

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *User Interface (UI) dan User Experience (UX)*

User interface dan *user experience* sering disingkat menjadi UI/UX yaitu suatu tampilan visual atau antarmuka pada aplikasi atau *website*.

2.1.1 *User Interface (UI)*

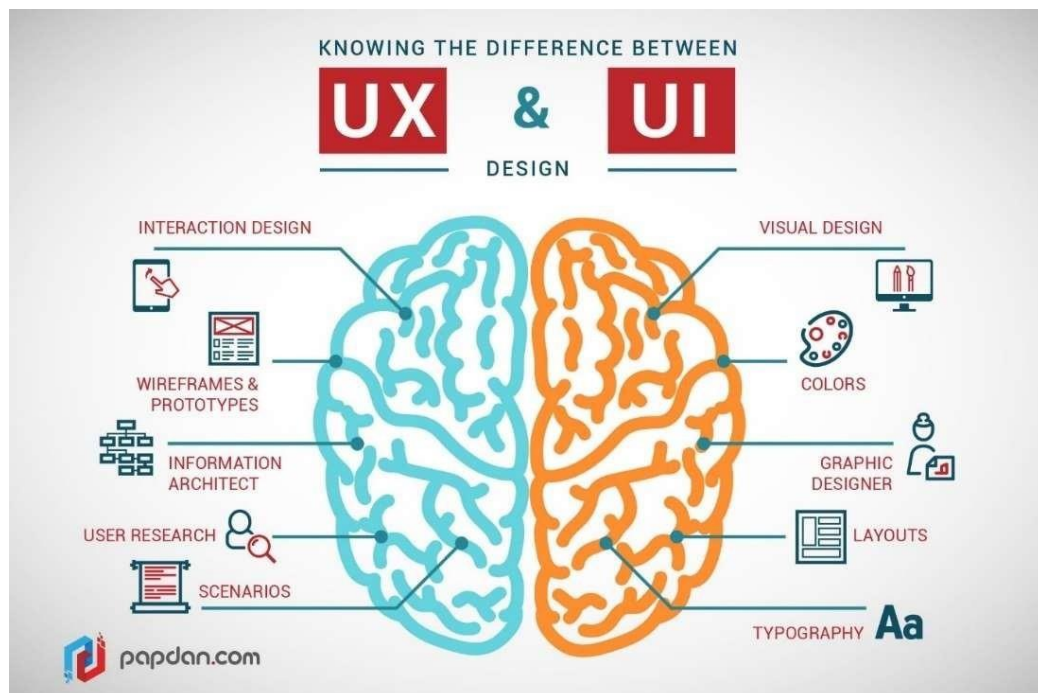
User interface (UI) adalah suatu tampilan visual pada halaman pertama yang memuat menu ataupun informasi yang ada pada *website* atau aplikasi. *User interface (UI)* lebih berfokus pada keindahan tampilan suatu *website* atau aplikasi (Jamilah, 2022). Cakupan *user interface (UI)* meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan pengguna (*user*). *user interface (UI)* dapat dikatakan sebagai antara sistem dan pengguna (*user*). Tampilan *user interface (UI)* sangat berpengaruh kepada pengalaman pengguna karena berhubungan secara langsung, apakah aplikasi tersebut lanjut digunakan atau tidak akan lanjut menggunakan aplikasi tersebut.

2.1.2 *User Experience (UX)*

User experience (UX) adalah tentang keseluruhan pengalaman pengguna (*user*) saat menggunakan *website* atau aplikasi. Cakupan *user experience (UX)* meliputi segala sesuatu dari memulai pengalaman pertama saat membuka aplikasi hingga akhir interaksi pengunjung, cakupan tersebut dalam aspek kegunaan, aksesibilitas, dan pemenuhan kebutuhan pengguna (*user*).

Adanya *user experience* (UX) ini dapat memungkinkan suatu aplikasi atau *website* dapat digunakan dengan mudah dan tampilan tidak membuat kebingungan oleh pengguna (*user*) (Prasetyo and Ariesta, 2023).

