

# Analisis UI/UX Website Visual Jalanan Dengan Metode *User-Centered Design*

Bimodes Rizky Grande<sup>1</sup>, Erly Krisnanik<sup>2</sup>, Sarika Afrizal<sup>3</sup>  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jl. RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12550, Indonesia  
bimodesrg@upnvj.ac.id<sup>1</sup>, erlykrisnanik@upnvj.ac.id<sup>2</sup>, sarika.afrizal@upnvj.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak.** Website dibuat tidak hanya untuk sebuah penyebaran informasi, sebuah penilaian *usability* dapat diimplementasikan untuk menjadikan sebuah *website* menjadi menarik dan memudahkan *user* ketika mengaksesnya. Visual Jalanan sebagai komunitas *non-profit* memiliki *website* sebagai basis data rekaman jurnal aktivitas visual yang dibuat tahun 2014. Berdasarkan dari hasil wawancara informal pada *user* terkait sistem berjalan, permasalahan terletak pada tampilan perancangan seperti penggunaan komponen yang kurang familiar, peletakan *layout*, penggunaan warna, dan penggunaan efek tampilan yang cukup membuat *lag* pada perangkat yang dapat menjadi prioritas untuk dilakukannya perancangan ulang agar bersifat *user-friendly* terhadap penggunanya. Peneliti mengimplementasikan sebuah penelitian dengan metode *User-Centered Design* yang mengedepankan pengguna dengan dilakukannya penyebaran kuesioner. Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* perancangan baru yang dibuat berdasarkan hasil kuesioner dari pengguna yang telah meningkatkan nilai *usability* sebanyak 21% yang dilihat dari aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* dan diharapkan dapat menjadi perancangan yang bersifat *user-friendly* bagi *user* terkait.

**Kata Kunci:** *Website*, *UI/UX*, *User-Centered Design*, *Usability*.

## 1 Pendahuluan

Visual Jalanan merupakan komunitas penyedia *platform* jurnal media yang telah memiliki *website* yang dibuat sebagai basis data penunjang rekaman aktivitas produksi visual yang ditemukan dijalanan yang menyertakan sebuah pembahasan lengkap terhadap aktivitas tersebut dan juga adanya *profil* dari seniman, oleh karena itu beberapa fitur diharapkan untuk mendukung *user* agar dapat memberikan tampilan guna membuat *user* yang mengakses menjadi nyaman untuk menghabiskan waktu yang lama terhadap tampilan tersebut.

Pada keadaan *website* terkait, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada tampilan *website*, seperti alur, penggunaan beberapa komponen yang kurang familiar seperti adanya keterangan yang terlihat seperti tombol, peletakan *layout*, penggunaan warna, dan adanya penggunaan efek pada tampilan yang cukup membuat *lag* pada beberapa perangkat. Permasalahan tersebut dapat menjadi prioritas perhatian peneliti untuk memfokuskan sebuah rancangan agar bersifat *user-friendly* mengingat bahwa perlunya merepresentasi suatu rancangan agar dapat dengan mudah dipahami oleh *user*. [1]

Maka dari itu diimplementasikannya sebuah penelitian dengan metode *User-Centered Design* (UCD) dengan mengedepankan minat pengguna *website* tersebut dengan adanya interaksi secara langsung dengan *user*. Metode *User-Centered Design* (UCD) melibatkan *user* tersebut untuk memberi masukan mengenai *user interface website* Visual Jalanan. Permasalahan ini akan diuji kepada *user* yang telah menggunakan *website* Visual Jalanan untuk mengetahui validasi permasalahan.

Bentuk dari metode *User-Centered Design* (UCD) yang dilakukan berupa kuesioner dan *prototyping*. Perubahan dilakukan berdasar dari jumlah hasil penilaian yang kurang pada penyebaran yang dilakukan dengan maksud perubahan yang dilakukan menjadikan persepsi pengguna yang berkorelasi dengan pernyataan yang lalu akan menjadi patokan untuk dilakukannya perubahan tampilan yang tetap menjaga tujuan dan filosofi dari komunitas dengan berdasarkan pada filosofi metode *user-centered design*.

