

# PERANCANGAN USER INTERFACE PADA STARTUP MAIIRENT DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Dewa Ayu Sinta Gayatri<sup>1)</sup> A A Istri Ita Paramitha<sup>2)</sup> A A Gede Adi Mega Putra<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi<sup>1) 2)</sup>

Program Studi Teknik Informatika<sup>3)</sup>

Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Denpasar, Bali<sup>1) 2) 3)</sup>

dewasinta28@gmail.com<sup>(1)</sup> ita@primakara.ac.id<sup>(2)</sup> gungde@primakara.ac.id<sup>(3)</sup>

## ABSTRACT

*Cosplay is a hobby that has evolved into a performance event where individuals or groups dress up as characters, typically from comics, anime, games, movies, and even important figures or celebrities. This means that costumes play a crucial role in cosplay. However, difficulties arise as cosplayers looking to rent costumes struggle to find sizes that fit their bodies, as not all costume rental services offer all sizes for every character. Additionally, cosplayers face challenges in wearing rented costumes due to a lack of usage tutorials. To address these issues, the startup MaiiRent was created. However, it requires a redesign to be more comfortable and user-friendly for its customers. The redesign process involves utilizing the User-Centered Design method, consisting of four stages. The first stage is "Specify The Context Of Use," which involves identifying potential users, namely cosplayers. The second stage is "Specify User and Organization Requirements," focusing on identifying user needs to determine the offered solutions. The third stage is "Produce Design Solution," which involves designing solutions and creating a new design. The final stage is "Evaluate Design," which includes testing using the User Experience Questionnaire method.*

**Keywords:** *cosplay, cosplayer, anime, game, startup, User Centered Design. Specify The Context Of Use, Specify User and Organization Requirement, Produce Design Solution, Evaluate Design, User Experience Questionnaire.*

## ABSTRAK

*Cosplay merupakan hobi yang kini sudah menjadi ajang pertunjukan dimana individu maupun kelompok akan berpenampilan layaknya seperti suatu tokoh. Biasanya tokoh yang diperagakan berasal dari komik, anime, game, film, bahkan tokoh penting maupun artis. Itu artinya dalam cosplay kostum sangatlah penting. Namun kesulitan mulai muncul, di mana cosplayer yang ingin menyewa kostum kesulitan menemukan ukuran kostum yang sesuai dengan badannya. Karena tidak semua rental kostum menyediakan semua ukuran dari semua karakter. Selain itu para cosplayer juga kesulitan dalam memakai kostum yang disewa karena kurangnya tutorial cara pemakaian. Maka dari itu terciptalah startup MaiiRent, namun membutuhkan perancangan desain baru agar lebih nyaman dan mudah digunakan para pelanggan, dan perancangannya menggunakan metode User Centered Design yang terdiri dari empat tahapan antara lain Specify The Context Of Use yang merupakan tahap identifikasi kepada calon pengguna yaitu para cosplayer. Specify User and Organization Requirement yang merupakan tahap identifikasi terhadap kebutuhan pengguna untuk menentukan solusi yang akan ditawarkan. Lalu Produce Design Solution yang merupakan tahap perancangan solusi dan desain. Evaluate Design yang merupakan pengujian menggunakan metode User Experience Questionnaire.*

**Kata kunci:** *cosplay, cosplayer, anime, game, startup, User Centered Design. Specify The Context Of Use, Specify User and Organization Requirement, Produce Design Solution, Evaluate Design, User Experience Questionnaire.*

## PENDAHULUAN

*Cosplay* merupakan hobi yang kini sudah menjadi ajang pertunjukan di mana individu maupun kelompok akan berpenampilan dan berperan layaknya seperti suatu tokoh. Biasanya tokoh yang diperagakan berasal dari komik, *anime*, *game*, film, artis, dan sebagainya. *Cosplay* sendiri merupakan singkatan dari kata *costume* dan *play* yang berarti permainan kostum, yang berkembang dari kebudayaan animasi Jepang berupa karya pakaian (Setiawan, 2013). Semakin lama penyebaran *cosplay* di ranah kebudayaan semakin meluas hingga menyebar ke seluruh penjuru dunia, yang salah satunya di Indonesia baru ramai dibicarakan pada tahun 2000-an (Setiawan, 2013). Maka dari itu mulai banyak para *cosplayer* yang mempunyai kostum mencoba untuk menyewakan kostumnya. Namun kesulitan mulai muncul, dimana *cosplayer* yang ingin menyewa kostum kesulitan mencari akun para rental kostum, dan lagi kesulitan dalam menemukan ukuran kostum yang sesuai dengan ukuran badan. Karena tidak semua rentalan menyediakan semua jenis ukuran dari semua karakter, karena masalah tersebut maka terciptalah *startup* MaiiRent. MaiiRent merupakan platform yang menghubungkan *cosplayer* dengan para rental kostum *cosplay* yang menyediakan berbagai pilihan kostum dengan berbagai ukuran. Awal mula berdirinya MaiiRent karena salah satu mahasiswa di kampus Primakara mengeluh kesulitan mendapatkan kostum yang sesuai dengan ukuran badannya. Ia harus berulang kali memeriksa beberapa akun-akun rental kostum untuk mendapatkan ukuran kostum yang sesuai dengan badannya. Selain itu setelah melakukan wawancara dengan teman-teman *cosplayer* lainnya yang ternyata mereka juga mengalami kesulitan yang sama. Maka dari itu permasalahan tersebut dijadikan ide *startup* yang bernama MaiiRent. MaiiRent sendiri

