

Analisis Desain UI/UX Pada Web Pt Takbir Sukma Trada Indonesia Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)

Eka Yulianti¹, Wulan Dari^{2*}

Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Nusa Mandiri
mynameisekayulianti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain UI/UX website PT Takbir Sukma Trada Indonesia berdasarkan persepsi pengguna, dengan fokus pada tiga aspek utama: navigasi, tampilan visual, dan responsivitas. Penilaian dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh 30 responden, di mana setiap pertanyaan dievaluasi menggunakan skala Likert 1-5. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan skor rata-rata pada setiap aspek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa navigasi website memperoleh skor rata-rata 4.23, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa mudah dalam memahami dan menggunakan navigasi. Tampilan visual website mendapatkan skor rata-rata 3.70, yang dinilai cukup menarik tetapi memerlukan perbaikan dalam skema warna, ukuran font, dan konsistensi ikon. Responsivitas website memiliki skor rata-rata 4.03, yang mengindikasikan bahwa website cukup responsif di berbagai perangkat, meskipun ada elemen yang perlu dioptimalkan untuk layar kecil dan waktu muat halaman. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa desain website PT Takbir Sukma Trada Indonesia secara umum sudah memadai, tetapi masih membutuhkan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Saran yang diberikan meliputi pengoptimalan navigasi, peningkatan visual, penggunaan framework untuk responsivitas, serta pengujian berkala untuk memastikan performa yang optimal.

Kata Kunci: Evaluasi UI/UX, Website, Desain Responsif

Abstract

This research aims to evaluate the UI/UX design of the PT Takbir Sukma Trada Indonesia website based on user perceptions, with a focus on three main aspects: navigation, visual appearance, and responsiveness. The assessment was carried out through a questionnaire filled out by 30 respondents, where each question was evaluated using a 1-5 Likert scale. The data obtained was analyzed to determine the average score for each aspect. The research results show that website navigation obtained an average score of 4.23, which shows that users find it easy to understand and use the navigation. The visual appearance of the website received an average score of 3.70, which is considered quite attractive but requires improvement in color scheme, font size, and icon consistency. Website responsiveness has an average score of 4.03, which indicates that the website is responsive across a wide range of devices, although there are elements that need to be optimized for small screens and page load times. The conclusion of this research is that the PT Takbir Sukma Trada Indonesia website design is generally adequate, but still requires improvement to improve the overall user experience. Suggestions include optimizing navigation, improving visuals, using frameworks for responsiveness, and regular testing to ensure optimal performance.

Keywords: UI/UX Evaluation, Website, Responsive Design

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kehadiran website menjadi salah satu elemen penting bagi perusahaan untuk memperluas jangkauan dan memberikan kemudahan akses informasi kepada pengguna. PT. Takbir Sukma Trada Indonesia, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa dan perdagangan, memiliki website sebagai sarana untuk memperkenalkan layanan serta memfasilitasi kebutuhan pengguna dalam memperoleh informasi. Namun, untuk memastikan *website* tersebut efektif, menarik dan mempertahankan perhatian pengguna, diperlukan desain antarmuka pengguna (*User Interface/ UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/ UX*) yang optimal.

Namun, *website* perusahaan yang menghadapi tantangan dalam hal UI/UX, pegawai seringkali menghadapi kesulitan dalam menavigasi informasi yang mereka butuhkan atau merasa kurang nyaman saat menggunakan *website*. Masalah seperti navigasi yang kompleks, tampilan yang kurang menarik. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang lebih berfokus pada pengguna dalam mendesain ulang *website* tersebut agar memenuhi harapan dan kebutuhan penggunanya.

Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (*Human Centered Design*) pada *website Thriftdoor*, menunjukkan bahwa penerapan HCD secara signifikan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam bernavigasi dan memudahkan akses pada produk yang mereka inginkan. Studi ini menekankan bahwa desain yang berfokus pada pengguna dapat meningkatkan *engagement*

dan konversi, yang menunjukkan pentingnya pendekatan HCD dalam pengembangan *website e-commerce yang user-friendly* [1]. Penelitian ini menganalisis dan mengimplementasikan prinsip-prinsip HCD pada desain UI/UX *website* PT. Takbir Sukma Trada Indonesia menggunakan metode HCD, dengan tujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang perlu ditingkatkan agar *website* dapat memberikan pengalaman yang optimal bagi penggunanya. Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi perusahaan dalam mengembangkan *website* yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, serta mendukung peningkatan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan *website* tersebut.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada *website* PT. Takbir Sukma Trada Indonesia memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna dalam hal navigasi, tampilan visual, serta responsivitas guna mendukung kenyamanan dan kemudahan akses?
2. Apa saja kekurangan dalam desain UI/UX pada *website* PT. Takbir Sukma Trada Indonesia, khususnya pada aspek navigasi, struktur informasi, responsivitas, dan daya tarik visual, yang dapat memengaruhi tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna?
3. Bagaimana pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dapat diterapkan secara efektif untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengatasi kekurangan dalam desain,

dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada website PT. Takbir Sukma Trada Indonesia?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian analisis desain UI/UX pada website PT. Takbir Sukma Trada Indonesia adalah:

