

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemasaran digital atau *digital marketing* merupakan aktivitas pemasaran yang memanfaatkan media digital dan internet, seperti *website*, email, televisi dan media sosial, untuk menjangkau lebih banyak pelanggan. Saat ini, metode ini semakin diminati oleh para pelaku usaha karena mampu menarik minat konsumen terhadap produk atau jasa yang ditawarkan (Viddiastuti & Winowatan, 2024). Selain sebagai alat promosi, *digital marketing* juga membantu perusahaan untuk lebih mudah mempresentasikan produk mereka melalui platform digital, yang dapat memperkuat citra perusahaan serta meningkatkan minat beli konsumen (Siregar, 2024).

Seiring dengan meningkatnya efektivitas dan jangkauan *digital marketing*, pemanfaatannya pun mulai merambah ke ke sektor arsitektur. Penelitian oleh (Mahfudz & Hartanti, 2021) terhadap 3 akun Instagram biro arsitek Indonesia menunjukkan bahwa media sosial, khususnya Instagram, telah menjadi medium penting bagi para arsitek untuk menampilkan karya mereka secara visual dan untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Pemanfaatan media sosial ini tidak hanya terbatas pada arsitek individu maupun biro arsitek, tetapi juga pada firma arsitektur. Firma arsitektur merupakan suatu bentuk usaha yang menaungi sejumlah arsitek dan menyediakan layanan yang lebih komprehensif dibandingkan arsitek perseorangan. (Sulistiowati, 2025).

Salah satu contoh firma arsitektur tersebut adalah Rekasa Studio yang berlokasi di Makassar, Sulawesi Selatan. Rekasa Studio menawarkan jasa arsitektur secara komprehensif mulai dari perencanaan, perancangan, hingga desain interior. Saat ini, Rekasa Studio memanfaatkan media sosial, khususnya Instagram untuk menampilkan hasil desain dan menjangkau calon klien. Namun, meskipun media sosial efektif untuk berbagi konten visual dan menjangkau audiens dengan cepat, platform ini memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi secara mendalam dan terstruktur, sehingga tidak dapat menggantikan *website* sebagai platform resmi dalam membangun kepercayaan dengan klien (Riskiyah et al., 2024). Oleh karena itu, berdasarkan hasil wawancara, pihak Rekasa Studio mempertimbangkan pengembangan *website* sebagai media resmi yang mampu menyajikan informasi secara lebih lengkap, memperkuat citra profesional, serta mendukung strategi *digital marketing* mereka dalam memperluas jangkauan pasar.



Salah satu jenis *website* yang paling banyak digunakan oleh perusahaan adalah *company profile*. *Website* ini berfungsi sebagai gambaran umum perusahaan yang menyajikan informasi tentang profil, produk, layanan, serta kontak perusahaan (Jolle, 2024). Dengan adanya *website company profile*, perusahaan dapat memperkuat citra profesional yang lebih kuat dan meningkatkan visibilitas di mata calon klien, sesuai dengan tujuan yang

disampaikan pihak Rekasa Studio dalam wawancara, yaitu untuk memberikan kesan yang dapat dipercaya kepada calon klien.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penting untuk merancang *website* dengan baik. Proses pembuatan *website* melibatkan beberapa langkah dasar, salah satunya adalah perancangan UI/UX. *User interface* (UI) dan *user experience* (UX) adalah elemen-elemen yang sangat penting dalam pembuatan *website*, karena keduanya mempengaruhi langsung interaksi dan persepsi pengguna (Elrinolla, 2024). Dalam konteks ini, desain UI yang efektif menjadi sangat penting (Wachid, 2024). UI yang dirancang dengan baik tidak hanya menciptakan tampilan *website* yang menarik tetapi juga mudah dinavigasi, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Elrinolla, 2024).

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam merancang UI agar sesuai dengan kebutuhan pengguna adalah metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap pengambilan keputusan desain, sehingga memungkinkan perancang untuk memahami dan menyesuaikan desain berdasarkan kebutuhan dan kendala pengguna sejak awal. Beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas metode UCD, seperti penelitian oleh (Risyda et al., 2024) dalam perancangan desain UI/UX *website* sekolah, dan penelitian oleh (Mandala et al., 2025) dalam perancangan *user interface website area traffic control system*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diterangkan sebelumnya, peneliti mengusulkan untuk merancang *user interface website company profile* untuk Rekasa Studio dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Metode ini dapat membantu memastikan konsistensi tampilan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena sebelum perancangan aplikasi dilakukan, pemahaman tentang pengguna telah diperoleh terlebih dahulu (Halimah, 2022). Melalui perancangan *user interface website* ini, diharapkan dapat menciptakan tampilan yang estetis dan mudah dipahami agar memberikan pengalaman eksplorasi yang nyaman bagi pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *user interface website company profile* untuk Rekasa Studio yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan *User Centered Design*?
2. Bagaimana tingkat *usability* dari hasil perancangan *user interface website ofile* Rekasa studio menggunakan *USE Questionnaire*?