Tujuan dari *user interface* (UI) adalah menampilkan tampilan yang baik dari segi *font*, warna, animasi, atau gambar. Sedangkan tujuan dari *user experience* (UX) adalah dapat meningkatkan kemudahan kepada pengguna (*user*) terhadap aplikasi atau *website*. Perbedaan antara *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dapat dilihat pada Gambar 2.1



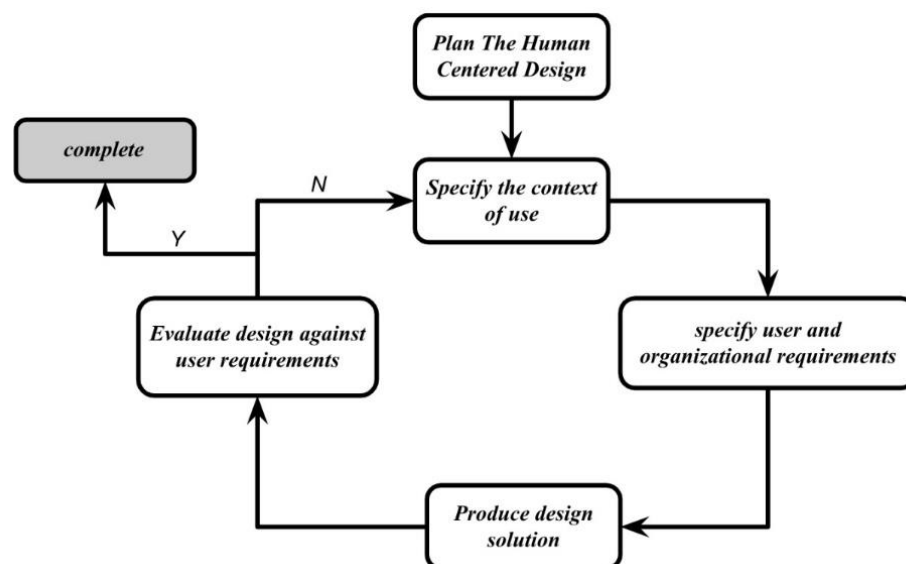
Gambar 2.1 Perbedaan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX)

2.2 *User Centered Design* (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah proses dari desain *interface* atau desain antarmuka yang berfokus pada tujuan baik itu dari kegunaan, karakteristik, pengguna, lingkungan tugas atau alur kerja dalam desainnya (Fitri and Damastuti,

2021). Terdapat beberapa prinsip yang digunakan untuk metode *User Centered Design* (UCD) yang baik, antara lain:

1. Fokus kepada pengguna : Mengerti dan memahami kondisi target pengguna (*user*) yang baik, mempengaruhi seberapa pengaruhnya aplikasi yang sudah dibuat terhadap kebutuhan pengguna (*user*), bagaimana tampilan antarmuka atau *interface* yang sedang dibutuhkan oleh pengguna (*user*) dalam operasionalnya.
2. Perancangan terintegrasi : Desain tampilan antarmuka atau *interface* dibuat berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap iterasi.
3. Pengujian Pengguna : Mengutamakan pengalaman pengguna.
4. Perancangan Interaktif : Melibatkan *client* dalam pembuatan perancangan dan pengembangan desain.



Gambar 2.2 Proses *User Centered Design* (UCD)

2.3 *E-Commerce*

E-commerce merupakan suatu kegiatan penjualan barang yang dilakukan melalui *online* atau secara elektronik. Menurut Puspita Sari (Oktaria et al., 2023) mengemukakan bahwa penggunaan *e-commerce* atau *online* dapat untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi.

Manfaat adanya *E-commerce* pada perkembangan saat ini adalah sebagai berikut:

1. Memiliki jangkauan yang luas

Perkembangan pada saat ini untuk menjual barang atau produk tidak harus memiliki pembeli dengan wilayah yang sama. Keuntungan adanya *E-commerce* ini adalah pembeli dari wilayah mana saja bisa mendapatkan produk yang pembeli inginkan.

