

**LAPORAN**  
**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



**WEBSITE E-COMMERCE INDOGOODS**

**Oleh:**

**Brayen Tisra Sarira**

**2209106076**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULAWARMAN**  
**SAMARINDA**  
**27 MEI 2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia perdagangan. E-commerce telah menjadi salah satu sektor yang berkembang pesat, memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Dalam konteks ini, banyak perusahaan dan individu yang berusaha untuk memanfaatkan peluang ini dengan membuat platform e-commerce yang inovatif dan user-friendly.

Pengamatan terhadap perubahan signifikan dalam perilaku belanja konsumen di Indonesia yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya penetrasi internet. Dengan populasi lebih dari 270 juta jiwa dan penetrasi internet yang mencapai lebih dari 73%, Indonesia telah menjadi salah satu pasar e-commerce terbesar dan paling potensial di dunia. Pada tahun 2020, pengguna internet aktif di Indonesia mencapai lebih dari 196 juta orang, yang menunjukkan peluang besar bagi platform e-commerce untuk berkembang. Namun, meskipun potensi pasar ini sangat besar, masih ada sejumlah tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan bahwa e-commerce dapat memberikan pengalaman belanja yang optimal dan dapat dipercaya bagi konsumen.

Salah satu tantangan utama adalah masalah kepercayaan konsumen. Banyak konsumen Indonesia yang masih ragu untuk berbelanja online karena kekhawatiran tentang keamanan transaksi dan kualitas produk yang dibeli. Mereka sering kali khawatir bahwa barang yang diterima tidak sesuai dengan deskripsi atau foto yang ditampilkan di situs web. Selain itu, insiden penipuan dan pelanggaran data semakin memperkuat keraguan ini. IndoGoods hadir dengan komitmen untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan fitur ulasan produk yang memungkinkan konsumen memberikan dan melihat feedback dari pengguna lain, serta melakukan verifikasi terhadap penjual untuk memastikan mereka terpercaya dan dapat diandalkan. Sistem pembayaran yang aman dan beragam pilihan pembayaran juga disediakan untuk memberikan rasa aman dan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan transaksi.

Indogoods adalah sebuah proyek web e-commerce yang bertujuan untuk menyediakan platform belanja online yang terintegrasi dan efektif, IndoGoods berkomitmen untuk menyediakan pengalaman belanja online yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi konsumen. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang user-friendly dan fitur pencarian yang efisien untuk memudahkan navigasi dan menemukan produk yang diinginkan. Layanan pelanggan yang responsif juga disediakan untuk membantu konsumen mengatasi masalah atau pertanyaan yang mereka miliki. IndoGoods tidak hanya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belanja konsumen tetapi juga berperan aktif dalam mendorong pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia.

## **1.2 Tujuan**

Tujuan dari laporan ini adalah untuk mendokumentasikan proses pembuatan desain web e-commerce Indogoods secara komprehensif. Secara spesifik, laporan ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna: Menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna dalam berbelanja online untuk memastikan desain yang dihasilkan dapat memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pasar.
2. Merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX): Menyusun desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan, sehingga meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam berbelanja di platform ini.
3. Menerapkan Materi Interaksi Manusia dan Komputer (HCI): Menggunakan prinsip-prinsip interaksi manusia dan komputer untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan responsif, serta mengoptimalkan pengalaman pengguna dengan fokus pada aspek-aspek seperti navigasi, aksesibilitas, dan feedback.
4. Menjaga Keberlanjutan dan Skalabilitas: Merancang arsitektur web yang tidak hanya dapat mendukung operasional awal tetapi juga mampu beradaptasi dan berkembang seiring dengan pertumbuhan pengguna dan transaksi.

Dengan tujuan-tujuan tersebut, diharapkan Indogoods dapat menjadi platform e-commerce yang dapat diandalkan, membantu pengusaha lokal untuk berkembang, serta memberikan pengalaman berbelanja online yang menyenangkan dan efisien bagi konsumen.

## BAB II

### METODOLOGI

Dalam membuat perancangan design website terdapat tahap-tahap yang harus kita laksanakan agar dalam pengembangannya dapat designer berkomunikasi dengan pelanggan agar sesuai dengan keinginannya dan tidak terjadi miskomunikasi sehingga terciptanya design website yang tidak hanya bagus dalam visualnya namun juga nyaman dan mudah untuk digunakan user. Berikut tahap-tahap yang kami lakukan dalam mendesign website.

