

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE UKM JURNALISTIK POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Mayta Magfiratun Hasanah, Farindika Metandi, Bambang Cahyono

Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda
Jalan Cipto mangunkusumo, Samarinda, Indonesia
magfiratunh@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang pesat, sehingga pengembangan UI/UX website menjadi penting dalam memudahkan akses informasi bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat. UKM Jurnalistik Politeknik Negeri Samarinda (POLNES) memiliki website sebagai sarana informasi, namun sejak 2021 website tersebut tidak aktif sehingga tampilan pada website UKM Jurnalistik kurang menarik pembaca. Hal ini berdampak pada rendahnya minat pengguna untuk mengakses konten yang tersedia. Pengguna merasa kesulitan karena tampilan yang monoton, tidak responsif, dan pilihan warna serta tipografi yang tidak sesuai, mengakibatkan informasi tidak tersampaikan dengan baik. Peneliti merancang ulang UI/UX website untuk membuatnya lebih menarik dari segi visual dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD), penelitian ini berfokus pada kebutuhan pengguna. Tahapan UCD meliputi *Plan the User Centered Design process, Understand Context of Use, Specify User Requirements, Product design solution, dan Evaluate design against requirements* menggunakan Single Ease Questionnaire (SEQ). Hasil evaluasi menunjukkan nilai SEQ sebesar 6.5, yang termasuk dalam kategori sangat mudah, menandakan bahwa perancangan UI/UX website UKM Jurnalistik POLNES berhasil memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, User Centered Design, UKM, Single Ease Questionnaire.*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Salah satu bentuk teknologi yang menjadi semakin penting dalam konteks ini adalah pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website. Pengembangan UI/UX pada website dapat memudahkan mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum dalam memahami informasi yang disampaikan pada website tersebut. User Interface (UI) atau antarmuka adalah tampilan dalam pengoperasian suatu produk dan User Experience (UX) adalah pengalaman pengguna saat mengoperasikan produk [1].

Politeknik Negeri Samarinda memiliki 22 Organisasi Mahasiswa yang dapat mengembangkan hard skill dan soft skill mahasiswa di luar perkuliahan. Dalam mengikuti keanggotaan ORMAWA dapat melatih kerja sama tim, manajemen waktu, dan kepemimpinan [2]. Namun, masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui mengenai ORMAWA yang berada di kampus karena kurangnya informasi mengenai ORMAWA tersebut, salah satunya adalah UKM Jurnalistik.

UKM Jurnalistik Politeknik Negeri Samarinda merupakan Unit Kegiatan Mahasiswa yang bergerak dalam penyampaian berita, informasi, kejadian, kepada khalayak umum. UKM Jurnalistik juga terdiri dari beberapa Divisi yaitu Divisi Pers & Penyiaran, Divisi Fotografi, dan Divisi Videografi. Dalam memiliki sebuah website, sangat penting merancang UI/UX yang baik agar masyarakat dan mahasiswa mudah membaca informasi UKM Jurnalistik.

UKM Jurnalistik menampilkan suatu berita melalui website, namun pada website sebelumnya tidak terdapat informasi mengenai UKM Jurnalistik seperti profil UKM Jurnalistik, divisi, dan kategori berita. Berita yang terdapat dalam website UKM Jurnalistik hanya beberapa saja dikarenakan website tersebut sudah tidak aktif pada saat COVID-19 sehingga sulit untuk mencari berita. Selain itu, website UKM Jurnalistik tidak terpakai lagi hingga sekarang karena pergantian pengurus sehingga tampilan dan konten pada website tersebut tidak menarik, maka hal ini berdampak negatif pada keterlibatan pembaca. Hal ini berpotensi mengurangi interaksi, jumlah kunjungan, serta kemampuan UKM untuk menyebarkan informasi secara efektif sehingga tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca tidak tercapai secara optimal.

UKM Jurnalistik perlu membuat website baru untuk menampilkan informasi UKM Jurnalistik, berita aktual mengenai internal maupun eksternal, dan berinteraksi dengan konten yang disajikan. Hal ini untuk memanfaatkan website sebagai alat promosi dan alat penyampaian informasi untuk memperkenalkan UKM Jurnalistik kepada masyarakat sehingga diperlukan rancangan UI/UX terhadap website tersebut. Pada perancangan ini akan menggunakan Metode User Centered Design. Pada perancangan ini menggunakan aplikasi Figma untuk pembuatan wireframe dan prototype.

Dari permasalahan diatas, dibutuhkan untuk membuat website UKM Jurnalistik dengan menggunakan metode User Centered Design agar informasi yang diberikan kepada masyarakat melalui website tersampaikan dengan baik dan mudah

dipahami dengan UI/UX. Maka, peneliti melakukan perancangan UI/UX website yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX WEBSITE UKM JURNALISTIK POLITEKNIK NEGERI SA/MARINDA DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)”. Pada perancangan UI/UX website diharapkan dapat memudahkan semua kalangan dari segi User Interface (UI) dan User Experience (UX) agar lebih nyaman digunakan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Adapun beberapa penelitian yang digunakan sebagai referensi dan acuan dalam penelitian ini yaitu Penerapan metode *User Centered Design* dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan [3], Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk organisasi Kampus Daerah Purwakarta [4], Perancangan UI/UX Fitur Asrama Mahasiswa Berbasis Website Dengan Pendekatan User Centered Design [5], Perancangan UI/UX Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi [6].

