

**JURNAL**

**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**

Jurnal 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.



**Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual**

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.  
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

## JURNAL

### PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERAJIN GITAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN USAHA MIKRO

oleh:

Tantriono Sasongko

NIM 1612425024

#### A. Abstrak

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*

## B. Pendahuluan

### 1. 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.

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* 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. 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. Maka dari itu perancangan

*website Rinner*, nantinya dibuat dengan memperhatikan *user interface design* dan *user experience design*.

*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.

## 2. Rumusan dan Tujuan

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*?

Selanjutnya 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.

## 3. Teori dan Metode

### a. *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)

**b. *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)

**c. *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)”.



#### d. *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:

- 1) Memahami dan menentukan konteks pengguna.
- 2) Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
- 3) Solusi perancangan yang dihasilkan.
- 4) Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.

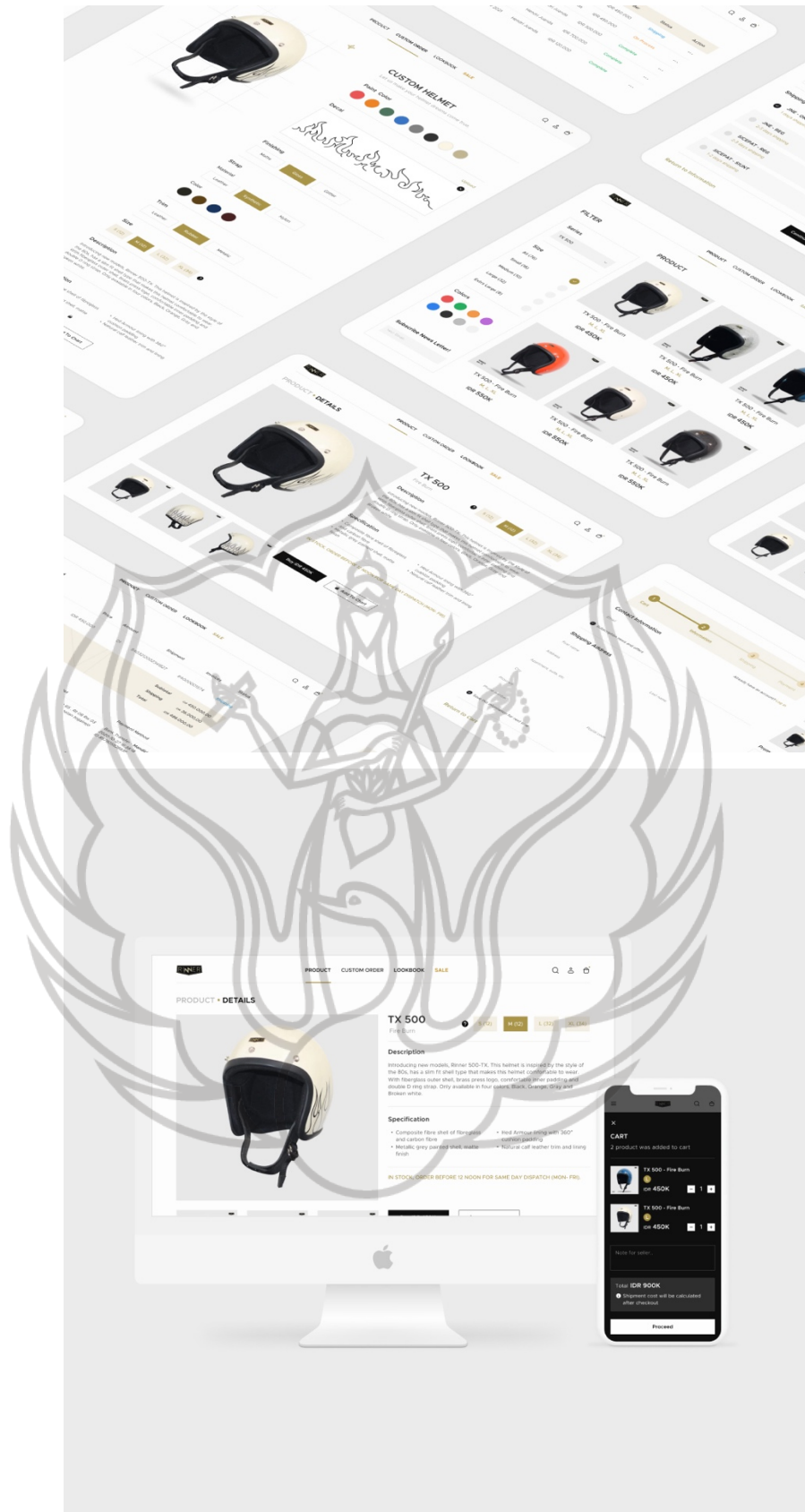
### C. Pembahasan Penelitian

#### 1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah *website*. Website yang dirancang nantinya akan digunakan sebagai media berisi detail produk dan juga update terkini mengenai produk Rinner, pengguna nantinya juga akan dapat melakukan transaksi belanja secara daring melalui website. Perancangan website ini diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam memperoleh informasi mengenai produk-produk Rinner yang tersedia. Website nantinya juga bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna lewat gaya desain yang dibuat sesuai dengan brand identity Rinner sebagai produsen helm.

Audiens atau konsumen berikutnya akan mengakses situs web melalui tautan alamat *website* yang akan tertera melalui media pendukung pada perancangan ini. Nantinya pada media utama yaitu *website* akan memiliki konten yang terdiri dari produk-produk Rinner berikut detailnya, selanjutnya *website* juga akan memberikan informasi mengenai *campaign* atau *event* yang sedang berlangsung. *Website* akan dirancang *responsive* untuk memenuhi kebutuhan pengguna baik dari *desktop* (personal komputer) ataupun pengguna yang mengakses *website* melalui *smartphone*.

