

Analisis User Interface Situs Web Bappelitbangda Kabupaten Purbalingga

Kholifatul Ainun Izzah, Resad Setyadi*

Fakultas Informatika, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Email: ¹19103090@ittelkom-pwt.ac.id, ^{2*}resad@ittelkom-pwt.ac.id,

Email Penulis Korespondensi: resad@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak—Terkadang dalam suatu website yang terutama ada di pemerintahan kurang adanya memperhatikan desain yang dibuat, sehingga tampilan dan isi didalamnya kurang tertata dengan baik. User interface yang baik akan menciptakan rekomendasi untuk admin dalam membuat tampilan yang ada di website, terutama yang dimiliki oleh website Bappelitbangda Kab.Purbalingga. Tujuan dari penelitian ini memberikan rekomendasi tampilan web yang menarik kepada admin untuk memperkecil kesalahan masukan data yang dilakukan oleh admin dan membuat masyarakat atau pengguna lainnya mudah mengetahui informasi yang ada di daerah Purbalingga, dengan adanya analisis ini dapat bermanfaat sebagai pengetahuan masyarakat untuk mengetahui informasi yang ada di daerah Purbalingga. Berdasarkan dengan hasil analisis user interface, website Bappelitbangda Purbalingga yang dilakukan oleh 15 pegawai menggunakan 7 aspek user interface disimpulkan bahwa rata-rata responden menyatakan baik. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil kuesioner penelitian data pada setiap aspek user interface.

Kata Kunci: User Interface; Website; Bappelitbangda

Abstract—Sometimes on a website, which is mainly in the government, there is not enough attention to the design that is made, so that the appearance and contents inside are not well organized. A good user interface will make recommendations for admins in making appearances on the website, especially those owned by the Bappelitbangda Kab, Purbalingga website. The purpose of this study is to provide recommendations for an attractive web appearance to the admin to minimize data input errors made by the admin and make it easy for the public or other users to find out information on the Bappelitbangda Purbalingga web, with this analysis it can be useful as public knowledge to find out information in the area Purbalingga. Based on the results of the user interface analysis, Bappelitbangda Purbalingga website which was conducted by 15 employees using 7 aspects of the user interface, it was concluded that the average respondent stated that it was good. This was obtained based on the results of the data research questionnaire on each aspect of the user interface.

Keywords: User Interface; Website; Bappelitbangda

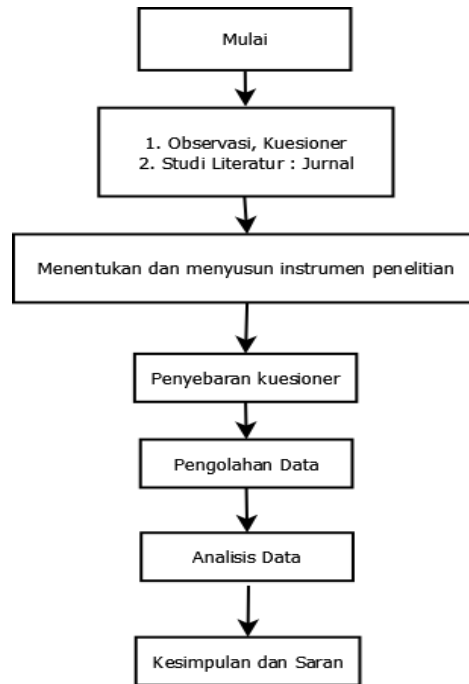
1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini memudahkan komunikasi pengguna secara praktis untuk berbagai keperluan yang diinginkan dan telah banyak digunakan oleh berbagai organisasi[1]. Di era modern ini, internet sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, dan untuk menarik perhatian para pengunjung, desain website yang baik sangat diperlukan [2]. Desain website yang baik, pengunjung tidak hanya tertarik, namun pengunjung dapat memenuhi tujuan dari website tersebut dan ingin mengunjunginya kembali[3]. Peran website mampu memberikan kepada masyarakat, baik dosen maupun mahasiswa terkait dengan informasi yang diinginkan [4]. Dalam mengembangkan website, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar website dapat menarik perhatian pengguna, salah satu komponen penting yang dapat ditingkatkan website adalah dari segi tampilan diantaranya color, Layout, Ilustrasion, Visual Element, Branding, Font dan Icon yang biasadisebut user interface [5]. Desain user interface yang baik pada sebuah situs web akan membuat pengunjung ingin berlama-lama pada situs web tersebut. User interface merupakan unsur yang paling penting dari sebuah system berbasis computer atau produk [6]. User interface ini sendiri memiliki desain yang berbeda-beda berdasarkan fungsi dan kebutuhannya[7]. Terkadang dalam suatu website yang terutama ada di pemerintahan kurang adanya memperhatikan desain yang dibuat, sehingga tampilan dan isi didalamnya kurang tertata dengan baik, hal tersebut membuat pengunjung merasa tidak nyaman saat melihat konten website dan ini lah yang membuat desain antarmuka menjadi salah satu hal terpenting untuk website tersebut [8]. User interface yang baik akan mendorong semangat dan memberikan rekomendasi untuk admin dalam membuat tampilan yang ada di website, terutama yang dimiliki oleh website Bappelitbangda Kab,Purbalingga. Website merupakan suatu koleksi dokumen HTML pribadi atau perusahaan yang memuat informasi dalam Web Server [9]. Server (suatu unit computer yang berfungsi untuk menyimpan informasi dan mengelola jaringan computer) untuk fasilitas World Wide Web atau Web, dan dapat diakses oleh seluruh pemakai internet [10]. Desain web yang baik adalah dimana pengguna web puas/senang dengan desain web, tetapi juga tertarik pada konten web tersebut, selain itu pengguna juga dapat mengenal web setiap halaman dalam web sebagai bagian dari website [11]. Berdasarkan masalah diatas, maka dilakukan analisis user interface yang ada di dalam website Bappelitbangda Kab.Purbalingga untuk perbaikan tampilan dan rekomendasi untu admin perbaiki isi setiap fitur didalam website tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahap Penelitian

