



LAPORAN UJIAN AKHIR SEMESTER

MATA KULIAH

INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

***REDESIGN* WEBSITE CLEAN & CARE**

Disusun Oleh:

Sabina Nurlatifah Aurelia (2209106002)

Minggu, 26 Mei 2024

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MULAWARMAN

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Proyek.....	1
BAB II PEMBAHASAN.....	3
2.1 Metodologi.....	3
2.1.1 Identifikasi Masalah.....	3
2.1.2 Userflow.....	3
2.1.3 Sitemap.....	3
2.1.4 Notasi Dialog.....	3
2.1.5 Wireframe.....	3
2.1.6 Prototype.....	4
2.2 Deskripsi Showcase.....	4
2.2.1 Userflow.....	4
2.2.2 Sitemap.....	5
2.2.3 Notasi Dialog.....	5
2.2.4 Wireframe.....	6
2.2.5 Prototype.....	7
2.3 Evaluasi IMK.....	12
2.3.1 Usability.....	13
BAB III PENUTUP.....	15
3.1 Kesimpulan.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website memainkan peran penting dalam masyarakat 5.0 dalam hal menyediakan akses ke informasi, mendukung kerja sama, memfasilitasi layanan publik, dan mendorong partisipasi masyarakat. *Website* memungkinkan perusahaan kebersihan untuk mencapai pelanggan baru karena semakin banyak orang yang mencari layanan *online*. Clean & Care menawarkan jasa pembersihan dan instalasi untuk berbagai jenis properti Anda. Namun, *website* Clean & Care sebelumnya mengalami beberapa masalah yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Masalah utamanya yaitu kurang *user-friendly* kurangnya informasi yang jelas pada beberapa halaman, dan tata bahasa yang tidak konsisten.

Dengan perkembangan teknologi yang di mana saat ini banyak orang yang mencari layanan secara *online*, *website* Clean & Care perlu dilakukan beberapa perbaikan. Pertama, optimalisasi peletakkan button agar lebih efisien sehingga pengguna tidak perlu melakukan klik berulang setelah mengakses menu Services. Kedua, pastikan informasi layanan jelas dan terstruktur dengan deskripsi lengkap dan menampilkan harga. Ketiga, jaga konsistensi tata bahasa dengan panduan gaya yang tetap, proofreading menyeluruh, dan pembaruan konten rutin. Implementasi ini akan mempermudah navigasi, meningkatkan kepuasan pengguna, dan memberikan kesan profesional, sehingga memperkuat posisi Clean & Care di pasar jasa kebersihan dan instalasi.

1.2 Tujuan Proyek

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh *website* Clean & Care sebelumnya, tujuan utama dari *redesign* ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna, menyajikan informasi yang jelas dan terstruktur, serta menjaga konsistensi tata bahasa. Dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya pencarian layanan secara online, perbaikan ini akan membantu Clean & Care memperkuat posisinya di pasar jasa kebersihan dan instalasi. Berikut adalah tujuan dari *redesign website* Clean & Care:

1. Meningkatkan pengalaman pengguna: Merancang navigasi situs agar lebih *user-friendly*, memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi dan

layanan dengan lebih cepat dan mudah dan menyediakan pengalaman yang konsisten di berbagai perangkat.

2. Konsistensi tata bahasa: Menerapkan panduan gaya yang tetap untuk menjaga konsistensi tata bahasa di seluruh halaman *web*.
3. Penyajian informasi yang jelas dan terstruktur: Mengorganisir konten dengan tata letak yang intuitif dan mudah dipahami, memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi dengan cepat dan mudah.
4. Menampilkan desain yang menarik: Dengan menampilkan desain yang menarik dapat meningkatkan daya tarik visual, memberikan kesan profesional, dan meningkatkan pengalaman pengguna.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan *prototype* ini adalah metode *design thinking*. Metode ini berfokus pada pemecahan masalah, yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dan objek yang digunakan. Metode *design thinking* adalah solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses *website*.

2.1.1 Identifikasi Masalah

Redesign website adalah proses yang kompleks dan membutuhkan identifikasi masalah yang teliti agar hasilnya optimal. Identifikasi masalah bertujuan untuk menemukan dan memahami kendala serta kebutuhan pengguna, sehingga desain baru bisa lebih *user-friendly* dan efektif.

2.1.2 Userflow

Pengguna flow adalah representasi visual dari serangkaian langkah yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan. *Pengguna flow* digunakan untuk memahami perjalanan pengguna dari titik hingga mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Sitemap

Sitemap membantu dalam merencanakan dan mengorganisir struktur informasi website. Ini termasuk penempatan halaman-halaman utama, sub-halaman, dan konten-konten terkait secara hierarkis.

