



**LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER**

**MATA KULIAH**

**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**

***REDESIGN WEBSITE ASITA.ID***

**Disusun oleh:**

Reisa Maulidya Rohman (2209106036)

Minggu, 26 Mei 2024

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**2024**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan Proyek.....	1
<b>BAB II METODOLOGI.....</b>	<b>3</b>
2.1 Proses Pembuatan Prototype.....	3
<b>BAB III DESKRIPSI.....</b>	<b>6</b>
3.1 Showcase.....	6
<b>BAB IV EVALUASI IMK.....</b>	<b>8</b>
4.1 Prinsip IMK yang diterapkan.....	8
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>10</b>
5.1. Ringkasan.....	10
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>11</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dalam era digital saat ini, keberadaan sebuah *website* yang fungsional dan informatif sangat penting bagi organisasi untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan masyarakat luas. ASITA (Association of the Indonesian Tours and Travel Agencies) sebagai organisasi yang berperan penting dalam industri pariwisata Indonesia, memiliki *website* yang berfungsi sebagai platform utama untuk menyediakan informasi mengenai tujuan, visi, misi, serta program-program yang mereka jalankan. ASITA memiliki tanggung jawab untuk memberikan informasi yang akurat, relevan, dan mudah diakses kepada masyarakat, pelaku industri, dan pihak terkait lainnya.

Namun, *website* ASITA sebelumnya mengalami sejumlah masalah yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Masalah utama yaitu tata letak yang tidak terstruktur, navigasi yang kurang berfungsi, kurangnya informasi yang jelas dan terkini. Ketidaksesuaian antara desain dan fungsionalitas situs juga mengakibatkan penurunan minat pengguna untuk menjelajahi konten yang ada.

Dengan pertumbuhan pesat industri pariwisata Indonesia dan perkembangan teknologi informasi, penting bagi ASITA untuk memperbaiki dan meningkatkan *website* agar tetap relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, proyek *redesign website* ASITA.id diinisiasi dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, menyediakan informasi yang lebih jelas dan terkini, serta memperkenalkan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna dalam aktivitas pariwisata yang ditawarkan oleh ASITA.

### **1.2. Tujuan Proyek**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan pengalaman pengguna dengan memperbaiki tata letak dan navigasi yang kurang optimal pada *website* sebelumnya. *Website* lama memiliki masalah dalam struktur tata letak dan navigasi yang tidak berfungsi

dengan baik, sehingga pengguna kesulitan dalam menjelajahi konten. Dengan melakukan perubahan tersebut, diharapkan pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan *website* baru.

2. Penyajian tampilan yang lebih bagus dan mudah dipahami. *Website* lama tampilannya terlihat tidak seragam seperti *font* yang berbeda beda dan elemen yang sulit untuk dibaca, sehingga perlu dilakukan *redesign* agar lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh pengguna.
3. Penyediaan informasi yang lebih jelas dan terkini. *Website* lama kurang dalam penyediaan informasi dan sering kali tidak *terupdate*, sehingga pengguna kesulitan dalam mencari informasi yang mereka butuhkan. Dengan *redesign*, diharapkan *website* baru mampu menyajikan informasi tentang ASITA, termasuk tujuan, visi, misi, dan program yang ada, serta menyediakan *update* berita terbaru dalam industri pariwisata.
4. Peningkatan jumlah pemesanan tur dan aktivitas dengan menyediakan platform pemesanan yang efisien dan mudah digunakan, sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna dalam merencanakan perjalanan mereka dan memberikan keuntungan bagi mitra-mitra tur dan aktivitas yang bermitra dengan ASITA.

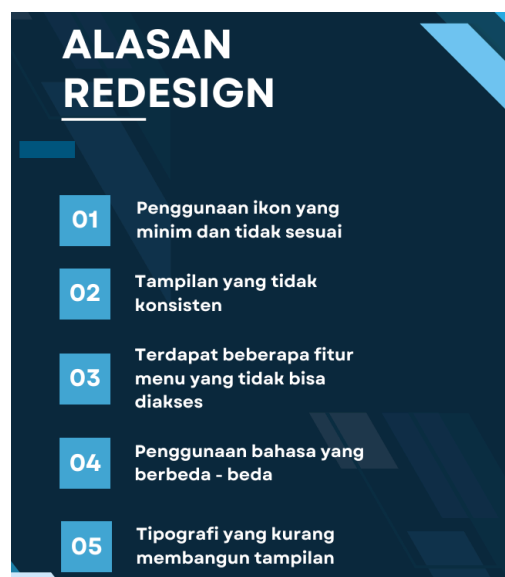
Secara keseluruhan, proyek ini ditujukan untuk meningkatkan visibilitas ASITA dan menyediakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Melalui perbaikan tata letak, penyajian konten yang menarik, dan kemudahan dalam pemesanan, diharapkan ASITA dapat lebih efektif dalam mempromosikan pariwisata Indonesia dan memberikan kepuasan kepada pengguna saat mengakses *website*.

