

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



**REDESIGN WEBSITE KEJARI SAMARINDA**

**Oleh:**

**Syarifah Armilda Syahla (2209106083)**

**Tanggal Pengumpulan:**

**26 Mei 2024**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**SAMARINDA**

**2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **LATAR BELAKANG**

Website telah menjadi elemen penting di era digital, berkembang dari sumber informasi statis menjadi platform interaktif yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan. Awalnya, website hanya digunakan untuk penyampaian informasi satu arah, namun kini telah mengintegrasikan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan partisipasi aktif pengguna.

Dalam bisnis dan pemerintahan, website menjadi alat vital. Di bisnis, website e-commerce merevolusi cara berbelanja, sedangkan di pemerintahan, website menyediakan akses layanan publik yang efisien. Website Kejaksaan Negeri Samarinda digunakan untuk memberikan informasi hukum dan layanan kepada masyarakat. Namun, seiring waktu, pembaruan diperlukan untuk memenuhi standar modern.

Redesign website ini dilakukan untuk meningkatkan fungsionalitas dan tampilan, memastikan navigasi yang intuitif, serta pengalaman pengguna yang lebih baik. Struktur navigasi yang lebih sederhana diharapkan dapat membantu pengunjung menemukan informasi dengan efisien.

### **TUJUAN PROYEK**

Redesign website Kejaksaan Negeri Samarinda bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi hukum dan publikasi kegiatan, meningkatkan interaktivitas dan partisipasi pengguna, serta memperbaiki fitur layanan elektronik agar lebih efisien. Selain itu, desain ulang ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dengan tampilan modern dan navigasi intuitif, memastikan teknologi yang digunakan sesuai standar terbaru, meningkatkan kredibilitas dan profesionalisme informasi yang disajikan, serta mengoptimalkan struktur navigasi. Redesign ini juga mendukung publikasi kegiatan dan sosialisasi program-program kejaksaan kepada masyarakat luas.

## **BAB II**

### **METODOLOGI**

#### **PROSES PEMBUATAN**

Proses pembuatan redesign website Kejaksaan Negeri Samarinda dilakukan dengan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis. Berikut adalah langkah-langkah dalam proses pembuatan redesign website ini :

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dan analisis untuk memahami kekurangan website serta mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi.

- a. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data dari pengguna dan stakeholder melalui survei, wawancara, dan analisis website yang ada untuk memahami kekurangan serta area yang memerlukan perbaikan.
- b. Identifikasi Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional berdasarkan data yang telah dikumpulkan, termasuk kebutuhan akan fitur interaktif, peningkatan estetika, dan pengalaman pengguna (UX).
- c. Definisi Tujuan: Menentukan tujuan utama dari redesign website, seperti peningkatan UX, estetika, dan fitur interaktif, untuk memastikan semua pihak memiliki visi yang sama.

##### **2. Perencanaan**

Setelah kebutuhan teridentifikasi, tahap perencanaan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- a. Pengembangan Rencana Proyek: Membuat rencana proyek dengan jadwal yang jelas bersama tim redesign untuk memastikan semua tahapan berjalan sesuai waktu yang telah ditentukan.
- b. Penentuan Tim Proyek: Menentukan tim yang akan terlibat dalam proses redesign, termasuk desainer, developer, dan tester, serta menetapkan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim.
- c. Pembuatan Wireframe: Membuat wireframe untuk mengatur layout dasar dan struktur navigasi website sebagai gambaran awal yang akan menjadi dasar bagi tahap desain selanjutnya.

##### **3. Desain**

Tahap desain melibatkan pembuatan dan penyesuaian visual serta interaksi website.

- a. Pembuatan Mockup: Membuat mockup redesign berdasarkan wireframe yang telah

disetujui, termasuk menentukan skema warna, tipografi, dan elemen visual lainnya untuk memberikan gambaran yang lebih mendetail tentang tampilan akhir website.