## 2 Tinjauan Pustaka

### 2.1 Website

*Website* atau situs merupakan kumpulan dari halaman yang terhubung dengan *file* lainnya. Seluruh elemen dalam tampilan tersebut di gabungkan dalam suatu halaman yang hanya bisa diakses oleh *world wide web* yang dibantu oleh internet.[3]

### 2.2 Interaksi Manusia Dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer merupakan ilmu yang berhubungan dengan rancangan, evaluasi, dan implementasi terhadap suatu tampilan [4].

### 2.3 User Interface

*User Interface* menjelaskan bagaimana program dan pengguna saling berinteraksi. *User interface* merupakan pecahan dari ilmu interaksi manusia dan komputer yang mempelajari cara melakukan perencanaan terhadap desain tentang bagaimana manusia dan komputer bekerja, sehingga kebutuhan manusia tersebut dapat terpenuhi untuk mengakses sebuah tampilan.[5]

### 2.4 User Experience

*User Experience* adalah persepsi dan respon pengguna terhadap sebuah aplikasi yang dijalankan olehnya. *User Experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Prinsip untuk membangun sebuah *user experience* adalah bagaimana kita harus menuruti sebuah kepuasan pengguna (*User Rule*).[6]

### 2.5 Usability

*Usability* merupakan sebuah acuan sejauh mana sebuah tampilan dapat dijalankan oleh pengguna tertentu [7]. Sebagai kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna demi memaksimalkan tingkat *usability* diperlukan 5 atribut penilaian, yaitu:

### 2.6 User-Centered Design

*User-centered design* merupakan sebuah metode proses perancangan dimana perancang akan merancang dengan terfokus pada pengguna dan kebutuhannya pada setiap langkah pemrosesan. Perancang akan melibatkan pengguna selama proses *design* berlangsung melalui penelitian dan teknik *design* untuk menciptakan produk yang sangat berguna dan dapat diakses oleh pengguna tersebut. Penggunaan metode tersebut perlu diketahui bahwa proses yang terjadi akan memiliki pengulangan apabila belum berhasil pada pengevaluasian seperti gambar berikut.

#### 1. Understand context of use.

Perancang diharuskan memahami terlebih dahulu pengguna *website* terkait.

#### 2. Specify user requirements

Mengidentifikasi *user* yang telah menggunakan *website* terkait yang berujung pada adanya identifikasi terhadap kebutuhan *user* dengan tujuan yang akan dicapai.

#### 3. Design solutions

Gambaran terhadap rancangan baru yang berdasar pada kebutuhan target dan tujuan awal pembuatan tampilan.

#### 4. Evaluate against requirements

Adanya sebuah evaluasi terhadap perancangan yang telah dibuat dan ditentukan apakah berhasil atau tidak pada sebuah tampilan.

## 2.7 Merancang Ulang

Redesign atau merancang ulang adalah suatu kegiatan untuk mengubah sesuatu sehingga terjadi sebuah perubahan pada penampilan dan fungsi.[9]

## 2.8 Pengolah data

Penerapan metode *User-Centered Design* pada perancangan ulang dapat dilakukan apabila adanya suatu keabsahan data yang dapat menjadi alasan mengapa suatu rancangan perlu diubah.

Hasil data diperoleh dari responden pengguna dari segi *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* akan diolah dengan menggunakan rumus *mean* yang menjadi alat hitung dari setiap hasil presentase pernyataan responden. [10]

$$M = \frac{\sum fx}{N} \quad (7)$$

## 2.9 Skala Likert

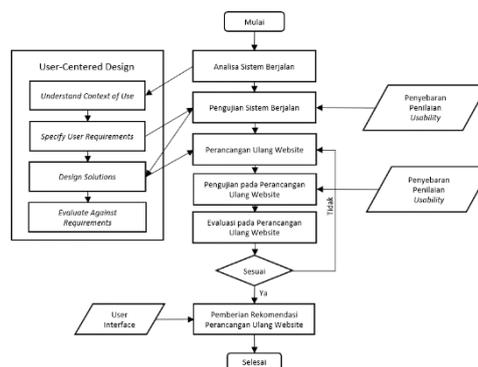
Skala likert adalah parameter pengukuran yang dikembangkan oleh Rensis Likert yang mempunyai empat atau lebih patokan sebuah nilai yang mempresentasikan sifat individu seperti pengetahuan, sikap, dan perilaku pengguna [11].

