

**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER**

**MATA KULIAH**

**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

**REDESIGN WEBSITE CLEAR AND CARE**



**Disusun Oleh :**

**Maya Agustina | 2209106005**

Minggu, 26 Mei 2024

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**2024**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap desain dan pengalaman pengguna di era digital saat ini, termasuk pada situs *Clean and Care*. Implementasi konsep Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) menjadi sangat penting dalam perancangan platform digital untuk mencapai aksesibilitas, kegunaan, dan kepuasan pengguna dalam sebuah sistem. Namun, *Clean and Care* masih menghadapi tantangan dalam menerapkan prinsip-prinsip IMK tersebut. Ketidakmampuan untuk mengatasi tantangan ini dapat mengakibatkan ketidakpuasan pengguna, menurunnya efisiensi, serta mengganggu posisi kompetitifnya di pasar yang semakin ketat.

Untuk mengatasi masalah ini, *redesign website Clean and Care* menjadi langkah strategis yang dapat diambil. Prinsip kegunaan (*usability*) menjadi kunci untuk memastikan pengalaman pengguna yang efisien dan bebas hambatan. Evaluasi menyeluruh terhadap struktur navigasi dan respons sistem terhadap tindakan pengguna sangat penting. Selain itu, konsistensi dan kualitas desain antarmuka pengguna (UI) juga krusial. Pengalaman pengguna (UX) yang memuaskan menjadi fokus utama dalam proses *redesign Clean and Care*, dengan tujuan untuk meningkatkan kegunaan, antarmuka pengguna yang intuitif, dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

### 1.2. Tujuan

Kegiatan *redesign website* ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang antarmuka (UI/UX) pada situs *Clean and Care* agar sesuai dengan prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Secara khusus, tujuan dari kegiatan ini adalah:

1. Mengidentifikasi kekurangan desain dan navigasi yang menghambat pengalaman pengguna.
2. Menerapkan prinsip *usability* untuk menciptakan antarmuka yang mudah dan intuitif.
3. Meningkatkan responsivitas sistem untuk interaksi yang lebih efisien.
4. Memastikan konsistensi dan kualitas desain untuk pengalaman visual yang menarik.
5. Mengembangkan UX yang lebih baik untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

## **BAB II**

### **METODOLOGI**

#### **2.1. Studi Pendahuluan**

Pada tahap ini, studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan peluang perbaikan pada website *Clean and Care*. Analisis mencakup evaluasi *usability*, UI, dan UX berdasarkan prinsip IMK. Metode seperti observasi, studi literatur, dan survei pengguna digunakan untuk memahami masalah pengguna.

#### **2.2. Pengembangan Konsep dan Prototype**

Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mengembangkan konsep yang memperbaiki antarmuka dan pengalaman pengguna *Clean and Care*. Langkah ini meliputi pembuatan user flow, site map, notasi dialog, wireframe, prototipe, dan desain visual sesuai prinsip IMK. *User flow* menggambarkan interaksi pengguna, site map menunjukkan struktur web, notasi dialog mendokumentasikan percakapan, wireframe memvisualisasikan tata letak halaman, dan prototipe memvalidasi ide desain sebelum implementasi.

#### **2.3. Implementasi dan Uji Coba**

Setelah konsep dikembangkan, tahap implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan desain baru ke dalam *website Clean and Care*. Selanjutnya, dilakukan uji coba untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan harapan pengguna. Pengujian meliputi uji coba oleh pengguna nyata, uji fungsionalitas, dan pengukuran kinerja situs web.

#### **2.4. Evaluasi dan Optimalisasi**

Tahap akhir dari metodologi ini adalah penilaian dan optimalisasi berkelanjutan. Setelah peluncuran, dilakukan evaluasi berkelanjutan terhadap *website Clean and Care* untuk mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan atau peningkatan. Hasil penilaian ini akan menjadi masukan untuk iterasi berikutnya dalam proses desain ulang, sehingga *Clean and Care* dapat terus berkembang dan memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna.

## BAB III

### DESKRIPSI SHOWCASE

#### 3.1. User Flow

*User flow* adalah gambaran visual yang menunjukkan tahapan-tahapan yang diikuti oleh pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan tertentu dalam aplikasi atau situs web. Representasi ini membantu memahami perjalanan pengguna dari satu titik ke titik lainnya, memperlihatkan langkah-langkah interaksi mereka dengan sistem untuk mencapai hasil yang diinginkan.