2.1.4 Notasi Dialog

Notasi dialog berfungsi untuk merencanakan dan menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan *website* dari awal hingga akhir, dari mulai masuk ke halaman utama hingga mencapai tujuan akhir.

2.1.5 Wireframe

Wireframe 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.

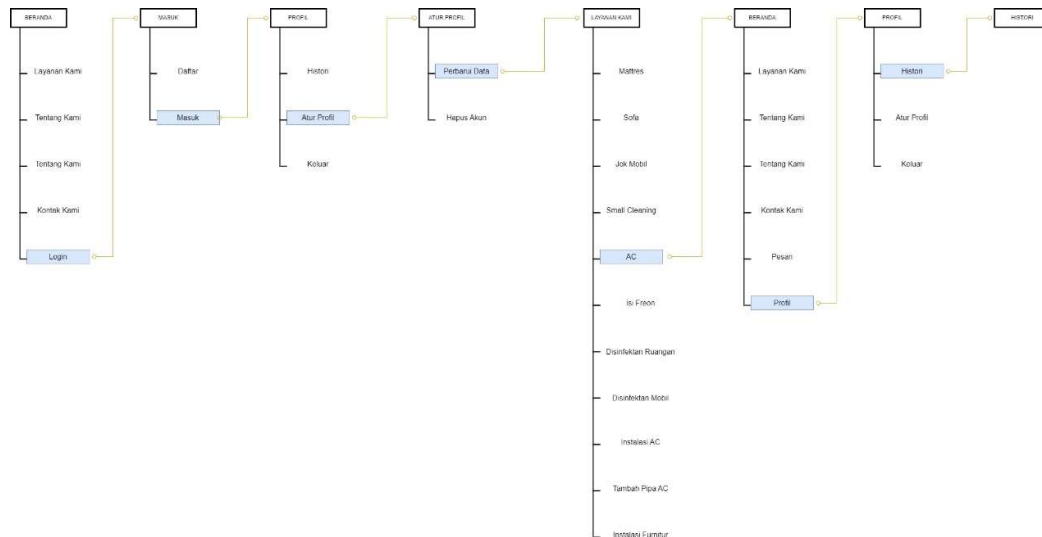
2.1.6 Prototype

Setelah membuat *wireframe*, selanjutnya akan dibuat prototype yang diimplementasikan dari *wireframe*. Nantinya, dengan mengintegrasikan *prototyping* dalam proses, dapat menguji konsep, mengidentifikasi masalah, dan memperbaiki desain dengan cepat dan efektif.

2.2 Deskripsi Showcase

2.2.1 Userflow

Userflow merupakan sebuah diagram yang menggambarkan dengan jelas dan lengkap alur seorang *pengguna* ketika menggunakan sebuah produk atau *platform* digital (aplikasi atau situs *web*), mulai dari titik masuk *platform* hingga mencapai tujuannya. Berikut *userflow* dari *website* Clean & Care.

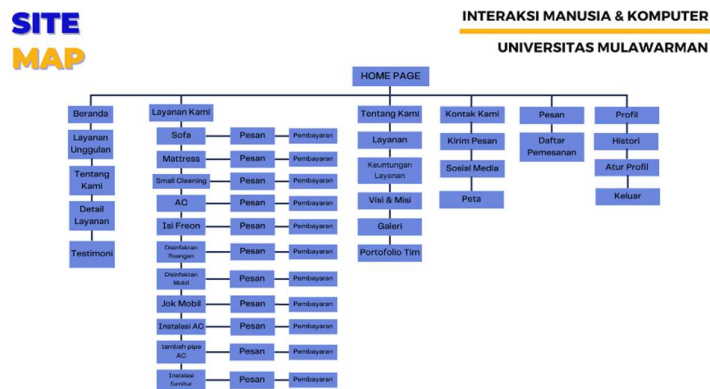


Gambar 2.2.1 Userflow 1

Pada halaman Beranda pengguna disuguhkan beberapa menu pilihan yang mengarahkan langsung pada halaman yang dipilih. Pada halaman “Beranda“ terdapat layanan kami yang jika menu tersebut dipilih maka akan diarahkan ke halaman layanan kami. Semua menu pada halaman utama akan mengalihkan ke halaman yang dipilih. Menu “Masuk“ memberikan akses untuk pengguna mendaftarkan akunnya atau masuk kedalam akun Clean & Care. Halaman “Profil“ memberi akses untuk memperbarui data diri pengguna dan tersedia menu hapus akun. Menu “Layanan Kami“ memiliki akses penuh, di mana pengguna dapat melihat dan memesan jasa pembersihan apa yang diinginkan.