berdiri pada tahun 2021, dan memasuki tahun pertama, MaiiRent mulai jarang beroperasi dikarenakan kesibukan masing-masing anggota. Kini MaiiRent mulai beroperasi lagi, namun dirasa membutuhkan perancangan desain baru agar lebih nyaman dan mudah digunakan para pelanggan. Dari hasil diskusi bersama salah satu anggota tim, dari desain sebelumnya terlihat kurang menarik, baik dari segi warna dan penempatan fitur atau menu yang ditampilkan. Serta menu yang kurang dimengerti oleh pengguna karena menggunakan *icon* yang kurang familiar. Hal tersebut dinyatakan dari hasil wawancara kepada pengguna sebelumnya yang sempat melihat dan menggunakan *website* MaiiRent sebelum *website*-nya tidak bisa diakses lagi. Maka dari itu MaiiRent membutuhkan perancangan desain baru serta penambahan fitur baru yang di mana dalam proses perancangan *interface*-nya peneliti akan menggunakan metode *User Centered Design*. Metode dengan proses perancangan dan pendesainannya melibatkan calon pengguna khususnya para *cosplayer* dan rental kostum, agar desain sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## TINJAUAN PUSTAKA

### MaiiRent

MaiiRent merupakan *startup* yang menghubungkan *cosplayer* dengan para rental kostum *cosplay* yang menyediakan berbagai pilihan ukuran. Awal mula berdirinya MaiiRent karena salah satu *cosplayer* yang kebetulan merupakan mahasiswa Primakara kesulitan mendapatkan kostum yang sesuai dengan ukuran badannya. Masalah tersebut juga dialami oleh beberapa *cosplayer* lainnya. Mereka harus berulang kali memeriksa beberapa akun-akun rentalan untuk mendapatkan ukuran kostum yang sesuai dengan mereka. Selain itu para *cosplayer* juga kesulitan dalam memakai kostum yang disewa

tersebut karena tidak ada video tutorialnya. Maka dari itu permasalahan tersebut dijadikan ide *startup* dan di kembangkan oleh lima orang mahasiswa Primakara. MaiiRent sempat jarang beroperasi dikarenakan kesibukan masing-masing anggota tim. Kini MaiiRent akan mulai beroperasi lagi, namun membutuhkan perancangan desain baru agar lebih nyaman dan mudah digunakan para pelanggan. Karena desain sebelumnya terlihat monoton dan cukup sulit dipahami oleh pengguna. Menurut pendapat beberapa anggota, baik dari segi perpaduan warna yang kurang pas dan menarik, serta penggunaan *icon* pada menu yang kurang familiar bagi pengguna. Serta fitur atau menu yang ditawarkan masih terbilang sedikit, dikarenakan masih proses percobaan. Selain itu, setelah melakukan wawancara kepada para *cosplayer*, mereka menginginkan adanya fitur yang menyediakan video tutorial cara pemakaian dari masing-masing kostum. Guna mempermudah cara pemakaian serta terhindar dari kesalahan dalam pemasangan kostum dan aksesorisnya. Selain itu para *cosplayer* juga menyatakan akan lebih bagus jika ada fitur yang menampilkan *list* ketersediaan kostum yang belum maupun sudah di-*booking* pada tanggal-tanggal tertentu. Alasan mereka adalah untuk menghemat waktu dan tidak perlu menanyakan lagi ketersediaan kostum-kostum tersebut. Hal ini berkaitan dengan keluhan para *cosplayer* saat menghubungi pihak rental kostum. Tidak jarang para rental kostum sangat lambat dalam merespon pesan.

### **Rental Kostum**

Dalam *cosplay*, kostum sudah tentu saja menjadi hal yang sangat penting. Namun sayangnya tidak semua *cosplayer* mempunyai kostum sendiri. Maka dari itu para *cosplayer* yang mempunyai kostum sendiri mencoba peluang yang ada dengan menyewakan kostum yang mereka miliki ke *cosplayer* lain. Kini

sudah banyak terdapat rental kostum *cosplay* yang bisa ditemukan khususnya di Bali. Kostum yang direntalkan pun sudah mengikuti *trend* yang berkembang. Namun tidak semua pihak rental menyediakan semua jenis karakter dan berbagai ukuran kostum. Selain itu masih banyak para rental kostum yang belum menyediakan aksesoris tambahan seperti *weapon* (senjata) atau sepatu sesuai masing-masing karakter.

### **Website**

*Website* merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa gabungan dari teks, animasi, gambar, suara maupun video yang harus terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat dan diakses oleh seluruh pengguna yang terkoneksi jaringan internet yang pada pengaksesannya melalui sebuah *web browser*. Secara umum, *website* didefinisikan berupa kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah (*World Wide Web*) dan tentunya di akses pada Internet dan terdiri dari tiga jenis yaitu *website* statis, *website* dinamis, dan *website* interaktif. Pada umumnya halaman *website* akan berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML)(Sari, Ani Oktarini; Abdilah, 2019).

### **User Centered Design**

*User Centered Design* adalah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem(Rahman et al., 2018). Secara umum sasaran *user centered design* adalah lebih dari sekedar membuat produk berguna dengan cara menerjemahkan partisipasi dan pengalaman *user* ke dalam proses perancangan. Dalam *user centered design* sendiri metode yang digunakan antara lain yaitu kuesioner, *interview*, *task modelling*, dan *prototyping*. Istilah *user centered design* pertama kali muncul di laboratorium *University of California San Diego* (UCSD) oleh Donald Norman's pada tahun 1980 dan mulai banyak dikenal setelah penerbitan buku yang berjudul "*User Centered System Design: New Perspectives on Human Computer Interaction*" (Akay et al., 2015). *User centered design* berfokus pada pengguna yang

merupakan kunci dari keberadaan sistem. Dari segi tujuan, konteks, dan lingkungan produk, semua didasarkan pada pengalaman pengguna. *User centered design* memiliki empat tahapan, antara lain adalah *Specify The Context Of Use* yang merupakan Langkah identifikasi calon pengguna yang akan menggunakan sistem. Dalam tahap pertama ini biasanya menggunakan metode wawancara atau kuesioner untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengguna. Tahap kedua yaitu *Specify User And Organizational Requirements* yang merupakan tahapan untuk mengidentifikasi hasil observasi yang dilakukan pada tahap sebelumnya secara mendalam guna mendapatkan dan menentukan solusi untuk tahap berikutnya. Selanjutnya memasuki tahap *Produce Design Solutions* yang merupakan tahap pembuatan solusi yang telah didapatkan sebelumnya serta proses pembuatan desain. Tahap terakhir yaitu *Evaluate Design* yang dilakukan evaluasi terhadap solusi yang sudah dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna yang didapat dari melakukan tahap-tahap sebelumnya. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil perancangan yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna, yang dimana biasanya tahapan ini menggunakan teknik kuesioner (Rahman et al., 2018).

