

Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi

¹ Thomas Albert, ² Julius Andi Nugroho*, ³ Retno Widya Hapsari,

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Binus University
thomas.625180129@stu.untar.ac.id, juliusn@fsrd.untar.ac.id,
retnowidya13@binus.ac.id

RUPAKA

Jurnal Rupaka

<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>

Vol 4, No.1

Juli – Desember 2021

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Abstract

Along with the development of information technology, the website can be used as a medium of information and a means of promotion in marketing a product on the internet. A website can be said to be good if the website has a balanced appearance and usability. PT Interbat has not been updated since it was first created and from the visual aspect it still seems stiff and monotonous and the information is not well organized so that it makes the accessors not understand the information about the company. So that the accessor can get to know PT Interbat and its products need to redesign the UI/UX of the website with a better information structure. PT Interbat is one of the largest pharmaceutical companies in Indonesia, located in Mampang, South Jakarta. PT Interbat has a website which was first launched in 2016 which is currently less visually appealing and the website has not been updated

Keywords: website, Interbat, UI/UX, update

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi informasi, *website* dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan sarana promosi dalam memasarkan suatu produk di internet. Sebuah *website* dapat dikatakan baik jika *website* tersebut memiliki tampilan dan *usability* yang seimbang. *Website* lama PT Interbat belum diperbaharui sejak pertama kali dibuat dan dari aspek visual masih terkesan kaku dan monoton serta informasi yang kurang tertata dengan rapi sehingga membuat pengakses kurang memahami informasi mengenai perusahaan tersebut. Agar pengakses dapat mengenal PT Interbat beserta produk-produknya maka diperlukan perancangan kembali UI/UX *website* dengan struktur informasi yang lebih baik. PT Interbat merupakan salah satu dari perusahaan yang bergerak dibidang farmasi terbesar di Indonesia yang terletak di Mampang, Jakarta Selatan. PT Interbat memiliki *website* yang diluncurkan pertama kali pada tahun 2016 yang saat ini kurang menarik dari segi visual dan *website* tersebut belum diperbaharui

Kata kunci: website, PT Interbat, UI/UX, pembaharuan

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi dapat dikatakan sangat pesat, di mana kebutuhan akan informasi akan semakin meningkat, tentu saja hal tersebut dapat dikaitkan dengan adanya revolusi industri 4.0 yang menekankan digitalisasi membuat segala hal yang berkaitan dengan produksi bisa menjadi lebih efektif. Dalam perkembangan teknologi informasi, internet

memiliki peran penting dalam aktivitas masyarakat seperti berbisnis, berbelanja, konsultasi kesehatan, pendidikan, mendapatkan informasi, dan lainnya. Hal tersebut tentu semakin terdorong pesat ketika Indonesia sedang dalam masa pandemi COVID-19 yang merebak pada awal tahun 2020 dan masih berlanjut hingga saat ini di tahun 2021. Hal tersebut membuat segala sesuatu dilakukan dengan melalui daring.

Website merupakan salah satu media yang

* Penulis Koresponden

dipergunakan baik sebagai media promosi, ataupun sebagai media berbisnis komersial yang efisien. Setiap perusahaan atau lembaga tentu memiliki *website* masing-masing dalam rangka mempromosikan perusahaan atau lembaga itu sendiri. Dalam sebuah *website* perusahaan tentu saja mereka akan memperkenalkan produk atau jasa-jasa yang dimiliki oleh perusahaan tersebut.

PT Interbat merupakan perusahaan farmasi yang telah berdiri sejak tahun 1948 dan termasuk ke dalam salah satu dari lima perusahaan farmasi terbesar di Indonesia. Sampai dengan saat ini, PT Interbat memproduksi lebih dari 270 produk berbeda dalam berbagai dosis dan bentuk dan dianggap sebagai salah satu produsen farmasi terkemuka di negara ini.

Saat ini PT Interbat saat ini memiliki sebuah *website* perusahaan yang dibuat pada tahun 2016 namun sayangnya *website* tersebut masih kurang dapat menarik masyarakat awam untuk berkunjung dan juga *website* tersebut belum ada pembaharuan sama sekali, hal tersebut mengakibatkan *website* tersebut masih terdapat kesalahan teknis.