2.1. User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah bagaimana suatu website atau aplikasi yang akan dibuat terlihat seperti apa. Orang biasa menyebutnya sebagai tampilan atau desain sebuah website. Tujuan dari Desain *User Interface* adalah merancang antarmuka yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif yang berarti siap untuk digunakan, serta menghasilkan hasil yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. UI tidak hanya mengenai warna dan bentuk namun menyajikan *tools* untuk pengguna supaya mencapai tujuan yang ingin dicapai [7]

2.2. User Experience (UX)

User Experience merupakan sekumpulan dari sebuah proses. Konsep, pedoman, dan alur kerja tentang desain untuk meningkatkan kepuasan pengguna lebih banyak kegunaan dan kenikmatan yang ditujukan untuk pengguna dan produk Desain UX adalah proses kreatif website atau aplikasi yang dibuat agar mudah digunakan dan tidak membingungkan untuk digunakan pengguna. User Experience website yang baik untuk pengguna adalah yang tidak menyusahakan untuk mencapai tujuan mereka [1].

2.3. User Centered Design (UCD)

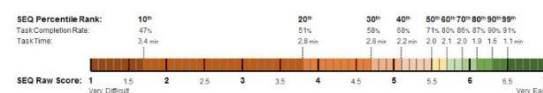
UCD merupakan metode perancangan antarmuka yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Para perancang dan pengguna bersama-sama menciptakan antarmuka yang sesuai dengan keinginan pengguna, sehingga mereka dapat memiliki gambaran yang jelas tentang antarmuka yang akan mereka gunakan. Konsep UCD berfokus pada proses pengembangan sistem yang didasarkan pada pengalaman, sifat, dan karakter dari pengguna [8].

2.4. Usability Testing

Usability testing merupakan suatu pendekatan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap perangkat lunak atau situs web yang telah dibuat. Biasanya, metode ini dilaksanakan oleh para pengembang Pengalaman Pengguna (UX) dengan melibatkan sejumlah pengguna tertentu untuk meneliti bagaimana proses interaksi mereka dengan situs web tersebut. Penting untuk memperhatikan pengujian ini karena berkaitan erat dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem yang telah dibuat [9].

2.5. Single Ease Questionnaire (SEQ)

SEQ merupakan kuisioner yang diberikan setelah melakukan task (tugas) pada sebuah pengujian. SEQ cepat dalam mengetahui respon pengguna. SEQ digunakan untuk mengukur kemudahan yang dirasakan oleh pengguna. SEQ terdiri dengan skala Likert 1 sampai 7 dari pilihan yaitu, sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah. SEQ memiliki 2 kategori nilai untuk hasil nilainya, yaitu produk dikatakan buruk apabila pada rentang 1-4 dan dikatakan baik pada rentang 5-7. Pertanyaan dalam SEQ mengenai seberapa mudah *task* yang dikerjakan oleh responden.



Gambar 1. Skala likert SEQ [10]

Persentase nilai SEQ menggunakan skala likert sebagai alat ukur untuk keberhasilan produk. Adapun perhitungan hasil Single Ease Questionnaire (SEQ) dengan cara menjumlah suara yang bernilai 7 kemudian dibagi total keseluruhan skor dan dikalikan 100% yang terdapat pada persamaan 1.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Total nilai angka 7}}{\text{Total Nilai}} \times 100\% \quad (1)$$

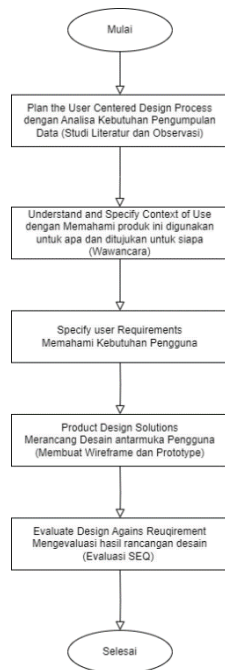
2.6. Use Case

Use Case merupakan diagram untuk mengilustrasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh sistem. *Use case* digunakan untuk mengidentifikasi aktor dan menggambarkan tindakan yang dilakukan setiap aktor oleh sistem [11].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX adalah *User Centered Design* (UCD). UCD merupakan metode perancangan antarmuka yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Para perancang dan pengguna bersama-sama menciptakan antarmuka yang sesuai dengan keinginan pengguna, sehingga mereka dapat memiliki gambaran yang jelas tentang antarmuka yang akan digunakan. Konsep UCD berfokus pada proses pengembangan sistem yang didasarkan pada pengalaman, sifat, dan karakter dari pengguna.

