

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE LANDING PAGE PEMESANAN TIKET TEMPAT WISATA DI CV AVATAR SOLUTIONS

I.P.D. Putra¹, I.P.G.H. Suputra², A.A.I.N.E. Karyawati³

ABSTRAK

CV Avatar Solution adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *software house* yang berbasis di pulau Bali. Avatar Solutions di kesempatan ini membuka kesempatan mahasiswa semester akhir untuk mengikuti program praktek kerja lapangan atau PKL. Program PKL ini dapat membantu mahasiswa yang ada di penjurusan Informatika untuk dapat belajar dari proyek – proyek yang berdasarkan permasalahan – permasalahan nyata di bidang informatika. Di dalam program PKL ini, peserta juga dibagi menjadi beberapa tim yang bergerak di masing-masing *roles* yang ada di Informatika seperti, UI/UX, *Software Engineer*, *Software Quality Assurance*, dan masih banyak lagi. Di dalam jurnal penelitian ini salah satu masalah yang dibagikan adalah kebutuhan sebuah *user interface* dari *website landing page* untuk pemesanan tiket tempat wisata. Proyek yang dibuat disini adalah proyek yang berupa perancangan *user interface*. Setelah *user interface* telah berhasil dibuat, pengembangan selanjutnya akan di buat oleh *software engineer*. Perancangan *user interface* ini, akan menggunakan sebuah *tools* yang bernama Figma dan akan dirancang dimulai dari *wireframe* hingga menjadi *high fidelity*.

Kata kunci : User Interface, Figma, Website, High Fidelity, Wireframe.

ABSTRACT

CV Avatar Solution is a company engaged in software houses based on the island of Bali. Avatar Solutions on this occasion opens the opportunity for final semester students to participate in fieldwork practices or street vendors. This PKL program can help students in the Informatics major to be able to learn from projects based on real problems in the field of informatics. In this street vendor program, participants are also divided into teams that work in each of the roles in Informatics such as UI/UX, Software Engineer, Software Quality Assurance, and many more. In this research journal, one of the problems shared is the need for a user interface from the landing page website for booking tourist tickets. The project created here is a project in the form of user interface design. After the user interface has been successfully created, further development will be made by the software engineer. Designing this user interface, will use a tool called Figma and will be designed starting from wireframe to high fidelity.

Keywords: User Interface, Figma, Website, High Fidelity, Wireframe.

¹ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Badung, danaputu09@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Badung, hendra.suputra@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Badung, hendra.suputra@unud.ac.id

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

1. PENDAHULUAN

Di zaman yang serba digital ini, perkembangan dan kebutuhan akan teknologi sangatlah pesat dan tinggi. Bagaimana tidak, bisnis – bisnis kini banyak mengandalkan teknologi untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya terutama dalam menghadirkan sebuah *website*. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman atau sebuah halaman yang berisi dan menampilkan sebuah informasi baik dalam bentuk data yang berupa teks, data gambar diam atau data gambar gerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait (Puspita dan Aminah, 2018). Di zaman yang serba digital ini, internet menjadi sebuah sumber informasi yang paling banyak digunakan oleh khalayak luas atau masyarakat untuk mencari informasi yang dibutuhkan karena pada jaringan internet terdapat sebuah *search engine* atau mesin pencari yang dimana merupakan sebuah *tools* dapat digunakan oleh pengguna untuk mencari halaman-halaman web yang dibutuhkannya atau informasi informasi yang dibutuhkannya (Novitasari, 2017). Sebagai bentuk ciptaan manusia, sudah seharusnya hal tersebut dapat memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan yang ada di dalam hidup manusia, salah satunya dalam mencari sebuah informasi, dimana informasi yang tepat dan cepat diperlukan untuk mendukung aktivitas kehidupan yang kita jalani sehari hari (Yoga, 2019). Untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna, teknologi yang berupa aplikasi harus memiliki *user interface* dan *user experience* yang baik. Begitu pula dengan perancangan *website landing page* dari sistem pemesanan tiket tempat wisata yang dirancang disini, harus memiliki UI dan UX yang baik agar dapat diterima dan digunakan oleh pengguna.