#### **User Interface**

*User interface* merupakan salah satu bagian paling penting dalam sistem komputer karena sangat berkaitan erat dengan pengguna yang di mana dapat dilihat, dapat didengar, dan dapat disentuh (Aulia & Ardiansyah, 2018). Dengan kata lain *user interface* adalah cara program dan pengguna berkomunikasi untuk menafsirkan informasi-informasi antara pengguna dengan sistem. Secara umum, *user interface* yang baik adalah tampilan antarmuka yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna sehingga pengguna dapat memahami dan menguasai suatu program secara cepat dan mudah (Ikhsanto, 2020).

#### **Mockup**

Dalam proses desain dan pengembangan produk, *mockup* adalah penggambaran dari

sebuah konsep desain. *Mockup* sendiri biasanya dideskripsikan dengan adalah gambaran *mid-fidelity* ataupun *high-fidelity* yang memaparkan pilihan warna desain, *layout*, *iconography*, visual navigasi, dan keseluruhan tampilan produk yang akan didesain (Arifudin et al., 2021). *Mockup* ialah tahap penting agar *front-end developer* tidak kesulitan untuk mengukur perkiraan berapa lama proses pengembangan produk akan berlangsung. Meskipun berupa gambaran statis, *mockup* dapat menjelaskan bagian-bagian yang akan didesain bergerak atau menggunakan animasi (Dasar et al., 2016).

#### **Customer Journey Mapping**

Untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dalam merancang pengalaman pengguna yang baik dan efektif maka perlu dilaksanakan *customer journey mapping* untuk membantu merangkum langkah-langkah yang diambil (Claudy et al., 2023). *Customer journey* merupakan alat yang membantu perusahaan untuk mengidentifikasi, mengatur, mensosialisasikan pengalaman pelanggan (Clinehens, 2018:5). *Customer journey mapping* juga merupakan sebuah diagram proses yang digunakan untuk menggambarkan tahapan langkah-langkah yang dilalui dan dilakukan oleh para pengguna dalam waktu ke waktu (KAUTSAR WAFIYAH, 2022).

#### **User Persona**

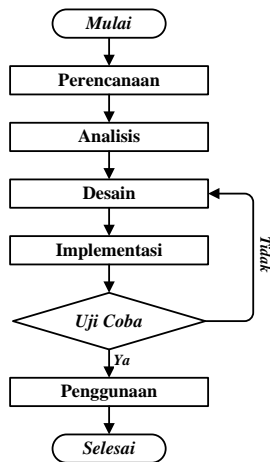
Tujuan dasar dari penerapan *user persona* adalah untuk mengidentifikasi, menggali, atau menganalisa kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode pendekatan. Dengan diterapkannya *user persona*, maka diharapkan dapat menganalisa lebih dalam terkait permasalahan yang dihadapi oleh pengguna, baik dari kemampuan dan kekurangan yang dimana setiap pengguna (individu) mempunyai standar kemampuan yang berbeda-beda. (Ghufron et al., 2020).

#### **User Experience Questionnaire**

Kuesioner ini merupakan salah satu *usability testing* yang nanti hasilnya dapat digunakan untuk mengukur tingkat *user experience* dari suatu produk dengan cepat (Henim & Sari,

2020). Menurut Germany. 2019, UEQ memiliki 6 faktor dengan total 26 item dengan format *seven stage semantic differential* yang dimana setiap item direpresentasikan oleh dua istilah dengan makna yang berlawanan. Urutan dari pertanyaan tersebut diacak per item, yaitu separuh item dari suatu skala dimulai dengan istilah positif dan separuh lainnya dimulai dengan istilah negatif. UEQ menyediakan *tool analisis* yang akurat dan mudah diimplementasikan (Simanjuntak, 2018). Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3. Item dinilai dari -3 hingga +3, dengan demikian -3 tersebut mewakili jawaban paling negatif, 0 jawaban netral, dan +3 jawaban paling positif. Pada kuesioner pernyataan diacak untuk melihat konsistensi jawaban dari responden (Schrepp, 2023).

**METODE PENELITIAN**  
**Kerangka Berpikir**



**Gambar 1.** Kerangka Berpikir

**Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk Perancangan *User Interface* pada *startup* MaiiRent dengan menggunakan metode *User Centered Design* yang dimana secara umum sasaran *user centered design*

adalah lebih dari sekedar membuat produk berguna dengan cara menerjemahkan partisipasi dan pengalaman *user* ke dalam proses perancangan (Rahman et al., 2018). Untuk tahap evaluasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire*.

**Teknik Pengumpulan Data**

Adapun jenis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Wawancara (*Interview*)
2. Studi Pustaka (*Literature*)
3. Kuesioner (Penyebaran *form* untuk tahap evaluasi)

**Tahap Perencanaan**

Adanya perancangan desain baru untuk website MaiiRent dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan calon pengguna yaitu para *cosplayer* dan pemilik rental kostum *cosplay* untuk menemukan kostum yang mereka inginkan, serta membantu para rental kostum untuk mendapatkan pelanggan lebih banyak.

