



Perancangan Antarmuka Website TOECO Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Try Jeni Adelia, Freddy Kurnia Wijaya*

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
**e-mail korespondensi: freddykurniawijaya@uin@radenfatah.ac.id*

Abstract. TOECO is part of CV Digital Creative products. TOECO itself is a website base that has one product, namely point of sales (POS). Within the POS itself there are bases for FnB, fashion, and a pharmacy. Because the website functions as the latest and interesting information media for internet users to read. TOECO needs to have a company profile website display. The design of the TOECO website interface is needed to make the appearance of the TOECO company profile website more attractive and good. The method used in this study is the User Centered Design (UCD) Method. The User Centered Design (UCD) method is an iterative interface design process approach that focuses on usability goals, user characteristics, environment, tasks, and workflow in the design. The use of the User Centered Design (UCD) method aims to help design according to what is needed by its users. The results of this study are a TOECO website interface design that focuses on what users need and consists of several features: Live Chat, blog, which can facilitate user access.

Keywords: Website, Interface design, User centered design.

Abstrak. TOECO adalah bagian dari produk CV Digital Creative. TOECO itu sendiri merupakan website base yang mempunyai satu produk yaitu point of sales (POS). Didalam POS itu sendiri ada base untuk Food and Beverage, fashion, dan apotek. Karena website berfungsi sebagai media informasi terbaru dan menarik untuk dibaca oleh pengguna internet. TOECO perlu adanya tampilan website company profil, dengan itu perancangan antarmuka website TOECO sangat dibutuhkan untuk menjadikan tampilan website company profil TOECO lebih menarik dan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode User Centered Design (UCD), Metode User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan proses perancangan desain antarmuka secara berulang (iterative) yang berfokus terhadap tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desainnya. Penggunaan metode User Centered Design (UCD) ini bertujuan untuk membantu perancangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan penggunaannya. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah desain interface website TOECO yang berfokus terhadap apa yang dibutuhkan penggunaannya dan terdiri dari beberapa fitur: Chat, blog, yang dapat mempermudah akses pengguna.

Kata kunci: Website, Design interface, User centered design.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, antarmuka website yang efektif dan ramah pengguna (user-friendly) memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna. Dalam lingkungan bisnis yang semakin kompetitif, perusahaan-perusahaan mengakui pentingnya memiliki website yang menarik dan mudah digunakan. Salah satu media promosi dan sekaligus jembatan yang menghubungkan perusahaan dengan konsumennya adalah website. Website menjadi media promosi yang penting karena nantinya konsumen akan mengakses informasi dan juga layanan melalui platform ini dengan mudah[3]. Website sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah [Harminingtyas, 2014].

Website sering menjadi hal yang wajib dimiliki oleh suatu perusahaan karena berguna untuk mempermudah konsumen dalam mencari suatu informasi tentang perusahaannya. Namun bersamaan dengan banyaknya perusahaan yang memandang sebelah mata website mereka. Sering terjadi website tersebut tidak ada layout yang menarik yang bisa membuat konsumennya merasakan pengalaman yang bagus dalam menggunakan websitenya atau biasa disebut dengan UX (User Experience).

TOECO merupakan produk dari CV Digital Creative Palembang yang bergerak dibidang pelayanan sistem point of sales (POS). TOECO POS adalah sistem point of sales berbasis cloud yang dapat membantu meringankan aktivitas penjualan di toko. TOECO ingin melakukan penjualan produk di internet. Oleh karena itu, TOECO menjadikan sosial media sebagai media promosi usahanya, namun untuk lebih banyak menjangkau pengguna dan tentunya untuk lebih meningkatkan loyalitas maka ingin membangun sebuah website. Dan untuk membangun sebuah website diperlukannya rancangan desain website. Membuat perancangan antarmuka website yang dapat memberikan pengalaman yang bagus, menarik dan dipercaya oleh pengguna maka diperlukan desain User Interface website yang tentunya dapat nyaman digunakan oleh konsumen. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengambil judul “Perancangan Antarmuka Website TOECO Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)”, dengan tujuan utama yaitu merancang antarmuka website yang tidak hanya estetis tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Nantinya perancangan ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) sehingga hasil yang di dapatkan dapat menjawab kebutuhan konsumen yang membutuhkan pelayanan sistem point of sales secara digital melalui website.

