



REDESIGN WEBSITE

“ASITA.ID”

MATA KULIAH

INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

DISUSUN OLEH:

NAVIRA ARDITHA AULIA

2209106010

Tanggal Pengumpulan:

26 Mei 2024

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MULAWARMAN

2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang berkembang pesat saat ini, keberadaan sebuah website yang efektif dan mudah digunakan sangat penting bagi organisasi, perusahaan, atau individu yang ingin meningkatkan kehadiran online mereka. Sebuah website bukan hanya sebagai platform informasi, tetapi juga sebagai wajah dari sebuah merek atau perusahaan di dunia maya. Oleh karena itu, desain website yang menarik dan fungsional dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap reputasi dan kinerja bisnis.

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah mata kuliah yang fokus pada desain, evaluasi, dan implementasi sistem komputasi interaktif. Dalam era digital yang berkembang, IMK relevan karena meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi interaksi manusia dengan teknologi. Mata kuliah ini mencakup prinsip desain antarmuka, teori interaksi, evaluasi pengguna, dan teknologi interaktif terbaru. Dengan pemahaman IMK, mahasiswa dapat merancang sistem yang fungsional, intuitif, dan mudah digunakan, meningkatkan kepuasan pengguna dan produktivitas. Keahlian IMK penting bagi pengembang perangkat lunak, desainer UI/UX, dan profesional teknologi lainnya. Mata kuliah ini juga menekankan pendekatan berpusat pada manusia dalam pengembangan teknologi, memastikan solusi memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna.

1.2. Tujuan

Tujuan perancangan ulang kami adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna, menyederhanakan navigasi situs web, dan meningkatkan kredibilitas serta citra perusahaan melalui konten yang informatif, berkualitas, dan selalu diperbarui secara teratur.

BAB II METODELOGI

2.1. Prototipe

Prototipe ini telah dibangun menggunakan alat desain terkemuka seperti Figma untuk mencakup desain visual yang lengkap dan interaksi yang dapat diuji. Prototipe ini berperan sebagai representasi fungsional dari aplikasi yang memungkinkan pengujian langsung terhadap fitur, kegunaan, dan pengalaman pengguna secara mendalam sebelum diluncurkan secara resmi.

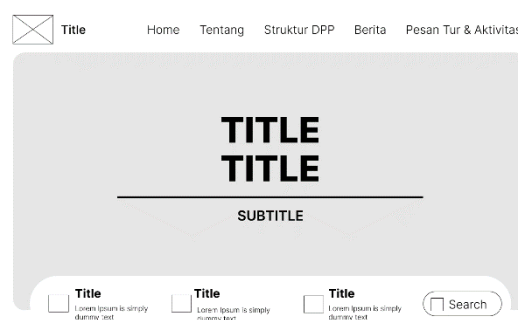
2.2. Deskripsi Showcase

- **Wireframe**

Wireframe merupakan gambaran visual dasar dari struktur dan tata letak suatu halaman website atau aplikasi. Fokus utama dari wireframe adalah untuk mengilustrasikan bagaimana konten dan elemen antarmuka pengguna (UI) akan disusun dan beroperasi secara keseluruhan.

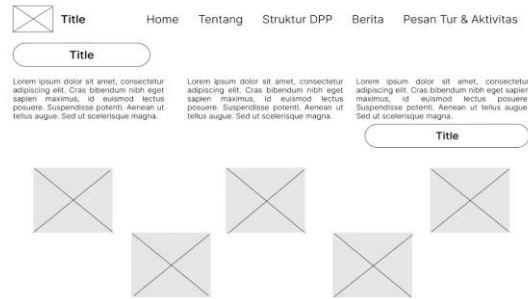
Berikut merupakan wireframe dari redesign website Asita.id