n

ada latar belakang, dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *user interface* bagi Rekasa Studio yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi tingkat *usability* dari rancangan *user interface website company profile* Rekasa Studio dengan menggunakan *USE Questionnaire*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendukung upaya Rekasa Studio dalam membangun citra profesional yang lebih kuat melalui perancangan *user interface website*.
2. Memberikan rekomendasi yang dapat digunakan oleh tim pengembang *website* dalam merancang *website company profile* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *user interface website company profile* tanpa mencakup pengembangan sistem secara menyeluruh.
2. Penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire* untuk menilai *usability* hasil rancangan *user interface*.
3. Pengujian *usability* hanya melibatkan tim Rekasa Studio.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Company Profile

Company profile adalah dokumen yang menyajikan informasi dasar mengenai perusahaan, seperti visi, misi, tujuan, serta latar belakang sejarah perusahaan (Ningsih & Oemar, 2021). *Company profile* merupakan aset yang dikelola dan dimiliki oleh setiap perusahaan atau lembaga (Gunawan & Masnuna, 2023). Dalam perusahaan, *company profile* memiliki peran penting, seperti membantu meningkatkan citra perusahaan, membangun hubungan dengan pelanggan, sebagai alat pemasaran, serta memberikan gambaran umum mengenai perusahaan (Ningsih & Oemar, 2021). Selain sebagai media informasi untuk pihak eksternal, *company profile* juga berfungsi secara internal untuk menyampaikan nilai-nilai, budaya kerja, dan visi perusahaan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman karyawan dan terhadap perusahaan (Hesniati & Ellen, 2024).



akan tampilan visual suatu perangkat yang dirancang untuk memudahkan interaksi yang nyaman antara pengguna dan sistem. *User interface* yang efektif dapat menyederhanakan proses penggunaan sistem dan menyatukan

komponen perangkat keras dan perangkat lunak guna menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan (Saputra et al., 2024).

Tampilan UI menggabungkan aspek desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi yang menjadi satu dengan tujuan mempermudah pengguna menggunakan sebuah produk. Elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, tipografi, tombol, teks, ikon, dan gambar menjadi bagian penting dari UI. Oleh karena itu, dalam perancangannya, aspek seperti tata letak (*layout*), pemilihan gambar, logo, warna dan tipografi perlu untuk diperhatikan dengan cermat (Julian, 2023).

Inti dari peran *user interface* adalah menciptakan antarmuka yang mudah digunakan oleh pengguna. *User interface* harus menawarkan elemen interaktif yang responsif dan mudah dipahami. Tombol dan kontrol harus berperilaku konsisten dan memberikan umpan balik yang jelas saat diinteraksi oleh pengguna (Mayasari & Heryana, 2023).

1.6.3 Usability

Usability berasal dari kata *usable*, yang secara umum mengacu pada kemampuan suatu produk untuk digunakan dengan baik (Rahmi, 2019). Menurut ISO, usability diartikan sebagai sejauh mana tingkatan suatu produk bisa dimanfaatkan oleh pengguna untuk mencapai target yang telah ditetapkan dengan mempertimbangkan efisiensi (*efficiency*), efektivitas (*effectiveness*), dan mencapai kepuasan (*satisfaction*) dalam suatu konteks. Sementara itu, Nielsen J pada tahun 1994, menjelaskan bahwa *usability* merupakan parameter kualitas yang berfungsi untuk menilai kemudahan penggunaan tampilan *user interface* sistem atau *website* oleh pengguna dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu (Anshori et al., 2019).

Dalam interaksi antara manusia dengan komputer, konsep *usability* atau “ketergunaan” berkaitan dengan aspek kemudahan dan keterbacaan informasi, serta pengalaman navigasi yang ramah pengguna. Penerapan *interface* yang ramah pengguna pada *website* atau pada perangkat lunak bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, kemudahan penggunaan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan (Rahmi, 2019).

1.6.4 Hubungan *User Interface* dengan *Usability*

User interface yang dirancang secara intuitif, konsisten, dan mudah digunakan memastikan sistem dapat dimanfaatkan secara maksimal, serta mendukung tercapainya tujuan pengguna dengan efisien (Suryanti et al., 2025). Desain *user interface* yang berkualitas dapat memudahkan pengguna dalam menavigasi sistem,

itas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, sekaligus mendorong (Suryanti et al., 2025). Oleh karena itu, perancangan UI yang sesuai akan secara signifikan meningkatkan tingkat efektivitas penggunaan sistem dan kualitas pengalaman oleh pengguna (Suryanti et al., 2025).

