

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
(UI/UX) PADA *PROTOTYPE* WEBSITE PONDOK KOLDING
PANGURURAN**

Roni Frans David Simbolon¹, Dedy Husrizal Syah²

Universitas Negeri Medan

Email: ronifransisco1@gmail.com¹, desra@unimed.ac.id²

Abstrak – Pondok Kolding adalah usaha yang bergerak dibidang makanan dan minuman. Sejak berdiri tahun 2015 pemasaran hanya dilakukan dari mulut ke mulut pelanggan yang dirasa kurang efektif saat ini. Mempertimbangkan kondisi tersebut, muncul sebuah inovasi berupa perancangan UI/UX prototype website usaha agar Pondok Kolding tetap dapat menyampaikan informasi secara lengkap serta melakukan promosi. Perancangan menggunakan metode Design Thinking dan menggunakan tools wordpress dalam perancangan desain prototype. Hasil dari penelitian ini berupa prototype website yang interaktif dan nyaman digunakan. Pengujian dilakukan menggunakan Usability Testing dengan tools UEQ terhadap 30 partisipan dan didapatkan hasil bahwa rancangan Prototype website mendapatkan nilai good (1,69) pada aspek attractiveness (1,69), excellent pada aspek perspicuity (2,12), good pada aspek efficiency (1,68), good pada aspek dependability (1,50). Sedangkan pada aspek stimulation (1,32) dengan nilai Above Average dan terakhir aspek novelty (0,97) mendapatkan nilai above average.

Kata Kunci : User Interface, User Experience, Design Thinking, UEQ.

Abstract – Pondok Kolding was a business engaged in food and beverage services. Since its establishment in 2015, marketing was solely done through word-of-mouth among customers, which was deemed less effective in the current situation. Considering these conditions, an innovation emerged in the form of designing a UI/UX prototype website for the business so that Pondok Kolding could continue to convey complete information and conduct promotions. The design utilized the Design Thinking method and employed WordPress as a tool for designing the prototype. The result of this research was an interactive and user-friendly website prototype. Testing was conducted using Usability Testing with the UEQ tool on 30 participants, and the results showed that the prototype website design received a 'good' rating (1.69) in terms of attractiveness, 'excellent' in perspicuity (2.12), 'good' in efficiency (1.68), and 'good' in dependability (1.50). Meanwhile, the stimulation aspect scored 'above average' (1.32), and the novelty aspect obtained an 'above average' rating (0.97).

Keywords: User Interface, User Experience, Design Thinking, UEQ".

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong perusahaan dan instansi untuk mengatasi tantangan dalam penyediaan informasi kepada pelanggan dalam aktivitas sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya internet, mereka dapat menyebarkan informasi secara efektif dan menyeluruh. Salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi adalah situs web, yang dapat mencakup publikasi, promosi, serta komunitas online. Website memberikan kemudahan bagi penggunanya, karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet, sehingga memudahkan pencarian dan perolehan informasi (Haikal et al., 2022).

Desain Antarmuka Pengguna (UI) untuk sebuah situs web adalah aspek krusial yang harus dipertimbangkan sebelum membuat situs untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam pengembangan sistem yang berkualitas, pengalaman pengguna (UX) memiliki peranan yang sangat penting. UX adalah kombinasi dari aspek visual, estetika, dan emosional yang dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan serta kustomisasi produk (Setiyawati et al., 2022). Untuk mencapai hal ini, UX harus melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk desain, pemasaran, desain grafis, dan desain antarmuka pengguna.

Usaha Pondok Kolding adalah usaha yang bergerak di bidang industry makanan dan minuman. Usaha ini sudah berdiri sejak tahun 2015 dan berlokasi di Jalan Patua Anggi Pasar Pangururan. Selain di Pangururan, Usaha Pondok Kolding juga memiliki 2 (dua) lokasi lain yaitu di Tomok Kabupaten Samosir dan Sidikalang Kabupaten Dairi. Berdasarkan hasil Observasi di tempat usaha dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2024, didapatkan bahwa Pondok Kolding hanya memanfaatkan mouth to mouth dari para pelanggan saja dalam promosi usahanya, Hal ini kurang efektif. Sehingga penulis menawarkan solusi dengan merancang media alternatif untuk Usaha Pondok Kolding agar tetap bisa menyampaikan informasi secara menyeluruh dan melakukan promosi. Solusi yang diusulkan adalah pembuatan prototipe website untuk usaha tersebut.

Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam pengembangan sistem berperan penting sebagai panduan awal bagi calon pengguna. Desain UI mencakup aspek visual dan interaksi pengguna dengan sistem, yang mempengaruhi keberhasilan penggunaannya. Jika tampilan sistem dianggap tidak menarik, membingungkan, sulit dipahami, atau memiliki kelemahan lainnya, maka kemungkinan besar akan menyebabkan kegagalan dalam penggunaannya. Sementara itu, User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Jika pengguna mengalami kesulitan dalam penggunaan, hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan, yang pada akhirnya membuat mereka enggan untuk menggunakan sistem tersebut kembali. Maka, penting untuk merancang prototipe UI dan UX secara optimal saat membangun sebuah sistem. Oleh karena itu penulis membuat penelitian dengan judul “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Prototipe Website Usaha Pondok Kolding Pangururan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Perancangan UI/UX prototype website adalah metode design thinking dilakukan melalui 5 tahapan. Tahap pertama adalah empathize yaitu melakukan observasi dan wawancara untuk memahami keinginan, kebutuhan dan perilaku user. Kedua, tahap define yaitu mendefenisikan masalah yang akan dipecahkan berdasarkan tahap empathize. Ketiga, tahap ideate yaitu tahap menghasilkan ide kreatif untuk memecahkan masalah yang telah didefenisikan. Keempat, tahap prototype yaitu pembuatan model atau prototype dari solusi yang diusulkan. Terakhir adalah tahap kelima yaitu tahap testing (Uji coba) yaitu menguji prototype dengan pengguna dengan menggunakan UEQ.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Design Thinking

Penerapan metode design thinking dengan melalui beberapa tahap, yakni empathize, define, ideate, prototype, dan testing.

A. Empathize

Pada tahap pertama dilakukan proses wawancara. Proses wawancara dilakukan secara langsung Pada tanggal 02 Juli 2024 berlokasi di Pondok kolding Pangururan. Hasil Wawancara dirangkum dalam table 1 :

Tabel 1 Hasil Wawancara dengan Narasumber

No	Poin penting hasil wawancara
1	Sejak berdiri awal tahun 2015, Pondok Kolding sama sekali tidak memiliki media untuk mempromosikan bisnis atau usahanya
2	Pondok Kolding hanya dikenal dan populer oleh masyarakat disekitar Samosir dan Pangururan saja karena usaha ini hanya dikenal dari mulut ke mulut saja
3	Pemilik tidak pandai dalam memanfaatkan sosial media apalagi dalam membuat konten untuk media sosial dan harus konsisten
4	Ingin agar Pondok Kolding lebih dikenal Masyarakat luas

Empathy Map

Berdasarkan persona yang telah dibuat, langkah berikutnya adalah menyusun empathy map. Pembuatan empathy map melibatkan empat kuadran, yaitu says, thinks, does, dan feels, yang diisi berdasarkan informasi dari user persona.

Tabel 2 Empathy Map

No.	Aspek Empathy Map	Keterangan
1	<i>Says</i>	Susah mendapatkan calon pembeli dari luar daerah atau pendatang
		Belum ada platform untuk mempromosikan Bisnis
		Bisnis ini ingin lebih banyak dikenal masyarakat
		Media promosi yang mudah digunakan dan tidak harus membuat konten setiap hari.
		Sulit membuat konten yang menarik.
2	<i>Thinks</i>	Bagaimana ya caranya mempromosikan dagangan?
		Media promosi apa yang cocok digunakan ?
		Bagaimana cara agar bisnis ini lebih dikenal masyarakat ?
		Media promosi apa yang dapat digunakan tanpa membuat konten setiap saat ?
3	<i>Does</i>	Membuka cabang baru di berbagai tempat.
		Memperluas pemasaran dagangan dan melakukan

		promosi secara konvensional.
		Mencari media promosi selain media sosial yang memerlukan konten yang menarik.
4	<i>Feels</i>	Kesulitan
		Bingung
		Ingin mencoba hal baru

B. Define

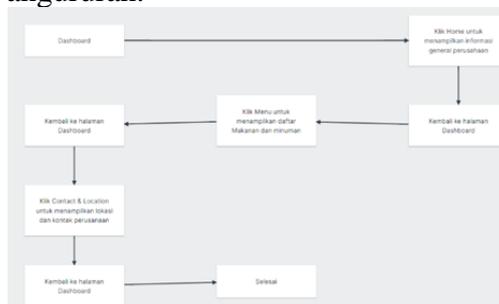
Define adalah langkah di mana ide dan gagasan dibangun sebagai dasar untuk merancang purwarupa. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara masalah yang telah diidentifikasi dan solusi yang akan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Danang, 2022).

Dari proses define, teridentifikasi bahwa masalah utama yang dihadapi oleh Usaha Pondok Kolding adalah ketiadaan media promosi digital. Sebagai solusinya, dirancang sebuah prototype website sebagai media online alternatif yang disesuaikan dengan kebutuhan calon pengguna. Website ini akan menggunakan konsep UI/UX untuk memastikan pengalaman pengguna yang ramah dan relevan, sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif oleh calon pengguna.

