

Pengembangan Website Showroom Bursa VW Trust Performance Berorientasi Pengguna Dengan Metode User Centered Design

Jordan Briandika^{1*}, Magdalena A. Ineke Pakereng²

Teknik Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

*e-mail *Corresponding Author*: 672020040@student.uksw.edu

Abstract

Bursa VW Trust Performance (BVTP) is a car showroom engaged in buying and selling Volkswagen cars located in Ginung, Gajahan, Colomadu District, Karanganyar Regency, Central Java. Currently, BVTP does not have an optimal showroom website to reach potential customers. By creating this showroom website, BVTP aims to improve user experience, as well as provide BVTP mobility in selling Volkswagen cars. Therefore, this research intends to develop a user-oriented BVTP showroom website using the User Centered Design (UCD) method.

Keywords: *Website; Showroom; VW Trust Performance Exchange; User Centered Design; User Experience*

Abstrak

Bursa VW Trust Performance (BVTP) adalah sebuah *showroom* mobil yang bergerak di bidang jual beli mobil Volkswagen yang terletak di Ginung, Gajahan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Saat ini, BVTP belum memiliki *website showroom* yang optimal untuk menjangkau pelanggan potensial. Dengan adanya pembuatan *website showroom* ini, BVTP bertujuan yaitu untuk meningkatkan pengalaman pengguna, serta sebagai mobilitas BVTP dalam melakukan penjualan mobil Volkswagen. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan *website showroom* BVTP yang berorientasi pengguna dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*.

Kata Kunci: *Website; Showroom; Bursa VW Trust Performance; User Centered Design; Pengalaman Pengguna*

1. Pendahuluan

Dalam era digital pada masa ini, perkembangan teknologi informasi saat ini berjalan sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya aplikasi berbasis *website* yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan *user*. Salah satu *website* yang saat ini banyak dikembangkan adalah *showroom online* untuk menampilkan produk kepada calon pembeli. *Website* menjadi salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi masa sekarang ini untuk berinteraksi dengan pelanggannya. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti untuk mempromosikan produk atau jasa, memberikan informasi, atau melayani pelanggan, ataupun melakukan transaksi jual - beli. Dalam hal penjualan mobil, *website showroom* merupakan sarana penting bagi perusahaan untuk memasarkan produknya kepada calon pembeli. *Website showroom* yang baik harus dapat memberikan informasi yang lengkap dan akurat tentang produk yang dijual, serta mudah digunakan oleh calon pembeli. Namun demikian, pengembangan *showroom online* juga tidak lepas dari tantangan, salah satunya adalah bagaimana merancang antarmuka yang *user friendly* dan sepadan dengan kebutuhan *user* [1]. Oleh karena itu, penerapan metode *User Centered Design* menjadi penting agar *website showroom* yang dibuat benar-benar berorientasi pada kemudahan penggunaannya bagi *user*.

Bursa VW Trust Performance (BVTP) merupakan sebuah bisnis usaha yang bergerak di bidang otomotif, tepatnya jual-beli mobil Volkswagen. Bisnis usaha ini memiliki *showroom* yang terletak di Ginung, Gajahan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Dalam rangka meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, BVTP berencana untuk mengembangkan *website showroom*. *Website showroom* diharapkan dapat memberikan

pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dalam melakukan transaksi jual ataupun pembelian mobil. *Website* ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional *showroom*. Pengembangan *website showroom* BVTP dilakukan dengan menggunakan metode *user centered design* (UCD). UCD merupakan sebuah pendekatan dalam pengembangan sistem yang berfokus pada kebutuhan pengguna [7]. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghasilkan *website showroom* BVTP yang lebih berorientasi kepada kebutuhan dan kemudahan penggunaannya bagi pengguna. Dengan menggunakan UCD, harapannya *website showroom* BVTP dapat memenuhi kebutuhan *user* dan memberikan pengalaman yang lebih ramah pengguna [15]. Serta *website* ini akan digunakan sebagai mobilitas BVTP untuk memasarkan, atau melayani jasa seperti rental mobil, dan penjualan mobil Volkswagen.

2. Tinjauan Pustaka

User Centered Design (UCD) yaitu pendekatan pembentukan sistem yang berpusat kepada kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna akhir (*end user*) agar sistem mudah dan nyaman digunakan [5]. Dengan menerapkan metode UCD ini, diharapkan sistem informasi yang dikembangkan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna.