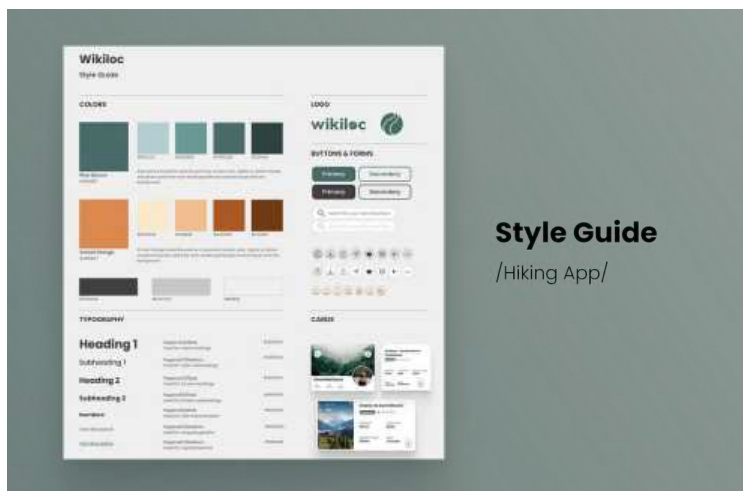


1.6.5 Figma

Figma merupakan alat desain berbasis web yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, *website*, dan lain-lain (Darwan et al., 2022). Figma menyediakan berbagai fitur unggulan, seperti kolaborasi secara *real-time* yang memungkinkan untuk bekerja sama pada file yang sama dengan anggota tim, memberikan komentar, serta melakukan revisi desain secara langsung. Selain itu, figma mendukung penggunaan komponen secara berulang melalui fitur *component library*. Figma juga menyediakan fitur prototype interaktif yang dapat mensimulasikan alur kerja pengguna (Narendra, 2025), serta berbasis *cloud* sehingga file desain dapat diakses dari mana saja (Sanubekti et al., 2024). Setiap perubahan yang dilakukan akan tersimpan secara otomatis selama perangkat terhubung ke internet (Suryaningsih et al., 2020).

1.6.6 Style Guide

Style guide merupakan sebuah dokumen yang berfungsi sebagai acuan untuk menjaga konsistensi dalam desain (Wibisono, 2024). *Style guide* berisi panduan implementasi yang spesifik, referensi visual, serta prinsip desain untuk membuat antarmuka atau hasil desain lainnya. Biasanya, *style guide* berfokus pada elemen pencitraan merek, seperti warna, tipografi, merek dagang, logo, dan media cetak (Fessenden, 2021).



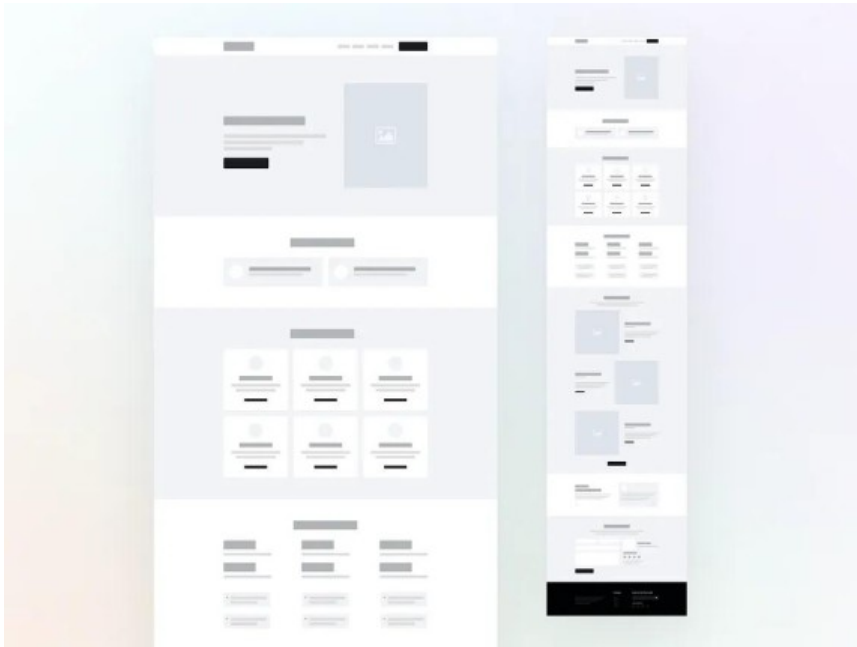
Gambar 1. Contoh *style guide*



dribbble.com/shots/23752171-Style-Guide-mobile-app

rangka dasar dari suatu halaman aplikasi atau *website* yang digunakan dalam proses pengembangan (Andrian et al., 2020). Pada akhirnya, *style guide* hadir dalam bentuk sederhana seperti kotak, garis, dan lainnya

untuk merepresentasikan komponen, seperti gambar, teks, tombol, *banner*, *footer*, dan tautan (Stevanus Muli, 2021). *Wireframe* berfungsi untuk mengatur tata letak dari setiap komponen agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan alur interaksi. Tahap ini penting karena untuk memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi, sebelum melanjutkan ke tahap desain yang lebih kompleks (Lina, 2023).