Skala ini merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan sekaligus banyak penggunaannya dalam riset suatu survey. Skala likert membuat persediaan sebanyak lima patokan penilaian yang sekaligus digunakan oleh peneliti sebagai penilaian kuesioner dengan format seperti:

1. "Sangat Buruk" yang diberi skor 1.
2. "Buruk" yang diberi skor 2.
3. "Biasa" yang diberi skor 3.
4. "Bagus" yang diberi skor 4.
5. "Sangat Bagus" yang diberi skor 5.

Penggunaan skala dalam kuesioner yang dibuat oleh peneliti akan dibuat dalam bentuk pilihan ganda.

## 3 Metodologi Penelitian



Gambar. 2. Tahapan Penelitian

## 1. Analisa Sistem Berjalan

mengacu pada tahapan yang peneliti lakukan dengan mengumpulkan informasi seperti tujuan pembuatan *website*, target pengguna dan filosofi dari perusahaan terkait dengan rincian sebagai berikut:

- **Understand context of use.**

Peneliti akan menemukan tujuan dibuatnya *website* Visual Jalanan, ditemukannya target pengguna dari *website* yang nantinya menjadi patokan dari pembuatan *website*, *output* yang dihasilkan berupa tujuan jelas dibuatnya *website*.

- **Specify user requirements.**

Peneliti mendapatkan kebutuhan dan identifikasi dari pengguna *website* berdasar dari aspek negatif dan positif yang akan menjadi bagian dari kuesioner yang telah disebar.

## 2. Pengujian Sistem Berjalan

Dilakukannya penyebaran penilaian berdasar dari *usability testing* pada *user* yang telah mengakses dengan harapan akan membuat peneliti mengetahui kelemahan dari *website* yang sedang diteliti.

## 3. Perancangan Ulang *Website*

merupakan tahapan utama yang dimana peneliti akan merancang ulang sebuah tampilan *website* berdasar pada evaluasi yang didapatkan pada tahapan sebelumnya dengan menghasilkan *output* sebagai berikut:

- **Design solutions.**

Pada tahapan ini peneliti membuat sebuah rencana rancangan awal sebagai solusi yang berdasar pada kebutuhan awal *website* yang masih menjadi bahan perencanaan peneliti sebelum di implementasi.

- **Evaluate against requirements.**

Desain *prototype* yang dibuat pada tahapan sebelumnya akan dievaluasi sebelum perancangan ulang

## 4. Pengujian pada Perancangan Ulang *Website*

merupakan tahapan yang dilakukan pada perancangan ulang yang telah dilakukan dan akan diuji dengan menyebarkan kembali kuesioner dengan pernyataan yang sama seperti pada penyebaran untuk analisa sistem berjalan.

## 5. Evaluasi *Website Redesign*

terhadap *prototype* tampilan *website* yang telah dibuat dan telah diuji. Apabila *website* yang telah dirancang tidak memenuhi tingkat *usability* dan *requirements* yang telah ditetapkan, perancangan ulang akan dilakukan kembali.

## 6. Pemberian Rekomendasi Perancangan Ulang *Website*

dilakukan setelah mengetahui permasalahan pada *website* yang berdasar pada pengujian yang dilakukan yang berujung peneliti akan memberikan rekomendasi perbaikan tampilan *website* berupa *user interface* yang telah melewati beberapa tahapan sebelumnya.

# 4 Hasil dan Pembahasan

## 4.1 Analisa Sistem Berjalan

Visual Jalanan didirikan terfokus pada penyebaran informasi terkait artikel dan pameran serta adanya pendaftaran seniman dan adanya komentar pada artikel terkait. *User* yang ingin mengirimkan data seniman dapat memilih tombol *logo interference* dan mencari tombol seniman, lalu diharuskan mengisi *form* yang tersedia yang secara langsung akan terkirim pada *database operator* yang selanjutnya yang selanjutnya akan di *post* oleh *operator* pada *website* jalanan.

