

**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER
INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



REDESIGN *WEBSITE CLEAN AND CARE*

Disusun oleh:

Nadifa Salsabila Purnomo (2209106044)

Tanggal Pengumpulan:

26 Mei 2024

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN SAMARINDA
2024**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I	3
PENDAHULUAN	3
<i>1.1 Latar Belakang</i>	<i>3</i>
<i>1.2 Tujuan Proyek</i>	<i>3</i>
BAB II	4
METODOLOGI	4
<i>2.1 Proses Pembuatan</i>	<i>4</i>
BAB III	6
DESKRIPSI SHOWCASE	6
<i>3.1 SITE MAP</i>	<i>6</i>
<i>3.2 USER FLOW</i>	<i>7</i>
<i>3.3 NOTASI DIALOG</i>	<i>8</i>
<i>3.4 WIRE FRAME</i>	<i>10</i>
<i>3.5 FINAL DESIGN / PROTOTYPE</i>	<i>11</i>
BAB IV	12
EVALUASI	12
KESIMPULAN	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, memiliki *website* yang fungsional dan informatif sangat penting bagi perusahaan seperti *Clean and Care*. Sebagai penyedia jasa kebersihan profesional, *Clean and Care* memanfaatkan *website* untuk berkomunikasi dengan pelanggan dan mitra bisnis, memberikan informasi layanan, serta menjangkau calon pelanggan baru. *Website* ini juga berfungsi sebagai alat pemasaran yang efektif dan platform untuk interaksi, pemesanan, serta berbagi tips kebersihan.

Proyek *redesign* ini bertujuan untuk meningkatkan navigasi, tampilan, dan konsistensi visual *website* dengan menerapkan prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Langkah ini akan memperkuat branding perusahaan dan meningkatkan visibilitas melalui optimasi mesin pencari *Search Engine Optimization* (SEO). Selain itu, fokus *redesign* mencakup integrasi sistem pemesanan *online* yang lebih efisien dan fitur keamanan yang lebih kuat, guna meningkatkan kepuasan pelanggan dan melindungi data mereka. Dengan demikian, *Clean and Care* dapat tetap kompetitif dan memenuhi harapan di era digital yang terus berkembang.

1.2 Tujuan Proyek

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari proyek *redesign* ini adalah untuk menerapkan prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), termasuk kegunaan, antarmuka pengguna (UI), dan pengalaman pengguna (UX), guna menciptakan *website* yang intuitif, efisien, dan memuaskan. Dengan mengoptimalkan tata letak dan navigasi, desain baru diharapkan memudahkan pengguna dalam menemukan layanan dan mengakses informasi. Secara keseluruhan, proyek ini bertujuan meningkatkan visibilitas *Clean and Care* serta menyediakan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga lebih efektif dalam mempromosikan layanan kebersihan dan memberikan kepuasan maksimal kepada pengguna.

BAB II METODOLOGI

2.1 Proses Pembuatan

Metodologi yang digunakan dalam proyek ini mencakup tahap perencanaan hingga pengujian dan peluncuran *prototype*. Didasarkan pada prinsip *design thinking*, berfokus pada pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dan objek yang digunakan menjadi solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan *website*. Berikut adalah langkah-langkah metodologi yang diterapkan:

1. Analisan Kebutuhan

Data dikumpulkan dan dianalisis untuk memahami kekurangan *website* saat ini. Berdasarkan analisis ini, kebutuhan fungsional dan *non-fungsional* ditentukan. Tujuan utama *redesign* adalah meningkatkan pengalaman pengguna (UX), estetika, dan menambah fitur interaktif.

2. Perencanaan

Alur navigasi dan interaksi pengguna dengan *website* dirancang. Mencakup identifikasi berbagai halaman, fungsi, dan interaksi yang diperlukan. Memastikan bahwa alur pengguna dirancang berdasarkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna.

3. Pembuatan Sitemap

Sitemap dibuat untuk menampilkan struktur halaman dan konten *website* secara hierarkis. *Sitemap* membantu menyusun navigasi intuitif dan hierarki informasi, sesuai untuk kebutuhan pengguna.

4. User Flow

User Flow dibuat untuk representasi visual dari langkah yang diambil oleh pengguna untuk menyelesaikan sebuah tugas atau mencapai tujuan tertentu di dalam sebuah aplikasi atau situs *web*.

