

Article history

Received Jun 22, 2023

Accepted Apr 15, 2024

Published July 16, 2024

PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DESIGN UNTUK WEBSITE FREEMIE DENGAN METODE DESIGN THINKING

Mia Tri Praciska

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia
email: miatripraciska69@gmail.com

Abstract

Freemie is a brand from a company engaged in the Food and Beverage (F&B) sector, which focuses on processed noodle products. The design thinking method is used to help design a better and more functional Freemie website interface. This method involves five stages: empathize, define, ideate, prototype and test. Using system evaluation with the useberry testing tool and calculating test results using SEQ (Single Ease Question) and SUS (System Usability Scale). The average value of SEQ was obtained, namely task 1 was 5.8 and task 2 was 6.2 and the results of the SUS calculation were 89.6. This means that the design succeeds in providing a better understanding of user needs and design adjustments that are tailored to user preferences and needs.

Keywords: user interface, information system, website, design thinking

Abstrak

Freemie merupakan salah satu brand dari perusahaan yang bergerak di bidang *Food and Beverage* (F&B), yang fokus pada produk olahan mie. Metode *design thinking* digunakan untuk membantu merancang tampilan antarmuka website Freemie yang lebih baik dan lebih fungsional. Metode ini melibatkan lima tahapan: *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test*. Menggunakan evaluasi sistem dengan alat pengujian useberry dan perhitungan hasil pengujian menggunakan SEQ (*Single Ease Question*) dan SUS (*System Usability Scale*). Diperoleh nilai rata - rata dari SEQ yaitu pada task 1 sebesar 5,8 dan task 2 sebesar 6,2 serta hasil dari perhitungan SUS yaitu sebesar 89,6. Hal ini berarti bahwa desain berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap kebutuhan pengguna serta penyesuaian desain yang disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: user interface, sistem informasi, website, design thinking

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini khususnya di Indonesia yang menjadi salah satu negara yang dapat berkembang dengan pesat dari tahun ke tahun. Salah satunya yaitu dalam bidang internet yang bahkan setiap orang sekarang sangat membutuhkannya dapat menjalin komunikasi dengan yang lain dari jarak jauh. Selain itu dalam dunia bisnis digital saat ini sangat dibutuhkan dalam mempromosikan produk yang telah dihasilkan. Oleh sebab itu, dapat membantu perusahaan untuk mendapatkan klien atau customer sebanyak mungkin dalam hal menarik perhatian masyarakat dengan membuat system informasi yang berbasis website.

Dalam pembuatan system informasi berbasis website yaitu membutuhkan *User Interface* (UI) yang merupakan salah satu bagian perancangan system informasi. Hal tersebut dapat bermanfaat untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna untuk menggunakan produk ataupun jasa yang ditawarkan dalam system informasi. Jika sebelumnya untuk mengetahui informasi dari suatu perusahaan produsen makanan harus secara langsung mendatangi alamat dari perusahaan tersebut, namun dengan adanya system informasi perusahaan dapat dilihat secara online melalui link yang biasanya tertera dalam media social perusahaan.

Design Thinking adalah metode pendekatan dalam merancang solusi yang berfokus pada pengguna. Pendekatan ini menggabungkan pemikiran kreatif dengan proses berorientasi pengguna untuk menghasilkan desain yang inovatif dan berfungsi dengan baik. Terdapat lima tahapan dalam metode Design Thinking, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahapan-tahapan ini membantu dalam memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan konsep desain, dan menguji solusi yang dihasilkan

Freemie merupakan sebuah nama brand dari perusahaan yang bergerak di bidang *Food and Beverage* (F&B), yang fokus pada produk olahan mie lokal yang *gluten free*. Namun dengan adanya produk yang dijual pihak freemie sendiri belum mempunyai suatu rancangan desain prototype company apalagi website itu sendiri. Untuk merancang sebuah prototype situs web company, maka harus memiliki *User Interface* (UI) berdasarkan pengalaman pengguna agar tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan produk yang telah dirancang untuk mendapatkan pengalaman yang memberikan kesan mudah dan

nyaman oleh pengguna setelah menggunakan prototype tersebut..

Sehingga tujuan dari penelitian ini bermaksud untuk membuat model perancangan *User Interface* (UI) dengan melakukan inovasi dalam tampilan antarmuka dari website sebuah brand dari perusahaan dengan melalui tahapan dalam metode Design Thinking dan evaluasi system menggunakan tools *useberry* dengan perhitungan menggunakan SEQ (*Single Ease Question*) dan SUS (*System Usability Scale*).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan melalui lima tahapan yang berupa *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Disetiap tahapannya, semua anggota tim dapat berpartisipasi dalam memunculkan solusi baru, fitur-fitur inovatif, atau desain antarmuka yang unik terkait pengalaman pengguna saat menggunakan website dari kompetitor. Kemudian melakukan pengujian usability dengan melibatkan pengguna untuk mengevaluasi sejauh mana website ini mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan mereka. Pengujian ini dapat melibatkan tugas-tugas khusus yang harus diselesaikan pengguna sambil mengamati interaksi pengguna dengan website menggunakan alat bantu yaitu *useberry*. Kemudian menggunakan perhitungan dari pengukuran usability testing dengan SEQ (*Single Ease Question*) dan SUS (*System Usability Scale*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dari pembahasan analisis dan perancangan dengan menggunakan tahapan yang ada dalam metode design thinking :

