

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CUSTOM JERSEY DI LUTHOR APPAREL MENGUNAKAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN*

CUSTOM JERSEY WEBSITE UI/UX DESIGN AT LUTHOR APPAREL USING HUMAN CENTERED DESIGN METHOD

Agil Dwi Putra¹, Randi Rian Putra², Hermansyah³

¹Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Universitas Pembangunan Panca Budi,

^{2,3}Dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Pembangunan Panca Budi

Email : agildogil61@gmail.com

Randirian@dosen.pancabudi.ac.id

hermansyah@pancabudi.ac.id

ABSTRACT

The growth of the sports apparel industry and the increasing demand for custom jerseys have driven the need for an intuitive and interactive digital platform. Luthor Apparel, as a local brand that carries the concept of "free design", faces obstacles in providing digital media that supports independent design exploration and personalization. Based on this, the formulation of the problem in this study is how to design a responsive and user-friendly UI/UX interface for a custom jersey website according to user needs. The purpose of this study is to design the UI/UX of the Luthor Apparel website with a Human Centered Design (HCD) approach to improve ease of interaction, effectiveness of customization, and user experience. The method used refers to the HCD stages, namely Inspiration, Ideation, and Implementation, with data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires for potential users. The results of the study show that the HCD-based design succeeded in producing an intuitive interface, clear navigation, and customization features that meet user expectations. More than 80% of respondents expressed satisfaction with the system developed. This study is useful in providing an applicable user-based UI/UX development model, as well as supporting digital innovation in the local apparel sector.

Keywords: Custom Jersey, Human Centered Design, Luthor Apparel, UI/UX, Website, User Experience

ABSTRAK

Pertumbuhan industri apparel olahraga dan meningkatnya permintaan terhadap jersey kustom mendorong perlunya platform digital yang intuitif dan interaktif. Luthor Apparel, sebagai brand lokal yang mengusung konsep "bebas desain", menghadapi kendala dalam menyediakan media digital yang mendukung eksplorasi desain dan personalisasi secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang antarmuka UI/UX website custom jersey yang responsif dan *user-friendly* sesuai kebutuhan pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX website Luthor Apparel dengan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) untuk meningkatkan kemudahan interaksi, efektivitas kostumisasi, dan pengalaman pengguna. Metode yang digunakan mengacu pada tahapan HCD yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap pengguna potensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan berbasis HCD berhasil menghasilkan tampilan antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, serta fitur kustomisasi yang sesuai ekspektasi pengguna. Lebih dari 80% responden menyatakan puas terhadap sistem yang dikembangkan. Penelitian ini bermanfaat dalam menyediakan model pengembangan UI/UX berbasis pengguna yang aplikatif, serta mendukung inovasi digital di sektor apparel lokal.

Kata Kunci: Custom Jersey, Human Centered Design, Luthor Apparel, UI/UX, Website, User Experience

PENDAHULUAN

Pakaian olahraga, khususnya jersey, memiliki peranan penting dalam dunia

olahraga modern. Tidak hanya berfungsi sebagai atribut fungsional bagi para atlet, jersey juga merepresentasikan identitas tim

(Fahlevi & Abdullah, 2023), solidaritas komunitas, hingga semangat sportivitas para pendukungnya. Seiring berkembangnya zaman, jersey telah menjadi bagian dari gaya hidup dan ekspresi personal, terutama bagi kalangan muda dan pecinta olahraga di seluruh dunia.

Secara global, industri apparel olahraga menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan laporan dari Statista (2023), nilai pasar global untuk pakaian olahraga diperkirakan mencapai lebih dari 231 miliar dolar AS pada tahun 2024 (Satwiko, n.d.). Di Indonesia sendiri, tren peningkatan minat masyarakat terhadap jersey custom semakin tinggi, terlihat dari banyaknya brand lokal yang menawarkan layanan desain kustom. Namun demikian, sebagian besar layanan tersebut masih konvensional dan belum mengoptimalkan teknologi digital, khususnya dalam hal kemudahan interaksi dan personalisasi desain oleh pengguna (Putra et al., 2024).

Luthor Apparel adalah sebuah brand lokal baru yang berfokus pada penjualan jersey custom. Berbeda dengan brand sejenis, Luthor Apparel mengusung konsep “bebas desain” yang memungkinkan pelanggan mengekspresikan ide dan preferensi mereka secara langsung pada jersey yang diinginkan. Namun, dalam pelaksanaannya, proses ini masih menemui kendala, seperti keterbatasan media untuk eksplorasi desain, minimnya informasi tentang bahan dan harga, serta kurangnya antarmuka digital yang memfasilitasi proses customisasi secara intuitif.

Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya platform digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kebutuhan customisasi jersey secara mandiri, mudah, dan informatif. Dalam hal ini, pendekatan *Human Centered Design* (HCD) menjadi solusi yang relevan (Rosaldy et al., 2024). HCD adalah pendekatan perancangan sistem interaktif yang menempatkan pengguna sebagai

pusat dari setiap tahap desain (Nurohman & Aziz, 2024). Pendekatan ini menekankan pada empati terhadap pengguna, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan mereka, serta iterasi desain yang berkelanjutan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan menyenangkan secara pengalaman pengguna. HCD juga cocok digunakan dalam konteks bisnis lokal seperti Luthor Apparel karena mampu mengakomodasi kebutuhan spesifik pengguna secara fleksibel dan kontekstual (Hermansyah et al., 2024).

Penelitian terdahulu oleh Setiadi dan Setiaji (2020) dalam perancangan UI/UX website Thriftdoor menunjukkan bahwa pendekatan HCD dapat meningkatkan usability dan efisiensi interaksi pengguna secara signifikan (Putra, Putra, et al., 2023). Studi tersebut menyoroti pentingnya pemahaman kebutuhan pengguna dalam menciptakan website yang fungsional dan interaktif (Setiadi & Setiaji, 2020).

Penelitian serupa dilakukan oleh Dede Saepul (2023) yang merancang UI/UX aplikasi Smart Desa Subang menggunakan metode HCD melalui tiga tahapan: *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa HCD mampu menyesuaikan sistem dengan kebutuhan lokal masyarakat desa secara efektif dan tepat sasaran (Saepul, 2023).

Husni Mubarak dkk juga menerapkan pengujian usability menggunakan Maze dan analisis data pada aplikasi digital berbasis HCD. Hasil evaluasi menunjukkan skor 83% pada usability testing dan 86,9% dari analisis keseluruhan, yang menandakan bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan sistem yang ramah pengguna dan efektif (Mubarak et al., 2023).

Berdasarkan berbagai studi terdahulu, penerapan HCD secara konsisten menunjukkan peningkatan dalam kualitas pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang

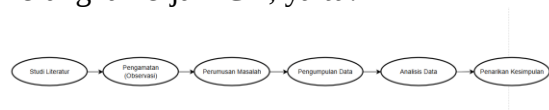
antarmuka website Luthor Apparel dengan pendekatan HCD, guna menciptakan pengalaman customisasi jersey yang intuitif, informatif, dan menyenangkan bagi pengguna. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap brand lokal serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan sistem UI/UX di bidang apparel digital custom di Indonesia.

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) sebagai metode utama dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk situs web jersey custom Luthor Apparel. HCD merupakan metodologi desain yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan, perilaku, dan konteks pengguna dan melibatkan pengguna secara aktif selama proses desain. Tujuannya adalah untuk membuat solusi digital yang tidak hanya dapat digunakan tetapi juga menyenangkan dan mudah diakses.

Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada kerangka kerja HCD, yaitu:



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan Gambar 1 di atas, alur penelitian ini terdiri dari enam tahapan utama, yaitu: studi literatur, pengamatan (observasi), perumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Berikut merupakan penjelasan di tiap tahapan penelitian.

Studi Literatur

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan studi literatur yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi teoritis terkait perancangan UI/UX serta penerapan metode *Human Centered*

Design (HCD). Referensi diambil dari jurnal ilmiah, buku, dan studi terdahulu yang telah menerapkan pendekatan HCD dalam pengembangan sistem digital. Literatur ini digunakan untuk memperkuat kerangka pemikiran serta membandingkan efektivitas HCD dalam konteks pengembangan platform digital yang interaktif dan personal seperti di Luthor Apparel (Perwitasari & Hendrawan, 2020).

Pengamatan (Observasi)

Tahap ini berfokus pada penggalian konteks nyata di lapangan. Kegiatan dilakukan dengan observasi terhadap alur pemesanan jersey secara konvensional di Luthor Apparel, termasuk kendala yang dialami pengguna dalam mengekspresikan desain mereka secara bebas. Aktivitas ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan utama yang dihadapi pengguna serta aspek-aspek penting yang perlu diperbaiki melalui platform digital.

Perumusan Masalah

Hasil dari observasi dikombinasikan dengan temuan dari studi pustaka digunakan untuk merumuskan inti permasalahan. Dalam hal ini, perumusan difokuskan pada kurangnya media interaktif untuk kostumisasi jersey serta minimnya fitur personalisasi yang berbasis digital. Tahap ini mengarah pada penyusunan problem statement yang menjadi dasar dari proses desain dalam pendekatan HCD.

Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga pendekatan utama, yaitu observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur, dan distribusi kuesioner. Ketiga metode ini dimanfaatkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam melakukan custom jersey secara digital, sekaligus memperoleh masukan yang mendalam untuk mendukung perancangan antarmuka situs web Luthor Apparel berbasis *Human Centered Design* (HCD). Observasi

dilakukan secara langsung di lokasi usaha Luthor Apparel yang terletak di Jl. Mawar 6, Tj. Selamat, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, dengan tujuan memahami interaksi konsumen dalam proses pemesanan jersey secara manual (Putri & Hartanto, 2022).

Dari hasil pengamatan, ditemukan sejumlah permasalahan seperti terbatasnya sarana untuk mengekspresikan desain, kurangnya informasi mengenai bahan dan produk, serta kendala komunikasi antara pembeli dan pihak pengelola. Sementara itu, wawancara dilakukan dengan pemilik usaha dan beberapa pelanggan yang telah menggunakan layanan custom jersey (Hafni Hafni, 2023). Fokus wawancara diarahkan pada proses pemesanan, pengalaman pengguna, serta harapan mereka terhadap fitur digital yang akan dikembangkan. Informasi yang dikumpulkan mengindikasikan pentingnya fitur visualisasi desain secara langsung serta opsi pembayaran yang fleksibel (Hendrawan et al., 2020; Ranti Eka Putri et al., 2023; Tasril et al., 2023).

Selanjutnya, kuesioner dibagikan kepada 17 pelanggan, baik secara langsung maupun melalui media daring, guna mengetahui kebutuhan, ekspektasi, dan kendala pengguna terhadap sistem pemesanan jersey yang ada saat ini. Kuesioner tersebut disusun menggunakan pernyataan dengan jawaban yang spesifik, serta menerapkan skala Likert untuk menilai tanggapan responden. Berikut pada tabel 1 merupakan Data kuesioner yang didapat berdasarkan kebutuhan untuk merancang Website ini (Ranti Eka Putri et al., 2023).

Tabel 1. Data Kuesioner

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Bagaimana biasanya kamu	Melalui chat WhatsApp
	memesan jersey di Luthor Apparel?	Melalui sosial media INSTAGRAM
		Datang langsung ke toko
		Belum pernah kostum

jersey	
Platform apa yang paling cocok untuk mudah kamu akses?	Website Aplikasi
2	Simple dan fokus ke fungsi
	Penuh warna dan elemen visual menarik
3	Seimbang antara tampilan dan fungsi
	Tidak terlalu penting, yang penting bisa langsung pesan
4	Form pemesanan cepat
	Galeri desain jersey
5	Kontak admin langsung (chat WhatsApp)
	Mudah Design dan Langsung Ke admin (Chat WhatsApp)
6	Website sederhana tapi semua fitur jalan
	Website keren tapi kadang lambat
7	Website modern dan fungsional (ideal)
	Tidak masalah keduanya
8	Ya, sangat tertarik
	Tertarik tapi tetap ingin bisa chat admin
9	Tidak tertarik, lebih nyaman lewat chat
	Belum tahu

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, peneliti menghitung total skor persentase untuk setiap pertanyaan guna mengetahui nilai rata-rata pada tiap aspek yang ditanyakan. Nilai rata-rata skor dari responden kemudian dikategorikan sesuai tabel 2 berikut:

Tabel 2.Data Kuesioner

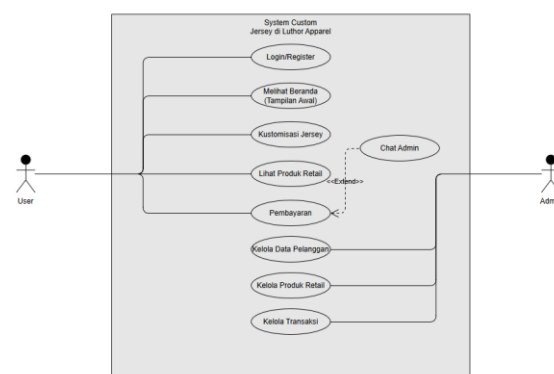
No	Pertanyaan	Keterangan	Hasil
1	Bagaimana biasanya kamu memesan jersey di Luthor Apparel?	Melalui chat WhatsApp	35,29%
		Melalui sosial media	41,18%
		INSTAGRAM	
		Datang langsung ke toko	23,53%
		Belum pernah kostum jersey	0%
2	Platform apa yang paling cocok untuk mudah kamu akses?	Website	58,82%
		Aplikasi	41,18%
3	Jika ada website Luthor Apparel, kamu lebih suka tampilannya?	Simple dan fokus ke fungsi	29,41%
		Penuh warna dan elemen visual menarik	41,18%
		Seimbang antara tampilan dan fungsi	29,41%
		Tidak terlalu penting, yang penting bisa langsung pesan	0%
4	Menurut kamu, apa hal terpenting dalam website pemesanan jersey?	Form pemesanan cepat	29,41%
		Galeri desain jersey	52,94%
		Kontak admin langsung (chat WhatsApp)	11,76%
		Mudah Design dan Langsung Ke admin (Chat WhatsApp)	5,88%
5	Jika kamu bisa memilih, kamu lebih suka?	Website sederhana tapi semua fitur jalan	41,18%
		Website keren	41,18%

		tapi kadang lambat	
		Website modern dan fungsional (ideal)	17,65%
		Tidak masalah keduanya	0%
6	Apakah kamu tertarik untuk melakukan pemesanan langsung melalui website?	Ya, sangat tertarik	70,59%
		Tertarik tapi tetap ingin bisa chat admin	23,53%
		Tidak tertarik, lebih nyaman lewat chat	0%
		Belum tahu	5,88%

Hasil dari kuesioner ini digunakan untuk mendukung validitas kebutuhan fitur yang akan dikembangkan dalam desain UI/UX website custom jersey di Luthor Apparel, Yakni perancangan Website yang di landaskan oleh kestabilan Fungsi dan juga Visual yang baik.

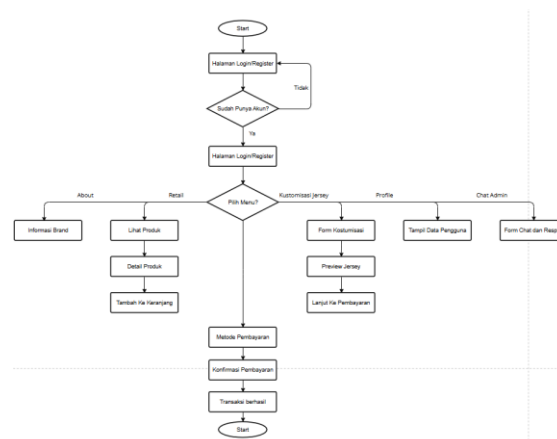
Analisis Data

Tahap ini merupakan bagian dari fase Ideation, di mana hasil pengumpulan data dianalisis untuk merancang solusi UI/UX yang tepat. Analisis dilakukan dengan pendekatan deskriptif, serta identifikasi kebutuhan fungsional dan emosional pengguna. Berdasarkan hasil ini, dilakukan pembuatan sketsa antarmuka (*wireframe*) yang kemudian dipersiapkan untuk diuji. Berikut *use case* dalam perancangan tampilan UI/UX yang digunakan.

**Gambar 2. Use Case Diagram**

Berdasarkan gambar 2 diatas *Use Case Diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (*User* dan *Admin*) dengan sistem website Custom Jersey di Luthor Apparel. Diagram ini memetakan aktivitas utama yang dapat dilakukan oleh *User*, seperti *Login/Register*, melihat beranda, melakukan kustomisasi jersey, melihat produk retail, melakukan pembayaran, dan berkomunikasi dengan Admin melalui fitur Chat Admin—yang bersifat opsional (*extend*) dari aktivitas lain. Sementara itu, Admin memiliki hak akses untuk mengelola data pelanggan, produk retail, dan transaksi. Diagram ini membantu pengembang memahami alur sistem, merancang kebutuhan fungsional, serta memastikan setiap fitur sesuai dengan peran pengguna.

Perincian alur kerja sistem divisualisasikan melalui sebuah *flowchart* yang menggambarkan langkah-langkah utama interaksi pengguna dengan website custom jersey Luthor Apparel. Alur dimulai dari saat pengguna membuka halaman *login*, melakukan pendaftaran (jika belum memiliki akun), mengakses beranda, memilih fitur kostumisasi atau retail, melihat detail produk, melanjutkan ke proses pembayaran, hingga menyelesaikan transaksi. *Flowchart* ini disusun berdasarkan hasil analisis *use case* dan *wireframe*, yang mencakup fitur-fitur utama seperti *login*, daftar, tampilan awal, profil, *about*, kostumisasi jersey, produk retail, detail produk, metode pembayaran, serta chat dengan admin. Visualisasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis terhadap proses penggunaan aplikasi dari sudut pandang pengguna secara menyeluruh



Gambar 3. Flowchart Sistem

1. Login dan Daftar

Proses diawali ketika pengguna membuka halaman *login*. Jika belum memiliki akun, pengguna diarahkan ke halaman pendaftaran untuk mengisi data seperti nama, email, dan password. Setelah berhasil mendaftar, pengguna dapat melakukan *login* untuk mengakses sistem. Proses ini penting untuk memverifikasi identitas pengguna dan mempersonalisasi fitur sesuai akun yang digunakan.