A. Internet

Internet (Inter-Network) merupakan sekelompok jaringan komputer yang saling terhubung untuk keperluan informasi dan komunikasi. Internet memberikan kemudahan para penggunanya agar dapat mengakses sumber daya informasi kepada jutaan pengguna yang tersebar di seluruh dunia. Suatu jaringan internet bekerja melalui suatu protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan pada komputer. Protokol standar pada internet dikenal sebagai TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Sebuah sistem komputer yang terhubung secara langsung ke jaringan memiliki nama domain dan alamat IP (Internet Protocol) dalam bentuk numerik dengan format tertentu sebagai pengenalan. Internet juga memiliki gateway ke jaringan dan layanan yang berbasis protokol lainnya.

B. Website

Website adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman *web* (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan *link* yang diletakan pada suatu teks atau *image*. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim

Berners Lee pada tahun 1990. *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa HTML dan memanfaatkan protokol komunikasi HTTP yang terletak pada *application layer* pada referensi layer OSI. Halaman *website* diakses menggunakan aplikasi yang menggunakan aplikasi yang disebut internet browser (Kadir, 2003). *Website* dibagi menjadi 2 yaitu *website* Statis dan *website* Dinamis.

C. UI/ UX (User Interface/ User Experience)

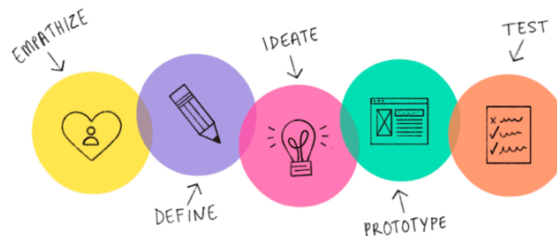
User Experience (UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna (*user*) dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk. Sementara, salah satu bagian dari program yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan user dinamakan User Interface (UI) (Blair-Early & Zender, 2008). Secara umum UX merupakan bagaimana perasaan orang ketika mereka menggunakan produk atau layanan.

Metodologi yang paling sering digunakan untuk menjamin *user experience* berpusat pada *user centered design*. Dengan kata lain metodologi tersebut berbicara tentang bagaimana mendesain dengan kebutuhan dan harapan perilaku *user*.

D. Design Thinking

Menurut Kelley & Brown (2018) *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis.

Design thinking mampu memberikan solusi bagi beberapa permasalahan yang kompleks.



Gambar 1: Design Thinking

- Fase *Emphatize* (empati) - digunakan untuk memahami masalah.

- b) Fase *Define* (mendefinisikan) - masalah untuk kejelasan masalah.
- c) Fase *Ideate* (menghasilkan ide-ide) - untuk solusi masalah yang didefinisikan sebelumnya.
- d) Fase *Prototype* (membuat prototipe) - dari ide inovasi hingga produk terwujud.
- e) Fase *Test* (pengujian) - sebagai umpan balik (*feedback*) terhadap prototipe yang didesain sebelumnya..

E. *Layout*

Layout adalah penataan elemen-elemen desain yang berkaitan dengan ruang yang ditempati dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan. *Layout* menyangkut letak teks dan gambar dalam suatu desain. Bagaimana suatu konten dilihat dan diterima oleh pembaca dipengaruhi bagaimana elemen (teks, gambar, dll) diposisikan dengan baik satu sama lain (Ambrose dan Harris, 2007)

F. *Tipografi*

Tipografi adalah salah satu sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat.

Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif (Wijaya, 1999). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam tipografi adalah:

- a) *Legibility* : Merupakan pemilihan huruf yang memiliki makna yang jelas
- b) *Readability* : Merupakan pemilihan huruf yang mudah dibaca.
- c) *Visibility* : Merupakan pemilihan huruf yang dapat dilihat dengan jelas dan benar.
- d) *Clarity* : Merupakan pemilihan huruf yang menunjukkan kejelasan setiap kata.

