

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *WEBSITE* “RINNER” DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN***



PERANCANGAN

Tantriono Sasongko

1612425024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *WEBSITE* “RINNER” DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN***



PERANCANGAN

Tantriono Sasongko

1612425024

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2022**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

“PERANCANGAN *WEBSITE* ‘RINNER’ MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*.” diajukan oleh Tantriono Sasongko, 1612425024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Pembimbing II

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001/NIDN 0013118201

Cognate/Anggota

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk:

**Ayah dan Ibu saya di rumah,
dan seluruh keluarga yang mendukung**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantriono Sasongko
NIM : 1612425024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahawa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: “PERANCANGAN WEBSITE ‘RINNER’ DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggung jawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 21 Januari 2022

Tantriono Sasongko
NIM 1612425024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tantriono Sasongko
NIM : 1612425024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Website 'Rinner' Dengan Metode User Centered Design. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Januari 2022

Yang Menyatakan,

Tantriono Sasongko

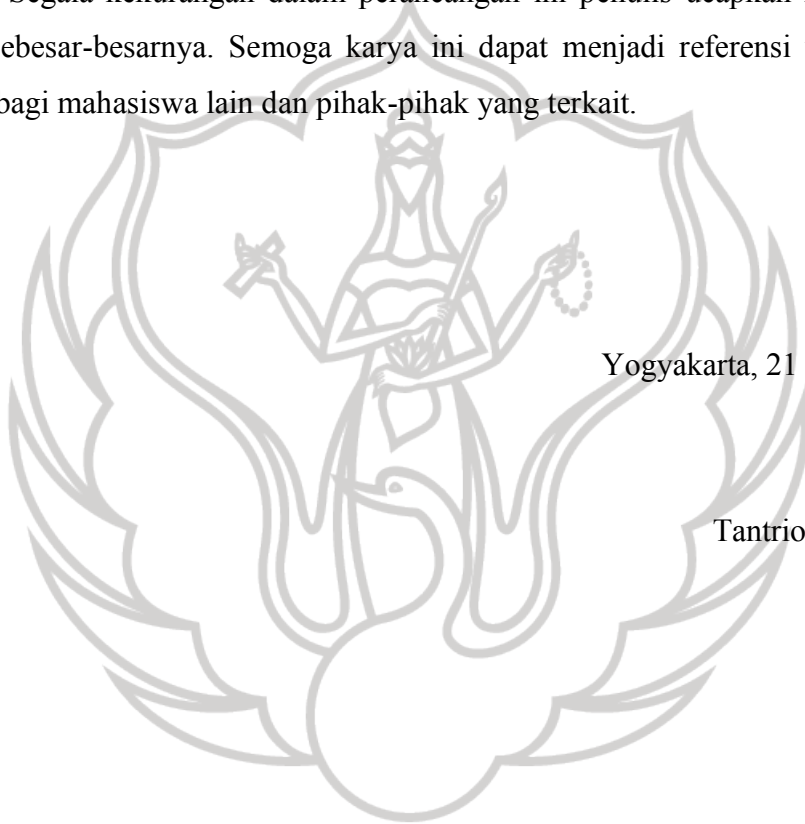
KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah S.W.T atas izin-Nya penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Website ‘Rinner’ Dengan Metode User Centered Design. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Segala kekurangan dalam perancangan ini penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya ini dapat menjadi referensi untuk Tugas Akhir bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang terkait.

