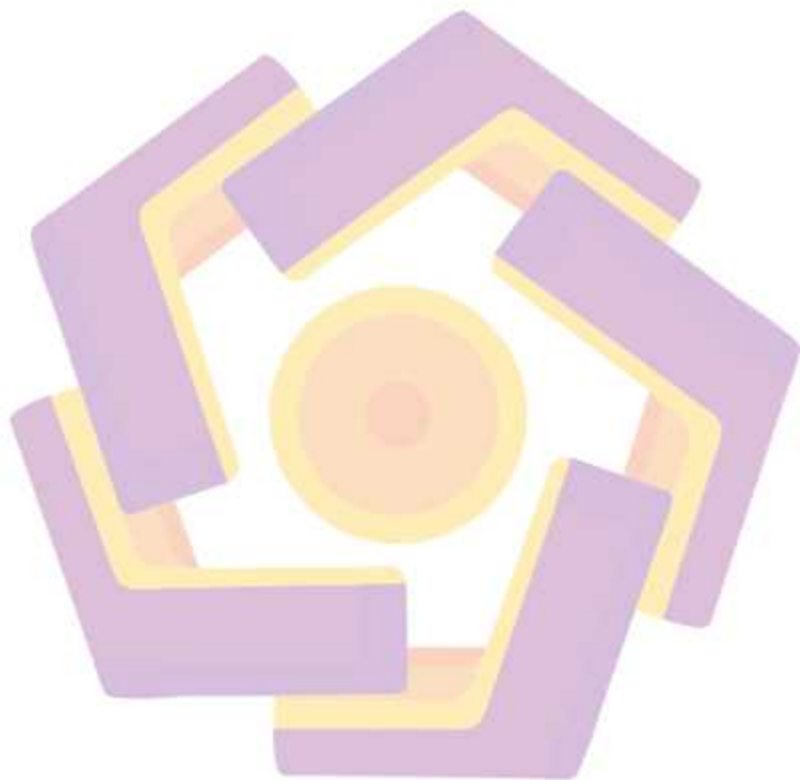
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SUS Score	32
Gambar 3.1 Alur Penelitian	34
Gambar 4.1 Wireframe Halaman Beranda.....	40
Gambar 4.2 Wireframe Halaman Masuk	41
Gambar 4.3 Wireframe Halaman Daftar	42
Gambar 4.4 Wireframe Halaman Pemesanan.....	43
Gambar 4.5 Wireframe Halaman Riwayat.....	43
Gambar 4.6 Wireframe Halaman Tracking.....	44
Gambar 4.7 Wireframe Halaman Pembayaran	45
Gambar 4.8 Wireframe Halaman Upload Bukti Pembayaran.....	45
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Detail Pesanan	46
Gambar 4.10 Wireframe Perancangan Dashboard Admin.....	47
Gambar 4.11 Wireframe Halaman Pesanan Admin.....	48
Gambar 4.12 Wireframe Halaman Pembayaran Admin.....	48
Gambar 4.13 Wireframe Halaman Tracking Admin	49
Gambar 4.14 Wireframe Halaman Ubah Akun Admin	50
Gambar 4.15 Prototipe Halaman Beranda	50
Gambar 4.16 Prototipe Halaman Masuk	51
Gambar 4.17 Prototipe Halaman Daftar	52
Gambar 4.18 Prototipe Halaman Pemesanan.....	53
Gambar 4.19 Prototipe Halaman Riwayat	54
Gambar 4.20 Prototipe Halaman Tracking	55
Gambar 4.21 Prototipe Halaman Pembayaran.....	56
Gambar 4.22 Prototipe Halaman Upload Bukti Pembayaran	57
Gambar 4.23 Prototipe Halaman Detail Pesanan.....	58
Gambar 4.24 Prototipe Halaman Dashboard Admin	59
Gambar 4.25 Prototipe Halaman Pesanan Admin	60
Gambar 4.26 Prototipe Halaman Pembayaran Admin.....	61
Gambar 4.27 Prototipe Halaman Tracking Admin.....	62