Gambar 2. Contoh *wireframe*

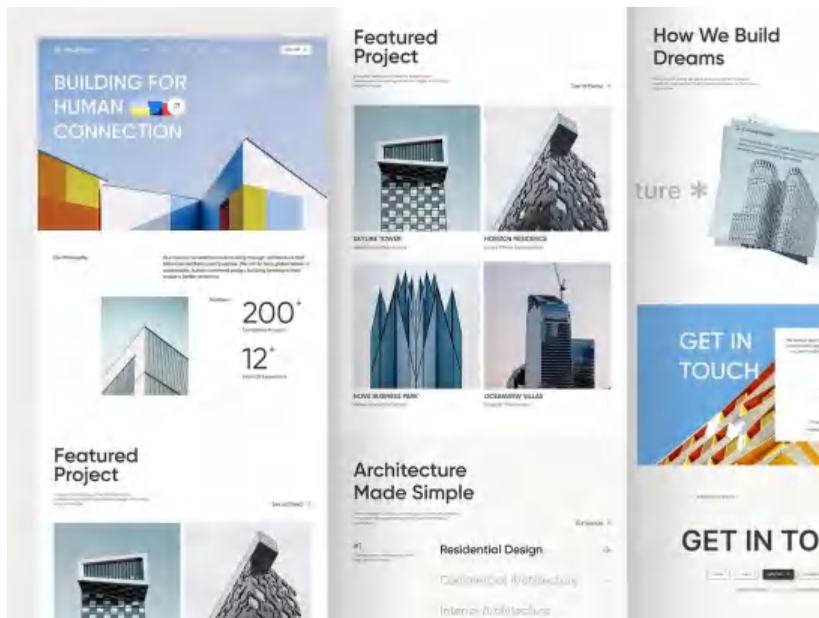
Hasan, 2021. <https://dribbble.com/shots/16143253-Agency-Wireframe>

1.6.8 *High Fidelity Design*

High fidelity design merupakan pengembangan dari *wireframe* dengan penambahan elemen visual seperti warna, ikon, gambar, tipografi, dan lainnya (Kemuning et al., 2022). Karena tampilannya menyerupai produk akhir, *high fidelity design* memudahkan evaluasi desain baik dari segi fungsional maupun estetika, serta lebih mudah dipresentasikan kepada *stakeholder*. Selain itu, *high fidelity design* sangat tepa digunakan untuk *usability testing* karena memungkinkan partisipan berinteraksi dengan *prototype* seolah-olah menggunakan produk sebenarnya, sehingga menghasilkan data pengujian yang lebih akurat (Webflow, 2025).



Optimized using
trial version
www.balesio.com



Gambar 3. Contoh *high fidelity design*

Ahmed, 2025. <https://dribbble.com/shots/26474268-Modern-Architecture-Website-Design-UI-UX-Design>

1.6.9 *Prototype*

Prototype didefinisikan sebagai sarana untuk mengevaluasi produk yang melibatkan pengguna untuk memberikan umpan balik kepada pengembang agar produk tersebut sesuai kebutuhan yang diinginkan pengguna. *Prototyping* merujuk pada proses pembuatan desain awal yang bersifat sederhana dan biasanya digunakan sebagai objek uji atau testing kepada pengguna sebelum produk dikembangkan secara penuh. *Prototype* sendiri penting dalam menilai desain secara interaktif, menggambarkan ide secara visual, menjawab berbagai pertanyaan desain, serta sangat membantu dalam proses pengembangan perangkat lunak (Zidan, 2022).

1.6.10 *User Centered Design*

User centered design adalah proses desain yang berfokus pada kebutuhan serta tujuan pengguna, sehingga sistem atau produk yang dikembangkan dapat menghadirkan interaksi yang optimal bagi pengguna. Metode ini bertujuan agar



kesalahan penggunaan, mempercepat waktu penggunaan, dan meningkatkan efisiensi sistem secara keseluruhan. Dengan demikian, metode ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal (Zidan, 2022).