User interface dan *user experience* merupakan dua komponen yang berbeda tapi saling berdampingan satu sama lain. *User interface* (UI) adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman, mudahnya UI merupakan sebuah tampilan yang dilihat secara langsung oleh pengguna. UI bukan hanya tentang sebuah warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan tools yang tepat pada pengguna agar bisa digunakan untuk bisa mencapai tujuannya, terlihat seperti lebih ke sebuah alat untuk mengantar user menuju hal yang ingin dicapainya. Selain itu, UI juga lebih dari sekedar sebuah komponen tombol, menu, dan form yang harus diisi atau digunakan oleh *user* (Rochmawati, 2019). Sedangkan untuk *user experience* atau pengalaman pengguna adalah pengalaman yang terkait dengan psikologi seperti reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem yang dibuat (Multazam dan Papatungan, 2020). *User experience* atau pengalaman pengguna merupakan faktor penting untuk menentukan apakah suatu aplikasi sudah cukup memadai digunakan oleh penggunanya, atau belum.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Pelaksanaan Kegiatan

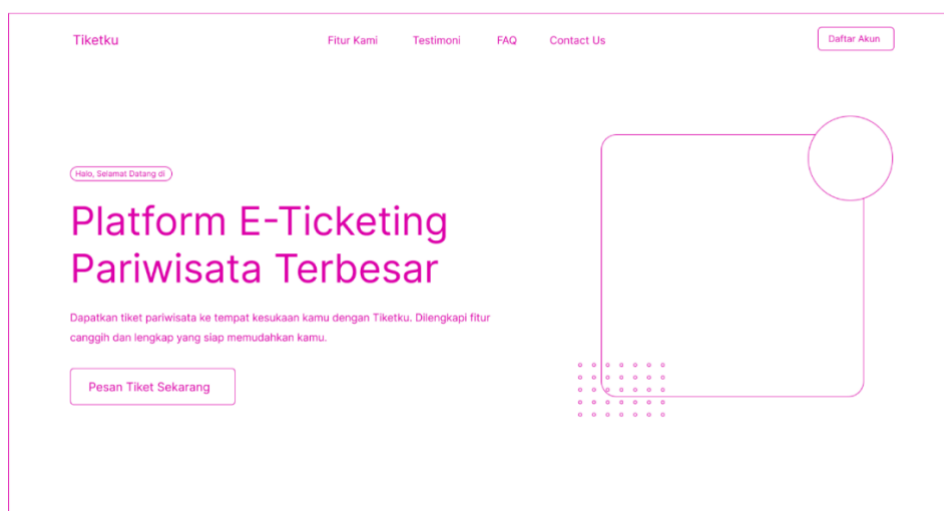
Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang ada pada CV Avatar Solutions disusun dalam pendekatan *Project-Based Learning* (PBL) atau mudahnya adalah sebuah pembelajaran dengan memberikan sebuah proyek – proyek yang nyata untuk meng-akselerasi pembelajaran. Kegiatan yang menggunakan metode PBL terbukti mampu mengasah partisipan dalam segi *soft-skill* karena memerlukan tingkat kolaborasi, komunikasi, dan juga koordinasi yang tinggi dengan bidang – bidang lainnya untuk menyelesaikan suatu proyek yang diberikan. CV Avatar Solutions juga memberikan proyek dengan prosedur pengerjaan yang sudah sering diterapkan di dunia teknologi seperti *Design Thinking*. Metode yang digunakan yaitu dengan pendekatan Design Thinking. Design thinking adalah sebuah metode/terknik/pendekatan yang berbasis sebuah solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan berbagai jenis metode seperti pemikiran secara analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran (Rosyda dan Sukoco, 2020). Metode Design Thinking merupakan

pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau sebutannya human centris untuk menyelesaikan sebuah masalah dan menghadirkan sebuah inovasi baru. Penggunaan metode Design Thinking diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut (Shirvanadi dan Idris, 2021).

