

**LAPORAN UAS**  
**INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER**



**REDESIGN *WEBSITE ASITA.ID***

**Disusun Oleh:**

Salwa Arlinda Humairah / 2209106031

**Tanggal Pengumpulan:**

25 Mei 2024

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

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan -jaringan halaman. *Website* ini nantinya juga berguna sebagai jembatan bagi orang-orang yang ingin mengetahui sebuah informasi. *Website* adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam *internet*.

Sebuah desain *interface* merupakan tampilan yang akan memberikan sebuah hasil perpaduan antara input dari desain yang baik dan output mekanisme yang akan memuaskan kebutuhan *user*, kemampuan, dan limitasi dengan cara yang seefektif mungkin, sebuah *interface* yang baik tidak akan terasa oleh *user*, dan akan mengontrol *user* untuk fokus pada informasi yang dipresentasikan. *User interface* merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah.

### 2. Tujuan

- a. Meningkatkan Pengalaman Pengguna (*User Experience/UX*).
- b. Memperbarui Tampilan Visual (*Visual Refresh*).
- c. Meningkatkan Kinerja dan Skalabilitas

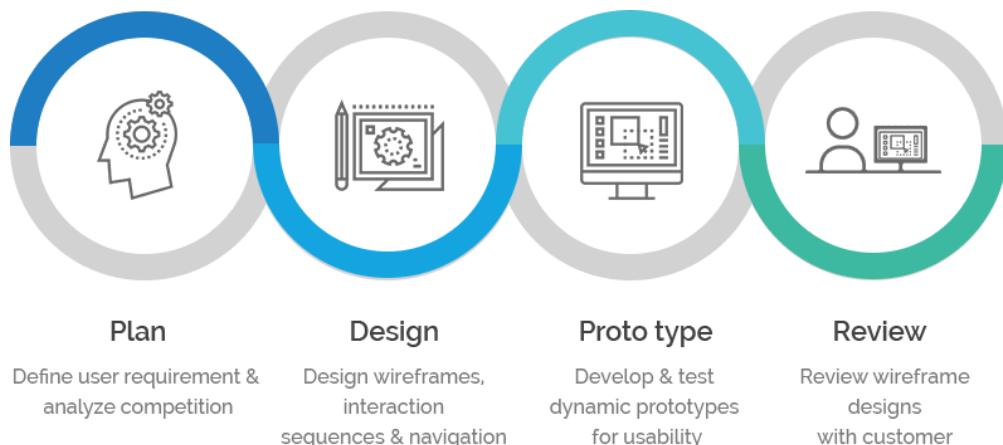
## METODOLOGI

Penelitian ini dimulai dengan plan lalu design menggunakan *wireframe* figma. Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain - lain. Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Setelah hasil dari penelitian diatas didapatkan, kami langsung melakukan analisis terhadap data tersebut dan mulai untuk membangun *prototype website* berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. *Prototype* adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (*software*) atau perangkat lunak. *prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembangan dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Metode *Prototyping* menurut Ogedebe dan Peter Jacob merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Tahapan dalam *prototyping* adalah sebagai berikut : pertama Pengumpulan kebutuhan, kedua proses desain cepat, ketiga membangun *prototype* evaluasi dan perbaikan. Langkah terakhir yakni mereview *design* terkait penelitian ini berdasarkan data - data yang telah didapatkan.

### 1. Tahapan Penelitian

Metode digunakan adalah *User Centered Design* (UCD), yakni merupakan metode yang biasa dipakai oleh *developer* dan *designer* sebuah produk digital agar dapat membuat rancangan senyaman mungkin digunakan oleh *user*. Metode *user centered design* merupakan sebuah pendekatan untuk pengembangan *user interface* dan pengembangan sistem. Bentuk pengaplikasianya pertama memulai dengan melakukan *planning* untuk memulai *redesign website*.