Pengalaman pengguna yang optimal sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, penerapan metode *user centered design* harus dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Proses ini memerlukan proses

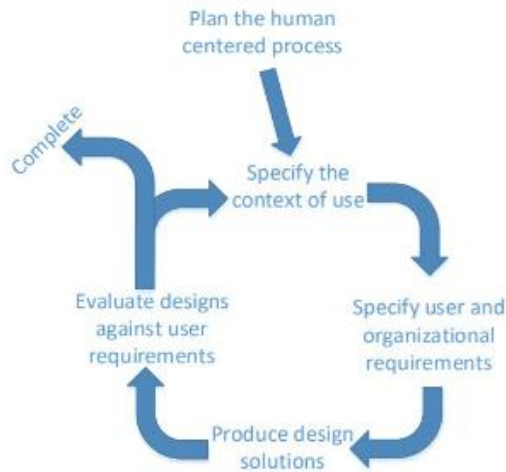
eksperimen, iterasi, dan pembelajaran dari setiap kegagalan (Darsulanto, 2021). Oleh karena itu, terdapat beberapa prinsip yang menjadi landasan dalam implementasi *user centered design* antara lain:

- a. Memahami pengguna secara menyeluruh, termasuk tugas yang mereka lakukan serta konteks atau lingkungan penggunaannya.
- b. Merancang desain berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan di setiap iterasi.
- c. Menempatkan pengalaman pengguna sebagai fokus utama.
- d. Melibatkan pengguna secara aktif dalam proses perancangan desain.

Tahapan-tahapan dalam metode ini meliputi:

- a. *Specify context of use*. Tahap ini bertujuan untuk memahami konteks penggunaan sistem, meliputi pemahaman tentang siapa yang akan menggunakan sistem, tujuan penggunaan sistem, serta di lingkungan mana sistem akan digunakan. Perancang sistem perlu untuk memahami secara mendalam mengenai konteks penggunaan sistem, agar desain yang dihasilkan dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. *Specify user and organizational requirement*. Setelah memahami konteks penggunaan sistem, langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dengan data yang diperoleh dari pengguna dan organisasi yang berkaitan langsung dengan konteks penggunaan sistem tersebut.
- c. *Produce design solution*. Pada tahap ini, proses perancangan dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengembangan konsep awal, pembuatan *prototype*, hingga desain akhir. Tahapan ini menghasilkan rancangan desain sistem yang lebih terstruktur dan terperinci yang diimplementasikan dalam bentuk *prototype* sebagai solusi dari desain sistem.
- d. *Evaluate against user requirements*. Pada tahapan terakhir, dilakukan pengujian terhadap *prototype* untuk menilai apakah solusi desain telah memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap ini menghasilkan data evaluasi serta umpan balik dari pengguna yang dapat digunakan untuk penyempurnaan desain.





Gambar 4. Alur metode *user centered design*
 Djunaedi et al., 2022.
<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/ristec/article/view/101/82>

1.6.11 *USE Questionnaire*

USE merupakan singkatan dari *Usefulness*, *Satisfaction*, and *Ease of Use*. Berdasarkan ISO 9241, USE mencakup 3 aspek utama dalam mengukur *usability*, yaitu *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Meskipun terdapat aspek lain yang digunakan untuk menilai *usability*, 3 aspek dianggap sebagai parameter yang mudah untuk diamati dan dibandingkan (Pramudani, 2022).

USE Questionnaire memiliki 30 pertanyaan yang terbagi ke dalam 4 parameter, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Aspek *usefulness* mengukur tingkat kegunaan sistem serta sejauh mana sistem dapat membantu pengguna mencapai tujuannya. Aspek *ease of use* berfokus pada tingkat kemudahan penggunaan sistem. Aspek *ease of learning* mengukur tingkat kemudahan dalam mempelajari sistem. Terakhir, aspek *satisfaction* mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem (Hidayat et al., 2021) (Retnoningsih & Fauziah, 2019). Berikut ini merupakan paket pertanyaan *USE Questionnaire*.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *USE Questionnaire*

No	Kriteria
	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)
	saya lebih efektif
	saya lebih produktif
	guna
	lebih banyak kontrol terhadap aktivitas dalam kegiatan
	ya