C. Ideate

User Flow

Dalam tahap user flow, diuraikan serangkaian langkah atau aktivitas yang dijalani oleh pengguna saat mengakses website. Berikut adalah alur pengguna dari prototype website usaha Pondok Kolding di Pangururan.

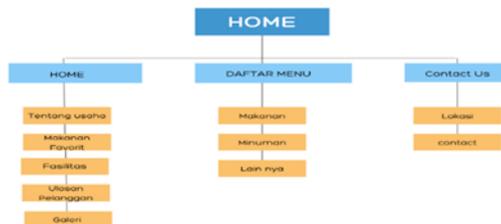


Gambar 1 User Flow

Proses user flow dimulai dari menampilkan muncul home menu yang berisi menu toko, menu makanan, lokasi dan lokasi.

Sitemap

Berikut merupakan sitemap dari prototype website usaha:



Gambar 2 Sitemap

Pada sitemap atau kerangka Aplikasi memiliki tiga fitur atau menu. Menu Home, menu Daftra Menu, dan Cotent Us. Menu Home terdiri dari Sejarah Berdirinya Usaha, Menu Favorit, Fasilitas, Ulasan konsumen dan Galeri Foto. Menu Daftar Menu berisi daftar

makanan dan minuman yang tersedia. Menu lokasi dan kontak berisi kontak yang bisa dihubungi dan lokasi cabang usaha.

D. Prototyping

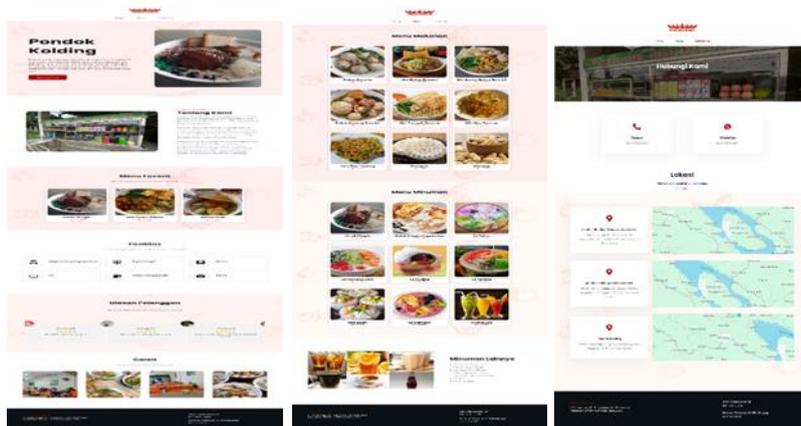
Pada tahap ini yang dilakukan adalah mendesain tampilan antarmuka dari hasil ideate dari tampilan produk yang akan dikembangkan namun belum nyata. Dalam pengembangan prototype, penulis menggunakan aplikasi wordpress.

Wireframe



Gambar 3 wireframe

Prototype

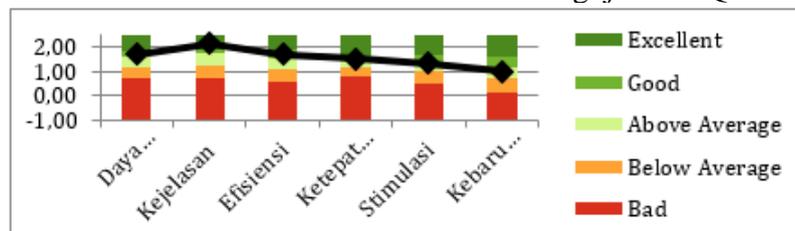


Gambar 4 Prototype

E. Testing

Bagian ini akan menyajikan rincian analisis menyeluruh yang dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap prototype website. Gambar 4.6 akan menunjukkan keseluruhan hasil analisis yang diperoleh.

Gambar 5 Benchmark dari Hasil Pengujian UEQ



Grafik di atas menunjukkan bahwa prototype memperoleh penilaian "good" pada aspek attractiveness (mean 1,69), dan mendapatkan penilaian "excellent" pada aspek perspicuity (mean 2,12). Selain itu, prototype juga meraih nilai "good" pada aspek efficiency (mean 1,68) dan dependability (mean 1,50). Untuk aspek stimulation, prototype mendapatkan nilai "above average" (mean 1,32), sementara pada aspek novelty, prototype juga meraih nilai "above

average" dengan (mean 0,97).

Pembahasan

Setelah dilakukan proses design thinking, didapatkan hasil desain berupa prototype yang dapat diakses pada laman berikut ini : <https://pondokkolding.my.id/> dimana terdapat tiga halaman utama dalam website.

