

Analisis Dan Desain UI/UX Pada Web Company Profile Dengan Metode Human Centered Design

Binastya Anggara Sekti¹, Fendy Otista Stefanus², Nizirwan Anwar³

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul

³Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul

E-mail: , anggara@esaunggul.ac.id¹, fendyotista@gmail.com²,

nizirwan.anwar@esaunggul.ac.id³

ABSTRAK

Dalam era digital yang serba cepat, Pengembangan *company profile* yang efektif bukan hanya berkaitan dengan informasi yang disajikan, tetapi juga bagaimana informasi tersebut disampaikan kepada pengguna. Dalam konteks ini, *UI/UX (User Interface/User Experience)* berperan penting dalam menentukan bagaimana pengunjung mengalami dan berinteraksi dengan *company profile* perusahaan. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi *UI/UX* dalam *company profile* perusahaan, dengan fokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan dan keterlibatan pengguna. Melalui metode evaluasi yang meliputi uji usability, pengamatan, wawancara, dan survei terhadap sejumlah pengguna, Hasil analisis menunjukkan bahwa kesesuaian antara desain visual, navigasi, interaktivitas, dan konten adalah kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik. Temuan ini juga menyoroti pentingnya pemahaman mendalam tentang audiens sasaran dan tujuan bisnis dalam merancang *company profile* dengan *UI/UX* yang responsif dan menarik.

Kata kunci : *company profile, user interface, user experience, usability*

ABSTRACT

In the fast-paced digital era, the development of an effective company profile is not only related to the information presented but also how that information is conveyed to users. In this context, UI/UX (User Interface/User Experience) plays a crucial role in determining how visitors experience and interact with a company's profile. Therefore, this research aims to analyze and evaluate UI/UX in company profiles, focusing on factors that influence user satisfaction and engagement. Through evaluation methods that include usability testing, observation, interviews, and surveys of a number of users, the analysis shows that the alignment between visual design, navigation, interactivity, and content is key to creating a good user experience. These findings also highlight the importance of a deep understanding of the target audience and business objectives in designing a company profile with responsive and appealing UI/UX.

Keyword : *company profile, user interface, user experience, usability.*

1. PENDAHULUAN

PT Holynest Bintang Jaya adalah sebuah perusahaan *supplier* sarang burung walet yang berdiri sejak tahun 2019, di perusahaan tersebut menyediakan sarang walet bersih yang masih mentah. yang saat ini berfokus pada penjualan melalui mitra di china dan beberapa relasi dekat di indonesia. Namun, perusahaan berkeinginan untuk lebih memperluas di dalam pasar indonesia. Saat ini, perusahaan memiliki situs *website company profile* yang digunakan untuk media pengenalan produk dan perusahaan (Zen et al., 2022) namun belum berfungsi secara optimal.

Ketidakoptimalan situs web tersebut dapat dilihat dari desain yang kurang profesional, yang dapat menurunkan tingkat kepercayaan dari pelanggan baru. Konten tentang perusahaan yang masih terbatas, penataan elemen pada laman web, serta penulisan teks yang tidak tepat juga menjadi faktor yang membuat pengguna merasa tidak nyaman saat mengaksesnya. Selain itu, kurangnya evaluasi dan pembaruan periodik pada situs web perusahaan juga menjadi kendala tersendiri.

Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini, perusahaan perlu melakukan analisis dan evaluasi ulang terhadap UI UX. *User Interface* (UI) merupakan bagian visual dari suatu produk yang menentukan tampilannya (Aulia et al., 2022), sedangkan *User Experience* (UX) dapat diartikan sebagai bagaimana pengguna merasakan dan menggunakan suatu produk (Aulia et al., 2022). Namun, masih ada banyak *website* yang dibangun tanpa memperhatikan UI/UX yang baik, sehingga fungsionalitas pada *website* tersebut tidak sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna dan menyebabkan kesulitan bagi mereka (Luh et al., 2020). Desain UI/UX penting untuk diperhatikan dalam proses pembuatan *website* agar dapat meningkatkan kepercayaan pengguna (Savira et al., 2022). Untuk

membuat aplikasi yang baik, perlu mempertimbangkan aspek yang penting. Salah satu hal penting adalah *User Experience* (UX) saat menggunakan aplikasi. Keberhasilan aplikasi ditentukan oleh seberapa mudah pengguna memahami dan mengakses informasi yang ditawarkan. Semakin mudah, semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna (Naufal & Persada, 2022).

