

Pengembangan Antarmuka Website SMA Budi Bhakti Depok Menggunakan Metode User Centered Design

Budi Arifitama

Universitas Trilogi

Jl.TMP Kalibata No 1 Kampus Trilogi Jakarta, (021)7980011

e-mail: budiarif@trilogi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi di bidang multimedia dewasa ini menunjukan tren yang baik, mudahnya para pengguna mendapatkan akses internet dengan media teknologi yang telah tersedia saat ini, hal ini berdampak pada penyampaian informasi konten website haruslah menarik dan user friendly kepada pengguna. Melihat hambatan pada proses perancangan situs yang baik dan sesuai dengan kebiasaan dan keinginan pengguna situs, maka dibutuhkan sebuah cara dan solusi pendekatan dalam perancangan situs elektronik agar pengguna dapat secara nyaman menggunakan situs. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan perancangan situs elektronik di SMA Budi Bhakti Depok dengan memanfaatkan pendekatan metode User Centered Design sebagai bentuk promosi dan pemberian informasi tentang kegiatan di sekolah. Penggunaan metode User Centered Design memberikan kemudahan bagi perancangan situs, dikarenakan perancangan situs elektronik berbasis dari pengalaman interaksi oleh para pengguna selama menggunakan internet selama ini. Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan situs elektronik yang user friendly sesuai dengan kebiasaan para pengguna.

Kata kunci: Perancangan Website, User Centered Design, User Friendly, Perancangan Website Sekolah, Multimedia

1. Pendahuluan

Website dari sebuah perusahaan maupun organisasi merupakan sebuah representasi dan identitas yang melekat kepada organisasi sebagai bagian penting dalam penyampaian informasi kegiatan dari organisasi kepada para calon pelanggan maupun sebagai bentuk media promosi. Data yang dilansir oleh Markplus Insight tahun 2016 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari pengguna internet di Indonesia 55 juta orang di tahun 2011 menjadi 88 Juta orang, sehingga potensi pengguna dalam mengakses informasi di internet semakin meningkat. Konsep pemasaran atau promosi adalah dengan cara terus mencapai tujuan organisasi tergantung pada seberapa mengetahui kebutuhan dan keinginan dari target pasar, kemudian memberikan kepuasan kepada pelanggan tentunya yang lebih baik daripada kompetitor[1]. Untuk itu pendekatan kegiatan promosi sudah semestinya dimulai dari kebutuhan dari para calon pelanggan sehingga kegiatan yang dilaksanakan tidak menjadi sia-sia.

SMA Budi Bhakti Depok merupakan sekolah yang terletak di daerah Depok dan sudah memiliki website sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa serta kalangan umum, sayangnya perancangan website tersebut memiliki kekurangan dari sisi perancangan dan tampilan, yang mengakibatkan tidak banyak peserta didik yang mengakses situs sehingga pemberian informasi kepada siswa maupun calon siswa tidak tercapai. Selama ini kegiatan promosi dari sekolah masih menerapkan metode konvensional, yaitu salah satunya hadir presentasi di acara pameran *education fair* yang dilaksanakan di daerah setempat, maka dibutuhkan sebuah inovasi dalam perancangan situs website. Disamping biaya perancangan dan pengembangan relatif lebih murah, pemanfaatan media internet sebagai upaya penyebaran informasi akan lebih cepat dan jangkauan lebih luas[2].

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pendekatan User Centered Design yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan, yaitu :

- Petr Voldan (2012) dalam penelitiannya dengan judul “*Developing web map application based on user centered design*” telah melakukan penelitian dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* pada aplikasi pemetaan berbasis web, dengan menerapkan UCD berhasil menghasilkan design pemetaan yang sesuai dengan user[3].

• Margaret Lubas et al (2014) dalam penelitiannya berjudul “*User-Centered Design and Augmentative and Alternative Communication Apps for Children With Autism Spectrum Disorders*” melakukan sebuah penelitian penerapan *User Centered Design* pada aplikasi untuk mendukung komunikasi yang digunakan oleh anak autis[4].