5. Notasi Dialog

Pada tahap ini, notasi dialog dibuat untuk merencanakan dan menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan *website* dari awal hingga akhir

6. Pembuatan Wireframe

Pada tahap ini, *wireframe* dibuat untuk menggambarkan tata letak dasar halaman. *Wireframe* adalah representasi visual sederhana yang fokus pada susunan elemen antarmuka pengguna tanpa detail desain. Ini membantu pengembangan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

7. Pembuatan Prototype

Pada tahap ini, *prototype* dibuat menggunakan alat desain *Figma*. *Prototype* ini mencakup desain visual yang lebih lengkap dan interaksi yang dapat diuji oleh pengguna. *Prototype* digunakan untuk menguji fungsi, kegunaan, dan pengalaman pengguna secara lebih mendalam.

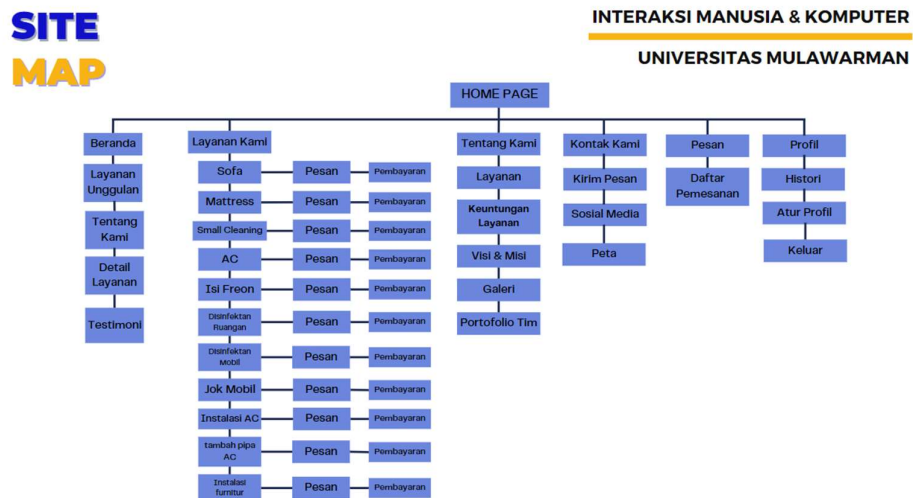
8. Pengujian dan Review

Pada tahap ini, pengujian dengan pengguna dilakukan untuk mendapatkan masukan tentang pengalaman pengguna dan antarmuka. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk memperbaiki desain dan fitur agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metodologi ini memastikan bahwa pengembangan *website* dilakukan secara terstruktur dan memperhitungkan kebutuhan pengguna.

