

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE DENGAN KONSEP UI/UX UNTUK MENGOPTIMALKAN MARKETING PERUSAHAAN

Hendra¹, Yosefina Finsensia Riti^{2*}

^{1,2}Universitas Katolik Darma Cendika; Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.201, Klampis Ngasem, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60117; Telepon : (031) 5946482

Riwayat artikel:

Received: 27 Juli 2023

Accepted: 10 Agustus 2023

Published: 11 September 2023

Keywords:

Website, UI/UX, Digital Marketing

Correspondent Email:

yosefina.riti@ukdc.ac.id

Abstrak. Salah satu media pada era teknologi yang seringkali digunakan untuk membagikan informasi adalah melalui website. Melalui gagasan tersebut, jurnal ini secara khusus membahas terkait perancangan dan implementasi website untuk PT. Surya Agung Teknik Utama dengan mempertimbangkan konsep UI/UX dan penerapannya dalam *digital marketing*. Upaya ini didasarkan atas permasalahan yang dihadapi perusahaan dimana tampilan pada website sebelumnya yang belum terlengkapi secara maksimal dan hanya dapat menampilkan informasi kontak perusahaan saja. Sehingga melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Metode yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara, studi literatur, dan perancangan. Website kemudian diimplementasikan dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript, dan menggunakan *framework* Bootstrap. Hasil yang diperoleh bahwa website cukup membantu dalam menjawab permasalahan dan permintaan dari perusahaan. Melalui metode yang telah disusun, diharapkan website dapat membantu meningkatkan nilai perusahaan, banyaknya pembelian, dan memudahkan interaksi antara perusahaan dan pelanggan. Website ini dipublikasikan melalui nama domain website resmi perusahaan dan adapun pengaturan untuk bagian maintenance.

Abstract. One of the technology-era media often used to share information is through the website. Through this idea, the journal specifically discusses the design and implementation of the website for PT. Surya Agung Teknik Utama by considering UI/UX concept and its application in digital marketing. This effort is based on the problems faced by the company where the views on the previous website were not fully completed and could only display the company's contact information. So through this research is expected to help overcome these problems. The methods used consist of observation, interviews, literature studies, and design. Websites were later implemented with HTML, CSS, Javascript, and using the Bootstrap framework. The results obtained that the website is quite helpful in responding to problems and requests from companies. Through the method that has been devised, it is hoped that the website can help increase corporate value, purchase amount, and facilitate interaction between the company and customers. The website is published through the domain name of the company's official website and as for the maintenance section.

1. PENDAHULUAN

Era serba teknologi kini tentu membawa perubahan bagi aspek kehidupan manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, salah satunya yakni memberi kemudahan dalam berkomunikasi dan berbagi informasi. Dengan adanya media yang sedemikian berkembang pesat, informasi dapat dikirim dan diperoleh dengan mudah antar individu dengan individu lainnya. Salah satu media yang seringkali digunakan sebagai sarana untuk membagikan informasi adalah dengan menggunakan situs web atau yang kerap kali disebut dengan *website*. *Website* seringkali digunakan agar suatu pengguna dapat dengan mudah mengenal profil, memudahkan pencarian terkait pertanyaan yang mungkin dimiliki, membantu menjawab kebutuhan pada pengguna, mengenalkan produk maupun layanan, hingga mengoptimalkan pemasaran yang dijalankan kepada masyarakat luas. Pada era teknologi yang semakin berkembang ini masyarakat cenderung mulai meninggalkan cara pemasaran konvensional dan beralih dengan cara pemasaran secara digital, atau dapat disebut *Digital Marketing*.

Perusahaan yang menjadi studi kasus dalam penelitian ini adalah PT. Surya Agung Teknik Utama (SATU), perusahaan ini berfokus pada bidang Teknik/*Engineering* terutama dalam bidang jasa permesinan. Profil singkat perusahaan ini didirikan pada tahun 2011 dan perusahaan ini berdiri sebagai bengkel bagian industri. Dengan keahlian dan pengalaman yang dimiliki, perusahaan ini berkembang menjadi perusahaan manufaktur bagian presisi dengan lokasi yang strategis di Kabupaten Gresik. Adapun pengerjaan utama pada perusahaan ini, diantaranya *Precision Spare Part*, *Industrial Tool Making*, Konstruksi Mesin (*Special Purpose Machine*) & *Conveyor*, dan sebagainya yang didukung oleh peralatan mesin berteknologi CNC (*Computer Numerical Control*). Visi dari perusahaan ini, yaitu hadir untuk menjadi partner bisnis yang handal dengan mengutamakan kualitas material, desain, dan pengiriman tepat waktu dalam mengirimkan produk yang terbaik serta memberi nilai tambah kepada pelanggan.

