



KERJA PRAKTIK - IF184801

Perancangan Antarmuka Pengguna Website Majalah Kuntum

Majalah Kuntum

Jl. Kapten Piere Tendean No.56, Wirobrajan, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55252

Periode: 08 Maret 2021 - 23 April 2021

Oleh:

Faizal Mabruy

05111740007006

Pembimbing Jurusan

Ary Mazharuddin S., S.Kom., M.Comp.Sc.

Pembimbing Lapangan

Hammam Izzudin

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2023



KERJA PRAKTIK - IF184801

Perancangan Antarmuka Pengguna Website Majalah Kuntum

Majalah Kuntum

Jl. Kapten Piere Tendean No.56, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55252

Periode: 08 Maret 2021 - 23 April 2021

Oleh:

Faizal Mabrury

05111740007006

Pembimbing Jurusan

Ary Mazharuddin S., S.Kom., M.Comp.Sc.

Pembimbing Lapangan

Hammam Izzudin

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2023

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	2
1.3. Manfaat	2
1.4. Rumusan Masalah.....	3
1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik.....	3
1.6. Metodologi Kerja Praktik.....	3
1.6.1. Perumusan Masalah.....	3
1.6.2. Studi Literatur	4
1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem.....	4
1.6.4. Pembuatan Wireframe.....	4
1.6.5. Pembuatan Desain Antarmuka	5
1.6.6. Kesimpulan dan Saran.....	5
1.7. Sistematika Laporan.....	5
1.7.1. Bab I Pendahuluan	5
1.7.2. Bab II Profil Perusahaan	5
1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka.....	5
1.7.4. Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem	6

1.7.5.	Bab V Implementasi.....	6
1.7.6.	Bab VI Kesimpulan dan Saran	6
BAB II PROFIL PERUSAHAAN		7
2.1.	Profil Majalah Kuntum	7
2.2.	Visi dan Misi Majalah Kuntum.....	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....		9
3.1.	Interaksi Manusia dan Komputer.....	9
3.2.	Website	9
3.3.	Pengguna (<i>User</i>)	9
3.4.	User Interface.....	10
3.5.	User Experience	10
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		14
4.1.	Perancangan Kebutuhan.....	14
4.1.1.	Wawancara.....	14
4.1.2.	Analisis Pada Website dan Aplikasi Serupa.....	23
4.1.3.	Identifikasi Fitur.....	25
4.2.	Pembuatan Wireframe.....	25
BAB V IMPLEMENTASI		31
5.1.	Halaman Beranda.....	31
5.2.	Halaman Artikel.....	33
5.3.	Halaman Pencarian dan Rubrik.....	35
5.4.	Halaman Informasi.....	36
5.5.	<i>Header</i> dan <i>Footer</i>	37

5.6.	Halaman Login.....	38
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		40
6.1	Kesimpulan	40
6.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....		41
BIODATA PENULIS.....		43

LEMBAR PENGESAHAN
KERJA PRAKTIK

**Perancangan Antarmuka Pengguna Website Majalah
Kuntum**

Oleh:

Faizal Mabrury

05111740007006

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Ary Mazharuddin S.,
S.Kom., M.Comp.Sc.
NIP.



(Pembimbing Departemen)

2. Hammam Izzudin



(Pembimbing Lapangan)

Perancangan Antarmuka Pengguna Website Majalah Kuntum

Nama Mahasiswa : Faizal Mabruy
NRP : 05111740007006
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS
Pembimbing Departemen : Ary Mazharuddin S., S.Kom.,
M.Comp.Sc.
Pembimbing Lapangan : Hammam Izzudin

ABSTRAK

Media menjadi salah satu ujung tombak dalam persebaran pengetahuan dan informasi, dimana sarana yang digunakannya pun mengikuti perkembangan zaman. Tak dapat dipungkiri, di zaman sekarang ini, selain sosial media, media perlu menggunakan internet secara lebih massif lagi untuk menjangkau konsumennya. Untuk itu, dibutuhkan sebuah website yang bisa menjadi portal pertama bagi pengguna untuk mengakses informasi, tanpa perlu rilisan majalah fisik.

Namun, sebelum sampai ke tahap pembangunan website, perlu dilakukan terlebih dahulu berbagai tahapan awal. Mulai dari analisis pengguna, analisis kebutuhan, hingga desain antarmuka, perlu dilakukan sehingga website yang dibuat bisa sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna.

Dalam laporan ini akan dijabarkan kegiatan penulis dalam merancang desain antarmuka pengguna website Kuntum.

Kata Kunci : Desain, UI/UX, Antarmuka, Website

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Perancangan Antarmuka Pengguna Website Majalah Kuntum.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Melalui buku laporan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyusun laporan kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Bapak Ary Mazharuddin S.Kom., M.Comp.Sc. selaku dosen pembimbing dan koordinator kerja praktik.
3. Saudara Hammam Izzudin selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.

Surabaya, 6 Maret 2023
Faizal Mabrury

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktek Kerja Lapangan (MAGANG) sering dijadikan Lembaga Penyelenggara Pendidikan khususnya di tingkat Perguruan Tinggi sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk mengambil langkah selanjutnya dalam proses pendidikan. Selain itu MAGANG sering dijadikan syarat untuk dapat mengerjakan skripsi, dan mendapatkan ijazah atau gelar sarjana oleh sebagian besar Perguruan Tinggi. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor Per.22/MEN/IX/2009 mengatur mengenai Kerja Praktek atau yang sering disebut magang. Kerja Praktek merupakan proses belajar bekerja pada suatu instansi/ perusahaan dan bertujuan untuk mengembangkan dan merasakan pengalaman dalam dunia kerja dengan ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan dibimbing oleh orang yang berpengalaman dari instansi tersebut.

