

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE “website X” UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN

Rozan Fajri Irfani

Program Studi Sistem Informasi S1, Fakultas Teknologi Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja Banyumas, Indonesia
Rozanirfani17@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak signifikan dalam menyediakan informasi kepada pengguna. Hal ini tercermin dalam penggunaan *website* sebagai sarana untuk berpromosi dan menyampaikan informasi. Era digital memanfaatkan teknologi dalam hampir semua aspek kehidupan, termasuk dalam pembangunan *website* yang menghadirkan inovasi kepada masyarakat. Dalam lingkungan ini, dukungan terhadap teknologi digital semakin tinggi. Namun, terdapat tantangan dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) pada *website*, seperti yang dialami oleh *website* “Si Dimas”. Beberapa masalah yang muncul antara lain tata letak yang tidak sesuai, konten yang tidak tepat, dan resolusi konten yang terlalu besar. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan antarmuka pengguna yang menarik dan mudah digunakan pada *website* “Si Dimas”, serta merancang poster infografis yang lebih mudah dipahami. Langkah-langkah perancangan dilakukan berdasarkan prinsip *Human Centered Design* (HCD), yang berfokus pada pengguna. Metode HCD membantu memahami kebutuhan dan kebiasaan pengguna, serta merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil analisis dan perancangan menunjukkan adanya masalah pada tampilan UI *website* “Si Dimas”. Setelah menerapkan metode HCD, solusi yang dihasilkan meliputi penambahan fitur “kembali” untuk memudahkan navigasi, penampikan informasi kontak dan alamat kantor pada *footer*, penghapusan konten berita yang tidak sesuai, serta peningkatan resolusi gambar. Selain itu, desain baru juga memperhatikan elemen-elemen seperti menu yang lebih jelas dan pencarian yang lebih terintegrasi. Kesimpulannya, desain antarmuka pengguna yang baik sangat penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan. Metode *Human Centered Design* menjadi pendekatan yang efektif dalam mengatasi masalah perancangan UI dan menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : DINKOMINFO, *Human Centered Design*, *User Interface*, *Website*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah menghadirkan kemungkinan luas dalam mengakses informasi melalui *website*. Era digital telah mengubah pola kehidupan masyarakat, dengan teknologi digital menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aktivitas sehari-hari. Di Indonesia, *website* telah menjadi salah satu sarana utama untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi kepada masyarakat[1]. Namun, dalam proses perancangan *website* seperti yang terlihat pada contoh “Si Dimas”, terdapat tantangan dalam hal tata letak, konten yang sesuai, dan resolusi yang memadai. Kondisi ini berpotensi mempengaruhi kenyamanan dan kepuasan pengguna ketika mengakses *website* tersebut. Oleh karena itu, analisis yang komprehensif diperlukan untuk menemukan metode perancangan yang paling sesuai dalam mengatasi tantangan ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam konteks penelitian ini, tinjauan pustaka menguraikan konsep-konsep yang relevan dengan perancangan antarmuka *website* dan pengalaman pengguna. Berikut adalah beberapa konsep yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini:

2.1. Website

Website atau yang dikenal *website* merupakan kumpulan halaman web dari topik terkait, biasanya dihosting di server web yang dapat diakses melalui Internet atau jaringan area lokal (LAN)[2]. Sedangkan menurut ahli yang lain, *Website* adalah kumpulan halaman informasi digital multi-halaman yang menampilkan gambar, suara, musik, dan animasi[3].

2.2. User interface

Antarmuka pengguna (UI) adalah layar desain virtual dari sistem. Sistem tampilan dapat menghubungkan pengguna ke produk. Tampilan sistem yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan. Komponen UI sangat penting untuk mencapai *website* yang baik dan *responsif user-friendly*, dan UI digunakan untuk mempercantik tampilan dan membuat sistem lebih bermanfaat [3].

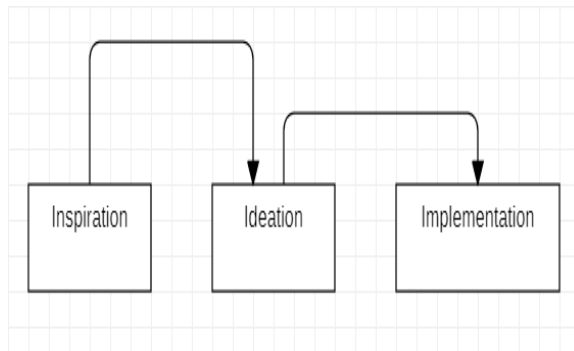
2.3. User experience

Pengalaman Pengguna (UX) adalah kesan dan reaksi yang diperoleh melalui atau dihasilkan dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan (ISO, 2010). Antarmuka pengguna dan kegunaan adalah bagian dari pengalaman pengguna[4]. faktor

pendukung kesuksesan dalam pembangunan suatu sistem memperhatikan kemudahan user dan meminimalisir kesulitan user. User Experience memberikan pengalaman yang menarik bagi user saat berinteraksi langsung dengan sistem. Komponen pengalaman pengguna mencakup fungsi sistem dan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna [3].

