

**ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE PROFIL
PERUSAHAAN THERAPIE DENGAN METODE
USER EXPERIENCE (UX)**

***AN ANALYSIS AND DESIGN OF THE THERAPIE COMPANY
PROFILE WEBSITE USING USER EXPERIENCE METHOD
(UX)***

Leonardo¹, Endah Kristiani²

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Teknik Informatika
Universitas Kristen Krida Wacana
¹leonardo.2011tin013@civitas.ukrida.ac.id, ²endah.kristiani@ukrida.ac.id

Abstrak

THERAPIE adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang konseling dan mempunyai program pelatihan. Dalam sebuah perusahaan harus memiliki kemampuan memublikasikan programnya kepada masyarakat. Penggunaan media cetak kurang efektif dalam publikasi suatu perusahaan, karena jangkauan publikasi terbatas dan membutuhkan biaya yang cukup besar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *website* profil perusahaan yang dapat membantu publikasi informasi THERAPIE dengan berbagai *content* dan fungsi. *Website* ini dibuat dengan menggunakan metode *user experience (the five planes)* untuk memberikan kenyamanan untuk para pengunjung *website*. Dalam proses pengujian, dilakukan *hosting* kemudian uji coba secara langsung kepada beberapa *customer* dengan menggunakan kuisioner. Dari hasil kuisioner, responden merasakan *website* ini mudah digunakan dan memberikan informasi berbagai *event* THERAPIE.

Kata kunci: *web, user experience, information*

Abstract

THERAPIE is a company specializing in counseling, in which training is one of their events. A company must inform the public about its business. Using printed media can be ineffective for publication because the coverage is limited and it can be very costly. This research aims to create a company profile websites for the publication of Therapie including a variety of content and functions. This website is designed using user experience method (the five planes) to ease visitors accessing the website. The website test result is performed by by hosting and testing through questionnaire. The respondents feel the website is easy to access and offer information on various THERAPIE events.

Key words: *web, user experience, information*

Tanggal Terima Naskah : 03 Februari 2015
Tanggal Persetujuan Naskah : 18 Februari 2015

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu pemanfaatan *internet* dirasakan ketika suatu perusahaan mempunyai *website* untuk memublikasikan profil dan *event*. Dengan *internet*, profil perusahaan dapat dilihat kapanpun dan dimanapun. Customer akan mendapatkan informasi perusahaan yang ada di *website* tersebut tanpa harus membuang waktu untuk datang ke perusahaan tersebut.

Informasi yang akan diberikan secara *online* akan memberikan keuntungan jika pada saat perancangan *website* digunakan metode *User Experience (UX)* karena akan tersusun lebih rapi dan langsung bisa memberikan hasil yang ingin dicapai untuk *website* perusahaan.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi adalah diperlukan sebuah *website* profil perusahaan THERAPIE yang baru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan metode *User Experience (UX)*, yaitu metode yang mementingkan interaksi manusia dengan komputer, sehingga dapat menganalisis sifat *website* yang akan dirancang agar dapat digunakan dengan mudah dan nyaman oleh para pengunjung *website*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan menganalisis penerapan metode UX agar *website* yang akan dirancang bisa sesuai dengan keinginan THERAPIE dan para pengunjung *website* THERAPIE tidak kesulitan untuk mencari informasi yang telah disediakan di *website*.

1.4 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Identifikasi masalah untuk dilanjutkan ke tahap pengumpulan data.
2. Metode Analisis
Metode ini adalah proses awal yang dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Metode ini yang nantinya akan digunakan untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang lebih dipahami dan diimplementasikan ke dalam perancangan dan analisis dengan metode UX.
3. Wawancara
Peneliti melakukan wawancara bebas terpimpin dimana peneliti bebas menanyakan kepada narasumber sesuai dengan data-data yang diperlukan.
4. Studi Kepustakaan
Kegiatan dilakukan dengan mencari buku serta jurnal *online* untuk menunjang penulisan dan pembuatan sistem informasi.
5. Usulan Pemecahan Masalah
Dari proses identifikasi masalah yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan perancangan dan analisis *website* dengan metode UX.
6. Kuisisioner
Setelah melakukan perancangan dengan metode UX, selanjutnya dilakukan pengisian kuisisioner untuk mengetahui apakah tujuan yang dibuat dalam perancangan telah tercapai ketika pengguna berkunjung ke *website*.