#### 2.1 Sketching & Planning

Sketching dan Planning adalah tahap awal yang krusial dalam proses pengembangan sebuah situs web. Tahap ini melibatkan berbagai aktivitas untuk memastikan bahwa semua elemen desain dan fungsionalitas website direncanakan dengan baik. Tahap ini merupakan tahap dimana designer akan memulai merencanakan bagaimana design dan tujuan website sesuai dengan kemauan dari pelanggan. Pada tahap ini kami mulai membuat sketsa kasar dari website dan apa apa saja yang dibutuhkan dalam membangun website.



Gambar 2. 1 Sketching & Planning

#### 2.2 Wireframe

Wireframe adalah proses pembuatan sketsa kasar dari tata letak halaman web yang menunjukkan penempatan elemen-elemen utama seperti header, footer, navigasi, dan konten utama tanpa memperhatikan detail desain visual. Terdapat beberapa tools yang dapat digunakan dalam membuat wireframe seperti sketch, figma, atau bahkan kertas dan pena untuk membuat wireframe namun pada kali ini kami membuatnya menggunakan wireframe.

## 2.3 Story Board

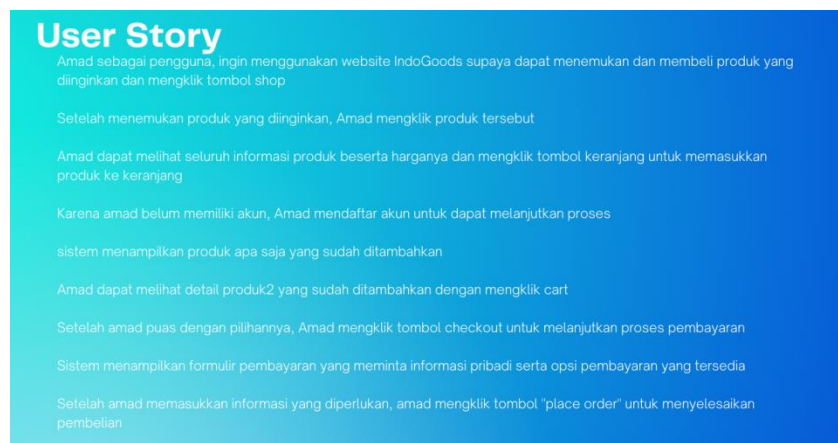
Storyboard adalah penggambaran skenario yang digunakan untuk merencanakan dan memvisualisasikan alur cerita atau pengalaman pengguna disitus web. Ini adalah representasi grafis yang menggabungkan sketsa dan deskripsi teks untuk menggambarkan kebutuhan dari user sehingga mencari dan menemukan website.



Gambar 2. 2 Story Board

## 2.4 User Story

User story dalam pembuatan desain web adalah deskripsi singkat dan sederhana tentang kebutuhan atau keinginan pengguna yang ditulis dari sudut pandang pengguna akhir. User story membantu tim pengembang dan desainer memahami apa yang diinginkan pengguna dan mengapa fitur tertentu diperlukan.



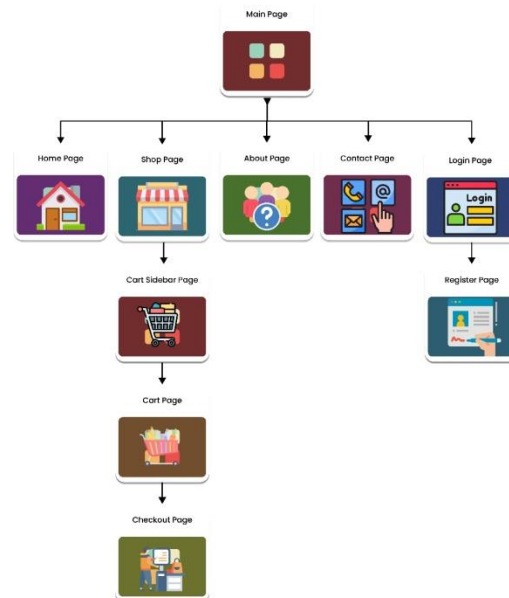
Gambar 2. 3 User Story

## 2.5 User Flow

User flow dalam adalah representasi visual dari langkah-langkah yang diambil oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu di situs web. Ini menggambarkan perjalanan pengguna melalui berbagai halaman dan interaksi di situs, memastikan bahwa navigasi dan pengalaman pengguna direncanakan dengan baik.