2.2. Perancangan User Interface

Perancangan *user interface* yang dilakukan di dalam pengerjaan proyek ini dimulai dari perancangan sebuah sketsa yang berbentuk *wireframe*, lalu ada sebuah *design system*, dan dilanjutkan untuk merancang sebuah *high fidelity* atau tampilan asli dari aplikasi tersebut. *Wireframe* adalah sebagai kerangka awal atau sketsa awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. *Wireframe* merupakan tahap penting sebelum *stakeholder* menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum sebuah desain user interface di buat (Hartawan, 2022). *Design System* adalah kumpulan dari komponen komponen yang dapat digunakan kembali, dipandu oleh standar yang jelas, dan diatur secara koheren. *Design System* membuat suatu kelompok pengembang membuat produk digital lebih cepat/efektif, lebih konsisten dan tentunya lebih baik (Arman, Hayuhardika, dan Rachmadi, 2019). Serta *High fidelity*, merupakan sebuah rancangan pasti dari tampilan desain sebuah aplikasi. *High fidelity* adalah tampilan yang nantinya akan digunakan dan di distribusikan ke pengguna demi mencapai tujuannya. Di dalam *high fidelity*, sudah ada beberapa komponen seperti ilustrasi yang digunakan, warna, dan juga *icons* untuk mempermudah dalam segi berkomunikasi dengan pengguna. *High fidelity* juga memiliki sebuah benefit diantaranya adalah lebih akrab ke pengguna karena lebih mudah dipahami, lebih mudah dalam menentukan komponen spesifik untuk diuji, dan lebih rapi juga untuk pemangku kepentingan yang terkait. Perancangan ini bertujuan untuk menunjukkan visualisasi yang sedekat mungkin dengan hasil produk akhir. Pada tahap ini, design *low-fidelity* yang telah dirancang pada proses sebelumnya, akan dibuat lebih mendetail dan nyata (Permana, Tolle, dan Rokhmawati, 2022)

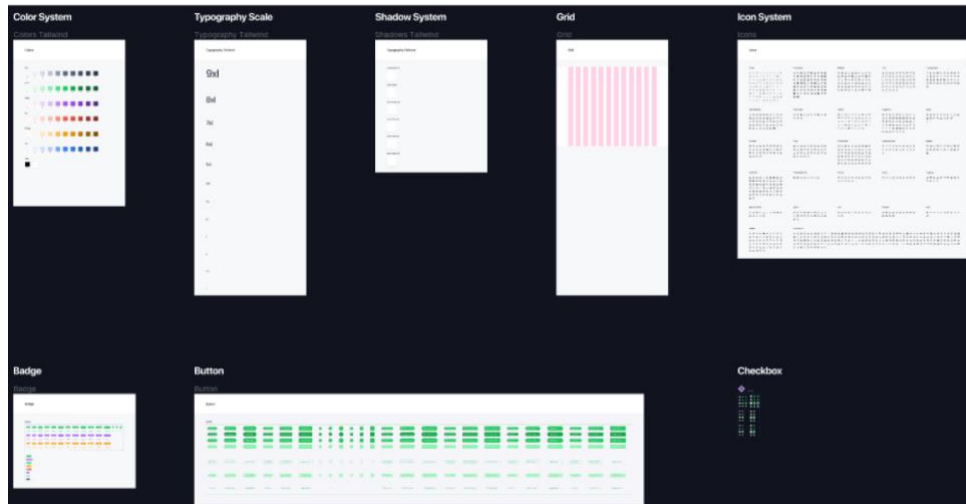
3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3.1. Desain Wireframe Website Landing Page Pemesanan Tiket Tempat Wisata