1. Terciptanya *website* PT. Takbir Sukma Trada Indonesia yang dibangun dengan melakukan tahapan-tahapan metode *Human Centered Design* (HCD), yaitu pemahaman dan spesifikasi konteks penggunaan, spesifikasi kebutuhan pengguna, membuat desain solusi, dan evaluasi desain solusi.
2. Mengetahui seberapa besar tingkat *Usability* aplikasi takbir sukma dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* PT. Takbir Sukma Trada Indonesia.
3. Memberikan rekomendasi perbaikan desain UI/UX berdasarkan hasil analisis menggunakan metode HCD agar *website* dapat lebih memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, tinjauan pustaka dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang *user interface*, *user experience* dan metode *Human Centered Design* (HCD), serta konsep-konsep terkait yang relevan. Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan Analisa desain UI/UX serta sistem informasi terkait, terdapat beberapa studi yang relevan dan memberikan wawasan yang berguna dalam pengembangan sistem informasi. Beberapa penelitian terkait tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian terkait pertama adalah "Analisis UI/UX untuk Perancangan

Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale." Penelitian ini mengaplikasikan metode *Human Centered Design* (HCD) untuk merancang antarmuka website yang memudahkan pengguna dalam mencari dan membeli obat secara daring. Penelitian ini juga menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang dihasilkan. Relevansi penelitian ini dengan topik yang diangkat, yaitu analisis UI/UX pada web PT Takbir Sukma Trada Indonesia, terlihat dari penerapan metode HCD untuk memahami kebutuhan pengguna dalam konteks e-commerce. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bagaimana HCD dapat mengoptimalkan kemudahan akses informasi dan navigasi, yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam merancang pengalaman pengguna pada website perusahaan [16].

2. Penelitian kedua adalah "Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Leson Menggunakan Metode *Human-Centered Design* (HCD)." Studi ini berfokus pada penerapan metode HCD untuk meningkatkan kemudahan dan efektivitas penggunaan aplikasi Leson yang berfungsi sebagai platform pembelajaran daring. Korelasi dengan topik penelitian yang akan diangkat adalah penggunaan HCD dalam memahami karakteristik dan kebutuhan pengguna yang beragam, serta pentingnya membuat desain antarmuka yang responsif dan intuitif. Penelitian ini menguatkan relevansi HCD sebagai pendekatan utama dalam proyek ini, mengingat aplikasi Leson dan website

- PT Takbir Sukma Trada Indonesia sama-sama memiliki audiens yang perlu diakomodasi secara efektif melalui rancangan UI/UX yang ramah pengguna [17].
3. Penelitian ketiga, berjudul "Analisis UI/UX dan *Front End* Aplikasi Desain Rumah Menggunakan *Human Centered Design*", menyoroti pentingnya memahami kebutuhan pengguna dalam merancang antarmuka untuk aplikasi desain rumah. Melalui *Human Centered Design*, penelitian ini mampu menghasilkan desain antarmuka yang intuitif dan fungsional sehingga membantu pengguna menyelesaikan tugas secara lebih efisien. Keterkaitan dengan topik yang diangkat adalah penerapan *Human Centered Design* untuk mendalami preferensi pengguna agar menghasilkan tampilan front end yang dapat diakses dan dimengerti dengan mudah. Penelitian ini menunjukkan bagaimana penerapan prinsip *Human Centered Design* dalam UI/UX tidak hanya meningkatkan fungsionalitas aplikasi tetapi juga mendorong kepuasan pengguna, yang sejalan dengan tujuan perancangan UI/UX pada *website* PT Takbir Sukma Trada Indonesia [18].
 4. Penelitian keempat berjudul "Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Al-Quran Menggunakan Metode HCD (*Human Centered Design*)" yang berfokus pada penerapan HCD dalam aplikasi religius. Fokus utamanya adalah bagaimana HCD dapat memastikan bahwa antarmuka aplikasi Al-Quran dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan preferensi pengguna yang beragam dan kebutuhan spesifik, seperti kemudahan navigasi dan kemudahan membaca. Penelitian ini relevan dengan penelitian pada PT Takbir Sukma Trada Indonesia karena memberikan pemahaman tentang pentingnya HCD dalam merancang antarmuka yang memperhitungkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna untuk meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan [19].
 5. Penelitian terakhir adalah "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penyewaan Peralatan Bayi Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Human Centered Design* (HCD) di Babystuffrent Purwakarta." Dalam penelitian ini, HCD diterapkan untuk merancang antarmuka aplikasi penyewaan peralatan bayi yang bertujuan untuk menciptakan navigasi yang sederhana dan aksesibilitas yang baik. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dalam menciptakan antarmuka yang ramah pengguna. Keterkaitannya dengan topik penelitian pada PT Takbir Sukma Trada Indonesia terletak pada penerapan metode HCD untuk menciptakan desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna tertentu, yang dalam hal ini adalah para pelanggan PT Takbir Sukma Trada Indonesia [20]. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dijelaskan di atas, terlihat bahwa metode *Human-Centered Design* (HCD) telah diterapkan secara luas dalam berbagai konteks pengembangan UI/UX, termasuk aplikasi *e-commerce*, platform pembelajaran daring, aplikasi desain rumah, aplikasi religius, hingga aplikasi penyewaan peralatan bayi. Setiap penelitian menunjukkan keberhasilan *Human Centered Design*