Beberapa penelitian telah dilakukan hingga saat ini untuk mengembangkan *website* yang berorientasi pengguna dengan menggunakan teknik UCD. Studi-studi ini menunjukkan bahwa UCD adalah cara yang efektif untuk mengembangkan aplikasi *website showroom* yang memenuhi kebutuhan pengguna.

Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022), yang berjudul "Rancang Desain Ulang UI (User Interface) *Company Profile* Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) *User Centered Design*". Dalam penelitian ini membahas tentang untuk merancang ulang *website Company Profile* milik PT. Sport Teknologi Indonesia, yang memiliki kekurangan yaitu dari segi tampilan yang kurang efisien, dan tidak memberikan pengalaman yang optimal bagi *user*, serta merancang ulang kembali desain yang masih kurang modern dan memiliki fitur tidak lengkap. Lalu perancangan ulang ini menggunakan metode UCD dengan adanya 4 tahapan, yaitu konteks *user*, identifikasi kebutuhan *user*, membangun solusi desain, evaluasi terhadap desain [1].

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Rizka Dwi Cahyani, & Aries Dwi Indriyanti (2022), yang berjudul Penerapan Metode UCD Perancangan Ulang Desain *Website* MAN 1 Pasuruan. Dengan menerapkan metode UCD hasil penelitian menunjukkan penerapan metode UCD dapat meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna di *website* MAN 1 Pasuruan. Ini ditunjukkan dengan peningkatan skor tes *usability* dan survei kepuasan pengguna [2].

Lalu pada peneliti lainnya juga, yaitu oleh Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022), dikembangkan analisis, & perancangan desain UI UX *website* Royla La-Tansa Mart menggunakan metode UCD. Peneliti sebelumnya membuat desain baru *website* untuk Royla La-Tansa Mart, dan hasilnya dari ke 3 nilai *usability* yang diteliti, mendapatkan kesimpulan bahwa para *user* sangat setuju dengan adanya desain baru setelah dirancang. Penelitian ini juga menjadi acuan untuk pembuatan penelitian pengembangan *website showroom* BVTP [3].

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, maka penelitian Perancangan *Website Showroom* Bursa VW Trust performance (BVTP) ini dapat dilakukan dengan berbasis *website* menggunakan pendekatan *User Centered Design*. Penelitian ini juga menguji *usability* serta *eficiency user* terhadap *website showroom* BVTP. Perancangan *website showroom* Bursa VW Trust performance (BVTP) dirancang dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design*, menggunakan Framer.

Framer sendiri ialah sebuah platform desain interaktif yang digunakan untuk membuat *prototype* antarmuka UI/UX secara visual. Framer sendiri memiliki komponen yang berinteraksi UI, UX, serta transisi, dan animasi yang disesuaikan untuk membuat aplikasi, ataupun situs *website*, lalu dapat dipresentasikan dibagi secara global. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk membuat *website showroom* BVTP dengan menggunakan Framer, karena Framer sangat membantu untuk pengerjaan pembuatan *website* ini.

3. Metodologi

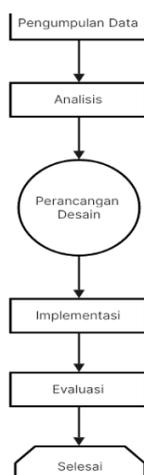
Metode penelitian yang dipakai dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif ialah sistem penelitian yang bertujuan guna menggambarkan atau mendeskripsikan suatu objek, keadaan, atau fenomena secara sistematis dan faktual. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menekankan

pada pemahaman terhadap makna dari suatu fenomena yang diteliti melalui pengumpulan data berupa kata-kata, gambar, atau simbol. Metode pengembangan sistem ini menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu yang pertama, mengobservasi dengan cara mengamati mengenai kebutuhan dan keinginan yang ada dalam pengguna terhadap pembuatan *website showroom* BVTP [8]. Selanjutnya, dengan metode wawancara dengan menanyakan beberapa narasumber yang memiliki hubungan dengan BVTP. Proses wawancara dilakukan dengan bertemu secara langsung [13].