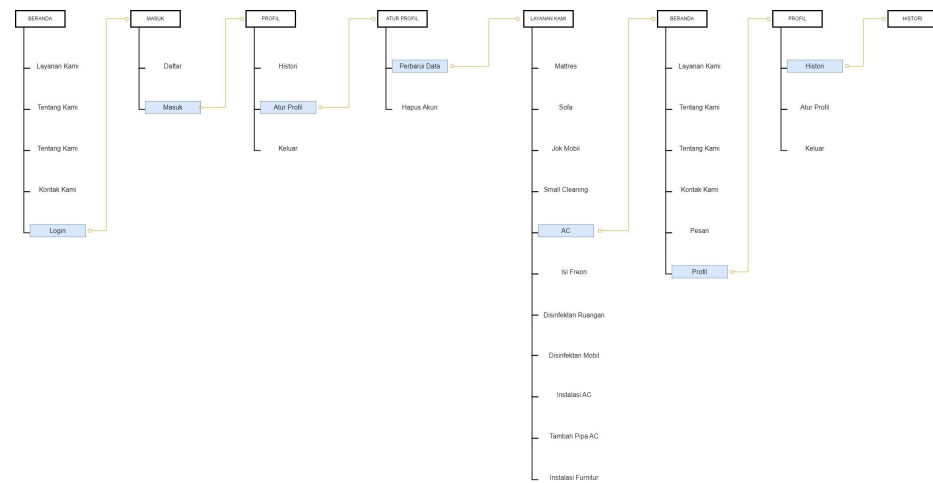
BAB III DESKRIPSI SHOWCASE

3.1 SITE MAP



Site Map di atas menunjukkan struktur navigasi situs web layanan kebersihan Universitas Mulawarman. Di beranda, pengguna bisa mengakses halaman "Layanan Kami", "Tentang Kami", "Kontak Kami", dan "Login". Halaman "Layanan Kami" mencakup layanan pembersihan sofa, matras, jok mobil, dan pembersihan kecil, serta layanan AC seperti pengisian freon, disinfektan, instalasi, dan penambahan pipa. "Tentang Kami" berisi informasi layanan, keuntungan, visi & misi, galeri, dan portofolio tim. "Kontak Kami" mencakup kritik dan pesan, sosial media, dan peta lokasi. Pengguna yang login dapat mengakses profil mereka, melihat histori, daftar pemesanan, mengatur profil, dan keluar. Site map ini memudahkan pengguna dalam menavigasi situs dan menemukan layanan atau informasi yang diperlukan.

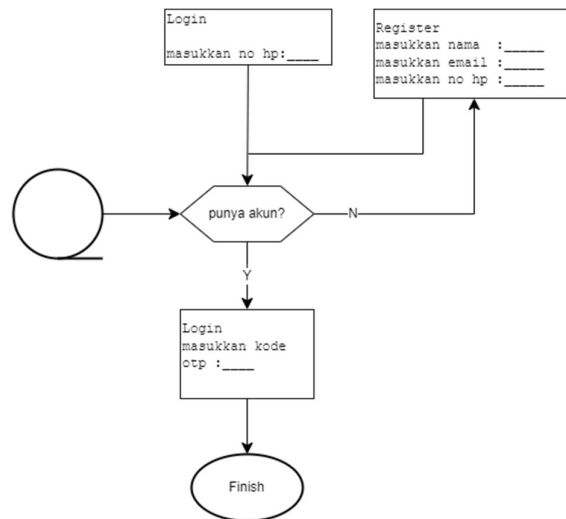
3.2 USER FLOW



User Flow di atas menggambarkan struktur navigasi dari sebuah situs web *Celan and Care* pada halaman beranda, pengguna dapat mengakses "Layanan Kami", "Tentang Kami", "Kontak Kami", dan "Login". Pengguna yang belum terdaftar bisa menuju halaman "Daftar" dan "Masuk". Setelah *login*, pengguna dapat mengakses profil mereka, termasuk "Histori" untuk melihat riwayat aktivitas, "Atur Profil" untuk mengedit informasi pribadi, dan opsi untuk keluar. Di halaman "Atur Profil", pengguna dapat memperbarui data pribadi dan menghapus akun. Bagian "Layanan Kami" mencakup beberapa layanan. Site map ini memudahkan pengguna dalam menavigasi dan menemukan layanan atau informasi di situs web ini.

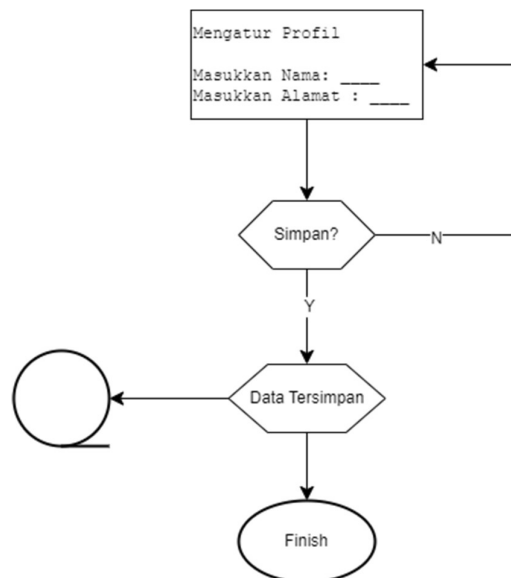
3.3 NOTASI DIALOG

1. Login



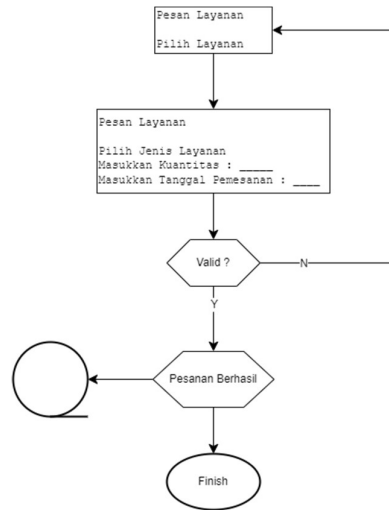
Gambar di atas menjelaskan langkah-langkah login ke sistem. User memasukkan "no hp", yang kemudian dicek di data store akun. Jika terdaftar, user menerima kode OTP yang harus diinput untuk login. Jika tidak terdaftar, user harus registrasi dengan menginput nama, email, dan "no hp", lalu mengulangi proses login.