## BAB II

### METODOLOGI

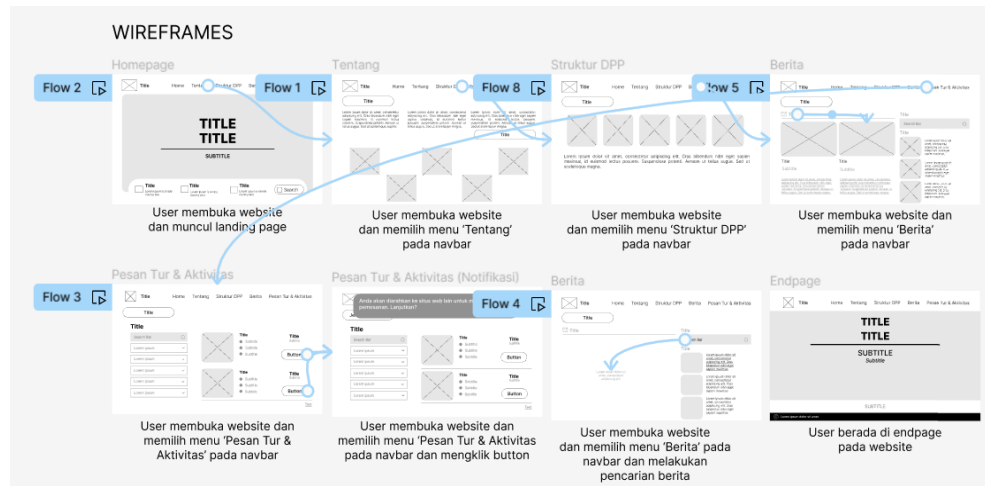
#### 2.1 Proses Pembuatan Prototype

Proses pembuatan prototype *website* ASITA.id dimulai dengan tahap analisis kebutuhan, di mana kelompok proyek melakukan analisis tentang masalah-masalah yang ada pada *website* lama dan menentukan perbaikan yang dibutuhkan. Dari hasil tersebut, dapat diidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna yang dapat dipertimbangkan ke *website* baru. Hasil analisis masalah dapat dilihat pada Gambar 2.1.



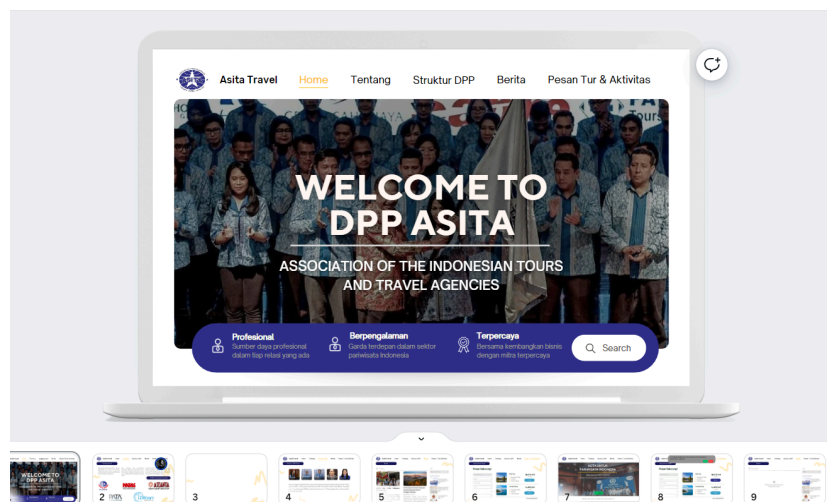
**Gambar 2.1** Analisis masalah yang ada pada *website* lama ASITA

Setelah konsep-konsep awal terbentuk, langkah selanjutnya adalah membuat *wireframe*, yaitu sketsa kasar dari tata letak dan struktur halaman *website* tanpa detail desain. *Wireframe* ini berfungsi sebagai panduan untuk menentukan letak elemen-elemen utama pada halaman *website*. Hasil *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



