

## **Rancang Ulang Desain UI (*User Interface*) *Company Profile* Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*)**

Camelia Evionita Zen<sup>1</sup>, Shofia Namira<sup>2</sup>, Tri Rahayu<sup>3</sup>

D3 Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

cameliaez@upnvj.ac.id<sup>1</sup>, shofnam@upnvj.ac.id<sup>2</sup>, trirahayu@upnvj.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak.** PT. Sport Teknologi Teknologi merupakan perusahaan *start up* yang bergerak di bidang olahraga sejak tahun 2018. PT. Sport Teknologi Indonesia sudah mempunyai *website company profile*. Namun dalam *website company profile* tersebut masih terdapat kekurangan dalam segi tampilan dan pengalaman pengguna karena dalam pengembangannya masih menggunakan *template* sehingga tampilannya menjadi tidak efisien dan mengurangi kenyamanan pengguna. Hal ini tentunya berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam mengakses *website*. Maka dari itu *website* tersebut diperlukan adanya pembaharuan tampilan dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pemodelan *User Centered Design* (UCD).

**Kata Kunci:** *Company profile, user interface, persona*

### **1 Pendahuluan**

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin berkembang saat ini dapat memudahkan kebutuhan manusia dalam segala hal menjadi lebih cepat dan efisien. Untuk mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan mudah, diakses secara cepat serta tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Saat ini banyak perusahaan yang meningkatkan usahanya dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam mempromosikan perusahaannya. Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi yaitu sebagai media promosi adalah *website*.

Oleh sebab itu di era sekarang sangatlah perlu bagi suatu perusahaan untuk dapat meningkatkan usahanya di bidang pemasaran dengan menggunakan *website* sebagai media promosi yang baik. PT. Sport Teknologi Indonesia sebagai perusahaan yang menyediakan segala keperluan di bidang olahraga membutuhkan *website* sebagai alat promosi perusahaan. Dengan adanya *website* dapat memudahkan pihak - pihak untuk dapat memperoleh informasi perusahaan terkait kebutuhan di bidang olahraga. Berdasarkan uraian diatas maka penulis berencana untuk membangun Rancangan Desain Antarmuka (*User Interface*) *Website Company Profile* pada PT. Sport Teknologi Indonesia dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) agar desain *website* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh pengguna.

### **2 Landasan Teori**

#### **2.1 Profil Perusahaan Sport Teknologi Indonesia**

Perusahaan Sport Teknologi Indonesia atau disingkat dengan STI merupakan perusahaan *start up* yang berlokasi di Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Perusahaan ini bergerak di bidang olahraga sejak tahun 2018 dan memfokuskan 5 kategori dalam bidang olahraganya antara lain olahraga permainan, peralatan olahraga, teknologi olahraga, layanan olahraga serta layanan merintis bisnis olahraga. Dengan memanfaatkan teknologi yang sangat pesat, STI yakin dapat mengembangkan semua kategori olahraga tersebut serta dapat mempercepat progres dan ekspansi bidang olahraga di seluruh Indonesia [1].

## **2.2 Pengertian Desain**

Pada umumnya, desain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan perencanaan atau perancangan sebelum dilakukannya membuat suatu objek, sistem, komponen serta struktur. Perencanaan atau perancangan ini berguna agar objek atau sistem yang diciptakan memiliki nilai serta fungsi yang dapat berguna untuk pengguna [2].

## **2.3 Pengertian *User Interface***

*User Interface* adalah tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna. *User Interface* juga bertujuan sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga, suatu perangkat elektronik dapat dioperasikan dengan baik contohnya komputer, tablet, smartphone serta perangkat elektronik lainnya [3].

## **2.4 Pengertian *Website***

*Website* adalah sebuah halaman berisi informasi berupa gambar, ilustrasi, video dan teks yang dapat diakses oleh pengguna di seluruh dunia dengan menggunakan *browser* yang terhubung internet. *Website* menjadi salah satu media yang sering digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi serta sebagai sarana komunikasi contohnya *website company profile* dan situs berita *online* [4].