- **Understand Context of Use**

*Website* Visual Jalanan memberikan informasi terkait rekam visual berupa artikel, *profil* seniman, dan dokumentasi aktivitas yang sedang dijalankan. Oleh karena itu isi dari beberapa komponen rekam visual terhitung cukup banyak. Tidak ada situasi tertentu untuk mengakses yang berarti *user* dapat menggunakan *website* sepanjang hari untuk melihat dokumentasi yang dimana kenyamanan *user* menjadi prioritas oleh *website* Visual Jalanan.

- *Specify User Requirments*  
 Didapatkan pula kebutuhan *user* akan *website* Visual Jalanan yang dirinci sebagai berikut:
  1. Kenyamanan akan *user* dalam mengakses sebuah *website* dikarenakan banyaknya artikel dan juga isi dari artikel tersebut.
  2. Adanya unsur familiar pada *website* agar *user* yang menggunakan merasa akrab dengan *website* terkait.
  3. Pengolah *website* dituntut untuk mengolah *website* menjadi yang *user* inginkan seperti penggunaan logo, pemetaan *layout*, olah warna dan juga penyederhanaan alur.
- Identifikasi aktor didapat kan dua aktor yang terlibat pada sistem. Pengidentifikasian didapat berdasar dari pemantauan *website* serta adanya penelitian pada tim internal Visual Jalanan. Identifikasi aktor dilampirkan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Identifikasi Aktor

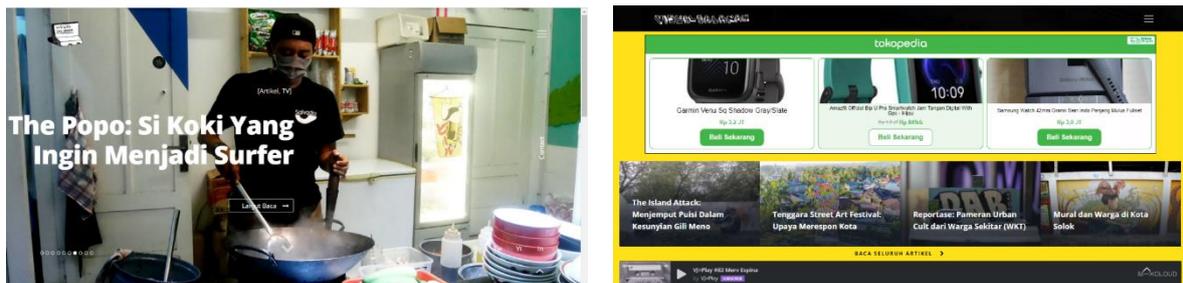
No.	Nama	Deskripsi
1.	<i>User</i>	Merupakan orang yang melihat artikel atau ingin mengirim data melalui <i>website</i> Visual Jalanan.
2.	Admin	Merupakan orang yang bertanggung jawab mengelola <i>website</i> .

Dari pengidentifikasian yang dilakukan, peneliti mendapat tingkat literasi *user* dan juga identifikasi rinci berdasar pada hasil kuesioner yang telah dilakukan yang dirinci sebagai berikut:

**Tabel 2.** Tingkat Literasi *User*

<i>Knowledge</i>	
<i>Computer Literacy</i>	<i>Moderate to high experience</i>
<i>System Experience</i>	<i>Moderate to high experience</i>
<i>Application Experience</i>	<i>Moderate to high experience</i>
<i>Physical Characteristic</i>	
<i>Age</i>	<i>Mostly 21-27</i>
<i>Gender</i>	<i>Mostly male</i>