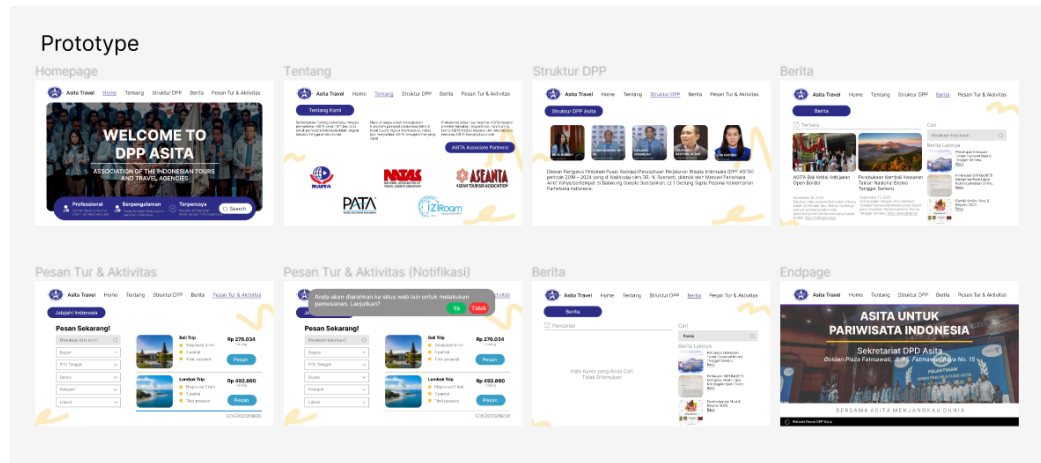
**Gambar 2.2** Wireframe *Redesign Website ASITA*

Setelah membuat *wireframe*, kelompok proyek membuat desain visual yang lebih detail dan menarik. Proses desain dilakukan dengan menggunakan alat desain yaitu Canva, dimana setiap halaman *website* direpresentasikan dengan desain visual yang lengkap, termasuk warna, *font*, gambar, dan elemen-elemen desain lainnya. Proses desain dapat dilihat pada Gambar 2.3.



**Gambar 2.3** Proses desain *website* baru ASITA

Langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan desain tersebut menjadi sebuah prototype interaktif dengan menggunakan alat prototyping Figma di mana setiap elemen desain diberi fungsionalitas interaktif seperti tombol yang bisa di klik dan navigasi antar halaman. Hasil pengimplementasian desain pada Figma dapat dilihat pada Gambar 2.4.



**Gambar 2.4** Implementasi desain *website* ASITA pada Figma

Tahap terakhir dalam proses adalah *review* atau *feedback*, di mana prototype dievaluasi oleh kelompok proyek dan beberapa pengguna untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna telah ditingkatkan sesuai dengan yang diharapkan.

## **BAB III**

### **DESKRIPSI**

#### **3.1 Showcase**

Deskripsi dari bagian-bagian yang ada pada showcase adalah sebagai berikut :

##### **1. Wireframe**

Wireframe digunakan untuk membuat sketsa awal dari tata letak dan struktur dasar *website* ASITA. Pada *website* sebelumnya, masalah utama adalah tata letak yang tidak rapi dan terkesan menumpuk. Dengan adanya wireframe, kelompok proyek dapat menentukan tata letak yang lebih terstruktur sehingga dapat mengurangi kebingungan dan memudahkan pengguna. Wireframe juga membantu dalam penempatan elemen-elemen penting seperti menu, logo, dan fitur. Setiap halaman *website* dipertimbangkan dan dirancang dengan memikirkan pengalaman pengguna saat menggunakan *website*. Adapun, wireframe yang terdapat pada showcase adalah sebagai berikut :

- a. Landing Page : Menampilkan informasi utama tentang isi *website*. Penempatan logo di navbar dapat mencerminkan identitas *website* tersebut. Navbar berada di tengah dan konsisten pada tiap halaman, memberi kesan terstruktur dan pengguna tidak merasa kebingungan saat berpindah halaman.
- b. Menu Tentang dan Struktur DPP : Halaman ini menyediakan informasi mendalam tentang isi *website*, dengan teks dan penempatan gambar yang diatur secara demikian agar konsisten.
- c. Menu Berita : Adanya fitur pencarian yang memungkinkan pengguna mencari berita berdasarkan kata kunci. Berita disusun rapi agar *headline* dan ringkasan terlihat jelas. Jika berita tidak ada pada pencarian, akan muncul pesan “Kata kunci yang Anda cari tidak ditemukan”.
- d. Menu Pesan Tur & Aktivitas : Adanya fitur pencarian dan filter yang memungkinkan pengguna menyaring hasil pencarian sesuai preferensi. Ketika tombol ‘Pesan’ di klik, pengguna akan diberikan konfirmasi untuk melanjutkan atau tidak.
- e. End Page : Menampilkan informasi tambahan dari *website*.