2.4. Human Centered Design

Berikut adalah metode *Human Centered Design* pada Gambar 1[5] :



Gambar 1. Metode *Human Centered Design*

Perancangan *website* "Si Dimas" menggunakan metode *Human Centered Design*. Metode ini ialah memecahkan suatu masalah yang berpusat pada manusia supaya menghasilkan solusi-solusi inovatif yang berpusat pada pengguna agar mendapatkan informasi yang sesuai. *Human Centered Design* memiliki 3 tahapan yaitu:

a. Inspiration

Inspiration merupakan hal yang penting dalam metodologi karena dalam inspiration dapat di ketahui masalah dan meraih tujuan yang akan di capai oleh pengguna serta kendala apa yang di hadapi. Metode yang digunakan dalam tahapan inspiration yaitu observasi dan merancang tahapan dari masalah pengguna

b. Ideation

Prada bagian ideation sangat dibutuhkan kreativitas. Prada ideation menggunakan metode brainstorming untuk menemukan solusi terbaik. Designer akan mengimplementasikan gagasan yang telah dilakukan pada tahap Inspiration kemudian merancang nya.

c. Implementation

Implementaion merupakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Prada tahap Implementation, Ditemukan nya data validasi dari user untuk tahap akhir guna menghasilkan user experience yang memuaskan serta tetap melakukan observasi demi meningkatkan kenyamanan user[6].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Human Centered Design Metode ini merupakan perancangan yang berpusat pada pengguna. Saat menerapkan desain yang

berpusat pada manusia, desainer harus memperhatikan kebutuhan dan kebiasaan pengguna yang menjadi fokus desain produk[4].

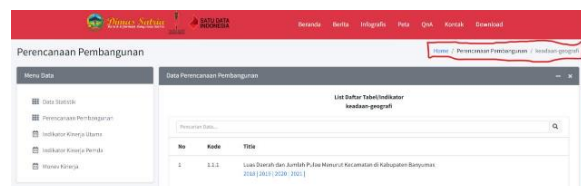
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis

Tahap awal dilakukan dengan menganalisis *website* "Si Dimas" terutama pada tampilan antarmuka pengguna (UI) seperti font, tombol, tata letak, dan gambar. Tujuan analisis adalah untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna saat mengakses situs tersebut. Contohnya, pada Gambar 2, 3, dan 4 terlihat tampilan yang sedang dianalisis.



Gambar 2 *Website* sebelum perancangan



Gambar 3. *Website* sebelum perancangan



Gambar 4. *Website* sebelum perancangan

4.2. Inspiration

Pada tahap ini, masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna diidentifikasi. Hasil observasi menunjukkan beberapa permasalahan pada tampilan UI *website* "Si Dimas" seperti yang tercantum pada Tabel 1. Solusi untuk setiap masalah diidentifikasi agar dapat mengatasi permasalahan yang ada.

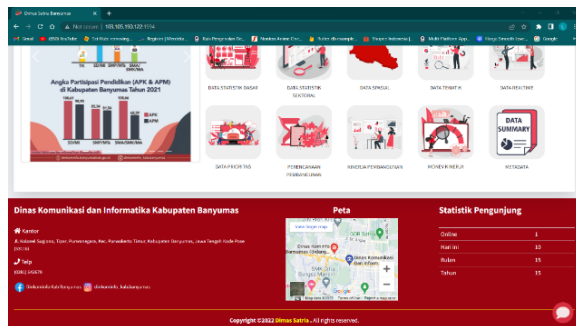
Table 1. solusi terhadap pengamatan

No	Solusi Observasi
1.	Memberikan <i>tools</i> kembali / <i>back</i> , agar membantu pengguna dalam kembali ke halaman sebelumnya
2.	Menampilkan alamat kantor, nomer telfon, peta, usul data dan <i>statistik</i> pengunjung pada bagian <i>footer</i> sebagai informasi kepada pengunjung.
3.	Menghapus konten berita pada <i>home page</i> dan membuat menu baru