Dilihat dari permasalahan diatas dapat memberikan peluang pemasaran barang atau jasa melalui sarana teknis salah satunya adalah melalui *website* (Sitanggang et al., 2023). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *HCD (Human Centered Design)*, Menurut (Firantoko et al., 2019), Metode *HCD* adalah sebuah metode dalam pengembangan sistem untuk membuat sistem lebih interaktif dan berguna bagi penggunaannya. Metode ini memfokuskan pada kebutuhan, ergonomi, dan teknik usability dari pengguna. Dan evaluasi akan dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. (Welda et al., 2020)

2. LANDASAN TEORI

Pengertian *User Interface*

User Interface adalah bagian dari sistem komputer dan perangkat lunak yang mengelola tampilan antarmuka bagi pengguna dan memfasilitasi interaksi yang nyaman antara pengguna dan sistem. (Hassna et al., 2023)

Pengertian *User Experience*

User Experience merupakan pengalaman yang dialami oleh seseorang ketika menggunakan produk, layanan, atau sistem. (Zhao, 2023)

Pengertian *Company Profile*

Company Profile adalah bagian penting dari identitas sebuah perusahaan atau lembaga yang berisi informasi dan deskripsi mengenai visi, misi, sejarah, produk, layanan, dan struktur organisasi perusahaan. Ini bertindak sebagai

representasi formal dan resmi dari perusahaan dan digunakan untuk membangun hubungan kerja sama dan mempromosikan citra positif dari perusahaan. (Sunarya & Larasati, 2012)

Pengertian *Human Centered Design*

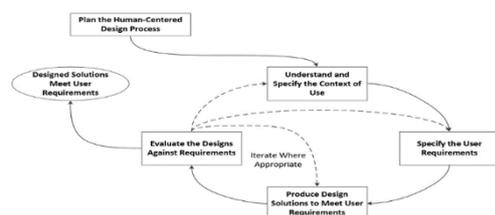
Menurut (Harte et al., 2017), *Human Centered Design* (HCD) adalah sebuah metode dalam pengembangan sistem untuk membuat sistem lebih interaktif dan berguna bagi penggunanya. Metode ini dapat dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu *Plan the Human Centered Design Process* (Merencanakan proses Human Centered Design), *Understand and specify the context of use* (pemahaman dan spesifikasi konteks penggunaan), *Specifying the user requirements* (spesifikasi kebutuhan pengguna), *Producing design solutions* (membuat desain solusi), dan *Evaluating the design* (evaluasi desain solusi)

Pengertian *System Usability Scale*

Metode SUS adalah sebuah instrumen untuk menguji kemudahan penggunaan yang menggunakan 10 pertanyaan yang sudah ditentukan sebagai alat ujinya. (Baumgartner et al., 2021)

3. METODOLOGI

Pada penelitian ini akan menggunakan metode HCD, dengan tahapan dibawah ini :



Gambar 1. Metode Human Centered Design (Harte et al., 2017)

1. *Plan the Human Centered Design*
Plan the Human Centered Design Process, yaitu tahapan awal dimana pada tahap ini akan dilakukan perencanaan bagaimana melakukan

proses pengumpulan data dari calon pengguna. (Damayanti et al., 2022)

2. *Understand and Specify Context of Use*
Understand and specify the context of use atau pemahaman dan spesifikasi konteks penggunaan, yaitu berfokus pada identifikasi dan pemahaman tentang pengguna dan lingkungan mereka ketika menggunakan sistem yang akan dibuat. (Damayanti et al., 2022)
3. *Specify the User Requirement*
Specifying the user requirements atau spesifikasi kebutuhan pengguna, yaitu menentukan dan menjelaskan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Proses ini melibatkan pengumpulan dan analisis informasi tentang keinginan, harapan, dan kebutuhan pengguna agar sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan mereka. (Damayanti et al., 2022)
4. *Produce Design Solutions to Meet User Requirements*
Producing Design Solutions atau membuat desain solusi, yaitu tahap ini melibatkan proses mengubah ide dan konsep menjadi solusi desain yang terperinci dan terukur, termasuk pembuatan prototipe, perancangan interface pengguna, dan penentuan spesifikasi teknis. (Damayanti et al., 2022)
5. *Evaluate the Designs Against Requirements*

Tahap Evaluasi Solusi Desain adalah proses pengujian dari sudut pandang pengguna untuk memvalidasi desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Damayanti et al., 2022)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap *Plan the Human Centered Design*

Pada tahap ini peneliti melakukan proses *Plan the Human Centered Design*. yaitu proses mengumpulkan data yang akan dilakukan melalui

wawancara dengan calon pengguna, studi literatur yang sudah ada, kuesioner, dan observasi.