Penelitian ini juga melakukan pengujian *usability* serta *eficiency user* terhadap *website showroom* BVTP, dengan membuat beberapa pertanyaan berupa wawancara untuk mendapatkan data yang lebih banyak dari *user* [10].

Terdapat 5 (lima) tahapan untuk melakukan metode pengembangan sistem dalam pendekatan UCD (*User Centered Design*), yaitu pengumpulan data, analisis, perancangan desain, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1 Proses Alur Pendekatan UCD

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimulai dari mengobservasi & mengamati secara langsung aktivitas yang berada di lingkungan *showroom* BVTP dengan mengamati kebutuhan, dan keinginan terhadap *user/customer* untuk pembuatan *website showroom* BVTP. Observasi pengamatan aktivitas ini dapat menunjukkan kebutuhan yang mungkin mereka temui dan masalah yang mungkin mereka hadapi dari kekurangan yang dimiliki BVTP [5].

Lalu berikutnya dengan melakukan wawancara dengan beberapa orang, dan juga *owner* BVTP. Wawancara ini sangat dibutuhkan untuk membantu pengerjaan penelitian ini. Untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna terkait penggunaan *website showroom* mobil Volkswagen BVTP, pertanyaan akan difokuskan pada pengalaman pengguna, desain, dan fitur performa yang diharapkan, wawancara dilakukan secara langsung atau melalui telepon atau *video call* [5].

2) Analisis

Dalam tahap ini, setelah data telah terkumpulkan lalu dianalisis untuk mendapatkan informasi yang diperlukan perancangan desain *website showroom* BVTP [9].

3) Perancangan Desain

Pada tahap ini, dimana tahap perancangan desain *website showroom* BVTP berdasarkan informasi yang diperoleh dari analisis data. Desain *website showroom* BVTP meliputi desain UI/UX dengan menggunakan Framer, agar memenuhi kebutuhan, dan keinginan pengguna [6].

4) Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan pengimplementasian *website showroom* BVTP berdasarkan desain yang telah dibuat, dan disebar, dan diuji kepada pengguna untuk

memastikan bahwa *website* tersebut memenuhi kebutuhan yang diharapkan pengguna [12].

5) Evaluasi

Ditahap ini, dilakukan pengumpulan data terhadap *user* untuk mendapatkan respon terhadap design *website* showroom BVTP dengan melakukan metode *usability* dengan menggunakan perhitungan skala likert, yaitu penilaian berdasarkan pengalaman saat mengakses *website showroom* BVTP, apakah *website* ini layak untuk di sebar luaskan ke jaringan yang lebih luas, dan digunakan oleh BVTP, atau tidak [4] [11] [14].

Setelah melakukan pengimplementasi, lalu dibuatlah perbaikan berdasarkan pengalaman para *user*. Lalu pengguna akan melakukan pengevaluasian penilaian *website* dengan poin – point pada Tabel 1 :

Tabel 1 Poin Penilaian & Pertanyaan

Poin	Pertanyaan
Q1	Apakah Anda puas, dengan <i>website</i> BVTP secara keseluruhan?
Q2	Apakah fitur-fitur di <i>website</i> BVTP sangat efisien & mudah digunakan?
Q3	Apakah informasi yang tersedia di <i>website</i> BVTP cukup lengkap, sangat mudah dipahami?
Q4	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan saat menggunakan <i>website</i> BVTP?
Q5	Apakah tombol media sosial di <i>website</i> BVTP terhubung ke akun media sosial BVTP?
Desain	Apakah warna, tata letak yang digunakan pada <i>website</i> BVTP menarik dan nyaman dilihat?
Performa	Apakah <i>website</i> BVTP tampil dengan baik, dan loading sangat cepat di berbagai perangkat?
Kenyamanan	Secara menyeluruh, apakah <i>website</i> BVTP sangat nyaman bagi para pengguna <i>user</i> ?