UCD adalah perancangan antarmuka yang melibatkan pengguna, antarmuka dapat digunakan untuk menarik perhatian pengguna[4]. Metode User Centered Design (UCD) adalah pendekatan yang berfokus pada kebutuhan, prefensi, dan harapan pengguna dalam merancang antarmuka yang intuitif. Ada 4 tahapan Metode User Centered Design (UCD), yaitu *Understand Context of Use, Specify User Requirement, Design Solution, dan Evaluate*.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

a. Observasi

Pada penelitian observasi atau sering disebut juga pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui proses bisnis yang ada pada CV Digital Creative mengenai produk TOECO.

b. Wawancara

Pada tahapan penelitian ini wawancara sangatlah di perlukan untuk mempermudah penulisan dalam pengumpulan data yang penting diperoleh dari menanyai tentang user interface website TOECO.

2. Metode User Centered Design (UCD)

Metode User Centered Design (UCD) merupakan pendekatan proses perancangan desain antarmuka secara berulang (iterative) yang berfokus terhadap tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desainnya. Penggunaan metode User Centered Design (UCD) ini bertujuan untuk membantu perancangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan penggunaannya. User Centered Design (UCD) merupakan proses desain user interface yang berfokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desain user interface. Tujuan dari metode ini adalah untuk menghasilkan produk yang memiliki tingkat kegunaan yang tinggi[3].

Ada 4 tahapan Metode User Centered Design (UCD) yaitu;

1. Understand Context of use

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi user yang dilakukan dengan wawancara terhadap pemilik perusahaan sehingga nantinya desain yang dihasilkan sesuai dengan yang dibutuhkan.

2. Specify User Requirement

Pada tahap ini menentukan kebutuhan pengguna yang memerlukan data, untuk mendapatkan data tersebut juga dilakukan dengan wawancara dengan pemilik perusahaan dan juga tim kreatif.

3. Design Solution

Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain sesuai dengan research dari dua tahap sebelumnya yang dilakukan. Dimana pada tahap ini akan menghasilkan desain low fidelity dan juga high fidelity.

4. Evaluate

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap perancangan desain user interface, teknik yang dipakai adalah testing yang dilakukan dengan pemilik dan juga beberapa calon anggota untuk mendapatkan desain yang sesuai dan siap untuk dikembangkan dalam bentuk coding.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Understand Context of Use

Pada tahap pertama dalam metode UCD akan dilakukan identifikasi terhadap pengguna website TOECO, yang dijelaskan seperti berikut ini:

No	Pengguna	Keterangan
1	Pemilik Perusahaan	Pemilik perusahaan bertanggung jawab untuk mengatur segala kegiatan perusahaan. Seperti dalam penentuan warna, typography, dan hal lain yang terkait dengan branding perusahaan.
2	Pegawai Perusahaan	Pegawai bertanggung jawab untuk menjalankan aktivitas perusahaan, pemesanan, hingga penjualan dan juga promosi.
3	Konsumen	Konsumen berkontak langsung dengan sistem informasi dalam hal ini website digunakan untuk pemesanan layanan point of sales bisnis.

2. Specify User Requirement

Pada tahap ini merupakan tahapan melakukan research mengenai kebutuhan pengguna, hasil dari wawancaranya sebagai berikut;

No	Kebutuhan Pengguna
1	Website TOECO dapat digunakan sebagai media promosi yang ditunjukkan kepada kalangan para remaja dan orang dewasa dengan usia 18 tahun sampai dengan 55 tahun terkhusus kepada para pembisnis.
2	Website TOECO memiliki desain yang profesional.
3	Pengguna dapat menggunakan website dengan nyaman dan mudah mengoperasikan untuk membeli layanan sistem point of sales bisnis mereka.