2. Profil



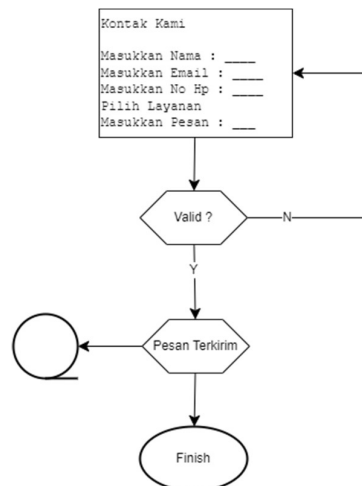
Gambar di atas menjelaskan langkah-langkah mengatur profil. User menginput nama dan alamat, lalu memilih untuk menyimpan perubahan atau tidak. Jika ya, data disimpan ke data Akun. Jika tidak, user kembali ke form mengatur profil.

3. Pesanan Layanan



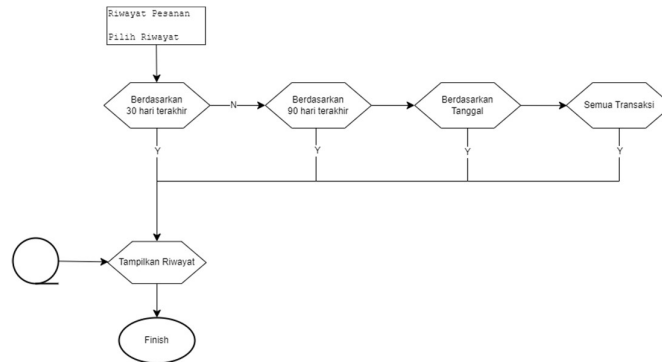
Gambar di atas menjelaskan langkah-langkah pemesanan layanan kebersihan. User memilih layanan, memasukkan kuantitas, dan tanggal pemesanan. Jika input valid, pesanan disimpan ke data pesanan. Jika tidak, user diminta menginput ulang layanan yang dipilih.

4. Kontak Kami



Gambar di atas menjelaskan langkah-langkah untuk menghubungi "Kontak Kami". User menginput nama, email, nomor HP, layanan yang dipilih, dan pesan. Jika input valid, data akan tersimpan dan terkirim. Jika tidak, user diminta menginput ulang.

