

DESAIN ANTAR MUKA *WEBSITE* OEMAH DJARI DENGAN PENDEKATAN *USER CENTERED DESIGN*

I Wayan Marfilianto Prayuda Tunas*¹, Peni Pratiwi², Jasson Prestiliano³,
Michael Bezaleel⁴

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

*Correspondence author: I Wayan Marfilianto Prayuda Tunas, 692016067@student.uksw, Salatiga, Indonesia

Abstrak. Oemah Djari adalah jenis usaha yang bergerak di sektor akomodasi dan restoran namun mengalami kendala pada saat pandemi covid-19 yang masih berlangsung, sehingga berdampak pada penyebaran informasi secara konvensional. Menurut data dari badan pusat statistik menyebutkan perusahaan yang bergerak pada bidang akomodasi dan restoran mengalami kenaikan 7,10 persen saat pandemi dalam menggunakan teknologi dan internet. Oemah Djari membutuhkan sebuah media alternatif yang dapat diakses secara daring, salah satu media yang menjadi media alternatif adalah *website*. Fokus penelitian adalah merancang tampilan antar muka *website* dengan melihat kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan strategi pendekatan *User centered design* (UCD). Tahapan UCD yaitu *understand context of use, specifying user requirements, design solution, evaluate against requirements*. Data diperoleh dari hasil wawancara, kuesioner, observasi, studi literatur, internet, dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah perancangan antar muka *website* dengan pendekatan UCD dapat membantu menemukan solusi sesuai kebutuhan target pengguna. Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa dengan pendekatan UCD *website* sudah berhasil membuat tampilan *website* secara informatif, komunikatif dan interaktif sesuai kebutuhan target pengguna.

Kata kunci: *Website, User centered design, User interface, User experience*

Abstract. *Oemah Djari is a type of business engaged in the accommodation and restaurant sector but experienced obstacles during the ongoing Covid-19 pandemic, which has an impact on the dissemination of information conventionally. According to data from the central statistics agency, companies engaged in accommodation and restaurants experienced an increase of 7.10 percent during the pandemic in using technology and the internet. Oemah Djari needs an alternative media that can be accessed online, one of the media that becomes an alternative media is a website. The focus of the research is to design the appearance of the website interface by looking at user needs. The research method used is a mixed method with a User centered design (UCD) approach strategy. The stages consist of understanding the context of use, specifying user requirements, designing solutions, evaluating against requirements. Data are obtained from the results of interviews, questionnaires, observations, literature studies, the Internet, and documentation. The result of the research is that the design of a website interface with a UCD approach can help find solutions according to the needs of the target user. Based on the test results, it shows that with the UCD approach, the website has succeeded in making the appearance of the website informative, communicative and interactive according to the needs of the target user.*

Keywords: *Website, User centered design, User interface, User experience*

Pendahuluan

Latar Belakang

Oemah Djari adalah usaha yang bergerak di sektor akomodasi dan restoran. Sebagai akibat dari pandemi yang masih berlangsung, menyebabkan penyampaian informasi secara konvensional seperti pembagian brosur dan sponsor acara tidak berjalan secara maksimal, yang berimbas pada kunjungan konsumen ke Oemah Djari dan bahan produksi yang memiliki batas waktu terbuang sia-sia. Sehingga dibutuhkan sebuah media alternatif agar Oemah Djari tetap dapat menyampaikan informasi secara lengkap dengan membuat sebuah media yang dapat diakses secara daring. Hal ini dibuktikan dari data dari badan pusat statistik mengenai perilaku usaha pada masa pandemi Covid-19 menyebutkan perusahaan yang bergerak pada bidang akomodasi dan restoran mengalami kenaikan 7,10 persen dalam menggunakan internet dan teknologi, sehingga cara ini diakui berpengaruh pada penjualan produk dan jasa yang ditawarkan. Aturan dalam mencegah penyebaran virus covid hal ini berakibat terbatasnya pemasaran secara konvensional, sehingga pemanfaatan internet dan teknologi menjadi salah satu cara bagi pelaku usaha untuk mempertahankan dan meningkatkan pendapatan (Badan Pusat Statistik 2020).

Website merupakan media yang dapat diakses secara daring yang memuat informasi tertentu dan berguna bagi pengaksesannya (Sa'ad 2020) Manfaat memakai *website* yaitu akses cepat melalui browser pada perangkat elektronik seperti komputer dan laptop, serta dapat digunakan untuk berbagai tugas seperti, memberi informasi suatu instansi atau perusahaan. Dalam merancang sebuah *website*, pembuatan *user interface* dan *user experience* sangat penting dilakukan karena dapat memberikan pengalaman dan kenyamanan antara *website* dan pengguna (Chandra et al 2019) Maka dari itu perlu dilakukan pendekatan untuk menyesuaikan kebutuhan target pengguna pada perancangan desain *website*. Dalam merancang sebuah UI dan UX diperlukan sebuah strategi perancangan, salah satu strategi yang dapat digunakan adalah *user centered design* (UCD). Pendekatan UCD adalah strategi pendekatan yang berfokus kepada kebutuhan end-user (target), pendekatan ini digunakan karena dapat mengidentifikasi dan menemukan solusi dengan cepat berdasarkan kebutuhan dan keinginan target yang disasar (Putra and Setyawan 2019). Pendekatan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan target konsumen Oemah Djari yang berusia dewasa (25-45 tahun) dengan standar ekonomi menengah dan menengah atas.

Sesuai permasalahan yang dijelaskan paragraf-paragraf sebelumnya, akan dirancang sebuah desain antar muka *website* Oemah Djari sebagai media informasi dengan menggunakan pendekatan *user centered design*. Perancangan *website* dilakukan untuk menampilkan informasi mengenai Oemah Djari serta mempermudah target pengguna melakukan pesanan. Diharapkan dengan menggunakan pendekatan UCD, *designer* dapat mengidentifikasi dan menemukan solusi sesuai dengan kebutuhan target Oemah Djari, sehingga *website* dapat dibuat informatif, komunikatif dan interaktif sesuai dengan selera visual target pengguna.

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian terdahulu berjudul "Perancangan *User interface* dan *User experience* pada Place Plus menggunakan pendekatan *User centered design*" oleh Multazam, M. pada tahun 2020 yang membahas tentang perancangan *website* Place Plus dengan menggunakan pendekatan UCD untuk mencari tahu masalah yang dirasakan oleh pengguna dalam melakukan reservasi. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dengan wawancara kepada pemilik dan pengunjung *Place plus*, dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa pendekatan UCD terhadap rancangan UI/UX *website* mendapatkan hasil yang baik dari pihak Place Plus dan target pengguna (Multazam, Papatungan, and Suranto, 2020).