## **2.5 Pengertian *Company Profile***

*Company Profile* adalah uraian yang menjelaskan tentang visi misi, keunggulan dari perusahaan dan produknya secara verbal maupun visual. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan nilai perusahaan dan nilai produk pada perusahaan serta meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk menggunakan jasa atau produk perusahaan tersebut [5].

## **2.6 Pengertian *User Centered Design***

*User Centered Design* atau disingkat dengan UCD merupakan salah satu metode dengan memfokuskan kebutuhan dari calon *user* (pengguna) dalam tahapan atau proses perancangan sistem. Kebutuhan tersebut meliputi kenyamanan dan kepuasan ketika pengguna memakai produk sistem yang akan dirancang [6].

JUDUL JURNAL

### 3 Metode Penelitian

#### 3.1 Analisa Sistem Berjalan

Tampilan *website company profile* yang tidak mengikuti perkembangan zaman dan fitur yang kurang lengkap dapat menyebabkan berkurangnya kenyamanan dan ketertarikan pengguna untuk mengakses *website company profile*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan *redesign User Interface* dari *website company profile* PT. Sport Teknologi Indonesia yang lebih mudah digunakan sehingga pengguna nyaman dalam mengakses *website* dan tujuan pengguna dapat terpenuhi.

#### 3.2 Analisa Masalah

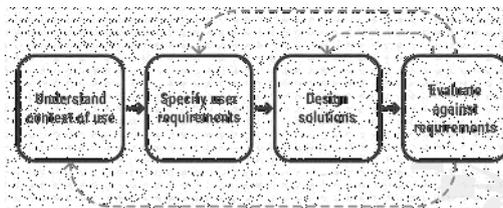
Berdasarkan kebutuhan di atas, maka permasalahan yang didapat yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan *website* yang tidak mengikuti perkembangan zaman sehingga pengguna sulit untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Fitur *website* yang masih tidak lengkap

#### 3.3 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan analisa masalah yang di atas maka dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan *redesign user interface website company profile* yang informatif dan *user friendly* untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website company profile* Sport Teknologi Indonesia.

#### 3.4 Metode Pemodelan



**Gambar. 1.** Diagram *User Centered Design (UCD)*

Metode yang digunakan adalah metode pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Berdasarkan gambar metode *User Centered Design (UCD)* memiliki empat tahapan yaitu sebagai berikut:

### 3.4.1 Menspesifikasikan konteks penggunaan (*Specify the context of use*)

Tahapan menspesifikasikan konteks penggunaan adalah tahap awal dari metode *user centered design*. Pada tahap ini dilakukan perencanaan desain dengan pencarian data melalui wawancara kepada calon pengguna. Wawancara dilakukan melalui video daring kepada calon pengguna untuk dapat mengetahui kebutuhan serta permasalahan yang sedang dialami oleh calon pengguna. Dalam proses wawancara kami mendapatkan apa yang menjadi permasalahan serta apa yang diharapkan dari *website* yang akan dirancang.

#### 1. Identifikasi *Stakeholder*

##### a. Admin

Admin dari *website company profile* adalah pihak dari perusahaan yang mempunyai tanggung jawab untuk mengelola *website* tersebut.

##### b. Pengembang *website*

Pengembang *website* ini adalah *UI/UX Designer* dan *Programmer* yang mengembangkan *website* ini hingga dapat dioperasikan.

