

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



**REDESIGN WEBSITE ASITA.ID**

**Disusun oleh:**

**Rizka Asmita 2209106038**

**Tanggal Pengumpulan:**

**26 Mei 2024**

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

**2024**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern ini, perkembangan digital semakin pesat, ditandai dengan adanya *platform* yang mendukung aktivitas agar lebih cepat dan efisien. Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi di manapun melalui berbagai *platform*, seperti aplikasi *mobile*, sosial media, maupun situs *web*. Informasi yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian dan memberi kemudahan bagi para pengguna.

Meskipun pengaksesan informasi semakin mudah, namun masih ada tantangan dalam penyajian informasi. Kurangnya perhatian dalam desain suatu *platform* sangat berpengaruh terhadap kepuasan dan pengalaman pengguna. Terlebih pada *platform* suatu organisasi atau perusahaan, tampilan yang menarik sangat mempengaruhi citra dan kesuksesannya. Tampilan yang menarik, intuitif, dan responsif dapat meningkatkan pengalaman pengguna, menarik lebih banyak pengunjung, serta mendukung tujuan bisnis atau organisasi. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan dalam desain dan tata letak penyajian informasi.

Asosiasi Perusahaan Perjalanan Wisata Indonesia (ASITA) memiliki situs *web* untuk mengakses informasi maupun melakukan pemesanan perjalanan wisata. Namun, situs *web* tersebut belum berjalan dengan cukup baik. Tampilan pada situs *web* *asita.id* pun tampak tidak menarik dan kurang interaktif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan jumlah pengunjung diperlukan perancangan ulang situs *web* agar tampilan lebih menarik dan fungsionalitasnya dapat bekerja dengan baik.

### 1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan ulang (*redesign*) situs *web* *asita.id* adalah sebagai berikut.

1. Memperbaiki antarmuka situs *web* yang lebih modern dan menarik.
2. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan adanya navigasi yang mudah dan interaktif.
3. Menciptakan fitur-fitur yang relevan untuk kebutuhan pengguna.

## **BAB II**

### **METODOLOGI**

#### **2.1 Plan (Perencanaan)**

Proses pertama yang dilakukan adalah melakukan perencanaan desain, penentuan tata letak, dan penempatan fitur fungsionalitas dari sistem. Dalam tahap ini, penentuan warna dan *font* juga dilakukan agar sesuai dengan tema situs *web* yang dirancang ulang.

Tahap ini sangat penting dalam pembuatan desain agar dapat menghasilkan tampilan yang menarik dengan tata letak yang familiar dan navigasi sistem yang intuitif tetapi tetap sederhana dan modern.

Pada tahap ini juga menentukan konten apa yang perlu ditambahkan, diperbarui, atau dihapus. Memastikan konten tetap relevan dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis.

#### **2.2 Design (Desain)**

Pada tahap desain, proses perencanaan dilanjutkan dengan pembuatan *sitemap*, *user flow*, dan *wireframe* atau sketsa struktural dari keseluruhan tampilan situs *web*. *Sitemap* untuk memahami struktur dasar dan bagaimana tiap halaman dapat terhubung di situs *web*. *User flow* menentukan aliran atau langkah-langkah yang dilalui pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. *Wireframe* berfokus pada penyusunan tata letak halaman, memastikan bahwa seluruh elemen utama disusun dengan cara yang logis dan *user-friendly* untuk memudahkan pengguna dalam mengakses situs *web* tersebut.

#### **2.3 Prototype (Prototipe)**

Pada tahap ketiga, yaitu pembuatan prototipe untuk menggabungkan tata letak dari *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya dengan elemen visual yang menarik dan fungsional. Tahap ini sangat penting dalam membuat tampilan situs *web* yang interaktif dan memperkuat *branding* organisasi.