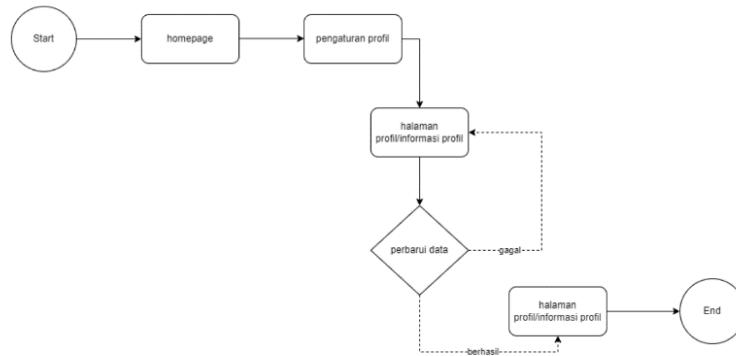
##### a. Masuk Akun



**Gambar 3. 1 User Flow Masuk Akun**

*User flow* ini menunjukkan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk masuk ke sistem. Dimulai dari halaman beranda (homepage), pengguna pergi ke halaman login. Pengguna yang sudah terdaftar memasukkan nomor telepon dan kode OTP di halaman login. Pengguna baru diarahkan ke halaman pendaftaran untuk mengisi nama lengkap, email, nomor telepon, dan kode OTP. Setelah itu, semua pengguna diarahkan ke halaman profil, mengakhiri proses ini.

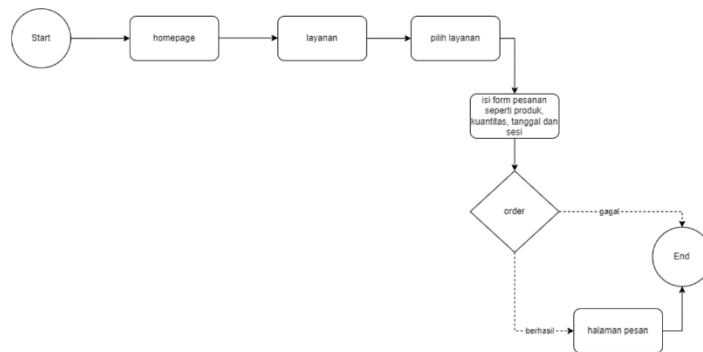
##### b. Atur Profil



**Gambar 3. 2 User Flow Atur Profil**

*User flow* ini menggambarkan langkah pengguna dalam mengatur profilnya di situs web. Mulai dari halaman beranda, pengguna menuju halaman pengaturan profil dan melihat informasi profilnya. Jika memperbarui data, pengguna mengisi informasi yang diperlukan. Jika berhasil, pengguna kembali ke halaman profil yang diperbarui; jika gagal, tetap di halaman pengaturan untuk mencoba lagi. Proses berakhir setelah profil berhasil diperbarui.

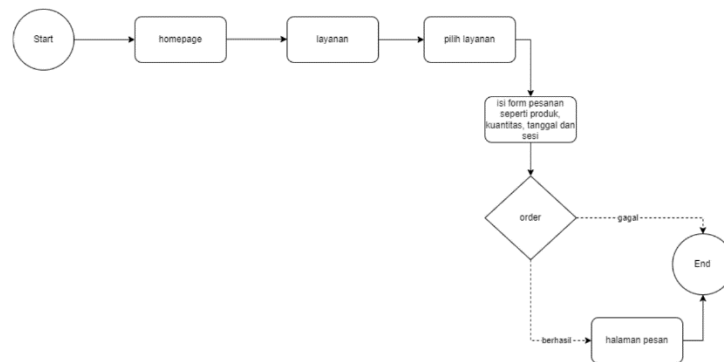
#### c. Pemesanan



**Gambar 3. 1 User Flow Pemesanan**

*User flow* ini menggambarkan proses pemesanan layanan di situs web. Dari halaman awal, pengguna menuju homepage, memilih menu layanan, memilih layanan yang diinginkan, dan mengisi formulir pemesanan. Sistem memproses

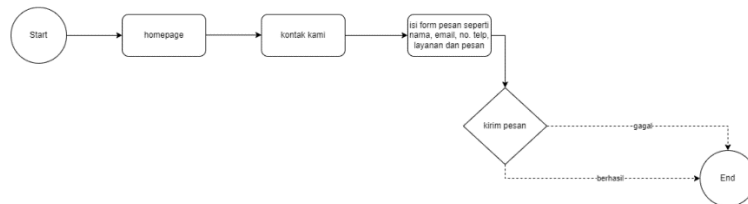
pesanan; jika gagal, pengguna ke halaman akhir. Jika berhasil, pengguna dibawa ke halaman pesan, lalu ke halaman akhir. Riwayat Transaksi