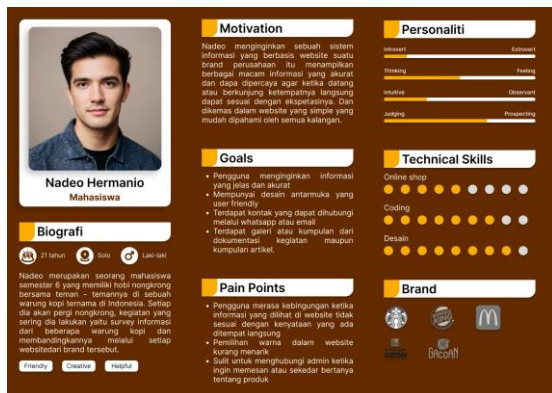
a. Emphatize

Pada tahap ini didapatkan hasil dari berdiskusi bersama tim dan memperoleh berbagai permasalahan yang dialami oleh pengguna ketika mengakses *website brand* dari kompetitor lain yaitu:

- 1) Sebagian pengguna ingin website yang interaktif dan mudah diakses
- 2) Tampilan website yang tidak rapi
- 3) Pemilihan warna website kurang menarik
- 4) Informasi dalam website terlalu banyak dan kurang variatif.

b. Define

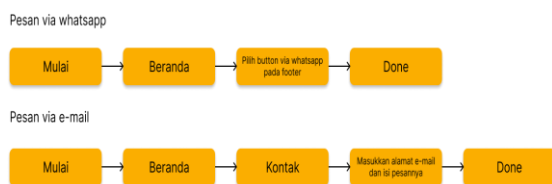
Pada tahap define yaitu proses mendapatkan masukan dari pengguna mengenai kebutuhan yang perlu ada dalam sistem nanti. Dengan membuat user persona yang meliputi identitas diri, tujuan, dan poin permasalahan yang sedang dialami ketika mengakses suatu website.



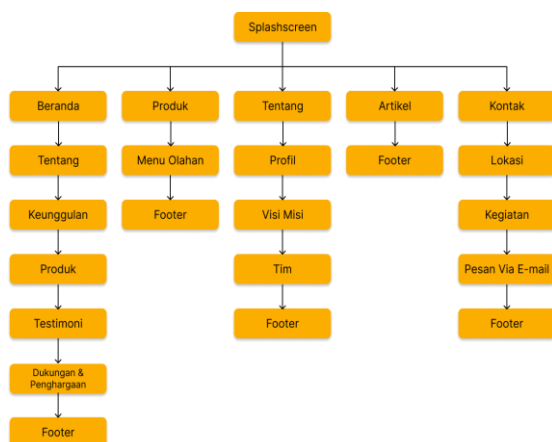
Gambar 1. User Persona

c. Ideate

Pada tahap ideate itu dengan melakukan perancangan yang dapat menyelesaikan masalah dengan ide - ide yang disatukan untuk mendapatkan solusi pemecahan masalah yang dirasakan oleh pengguna.



Gambar 2. User Flow



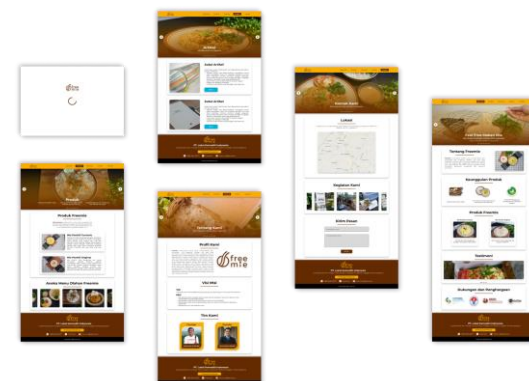
Gambar 3. Information Architecture

d. Prototype

Dalam tahap ini membuat perancangan tampilan antarmuka dari sebuah website berdasarkan ide yang telah disetujui pada tahap sebelumnya. Tahap ini menghasilkan desain tampilan antarmuka Low Fidelity Prototype yang berupa wireframe dan High Fidelity Prototype yang berupa desain UI (User Interface) dari website Freemie.



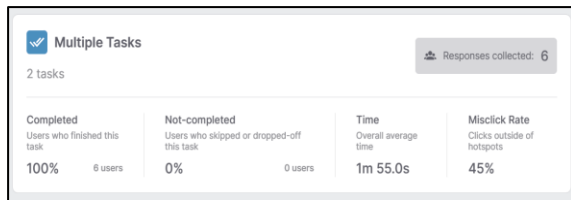
Gambar 4. Low Fidelity Prototype



Gambar 5. High Fidelity Prototype

e. Testing

Pada tahap pengujian website yang telah dirancang ini menggunakan alat bantu yaitu useberry sebagai platform testing yang terdapat 2 task skenario yang harus diselesaikan oleh calon pengguna. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan feedback dari calon pengguna untuk mengetahui kemudahan penggunaan website ini. Pada task skenario 1, responden diminta untuk memilih pengiriman pesan melalui whatsapp. Pada task skenario 2, responden diminta untuk mengirimkan pesan melalui e-mail yang telah tersedia di halaman kontak.