## 2.4 Review (Peninjauan Ulang)

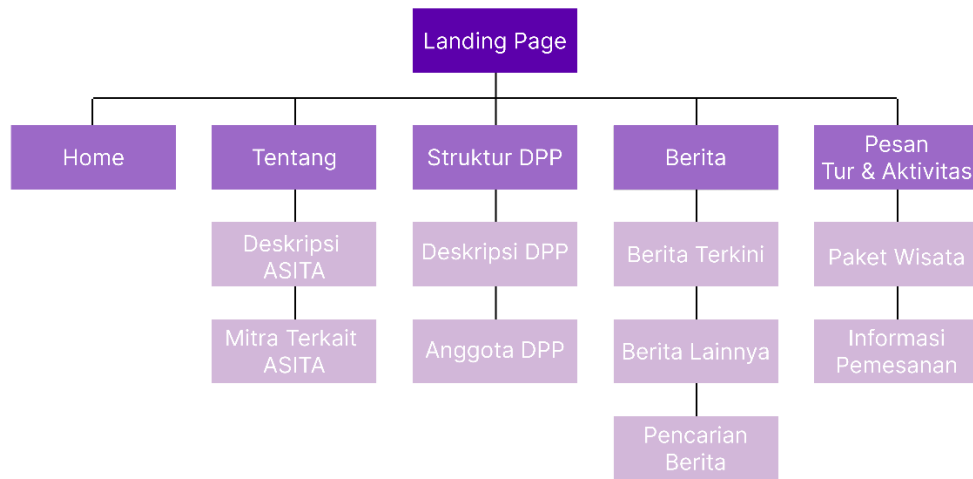
Pada tahap terakhir, dilakukan peninjauan ulang terhadap prototipe yang telah dibuat dalam rangka memastikan situs *web* yang telah dirancang telah memenuhi tujuan yang diinginkan, baik dari segi fungsionalitas maupun estetika. Pada tahap ini dilakukan berbagai macam pengujian, seperti *Functional Testing* untuk memastikan seluruh fitur dan fungsionalitas pada sistem dapat bekerja dengan baik. Selain itu, terdapat *Internal Testing* untuk menguji masalah *usability* dan memastikan pengalaman pengguna yang baik.

## BAB III

### DESKRIPSI SHOWCASE

#### 3.1 Sitemap

*Sitemap* memberikan gambaran struktural keseluruhan tentang halaman-halaman yang terdapat di situs *web* dan bagaimana halaman tersebut dapat saling terhubung. Gambaran ini membantu memastikan bahwa navigasi situs logis dan terorganisir dengan baik. *Sitemap* pada situs *web* ini dapat dilihat pada **Gambar 3.1** di bawah ini.

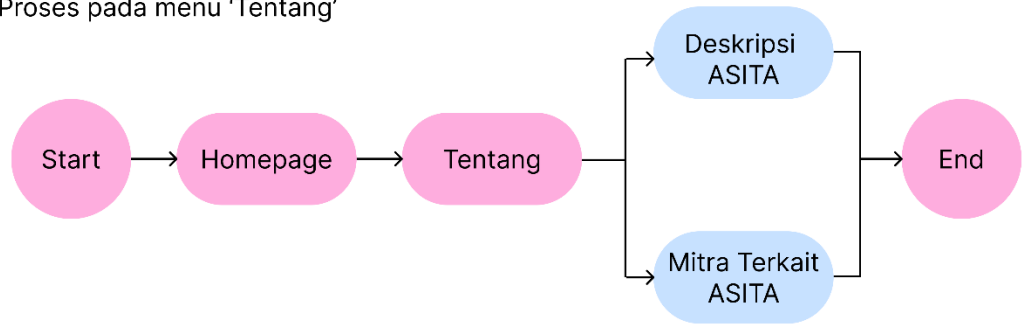


**Gambar 3.1** *Sitemap*

#### 3.2 User flow

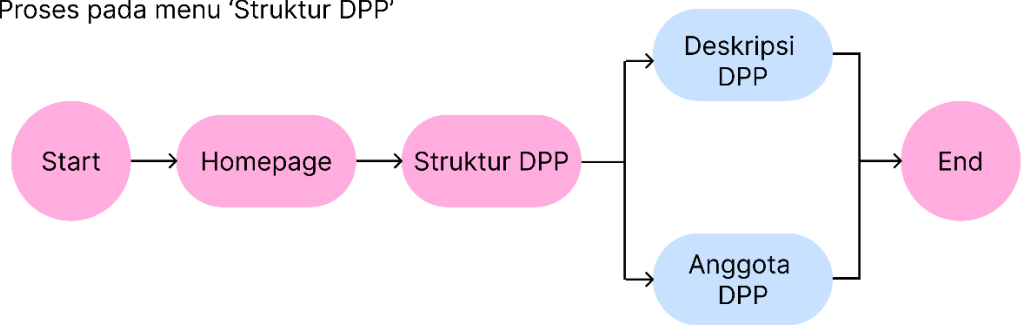
*User flow* atau aliran pengguna adalah penentuan tahapan yang dilakukan atau dilalui oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Aliran ini berguna untuk menggambarkan tahap awal hingga akhir perjalanan pengguna dalam menggunakan situs *web*. *User flow* pada situs *web* ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Proses pada menu 'Tentang'