2. Tampilan Awal (Beranda)

Setelah login berhasil, pengguna diarahkan ke halaman beranda yang menyajikan menu navigasi utama seperti kostumisasi jersey, produk retail, informasi profil, dan kontak admin. Halaman ini menjadi pusat aktivitas pengguna, serta dirancang dengan antarmuka yang intuitif agar pengguna dapat menavigasi fitur dengan mudah.

3. Profile dan About

Pada halaman profil, pengguna dapat melihat dan mengubah data pribadi seperti nama, alamat, dan riwayat pemesanan. Halaman *About* memberikan informasi singkat mengenai Luthor Apparel, termasuk visi-misi dan keunggulan layanan custom jersey. Kedua halaman ini mendukung transparansi dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap layanan.

4. Kustomisasi Jersey

Ini adalah fitur inti yang memungkinkan pengguna mendesain jersey secara bebas melalui tampilan

antarmuka interaktif. Pengguna dapat memilih model, warna, menambahkan nama, nomor, dan logo. Setelah desain selesai, pengguna dapat melihat preview dan menyimpan desain untuk dilanjutkan ke tahap pembayaran. Flow ini termasuk fitur interaktif paling kompleks dan menjadi nilai jual utama Luthor Apparel.

5. Retail dan Detail Produk

Di bagian retail, pengguna dapat menjelajahi produk jadi yang tersedia untuk pembelian langsung. Ketika pengguna memilih sebuah produk, sistem menampilkan halaman detail produk yang mencakup deskripsi, gambar, harga, dan stok. Fitur ini dirancang untuk pengguna yang tidak ingin melakukan customisasi.

6. Pembayaran dan Metode Pembayaran

Setelah memilih produk atau menyelesaikan kostumisasi, pengguna diarahkan ke halaman pembayaran. Di sini pengguna memilih metode pembayaran (transfer bank, *e-wallet*, dll.) dan mengisi data konfirmasi. Sistem kemudian memproses transaksi dan menampilkan status pembayaran. Flow ini dirancang agar mudah dan cepat, untuk meminimalisir hambatan dalam proses checkout.

7. Chat Admin

Fitur chat admin berfungsi sebagai media komunikasi langsung antara pengguna dan pengelola. Pengguna dapat bertanya seputar proses desain, harga, bahan, atau status pemesanan. Admin akan memberikan respon melalui antarmuka yang telah disediakan. Fitur ini memperkuat aspek layanan pelanggan dan menambah kenyamanan pengguna.

Penarikan Kesimpulan

Sebagai bagian dari fase *Implementation*, prototipe yang telah dikembangkan diuji melalui usability testing. *Feedback* pengguna dikumpulkan menggunakan tools seperti Maze untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, kepuasan, dan efektivitas desain. Hasil pengujian ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan akhir dan memberikan saran

perbaikan sistem secara iteratif agar sesuai dengan harapan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

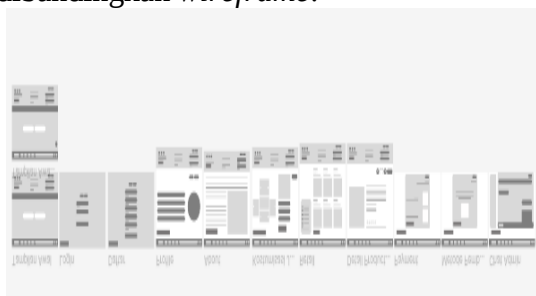
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) berhasil mengubah elemen UI/UX pada website custom jersey Luthor Apparel secara signifikan. Keseluruhan tampilan antarmuka menjadi lebih modern, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan pengguna lokal. Peningkatan dilakukan dari sisi navigasi, tata letak fitur utama, serta visualisasi proses pemesanan jersey agar lebih intuitif. Website ini dibangun dengan dua jenis peran pengguna, yaitu Admin dan Pelanggan, masing-masing dengan fungsionalitas dan akses berbeda (Hermansyah et al., 2024).

