

## PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN PADA HANJANI GROUP

Husni Mubarak<sup>1</sup>, Petrus Sokibi<sup>2</sup>, Rifqi Fahrudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia  
Jln. Kesambi No.202 Kota Cirebon – 45133  
e-mail: husnibarok1999@gmail.com, petrus.sokibi@cic.ac.id, rifqi.fahrudin@cic.ac.id

### ABSTRAK

Hanjani Group merupakan salah satu perusahaan yang akan menggunakan teknologi yang ada untuk penjualan produk. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri konveksi dan *supplier* bahan kain yang bermaksud untuk membangun sebuah *online store* sebagai alternatif untuk berbisnis. Dengan itu, Perusahaan ini membutuhkan desain *user interface* sebagai tahap awal untuk membuat tampilan pada *website*. Karena keberhasilan penggunaan *web* salah satunya dilihat dari kemudahan konsumen untuk berinteraksi dengan antarmukanya. *goals* untuk mencapai hal tersebut tentunya membutuhkan suatu rancangan yang menarik karena *user interface* merupakan alasan kedua terciptanya *website online store* gagal digunakan. Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah Perancangan UI/UX Website Pada Hanjani Group Dengan Metode *Human Centered Design* yang nantinya dapat mempercepat dan memudahkan pemasaran produknya. Penelitian ini menerapkan metode HCD (*Human Centered Design*). Terdapat tiga tahapan dalam penerapan metode HCD yaitu, *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada tahapan awal melibatkan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan desain *user interface* dan *user experience* aplikasi *website* penjualan produk sandang yang nantinya mempercepat dan memudahkan pemasaran produknya dan hasil dari penelitian ini bisa lebih efisien dan efektif dari sistem sebelumnya.

**Kata kunci:** UI/UX, Website, Human Centered Design.

### ABSTRACT

*Hanjani Group is one of the companies that will use existing technology for product sales. This company is a company engaged in the convection industry and supplier of fabrics that intends to build an online store as an alternative for doing business. With that, this company needs a user interface design as an initial stage to make an appearance on the website. One of the reasons for the success of using the web is the ease with which consumers can interact with the interface. Goals to achieve this of course require an attractive design because the user interface is the second reason for the creation of online store websites that fail to be used. Based on this, a UI/UX Website Design at Hanjani Group was made with the Human Centered Design Method which will later be able to speed up and facilitate the marketing of its products. This study applies the HCD (Human Centered Design) method. There are three stages in the application of the HCD method, namely, inspiration, ideation, and implementation. In the early stages, it involves the process of collecting data by observing and interviewing user needs. The results of this study are to produce a user interface design and user experience website application for selling clothing products which will accelerate and facilitate the marketing of their products and the results of this research can be more efficient and effective than the previous system.*

**Keywords:** UI/UX, Website, Human Centered Design.

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat dari tahun ke tahun, dan salah satunya berdampak pada berbagai sektor di Indonesia dalam bidang *internet*. *Internet* merupakan jaringan universal yang dapat

menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia, yang akan saling berinteraksi di seluruh Indonesia. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *internet* sebagai media sistem informasi, produk atau komoditas dapat dipromosikan melalui sebuah *platform* yaitu *website*. Selain itu, *website* memiliki banyak kegunaan untuk menciptakan peluang bisnis, salah satunya sebagai *online store*.

Hanjani Group adalah sebuah perusahaan di bidang konveksi yang bergerak di bidang *fashion* yang menawarkan produk-produk pakaian seperti baju, celana, kain bahan dan lain-lain. Hanjani Group didirikan secara independen pada tahun 2014 oleh seorang yang bernama Jaka Abdusalam. Awalnya perusahaan ini tidak menjual produk-produk pakaian melainkan membuka maklunan atau jahitan borongan, seiring berjalannya waktu Jaka Abdussalam mengembangkan wirausaha nya menjadi sebuah toko serta konveksi dengan menjual produk produk lokal biasa yang mempunyai kualitas yang sangat bagus. Mulai dari situ satu persatu pelanggan mulai bertambah dikarenakan harga yang sangat terjangkau.

Hanjani Group merupakan salah satu perusahaan yang akan menggunakan teknologi yang ada untuk penjualan produk. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri konveksi dan *supplier* bahan kain yang bermaksud untuk membangun sebuah *online store* sebagai alternatif untuk berbisnis. Dengan itu, Perusahaan ini membutuhkan desain *user interface* sebagai tahap awal untuk membuat tampilan pada *website*. Karena keberhasilan penggunaan *web* salah satunya dilihat dari kemudahan konsumen untuk berinteraksi dengan antarmukanya. *goals* untuk mencapai hal tersebut tentunya membutuhkan suatu rancangan yang menarik karena *user interface* merupakan alasan kedua terciptanya *website online store* gagal digunakan.