### a. Plan

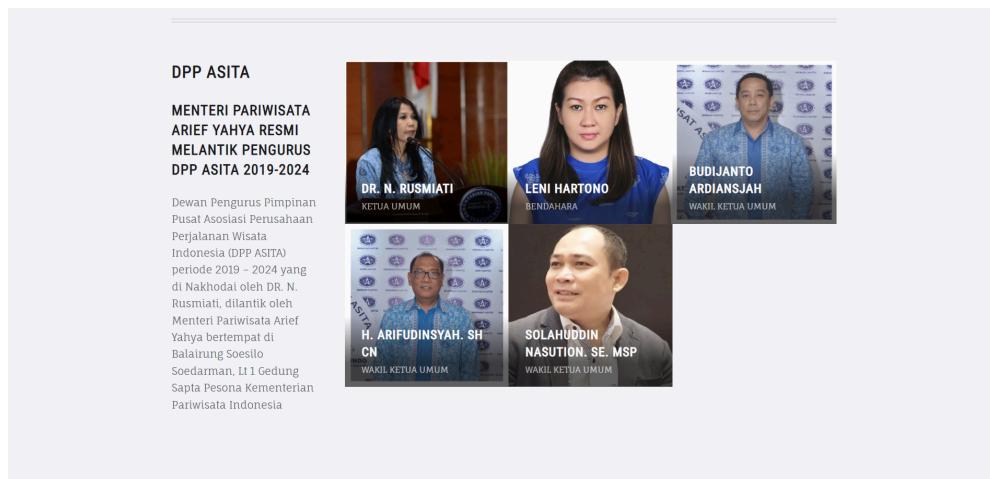
Pada tahap plan, penelitian dilakukan dengan meneliti web sebelum diredesign secara utuh dan keseluruhan. Gambar dari website sebelum diredesign sebagai berikut :



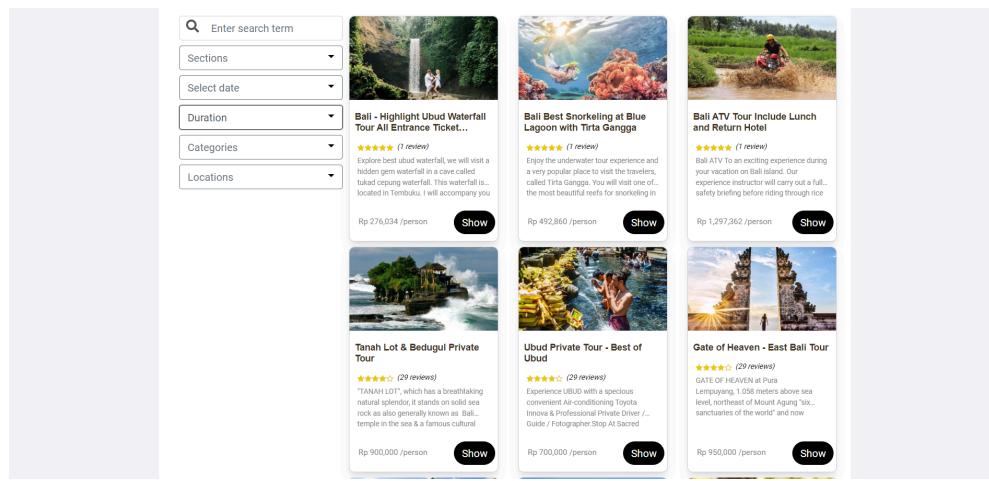
**Gambar 1** Website Asita.id pada landing page sebelum Redesain



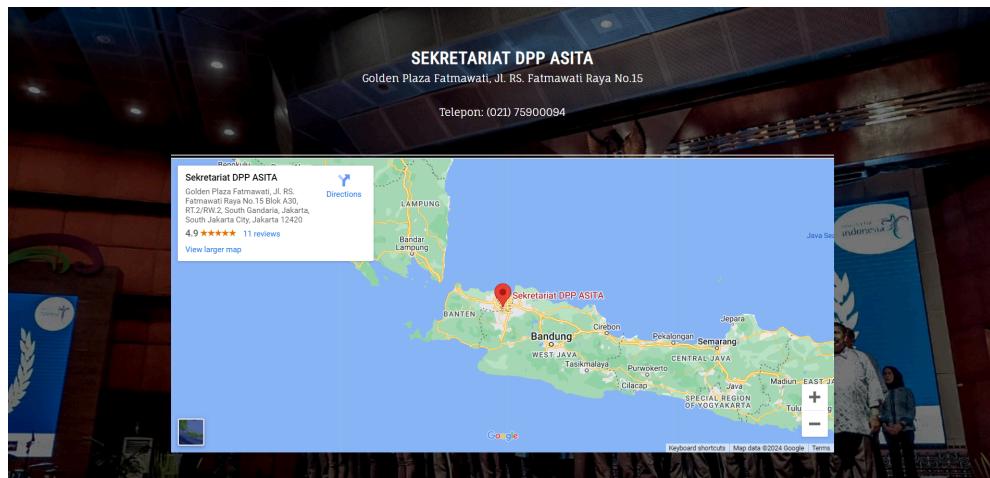
**Gambar 2** Website Asita.id pada Menu ‘Tentang’ sebelum Redesain