2. Tidak dibatasi oleh waktu

Proses transaksi dapat dilakukan 24 jam pembeli tersebut dapat mengakses toko atau *E-commerce* tersebut dan dapat berbelanja *online*.

3. Proses transaksi dan pengiriman menjadi lebih mudah

Transaksi dan pengiriman dengan adanya internet menjadi lebih mudah untuk melakukan proses dan mengirim barang. Saat ini untuk melakukan proses pembayaran dengan berbagai macam metode pembayaran yang dilakukan secara *online*.

2.4 *Design*

Design merupakan rencana atau perancangan, proses perancangan *design* tersebut memiliki berbagai macam aspek, seperti aspek pada fungsi dan estetika atau tata letak. Tujuan adanya *design* tersebut dapat menunjukkan untuk suatu proses perancangan atau mendesain pada suatu sistem atau produk struktur (Setiyo Adi Nugroho et al., 2021).

2.5 *Figma*

Figma adalah salah satu *tool* yang mendukung *user Interface (UI)* dan *User experience (UX)* yang berbasis *website* yang digunakan untuk mendesain aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* (Muhyidin et al., 2020). Figma mempunyai 5 fungsi yaitu desain *mockup*, desain tampilan *user interface (UI)* aplikasi dan *website*, *wireframe* untuk aplikasi, pengeditan dasar, dan desain sosial media.

2.6 *Wireframe*

Wireframe adalah sebagai coretan atau kerangka dengan tujuan untuk menata item-item untuk sebuah tampilan *website* atau aplikasi sebelum masuk pada proses desain yang sesungguhnya untuk *website* atau aplikasi (Salsabil et al., 2023)

Wireframe atau kerangka merupakan tahapan awal untuk desain antarmuka atau *user interface* pada *website* atau aplikasi yang akan dibuat (Hartawan, 2022).

2.7 *High Fidelity*

High Fidelity merupakan rancangan desain antarmuka atau *user interface* yang memiliki tingkat presisi yang baik, rancangan antarmuka atau *user interface* tersebut memiliki detail seperti pada warna dan *icon*. Rancangan desain antarmuka

atau *user interface* tersebut memiliki kemiripan mulai dari detail aplikasi hingga fungsionalitas pada aplikasi tersebut (Sufandi et al., 2021).

2.8 Prototype

Istilah *prototype* dari bahasa latin, kata *proto* yang memiliki arti yaitu asli, dan kata *typus* yang memiliki arti yaitu bentuk atau model (Kurniawan and Budi, 2022).

Prototype merupakan suatu pendekatan untuk rekayasa perangkat lunak atau *software* mendemonstrasikannya dengan secara langsung, bagaimana sebuah perangkat lunak atau *software* atau komponen yang berada pada perangkat lunak tersebut akan bekerja dalam lingkungan sebelum ke tahapan konstruksi actual dilakukan (Siswidiyanto et al., 2020).

2.9 Usability

Usability merupakan suatu bentuk pengalaman untuk dapat berinteraksi dengan suatu sistem supaya pengguna (*user*) dapat menjalankan atau menggunakan sistem tersebut dengan mudah (Kesuma, 2020).

Usability merupakan suatu faktor yang dapat menentukan keberhasilan untuk suatu sistem atau aplikasi (Kaban et al., 2020). Dapat diartikan *usability* yaitu kegunaan, untuk merujuk kepada kegunaan suatu sistem serta kualitas sistem untuk dapat memberikan yang terbaik. *Usability* memiliki 5 komponen kualitas yaitu:

1. *Learnbility* adalah untuk mengukur seberapa mudah pegguan (*user*) untuk mempelajari suatu sistem atau produk untuk pertama kalinya.
2. *Efficiency* adalah untuk mengukur seberapa cepat untuk pengguna (*user*) dalam melakukan suatu tugasnya untuk menggunakan suatu sistem atau produk.