Kemudian, dari hasil wawancara dan penyebaran kuesioner kepada 20 responden, peneliti dapat memahami konteks pengguna, khususnya dalam hal kebutuhan akan personalisasi desain, kemudahan transaksi, dan interaksi langsung dengan pengelola. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 80% responden menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap kebutuhan fitur-fitur seperti custom jersey editor, preview desain real-time, dan kemudahan akses metode pembayaran digital. Setelah memahami kebutuhan tersebut, peneliti merancang antarmuka pengguna berdasarkan prinsip dan tahapan *Human Centered Design*, yakni *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.

1. Mockup Tampilan UI/UX

Mockup merupakan representasi visual statis dari rancangan antarmuka pengguna (UI) yang menggambarkan tampilan akhir suatu sistem digital, seperti website atau aplikasi, sebelum diimplementasikan secara fungsional (Putra, Putra, et al., 2023). Mockup digunakan sebagai alat komunikasi desain antara tim pengembang dan pemangku kepentingan, karena mampu menampilkan elemen-elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi,

dan struktur navigasi dengan lebih detail dibandingkan *wireframe*.

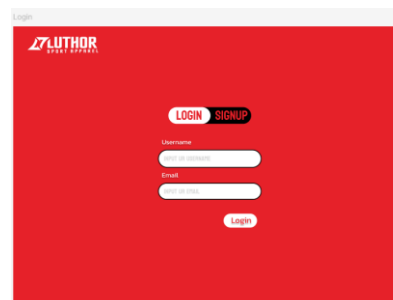


Gambar 4. Halaman Login

Gambar mockup di atas merupakan hasil rancangan antarmuka pengguna (UI) website Luthor Apparel yang dirancang menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD). Mockup ini menampilkan alur navigasi lengkap dari pengguna, dimulai dari halaman awal, login, dan daftar, hingga fitur-fitur utama seperti profil, informasi tentang Luthor, kostumisasi jersey, produk retail, detail produk, metode pembayaran, hingga fitur chat admin. Setiap halaman dirancang secara sistematis dan intuitif untuk memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner. Mockup ini juga menggambarkan pembagian peran antara pengguna dan admin, serta integrasi fitur-fitur penting seperti desain interaktif, kemudahan checkout, dan komunikasi langsung. Visualisasi ini mendukung proses evaluasi dan iterasi dalam desain UI/UX, serta menjadi dasar dalam pembuatan prototipe interaktif pada tahap implementasi (Putra, Putri, et al., 2023).

2. Halaman Login

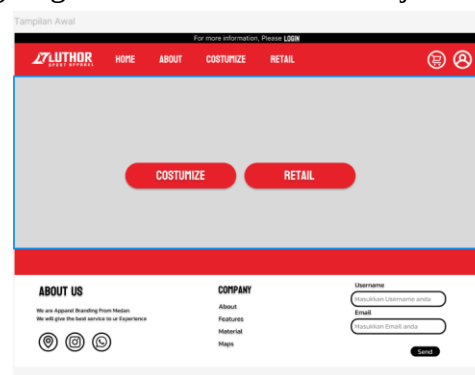
Fitur ini dirancang untuk memfasilitasi autentikasi dan personalisasi pengguna. Pelanggan baru dapat membuat akun dengan mengisi data dasar seperti nama, email, dan kata sandi, sedangkan pengguna lama dapat langsung masuk menggunakan kredensial mereka. Antarmuka dibuat sesederhana mungkin untuk mempercepat proses login tanpa kebingungan.



Gambar 5. Halaman Login

3. Beranda

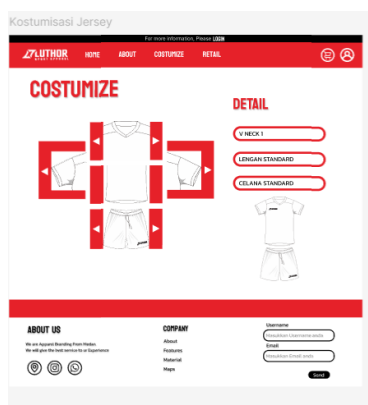
Halaman beranda bertindak sebagai pusat navigasi yang menampilkan seluruh fitur utama. Pengguna dapat mengakses menu seperti kustomisasi jersey, produk retail, profil, dan kontak admin. Visual beranda disusun rapi dengan ikon dan teks yang mudah dipahami agar pengguna langsung tahu ke mana harus menuju.