**Gambar 3** Website Asita.id pada Menu ‘Struktur DPP’ sebelum Redesain



**Gambar 4** Website Asita.id pada Menu ‘Pesan Tur & Aktivitas’ sebelum Redesain



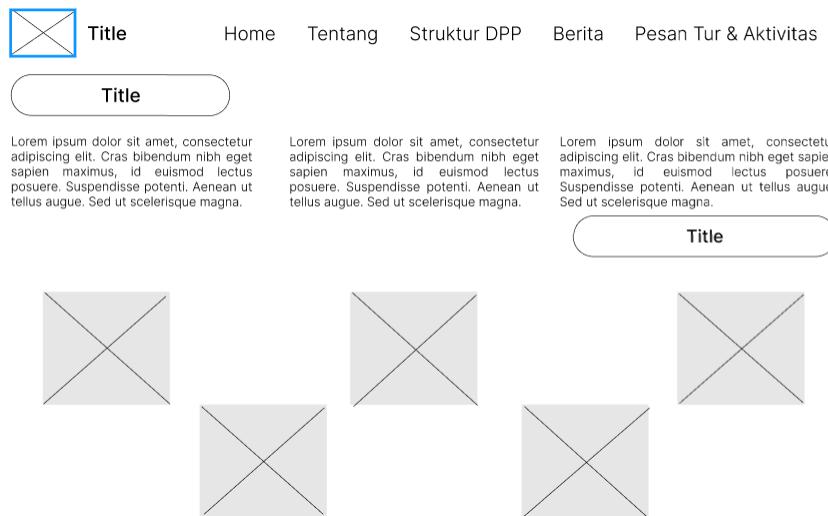
**Gambar 5** Website Asita.id pada halaman terakhir sebelum Redesain

## b. Design

Pada tahap desain, penelitian dilakukan dengan membuat sketsa dari desain web secara keseluruhan. Gambar dari sketsa menggunakan figma sebagai berikut :