- b. Umpan Balik dan Revisi: Mengumpulkan umpan balik dari tim dan stakeholder mengenai mockup yang telah dibuat, kemudian melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diterima untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan dan harapan.
- c. Desain Responsif: Memastikan desain mockup dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile, sehingga pengguna dapat mengakses website dengan nyaman di berbagai platform.

#### **4. Pengembangan**

Pada tahap pengembangan, dilakukan implementasi dari desain yang telah disetujui dan pengujian untuk memastikan kualitas.

- a. Integrasi Fitur: Mengintegrasikan fitur interaktif seperti registrasi, login, dan live chat.
- b. Pengujian Internal: Melakukan pengujian internal untuk memastikan semua fitur berfungsi dan memperbaiki bug.
- c. Pemeriksaan Prototype: Memeriksa prototype secara menyeluruh untuk memastikan kesiapan penggunaan.
- d. Feedback dan Perbaikan: Mengumpulkan feedback dari pengguna melalui uji coba terbatas dan melakukan perbaikan sesuai kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna.

Dalam pembuatan prototype ini, berbagai alat dan teknologi digunakan untuk mendukung setiap tahap proses, termasuk:

- a. Desain: Menggunakan Canva dan Figma untuk pembuatan wireframe dan mockup yang membantu visualisasi dan perancangan tampilan website.
- b. Manajemen Proyek: Menggunakan Google Project untuk manajemen tugas dan pengawasan proyek, memastikan setiap langkah dan tanggung jawab terkelola dengan baik.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan prototype website melibatkan serangkaian tahap yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga peluncuran. Dengan pendekatan yang sistematis ini, diharapkan website Kejaksaan Negeri Samarinda dapat memenuhi tujuan redesign, memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, dan tetap relevan di era digital yang selalu berubah

## **BAB III**

### **DESKRIPSI SHOWCASE**

#### **BAGIAN-BAGIAN SHOWCASE**

**Wireframe**, merupakan kerangka dasar dari sebuah website atau aplikasi yang menggambarkan struktur, tata letak, dan fungsionalitas dasar tanpa detail desain atau elemen grafis.