Adapun tahapan *User Centered Design* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Tahapan User Centered Design (UCD)

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap tahapan *User Centered Design*.

3.1. Plan the User Centered Design process

Pada tahap pertama, melakukan identifikasi terhadap calon pengguna *website* yang dibuat untuk memastikan bahwa proses pembangunan proyek berfokus kepada pengguna. Pada tahap ini dilakukan studi literatur dan observasi. Studi literatur dilakukan dengan memahami metode perancangan desain dengan mencari penelitian terdahulu dan pada tahap observasi dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan *Single Focus Group* yaitu berdiskusi mengenai permasalahan pada *website* UKM Jurnalistik dalam satu tim dengan beranggotakan 10 orang.

3.2. Understand Context of Use

Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengidentifikasi konteks kegunaan dari suatu produk untuk memahami secara mendalam siapa pengguna yang dituju serta untuk apa produk tersebut dirancang. Pada langkah awal tahap ini Peneliti melakukan wawancara yang dimana hasil wawancara tersebut akan dibuat *User Persona* untuk memahami hasil kebutuhan pengguna. Peneliti melakukan wawancara dan mengajukan beberapa pertanyaan dengan Ketua Umum UKM Jurnalistik sehingga hasil yang didapatkan akan dijadikan acuan untuk rancangan *UI/UX website*.

3.3. Specify user requirements

Pada proses ini dapat menentukan kebutuhan pengguna dan mengetahui tujuan yang akan dicapai.

Peneliti membuat *user persona* berdasarkan hasil wawancara dan melakukan analisis data. *User Persona* dibuat berdasarkan kebutuhan user untuk mempermudah dalam perancangan.

3.4. Product design solution

Pada tahap ini mulai merancang solusi dari *user requirements* dengan membangun suatu desain dari prototype hingga desain lengkap. Dalam tahap ini peneliti membuat *wireframe*, desain *visual* serta *prototype*.

3.5. Evaluate design against requirements

Pada proses ini melakukan evaluasi yang telah dibuat dengan pengguna yang akan menggunakan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah desain yang telah dibuat sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau tidak. Pada tahap ini, digunakan tools Maze dalam tahap testing untuk UX. Penyebaran kuisioner dengan metode *Single Ease Quistionnaire* (SEQ) kepada 30 responden yaitu anggota UKM Jurnalistik. Persentase nilai SEQ menggunakan skala likert sebagai alat ukur untuk keberhasilan produk.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil analisis dan perancangan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD):

4.1. Plan the User Centered Design process

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi orang yang menggunakan produk maka dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan 10 orang anggota UKM Jurnalistik untuk mengidentifikasi bahwa produk ini berfokus kepada pengguna.

Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan temuan masalah dan kesulitan pengguna dalam *website* sebelumnya yaitu :

- Tampilan halaman *website* kurang responsive untuk mobile.
- Desainnya kurang menarik karena hanya menggunakan template dari situs tersebut sehingga tidak bisa didesain sesuai kebutuhan dan keinginan.
- Pemilihan warna yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan *background* sehingga pengguna kesulitan untuk membaca *text*.
- Warna yang digunakan kurang melekat dengan UKM Jurnalistik.
- Pengelompokkan berita yang tidak spesifik.
- Kurangnya informasi dan isi konten yang terdapat pada *website* UKM Jurnalistik.
- Fitur yang tidak lengkap dan fitur *search* tidak terlihat karena ikon yang sangat kecil.

Dari temuan masalah diatas memberikan gambaran jelas bahwa pengalaman pengguna yang kurang baik berkontribusi pada rendahnya Tingkat kunjungan dan keterlibatan pengguna. Penggunaan *template* pada *website* sebelumnya monoton dan pilihan warna yang tidak sesuai menyebabkan *website* kurang mencerminkan identitas UKM .

4.2. Understand Context of Use

Pada tahap *Understand Context of use* peneliti mengidentifikasi orang yang menggunakan *website* dan dilakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi mengenai *website* seperti apa yang diinginkan oleh Ketua Umum UKM Jurnalistik untuk menyelesaikan masalah yang ada. *UI/UX* ini dirancang untuk menyediakan informasi terkait UKM Jurnalistik. Informasi tersebut berguna untuk mahasiswa baru yang ingin mengetahui dengan jelas terkait UKM Jurnalistik. *Website* tersebut dengan mempertimbangkan target utama yaitu mahasiswa dan khalayak umum. Pada hasil wawancara ini menggarisbawahi pentingnya navigasi yang jelas, informasi yang mudah diakses, dan fitur untuk menarik perhatian mahasiswa baru yang ingin bergabung.

4.3. User Persona

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Umum UKM Jurnalistik maka dirancang *User Persona*. Pada hasil wawancara tersebut didapatkan profil untuk dijadikan dasar dalam menentukan struktur *website* dan fitur-fitur yang harus ada pada rancangan sehingga tampilan sesuai kebutuhan dan mudah untuk digunakan. Berikut *user persona* dari Ketua Umum UKM Jurnalistik berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada gambar 4.