2. KONSEP DASAR

2.1 Interaksi Manusia dan Komputer

Bidang ilmu interaksi manusia dan komputer adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif sehingga dapat digunakan oleh manusia dengan mudah [1]. Interaksi manusia dan komputer adalah suatu rancangan sistem komputer yang mendukung/membantu manusia dalam Interaksi dengan komputer. Interaksi manusia dan komputer mempunyai komponen sebagai berikut:

a. *User*

User adalah pengguna secara individu, suatu kelompok dari pengguna yang bekerja sama, atau sekelompok pengguna dalam organisasi yang berusaha menyelesaikan pekerjaannya dengan menggunakan bantuan teknologi (komputer).

b. Komputer

Teknologi yang mengontrol suatu proses atau sebuah sistem, termasuk komputer yang berskala kecil sampai berskala besar, seperti komputer super, juga termasuk teknologi yang dapat dikombinasikan ke benda.

c. Interaksi

Setiap komunikasi antara pengguna (*user*) dengan komputer, secara langsung maupun tidak langsung; interaksi tersebut melibatkan dialog dengan suatu umpan balik dan kontrol hasil kinerja dari suatu kerja, dan secara tidak langsung interaksi melibatkan *background* atau *batch processing*.

Dalam membuat media interaksi manusia dan komputer yang lebih baik, maka diperlukan bidang ilmu lain:

a. Teknik Elektronika dan Ilmu Komputer

Berhubungan dengan perangkat keras untuk merancang sistem interaksi manusia dan komputer.

b. Psikologi

Memahami bagaimana pengguna dapat menggunakan sifat dan kebiasaan baiknya agar dapat menjodohkan mesin dengan manusia sehingga dapat bekerjasama.

c. Perancangan Grafis dan Tipografi

Memfaatkan gambar sebagai sarana dialog yang cukup efektif antara manusia dan komputer.

d. Ergonomik

Berhubungan dengan aspek fisik untuk mendapatkan lingkungan kerja yang nyaman ketika berinteraksi dengan komputer.

e. Antropologi

Pandangan mendalam tentang cara kerja berkelompok, tetapi setiap anggotanya diharapkan memberikan kontribusi pengetahuan sesuai dengan bidangnya masing-masing.

f. Linguistik

Bahasa adalah sarana komunikasi yang akan mengarahkan pengguna ketika ia berinteraksi dengan komputer.

g. Sosiologi

Berkaitan dengan studi tentang pengaruh manusia dengan komputer dalam struktur sosial.

2.2 *Website*

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan [2]. Hubungan antara satu halaman *web* dengan

halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media pendukung disebut *hypertext*.

Istilah *domain* adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga dapat diakses melalui internet, misalnya *lintau.com*, *yahoo.com*, *google.com*, dan lain-lain. Untuk mendapatkan sebuah *domain* kita harus melakukan registrasi [3].