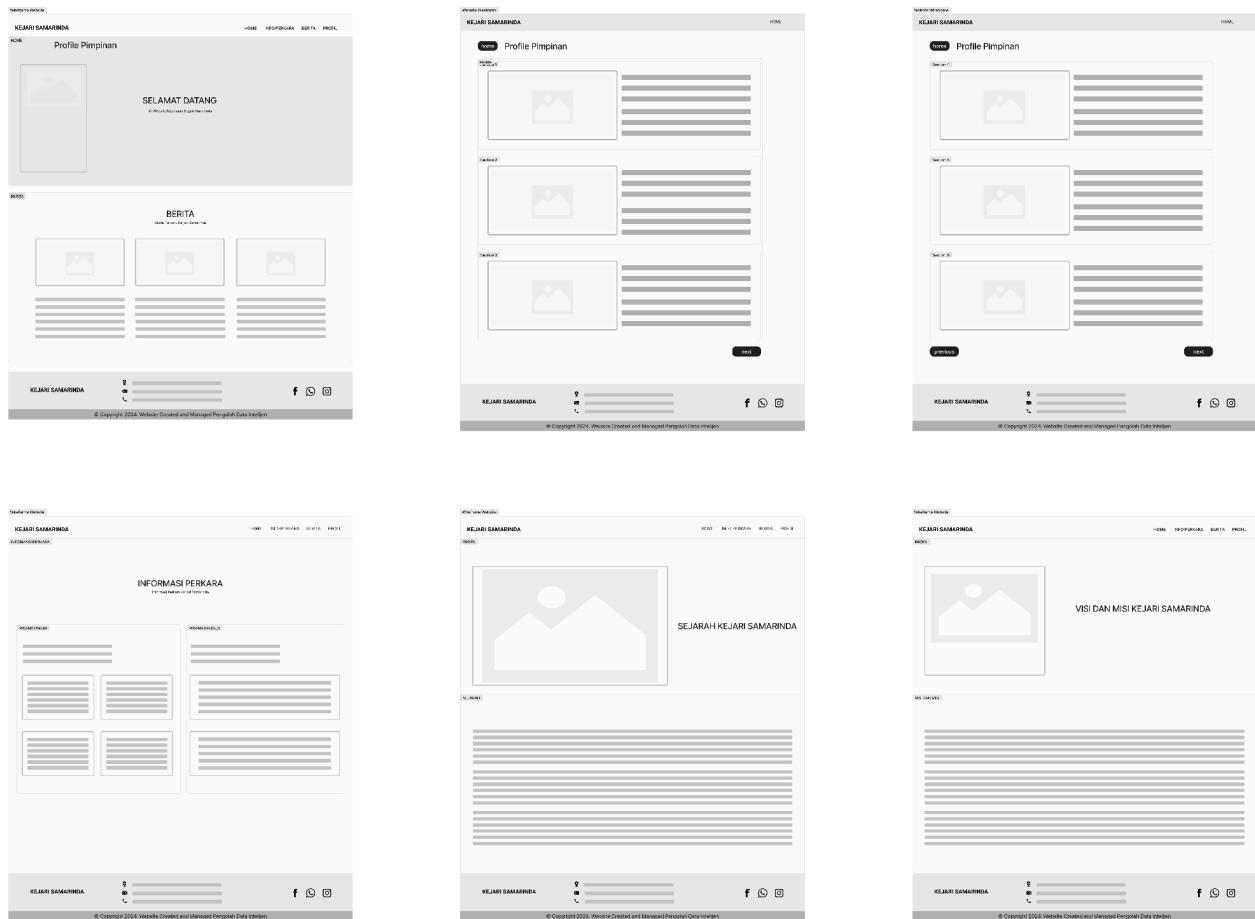
Dalam pembuatan wireframe, kita fokus pada elemen-elemen yang akan ada di halaman web atau aplikasi, seperti teks, gambar, dan tata letak. Wireframe biasanya dibuat sebelum produk sebenarnya dikembangkan. Proses ini membantu kita mengatur elemen secara strategis dan memastikan bahwa tujuan bisnis dan ide kreatif tercapai.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan wireframe:

1. Tujuan : Wireframe bertujuan untuk mengatur elemen dan mencapai tujuan tertentu. Tujuan ini biasanya didasarkan pada tujuan bisnis dan ide kreatif yang ingin dicapai.
2. Elemen : Wireframe hanya menampilkan elemen-elemen dasar, seperti kotak-kotak dan garis-garis, untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada website atau aplikasi.
3. Proses Pembuatan : Wireframe dapat dibuat dengan menggunakan kertas coretan atau perangkat lunak khusus untuk wireframing. Biasanya, tugas ini diberikan kepada ahli desain antarmuka pengguna (UI/UX Designer).
4. Manfaat : Dengan adanya wireframe, seorang pengembang dapat dengan mudah memahami struktur dan arah dari website atau aplikasi yang akan dibangun. Tanpa wireframe, mungkin akan ada banyak revisi setelah website atau aplikasi selesai dibangun, yang dapat memperlambat proyek.

Jadi, wireframe adalah alat bantu visual yang membantu kita merencanakan dan mengatur elemen-elemen dasar sebelum memulai pengembangan website atau aplikasi.