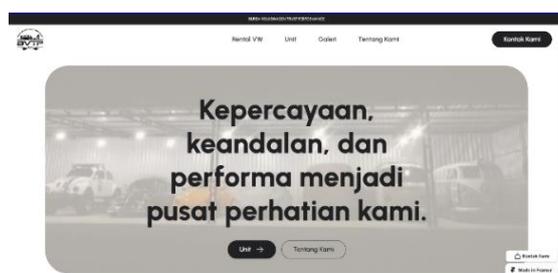
Dalam pembuatan poin – poin penilaian, terdapat skor, dan keterangan yang harus narasumber berikan disetiap poin – poin penilaian yang ditunjukkan pada Tabel 2 :

Tabel 2 Nilai & Keterangan

Nilai	Keterangan
A	Sangat Puas
AB	Puas
B	Netral
BC	Tidak Puas
C	Sangat Tidak Puas

4. Hasil dan Pembahasan

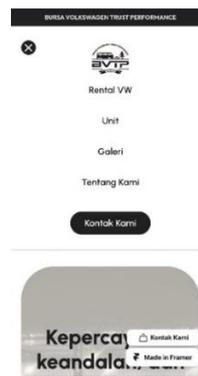
Setelah dilakukan tahap analisis dengan wawancara, lalu dirancanglah proses desain yang dilakukan di Framer, dengan desain UI *website* yang bernama “Bursa VW Trust Performance BVTP”. Pada desain UI ini, terdapat 2 (dua) mode, yaitu mode *desktop*, dan mode *phone*.



Gambar 2 Menu Beranda Mode *Desktop*

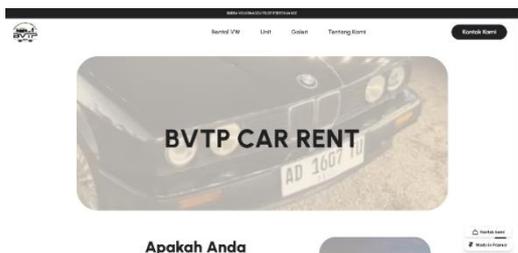


Gambar 3 Menu Beranda Mode Phone



Gambar 4 Menu Beranda Mode Phone

Pada Gambar 2, menunjukkan desain tampilan 'beranda' di mode desktop. Gambar 3, dan Gambar 4, menunjukkan desain tampilan 'beranda' di mode phone. Terdapat beberapa sub menu, diantara lain menuju ke halaman page rental VW, unit, tentang kami, dan kontak kami. Didalam mode beranda tersebut, ada *button*/tombol kontak kami, saat melakukan *swipe*, atau *scroll* maka *button*/tombol akan ikut mengikuti saat melakukan *swipe*, atau *scroll*. Lalu pada mode phone, terdapat ikon *menu* di pojok kiri atas, untuk memudahkan, *user* saat melihat *submenu* yang ada di web ini. Lalu juga terdapat logo dari BVTP itu sendiri, yang berfungsi saat di tekan, dapat menuju kembali ke halaman page beranda.

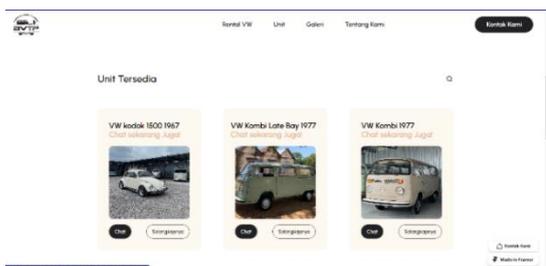


Gambar 5 Menu Rental VW Mode Desktop



Gambar 6 Menu Rental VW Mode Phone

Pada Gambar 5, menunjukkan desain tampilan menu 'rental VW' di mode desktop. Gambar 6, menunjukkan desain tampilan menu 'rental VW', di mode phone. Desain ini menampilkan desain yang sederhana, dengan menampilkan video dari masing – masing hasil dari rental mobil saat *wedding*, ataupun saat berlibur. Serta tombol 'kontak kami' untuk informasi lebih lanjut, & melakukan komunikasi langsung dengan *owner*.



Gambar 7 Menu Unit Mode Desktop



Gambar 8 Menu Unit Mode Phone

Pada Gambar 7, menunjukkan desain tampilan menu ‘unit’ yang tersedia di mode *desktop*. Gambar 8, menunjukkan desain tampilan menu ‘unit’ yang tersedia, di mode *phone*. Desain ini menampilkan desain yang sederhana, serta memudahkan *user* untuk melihat, atau memilih salah satu mobil yang telah di sediakan dalam website ini. Terdapat ikon *search* yang tujuannya memudahkan *user* jika ingin menulis unit mobil yang tersedia. Serta tombol ‘*chat*’ untuk informasi lebih lanjut, & melakukan komunikasi langsung dengan *owner*.