**Gambar 6** Desain Sketsa Landing Page dari Figma pada Proses Plan

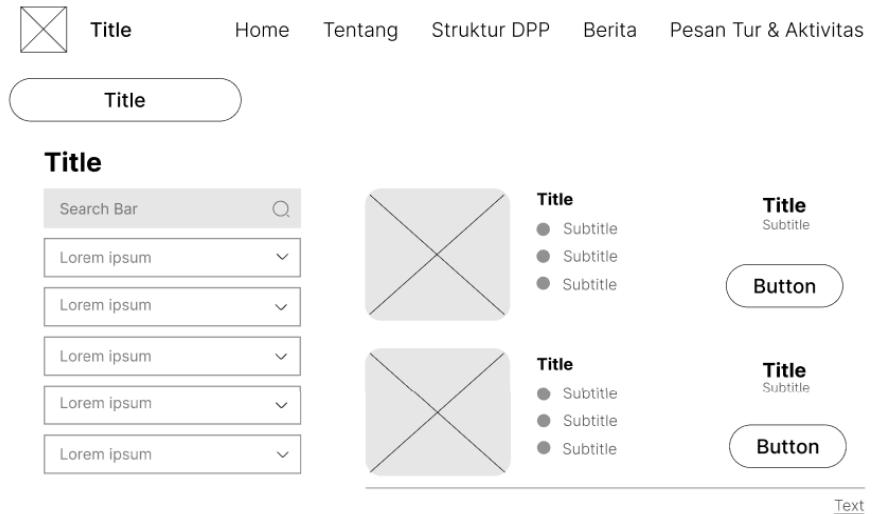


**Gambar 7** Desain Sketsa menu ‘Tentang’ pada website Asita.id

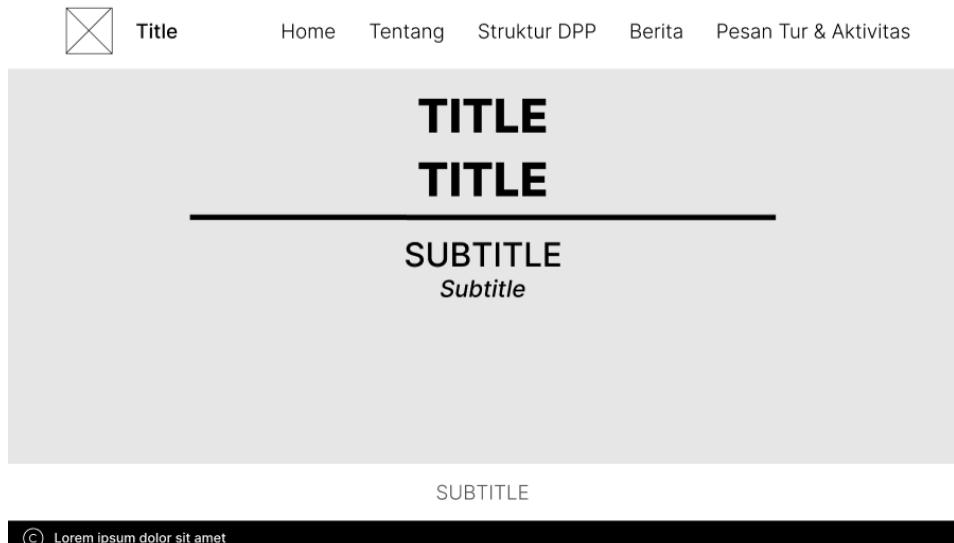


*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras bibendum nibh eget sapien maximus, id euismod lectus posuere. Suspendisse potenti. Aenean ut tellus augue. Sed ut scelerisque magna.*

**Gambar 8** Desain Sketsa menu ‘Struktur DPP’ pada website Asita.id



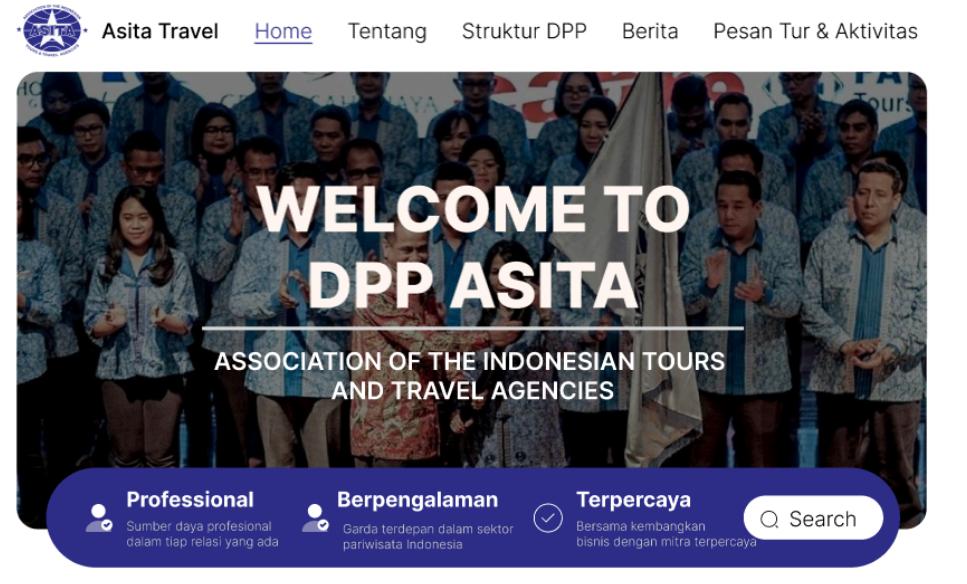
**Gambar 9** Desain Sketsa menu ‘Pesanan Tur & Aktivitas pada website Asita.id



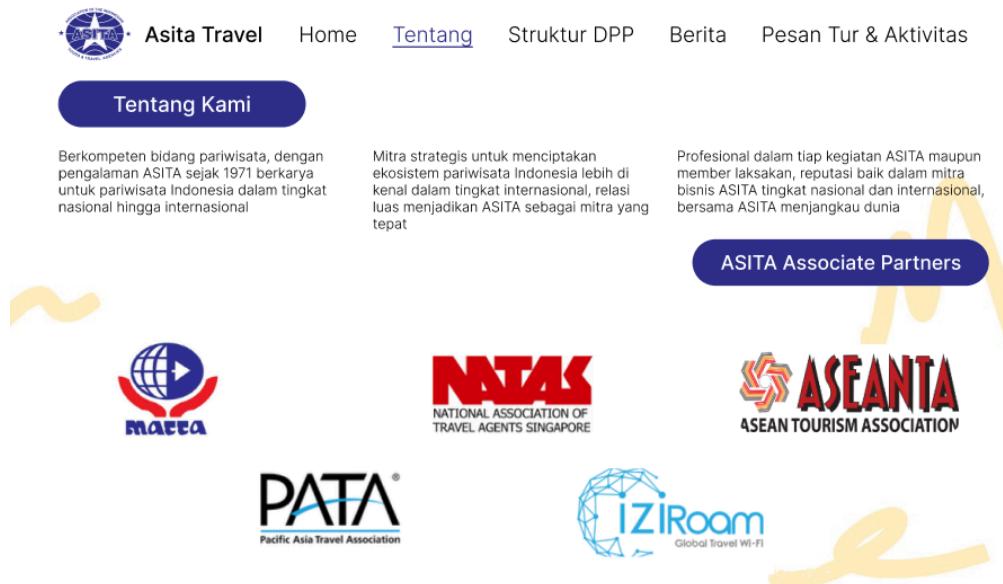
**Gambar 10** Desain Sketsa pada halaman terakhir website Asita.id