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan situs elektronik sekolah SMA Budi Bhakti Depok yang sesuai dengan kebiasaan dari pengguna menggunakan metode *User Centered Design*. Dengan pengembangan perancangan *website* ini, diharapkan bahwa siswa dan calon siswa SMA Budi Bhakti Depok dapat mendapatkan informasi dan interaksi penggunaan *website* yang lebih inovatif dan baik.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan disini adalah menggunakan pendekatan metode *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* adalah salah satu pendekatan filosofis dari sebuah pengembangan perancangan yang berbasis kepada pengetahuan, pengalaman dan interaksi yang pernah dirasakan oleh user selama menggunakan produk. Teknik perancangan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari pengembangan tahapan perancangan produk [5].

2.1. Prinsip User Centered Design

Prinsip pertama dalam metode *User Centered Design* adalah proses perancangan produk harus langsung dengan pengguna akhir dari produk tersebut dengan menggunakan teknik *interview* dan *survey*. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan kebutuhan dan keinginan dari pengguna dilihat dari kebiasaan, karakter dan pengalaman dari pengguna. Aktifitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya kedalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis di dalam organisasi. Prinsip kedua dalam metode *User Centered Design* adalah melakukan perancangan prototipe awal antarmuka dari aplikasi yang akan dikembangkan, prototipe ini akan digunakan sebagai tahapan awal pada saat mendapatkan feedback dari pengguna. Prinsip ketiga dalam metode *User Centered Design* adalah melakukan pengujian dan pemantauan secara empiris tentang kebiasaan dan rutinitas pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi, adapun hal ini dapat dilakukan dengan mendapatkan feedback dari pengguna pada saat dilakukan sesi wawancara perancangan prototipe. Pada tahapan ini pengguna diarahkan untuk dapat menemukan kesalahan perancangan prototipe awal agar dapat menghasilkan sebuah rancangan yang baik. Prinsip keempat dalam metode *User Centered Design* adalah hasil perancangan interaktif yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites berulang kali hingga mendapatkan hasil yang paling optimal sesuai dengan target pasar pengguna.

2.2. Siklus User Centered Design

Pendekatan *User Centered Design* memiliki siklus hidup yang harus dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada, seperti pada gambar 1.



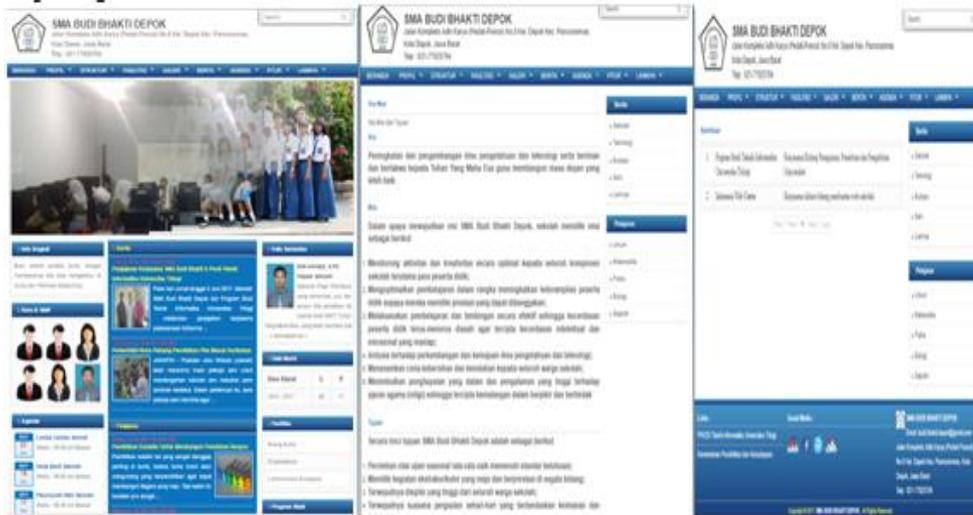
Gambar 1. Siklus Metode Pendekatan UCD

Gambar 1, menjelaskan mengenai alur pembagian fase dalam pendekatan *User Centered Design*, dimana pada tahapan pertama adalah melakukan identifikasi dari penentuan dari pengguna akhir dari produk. Tahapan kedua adalah menentukan kebutuhan dari produk yang akan dikembangkan sebagai informasi dasar untuk pengembangan prototipe perancangan awal. Tahapan ketiga adalah membuat sebuah solusi perancangan prototipe yang akan digunakan pada tahap feedback dari pengguna. Tahapan akhir adalah melakukan evaluasi perancangan dengan melibatkan pengguna. Penggunaan dari pendekatan *User Centered Design* dapat meningkatkan standar kepuasan dari pengguna [6]