5. Riwayat Transaksi



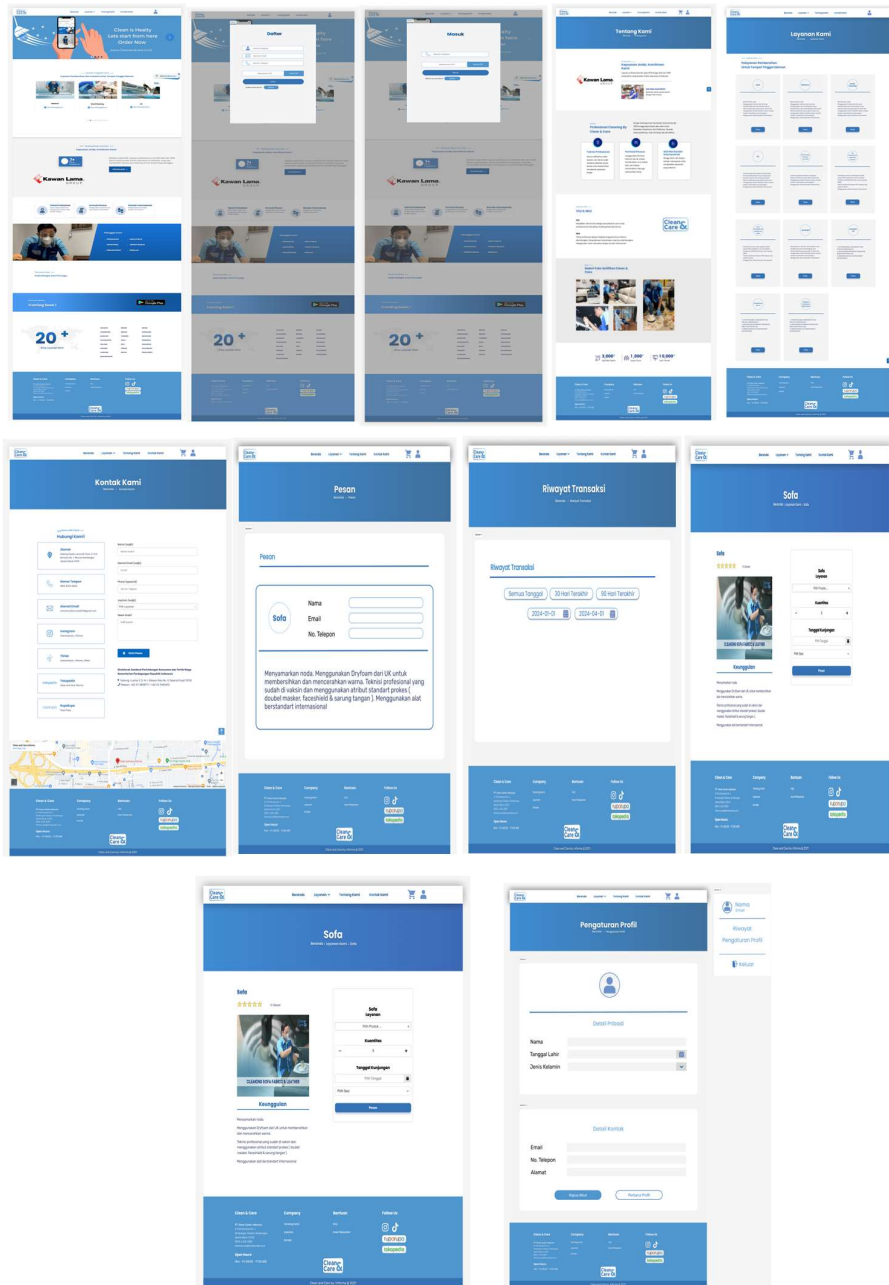
Gambar di atas menjelaskan mengenai langkah-langkah untuk melihat riwayat pesanan. User akan diminta untuk memilih jangka waktu yang ingin dilihat. Setelah itu, sistem akan menampilkan data riwayat yang tersedia.

3.4 WIRE FRAME



Wire Frame adalah visual sederhana dari sebuah halaman *web* yang menunjukkan struktur dasar dan tata letak elemen-elemennya tanpa detail desain visual seperti warna, gambar, atau jenis huruf. Berikut *wireframe Clean and Care*.

3.5 FINAL DESIGN / PROTOTYPE



Prototipe final design adalah model interaktif yang hampir identik dengan produk akhir, termasuk elemen desain visual, fungsionalitas, dan interaksi pengguna. Tujuannya adalah untuk menguji dan memvalidasi desain dengan pemangku kepentingan dan pengguna akhir sebelum pengembangan penuh.

BAB IV EVALUASI

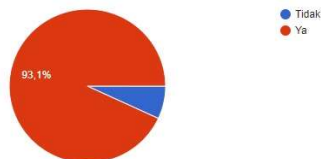
Berikut adalah hasil evaluasi Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dari redesign website Clean and Care berdasarkan aspek usability, user interface, dan user experience. Data diperoleh dari survei yang diikuti oleh 29 responden.

4.1 Usability

1. Keselarasan Informasi

Menurut Anda, pada tampilan detail pesan jasa dibawah ini, apakah informasi yang ditampilkan sudah sesuai? [Salin](#)

29 jawaban

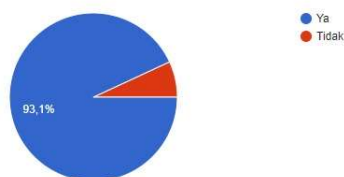


- Hasil : 93,1% responden menyatakan informasi sudah sesuai.
- Interpretasi : Mayoritas responden merasa informasi yang disajikan di halaman detail pesan jasa sudah sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini menunjukkan bahwa website berhasil menyediakan informasi yang relevan dan memadai, memudahkan pengguna untuk membuat keputusan terkait pemesanan jasa.