**Gambar 3. 2 User Flow Riwayat Transaksi**

*User flow* ini menunjukkan proses pencarian riwayat transaksi di situs web. Mulai dari halaman awal, pengguna menuju homepage, memilih opsi riwayat transaksi, dan memilih rentang waktu (30 hari, 90 hari, tanggal tertentu, atau semua). Kemudian, pengguna diarahkan ke halaman riwayat transaksi yang sesuai. Proses berakhir di halaman akhir setelah riwayat ditampilkan.

d. Kontak Kami



**Gambar 3. 3 User Flow Kontak Kami**

*User flow* ini menggambarkan proses pengiriman pesan melalui halaman kontak situs web. Mulai dari halaman awal ke homepage, pengguna memilih "kontak kami", mengisi formulir pesan, dan mengirimkannya. Jika gagal, pengguna diarahkan ke halaman akhir dengan notifikasi kegagalan. Jika berhasil, pengguna ke halaman akhir dengan notifikasi keberhasilan.

### 3.2. Story Board

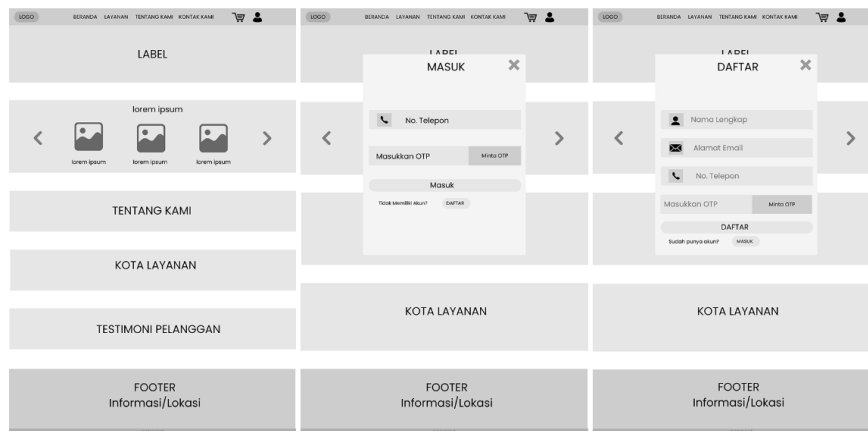
*Storyboard* adalah alat visual yang merencanakan alur interaksi pengguna dengan situs web. Ini menunjukkan langkah-langkah pengguna melalui sketsa layar dan catatan tambahan, membantu memastikan alur yang intuitif dan sesuai prinsip IMK.



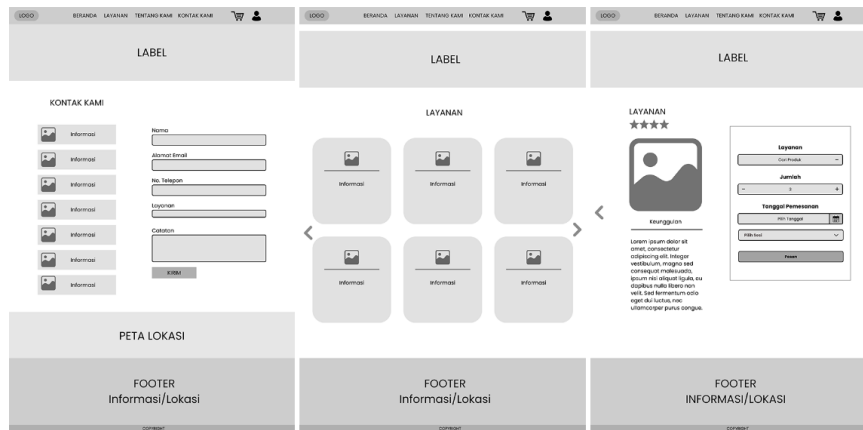
Gambar 3. 7Halaman Utama, Login, dan Register