3. *Memorability* adalah untuk mengetahui sejauh mana pengguna (*user*) untuk suatu produk dapat mengingat tahapan atau langkah-langkah yang telah menggunakan produk tersebut untuk mencapai tujuan.
4. *Error* adalah untuk mengetahui seberapa banyak pengguna (*user*) sistem atau produk melakukan kesalahan, apa akibat kesalahan kesalahan tersebut. Apakah pengguna (*user*) dapat mengatasi dengan mudah atau tidak mudah untuk mengatasi kesalahan.
5. *Satisfaction* adalah untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh pengguna (*user*) setelah menggunakan sistem atau produk dan untuk bagaimana tanggapan pengguna (*user*) setelah menggunakan suatu sistem atau secara keseluruhan produk.

2.10 Usability Testing

Usability Testing merupakan suatu ukuran dari sebuah karakteristik yang menuju kepada bagaimana pengguna dapat menggunakan atau menjalankan suatu produk yang bertujuan untuk mengetahui kepuasan terhadap pengguna (Deni and Ferida, 2023).

2.11 Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk mengumpulkan suatu informasi secara tatap muka yang dimana salah satu pihak memberikan beberapa pertanyaan kepada pihak lain untuk mendapatkan atau mengetahui suatu informasi (Azmi and Prayitno, 2024).

2.12 Affinity Mapping

Affinity mapping merupakan suatu metode atau teknik untuk menemukan kebutuhan atau permasalahan *user* atau pengguna pada aplikasi, kebutuhan atau permasalahan tersebut dapat menjadi pengelompokan ide atau data berbagai macam masukan hasil dari proses suatu wawancara (Amini et al., 2021).

2.13 User Persona

User persona merupakan bertujuan untuk mengetahui target pengguna atau calon pengguna aplikasi dan mendapatkan gambaran atau minat dan keinginan *user* atau pengguna pada aplikasi atau sistem (Padilah et al., 2023).

2.14 User Flow

User flow merupakan langkah langkah yang harus dilakukan pengguna atau *user* saat menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan tahapan atau langkah tersebut dari awal hingga terakhir. Perancangan aplikasi dengan adanya *userflow* tersebut bertujuan untuk dapat memahami aktivitas yang sering dilakukan oleh pengguna atau *user* saat menggunakan aplikasi tersebut merasakan nyaman (Kumoro and Ardhana, 2023).

2.15 System Usability Scale (SUS)

System usability scale (SUS) merupakan suatu metode digunakan untuk menguji *usability* atau kegunaan pada suatu rancangan atau sistem menggunakan kuesioner. Metode SUS ini memiliki 10 pertanyaan untuk menilai atau menguji suatu sistem, serta mengisi pertanyaan dari metode *system usability scale* dapat memanfaatkan waktu secara baik (Wahyuni and Hamzah, 2024). Komponen pertanyaan SUS dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tabel Pertanyaan *System Usability Scale*

No.	Komponen
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2.	Saya merasa sistem ini sulit untuk digunakan.
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten.
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Rumus untuk menghitung skor SUS adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) \times 2,5)$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

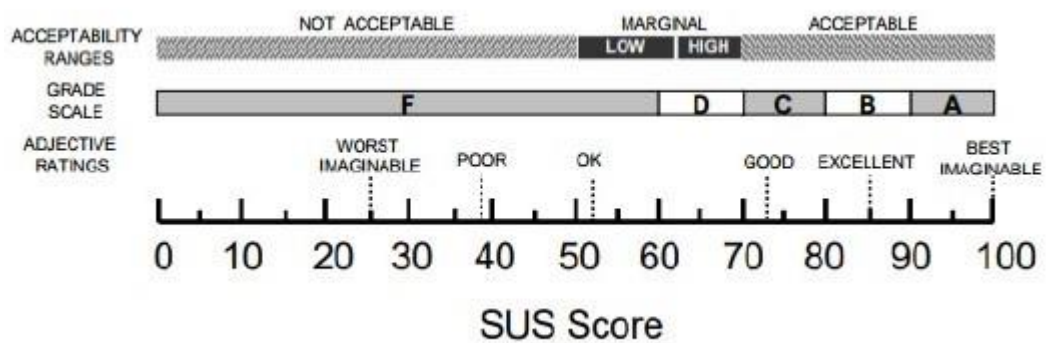
\bar{x} = Skor rata-rata, $\sum x$ = Jumlah skor SUS, n = Jumlah Responden