3. Design Solution

Tahapan design ini merupakan tahapan untuk membangun konsep desain dari website TOECO.

1. Low Fidelity (wireframe)

a. Halaman Utama

Berikut ini adalah hasil dari Low Fidelity atau wireframe dari website TOECO:



Gambar 3. 1 Tampilan Low Fidelity Halaman Utama

b. Halaman Harga



Gambar 3. 2 Tampilan Low Fidelity Halaman Harga

c. Halaman Blog



Gambar 3. 3 Tampilan Low Fidelity Halaman Blog

d. Halaman Solusi Bisnis



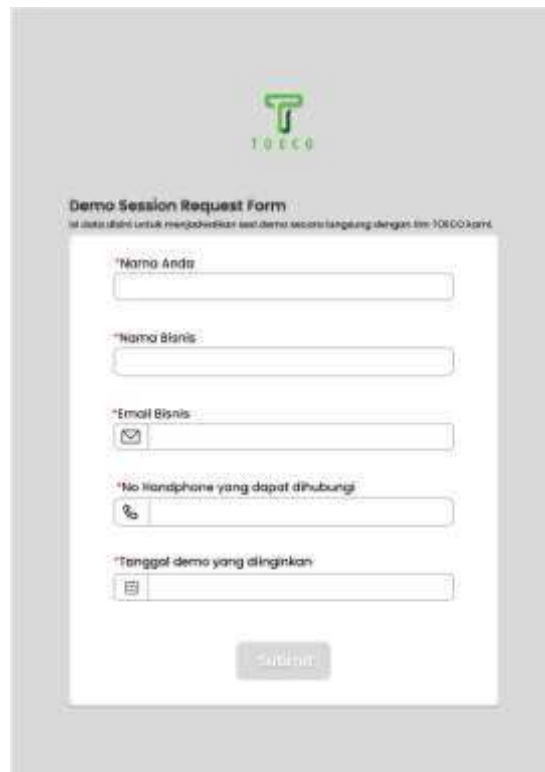
Gambar 3. 4 Tampilan Low Fidelity Halaman Solusi Bisnis

e. Halaman FAQ



Gambar 3. 5 Tampilan Low Fidelity Halaman FAQ

f. Halaman Jadwalkan Demo



Gambar 3. 6 Tampilan Low Fidelity Halaman Jadwalkan Demo

g. Halaman Submit Jadwal demo



Gambar 3. 7 Tampilan Low Fidelity Halaman Submit Jadwal Demo

2. High Fidelity

Desain High fidelity (tingkat ketinggian yang tinggi) merupakan desain merujuk pada tingkat kedekatan atau detail yang tinggi dalam suatu desain, prototipe, atau model. Dalam desain UX/UI, istilah "high fidelity" digunakan untuk menggambarkan prototipe atau desain yang lebih mendekati produk akhir dari segi tampilan, interaksi, dan fungsionalitas. Pada tahap ini bertujuan untuk mendekati tingkat detail dan realisme yang tinggi dalam menampilkan produk atau layanan yang akan dikembangkan.