- Halaman Homepage



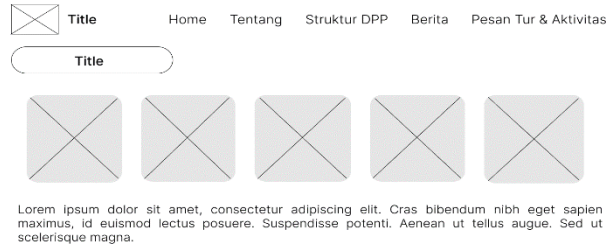
Gambar 1 Wireframe Homepage

- Halaman Tentang



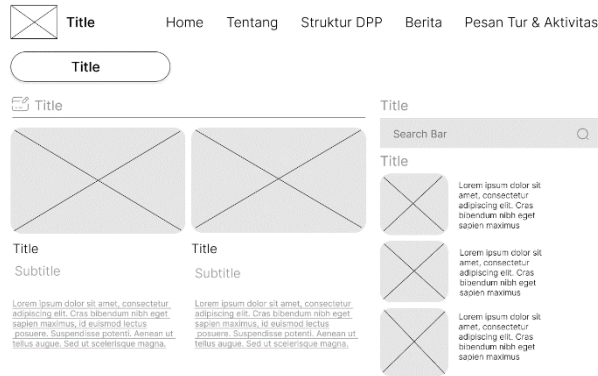
Gambar 2 Wireframe Tentang

- Halaman Struktur DPP



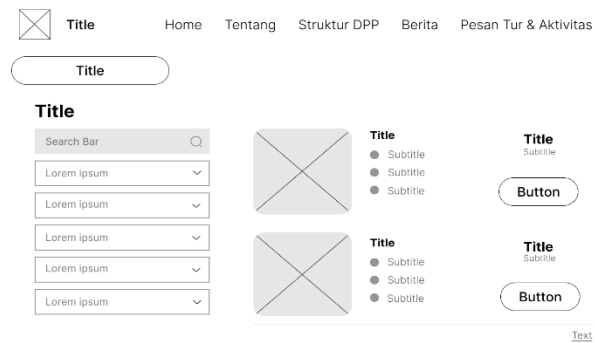
Gambar 3 Wireframe Struktur DPP

- Halaman Berita



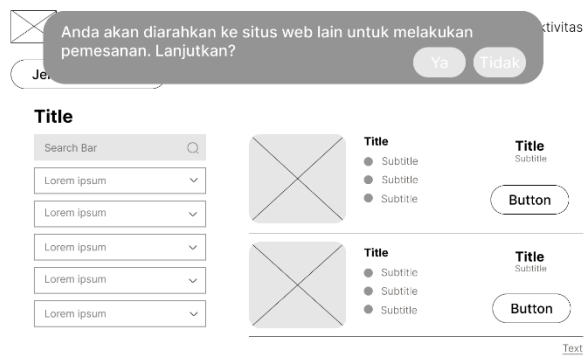
Gambar 4 Wireframe Berita

- Halaman Pesan Tur & Aktivitas



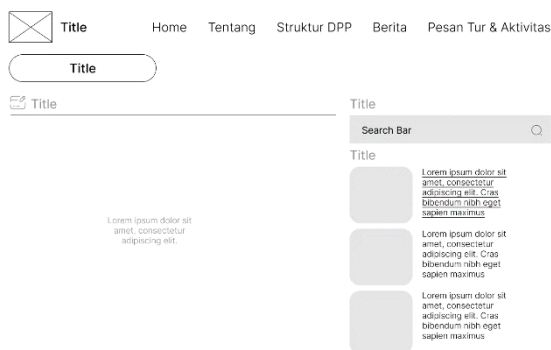
Gambar 5 Wireframe Pesan Tur & Aktivitas

- Halaman Notifikasi Pesan Tur & Aktivitas



Gambar 6 Wireframe Notifikasi Pesan Tur & Aktivitas

- Halaman Pencarian Berita



Gambar 7 Wireframe Pencarian Berita

- Halaman Endpage



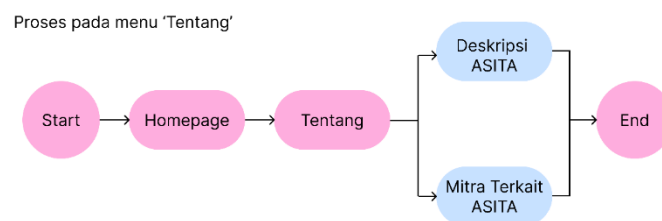
Gambar 8 Wireframe Endpage

• User Flows

User flows (aliran pengguna) adalah visualisasi dari langkah-langkah yang diambil pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi atau website untuk mencapai tujuan tertentu. User flows menunjukkan bagaimana pengguna bergerak dari satu layar atau halaman ke layar atau halaman berikutnya serta keputusan yang diambil selama proses tersebut.