Perancangan *Use Experience (UX)* telah mendapatkan perhatian khusus pada dunia modern. Yang dimana sebuah *User Experience* dapat dikatakan mendukung tingkat keberhasilan dalam membangun *website*. *User Experience* adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem yang melibatkan pengguna. Sebuah prinsip dalam merancang *UX* untuk mendapatkan nilai kenyamanan dan kepuasan pengguna, Untuk mencapai pengalaman pengguna yang berkualitas tinggi, dapat menerapkan penawaran dari berbagai layanan yang dilakukan seperti teknik pemasaran dan desain antarmuka[1].

*User Interface* pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten. Antarmuka pengguna (UI) sangat penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan antarmuka pengguna. Suatu *Interface* yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem[2].

Metode pendekatan *Human Centered Design* merupakan sebuah metode pendekatan didalam pengembangan dan perancangan sebuah sistem yang sangat berfokus kepada pengguna. Dalam penerapan *Human Centered Design* seorang desainer diwajibkan memperhatikan aspek-aspek kebutuhan dan kebiasaan dari *user* yang menjadi fokus terciptanya produk[3]. HCD dianggap tepat karena proses yang dilakukan melibatkan para pengguna dalam pengembangan suatu produk yang didasarkan pada pemahaman pengguna dan evaluasi yang dilakukan juga berpusat pada pengguna.

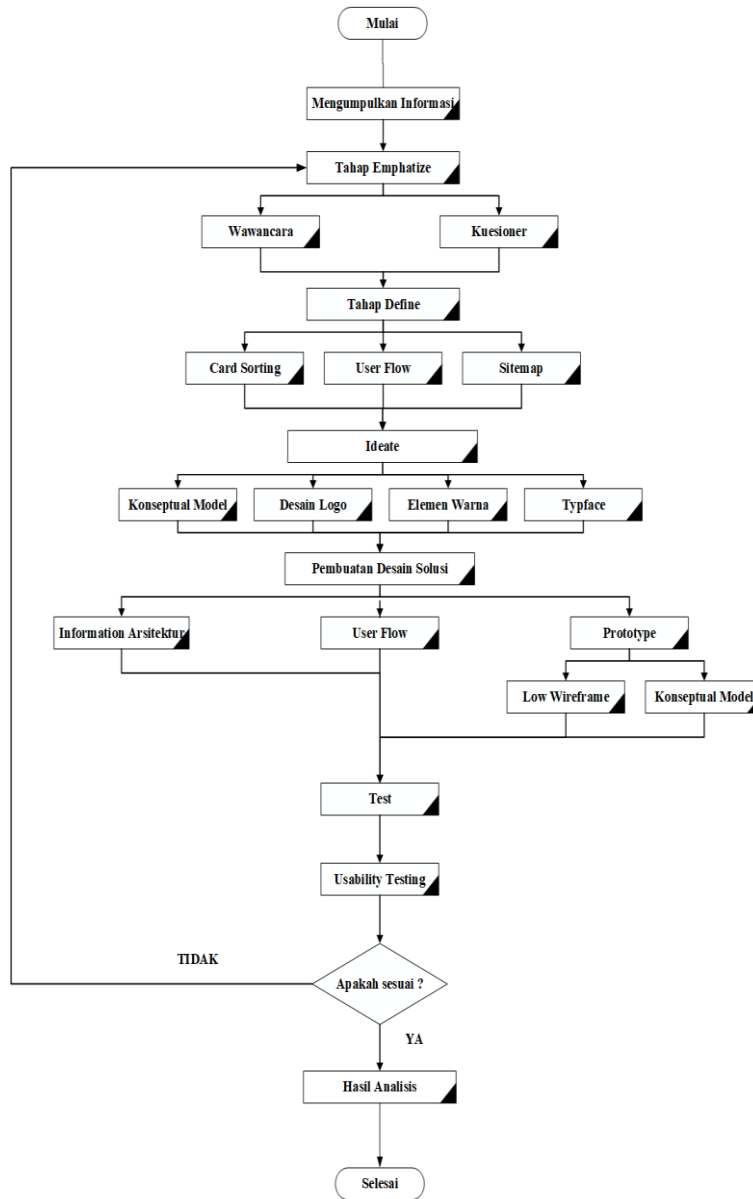
Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah konsep *platform website* desain *interface* bernama Hanjani Collection sebagai *platform* pertama sebelum terjadinya sebuah *online store* atau media jual beli produk. Langkah ini bertujuan untuk memikat pelanggan dengan desain *interface* yang menarik dan enak di pandang. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan sebuah proyek yang berjudul “**Perancangan UI/UX Website Menggunakan Metode *Human Centered Design* Pada Hanjani Group**”.