Yogyakarta, 21 Januari 2022

Tantriono Sasongko



UCAPAN TERIMA KASIH

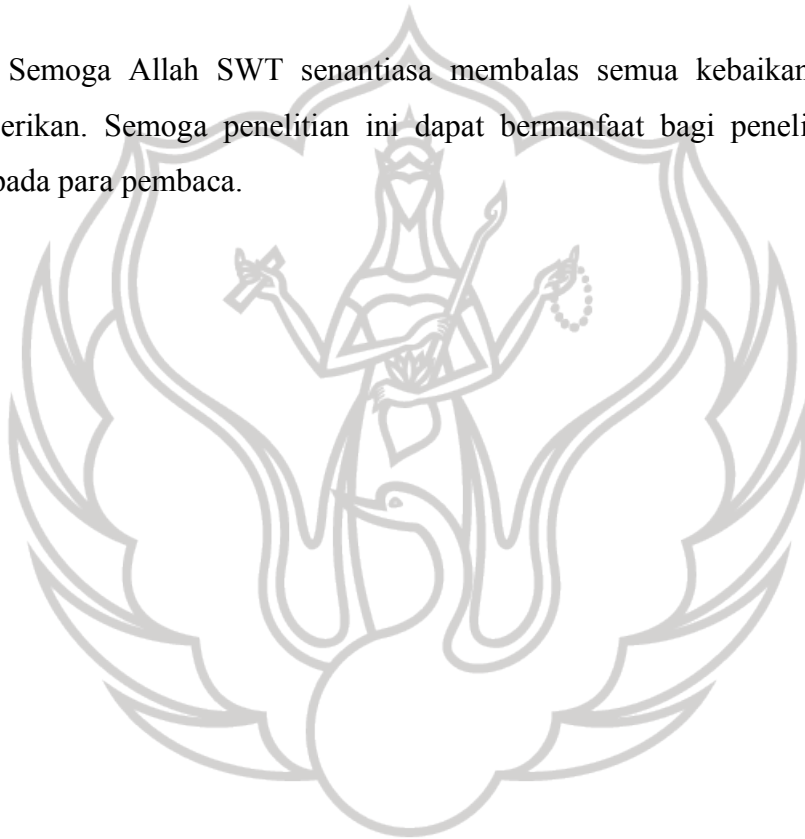
Proses perancangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak atas masukan dan motivasi yang diberikan selama proses pembuatan karya Tugas Akhir. Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, SS., MA., selaku Ketua Program Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan karya Tugas Akhir.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn.,M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan karya Tugas Akhir.
8. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
9. Seluruh dosen dan karyawan di program studi S-1 Desain Komunikasi Visual.
10. Bung Rizky Persada owner “Rinner”, yang telah mengizinkan saya untuk melakukan perancangan TA dengan objek *brand* miliknya.
11. Kedua orangtua saya tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan saya dari berbagai hal, Alm. Sugiyono dan Ibu Mimin Sarminah Sugiyono.
12. Terimakasih Ferra Candra Zhalsabilla, yang selalu memberi support saat proses pengerjaan TA.
13. *Special Thanks* untuk Oka Darmawan, yang telah memberi pencerahan untuk mengerjakan TA dengan *quote* “*Suffering is in your mind*”.
14. Teman-teman, Ahmad Savni, Eden, Fajar Isa Pratama, Iham Yoga, Yafi Asyam, Mas Muarif, Ahmad Nabil, Prawoto, Agung Prabowo, Surya

Bonanza, Salsabila F S, Kadek Bagaskara, Adreas Danang, Krisna Tanaya, Dimas Bariq, Terimakasih untuk segalanya!

15. Omnicreativora studio Yogyakarta, Mas Anggit dan Mba Virgi, Fireart studio Poland, Dima Venglinski dan Tolik Nguyen yang turut membantu perekonomian saya selama di kuliah.
16. Typealiens studio, Mas Ilhamtaro yang berkenan studionya untuk dijadikan tempat saya berproduktif. Terimakasih segala kebaikannya.
17. Serta pihak-pihak yang telah membantu dalam perancangan, serta penyelesaian skripsi yang yang tidak bisa disebutkan sebutkan satupersatu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.



ABSTRAK

Perancangan *Website “Rinner”* Dengan Metode *User Centered Design*.