a. Wawancara

Tahap awal, penulis akan melakukan wawancara kepada 2 orang yang terdiri dari: 1 admin perusahaan, dan 1 manajer operasional pertanyaan yang terdapat dalam tabel 1.

b. Kuesioner

Tahap berikutnya akan dilakukan kuesioner yang berisi 10 pertanyaan yang didasarkan pada data yang diperlukan untuk melihat bagaimana *UI/UX website* Jaya menurut pandangan para pelanggan. Adapun kriteria responden yang dibutuhkan untuk pengisian kuesioner adalah sebagai berikut umur 18 – 55 Tahun, jenis kelamin laki-laki/perempuan, sedang mencari peluang bisnis baru

c. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui perusahaan lebih mendalam seperti, produk perusahaan, tentang perusahaan, visi misi perusahaan. Pengamatan tidak hanya terfokus pada PT Holynest Bintang Jaya, tetapi juga melibatkan pengamatan terhadap situs *website* kompetitor serupa.

4.2 Tahap *Understand and Specify Context of Use*

Setelah *Plan the Human Centered Design process* selesai, langkah selanjutnya adalah *Understand and Specify Context of Use*, yang meliputi identifikasi pengguna, proses bisnis, dan *user persona*. Ini berguna untuk mendapatkan dan menganalisis informasi pengguna dan memahami konteks proses bisnis.

4.3 Tahap *Specify User Requirement*

Pada tahap ini, perencanaan akan dilakukan untuk merancang desain antarmuka pengguna (*UI/UX*)

berdasarkan pemahaman atas permasalahan yang ada dan menganalisis kebutuhan pengguna.

4.4 Tahap *Product Design Solution*

Pada proses ini, perancangan akan dimulai dalam 3 tahap yaitu, menyusun kerangka kerja desain, menciptakan atau merancang solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan yang diidentifikasi pada tahap sebelumnya, dan mengembangkan ide tersebut.

1. *Sitemap*

Sitemap atau pemetaan struktur *website* PT Holynest Bintang Jaya. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan kerangka aplikasi *website* yang mencakup struktur halaman, fitur, dan konten yang akan ada dalam aplikasi. *Sitemap* ini memberikan gambaran keseluruhan tentang *website* tersebut.

2. *UserFlow*

User Flow yaitu sebuah urutan proses yang akan digunakan oleh pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. *User Flow* ini akan memberikan panduan yang jelas bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

3. *Prototype*

Dalam langkah ini, *prototype* dilakukan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat utama karena kemudahan kolaborasi dengan pengembang dan pihak yang bertanggung jawab atas PT Holynest Bintang Jaya. Warna yang dipilih untuk desain *prototype* adalah kuning keemasan dengan kode #FFE05D. Pemilihan warna ini didasarkan pada warna dasar dari logo perusahaan. Hasil dari *prototype* untuk pelanggan dan admin dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 2. Beranda

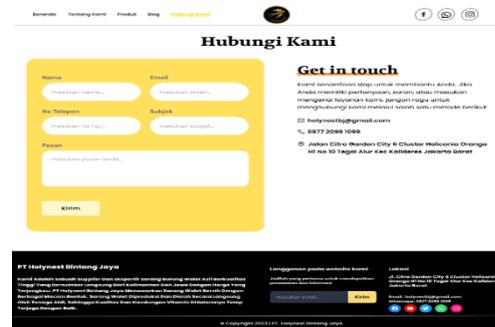
Pada desain wireframe halaman beranda, terdapat elemen-elemen berikut:

1. Bagian atas halaman menampilkan logo perusahaan dan berbagai macam informasi
2. Bagian tengah halaman berisi konten perusahaan seperti keunggulan, produk perusahaan, testimonial, blog singkat perusahaan
3. Bagian bawah halaman berisi informasi kontak, lokasi, dan langganan pada perusahaan



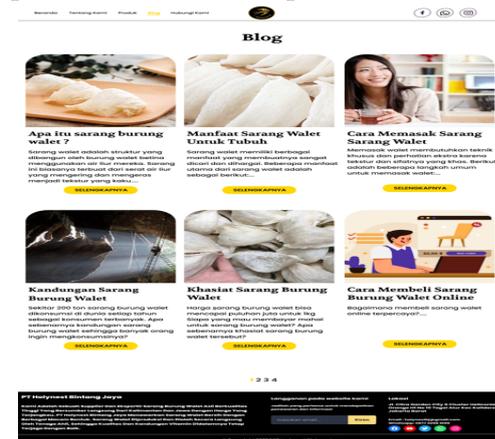
Gambar 3. Tentang Kami

Pada desain *prototype* tentang kami berisi berbagai elemen seperti profil perusahaan, visi misi, tim perusahaan.