G. *Software*

Software adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang

mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Beberapa *Software* yang digunakan dalam desain khususnya desain *website*, antara lain:

1) Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah editor grafis raster yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Adobe Inc. untuk macOS dan Windows. Ini awalnya dibuat pada tahun 1988 oleh Thomas dan John Knoll. Sejak itu, perangkat lunak ini telah menjadi standar industri defacto tidak hanya dalam pengeditan grafis raster, tetapi juga seni digital secara keseluruhan; bahkan sampai pada titik bahwa nama perangkat lunak itu sendiri telah menjadi merek dagang generik, yang mengarah ke penggunaannya sebagai kata kerja (misalnya "untuk photoshop gambar", "photoshopping", dan "kontes photoshop") meskipun Adobe tidak menyarankan penggunaan tersebut.

2) Figma

Figma adalah salah satu *design tool* berbasis *open source* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Figma banyak digunakan oleh mereka yang bekerja dibidang UI/UX, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis.

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi Figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX desainer untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

Metode

A. Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan proposal tugas akhir ini dibutuhkan data-data pendukung yang diperoleh dengan suatu metode pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

1. Studi lapangan

a) Pengamatan

Melakukan penelitian secara langsung mengenai *user flow* dari penggunaan *website* yang diambil sampel dari responden awam dan konsumen dari PT Interbat

b) Kuesioner

Mengumpulkan data dengan mengadakan kuesioner dengan mengambil sampel responden dari dua kategori yaitu masyarakat awam dan konsumen produk PT Interbat sebagai bagian dari *user accessibility*

2. Studi Media

Mengobservasi *website-website* yang sejenis sebagai referensi serta menjadikannya sebagai pembandingan.

3. *Brainstorming*

Mengumpulkan data dengan melalui *brainstorming* dengan divisi *creative* PT Interbat.

B. Strategi Kreatif

Pemilihan *Style* untuk *redesign website* PT Interbat akan disesuaikan dengan rentang usia target khalayak sasaran. Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan dengan melibatkan partisipan dengan rentang usia 21 – 55 tahun dan observasi referensi *website* serupa, maka dari itu penulis memilih untuk menggunakan *style design website* dengan tema *modern and minimalist style* agar tampilan *website* tidak terlihat sesak ketika dipandang mata.

Penggunaan warna yang akan digunakan adalah warna putih sebagai warna utama dan juga akan menyesuaikan dengan warna *company*. Penggunaan warna putih dimaksudkan untuk menunjukkan kesan modern dan netral, dan juga menguatkan konsep minimalis karena pemanfaatan *space*. Selain itu putih juga dapat berkaitan farmasi yang berkaitan dengan kesehatan. Berikut adalah beberapa komponen yang akan digunakan dalam perancangan *website*

1. *Home*

Home akan terdiri dari foto dan paragraf informasi dari setiap halaman *website*, selain juga terdapat *button-button* yang ternavigasi pada setiap halaman.

2. *News*

News akan terdiri dari berita-berita yang berhubungan dengan perusahaan ataupun produk-produk.

3. *About*

About akan terdiri dari informasi mengenai perusahaan seperti sejarah berdiri, *corporate goals*, visi misi, dan *commissioner*.

4. *Product*

Product akan terdiri dari informasi mengenai *brand* yang dimiliki oleh PT Interbat beserta foto dan deskripsi produk tersebut.

5. *Location*

Location terdiri dari informasi mengenai alamat *headquarter* PT Interbat dan alamat pabrik PT Interbat yang terhubung dengan Google Maps.

6. *Contact*

Contact akan terdiri dari *contact form* yang digunakan ketika *user* memiliki pertanyaan, *user* dapat langsung mengisi *contact form* tersebut.

7. Logo PT Interbat



Gambar 2: Logo PT Interbat (Sumber: PT Interbat, 2021)

8. Foto

Foto yang digunakan berupa foto yang berkaitan dengan farmasi. Selain itu juga terdapat foto mengenai PT Interbat seperti foto bangunan *headquarter*, foto bangunan pabrik, dan foto-foto lainnya yang berhubungan dengan PT Interbat.

9. Navigasi

Navigation terdapat pada *header* yang berada pada setiap halaman. *Navigation* tersebut terdiri dari logo, *home*, *about*, *product*, dan *contact*. Pada halaman *home* terdapat penjelasan singkat mengenai setiap halaman dan juga terdapat *button* yang terhubung pada halaman yang dituju.