## 2.6 Site Map

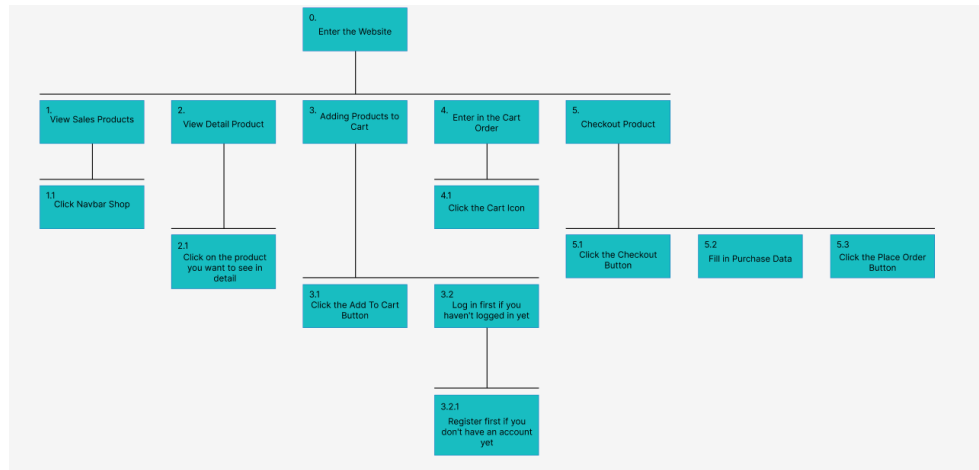
Site map adalah diagram atau representasi visual yang menggambarkan struktur keseluruhan dari situs web, termasuk halaman-halaman utama dan sub-halaman, serta hubungan dan hierarki antar halaman tersebut. Site map membantu tim desain dan pengembangan memahami bagaimana konten diorganisir dan bagaimana pengguna akan menavigasi situs.



Gambar 2. 4 Site Map

## 2.7 Notasi Dialog

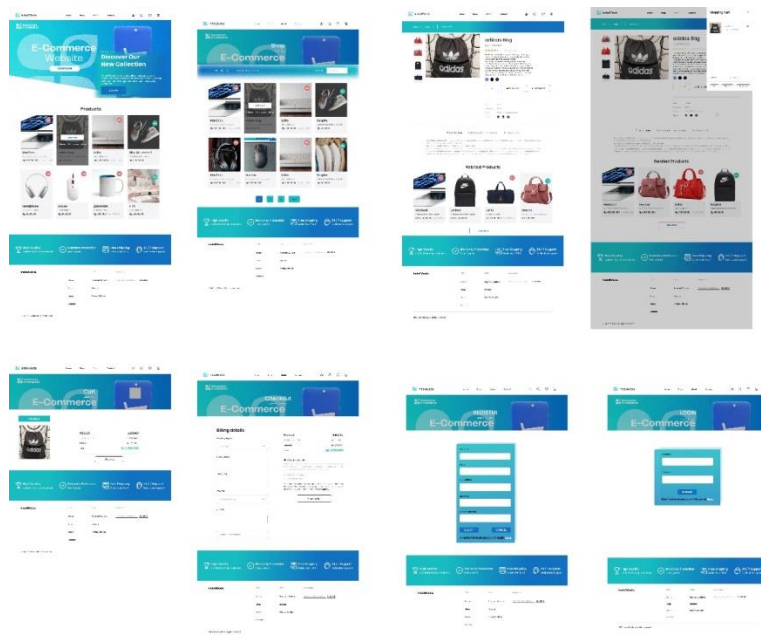
Notasi dialog adalah alat atau metode yang digunakan untuk mendokumentasikan percakapan antara pengguna dan sistem. Tujuan dari notasi dialog adalah untuk merancang dan mengatur interaksi antara pengguna dan situs web secara logis dan efisien. Ini mencakup semua jenis komunikasi dan interaksi, termasuk teks, grafis, formulir, dan elemen navigasi.