5	Ini membantu mencapai hal yang saya ingin capai sehingga akan lebih mudah diselesaikan
6	Ini membantu saya meminimalisir waktu dalam penggunaannya
7	Ini mencapai berbagai keperluan saya
8	Ini memenuhi semua hal yang saya inginkan
<i>Ease of use</i> (Kemudahan Penggunaan)	
9	Mudah untuk digunakan
10	Sederhana untuk digunakan
11	Ramah pengguna
12	Ini membutuhkan langkah sesedikit mungkin dalam mencapai apa yang ingin saya lakukan
13	Fleksibel
14	Menggunakannya dengan mudah
15	Saya bisa menggunakan ini dengan tidak menggunakan instruksi tertulis
16	Saya tidak mendapati inkonsistensi ketika menggunakannya
17	Baik untuk pengguna biasa maupun pengguna reguler akan menyukainya
18	Saya dapat mengatasi kesalahan secara mudah dan cepat
19	Saya selalu sukses dalam penggunaannya setiap saat
<i>Ease of learning</i> (Kemudahan Mempelajari)	
20	Saya dengan mudah mempelajari cara penggunaannya
21	Saya dengan mudah mengingat cara penggunaannya
22	Ini sangat mudah dalam dipelajari dan digunakan
23	Saya dapat cepat menjadi terampil dengan dalam menggunakan ini
<i>Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	
24	Saya merasa suka dengan ini
25	Saya ingin menyarankan ini kepada teman-teman
26	Saya merasa ini sangat menyenangkan ketika digunakan
27	Ini berjalan seperti yang diharapkan
28	Ini sangat mengagumkan
29	Saya merasa bahwa saya harus mempunyai ini
30	Ini sangat nyaman ketika digunakan

Perlman, 2001. <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>

Pengukuran *usability* menggunakan persamaan berikut:

$$PK(\%) = \frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor diharapkan}} \times 100 \quad (1)$$



Presentase Kelayakan

$\frac{1}{5} \times \text{jumlah jawaban skala 1} + (2 \times \text{jumlah jawaban skala 2}) + (3 \times \text{jumlah jawaban skala 3}) + (4 \times \text{jumlah jawaban skala 4}) + (5 \times \text{jumlah jawaban skala 5})$

$\div \text{jumlah responden} \times \text{Banyak pertanyaan} \times \text{Skala likert}$

Selanjutnya, nilai persentase kelayakan yang diperoleh, dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan berdasarkan rentang nilai pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Angka (%)	Kesimpulan
< 21	Sangat Tidak Layak
$21 \leq \text{nilai} < 41$	Tidak Layak
$41 \leq \text{nilai} < 61$	Cukup
$61 \leq \text{nilai} < 81$	Layak
$81 \leq \text{nilai} \leq 100$	Sangat Layak

Fernanda et al., 2022. <https://jurnalalkhairat.org/ojs/index.php/jkpi/article/view/24/28>



1.7 Penelitian Terkait

No	Judul	Peneliti	Hasil
1.	Rancang Ulang Desain UI (<i>User Interface</i>) <i>Company Profile</i> Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Metode UCD (<i>User Centered Design</i>)	(Zen et al., 2022)	Penelitian ini menghasilkan rancangan ulang antarmuka <i>website company profile</i> PT. Sport Teknologi Indonesia. Hasil perancangan menunjukkan adanya pembaruan tampilan antarmuka serta penambahan beberapa fitur, seperti fitur video pada halaman blog dan fitur ganti bahasa.
2.	<i>User Interface and User Experience Design of Sales Application Mobile Using User Method Centered Design</i> on CV. MK Sejahtera	(Djunaedi et al., 2022)	Penelitian ini menghasilkan <i>prototype</i> aplikasi penjualan MK Mobile. <i>Prototype</i> dirancang berdasarkan wawancara dengan pengguna dan analisis kebutuhan menggunakan <i>mind mapping</i> . <i>Prototype</i> yang dihasilkan diuji menggunakan USE Questionnaire kepada 30 responden dan memperoleh nilai <i>usability</i> sebesar 82,7%, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi sangat layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3.	Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan User Centered Design	(Risyda et al., 2024)	Penelitian ini menghasilkan <i>prototype</i> UI/UX <i>website</i> sekolah SMK Al-Muhajirin. Perancangan <i>prototype</i> didasarkan pada hasil wawancara dengan pengguna guna menentukan kebutuhan dan spesifikasi pengguna. <i>Prototype</i> yang dihasilkan diuji menggunakan metode SUS kepada 10 responden dan memperoleh skor 80 dengan kategori 'Good', yang menunjukkan bahwa desain dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan serta ekspektasi pengguna.



4.	Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode <i>User Centered Design</i>	(Sugandi & Isnaini, 2023)	Penelitian ini dimulai dengan melakukan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan dan <i>pain point</i> pengguna dan menghasilkan solusi desain berupa <i>wireframe</i> dan <i>prototype</i> . Selanjutnya, <i>prototype</i> tersebut diuji menggunakan metode SUS dengan hasil skor 83,5 yang termasuk kategori “ <i>acceptable</i> ” dan rating “ <i>excellent</i> ”, sehingga desain dinilai telah memenuhi kebutuhan pengguna, memiliki tingkat kegunaan yang baik, serta dapat diterima oleh pengguna.
5.	Pengembangan Prototype User Interface dan User Experience UNYOne: Aplikasi ONE-STOP-SERVICE Menggunakan Metode User Centered Design	(Lintang Was & Nurkhamid, 2024)	Penelitian ini menghasilkan solusi desain dalam bentuk <i>prototype</i> UI/UX UNYOne sebagai aplikasi <i>one-stop-service</i> yang mengintegrasikan berbagai layanan akademik dan kemahasiswaan Universitas Negeri Yogyakarta. Prototype yang sudah dirancang selanjutnya dievaluasi menggunakan <i>usability testing</i> dan USE Questionnaire kepada 5 partisipan dan memperoleh nilai 94,06%, yang menunjukkan tingkat kelayakan <i>prototype</i> UI/UX yang sangat tinggi.