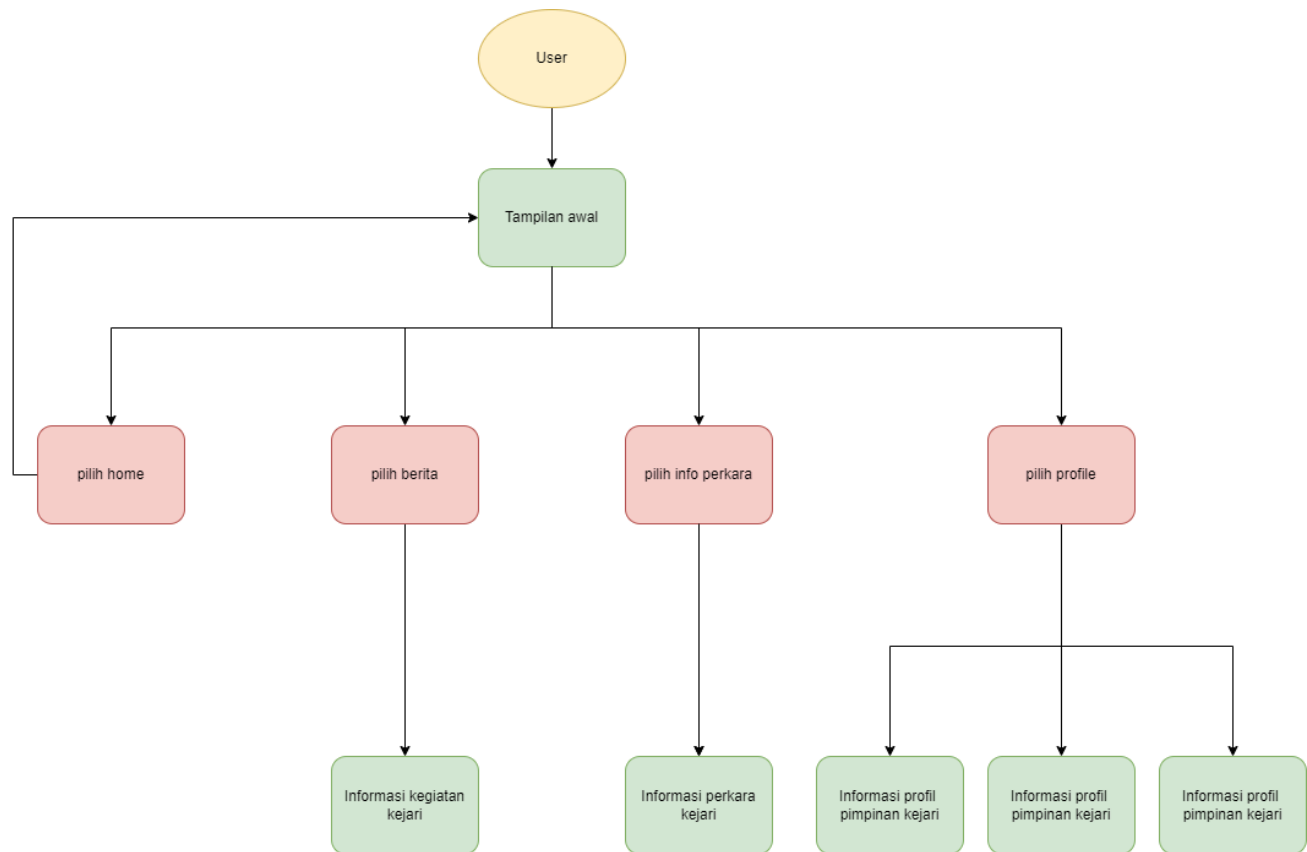
Pada wireframe yang saya buat ini, terdapat Home, Berita, Info Perkara, Sejarah, Visi dan Misi, profil pimpinan dan Footer.



**Gambar 1.1 Tampilan Wireframe**

**User-flow** adalah serangkaian tugas atau langkah yang perlu pengguna lalui dari awal hingga akhir untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur pada sebuah aplikasi, situs web, atau perangkat lunak. Misalnya, ketika kamu ingin mengirim pesan kepada teman melalui sebuah aplikasi, langkah-langkah yang harus kamu lewati adalah menyalakan HP, membuka aplikasi chat, membuka room chat temanmu, mengetik pesan, dan menekan tombol kirim.