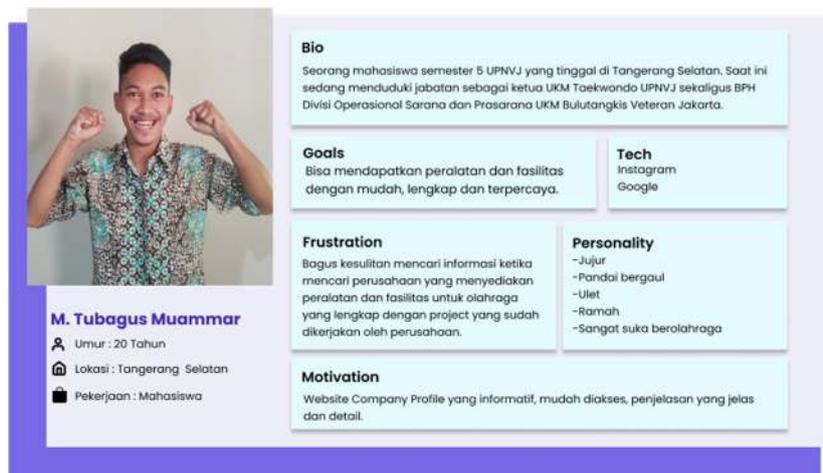
##### c. Pengguna aplikasi

Pengguna aplikasi adalah *user* yang tertarik dengan dunia olahraga, membutuhkan perlengkapan olahraga.

#### 2. Identifikasi *User*

##### a. *User Persona*

Persona pertama kali diperkenalkan oleh Alan Cooper adalah representasi dari target *user* yang akan menggunakan aplikasi. Persona berisikan dokumentasi berupa penjelasan tentang karakteristik user yang digabungkan dengan tujuan, kebutuhan dan ketertarikannya berdasarkan fakta dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut user persona dari calon pengguna:



**Gambar. 2.** *User Persona*

Dari *user persona* menggambarkan karakteristik atau *personality* dari calon pengguna seperti *goals*, *frustration*, *technology* serta *motivation* yang akan dijadikan acuan untuk merancang *prototype*.

### 3.4.2 Mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*Specify user*)

#### 1. *User Requirements*

##### a. *Functional Requirements*

- Sistem harus dapat menerima pesan yang dikirim oleh pengunjung.
- *User* dapat mengirim pesan berupa pertanyaan yang ditujukan kepada perusahaan di halaman *Contact Us*.
- Sistem dapat menampilkan informasi yang tersedia pada setiap *website*.
- *User* dapat mengakses alamat yang terhubung langsung dengan *maps*.
- *User* dapat mengakses artikel yang tersedia di *website*.
- *User* dapat mengakses video yang tersedia di *website*.

##### b. *Non Functional Requirements*

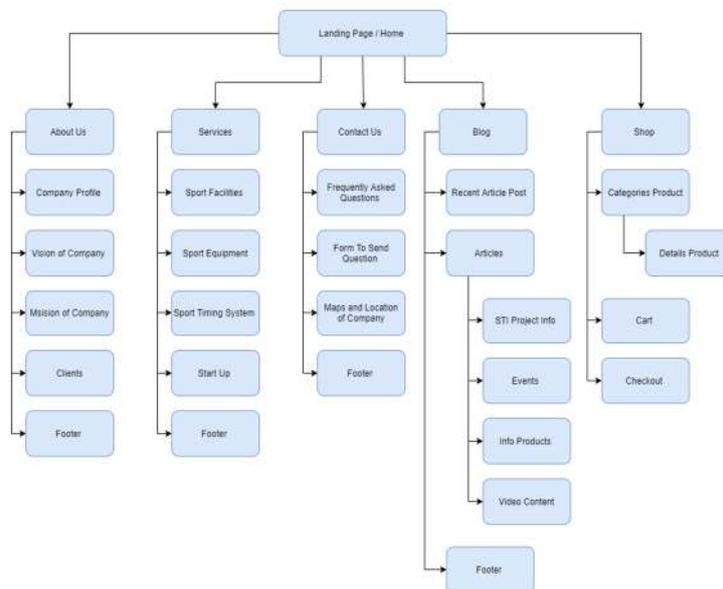
- *Operational* yaitu tampilan *website* dapat responsif pada semua ukuran platform.
- *Security* yaitu *website* ini dibawah pengawasan pihak perusahaan.