Majalah Kuntum merupakan tempat penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan (MAGANG). Majalah Kuntum sendiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang media. Proses Pra-magang diawali dengan penyerahan surat pengantar dari perguruan tinggi. Kemudian proses seleksi akan dilakukan oleh Pimpinan Redaksi dan akan menghasilkan surat berupa disetujui atau tidaknya pengajuan tersebut. Surat tersebut akan diberikan kepada mahasiswa melalui Email.

Sebagai sebuah perusahaan media, Majalah Kuntum memiliki produk berupa majalah fisik. Selain itu, Majalah Kuntum juga memanfaatkan media sosial dan website sebagai sarana mereka meraih atensi publik. Website ini berfungsi sebagai arsip sekaligus tempat publikasi alternatif, selain melalui majalah fisik. Namun pembuatan dan pemanfaatan website ini sangat tidak ideal. Mulai dari desain dan flownya yang tergolong pas-pasan, hingga proses maintenance yang sangat kurang.

Pada saat penulis melakukan kegiatan Kerja Praktik, website Majalah Kuntum sudah tidak dapat diakses lagi. Dengan tujuan pemanfaatan website yang lebih maksimal, pihak perusahaan berniat untuk membuat sebuah website baru. Penulis kemudian diberi tugas untuk membuat desain antarmuka pengguna website tersebut.

1.2. Tujuan

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban nilai kerja praktik di Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan beban dua sks dan membantu Majalah Kuntum dalam merancang desain antarmuka website.

1.3. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya desain antarmuka website antara lain adalah mempermudah pengembang website dalam merancang bentuk dan tampilan websitenya. Selain itu, diselesaikannya desain antarmuka website ini akan membantu mengurangi waktu, tenaga, dan budget yang diperlukan oleh perusahaan dalam membangun website baru tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu bagaimana merancang desain antarmuka pengguna website Majalah Kuntum.

1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Pengerjaan kerja praktik ini dilakukan secara *remote*. Adapun kerja praktik dimulai pada tanggal 8 Maret 2021 hingga 23 April 2021.

1.6. Metodologi Kerja Praktik

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi :

1.6.1. Perumusan Masalah

Untuk mengetahui permasalahan apa saja yang harus diselesaikan, penjelasan diberikan oleh pembimbing lapangan kerja praktik pada pertemuan pertama. Pembahasan mulai dari pengembangan dan pemanfaatan website oleh perusahaan selama ini, hingga kenapa sekarang website tersebut tidak bisa diakses kembali. Pada akhirnya pembimbing lapangan menjelaskan niat perusahaan untuk membangun sebuah website baru. Penulis kemudian diberikan tugas untuk membuat sebuah desain antarmukanya.

1.6.2. Studi Literatur

Setelah mendapat gambaran bagaimana tugas yang harus dikerjakan, penulis melakukan studi literatur mengenai metode-metode perancangan antarmuka. Selain itu penulis juga mencari referensi dan contoh-contoh desain antarmuka. Penulis mencari referensi melalui berbagai laman, termasuk website-website berita dan media online, dimana penulis kemudian mengambil berbagai poin-poin penting yang dapat penulis gunakan dalam pengerjaan rancangan desain antarmuka ini.

1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem

Langkah ini meliputi penjelasan awal tentang sistem. Bagaimana flow pengguna, fitur, dan cara kerja sistem dengan skenario tertentu. Dari penjelasan awal telah didapatkan beberapa gambaran besar. Kemudian dilanjutkan dengan memperjelas dan menspesifikkan kebutuhan-kebutuhan tersebut. Pada langkah ini penulis dan pembimbing lapangan melakukan diskusi sembari membuat sketsa pada kertas tentang bentuk dan desain website.

1.6.4. Pembuatan Wireframe

Tahap pembuatan wireframe dilakukan setelah penulis dan pembimbing lapangan mendapatkan gambaran kasar mengenai flow pengguna, fitur, dan cara kerja website. Wireframe dibuat menggunakan aplikasi Figma.

1.6.5. Pembuatan Desain Antarmuka

Pembuatan desain dilakukan langsung setelah wireframe dirasa telah cukup sesuai dengan napa yang diinginkan pembimbing lapangan. Desain antarmuka dibuat berbekal wireframe yang kemudian disesuaikan lagi. Aplikasi yang digunakan adalah Figma.

1.6.6. Kesimpulan dan Saran

Pengujian yang dilakukan ini telah memenuhi syarat yang diinginkan, dan berjalan dengan baik dan lancar.

1.7. Sistematika Laporan

1.7.1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, rumusan masalah, lokasi dan waktu kerja praktik, metodologi, dan sistematika laporan.

1.7.2. Bab II Profil Perusahaan

Bab ini menjelaskan singkat tentang profil Majalah Kuntum

1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi literatur dari teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

1.7.4. Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi mengenai analisis terhadap kebutuhan dan desain wireframe pada website.

1.7.5. Bab V Implementasi

Bab ini berisi pengembangan dari wireframe yang telah dibuat sehingga menjadi desain antarmuka pengguna.

1.7.6. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pelaksanaan kerja praktik.

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. Profil Majalah Kuntum

Majalah Kuntum pada mulanya diterbitkan oleh Pimpinan Daerah Ikatan Remaja Muhammadiyah Kotamadya Yogyakarta pada tahun 1976. Majalah Kuntum memiliki beberapa tujuan yang tidak lepas dari apa yang latar belakang penerbitannya, meliputi: Melaksanakan Dakwah Islam Amar Ma'ruf lewat media tertulis atau media cetak, membimbing dan mengingatkan para pelajar dan remaja agar menggunakan gaya hidup sesuai tuntunan Islam, membimbing dan mengarahkan para pelajar dan remaja agar menjadikan Al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari, sebagai media komunikasi dan pertukaran informasi antar pelajar, Sebagai media menulis dan menyampaikan ide kreatif dan konstruktif, dan sebagai sumber ilmu dan sumber informasi yang sehat.