Gambar 4.28 Prototipe Halaman Ubah Akun Admin	63
Gambar 4.29 Kode Program Halaman Beranda.....	64
Gambar 4.30 Kode Program Halaman Masuk	64
Gambar 4.31 Kode Program Halaman Daftar.....	65
Gambar 4.32 Kode Program Halaman Pemesanan.....	65
Gambar 4.33 Kode Program Halaman Riwayat.....	66
Gambar 4.34 Kode Program Halaman Tracking	66
Gambar 4.35 Kode Program Halaman Pembayaran	67
Gambar 4.36 Kode Program Halaman Upload Bukti Pembayaran	67
Gambar 4.37 Kode Program Halaman Detail Pemesanan	68
Gambar 4.38 Kode Program Halaman Dashboard Admin	68
Gambar 4.39 Kode Program Halaman Pemesanan Admin.....	69
Gambar 4.40 Kode Program Halaman Pembayaran Admin.....	69
Gambar 4.41 Kode Program Halaman Tracking Admin	70
Gambar 4.42 Kode Program Halaman Ubah Akun Admin	70
Gambar 4.43 Hasil Pengujian Pendaftaran Akun Dan Masuk Akun.....	72
Gambar 4.44 Hasil Pengujian Melakukan Pemesanan	73
Gambar 4.45 Hasil Pengujian Melihat Tracking	74
Gambar 4.46 Hasil Pengujian Melakukan Pembayaran.....	75
Gambar 4.47 Hasil Pengujian Melihat Detail Pesanan	76
Gambar 4.48 Hasil Pengujian Masuk Ke Halaman Admin	77
Gambar 4.49 Hasil Pengujian Edit Pemesanan Admin	78
Gambar 4.50 Hasil Pengujian Edit Pembayaran Admin.....	79
Gambar 4.51 Hasil Pengujian Edit Tracking Admin	80
Gambar 4.52 Hasil Pengujian Ubah Akun Admin.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kode Program Front End Mahes Laundry	112
---	-----



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



API	Application Programming Interface
CSS	Cascading Style Sheets
CSV	Comma Separated Values
FTKI UNAS	Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
GDD	Goal Directed Design
HTML	Hypertext Markup Language
MAUS	Skor Kegunaan Labirin
PHP	Hypertext Preprocessor
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
SUS	System Usability Scale
TA	Tugas Akhir
UCD	User Centered Design
UEQ	User Experience Questionnaire
UI	User Interface
UML	Unified Modelling Language
UX	User Experience
VBScript	Visual Basic Scripting Edition
WWW	World Wide Web
XML	Extensible Markup Language

DAFTAR ISTILAH

Acceptable	dapat diterima
Akseibilitas	keteraksesan atau ketercapaian
Alpha	pengujian user pada lingkup pengembangan
Avg Duration	lama waktu kunjungan website
Benchmark	tolak ukur
Coding	pengelolaan kode bahasa program
Comma Separated Values	fomat yang dipisah dengan koma atau titik
Cronbach	konsistensi pengujian dan pengukuran
Cross Browser	kemampuan web di berbagai browser
Cross Device	lintas perangkat
Cross Platform	aplikasi yang cocok dengan semua OS
Direct Success	kesuksesan langsung
Efektif	tercapainya tujuan atau sasaran
Efisien	berdaya guna
Flowchart	bagan alir
Framework	kerangka kerja
Front End	pengembangan antarmuka web
Fungsionalitas	dilihat dari segala fungsi
Interaktif	komunikasi dua arah atau lebih
Intuitif	kemampuan mengetahui tanpa dipikirkan
Iteratif	membangun atau menyempurnakan
Kajian	penyelidikan tentang sesuatu
Kompleks	himpunan kesatuan atau kelompok
Konversi	perubahan satu sistem ke sistem lain
Koordinator	pejabat fungsional ahli madya
Marjinal	masyarakat kecil
Metrik	pengukuran kuantitatif
Misclick Rate	kesalahan menekan tombol
Mission Unfinished	misi belum selesai