Berdasarkan beberapa penelitian terkait yang telah dipaparkan, metode *User Centered Design* (UCD) banyak digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna pada berbagai objek penelitian, seperti *website company profile*, *website sekolah*, aplikasi *marketplace*, hingga aplikasi *one-stop-service*. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa tahapan UCD mampu mendukung perancangan UI/UX yang berfokus pada kebutuhan pengguna, baik melalui wawancara, survei, maupun analisis kebutuhan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa metode UCD sesuai untuk diterapkan pada objek penelitian yang memiliki kebutuhan pengguna yang relatif jelas, termasuk objek pada penelitian ini yaitu *website company profile* yang berfokus pada penyampaian informasi.

Selain itu, beberapa penelitian terkait juga menerapkan metode evaluasi *usability*, seperti *USE Questionnaire* dan *System Usability Scale (SUS)*, untuk menilai kelayakan desain yang telah dirancang. Penggunaan *USE Questionnaire* pada penelitian-penelitian tersebut mampu memberikan tingkat kegunaan sistem secara kuantitatif berdasarkan aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, *USE Questionnaire* digunakan untuk mengevaluasi tingkat *usability* dari desain UI *website company profile* yang dirancang. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa desain memiliki tata letak yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian informasi yang terstruktur dengan baik, sehingga desain antarmuka yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dinilai layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



BAB II METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Rekasa Studio yang berlokasi di Jl. Faisal No. XVI, no 92, Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dimulai dari pekan ketiga bulan Mei dan selesai pada pekan kedua bulan Oktober 2025.

Tabel 3. Waktu & Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	2025															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur																
2	<i>Specify the context of use</i>																
3	<i>Specify user and organizational requirements</i>																
4	<i>Produce design solution</i>																
5	<i>Evaluate design against requirements</i>																

2.2 User Centered Design

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design*, yaitu metode yang berfokus pada kebutuhan pengguna sebagai pusat dari proses perancangan aplikasi. Metode ini memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap fungsionalitas sistem. Oleh karena itu, sebelum memulai tahap perancangan, penting untuk mengetahui secara jelas tujuan dari sistem yang akan dikembangkan. Terdapat 4 tahapan metode *user centered design*, yaitu *specify context of use*, *specify user and organizational requirements*, *produce design solutions*, dan *evaluate against requirements*.

2.2.1 Specify The Context of Use

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi konteks penggunaan dan karakteristik pengguna. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara dengan pengguna untuk menggali kebutuhan, ekspektasi, serta informasi yang diperlukan untuk pengembangan rancangan antarmuka *website company profile*.



2.2.2 Specify User and Organizational Requirements

Setelah mendapatkan karakteristik calon pengguna dan informasi lain yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah menspesifikasikan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini dilakukan penyusunan daftar kebutuhan pengguna yang menggambarkan fitur dan informasi yang perlu untuk ditampilkan pada *website*. Daftar tersebut disajikan dalam bentuk tabel *needs & requirements*. Hasil dari tahapan ini menjadi dasar dalam perancangan desain pada tahap berikutnya.

2.2.3 Produce Design Solution

Tahap ini merupakan implementasi hasil yang didasarkan pada kebutuhan pengguna yang dijelaskan pada tahap sebelumnya. Proses perancangan dimulai dengan membuat *wireframe*, sebagai kerangka awal rancangan antarmuka. Selanjutnya, dibuat *style guide* sebagai panduan visual untuk memastikan konsistensi elemen desain. Dari *wireframe* yang telah dibuat, dikembangkan menjadi rancangan antarmuka yang lebih mendetail dan menyerupai produk akhir, yaitu *high fidelity*. Proses perancangan *style guide*, *wireframe*, *high-fidelity* menggunakan aplikasi Figma.