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Identifikasi Pengguna

Penelitian yang dilaksanakan disini di mulai dengan melakukan analisa perancangan pada situs web yang telah ada dan sudah berjalan selama 1 tahun dari tahun 2016, seperti yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Analisis Website Lama

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan sebelumnya, maka ditentukan 2 pengguna yang akan diikutsertakan dalam pendekatan *User Centered Design* yaitu kepala sekolah SMA Budi Bhakti dan siswa sekolah SMA Budi Bhakti. Pengguna pertama dibutuhkan sebagai perwakilan pihak pengguna internal dari sekolah dan pengguna kedua dibutuhkan sebagai perwakilan pengguna dari situs sekolah untuk mendapatkan informasi. Sebelum memulai perancangan dengan metode *User Centered Design*, para pengguna diberikan survei kepuasan berdasarkan website yang sudah ada terlebih dahulu, dan mendapatkan data sebagai berikut,

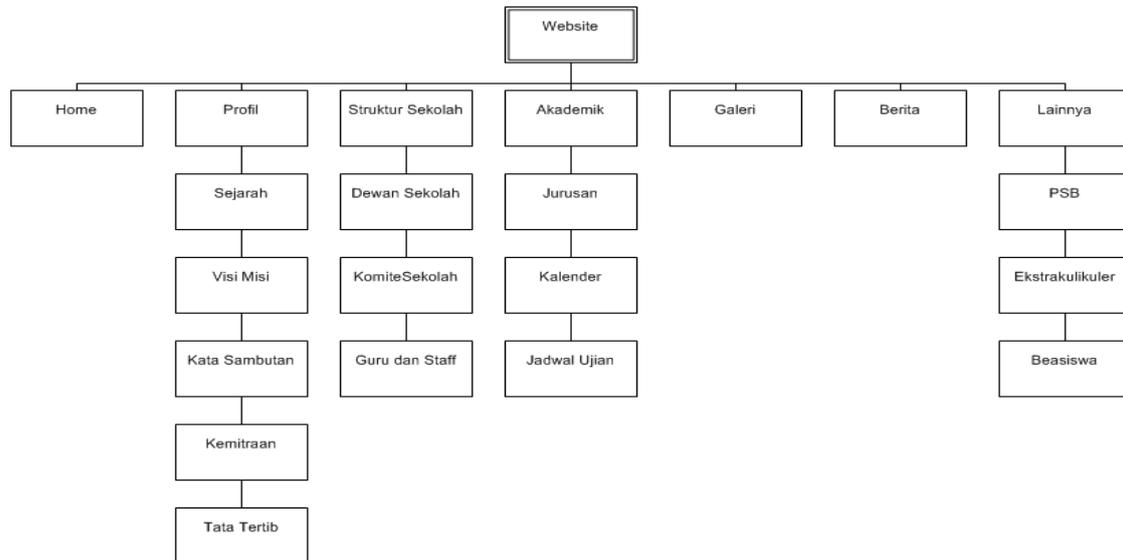
Tabel 1. Data Survei Kepuasan Penggunaan Web Oleh Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Rentang 1-10
1	Ketepatan sub menu	4
2	Warna Layout Website	4
3	Pemahaman Informasi Website	3
4	Peletakan komponen website	4
5	Kemudahan akses website	4
6	Kenyamanan dalam interaksi website	5
7	Kesan pertama masuk website	5
8	Penggunaan font warna website	6
9	Rekomendasi website	6
10	Navigasi website	5
Total		46

Dari hasil yang didapatkan pada tabel 1, maka menghasilkan informasi bahwa kepuasan dari pengguna cukup rendah dari total nilai 100 hanya mendapatkan nilai sebanyak 46 sehingga website yang sudah ada harus dilakukan perubahan pada website.

3.2. Desain Prototipe Interaktif

Berdasarkan analisa dari survei kepuasan pada tabel 1, maka dilakukan perombakan rancangan desain yang telah dilakukan seperti pada gambar 3 di bawah ini, dimana akan digunakan pada sesi pertemuan oleh pengguna dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD).