Biografi
Seorang Mahasiswa Jurusan Teknik Mesin yang merupakan Ketua Umum UKM Jurnalistik. Dia aktif dan berikiran kritis.

Kebutuhan
Ingin adanya *website* agar mudah untuk membaca dan berita dilindungi oleh UU Pers. Pada platform Instagram hanya dilindungi oleh UU ITE.

Tantangan

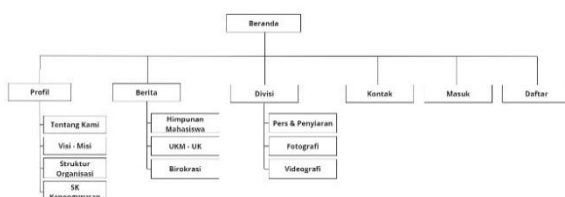
- Sulit mencari berita di platform Instagram
- Ketika membaca Berita di Instagram seringkali terpotong dan dilanjutkan pada kolom komentar karena adanya batasan caption dalam Instagram.

Motivasi
Eka ingin adanya *website* yang dapat mempermudah dalam pencarian berita dan mengelompokkan Kategori agar lebih tertata.

Gambar 3. User Persona

4.4. Sitemap

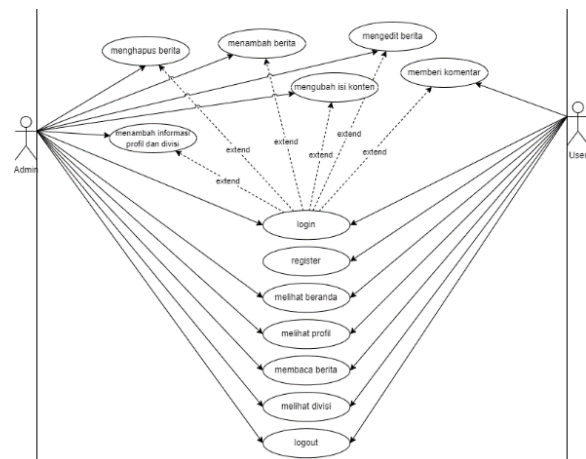
Sitemap untuk pengguna yang berisikan menu pada *website*. Sitemap tersusun menjadi satu diagram untuk mempermudah alur yang dari setiap halamannya menggambarkan menu dan sub menunya. Pada pembuatan *sitemap* peneliti menggunakan situs web miro. Pembuatan sitemap dilakukan untuk memastikan pengguna dapat menavigasi *website* dengan mudah dan menemukan informasi yang relevan. Berikut *sitemap* yang terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Sitemap website UKM Jurnalistik

4.5. Use Case

Use case diagram digunakan untuk mengilustrasikan aktivitas yang digunakan oleh sistem dan untuk mengidentifikasi aktor-aktor dan menggambarkan tindakan yang dilakukan oleh aktor di dalam sistem. *Use case* terbagi dua yaitu secara langsung dan tidak langsung. Beberapa fitur dapat langsung diakses tanpa melakukan *login* dan *register*. Namun, terdapat fitur yang harus melakukan proses *login* dan *register* terlebih dahulu. Adapun *Use Case Diagram* terdapat pada gambar 5.

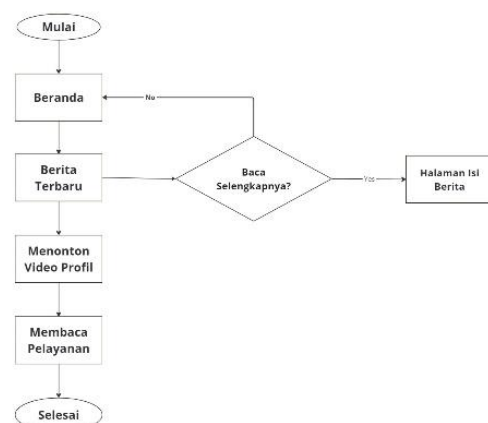


Gambar 5. Use Case

Use Case pada gambar 5 admin diberikan akses untuk menghapus, menambah, mengubah isi konten sedangkan pengguna hanya diberi akses untuk melihat informasi dan memberi komentar.

4.6. User Flow

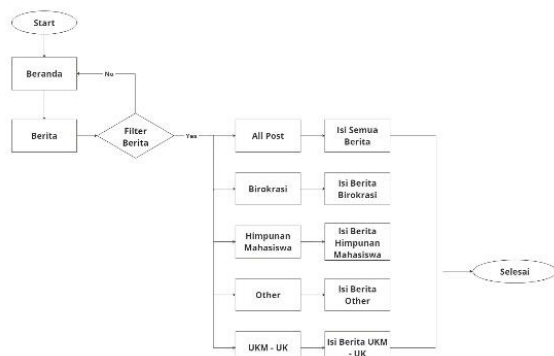
User Flow adalah alur diagram yang menggambarkan aktivitas yang akan dilakukan pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. Dalam proses pembuatan *user flow* peneliti menggunakan situs web miro.



