

Redesain Sistem Aplikasi Web Sumber Reload

Beny Kurniawan¹, Rahmat Gunawan^{2*}, Anggi Elanda³

^{1,3} Program Studi Teknik Informatika, STMIK ROSMA, Karawang, Indonesia

² Program Studi Manajemen Informatika, STMIK ROSMA, Karawang, Indonesia

beny.kurniawan@mhs.rosma.ac.id, rahmat@rosma.ac.id, anggi@rosma.ac.id

ABSTRAK

Website adalah suatu tempat di internet atau dunia maya, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang orang lain, mengajukan pertanyaan kepada seseorang, dan memberikan masukan atau bahkan mencari tahu dan membeli suatu produk. Desain yang baik harus fungsional dan dapat menyampaikan informasi dengan jelas. Apalagi jika menggunakan desain sebagai alat pemasaran. Desain yang baik harus fungsional dan dapat menyampaikan informasi dengan jelas. Apalagi jika menggunakan desain sebagai alat pemasaran. Website adalah kumpulan informasi yang terdiri dari halaman-halaman web yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan oleh individu, kelompok atau organisasi. Website yang baik menampilkan visual dan fungsi yang menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain user interface yang baik pada sebuah website akan membuat pengunjung ingin berlama-lama di website tersebut. Namun di sisi lain, desain user interface sebuah website yang buruk membuat pengunjung cepat meninggalkan website tersebut. Antarmuka pengguna itu adalah elemen terpenting dari sistem atau produk berbasis komputer. Interface sangat penting dalam sebuah sistem website, karena hampir semua website memiliki user interface.

Kata kunci: Redesain, Website, Sistem, User Interface

ABSTRACT

Website is a place on the Internet or cyberspace, anyone in this world can visit it, anytime someone can find out about other people, ask someone questions, and provide input or even find out and buy a product. A good design must be functional and can convey information clearly. Especially if using design as a marketing tool. A good design must be functional and can convey information clearly. Especially if using design as a marketing tool. A website is a collection of information consisting of web pages that are connected to each other provided by individuals, groups or organizations. A good website displays attractive visuals and functions

according to user needs. A good user interface design on a website will make visitors want to linger on the website. But on the other hand, a bad user interface design of a website makes visitors quickly leave the website. That user interface is the most important element of a computer-based system or product. Interface is very important in a website system, because almost all websites have a user interface.

Key words: *Redesign, Website, System, User Interface*

Pendahuluan

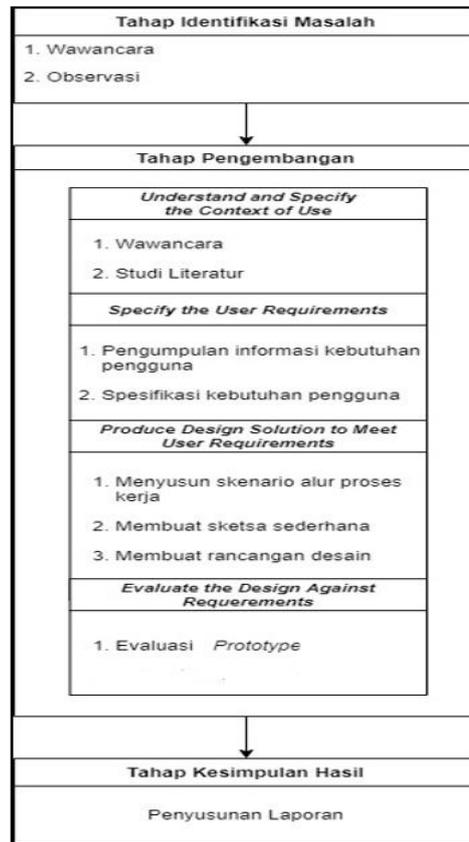
Perkembangan teknologi di era 4.0 yang semakin cepat dan maju menuntut kita semua untuk terus bisa berinovasi dalam membuat sebuah produk teknologi. Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di Internet. Dapat di ibaratkan Website adalah sebuah tempat di Internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang diri orang lain, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk. Desain yang baik harus bisa berfungsi dan dapat menyampaikan informasi secara jelas. Terutama jika menggunakan desain sebagai alat pemasaran (Ariawan et al., 2020). Alat pemasaran yang populer saat ini salah satunya adalah situs web. Situs web atau website merupakan kumpulan informasi yang terdiri dari halaman web yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara perorangan, kelompok atau pun organisasi. Situs web yang baik menampilkan visual yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Interface atau antar muka merupakan jembatan antara dunia sebuah produk atau sistem dan dunia pengguna (Rochmawati, 2019b). Antarmuka merupakan media yang menghubungkan komunikasi antara dua domain (produk atau sistem dan manusia) dan berperan penuh dalam menerjemahkan setiap aksi dan reaksi dari kedua domain tersebut (Rochmawati, 2019a). Antarmuka berlaku pada beberapa jenis atau varian produk atau sistem. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berinteraksi dengan obyek-obyek yang ada di sekitarnya melalui keberadaan antarmuka ini (Arifin et al., 2019).

