

## Analisis UI/UX Website Palmemas Bali Menggunakan Metode Human Centered Design Studi Kasus Pada (Palm Emas Bali Architecture Dan Construction)

I Kadek Arya Weda Wikarna<sup>1)</sup>, Dedy Panji Agustino<sup>2)</sup> Lilis Yuningsih<sup>3)</sup>

Sistem Komputer<sup>1)</sup>, Sistem Informasi<sup>2),3)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: [210010105@stikom-bali.ac.id](mailto:210010105@stikom-bali.ac.id), [panji@stikom-bali.ac.id](mailto:panji@stikom-bali.ac.id), [lilis@stikom-bali.ac.id](mailto:lilis@stikom-bali.ac.id)

### Abstrak

Website yang responsif dan ramah pengguna merupakan kebutuhan penting bagi perusahaan untuk memberikan pengalaman optimal kepada pengguna. Palm Emas Bali Architecture dan Construction menghadapi masalah desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang kurang optimal, seperti visual yang tidak menarik dan navigasi yang membingungkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan desain UI/UX yang dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain UI/UX website menggunakan metode Human Centered Design (HCD), yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Penelitian melibatkan 10 responden yang dipilih melalui purposive sampling dengan rentang usia 20–40 tahun. Metode pengumpulan data meliputi kuesioner dan studi literatur, sedangkan evaluasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan HCD dapat meningkatkan pengalaman pengguna melalui desain yang lebih intuitif, menarik, dan responsif. Proses iteratif dalam HCD memungkinkan perbaikan desain berdasarkan masukan langsung dari pengguna, sehingga menghasilkan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Skor SUS mencapai kategori "baik," mengindikasikan peningkatan kepuasan pengguna, serta memperlihatkan relevansi pendekatan HCD dalam pengembangan website modern.

**Kata Kunci:** UI/UX, Human Centered Design, Palm Emas Bali, Sistem Usability Scale, Website.

### 1. Pendahuluan

Di Denpasar, Bali, banyak website yang tidak ramah pengguna dan banyak juga situs web belum dioptimalkan untuk pengalaman pengguna *user* yang ramah dan mudah digunakan. Hal ini sering menyebabkan pengguna *user website* menjadi sulit dan membingungkan, yang pada akhirnya mengurangi kepuasan dan efektivitas penggunaan layanan digital [1]. Situs web yang kurang responsif dan sulit digunakan menunjukkan bahwa desain dan fungsionalitas harus diperbaiki untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna *website* [2]. Sebagai salah satu contoh perusahaan arsitektur dan konstruksi di Bali yang bernama Palm Emas Bali Architecture dan Construction memerlukan perubahan design sesuai masukan dari pengguna atau user itu sendiri.

Salah satu kemajuan teknologi yang disebut *User Interface* dan *User Experience* adalah yang dapat memanfaatkan teknologi dunia internet untuk merancang produk yang dapat dilihat dan digunakan serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan [3]. UI/UX ini memiliki peran penting dalam memastikan interaksi antar user dan sistem berjalan dengan lancar, mulai dari tampilan visual yang menarik hingga mudah digunakan [4]. Serta responsivitas sistem terhadap kebutuhan pengguna UI/UX penting untuk menciptakan pengalaman yang optimal dan meningkatkan kepuasan terhadap user dan meningkatkan kesetiaan user terhadap layanan yang ditawarkan oleh Palm Emas Bali Architecture dan Construction.

Metode *Human Centered Design* adalah paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web [5]. yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna, proses ini berfokus pada desain interface yang bertujuan pada kegunaan, lingkungan, tugas, karakteristik pengguna, dan alur kerja [6].

Setelah dilakukannya *survey* pengumpulan data [7] terhadap website Palemas ditemukannya sebanyak 44,4% responden merasa website Palm Emas Bali Architecture ini membosankan dan 33,3% menganggap website ini terlihat biasa saja. Selain itu, 66,7% responden mengeluhkan tentang desain visual dari website Palm Emas Bali Architecture Kurang menarik, yang dimana diperlukan nya peningkatan dalam segi desain visual nya agar menarik lebih banyak para pengguna baru, desain yang responsif juga dijadikan

permasalahan selanjutnya dimana 55,6% responden mengalami masalah jika membuka website tersebut menjadi terlihat tidak teratur.