##### **2. User Flow**

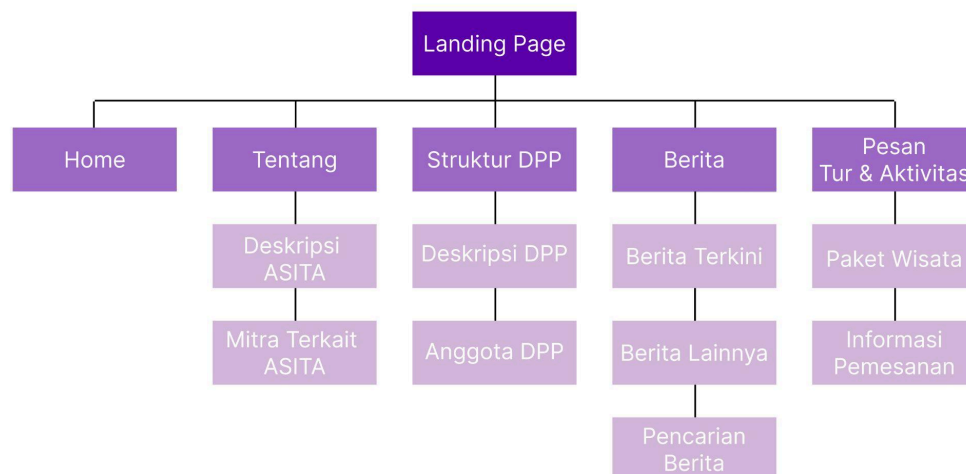
User Flow menjelaskan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan *website* ASITA dari awal hingga akhir. Setiap langkah yang dapat diambil oleh



pengguna dalam *website* dijelaskan, termasuk tindakan yang diharapkan dari pengguna serta respons yang diberikan oleh *website*. User flow menunjukkan cara agar pengguna dapat navigasi *website* dengan mudah dan lancar. Pada showcase, user flow menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi ketika mengunjungi halaman-halaman tertentu.

### 3. Sitemap

Sitemap memberikan gambaran visual tentang struktur keseluruhan dari *website* ASITA. Hal tersebut mencakup deskripsi tentang setiap halaman utama dan sub-halaman yang tercantum dalam sitemap. Sitemap membantu para pengguna memahami bagaimana *website* disusun dan bagaimana pengguna dapat menemukan konten yang mereka butuhkan. Adapun, sitemap dari *website* ASITA dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Sitemap *website* ASITA

Pada showcase, sitemap akan menggambarkan tentang konten yang ada di tiap halaman jika pengguna beralih ke halaman tersebut. seperti menu Tentang yang akan menampilkan informasi mengenai deskripsi ASITA dan mitra terkait ASITA.

### 4. Desain Akhir

Desain Akhir mencakup tampilan visual akhir dari *website* ASITA. Desain ini memastikan bahwa elemen-elemen yang telah direncanakan dalam wireframe diterapkan dengan menarik dan berfungsi dengan baik. Pada showcase, prinsip penting dari desain antarmuka dan pengalaman pengguna diterapkan untuk memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Contoh penerapan prinsip-prinsip penting ini adalah sebagai berikut :

- a. *Usability* : Desain memastikan pengguna dapat dengan mudah memahami

dan menggunakan *website*. Fitur seperti navigasi yang jelas, pencarian, dan filter untuk tur dan aktivitas meningkatkan fleksibilitas dari pengguna.

- b. *User Interface* : Konsistensi dalam penggunaan warna, *font*, dan tata letak membuat tampilan lebih menarik dan mudah digunakan.
- c. *User Experience* : *Website* memberikan umpan balik dan panduan yang jelas, memastikan pengguna merasa aman dan didukung dalam menggunakan *website*.

## BAB IV

### EVALUASI IMK

#### 4.1 Prinsip IMK yang diterapkan

Prinsip-prinsip IMK yang diterapkan dalam proyek *redesign website* ASITA.id adalah sebagai berikut:

a. *Usability*

*Website* baru didesain agar pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan fitur yang tersedia. Dengan navigasi yang jelas dan mudah, pengguna dapat menggunakan *website* dengan cepat dan optimal sehingga menerapkan salah satu prinsip *usability* yaitu *Learnability*.