Dalam membantu menunjang *digital marketing* perusahaan, adapun salah satu upaya yang perlu untuk dikerjakan sekaligus menjadi intisari dalam penelitian ini. Upaya tersebut

adalah merancang *website* resmi perusahaan yang didasarkan pada konsep *UI/UX design* dan dapat memuat teknologi informasi yang baik. Upaya tersebut berlatar belakang atas keperluan dari perusahaan yang dimana isi dan desain pada *website* sebelumnya yang masih belum terlengkapi secara maksimal dan hanya dapat menampilkan informasi mengenai kontak perusahaan saja kepada pengunjung *website*. Sehingga, upaya tersebut diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada, serta memberi dampak baik bagi *digital marketing* perusahaan sesuai dengan metode proyek yang disusun, mampu menyajikan informasi yang lengkap, dan mendapat respon yang baik dari perusahaan sehingga penelitian ini dapat berjalan sebagaimana semestinya.

Desain *Website* akan dirancang dengan mempertimbangkan sisi UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) dengan sebaik mungkin. UI berbicara tentang tampilan dari sisi pengguna, sedangkan UX membahas tentang pengalaman dari sisi pengguna. Dengan adanya *website* atau aplikasi yang menerapkan UI/UX yang mumpuni dapat membuat pengguna merasa nyaman, percaya diri, dan aman saat mengunjungi *website*, selain itu dapat dijadikan pula sebagai peluang bisnis [1]. Selain itu, UI/UX juga dirancang untuk menjadi “jembatan” antara pengguna dan sistem sehingga pengguna dapat menyelesaikan tugas atau tujuan mereka [2].

Adapun penelitian yang mengkaji terkait desain UI/UX, seperti pada penelitian dari Miftah Farok Santoso [3] membahas implementasi konsep dan teknik UI/UX dalam merancang layout *website* dengan menggunakan tools bantuan yakni *Figma*. Menurut apa yang dikaji pada penelitian tersebut, didefinisikan pula mengenai UI/UX secara garis besar. Dijelaskan bahwa tugas dari seorang UI Designer disini berkaitan dengan elemen seperti halnya pemilihan warna, kemudian dari jenis huruf atau tipografi, hierarki antar elemen dalam aplikasi dan bentuk serta *icon* yang digunakan. Tujuan utama UI Designer disini adalah bagaimana desainer mampu membuat setiap pengguna merasa nyaman ketika mengoperasikan aplikasi. Manfaat apabila seorang UI Designer berhasil mengimplementasikan konsep nya adalah dapat mendatangkan *benefit* bagi perusahaan atau institusi terkait seperti untuk sponsor atau

stackholder. Sedangkan, untuk UX Desainer berfokus pada pengalaman pengguna dalam mengoperasikan desain maupun fitur-fitur dalam aplikasi. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan konsep dan teknik UI/UX menjadikan desain layout web lebih konsisten dan padu, dari komponen-komponen dalam UI/UX desain itu sendiri lebih terjaga.

Selanjutnya, penelitian oleh M Lutfi Akbar, dkk. [4] merancang desain UI/UX pembuatan aplikasi untuk Startup Selfcare berbasis website. Peneliti menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dalam usaha dapat memanfaatkan sarana digital dalam rangka meningkatkan *brand* sebuah usaha. Peneliti menggunakan tiga tahapan proses, yakni Instal Aplikasi Desain, Perancangan sketsa dasar atau *Wireframe*, dan Perancangan *Mockup*, selain itu peneliti juga menggunakan aplikasi Figma dalam perancangan desain UI/UX, dan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) terdiri dari *use case diagram* dan *activity diagram*. Dari serangkaian proses tersebut dihasilkan sebuah website untuk memudahkan pelanggan dan penjual dalam transaksi jual beli produk mereka.

Penelitian berikut oleh Fariyono & Wisnu Sanjaya [5]. Penelitian tersebut beropini bahwa digitalisasi dalam UMKM masih belum diimplementasikan secara maksimal. Tujuan dari penelitian yang dikaji ini adalah untuk melakukan evaluasi terkait aspek UI/UX terhadap website UMKM Lancar Jaya Food. Evaluasi ini bertujuan untuk membantu UMKM Lancar Jaya Food agar dapat memaksimalkan website yang digunakan agar lebih sesuai dengan *experience* pada pengguna. Tahapan dalam penelitian ini antara lain, pengumpulan data, evaluasi dengan kuisioner *System Usability Scale* dan nantinya hasil kuisioner akan dikelola dengan rumus dari *System Usability Scale*, kemudian dilanjutkan dengan analisis dan pembahasan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu UMKM Lancar Jaya Food dalam pengembangan website selanjutnya agar dapat memiliki tampilan disesuaikan dengan aspek UI/UX yang lebih baik.