## 2. Metode Penelitian

*Human-Centered Design* adalah pendekatan dalam proses desain produk, layanan, atau sistem yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan keterlibatan pengguna. Pendekatan ini menempatkan manusia sebagai pusat dari seluruh proses desain, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya efektif tetapi juga mudah digunakan dan memuaskan pengguna, terdapat juga bagian-bagian dari Human Centered Design yaitu inspiration, ideation, implementation dari ketiga bagian tersebut yang nantinya akan menciptakan suatu design atau prototipe [8].



Gambar 1. *Human Centered Design*

Berikut merupakan rincian dari setiap tahapan yang dilakukan pada metode *Human Center design* dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

### a. *Inspiration*

Dengan *Inspiration* kita dapat mengetahui masalah yang akan diselesaikan. Dalam Aktivitas ini dilakukan *Inspiration* langsung kepada pengguna, memantau aktivitasnya, mencoba mengetahui ketertarikan, motif, dan kebutuhannya. Definisi masalah yang sedang dicari dapat diketahui dengan memahami apa tujuan yang ingin dicapai oleh para pengguna dan halangan atau kendala yang mereka hadapi.

### b. *Ideation*

Dalam tahap *Ideation* setelah masalah yang ingin diselesaikan sudah diketahui, langkah atau aktivitas selanjutnya yang dilakukan adalah men-generate solusi potensial atas masalah yang ada. Dalam fase ini kreatifitas sangatlah dibutuhkan, kita sebebaskan mungkin melakukan brainstorming agar dapat mencari solusi yang bisa diterapkan terhadap masalah masalah tersebut.

### c. *Implementation*

Tahapan ini pengguna mencoba prototipe yang sudah selesai dikerjakan Setelah melakukan percobaan terhadap prototypepengguna memberikan umpan balik atau saran jika dirasa masih terdapat kekurangan dalam desain sistem atau aplikasi. Sehingga, setelah perbaikan tersebut maka akan dihasilkan hasil akhir dari desain sistem atau aplikasi.

### d. *System Usability Scale Testing*

Dalam Aktivitas ini kumpulkan beberapa orang untuk melakukan testing agar dapat diketahui solusi yang diberikan kepada pengguna sudah menyelesaikan masalah atau belum. Testing dapat dilakukan dengan mengajak satu orang atau lebih untuk mencoba prototype yang sudah tersedia [9]. Tahapan testing ini penting untuk mempelajari perilaku pengguna dan mengetahui bagian mana yang masih kurang pas dan dapat diperbaiki di Iterasi selanjutnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menganalisis UI/UX website Palm Emas Bali menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD) untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa

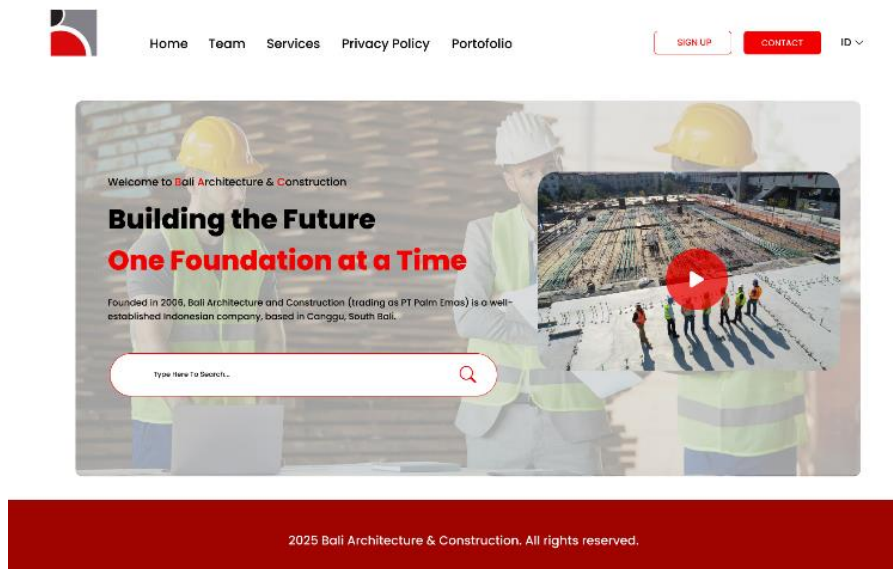
navigasi yang lebih intuitif, konsistensi desain, dan optimasi performa dapat meningkatkan kemudahan akses informasi oleh pengguna.