Berikut merupakan user flows dari redesign website Asita.id

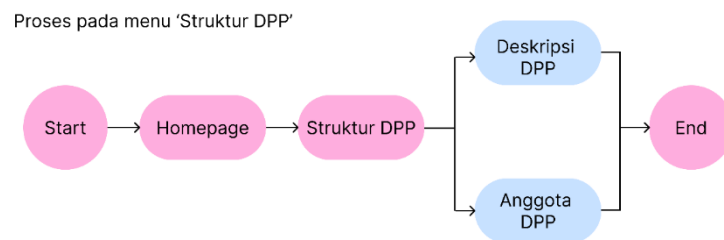
- Proses pada Menu Tentang



Gambar 9 User Flows Menu Tentang

1. Mulai: Pengguna mengunjungi halaman “Homepage”
2. Klik “Tentang”: Pengguna meng-klik menu “Tentang”

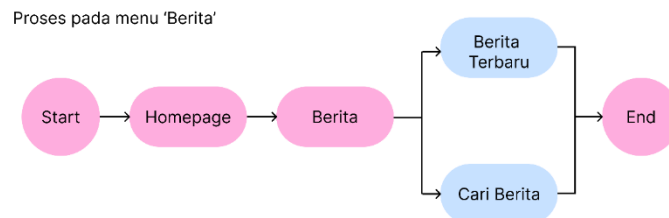
3. Interaksi dengan halaman “Tentang”: Pengguna melihat dan membaca informasi dari perusahaan dan juga melihat mitra perusahaan.
 4. Aksi tambahan: Pengguna kembali ke “Homepage” atau “Endpage”
- Proses pada Menu Struktur DPP



Gambar 10 User Flows Menu Struktur DPP

1. Mulai: Pengguna mengunjungi halaman “Homepage”
2. Klik “Struktur DPP”: Pengguna meng-klik menu “Tentang”
3. Interaksi dengan halaman “Struktur DPP”: Pengguna melihat dan membaca informasi dari anggota perusahaan.
4. Aksi tambahan: Pengguna kembali ke “Homepage” atau “Endpage”

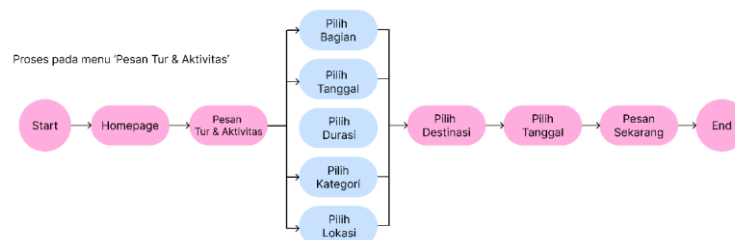
- Proses pada Menu Berita



Gambar 11 User Flows Menu Berita

1. Mulai: Pengguna mengunjungi halaman “Homepage”
2. Klik “Berita”: Pengguna meng-klik menu “Berita”
3. Interaksi dengan halaman “Berita”: Pengguna melihat dan membaca informasi berita perusahaan dan melakukan pencarian terkait perusahaan.
4. Aksi tambahan: Pengguna kembali ke “Homepage” atau “Endpage”