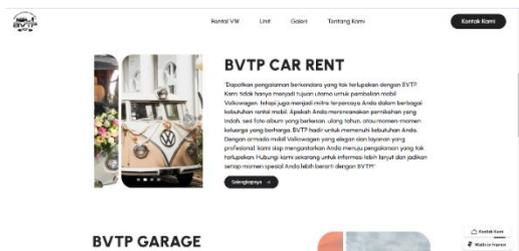


Gambar 9 Menu Galeri Mode Desktop



Gambar 10 Menu Galeri Mode Phone

Pada Gambar 9, menunjukkan desain tampilan menu ‘galeri’ yang tersedia di mode *desktop*. Gambar 10, menunjukkan desain tampilan menu ‘galeri’ yang tersedia, di mode *phone*. Desain ini beberapa informasi mengenai unit – unit BVTP yang pernah meraih prestasi masuk ke dalam artikel, dan disamping itu juga ada link youtube yang berisikan preview koleksi mobil yang dimiliki oleh BVTP yang bisa diputar didalam *page* tersebut. Dan juga beberapa fitur tambahan, seperti tombol untuk menuju ke Instagram, dan Tiktok yang dimiliki oleh BVTP.



Gambar 11 Menu Tentang Kami Mode Desktop



Gambar 12 Menu Tentang Kami Mode Phone

Pada Gambar 11, menunjukkan desain tampilan menu ‘tentang kami’ yang tersedia di mode *desktop*. Gambar 12, menunjukkan desain tampilan menu ‘tentang kami’ yang tersedia, di mode *phone*. Di desain ini, menampilkan secara minimalis, dan memberikan informasi mengenai bahwa BVTP memiliki 2 pelayanan, yaitu BVTP Car Rent, dan BVTP Garage, yang dimana terdapat tombol untuk menuju ke *page* halaman yang ingin dituju.



Gambar 13 Menu Per Unit Mobil Mode *Desktop* **Gambar 14** Menu Per Unit Mobil Mode *Phone*

Pada gambar 13, menunjukkan desain tampilan menu 'per unit' mobil yang tersedia di mode *desktop*. Gambar 14, menunjukkan desain tampilan menu 'per unit' mobil yang tersedia, di mode *phone*. Di desain ini, menampilkan informasi, & spesifikasi yang di miliki pada mobil tersebut. Agar para *user* mendapatkan informasi mengenai deskripsi spesifikasi mobil tersebut. Kemudian dilakukanlah wawancara kepada 30 narasumber, untuk menguji *usability* dengan memakai perhitungan skala likert [3], dengan hasil akhir wawancara berikut ini di Tabel 3 :

Tabel 3. Hasil Evaluasi Narasumber

Poin	A	AB	B	BC	C
Q1	12	14	4	0	0
Q2	14	9	7	0	0
Q3	13	11	6	0	0
Q4	17	11	2	0	0
Q5	7	20	2	1	0
Desain	8	7	6	9	0
Performa	16	12	2	0	0
Kenyamanan	12	13	3	2	0

Sebelum melanjutkan perhitungan. Dibuat tabel bobot nilai untuk mendapatkan nilai yang optimal. Semakin baik nilai responnya maka semakin tinggi pula nilai bobot yang ditentukan. Hal yang sama juga berlaku kebalikannya, semakin rendah nilai responnya, maka semakin rendah pula nilai bobot yang ditentukan [3], di Tabel 4 berikut :

Tabel 4. Bobot Nilai

Nilai	Bobot Nilai
A	5
AB	4
B	3
BC	2
C	1

Lalu dari data yang sudah didapatkan di Tabel 3, maka data tersebut diolah, kemudian dikalikan di setiap poin dari hasil wawancara dengan bobot nilai yang ada di Tabel 4. Berikut hasil perkalian yang ditentukan di Tabel 5:

Tabel 5. Hasil Perkalian Dengan Bobot Nilai

Poin	A	AB	B	BC	C	Total
Q1	60	56	12	0	0	128
Q2	70	36	21	0	0	127
Q3	65	44	18	0	0	127
Q4	85	44	6	0	0	135
Q5	35	80	6	2	0	123
Desain	40	28	18	18	0	104
Performa	80	48	6	0	0	134
Kenyamanan	60	52	9	4	0	125