### 3.3. Wire Frame

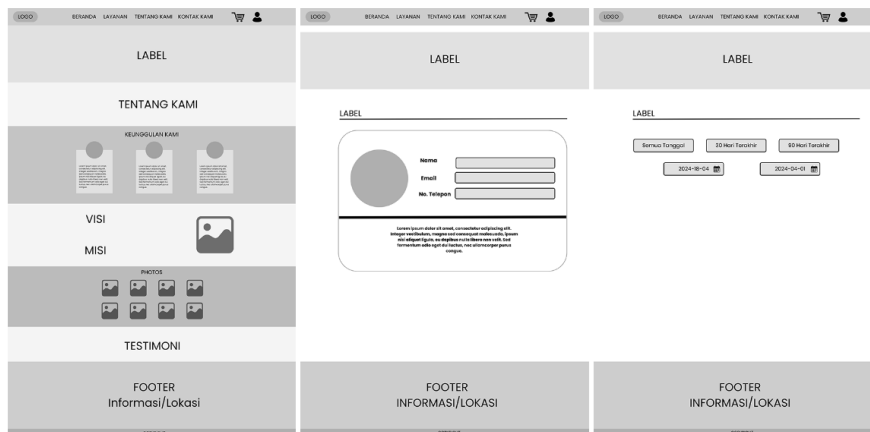
*Wireframe* adalah representasi visual sederhana dari struktur halaman web atau aplikasi, digunakan untuk mengatur tata letak dan elemen fungsional sebelum detail visual ditambahkan. Ini berfungsi sebagai cetak biru yang menunjukkan penempatan elemen seperti *header*, *footer*, navigasi, gambar, teks, dan tombol tanpa memperhatikan aspek grafis.



Gambar 3. 8Halaman Utama, Login, dan Register



**Gambar 3. 9 Kontak Kami, layanan, dan Detail Layanan**

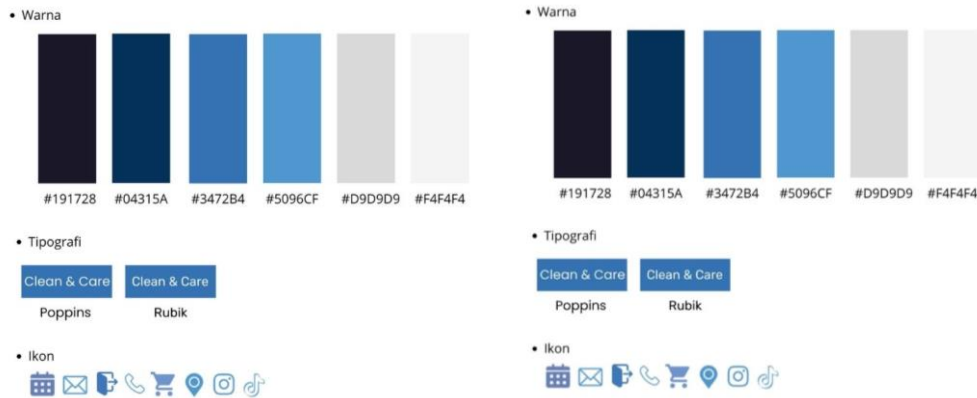


**Gambar 3. 10 Tentang Kami, Daftar Pesanan, Riwayat pesanan**

### 3.4. Desain Sistem

Desain sistem dalam IMK bertujuan untuk membuat aplikasi atau situs web mudah digunakan, meningkatkan pengalaman pengguna, memastikan Aksesibilitas, meningkatkan efisiensi, dan mempertahankan konsistensi antarmuka.

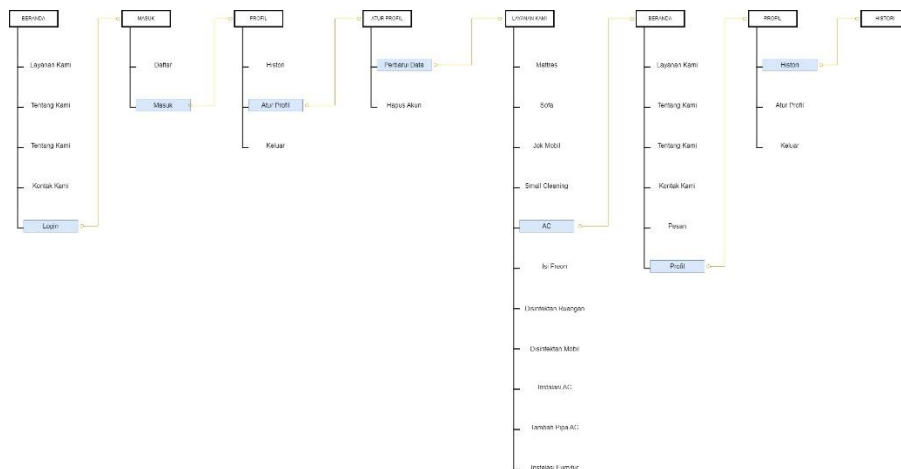




**Gambar 3. 11 Gambar Desain Sistem**

### 3.5. Site Map

Site map adalah diagram yang menunjukkan struktur halaman dalam website untuk perencanaan navigasi dan organisasi konten.