Adapun syarat syarat yang harus diperhatikan sebelum menggunakan rumus SUS sebagai berikut:

1. Pertanyaan bernomor ganjil, setiap nilai yang telah didapatkan dari skor pengguna selanjutnya akan dikurangi 1.
2. Pertanyaan bernomor genap, setiap skor akhir yang didapat dari nilai 5 akan dikurangi nilai yang didapatkan pengguna.
3. Nilai akhir yang didapatkan dari penjumlahan setiap pertanyaan kemudian dikali 2,5.

Peraturan untuk menghitung ini digunakan dalam menghitung 1 responden saja, tahap selanjutnya adalah merekap nilai dari semua responden langkah selanjutnya yaitu mencari rata-rata dengan menjumlahkan nilai semua responden yang telah mengisi kuesioner dan dibagi jumlah responden yang telah mengisi kuesioner.

Skor SUS merupakan hasil dari pengolahan komponen pertanyaan SUS dari responden dapat dihitung untuk nilai rata-rata dari skor SUS. Skor SUS dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Skor SUS

2.16 State of Art Penelitian

Tabel 2.2 menunjukkan perbandingan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada aplikasi atau *website*. Terdapat beberapa kesamaan serta perbedaan dalam penelitian. Hal ini dapat dari penggunaan metode serta pengujian sistem.

Tabel 2.2 *State Of The Art* Penelitian Terkait

No.	Peneliti	Judul	Isi Riset	Masalah	Metode	Hasil
1.	Yuni Eka Achyani, Ayu Retno Andini (2024)	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Booking Self Photo Studio</i> dengan Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Perancangan <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX) pada aplikasi <i>booking</i> dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Pengujiannya menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	Mengatur pemesanan untuk pelanggan masih secara manual dan pengelolaan data yang lambat.	<i>Design Thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX) menggunakan metode <i>Design Thinking</i>. • Pengujian <i>System Usability Scale</i> mendapatkan hasil skor 80 dengan mendptkan kategori A.
2.	Herdin Yohnes Madawara, Irwan Sembring, Ade Iriani (2023)	Perancangan <i>User Inteface/ User Experience</i> Aplikasi <i>Café Biru FTI</i> Menggunakan Figma dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i>	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada aplikasi <i>café</i> menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Pada tahap terakhir melakukan pengujian sistem menggunakan <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Pemesanan masih secara lisan atau ditulis melalui kertas, maka sering terjadi kesalahan komunikasi pedangang dan penjual.	<i>Design Thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang UI/UX dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i>. • <i>System Usability Scale</i> (SUS) mendapatkan hasil dengan rata-rata yang di dapat adalah 87,625 dengan kategori A.
3.	Calvin Ravelino, Yeremia	Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Bank Jago Menggunakan Metode <i>User</i>	Perancangan UI/UX pada aplikasi bank dengan menggunakan metode <i>User Centered</i>	Asuransi berperan penting, akan tetapi pengguna asuransi masih tergolong	<i>User Centered Design</i> (UCD)	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang UI/UX dengan menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD)