dalam menciptakan antarmuka yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun, GAP (kesenjangan) yang menjadi dasar penelitian ini adalah minimnya studi yang secara khusus membahas penerapan *Human Centered Design* dalam konteks *website* perusahaan *business to business* (B2B) seperti PT Takbir Sukma Trada Indonesia. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung berfokus pada aplikasi dengan fungsi spesifik, sementara penelitian ini menekankan pada kebutuhan antarmuka yang mampu memenuhi beragam kebutuhan pengguna, baik internal (*staff* perusahaan) maupun eksternal (calon pelanggan dan mitra bisnis). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi lebih dalam bagaimana metode HCD dapat diimplementasikan secara efektif dalam meningkatkan UI/UX pada *website* perusahaan *business to business* (B2B), sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna sekaligus mendukung tujuan bisnis perusahaan

LANDASAN TEORI

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan elemen penting dalam sistem komputer, aplikasi, atau *website* yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem tersebut. UI berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pengguna dengan fungsi dan fitur yang ada dalam sistem [1]. UI memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara sistem dan pengguna, di mana pengguna dapat memberikan perintah atau masukan untuk menjalankan suatu proses, memasukkan data, atau mengakses

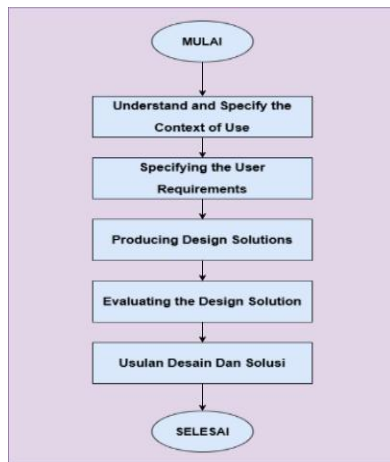
informasi tertentu[2].

User Experience (UX) adalah persepsi dan tanggapan yang dirasakan seseorang saat atau setelah menggunakan suatu produk [5]. UX adalah pengalaman yang diperoleh pengguna melalui interaksi langsung dengan sebuah produk atau layanan. Peran UX tidak terfokus pada bagaimana komponen internal produk berfungsi, melainkan pada bagaimana menciptakan kenyamanan dan kepuasan bagi pengguna selama interaksi tersebut [3].

Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan desain yang memusatkan perhatian pada kebutuhan dan karakteristik manusia dalam proses penyelesaian masalah [7]. Teknik ini dirancang untuk menyelesaikan masalah yang secara langsung terkait dengan pengguna, dengan memastikan bahwa perspektif pengguna menjadi bagian utama dalam setiap tahap pengembangan. *Human-Centered Design* bertujuan untuk memahami interaksi pengguna dengan sistem, yang memungkinkan para desainer menciptakan solusi yang lebih relevan dan sesuai kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan ini, *Human Centered Design* menekankan pentingnya mengintegrasikan sudut pandang pengguna secara berkelanjutan dari awal hingga akhir proses desain [1].