Gambar 3. Desain Navigasi Hirarki Sitemap Tahap Awal

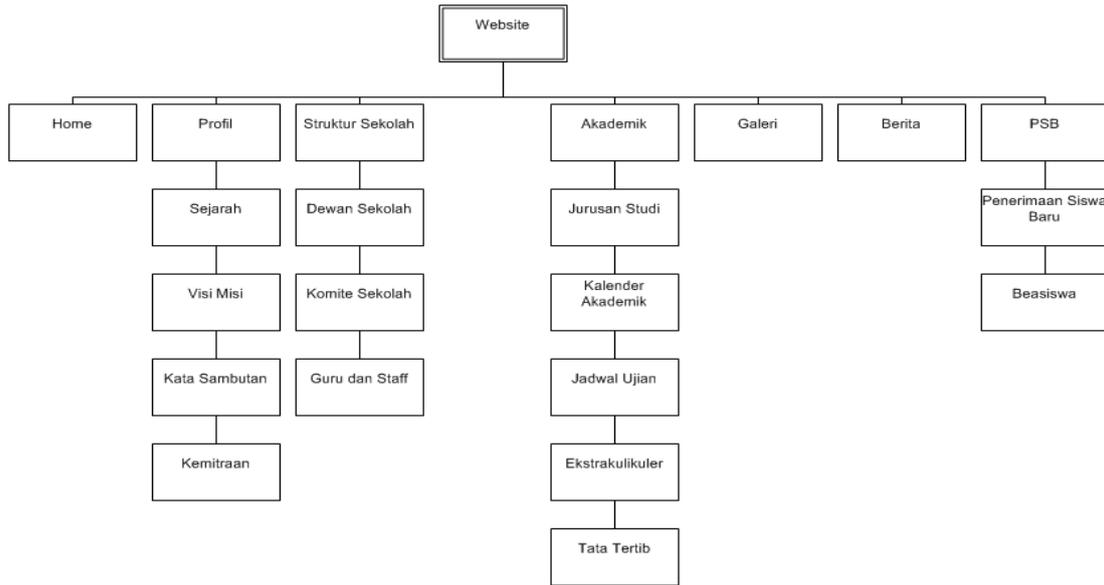


Gambar 4. Desain Layout Prototipe Sesi Interview

Seluruh data desain prototipe yang di rancang didapatkan melalui proses observasi pada sebuah sesi pertemuan secara eksklusif dengan masing-masing pengguna. Melalui kegiatan sesi pertemuan inilah akan didapatkan informasi kebiasaan dan pengalaman dari para pengguna yang dapat berguna bagi perkembangan perancangan situs web yang baik. Selama sesi pertemuan dilaksanakan, adapun pengguna diberikan kesempatan untuk melakukan analisa prototipe pada gambar 4, dan menunjukkan bagian mana dari desain tersebut yang harus diperbaiki sesuai dengan kebiasaan dan pengalaman pengguna.

3.3 Evaluasi Prototipe dengan Pendekatan UCD

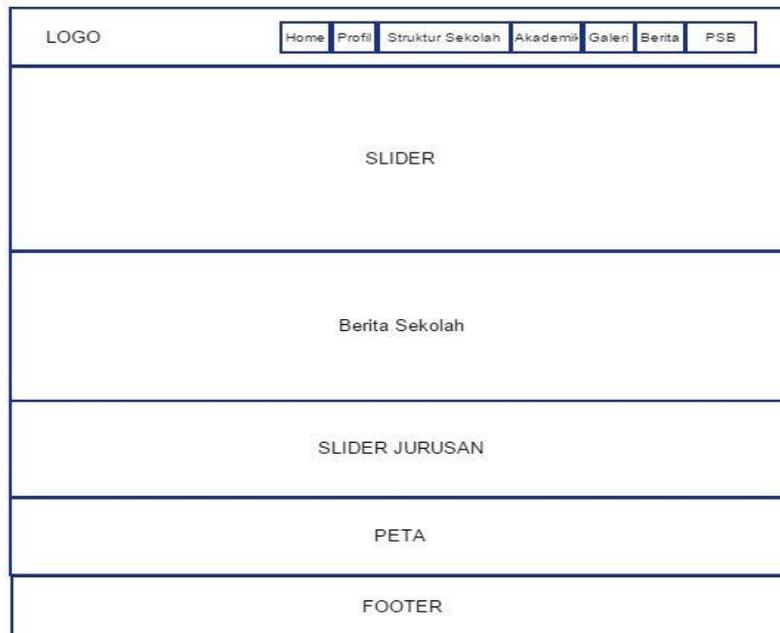
Evaluasi prototipe hasil sesi pertemuan dilakukan pada perancangan situs web sebelumnya yang kemudian dilakukan analisa lebih lanjut untuk dituangkan dalam sebuah perancangan baru sesuai dengan kebiasaan dan pengalaman dari user.