Pada penelitian terdahulu berjudul “Perancangan *Website* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design Dengan Standard ISO 9126” oleh Muhammad Dirga Dzulfiqar pada tahun 2017 dengan latar belakang kurang menariknya *website* yang dimiliki UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung yang membuka *website*, yang dibuktikan dari hasil kuesioner terhadap 80 responden mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 56% responden mengatakan bahwa *website* UIN Syarif Hidayatullah Jakarta masih memiliki tampilan yang biasa saja dan tidak menarik sama sekali. Sehingga dibutuhkan perancangan *website* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan metode UCD. Proses pengumpulan data menggunakan kuantitatif terhadap mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Hasil dari penelitian ini yaitu *website* yang dirancang mendapatkan nilai usability sebesar 81, 9% yang sebelumnya 56% sehingga perancangan *website* dapat dikatakan berhasil dan menghasilkan *website* yang sesuai kebutuhan pengguna (Dzulfiqar 2017).

Penelitian-penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan pendekatan UCD sebagai acuan membuat rancangan *website* dengan melihat kebutuhan perusahaan dan target pengguna agar dapat menciptakan rasa nyaman pada pengakses. Pendekatan ini dinilai dapat berhasil jika diterapkan pada penelitian yang sedang dilakukan, selain persamaan ada juga perbedaan, pada penelitian yang dilakukan pencarian data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu hasil wawancara terhadap ahli dan pihak Oemah Djari, lalu penggunaan kuesioner yang dibagikan kepada target pengguna untuk mengukur kepuasan pengguna. Selain itu penelitian yang dirancang memiliki tujuan yang berbeda, pada penelitian pertama *website* bertujuan agar pengguna dengan mudah melakukan reservasi, lalu penelitian kedua bertujuan meningkatkan nilai usability dari *website*. Sedangkan penelitian ini *website* akan menjadi akses informasi target pengguna tentang Oemah Djari. Hasil dari perancangan *website* ini berupa *prototype* dan diharapkan dapat menjadi acuan Oemah Djari dalam membuat *website*.

Website didefinisikan suatu cara untuk menampilkan informasi melalui jaringan internet. Informasi tersebut dapat berupa gambar, *teks*, suara, ataupun *video* interaktif yang diakses melalui mesin pencarian (Yuhefizar, 2018). Maka *website* dapat berguna untuk membuat informasi pengumuman atau pemberitahuan serta update pembaruan informasi secara cepat

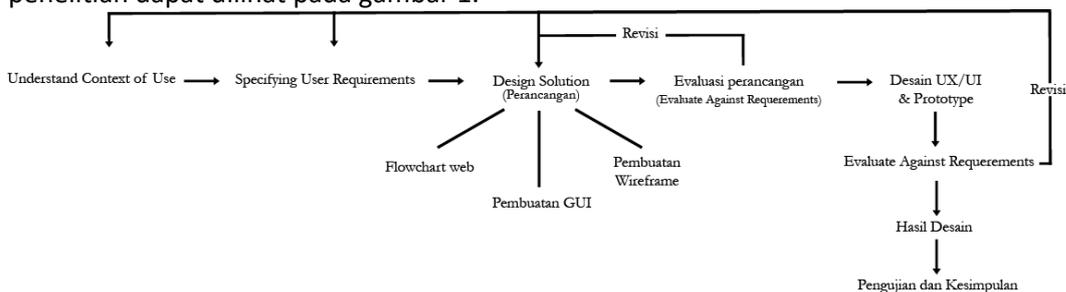
User experience (UX) adalah pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan aplikasi atau *website* (Garret 2011). Dengan kata lain *UX design* adalah bagaimana pengguna dapat mengakses sebuah *website*, mendapatkan pengalaman seperti melihat tampilan dan melakukan prosedur sesuai alurnya dari *website* tersebut.

User interface (UI) berhubungan dengan selera pengguna terhadap visual website. UI desain berfokus pada keindahan dari sebuah tampilan, seperti warna, *font*, *layout* dan hal lainnya yang membuat visual website lebih nyaman dan mudah dipahami oleh pengguna (Pambajeng and Ardiansyah 2019). Sehingga dalam merancang sebuah desain user interface dan *user experience* harus selaras dengan kebutuhan pengguna.

Media informasi adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada target audience. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Djaslim and Oesman 2002). Dapat disimpulkan media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah data atau fakta dari sumber informasi kepada penerima agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Dalam perancangan ini akan dibuat sebuah media informasi secara lengkap yang berhubungan dengan Oemah Djari sehingga dapat dipahami dengan baik oleh *audience*.

Metode

Metode penelitian yang dipakai menggunakan *User centered design*, metode ini merupakan sebuah pendekatan dalam pengembangan dan merancang sebuah desain yang berfokus pada pengguna sesuai aspek-aspek kebutuhan dan kebiasaan (Ariawan, Triayudi, and Sholihati 2020). Dengan kata lain *user centered design* adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai pusat dalam membuat *website*, sehingga masalah yang sering dihadapi oleh pengguna dapat diselesaikan menggunakan metode UCD. Kelebihan memakai tahapan ini ialah dapat identifikasi serta solusi masalah akan lebih cepat ditemukan dan apabila terdapat kekeliruan pada saat perancangan dapat kembali merombak sampai mendapatkan hasil yang sesuai (Multazam, Paputungan, and Suranto 2020) Tahapan metode penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *user centered design*

Understand context of use adalah proses mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang sedang dihadapi pada tahapan ini akan dilakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah itu lanjut pada *specifying requirements*, tahap ini desainer mulai menentukan kebutuhan *user* terhadap *website*. Selanjutnya adalah *design solution* dimana desainer memulai perancangan atau gambaran kasar *website* sesuai kebutuhan pengguna serta mewujudkan dalam desain dan *prototype*, tahap berikutnya adalah *evaluate against requirements* pada tahap ini perancangan desain yang telah dibuat akan diujikan dengan pembagian *link website* dan kuesioner pada target pengguna untuk menentukan hasil dan kesimpulan, jika berhasil memenuhi kebutuhan *user*, *website* dianggap berhasil tapi jika mengalami kegagalan maka desainer dapat kembali memperbaiki hal yang dianggap bermasalah (Wijaya 2019).