Ada pula penelitian membahas *digital marketing* dalam dunia bisnis, yakni penelitian oleh Jasri, dkk [6]. Penelitian tersebut mengkaji tentang pengaruh *digital marketing* terhadap pendapatan pelaku usaha mikro kecil dan

menengah. Melalui penelitian ini pula menjadi literasi kepada seluruh pelaku UMKM bahwa media digital penting dalam berupaya meningkatkan pendapatan dari usaha yang sedang dijalankan. Hasil dari penelitian ini yaitu menegaskan mengenai pentingnya *digital marketing* bagi UMKM, alasan yang mendasari antara lain karena dapat meningkatkan pendapatan serta biaya untuk aktivitas usaha yang cenderung lebih murah. Berdasarkan temuan tersebut, hanya 1,63% dari total UMKM yang menggunakan *Digital Marketing* sebagai media pemasaran.

Penelitian terkait dilaksanakan oleh Apriatama A & Santoso A [7] dengan tujuan untuk menganalisis dan implementasi aplikasi *web responsive* yang digunakan untuk *E-Marketing* CV Raja Trans Tour & Travel. Aplikasi tersebut diimplementasi guna memberikan kemudahan dalam pendistribusian informasi melalui fasilitas yang ada dan memudahkan komunikasi secara *online* dengan calon pembeli. Dari hal tersebut, dapat memberi akses yang cepat dan menghemat biaya pemasaran. *Web* didesain *responsive* agar dapat menyesuaikan dengan tampilan *device* pengunjung. Berdasarkan hasil pada penelitian tersebut, diharapkan dapat membantu bagian administrasi dalam pengolahan data pemesanan pada Raja Trans.

Jurnal ini secara khusus membahas mengenai perancangan dan implementasi *website* resmi yang akan menjadi kepemilikan perusahaan PT. Surya Agung Teknik Utama dengan mempertimbangkan konsep *User Interface* dan *User Experience*. Penelitian ini perlu dilakukan guna melihat seberapa baik dampak dari perancangan *website* untuk mengoptimalkan *digital marketing* perusahaan, meningkatkan *value* perusahaan, membantu menyelesaikan permasalahan pada perusahaan, membantu perusahaan dalam meningkatkan profit, serta membantu perusahaan dalam mencapai visi dan tujuan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode diantaranya observasi, wawancara, studi literatur UI/UX, dan perancangan website.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Website

Website merupakan serangkaian halaman web yang dirancang khusus sebagai media

informasi terkait kepentingan tertentu, semisal pada instansi, organisasi, bisnis, dan masih banyak lagi. *Web* merupakan sistem server internet yang mendukung dokumen dengan format HTML (*Hyper Text Markup Language*) dan mendukung file dalam bentuk teks, grafik, gambar, video, dan audio. Penggunaan *website* sebagai media *digital marketing* ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 dengan tujuan promosi dan periklanan [8]. *Website* memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media Pendidikan, dan media komunikasi. Sebuah *website* selain bersifat informatif juga harus bersifat komunikatif dan interaktif kepada pengguna, hal ini berkaitan dengan kualitas *website* yang dibangun. Menurut penelitian dari Setiawati, dkk. [9] adapun kutipan yang menjelaskan bahwa *website quality* merupakan pengembangan pada desain *website* yang mampu memudahkan pengguna dalam mengakses, menggunakan, dan memanfaatkan apapun yang ada di dalamnya. Melalui penelitian tersebut pula dijelaskan salah satu kriteria yang menentukan apakah situs web dapat dikatakan baik adalah dengan adanya konten dimana dalam hal ini merupakan kualitas dari informasi yang termuat dalam situs web terkait.

Sebuah *website* dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria *usability*. *Usability* merupakan kemudahan dalam menggunakan *website* secara efektif dan mudah diingat [10]. Adapun beberapa komponen dalam *usability*, terdiri dari *learnability* adalah kriteria yang mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam mempelajari *website*, *efficiency* sebagai kriteria untuk mengukur kecepatan pengguna untuk menyelesaikan tugas setelah mempelajari *website*, *memorability* sebagai kriteria untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan *website* meskipun setelah lama tidak digunakan, *errors* adalah kriteria dalam menilai apakah ada kesalahan yang dibuat oleh pengguna selama penggunaan *website*, serta bagaimana pengguna dapat memperbaiki kesalahan tersebut, dan *satisfaction* adalah kriteria untuk tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* [11].