Desain user interface yang baik pada sebuah situs web akan membuat pengunjung ingin berlama-lama pada situs web tersebut. Tetapi sebaliknya, sebuah desain user interface yang buruk dari sebuah situs web membuat pengunjung cepat meninggalkan situs web tersebut. Bahwa user interface merupakan unsur yang paling penting dari sebuah sistem berbasis komputer atau produk. Interface sangat penting pada sistem situs web, karena hampir semua situs web memiliki antarmuka pengguna (user interface). Interface yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas atau pengalaman dalam mengunjungi sebuah situs web.

Materi dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode yang dilakukan dalam beberapa tahapan dan dikerjakan secara sistematis. Metodologi penelitian menjelaskan aktivitas dan urutan pengerjaan penelitian dari awal hingga akhir. Tahapan ini adalah tahap awal pengerjaan penelitian. Dalam tahap ini terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan. Setelah menganalisa permasalahan, tahap dimana dilakukannya sebuah proses pengembangan solusi dari data atau permasalahan. Hasil dari tahap *Produce Design Solutions to Meet Requirements* ada 3 yaitu *storyboard*, sketsa dan *prototype*. *Storyboard* menjelaskan sebagai alur gambaran yang disusun berurutan, untuk dapat memvisualisasikan ide yang dirancang kemudian diimplementasikan dalam *prototype*. Menyusun alur proses kerja secara runtut sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini akan menghasilkan *storyboard*. *Storyboard* digunakan sebagai gambaran umum dari rancangan desain website yang akan dibuat (Abdillah et al., 2017). Rancangan desain merupakan tahap pengembangan yang berfokus pembuatan desain interface berdasarkan solusi permasalahan yang menyesuaikan dengan kebutuhan sketsa digunakan sebagai rancangan awal dalam membuat *prototype* (Arief et al., 2021).

Metode penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan dan dikerjakan secara sistematis. Metodologi penelitian menjelaskan aktivitas dan urutan pengerjaan penelitian dari awal hingga akhir. Skema metodologi penelitian dipaparkan pada Gambar 1 Metodologi penelitian tersebut yang masing – masing berisi :



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

1. Penetapan Masalah atau Problem

Tahapan ini adalah tahap awal pengerjaan penelitian. Dalam tahap ini terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan pada Web Sumber Reload. Permasalahan yang terdapat pada Sumber Reload adalah:

- a. Kurang maksimalnya segala aspek mulai dari fitur, desain dan konten yang dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan. saat interaksi dengan aplikasi web (User Experince).
- b. Aplikasi web yang tampilan menu yang sulit dan mempunyai konten tidak tepat sasaran.

2. Use Case Diagram

Object Oriented Design pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap proses-proses yang akan terjadi didalam sistem meliputi perancangan aplikasi pada tahap ini, penulis menggunakan Unifed Modelling Language (UML). Use case merupakan deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif atau sudut pandang para pengguna

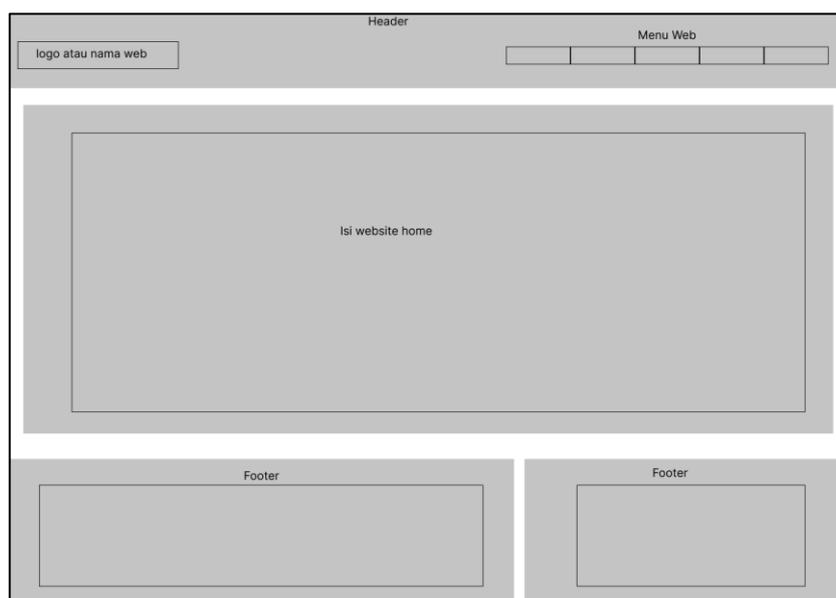
sistem(Setiyani, 2021). Dibawah ini adalah sistem informasi website Sumber reload yang di usulkan.