Gambar 6. Halaman Beranda

4. Fitur Kustomisasi Jersey

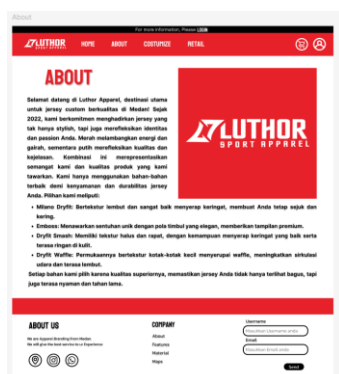
Ini merupakan fitur unggulan dari website Luthor Apparel. Pengguna dapat mendesain jersey sesuai preferensi mulai dari memilih model, warna, hingga menambahkan nama, nomor, dan logo. Preview ditampilkan secara langsung sehingga pengguna dapat menilai hasil desain sebelum melakukan pemesanan. Interaktivitas fitur ini memperkuat aspek pengalaman pengguna (*user experience*).



Gambar 7. Halaman Kustomisasi Jersey

5. Halaman About

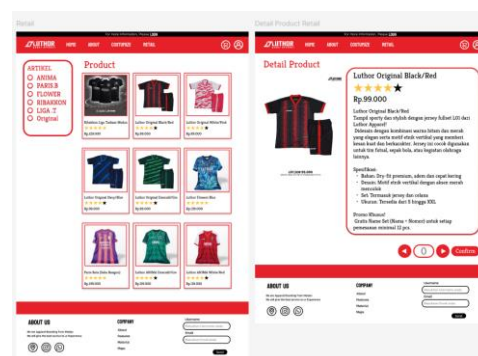
Halaman ini memberikan informasi latar belakang, visi dan misi, serta nilai-nilai yang diusung oleh Luthor Apparel. Tujuannya adalah menumbuhkan kepercayaan pengguna terhadap kualitas produk dan profesionalitas brand lokal yang ditawarkan.



Gambar 8. Halaman About

6. Produk Retail dan Detail Produk

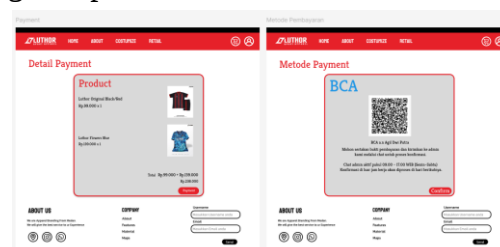
Untuk pengguna yang ingin membeli produk jadi, tersedia halaman retail yang menampilkan daftar produk siap beli dengan harga dan stok. Ketika produk dipilih, pengguna diarahkan ke halaman detail produk yang menyajikan informasi lengkap seperti ukuran, deskripsi, serta gambar produk.



Gambar 9. Halaman Retail dan Detail Produk

7. Metode Pembayaran dan Halaman Payment

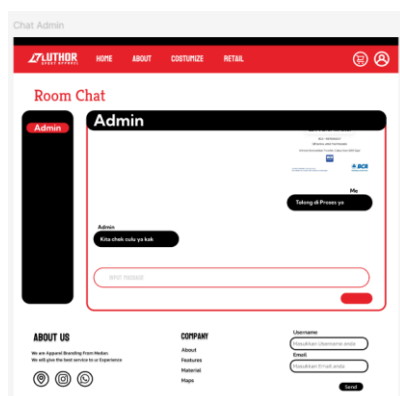
Setelah proses pemesanan selesai, pengguna diarahkan ke halaman metode pembayaran. Website menyediakan beberapa opsi seperti transfer bank dan *e-wallet* untuk memudahkan transaksi. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat menyelesaikan proses pembayaran dengan cepat dan aman.



Gambar 10. Halaman Pembayaran

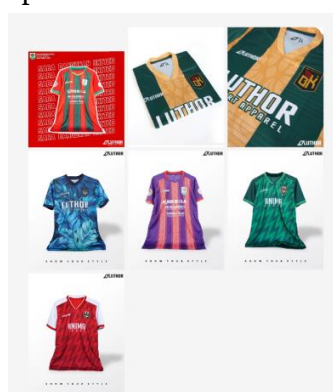
8. Fitur Chat Admin

Fitur *chat admin* memungkinkan pengguna berkomunikasi langsung dengan pengelola. Pengguna dapat bertanya mengenai ketersediaan produk, status pemesanan, bahan jersey, atau panduan penggunaan fitur kustomisasi. Respon admin ditampilkan melalui antarmuka ringan yang mudah diakses.