Hasil dan Pembahasan

Proses Perancangan

Tahap pertama adalah *Understand context of use* pada tahap akan dilakukan identifikasi dan analisa masalah, dengan wawancara bersama pihak Oemah Djari. Hasil wawancara didapatkan permasalahan yang ada adalah penyebaran informasi secara konvensional, seperti penyebaran brosur dan menjadi sponsor menjadi terganggu di masa pandemi. Kegiatan ini tidak dapat dilakukan, sehingga dibutuhkan media informasi yang efektif dan dapat diakses dengan mudah secara daring seperti *website*. Selain itu didapatkan data bahwa target konsumen secara demografis yaitu pria dan wanita berusia 25-50 tahun, bekerja sebagai PNS, karyawan dan wiraswasta dengan standar ekonomi menengah dan menengah atas. Lalu secara geografis dan psikografis adalah konsumen yang tinggal di Salatiga dan luar Salatiga, datang ke Oemah Djari untuk menikmati makan dan menginap. Selain itu konsumen sangat mementingkan berkumpul bersama keluarga/teman dalam menghabiskan waktu luang, memilih tempat yang mempunyai

layanan, fasilitas, serta view yang bagus, dan menyukai situasi yang tenang dan nyaman untuk istirahat. Dari hasil wawancara juga didapatkan data produk berupa data harga yang ditawarkan pada restoran mulai dari paling murah Rp4.500,- dan yang paling mahal Rp48.000,-. Lalu pada hotel harga kamar paling murah Rp289.000,- dan paling mahal Rp499.000,-.

Lalu didapatkan juga data kebutuhan perusahaan saat ini melalui SWOT perusahaan, yaitu Oemah Djari memiliki *strength* menawarkan pemandangan persawahan dan pegunungan, konsisten dalam mengeluarkan promo setiap bulan, fasilitas baik dengan harga murah, memiliki tempat berfoto yang bagus, serta restoran dan hotel yang berada dalam satu tempat. Pada *weakness* lokasi yang agak susah dijangkau, dan belum mempunyai media untuk menyampaikan informasi secara lengkap dan detail. Lalu *opportunity* yang dipunyai adalah tingginya minat masyarakat pada tempat yang mempunyai suasana menenangkan, selain itu Oemah Djari sudah dikenal di luar Salatiga. Kemudian *threat* yang ada seperti banyak tempat yang mempunyai konsep sama, dan harga pokok yang tidak menentu dapat mempengaruhi produk. Dari data tersebut didapatkan kesimpulan bahwa Oemah Djari harus menggunakan kekuatan yang dimiliki yaitu Oemah Djari sebagai restoran dan hotel yang menawarkan pemandangan yang bagus, serta konsisten dalam mengeluarkan promo, dengan memanfaatkan peluang yaitu tingginya minat masyarakat pada tempat yang menawarkan suasana menenangkan sehingga menjadikan Oemah Djari sebagai tempat liburan dan menetap sementara saat berlibur di Salatiga.

Setelah mendapatkan hasil analisis SWOT maka diperoleh juga *Unique Selling Point (USP)*, *Emotional Selling Point (ESP)* Oemah Djari yaitu USP yang dimiliki adalah restoran dan hotel yang berada di tengah kota dengan suasana pedesaan, lalu ESP adalah perasan damai dari suasana tenang pedesaan. Tahap selanjutnya *specifying user requirements*, tahap ini desainer menentukan target audience dan mencari tahu kebutuhan target pengguna serta perusahaan pada *website* yang akan dibuat.

1. Hasil kebutuhan perusahaan terhadap *website* yang akan dibuat adalah perusahaan membutuhkan *Website* yang bertujuan menampilkan informasi Oemah Djari, dimana pengguna dapat dengan mudah melakukan pesanan, serta *website* mampu menunjukkan citra perusahaan yang telah dibangun Oemah Djari sebagai tempat untuk menikmati waktu bersama keluarga/teman dengan menawarkan pemandangan suasana pedesaan, serta *website* yang dibuat dapat terus dipakai maupun setelah pandemi berakhir.
2. Target pengguna/*audience* yaitu secara demografis adalah PNS, telah berkeluarga dengan standar pendidikan S1-S3, pria atau wanita, berumur 25-40 tahun dengan status ekonomi menengah, dan menengah atas dengan pendapatan 2-5 juta/ bulan. Lalu secara geografis adalah yang tinggal dalam dan luar Salatiga. Lalu secara psikografis adalah target pengguna yang beraktivitas depan layar komputer, praktis dan *simple*, menyukai berkumpul bersama keluarga dan teman, suka membaca serta memahami penggunaan teknologi sehari-hari. Setelah menentukan target pengguna selanjutnya adalah menganalisa selera dan kebutuhan visual target pengguna melalui pengumpulan data dengan kuesioner untuk mencari tahu kebutuhan pengguna terhadap *website* yang akan dibuat. Ada beberapa hal yang ditanyakan yaitu aspek kebiasaan pengguna membuka sebuah *website* restoran/hotel, aspek konten dan informasi yang diinginkan. Hasil analisa dari 38 responden, didapatkan hasil yaitu:
 - a. *website* diharapkan menampilkan informasi Oemah Djari seperti menu - menu, info promo, pilihan kamar.
 - b. Informasi yang disajikan disertai dengan foto dengan sudut pandang yang berbeda-beda agar dapat melihat produk/jasa yang dimaksud.
 - c. *Layout* dibuat rapi dan tidak menggunakan banyak dekorasi, agar dapat mengikuti alur konten.
 - d. penggunaan warna bisa menggunakan warna identitas Oemah Djari, yaitu kuning dan merah.

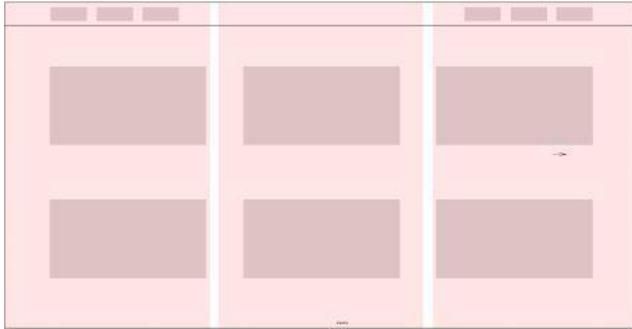
- e. Penggunaan *font* sebaiknya jenis font yang mudah dibaca, sederhana dan modern, serta tombol menu yang mudah ditemukan dalam memperlancar kegiatan dalam *website*.