- Tampilan *Website*

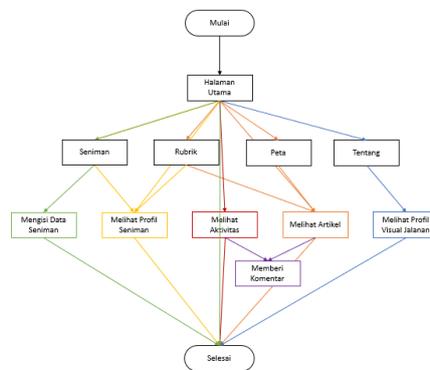


**Gambar 3.** Menunjukkan pada tampilan utama *website* Visual Jalanan terdapat logo Visual Jalanan dan artikel pilihan yang dicantumkan dengan adanya tombol lanjut baca ketika *user* ingin membaca serta terdapat logo *interference*, *contact* dan logo sosial media. Ketika melakukan scroll kebawah, akan muncul *navigation bar* serta berubahnya logo Visual Jalanan pada kiri atas serta logo *interference* yang semakin terlihat dikarenakan warna *background* yang berwarna hitam. Adanya google adsense yang melebar namun tidak melebihi batas rata-rata seperti artikel pilihan diatas yang muncul kembali dibawah tetapi menampilkan dengan gaya sejajar dengan tombol “Baca Seluruh Artikel”. Ketika *user* ingin meng-klik “Lanjut Baca” dan gambar dibawah *google adsense*, maka akan terjadi transisi halaman tampilan seperti tampilan “Artikel” yang akan dibahas.



**Gambar. 4.** Berdasar dari analisa sistem berjalan yang terjadi pada *website* Visual Jalanan, terdapat 3 pola warna yang menjadi warna utama yang memenuhi keseluruhan *website* yaitu hitam(#000000), Putih(#ffffff), dan kuning(#ffe11a).

### 1. Alur *Website*



**Gambar. 5.** Peneliti meringkas alur *website* dengan format seperti *flowchart*. Dapat dilihat bahwa pada *website* Visual Jalanan *user* memiliki beberapa akses, sehingga untuk mencapai kata selesai, *website* tersebut memiliki banyak jalan.

## 4.2 Pengujian Sistem Berjalan

Penyebaran kuesioner yang melibatkan *user* yang telah menggunakan *website* Visual Jalanan. Perancangan kuesioner yang dilakukan dibuat dengan 5 aspek inti penilaian *usability* yang terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*.

Tabel 3. Rancangan Kuesioner

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
<b>Learnability</b>						
L1	Menu dapat dipahami dan dimengerti.					
L2	Fungsi setiap tombol pada <i>website</i> dapat dipahami secara visual.					
L3	Tulisan pada tampilan mudah untuk dibaca.					
L4	Kemudahan membaca Bahasa yang digunakan.					
L5	<i>User</i> mudah mengerti pada setiap informasi yang digunakan					
<b>Efficiency</b>						
E1	Transisi halaman tidak membutuhkan waktu yang lama					
E2	<i>Website</i> tidak memiliki halaman yang tidak dibutuhkan					
E3	Adanya kemudahan untuk mengganti halaman sesuai yang <i>user</i> inginkan					
<b>Memorability</b>						
M1	<i>User</i> dengan mudah memahami alur <i>website</i>					
M2	<i>User</i> dengan cepat dapat menuju halaman yang diinginkan					
M3	<i>User</i> mengingat pola warna dari <i>website</i> Visual Jalanan					

Error					
E1.	Tidak ditemukannya <i>link</i> rusak pada <i>website</i>				
2.	<i>User</i> dengan mudah memperbaiki kesalahan saat melakukan <i>task</i>				
3.	<i>User</i> dengan sigap mengatasi hambatan pada <i>website</i>				
Satisfaction					
1.	<i>User</i> puas dengan tampilan <i>website</i> Visual Jalanan				
2.	<i>User</i> puas dengan alur <i>website</i> Visual Jalanan				
3.	<i>User</i> puas dengan pola warna <i>website</i> Visual Jalanan				
4.	Secara keseluruhan <i>user</i> puas terhadap <i>website</i> Visual Jalanan				

### 4.3 Komentar Pengguna

Berisikan kolom kritik pada penyebaran kuesioner guna adanya interaksi secara langsung dari responden terhadap peneliti yang sekaligus akan menjadi beberapa catatan pada perancangan ulang yang akan dilakukan.