Rinner merupakan sebuah UKM yang memproduksi helm kustom yang berdiri sejak tahun 2018 yang berlokasi di Sewon, Bantul, Yogyakarta. Rinner menjual produk yang menarik ditawarkan karena diproduksi *handmade*, terbatas, dan dapat disesuaikan warna, bentuk, material, serta ditambahkan lukisan sesuai pesanan konsumen. Hingga saat ini Rinner memasarkan produknya di melalui sosial media Instagram yang digunakan sebagai media promosi dan pemesanan dilakukan melalui Whatsapp dan lewat *marketplace*. Di masa saat ini ketika banyak *brand* berniaga lewat media *marketplace*. Rinner merasakan kendala dalam memasarkan produknya melalui *marketplace*, dikarenakan di *marketplace* terjadi persaingan ketat secara langsung dengan kompetitor. Selanjutnya di *marketplace* kurang mendukung *branding*, dimana semua toko di *marketplace* memiliki bentuk format tampilan yang seragam yang dibatasi dalam kustomisasinya. Melihat kendala tersebut sebenarnya terdapat cara lain untuk memasarkan produk. Yaitu melalui *website* untuk mengakomodir kebutuhan Rinner yang tidak bisa dilakukan oleh *marketplace*. Dengan *website* nantinya dapat diakses konsumen untuk memperoleh informasi mengenai produk- produk Rinner, mengakomodasi transaksi belanja secara daring.

Kata Kunci: *Website, User Centered Design, Rinner Helmet, Custom Helmet, Brand*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
TUGAS AKHIR	I
LEMBAR PENGESAHAN	I
PERSEMBAHAN.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	IV
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VII
ABSTRAK	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Skematika Penelitian.....	7
I. Tinjauan Pustaka.....	8
J. Landasan Teori.....	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Data Brand Rinner	11
1. Sejarah Brand Rinner.....	11
2. Profil “Rinner”	13
B. Studi Literatur Tentang Website	13
1. Sejarah Website.....	13
2. Fungsi Website	14
3. Desain Website.....	15
4. Dasar Desain Website.....	15
C. Studi Literatur Tentang UI & UX Desain.....	18
1. User Interface Desain.....	18
2. Prinsip User Interface Desain.....	19
3. Elemen User Interface Desain	27
4. User Experience Desain.....	39
5. Perancangan User Experience.....	40
D. Studi Literatur Metode User Centered Design	41
1. User Centered Design	41
2. Metode User Centered Design.....	42
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	44
A. Konsep Media.....	44
1. Tujuan Media	44
2. Strategi Media.....	44
B. Konsep Kreatif.....	47
1. Tujuan Kreatif.....	47
2. Strategi Kreatif.....	47
3. Program Kreatif.....	54
4. Produksi	56
5. Proses Perancangan	58
BAB IV PERANCANGAN.....	59
A. Sketsa Wireframe.....	59
B. Visualisasi Website dan Media Pendukung.....	62
1. Data Visual	62
2. Desain Website	66
3. Mobile Responsive Design.....	72