Selain itu, pada halaman *home* juga terdapat bagian *partnership* yang terdiri dari logo-logo laboratorium yang berasal dari mancanegara yang terhubung dengan situs *website* dari masing-masing laboratorium tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi yang diperoleh serta gagasan kreatif yang diperoleh dari hasil *brainstorming* dengan *head creative and digital manager*, perusahaan memerlukan perancangan kembali *website* dari PT Interbat yang lama dikarenakan tampilan *interface* dari *website* tersebut dapat dikatakan telah lawas.

Oleh karena itu perusahaan berharap dengan adanya perancangan kembali *company website* dapat mendistribusikan informasi mengenai perusahaan secara luas dan juga menjadikannya sebagai sarana media promosi berbasis *internet*.

Analisis SWOT

a. Strength

1. Merupakan salah satu perusahaan farmasi terbesar di Indonesia.
2. Memiliki lebih dari 270 jenis produk, yang terbagi ke dalam beberapa *brand* dan kategori.
3. *Website* merupakan media informasi dan media promosi yang efisien dikarenakan pendistribusian dan kecepatan penyampaian informasinya.

b. Weakness

1. Struktur informasi belum tertata rapi.
2. Tampilan *website* lama yang kurang menarik dan belum mempromosikan produk produknya sehingga masyarakat awam kurang mengenal PT Interbat.
3. *Website* tersebut belum ada *update* pengembangan sejak pertama kali dibuat.

c. Opportunity

1. Fungsi *website* sebagai media promosi digunakan dalam memaparkan produk dan jasa yang dimiliki perusahaan atau bisnis tertentu.
2. *Website* tersebut akan dijadikan media informasi dan media promosi yang memperkenalkan perusahaan tersebut ke seluruh Indonesia.

d. Threat

1. *Website competitor* dari segi visual lebih menarik dan dari struktur informasi yang ditampilkan sangat lengkap.

Konsep Kreatif

Pemilihan *style* desain untuk *company website* PT Interbat disesuaikan dengan rentang usia khalayak sasaran yaitu 25-55 tahun, dan juga dengan melakukan observasi *website* sejenis, penulis menggunakan konsep desain *modern, corporate, minimalist, dan clean*. *Website* akan dibuat dengan menggunakan format media 1600x900 px pada Figma.

Warna yang akan digunakan pada *company website* yaitu adalah warna RGB dan juga menggunakan warna putih, biru, hitam, dan turunannya. Selain itu juga akan menggunakan warna representasi dari masing-masing *brand* yang ada di PT Interbat.



Gambar 3: Color Palette

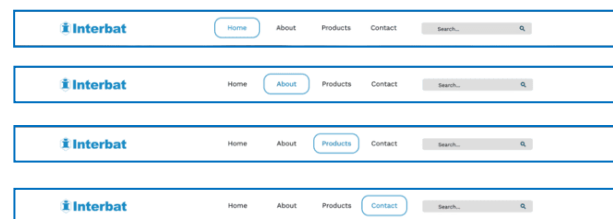
Untuk penggunaan jenis tipografi pada *website* adalah *taviraj* (serif) sebagai *Headline* dan Sub judul dan juga *work sans* (sans-serif) sebagai *body copy*.