Majalah Kuntum hingga kini masih menerbitkan majalah fisik yang terbit setiap bulannya. Selain itu, platform digital juga digunakan sebagai sarana penyampaian informasi seperti sosial media dan *website*.

2.2. Visi dan Misi Majalah Kuntum

- Visi
“Menjadikan Majalah Kuntum sebagai majalah dengan pribadi yang bermoral Islami, terbuka, dan berwawasan luas.”
- Misi

Menyajikan bacaan sehat, berkualitas,
menyerukan kebaikan, dan mencegah
kemungkaran.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah sebuah kedisiplinan yang berkaitan dengan desain, evaluasi dan Implementasi yang berkaitan dengan perangkat lunak atau sistem komputasi interaktif. Interaksi ini terjadi antara manusia dan komputer yang interaksinya melebur pada fenomena yang ada di sekitar mereka [1].

3.2. Website

Website menurut Hidayat (2010), diartikan sebagai kumpulan halamanhalaman yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext. Website memiliki jenis web yang dikelompokkan berdasarkan kepada fungsi dan sifat yang digunakan [2].

3.3. Pengguna (*User*)

Pada umumnya, pengguna adalah seseorang yang menggunakan suatu benda atau layanan. Pengguna adalah seseorang yang tidak terlibat dalam pengembangan sebuah

layanan atau benda, melainkan seseorang yang menggunakan layanan dan benda tersebut untuk sebuah tujuan. Dalam pengembangan desain antarmuka, pengguna juga memiliki peran untuk memberi masukan pada proses desain sehingga produk dan layanan tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan dari pengguna [3].

3.4. User Interface

User Interface (UI) atau yang berarti Antarmuka Pengguna adalah salah satu poin dalam interaksi manusia dan komputer. User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (*user*). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi atau lainnya. User interface atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin [4].

3.5. User Experience

User Experience (UX) adalah persepsi dan respon dari sisi pengguna yang merupakan reaksi dari penggunaan produk tersebut. *User Experience* merupakan bagaimana user merasakan kepuasan dan kesenangan dari menggunakan, melihat atau memegang sebuah produk. Perancangan *User Experience* ini melibatkan interaksi manusia dan komputer (IMK) yang melibatkan aspek-aspek seperti produk dan pelayanan yang dapat dirasakan dan didapat oleh pengguna [5].

memahami secara mendalam dari masalah yang akan dibuat solusi. Pendekatan empatik dapat dilakukan kepada pengguna, hal ini dilakukan untuk merasakan pengalaman yang dialami pengguna.

2. Define

Setelah informasi yang telah didapatkan dari hasil pendekatan empati, masalah didefinisikan untuk menentukan batasan apa yang dialami pengguna dalam penggunaan aplikasi. Hal ini dilakukan untuk mengurangi asumsi pribadi dalam membuat ide.

3. Ideate

Pada tahap ini setelah memahami pengalaman pengguna dan mengetahui kebutuhannya, maka mulai memikirkan ide baru yang dapat digunakan sebagai solusi dari masalah yang telah didefinisikan.

4. Prototype

Tahap prototipe adalah tahapan eksperimen. Melalui eksperimen ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat diuji. Evaluasi dilakukan terus untuk mendapatkan solusi yang terbaik.

5. Test

Tahapan akhir *Stanford Design Thinking* adalah menguji produk prototipe yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pengujian produk yang

dihasilkan berdasarkan solusi terbaik pada tahapan sebelumnya.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1. Perancangan Kebutuhan

Pada tahap ini akan dilakukan beberapa langkah untuk mengetahui kebutuhan dasar dari website yang akan dibangun. Langkah tersebut adalah wawancara terhadap pengguna, menganalisa website dan aplikasi yang serupa, dan melakukan identifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan website Majalah Kuntum.

Dalam memilih responden, kami memiliki beberapa kriteria yang harus mereka penuhi. Kriteria ini adalah cara kami mengetahui bahwa mereka adalah calon pengguna website Kuntum. Kriteria dari pengguna tersebut meliputi:

- Berumur 15-23 tahun
- Pelajar atau mahasiswa
- Aktif membaca berita dan artikel
- Memiliki ketertarikan pada dunia jurnalisme dan kepenulisan (opsional)

4.1.1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan terhadap 5 pengguna yang masing-masing diwawancara secara terpisah dan dilakukan dalam waktu yang berbeda-beda. Berikut data diri dan jawaban dari para responden.

Table 4.1 data diri responden pertama

Responden Pertama

Nama	Afrizal
Umur	17
Pekerjaan	Pelajar

Table 4.2 hasil wawancara responden pertama

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja jenis berita yang biasanya Anda cari di website berita?	Saya biasanya mencari berita politik dan ekonomi di website berita.
2	Website berita apa yang biasanya anda kunjungi?	Kompas.com dan Detik.com
3	Bagaimana pendapat Anda mengenai navigasi pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah navigasinya mudah dipahami?	Saya merasa navigasi pada Kompas.com mudah dipahami dan terstruktur dengan baik
4	Apakah Anda pernah kesulitan mencari berita atau artikel di website berita? Apa yang Anda lakukan ketika mengalami kesulitan tersebut?	Saya pernah kesulitan mencari berita di Detik.com karena navigasinya kurang jelas. Biasanya saya mencoba menggunakan fitur pencarian atau mencari di website lain.
5	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan halaman	Saya lebih suka tampilan halaman utama Kompas.com

	utama pada website berita? Apakah mudah menemukan berita terbaru dan populer?	karena mudah menemukan berita terbaru dan populer
6	Apakah fitur pencarian pada website berita yang sering Anda kunjungi mudah digunakan? Apa yang Anda lakukan ketika tidak menemukan berita yang Anda cari?	Fitur pencarian pada Detik.com cukup mudah digunakan, tetapi kadang hasil pencarian tidak sesuai dengan yang saya cari. Saya mencoba mencari di website lain jika tidak menemukan
7	Apakah Anda pernah menggunakan fitur berlangganan newsletter pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah Anda merasa fitur tersebut bermanfaat?	Belum pernah