METODE PENELITIAN

Berikut merupakan tahapan metode *Human Centered Design* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode *Human Centered Design* (HCD)

Berdasarkan Gambar 1. tahapan metode HCD yang ditampilkan meliputi:

1. *Understand and Specify the Context of Use*

Tahapan pertama dalam metode HCD adalah memahami dan menentukan konteks penggunaan. Pada tahap ini, proses pengumpulan data pengguna dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh website. Informasi tersebut diperoleh melalui user research, yang terdiri dari dua metode utama, yaitu sebagai berikut:

a. Kuesioner

Langkah pertama dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan Google Form. Kuesioner ini disusun dengan daftar pertanyaan yang relevan untuk menggali informasi tentang pengalaman pengguna, kebutuhan mereka terhadap fitur website, serta kendala yang dihadapi dalam proses bisnis saat ini. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner mencakup berbagai informasi penting, seperti jenis fitur yang diinginkan pengguna, harapan mereka terhadap kemudahan navigasi, dan faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan pengalaman mereka saat menggunakan

website. Kuesioner disebarakan kepada karyawan, PT Takbir Sukma Trada Indonesia, sehingga menghasilkan data yang bervariasi dan representatif.

b. Wawancara

Selain kuesioner, wawancara dilakukan sebagai langkah lanjutan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan secara langsung kepada calon pengguna, termasuk karyawan operasional dan manajemen PT Takbir Sukma Trada Indonesia. Proses wawancara dirancang untuk menggali detail yang tidak dapat diperoleh melalui kuesioner, seperti kendala spesifik dalam proses kerja, fitur yang dianggap paling penting, serta saran mereka untuk pengembangan website. Informasi yang diperoleh dari wawancara digunakan sebagai bahan tambahan dalam merancang desain website agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

2. *Specifying the User Requirements*

Setelah proses pengumpulan data selesai, langkah berikutnya menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil *user research*. Tahapan ini melibatkan identifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang akan menjadi dasar dalam perancangan UI/UX. Dua metode utama yang digunakan pada tahap ini adalah:

a. *User Persona*

User persona adalah representasi dari profil pengguna berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya. Persona ini memuat informasi tentang identitas pengguna, latar belakang mereka, peran dalam organisasi, serta kebutuhan dan harapan mereka terhadap website. Penyusunan *user persona* bertujuan untuk membantu tim desain memahami

karakteristik dan preferensi pengguna secara lebih jelas. Dengan demikian, desain yang dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata pengguna, seperti kemudahan navigasi, aksesibilitas informasi, dan fitur tambahan yang mendukung pekerjaan mereka.

b. *User Scenario*

User scenario merupakan cerita atau skenario yang menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan website. Proses ini melibatkan deskripsi kondisi nyata yang dihadapi pengguna, tantangan yang mereka alami, serta solusi yang diharapkan melalui fitur-fitur yang dirancang.

3. *Producing Design Solutions*

Tahap ini berfokus pada pengembangan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi. Proses ini mencakup pembuatan struktur dan alur kerja website hingga menghasilkan prototipe desain yang dapat diuji. Berikut merupakan tahapannya:

a. *Perancangan Sistem*

Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasikan proses dan interaksi dalam website. Komponen UML yang digunakan meliputi *activity diagram* untuk memetakan alur kerja pengguna dan *use case diagram* untuk menggambarkan fungsi-fungsi utama website.

b. *Sitemap*

Sitemap disusun untuk memberikan gambaran struktur halaman website PT Takbir Sukma Trada Indonesia. Proses ini mencakup identifikasi halaman utama, fitur, dan konten yang diperlukan untuk mendukung

pengalaman pengguna. Hasil dari tahap ini berupa peta kerangka website yang mempermudah navigasi pengguna.

c. *User Flow*

User flow menggambarkan langkah-langkah yang akan diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan website. Tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa alur kerja pengguna berlangsung dengan lancar dan tanpa hambatan, mulai dari halaman awal hingga halaman tujuan, seperti *checkout* atau formulir kontak.

d. *Prototyping*

Prototyping adalah proses untuk mengembangkan desain website menjadi bentuk yang lebih konkret. Terdapat dua tahap utama dalam prototyping, yaitu::

1) *Low-Fidelity Prototype*, pada tahap ini, dibuat *wireframe* sederhana yang menggambarkan tata letak dan fitur dasar website. *Wireframe* digunakan untuk mengeksplorasi ide awal desain tanpa terlalu banyak detail visual.

2) *High-Fidelity Prototype*, setelah *wireframe* selesai, desain dikembangkan menjadi mockup yang lebih mendetail. Mockup ini mencakup elemen visual seperti warna, ikon, font, serta interaksi dasar yang memungkinkan pengguna menguji desain secara langsung.