**Gambar 2. 5 Notasi Dialog**

## 2.8 Pembuatan Design Website

Kita masuk pada tahap terakhir yaitu proses mendesign website dimana kita akan merancang dan mendesign website sesuai dengan kerangka atau wireframe yang telah dibuat juga sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang telah kita analisa.



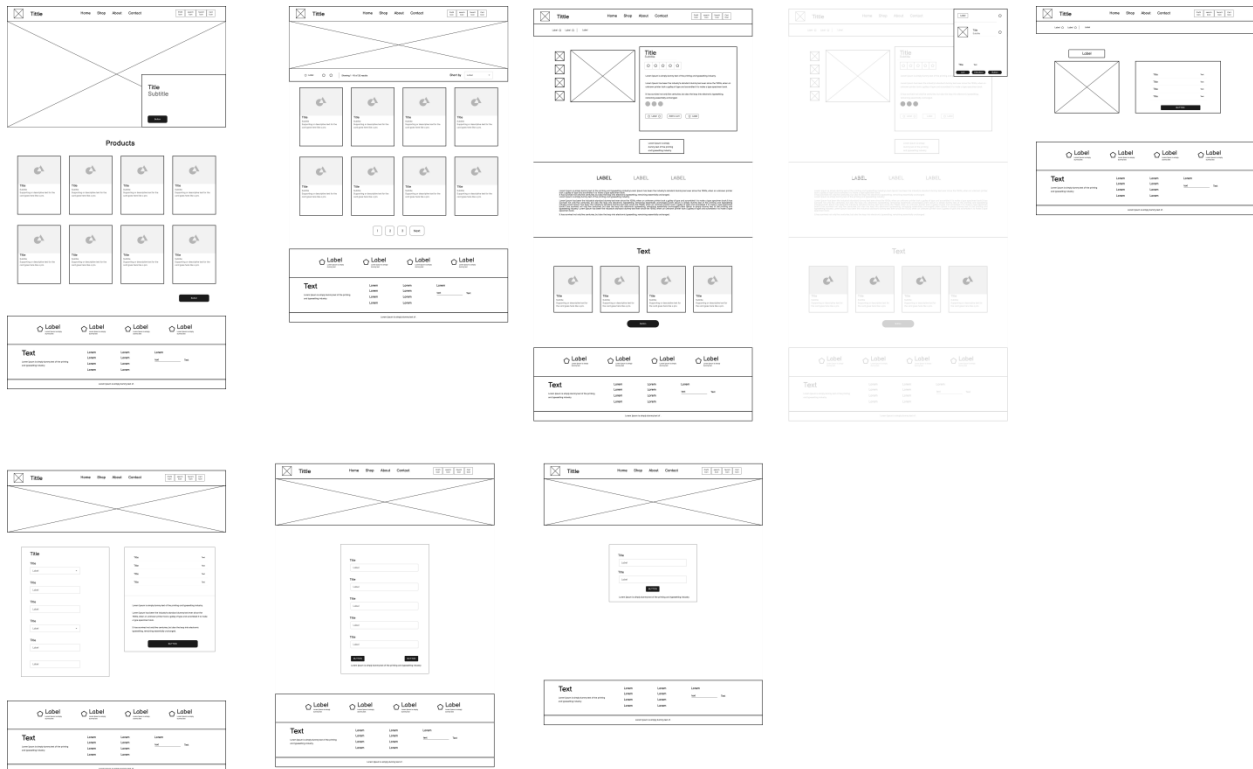
**Gambar 2. 6 Design Akhir Website E-Commerce Indogoods**

## BAB III

### DESKRIPSI SHOWCASE

#### 3.1 Wireframe

Pada tahap awal pembuatan design website kami menggunakan wireframe sebagai prototipe untuk menyajikan ide kasar dan struktur situs web tanpa fokus pada detail visual atau fungsionalitas yang kompleks.



Gambar 3. 1 Wireframe

Pada gambar 3.1 merupakan design wireframe yang telah kami buat sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Terdapat wireframe dari halaman home, shop, single product, cart sidebar, cart, checkout, register, dan login.