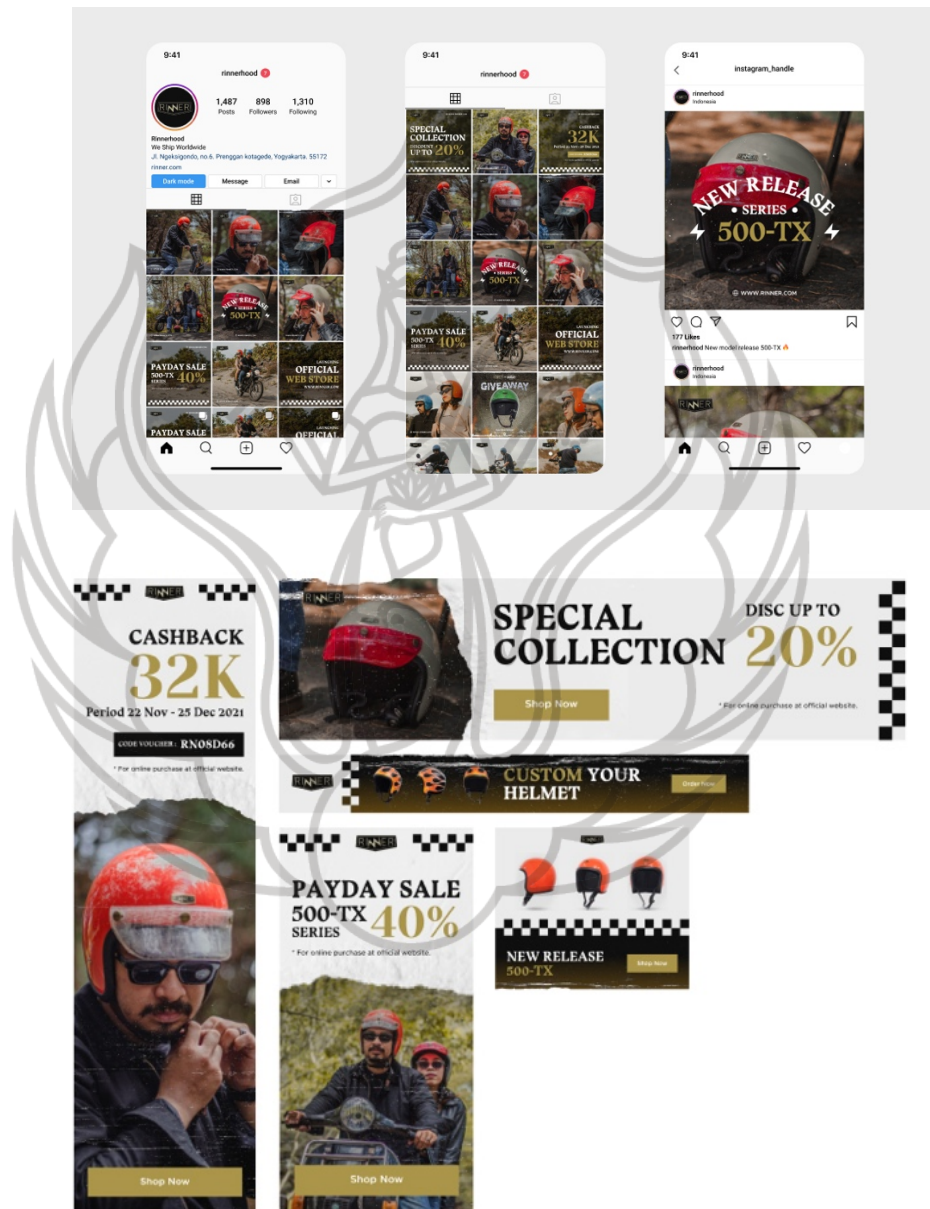




Gambar 1. 1 Preview desain website Rinner

## 2. Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini dibuat bertujuan untuk menunjang optimasi media utama dalam hal ini utamanya publikasi. Nantinya media pendukung juga akan terhubung dengan media utama. *Crossplatform* digunakan untuk mempermudah calon konsumen dapat menemukan dan mengakses *website*.



Gambar 1. 2 Preview Desain media pendukung IG post & Google ads banner

### 3. Usability Test Result

Setelah desain dibuat selanjutnya masuk pada tahap *usability test* menggunakan *Maze*. *Maze* merupakan *website* yang memiliki layanan fitur yang dapat digunakan untuk *usability testing* produk digital seperti *website* maupun *mobile app*. *Usability test* akan membantu memperoleh informasi tentang bagaimana desain dapat bekerja dengan baik dalam penggunaannya.

Perancang mengambil *sample* dari 10 tester yang sesuai dengan *profile target audiens*. Jumlah 10 *sample* tester tersebut mengacu pada *usability test level* didalam *Maze*, yang mana pada kondisi ini telah memenuhi syarat level 1. Pada level ini kita dapat menemukan masalah yang paling umum dan mempelajari bagaimana kinerja desain dengan peserta yang cukup untuk hasil yang akurat.

Hasil yang diperoleh dari *test* yang telah perancang lakukan kepada 10 tester memperoleh hasil rata-rata dengan skor akhir 81, dengan total 8 misi tes. Hasil test tersebut menunjukkan bahwa desain telah bekerja dengan baik dalam menjalankan semua misi yang diujikan. Berikut detail dari hasil tes yang telah diuji:



Gambar 1. 3 Overview test score

#### D. Kesimpulan

Dengan merancang *website* Rinner menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang merupakan konsep perancangan berpusat pada pengguna. Menjadikan perancangan desain *user interface* tak hanya berfokus hal estetika desain, namun juga memperhatikan pengalaman pengguna. Dengan UCD kita dapat memecah proses perancangan *user interface website* menjadi elemen-elemen komponennya, dan melihatnya dari beberapa perspektif.