### c. Prototype

Pada tahap prototyping menggunakan software figma. Pada tahap ini penyempurnaan *redesign web* secara sempurna dan menghasilkan tampilan lebih halus dan menarik. Tampilan hasil figma dapat dilihat dengan beberapa desain mulai dari *header*, *body* dan *footer* serta keseluruhan. Hasil dari redesign website Asita.id sebagai berikut:



**Gambar 11** Tampilan Landing Page Website Asita.id setelah Redesain



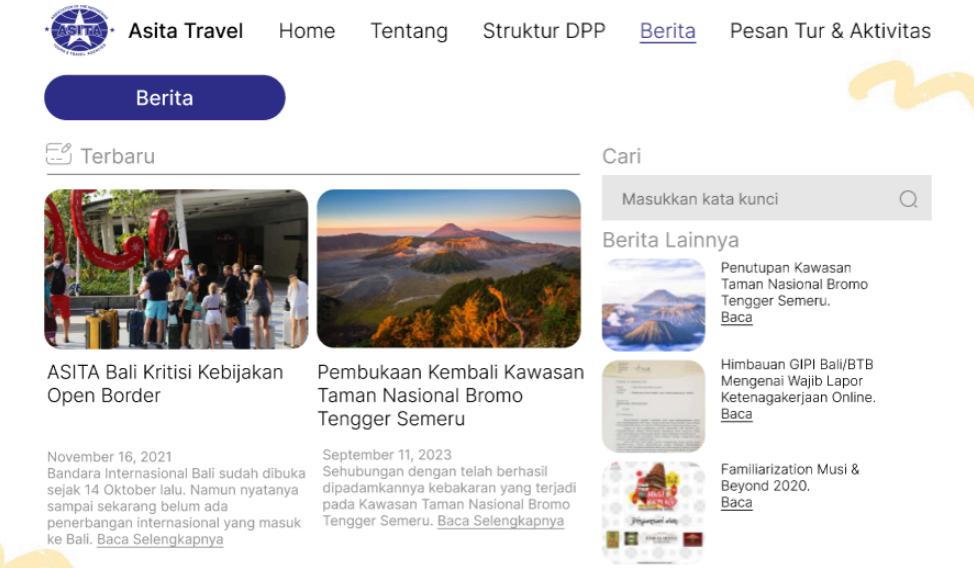
**Gambar 12** Tampilan menu ‘Tentang’ Website Asita.id setelah Redesain



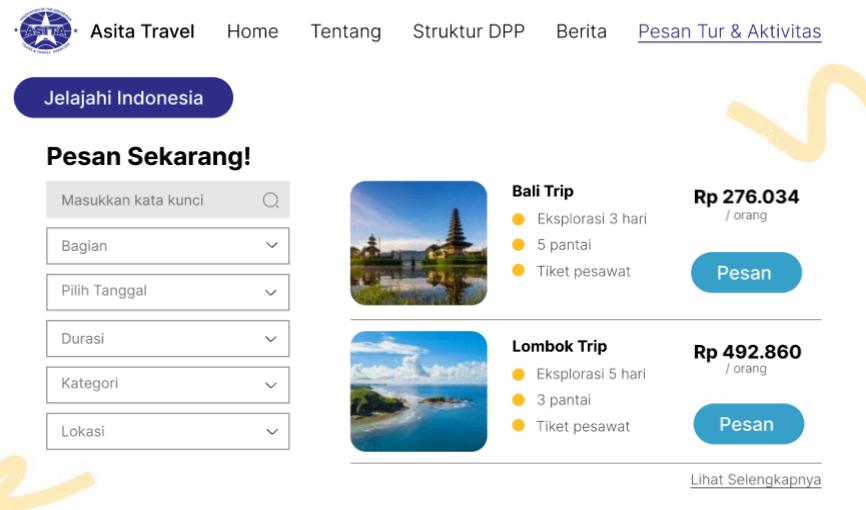
Dewan Pengurus Pimpinan Pusat Asosiasi Perusahaan Perjalanan Wisata Indonesia (DPP ASITA) periode 2019 – 2024 yang di Nakhodai oleh DR. N. Rusmiati, dilantik oleh Menteri Pariwisata Arief Yahya bertempat di Balairung Soesilo Soedarman, Lt 1 Gedung Sapta Pesona Kementerian Pariwisata Indonesia.