2.2.2 Sitemap

Sitemap membantu dalam merencanakan dan mengorganisir struktur informasi *website*. Ini termasuk penempatan halaman-halaman utama, sub-halaman, dan konten-konten terkait secara hierarkis. Berikut *sitemap* dari website Clean & Care.

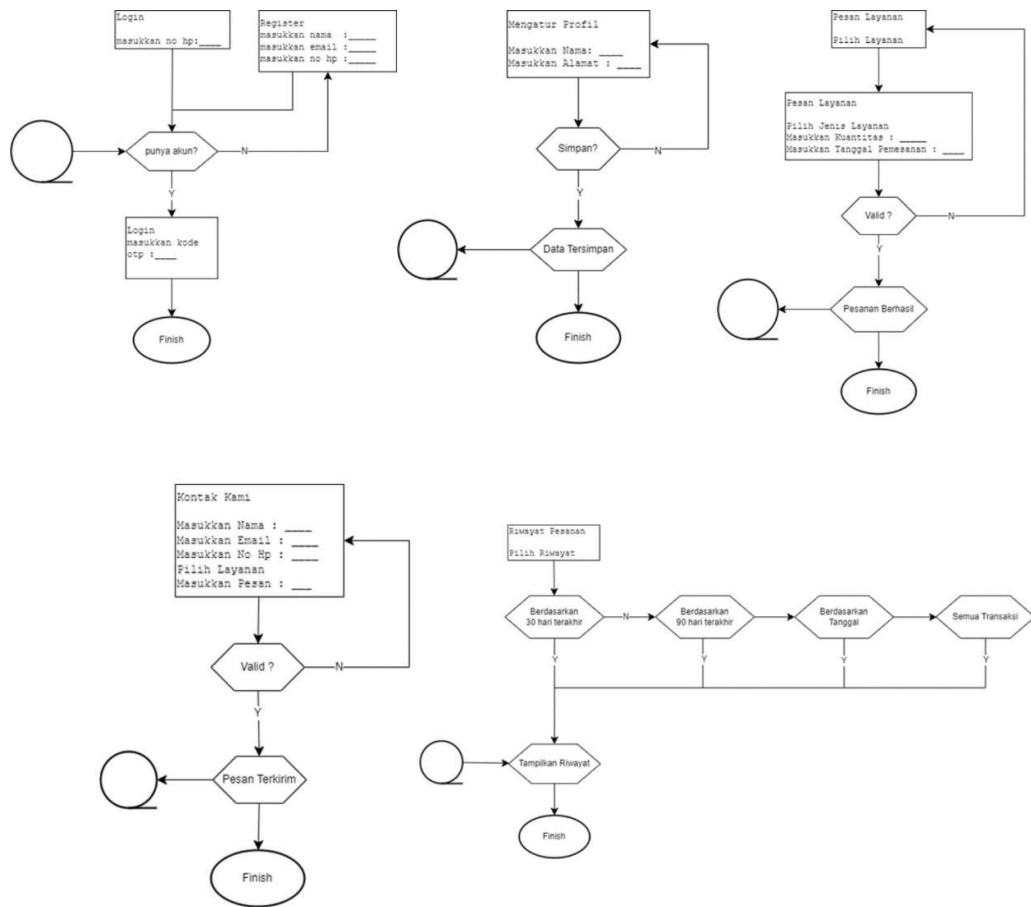


Gambar 2.2.2 Sitemap

Sitemap membantu dalam mengatur struktur informasi untuk sebuah *website*. Pada halaman "Beranda", Anda akan menemukan layanan unggulan, tentang kami, testimoni, dan detail layanan. Pada halaman "Layanan Kami", Anda akan menemukan jenis layanan yang tersedia, dan jika Anda memilih "Pesanan", Anda akan dibawa ke halaman "Pembayaran". Halaman "Tentang Kami" berisi layanan yang disediakan, keuntungan, visi dan misi Clean & Care, portofolio tim, dan galeri.

2.2.3 Notasi Dialog

Notasi dialog digunakan untuk merencanakan dan menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan *website* dari awal hingga akhir. Berikut notasi dialog yang ada pada Clean & Care.