**Analisis Kebutuhan Perangkat Keras**

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam Perancangan *User Interface* Pada *Startup* MaiiRent Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design*, terdiri dari:

- Processor Intel Core i3.
- Memory 4GB.
- Harddisk 500 GB.
- Layar monitor Vga 128 MB.
- Mouse dan keyboard sebagai piranti input.
- Printer sebagai piranti output.

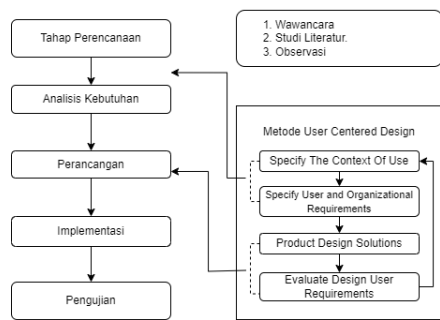
**Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam Perancangan *User Interface* Pada *Startup* MaiiRent Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design*, terdiri dari:

- Microsoft Windows ( 10,11).
- *Web browser* (Chrome, Mozilla Firefox, Opera).
- Figma, Canva, Draw.io sebagai pembuatan desain *mockup*, alur penelitian, dan komponen desain.

**Alur Penelitian**

Langkah awal dari alur penelitian ini adalah dengan melakukan proses identifikasi masalah seperti menganalisa sistem, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data dan informasi terkait kebutuhan penelitian dengan melakukan user research yaitu mewawancarai pengguna (*cosplayer*), serta mencari informasi dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian baik melalui jurnal, buku, artikel, ataupun dokumentasi lainnya. Dilanjutkan ke proses wawancara dan observasi yang melibatkan pengguna (*cosplayer* dan rental kostum), lalu masuk ke tahap menentukan solusi yang akan diberikan. Akan dilakukan perancangan desain yang dimulai dengan membuat *user persona*. Setelah itu akan dirancang untuk hasil akhir berupa *high-fidelity* dan dilakukan evaluasi bersama pengguna, yang jika belum sesuai dengan kebutuhan dari pengguna akan kembali ke tahap penentuan solusi dengan perancangan desain baru. Pada tahap evaluasi ini akan dilakukan sebanyak dua kali.



**Gambar 2.** Alur Penelitian Menggunakan Metode *User Centered Design*

**Tahap Implementasi**

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengimplementasikan keempat tahapan yang ada dalam metode *User Centered Design*, yaitu pertama tahap *Specify the Context of Use*, lalu kedua *Specify User and Organization Requirement*. Ketiga yaitu tahap *Produce*

*Design Solution*, dan terakhir tahap *Evaluate Design*.

**Specify the Context of Use**

Tahap yang menggambarkan dalam kondisi seperti apa calon pengguna (*cosplayer* dan rental kostum) menggunakan sistem. Sebelum melakukan wawancara kepada calon pengguna, peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu dengan anggota *MaiiRent* yang lain untuk mengetahui pendapat masing-masing terkait kekurangan serta bagian yang sekiranya diperlukan pembaharuan. Hasil diskusinya yaitu di mana pada bagian fitur yang masih sedikit, *icon* yang cukup membingungkan, lalu pada bagian pemilihan warna yang kurang menarik dan monoton. Setelah itu, dilakukan wawancara kepada beberapa *cosplayer* dan pemilik rental kostum terkait kendala yang sering dialami ketika merental atau menyewakan kostum. Namun dalam penelitian ini, hanya berfokus pada permasalahan yang dialami oleh para *cosplayer*. Ada beberapa kriteria khusus yang harus dipenuhi oleh para *cosplayer*. Kriteria calon pengguna yang dibutuhkan bisa dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Calon Pengguna

<i>Demography</i>	- Usia 17-30 tahun - Laki-laki, perempuan - <i>Cosplayer</i>
<i>Geography</i>	- Tinggal di Daerah Denpasar dan sekitarnya
<i>Psychography</i>	- Aktif menggunakan sosial media dan internet - Aktif <i>cosplay</i>
<i>Behavior</i>	- Pernah menyewa kostum

Setelah menentukan kriteria, maka selanjutnya dilakukan wawancara dengan teknik wawancara semi terstruktur yang menggunakan perpaduan pertanyaan dan dari pertanyaan tersebut dapat berkembang pertanyaan baru sesuai topik yang dibahas. Hasil dari wawancara adalah dari segi *cosplayer*, mereka mengalami kesulitan mencari ukuran kostum yang sesuai dengan badan mereka. Selain itu, beberapa *cosplayer* juga mengatakan bahwa mereka membutuhkan

video tutorial bagaimana cara pemakaian kostum yang benar. Selain itu dari segi proses perjanjian atau *booking* kostum yang lumayan sulit. Ada juga yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan pihak rental kostum dikarenakan respon yang lama. Setelah melakukan wawancara, maka proses pembuatan *user persona* akan lebih mudah dan terarah. Pembuatan *User Persona* adalah untuk mendapatkan informasi terkait calon pengguna guna menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk perancangan desain *website* nantinya. *User Persona* memuat informasi terkait informasi dasar, foto pengguna, *personality*, *user needs*, dan *pain points*. Berikut ini adalah *User Persona* dari para *cosplayer* yang sudah di wawancara.



Gambar 3. User Persona Cosplayer 1



Gambar 4. User Persona Cosplayer 2

### Specify User and Organization Requirement

Tahap kedua yaitu melakukan identifikasi terkait kebutuhan pengguna pada *website* MaiiRent. Dari hasil wawancara dan pembuatan *User Persona*, telah terkumpul seluruh keinginan dan kebutuhan calon pengguna (*cosplayer*). *User Needs* atau

keinginan dan kebutuhan dari calon pengguna tersebut kemudian beberapa diantaranya akan direalisasikan dalam bentuk fitur di *website* MaiiRent. Berikut *user needs* yang sudah dikumpulkan.