Lalu setelah mendapatkan totalnya, dilanjutkan dengan menggunakan rumus indeks % yaitu dengan, $\text{Indeks \%} = \frac{\text{Total Nilai}}{(\text{Skor bobot nilai tertinggi} \times \text{jumlah responden})} \times 100$, yang menentukan persentase dari hasil akhir total poin. Setelah itu hitung rata – rata dari hasil akhir wawancara secara keseluruhan [3]. Berikut hasil yang ditentukan di Tabel 6 :

Tabel 6. Hasil Perkalian Indeks %

Poin	A	AB	B	BC	C	Total	Nilai %
Q1	60	56	12	0	0	128	85,3%
Q2	70	36	21	0	0	127	84,6%
Q3	65	44	18	0	0	127	84,6%
Q4	85	44	6	0	0	135	90%
Q5	35	80	6	2	0	123	82%
Desain	40	28	18	18	0	104	69,3%
Performa	80	48	6	0	0	134	89,3%
Kenyamanan	60	52	9	4	0	125	83,3%
Rata - Rata							83,58%

Setelah mendapatkan hasil rata – rata, terdapat tabel persentase nilai, untuk melihat, atau mencakup kriteria apakah *website* BVTP ini yang sudah dihasilkan dari hasil nilai perkalian indeks % dalam Tabel 6 tersebut [3]. Berikut Tabel 7 :

Tabel 7. Persentase Nilai

Persentase Nilai	Kriteria
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

Maka terdapat hasil analisis, atau evaluasi yang sudah diberikan oleh narasumber dari Tabel 6, yaitu :

- 1) Poin Q1, menunjukkan hasil bahwa, *user* sangat puas secara keseluruhan dengan *website* BVTP ini, dengan mendapatkan nilai persentase 85,3%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.
- 2) Poin Q2, menunjukkan hasil bahwa, fitur - fitur di *website* BVTP ini sangat mudah digunakan untuk *user*, dengan mendapatkan hasil nilai persentase 84,6%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.
- 3) Poin Q3, menunjukkan hasil yaitu, *user* sangat puas, dan paham dengan informasi yang cukup lengkap yang tersedia di dalam *website* BVTP ini, dengan mendapat nilai persentase 84,6%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.
- 4) Poin Q4, menunjukkan hasil bahwa, *user* tidak pernah mengalami kesulitan saat menggunakan *website* BVTP ini, dengan mendapatkan nilai persentase 90%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.
- 5) Poin Q5, menunjukkan hasil yaitu, tombol media sosial di *website* BVTP ini tidak mengalami kendala, dan terhubung ke semua akun media sosial milik BVTP, dengan mendapatkan nilai persentase 82%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.
- 6) Poin Desain, menunjukkan hasil bahwa, *user* puas dengan desain *website* BVTP ini secara keseluruhan, dengan mendapatkan nilai persentase 69,3%, dan masuk dalam kriteria “Setuju”.
- 7) Poin Performa, menunjukkan hasil yaitu, *user* sangat puas dengan performa *website* BVTP ini, dengan mendapatkan nilai persentase 89,3%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.
- 8) Poin Kenyamanan, menunjukkan hasil bahwa, *user* sangat puas, dan nyaman secara keseluruhan dengan *website* BVTP, dengan mendapatkan nilai persentase 83,3%, dan masuk dalam kriteria “Sangat Setuju”.

Secara keseluruhan, berdasarkan analisis, *website showroom* BVTP mendapatkan hasil tingkat kepuasan yang tinggi, dengan hasil nilai rata – rata sebesar 83,58%, dan masuk ke dalam kriteria “Sangat Setuju”.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil, dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *website showroom* Bursa Volkswagen Trust Performance (BVTP) mendapatkan hasil tingkat kepuasan yang tinggi, dengan hasil rata – rata 83,58% dari para *user*, dan hasil tersebut masuk kedalam kriteria “Sangat Setuju” untuk di sebarluaskan, dan digunakan BVTP sebagai *websitenya* dan terbukti bahwa *website* ini memiliki tingkat kepuasan yang tinggi, memberikan pengalaman terbaik bagi *user*, dan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), *website showroom* BVTP dapat menghasilkan *website* yang lebih *friendly*, dan dapat untuk memenuhi kebutuhan *user* untuk mencari, maupun untuk merental mobil Volkswagen.