Dalam konteks pembuatan web atau aplikasi, user flow dibuat dengan tujuan agar produk yang sedang dikembangkan oleh perusahaan lebih user-friendly. Tim produk dan desain menganalisis user flow untuk menciptakan alur dan pengalaman yang sebaik mungkin bagi para pengguna. Diagram user flow biasanya digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna dari awal hingga mencapai tujuan yang diinginkan dalam aplikasi atau situs web

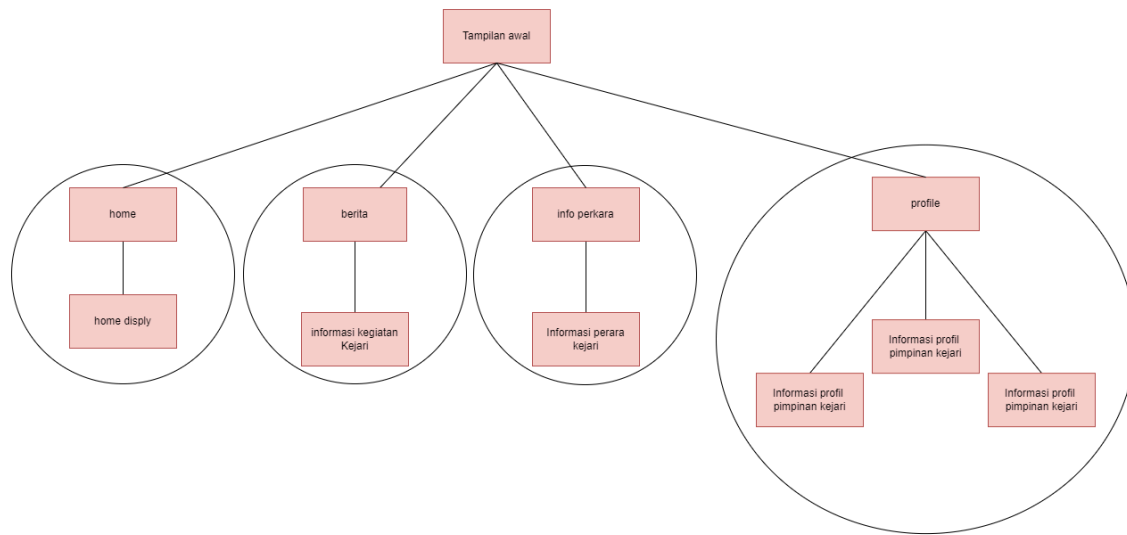


**Gambar 1.2 Tampilan User-flow**

**Notasi Dialog** adalah cara untuk merepresentasikan interaksi antara pengguna dan sistem komputer. Dalam desain antarmuka pengguna, notasi dialog membantu kita menggambarkan bagaimana pengguna berkomunikasi dengan sistem melalui percakapan atau tindakan. Ada dua model notasi dialog yang umum digunakan:

- **Notasi Diagramatik** : Model ini yang saya gunakan, model ini menggunakan flowchart atau diagram alir untuk menggambarkan urutan tugas atau langkah-langkah dalam dialog. Kelebihannya adalah mudah dibaca dan memungkinkan desainer melihat struktur dialog secara visual.
- **Notasi Tekstual** : Model ini menggunakan format grammar atau aturan produksi untuk menggambarkan dialog dalam bentuk teks. Notasi ini lebih fokus pada analisis formal dan aturan yang mengatur percakapan antara pengguna dan sistem

Dalam perancangan antarmuka pengguna, dialog memiliki arti sebagai struktur percakapan antara pengguna dan sistem komputer. Notasi dialog membantu tim desain dan pengembangan memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, termasuk bagaimana input diberikan dan output ditampilkan