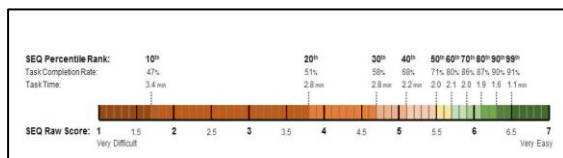


Gambar 6. Hasil task skenario

Berdasarkan hasil dari useberry 6 responden telah menyelesaikan task 1 dan task 2 dengan berhasil. Dan diperoleh rata-rata waktu untuk menyelesaikannya sebesar 1 menit 55 detik dan rata - rata *misclick* sebesar 45%.

Tabel 1. Perhitungan SEQ

Responden	Task 1	Task 2
R1	6	6
R2	7	7
R3	4	6
R4	7	6
R5	5	6
R6	6	6
Rata - rata	5,8	6,3



Gambar 7. Scale SEQ

Berdasarkan perhitungan menggunakan SEQ (*Single Ease Question*) diperoleh rata - rata pada task 1 sebesar 5,8 dan task 2 sebesar 6,3. Masuk kedalam kategori yang mudah digunakan bagi pengguna website.

Tabel 2. Skor asli SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2
R2	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
R3	4	3	5	1	4	1	4	1	4	1
R4	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R5	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2
R6	5	2	5	1	4	1	4	1	4	1

Tabel 3. Perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3
R2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
R3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4
R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
R6	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4

Tabel 4. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Jumlah	Nilai (Jumlah*2,5)
R1	35	88
R2	39	98
R3	34	85
R4	40	100
R5	31	78
R6	36	90
Rata - rata		89,6

Berdasarkan hasil dari perhitungan SUS (*System Usability Scale*) pada Tabel 4 mendapatkan nilai rata - rata sebesar 89,6 yang berarti terdapat di atas angka 68 nilai rata - rata dan dapat dianggap layak atau acceptable dengan kategori excellent dan grade scale A



1.

Gambar 8. Grade SUS

4. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan melalui tahapan yang terdapat dalam metode *design thinking* dapat disimpulkan bahwa pada perancangan *user interface design* website untuk brand Freemie dapat dikatakan berhasil. Dengan merancang sebanyak 5 halaman yaitu halaman beranda, halaman produk, halaman tentang, halaman artikel, dan halaman kontak. Pengguna dimudahkan untuk mengirimkan pesan melalui whatsapp atau e-mail. Untuk pengiriman pesan melalui whatsapp dapat dilihat disetiap footer pada halaman dan untuk pengiriman pesan melalui e-mail dapat dilihat pada halaman kontak. Kemudian hasil dari pengujian pengguna dengan menggunakan *Single Ease Question* diperoleh nilai rata - rata pada task 1 sebesar 5,8 dan task 2 sebesar 6,3 yang berarti sistem dapat memberi kemudahan kepada user. Jika hasil dari perhitungan *System Usability Scale* mendapatkan nilai rata - rata sebesar 89,6 yang dapat dianggap layak atau acceptable dengan kategori excellent dan grade scale A untuk sistem informasi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, untuk perancangan desain antarmuka untuk website diperhatikan untuk membuat desain sistem atau brand identity untuk membedakannya dari kompetitor lain. Sehingga membuat pengguna merasa nyaman dan tertarik untuk mengaksesnya bahkan dapat meningkatkan *branding* untuk mendapatkan pelanggan tetap. Dan tetap menerima masukan untuk informasi yang harus ada dalam website agar yang ditampilkan itu dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

5. REFERENSI

- [1] Jogiyanto, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi IV. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [2] Kurniawan, Felix. dkk. "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur", MDP Student Conference (MSC), hal 284-289, 2022
- [3] Naibaho, Walvin. "Efektivitas Website Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat Sebagai Media Informasi Bagi Wisatawan", JOM FISIP, vol. 4, no. 2, Okt., 2017.
- [4] Oktaviani, W. F. dan Fatchiya, A. "Efektivitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Promosi Wisata Umbul Ponggok, Kabupaten Klaten", Jurnal Komunikasi Pembangunan, vol. 17, no. 1, Feb., 2019.
- [5] Pardedel, Herlina. dkk. "Perancangan User Interface Berbasis Web Pendistribusian Barang (Supply Chain Management) Menggunakan Metode Design Thinking", PERBANAS INSTITUTE, 2017.
- [6] Salsabil, Z. dan Arfa, M. "Efektivitas Website Femaledaily.Com Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pengguna", Jurnal Ilmu Perpustakaan, vol. 8, no. 2, Apr. 2019.
- [7] Shirvanadi, E.C. dan Idris, M. S.Kom, M.Kom. "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)", Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), vol. 26 no. 1, Sep., 2015.