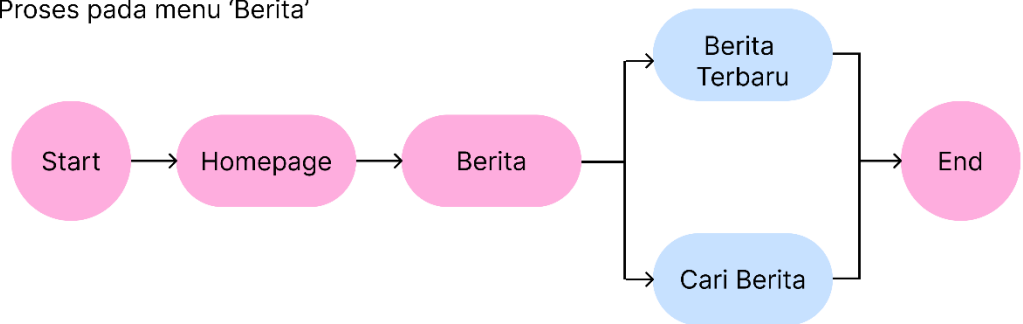
**Gambar 3.2** *User Flow* pada Menu 'Tentang'

Proses pada menu 'Struktur DPP'

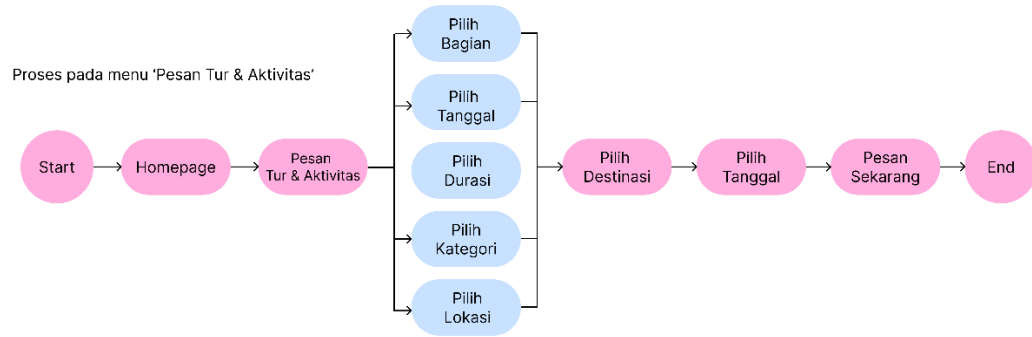


**Gambar 3.3** *User Flow* pada Menu 'Struktur DPP'

Proses pada menu 'Berita'



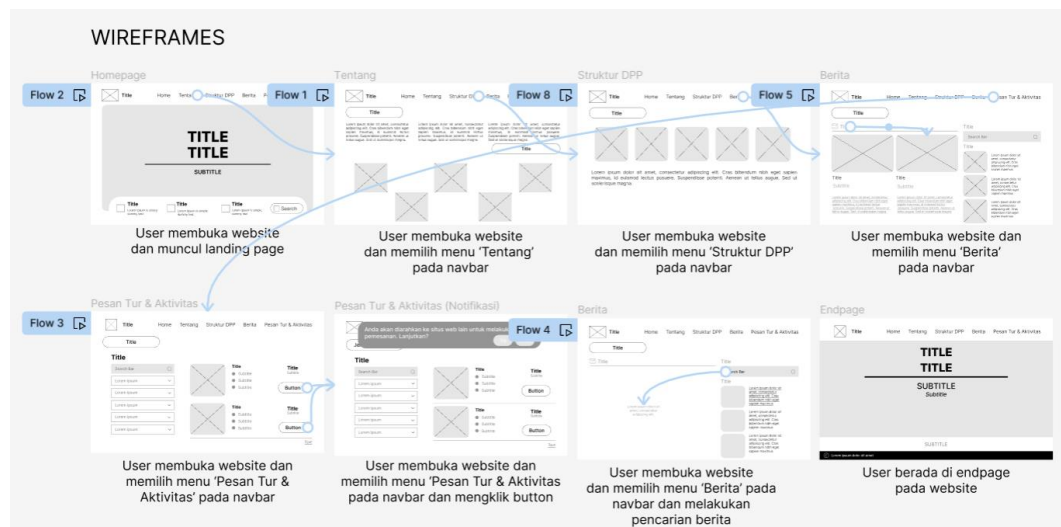
**Gambar 3.4** *User Flow* pada Menu 'Berita'



**Gambar 3.5** *User Flow* pada menu ‘Pesanan Tur & Aktivitas’

### 3.3 Wireframe

*Wireframe* adalah penyusunan tata letak dasar dari setiap halaman di situs *web* tanpa elemen desain visual yang detail. *Wireframe* berfokus pada penentuan lokasi elemen dasar seperti navigasi, tombol, dan lainnya pada setiap halaman. Hasil dari pembuatan *wireframe* dapat dilihat pada **Gambar 3.6** di bawah ini.