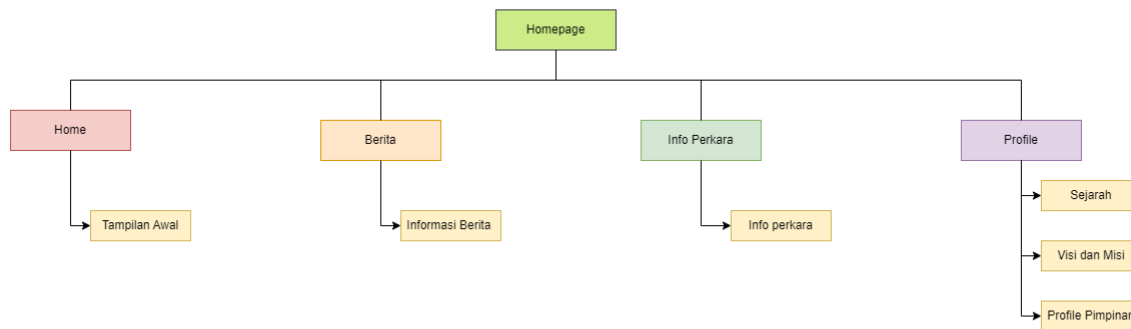
**Gambar 1.3 Tampilan Notasi Dialog model diagramatik**

**Sitemap** adalah peta yang menjabarkan setiap halaman di website Anda. Ini bukan sekadar elemen navigasi yang biasa terlihat di bawah bagian header.

Fungsi utama sitemap adalah membantu memaksimalkan strategi SEO (Search Engine Optimization) pada website Anda. Berikut beberapa manfaat dan peran sitemap:

1. **Mempercepat Indeksasi:** Mesin pencari menggunakan crawler untuk menelusuri dan mengindeks website. Dengan menyediakan sitemap, konten Anda dapat diindeks lebih cepat karena crawler tahu ke mana harus melacak halaman-halaman di website Anda. Hasilnya, konten dari website Anda akan muncul di mesin pencari seperti Google ketika seseorang mencari istilah terkait.
2. **Informasi Relevan:** Sitemap berisi informasi penting tentang website Anda, seperti frekuensi pembaruan, keterkaitan antara halaman, dan tingkat kepentingan masing-masing halaman. Bahkan, sitemap membantu mesin pencari mengenali bahwa website Anda tidak memiliki konten duplikat, yang merupakan masalah serius dalam hal SEO.
3. **Struktur Website yang Sederhana:** Sitemap juga mempengaruhi bagaimana crawler menilai struktur website. Semakin sederhana struktur website, semakin mudah bagi crawler untuk menentukan peringkat di SERP (Search Engine Results Page).





**Gambar 1.4 Tampilan Sitemap**

**redesign**, pada gambar 1.5 merupakan gambar-gambar redesign yang sudah dilakukan pada website Kejari Samarinda, terdapat beberapa halaman, seperti halaman utama yang berisi yang berisi ucapan selamat datang sebagai tampilan awalnya, lalu ada halaman Berita di mana pengguna dapat melihat berita acara di setiap kegiatan yang diadakan oleh Kejaksaan, halaman Info Perkara yang berisi informasi seputar perkara yang terbagi menjadi pidana umum dan pidana khusus, halaman Profile yang terbagi menjadi 3 halaman, yaitu halaman Sejarah yang berisi tentang informasi seputar sejarah awal mula berdirinya kejaksanaan, halaman Visi dan Misi yang berisi tentang visi dan misi kejaksanaan, halaman Profile Pimpinan yang berisi tentang informasi seputar pemimpin dari Kejaksaan Samarinda dan yang terakhir yaitu menu Home untuk kembali ke halaman utama website kejaksanaan samarinda.

### Navigasi Utama

Setelah pengguna masuk ke dalam website Kejaksaan Samarinda, mereka akan memiliki akses ke berbagai fitur dan halaman utama website, yang meliputi:

#### 1. **Home:**

- Menu bagi user untuk kembali ke halaman utama setelah melihat informasi lain yang telah disediakan.