Tahapan selanjutnya adalah *design solution*. Pada tahap ini adalah membuat ide dan konsep yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dengan *value* perusahaan, *value* yang dimiliki Oemah Djari adalah ketenangan di tengah kota. Setelah mendapatkan *value*, selanjutnya membuat konsep verbal dan visual *website*. Konsep verbal yaitu menyampaikan informasi bahwa Oemah Djari adalah restoran dan hotel yang berada di tengah kota namun dengan suasana asri pedesaan. Lalu ide kreatif yang dipakai adalah keasrian Oemah Djari. Kemudian konsep visual akan dijelaskan dalam *guideline* (GUI), pembuatan *guideline* yang berfungsi sebagai standar pedoman dalam membuat tampilan *website* (Werdikatama, 2018). *Guideline website* pada gambar 4.



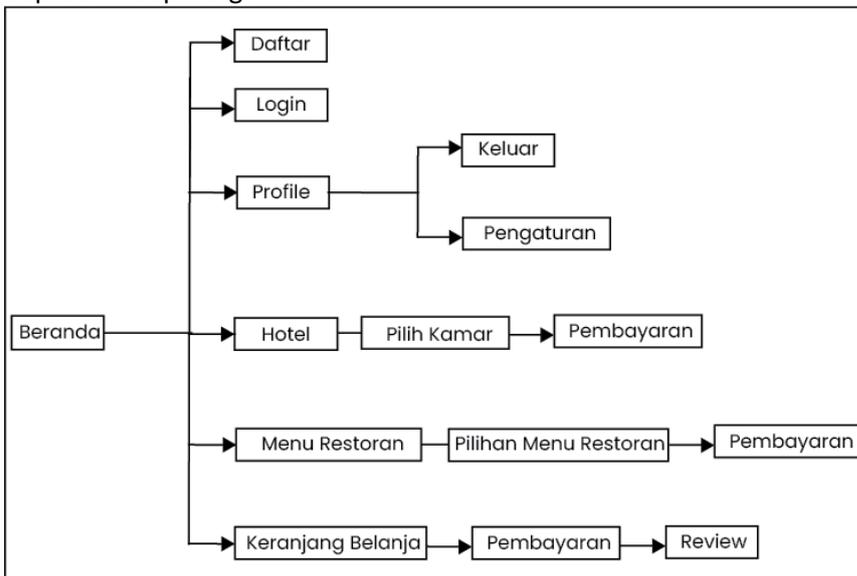
Gambar 2. *Guideline* untuk Tampilan *Website* Oemah Djari

Pemilihan warna yang digunakan pada perancangan *website* disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dengan citra perusahaan yang identik dengan merah dan kuning. Lalu Warna-warna tersebut akan menjadi dasar untuk membuat warna monokromatik, teori monokromatik merupakan perpaduan warna dari warna dasar dengan nilai intensitas berbeda (Kusandi, 2013). Penggunaan warna ini secara teknis membantu desainer memilih warna jika suatu waktu desain *website* membutuhkan nilai intensitas warna yang berbeda. Setelah pemilihan warna selanjutnya adalah pemilihan *font* pada *website* Oemah Djari yang menggunakan *font* sans serif bernama Poppins. Pemilihan *font* ini karena memiliki sifat yang mudah dibaca, serta memberi kesan modern namun tidak kaku. *Website* juga menggunakan ilustrasi dengan gaya *flat design* gaya desain ini memiliki ciri-ciri sederhana, minimalis dan efisien agar pengguna mudah mengenal dan memahami fungsi ikon atau ilustrasi yang dibuat. Lalu penggunaan foto menggunakan jenis *photo essay*, foto ini didefinisikan foto yang menceritakan suatu situasi atau suasana sebuah foto, foto yang ditampilkan dapat berbeda-beda namun masih dalam satu topik yang sama sehingga teknik pengambilan foto sangat dibutuhkan, dengan didukung penggunaan teks untuk menjelaskan foto (Efendi 2019) Foto yang akan ditampilkan adalah suasana Oemah Djari serta produk yang ditawarkan. Selanjutnya adalah *layout*, *layout* yang dipakai dalam perancangan ini adalah *grid layout*, dengan tata letak ini desainer dapat mengatur konten pada *website* sesuai pembagian yang telah ditentukan oleh garis vertikal/horisontal (Sihombing 2003) Pembagian konten akan disusun dalam kolom, pembagian ini sangat penting agar konten tertata rapi dan pengguna dapat menikmati alur *website*. Contoh penggunaan *grid layout* dapat dilihat pada gambar 3.



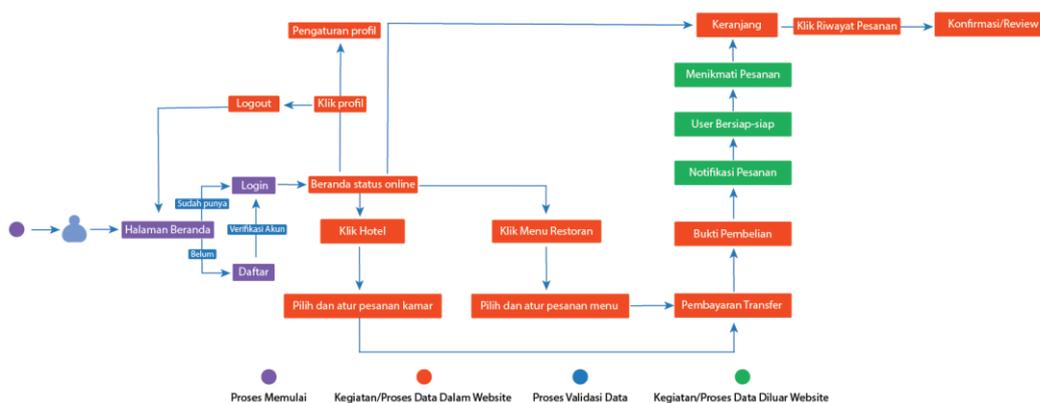
Gambar 3. Grid Layout

Setelah menentukan ide dan konsep pada *website*. Maka langkah yang dilakukan selanjutnya adalah membuat *sitemap* yang terdapat tujuh menu yaitu beranda, hotel, menu restoran, daftar, masuk, *profile*, dan keranjang. Pada beberapa menu terdapat submenu yang disesuaikan kebutuhan *user* agar lebih mudah melakukan kegiatan di dalam *website*, *site map* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. site map