Gambar 2. Use Case Alur Website

3. Sketsa Website Usulan

Perancangan sketsa digunakan sebagai perancangan awal dalam membuat prototype. Sketsa yang dibuat pada penelitian ini yaitu halaman home, fitur registrasi, fitur daftar produk, Fitur Tentang dan kontak atau suport. Untuk sketsa dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 3. Halaman Beranda

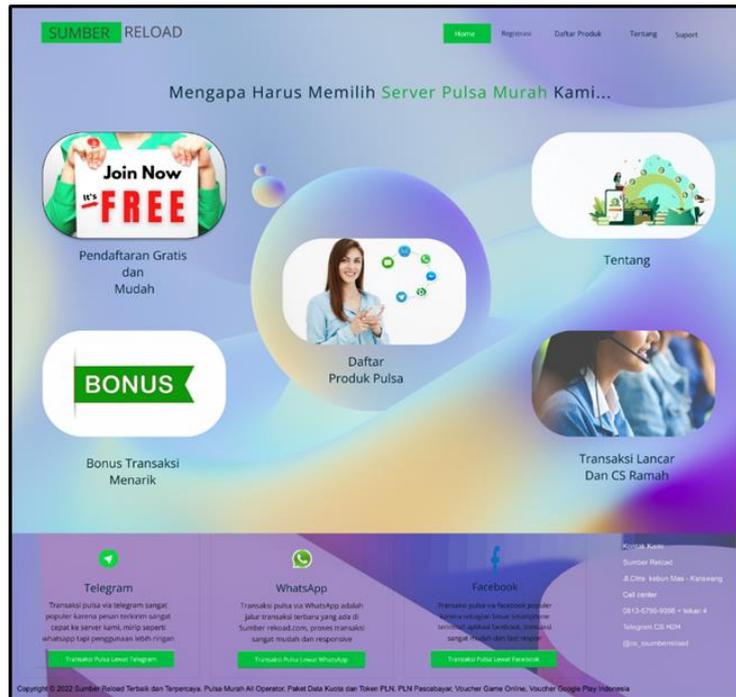
Melalui gambar diatas menjelaskan rincian Sketsa header website,isi dari website dan footer website yakni:

- a. Header
 - Logo atau nama company website
 - Fitur menu website
 - Grindline Menu dan background header
- b. Isi website
 - Isi website tidak di penuh dalam bentuk tulisan atau teks
 - Isi website bentuk gambar yang menarik,menampilkan informasi terkait Produk dan layanan
- c. Footer
 - Pemberitahuan Copyrigh
 - Terdapat Link Privacy Policy
 - Informasi kontak
 - Icon Media sosial

4. Prototype

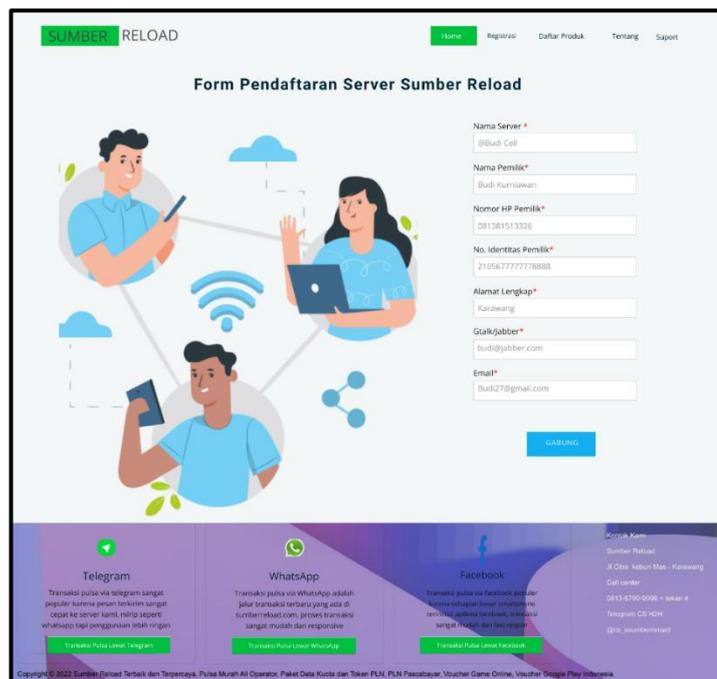
Pada langkah ini, prototype dibuat berdasarkan dari perancangan sketsa.Perancangan prototype berfokus pada interface sebagai simulasi aplikasi dengan user. Prototype ini dirancang menggunakan tools figma.Untuk prototype dapat dilihat pada lampiran:

- a. Prototype fitur website terdapat header,isi dan footer.Header terdapat pada bagian atas halaman website terdiri Logo nama web,menu Registrasi,Daftar produk,Tentang dan suport.Tampilan header bertujuan memberikan kemudahan pengguna mengakses fitur dan saat di scroll header tidak hilang (fix position).untuk teks menggunakan teks open sans.logo gambar di buat radius corner 80 sudut tampil setengah melingkar,lebih rapi dan meanarik,gambar web site di donwload dari ide.pngtree.com di edit menggunakan coreldraw x7.untuk website Footer terletak paling bawah halaman website,menampilkan ringkasan profil Sumber Reload.



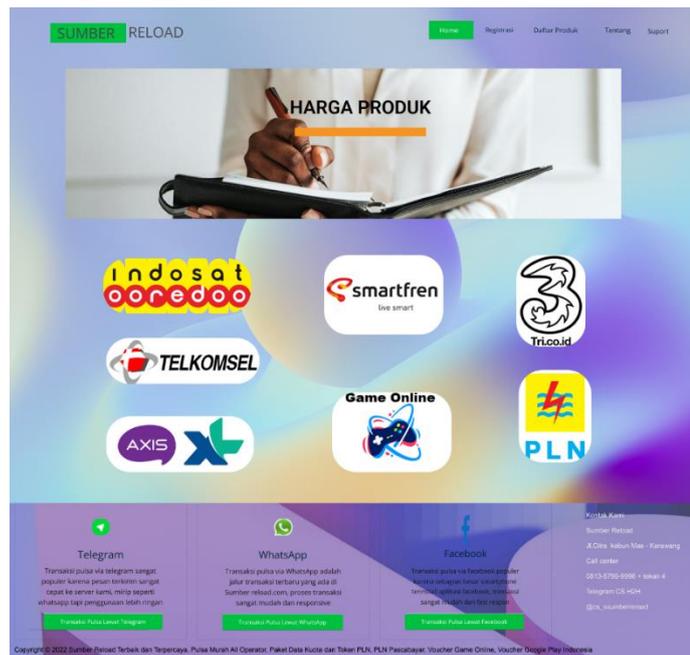
Gambar 4. Website Beranda atau Home

- b. Halaman Menu Registrasi gambar sebagai deskripsi dan form pengisian menggunakan button.



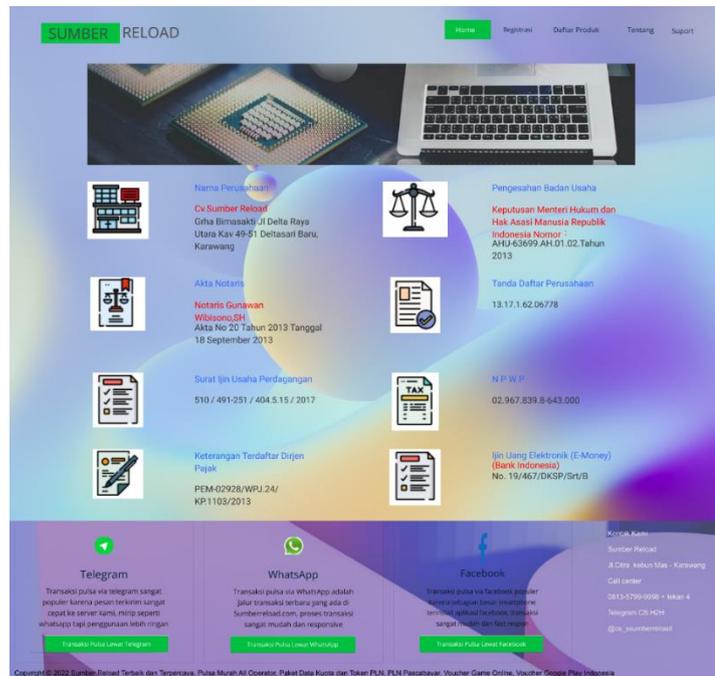
Gambar 5. Menu Website Registrasi

- c. Halaman Daftar Produk, isi halaman menggunakan logo mendeskripsikan jenis produk, di sisipkan halaman baru list harga produk.