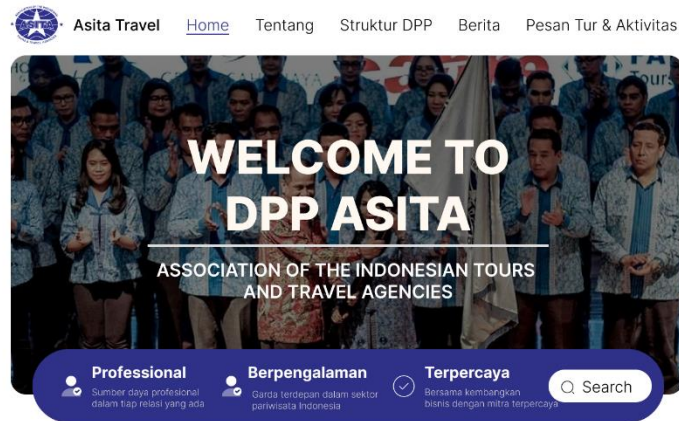


**Gambar 3.6** *Wireframe*

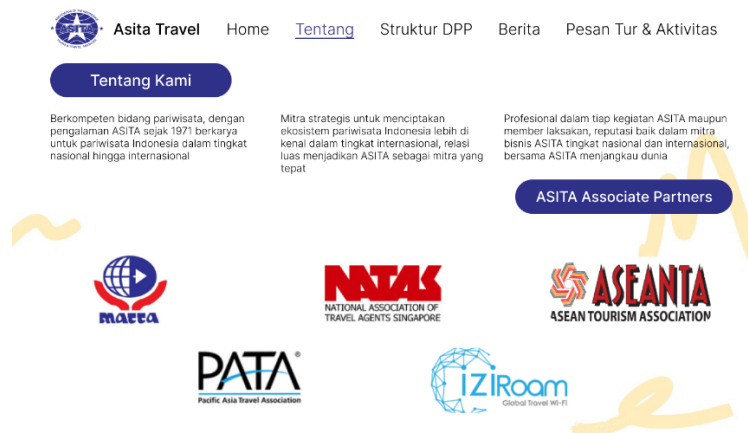
### 3.4 Prototype

*Prototype* adalah representasi interaktif dari halaman atau fitur situs *web* yang memungkinkan untuk dilakukan evaluasi bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan situs tersebut. Tujuannya adalah untuk mengubah *wireframe* menjadi tampilan visual yang menarik dan mencakup elemen grafis, warna, dan tipografi. *Prototype*

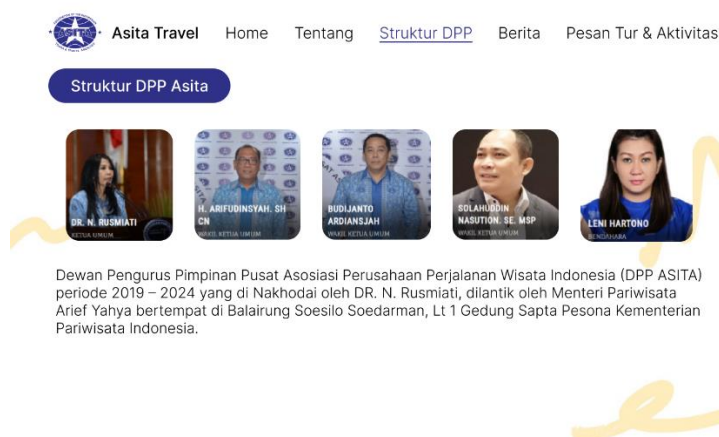
berfokus dalam memperkuat estetika dan identitas organisasi. Hasil desain dari *prototype* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.7 Tampilan Homepage