Tabel 2. User Needs

No	User Needs
1	Adanya <i>review</i> kostum langsung pemakaian oleh rental kostum atau testimoni.
2	Mudah menemukan kostum sesuai ukuran badan.
3	Adanya video tutorial cara pemakaian kostum beserta aksesorisnya dengan benar.
4	Fitur sortir untuk <i>size</i> dan <i>list</i> kostum serta <i>price list</i> yang berisi informasi yang lengkap.
5	Fitur yang menampilkan rekomendasi kostum yang sedang trendi.
6	Mudah berkomunikasi dengan pihak perental.
7	Ada fitur akun.
8	Desain dan fitur yang menarik dan mudah digunakan.
9	Ada tanda untuk <i>list</i> kostum yang sudah <i>dibooking</i> .

Setelah membuat *list User Needs*, selanjutnya adalah mengumpulkan *Pain Points* yang merupakan keluhan yang dirasakan oleh calon pengguna (*cosplayer*) saat melakukan proses rental kostum. Berikut *Pain Points* dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Pain Points

No	Pain Points
1	Kurangnya informasi terkait ukuran kostum.
2	Sering kesulitan dalam mengetahui kelengkapan kostum yang disediakan, serta jarang ada <i>review</i> kostum secara <i>real</i> .
3	Kesulitan dalam memakai kostum dan aksesois ketika melakukan rental kostum.
4	Membutuhkan <i>list</i> informasi kostum

	dari adaptasi anime, karena kebanyakan rental kostum lebih fokus pada <i>list</i> dari adaptasi <i>game</i> .
5.	Respon dari pihak perental yang sangat lama.
6	<i>List</i> beserta informasi kostum yang tidak ditampilkan secara rinci dan lengkap.
7	Harus mengisi formulir data diri lagi jika ingin merental kostum.
8	Harus menanyakan satu-persatu ketersediaan kostum.
9	Sering salah dalam ukuran kostum karena perbedaan ukuran orang luar dengan lokal.

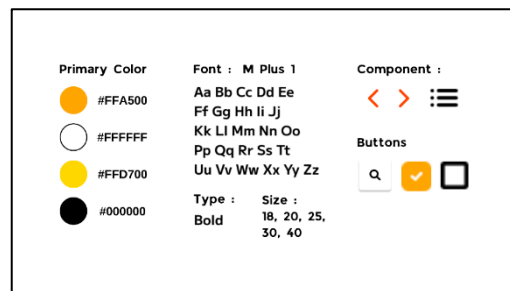
Dapat disimpulkan bahwa para responden membutuhkan fitur tutorial cara penggunaan kostum. Selain itu para responden juga membutuhkan *list* dan informasi yang lengkap terkait kelengkapan kostum. Serta fitur pencarian atau pengumuman tentang *event cosplay* yang akan diadakan. Selain itu, responden juga menyebutkan, akan lebih bagus jika disertai fitur *review* atau penilaian. Dari segi tampilan desain, beberapa responden menyebutkan bahwa desain memang diperlukan, tapi mereka lebih fokus pada kenyamanan dan efisiensi dalam menggunakan *website*. Cukup dengan desain yang simpel namun tidak monoton serta berisi informasi yang disediakan lengkap dan jelas. Beberapa responden lainnya juga menyatakan bahwa tampilan desain penting untuk menarik minat pengguna.

**Produce Design Solution**

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan pengguna (*cosplayer*) pada *website* MaiiRent, maka sekarang memasuki tahapan proses perancangan desain yang di mana dominan menggunakan skema warna jingga dan kuning yang dipadukan dengan warna putih sebagai latar belakangnya. Penggunaan warna tersebut adalah untuk memberikan ciri khas *website* MaiiRent yang

sesuai dengan warna logo MaiiRent yang dominan warna jingga. Filosofi dari adanya warna kuning dikarenakan warna kuning jika dicampur dengan warna merah akan menghasilkan warna jingga. Selain itu penggunaan warna kuning juga menggambarkan keceriaan, dengan artian melakukan *cosplay* adalah hobi yang menyenangkan.

Sebelum memasuki perancangan desain *wireframe website* MaiiRent, peneliti membuat *design guideline* terlebih dahulu untuk mempermudah proses perancangan desain. Warna jingga dengan kode #FFA500 beserta warna lainnya dipilih sebagai warna *branding* dari *website* MaiiRent, yang di mana merupakan warna dari logo MaiiRent itu sendiri. Kemudian *font* yang digunakan adalah *M Plus 1* dengan *style font* **BOLD**. Alasan menggunakan *font* ini adalah agar komponen serta informasi terlihat simpel namun jelas. Untuk pembuatan *wireframe* pada tahapan ini menggunakan *tools Figma* yang berbasis situs *website desktop*. Ukuran kanvas adalah 1280 x 2072 pixel.



**Gambar 18.** *Design Guideline Website MaiiRent*

**IMPLEMENTASI**

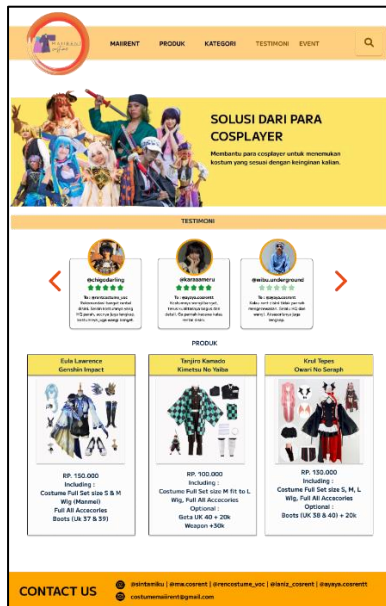
Implementasi merupakan penerapan dan pengujian bagi metode yang digunakan berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan pada bab III. Pada bab IV ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi sebuah Perancangan *User Interface*



Pada *Startup MaiiRent Dengan Menggunakan Metode User Centered Design*.