Selanjutnya adalah membuat *flowchart* UX dari awal *user* masuk ke *website*, *login*/registrasi, memberi *review* hingga keluar dari *website*. Alur *website* Oemah Djari dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Flowchart Website

Saat *user* masuk ke dalam *website*, pengguna dapat langsung *login* jika sudah memiliki akun, jika belum dapat melakukan registrasi, setelah membuat akun pengguna akan berada pada beranda yang berstatus online, selanjutnya pada pemesanan kamar pengguna memilih kamar yang diinginkan, lalu melakukan *transfer* bank dengan kode pembayaran yang telah diberikan. Setelah melakukan pembayaran pengguna akan melakukan konfirmasi pesanan kamar, jika telah selesai maka dapat datang ke Oemah djari untuk menikmati layanan kamar. Lalu pada pemesanan makanan pengguna memilih menu yang tersedia, setelah itu memilih pembayaran secara *transfer*. Pembayaran yang dilakukan secara *transfer*, *user* akan mendapat kode pembayaran lalu mengkonfirmasi pembayaran. Setelah mendapat layanan yang dipesan, pengguna diberi notifikasi untuk melakukan penilaian pesanan. Berikutnya pada menu profil pengguna dapat melakukan *editing data*, dan melakukan *logout* untuk keluar dari *website*.

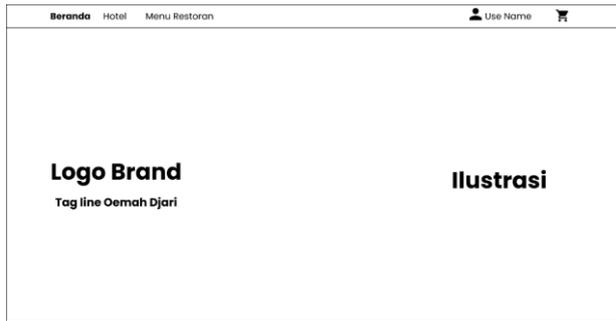
Tahapan selanjutnya adalah membuat *wireframe* atau skema halaman *website*, Setiap *wireframe* akan dikembangkan sesuai rencana perancangan yang telah dibuat. Ada pun *wireframe* tersebut yang dapat dilihat pada gambar 6.

Gambar 6. *Wireframe* Daftar

Halaman Pendaftaran dibuat bagi target pengguna yang ingin menikmati kelebihan *website* agar dapat memesan layanan Oemah Djari, pada bagian pendaftaran pengguna akan diminta mengisi nama lengkap, email, nomor telepon, kata sandi dan mengulangi kata sandi untuk mengecek kesalahan. Bagi pengguna *website* Oemah Djari yang telah memiliki akun maka dapat langsung menuju pada halaman *login*, halaman *login* dapat dilihat pada gambar 7.

Gambar 7. *Wireframe* Login

Pada halaman untuk masuk ke akun *website* pengguna hanya memasukkan no. telepon, *user name*, atau email yang sudah terdaftar lalu memasukkan kata sandi. jika pengguna telah *login*, maka pengguna dapat menikmati informasi serta layanan pada *website*, dapat dilihat pada gambar 8.



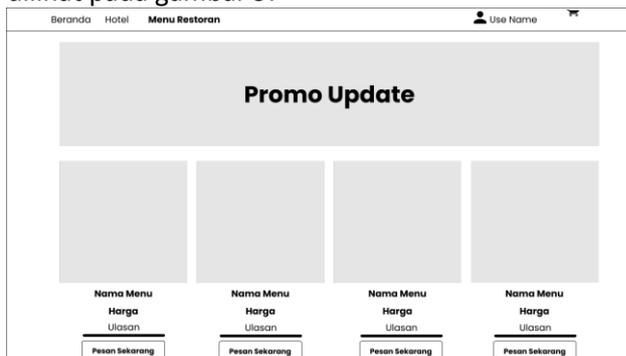
Gambar 8. Wireframe Website Beranda Online

Pada halaman beranda yang telah online pengguna dapat menikmati akses lebih bebas yaitu dapat mengklaim *voucher*, memesan layanan restoran dan hotel, melakukan pembayaran, dan *review*, selain itu terdapat informasi singkat tentang perusahaan seperti info terkini, info singkat restoran dan hotel, serta informasi tentang kegiatan yang dapat dilakukan di Oemah Djari.



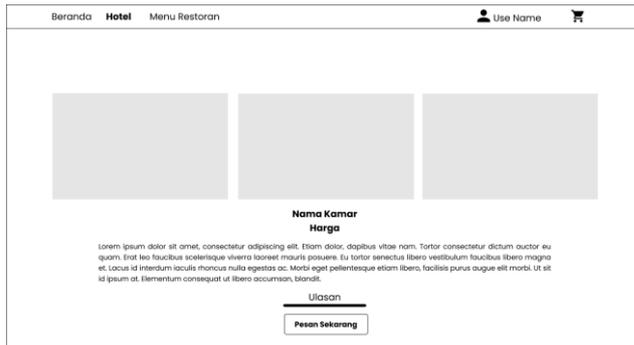
Gambar 9. Wireframe Profile user

Pada menu *profile* terdapat *sub menu*, yaitu tombol keluar dan pengaturan yang disertai tombol menyimpan perubahan atau membatalkan perubahan data diri. Skema halaman dapat dilihat pada gambar 9.



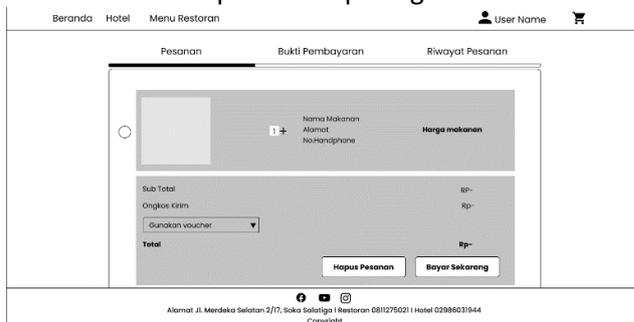
Gambar 10. Wireframe menu restoran

Wireframe selanjutnya yang dibuat adalah menu pemesanan pada restoran, halaman ini menampilkan info promo, pilihan makanan dan minuman beserta harga pada *website*, skema halaman menu restoran dapat dilihat pada gambar 10.