Table 4.3 data diri responden kedua

Responden Kedua	
Nama	Cia
Umur	19
Pekerjaan	Mahasiswi

Table 4.4 hasil wawancara responden kedua

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja jenis berita yang biasanya Anda cari di website berita?	Saya suka membaca berita tentang teknologi, gaya hidup, dan kesehatan
2	Website berita apa yang biasanya anda kunjungi?	CNN Indonesia, Tempo.co
3	Bagaimana pendapat Anda mengenai navigasi pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah navigasinya mudah dipahami?	Saya suka navigasi pada CNN Indonesia, karena mudah digunakan dan memudahkan saya mencari berita yang relevan
4	Apakah Anda pernah kesulitan mencari berita atau artikel di website berita? Apa yang Anda lakukan ketika mengalami kesulitan tersebut?	Belum pernah ada kesulitan
5	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan halaman utama pada website berita? Apakah mudah menemukan berita terbaru dan populer?	Tampilan halaman utama CNN Indonesia terlihat menarik dan mudah dipahami, tetapi kadang saya kesulitan menemukan berita terbaru
6	Apakah fitur pencarian pada website berita yang sering Anda kunjungi mudah digunakan? Apa	cukup baik, saya jarang kesulitan menemukan berita yang saya cari

	yang Anda lakukan ketika tidak menemukan berita yang Anda cari?	
7	Apakah Anda pernah menggunakan fitur berlangganan newsletter pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah Anda merasa fitur tersebut bermanfaat?	tidak terlalu sering menggunakan fitur berlangganan newsletter pada website berita, tetapi kadang saya mendaftar jika tertarik dengan topik tertentu

Table 4.5 data diri responden ketiga

Responden Ketiga	
Nama	Akhdan
Umur	17
Pekerjaan	Pelajar

Table 4.6 hasil wawancara responden ketiga

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja jenis berita yang biasanya Anda cari di website berita?	olahraga dan hiburan
2	Website berita apa yang biasanya anda kunjungi?	Bola.net, kadang liputan6 juga
3	Bagaimana pendapat Anda mengenai navigasi pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah navigasinya mudah dipahami?	Navigasi pada bola.net cukup mudah dipahami, tetapi saya merasa beberapa kategori kurang lengkap

4	Apakah Anda pernah kesulitan mencari berita atau artikel di website berita? Apa yang Anda lakukan ketika mengalami kesulitan tersebut?	Saya pernah kesulitan mencari berita tentang liga sepak bola tertentu di bola.net. Saya akhirnya mencari di website lain
5	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan halaman utama pada website berita? Apakah mudah menemukan berita terbaru dan populer?	Tampilan halaman utama bola.net cukup informatif
6	Apakah fitur pencarian pada website berita yang sering Anda kunjungi mudah digunakan? Apa yang Anda lakukan ketika tidak menemukan berita yang Anda cari?	kurang akurat, saya mencari di website lain jika tidak menemukan
7	Apakah Anda pernah menggunakan fitur berlangganan newsletter pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah Anda merasa fitur tersebut bermanfaat?	Belum pernah

Table 4.7 data diri responden pertama

Responden Keempat	
Nama	Anya
Umur	22

Pekerjaan	Mahasiswi
-----------	-----------

Table 4.8 hasil wawancara responden keempat

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja jenis berita yang biasanya Anda cari di website berita?	Kadang lingkungan, kadang sains
2	Website berita apa yang biasanya anda kunjungi?	Tempo
3	Bagaimana pendapat Anda mengenai navigasi pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah navigasinya mudah dipahami?	mudah dipahami dan cukup lengkap
4	Apakah Anda pernah kesulitan mencari berita atau artikel di website berita? Apa yang Anda lakukan ketika mengalami kesulitan tersebut?	Pernah, saya coba cari artikel tertentu tapi tidak ketemu, lalu pakai fitur pencarian
5	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan halaman utama pada website berita? Apakah mudah menemukan berita terbaru dan populer?	Cukup bagus sih, informatif
6	Apakah fitur pencarian pada website berita yang sering Anda kunjungi mudah digunakan? Apa yang Anda lakukan ketika tidak	Akurat sekali, cukup masukan keyword terus muncul berita yang relevan

	menemukan berita yang Anda cari?	
7	Apakah Anda pernah menggunakan fitur berlangganan newsletter pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah Anda merasa fitur tersebut bermanfaat?	Pernah, cukup bermanfaat sih soalnya aku merasa butuh update berita yang cepet

Table 4.9 data diri responden kelima

Responden Kelima	
Nama	Uzi
Umur	22
Pekerjaan	Mahasiswa

Table 4.10 hasil wawancara responden kelima

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja jenis berita yang biasanya Anda cari di website berita?	Saya suka membaca berita tentang pendidikan
2	Website berita apa yang biasanya anda kunjungi?	Tirto, Kompas
3	Bagaimana pendapat Anda mengenai navigasi pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah navigasinya mudah dipahami?	navigasi pada Tirto.id cukup mudah dipahami dan membantu saya menemukan berita yang saya cari