4. <i>User Flow</i>	76
C. Usability Test Result	77
D. Media Pendukung	82
1. Instagram.....	82
2. Banner Google Ads.....	83
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Proses User Centered Design	6
Gambar 1. 2 Bagan Skematika Penelitian	7
Gambar 2. 1 Alur Proses User Centered Design	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Referensi Website 1	48
Gambar 3. 2 Referensi Website 2	49
Gambar 3. 3 Referensi Website 3	49
Gambar 3. 4 Referensi Website 4	50
Gambar 3. 5 Palet Warna	50
Gambar 3. 6 Font Family	51
Gambar 3. 7 Bagan Pra Produksi	56
Gambar 3. 8 Bagan Produksi	57
Gambar 3. 9 Bagan Pasca Produksi	57
Gambar 4. 1 Wireframe Website Rinner	61
Gambar 4. 2 Lookbook Photo Session	64
Gambar 4. 3 Photo Product Rinner	65
Gambar 4. 4 Halaman Home	66
Gambar 4. 5 Halaman Custom Order, Product Details, Sizing Guide, Cart.	67
Gambar 4. 6 Halaman Lookbook, Sale Product, Sizing Guide	68
Gambar 4. 7 2 Halaman Register, Login, Account, Recent Order Detail, About..	69
Gambar 4. 8 Halaman How to Order, Contact Us, Return, Term & Condition.	70
Gambar 4. 9 Halaman Checkout Flow (Information, Shipping, Payment).....	71
Gambar 4. 10 Halaman Mobile Responsive Thumbnail 1	72
Gambar 4. 11 Halaman Mobile Responsive Thumbnail 2	73
Gambar 4. 12 Halaman Mobile Responsive Thumbnail 3	74
Gambar 4. 13 Halaman Mobile Responsive Thumbnail 4	75
Gambar 4. 14 User Flow Chart	76
Gambar 4. 15 Overview test score	77
Gambar 4. 16 Mission 1: How to order test	78
Gambar 4. 17 Mission 2: Register akun test.	78
Gambar 4. 18 Mission 3: Login akun test	79
Gambar 4. 19 Mission 4: Sizing guide test	79
Gambar 4. 20 Mission 5: Buy Product	80
Gambar 4. 21 Mission 6: Custom order test	80
Gambar 4. 22 Mission 7: Recent order test	81
Gambar 4. 23 Mission 8: Return product test	81
Gambar 4. 24 Instagram Post	82
Gambar 4. 25 Banner Google Ads	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rinner merupakan sebuah UKM yang memproduksi helm kustom yang berdiri sejak tahun 2018 yang berlokasi di Sewon, Bantul, Yogyakarta. Melalui proses kreatif yang panjang dan kerja keras, Rinner lahir berbarengan dengan naiknya dunia industri otomotif kustom Indonesia. Dikutip dari detik.com pada 2 Maret 2018, bahwa salah satu dorongan terhadap industri tersebut ditunjukkan oleh Presiden Joko Widodo dengan membeli motor kustom jenis *chopper* seharga Rp 140 juta dari sebuah bengkel lokal yang merupakan karya anak bangsa. Jokowi menegaskan, alasan dia membeli motor tersebut untuk mendorong industri otomotif yang dibangun anak bangsa.

Produk yang diproduksi Rinner merupakan helm kustom yang dapat disesuaikan warna, bentuk, material, serta ditambahkan lukisan sesuai pesanan konsumen. Rinner hadir dengan visi mengubah *passion* menjadi *fashion*. Pengendara dapat memiliki satu helm yang sesuai dengan karakter pribadinya. Rinner memproduksi helm dan mendesainnya dari nol. Diawali dengan sketsa gambar, proses mencetak helm, mengecat, hingga melukis helm. Semuanya dilakukan *handmade* atau buatan tangan dengan ketelitian dan keahlian, hal ini yang membedakan helm produksi Rinner berbeda dengan produksi pabrikan. Rinner memiliki nilai lebih yang ditawarkan yaitu diproduksi *handmade*, terbatas, dan dapat disesuaikan warna, bentuk, material, serta ditambahkan lukisan sesuai pesanan konsumen. Rinner hadir, tidak hanya untuk memproduksi helm sebagai kelengkapan berkendara, tetapi juga membentuk karakter pengendara yang sesuai dengan jati dirinya.

Dari awal berdiri hingga saat ini Rinner menjual produknya melalui sosial media Instagram yang digunakan sebagai media promosi dengan mengunggah foto-foto terkait produk Rinner. Selanjutnya untuk pemesanan produk dilakukan melalui Whatsapp dan juga lewat *marketplace* seperti Tokopedia.