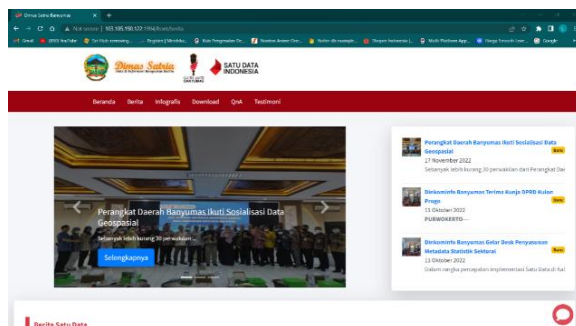
No	Solusi Observasi
4.	Memberikan <u>underline</u> pada menu guna memudahkan <u>user</u> dan menandai saat berada di menu
5.	Mengecilkan <u>resolusi image</u> yang terlalu besar dan memakan tempat
6.	Menampilkan pencarian pada <u>home page</u>

4.3. Ideation

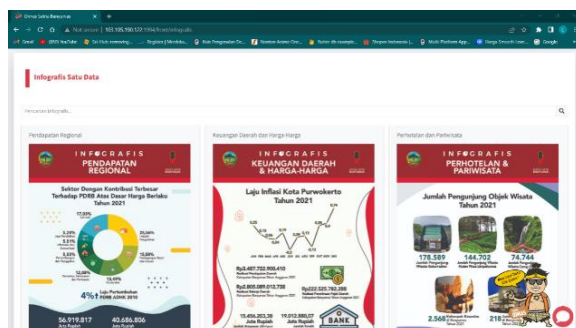
Dalam tahap ini, dimulai dengan merancang kerangka kerja yang sederhana dan melakukan brainstorming untuk memvalidasi ide. Solusi-solusi yang dihasilkan akan membantu mengatasi masalah yang diidentifikasi sebelumnya. Hasil dari analisis permasalahan akan membantu merancang solusi yang tepat. Contohnya, pada Gambar 4.3, 4.5, 4.6, dan 4.7 terlihat hasil desain yang telah dibuat untuk mengatasi permasalahan pada UI *website*.



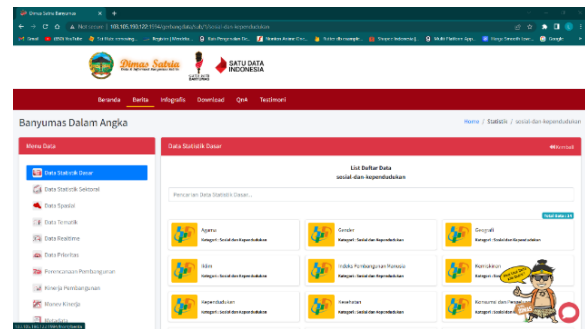
Gambar 5. Website Si Dimas



Gambar 6. Website Si Dimas



Gambar 7. Website Si Dimas



Gambar 8. Website Si Dimas

4.4. Implementation

Setelah tahap Inspiration dan Ideation, tahap terakhir adalah Implementasi. Ini melibatkan penerapan solusi yang telah dirancang sebelumnya. Hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya diimplementasikan pada halaman home page. Beberapa solusi yang diimplementasikan antara lain memberikan tombol kembali, menampilkan informasi kontak dan statistik pengunjung pada bagian footer, menyederhanakan tampilan berita, dan lainnya.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, perancangan dan pembahasan pada *website* "Si Dimas" berhasil mengatasi permasalahan pada tampilan antarmuka pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Pengujian dilakukan dengan cara *observasi* langsung kepada Masyarakat pengguna *website* "Si Dimas". Berdasarkan observasi yang dilakukan dapat di katakana bahwa pengguna lebih puas dengan tampilan *website* yang baru.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Desain User Interface sangat penting untuk meningkatkan jumlah pengguna, Poster infografis memudahkan informasi lebih singkat dan mudah dipahami dan kepuasan *user experience* menentukan menarik tidaknya *website*. sedangkan saran Kepada mahasiswa yang tengah menjalani Praktik Kerja Lapangan di DINKOMINFO Kabupaten Banyumas, dianjurkan untuk mempersiapkan diri dengan mengasah keterampilan yang telah dipelajari dan DINKOMINFO disarankan untuk menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) yang rinci mengenai tugas dan tanggung jawab mahasiswa, seperti deskripsi pekerjaan. Langkah ini akan membantu mahasiswa memulai PKL dengan lebih lancar dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. N. Heny, "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta*, vol. 2, p. 183, 2016, doi: 10.28989/senatik.v2i0.77.
- [2] Yeni Susilowati, "Pengertian Website Menurut Para AhliNo Title," *www.cnbcindonesia.com*, 2022.

- <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya> (accessed Jun. 22, 2022).
- [3] Abdullah (2015), "Pengertian Website Menurut Para Ahli," [Online]. Available: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>.
- [4] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [5] Y. Firantoko, H. Tolle, and H. M. Az-zahra, "Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2798–2806, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4795>.
- [6] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.