4	Apakah Anda pernah kesulitan mencari berita atau artikel di website berita? Apa yang Anda lakukan ketika mengalami kesulitan tersebut?	pernah mengalami kesulitan mencari berita tentang isu pendidikan tertentu di Kompas.com
5	Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan halaman utama pada website berita? Apakah mudah menemukan berita terbaru dan populer?	menarik dan mudah dipahami, dan saya mudah menemukan berita terbaru dan populer
6	Apakah fitur pencarian pada website berita yang sering Anda kunjungi mudah digunakan? Apa yang Anda lakukan ketika tidak menemukan berita yang Anda cari?	Mudah dan akurat
7	Apakah Anda pernah menggunakan fitur berlangganan newsletter pada website berita yang sering Anda kunjungi? Apakah Anda merasa fitur tersebut bermanfaat?	Saya pernah mendaftar untuk newsletter pada Tirto.id, tetapi merasa terlalu sering mendapatkan email sehingga tidak lagi mendaftar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada target pengguna, kami mendapatkan hal-hal yang pada umumnya dipermasalahan oleh target

pengguna. Kami kemudian merangkumnya menjadi fitur-fitur yang dibutuhkan oleh website Kuntum. Adapun kebutuhan fitur tersebut adalah:

1. Navigasi yang baik dan meliputi seluruh menu dan kategori yang disediakan.
2. Fitur pencarian yang mencakup seluruh artikel dan mudah digunakan.
3. Halaman utama yang menarik tetapi tidak terlalu banyak informasi, sehingga pengguna tidak kehilangan focus.
4. Fitur newsletter bukan merupakan sebuah fitur yang sering digunakan oleh pengguna, sehingga fitur ini harus disesuaikan kembali sesuai dengan apa yang akan diwadahi oleh Kuntum.

4.1.2. Analisis Pada Website dan Aplikasi Serupa

Kami melihat kepada Mojok.co dan Narasi.tv sebagai sumber referensi website serupa. Berikut fitur utama pada website tersebut yang kami temukan:

1. Navigasi: Kedua website ini memiliki navigasi yang baik dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan berita, artikel atau program acara yang mereka cari.

2. Kategori: Kategori pada Mojok.co dan Narasi.tv terorganisir dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan konten yang relevan dengan minat mereka.
3. Fitur pencarian: Kedua website ini memiliki fitur pencarian yang mudah diakses dan digunakan, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan konten yang mereka cari.
4. Responsif: Mojok.co dan Narasi.tv dirancang responsif sehingga mudah diakses dan digunakan.
5. Fitur berlangganan newsletter: Keduanya menyediakan fitur berlangganan newsletter yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi terbaru dan terkini dari website tersebut.
6. Opsi berbagi di media sosial: Keduanya juga menyediakan opsi berbagi di media sosial, memungkinkan pengguna untuk membagikan konten yang menarik dengan mudah.
7. Komentar: Kedua website memungkinkan pengguna untuk meninggalkan komentar pada tiap artikelnya.

4.1.3. Identifikasi Fitur

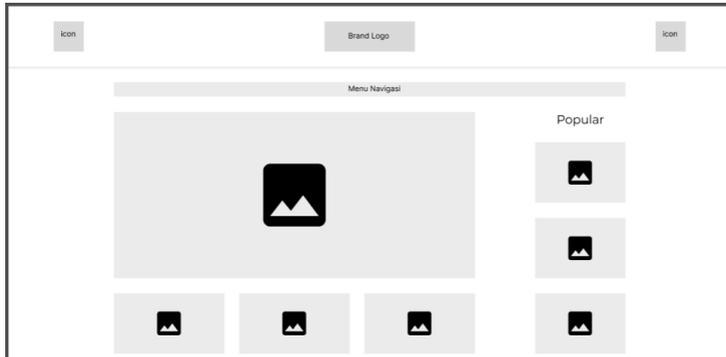
Setelah mendapat sudut pandang pengguna dan melakukan analisis pada website serupa, kami mengambil kesimpulan bahwa fitur-fitur yang dibutuhkan pada website Kuntum ini berupa:

1. Fitur navigasi yang baik dan jelas, serta mencakupi seluruh kebutuhan sub-menu yang ada.
2. Headline news yang menjadi fokus bagi pengguna ketika membuka website.
3. Pengelompokan berita yang terorganisir dengan baik. Pengelompokan ini dapat berdasarkan berita dan artikel terbaru, kepopuleran, atau berdasarkan isu tertentu.
4. Fitur pencarian yang bisa mencakup pencarian berdasarkan kata kunci, kategori, maupun nama penulis.
5. Opsi berbagi di media sosial.
6. Kolom komentar pada setiap artikel dan berita. kolom komentar juga harus memungkinkan pengguna untuk saling membalas satu sama lain.

4.2. Pembuatan Wireframe

Wireframe adalah rancangan desain awal dengan tujuan untuk memudahkan pembuat desain dalam

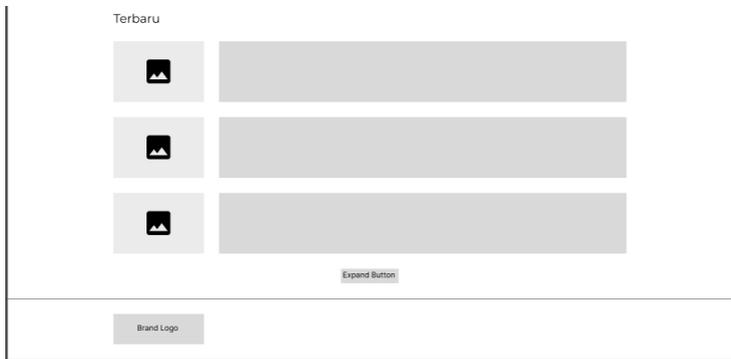
menentukan pembagian-pembagian pada halaman desain. Perancangan *wireframe* dibuat analisis yang sebelumnya dilakukan.