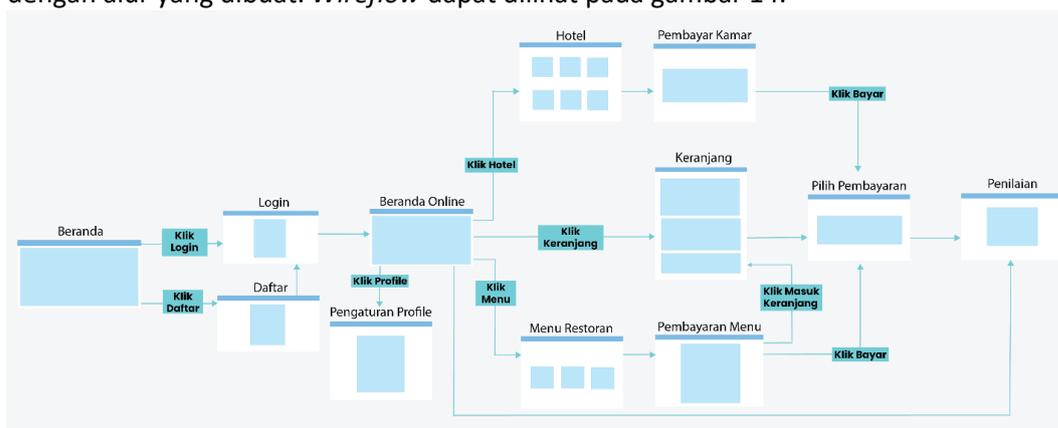
Gambar 11. Wireframe Kamar Hotel

Selanjutnya dibuat *wireframe* untuk pemesanan kamar hotel, Skema pada halaman ini memuat info fasilitas hotel, foto dan penjelasan kamar, serta harga setiap kamar. Skema halaman hotel dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 12. Wireframe Keranjang

Wireframe selanjutnya adalah menu keranjang, terdapat 3 *sub menu*, yaitu menu pesanan untuk melihat info pesanan yang dimasukkan ke dalam keranjang, lalu menu bukti pembayaran untuk melihat info pembayaran dan menu riwayat pemesanan untuk mereview pesanan dan melihat info pesanan yang telah dilakukan. Skema halaman dapat dilihat pada gambar 12. Setelah rancangan *wireframe* telah dibuat, selanjutnya adalah membuat *Wireflow* sesuai dengan alur yang dibuat. *Wireflow* dapat dilihat pada gambar 14.



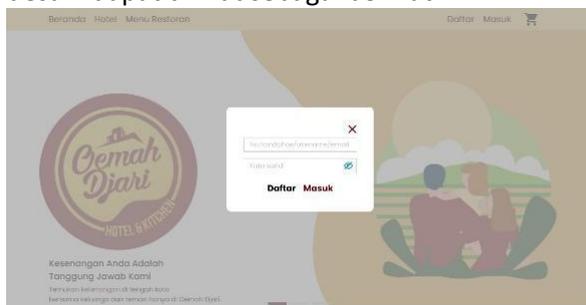
Gambar 13. Wireflow website Oemah Djari

Pada *Wireflow* dimulai dari halaman beranda lalu pengguna dapat melakukan *login*/mendaftar untuk memiliki akun, setelah pengguna online dengan akun yang dimiliki pengguna dapat menikmati pilihan menu yang terdiri dari beranda, hotel, restoran, *profile*, serta keranjang. Pada menu beranda berisi informasi promo, info singkat hotel dan restoran. Lalu

pada menu hotel terdapat informasi hotel seperti fasilitas dan kamar, selanjutnya menu restoran terdapat info promo, dan makanan. Pada menu *profile* terdapat info mengenai pengguna, lalu menu keranjang yang berisi informasi pembayaran pesanan serta penilaian yang diberikan.

Hasil Perancangan

Pada hasil dan pembahasan akan menerapkan *layout*, warna, dan *font* sesuai dengan standar pada GUI dan wireframe yang telah dibuat dan sudah melalui tahap evaluasi dengan Sri Winarso Martyas Edi sebagai ahli UI/UX dan Martin Setyawan sebagai pemilik Oemah Djari, masukan yang diberikan oleh ahli adalah menambahkan foto suasana dalam restoran dan hotel pada bagian *slider*, memberi keterangan jumlah kamar saat memesan, serta memberi *tag sign* pada foto menu restoran yang menandakan menu tersebut menu baru atau diunggulkan. Lalu masukan yang diberikan pemilik Oemah Djari adalah menambah pemberitahuan jika pesanan sudah habis atau tersedia, hal ini telah diperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan. Hasil desain dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 14. Halaman Login

Tampilan login dibuat pada kotak sederhana berwarna putih dengan latar yang dibuat abu-abu agar pengguna dapat fokus pada bagian pengisian yang dibutuhkan untuk *login* terdapat tombol *close* serta tombol daftar jika belum mempunyai akun, dan tombol masuk. Pada saat memasuki *website* pengguna dapat login dengan memasukkan user id, email atau nomor telepon yang sudah dimasukan saat mendaftar lalu pengguna dapat mengisi kata sandi setelah itu dapat menekan tombol masuk.



Gambar 15. Halaman beranda

Pada tampilan beranda terdapat slider yang berisi ilustrasi yang menggambarkan sebuah keluarga yang menikmati pemandangan yang berada di Oemah Djari serta adanya logo dan tagline. Warna didominasi warna merah dan kuning sebagai corporate identity Oemah Djari, serta warna putih agar memberi kesan bersih dan sederhana, Slider akan bergantian menampilkan foto secara otomatis. Lalu terdapat juga tombol menu pada bagian atas *website* yaitu beranda, hotel, menu restoran, profil dan keranjang



Gambar 16. Halaman Hotel

Halaman hotel berisikan informasi fasilitas dan pilihan kamar hotel, disertakan juga foto yang mempresentasikan hotel sebagai hotel syariah dengan model keluarga muslim yang sedang menikmati kamar hotel dan fasilitasnya. Pada halaman hotel ini juga pengguna dapat melihat ulasan dan memesan kamar dengan mudah dengan pembayaran secara transfer setelah melakukan pembayaran pengguna dapat datang ke hotel sesuai dengan waktu pemesanan kamar.