Diagram yang terdapat dalam penelitian dimulai dari tahap observasi sampai dengan memberikan kesimpulan. Dibawah ini merupakan diagram alir penelitian yang disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Adapun penjelasan setiap tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Adapun pada tahapan ini akan dilakukan studi pustaka yaitu pengumpulan dan pembelajaran terkait pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini, baik bersumber dari buku-buku maupun bersumber dari jurnal yang relevan yang dapat menunjang dalam penelitian ini [12].

2. Menentukan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini instrument penelitian digunakan untuk mendapatkan data yang disebar melalui kuesioner kepada pegawai yang setiap item-item pertanyaan dibuat sendiri dengan merujuk pada variable penelitian.

Tabel 1. Pertanyaan User Interface

| Variabel | Pertanyaan User Interface |
|----------------|--|
| Color | Penggunaan komposisi warna pada Website Bappelitbangda Purbalingga menarik. |
| Layout | - Susunan menu pada setiap halaman tidak ada perubahan. - Kriteria logo pada halaman awal Website Bappelitbangda sudah sesuai kriteria. |
| Ilustrasion | - Kegunaan toolbar sudah sesuai dengan fungsinya untuk memoermudah user dalam mencari informasi pada setiap fitur. |
| Visual Element | - User mudah memahami terhadap bentuk informasi yang disampaikan oleh website. - Website Bappelitbangda mudah ditemukan oleh user. - Apabila mengalami error, website akan memberikan pemberitahuan kepada user. |
| Branding | Respon akan cepat dilakukan apabila website mengalami error. |
| Font | User dapat kembali dengan mudah pada halaman sebelumnya. |
| Icon | Dalam penggunaannya, user tidak perlu banyak mengingat setiap perintah. |

3. Penyebaran Kuesioner

Pada tahap ini dilakukannya observasi untuk mendapatkan informasi berupa suatu gambaran nyata [13]. peristiwa untuk kepentingan penelitian dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pegawai Bappelitbangda Kab.Purbalingga untuk mengetahui kekuarangan yang masih adanya di website Bappelitbangda [14].

4. Pengolahan Data

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data kuesioner yang akan diambil hasil dari hasil perhitungan skala likert dan indeks.

5. Analisis

Analisis data adalah suatu proses atau upaya mengolah data menjadi infromasi baru. Proses ini diperlukan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian [15]. Fungsi Analisis adalah serngkaiian kegiatan pemikiran yang logis, rasional dan objektif dengan menerapkan metodologi ilmu pengetahuan dalam rangka melakukan pengujian terhadap suatu objek sebagai salah satu kebulatan komponen yang utuh kedalam sub komponen yang lebih kecil [16]. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil data yang telah diolah.

6. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti membuat kesimpulan berdasarkan analisis data dan diperiksa kesesuaian dengan tujuan penelitian.