Marketplace adalah *platform* aplikasi atau website yang digunakan sebagai media berbelanja *online*. *Marketplace* seperti sebuah pasar, disana terdapat banyak gerai yang mana adalah *brand-brand* toko *online* yang berjualan dalam satu wadah atau *platform*. Contoh disini adalah Tokopedia yang digunakan oleh Rinner untuk menjual produknya. Meski begitu seperti dipaparkan oleh pemilik Rinner, yang memiliki kendala dalam memasarkan produknya di *marketplace* yaitu, dikarenakan *marketplace* kurang mendukung *branding* yang mana semua toko di *marketplace* memiliki bentuk format tampilan yang seragam yang dibatasi dalam kustomisasinya. Selanjutnya persaingan ketat dengan kompetitor. Di *marketplace* ketika kita mengetik kata kunci dalam pencarian produk, maka hasil dari pencarian akan ditampilkan semua toko yang mana terkait dengan produk tersebut yang mana terjadi persaingan harga dan produk yang sejenis.

Melihat dari kendala yang dialami oleh Rinner dalam memasarkan produknya ada pilihan lain yang tersedia yaitu dengan menggunakan *website*. *Website* adalah suatu *domain* atau alamat di internet berisi kumpulan halaman yang dapat diakses melalui *homepage* atau halaman utama *website*. *Website* dibuat dengan tujuan tertentu seperti keperluan pribadi, toko *online*, bisnis, atau *blog*. Maka dari itu Rinner menyadari kebutuhan akan *website* yang digunakan sebagai media penjualan. *Website* mampu mengakomodir kebutuhan Rinner yang tidak bisa dilakukan oleh *marketplace*. Dengan *website* nantinya Rinner memiliki kendali penuh atas data pelanggan yang dapat diakses dalam rangka meningkatkan penjualan, selanjutnya dapat leluasa melakukan *branding*, dan tentunya tidak bergantung kepada pihak ketiga.

Berbicara mengenai *website* pastinya dalam perancangannya akan terkait dengan *user interface design* dan *user experience design*. *User interface*

design atau desain antarmuka adalah tampilan untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer dengan fokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna. *User interface design* juga tentang bagaimana suatu *website* atau aplikasi terlihat seperti apa. Dengan kata lain sebagai tampilan atau desain sebuah *website*. Sedangkan *user experience design* atau desain pengalaman pengguna adalah proses bagaimana merancang kepuasan pengguna dalam memudahkan penggunaan dan pengalaman dalam interaksi antara pengguna dan produk. *User experience design* membuat sebuah *website* atau aplikasi menjadi mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan. Maka dari itu perancangan *website* Rinner, nantinya dibuat dengan memperhatikan *user interface design* dan *user experience design*.

Dilansir dari Spring2 innovation, *user centered design* adalah istilah yang dikembangkan oleh industri perangkat lunak sebagai praktik untuk pengembang yang peduli dengan pengguna alat digital. Prosesnya berpusat pada peningkatan kepuasan pengguna dengan produk dengan meningkatkan kegunaan, aksesibilitas dalam interaksi dengan produk. Maka dari itu perancangan dari *user interface design* dan *user experience design website* Rinner menggunakan metode *user centered design*. Diharapkan menjadi media penjualan produk Rinner yang mudah digunakan, memaksimalkan pengalaman pengguna, dan juga sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang *user interface & user experience website rinner* yang dapat menjadi media penjualan produk Rinner dengan metode *user centered design*?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang website *user interface & user experience website* Rinner dengan metode *user centered design* yang mudah digunakan, memaksimalkan pengalaman pengguna, dan juga sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

D. Batasan Perancangan

Batasan masalah dalam perancangan ini antara lain :

1. Berfokus pada perancangan *user interface & user experience website* Rinner.
2. Website ini dikhususkan hanya untuk menampung produk dari Rinner.
3. Target audience pada perancangan ini utamanya adalah anak muda pengguna Internet yang membutuhkan produk helm aksesoris berkendara kustom , dengan rentang usia 17-28 tahun.