Tabel 4. Komentar Responden

Perihal	Komentar	Solusi
Alur <i>Website</i>	Kerumitan terhadap alur <i>website</i>	Dibuatnya penataan alur kembali pada <i>website</i>
	Flow	
Responsive	Home nya ngelag	Adanya pembuatan susunan kode pada HTML dan PHP sendiri dengan guna hasil link creator akan tersimpan di database dan adanya perbaikan pada CSS supaya terciptanya responsive.
	terdapat link yang tidak dapat dibuka jadi bagi creator baru yang akan melampirkan hasil kerjanya tidak dapat di post	
	Harap diperbaiki kembali untuk loadnya	
	Versi mobile web masih berantakan	
	aspek negatifnya yaitu kurangnya publikasi <i>website</i> dan ada beberapa fitur yang tidak dapat diakses	
	terdapat "misdirected" link atau kesalahan alamat web pada salah satu menu di <i>website</i> visual jalanan	
User Interface	Terdapat beberapa link rusak dan agak lama	Pemetaan warna, peletakan & pengukuran logo, penggunaan unsur dari rancangan agar familiar bagi pengguna kebanyakan, penggunaan text, dan peletakan iklan yang baik.
	Tulisan menu tidak terlihat krn bertabrakan dengan warna background (foto)	
	ada beberapa tombol kurang terlihat karena foto artikelnya	
	Terlalu padat/dekat jarak untuk setiap post informasinya	
	penggunaan warna yang kurang cocok di beberapa bagian, penempatan fitur yang tertutup oleh fitur lainnya dan terdapat error	
	Warna <i>website</i> kurang menarik	
	Sedikit kurang warna yang ditampilkan agar lebih menarik lagi	
	Yang saya agak bingung dari <i>website</i> ini adalah kolom "search". Karena saya tidak terlalu tahu tentang seni dan seniman jalanan	
	beberapa text warna nya menyatu dengan background	
	warna dan tampilannya tidak terlalu jelas	
	tulisan tidak terlalu terbaca	
	Beberapa tombol membuat bingung	
	Dalam aspek negatif dalam <i>website</i> ini warna agak terlalu mencolok sebagai halaman <i>website</i> yang alasannya hanya ingin terlihat mempermudah para penggunanya	
Porsi peletakkan iklan terlalu besar sehingga mengganggu; Artikel berantakan; Peletakkan menu bar tidak konsisten pada tiap halamannya		
Kurang menarik		

#### 4.4 Kesesuaian Komentar *User Terhadap Usability*

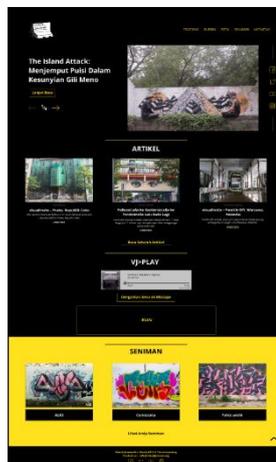
Pengidentifikasi komentar dengan penilaian *usability* yang telah ditetapkan dengan tujuan memudahkan peneliti agar terfokus pada perancangan yang akan dilakukan.

Tabel 5. Kesuaian Komentar

Perihal	Indikator <i>Usability</i>	Pernyataan Terkait
<i>Alur Website</i>	<i>Memorability</i>	Butir 1
<i>Responsive</i>	<i>Error &amp; Efficiency</i>	<i>Efficiency butir 1 &amp; butir 2 dan error butir 1</i>
<i>User Interface</i>	<i>Satisfaction</i>	Butir 1

#### 4.5 Perancangan Ulang *Website*

Setelah dihasilkannya penilaian *usability* pada tiap aspek dan diketahuinya nilai yang sedikit rendah. Pada tampilan keseluruhan *website*, peneliti merancang tampilan dengan konsep *multiple page* sama seperti tampilan *website* sebelumnya yang menggunakan konsep *page* yang sama. Penggunaan warna juga berubah yang awalnya menggunakan warna dominasi terang dirancang menjadi warna yang seimbang dan juga perubahan letak dan ukuran *space* untuk iklan. Penggunaan logo juga diubah yang semula menggunakan beberapa logo menjadi menggunakan hanya satu logo demi menjaga konsistensi logo. Perubahan *bar* juga terjadi menjadi ditampilkan secara langsung dikarenakan adanya penilaian yang kurang pada aspek *efficiency* butir 1 dikarenakan ada kritik yang menerangkan bahwa terdapatnya masalah *lag* pada tampilan dikarenakan efek muncul *interference* yang ada pada setiap halaman pada *website* berjalan.