**Gambar 3. 12 Gambar Site Map**

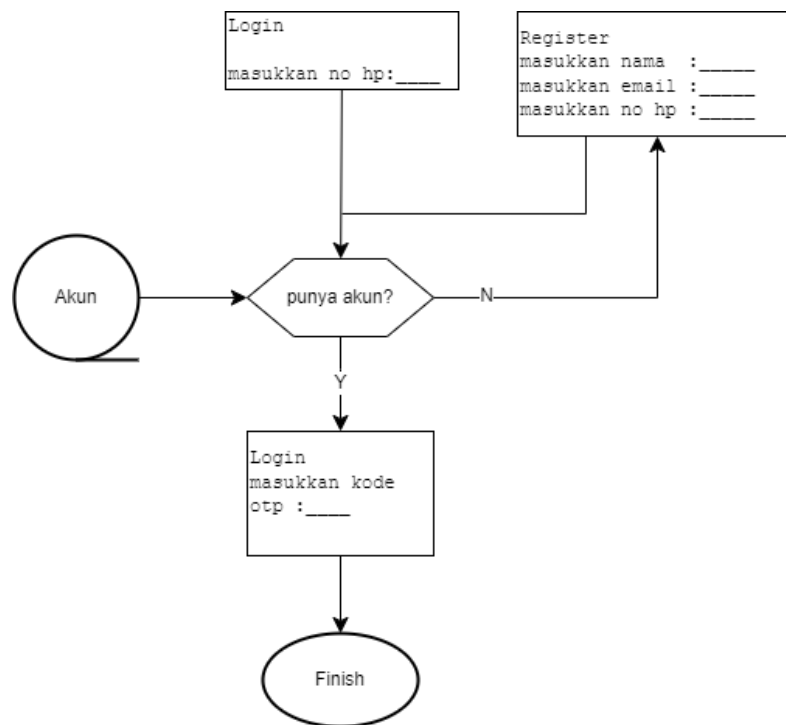
Site map ini menunjukkan struktur navigasi situs layanan kebersihan. Dari beranda, pengguna bisa mengakses "Layanan Kami", "Tentang Kami", "Kontak Kami", dan "Login". Setelah login, ada akses ke profil, histori, dan pengaturan profil. "Layanan Kami" mencakup pembersihan matras, sofa, jok mobil, pembersihan kecil, dan layanan AC. Site map ini memudahkan pengguna menavigasi dan menemukan informasi.

### 3.6. Notasi Dialog

Notasi dialog adalah representasi terstruktur dari interaksi antara pengguna dan sistem, merinci input pengguna, respons sistem, dan alur keputusan.

a. Login

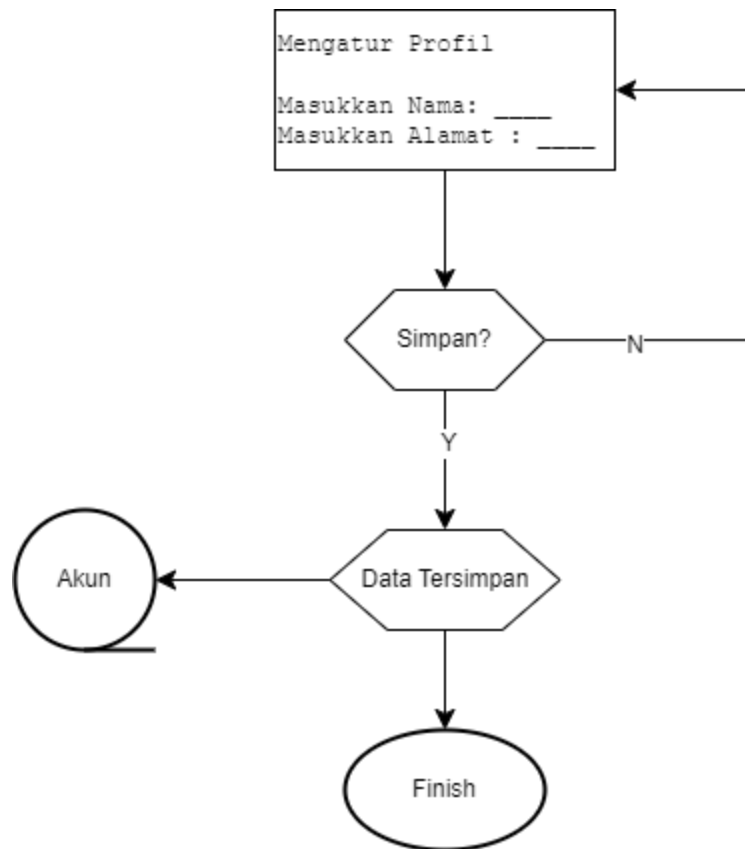
Notasi dialog ini menjelaskan langkah-langkah login. User memasukkan "no hp", yang akan dicek di data akun. Jika terdaftar, user menerima kode OTP untuk login. Jika tidak, user harus registrasi dengan nama, email, dan no hp, lalu mengulangi proses login.