No.	Peneliti	Judul	Isi Riset	Masalah	Metode	Hasil
	Alfa Susetyo (2023)	<i>Centered Design</i> (UCD)	<i>Design</i> (UCD). Pada tahap terakhir untuk menguji <i>Usability</i> dilakukan uji persepsi dengan kuesioner.	rendah serta kurang menarik pada sebagian masyarakat.		<ul style="list-style-type: none"> Hasil Kuesioner mendapatkan hasil positif bagian <i>learnability</i> 65%, <i>Memorability</i> 50%, <i>Satisfaction</i> 70%, dan <i>Efficiency</i> 55%.
4.	Muhamad Ifan Nuriyana, Eko Setia Budi (2023)	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Aplikasi Pemandu Wisata Kebun Binatang Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)	Perancangan UI/UX pada aplikasi pemandu wisata menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD). Pengujian menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Aplikasi pemandu wisata masih kurang memadai dari segi <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX). Seperti dari panduan kepada wisatawan masih belum interaktif.	<i>User Centered Design</i> (UCD)	<ul style="list-style-type: none"> Hasil perancangan UI/UX mendapatkan solusi permasalahan seperti seorang user dengan tiga kebutuhan utama untuk aplikasi pemandu wisata yaitu halaman satwa, halaman map, dan halaman tiket.
5.	Muhamad Fadil Ardiansyah, Perani Rosyani (2023)	Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Perancangan UI/UX untuk aplikasi pengolahan limbah dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Pengujian menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Pentingnya peran daur ulang untuk mengurangi sampah pada lingkungan sekitar.	<i>Design Thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> Merancang UI/UX dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i>. pengujian dengan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) hasilnya cukup berhasil.

No.	Peneliti	Judul	Isi Riset	Masalah	Metode	Hasil
6.	Dimas Aditya Rama, Risqi Firdaus Setiawan (2024)	Perancangan UI/UX <i>Design</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Pertanian Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Perancangan UI/UX untuk aplikasi <i>mobile</i> pertanian dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Pengujian menggunakan metode <i>Single East Question</i> (SEQ).	Penyuluhan pada pertanian merupakan aspek yang sangat penting dalam kegiatan usahatani, dengan adanya perkembangan teknologi dapat mengubah pengetahuan serta keterampilan terhadap pertanian.	<i>Design Thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang UI/UX dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> merupakan metode yang efektif. • Pengujian dengan metode <i>Single East Question</i> (SEQ) mendapatkan nilai 6,6 menunjukkan berhasil.
7.	Aulia Putri fajar, Reisa Permatasari, Abdul Rezha Efrat Najaf (2024)	Analisis dan Perancangan Desain UI/UX <i>Website</i> <i>Startup</i> Jasa <i>Security</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)	Perancangan UI/UX pada <i>website</i> menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD). Pengujiannya menggunakan metode <i>Single East Question</i> Dan <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Sistem keamanan pada setiap perusahaan sangatlah penting, maka harus memiliki sistem keaman yang ketat.	<i>User Centered Design</i> (UCD)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengujian menggunakan metode <i>Single East Question</i> (SEQ) mendapatkan nilai 6.6 pada aktor/peninjau, untuk pemilik jasa mendapatkan nilai 6.2 • Pengujian menggunakan <i>System Usability Scale</i> mendapat nilai 85.5 untuk actor pertama, dan untuk actor kedua mendapat nilai 87.25.

No.	Peneliti	Judul	Isi Riset	Masalah	Metode	Hasil
8.	Novialdi T, Reski Mai Candra, Muhamad Affandes, Pizaini (2023)	Desain Aplikasi Pencarian Jasa Fotografer (<i>Capturar</i>) dengan Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	Perancangan UI/UX pada aplikasi jasa dengan menggunakan metode <i>Lean UX</i> . Pengujian menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS).	Perkembangan <i>digital</i> sangat pesat, tetapi untuk pencarian jasa fotografer masih kurang maksimal.	<i>Lean UX</i>	<ul style="list-style-type: none"> •Merancang UI/UX dengan menggunakan metode <i>Lean UX</i> dengan baik. •Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS) mendapatkan nilai 82 dengan <i>Grade Scale B</i>.
9.	Felik Darmawan Wijaya, Magdalena Ariance Pakereang (2023)	Perancangan Aplikasi E-Commerce FDW Menggunakan Metode <i>Lean UX</i>	Perancangan UI/UX untuk aplikasi E-Commerce dengan menggunakan metode <i>Lean UX</i> . Pengujiannya menggunakan metode <i>Single East Question</i> (SEQ).	Belum memiliki rancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada aplikasi E-Commerce.	<i>Lean UX</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang UI/UX menggunakan metode <i>Lean UX</i> Sudah memenuhi kelayakan. •Pengujian menggunakan <i>Single East Question</i> (SEQ) mendapatkan nilai rata-rata 5.9.
10.	Dimas Elang Perdana, Imam Ma'ruf Nugroho, Moch Hafid Toto Hendarto (2023)	Perancangan UI dan UX Aplikasi Pemesanan Buket dengan Menggunakan Metode <i>Double Diamond</i>	Perancangan UI/UX untuk aplikasi pemesanan dengan menggunakan metode <i>Double Diamond</i> . Pengujiannya menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Keterbatasan informasi dari pihak penjual, pemasaran dan penjualannya masih menggunakan media social dan belum berbasis aplikasi.	<i>Double Diamond</i>	<ul style="list-style-type: none"> •Merancang UI/UX dengan menggunakan metode <i>Double Diamond</i> dapat memenuhi kriteria pengguna. •Pengujian menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)