Multiplatform	dapat digunakan diberbagai perangkat
Navbar	bilah navigasi
Pipeline	elemen data dengan pemrosesan secara seri
Prototipe	rancangan pengembangan produk
Relatif	tidak dapat di definisikan tanpa acuan
Reliabilitas	kekonsistenan pengukuran pada sebuah tes
Responsif	menyesuaikan diri pada ukuran layer
Server	penyedia fungsionalitas pada program
Sidebar	bilah navigasi sebelah kanan atau kiri
Signifikan	bermakna penting dan jelas
Skala	perbandingan tiap kategori
Subyektif	menurut pandangan sendiri
System Usability Scale	alat ukur usability pada aplikasi atau sistem
Usability	pengukuran kemudahan pengguna sistem
Usability Score	skor uji usability pada sebuah sistem
Usability Testing	pengujian sistem pada calon pengguna
Use Case	gambar fungsionalitas pada sistem
User Centered Design	metode perancangan antarmuka
User Experience	pengalaman pengguna
User Experience Questionnaire	metode untuk menilai UX
User Interface	antarmuka pengguna
Utilitas	kepuasan pengguna
Validasi	kesahihan pada suatu instrument
Web Based	aplikasi berbasis web
Wireframe	kerangka gambar
Workflow	langkah-langkah

INTISARI

Laundry ialah layanan yang bergerak khusus dalam bidang jasa mencuci pakaian, dahulu pelayanan ini hanya dilakukan sebagai bentuk fasilitas pelayanan didalam hotel saja. Seiring berkembangnya zaman layanan jasa laundry kini menyebar luas dikalangan masyarakat untuk membantu meringankan pekerjaan rumah tangga. Dahulu dalam melakukan pemesanan dan pendataan masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan sistem teknologi menggunakan situs web pada Mahes Laundry. Penggunaan situs web dalam melakukan pendataan data transaksi diharapkan dapat memudahkan dalam melakukan pengelolaan pemesanan pada Mahes Laundry agar pelayanan yang dilakukan dapat menjadi lebih baik dibandingkan dengan melakukan pendataan secara manual.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. Dalam penelitian ini penggunaan metode UCD berpengaruh terhadap perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Terdapat beberapa alur tahapan pada penggunaan metode UCD yaitu dimulai dari menentukan konteks pengguna, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi, desain solusi, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan perancangan website untuk Mahes Laundry.

Hasil dari pengukuran tingkat *Usability Score* menggunakan *Maze Design Tool* yaitu 82 pada halaman admin, 95 pada halaman pengguna dan hasil akhir *System Usability Scale* (SUS) 76 termasuk dalam kategori "Acceptable" dan rating "Good". Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa desain antarmuka pengguna dari penelitian ini termasuk mudah atau layak digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: Mahes Laundry, UCD, SUS, UI, UX

ABSTRACT

Laundry is a service that operates specifically in the field of clothes washing services. Previously, this service was only provided as a form of service facility within hotels. As the times progress, laundry services are now widespread among the public to help ease household chores. In the past, ordering and collecting was still done manually. Therefore, to solve this problem is to implement a technology system using the Mahes Laundry website. The use of the website to collect transaction data is expected to make it easier to manage orders at Mahes Laundry so that the service provided can be better compared to collecting data manually.

In this research the author used the User Centered Design (UCD) method. This method places the user at the center of a system development process. In this research, the use of the UCD method influences the design of the User Interface (UI) and User Experience (UX). There are several stages in using the UCD method, namely starting from determining the user context, determining user and organizational needs, solution design, and evaluating the design against user needs. So it can be used as a reference in designing a website for Mahes Laundry.

The results of measuring the Usability Score level using the Maze Design Tool are 82 on the admin page, 95 on the user page and the final System Usability Scale (SUS) result of 76 is included in the "Acceptable" category and the rating is "Good". Based on these results, it is known that the user interface design from this research is easy or suitable for use by users.

Keyword: Mahes Laundry, UCD, SUS, UI, UX