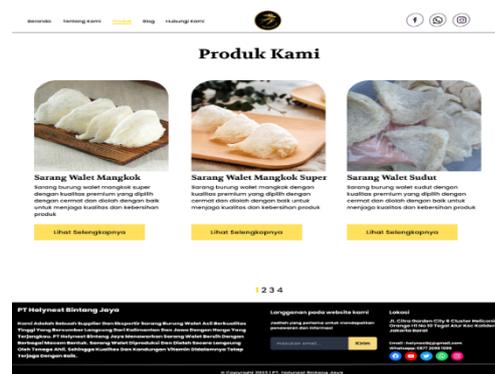
Gambar 4. Hubungi Kami

Pada desain *prototype* hubungi kami berisi berbagai seperti formulir kontak, no telepon perusahaan, email perusahaan, dan lokasi perusahaan.



Gambar 5. Blog

Pada desain blog berisi berbagai berita dan informasi produk perusahaan secara ringkas dan bisa diklik selengkapnya. Pada desain detail blog berisi berita dan informasi produk perusahaan secara lengkap dan bisa mengirim komentar.



Gambar 6. Produk

Pada desain *prototype* produk berisi elemen seluruh produk dengan fotonya dan ringkasan deskripsi dan bisa diklik untuk masuk ke detail lengkap produk. Pada desain detail produk berisi elemen detail produk lengkap agar pembeli bisa melihat dan tertarik serta kontak admin

4.5 Tahap Evaluate Design Against Requirement

Tahap terakhir dalam metode *Human-Centered Design (HCD)* adalah melakukan pengujian pada desain solusi yang telah dikembangkan untuk mengevaluasi sistem dan mengukur kepuasan pengguna yang telah dibangun sebelumnya menggunakan *System Usability Scale*. Evaluasi desain melibatkan penggunaan kuesioner yang diberikan kepada pemilik, karyawan, pelanggan, dan masyarakat untuk menilai hasil berdasarkan desain *prototype* yang telah dibuat. Berikut ini adalah pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner tersebut:

Gambar 7 Daftar Pertanyaan SUS

Kode	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
Q1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.					
Q2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.					
Q3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.					
Q4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.					
Q5	Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam sistem yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.					
Q6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.					
Q7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					
Q8	Saya menemukan bahwa sistem ini sangat tidak praktis ketika digunakan.					
Q9	Saya sangat yakin dapat menggunakan sistem ini.					
Q10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.					

Selanjutnya pada penelitian ini menentukan jumlah responden, ada beberapa responden yang terlibat terdiri dari 1 pemilik, 8 karyawan PT Holynest Bintang Jaya, 10 masyarakat umum, dan 5 pelanggan PT Holynest Bintang Jaya.

Berdasarkan skala metode *System Usability Scale (SUS)*, klasifikasi nilai yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Huruf A ke kanan memiliki nilai > 80,3, menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap produk.
2. Huruf B memiliki nilai antara 74 hingga 80,2, menunjukkan tingkat kepuasan yang baik terhadap produk.
3. Huruf C mencerminkan nilai rata-rata produk dengan rentang nilai antara 68 hingga 73.
4. Huruf D mencakup nilai di bawah rata-rata dengan rentang nilai antara 51 hingga 67.
5. Huruf F ke kiri mencerminkan nilai yang sangat di bawah rata-rata dengan nilai < 51, menunjukkan tingkat kepuasan yang rendah terhadap produk.

Berikut ini adalah hasil dari kuesioner yang bertujuan untuk menguji *prototype* perusahaan yang telah dibuat. Berikut ini adalah perhitungan dan data hasil kuesioner dapat ditemukan dalam gambar dibawah ini.