#### 2. **Berita:**

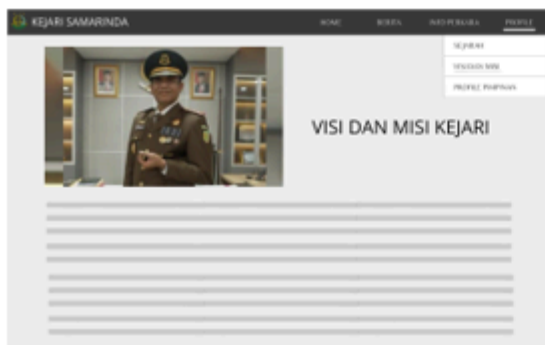
- Halaman menu yang menampilkan berita acara mengenai kegiatan yang diadakan oleh kejaksanaan.

### 3. **Info Perkara:**

- Halaman menu yang menampilkan informasi terkait perkara oleh para terpidana yang terbagi atas pidana umum dan pidana khusus
- Pidana umum: Berisi tentang informasi mengenai pidana umum, seperti kasus pencurian, kejahatan terhadap keamanan negara, penganiayaan, perjudian, dan lain-lain.
- Pidana khusus: Berisi tentang informasi mengenai pidana khusus, seperti korupsi, pemilihan umum, dan lain-lain

### 4. **Profile:**

- Halaman profile berisi tentang informasi seputar profile dari Kejaksaan Samarinda yang terbagi menjadi 3 menu, yaitu Sejarah, Visi dan Misi, dan Profile Pimpinan.
- Sejarah: berisi tentang informasi seputar sejarah awal mula berdirinya kejaksaan.
- Visi dan Misi: berisi tentang visi dan misi kejaksaan
- Profile Pimpinan: berisi tentang informasi seputar pemimpin dari Kejaksaan Samarinda.



Gambar 1.5 Tampilan Redesign Website

## BAB IV

### EVALUASI IMK

#### PRINSIP-PRINSIP IMK

Dalam proses redesign website Kejari Samarinda, berbagai prinsip Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) diterapkan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah prinsip-prinsip IMK yang digunakan dalam redesign:

1. Konsistensi (Consistency), dalam pelaksanaan redesign website Kejari Samarinda ini menganut prinsip konsistensi dimana,

**Desain Konsisten:** Penggunaan elemen desain yang konsisten di seluruh halaman website, seperti warna, tipografi, dan tata letak, untuk memudahkan pengguna dalam mengenali dan memahami antarmuka Kejari Samarinda.

**Navigasi Konsisten:** Menjaga konsistensi dalam struktur navigasi, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi dan memahami alur navigasi tanpa kebingungan.

2. Umpan Balik (Feedback), umpan balik ini berguna untuk proses interaksi antara sistem dan pengguna, sehingga dapat memudahkan pengguna untuk melakukan interaksi di dalam website.

**Umpan Balik Langsung:** Memberikan umpan balik langsung kepada pengguna saat mereka berinteraksi dengan elemen website, seperti perubahan warna tombol saat diklik atau pesan konfirmasi setelah mengirimkan formulir.

3. Kontrol Pengguna (User Control), kontrol pengguna dibutuhkan agar navigasi dapat dengan mudah menjelajahi website.

**Navigasi Mudah:** Menyediakan navigasi yang mudah digunakan, termasuk tombol kembali dan tautan navigasi yang jelas, sehingga pengguna dapat dengan mudah menjelajahi website.

4. Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design), semua desain yang dibuat di website didedikasikan untuk kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam memakai website, maka sudah semestinya website didesain sedemikian rupa untuk mencapai ekspektasi dari si pengguna.

**Keterlibatan Pengguna:** Melibatkan pengguna dalam pengujian kegunaan dan pengumpulan feedback untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka.

**Persona Pengguna:** Menggunakan persona pengguna untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku berbagai tipe pengguna dan menyesuaikan desain sesuai dengan

mereka.