**Gambar 13** Tampilan menu ‘Struktur DPP’ Website Asita.id setelah Redesign



**Gambar 14** Tampilan menu ‘Berita’ Website Asita.id setelah Redesign



Gambar 15 Tampilan menu ‘Pesanan Tur & Aktivitas’ Website Asita.id setelah Redesign



Gambar 16 Tampilan Endpage Website Asita.id setelah Redesign

#### d. Review

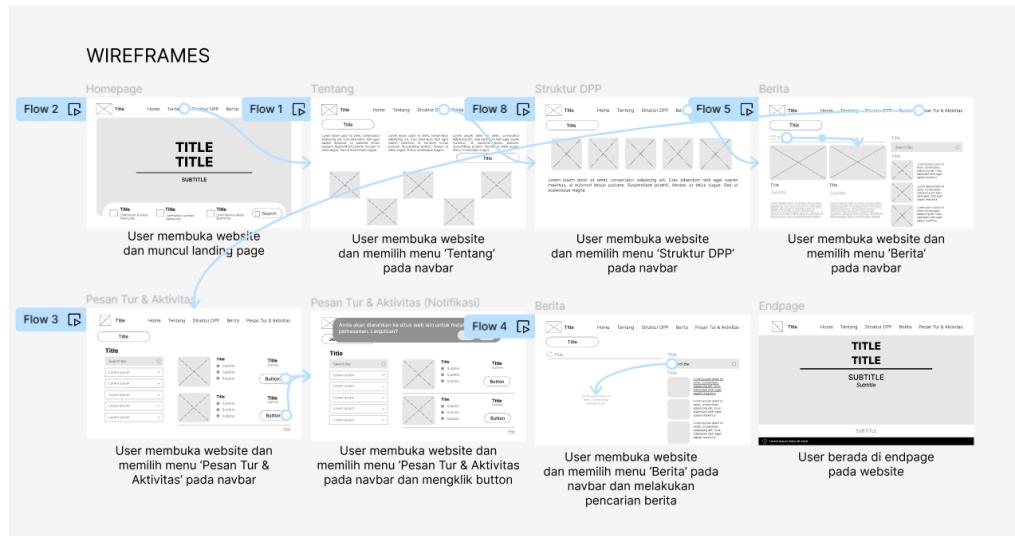
- Analisis Umpan Balik: Mengumpulkan dan menganalisis umpan balik dari pengujian pengguna untuk mengidentifikasi masalah dan area yang memerlukan perbaikan.
- Iterasi dan Perbaikan: Memodifikasi desain berdasarkan umpan balik untuk mengatasi masalah yang ditemukan dan meningkatkan kegunaan.
- Validasi: Melakukan pengujian tambahan jika diperlukan untuk memastikan bahwa perubahan telah berhasil meningkatkan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## DESKRIPSI SHOWCASE

### 1. Wireframe

Wireframe adalah representasi visual sederhana dari struktur dan tata letak halaman web atau aplikasi, yang digunakan dalam tahap awal proses desain. Wireframe berfungsi sebagai kerangka dasar yang menunjukkan bagaimana elemen-elemen utama akan diatur pada halaman, tanpa fokus pada detail desain visual seperti warna, gambar, atau tipografi.

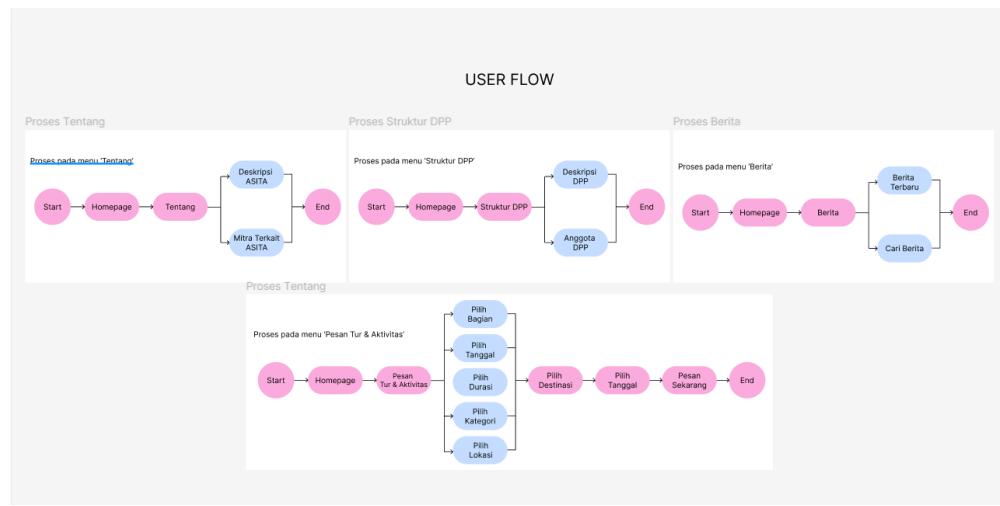
Wireframe disini menggunakan figma tools yang dapat dilihat pada Gambar 17