Gambar 2.2.3 Notasi Dialog

2.2.4 Wireframe

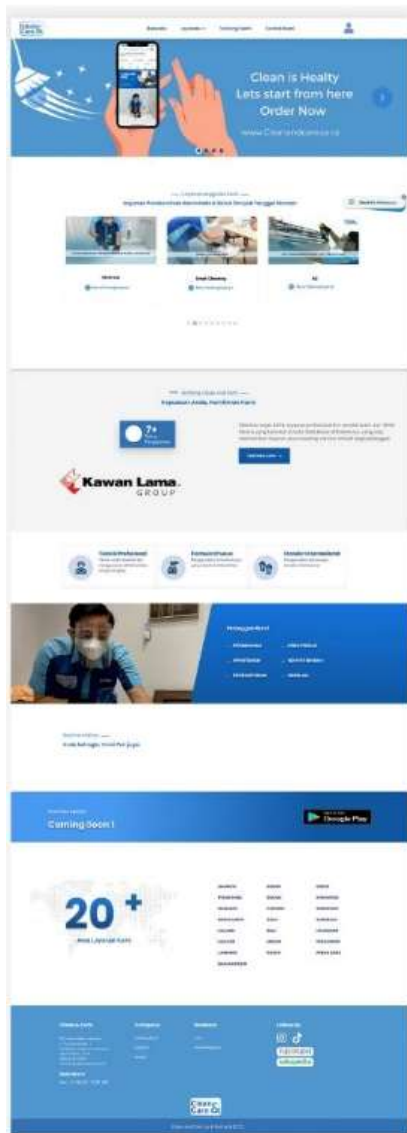
Wireframe adalah visual sederhana dari sebuah halaman *web* yang menunjukkan struktur dasar dan tata letak elemen-elemennya tanpa detail desain visual seperti warna, gambar, atau jenis huruf. Berikut *wireframe* Clean & Care.



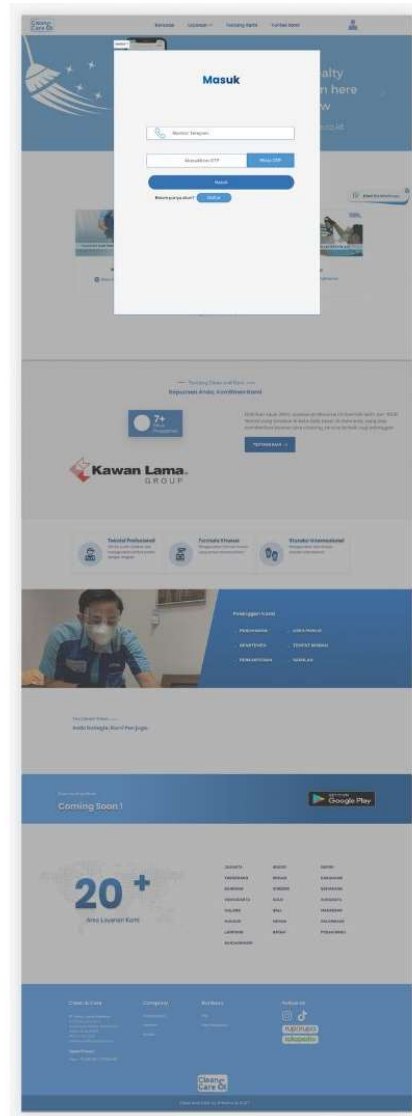
Gambar 2.2.4
Wireframe

2.2.5 Prototype

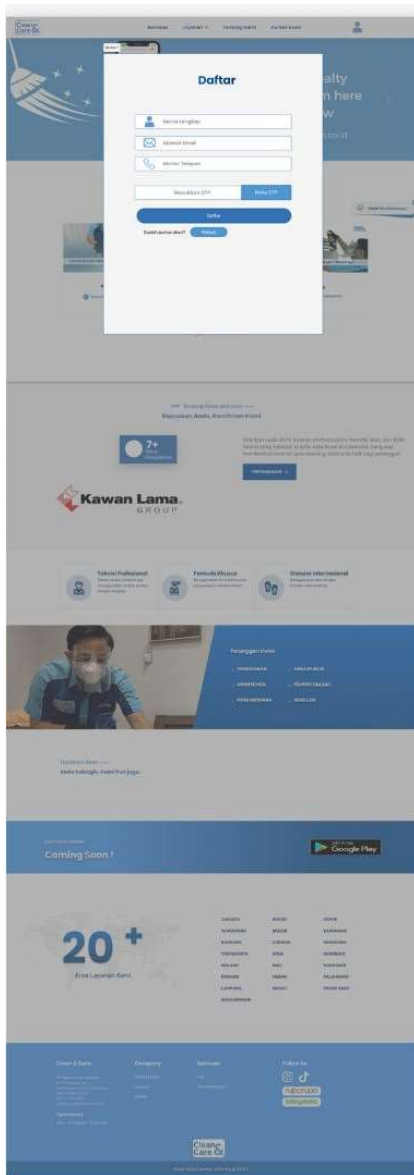
Prototype redesign website Clean & Care telah dirancang menggunakan Figma. Dengan menggunakan Figma prototype dirancang mulai dari tata letak halaman, navigasi, dan elemen visual.