2.2 Pengertian User Interface

UI (*User Interface*) merupakan salah satu aspek utama yang dapat menaikkan *traffic*

dalam suatu *website* dan menjadi salah satu faktor penentu apakah pengguna tertarik untuk mengeksplorasi *website* terkait. UI merupakan cerminan dari kualitas dan nilai produk yang ditawarkan oleh suatu instansi atau organisasi terkait. *User Interface* merupakan bagian dari *User Experience*, UI berarti tampilan desain secara *visual* pada sistem, tampilan tersebut kemudian berperan sebagai penghubung dalam interaksi dengan sebuah produk. Selain itu, UI juga berperan dalam membuat tampilan terlihat lebih indah dan tentunya dapat digunakan secara mudah oleh setiap pengguna. Untuk segi UI sendiri lebih berfokus pada tata letak komponen yang digunakan, serta pemilihan warna yang sesuai pada aplikasi [1]. Selain itu, *User Interface* juga merupakan cara program dan pengguna untuk dapat berinteraksi. UI seringkali disebut sebagai *Human Computer Interaction* (HCI) dimana semua aspek saling berkaitan. [12].

2.3 Pengertian User Experience

UX (*User Experience*) adalah aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk, aspek tersebut berbicara tentang seberapa mudah cara kerja pada produk yang digunakan, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan apakah pengguna dapat mencapai tujuannya melalui produk tersebut. *User Experience* juga merupakan sebuah proses dalam mendesain suatu produk menggunakan pendekatan pengguna disesuaikan dengan keinginan serta kebutuhan para pengguna [1]. *User Experience* merujuk pada bagaimana perilaku, persepsi, dan respon yang dihasilkan individu dari penggunaan produk atau suatu perangkat lunak. Fitur yang bagus dalam sebuah produk, namun tanpa adanya kepuasan dan kenyamanan dari pengguna pada sistem, maka dapat berdampak pada pengalaman pengguna dalam menggunakan produk tersebut [12].

2.4 Pengertian Digital Marketing

Digital Marketing adalah suatu bentuk usaha pemasaran produk dengan memanfaatkan teknologi seperti halnya *web*, sosial media, maupun *e-commerce* [8]. Melalui penelitian oleh Muhammad Rizky [13], dijelaskan bahwa menurut Machado dan Davim mendefinisikan *digital marketing* sebagai proyeksi pemasaran konvensional, alat, dan strateginya di Internet.

Perubahan teknologi serta perangkat membuka cara pandang baru bagi masyarakat tentang bagaimana pemasaran di Internet telah mendorong berbagai batas menuju inovasi pemasaran digital yang baru dan berpusat pada pengguna, lebih bisa terukur, tidak terbatas, dan interaktif. Adapun pengembangan strategi pada *digital marketing* seperti *Branding*, *Completeness*, *Usability-functionality*, *Interactivity*, *Visual Communication*, *Community Connections*, dan *Measuring Output*. Menurut Ryan dan Jones, salah satu dimensi pada pemasaran digital adalah penggunaan *website*. *Website* dapat berperan sebagai penyampung dengan dunia digital dan menjadi segmen penting pada strategi digital marketing, yang dimana kegiatan online berfokus langsung pada konsumen.

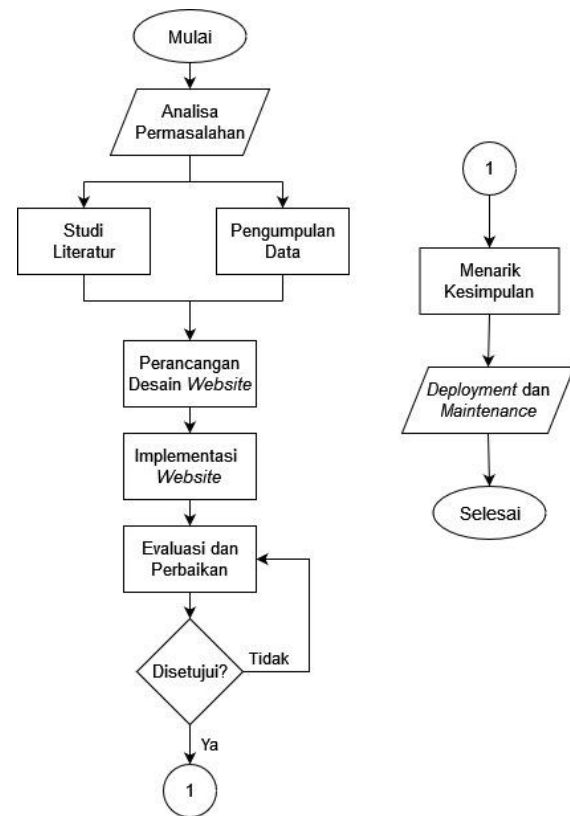
3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Tahap Pelaksanaan

Selama proses perancangan berlangsung, adapun metode yang digunakan diantaranya berupa Observasi, Wawancara, Studi Literatur, dan Perancangan. Adapun penjelasan terkait setiap metode yang digunakan, diantaranya sebagai berikut.