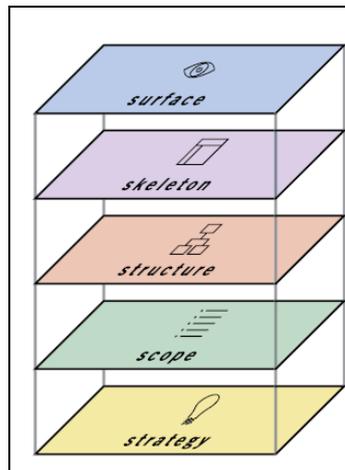
Perkembangan di bidang teknologi informasi yang begitu cepat turut mendorong perkembangan *website*. Dalam pengelompokan jenis *web*, lebih diarahkan berdasarkan fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan. Jenis-jenis *web* berdasarkan sifatnya [4]:

- a. *Web* statis, merupakan *web* yang *content*-nya jarang diubah, misalnya *web profile* organisasi, dan lain-lain.
- b. *Web* dinamis, merupakan sebuah *web* yang menyediakan *content* atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat, misalnya *web* yang menampilkan berita atau informasi.
- c. Berdasarkan tujuannya, *website* dibagi atas:
 - 1) *Personal web*, *web* yang berisi informasi pribadi seseorang.
 - 2) *Portal web*, *web* yang mempunyai banyak layanan, mulai dari layanan berita *email*, dan jasa-jasa lainnya.
 - 3) *Corporate web*, *web* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan.
 - 4) *Forum web*, *web* yang bertujuan sebagai media diskusi.
 - 5) Jenis lainnya, seperti *e-Banking*, *e-Payment*, *e-Government*, *e-Procurement*, dan sebagainya.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dengan *The Five Planes*, sesuai dengan penelitian-penelitian UX berdasarkan Jesse James Garrett (2011), *The Elements of User Experience*. Berikut ini tahapan yang merupakan penjabaran langkah kerja dalam membuat penelitian ini, yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *the five planes*

Langkah kerja yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari bawah ke atas, dan Berikut adalah penjelasan dari apa saja yang harus dilakukan pada setiap tahapannya:

1. *Strategy*, pada tahap ini disusun strategi untuk membuat *website* sesuai keinginan pihak THERAPIE. Pada tahap ini juga diperhatikan agar *website* yang dibuat dapat mencapai tujuan mengapa *website* yang dibuat harus ada dan sesuai dengan kebutuhan THERAPIE.

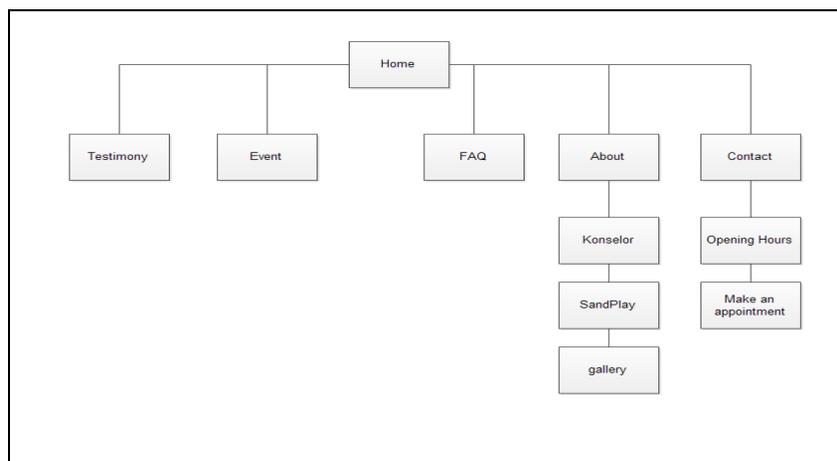
2. *Scope*, pada tahap ini perincian dari tahap *Strategy* dibuat, yaitu terdapat sarana apa saja untuk mencapai tujuan dari tahap *Strategy*, content apa saja yang mendukung *website* yang akan dibuat.
3. *Structure*, pada tahap ini desain interaksi dan arsitektur informasi dibuat
4. *Skeleton*, pada tahap ini dirancang *Wireframe website* yang akan dibuat (*Interface Design*), interaksi antara menu navigasi yang satu dengan menu navigasi yang lainnya (*Navigation Design*).
5. *Surface*, pada tahap ini, dirancang tampilan dari *website*, lebih menekankan pada bagaimana manusia dapat berinteraksi pada *website* yang telah dibuat. Setelah membuat rancangan tampilan di masing-masing halaman, pada tahap ini akan dimulai pembentukan secara nyata untuk *website* dengan tampilan warna, *content*, dan berbagai animasi pendukung *website*. Untuk bagian warna pada *website* ini akan didominasi oleh warna coklat pasir, putih, dan biru langit karena berkaitan dengan *SandPlay*.