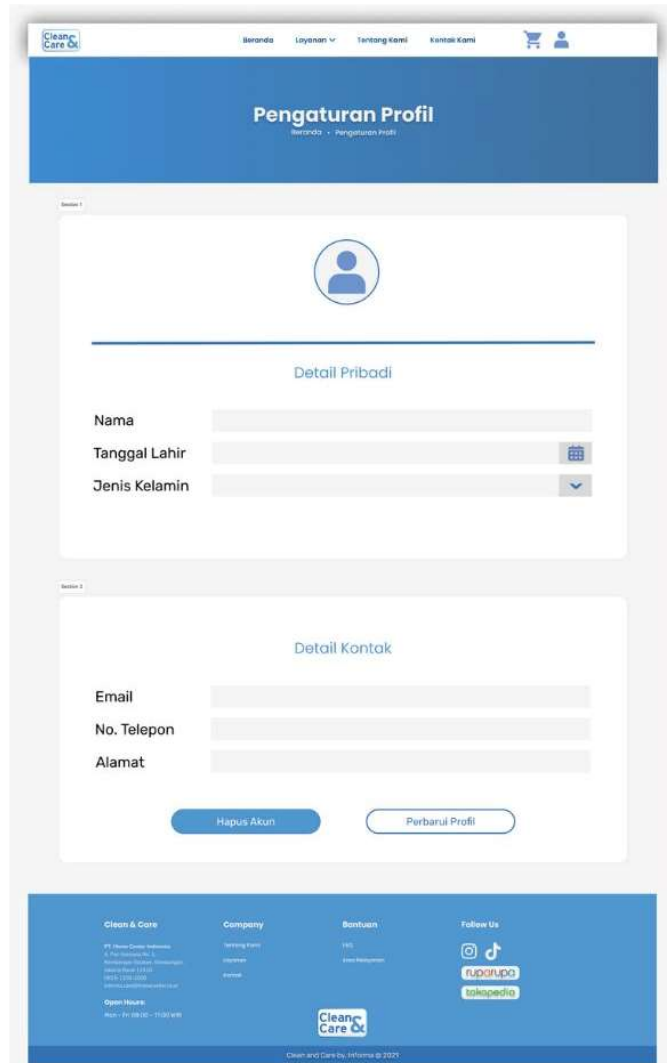
Gambar 2.2.5 Prototype Beranda



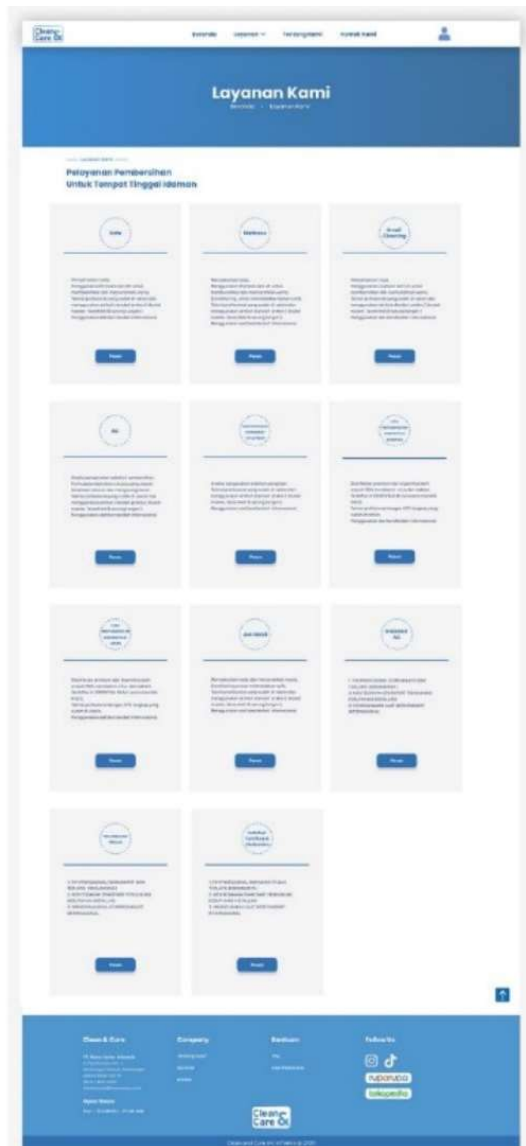
Gambar 2.2.6 Prototype Masuk Akun



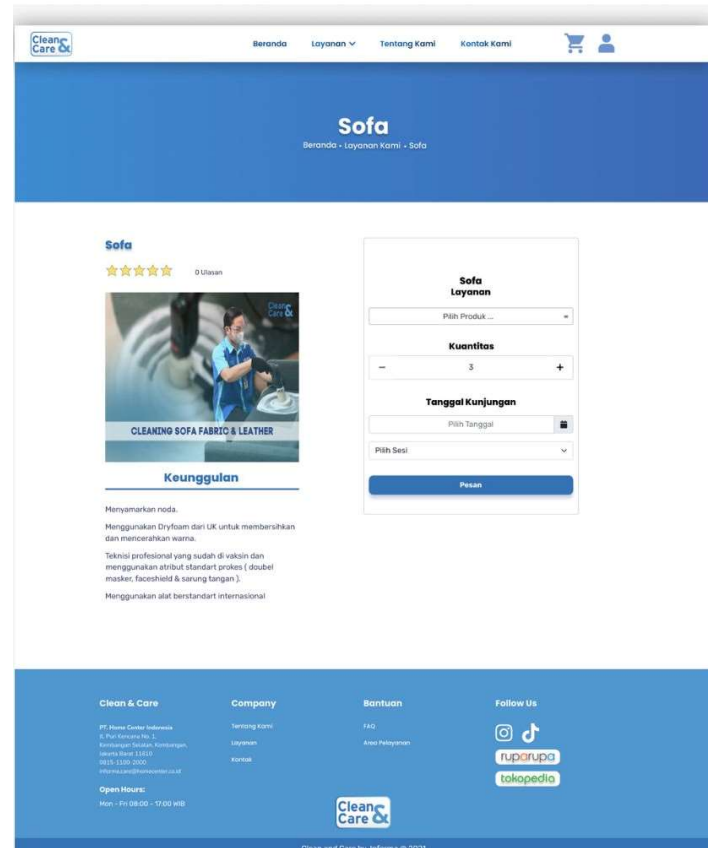
Gambar 2.2.7 Prototype Daftar Akun



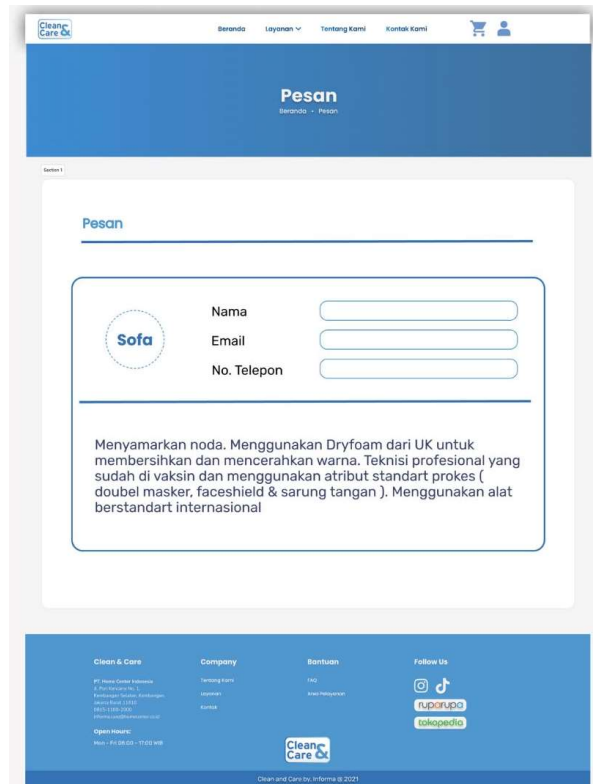
Gambar 2.2.8 Prototype Pengaturan Akun



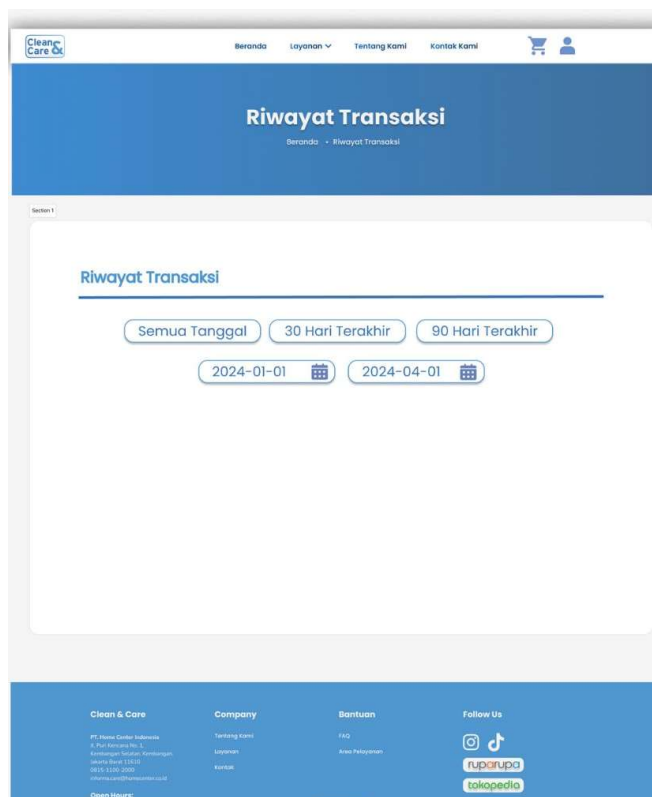
Gambar 2.2.9 Prototipe Layanan



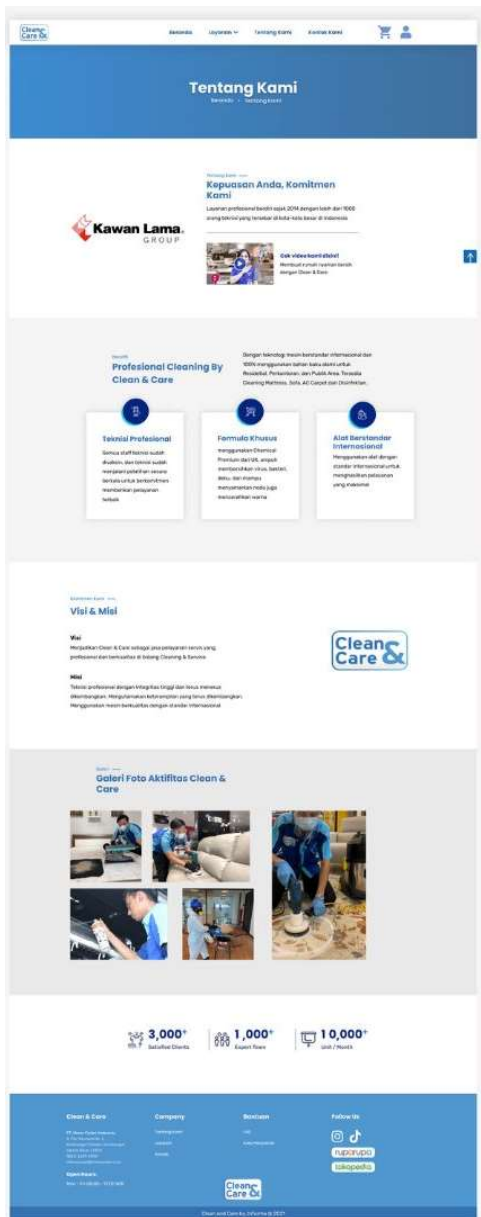
Gambar 2.2.10 Prototipe Pemesanan



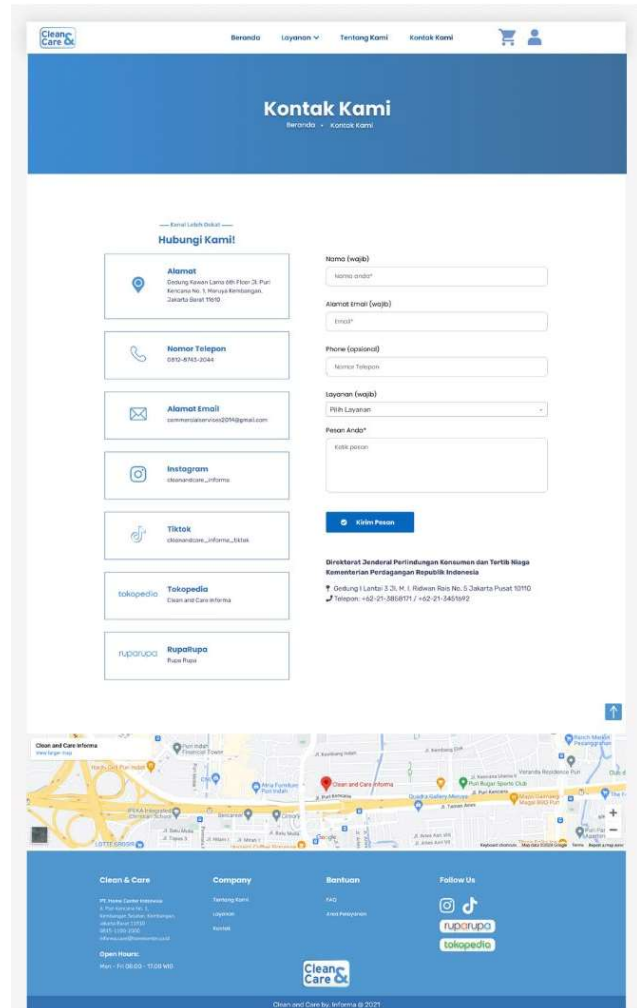
Gambar 2.2.11 Prototype Pesan



Gambar 2.2.12 Prototype Riwayat Transaksi



Gambar 2.2.13 Prototype Tentang Kami



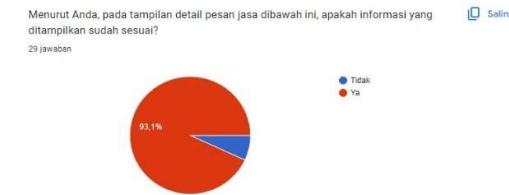
Gambar 2.2.14 Kontak Kami

2.3 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.

2.3.1 Usability

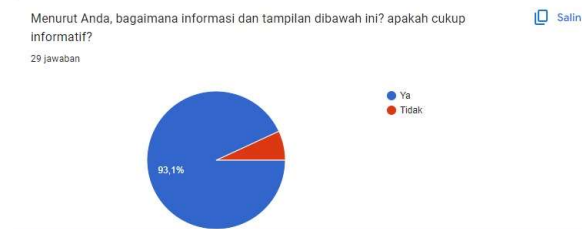
Keselarasan Informasi



Gambar 2.3.1 Keselarasan Informasi 1