Gambar 17 Wireframe Website Asita.id

### 2. User Flow

*User flow* atau alur pengguna, adalah representasi visual dari langkah-langkah yang dilalui oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam sebuah aplikasi atau situs *web*. Ini menggambarkan jalur atau serangkaian interaksi yang diikuti pengguna, mulai dari titik awal hingga tujuan akhir, seperti menyelesaikan pembelian, mendaftar akun, atau mencari informasi. Design *user flow* dapat dilihat pada Gambar 18.



**Gambar 18** User Flow Website Asita.id

### 3. Site Map

Sitemap (peta situs) adalah representasi visual atau struktur hirarkis dari halaman-halaman dalam sebuah situs web. Sitemap membantu merancang dan mengatur konten serta navigasi situs web dengan cara yang logis dan efisien. Design Site Map dapat dilihat pada gambar 19.



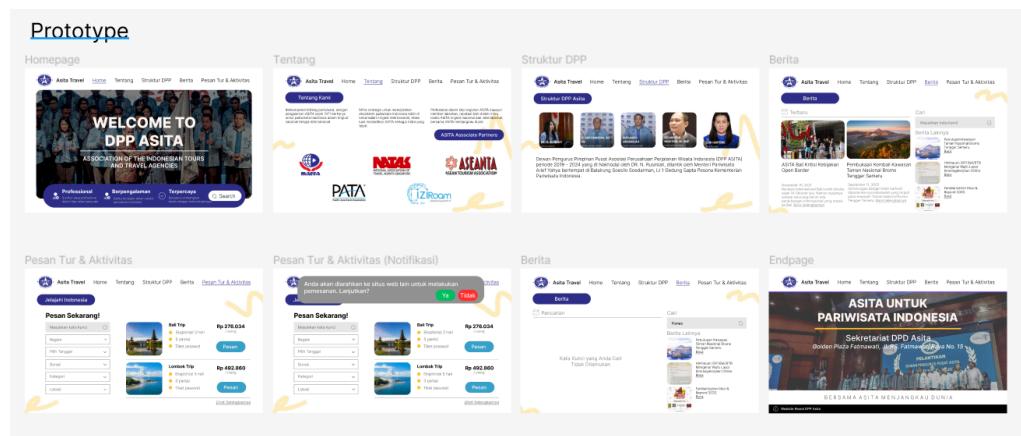
**Gambar 19** Site Map Website Asita.id

Pada saat *user* membuka website Asita.id, *user* dihadapkan dengan *landing page* yang memiliki beberapa menu *dashboard* yaitu: Home, Tentang, Struktur DPP, Berita, dan Pesan Tur & Aktivitas. Menu ‘Tentang’ berisi informasi mengenai website Asita serta mitra yang terkait dengan Asita. Menu ‘Struktur DPP’ berisi deskripsi DPP serta anggota-anggota DPP. Menu ‘Berita’ berisi informasi berita terkini maupun lainnya serta *user* bisa melakukan pencarian berita pada *search bar* yang tersedia. Menu ‘Pesan Tur & Aktivitas’ berisi

paket wisata yang bisa dipesan oleh *user* beserta informasi tentang pemesanan trip yang tersedia.

#### 4. Prototype

Prototype adalah representasi awal dari suatu produk yang digunakan untuk menguji konsep, desain, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna sebelum pengembangan penuh. Prototype bisa berkisar dari sketsa sederhana hingga model interaktif yang hampir menyerupai produk akhir. Design prototype dari redesign website Asita.id dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20 Prototype Website Asita.id

## EVALUASI IMK

### Prinsip UID yang digunakan

#### 1. User Compatibility

*Interface* merupakan topeng dari sebuah sistem atau sebuah pintu gerbang masuk ke sistem dengan diwujudkan ke dalam sebuah aplikasi *software*. Oleh karena itu, sebuah *software* seolah-olah mengenal *user* serta karakteristik *usernya*, mulai dari sifat sampai kebiasaan manusia secara umum. Desainer harus mencari dan mengumpulkan berbagai karakteristik serta sifat dari *user* karena *interface* harus disesuaikan dengan *user* yang jumlahnya bisa lebih dari satu dan mempunyai karakter yang berbeda. Survei adalah hal yang paling tepat sebelum melakukan perancangan desain.