**Gambar. 6.** Pada tampilan beranda pada *website* awal, tampilannya menekankan fitur berita *headline*, artikel dengan penunjuk halamannya, *embed link Mixtape VJ>Play*, dan seniman dengan penunjuk halamannya pula. Hasil perancangan dibuat tetap dengan fitur yang sama namun peletakan yang berubah, memanfaatkan banyak *negative space* agar tidak terlihat terlalu padat serta perubahan logo sosial media agar terlihat *familiar* dengan *user*.

- Perbandingan Hasil Kuesioner

Tabel 6. Perbandingan Hasil Kuesioner

Aspek	<i>Website Berjalan</i>	<i>Website Perancangan Ulang</i>
L1	3,03	4,12
L2	3,21	4,18
L3	3,12	3,81
L4	3,65	4,09

L5	3,21	3,84
E1	3,18	4,12
E2	3,09	3,71
E3	3,12	3,65
M1	2,96	4,25
M2	3,34	4,37
M3	3,06	3,68
Er1	2,43	4,59
Er2	2,96	4,53
Er3	2,87	4,21
S1	2,93	4,25
S2	3,25	4,46
S3	3,40	4,5
S4	3,28	4,59
<b>Rata-Rata</b>	<b>3,11</b>	<b>4,16</b>

Dari Perbandingan yang dihitung dapat diketahui bahwasannya rata-rata nilai telah meningkat sebesar 1,05 atau 21% dengan perbandingan nilai *website* berjalan sebanyak 3,11 dengan *website* hasil perancangan ulang sebanyak 4,16 yang berarti jika dilihat pada penilaian skala Likert, peningkatan nilai yang didapatkan cenderung bagus berdasarkan penilaian dan komentar responden yang menjadi patokan untuk perancangan tampilan.

#### 4.6 Rekomendasi

Berdasarkan dari analisis sistem berjalan bersamaan dengan penyebaran kuesioner yang juga berisi kritik dari *user*, Peneliti membuat usulan terkait rekomendasi untuk tampilan *website* sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil penilaian pada penyebaran dilakukan. Visual Jalanannya tidak membuat efek gerak yang banyak pada tampilan mengingat tidak semua *user* memiliki perangkat yang memadai untuk memperlihatkan efek *website*, terkadang beberapa perangkat mengalami kendala *lag* saat akan membuka *website*.
2. Penilaian aspek *efficiency* yang menunjukkan bahwa adanya link rusak dapat diatasi dengan adanya pembuatan form dengan penyusunan kode terhadap html, php, dan juga css sehingga tidak perlu adanya membuka jasa penyewaan *form* yang berbayar.
3. Adanya pemanfaatan *negative space* dengan tujuan agar tampilan tidak terkesan sempit dan ramai, ditambah lagi dengan efek gerak pada tiap fitur.
4. Adanya pertimbangan pembuatan logo yang dibuat familiar dengan *user* agar *user* terlihat akrab dengan tampilan *website* Visual Jalanannya.
5. Berdasarkan pada salah satu komentar tentang iklan, diperlukan adanya penyesuaian ukuran iklan agar *user* tidak risih dengan tampilan, namun rekomendasi ini tidak menjadi prioritas mengingat iklan yang memang berfungsi untuk mengambil perhatian *user*.
6. Penilaian tentang warna menjelaskan bahwa adanya beberapa penggunaan warna yang kurang cocok di beberapa bagian, maka dari itu penggunaan warna juga menjadi pertimbangan karena bagaimanapun penggunaan warna yang baik menjadi hal yang sangat penting bagi perancang UI/IX.
7. Adanya penyesuaian alur *website* agar tidak terkesan berbelit-belit yang berujung membuat *user* bingung seperti pada beberapa komentar mengenai alur yang agak sedikit rumit.