1. Observasi, metode ini berbicara tentang kegiatan observasi langsung pada lapangan untuk mengetahui proses dan kinerja pada perusahaan serta untuk pengumpulan data.
2. Wawancara, metode ini merupakan kegiatan tanya jawab pada karyawan perusahaan bertujuan untuk pengumpulan data sehingga dapat menjadi isi pada proyek yang sedang diimplementasikan.
3. Studi Literatur, kegiatan untuk mengumpulkan informasi maupun referensi melalui bacaan terkait topik pada proyek, seperti studi mengenai bagaimana penerapan UI/UX yang baik pada sebuah *website*, dan studi literatur mengenai penerapan *digital marketing*.
4. Perancangan, dalam hal ini berarti kegiatan merancang konsep dan implementasi pada program.

Terkait penelitian yang dijalankan, digambarkan pula tahap pelaksanaan selama kegiatan berlangsung melalui diagram alir berikut.



Gambar 1. Flowchart Tahap Pelaksanaan

Sesuai tahapan tersebut, hal pertama yang dilakukan adalah menganalisa permasalahan sesuai studi kasus yang dikaji. Permasalahan yang terdapat pada media digital milik PT. Surya Agung Teknik Utama adalah kurangnya informasi serta desain yang masih perlu diperbaiki dalam website mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu untuk merancang dan mengimplementasi ulang website sesuai dengan konsep UI/UX dan aspek media digital yang lebih baik. Persiapan dilanjutkan dengan studi literatur mengenai desain UI/UX, *digital marketing*, *copywriting*, dan beberapa poin penting lainnya yang diperlukan dalam pengembangan website, disertai dengan pengumpulan data pada lapangan.

Tahap selanjutnya yakni dengan merancang desain dan komponen dalam website. Setelah membuat tema dan gambaran untuk halaman web tertentu, tahap dilanjutkan dengan proses implementasi pada konsep yang disusun menjadi sebuah halaman web melalui pemrograman. Hasil implementasi adalah berupa *website company profile*. Tahap implementasi kemudian dilanjutkan pada tahap

Evaluasi dan Perbaikan dari bagian perusahaan terkait progress website. Apabila proyek telah disetujui, maka hasil akan dievaluasi apakah sudah menjawab permasalahan dari perusahaan, kemudian hasil implementasi akan di-deploy melalui nama domain resmi dari perusahaan dan pengaturan mengenai bagian *maintenance* terhadap website.

3.2 Kebutuhan Software dan Hardware

Website ini dirancang dengan beberapa kebutuhan terkait *software*, yakni NetBeans IDE 7.2 pada pilihan Java Web, dan menggunakan GlassFish Server 3.1.2. Perangkat yang digunakan dalam implementasi proyek adalah Laptop Acer tipe *Aspire 5*, dengan bahasa pemrograman HTML (*Hypertext Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheets*), Javascript, dan menggunakan *framework* Bootstrap pada beberapa elemen yang digunakan dalam perancangan website. File yang digunakan berekstensi (.jsp) disini berarti *Java Server Pages* sebagai file untuk menuliskan program HTML dalam membangun struktur dasar website. Selain itu, terdapat pula file CSS dan Javascript yang memiliki lokasi terpisah dengan file jsp. Kebutuhan lainnya dalam *software* diantaranya aplikasi Canva dan Snapseed yang digunakan pada beberapa elemen desain.

3.3 Perancangan Website

Website dirancang dengan menentukan konsep dan gambaran desain seperti tata letak, pewarnaan, elemen yang akan digunakan, isi dan fitur pada halaman web, tipografi, dan lain sebagainya pada keseluruhan suatu halaman web. Setelah perancangan website dibuat pada suatu halaman web tertentu, proses kemudian dilanjutkan pada implementasi. Implementasi dilaksanakan dengan penerapan konsep desain UI/UX sesuai dengan metode dan permasalahan yang ingin diselesaikan.