Gambar 3. 13 Notasi Dialog Login

b. Atur Profil

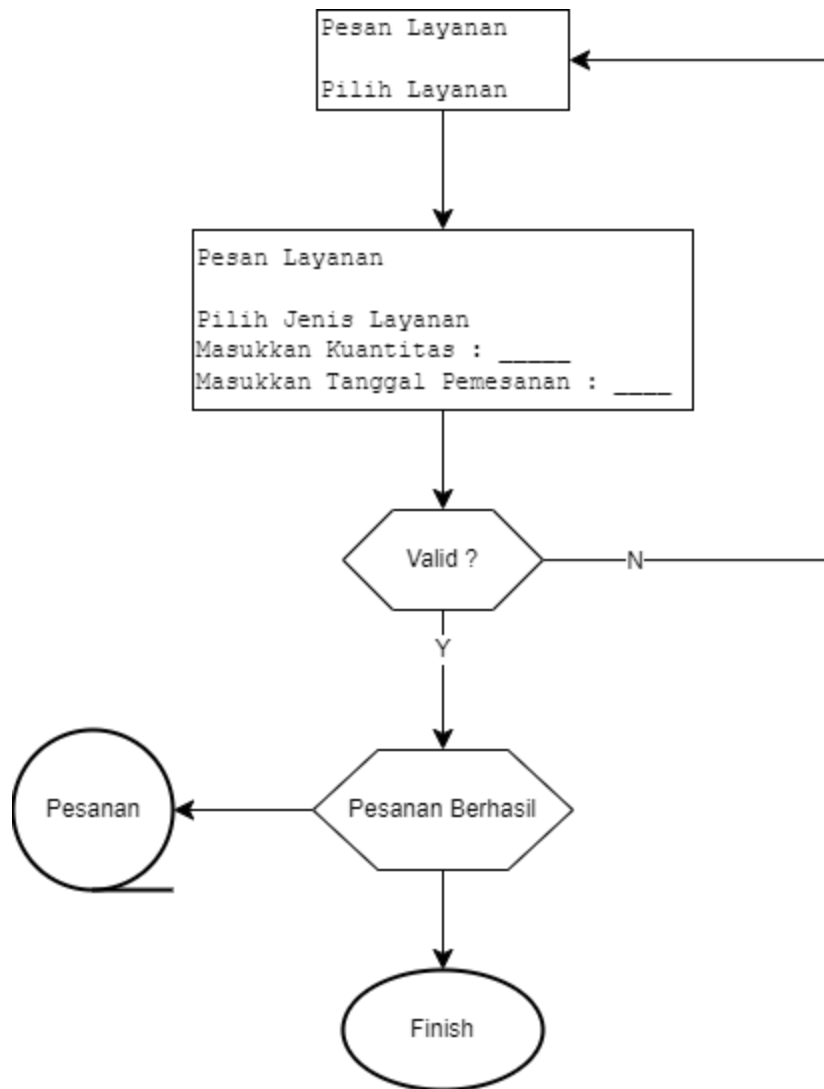
Notasi dialog ini menjelaskan langkah-langkah mengatur profil. User memasukkan nama dan alamat, lalu memilih untuk menyimpan perubahan atau tidak. Jika ya, data tersimpan; jika tidak, user kembali ke form profil