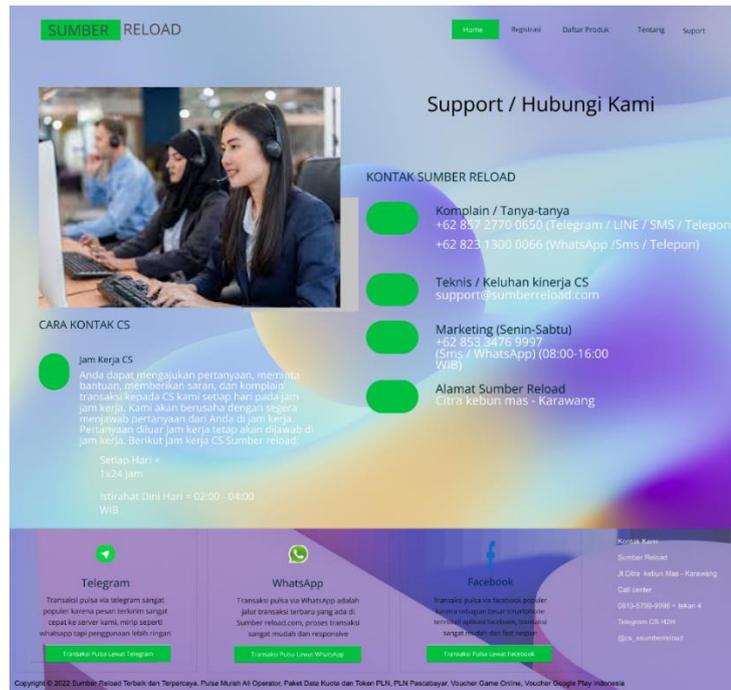
Gambar 6. Menu List produk

d. Profil Perusahaan isi halaman web mendiskripsikan legalitas perusahaan,



Gambar 7. Menu Profil

e. Halaman Kontak atau Suport terdapat gambar dan teks informasi alamat, kontak dan teks menjelaskan cara menghubungi serta jam oprasional perusahaan. desain interface menggunakan rectangle.



Gambar 8. Menu Kontak atau Support

5. Tabulasi Data

Pada hasil usability test ini, didapatkan data dari responden pemilik website sumber reload yang telah memberikan feedback melalui kuesioner. Setiap data memiliki nilai yang dapat ditarik kesimpulan yang disebut dengan Variabel. Variabel diukur menggunakan skala likert, untuk menentukan tingkat persetujuan dari pernyataan atau pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya. Tabulasi data frekuensi feedback pada setiap indikator usability test dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Usability

Indikator	STS (1)	TS (2)	C (3)	S (4)	SS (5)	Total Skor	Mean
L1	0	0	8	17	7	127	3,96
L2	0	0	5	20	7	130	4,06
L3	0	0	7	16	9	130	4,06
L4	0	0	4	20	8	1332	4,12
L5	0	0	12	11	9	125	3,90
Rata-rata							4.02

Berdasapada tabel 1 dari perhitungan kuesioner menunjukan indikator learnability memiliki rata-rata (mean) sebesar 4.02. hal ini menunjukan bahwa responden setuju dengan prototype website tersebut dapat dengan mudah untuk dipelajari.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dalam merancang sebuah meredesain website perlu dilakukan analisis dan perancangan. Tahapan-tahapan dalam pendekatan User Centered Design tersebut membuktikan bahwa dapat membantu proses perancangan desain sebagai kejelasan sebuah desain. Tahapan ini kemudian dikembangkan untuk menghasilkan prototype website dengan teknik pengujian usability testing. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dokumen ini dapat menghasilkan rekomendasi prototype yang dapat membantu developer dalam proses pengembangan sebuah website.

Daftar Pustaka

- Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi STMIK CIC Dengan Teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 7(1), 74–85.
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Arief, I., Muluk, A., Indrapriyatna, A. S., & Falevy, M. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(6), 1052–1061. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i6.3532>
- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer; Vol 3 No 2 (2019)*, 2(2), 1725–1732.
- Rochmawati, I. (2019a). ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM. *Visualita*, 7(2), 14. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>
- Rochmawati, I. (2019b). Iwearup.Com User Interface Analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram. *Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi 2021, September*, 246–260.