E. Manfaat Perancangan

Batasan masalah dalam perancangan ini antara lain :

1. Bagi Target Audience
Memberikan informasi terkait katalog produk Rinner, dan mempermudah target audience untuk memilih produk yang dibutuhkan.
2. Bagi Perusahaan
Manfaat bagi perusahaan adalah informasi terkait produk dikenal lebih luas dan mudah ,selain itu juga sebagai penunjang kegiatan penjualan.
3. Bagi Perancang dan Institusi
Memberikan tambahan wawasan mengenai proses perancangan *user interface* dan *user experience website* dengan metode *user centered design*, dan juga sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang akan melakukan perancangan serupa.
4. Bagi Peneliti
Perancang mampu menambah wawasan dan juga referensi mengenai literasi *user interface & user experience* dan juga metode *user centered design* dalam penerapannya.

F. Definisi Operasional

1. *Website*

Website adalah domain atau alamat di internet berisi kumpulan halaman yang dapat diakses melalui *homepage* atau halaman utama *website*. *Website* dibuat dengan tujuan tertentu seperti keperluan pribadi, toko online, bisnis, atau blog.

2. *User Interface Design*

User interface design atau desain antarmuka adalah tampilan untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer dengan fokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna. *User interface design* juga tentang bagaimana suatu *website* atau aplikasi terlihat seperti apa. Dengan kata lain sebagai tampilan atau desain sebuah *website*.

3. *User Experience Design*

User experience design atau desain pengalaman pengguna adalah proses bagaimana merancang kepuasan pengguna dalam memudahkan penggunaan dan pengalaman dalam interaksi antara pengguna dan produk.

4. Rinner

Rinner merupakan sebuah UKM yang memproduksi helm kustom yang berdiri sejak tahun 2018 yang berlokasi di Sewon, Bantul, Yogyakarta. Produk yang diproduksi Rinner merupakan helm kustom yang dapat disesuaikan warna, bentuk, material, serta ditambahkan lukisan sesuai pesanan konsumen. Rinner hadir dengan visi mengubah passion menjadi fashion. Pengendara dapat memiliki satu helm yang sesuai dengan karakter pribadinya.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemilik Rinner untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai Rinner.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berupa kumpulan data atau literasi yang berisi tentang teori yang menyangkut dengan objek yang diteliti.

2. Metode Perancangan

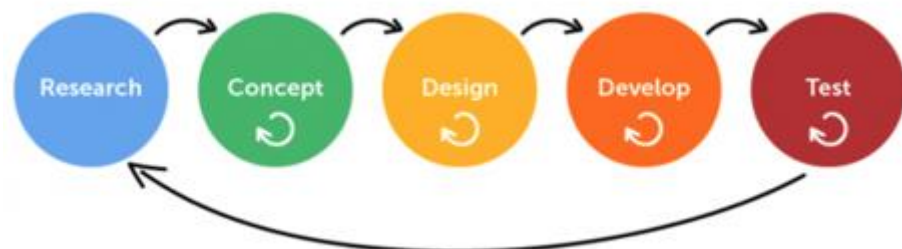
Menurut Donald A. Norman (1988:188) *User centered design* adalah filosofi yang didasarkan pada kebutuhan dan minat pengguna, dengan penekanan pada membuat produk dapat digunakan dan dimengerti. Dalam hal ini *user centered design* memiliki prinsip-prinsip utama:

- a. Memahami dan menentukan konteks pengguna.
- b. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
- c. Solusi perancangan yang dihasilkan.
- d. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna

Prinsipnya berpusat pada peningkatan kepuasan pengguna dengan produk dengan meningkatkan kegunaan, aksesibilitas, dan kesenangan yang disediakan dalam interaksi dengan produk.

Proses UCD tidak menentukan metode atau alat khusus untuk digunakan, UCD menyediakan langkah-langkah konkret untuk aplikasi.