*User Centered Design* (UCD) membuat rencana, keputusan dalam perancangan *user interface website* yang kita buat menjadi lebih spesifik dan melibatkan tingkat detail yang lebih baik. Dari cara tersebut proses perancangan desain menjadi lebih tertata dan terarah sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan dari perancangan *user interface* desain, yang mana desain dapat bekerja dengan baik dan juga siap untuk digunakan.

Capaian dari penerapan metode UCD dalam perancangan ini terlihat dalam hasil *usability* tes yang menunjukkan nilai skor yang memenuhi syarat desain *user interface* yang sudah baik untuk digunakan. Yang mana dalam hasil pengujian dari 10 *tester*, memperoleh hasil rata-rata dengan skor akhir 81. Hasil test tersebut menunjukkan bahwa desain telah bekerja dengan baik dalam menjalankan semua misi yang diujikan.

Dengan hasil tersebut dalam perancangan *user interface website* Rinner dengan metode UCD, menunjukkan gambaran awal bahwa nantinya *website* sudah siap untuk digunakan. Dalam hal ini *website* Rinner dapat bekerja dengan baik dalam menunjang penggunaannya sebagai media yang dapat diakses untuk memperoleh informasi mengenai produk- produk Rinner, mengakomodasi transaksi belanja secara daring melalui *website*. Website Rinner dapat leluasa menerapkan *branding*, dan tentunya tidak bergantung kepada pihak ketiga.

## E. Daftar Pustaka

A.Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York: Currency Doubleday.

Chandler, R. U. (2009). *A Project Guide to UX Design for User Experience Designer in The Field or in The Making*. California: Peachpit Press.

Garrett, J. J. (2011). *The Element of User Experience - User Centered Design for The Web and Beyond*. California: New Riders.

Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. New York: Wiley Computer Publishing.

Suyanto, A. H. (2007). *Step by Step Web Design Theory & Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