- Proses pada Menu Pesan Tur & Aktivitas



Gambar 12 User Flows Menu Pesan Tur & Aktivitas

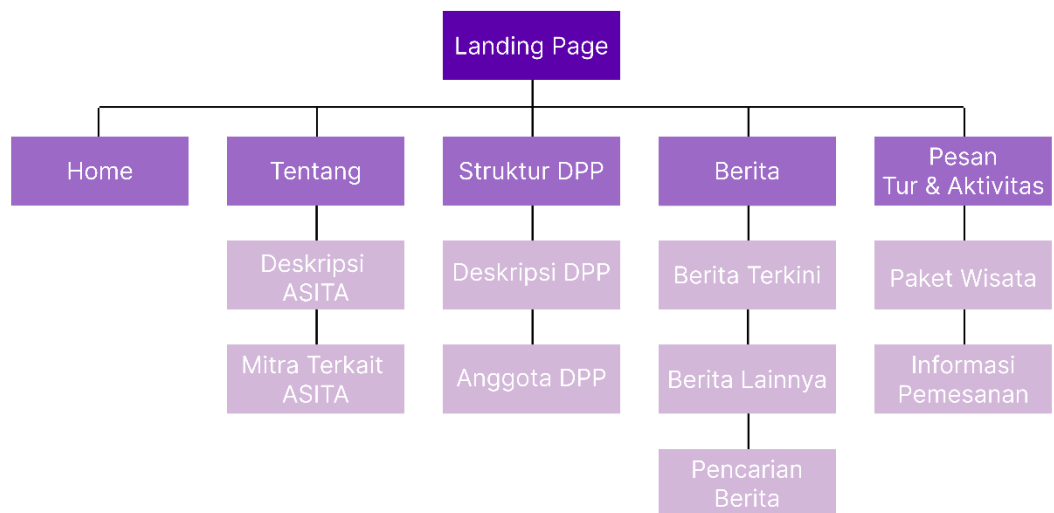
1. Mulai: Pengguna mengunjungi halaman “Homepage”
2. Klik “Pesan Tur & Aktivitas”: Pengguna meng-klik menu “Pesan Tur & Aktivitas”
3. Interaksi dengan halaman “Pesan Tur & Aktivitas”: Pengguna melihat dan membaca informasi tur dan aktivitas.
4. Aksi tambahan: Jika pengguna meng-klik “Pesan Sekarang” pengguna akan diarahkan ke web lain untuk melakukan pemesanan.

-

- **Site Map**

Site map, atau peta situs, merupakan gambaran struktural dari semua halaman yang terdapat dalam sebuah situs web. Biasanya berupa diagram visual atau daftar hierarkis yang menunjukkan hubungan antar halaman. Site map berperan sebagai panduan bagi pengembang web, desainer, dan pengguna dalam memahami struktur dan navigasi suatu situs web.

Berikut merupakan site map dari redesign website Asita.id



Gambar 13 Site Map Website

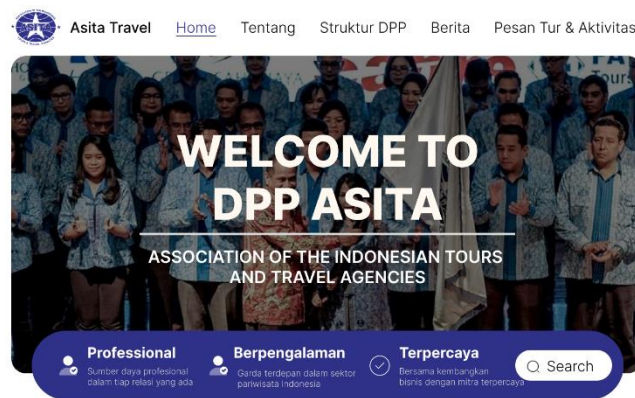
Pada site map di atas website ini menampilkan halaman landing utama yang terdiri dari 5 bagian yang berbeda. Bagian pertama adalah menu utama yang mencakup Home, Tentang, Struktur DPP, Berita, dan Pesan Tur & Aktivitas. Bagian menu berita memiliki sub menu berita terkini, berita lainnya, dan pencarian berita. Bagian menu tentang memiliki sub menu deskripsi ASITA dan mitra terkait ASITA. Bagian menu struktur DPP memiliki sub menu deskripsi DPP dan anggota DPP. Terakhir, bagian menu pesan tur & aktivitas memiliki sub menu paket wisata dan informasi pemesanan.

- **Desain Akhir**

Tahap akhir dari proses perancangan sebuah website atau aplikasi sebelum dimulainya implementasi dan pengembangan adalah desain akhir. Pada tahap ini, semua elemen desain telah diperbaiki dan digabungkan berdasarkan umpan balik dari tahap-tahap sebelumnya, seperti wireframing, prototyping, dan user testing.