## 5 Kesimpulan Dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dibuat menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Menilai tingkat *usability* pada *website* visual jalanan dengan dilakukannya sebuah penilaian pada kuesioner yang disebar yang mengacu pada aspek dari tingkat *usability* seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Berdasarkan pengujian tingkat *usability* yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner dihasilkan nilai rata-rata pada *website* berjalan sebanyak 3,11.
2. Perancangan ulang *user interface* dan *user experience* dilakukan dengan mengacu pada nilai hasil dan kritik yang ada pada kuesioner yang dilakukan. Nilai yang didapatkan pada sistem berjalan telah menjadi tolak ukur untuk membuat perancangan ulang yang berujung terdapatnya beberapa rekomendasi terkait tampilan *website* berjalan, seperti perubahan *layout*, penggunaan warna, dan juga penggunaan logo demi kenyamanan *user*. Penggunaan komponen yang familiar dapat membuat alur *website* terlihat mudah dikarenakan tampilan keseluruhan yang membuat *user* akrab dengan tampilan tersebut. Didapatkan nilai dari penyebaran kuesioner kembali dengan nilai rata-rata sebesar 4,16 yang artinya meningkat sebanyak 21% dari total yang dapat disimpulkan telah mendapat nilai bagus berdasar dari skala Likert yang ditentukan.
3. Implementasi metode *User-Centered Design* yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan dibuatnya kolom kritik demi mendapatkan pendapat secara langsung dari pengguna yang telah mengakses *website* terkait. Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan dapat menjadi panutan untuk membuat perancangan yang baru berdasar dari nilai tingkat *usability* dan pendapat *user* terkait Penganalisaan yang dilakukan dengan metode *User-Centered Design* dapat berhasil dilakukan sehingga perancangan dapat memenuhi kebutuhan *user* sebagai pengguna *website*

## 5.2 Saran

Penelitian yang dilakukan menghasilkan saran kepada pihak pengelola *website* Visual Jalanan dan juga kepada pihak yang akan melakukan penelitian sejenis yang dirinci seperti berikut:

1. Diharapkan pengelola *website* Visual Jalanan agar melakukan perbaikan pada *user interface* tampilan *website* dengan melihat aspek *usability* dari segi *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan juga *satisfaction*.
2. Diharapkan pada pihak yang akan melakukan penelitian sejenis agar dapat mengutamakan kritik *user* agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
3. Adanya penyusunan kode html, php, dan css agar tidak perlu menggunakan jasa *joform* sehingga dapat digunakan untuk jangka panjang dan meningkatkan pernyataan pada aspek *efficiency* butir 2 tentang tampilan halaman yang *user* butuhkan.
4. Selain dari hasil penilaian berbentuk angka, komentar responden berbentuk tulisan juga diperlukan agar dapat mendengar secara langsung bentuk komentar yang dipaparkan oleh responden terkait.

## 6 Referensi

- [1] Herendy, C., Herendy, C., Lecturer, A., Researcher, S. U. X., & Univer-, N. (2017). *HOW TO RESEARCH WEBSITE USABILITY AND USER EXPERIENCE IN PUBLIC ADMINISTRATION WEBSITES ?* 3, 270–289.
- [2] Interaction design foundation. (2020). The Basics of *User Experience Design* By INTERACTION DESIGN FOUNDATION. In *Interaction-Design.Org* (First Edit). bookboon.com
- [3] Anoraga Bhirawa N., S. (2014). Pembuatan *Website* Portal Berita. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(3), 1–14. <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/272/266>
- [4] Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Petik*, 5(1), 11–24. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.489>
- [5] Huda, M., Winarno, W. W., & Lutfi, E. T. (2017). Evaluasi *User Interface* Pada Sistem Informasi Akademik Di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode *User Centered Systems Design*. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5(2), 42–59. <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/download/77/64>
- [6] Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. A. (2017). Analisis *User Experience* Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan Metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] Lestari, S. (2014). Analisis *Usability* Web ( Studi Kasus *Website* Umkm Binaan Bppku Kadin Kota Bandung ). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(1), (halaman 46).
- [8] 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>

- [9] ABDHAL, R. (2015). REDESIGN LOGO PABRIK TAHU “CNG” KOTA SOLOK. *Nhk技研*, 151, 10–17.
- [10] Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Clived*, 1(2), 142–146.
- [11] Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.