2.2 User Interface

User interface merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti oleh manusia. User interface menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan secara langsung dengan pengguna dan mampu memberikan interaksi yang mudah dimengerti oleh penggunanya. Dalam membangun sebuah sistem user interface yang baik sangat mempengaruhi peningkatan jumlah pengguna, karena kepercayaan pengguna terhadap sistem. Tampilan sistem yang mudah dipahami akan mempengaruhi sedikitnya waktu pengguna untuk mempelajari sistem yang berdampak positif, yaitu pengguna terhindar dari stress ketika mengoperasikan sistem, sehingga meningkatkan rasa nyaman memakainya [17].

Tabel 2. Aspek-Aspek User Interface

| USER INTERFACE |
|----------------|
| Color |
| Layout |
| Ilustrasi |
| Visual Element |
| Branding |
| Font |
| Icon |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

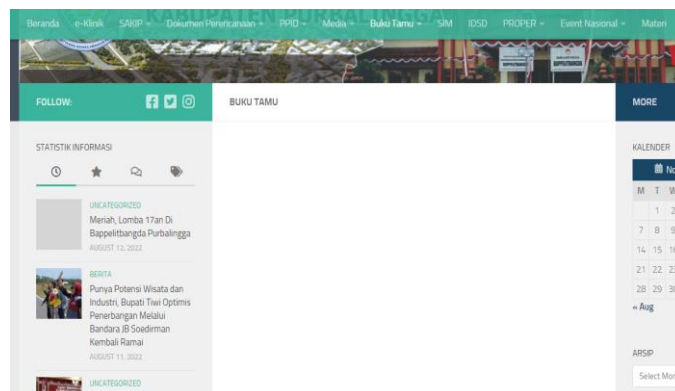
3.1 Analisis dan Pembahasan

a. Analisis Permasalahan

Tahap awal yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan yang ada di website Bappelitbangda. Penulis melakukan riset dengan cara mencoba setiap fitur-fitur yang ada didalam website tersebut. Setelah diamati ada beberapa fitur yang didalamnya masih kosong akan informasi atau kegiatan dari Bappelitbangda yang harus di lengkapi. Berikut tampilan awal dan bukti tampilan fitur yang belum lengkap:



Gambar 2. Tampilan Awal Website



Gambar 3. Tampilan Halaman Error

3.2 Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian penulis akan mencari rata-rata tingkat penerimaan pengguna dalam menentukan nilai dari masing-masing variable. Skala yang digunakan yaitu skala likert. Dalam menentukan skala penerimaan, penulis akan membuat rentang skor yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana responden menilai website BAPPELITBANGDA Purbalingga. peneliti membuat sampel responden berjumlah 15 pegawai dengan pengambilan data menggunakan kuesioner. Hasil kuesioner yang didapat berdasarkan aspek-aspek user interface, dengan rentang skor yang dibuat menggunakan rumus :

Skala likert

$$T \times Pn \quad (1)$$

Penjelasan :

T = Total jumlah responden yang memilih

Pn = pilihan angka skor Likert

Rumus index %

$$Total\ skor \div Y \times 100 \quad (2)$$

Penjelasan :

Y = skor tertinggi likert

- Sangat Tidak Baik = 15 sampai dengan 30
- Tidak Baik = 31 sampai dengan 40
- Kurang Baik = 41 sampai dengan 60
- Baik = 61 sampai dengan 78
- Sangat Baik = 79 sampai dengan 100

Setelah rentang skor nilai didapatkan, selanjutnya mencari rata-rata tingkat penerimaan dari hasil yang didapatkan dari penyebaran kuesioner.

3.2.1 Hasil analisis**1. Color****Tabel 3.** Hasil Analisis Variabel Color

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 6 |
| 4 | 28 |
| 5 | 25 |
| Total | = 59 |
| Total skor | = 78,7 % |

Hasil analisis yang di dapatkan total skor 78,7 % , yang artinya responden berpendapat bahwa penggunaan komposisi warna pada website Bappelitbangda sudah sesuai dan menarik.

2. Layout**Tabel 4.** Hasil Analisis Variabel Layout

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 6 |
| 4 | 36 |
| 5 | 20 |
| Total | = 62 |
| Total skor | = 82,7 % |

Hasil analisis yang didapatkan dengan total skor 82,7%, yang artinya responden berpendapat bahwa tata letak yang ada di website Bappelitbangda sudah cukup baik.

3. Ilustrasion**Tabel 5.** Hasil Analisis Variabel Ilustrasion

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 4 | 44 |
| 5 | 15 |
| Total | = 59 |
| Total skor | = 78,7 % |

Hasil analisis yang didapatkan dengan total 78,7% , yang artinya responden berpendapat mengenai logo yang ada di website Bappelitbangda sudah sesuai dengan kriteria.