**Antar Muka Website (Interface) Tampilan Halaman Utama dan Menu**

Untuk tampilan halaman depan atau halaman utama yang berisi sambutan untuk pengguna. Berisi menu MaiiRent (halaman utama), Produk, Kategori, Testimoni dan *Event*. Sekilas akan ditampilkan beberapa *review* atau *rating* yang diberikan oleh pengguna. Serta ada rekomendasi kostum yang sedang *hype* atau *booming* dan banyak di cari oleh para *cosplayer* di setiap bulannya. Tidak ketinggalan informasi terkait kontak dari masing-masing pemilik rental kostum yang menjadi *partnership* dari MaiiRent, serta kontak atau *email* dari pihak MaiiRent sendiri. Tampilan halaman utama bisa dilihat pada gambar berikut.

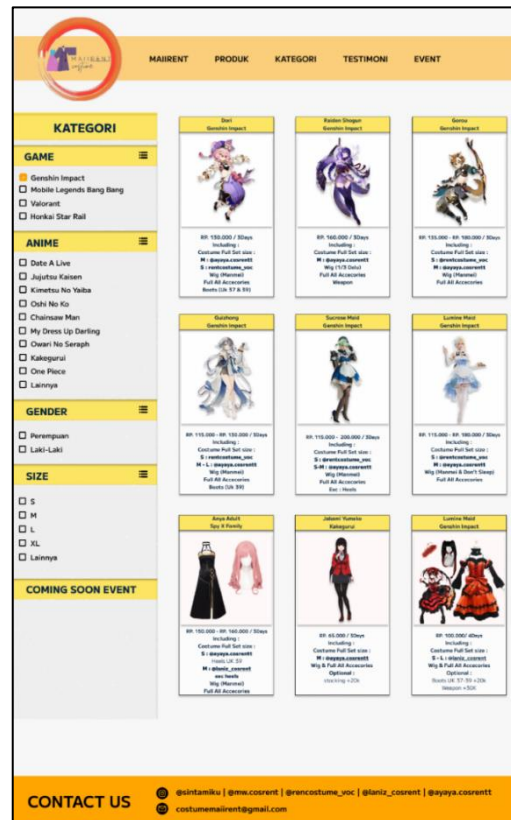


**Gambar 19.** Tampilan Halaman Utama

**Tampilan Halaman Produk dan Kategori**

Pada tampilan halaman produk yang berhubungan dengan halaman kategori. Pada bagian kiri terdapat beberapa kategori dari masing-masing tema atau jenis. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 21 yaitu berisi kategori kostum berdasarkan *game*, *anime*, *gender*, *size*. Kategori tersebut dibagi lagi

menjadi beberapa kategori yang terdapat didalamnya. Seperti kategori *game* terdiri dari *game Mobile Legends Bang Bang, Valorant, Genshin Impact*, dan lainnya. Begitu juga untuk kategori *anime* dan klainnya. Saat pengguna milih salah satu kategori, nanti akan ditampilkan list kostum sesuai dengan kategori tersebut.

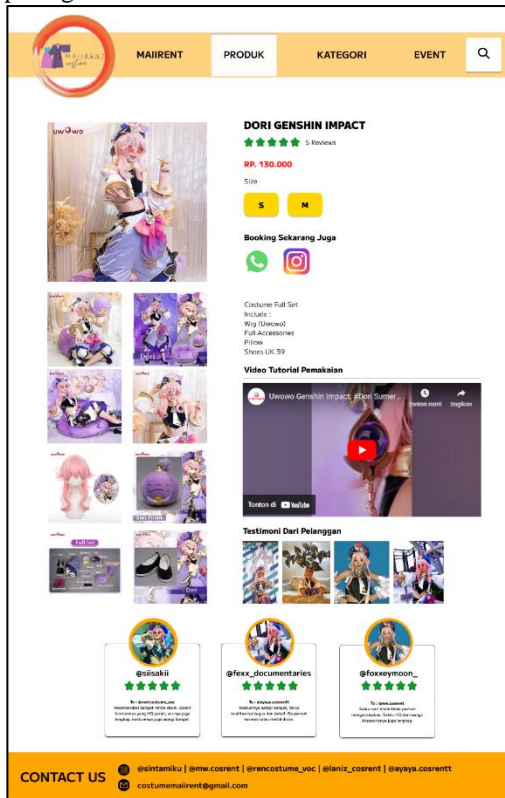


**Gambar 21.** Tampilan Lengkap Halaman Produk dan Kategori

Lalu, jika pengguna nantinya mengklik salah satu dari *list* kostum yang ditampilkan maka akan diarahkan ke halaman produk dengan tampilan yang berisi informasi lebih lengkap. Seperti berisi foto kostum, harga, *list* kelengkapan dari kostum, ukuran, *rating* serta *review*, *contact* seperti sosial media yang bisa dihubungi, video tutorial cara pemakaian kostum tersebut, serta foto testimoni dari pengguna sebelumnya yang di sertai *review* kesan dan pesan saat melakukan

penyewaan.

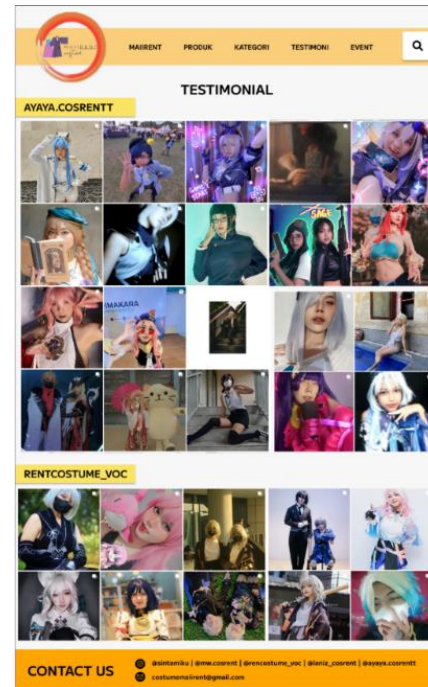
Sama seperti halaman utama, pada halaman produk ini juga di tampilkan kontak dari masing-masing *partnership* dan juga kontak dari pihak MaiiRent. Untuk tampilan halaman produk detail list kostum bisa di lihat pada gambar 22 berikut.



