

BAB V

A. Kesimpulan

Banyak tahap telah dilalui dalam melakukan perancangan desain antarmuka *website* SMP Stella Duce 2. Tahap pertama dalam perancangan desain *antarmuka* ini adalah dengan melakukan pemetaan kebutuhan dari calon audiens. Dari hasil pemetaan yang telah dilakukan ditemukan bahwa audiens setuju dengan adanya portal akademik, dan membutuhkan adanya sarana yang mampu menghubungkan pihak terkait di dalam SMP Stella Duce 2.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah UCD (*User-Centered Design*). Tahap pertama dari metode ini adalah memahami konteks untuk apa *website* dirancang. Tentu konteks dirancangnya *website* adalah untuk sekolah dan menunjang kebutuhan sekolah. Karena metode ini mengutamakan kebutuhan dan preferensi dari pengguna, maka tahap selanjutnya adalah menentukan keinginan dari pengguna. Data kebutuhan sudah didapatkan melalui survei sebelumnya, dan dilakukan survey kembali untuk mendapatkan data preferensi pengguna akan *website* yang ideal bagi mereka. Pengguna diberi beberapa referensi dari *website-website* yang sudah ada, lalu diberi kebebasan untuk bisa memilih *website* yang bagi mereka paling ideal. Dari data hasil survey, opsi *website* SMA Kolese De Britto memiliki suara paling banyak. Setelah mendapatkan data preferensi pengguna mengenai *website*, dilanjutkan dengan merancang prototipe desain. Prototipe lalu diberikan kepada calon pengguna dan dinilai. Dari penilaian yang dilakukan oleh calon pengguna, didapatkan bahwa pengguna puas dan merasa cukup dengan desain yang diberikan.

Karena *website* merupakan salah satu property sekolah, sehingga diperlukan desain memiliki identitas yang mampu membedakan dengan *website* sekolah lainnya. Sebagai contoh, *website* SMA Kolese De Britto yang menjadi referensi utama dari perancangan ini menggunakan warna dari logo sekolah sebagai identitas dari *website*. Metode ini juga diadopsi dalam perancangan ini, warna biru dari logo Tarakanita diaplikasikan sebagai warna utama dari desain antarmuka *website* SMP Stella Duce 2.

Selain mengaplikasikan warna korporat ke dalam desain, untuk memberi keunikan digunakan juga corak dari seragam khas Tarakanita. Corak dari seragam ini adalah kotak-kotak merah yang memiliki perbedaan *value*. Dari corak yang sudah ada dimodifikasi dan disimplifikasi sedemikian rupa agar bisa harmonis dengan desain yang sudah ada. Dari segala tahapan dan proses yang sudah dilalui dan dilakukan, desain antarmuka yang telah dirancang mampu mengakomodasi kebutuhan dan memenuhi ekspektasi dalam ranah visual *website* dari pengguna.

B. Saran

Di dunia ini tidak ada rancangan yang sempurna, termasuk rancangan desain antarmuka SMP Stella Duce 2. Kendala yang dialami perancang adalah mencari responden orang tua dari siswa, sehingga perancang hanya mengandalkan guru untuk bisa terhubung dengan orang tua siswa. Sehingga apabila akan melakukan perancangan, alangkah lebih baik untuk memiliki koneksi yang baik dengan data yang kita perlukan.

Selain koneksi yang luas dengan calon audiens, beberapa hal eksternal juga cukup menyulitkan perancang. Faktor eksternal tersebut adalah kurangnya dokumentasi yang dimiliki oleh sekolah. Dengan kurangnya dokumentasi, perancang cukup kesulitan untuk bisa mendapatkan asset foto yang berkualitas. Maka sebelum melakukan perancangan ada baiknya untuk memastikan kelengkapan media yang dimiliki oleh klien.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghifari, H., Siradj, Y., and Kurniawan, A. P., "Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park", eProceedings of Applied Science, 6(3), pp 4176-4181, 2020.
- Brugger, N. (2009). *Website history and the website as an object of study*. *New Media & Society*, 11(1-2), 115–132. doi:10.1177/1461444808099574
- Beiard, Jason dan James George. 2007. *The Principle of Beautiful Web Design*. Amerika: Site Point Pty. Ltd.
- Don Norman, 2002, *The Design of Everyday Things*. Amerika: Basic Book.
- Freddy Rangkuti, 2004, Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis, Jakarta: PT. Gramedia
- Fahmi, Irham. 2013. "Pengantar Manajemen Keuangan". Bandung : Alfabeta
- Galitz, Wilbert O. 2007. *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. Wiley
- Gregorius. 2000. *Membuat Homepage Interaktif*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Hakim, Lukmanul. 2004. *Cara Mudah Memadukan Web Design dan Web Programming*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- Hidayat, Rachmat. Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol. 4 No. 2 September 2014 41-45
- Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jaka rta: PT. Elex Media Komputindo

Hootsuite. 2020. We Are Social. Indonesian Digital Report 2020

Jatmiko, L D., 2020, APJII: 196,7Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet,
<https://m.bisnis.com/amp/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>.

Law, Effie Lai-Chong, dkk. Understanding, Scoping, and Defining User Experience: a Survey Approach. *CHI'09: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* April 2009 719-728

R I. E. Saragih, R. R. Pangaribuan, T.C. Naomi, G. Sitepu, D.Y Siregar,

Y. L. Sibarani, W. Ginting, And E.M. Pinem “Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Jasa Pengangkutan Sampah Trash Care”, *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 4(1), 47-55, 2020.

Stone, D. L. (2005). *User interface design and evaluation*. Morgan Kaufmann.

Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Suyanto, Asep Herman. 2007. *Step by Step: Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi

LAMPIRAN



Gambar 5.1 Foto bersama wakil kepala SMP Stella Duce 2

(Sumber: Dokumentasi Vitalis Satrio)



Gambar 5.2 Foto bersama ketua komite SMP Stella Duce 2

(Sumber: Dokumentasi Vitalis Satrio)