Gambar 6. User Flow Beranda

Pada *User flow* halaman Beranda menggambarkan proses saat pengguna menuju halaman Website UKM Jurnalistik POLNES. Pengguna dapat menuju halaman berita pada CTA

“baca berita” yang tersedia. Jika tidak, pengguna melihat berita terbaru, menonton video profil, dan membaca Pelayanan yang tersedia pada UKM Jurnalistik.



Gambar 7. User flow Berita

Pada gambar 7 merupakan gambaran User flow jika pengguna ingin melihat kategori UKM Jurnalistik dari navigation bar. Pada halaman beranda, pengguna

dapat memilih profil pada navigation bar dan terdapat dropdown kemudian dialihkan ke halaman kategori berita yang ingin dituju.

4.7. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuisisioner terkait kepuasan pengguna *website* UKM Jurnalistik POLNES untuk mengetahui kebutuhan pengguna sehingga ditemukan beberapa kebutuhan *user* dari kritik dan saran yang akan menjadi fitur yang akan didesain untuk mendapatkan hasil sesuai kebutuhan. Kuisisioner disebarkan kepada anggota UKM Jurnalistik POLNES. Selain itu, ditentukan berdasarkan hasil observasi pada tahap sebelumnya. Kebutuhan informasi pengguna diidentifikasi melalui analisis terhadap harapan pengguna terkait konten, fitur, serta kemudahan akses yang dibutuhkan dalam *website*. Kebutuhan ini dikategorikan berdasarkan pentingnya fitur yang dianggap paling mendukung. Kebutuhan spesifikasi pengguna terdapat dalam tabel 1 yang menyatakan bagaimana fitur-fitur tersebut diimplementasikan dalam desain.

Tabel 1. Spesifikasi kebutuhan pengguna

No.	Kebutuhan Informasi	Hasil Desain
1.	Pengguna dapat masuk dan daftar	Halaman masuk dan daftar sehingga dapat melihat komentar pengguna tersebut pada berita mana saja.
2.	Pengguna dapat melihat halaman Landing Page yang terstruktur.	Halaman yang berisikan berita terbaru, video profil, dan pelayanan dari UKM Jurnalistik.
3.	Pengguna dapat mencari dan menemukan informasi dengan mudah.	Ikon pencarian yang terdapat pada <i>Navigation bar</i> sehingga pengguna mudah melihat ikonnya.
4.	Pengguna dapat menemukan informasi mengenai profil UKM Jurnalistik	Halaman yang menampilkan Tentang, Visi-Misi, struktur Organisasi, dan SK Kepengurusan,
5.	Pengguna dapat menemukan Kategori Berita	Halaman masing-masing Kategori berita yaitu Himpunan Mahasiswa, UKM-UK, Birokrasi, dan Others.
6.	Pengguna dapat melihat informasi divisi	Halaman masing-masing divisi UKM Jurnalistik yaitu Divisi Pers & Penyiaran, Divisi Fotografi, dan Divisi Videografi.
7.	Pengguna dapat melihat informasi Kontak	Halaman kontak yang berisi telepon, email, Alamat, serta form kritik dan saran untuk pengguna.
8.	Pengguna dapat membaca berita dengan memberikan <i>rating</i> dan komentar pada berita yang telah diterbitkan.	Halaman berita yang dilengkapi fitur <i>rating</i> dengan memberikan Bintang dan terdapat kolom komentar.
9.	<i>Website</i> yang memiliki tampilan menarik, tipografi, dan warna yang cocok.	<i>User Interface</i> yang menarik dengan perpaduan tipografi dan warna yang cocok.

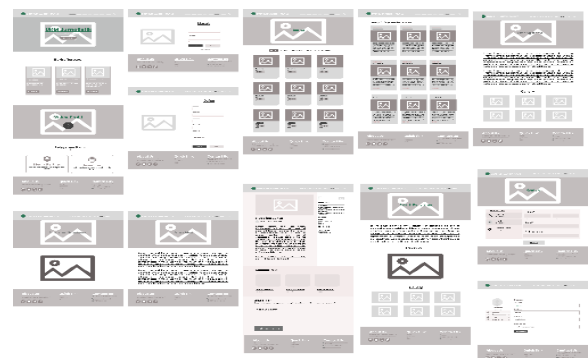
4.8. Product design solution

Tahap ini membangun suatu desain yang akan menjadi Solusi produk. Solusi desain yang dihasilkan melalui proses *wireframe* dan prototype menungkan peningkatan signifikan dalam hal tampilan. Penggunaan *tools* menggunakan figma memungkinkan merancang tata letak yang optimal, menentukan tipografi yang mudah dibaca, serta memilih warna yang sesuai dengan identitas UKM Jurnalistik. Adapun peneliti membuat *wireframe* untuk mengatur tata letak desain yang akan dibuat dan *prototype* untuk hasil desain visual dan memberikan gambaran secara detail.