Gambar 22. Tampilan Produk Detail List Kostum.

### Tampilan Halaman Testimoni

Tampilan testimoni yang berasal dari masing-masing rental kostum yang bekerja sama dengan MaiiRent. Jadi pengguna bisa melihat *review* atau testimoni kostum dari penyewa sebelumnya. Bisa dilihat pada gambar 23 berikut.



Gambar 23. Tampilan Halaman Testimoni

### Pengujian *User Experience Questionnaire* pada Tahap *Evaluate Design*

Dilakukan pengujian kebergunaan kepada para 35 responden dengan menggunakan metode pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dari 35 responden tersebut yang terdiri dari *cosplayer* dan juga beberapa dari *cosplayer* tersebut memiliki jasa rental kostum *cosplay*. Para responden tersebut berasal dari kota Denpasar dan sekitarnya. Pengujian dilaksanakan pada *event cosplay* yang di mana para *cosplayer* mencoba *prototype* dan menyebarkan kuesioner penilaian secara langsung dengan mengirimkan para responden *link google form* melalui sosial media *Instagram*.

Selanjutnya data yang sudah terkumpul tadi di hitung untuk mendapatkan hasil. menggunakan *UEQ Tools* dimana ini merupakan alat bantu hitung yang dapat memberikan informasi seputar cara transformasi data, *benchmarks*, tingkat konsistensi jawaban tiap responden dan yang lainnya. Untuk data responden bisa di lihat pada gambar 24. Setelah itu *UEQ Tools* akan memberikan *benchmark* atau tolak ukur sesuai

dengan nilai dari setiap skalanya.

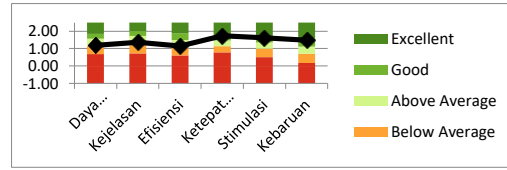
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
7	1	1	1	2	7	4	7	7	1	7	7	7	5	5	7	1	3	1	7	1	8	1	1	3	7			
8	1	1	1	2	7	4	1	7	2	1	3	7	5	5	7	2	3	1	1	3	8	1	1	3	3			
7	7	6	7	3	7	2	4	7	1	5	7	6	5	5	7	2	3	1	7	1	8	2	1	1	6			
7	7	6	7	3	7	7	6	7	7	6	7	7	7	6	7	2	3	1	7	2	8	2	1	2	6			
7	4	4	3	7	3	3	7	4	4	7	4	7	5	7	5	1	4	5	4	7	5	1	1	7				
7	1	1	1	4	7	1	3	7	3	7	7	7	7	7	1	2	1	7	1	7	1	3	1	6				
7	7	1	1	1	7	4	3	5	3	7	7	7	6	5	7	1	1	1	7	1	7	1	1	2	7			
7	2	1	1	4	7	4	4	7	3	7	7	4	5	5	7	1	2	1	7	2	7	1	3	2	7			
7	2	1	1	1	7	4	1	7	3	7	7	6	5	7	2	2	1	7	1	7	1	1	2	7				
7	1	2	1	1	7	5	4	7	3	7	7	7	5	7	1	2	1	7	1	7	1	3	3	7				
8	1	1	1	2	7	5	4	7	2	7	7	7	5	7	1	3	1	7	1	7	1	1	3	7				
7	1	2	1	4	6	4	3	7	2	6	7	6	4	7	1	1	1	7	2	7	2	3	1	7				
7	1	1	1	4	6	4	2	6	3	7	7	6	6	7	1	3	1	7	1	7	1	1	2	7				
7	1	1	1	4	7	4	5	7	1	7	7	7	5	5	1	1	3	1	7	1	7	1	3	1	7			
7	4	4	4	7	3	3	7	4	4	7	4	4	5	7	2	2	4	5	4	7	5	2	3	7				
7	7	1	1	1	7	7	5	7	1	7	7	7	5	4	7	3	1	1	7	1	7	1	2	3	7			
7	1	1	1	4	7	7	7	1	7	7	7	5	4	7	1	1	1	7	1	7	1	3	3	6				
7	7	6	7	3	7	7	6	7	6	7	7	7	6	7	2	3	1	7	2	8	2	1	2	6				
7	5	4	3	1	7	3	7	7	1	7	7	7	5	4	1	1	4	6	4	4	7	1	7					
7	3	1	1	1	7	3	3	7	1	5	6	4	7	3	3	2	2	5	1	7	2	6	1	5				
7	5	7	7	7	4	3	5	3	7	7	6	5	7	3	1	1	7	1	7	3	3	2	7					
7	5	4	1	7	7	3	1	7	1	7	7	7	5	4	1	3	4	6	4	4	1	7	3	7				
7	5	4	1	4	7	3	1	7	1	7	7	7	5	4	1	1	4	7	4	7	2	7	2	7				
7	7	6	7	1	7	7	6	7	6	7	7	7	6	7	1	1	1	7	2	8	1	3	1	6				
7	5	5	3	1	7	5	1	7	4	7	5	5	5	1	3	1	3	4	7	3	7	1	7	1	7			
7	5	4	1	1	7	3	1	7	1	7	7	7	5	4	1	1	4	7	4	4	2	7	1	7				
6	7	7	7	1	7	5	4	7	2	7	7	7	5	7	1	2	1	7	1	7	1	1	3	7				
7	7	1	1	1	7	7	5	7	1	6	6	6	5	4	7	3	1	1	7	1	7	1	2	3	7			
7	1	1	1	4	7	4	5	7	1	7	3	1	5	5	1	3	1	7	1	7	1	3	1	7				
6	7	7	7	1	7	5	4	7	2	7	5	6	7	5	7	1	2	1	7	1	7	1	1	3	7			
7	1	1	1	4	7	4	5	7	1	7	7	5	1	1	3	1	7	1	7	1	3	1	7					
7	1	1	1	4	7	4	5	7	1	7	7	5	1	1	3	1	7	1	7	1	3	1	7					
7	1	2	2	4	7	4	5	7	5	7	6	7	5	5	1	3	1	7	1	7	1	3	1	7				