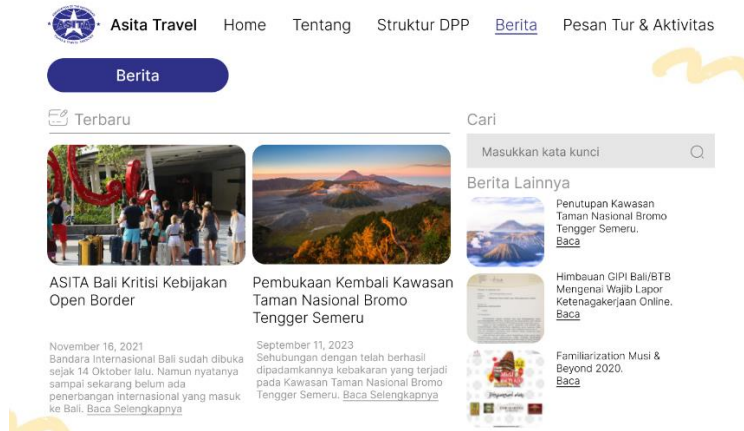


Gambar 3.8 Tampilan Halaman Tentang

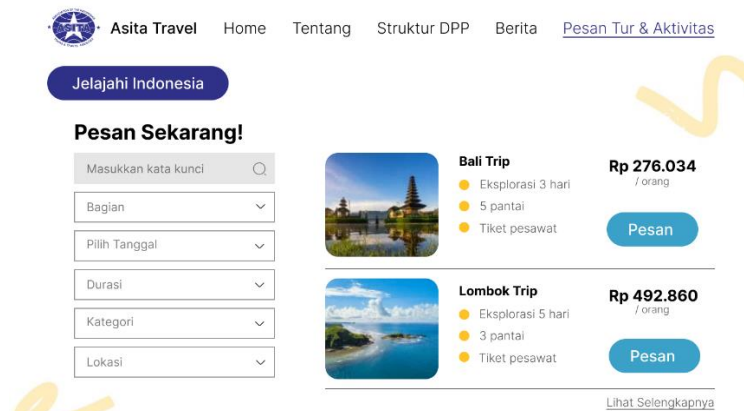


Gambar 3.9 Tampilan Halaman Struktur DPP

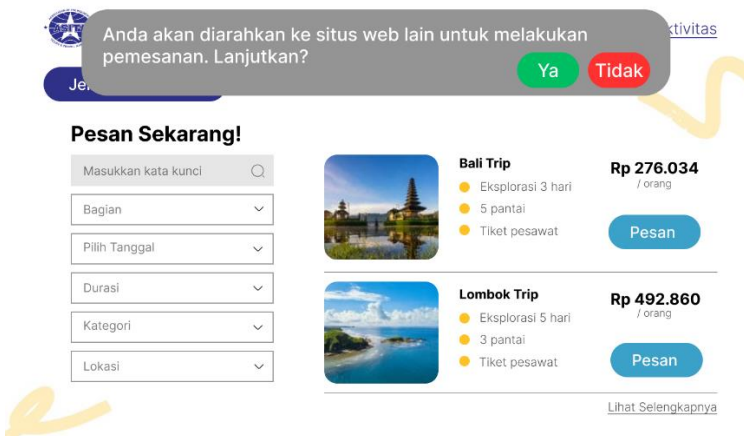




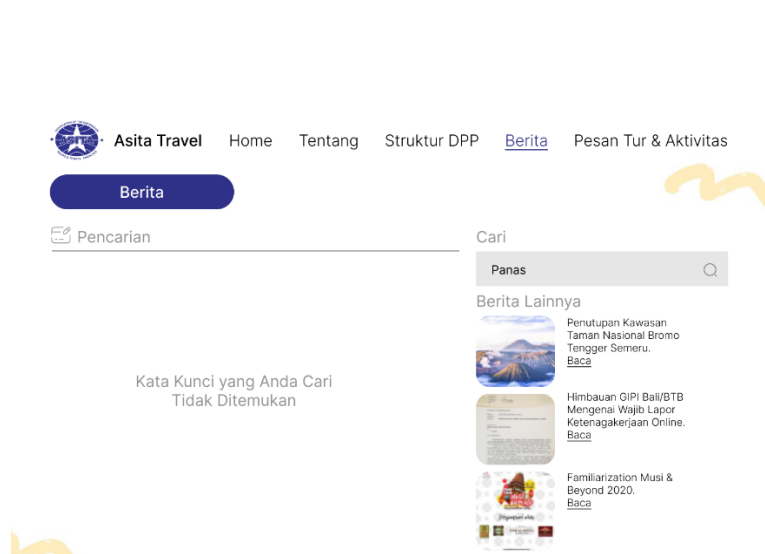
**Gambar 3.10** Tampilan Halaman Berita



**Gambar 3.11** Tampilan Halaman Pesan Tur & Aktivitas



**Gambar 3.12** Tampilan Halaman Pesan Tur & Aktivitas – Notifikasi



**Gambar 3.13** Tampilan Halaman Pencarian Berita



**Gambar 3.14** Tampilan Endpage

## BAB IV

### EVALUASI IMK

#### 4.1 Prinsip Usability

##### a. Learnability

Fitur yang terdapat pada situs *web* dapat berjalan sebagaimana fungsionalitasnya, mudah digunakan oleh masyarakat umum karena tata letaknya yang familiar.