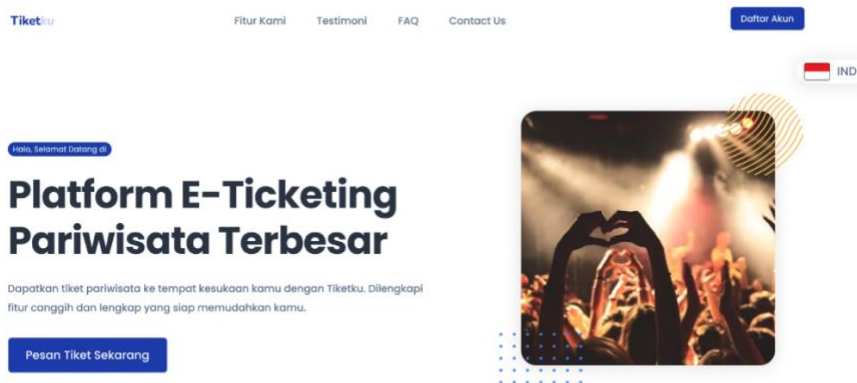
Perancangan User Interface Website Landing Page Pemesanan Tiket Tempat Wisata Di Cv Avatar Solutions

Pada Gambar 3.1, terlihat sebuah *wireframe* dalam perancangan *website landing page* pemesanan tiket tempat wisata. *Wireframe* ini digunakan untuk membuat sketsa apakah desain yang telah dibuat dapat dilanjutkan menuju proses selanjutnya yaitu pembuatan *high fidelity*. Terlihat digambar telah terdapat sketsa peletakan tombol, gambar, ilustrasi, bar navigasi, logo, dan sebagainya.



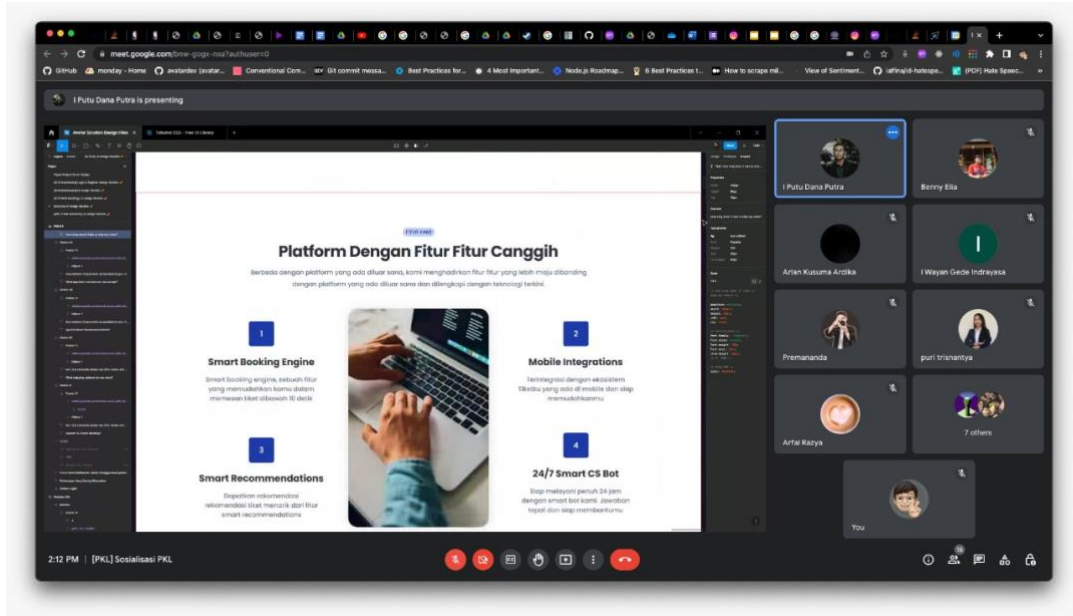
Gambar 3.2. Design System dari Website Landing Page Pemesanan Tiket Tempat Wisata

Pada Gambar 3.2, terlihat sebuah *design system* yang memiliki sebuah kegunaan sebagai petunjuk dalam desain yang akan dibuat. Terlihat di dalam *design system* terdapat petunjuk warna, petunjuk ukuran tipografi, petunjuk jarak antar komponen, petunjuk ikon aplikasi, dan sebagainya.