Gambar 11. Fitur Chat Admin

Selanjutnya pada gambar 12 dibawah merupakan produk Luthor sendiri :



Gambar 12. Produk Luthor

Gambar di atas menunjukkan hasil produk jersey custom Luthor Apparel yang telah dirancang dengan pendekatan *Human Centered Design* (HCD). Desain-desain ini mencerminkan keberhasilan integrasi antara kebutuhan pengguna dengan tampilan visual yang modern, variatif, dan menarik secara estetika. Setiap jersey menampilkan identitas warna, motif, dan branding sesuai preferensi pelanggan, dengan kualitas gambar produk yang menonjolkan keunggulan desain serta kerapian hasil produksi.

SIMPULAN

Penerapan metode HCD terbukti efektif dalam menghasilkan sistem yang mampu memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, mulai dari fase inspirasi hingga implementasi, serta menghasilkan antarmuka UI/UX yang ramah pengguna dan responsif. Melalui wawancara, observasi, serta pengujian prototipe, pengguna menunjukkan kepuasan tinggi

terhadap kemudahan proses customisasi dan kejelasan visual antarmuka. Secara keseluruhan, penerapan HCD tidak hanya meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan sistem, tetapi juga berdampak langsung pada kualitas akhir produk digital dan fisik yang ditawarkan oleh Luthor Apparel. Metode ini terbukti memberikan nilai tambah signifikan baik dari sisi pengalaman pengguna maupun citra profesionalisme brand lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahlevi, F. I., & Abdullah, Z. (2023). Dampak Etams Apparel Bagi Industri Kreatif. *Pembangunan Sosial*, 11(4), 84–96.
- Hafni Hafni, I. I. (2023). Perancangan sistem Pencatatan Kreatif Siswa Berbasis Desktop Pada SMK N 9 Medan. *OMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 6(1), 843–846. <https://doi.org/10.30865/komik.v6i1.5875>
- Hendrawan, J., Perwitasari, I. D., & Ramadhani, M. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi UKM Panca Budi Berbasis Website. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 18–24. <https://doi.org/10.31539/intecom.v3i1.1330>
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, 2(1), 42–48.
- Mubarok, H., Sokibi, P., Fahrudin, R., Informatika, T., Informasi, F. T., Catur, U., & Cendekia, I. (2023). *Perancangan Ui / Ux Website Menggunakan Metode*. 1(2), 59–64.
- Nurohman, B., & Aziz, A. (2024). Analisis UI/UX Terhadap Perancangan Toko Online Dengan Menggunakan Pendekatan Human Centered Design. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*

- Fakultas Ilmu Komputer*, 10(1), 2024.
- Perwitasari, I. D., & Hendrawan, J. (2020). Rancang Bangun Sistem E-Posyandu Penjadwalan Dan Monitoring Perkembangan Bayi Berbasis Android. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.31539/intecom.v3i1.1331>
- Putra, R. R., Putra, E., & Handayani, S. (2023). User Interface Design for Citizen Data Grouping Information System Using Human Centered Design Method. *Jurnal Sains Dan Teknologi Industri*, 20(2), 523. <https://doi.org/10.24014/sitekin.v20i2.21450>
- Putra, R. R., Putri, N. A., & Putra, A. D. (2023). *WEB-BASED ANALYSIS OF PUBLIC COMPLAINTS IN PERTUMBUKAN VILLAGE USING COSINE SIMILARITY AND TF-IDF TECHNIQUES*. 377–386.
- Putra, R. R., Putri, N. A., & Putra, A. D. (2024). *Instal : Jurnal Komputer*. 16.
- Putri, N. A., & Hartanto, S. (2022). Sistem Informasi Manajemen Aset Online Dengan Penelusuran Data Menggunakan Konsep String Matching. *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.46576/device.v3i1.2183>
- Ranti Eka Putri, M. Wasito, & Ayu Nadia Lestari. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi Produk UMKM Desa Suka Damai. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(3), 667–675. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v4i3.1550>
- Rosaldy, A. T. R., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2024). Perancangan User Experience Aplikasi Go UMKM by BSI Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(1), 964X.
- Saepul, D. (2023). Penerapan Metode Human Centered Design (HCD) Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Smart Desa Subang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(3), 311–318. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i3.3594>
- Satwiko, A. (n.d.). *Mengkaji Faktor Keberlanjutan dan Masa Depan Digitalisasi Seni dalam Industri Kreatif*.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). Desain Ui/Ux Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode Hcd Ui/Ux Design of English Vocabulary Game-Based Learning Prototype Using the Hcd Method. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 1–8.