Gambar 4: Penggunaan Font pada Website

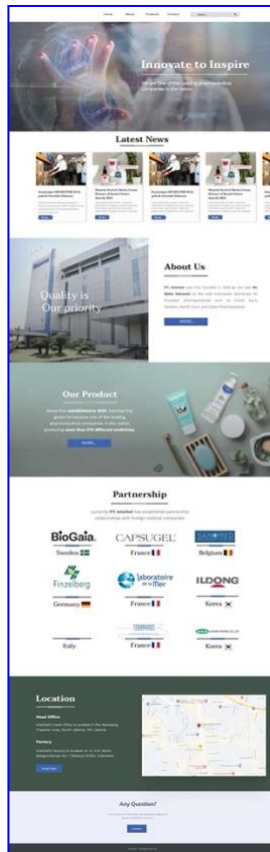
Company Website PT Interbat

A. Navigation Bar



Gambar 5: Navigation Bar

B. Homepage



Gambar 6: Homepage

C. Article Page



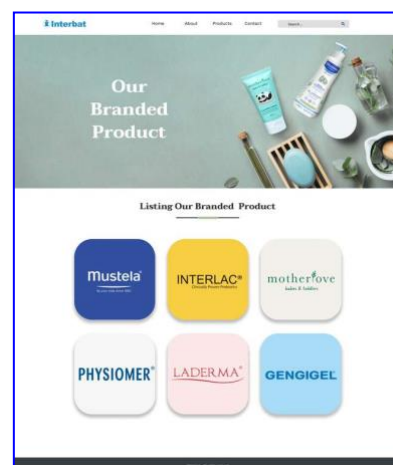
Gambar 7: Article Page

D. About Page



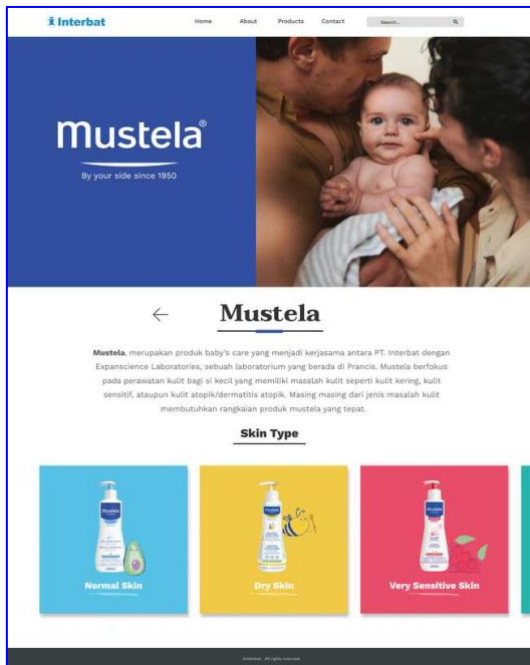
Gambar 8: About Page

E. Product Page



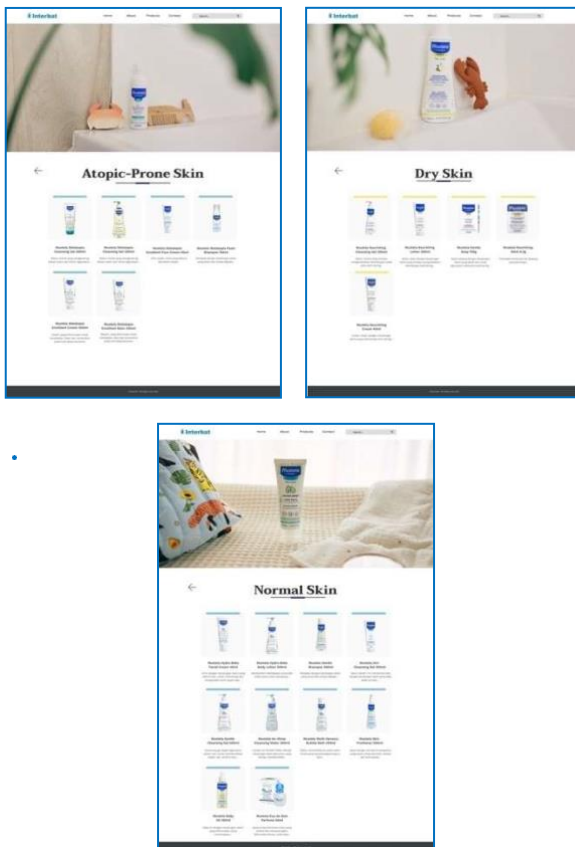
Gambar 9: Product Page

F. Mustela Page



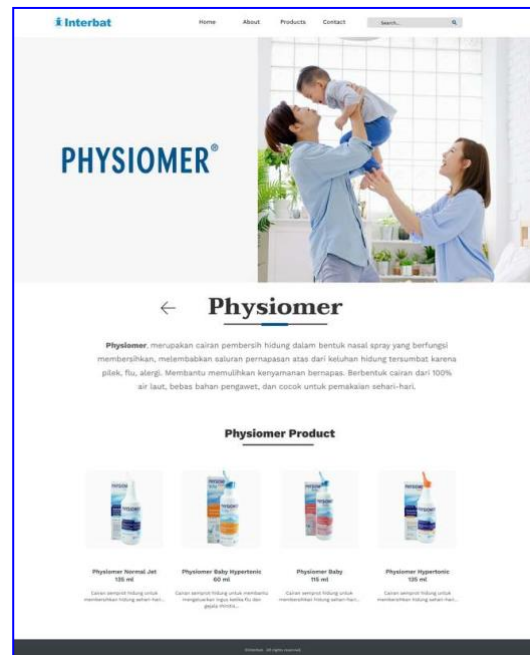
Gambar 10: Mustela Page

G. Mustela Skin Page



Gambar 11: Mustela Skin Page

H. Physiomer Page



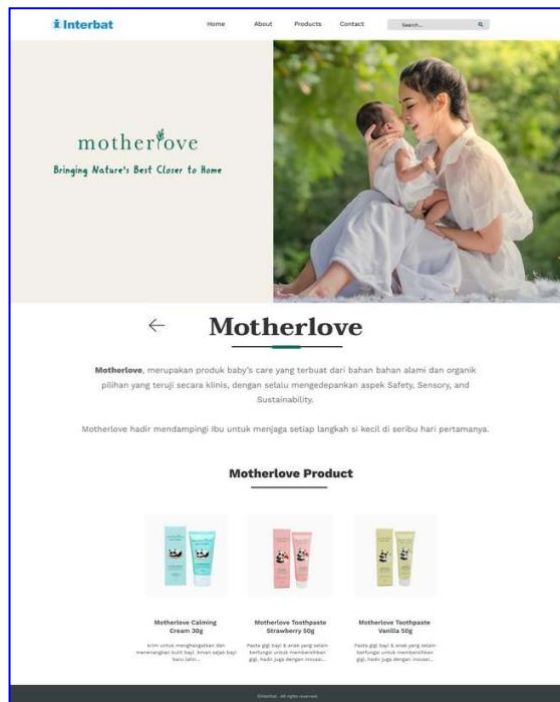
Gambar 12: Physiomer Page

I. Interlac Page



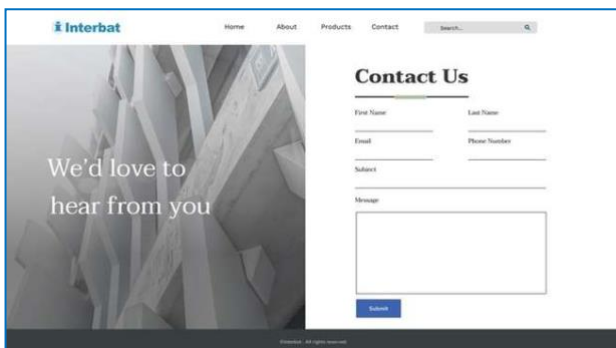
Gambar 13: Interlac Page

J. Motherlove Page



Gambar 14: Motherlove Page

K. Contact Page



Gambar 115: Contact Page

Simpulan

Berdasarkan hasil *brainstorming* dengan perusahaan, dapat disimpulkan bahwa *company website* PT Interbat yang lama perlu dilakukan pembaharuan dari segi *interface* dan struktur informasi agar dapat mempermudah *user* mengakses informasi mengenai PT Interbat beserta produk produknya. Sebuah *website* yang baik dapat dilihat dari segi *useability* dan juga memiliki tampilan *interface* yang menarik.

Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini, menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak

Derrick Sukamto selaku wakil presiden direktur PT Interbat dan juga kepada Ibu Stephanie Kudinar, selaku *Head Creative and Digital Manager* yang bersedia untuk membimbing dalam pembuatan perancangan.

Daftar Pustaka

- Kadir, A. (2003). Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP. Andi Offset.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2007). "The layout book. Ava Publishing.
- Blair-Early, A. & Zender, M. (2008). User Interface Design Principles For Interaction Design, Design Issues, 24(3), 85-107
- Kelley, D. & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Wijaya, P.Y. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. Nirmana, 1(1), 47-54.