Gambar 5. Feedback Sitemap Situs

Gambar 5, adalah ilustrasi hirarki sitemap website hasil dari feedback dari user, adapun perubahan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- Submenu Ekstrakurikuler dan Tata Tertib ada didalam Menu Akademik
- Menu “Lainnya” diubah menjadi menu “PSB”
- Submenu “Penerimaan Siswa Baru” dan “Beasiswa” berada di dalam menu “PSB”



Gambar 6. Feedback Layout Situs

Gambar 6, adalah ilustrasi hasil perubahan layout tampilan utama dari halaman website SMA Budi Bhakti Depok. Adapun komponen yang berubah dari gambar 6 , adalah sebagai berikut :

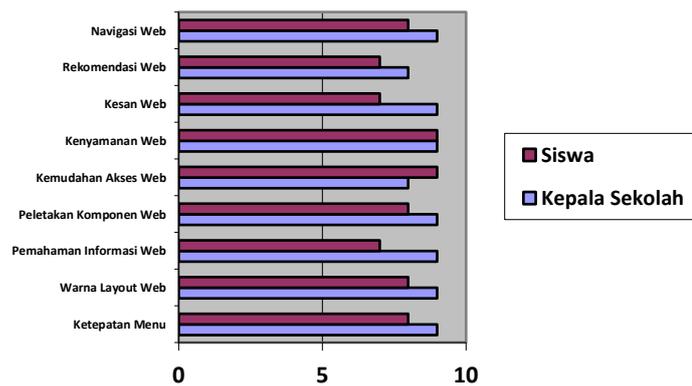
- Penambahan komponen “Slider” yang berfungsi sebagai gambar interaktif berupa slideshow
- Penghaspusan komponen “Agenda”
- Penambahan komponen “Peta” sebagai penunjuk lokasi sekolah SMA Budi Bhakti Depok

3.4 Implementasi Perancangan



Gambar 7. Tampilan Menu Hasil Implementasi Website

3.5 Evaluasi Prototipe Akhir Oleh User



Gambar 8. Perbandingan Evaluasi Prototipe Oleh User

Informasi dari gambar 8, menyatakan bahwa user memberikan nilai rata-rata diatas 7, yang dapat diartikan bahwa para pengguna telah puas menggunakan desain yang telah dirancang.

4. Simpulan

Berdasarkan usability test yang telah dilaksanakan pada tahapan akhir penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan pendekatan pembuatan desain aplikasi dengan menggunakan metode UCD dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan dari para user dalam menggunakan aplikasi.

Daftar Pustaka

- [1] Kotler A. Principles Of Marketing. 13th ed. River US, editor. New Jersey: Pearson Prentice Hall; 2010.
- [2] Rizal BA, Umami N. Perancangan E-Commerce IKM Produk Industri Kreatif Kota Serang. Jurnal Teknik Industri. 2013; 1(4).
- [3] Voldan P. Developing Web Map Application Based On User Centered Design. Geoinformatics FCE CTU. 2011; 7.
- [4] Lubas M, Mitchell J, Leo G. User-centered design and augmentative and alternative communication apps for children with autism spectrum disorders. Sage Open. 2014; 4(2).
- [5] Akay Y, Santoso A, Rahayu F. Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus : Kota Manado). In Prosiding Seminar Nasional ReTII; 2015; Yogyakarta.
- [6] Kübler A, Holz EM, Riccio A. The User-Centered Design as Novel Perspective for Evaluating the Usability of BCI-Controlled Applications. PLoS ONE. 2014; 9(12).