### 3.4.3 Membangun solusi desain (*Produce design solutions*)

#### 1. *Intermediate Design*

##### a. *Information Architecture*

Berikut adalah *information architecture* dari *website* :



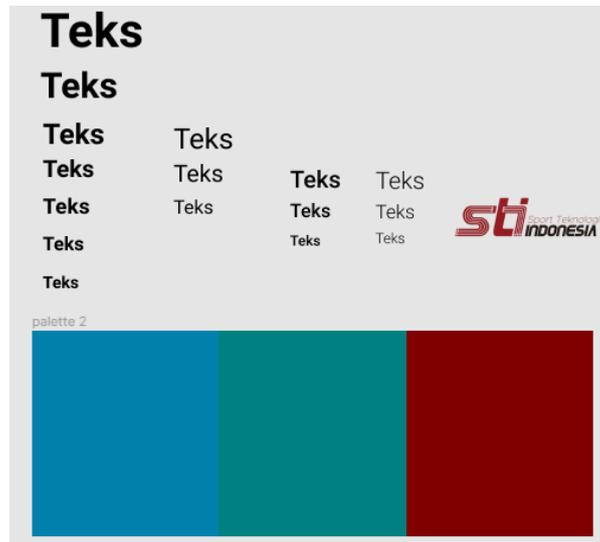
**Gambar. 3.** Arsitektur Informasi *Website Company Profile STI*

Information architecture memuat mengenai fitur apa saja yang terdapat pada prototype website yang dirancang.

## 2. Design production

### a. User Interface Style Guides

Logo, tipografi dan palet warna yang digunakan ialah sebagai berikut:



**Gambar. 4.** Logo, Tipografi dan Palet Warna

### 3.4.4 Evaluasi terhadap desain terhadap kebutuhan pengguna (*Evaluate design against user requirement*)

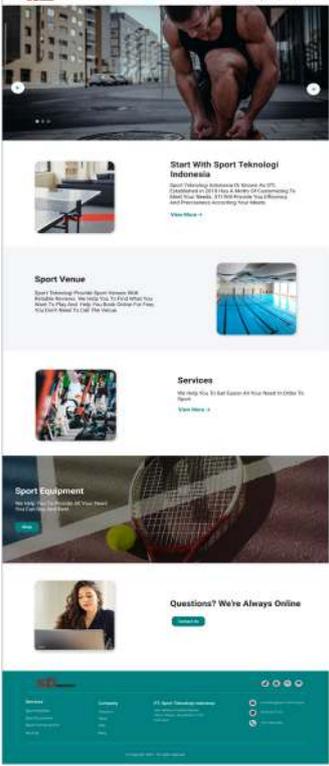
Pada tahap ini *website* mengalami beberapa perubahan diantaranya revisi desain antarmuka revisi I didapatkan fitur video di bagian halaman blog dan revisi desain antarmuka II didapatkan penambahan fitur ganti bahasa.

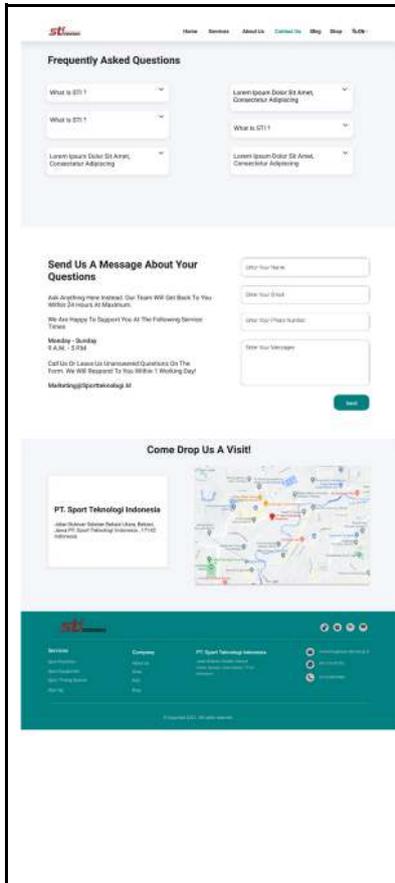
## 4 Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini setelah dilakukan wawancara dengan calon pengguna maka didapatkan beberapa dari calon pengguna, bahwa *website company profile* PT. Sport Teknologi Indonesia memerlukan beberapa penambahan fitur baru dan pembaharuan tampilan agar pengguna dapat lebih nyaman dan mudah dalam mengakses *website company profile* PT. Sport Teknologi Indonesia sehingga kebutuhan pengguna dapat terpenuhi. Oleh karena itu, kami membuat rancangan *prototype user interface website company profile* PT.