Gambar 17. Menu Restoran

Pada halaman menu restoran pengguna dapat melihat ulasan dan memesan menu yang tersedia, tampilan pada halaman ini terdapat info promo yang sedang berlangsung lalu diikuti foto serta informasi nama menu, latar halaman diberi warna putih agar pengguna dapat fokus pada menu yang ditampilkan namun agar tidak terlihat kosong diberi ilustrasi makanan dan minuman pada samping kiri dan kanan. Pembayaran pesanan dapat dilakukan dengan transfer, hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya kerugian. Setelah pengguna melakukan pembayaran makan pengguna dapat menunggu sampai pesanan diantar ke lokasi. Pemberitahuan pesanan akan dikabarkan oleh karyawan Oemah Djari yang mengantarkan pesanan ke nomor telepon yang telah didaftarkan.



Gambar 18. Keranjang

Halaman keranjang berisikan aktivitas pesanan yang dilakukan pengguna, ada beberapa tombol yang dapat diakses oleh pengguna yaitu pesanan, bukti pemesanan, dan riwayat

pesanan. Pada pemesanan berisikan pesanan yang dimasukkan kedalam keranjang namun belum melakukan pembayaran sehingga pengguna dapat mengedit apabila menginginkan perubahan pada pesanan. Terdapat juga tombol untuk menghapus pesanan dan bayar sekarang. Lalu pada bukti pembayaran berisikan informasi untuk melakukan konfirmasi serta dapat melihat bukti pembayaran yang telah dilakukan. Dan terakhir adanya riwayat pesanan dimana pengguna dapat memberikan *review* pada pesanan atau melihat kembali pesanan yang sudah dilakukan.



Gambar 19. Profile

Terakhir menu *profile*, terdapat sub menu, yaitu tombol untuk keluar dan pengaturan profile yang berisikan informasi data pribadi pengguna, pada menu profil pengguna dapat melakukan perubahan data diri seperti foto profil, user name, email, no. telepon, dan kata sandi. Tersedia juga tombol untuk menyimpan perubahan dan batalkan perubahan apabila pengguna merasa ragu untuk merubah informasi data diri.

Kemudian hasil desain *website* diujikan kembali dengan wawancara pada Sri Winarso Martyas Edi sebagai ahli UI/UX dan Martin Setyawan sebagai pemilik Oemah Djari. Dari wawancara bersama ahli didapatkan hasil bahwa *website* sudah menampilkan informasi dengan jelas serta tampilan visual sudah memuaskan. Lalu hasil tes yang dilakukan bersama pemilik Oemah Djari didapatkan hasil bahwa *website* sudah memenuhi kebutuhan perusahaan dalam memuat informasi serta menampilkan citra Oemah Djari dengan baik.



Gambar 20. Pengujian Pada Ahli UI/UX dengan Sri Winarso Martyas Edi



Gambar 21. Pengujian Pada Pemilik Oemah Djari dengan Martin Setyawan

Selanjutnya dilakukan pengujian pada target pengguna dengan memberi link figma untuk mencoba prototype *website* Oemah Djari setelah itu pengguna dapat menjawab kuesioner dengan skala likert dalam bentuk google form untuk mencari tahu tingkat kepuasan pengguna dengan melihat domain pertanyaan pada Pieces framework. Pieces framework merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mengklasifikasikan suatu masalah, peluang dan arahan yang terdiri dari enam variabel yakni *Performance* (Keandalan), *Information and Data* (Data dan Informasi), *Economics* (Nilai Ekonomis), *Control and Security* (Pengendalian dan Pengamanan), *Efficiency* (Efisiensi), *Service* (Pelayanan) (Pangri et al 2021) Pertanyaan memiliki pilihan alternatif jawaban dimulai dari skor tertinggi sampai skor terendah, nilai skor jawaban adalah lima untuk sangat setuju, empat untuk setuju, tiga untuk netral, dua untuk tidak setuju, dan satu untuk sangat tidak setuju. Dimana kemudian dalam menentukan rata-rata tingkat kepuasan menurut (Nazir, 2014) metode *likert* dapat menggunakan rumus berikut:

$$RK = \frac{JSK}{JK}$$

Keterangan:
 RK= Rata-rata kepuasan
 JSK= Jumlah skor kuesioner
 JK= Jumlah kuesioner

Gambar 22. Rumus rata-rata kepuasan

Setelah mendapat hasil rata-rata kepuasan maka selanjutnya adalah melihat penentuan skala kepuasan menggunakan model yang didefinisikan oleh Kaplan dan Norton yang menjadi acuan (Lokapitasari Belluano et al 2019) Jika *website* mendapatkan hasil rata-rata dalam kategori puas maka *website* dianggap berhasil. Interval tingkat kepuasan dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat kepuasan

Skor	Kategori
1- 1,79	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Puas
1,8-2,59	Sangat Tidak/Tidak Puas
2,6-3,3	Netral/Ragu-ragu
3,4-4,91	Setuju/Puas
4,92-5	3. Sangat Setuju/Sangat Puas

Hasil pengujian yang didapatkan dari 45 responden diperoleh hasil rata-rata kepuasan pengguna sebagai berikut:

1. Performance

Tabel 2 Kalkulasi Variabel *Performance*

<i>Performance</i>					
Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skoe	5	4	3	2	1
Total Jawaban	68	189	8	3	2

$$RK = \frac{(5 * 68) + (4 * 189) + (3 * 8) + (2 * 3) + (1 * 2)}{(6 * 45)}$$

$$RK = \frac{1128}{270} = 4,17$$

Perhitungan pada *performance* mendapatkan hasil 4,17 dapat ditarik kesimpulan dengan melihat tabel 1, kepuasan pengguna termasuk kategori puas

2. *Information & Data*

Tabel 3 Kalkulasi Variabel *Information & Data*

<i>Information & Data</i>					
Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skoe	5	4	3	2	1
Total Jawaban	68	104	4	2	2

$$RK = \frac{(5 * 68) + (4 * 104) + (3 * 4) + (2 * 2) + (1 * 2)}{(4 * 45)}$$

$$RK = \frac{774}{180} = 4,3$$

Hasil perhitungan pada *information & data* didapatkan hasil 4,3 dapat ditarik kesimpulan kepuasan pengguna termasuk kategori puas.