Gambar 3.3. Desain High Fidelity Website Landing Page Pemesanan Tiket Tempat Wisata

Pada Gambar 3.3, terlihat sudah *high fidelity* yang telah dirancang. Di dalam gambar diatas saya menggunakan contoh pada bagian hero dari *website landing page* yang dirancang pada proyek ini. Di dalam gambar, sudah terlihat warna yang digunakan, pilihan ilustrasi dan juga foto, jenis tipografi dan ukuran yang sesuai dengan *design system*, dan sebagainya.



Gambar 3.4. Sosialisasi & Presentasi Hasil Desain Website Landing Page Pemesanan Tiket Tempat Wisata

Terlihat pada Gambar 3.4, adalah kegiatan presentasi terkait desain dari *website landing page* pemesanan tiket tempat wisata kepada seluruh *stakeholder* dan pihak yang ada pada CV Avatar Solutions. Dari kegiatan presentasi ini lah akan ada persetujuan yang dibuat apakah desain layak untuk dikembangkan oleh *software engineer* menjadi *website* siap pakai, atau tidak. Hasil dari presentasi ini, desain berhasil dikembangkan.

KESIMPULAN

Perancangan *user interface website landing page* pemesanan tiket tempat wisata berjalan dengan semestinya. Dengan proses yang dimulai dari perancangan *wireframe*, pembuatan *design system*, dan perancangan *high fidelity*. Perancangan *user interface* juga diterima dengan baik oleh seluruh pihak CV Avatar Solutions dan *stakeholders* yang berkaitan dengan proyek ini. *Project Based Learning*, metode yang digunakan oleh CV Avatar Solutions juga sangat membantu peserta PKL dalam berproses di dunia Informatika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis disini ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada pihak CV Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan untuk melakukan proses PKL yang sangat berguna dan bermanfaat untuk penulis dan juga masyarakat. Penulis pula mengucapkan terima kasih untuk Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah memfasilitasi dan juga telah mengarahkan proses pelaksanaan PKL dari awal hingga akhir. Serta penulis juga berterima kasih kepada Bapak I Putu Gede Hendra Suputra, S.Kom., M.Kom dan Ibu Dr. Anak Agung Istri Ngurah Eka Karyawati, S.Si.,M.Eng. karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan pembuatan jurnal pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Puspita dan S. Aminah, "Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan Berbasis WebMultimedia," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 03, no. 02, pp. 80–87, 2018.
- D. Novitasari, "Perbandingan Algoritma Stemming Porter dengan Arifin Setiono untuk Menentukan Tingkat Ketepatan Kata Dasar," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 1, no. 2, pp. 120–129, 2017.
- S. Yoga, "Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi," *J. Al-Bayan*, vol. 24, no. 1, pp. 29–46, 2019.
- I. Rochmawati, "Analisis User Interface Situs Web *iwearup.com*," *Visualita*, vol. 7, no. 2, p. 14, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>.
- B. S. M. Multazam dan I. V. Papatungan, "Perancangan user interface dan User experience pada *placeplus* menggunakan pendekatan user centered design," *Informatics Dep. Univ. Islam Indones.*, vol. 1, no. 2, 2020.
- GS. S. Rosyda dan I. Sukoco, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 1 – 12, 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69
- Elda Shirvanadi dan Moh Idris (2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website E-Learning Menggunakan Metode Design Thingking Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Indonesia. vol.2, no.2, 2021, doi : <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438>.
- M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film" *JEIS*, vol. 2, no. 1, p. 44, 2022.
- N. Arman, W. Hayuhardhika, dan A. Rachmadi, "Evaluasi Keamanan Informasi pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Sidoarjo menggunakan Indeks Keamanan Informasi (KAMI)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5750–5755, 2019.
- F. E. Permana, H. Tolle, dan R.I. Rokhmawati, "Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)" *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, p. 2864, 2022.