Gambar 4.1 Halaman Home bagian 1

Halaman Home merupakan tempat pengguna berada ketika baru membuka website. Pada halaman ini terdapat headline dari berita atau artikel yang isunya sedang ramai dikalangan masyarakat. Selain itu ada juga rekomendasi berita lain yang juga banyak dibaca oleh pengguna lain, yang kemudian disajikan dalam kelompok “Popular”.

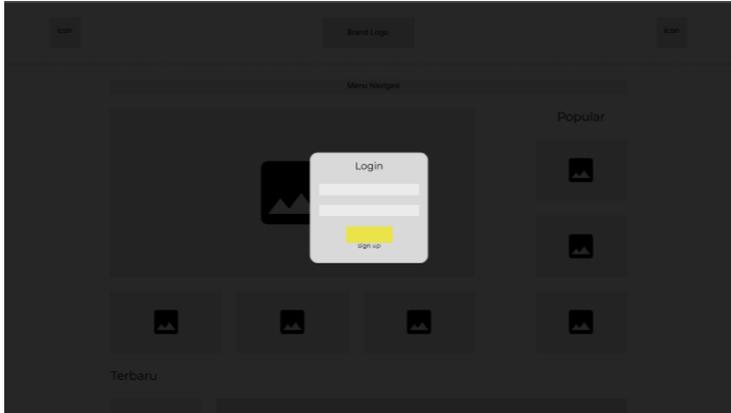
Bagian atas halaman merupakan header dari seluruh halaman yang ada pada website. Pada header ini terdapat 2 tombol fitur pencarian dan akun pengguna, logo dari Majalah Kuntum, serta dibawahnya ada menu untuk navigasi antar halaman.



Gambar 4.2 Halaman Home bagian 2

Pada Gambar 4.2 terlihat bagian lanjutan dari halaman Home. Bagian ini berisi pengelompokan berita dan artikel oleh Majalah Kuntum, entah itu kelompok berita terbaru maupun kelompok berita berdasarkan isunya.

Bagian bawah halaman ini merupakan footer dari seluruh halaman yang ada pada website Majalah Kuntum. Footer berisi logo Majalah Kuntum, serta informasi-informasi lain terkait Majalah Kuntum itu sendiri.



Gambar 4.3 Halaman *Login*

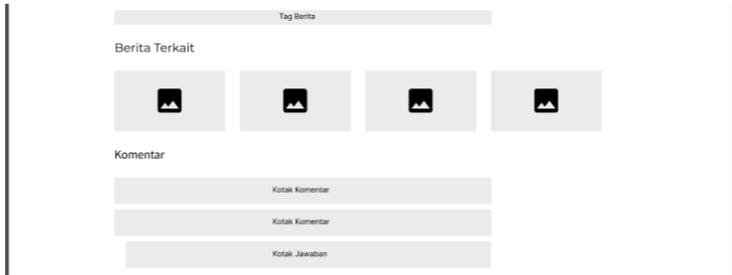
Seperti yang tertera pada Gambar 4.3, halaman login muncul ketika user menekan logo “user account” dan belum melakukan login. Halaman ini berisi sebuah box yang meminta user untuk mengisi username dan password. Ada juga tombol untuk mengarahkan user ke halaman “sign up”.



Gambar 4.4 Halaman Artikel bagian 1

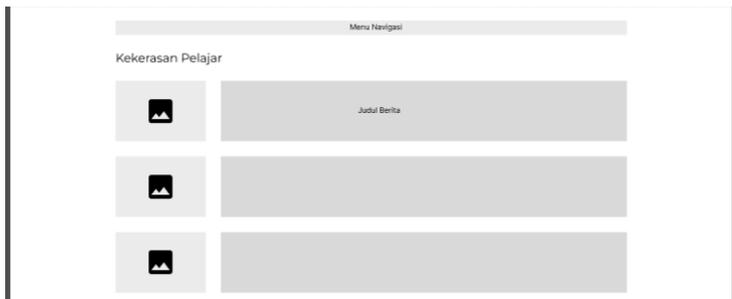
Halaman Artikel adalah halaman yang muncul ketika user membuka sebuah berita atau artikel. Halaman ini memiliki header dan footer yang sama dengan halaman

lainnya. Seperti tertera pada Gambar 4.4, halaman ini berisi judul serta isi artikel atau berita. selain itu pada bagian kanan berita terdapat rekomendasi berita populer lainnya.



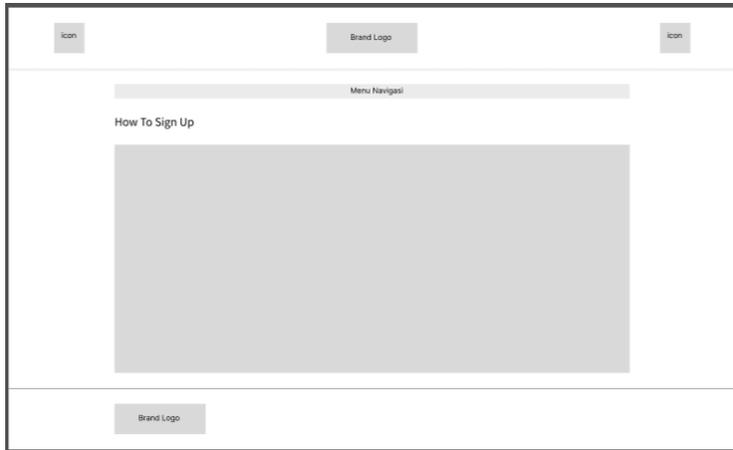
Gambar 4.5 Halaman Artikel bagian 2

Bagian bawah Halaman artikel berisi rekomendasi artikel dan berita yang terkait dengan apa yang sedang dibaca oleh user. Pada bagian paling bawah merupakan kolom komentar yang memungkinkan user untuk memberi komentar dan berinteraksi dengan user lain.