4.9. Wireframe

Pada tahap perancangan tahap awal yang dilakukan adalah pembuatan *wireframe* terlebih dahulu. *Wireframe* digunakan untuk menentukan

tata letak desain dan merancang apa yang diperlukan dan digunakan ke dalam *prototype* yang akan dibuat. Pembuatan *wireframe* menggunakan aplikasi figma sebagai *tools*.

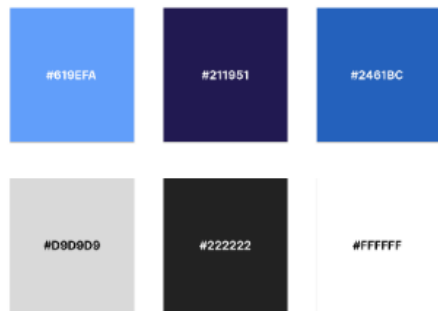


Gambar 9. Wireframe

Hasil pembuatan *wireframe* dapat dilihat pada gambar 9.

4.10. Prototype

Pada tahap prototipe menentukan warna, tipografi, serta ilustrasi terlebih dahulu sebelum membuat rancangan prototipe. Warna utama pada *website* UKM Jurnalistik adalah warna biru dikarenakan warna tersebut sudah melekat pada UKM tersebut. *Color Scheme* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Color Scheme



Gambar 11. Font

Selain warna, terdapat font yang digunakan pada tipografi yaitu *sans-serif* dan terdapat 2 font yang akan digunakan yaitu *Poppins* dan *Inter*. Kedua font tersebut dipilih karena font tersebut membuat desain dan konten menjadi lebih dinamis dan mempercantik desain tersebut. Font ini memudahkan pengguna dalam membaca informasi.

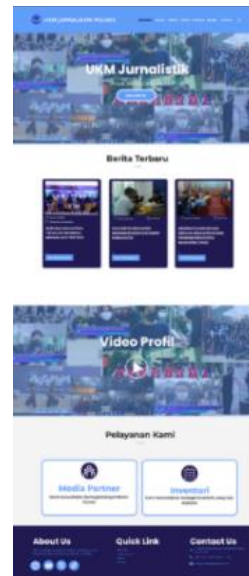


Gambar 12. Ilustrasi

Pada penelitian ini menggunakan ilustrasi untuk ditampilkan pada halaman masuk dan daftar yang diambil pada *freepik.com* serta menggunakan ikon yang diambil dari *iconify*.

4.11. Beranda

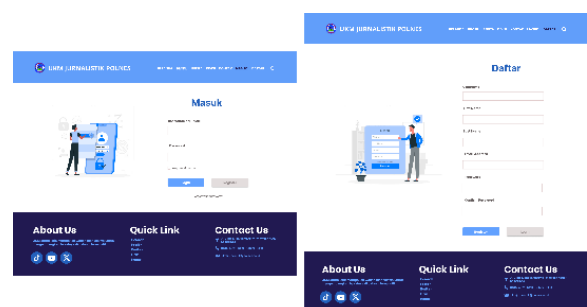
Halaman Beranda merupakan halaman pertama bagi pengguna ketika mengunjungi *website* UKM Jurnalistik. Halaman ini berisikan Berita terbaru dari UKM Jurnalistik, Video Profil, dan Pelayanan yang disediakan oleh UKM Jurnalistik. Tampilan beranda terdapat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Beranda

4.12. Daftar dan Masuk

Halaman daftar menampilkan *form* pendaftaran akun bagi pengguna yang belum mempunyai akun dan halaman masuk ditujukan bagi pengguna yang telah mempunyai akun. Pada halaman ini terdapat ilustrasi agar halaman tersebut tidak terlalu monoton dan meningkatkan estetika pada desain serta mengomunikasikan pesan kepada pengguna. Adapun tampilan terdapat gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Daftar dan Masuk

4.13. Profil UKM Jurnalistik

Pada menu profil terdapat sub-menu yang terdiri dari Tentang kami, Visi-misi, Struktur Organisasi, serta SK Kepengurusan. Pada masing-masing sub-menu terdapat informasi mengenai UKM Jurnalistik.

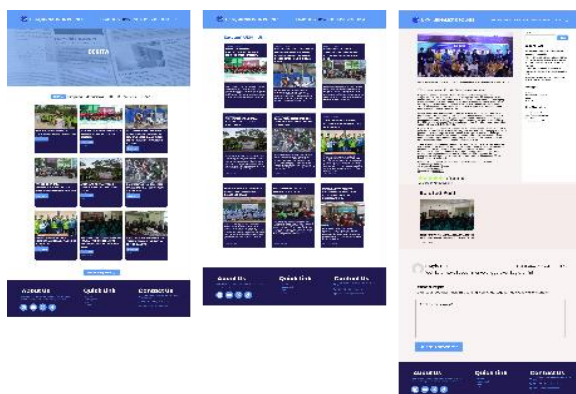


Gambar 14. Tampilan Profil UKM

Pada halaman tentang kami terdapat informasi mengenai UKM Jurnalistik dan terdapat galeri yang berisi dokumentasi tahunan UKM Jurnalistik. Pada halaman visi-misi berisi terkait Informasi mengenai Visi-misi UKM Jurnalistik. Adapun pada halaman Struktur Organisasi UKM Jurnalistik yang terdapat bagan berupa gambar mengenai kepengurusan Badan Pengurus Inti (BPI) dan Badan Pengurus Harian (BPH). Pada Halaman SK Kepengurusan berisi file yang berisi link drive. SK Kepengurusan berisi nama anggota UKM Jurnalistik pada periode 2023/2024.