Sport Teknologi Indonesia menggunakan *software* figma. Dalam melakukan *redesign* ui kami menggunakan metodologi *User Centered Design*. Kami merancang ulang kembali UI sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Hasil *redesign* yang sudah dirancang ulang berfokus pada pembaharuan tampilan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website company profile*.

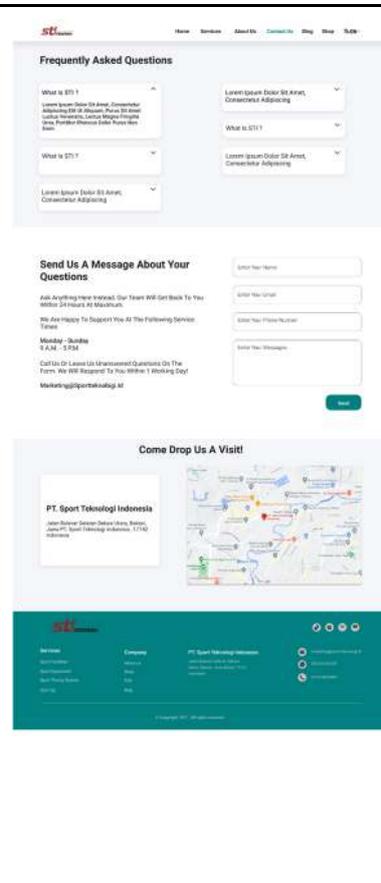
### 4.1 User Interface

		
<p><b>Gambar. 5. Tampilan Landing Page</b></p> <p>Halaman Landing Page ini menggambarkan secara singkat dari keseluruhan dari <i>website company profile</i>. Pada bagian atas halaman <i>landing page</i> terdapat <i>navigation bar</i>.</p>	<p><b>Gambar. 6. Tampilan Services</b></p> <p>Pada halaman <i>services</i> berisi informasi tentang layanan yang diberikan oleh perusahaan.</p>	<p><b>Gambar. 7. Tampilan About Us</b></p> <p>Pada halaman <i>about us</i> pengguna akan mendapatkan informasi tentang perusahaan mulai dari sejarah perusahaan, visi, misi serta <i>client</i> yang bekerja sama dengan perusahaan.</p>



**Gambar. 8. Tampilan Contact Us**

Pada halaman *contact us* pengguna akan mendapatkan informasi tentang *FAQ (Frequently Asked Questions)* dan pengguna dapat mengirim pertanyaan melalui form pertanyaan.



