

## ABSTRAK

# PERANCANGAN *USER INTERFACE* JUWANA *MOBILE APPS* MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Oleh

**SURYA SAPUTRA**

Ketersediaan akses internet yang cepat dan stabil sangat penting bagi berbagai aktivitas sehari-hari, seperti bekerja, berkomunikasi, hingga bermain. Salah satu cara untuk memperoleh akses internet yang cepat dan stabil adalah melalui pembelian paket langganan internet. Pada penelitian ini dirancang *user interface* aplikasi pembelian paket langganan internet. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* aplikasi *mobile* yang bernama Juwana pada PT. *Queen Network* Nusantara. Rancangan aplikasi ini menyediakan beberapa fitur seperti pembelian paket langganan, pembayaran tagihan, dan akun. Metode yang digunakan dalam mengembangkan rancangan aplikasi Juwana ini adalah metode *User Centered Design*. Pengembangan rancangan aplikasi dilakukan 1 bulan dengan menghasilkan total 13 halaman. Proses pengujian aplikasi dilakukan dengan metode *usability testing* menggunakan Maze dengan total 10 skenario pengujian. Hasil pengujian menggunakan Maze menyatakan bahwa seluruh skenario menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga, didapatkan kesimpulan bahwa rancangan aplikasi Juwana yang dikembangkan sudah berjalan sesuai kebutuhan fungsional dan non-fungsional nya. Kemudian dilakukan *System Usability Scale* (SUS) ke 10 responden. Hasil SUS menunjukkan bahwa *Prototype* desain aplikasi Juwana yang telah dikembangkan dengan metode *User Centered Design* (UCD) telah terbukti sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna dimana menghasilkan skor rata-rata sebesar 75,7 dengan *grade scale C*, *adjective rating Good* dan masuk dalam kategori *Acceptable*.

Kata Kunci: *User Interface*, *Mobile Application*, Paket Internet, *Usability*, *User Centered Design*.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF JUWANA MOBILE APPS USER INTERFACE USING USER CENTERED DESIGN METHOD**

**By**

**SURYA SAPUTRA**

*The availability of fast and stable internet access is very important for various daily activities, such as working, communicating, to playing. One of the ways to get fast and stable internet access is by purchasing an internet subscription package. In this study, the user interface for purchasing internet subscription packages was designed. This study aims to design a mobile application user interface called Juwana at PT. Queen Network Nusantara. This application design provides several features such as purchasing subscription packages, bill payments, and accounts. The method used in developing the Juwana application design is the User Centered Design method. Application design development is carried out in 1 month by producing a total of 13 pages. The application testing process is carried out using the usability testing method using Maze with a total of 10 test scenarios. The test results using Maze state that all scenarios produce output as expected. Thus, it can be concluded that the design of the Juwana application developed has been running according to its functional and non-functional requirements. Then the System Usability Scale (SUS) was carried out to 10 respondents. The SUS results show that the Juwana application design prototype that has been developed using the User Centered Design (UCD) method has proven to be in accordance with the needs and preferences of users which produces an average score of 75.7 with a grade scale of C, an adjective rating of Good and is included in the Acceptable category.*

*Keyword: User Interface, Mobile Application, Internet Packages, Usability, User Centered Design.*