**Gambar 3. 14 Notasi Dialog Atur Profil**

c. Pesan Layanan

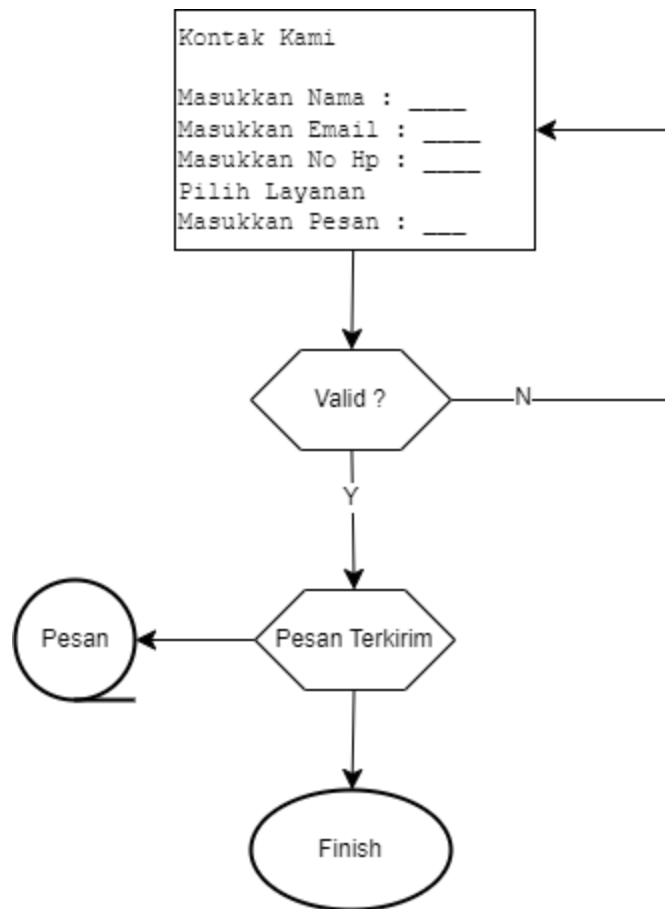
Notasi dialog ini menjelaskan langkah-langkah memesan layanan. User memilih layanan, mengisi kuantitas dan tanggal pemesanan. Jika valid, pesanan tersimpan; jika tidak, user diminta mengisi ulang.



**Gambar 3. 15 Notasi Dialog Pesan Layanan**

d. Kontak Kami

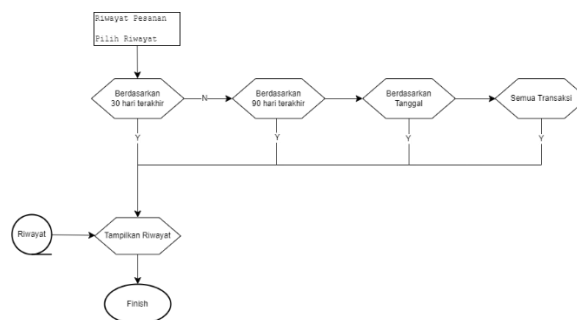
Notasi dialog ini menjelaskan langkah-langkah menghubungi kontak kami. User mengisi nama, email, no hp, memilih layanan, dan menulis pesan. Jika valid, data tersimpan dan terkirim; jika tidak, user diminta mengisi ulang.



**Gambar 3. 16 Notasi Dialog Kontak Kami**

#### e. Riwayat Transaksi

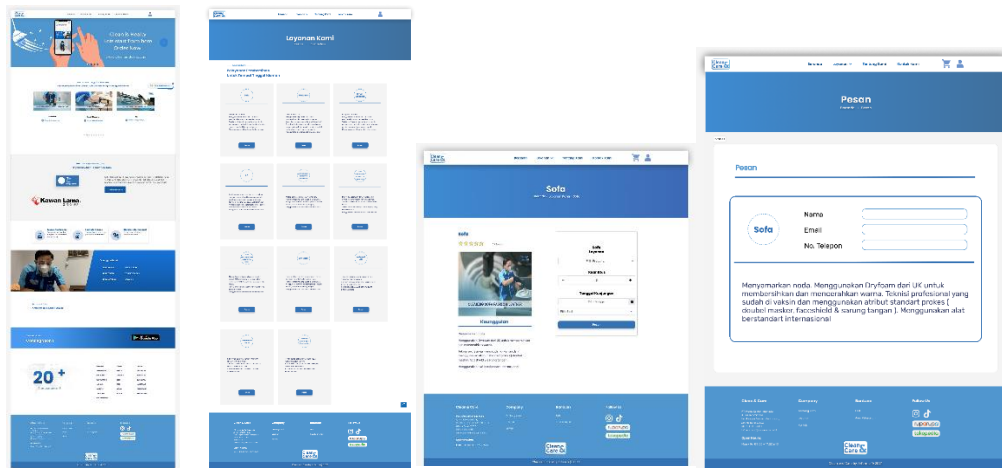
Notasi dialog ini menjelaskan langkah-langkah melihat riwayat transaksi. User memilih jangka waktu yang diinginkan, lalu sistem menampilkan data riwayat yang sesuai..