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SKOR	SKOR X2.5
R1	3	1	4	2	3	2	4	2	4	2	29	72,5
R2	3	2	5	2	4	1	4	1	4	1	33	82,5
R3	3	1	5	2	4	1	5	2	4	1	34	85
R4	4	1	5	2	3	2	4	1	5	2	33	82,5
R5	4	1	5	1	4	1	4	1	5	2	36	90
R6	3	2	3	2	4	2	4	2	5	1	30	75
R7	4	1	5	2	4	1	4	2	5	2	34	85
R8	4	1	5	2	3	2	3	2	4	1	31	77,5
R9	3	2	4	1	4	1	4	2	5	2	32	80
R10	4	2	5	2	3	3	5	3	5	1	31	77,5
R11	3	1	4	1	4	1	4	1	5	1	35	87,5
R12	3	1	4	1	3	2	3	1	4	2	30	75
R13	4	2	4	2	5	2	4	2	3	1	31	77,5
R14	3	1	3	2	4	1	5	2	4	1	32	80
R15	4	1	4	1	4	1	4	3	5	2	33	82,5
R16	3	1	3	2	5	1	3	2	4	2	30	75
R17	4	2	4	2	4	2	4	1	5	1	33	82,5
R18	4	1	5	3	3	2	5	2	4	2	31	77,5
R19	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	31	77,5
R20	3	2	3	1	5	3	3	2	4	1	29	72,5
R21	4	1	4	2	4	2	4	1	5	2	33	82,5
R22	3	2	5	1	4	2	4	1	4	1	33	82,5
R23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	40	100
R24	3	1	3	2	4	2	3	2	5	2	29	72,5
JUMLAH												1932,5

Gambar 8 Hasil *System Usability Scale*

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner *prototype* tampilan *website* yang terdapat dalam Tabel 4.7 di atas, penulis melakukan perhitungan menggunakan rumus *System Usability Scale (SUS)* dan memperoleh hasil rata-rata sebesar 80,52. Dalam pengukuran menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, rata-rata tersebut dapat dikategorikan sebagai "A" =

excellent/baik". Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut merasa puas dengan kinerja aplikasi tersebut

5. Kesimpulan

Dari desain Antarmuka Pengguna (*User Interface*) pada *website* PT Holynest Bintang Jaya yang telah dirancang, dapat disimpulkan bahwa desain tersebut memenuhi kebutuhan pengguna. *Website* ini akan memudahkan mendapatkan pelanggan baru dari *online*, memasarkan produk dan *brand* perusahaan lebih luas. Sebagai hasilnya, *website* PT Holynest Bintang Jaya mendapatkan rating "Baik" berdasarkan evaluasi akhir pada *prototype website* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, yang menghasilkan skor sebesar 80,52.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Z., Prasetyo, P., Virgantara Putra, O., & Harmini, T. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu*. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>
- Baumgartner, J., Ruetters, N., Hasler, A., Sonderegger, A., & Sauer, J. (2021). Questionnaire experience and the hybrid System Usability Scale: Using a novel concept to evaluate a new instrument. *International Journal of Human-Computer Studies*, *147*, 102575. <https://doi.org/10.1016/J.IJHCS.2020.102575>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, *6*(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Firantoko, Y., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). *Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Harte, R., Glynn, L., Rodriguez-Moliner, A., Baker, P. M. A., Scharf, T., Quinlan, L. R., & ÓLaighin, G. (2017). A Human-centered design methodology to enhance the usability, human factors, and user experience of connected health systems: A three-phase methodology. *JMIR Human Factors*, *4*(1). <https://doi.org/10.2196/humanfactors.5443>
- Hassna, G., Rouibah, K., Benjamin Lowry, P., Paliszkievicz, J., & Mađra-Sawicka, M. (2023). The roles of user interface design and uncertainty avoidance in B2C ecommerce success: Using evidence from three national cultures. *Electronic Commerce Research and Applications*, *61*, 101297. <https://doi.org/10.1016/J.ELERAP.2023.101297>
- Luh, N., Giri, P., Saraswati, G., Kompiani, A. A., Sudana, O., Kadek, N., & Wirdiani, A. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana Dan Prasarana. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Issue 2).
- Naufal, H., & Persada, A. G. (2022). *Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur*.
- Savira, Y. P., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2022). *Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus*.
- Sitanggang, E. D., Pinem, A., Perangin-Angin, J., & Sembiring, M. (2023). ULINA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi. In *Universitas Mandiri Bina Prestasi Jl. Letjend. Djamin Ginting* (Vol. 1, Issue 1). <https://ejournal.umbp.ac.id/index.php/ulina/>
- Sunarya, L., & Larasati, N. (2012). *MEDIA COMPANY PROFILE SEBAGAI SARANA PENUNJANG INFORMASI DAN PROMOSI* (Vol. 5, Issue 3).
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System

Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152.
<https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.

Zhao, D. (2023). Design and research on industry user experience in Internet financial network. *Optik*, 273, 170422.
<https://doi.org/10.1016/J.IJLEO.2022.170422>