Gambar 4.6 Halaman Rubrik dan Pengelompokan Artikel

Gambar 4.6 merupakan tampilan *wireframe* dari halaman seluruh rubrik dan pengelompokan berita atau artikel.



Gambar 4.7 Halaman informasi non-Artikel

Gambar 4.7 merupakan tampilan dari seluruh halaman informasi yang bukan artikel maupun berita seperti informasi mengenai Majalah Kuntum, informasi seputar cara sign up, dan lain-lain.

BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang implementasi dari perancangan yang dibuat. Implementasi ini berupa pengembangan dari *wireframe* yang telah dibuat pada bab sebelumnya menjadi desain awal antarmuka.

Desain Antarmuka dari website Kuntum akan dibagi ke dalam 4 kategori halaman yaitu: halaman beranda, halaman artikel dan berita, halaman pencarian dan rubrik, dan halaman informasi. Selain itu, akan dijelaskan pula mengenai halaman login, serta header dan footer yang ada pada tiap halaman.

5.1. Halaman Beranda

Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali terbuka ketika pengguna masuk ke website Kuntum. Pada halaman ini terdapat headline berita yang menggunakan gambar berukuran besar. Hal ini bertujuan untuk memusatkan fokus pengguna kepada artikel atau berita terkait.

Selain itu, ada juga rekomendasi berita pada kelompok berita ‘populer’. Pengelompokan ini berdasarkan berita dan artikel yang paling banyak dikunjungi pengguna lain dalam kurun waktu tertentu.



Gambar 5.1 halaman beranda bagian 1

Di bawah bagian bawah headline news, terdapat pintasan bagi pengguna menuju berbagai pengelompokan berita dan artikel. Pengelompokan ini berdasarkan berbagai hal, bisa berdasarkan berita yang terbaru, berdasarkan kategori berita, atau berdasarkan isu yang sedang ramai diperbincangkan oleh masyarakat.



Gambar 5.2 halaman beranda bagian 2

5.2. Halaman Artikel

Seperti yang terlihat pada Gambar 5.3, halaman ini bukan hanya berisi tulisan dan isi berita saja. Judul dan gambar utama pada artikel kami buat sedemikian besar sehingga focus pengguna langsung tertuju kearah sana begitu membuka halaman ini. Tak lupa keterangan dan informasi pelengkap seperti tanggal tayang dan penulis artikel juga ditampilkan disini. Rekomendasi berita ‘populer’ masih ada di halaman ini sehingga pengguna mudah untuk berganti membaca artikel lain.



Gambar 5.3 halaman artikel bagian 1

Bagian selanjutnya pada halaman artikel, terdapat rekomendasi berita dan artikel yang terkait dengan artikel yang sedang pengguna baca. Selain itu ada juga label berita dan tombol pintasan bagi pengguna untuk membagikan artikel yang sedang dibaca.

Kolom komentar yang ada pada halaman ini, memungkinkan untuk pengguna meninggalkan opininya terkait berita tersebut dan saling berinteraksi satu salam lain, seperti yang tercantum pada Gambar 5.4.

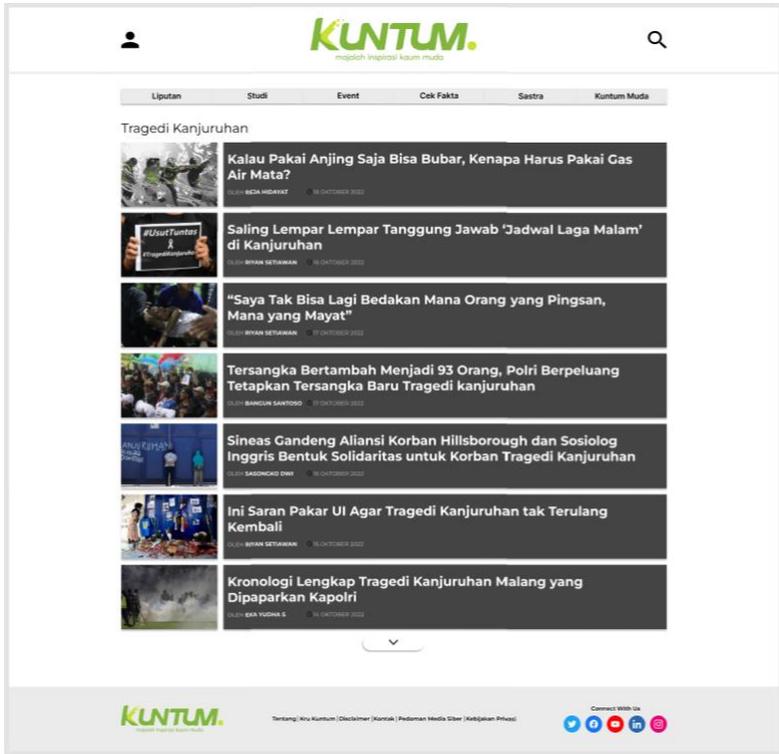


Gambar 5.4 halaman artikel bagian 2

5.3. Halaman Pencarian dan Rubrik

Gambar 5.5 adalah halaman yang keluar ketika pengguna memasukkan sebuah kata kunci ke dalam kolom pencarian. Begitu pula ketika pengguna membuka salah satu rubrik yang ada pada menu.