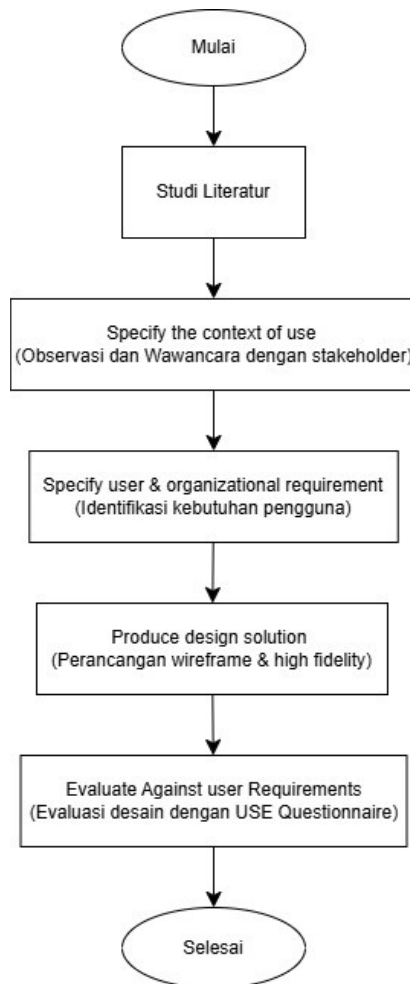
2.2.4 Evaluate Design Against Requirements

Pada tahap terakhir ini, dilakukan pengujian terhadap rancangan desain yang telah dibuat untuk mengetahui kesesuaiannya dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Pengujian akan dilakukan melalui metode *usability testing* dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Skala penilaian yang digunakan dalam kuesioner ini adalah skala likert 1-5, di mana angka 1 menunjukkan ketidaksetujuan, dan angka 5 menunjukkan sangat setuju. Kuesioner akan disebarakan kepada tim Rekasa Studio, dengan tujuan dapat memperoleh umpan balik terkait kegunaan, kepuasan, dan kemudahan penggunaan dari rancangan desain antarmuka.

2.3 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *User Centered Design* dengan serangkaian tahap yang dimulai dari *specify context of use*, *specify user & organizational requirements*, *produce design solution* dan *evaluate design against requirements*. Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.





Gambar 5. Diagram alur penelitian

2.4 Pengumpulan Data

2.4.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diperoleh melalui sumber referensi terpercaya seperti jurnal, *e-book*, dan *website* di internet. Studi literatur ini dilakukan untuk memahami metode yaitu *User Centered Design*, yang menjadi acuan dalam proses nuka pengguna, serta metode evaluasi desain yang *Questionnaire* sebagai pedoman dalam melakukan pengujian



2.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada *principal architect* Rekasa Studio pada tahap pertama metode UCD, yaitu *specify context of use*. Wawancara dilakukan secara luring dengan menggunakan daftar pertanyaan wawancara. Adapun pertanyaannya mengenai profil target user, cara calon klien mencari jasa arsitektur, serta jenis konten dan fitur *website* yang diperlukan. Berikut ini adalah daftar pertanyaan wawancara:

Tabel 4. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Boleh dijelaskan seperti apa profil klien Rekasa Studio? Misalnya dari segi usia, profesi, jenis proyek, atau wilayah domisili?
2	Ketika calon klien pertama kali menghubungi Rekasa Studio, biasanya mendapatkan informasi dari mana? Dan informasi apa yang biasanya mereka cari pertama kali?
3	Apa hal-hal yang sering menjadi kendala bagi calon klien dalam menemukan atau memilih jasa arsitektur?
4	Bagaimana anda ingin calon klien berinteraksi dengan <i>website</i> Rekasa Studio?
5	Apakah <i>website</i> ini akan diintegrasikan dengan platform lain?
6	Selain portofolio, jasa, dan alamat, apakah ada konten/ fitur tambahan yang ingin ditampilkan di <i>website</i> ini?
7	Bagaimana portofolio ingin ditampilkan? Berdasarkan apa?
8	Informasi apa yang perlu ditampilkan setiap proyek?

2.4.3 Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami aktivitas penyampaian informasi perusahaan, pengelolaan konten portofolio, serta media yang digunakan dalam mempresentasikan layanan kepada calon klien. Observasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil wawancara pada tahap *specify the context of use*. Hasil observasi digunakan untuk memastikan bahwa perancangan *website company profile* sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna.

2.4.4 USE Questionnaire

Penelitian ini menggunakan *USE Questionnaire* untuk mengetahui kegunaan rancangan desain antarmuka pengguna. Kuesioner ini terdiri dari 30 g terbagi menjadi 4 parameter, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *satisfaction*. Skala pengukuran yang digunakan pada kuesioner 5 poin. Daftar pertanyaan *USE Questionnaire* dapat dilihat pada obot skala likert yang digunakan ditunjukkan pada tabel berikut.



Tabel 5. Skala Likert 5 Poin

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Fernanda et al., 2022. <https://jurnalalkhairat.org/ojs/index.php/jkpi/article/view/24/28>