3.2 Perancangan

Setelah dianalisis dengan menggunakan metodologi yang telah ada dan menggunakan *The Five Planes*, selanjutnya adalah tahap perancangan. Berikut adalah rancangan fungsi serta *content* dan sarana yang terdapat pada *website*:

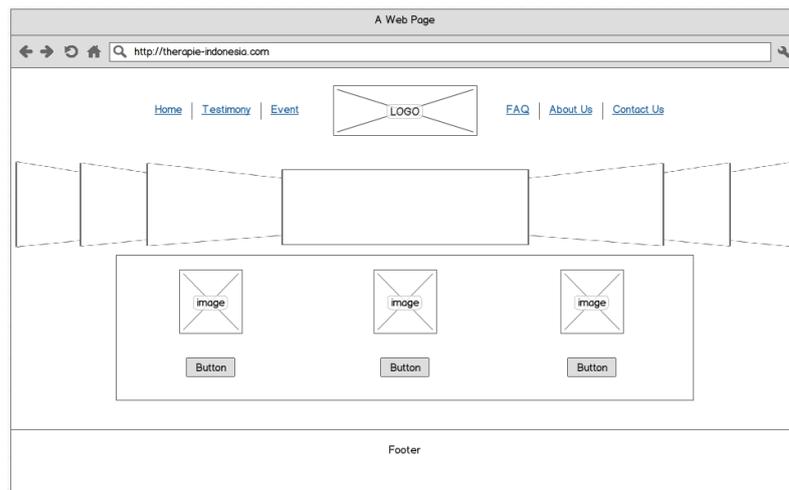
- a. Penjelasan tentang THERAPIE bergerak di bidang konseling dan pelatihan, dengan visi dan misi THERAPIE.
- b. Menampilkan berbagai pertanyaan yang pernah diajukan, berikut dengan jawaban dari THERAPIE.
- c. Memberikan penjelasan tentang *Sand Play Therapy* yang digunakan saat konseling.
- d. Memberikan informasi tentang konselor yang berada di THERAPIE.
- e. Memberikan informasi tentang *event* yang akan datang dan yang sedang berlangsung.
- f. Memberikan *sharing* yang menginspirasi pengunjung *website* oleh para klien THERAPIE.
- g. Menampilkan informasi lokasi kantor THERAPIE.
- h. Memberikan informasi waktu layanan THERAPIE dan informasi nomor kontak THERAPIE.

Selanjutnya dibuat *sitemap* agar pengguna mengerti informasi dari *website* yang telah dibuat dengan mengkategorikan beberapa fungsi halaman.