4. Visual Element

Tabel 6. Hasil Analisis Variabel Visual Element

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 12 |
| 4 | 68 |
| 5 | 45 |
| Total | = 125 |
| Total skor | = 66,7 % |

Hasil analisis yang didapatkan dengan total 66,7 %, yang artinya responden berpendapat mengenai isi dan kegunaan yang ada di website Bappelitbangda sudah bisa dipahami.

5. Branding

Tabel 7. Hasil Analisis Variabel Branding

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 12 |
| 4 | 68 |
| 5 | 45 |
| Total | = 125 |
| Total skor | = 66,7 % |

Hasil analisis yang didapatkan dengan total 66,7%, yang artinya responden berpendapat jika website Bappelitbangda mudah ditemukan oleh user/pengguna

6. Font

Tabel 8. Hasil Analisis Variabel Font

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 4 | 60 |
| 5 | 65 |
| Total | = 125 |
| Total skor | = 66,7 % |

Hasil analisis yang didapatkan dengan total 47,36%, yang artinya responden berpendapat bahwa font yang digunakan sudah baik dan mudah dipahami.

7. Icon

Tabel 9. Hasil Analisis Variabel Icon

| Skor | Jumlah |
|------------|----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 3 |
| 4 | 24 |
| 5 | 40 |
| Total | = 74 |
| Total skor | = 98,7 % |

Hasil analisis yang didapatkan dengan total 98,7 %, yang artinya setiap icon yang ada di website Bappelitbangda sudah bisa dipahami oleh user.

4. KESIMPULAN

Kriteria penilaian bagus tidaknya situs website yang paling utama adalah ada atau tidak adanya kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna situs website ini. Serta informasi yang diberikan situs website ini sudah membantu pengunjung atau belum. Dari 7 aspek yang dikaji, web Bappelitbangda.co.id sudah memenuhi syarat dari user interface, namun dibalik

website ini juga memiliki kekurangan dalam hal informasi dan banyak fitur didalamnya yang masih perlu adanya kekurangan. Kesimpulan yang didapat dari berdasarkan hasil analisis user interface pada website Bappelitbangda Purbalingga yang dilakukan 15 pegawai menggunakan 7 aspek user interface didapatkan kesimpulan bahwa rata-rata responden menyatakan baik. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil kuesioner penelitian data pada setiap aspek user interface.

REFERENCES

- [1] Basuki, M. A. (2009). Analisa Website Universitas Muria Kudus. *Jurnal Sains*, 2(2), 1–16.
- [2] Basuki, M. A. (2009). Analisa Website Universitas Muria Kudus. *Jurnal Sains*, 2(2), 1–16.
- [3] Geasela, Y. M., Ranting, P.-, & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- [4] Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web *iwearup.com*. *Visualita*, 7(2), 14.
- [5] Susila, C. B. (2020). Analisis User Interface Pada Website Stainu Pacitan Menggunakan Metode Eight Golden Rules. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 10(1)
- [6] S.Sridevi. (2014). User Interface Design. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research* ISSN 2348-120X (online) Vol.2, Issue 2, pp: (415-426), Month: April-June 2014. www.researchpublish.com (Diakses pada 23 Juli 2017).
- [7] Anggoro, R.W. (2016). Hierarki Visual dalam Desain Situs web. <https://www.niagahoster.co.id/blog/hierarki-visual-desain-situs-web/> (Diakses pada 16 Desember 2022).
- [8] Bank, C. & Cao, J. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- [9] Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- [10] Solikin, Muhammad. 2017. *Evaluasi Interface Aplikasi Ujian Nasional Berbasis Komputer*. Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu. P-ISSN= 2598-4969. e-ISSN=2598-5191.
- [11] Endang Retnoningsih, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire" Vol.6, No.2, Desember 2019.
- [12] Yufri Anggraini. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 2415–2422.
- [13] Sally Fabrian, Analisis Perancangan UI/UX Sebagai Visualisasi Penilaian Kinerja Karyawan Birentcar Berbasis Website " 2022
- [14] Zaki, T., Islam, M. N., & Zaki, T. (2021). Neurological and physiological measures to evaluate the usability and user-experience (UX) of information systems: A systematic literature review. *Computer Science Review*, 40, 100375.
- [15] Santosa, P. I. (2014). Measuring User Experience in An Online Store Using PULSE and HEART Metrics. *Jurnal Ilmiah Cursor (Terakreditasi Dikti)*, 7(3), 145–153.
- [16] Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation.
- [17] Desintha, S., & Varian, R. (2019). User Interface Website Situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 48–54. Retrieved from <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>