**Gambar. 9. Tampilan Contact Us 2**

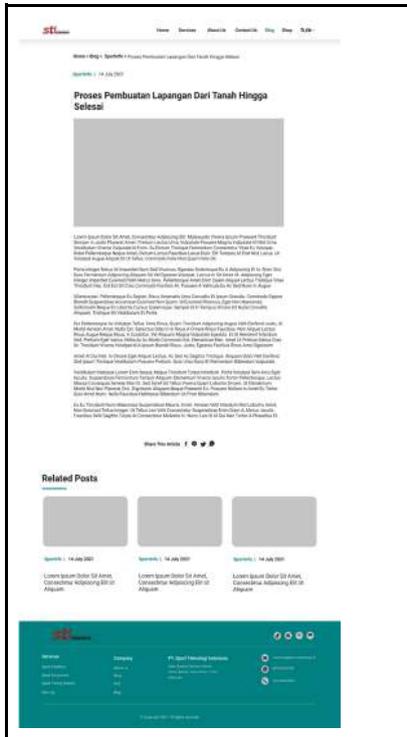
Pada halaman *contact us* pengguna akan mendapatkan informasi tentang *FAQ (Frequently Asked Questions)* dan pengguna dapat mengirim pertanyaan melalui form pertanyaan.



**Gambar. 10. Tampilan Blog**

Pada halaman blog pengguna dapat mendapatkan informasi mengenai artikel - artikel yang sudah dikategorikan. Selain artikel pada halaman blog ini terdapat video seperti tips berolahraga dan prediksi pertandingan sepakbola, atau berita terbaru dari dunia olahraga. Pada bagian paling bawah halaman blog user dapat menonton video yang sudah di kategorikan.

JUDUL JURNAL



**Gambar. 11. Tampilan Article Blog**

Pada halaman *article blog* pengguna dapat membaca salah satu artikel yang pengguna pilih. Dibagian bawah artikel terdapat fitur untuk membagikan artikel ke media sosial pengguna yang terhubung. Selain itu terdapat fitur *related posts*, yang merupakan rekomendasi artikel yang telah pengguna baca sebelumnya.



**Gambar. 12. Tampilan Editor's Pick**

Pada halaman *editors pick's* pengguna dapat menonton video yang sudah dikategorikan seperti tips berolahraga dan prediksi pertandingan sepakbola, atau berita terbaru dari dunia olahraga.



**Gambar. 13. Tampilan Play Video**

Pada halaman *article blog* pengguna dapat membaca salah satu artikel yang pengguna pilih. Dibagian bawah video terdapat deskripsi singkat dari video. Selain itu terdapat fitur *recommended* yang merupakan rekomendasi video berdasarkan video yang telah pengguna tonton sebelumnya.

## 5 Kesimpulan

Berdasarkan analisa permasalahan dan perancangan maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. PT. Sport Teknologi Indonesia diibutuhkan *website company profile* sebagai situs resmi perusahaan untuk memberikan gambaran informasi penting kepada *user* tentang bisnis perusahaan seperti visi, misi dan layanan yang terdapat pada perusahaan tersebut.
2. Metode pemodelan yang digunakan adalah metode *User Centerd Design*, yang dilakukan dengan 4 tahapan yaitu Menspesifikasikan Konteks Penggunaan (*Specify the Context of use*), Mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*Specify User*), Membangun solusi desain (*Produce design solutions*), Evaluasi terhadap desain terhadap kebutuhan pengguna (*Evaluate design against user requirement*).
3. Rancangan *user interface* penelitian ini hanya terbatas di *website company profile*. Sementara halaman cabangnya yaitu halaman *Shop* tidak masuk dalam perancangan *user interface* ini.

## Referensi

- [1] "Sportteknologi.id: About Us." <https://sportteknologi.id/about-us/> (Accessed March. 8, 2022)
- [2] Maxmanroe, "Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, dan Jenis Desain," maxmanroe, 2019.
- [3] Nimas, "Pengertian dan Fungsi User Interface (Antar Muka Pengguna) Pada Komputer Lengkap," *Pro.Co.Id*, 2019.
- [4] M. Robith Adani, "Website: Pengertian, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Cara Membuat," *Rabu*. 2020.
- [5] A.S. Rahajeng, "Perancangan Company Profile PT PJB Investasi (Pembangkitan Jawa Bali)," *Kerja Praktik*, 2017.
- [6] Y. Apridiansyah and G. Gunawan, "Menggunakan Metode User Centered Design ( Ucd )," *J. Technopreneursh. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, 2019.