a. Halaman Utama



Gambar 3. 6 Tampilan Hight Fidelity Halaman Utama

b. Halaman Harga



Gambar 3. 7 Tampilan Hight Fidelity Halaman Harga

c. Halaman Blog



Gambar 3. 8 Tampilan Hight Fidelity Halaman Blog

d. Halaman Solusi Bisnis



Gambar 3. 9 Tampilan High Fidelity Halaman Solusi Bisnis

e. Halaman FAQ



Gambar 3. 10 Tampilan High Fidelity Halaman FAQ

f. Halaman Jadwal Demo



Gambar 3. 11 Tampilan Hight Fidelity Halaman Jadwalkan Demo

g. Halaman Submit Jadwalkan Demo



Gambar 3. 11 Tampilan Hight Fidelity Halaman Sumbit Jadwalkan Demo

4. Evaluate

Setelah seluruh perancangan desain telah selesai, kemudian melakukan tahap evaluasi terhadap desain yang sudah selesai. Pada tahap Evaluasi dalam perancangan desain user interface website TOECO menggunakan teknik diskusi dan juga wawancara, teknik ini digunakan agar desain yang nantinya dihasilkan dapat sesuai dengan visi misi TOECO dan juga mudah digunakan oleh pengguna. Setelahnya hal yang dilakukan adalah



memperbaiki desain yang ada, yang nantinya akan dikirimkan kepada pihak developer agar dapat langsung mereliasikan desain tersebut.

KESIMPULAN

Jadi kesimpulan mengenai pembahasan diatas adalah terdapat permasalahan dari CV Digital Creative mengenai produk barunya yaitu TOECO, yang mana di TOECO ini belum ada company profile webiste, yang berguna sebagai media promosi untuk produk pelayanan sistem point of sales nya. Oleh karena itu penulis melakukan sebuah perancangan antarmuka website TOECO menggunakan metode USD (*User Centered Design*). Metode USD (*User Centered Design*) dapat memberikan hasil yang sesuai dengan perusahaan dalam meningkatkan media promosi, selain itu metode ini juga memberikan kemudahan dalam melakukan perancangan antarmuka website. Dalam melakukan metode USD (*User Centered Design*) telah dilakukan beberapa tahapan sampai menjadi hasil akhir sebuah website yang sesuai dengan kebutuhan dari TOECO. Perancangan website dilakukan menggunakan FIGMA dengan tahapan yang telah dijelaskan dibagian hasil.

UCAPAN TERIMA KASIH (opsional)

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus atas waktu, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini. Tanpa dedikasi dari berbagai pihak, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud. Terima kasih kepada (Pak Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng) selaku dosen pembimbing kerja praktek dan Terima kasih kepada (Ka Rian Inu Kertapati) selaku mentor di tempat kerja praktek yang telah memberikan arahan mengenai judul laporan dan bimbingan dalam pembelajaran desain UI/UX.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Miradz, A., Wijaya, H., Choirunisa, S., Yoraeni, A., Informasi, S., & Nusa Mandiri, U. (2022). "Perancangan Design E-Commerce Pada CV.Greantea Shop Dengan Pendekatan User Centered Design (UCD) Planning E-Commerce Design At CV. GreenTea Shop With User Centered Design (UCD) Approach". In *JTSI* (Vol. 3, Issue 2).
- [2] Fajar, A. M. (2021). "*PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WEB AIS UIN JAKARTA DENGAN STANDAR ISO 9241-210*".
- [3] Ketut Agus Juliana, I., & Nyoman Yudi Anggara, I. (2021). "*PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) STUDI KASUS DAO*" (Vol. 3, Issue 2).
- [4] Zukhruf Dinata, P., Ainul Urwah, M., Reza Rahmawan, M., Junaeti, E., & Korespondensi, P. (2023). "Perancangan UI/UX pada web e-commerce "Hallo Coffee" menggunakan metode user-centered design". *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45-58. <https://doi.org/10.37905/jji.v412.17511>
- [5] Sanjaya, R., Sularsih, P., & Setiani, Y. (2022). "*Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups*"(Vol. 1, Issue 3).



-
- [6] Yatana Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web". *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>
- [7] Elektro, T., Nasional, T. T., & Babarsari, J. (n.d.). "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode USER CENTERED DESIGN RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) "1 2 Oni Y uliani, Joko Prasajo. www.usability.gow,
- [8] Fauziah Lubis STMIK Royal, R. (2017). "PERANCANGAN ANTAR MUKA APLIKASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN DALAM PEMBELAJARAN KERAGAMAN BUDAYA" A. 1, 1–6.