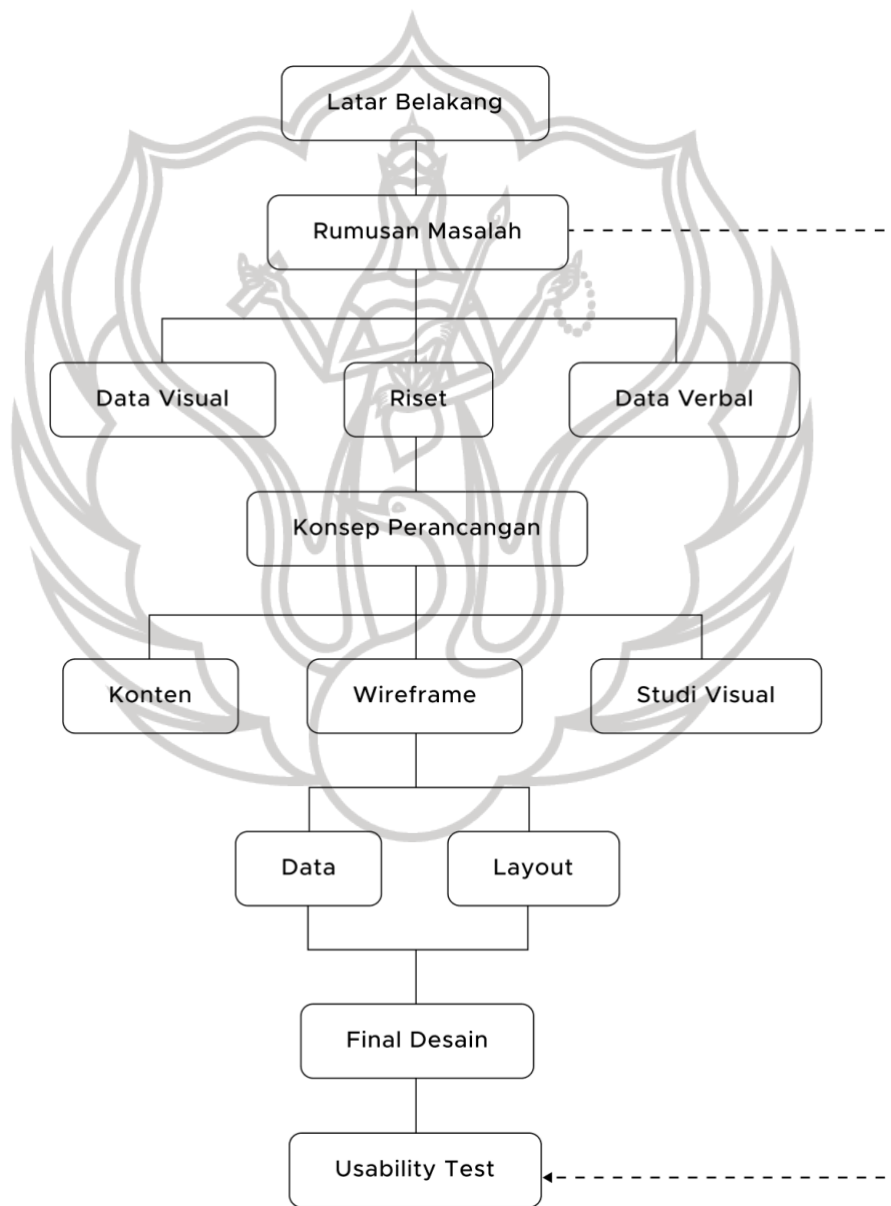
Proses UCD lima langkah



Gambar 1. 1 Alur Proses User Centered Design

1. Fase penelitian - biasanya penyelidikan kontekstual, atau wawancara
2. Tahap konsep - prototipe konsep ide untuk dirancang dan diuji
3. Fase desain - fidelitas awalnya sedang, tetapi meningkatkan fidelitas melalui iterasi
4. Fase kembangkan - membangun desain yang tidak berisiko
5. Fase uji - memanfaatkan produk yang dikembangkan

H. Skematika Penelitian



Gambar 1. 2 Bagan Skematika Penelitian

I. Tinjauan Pustaka

Melalui tinjauan pustaka peneliti dapat memperoleh informasi yang berguna sebagai pembanding dan referensi perancangan sebelumnya tentang . Salah satu tujuan dari tinjauan pustaka adalah menghindari duplikasi baik judul maupun isi kajian. Oleh sebab itu, penelitian ini meninjau pada:

1. Perancangan oleh Dany Rizky Widodo berjudul “Redesain *User Interface* Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta” tahun 2018. Dalam tugas akhir perancangan ini bertujuan untuk mendesain ulang tampilan *user interface* sistem informasi akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga meningkatkan sisi kemudahan dari elemen desain, agar mudah ditemukan oleh pengguna dari fitur-fitur yang terdapat di sistem informasi akademik. Sehingga dapat membantu mahasiswa mempersingkat waktu pengurusan KRS, dan kegiatan akademis lainnya.
2. Perancangan oleh Ahmad Iqbal Yunus berjudul “Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi SIAKAD Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya”. Dalam tugas akhirnya perancangan bertujuan untuk mendesain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi SIAKAD dengan metode *user centered design*. Perbedaan dalam perancangan ini adalah jenis *product* desain yaitu *aplikasi*.
3. Perancangan oleh Abudzar Al Ghiffari berjudul “Perancangan Ulang *User Interface Website* Politeknik Kesehatan Makassar Menggunakan Metode *User Centered Design*”. Perancangan ini bertujuan agar dapat meningkatkan nilai *usability* dan menghasilkan rekomendasi desain *user interface* menggunakan metode UCD yang telah memenuhi ekspektasi pengguna website Politeknik Kesehatan Makassar.

J. Landasan Teori

1. *User Interface Design*

User interface design adalah bagian dari bidang studi yang disebut interaksi *human-computer interaction* (HCI). *human-computer interaction* tentang bagaimana orang dan komputer bekerja sama sehingga kebutuhan seseorang terpenuhi dengan cara yang paling efektif. Keterkaitannya dengan HCI, *user interface design* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunaknya yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, atau dipahami atau diarahkan oleh orang lain. (Wilbert O. Galitz 2002:4)

Selanjutnya *User interface design website* pada dasarnya adalah desain navigasi dan penyajian informasi. Berfokus tentang konten, bukan data. *User interface design* yang tepat sebagian besar adalah masalah keseimbangan struktur dan hubungan menu, konten, dan dokumen atau grafik terkait lainnya. Tujuan desain adalah untuk membangun hirarki menu dan halaman yang terasa alami, terstruktur dengan baik, mudah digunakan, dan jujur. *User interface design website* merupakan lingkungan yang kaya grafis. (Wilbert O. Galitz 2002:27)

2. *User Experience Design*

User design design adalah perancangan dan sinkronisasi elemen yang memengaruhi pengalaman pengguna dengan perusahaan tertentu, dengan tujuan memengaruhi persepsi dan perilaku mereka. Elemen-elemen ini mencakup hal-hal yang dapat disentuh, didengar, dan dibau. *User design design* juga mencakup hal-hal yang dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara di luar fisik, seperti antarmuka digital. (Russ Unger dan Carolyn Chandler 2009:3)

3. *Website*

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik diantara halaman yang disimpan dalam *server* maupun *server* diseluruh dunia. (Hakim Lukmanul,2004)

Menurut Rachdian (2008:1) ”*website* adalah suatu pengenalan ruang informasi *dimana* sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi *global* yang disebut *Uniform Resource Identifier* (URI) atau lebih dikenal dengan istilah yang lebih populer yaitu *Uniform Resource Locator* (URL)”.

4. *User Centered Design*

Menurut Donald A.Norman (1988:188) *User centered design* adalah filosofi yang didasarkan pada kebutuhan dan minat pengguna, dengan penekanan pada membuat produk dapat digunakan dan dimengerti. Dalam hal ini *user centered design* memiliki prinsip-prinsip utama:

- a. Memahami dan menentukan konteks pengguna.
- b. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
- c. Solusi perancangan yang dihasilkan.
- d. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.