Gambar 5.5 menggambarkan hasil halaman yang keluar ketika pengguna mencari sesuatu, baik itu melalui kolom pencarian, memilih salah satu rubrik, atau membuka sebuah rekomendasi dan pengelompokan berita atau artikel.



Gambar 5.5 halaman pencarian

5.4. Halaman Informasi

Halaman ini berfungsi untuk berbagai informasi non-artikel yang dikeluarkan oleh redaksi Kuntum kepada pengguna. Seperti yang tercantum pada Gambar 5.6, tidak banyak yang berbeda dari halaman-halaman lain yang ada di website ini, hanya saja halaman informasi ini terdiri dari body text dan gambar yang berkaitan dengan informasi yang akan disampaikan.



Gambar 5.6 halaman informasi

5.5. Header dan Footer

Header dan footer seperti pada Gambar 5.7 dan Gambar 5.8. merupakan sesuatu yang selalu ada pada halaman-halaman lain, seperti yang telah ditunjukkan pada sub-bab sebelumnya.

Pada bagian header terdapat brand logo Kuntum, tombol akun, serta tombol pencarian. Selain itu ada pula menu navigasi yang memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dengan mudah dan cepat.



Gambar 5.7 header halaman

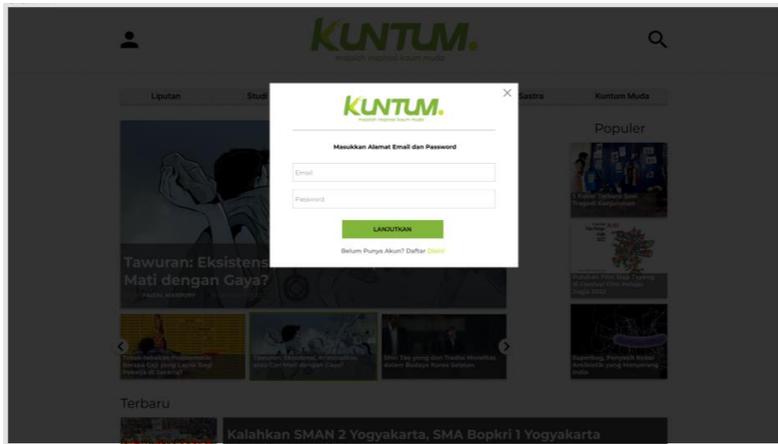
Bagian footer mayoritas merupakan informasi terkait Kuntum, baik sebagai brand majalah, maupun sebagai komunitas. Ada pula pintasan menuju sosial media yang dikelola oleh Kuntum.



Gambar 5.8 footer halaman

5.6. Halaman Login

Bagi pengguna yang memiliki akses untuk rubrik Kuntum Muda, Langkah pertama yang harus dilakukan adalah memasukkan akun yang telah dimiliki. Untuk itu, halaman login perlu dibuat. Halaman login pada website Kuntum ini sendiri berbentuk sebuah pop-up text box, seperti yang ada pada Gambar 5.9. Hal ini memungkinkan bagi pengguna untuk login dari halaman manapun. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, ada sebuah pintasan di text box tersebut yang mengarahkan pengguna ke halaman informasi mengenai Kuntum Muda dan bagaimana cara bergabungnya.



Gambar 5.9 halaman login

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan pembuatan desain antarmuka website pada kegiatan kerja praktek di Majalah Kuntum adalah sebagai berikut :

- a. Desain antarmuka yang dibuat telah sesuai dengan kriteria dan kebutuhan yang telah dianalisis.
- b. Dengan adanya desain antarmuka website ini harapannya dapat membantu Kuntum selangkah lebih maju dalam pembangunan website berita dan artikel yang diinginkan.

6.2 Saran

Saran untuk desain antarmuka website Kuntum adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan testing dan uji coba desain antarmuka tersebut. Testing ini dapat dilakukan baik oleh admin dan redaksi, dan atau calon pengguna website.
- b. Setelah testing dilakukan, desain dapat disesuaikan dengan hasil testing dan uji coba, sehingga desain dapat lebih sesuai dengan persona pengguna website ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. D. Foundation, "Human-Computer Interaction (HCI)," [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction>. [Accessed 1 Maret 2023].
- [2] GeeksforGeeks, "What is a Website?," [Online]. Available: <https://www.geeksforgeeks.org/what-is-a-website/>. [Accessed 1 Maret 2023].
- [3] Merriam-Webster, "User," [Online]. Available: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/user>. [Accessed 1 Maret 2023].
- [4] J. Johnson, Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules, Elsevier Science, 2010.
- [5] R. Harston and P. S. Pyla, The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience, Elsevier Science, 2012.
- [6] I. D. Foundation, "The 5 Stages in the Design Thinking Process," [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>. [Accessed 18 Maret 2023].
- [7] UX-Collective, "What's the difference between user centred design and design thinking?," [Online]. Available: <https://uxdesign.cc/whats-the-difference-between-user-centred-design-and-design-thinking-99bedfbc7cb>. [Accessed 18 Maret 2023].

BIODATA PENULIS

Nama : Faizal Mabrury
Tempat, Tanggal Lahir : Temanggung, 11 Juni 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Telepon : +6289603924175
Email : icangmabrury@gmail.com

AKADEMIS

Kuliah : Departemen Teknik Informatika –
FTEIC , ITS
Angkatan : 2017