Berdasarkan kesimpulan diatas, terdapat saran untuk pengembangan *website* diatas pada masa mendatang, dengan meningkatkan fitur *feedback*, dan *review*, tentang pengalaman pelayanan yang dilakukan oleh BVTP, yang dapat membantu meningkatkan kredibilitas, dan kualitas layanan BVTP untuk kedepannya, serta dengan meningkatkan penggunaan visual, desain yang menarik, dan sederhana mengikuti pada era modern ini, agar *user* lebih tertarik untuk mengunjungi *website showroom* BVTP.

Daftar Referensi

- [1] Zen, C. Evionita, S. Namira, and T. Rahayu. "Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design." *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*. Vol. 3. No. 1. pp. 17-26, Oktober, 2022.
- [2] Cahyani, R. Dwi, and A.D. Indriyanti. "Penerapan metode User Centered Design dalam perancangan ulang desain website Man 1 Pasuruan." *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)* Vol. 3. No. 2. pp. 40-48, 2022.
- [3] Hakim, N. Fitriani, D. Muriyatmoko, and A. Dzulkarnain. "Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Royla La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *Prosiding SENDIKO (Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer)*. Vol. 1. No. 1. pp. 67-77, Februari, 2022.
- [4] Safitri, D. Kirana, and A. Andrianingsih. "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ." *Techno. Com* Vol. 21. No.1, pp. 127-138, 2022.
- [5] Kurniawan, Rudi, and D.P. Putra. "Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *Journal of Information Technology*. Vol. 4. No.1. pp. 23-30, 2022.
- [6] Munawar, Zen. "Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups." *COMPUTING Jurnal Informatika* Vol. 6. No. 2 pp. 10-20, 2019.
- [7] Lestari, A.F. Ayu, et al. "Perancangan Desain User Interface (UI) pada Website Cirebon Media dengan Metode User Centered Design (UCD)." *Jurnal Grafis* Vol.1. No. 1. pp. 76-84, 2022.
- [8] Noviyanti, Ekta, A. Christian, and K. Wijaya. "Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus: SMK Negeri 1 Gelumbang." *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika* Vol. 2. No. 2. pp. 69-77, 2021.
- [9] Ali, M. Khaidir, and A. Rohmanu. "Penerapan Metode User Centered Design pada User Interface & User Experience Sistem Online Booking Service Berbasis Website di CV Saluyu Mandiri Pratama." *journal scientific of mandalika (jsm) e-ISSN 2745-5955| p-ISSN 2809-0543* Vol. 4.No. 11. pp. 280-291, 2023.
- [10] Anggraini, F. Hedy, and E.L. Ruskan. "Penerapan User Centered Design Pada Perancangan Website Inovasi Pelayanan Publik Rumah Inovasi Kesehatan Di Dinas

- Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan." *Indonesian Journal of Computer Science* Vol. 12. No. 6. pp. 3858-3872, 2023, doi: 10.33022/ijcs.v12i6.3527
- [11] Riyadi, N. Rizky. "Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM Students." *Sist. J. Sist. Inf* Vol. 8. No. 1. pp. 226-232, 2019.
- [12] Ahsyar, T. Khairil, A. Jakawendra, and S. Syaifullah. "Analisa usability website berita online menggunakan metode user centered design." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* Vol. 6. No. 2. pp. 165-172, 2020.
- [13] Ernawati, Sulistya, and A.D. Indriyanti. "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)." *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)* Vol 3. No. 4. pp. 90-102, 2022.
- [14] Pratama, Q. Raga, A. Andria, and Hani Atun Mumtahana. "Evaluasi Kepuasan Pengguna Pada Layanan Website Kecamatan Jiwan Menggunakan Metode User Centered Design." *Prosiding SENDIKO (Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer)*. Vol. 2. pp. 307-316, Agustus, 2023.
- [15] Zulfa, I. Indana. "Analisis Pemanfaatan Website E-Perdagangan dalam Meningkatkan Omset Penjualan UMKM Kota Madiun Menggunakan Metode User Centered Design." *Prosiding SENDIKO (Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer)*. Vol. 2. pp. 286-295, Agustus, 2023.