#### 2. Product Compatibility

Sering kali sebuah aplikasi menghasilkan hasil yang berbeda dengan sistem manual atau sistem yang ada. Hal tersebut sangat tidak diharapkan dari perusahaan karena dengan adanya aplikasi *software* diharapkan dapat menjaga produk yang dihasilkan dan menghasilkan produk yang jauh lebih baik.

#### 3. Task Compatibility

Sebisa mungkin *user* tidak dihadapkan dengan kondisi memilih dan berpikir, tapi *user* dihadapkan dengan pilihan yang mudah dan proses berpikir dari tugas-tugas *user* dipindahkan dalam aplikasi melalui antarmuka.

#### 4. Workflow Compatibility

Dalam sebuah sistem, *software engineer* harus memikirkan berbagai urutan-rututan pekerjaan yang ada pada sebuah sistem. Selain itu *user* jangan dibingungkan dengan pilihan-pilihan menu yang terlalu banyak dan semestinya menu-menu merupakan urutan dari urutan pekerjaan.

#### 5. Consistency

Sebuah sistem harus sesuai dengan sistem nyata serta sesuai dengan produk yang dihasilkan. *Software Engineer* harus memperhatikan hal-hal yang bersifat konsisten pada saat merancang sistem khususnya *interface* seperti : penerapan warna, struktur menu, font, format desain yang seragam pada *interface* di berbagai bagian, sehingga *user* tidak mengalami kesulitan pada saat berpindah posisi pekerjaan atau berpindah lokasi dalam menyelesaikan pekerjaan.

#### 6. Familiarity

*Interface* sebisa mungkin didesain sesuai dengan *interface* pada umumnya, dari segi tata letak, model, dan lainnya. Hal ini dapat membantu *user* cepat berinteraksi dengan sistem melalui *interface* yang *familiar* bagi *user*.

#### 7. Simplicity

Tidak selamanya *interface* yang memiliki banyak menu adalah *interface* yang baik. *User* akan merasa bosan jika pernyataan, pertanyaan, dan menu bahkan informasi yang dihasilkan terlalu panjang dan berbelit. *User* lebih menyukai hal-hal yang bersifat sederhana tetapi mempunyai kekuatan/bobot.

#### 8. Direct Manipulation

Sistem yang diharapkan *user* adalah sistem yang mempunyai media atau *tools* yang dapat digunakan untuk melakukan perubahan pada *interface* tersebut. Contoh : tampilan warna sesuai keinginan, seperti pada *website* adanya mode *lightmode* dan *darkmode*.

#### 9. Control

Kejadian salah ketik atau salah *entry* merupakan hal yang biasa bagi seorang *user*, tetapi hal itu akan dapat mengganggu sistem dan akan berakibat fatal karena salah memasukkan data satu digit/satu karakter saja informasi yang dihasilkan sangat dimungkinkan salah. Contoh: “*Illegal Command*”, “*Can't Recognize Input*”, sebagai portal jika terjadi kesalahan.

## **KESIMPULAN**

Redesign *website* merupakan langkah strategis yang diambil untuk meningkatkan berbagai aspek dari sebuah situs *web* guna memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi. Tujuan utama dari redesign meliputi peningkatan pengalaman pengguna (UX) dengan navigasi yang lebih mudah dan tampilan yang responsif, penyegaran visual untuk menciptakan kesan modern dan profesional, serta peningkatan fungsionalitas dengan fitur-fitur baru yang mendukung interaktivitas. Selain itu, redesign *website* juga bertujuan untuk optimasi SEO guna meningkatkan visibilitas di mesin pencari, peningkatan konversi melalui optimasi *elemen call to action* (CTA) dan *landing page*, serta peningkatan keamanan dan kinerja situs. Memastikan aksesibilitas yang lebih baik bagi semua pengguna juga menjadi bagian penting dari redesign. Dengan perencanaan yang matang dan tujuan yang jelas, redesign *website* dapat memberikan manfaat besar seperti peningkatan kepuasan pengguna, efektivitas pemasaran, dan peningkatan penjualan.

## **LAMPIRAN**

Link Behance Prototype :

<https://www.behance.net/gallery/199407699/Redesign-Website-Asitaid>