Prinsip selanjutnya dari *usability* yang diterapkan adalah *Flexibility*. Penerapannya pada fitur filter di menu 'Pesan Tur & Aktivitas' dimana mirip dengan situs web e-commerce, pengguna dapat memfilter produk berdasarkan berbagai kriteria seperti harga, merk, ukuran, dan lainnya, pada *website* ASITA, pengguna dapat menyaring tur dan aktivitas berdasarkan kriteria tertentu, seperti tanggal, kategori, durasi, dan lain sebagainya. Fleksibilitas ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pencarian mereka sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.

Prinsip lain yang diterapkan yaitu *Robustness*, dimana *website* dapat menangani kesalahan pengguna dengan baik. Contohnya saat kata kunci yang dicari pada menu 'Berita' tidak ada maka *website* akan menampilkan pesan yang jelas.

Prinsip *usability* yang terakhir diterapkan adalah *Attitude* yaitu dengan antarmuka yang ramah dan tidak membingungkan. Pengguna akan merasa nyaman menggunakan *website*.

b. *User Interface Design*

Prinsip UID yang diterapkan antara lain:

1. *User Compatibility* : Konten dan fitur di dalam *website* ini disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, karena *website* merupakan suatu organisasi industri pariwisata maka konten dan fitur akan sesuai dengan yang diinginkan pengguna.
2. *Product Compatibility* : *Website* menyajikan informasi yang akurat dan sesuai dengan industri pariwisata.

3. *Consistency* : Penggunaan warna, struktur menu, *font*, tombol, dan *background* yang konsisten sehingga pengguna tidak mengalami kebingungan saat berpindah halaman.
4. *Familiarity* : Desain antarmuka *website* ini sama dengan antarmuka pada umumnya, terutama dari segi tata letak sehingga pengguna dapat berinteraksi lebih cepat karena terasa familiar.
5. *Simplicity* : Desain *website* yang sederhana dengan penggunaan elemen yang minimalis dan tidak menumpuk seperti *website* lama.
6. *Control* : Penerapan pada menu ‘Pesan Tur & Aktivitas’ dimana jika pengguna memasukkan tanggal yang tidak valid saat melakukan filter pencarian maka *website* akan memperbaiki *input* pengguna sehingga mencegah kesalahan pengguna dan memastikan pengalaman pengguna tetap lancar.
7. *What You See Is What You Get* : *Website* menjamin bahwa apa yang dilihat pengguna dalam pencarian atau deskripsi paket tur adalah representasi yang akurat dari apa yang akan mereka dapatkan. Hal tersebut mencakup gambar asli destinasi, harga yang jelas, serta deskripsi yang tepat tentang fasilitas dan pengalaman yang ditawarkan.
8. *Responsiveness* : *Website* ini responsif terhadap pengguna dengan navigasi dan tombol yang dapat diakses dengan cepat, serta memberikan *feedback* yang baik ketika diklik oleh pengguna, misal saat mengklik suatu tombol menu, akan langsung memunculkan menu tersebut.
9. *Protection* : Saat pengguna akan mengklik tombol ‘Pesan’ saat akan memesan tur akan muncul pesan konfirmasi karena pada *website* lama tidak ada pemberitahuan mengenai pengalihan ke *website* eksternal. Penerapan prinsip *protection* penting agar pengguna dapat membuat keputusan untuk melanjutkan ke *website* lain.
10. *Ease of Learning & Use* : *Website* ini mempermudah pengguna dalam mempelajari dan menggunakan fitur-fiturnya karena menyediakan deskripsi yang jelas, ikon yang simpel, serta fitur pencarian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Ringkasan**

Selama pengerjaan proyek *redesign website* ASITA.id, berikut adalah sejumlah temuan dan pengalaman yang didapat :

1. Tahap analisis kebutuhan memberikan pengetahuan terkait kebutuhan dan preferensi pengguna yang berbeda-beda, membantu dalam memahami masalah yang ada pada *website* sebelumnya dan menentukan perbaikan.
2. Prinsip-prinsip penting dalam IMK yang diterapkan pada *website* memberikan wawasan mendalam terkait apa saja yang perlu diterapkan untuk membuat sebuah *website* yang optimal. Prinsip tersebut terbukti penting untuk menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan ramah pengguna.
3. Fitur-fitur seperti fitur pencarian berita dan filter pencarian tur dan aktivitas yang berperan penting dalam meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan pengguna.

## **LAMPIRAN**

Link Showcase Behance :

<https://www.behance.net/gallery/199458523/Redesign-Website-ASITAid>