**Gambar 3.17 Notasi Dialog Riwayat Transaksi**

### 3.7. Visual Design

Visual design adalah menciptakan estetika visual dalam desain produk atau komunikasi, menggunakan elemen-elemen seperti warna, tipografi, gambar, dan layout untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan efektif. Dalam IMK, visual design fokus pada pembuatan antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem komputer atau aplikasi.



Gambar 3. 18 Visual desain

### 3.8. Mock Up

Mockup adalah gambaran kasar dari desain produk untuk komunikasi awal ide, sebelum pengembangan sebenarnya dimulai.



Gambar 3. 19 Notasi Dialog Riwayat Transaksi

## BAB IV

### EVALUASI IMK DAN KESIMPULAN

#### 4.1. Evaluasi IMK

Berikut adalah hasil evaluasi Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dari redesign website Clean and Care berdasarkan aspek usability, user interface, dan user experience. Data diperoleh dari survei yang diikuti oleh 29 responden.

##### 4.1.1 Usability

###### a. Keselarasan Informasi



- Hasil : 93,1% responden menyatakan informasi sudah sesuai.

###### b. Kelengkapan Informasi



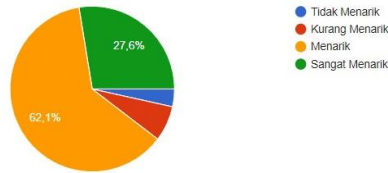
- Hasil : 93,1% responden menyatakan informasi cukup informatif.
- Interpretasi : Informasi yang disajikan di website dianggap cukup lengkap dan detail oleh sebagian besar responden. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami layanan yang ditawarkan dengan baik, yang meningkatkan efektivitas komunikasi dan membantu dalam pengambilan keputusan.

##### 4.1.2 User Interface

###### a. Tata Letak Menu

Bagaimana tanggapan Anda tentang tata letak menu website dibawah ini  
29 jawaban

[Salin](#)

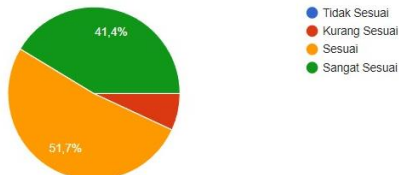


- Hasil : 62,1% menyatakan tata letak menarik, 27,6% menyatakan sangat menarik, 6,9% menyatakan kurang menarik, dan 3,4% menyatakan tidak menarik.
- Interpretasi : Sebagian besar pengguna merasa tata letak menu menarik atau sangat menarik, yang menunjukkan bahwa desain menu cukup berhasil dalam memberikan pengalaman navigasi yang baik. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama untuk meningkatkan daya tarik visual bagi sebagian kecil pengguna yang merasa tata letak kurang menarik atau tidak menarik.

#### b. Kesesuaian Warna Palet

Menurut Anda, apakah warna pallet sudah sesuai dengan tema jasa kebersihan?  
29 jawaban

[Salin](#)



- Hasil : 51,7% menyatakan sesuai, 41,4% menyatakan sangat sesuai.
- Hasil : Mayoritas responden merasa bahwa warna palet sudah sesuai atau sangat sesuai dengan tema jasa kebersihan. Ini menunjukkan bahwa pemilihan warna sudah cukup baik, meskipun ada sedikit ruang untuk perbaikan bagi sebagian kecil pengguna yang merasa warna palet kurang sesuai.

### 4.1.3 User Experience

#### a. Kenyamanan



- Penilaian Keseluruhan : Hasil survey menunjukkan bahwa informasi yang diberikan di website sudah baik dan informatif. Tata letak menu dan warna palet juga mendapat respon positif dari mayoritas pengguna.

## **4.2 Kesimpulan**

Redesign website "*Clean and Care*" telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam hal usability dengan informasi yang disajikan secara jelas dan lengkap. Tata letak menu dan penggunaan warna telah mendapatkan tanggapan positif dari sebagian besar pengguna. Meskipun begitu, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan aspek user interface agar tata letak menu lebih menarik dan pemilihan warna lebih optimal. Dengan perbaikan ini, website akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih menarik dan optimal, yang pada akhirnya akan meningkatkan kepuasan dan keterlibatan pengguna.

## LAMPIRAN

[https://dribbble.com/shots/24239952-Redesign-Website-Clean-and-Care?added\\_first\\_shot=true](https://dribbble.com/shots/24239952-Redesign-Website-Clean-and-Care?added_first_shot=true)