5. Visibilitas Status Sistem (*Visibility*), visibility menjadi salah satu prinsip penting ada interaksi manusia dan komputer karena visibilitas ini berguna untuk para pengguna dalam melihat proses yang sedang terjadi pada sistem yang sedang mereka gunakan.

**Informasi Status:** Memberikan informasi yang jelas tentang status sistem saat pengguna melakukan tindakan tertentu, seperti proses pemuatan halaman atau status transaksi.

6. Efisiensi dan Penggunaan Waktu (*Efficiency and Task Time*), hal ini bertujuan untuk menambah keefektifan waktu pengguna dalam menggunakan website, di mana pasti pengguna akan kebingungan dan pada akhirnya akan keluar karena terlalu lama menunggu website untuk berfungsi, maka prinsip ini digunakan untuk efisiensi pengguna dalam menggunakan website.

**Tugas Terstruktur:** Merancang alur tugas yang efisien dan terstruktur untuk meminimalkan langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas, seperti proses checkout yang sederhana.

7. Kemudahan Belajar (*Learnability*), sebuah sistem yang dibuat dan baru digunakan oleh pengguna tentunya akan masih terasa asing saat pertama kali digunakan, maka prinsip ini ada untuk memunculkan rasa familiar saat penggunaan website, sehingga pengguna menjadi nyaman saat menggunakan website tersebut, seperti penggunaan ikon dan gambar untuk mewakili penggunaan tombol fungsi.

**Antarmuka Intuitif:** Merancang antarmuka yang mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna baru, dengan menggunakan ikon dan terminologi yang familiar.

**Panduan dan Bantuan:** Menyediakan panduan dan bantuan yang mudah diakses untuk membantu pengguna memahami fungsi dan fitur website.

8. Desain Estetis dan Minimalis (*Aesthetic and Minimalist Design*), desain yang minimalis namun estetis dapat menarik perhatian dan minat pengguna dalam menggunakan website, namun hal yang harus diperhatikan adalah website harus dapat tetap berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya, serta user friendly.

**Desain Sederhana:** Menghindari informasi dan elemen visual yang berlebihan untuk menjaga antarmuka tetap bersih dan fokus pada konten utama.

**Elemen Visual yang Menarik:** Menggunakan elemen visual yang estetis untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan website.

9. Aksesibilitas (*Accessibility*), yang terakhir adalah aksesibilitas untuk para pengguna yang memiliki keterbatasan baik fisik maupun mental, hal ini guna untuk memperbesar cakupan penggunaan website.

**Desain Inklusif:** Merancang website agar dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sensorik, atau kognitif, dengan menerapkan prinsip-prinsip aksesibilitas web.

**Teknologi Bantu:** Memastikan kompatibilitas dengan teknologi bantu seperti screen reader, dan menyediakan alternatif teks untuk gambar dan media lainnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN LAMPIRAN

#### RINGKASAN

Redesign website Kejaksaan Samarinda bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, memperkuat branding, dan relevansi di era digital. Dengan strategi yang matang, berbagai perubahan signifikan telah dilakukan, seperti pengembangan wireframe, user-flow, dan desain ulang. Hasilnya diharapkan dapat:

- **Meningkatkan Kepuasan Pengguna:** Menyediakan pengalaman yang lebih baik dan mudah dalam mencari informasi.
- **Memperkuat Branding:** Menampilkan desain yang lebih menarik dan informatif untuk memperkuat citra Kejaksaan Samarinda.
- **Menyesuaikan dengan Era Digital:** Menghadirkan desain yang responsif dan modern, menjadikan website lebih kompetitif di era digital yang terus berkembang.

#### LAMPIRAN

Link Behance:

<https://www.behance.net/gallery/199435593/Showcase-Redesign-Website-Kejaksaan-Negeri-Samarinda>

Username :

Abdullah Arkananta Rasendrya Hasan