1. Halaman Home

Pada halaman Home menampilkan informasi seperti sejarah singkat perusahaan dimana perusahaan ini dimulai sejak tahun 2015 dan berdiri sampai saat ini dan sudah memiliki tiga cabang. Kemudian menampilkan tiga menu favorit yang paling banyak disukai oleh pelanggan yaitu Kolak Dingin, Mie ayam bakso, dan Bakso spesial. Menampilkan Fasilitas yang tersedia untuk menunjang kenyamanan seperti meja dan kursi yang nyaman, kipas angin, parkir, TV, toilet yang bersih dan dilengkapi dengan CCTV. Berikutnya Ulasan dari para pelanggan yang menampilkan beberapa pendapat dari pelanggan yang berkunjung ke Pondok Kolding. Terakhir Galeri yang berisi beberapa foto yang diambil di Pondok Kolding.

2. Halaman Menu

Pada halaman ini menampilkan Daftar Menu makanan dan minuman yang disediakan. Adapun daftar makanan yang ditampilkan di halaman ini seperti bakso kosong, mie bakso spesial, mie ayam bakso spesial, bakso kosong spesial, mie pangsit goreng, mie hun goreng, kwe tiau goreng, kerupuk dan kacang. Pada menu minuman seperti Kolak dingin, Kolak dingin Cappuccino, Es Teller, Es Rumput Laut, Es Puding, Es Koteng, Sop Buah Es Campur, Aneka jus buah dan minuman lainnya.

3. Halaman Contact Us

Pada halaman ini menampilkan contact perusahaan yang bisa di hubungi dan juga lokasi cabang perusahaan yang berada di tiga tempat yaitu Pondok kolding pangurusan yang beralamat di jalan Patua Anggi, Ps Pangurusan, Kec. Pangurusan, Kab. Samosir. Pondok Kolding yang beralamat di Jalan Pelabuhan Tomok, Kec. Simanindo Kab. Samosir. Terakhir di Kota Sidikalang. Kec Sidikalang, Kab. Dairi.

4. Hasil Testing

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan tools UEQ Terhadap 30 responden mendapatkan hasil masing-masing aspek yaitu pada aspek Daya tarik, aspek efisiensi, aspek ketepatan berada di kategori "Good". Aspek kejelasan berada di kategori "Excellent". Aspek stimulasi dan aspek kebaruan berada di kategori "Above average". Dengan nilai rata-rata masing-masing aspek sebagai berikut : Aspek daya tarik (attractiveness) mendapatkan mean sebesar 1,69. Aspek kejelasan (perspicuity) mendapatkan mean sebesar 2,12. Aspek efisien (efficiency) mendapatkan nilai mean 1,68. Aspek ketepatan (dependability) mendapatkan nilai mean sebesar 1,50. Aspek stimulasi (stimulation) mendapat nilai mean sebesar 1,32. Terakhir aspek kebaruan (novelty) mendapatkan nilai mean sebesar 0,97.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX prototype website Pondok Kolding Pangurusan menggunakan metode Design Thinking dengan pengujian menggunakan UEQ , maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Metode Design Thinking dapat memberikan rancangan Prototype Website yang baik.
2. Hasil UEQ mendapatkan hasil masing-masing aspek yaitu pada aspek Daya tarik, aspek efisiensi, aspek ketepatan berada di kategori Good. Aspek kejelasan berada di kategori Excellent. Aspek stimulasi dan aspek kebaruan berada di kategori Above average.

Saran

Penulis memberikan beberapa saran yaitu memperluas penelitian untuk kedepannya dan terus melakukan perbaikan dan pengembangan pada desain prototype website serta penulis berharap pengembangan tidak hanya sebatas perancangan desain saja, akan tetapi dapat juga

diintegrasikan. Perlu dilakukan pengujian evaluasi menggunakan metode pengujian yang lain, Memperbaiki rancangan desain sesuai dengan rekomendasi yang telah dipaparkan, Dapat dikembangkan dengan menambahkan responden yang lebih signifikan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, K. (2022). Ta: Perancangan Ui Ux Aplikasi Penjualan Pada Umkm Kebun Edamame Banyuwangi Dengan Metode Design Thinking (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Haikal, M., Kusuma, R. S., Nauvanda, S.E., & Safitri, M. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours and Travel Bekasi. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(3), 271.
- Hiariej, R., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 6(2), 58-63.
- Muhyidin, M. A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 210.
- Negara, T. P. (2023). Perancangan Ulang Ui/Ux Dalam Pengembangan Situs Web Crowde. Co Menggunakan Metode Design Thinking (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 2(1), 1-8.
- Rahmi, M. (2022). Perancangan Dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku Dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120-136.
- Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *J. Ilm. Teknol. dan Komput*, 1(2), 1-12.