Dari aspek UI (*User Interface*) beberapa hal yang perlu diperbaiki dari website perusahaan, diantaranya :

1. Perbaikan dari tata letak, tema dan pewarnaan, tipografi, dan pada keseluruhan tampilan visual yang digunakan.

2. Tampilan informasi yang terkandung dalam website.

3. Desain secara *Responsive*.

Untuk bagian UX (*User Experience*) beberapa hal berikut perlu untuk diperbaiki :

1. Fitur-fitur yang dimiliki website.
2. Kenyamanan pengguna ketika menggunakan fitur-fitur tersebut. (termasuk kecepatan dalam mengakses website, kompleksitas dalam website, dan sebagainya).
3. Informasi yang jelas dan mudah dipahami dalam website.
4. Transparansi pengguna untuk fokus terhadap apa yang ingin dikerjakan.

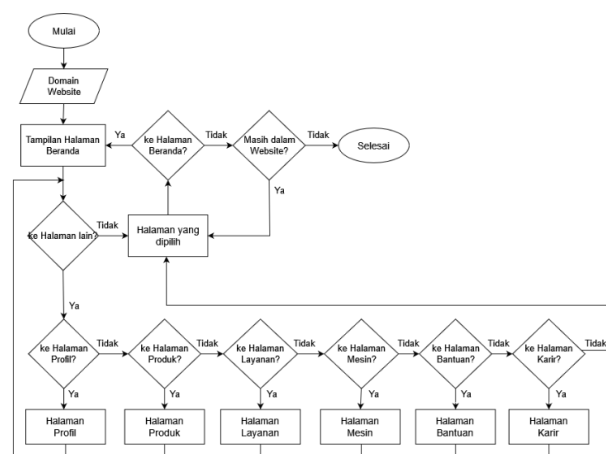
Sesuai dengan hal tersebut, *output* yang dihasilkan pada penelitian ini berupa website resmi perusahaan dan bagaimana suatu website dapat memberikan *value* bagi perusahaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan mengenai proses implementasi website serta proses penelitian hingga pada hasil akhir penelitian.

4.1 Implementasi Website

Tahap implementasi menjelaskan mengenai bagaimana hasil dari perancangan website diaplikasikan melalui pemrograman sehingga dapat membentuk suatu halaman web yang dapat diakses secara online. Terkait proses implementasi, dibentuk pula diagram alir yang menggambarkan penggunaan website dari sisi pengguna, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Penggunaan Website

Website yang disusun memiliki 7 halaman, terdiri dari Halaman Beranda, Halaman Tentang Kami yang terbagi menjadi Profil, Produk, Layanan, Mesin, Halaman Bantuan, dan Halaman Karir. Website juga dilengkapi dengan 2 opsi bahasa, yakni versi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Website diimplementasikan sesuai tema dan operasional perusahaan.

1. Halaman Beranda



Gambar 3. Tampilan halaman Beranda

Halaman Beranda merupakan halaman pertama yang ditampilkan pada pengguna ketika pertama kali mengakses website. Halaman ini dirancang dengan tampilan yang menyesuaikan dengan tema perusahaan dan sebagai pengantar pertama dan promosi bagi pengguna terkait apa yang tersedia pada perusahaan seperti layanan dan produk, *value* apa yang dimiliki perusahaan, serta berbagai opsi lainnya yang bertujuan untuk memudahkan navigasi pengguna dalam membantu menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan mereka.

2. Halaman Tentang Kami – Profil



Gambar 4. Tampilan halaman Profil

Halaman Profil dirancang dengan memuat informasi tentang profil dan sejarah singkat perusahaan, serta informasi mengenai visi dan tujuan yang dimiliki perusahaan.

3. Halaman Tentang Kami – Produk



Gambar 5. Tampilan halaman Produk

Halaman ini menampilkan informasi mengenai portofolio produk yang dihasilkan oleh perusahaan, sekaligus merupakan halaman yang menjadi strategi *digital marketing* yang disampaikan pada pengguna. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengetahui gambaran produk yang dapat dikerjakan oleh perusahaan. Selain itu, terdapat pula penjelasan cara pemesanan produk, dan opsi untuk melakukan pembelian dan untuk menghubungi perusahaan dengan tujuan memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi.

4. Halaman Tentang Kami – Layanan



Gambar 6. Tampilan halaman Layanan

Halaman Layanan mempromosikan mengenai layanan apa saja yang tersedia di perusahaan. Layanan tersebut terdiri dari 3 pekerjaan utama, yakni *Industrial Tool Making*, *Precision Spare Part*, Konstruksi Mesin (*Special Purpose Machine*) & Conveyor, dan adapun permintaan layanan lainnya.