### 3.1 Perancangan antarmuka

Perancangan antarmuka adalah proses yang berfokus pada penentuan elemen *visual*, tata letak, dan interaksi yang digunakan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa antarmuka *website* tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga intuitif bagi pengguna [10].

#### a. Halaman Beranda

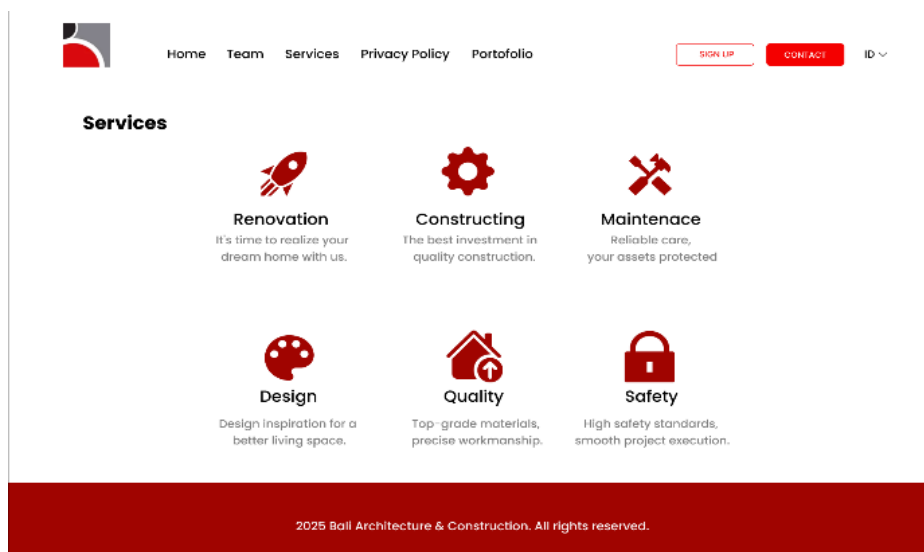
Halaman beranda adalah halaman utama dalam sebuah *website* yang berfungsi sebagai titik awal bagi pengguna untuk menjelajahi berbagai fitur dan konten yang disediakan.



Gambar 2. Halaman Beranda

#### b. Halaman Service

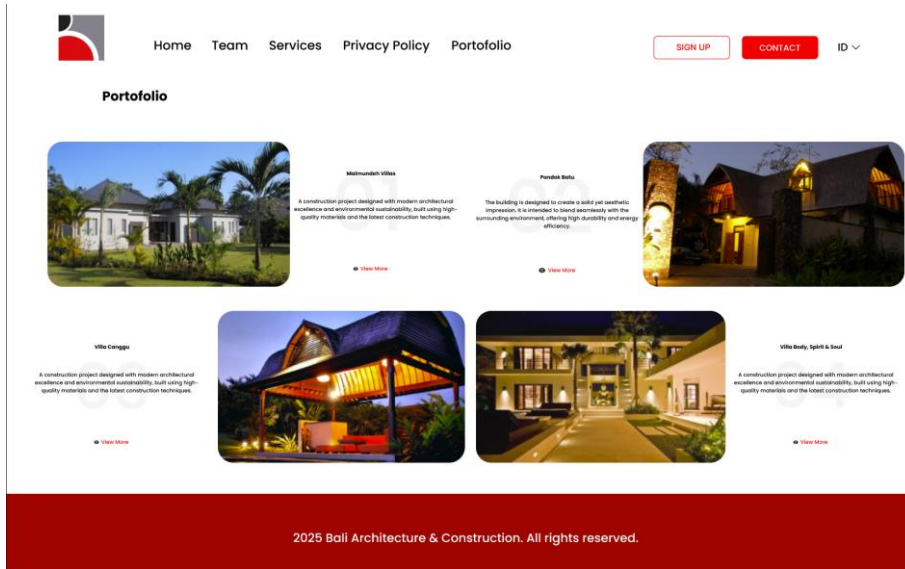
Halaman ini menyajikan informasi lengkap mengenai layanan yang ditawarkan oleh Palm Emas Bali Architecture dan Construction.