3. *Economics*

Tabel 4 Kalkulasi Variabel *Economics*

<i>Economics</i>					
Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skoe	5	4	3	2	1
Total Jawaban	23	63	3	1	0

$$RK = \frac{(5 * 23) + (4 * 63) + (3 * 3) + (2 * 1) + (1 * 0)}{(2 * 45)}$$

$$RK = \frac{378}{90} = 4,2$$

Hasil perhitungan pada *economics* didapatkan hasil 4,2. dapat ditarik kesimpulan kepuasan pengguna termasuk kategori puas

4. *Control & Security*

Tabel 5 Kalkulasi Variabel *Control & Security*

<i>Control & Security</i>					
Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skoe	5	4	3	2	1
Total Jawaban	39	86	7	1	2

$$RK = \frac{(5 * 39) + (4 * 86) + (3 * 7) + (2 * 1) + (1 * 2)}{(3 * 45)}$$

$$RK = \frac{564}{135} = 4,17$$

Hasil perhitungan pada *control & security* didapatkan hasil 4,17 dapat ditarik kesimpulan kepuasan pengguna termasuk kategori puas

5. *Efficiency*Tabel 6 Kalkulasi Variabel *Efficiency*

<i>Efficiency</i>					
Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skoe	5	4	3	2	1
Total Jawaban	31	56	3	0	0

$$RK = \frac{(5 * 31) + (4 * 56) + (3 * 3) + (2 * 0) + (1 * 0)}{(2 * 45)}$$

$$RK = \frac{388}{90} = 4,31$$

Hasil perhitungan pada *efficiency* didapatkan hasil 4,31 dapat ditarik kesimpulan kepuasan pengguna termasuk kategori puas

6. *Service*Tabel 7 Kalkulasi Variabel *Service*

<i>Service</i>					
Jawaban	SS	S	N	TS	STS
Skoe	5	4	3	2	1
Total Jawaban	26	59	3	0	2

$$RK = \frac{(5 * 26) + (4 * 59) + (3 * 3) + (2 * 0) + (1 * 2)}{(2 * 45)}$$

$$RK = \frac{377}{90} = 4,18$$

Hasil perhitungan pada *Service* didapatkan hasil 4,18 dapat ditarik kesimpulan kepuasan pengguna termasuk kategori puas

Berdasarkan dari perhitungan di atas didapatkan hasil rata-rata kepuasan pengguna sebesar 4,23 poin, berdasarkan indikator tabel 1, maka secara keseluruhan responden merasa puas pada *website* yang dibuat sehingga perancangan desain antar muka *website* Oemah Djari dapat dikatakan berhasil.

Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian serta pengujian ini adalah penggunaan user centered design sangat membantu dalam perancangan desain *website* Oemah Djari dalam hal memilih *layout*, warna dan *font* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan dengan metode UCD membantu desainer memahami keinginan pengguna pada perancangan *website*, sehingga tidak merubah perilaku pengguna dalam menggunakan *website* Oemah Djari. Selain itu perancangan *website* dengan pendekatan UCD telah berhasil menjawab masalah kebutuhan pengguna maupun pihak Oemah Djari, hal ini dapat dilihat dari uji coba yang dilakukan dan mendapatkan hasil memuaskan dengan 4,23 poin, *Website* dianggap berhasil memberikan informasi serta tampilan yang dibutuhkan.

Saran pengembangan penelitian kedepan yang dapat dilakukan adalah merancang sebuah aplikasi mobile yang dikembangkan dari *website* Oemah Djari pada sisi pemesanan agar memudahkan pengguna mengakses lewat desktop maupun *smartphone*.

Daftar Pustaka

- Ariawan, Moh Dani, Agung Triayudi, and Ira Diana Sholihati. 2020. "Perancangan User Interface Design Dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan." *Media Informatika Budidarma* 4 (1): 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>.
- Badan Pusat Statistik. 2020. "Analisis Hasil Survei Dampak Covid-19 Terhadap Pelaku Usaha." Badan Pusat Statistik. 2020. <https://www.bps.go.id/publication/2020/09/15/9efe2fbda7d674c09ffd0978/analisis-hasil-survei-dampak-covid-19-terhadap-pelaku-usaha.html>.
- Chandra, Angela, Michael Bezaleel Wenas, S Kom, M Cs, Desain Komunikasi Visual, / Universitas, and Kristen Satya Wacana. 2019. "Perancangan Desain Website Sekolah Kristen Pelita Nusantara Kasih Surakarta Dengan Pendekatan User Centered Design." *Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Djaslim, Saladin, and Yevis Marty Oesman. 2002. *Intisari Pemasaran Dan Unsur-Unsur Pemasaran*. Bandung: Linda Karya.
- Dzulfiqar, Muhammad Dirga. 2017. "Perancangan Website UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design Dengan Standard ISO 9126." *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Efendi, Indan Kurnia. 2019. "Mengenal Foto Story Dan Foto Essay." www.kompasiana.com. December 12, 2019.
- Garret, James. 2011. *The Elements Of User Experience : User-Centered Design For The Web And Beyond*. United State Of America.: New Riders Publishing.
- Kusandi. 2013. *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Lokapitasari Belluano, Poetri Lestari, Indrawati Indrawati, Harlinda Harlinda, Fatima A.R Tuasamu, and Dirgahayu Lantara. 2019. "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Pieces Framework." *ILKOM Jurnal Ilmiah* 11 (2): 118–28. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i2.398.118-128>.
- Multazam, Muhammad, Irving v Papatungan, and Beni Suranto. 2020. "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Placeplus Menggunakan Pendekatan User Centered Design." *Universitas Islam Indonesia*.
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Pambajeng, Furgandini Rencang, and Ardiansyah. 2019. "Pengembangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi." *Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan*.
- Pangri, Muzakkir, Sunardi Sunardi, Rusydi Umar, Ahmad Dahlan, Jalan Ring Road Selatan, and Tamanan Banguntapan Bantul. 2021. "Metode Pieces Frameworks Pada Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sorong." *Bina Insani ICT Journal* 8 (1): 63–72.

- Putra, Tiara Lisendra, and Martin Setyawan. 2019. "Perancangan Media Informasi Interaktif Survival Guide Dasar." *Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Sa'ad, Muhammad Ibnu. 2020. *Otodidak Web Programing*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sihombing, Danton. 2003. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PR Gramedia Pustaka Utama.
- Werdikatama, I Putu Agastya. 2018. "UI/UX Design Guideline." Medium.Com. 2018. <https://medium.com/ppl-a1-iebs/ui-ux-design-guideline-c6f5f346aefd>.
- Wijaya, Alvia Shanardi. 2019. "User Centered Design." Sis.Binus.Ac.Id. 2019. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>.
- Yuhefizar. 2018. *10 Jam Menguasai Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