5. Halaman Tentang Kami – Mesin



Gambar 7. Tampilan halaman Mesin

Halaman Mesin memberi informasi terkait mesin-mesin yang digunakan oleh perusahaan disertai dengan deskripsi singkat pada setiap mesin. Mesin tersebut digunakan oleh perusahaan dalam membuat produk sesuai permintaan setiap pelanggan.

6. Halaman Bantuan



Gambar 8. Tampilan halaman Bantuan

Halaman ini berperan sebagai bantuan bagi pengguna berupa pertanyaan-pertanyaan umum yang sekiranya dapat mempermudah pengguna apabila terdapat kesulitan atau memiliki pertanyaan terkait operasional perusahaan yang belum terjawab dari keseluruhan informasi yang disajikan website.

7. Halaman Karir



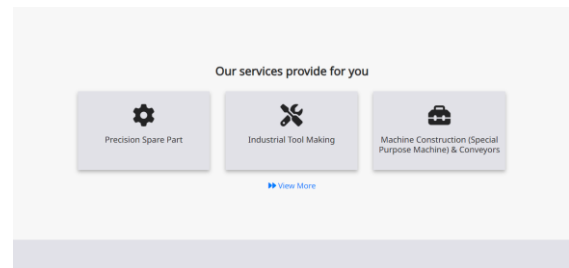
Gambar 9. Tampilan halaman Karir

Halaman ini ditujukan bagi mereka yang ingin mendaftarkan diri sebagai karyawan di perusahaan. Halaman ini menyajikan informasi mengenai lowongan pekerjaan yang tersedia saat ini dan opsi untuk mengirimkan CV yang dimana ketika opsi tersebut dituju, pengguna akan langsung diarahkan menuju halaman email agar dapat mengirimkan dokumen yang diperlukan.

Website ini juga diimplementasikan ke dalam versi Bahasa Inggris. Adapun contoh tampilan seperti yang terdapat pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10. Tampilan versi Bahasa Inggris

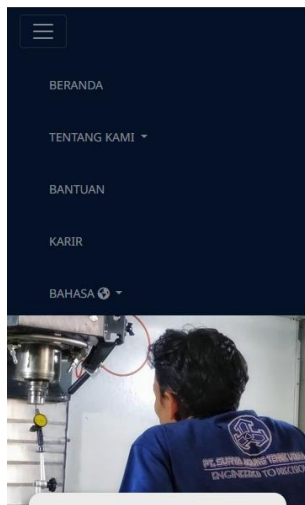


Gambar 11. Tampilan versi Bahasa Inggris

Website ini juga telah terimplementasi secara *responsive*, berarti bahwa tampilan website dapat menyesuaikan dengan ukuran layar pada berbagai perangkat yang digunakan pengguna. Pada Gambar 12 dan Gambar 13, ditampilkan contoh ketika website diakses melalui *smartphone* dengan keterangan *screen size* sebesar 360 x 640 px.



Gambar 12. Responsive view



Gambar 13. *Responsive view*

Website ini diimplementasi dengan menyesuaikan konsep desain UI/UX serta bagaimana kaitannya dengan strategi *digital marketing* sesuai dengan studi literatur yang telah dilaksanakan. Website ini juga dirancang dengan memaksimalkan strategi untuk meningkatkan *website traffic* dan kemudahan dalam mencari website. Website dapat diakses secara online pada satumachine.com, dan sekaligus menjadi website *company profile* kepemilikan perusahaan.

4.2 Hasil Penelitian

Setelah website disetujui oleh perusahaan, langkah berikutnya adalah dengan mengevaluasi hasil yang telah diimplementasikan. Melalui output berupa website ini, dapat diperoleh hasil penelitian bahwa website dapat tersusun dengan baik. Website telah dirancang dan diimplementasi dengan mempertimbangkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh perusahaan terkait media digital dan bagaimana agar media yang dihasilkan kemudian dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan *value*, *profit*, hingga pada peningkatan pembelian Layanan dan Produk. Perancangan dan Implementasi website juga mempertimbangkan konsep UI/UX yang meliputi ketiga poin berikut :

1. Desain antarmuka pengguna (*User Interface*)
2. Pengalaman pengguna (*User Experience*)
3. Efektivitas website dalam mengoptimalkan *digital marketing*.

Melalui metode dan tahapan yang telah terlaksana, dapat diperoleh bahwa website telah

cukup membantu dalam menjawab permintaan dari perusahaan dan dalam hal memperbaiki aspek-aspek yang menjadi indikator, yakni dalam aspek *User Interface* (pengaturan tata letak, pemberian warna, tipografi, tampilan informasi dan visual, *responsive view*), *User Experience* (kelengkapan fitur, kecepatan website, kemudahan website, konten yang disajikan), dan penerapan *Digital Marketing* berbicara tentang bagaimana website dapat menyesuaikan dengan market perusahaan, dan bagaimana website dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan potensi pemasaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan dan pembahasan yang telah disajikan, adapun beberapa poin yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian ini.