**Halaman home**, pada halaman ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu navbar, main content, dan footer. Navbar berisikan logo, nama e-commerce, menu-menu yang dapat mengarahkan kehalaman yang sesuai dimenu seperti home, shop, about, dan contact, terdapat juga icon-icon yang dapat mengarahkan ke halaman sesuai dengan bentuknya seperti user, pencarian, produk-produk favorit, dan keranjang. Pada bagian main content terdapat foto produk-



produk yang dijual pada e-commerce, juga terdapat tombol yang dapat ditekan untuk melihat produk lainnya. Pada footer terdapat deskripsi unggulan dari website, dan link-link menuju halaman lainnya seperti home, shop, about, dan contact, dan juga terdapat link bantuan seperti pilihan pembayaran, pengembalian produk, dan perlindungan privasi.

**Halaman shop**, pada halaman ini sama seperti home yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu navbar, main content, dan footer. Pada bagian main content dalam halaman shop terdapat foto produk-produk yang dijual dalam website dan terdapat juga fitur untuk mensorting produk sesuai keinginan user.

**Halaman single product**, pada halamn ini sama seperti home yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu navbar, main content, dan footer. Pada bagian main content dalam halaman single product terdapat foto produk, nama produk, harga produk, deskripsi dari produk, pilihan warna produk, jumlah produk yang ingin dipesan, tombol untuk menambah ke keranjang, tombol untuk mencheckout barang, deskripsi tambahan produk, informasi mengenai produk, komen review dari pembeli lainnya, dan produk yang berhubungan.

**Halaman cart sidebar**, halaman ini merupakan pop up pada saat user menambahkan produk dalam keranjang. Pop up ini akan memperlihatkan produk yang terdapat dalam keranjang berserta total harga dari produk yang terdapat dalam keranjang, terdapat tombol untuk menuju halaman cart, tombol untuk kehalaman checkout, tombol untuk membandingkan produk.

**Halaman cart**, pada halaman ini terdapat list dari produk yang berupa foto produk, jumlah produk, harga produk, harga total produk, dan tombol untuk mencheckout produk.

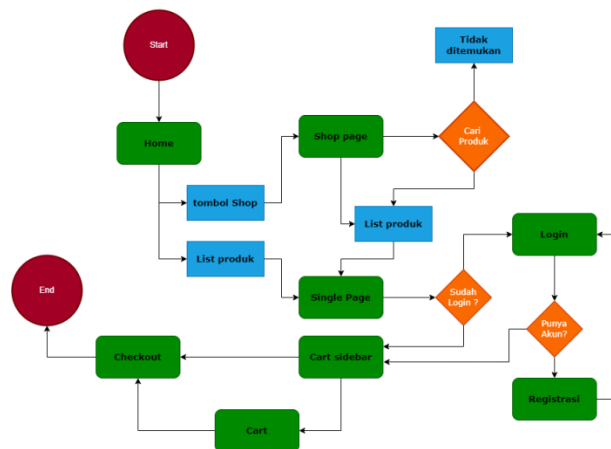
**Halaman checkout**, pada halaman ini terdapat billing details dimana kita akan memasukkan alamat kita secara detail yang hanya diisi sekali saat pertama kali checkout dan selanjutnya tidak akan muncul lagi, lalu ada detail dari produk yang akan kita checkout, metode pembayaran yang dapat kita pilih, dan tombol untuk menambah pesanan.

**Halaman register**, pada halaman ini kita akan mengisi untuk keperluan akun seperti username, nomor telepon, email, password, dan confirm password, terdapat juga link halaman login untuk user yang telah melakukan registrasi.

**Halaman login**, pada halaman ini kita disuruh untuk memasukkan username dan password, dan ada link halaman register untuk user yang belum melakukan registrasi.

### 3.2 User Flows

User flows merupakan diagram yang dibuat untuk menunjukkan langkah-langkah yang akan diambil pengguna saat berinteraksi dengan website untuk mencapai tujuan tertentu.