4.14. Berita

Pada menu berita terdapat halaman berita yang memiliki fitur filter berita terbaru pada setiap kategori berita. Pada sub-menu kategori berita terdapat berita dari kategori tersebut. Selain itu, terdapat isi berita yang berisikan Isi berita dan memiliki *sidebar*, *related post*, *rating*, serta kolom komentar.



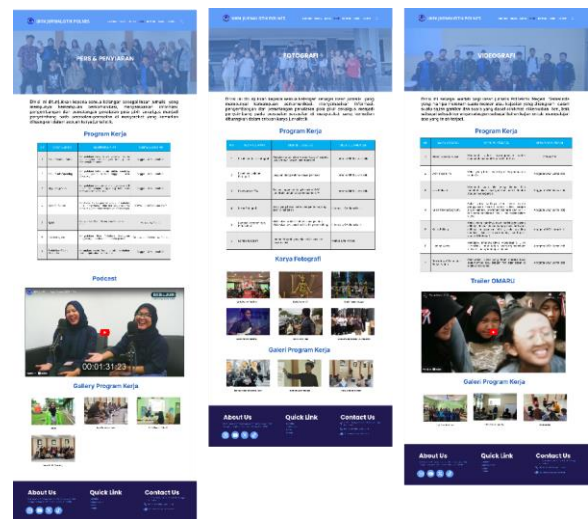
Gambar 15. Tampilan Berita

Halaman berita yang terdapat tampilan filter berita. Pengguna dapat memilih kategori berita yang ingin dibaca dan berita yang ditampilkan berita

terbaru dari UKM Jurnalistik. Halaman kategori berita ditampilkan ketika pengguna mengklik kategori pada sub menu berita. Berita yang ditampilkan sama dengan pada halaman menu berita namun, berita dispesifikkan lagi sesuai dengan kategorinya. Adapun halaman mengenai isi berita. Pada halaman berita terdapat kolom isi, *sidebar*, serta berita yang terkait dengan kategori tersebut. Selain itu, terdapat kolom berita sehingga pengguna dapat memberi komentar terhadap berita tersebut.

4.15. Divisi

Adapun tampilan divisi terdapat dalam gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Divisi

Pada halaman divisi menampilkan informasi terkait masing-masing divisi, hasil karya anggota, serta galeri kegiatan divisi tersebut.

4.16. Kontak

Halaman kontak terdapat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Kontak

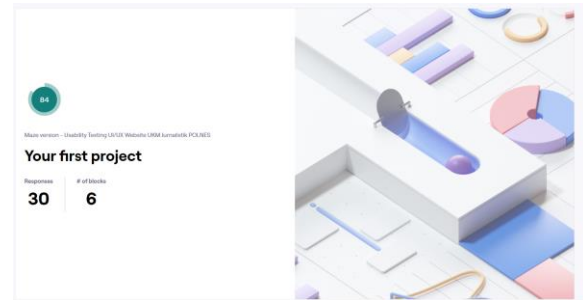
Halaman kontak memiliki informasi terkait nomor telepon, email, serta alamat dari UKM Jurnalistik bertujuan agar masyarakat dapat menghubungi kontak yang tertera.

4.17. Evaluate design against requirements

Pada tahap ini, prototipe yang telah dirancang sebelumnya diujikan kepada 30 responden yang merupakan anggota UKM Jurnalistik termasuk pengurus dan anggota baru yang berpartisipasi dalam pengumpulan umpan balik terhadap rancangan *website*. Anggota UKM Jurnalistik dipilih karena memiliki pemahaman yang baik mengenai kebutuhan informasi dan fungsi *website*.

Testing ini dilakukan pada setiap skenario yang telah dibuat agar mendapatkan hasil yang efektif dan menggunakan menggunakan *tools* Maze Design dan

mengujikan 5 task kepada responden. Task yang diujikan terdiri dari masuk dan daftar, *advanced search*, berita, divisi, dan akun.