Berikut merupakan desain akhir dari redesign website Asita.id

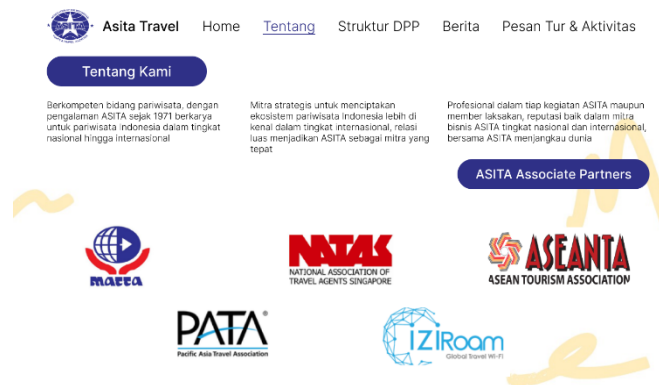
- Halaman Homepage



Gambar 14 Desain Akhir Homepage

Pengguna membuka website dan muncul landing page atau homepage.

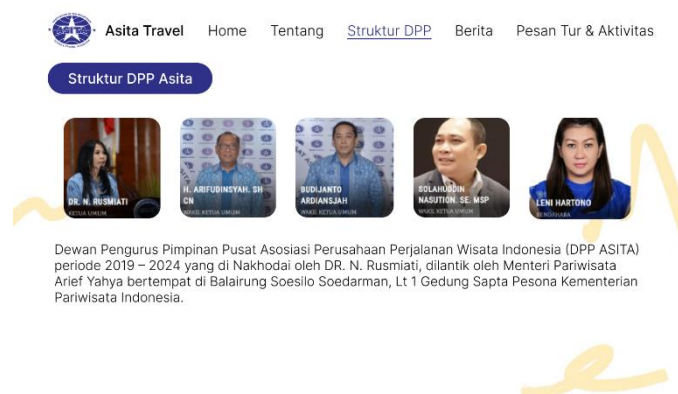
- Halaman Tentang



Gambar 15 Desain Akhir Tentang

Pengguna membuka website dan memilih menu “Tentang” pada navbar.

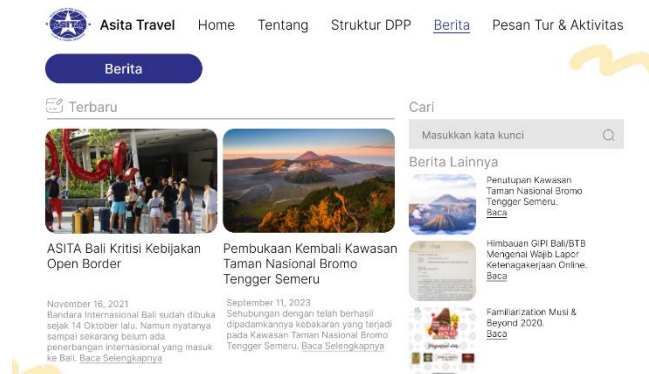
- Halaman Struktur DPP



Gambar 16 Desain Akhir Struktur DPP

Pengguna membuka website dan memilih menu “Struktur DPP” pada navbar.

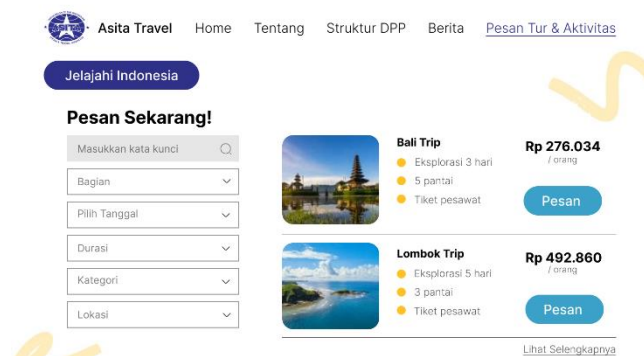
- Halaman Berita



Gambar 17 Desain Akhir Berita

Pengguna membuka website dan memilih menu “Berita” pada navbar.

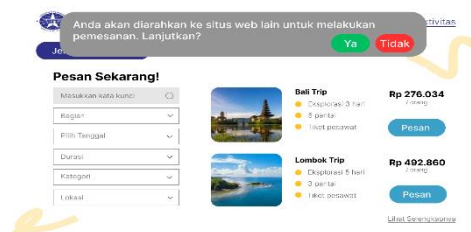
- Halaman Pesan Tur & Aktivitas



Gambar 18 Desain Akhir Struktur DPP

Pengguna membuka website dan memilih menu “Pesan Tur & Aktivitas” pada navbar.