- a. Website yang dihasilkan cukup membantu dalam menjawab permasalahan dan permintaan dari perusahaan.
- b. Website yang dirancang dan diimplementasikan telah disesuaikan dengan konsep UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*), serta mempertimbangkan efektivitas untuk *digital marketing* yang harapannya dapat memudahkan perusahaan untuk meningkatkan *value* perusahaan, banyaknya pembelian, serta mempermudah interaksi antara perusahaan dan pelanggan.
- c. Website resmi perusahaan dapat diakses melalui satumachine.com, dan memungkinkan adanya perbaikan atau pengembangan lebih lanjut jika dibutuhkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak perusahaan di PT. Surya Agung Teknik Utama, kepada supervisi/mentor, dan kepada dosen dan teman-teman dari Prodi Ilmu Informatika UKDC yang telah membantu dalam penyusunan dan jalannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Khasanah And T. Sutabri, "Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia," *Jurnal Sain Dan Teknik*, Vol. 5, No. 2, Pp. 28–33, 2023.

-
- [2] N. T. Ramadhanti, C. W. Budiyanto, And R. A. Yuana, "The Use Of Heuristic Evaluation On Ui/Ux Design: A Review To Anticipate Web App's Usability," In *The 3rd International Conference On Science, Mathematics, Environment, And Education: Flexibility In Research And Innovation On Science, Mathematics, Environment, And Education For Sustainable Development*, Aip Publishing, Jan. 2023, P. 080008. Doi: 10.1063/5.0105701.
- [3] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep Dan Teknik Ui/Ux Dalam Rancang Bangun Layout Web Dengan Figma," 2022. [Online]. Available: [Http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Infotech156](http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Infotech156)
- [4] M. L. Akbar, A. Usman, And A. Budiman, "Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (Jirsi)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 158–172, 2023.
- [5] Fariyono And W. Sanjaya, "Penerapan Metode System Usability Scale Untuk Analisis Ui/Ux Website Umkm Lancar Jaya Food," *Jitu : Journal Informatic Technology And Communication*, Vol. 7, No. 1, Pp. 59–71, 2023, Doi: 10.36596/Jitu.V7i1.1020.
- [6] Jasri, N. Arfan, Hasanuddin, And H. A. Hasan, "Penerapan Digital Marketing Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Usaha Mirko Kecil Dan Menengah," 2022.
- [7] A. Apriatama And A. B. Santoso, "Analisis Dan Perancangan Web Responsive Sebagai E-Marketing Pada Cv Raja Trans Tour & Travel," 2022.
- [8] A. M. Rahmayanie, A. V. Afiffah, I. D. Anggraini, H. D. Hermawan, L. Mukhlisin, And D. Kurniawan, "Pemanfaatan Digital Marketing Sebagai Alternatif Pengembangan Strategi Marketing Di Konveksi Bumdes," *Buletin Kkn Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, Pp. 123–132, Dec. 2022, Doi: 10.23917/Bkkndik.V4i2.19186.
- [9] L. Setiawati, E. S. Aulia, R. C. Johan, A. Hadiapurwa, And Ardiansah, "Studi Analisis Website Sistem Informasi Kearsipan Dinamis (Sikd) Universitas Pendidikan Indonesia Dengan Metode Webqual 4.0," *Khazanah : Jurnal Pengembangan Kearsipan*, Vol. 15, No. 1, Pp. 84–97, 2022.
- [10] F. A. Artanto, H. H. Kusumawardani, A. Sukani, And H. T. B. J. Pagenstu, "Analisis Kualitas Website Prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan Dengan Metode Webqual 4.0," *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, Vol. 6, No. 2, Pp. 216–224, 2022, Doi: 10.33395/Remik.V6i2.11493.
- [11] R. Kurniawan And D. P. Putra, "Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa Stmik 'Amikbandung' Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)," *Joint (Journal Of Information Technology)*, Vol. 4, No. 1, Pp. 23–30, 2022.
- [12] H. Hawari, A. Musnansyah, And F. M. Al Anshary, "Perancangan Ulang Ui/Ux Website Pengolahan Sampah Menggunakan Metode Design Thinking (Startup Xyz)," *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 10, No. 1, Pp. 432–446, 2023.
- [13] M. R. Pramadyanto, "Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Membangun Brand Awareness Brand Fashion Streetwear Urbain Inc," 2022.