Gambar 18. Skor Maze

Tabel 2. Task Pengujian

No	Task	Deskripsi
1.	Login & register	Login atau Register menggunakan akun yang telah terdaftar pada menu bar.
2.	Advanced Search	Pengguna melakukan pencarian dengan mengklik ikon <i>search</i> yang terdapat pada <i>Navigation Bar</i> .
3.	Berita	Pengguna mengklik halaman berita kemudian mengklik satu persatu kategori yang terdapat pada halaman tersebut. kemudian pengguna membaca salah satu berita pada Himpunan mahasiswa dan memberikan rating serta komentar.
4.	Divisi	Pilih Divisi Pers & Penyiaran pada <i>Navigation Bar</i> kemudian klik Gambar pertama pada galeri kemudian scroll keatas dan klik ikon selanjutnya ">"
5.	Akun	Pilih Akun pada <i>navigation bar</i> dan tekan button "update account". Kemudian klik change password dan tekan text fieldnya setelah itu tekan button "update password"

Pada hasil SEQ diperoleh hasil sebesar 91% dan pada SEQ *Raw Score* yaitu 6.5 menunjukkan bahwa perancangan *UI/UX Website* UKM Jurnalistik termasuk pada kategori baik. Nilai yang didapatkan melebihi batas minimal SEQ yaitu 5.5 sehingga hasil perancangan UI terbilang berhasil. Adapun perhitungan menggunakan rumus seperti

pada persamaan 1 dan hasil SEQ terdapat pada tabel 3.

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Total nilai angka 7}}{\text{Total Nilai}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{137}{150} \times 100\%$$

$$\text{Skor Akhir} = 91\%$$

Tabel 3. Hasil SEQ

No	R	T1	T2	T3	T4	T5	Total Angka 7	Total Angka 6
1	R1	7	7	7	7	7	5	0
2	R2	7	7	7	7	7	5	0
3	R3	7	7	6	7	7	4	1
4	R4	7	7	7	7	7	5	0
5	R5	7	7	7	7	6	4	1
6	...							
25	R25	7	6	7	7	7	4	1
26	R26	7	7	7	7	7	5	0
27	R27	7	7	7	6	7	4	1
28	R28	7	7	7	7	7	5	0
29	R29	7	7	7	7	7	5	0
30	R30	7	7	7	7	7	5	0
Total Suara Pada Angka							137	13
Total Suara							150	

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian Perancangan *UI/UX Website* UKM Jurnalistik yang telah dilakukan ini ditemukan masalah pada tema, warna, dan tipografi yang kurang sesuai. Dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD),

kebutuhan pengguna dapat diidentifikasi, termasuk fitur untuk memperkenalkan UKM Jurnalistik. Evaluasi menunjukkan desain yang menarik dan efisien dengan skor 6.5 dari 30 responden. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah pengembangan hingga *backend* dengan metode UCD dan

penyampaian informasi yang lebih detail dan konsisten di website.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kathleen., R. P. Sutanto, and A. Pranayama K., “Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic,” *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, p. 9, Jul. 2021, Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11269/9968>
- [2] A. Arya Renato, D. Sudiantini, A. Putri Amalia, H. Frisca Elisa, I. Maharani, and S. Rahmawati Janah, “Pengaruh Keaktifan Organisasi Terhadap Prestasi Mahasiswa,” vol. 2, pp. 553–566, 2024.
- [3] R. D. Cahyani and A. Dwi, “Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan,” *JEISBI*, vol. 03, p. 2022, [Online]. Available: <https://mansatupasuruan.sch.id>.
- [4] S. Nurjanah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, “Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta,” *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 14, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [5] F. Febrika *et al.*, “Perancangan UI/UX Fitur Asrama Mahasiswa Berbasis Website dengan Pendekatan User Centered Design,” *Jurnal Riset Komputer*, vol. 10, no. 3, pp. 2407–389, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i3.6154.
- [6] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, “Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi,” *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, no. 3, pp. 835–849, Aug. 2022, doi: <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>.
- [7] R. A. Yudarmawan, A. A. Kompiang, O. Sudana, D. Made, and S. Arsa, “Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan,” 2020.
- [8] T. Vani, R. Hidayat, and A. Y. F. D. Yudhistira, “Rancang Bangun Mobile Commerce di Lamandau Store Berbasis Android berdasarkan User Centered Design (UCD),” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 5, no. 1, p. 287, Jan. 2021, doi: 10.30865/mib.v5i1.2544.
- [9] A. Hidayat and A. Alvin, “Implementasi Kanban Framework Dalam Pembuatan Website Profil Perusahaan Menggunakan Wordpress Dan Elementor,” *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 2, Nov. 2021, doi: 10.51530/jutekin.v9i2.537.
- [10] Z. Zakiya Maulidia and R. Andrian, “Perancangan Website Majalengka Saber Hoaks dalam Mendukung Proses Verifikasi Informasi dengan Menggunakan Metode Design Thinking The Design of Majalengka Saber Hoaks Website in Supporting the Information Verification Process Using Design Thinking Method,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, doi: 10.34010/jati.v13i1.
- [11] A. Yasinta Permana and A. Voutama, “Cara sitasi: Permana AY, Voutama A. 2022. Pemodelan UML Pada Sistem Penjualan Sembako Di Toko Amshop,” *Information Management for Educators and Professionals*, vol. 7, no. 1, pp. 41–50, 2022