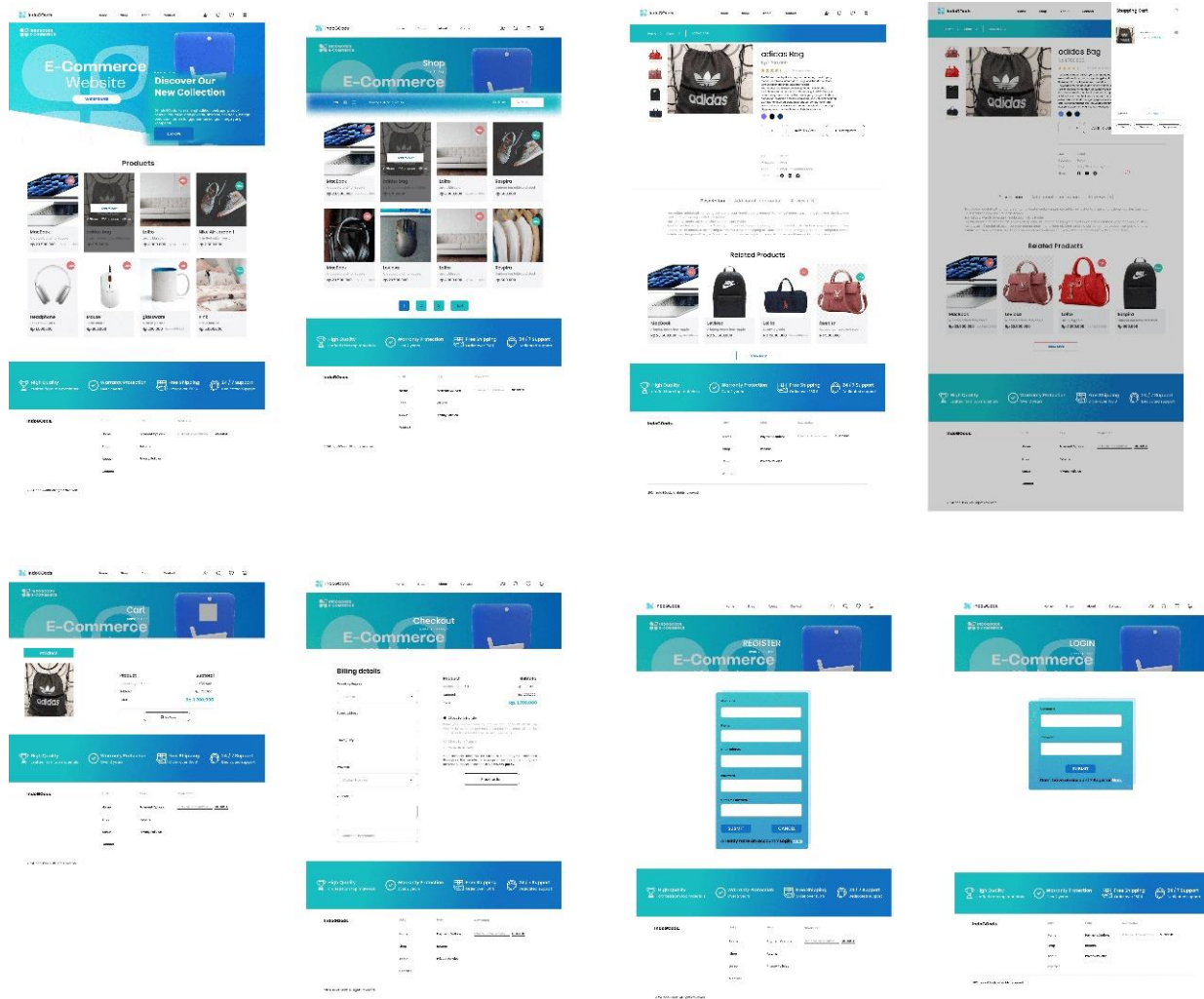


Gambar 3. 2 User Flows

Navigasi website ini dimulai dari home dan dengan tujuan mencheckout barang. Dari halaman home dapat menuju tombol shop pada navbar untuk menuju halaman shop atau bisa dengan melihat produk-produk yang tertera pada main content halaman home. Pada halaman shop kita dapat melihat produk-produk yang tertera dan dapat juga mencari produk sesuai dengan yang diinginkan. Setelah menemukan produk yang sesuai kita dapat mengklik produk untuk melihat detail dari produk yang kita pilih. Jika ingin menambahkan produk kedalam keranjang atau pesanan kita harus login terlebih dahulu, namun jika kita belum memiliki akun kita dapat mengklik link pada halaman login yang akan menuju kehalaman registrasi. Setelah user telah melakukan login produk yang diinginkan user dapat dimasukkan dalam keranjang ataupun dapat langsung mencheckout produk yang akan mengarahkan kehalaman checkout untuk mengisi detail alamat pada saat pertama kali pembelian dan melakukan pembayaran sesuai pilihan pembayaran.

### 3.3 Design Akhir

Setelah menerapkan proses-proses sebelumnya dan melalui banyak pertimbangan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, berikut hasil design akhir dari website E-Commerce Indogoods.