Didapatkan hasil, 93,1% responden menyatakan informasi sudah sesuai. Mayoritas responden merasa informasi yang disajikan di halaman detail pesan jasa sudah sesuai dengan kebutuhan. Menunjukkan bahwa *website* berhasil menyediakan informasi yang relevan dan memudahkan pengguna untuk membuat keputusan.

Kelengkapan Informasi



Gambar 2.3.2 Kelengkapan Informasi 1

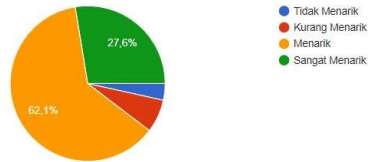
Didapatkan hasil, 93,1% responden menyatakan informasi cukup informatif. Informasi yang disajikan dianggap cukup lengkap dan detail oleh sebagian besar responden. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami layanan yang ditawarkan dengan baik, yang meningkatkan efektivitas komunikasi.

- User Interface

Tata Letak Menu

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

[Salin](#)



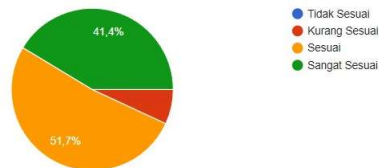
Gambar 2.3.3 Tata Letak Menu

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

Kesesuaian Warna Palet

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

[Salin](#)



Gambar 2.3.4 Kesesuaian Warna Palet

Didapatkan bahwa, 51,7% menyatakan sesuai, 41,4% menyatakan sangat sesuai. Mayoritas responden merasa bahwa warna palet sudah sesuai atau sangat sesuai dengan tema jasa kebersihan, ada sedikit ruang untuk perbaikan bagi sebagian kecil pengguna yang merasa warna palet kurang sesuai.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) melibatkan berbagai langkah yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Langkah pertama adalah menemukan masalah. Untuk melakukan ini dilakukan analisis data untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan pengguna yang terkait dengan *website* saat ini. Setelah itu, membuat aliran pengguna untuk menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem melalui peta perjalanan pengguna dan analisis tugas. Langkah berikutnya adalah membuat *sitemap*, yang merencanakan struktur informasi sistem yang dirancang dengan menggunakan teknik seperti pemilihan kartu dan diagram hierarki. *Flowcharts* dan *state diagrams* digunakan untuk menunjukkan interaksi pengguna dengan sistem melalui notasi dialog. Kemudian membuat wireframe, mulai dari sketsa hingga gambar digital yang lebih rinci, untuk menunjukkan gambaran kasar dari desain sistem. *Prototyping* digunakan untuk menguji ide dan menunjukkan desain setelah *wireframe* selesai. Untuk memberikan umpan balik kepada desainer tentang desain yang telah dirancang, tahap review melibatkan pengujian *usability* melalui *Google Form*. Proses ini memungkinkan beberapa kali pengujian dan revisi hingga desain yang ideal tercapai.

LAMPIRAN

Link showcase: https://www.behance.net/gallery/199515239/UAS_IMK_REDESIGN-CLEAN-CARE