Gambar 3. Halaman Service

c. **Halaman *Portofolio***

Pada halaman ini memperlihatkan hasil atau project yang sudah selesai dibangun oleh Palm Emas Bali *Architecture* dan *Construction*



Gambar 4. Halaman *Portofolio*

3.2 *System Usability Scale (SUS)*

Berikut table perhitungan dari *System Usability Scale* yang telah dilakukan, sebagai berikut:

Table 1. Skor Responden

Responden	Skor (1-5)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	1-5	4	1	4	2	4	2	4	1	4	2
R2	1-5	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
R3	1-5	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2
R4	1-5	3	3	4	2	4	2	4	2	4	2
R5	1-5	4	1	4	2	4	2	4	1	4	2
R6	1-5	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2
R7	1-5	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2
R8	1-5	4	2	3	2	4	3	3	3	4	3
R9	1-5	4	2	3	2	4	2	4	3	4	3
R10	1-5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
<b>Total Skor SUS</b>						<b>289</b>					

Setelah mendapatkan hasil pada tabel konversi, selanjutnya kita lakukan penjumlahan dengan menjumlahkan total nilai yang terdapat pada tabel konversi yang dimana memiliki hasil total 289 setelah mendapatkan hasil total lalu kita masuk ke rumus perhitungan sus, yang dapat dilihat pada Persamaan 1.

$$\{\text{Skor Akhir SUS: } 10\} = (\{\text{Rata-rata Skor}\} - 1) \cdot 2,5 \quad (1)$$

Table 2 Rumus Perhitungan

(289:10)	28,9
(28,9-1) x 2,5	27,9 x 2,5
<b>Hasil</b>	<b>69,75</b>

SUS Score	Grade	Adjectival Rating
> 80.3	A	Excellent
68-80.3	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Awful
<51	F	Poor

Gambar 5. *Grade System Usability Scale*

Hasil evaluasi menggunakan Sistem *Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor akhir sebesar 69,71, yang mengindikasikan bahwa tingkat kegunaan sistem ini berada dalam kategori *Good*. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa cukup puas dengan pengalaman mereka saat menggunakan *system*.

#### 4. Kesimpulan

Pada penelitian ini, penulis berharap untuk mengevaluasi tingkat kegunaan sistem menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai pengalaman pengguna. Dalam bagian "Pendahuluan", penulis menjelaskan pentingnya kegunaan dalam desain sistem dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi kepuasan pengguna serta efektivitas penggunaan sistem.

Setelah melakukan pengumpulan data dari 10 responden, hasil yang diperoleh menunjukkan skor akhir SUS sebesar 69,71. Skor ini mengindikasikan bahwa tingkat kegunaan sistem berada dalam kategori *Good*. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka saat menggunakan sistem, meskipun masih terdapat beberapa area yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan kegunaan lebih lanjut.

#### Daftar Pustaka

- [1] P. L. Santiar dan I. G. S. Rahayuda, "Analisis Kualitas Website Alumni Stikom Bali Menggunakan Metode Webqual," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 2, hlm. 231–238, Mei 2018, doi: 10.25126/jtiik.201852576.
- [2] S. Lourensia, K. Setiawan, dan A. D. Krestiwawan, "Desain UI/UX untuk Situs Web Raja Ampat Dive Resort."
- [3] D. Haryuda Putra, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," 2021.
- [4] F. Risyda, Y. Gardenia, dan M. Awaluddin, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Design Thinking", doi: 10.37817/ikraith-informatika.v9i2.
- [5] F. Satrya, F. Kusumah, H. Fajri, dan D. Mahendra, "Perancangan UI/UX aplikasi Sensus Pajak Daerah DKI Jakarta berbasis Mobile dengan metode User Centered Design," *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 2, no. 9, hlm. 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>
- [6] D. Saepul, "Penerapan Metode Human Centered Design (HCD) Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Smart Desa Subang," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 3, hlm. 311–318, Sep 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i3.3594.
- [7] H. T. Yasmine dan W. T. Atmojo, "UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method," *TIERS Information Technology Journal*, vol. 3, no. 2, hlm. 100–114, Des 2022, doi: 10.38043/tiers.v3i2.3871.
- [8] F. Sinlae, D. Alfauzi Hidayatullah, H. Rizqi Sanjaya, dan L. Situmorang, "Application of Human-Centered Design Principles in WebMed Application UI/UX Development," vol. 2, no. 2, 2024, doi: 10.38035/sjam.v2i2.
- [9] A. Sidik, S. Sn, M. Ds, U. Islam, K. Muhammad, dan A. Al-Banjari, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile." [Daring]. Tersedia pada: <http://m.detik.com>

- [10] A. Mursyidah, I. Aknuranda, dan H. Muslimah Az-Zahra, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)," 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
-