Gambar 24. Data Responden

Maka dari itu, hasil evaluasi pada desain tampilan baru yang sudah dibuat memiliki nilai skor yang menunjukkan bahwa, secara keseluruhan dari subjek ataupun objek yang dievaluasi berkinerja dengan baik pada berbagai kriteria. Yang dapat dilihat dari rata-rata 1.39 dengan klasifikasi skala "Good" terdiri dari penilaian, stimulasi, dan inovasinya dinilai baik. Selain itu klasifikasi skala paling besar diperoleh dari skala ketepatan dengan nilai 1.73. Atribut lainnya Daya daya tarik, kejelasan, dan efisiensi juga berada di atas rata-rata, yang menunjukkan evaluasi yang secara umum positif. Bisa dilihat pada gambar berikut.

Scale	Mean	Comparison to Benchmark
Daya Tarik	1.19	Above Average
Kejelasan	1.37	Above Average
Efisiensi	1.16	Above Average
Ketepatan	1.73	Excellent
Stimulasi	1.62	Good
Kebaruan	1.49	Good

Gambar 25. Tabel Benchmark UEQ



Gambar 26. Grafik Evaluasi UX Desain Baru

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang sudah diuraikan pada setiap bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan dalam penelitian dengan judul "Perancangan User Interface Pada Startup MaiiRent dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)", terdapat 4 tahapan proses. Mulai dari observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dan menentukan bagian yang perlu diperbarui, melakukan *journey mapping* dan membuat *user persona*. Lalu proses pembuatan desain. Tahapan ini mencakup penggunaan skema warna jingga yang mengambil dari warna logo MaiiRent agar menjadi ciri khas dari MaiiRent. *Mockup* desain disini mencakup tampilan halaman utama, halaman produk dan juga menyambungkan ke halaman kategori, halaman testimoni dan halaman *event*.

Memasuki tahap akhir yang dilakukan dengan cara mengumpulkan 35 responden menggunakan metode penelitian *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasilnya adalah menunjukkan bahwa desain baru Maiirent memiliki nilai rata-rata 1.39 dengan klasifikasi antara "Excellent", "Good" dan "Above Average". Jadi secara keseluruhan, desain baru MaiiRent dinilai positif oleh para responden, yang menunjukkan peningkatan dalam aspek-aspek tertentu yang diidentifikasi selama tahap awal penelitian. Dengan nilai rata-rata UEQ yang baik, dan dianggap bahwa desain ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Akay, Y. V., Santoso, A. J., & Rahayu, F. L. S. (2015). *Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus : Kota Manado)*. Amborowati, 1–6.
- Arifudin, D., Heryanti, L., & Pramesti, D. (2021). Pelatihan Desain Mockup Dan Logo Sebagai Branding Produk Untuk Meningkatkan Nilai Jual Bagi Umkm. *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 5(5), 3–9. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5304>
- Aulia, A. N., & Ardiansyah, A. (2018). Rancang Bangun UI (User Interface) / UX (User Interface) Aplikasi Manajemen Skripsi Pada Program Studi Teknik Informatika Di Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 6(2), 120–130. <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/15237>
- Claudy, A., Indriyatmoko, T., & Pradani, A. (2023). *Analisis Customer Journey Dalam Peningkatan Customer Experience Pada Alur Proses Pemesanan Aplikasi Dapurgo . com Customer Journey Analysis in Increasing Customer Experience in The Dapurgo Application Order Process Flow*. 11(3), 425–431. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>.
- Dasar, D. I. S., Nurlaila, N., & Hamdu, G. (2016). *DEVELOPING MOCK-UP MEDIA*. 85–93.
- Ghufroon, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Ikhsanto, jurusan teknik mesin L. N. (2020). *Perancangan User Interface Situs Web E-Letter UIN Jakarta Menggunakan Metode Five Planes* (Vol. 21, Issue 1).
- KAUTSAR WAFIYAH. (2022). *CUSTOMER JOURNEY MAPPING PADA PENGGUNA PRODUK PERAWATAN KULIT (Studi pada Konsumen Produk Avoskin)*.
- Rahman, N., Mahardhika, G. P., & Hamzah, A. (2018). Implementasi Metode User Centred Design Pada Pengembangan Gim Matematika Berbasis Desktop Bagi Siswa SD Negeri 1 Candiwulan. *Skripsi*, Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.
- Sari, Ani Oktarini; Abdilah, A. S. (2019). *Web Programming*.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023)*. September, 1–16. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Setiawan, D. (2013). Dialektika Cosplay, Estetika, Dan Kebudayaan Di Indonesia. *Corak*, 2(1), 57–70. <https://doi.org/10.24821/corak.v2i1.2329>
- Simanjuntak, S. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Enterprise Resource Planning (ERP) Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SAP Modul Sales & Distribution, Material Management, FInancial Acoounting)*. <https://repository.its.ac.id/49487/>