4. *Evaluating the Design Solution*

Tahap *Evaluating The Design Solution* atau evaluasi solusi desain merupakan langkah akhir dalam penerapan

metode *Human Centered Design* (HCD). Pada tahap ini, evaluasi dilakukan untuk menguji solusi desain UI/UX pada website PT Takbir Sukma Trada Indonesia yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Evaluasi bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan desain dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa desain sudah sesuai dengan tujuan bisnis perusahaan. Proses evaluasi dilakukan melalui metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Kedua metode ini digunakan untuk mengukur tiga aspek utama dari desain, yaitu *Effectiveness* (efektivitas), *Learnability* (kemudahan belajar), dan *Satisfaction* (kepuasan pengguna). Dengan melibatkan pengguna langsung sebagai responden, proses ini dapat mengidentifikasi kelemahan-kelemahan dalam desain serta memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan kualitas desain UI/UX website.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna website PT Takbir Sukma Trada Indonesia. Pengguna tersebut terdiri dari:

- Karyawan internal perusahaan (staf operasional dan manajemen).
- Mitra bisnis perusahaan.
- Calon pelanggan umum yang menggunakan layanan perusahaan.

Jumlah sampel dihitung berdasarkan rumus *slovin*, berikut merupakan hasil perhitungannya:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{50}{1 + 50 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{50}{1 + 0,5}$$

$$n = \frac{50}{1,5}$$

$$n = 33$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel yang dibutuhkan

N : Jumlah populasi

e : *Margin of error*

Sampel penelitian ini diambil dengan metode *random sampling*, dan jumlah sampel yang digunakan adalah 33 responden berdasarkan hasil akhir pengisian kuesioner. Responden tersebut terbagi menjadi:

- Karyawan internal: 15 orang.
- Mitra bisnis: 10 orang.
- Calon pelanggan: 8 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup yang terdiri dari 10 pertanyaan. Pertanyaan disusun menggunakan skala Likert 1-5, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skala Likert	Indeks
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setiap respon dari skala Likert dihitung dengan rumus:

Total skor = $\sum$ (Skor pertanyaan x jumlah responden)

Rata-rata skor untuk setiap pertanyaan dihitung:

$$\text{Rata rata skor} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Responden}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Understand and Specify the Context of Use*

Tahapan pertama dalam metode HCD adalah memahami dan menentukan konteks penggunaan. Pada mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang harus

dipenuhi oleh website. Informasi tersebut diperoleh melalui *user research* dengan dua metode utama, yaitu:

a. Kuesioner

Langkah pertama dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan *Google Form*. Berikut merupakan daftar pernyataan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pernyataan Kuesioner

Kode	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
Q1	Saya merasa navigasi pada website ini mudah dipahami dan digunakan					
Q2	Saya merasa tampilan visual website ini menarik dan profesional					
Q3	Saya menemukan bahwa website ini responsif ketika diakses melalui perangkat seluler					
Q4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang saya butuhkan di website ini					
Q5	Saya merasa konten pada website ini ditampilkan secara terstruktur dan mudah dibaca					
Q6	Saya merasa website ini memiliki kecepatan loading yang baik					
Q7	Saya merasa warna dan elemen desain pada website ini sesuai dengan identitas perusahaan					
Q8	Saya yakin dapat menggunakan website ini dengan baik tanpa memerlukan panduan tambahan					
Q9	Saya merasa fitur-fitur yang tersedia di website ini berfungsi dengan baik					
Q10	Saya merasa puas dengan pengalaman saya dalam menggunakan website ini secara keseluruhan					

b. Wawancara

Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu kendala utama karyawan operasional adalah sulitnya mendapatkan informasi terpusat mengenai layanan dan produk perusahaan untuk menjawab pertanyaan pelanggan. Mereka menyarankan agar website menyediakan halaman dengan informasi lengkap tentang layanan, produk, dan kontak perusahaan, serta

menambahkan fitur *Frequently Asked Question* (FAQ) untuk menjawab pertanyaan umum.

2. Specifying the User Requirements

Setelah proses pengumpulan data selesai, langkah berikutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil *user research*. Tahapan ini melibatkan identifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang akan menjadi dasar dalam perancangan UI/UX. Dua metode utama yang digunakan adalah:

- User Persona* User persona merupakan representasi dari profil pengguna berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner. Persona ini memuat informasi tentang identitas pengguna, latar belakang mereka, peran dalam organisasi, serta kebutuhan dan harapan mereka terhadap website. Penyusunan user persona bertujuan untuk membantu tim desain memahami karakteristik dan preferensi pengguna sehingga desain yang dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata pengguna.