Gambar 3. 3 Design Akhir Website

Pada desain akhir ini terdapat delapan halaman yaitu halaman home, shop, single product, cart sidebar, cart, checkout, register, dan login. Halaman home merupakan halaman awal saat memasuki website, halaman shop merupakan halaman dimana kita dapat mencari produk yang kita inginkan, single product merupakan halaman dimana kita dapat melihat produk secara detail dan terdapat deskripsi detail dari produk tersebut, cart sidebar merupakan pop up yang muncul saat menekan tombol pesan produk, cart merupakan halaman keranjang dimana tempat produk-produk yang telah kita tambahkan kedalam cart, halaman checkout adalah halaman dimana tempat untuk kita melakukan pemesanan terhadap produk, halaman register adalah halaman untuk membuat akun, dan halaman login adalah halaman untuk melakukan login akun agar dapat pembelian produk.

## **BAB IV**

### **Evaluasi IMK**

#### **4.1 Prinsip-prinsip IMK**

Dalam perancangan website e-commerce indogoods diterapkan prinsip-prinsip yang sesuai dengan materi pada mata kuliah interaksi manusia dan komputer atau biasa disebut human-computer interaction. Berikut prinsip-prinsip yang diterapkan dalam perancangan design website.

1. Prinsip Kegunaan(Usability)

Pada prinsip ini desain dari website dibuat agar mudah untuk dipelajari oleh user, sehingga dalam penggunaannya website mudah digunakan dan efisien. Saat pengguna mudah dalam menggunakan website maka akan mudah juga untuk diingat dan jika terjadi kesalahan pun sistem akan memberi pemberitahuan kepada user.

2. Prinsip Konsistensi(Consistency)

Dalam prinsip ini desain dibuat menjadi konsisten disetiap halamnya sehingga setiap font, palette warna, dan elemen yang digunakan sama sehingga membuat setiap halaman website terlihat familiar.

3. Prinsip Umpan Balik(Feedback)

Dalam pengaplikasian prinsip ini sistem memberikan informasi kepada pengguna tentang hasil dari tindakan mereka baik berupa pesan konfirmasi, notifikasi kesalahan, dan perubahan visual saat elemen antarmuka berinteraksi.

4. Prinsip Kesederhanaan(Simplicity)

Dalam prinsip ini kami membuat desain antarmuka yang sederhana dan intuitif. Ini berarti menghilangkan elemen-elemen yang tidak perlu, mengorganisir informasi secara logis, dan menyediakan instruksi yang jelas dan mudah dimengerti.

5. Prinsip Aksesibilitas(Accessibility)

Pada prinsip ini kami membuat desain antarmuka dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sensorik, atau kognitif. Ini mencakup penggunaan teks alternatif untuk gambar, dan navigasi yang bisa diakses dengan keyboard.

6. Prinsip Efisiensi (Efficiency of Use)

Dengan diterapkannya prinsip ini desain antarmuka harus memungkinkan pengguna berpengalaman untuk meningkatkan kecepatan interaksi mereka melalui fitur seperti pintasan keyboard, makro, dan otomatisasi tugas yang berulang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Ringkasan**

Indogoods adalah sebuah proyek web e-commerce yang bertujuan untuk menyediakan platform belanja online yang terintegrasi dan efektif, IndoGoods berkomitmen untuk menyediakan pengalaman belanja online yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi konsumen. Website ini dirancang dengan tahapan-tahapan dari awal mulai dari sketching & planning, pembuatan wireframe, story board, user story, user flow, site map, notasi dialog, dan sampai ke desain akhir website. Setiap tahapan-tahapan dalam merancang website selalu diterapkan prinsip-prinsip interaksi manusia dan komputer, oleh karena itu dalam pengerjaannya terdapat banyak pertimbangan yang dilakukan dan banyaknya perbedaan pendapat yang harus dipahami, serta dibutuhkannya pengambilan keputusan yang tepat dalam menuju desain akhir agar website yang dibuat tidak hanya menarik dalam tampilannya namun juga para pengguna nyaman dalam menggunakannya.

## **BAB VI**

### **LAMPIRAN**

Link Dribbble atau Behance :

<https://www.behance.net/gallery/199506235/Indogoods-E-Commerce-Website-Design>