## 2. METODELOGI PENELITIAN

### 2.1. Prosedur Penelitian

Pada tahap desain *website*, Hanjani Group menggunakan metode desain yang berorientasi pada manusia. Pendekatan ini memecahkan masalah yang berpusat pada orang untuk

mendapatkan solusi inovatif yang berpusat pada pengguna untuk mendapatkan wawasan terkait pengguna sesuai kebutuhan. tahapannya yaitu:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

## 2.2. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap pertama ini, peneliti melakukan wawancara dengan owner Hanjani Grup untuk mendapatkan gambaran umum tentang rancangan *website online store* yang diinginkan oleh pihak perusahaan. Wawancara juga dilakukan terhadap pelanggan untuk mencari tahu apa saja keinginannya dan penulis akan simpulkan dengan desain yang akan dibuat oleh penulis.

## 2.3. Empathatize

Pada tahap *Empathatize* ini merupakan suatu proses pemahaman tentang masalah yang ingin diselesaikan, dengan cara melalui observasi atau wawancara dan kuesioner melalui tingkah laku pengguna dalam keluhan design website. Wawancara dilakukan secara online (kuesioner) yang telah disebarakan pada pelanggan Hanjani Group.

## 2.4. Define

Proses *define* merupakan proses mendapatkan pandangan *user* serta memahami kebutuhan pengguna, maka dibuatkan user persona dengan target pengguna sebanyak 3 orang.

## 2.5. Ideate

Pada tahapan ini penggambaran solusi dari berbagai ide yang telah didiskusikan, Solusi ini digambarkan dengan menggunakan tiga tahap untuk memudahkan proses kedepannya.

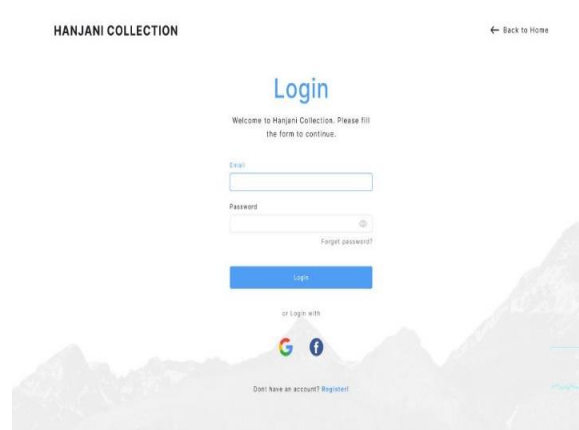
## 2.6. Test

Tahap selanjutnya adalah melakukan user *interview* dan wawancara kepada pelanggan dan calon pelanggan untuk mendapatkan user persona, dilakukan dengan beberapa calon pengguna yang dimana sebelumnya calon pengguna adalah pelanggan dari Hanjani Group. Terdapat sebuah kesimpulan dari wawancara tersebut bahwa hal yang menjadi permasalahan dalam penelitian calon pengguna yang pertama adalah calon pengguna merasa bahwa *website* yang pernah dikunjungi kebanyakan memiliki tampilan yang kurang menarik, kemudian interface yang membingungkan, sehingga masih membutuhkan suatu rancangan *website* yang mudah di mengerti dan dipahami serta memiliki interface yang simple dan serta memiliki fitur yang menarik.

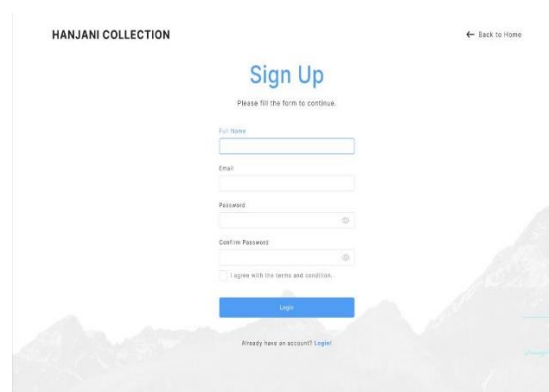
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Implementasi Tampilan Program

Pada tampilan program atau implementasi hasil proses ini merupakan tampilan *Wireframe High Fidelity* yang menghasilkan beberapa halaman sebagai berikut:



**Gambar 3. Halaman Login**



**Gambar 4. Halaman Sign Up**

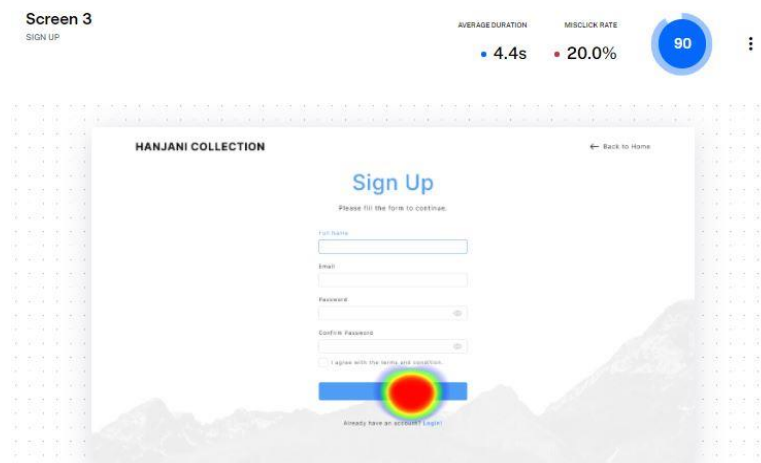
### 3.2. Implementasi Skenario Pengujian

Pada tahapan ini menentukan evaluator yang bertujuan untuk mengetahui ukuran kegunaan suatu sistem atau produk yang di buat untuk tujuan tertentu. Tahap ini di uji oleh 3 pelanggan dan calon pelanggan Hanjani Collections, Maka dari itu dilakukan analisa untuk menentukan apakah *website* tersebut dapat memenuhi syarat usability atau belum:

#### a. Task Usability Testing

No	Tugas	Keterangan
1	Home	Terlebih dahulu pelanggan akan melihat halaman home yang nantinya bisa melihat produk dan melakukan login
2	Register	Pelanggan atau calon pelanggan diminta untuk menyelesaikan tahap registrasi akun.
3	Login	Pelanggan atau calon pelanggan diminta untuk melakukan dan menyelesaikan login.
4	Membaca Deskripsi <i>item</i> detail dan <i>Review</i> dari Produk	Pelanggan atau calon pelanggan diminta menyelesaikan dan membaca deskripsi salah satu produk.
5	Melihat halaman <i>Notification</i>	Pelanggan atau calon pelanggan diminta untuk memasukan produk yang telah dipilih ke dalam fitur keranjang.
6	Melihat Keranjang	Pelanggan atau calon pelanggan diminta untuk melakukan transaksi produk yang telah dipilih.
7	Halaman <i>Profile</i>	Pelanggan atau calon pelanggan diminta untuk masuk ke halaman <i>profile</i> .

#### b. Usability Breakdown dan Heatmap



Gambar 5. Usability Breakdown dan Heatmap

### 3.3. Implementasi Hasil Usability Testing

Berdasarkan perhitungan hasil jawaban dari responden pada pengujian *usability testing* yang bertujuan untuk mengukur perancangan *User Interface* dan *User Experience website online store* pada Hanjani collection terdapat hasil pada proses aspek *Learnability* diperoleh angka sebesar

87,5%, aspek *Effeciency* sebesar 91,6% dan aspek *Memorability* diperoleh angka 91,6%. Hasil total keseluruhan dapat disimpulkan bawah 86,9% pertanyaan dapat dijawab oleh responden, sedangkan 13,1% pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh responden

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian dengan menggunakan *usability testing* dengan Maze dan analisis data, Maka diperoleh hasil angka keseluruhan sebesar 83% untuk *usability testing* dengan Maze dan pada analisis data hasil total keseluruhan diperoleh hasil nilai sebesar 86,9%, Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan sangat baik dan dikatakan berhasil.

#### DAFTAR PUSTAKA

- M. Wildan, "No Title," *Peranc. User Exp. Mhs. pada Repos. Institusi IPB Berbas. Mob. Menggunakan Metod. Lean UX.*, 2017.
- D.-E. C. S.-J. Kim, "No Title," *Technol. Trends UI/UX Smart Contents*, vol. 14, pp. 29–33, 2016.
- Jogiyanto, "Analisis dan Desain," *Anal. dan Desain*, 2005.
- Jogiyanto, "Analisis dan Desain," *Anal. dan Desain*, 2005.
- G. Getto and J. Cao, "UX Design The Definitive Beginner's Guide," *UXPin*, vol. pp. pp. 1–96, 2016.
- S. Lastiansah, "Pengertian User Interface," *akarta PT. Elex Media Komputindo*, 2012.
- D. Benyon, "Designing user experience," *Pearson UK*, 2019.
- Yuhefizar, "Website Elex Media Komputindo. Indonesia," *Website Elex Media Komputindo. Indones.*, vol. 3, 2013.
- International Organization for Standardization, *Ergonomics of human–system interaction - Humancentred design for interactive systems. International Organization for Standardization.* 2010