##### b. Flexibility

Terdapat notifikasi berupa kotak dialog yang muncul apabila suatu proses tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya, sehingga membuat situs *web* ini bersifat interaktif. Selain itu, pengguna dapat menjalankan proses lain ketika membuka situs *web* ini di saat yang bersamaan.

##### c. Robustness

Situs web ini dapat bekerja dan berfungsi dengan baik bahkan ketika dihadapi oleh inputan abnormal. Situs web akan menampilkan pesan error dengan penggunaan bahasa yang baik.

##### d. Attitude

Perancangan ulang situs *web* ini dirancang berdasarkan kepuasan pengguna, bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan menarik perhatian pengunjung.

#### 4.2 Prinsip UID

##### a. Task compatibility

Dengan adanya desain antarmuka yang interaktif, situs web ini dapat membantu pengguna dalam menjalankan fungsionalitas *web* dengan cepat dan efisien.

##### b. Product compatibility

Sistem dapat beroperasi di berbagai perangkat keras yang digunakan oleh pengguna, seperti komputer, tablet, ponsel pintar, dan perangkat periferal lainnya.

c. User compatibility

Sistem ini kompatibel terhadap pengguna karena menyajikan seluruh kebutuhan pengguna dalam melakukan perjalanan wisata.

d. Workflow compatibility

Kompatibilitas dengan sistem pemesanan yang sudah digunakan oleh operator tur untuk memudahkan sinkronisasi data pemesanan dan menghindari duplikasi kerja.

e. Consistency

Penerapan warna, font, dan tata letak yang konsisten pada antarmuka setiap halaman meminimalisir kesulitan pengguna dalam mengakses tiap halaman.

f. Simplicity

Dengan menggunakan desain tampilan yang sederhana, ringkas, tetapi berbobot membuat situs web ini lebih menarik perhatian dan dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

g. Control

Terdapat fitur yang mampu mengatasi dan menanggulangi hal seperti kesalahan penginputan data oleh manusia (human error) dengan menampilkan pesan error secara otomatis.

h. WYSIWYG (What You See Is What You Get)

Situs web dapat menampilkan informasi yang sesuai dengan kemauan dan pilihan atau inputan (masukan) dari user. Ketika pengguna menekan tombol navigasi, maka sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman tersebut.

i. Responsiveness

Sistem dapat dengan cepat diakses oleh pengguna karena tidak adanya tampilan yang membutuhkan waktu lama dalam mengaksesnya. Situs *web* ini menggunakan tampilan yang minimalis, sehingga dalam mengaksesnya membutuhkan waktu yang cukup cepat.

j. Protection

Meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengguna selama mengakses situs web ini yang ditandai dengan adanya pesan konfirmasi sebelum melakukan tindakan yang dianggap berisiko.

k. Ease of learning & ease of use

Desain yang interaktif, penggunaan icon yang umum digunakan, dan tata letak yang familiar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem dengan cepat dan baik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

*Redesign* (perancangan ulang) situs *web* Asita.id bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat identitas organisasi. Peningkatan fungsionalitas sistem dengan navigasi yang mudah dan interaktif serta tampilan situs *web* yang menarik dan modern tetapi tetap sederhana juga menjadi poin utama dalam perancangan ulang situs *web* ini. Pada kegiatan ini juga memastikan bahwa seluruh elemen penting pada situs *web* ditempatkan dengan logis dan familiar bagi pengguna, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan fasilitas situs. Dengan ini, *redesign website* memiliki berbagai manfaat signifikan untuk tujuan bisnis dan penggunaannya, seperti peningkatan pengalaman pengguna, kinerja dan kecepatan situs yang optimal, serta identitas bisnis yang lebih kuat.

**BAB VI**  
**LAMPIRAN**

Link Showcase:

<https://www.behance.net/gallery/199493609/Redesign-Website-Asitaid>