No.	Peneliti	Judul	Isi Riset	Masalah	Metode	Hasil
						mendapatkan nilai <i>Excellent</i> pada skala <i>attractiveness</i> , <i>efficiency</i> , <i>dependability</i> .

2.6 Matrik Penelitian

Tabel 2.3 Matrik Penelitian

No	Peneliti	Objek Penelitian	Metode				Tools
			Design Thinking	User Centered Design (UCD)	Lean UX	Double Diamond	Figma
1.	Yuni Eka Achyani, dkk (2024)	Aplikasi <i>Booking Self Photo</i>	✓				✓
2.	Herdin Yohnes Madawara, dkk (2023)	Aplikasi Cafe	✓				✓
3.	Calvin Ravelino, dkk (2023)	Aplikasi Bank Jago		✓			✓
4.	Muhamad Ifan Nuriyana, dkk (2023)	Aplikasi Pemandu Wisata		✓			✓
5.	Muhamad Fadil Ardiansyah, dkk (2023)	Aplikasi Pengolahan Limbah	✓				✓
6.	Dimas Aditya Rama, dkk (2024)	Aplikasi <i>Mobile</i> Pertanian	✓				✓
7.	Aulia Putri Fajar, dkk (2024)	<i>Website</i> Startup Jasa		✓			✓
8.	Novialdi T, dkk (2023)	Aplikasi Jasa Fotografer			✓		✓
9.	Felik Darmawan Wijaya, dkk (2023)	Aplikasi <i>E-Commerce</i>			✓		✓
10.	Dimas Elang Perdana, dkk (2023)	Aplikasi Pemesanan Bucket				✓	✓
11.	Peneliti yang dilakukan	Aplikasi <i>E-Commerce</i> Toko Pakaian		✓			✓

Berdasarkan Tabel 2.2 diatas terdapat beberapa penelitian terdekat yang pertama yaitu Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Bank Jago Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini menjelaskan tentang perancangan atau *prototype* pada aplikasi dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Perancangan hanya fitur asuransi pada aplikasi *mobile* bank jago, setelah perancangan selesai dibuat maka tahap terakhir pada metode UCD melakukan evaluasi yaitu uji persepsi mendapatkan hasil respon positif (Ravelino and Susetyo, 2023).

Penelitian yang terkait kedua yaitu Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Pemandu Wisata Kebun Binatang Menggunakan Metode *User Centered Design*. Penelitian ini menjelaskan tentang perancangan UI/UX pada aplikasi dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Setelah perancangan tersebut selesai dibuat maka tahap terakhir melakukan evaluasi dengan *general user* melakukan pengujian dengan baik (Ifan Nuriyana and Setia Budi, 2023).

Berdasarkan uraian penelitian terdekat, terdapat persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu dengan metode *User Centered Design* (UCD). Keterbaruan atau perbedaan dari penelitian ini yaitu dalam objek penelitian adalah toko pakaian dress dan syar'i dengan aplikasi yang memiliki tampilan yang memberikan kesan kepada *user*, serta melakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *usability testing* untuk mengetahui ukuran kualitas dan faktor keberhasilan suatu perancangan aplikasi.