2. Kelengkapan Informasi

Menurut Anda, bagaimana informasi dan tampilan dibawah ini? apakah cukup informatif? [Salin](#)

29 jawaban



- 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.

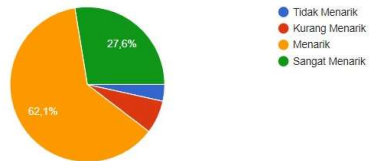
4.2 User Interface

1. Tata Letak Menu

Bagaimana tanggapan Anda tentang tata letak menu website dibawah ini

 Salin

29 jawaban



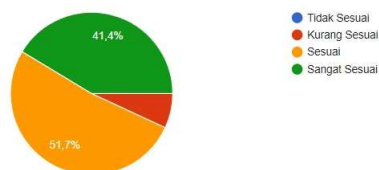
- Hasil : 62,1% menyatakan tata letak menarik, 27,6% menyatakan sangat menarik, 6,9% menyatakan kurang menarik, dan 3,4% menyatakan tidak menarik.
- Interpretasi : Sebagian besar pengguna merasa tata letak menu menarik atau sangat menarik, yang menunjukkan bahwa desain menu cukup berhasil dalam memberikan 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.

2. Kesesuaian Warna Palet

Menurut Anda, apakah warna palet sudah sesuai dengan tema jasa kebersihan?

 Salin

29 jawaban



- 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.

4.3 User Experience

1. 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.
- Perbaikan Tata Letak Menu: Meskipun mayoritas responden menyatakan tata letak menarik, masih ada beberapa yang merasa kurang menarik. Mengoptimalkan tata letak menu agar lebih intuitif dan menarik secara visual dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna.
- Penyesuaian Warna Palet: Meskipun mayoritas sudah merasa sesuai, sedikit penyesuaian pada kombinasi warna dapat meningkatkan kesesuaian tema dan memberikan pengalaman visual yang lebih baik.

BAB 4

KESIMPULAN

Dalam proses *redesign website "Clean and Care"*, telah ditemukan bahwa meskipun website memiliki kegunaan yang baik dengan informasi yang jelas dan lengkap, terdapat ruang untuk peningkatan pada aspek antarmuka pengguna (UI) agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Melalui penerapan prinsip-prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), kami berfokus pada pengembangan sebuah antarmuka yang responsif, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Metodologi *User-Centered Design* dan *Design Thinking* menjadi landasan utama dalam proses pengembangan ini. Kami mulai dengan merencanakan dan *menganalisis user flow*, memastikan bahwa setiap langkah yang diambil oleh pengguna memiliki tujuan yang jelas dan dapat dicapai dengan mudah. Selain itu, kami merancang sitemap untuk mengorganisir konten dengan baik, sehingga pengguna dapat dengan cepat menavigasi situs dan menemukan informasi yang mereka butuhkan.

Selanjutnya, kami membuat *wireframe* yang sederhana namun informatif, menunjukkan tata letak dasar halaman tanpa terlalu memperdulikan detail desain. Proses ini memungkinkan kami untuk fokus pada struktur dan fungsionalitas situs web tanpa terganggu oleh elemen visual. Setelah itu, kami mengembangkan prototipe yang mendekati versi akhir produk, termasuk elemen desain visual, fungsionalitas, dan interaksi pengguna.

Dalam evaluasi prototipe, kami menerapkan prinsip *usability* dan desain dasar untuk memastikan bahwa antarmuka yang kami kembangkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Hasilnya adalah sebuah *showcase* yang menampilkan perbaikan signifikan dalam navigasi, interaksi, dan tampilan *website*. Desain yang lebih menarik dan konsisten, didasarkan pada pengetahuan mendalam tentang kebutuhan pengguna, telah meningkatkan kepuasan dan keterlibatan pengguna secara keseluruhan.

Dengan demikian, kesimpulan dari laporan *redesain website "Clean and Care"* adalah bahwa melalui penerapan prinsip-prinsip IMK, metodologi *User-Centered Design* dan *Design Thinking*, dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memastikan kepuasan pengguna yang lebih tinggi.

LAMPIRAN

Link Behance Showcase Scratch Website Clean and Care

By Nadifa Salsabila Purnomo:

https://www.behance.net/gallery/199519309/UAS_IMK_REDESIGN_WEBSITE_CLEAN_AND_CARE