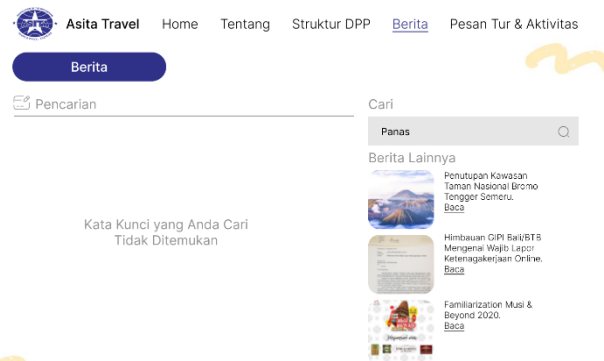
- Halaman Notifikasi Pesan Tur & Aktivitas



Gambar 19 Desain Akhir Notifikasi Pesan Tur

Pengguna membuka website dan memilih menu “Pesan Tur & Aktivitas” pada navbar, jika melakukan pemesanan akan muncul pop up notifikasi yang meminta konfirmasi pengguna untuk diarahkan ke website lain.

- Halaman Pencarian Berita



Gambar 20 Desain Akhir Pencarian Berita

Pengguna membuka website dan memilih menu “Berita” pada navbar, kemudian mengarah ke search bar dan pengguna menuliskan kata kunci yang akan dicari.

BAB III

EVALUASI DAN KESIMPULAN

1.1. Evaluasi

Prinsip UID yang diterapkan adalah sebagai berikut.

- **User Compatibility**

User compatibility penting dalam desain antarmuka, di mana antarmuka adalah jembatan antara pengguna dan sistem. Desainer harus memahami target pengguna dengan baik, mengenali karakteristik dan kebiasaan mereka. Desainer harus mengumpulkan informasi tentang berbagai karakteristik pengguna untuk memastikan antarmuka sesuai dengan pengguna yang berbeda. Peran desainer sangat penting dalam memastikan kesesuaian antarmuka dengan pengguna.

- **Task Compatibility**

Task compatibility adalah prinsip yang krusial dalam redesign website yang menekankan sejauh mana desain baru dapat mendukung tugas-tugas pengguna. Dengan memusatkan perhatian pada analisis tugas pengguna, penyesuaian fitur dan fungsi, serta pengujian yang berkelanjutan, perancangan ulang situs web dapat meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi operasional, dan penerimaan sistem yang lebih cepat.

- **Workflow Compatibility**

Workflow compatibility adalah konsep yang sangat penting dalam proses redesign website yang menekankan pada sejauh mana desain baru mendukung alur kerja pengguna. Dengan fokus pada analisis alur kerja pengguna, penyesuaian fitur dan fungsi, serta pengujian yang berkelanjutan, redesign website dapat meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi operasional, dan adopsi sistem yang lebih cepat.

- Familiarity

Familiarity merujuk pada pemahaman pengguna terhadap komponen antarmuka dan tingkat kenyamanan dalam berinteraksi dengan antarmuka tersebut. Keterbiasaan ini mencakup pemahaman pengguna terhadap komponen antarmuka, seperti tombol, formulir, dan sebagainya, serta tingkat kenyamanan dalam berinteraksi dengan antarmuka tersebut.

- Simplicity

Simplicity mendorong desain yang mudah dipahami dan digunakan tanpa memperhatikan tingkat pengalaman pengguna. Ini dapat dicapai dengan teknik seperti progressive disclosure, fleksibilitas, dan menghindari penggunaan mode yang membatasi aksi pengguna. Simplicity juga memastikan pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan efisien dan menikmati pengalaman yang menyenangkan.

1.2. Kesimpulan

Redesain website Asita.id bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah akses informasi terkait asosiasi agen perjalanan dan pariwisata di Indonesia. Proses ini melibatkan analisis pengguna, peningkatan struktur navigasi, pembaruan tampilan visual, dan peningkatan fitur dan fungsi situs web. Hasilnya adalah platform yang lebih ramah pengguna, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan anggota dan pengguna ASITA. Proses ini juga memberikan pelajaran tentang pentingnya kolaborasi, fleksibilitas, dan komitmen terhadap peningkatan yang berkelanjutan.

LAMPIRAN

Link Behance: <https://www.behance.net/gallery/199468245/Redesign-Website-Asitaid>