Tabel 2. User Persona

<i>User Persona</i>	Andi Wijaya	Lisa Karmila
Usia	42 tahun	28 tahun
Pekerjaan	Staff Pengadaan	Kepala Divisi Logistik di Perusahaan Energi
Latar Belakang	1. Bertanggung jawab atas pembelian bahan baku dan alat produksi. 2. Terbiasa bekerja dengan vendor yang memiliki standar internasional.	1. Mengelola distribusi alat berat dan peralatan pendukung operasional. 2. Memiliki pengalaman bekerja dengan distributor tunggal yang kredibel.
Tujuan Pengguna Website	1. Mendapatkan informasi tentang profil perusahaan dan layanan yang ditawarkan. 2. Memastikan kredibilitas distributor melalui portofolio dan sertifikasi.	1. Mengecek profil perusahaan untuk memastikan reputasi yang terpercaya. 2. Mengakses informasi tentang layanan distribusi dan dukungan purna jual.
Kebutuhan	1. Informasi yang terstruktur tentang perusahaan dan produk. Tampilan website yang profesional dan mudah diakses. 2. Kurangnya dokumentasi atau bukti kredibilitas perusahaan.	1. Desain website yang mencerminkan identitas profesional. 2. Navigasi yang mudah untuk menemukan informasi perusahaan.
Hambatan	1. Informasi yang sulit ditemukan karena navigasi yang tidak intuitif. 2. Kurangnya dokumentasi atau bukti kredibilitas perusahaan.	1. Struktur menu yang membingungkan. 2. Tampilan yang kurang meyakinkan untuk skala perusahaan besar.

3. User scenario

User scenario merupakan cerita atau skenario yang menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan website. Proses ini melibatkan deskripsi kondisi nyata yang dihadapi pengguna, tantangan yang mereka alami, serta solusi yang diharapkan melalui fitur-fitur yang dirancang. Dengan memahami skenario ini, tim desain dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih efektif dan intuitif. ditunjukkan dalam table 3.

Tabel 3. *User scenario*

User Scenario	Andi Wijaya	Lisa Karmila
Situasi	Andi ingin mengetahui kredibilitas distributor untuk bahan baku yang dibutuhkan perusahaannya.	Lisa ingin mengecek layanan distribusi yang ditawarkan oleh perusahaan.
Tantangan	Kesulitan menemukan informasi tentang sertifikasi perusahaan dan portofolio klien besar.	Kesulitan menemukan informasi tentang area distribusi dan layanan purna jual.
Solusi yang Diharapkan	Halaman "Profil" yang mencantumkan visi dan misi perusahaan, dan portofolio klien. Desain website yang profesional dan mudah diakses melalui desktop.	Halaman "Produk" yang terstruktur dan menyajikan informasi lengkap tentang cakupan area distribusi dan dukungan teknis. Fitur kontak langsung untuk pertanyaan tambahan.
Proses Interaksi	1. Membuka website melalui komputer kantor. 2. Menavigasi ke halaman "Klien" untuk melihat klien. 3. Mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk meyakinkan manajemen perusahaan.	1. Membuka website melalui tablet. 2. Menavigasi ke halaman "Jasa" untuk memahami cakupan distribusi. 3. Menghubungi tim penjualan melalui fitur "Kontak" untuk diskusi lebih lanjut.

4. Producing Design Solutions

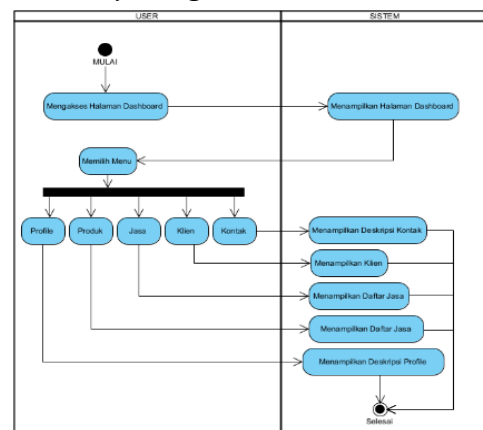
Tahap ini berfokus pada pengembangan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi. Proses ini mencakup pembuatan struktur dan alur kerja website hingga menghasilkan prototipe desain yang dapat diuji.