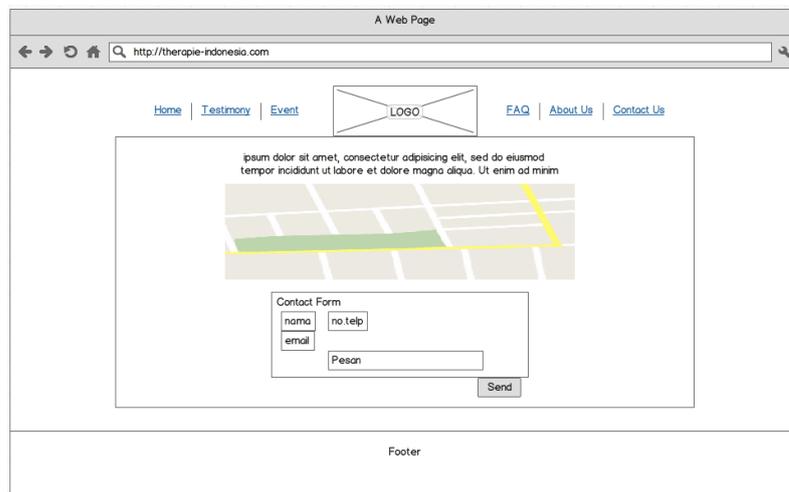
Gambar 2. Sitemap website

Gambar 2 menunjukkan struktur dimana *website* akan dibangun dengan menu yang telah didefinisikan, dengan fungsi yang telah ditetapkan dalam perancangan. Berikut adalah beberapa hasil dari *wireframe website* yang akan diimplementasikan.



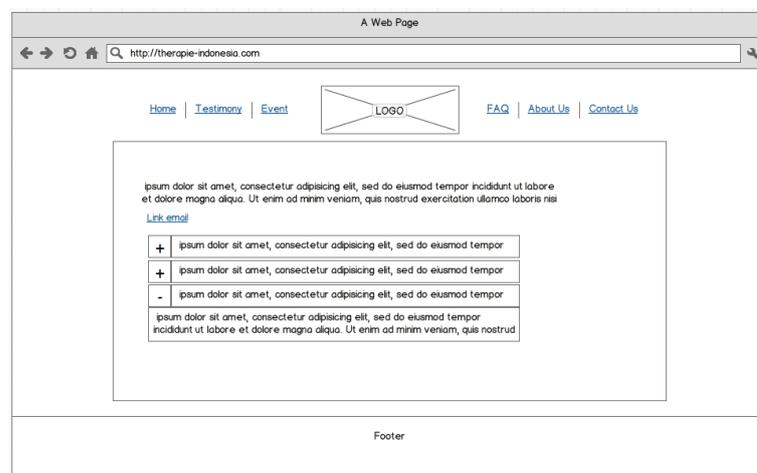
Gambar 3. Rancangan tampilan awal ketika berkunjung

Berikut adalah rancangan halaman *contact us*:



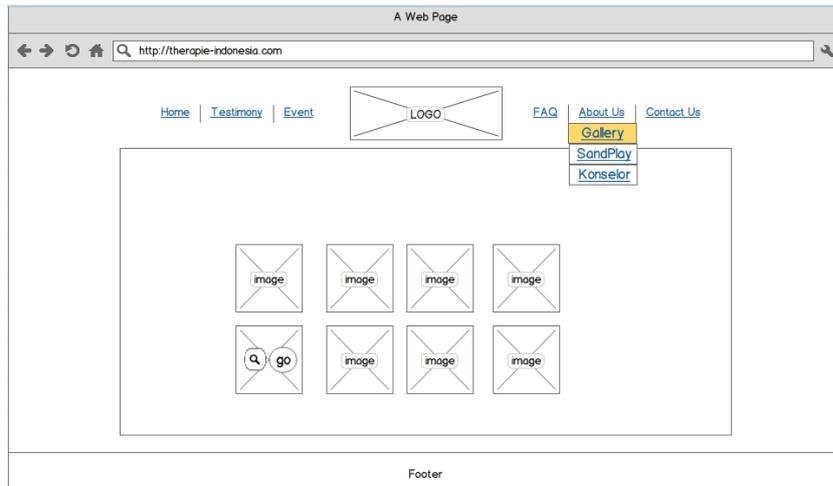
Gambar 4. Rancangan halaman *contact us*

Berikut adalah rancangan halaman FAQ:



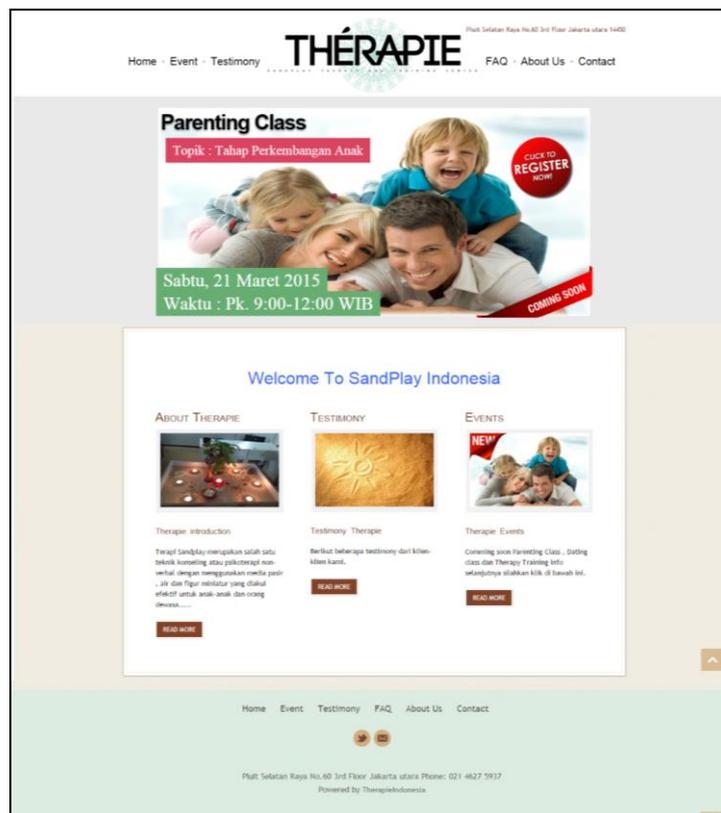
Gambar 5. Rancangan halaman FAQ

Berikut adalah rancangan halaman *gallery*:



Gambar 6. Rancangan halaman *gallery*

Berikut adalah hasil *website* setelah melalui tahap perancangan dan tahap *surface*.



Gambar 7. Screenshot homepage website THERAPIE

Saat berada di halaman FAQ:



Gambar 8. Screenshot halaman FAQ

4. EVALUASI SURVEI

Dari survei mengenai ketertarikan responden terhadap *website* yang telah dirancang diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Ketertarikan responden terhadap *website* (76%)
2. Ketertarikan untuk membuka *content testimony* dan *sandplay* (82%)
3. Penjelasan tentang *sandplay* mudah dimengerti (81%)
4. Fasilitas FAQ menambah informasi yang dibutuhkan pengunjung (87%)
5. Mudah menemukan lokasi THERAPIE (78.3%)

5. KESIMPULAN

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode UX *The five planes* dalam perancangan hingga implementasi memudahkan dalam menemukan permasalahan dan mendapatkan solusi dalam proses perancangan *website* yang sesuai dengan keinginan pihak THERAPIE, sehingga para pengunjung cukup nyaman pada saat berkunjung.
2. *Website* perusahaan THERAPIE yang telah dibuat bisa memenuhi kebutuhan THERAPIE dalam memublikasikan informasi THERAPIE secara *online* dan mengurangi biaya dalam mempromosikan *event*, dibandingkan menggunakan media cetak.
3. Beberapa fungsi yang digunakan pada *website* juga membantu *admin* THERAPIE untuk mengetahui jika ada pertanyaan langsung atau ada pengguna yang ingin membuat janji untuk konseling dengan *form* yang telah disediakan.

REFERENSI

- [1]. Degen, Nataniel dkk. "Sistem Informasi Akademik Berbasis *Web* SMP Negeri 4 Samarinda". Jurnal Informatika Mulawarman Vol 4 No.2 Tahun 2009. [e-journal]. <http://aptikom9.or.id/file/sistem-informasi-akademik-berbasis-web.pdf>.
- [2]. Indrajani. 2011. Perancangan Basis Data *All in One*. Jakarta: Gramedia.
- [3]. Yuhefizar, S.Kom. 2009. Cara Mudah Membangun *Website* Interaktif. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [4]. Ladjamudin, bin Al-Bahra. 2005. Analisis dan Desain Sistem Infoormasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.