1) Use case Diagram



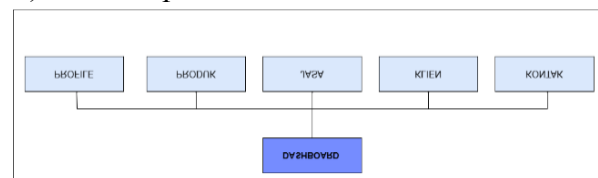
Gambar 2. *Usecase Diagram*

2) Activity Diagram



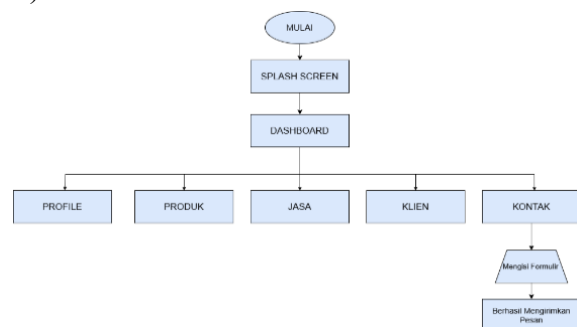
Gambar 3. *Activity Diagram*

3) Sitemap



Gambar 4. *Sitemap*

4) User Flow



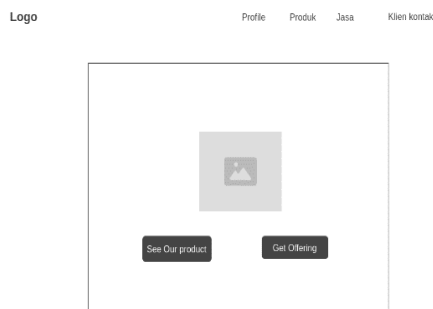
Gambar 5. *User Flow*

5. Prototyping

Prototyping adalah proses untuk mengembangkan desain website menjadi bentuk yang lebih konkret. Terdapat dua tahap utama dalam prototipe:

1) *Low Fidelity Prototype*

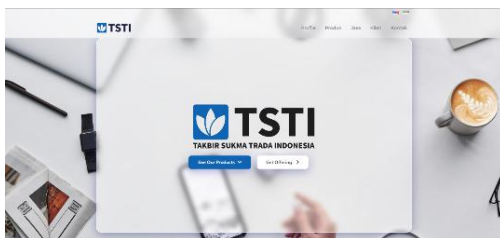
Dibuat wireframe sederhana yang menggambarkan tata letak dan fitur dasar website. Wireframe digunakan untuk mengeksplorasi ide awal desain tanpa terlalu banyak detail visual.



Gambar 6. *Wireframe Dashboard*

2. *High-Fidelity Prototype*

Setelah wireframe selesai, desain dikembangkan menjadi mockup yang lebih mendetail. Mockup ini mencakup elemen visual seperti warna, ikon, font, serta interaksi dasar yang memungkinkan pengguna menguji desain secara langsung. Proses ini dilakukan menggunakan Figma untuk menciptakan prototipe interaktif. *Mockup Dashboard* terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. *Mockup Dashboard*

6. Evaluating the Design Solution

Hasil kuesioner SUS menunjukkan skor individu responden yang diolah menjadi total skor dan nilai akhir (Skor x 2.5), menghasilkan rentang skor antara 82.5 hingga 117.5, dengan skor rata-rata keseluruhan adalah 99.79. Berdasarkan standar interpretasi SUS, nilai rata-rata ini mengindikasikan bahwa desain website tergolong "baik" hingga "sangat baik", mencerminkan bahwa solusi desain yang diterapkan telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna secara umum.

Uji Validitas

Tabel 5. Tabel Hasil Uji Validitas

No	r-count	r-table ($\alpha = 0.05$, N=30)	Kesimpulan
Q1	0.72	0.361	Valid
Q2	0.65	0.361	Valid
Q3	0.78	0.361	Valid
Q4	0.58	0.361	Valid
Q5	0.80	0.361	Valid
Q6	0.67	0.361	Valid
Q7	0.76	0.361	Valid
Q8	0.60	0.361	Valid
Q9	0.83	0.361	Valid
Q10	0.55	0.361	Valid

Kesimpulan Semua pertanyaan memiliki nilai r-count > 0.361, sehingga seluruh pertanyaan dalam kuesioner valid. 4.6.

Uji Reliabilitas

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pertanyaan (N)	Cronbach's Alpha (α)	Kategori Reliabilitas
10	0.82	Baik

Kesimpulan Nilai Cronbach's Alpha = 0.82, yang berada dalam kategori "Baik", menunjukkan bahwa kuesioner memiliki reliabilitas tinggi dan dapat digunakan untuk *evaluasi usability*.

Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan atas perubahan yang dilakukan pada website telah meningkatkan pengalaman pengguna baik dari segi navigasi, estetika, responsivitas, maupun fungsionalitas. Hal ini mencerminkan bahwa desain baru lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap evaluasi desain UI/UX website PT Takbir Sukma Trada Indonesia, beberapa poin penting dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memberikan skor rata-rata 4.07, yang menunjukkan bahwa navigasi website dianggap mudah dipahami dan digunakan. Pada tampilan visual website diperoleh rata-rata skor untuk tampilan visual adalah 3.70, yang berarti tampilan visual website cukup menarik dan profesional, namun masih ada ruang untuk perbaikan. Responsivitas website mendapatkan rata-rata skor 4.03, menunjukkan bahwa website cukup responsif ketika diakses melalui perangkat seluler. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa desain website sudah cukup memadai dalam memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Setiadi and H. Setiaji, (2020) “Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233,
- [2] D. MacDonald, *Practical UI Patterns for Design Systems*. 2020.
- [3] M. S. Hartawan, “Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film,” *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [4] A. Rachman, B. S. Salim, A. Sodik, J. Iswanto, A. R. Vanchapo, and M. A. Manuhutu. (2023), “Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking,” *J. Pendidik. Tambusai Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Pahlawan*, vol. 7, no. 2, pp. 9288–9288, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807>.
- [5] E. Nurul Azizah, M. Gito Resmi, and S. Alam. (2023) “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo),” *J. Mnemon.*, vol. 6, no. 1, pp. 71–76, doi: 10.36040/mnemonic.v6i1.5711.
- [6] A. Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design (3rd ed)*. 2020.
- [7] W. Muslimin and E. Zuraidah, (2023) “Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design,” *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 746–756, doi: 10.30865/klik.v4i2.1081.
- [8] A. Nurudin *et al.*, (2024) “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rifqitenda Untuk Meningkatkan Kemudahan Dalam Fitur Persewaan Wedding Decoration,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 901–910, , doi: 10.47065/josh.v5i4.5354.
- [9] N. R. Wiwesa, (2021) “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, [Online]. Available: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>.

- [10] D. S. Agastya and L. D. Farida, (2023), “Perancangan User Interface Dan User Experience Website Smpn 1 Sambit Ponorogo Menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 1, no. 1, pp. 94–122, doi: 10.52958/jsia.v1i1.6444.
- [11] K. Brownies and B. M. Canvas, (2024) “Implementasi Website E-Commerce Berbasis Content Management System Cms) Wordpress Untuk Peningkatan,” vol. 3, no. September, pp. 1483–1492,
- [12] L. Morville, P., & Rosenfeld, *Information Architecture: For the Web and Beyond* (4th ed.). 2020.
- [13] A. P. Anjani, (2020) “Implementasi Search Engine Optimization (SEO) Pada Website Hanger Kayu Berlogo Sebagai Media Promosi,” vol. 10, no. 2, pp. 519–533.
- [14] S. R. R I and S. A. Saputra, (2023), “Perancangan Ui/Ux Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Ilm. Matrik*, vol. 25, no. 1, pp. 7–14, doi: 10.33557/jurnalmatrik.v25i1.2279.
- [15] V. Kumar, *101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. 2020.
- [16] I. Yamalia and S. Siagian, (2019) “Analisa Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Berbasis Web,” *J. V-Tech (Vision Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 103–109, doi: 10.35141/jvt.v2i1.527.
- [17] T. Brown, *Design Thinking in the Digital Age: Figma as a Tool*. 2020.
- [18] A. Pratama, A. Faroqi, and E. P. Mandyartha, (2021), “Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 31–38, doi: 10.21107/edutic.v8i1.12195.
- [19] N. M. H. N. Haryanto, Eka W Fridayanthie, “Dampak Penggunaan internet Sebagai Media Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswadengan Metode Slovin,” *J. AKRAB JUARA*, vol. 75, no. 17, pp. 399–405, 2021, [Online]. Available: <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1534/1353>.
- [20] A. P. and A. Bhumgara, “Human Computer Interaction Strategies — Designing the User Interface,” *Int. Conf. Smart Syst. Inven. Technol.*, 2020, [Online]. Available: 10.1109/ICSSIT46314.2019.8987819.
- [21] B. Kurniawan, “Implementasi Responsive Web Design (Rwd) Untuk Optimalisasi Tampilan Di Perangkat Mobile Pada Website Rsud Ibnu Sutowo Baturaja,” vol. 6, no. 1, pp. 180–192, 2015.
- [22] pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [23] Binastya Anggara Sekti, Fendy Otista Stefanus, and Nizirwan Anwar, “Analisis Dan Desain UI/UX Pada Web Company Profile Dengan Metode Human Centered Design,” *IKRA-ITH Inform. J. Komput. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 213–220, 2024, doi: 10.37817/ikraith-informatika.v8i1.3215.
- [24] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.