

Perancangan Desain Antarmuka Website Katalog Produk Furniture (Studi Kasus: UD. Prana Meubel)

Bagas Kurniawan^{1*}, Karnadi Karnadi²

¹Fakultan Teknik, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

²Fakultas Teknik, Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Palembang, Palembang, Indonesia

Email: ^{1*}bagaskurniawan0603@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka website katalog produk furniture yang optimal dengan fokus pada aspek fungsionalitas, kejelasan, estetika, dan responsivitas, menggunakan UD. Prana Meubel sebagai studi kasus. Melalui analisis kebutuhan bisnis perusahaan, pemahaman terhadap preferensi pengguna, dan eksplorasi tren desain yang efektif, penelitian ini menghasilkan desain antarmuka yang mencerminkan identitas merek UD. Prana Meubel, memperhatikan fungsionalitas pencarian produk, navigasi yang intuitif, serta visualisasi produk yang menarik. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang pentingnya desain antarmuka website dalam industri furnitur, serta memberikan panduan praktis bagi perusahaan sejenis dalam meningkatkan kehadiran online dan pengalaman pengguna mereka.

Kata Kunci: Perancangan, Antarmuka, Website, Katalog, Meubel

Abstract – This study aims to design an optimal furniture product catalog website interface design with a focus on aspects of functionality, clarity, aesthetics, and responsiveness, using UD. Prana Meubel as a case study. Through analysis of the company's business needs, understanding of user preferences, and exploration of effective design trends, this research resulted in an interface design that reflects UD's brand identity. Prana Meubel, pays attention to product search functionality, intuitive navigation, as well as attractive product visualization. It is hoped that the results of this study can contribute to the understanding of the importance of website interface design in the furniture industry, as well as provide practical guidance for similar companies in improving their online presence and user experience.

Keywords: Design, Interface, Website, Catalog, Furniture

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, keberadaan website sebagai platform untuk memperkenalkan dan menjual produk menjadi semakin penting bagi perusahaan, termasuk perusahaan dalam industri furniture. Dalam konteks ini, perancangan desain antarmuka website menjadi faktor kunci yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dan keberhasilan bisnis secara keseluruhan. Melalui desain yang baik, sebuah website dapat memperkuat citra merek, meningkatkan konversi penjualan, serta meningkatkan kepuasan pelanggan.

Studi kasus yang kami teliti adalah UD. Prana Meubel, sebuah perusahaan mebel yang beroperasi dalam skala lokal di kota Bengkulu. UD. Prana Meubel telah mengidentifikasi pentingnya kehadiran online dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan aksesibilitas produk mereka kepada konsumen. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka website katalog produk furniture untuk UD. Prana Meubel, dengan fokus pada menciptakan pengalaman pengguna yang memikat dan intuitif.

Pendekatan yang diambil dalam penelitian ini mencakup analisis kebutuhan mendalam terhadap bisnis UD. Prana Meubel, pemahaman terhadap preferensi dan perilaku pengguna potensial, serta eksplorasi terhadap tren desain antarmuka website yang efektif. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, kami akan merancang sebuah antarmuka yang tidak hanya mencerminkan identitas merek UD. Prana Meubel, tetapi juga memperhatikan aspek fungsionalitas, kejelasan, dan estetika.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Keep It Simple Stupid yang dimana mengedepankan kesederhanaan dalam merancang antarmuka pengguna. Metode ini menekankan bahwa desain yang sederhana dan mudah dipahami lebih cenderung efektif bagi pengguna untuk merasakan pengalaman yang lebih baik. Berikut tahapan-tahapan penelitian yang disesuaikan dengan prinsip metode Keep It Simple Stupid.

2.1 Identifikasi Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna merupakan hal yang penting dikarenakan memiliki tujuan agar memudahkan peneliti dalam menerapkan keinginan pengguna. Peneliti disini melakukan observasi atau pengamatan langsung aktivitas calon pembeli untuk melihat produk yang ditampilkan didalam website katalog produk UD. Prana Meubel. Selain melakukan observasi atau pengamatan langsung aktivitas calon pembeli peneliti juga melakukan wawancara terhadap calon pembeli dan pemilik meubel agar dapat menentukan hasil desain antarmuka yang sesuai untuk diterapkan didalam aplikasi.

2.2. Penerapan Desain dan Pembuatan Prototype

Pada tahap ini dilanjutkan dengan tahapan desain dan pembuatan prototype yang dimana hasil dari tahap sebelumnya diimplementasikan pada tahap ini, dan pembuatan desainnya pun disesuaikan dengan keinginan pengguna serta desain yang simpel dan mudah digunakan. Desain dan prototype ini dibuat dengan bantuan aplikasi yaitu Adobe XD.

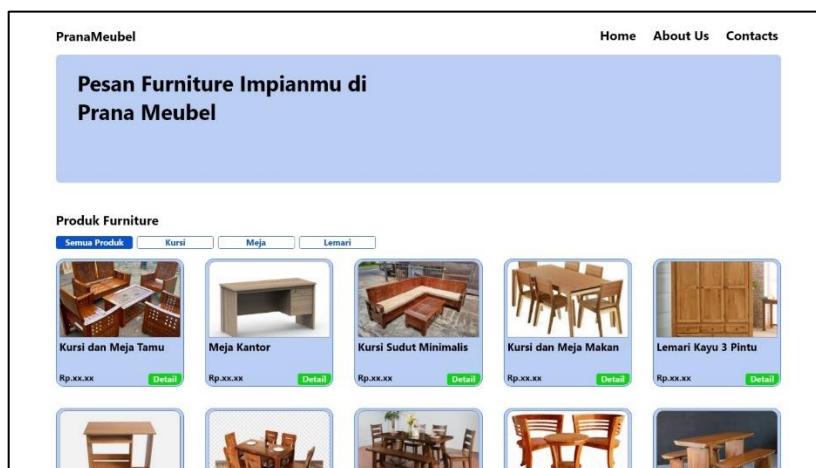
2.3. Usability testing

Tahap ini peneliti melakukan *usability testing* yang merupakan metode evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa mudah pengguna dapat menggunakan sebuah produk atau sistem, serta seberapa efektif produk atau sistem tersebut dalam mencapai tujuan yang diinginkan oleh pengguna. Setelah melakukan *usability testing* peneliti dapat memberikan kesimpulan dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga penerapan desain dan prototype yang diinginkan pengguna, dan juga evaluasi jika masih ada kekurangan dari hasil perancangan yang peneliti terapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Desain dan Prototype

Berdasarkan penerapan metode Keep It Simple Stupid dalam perancangan desain antarmuka website katalog produk di penelitian ini, penulis akan memaparkannya sesuai dengan kerangka alur metode yang dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. Berikut hasil dari desain website yang telah dirancang



Gambar 1. Halaman Utama Website Katalog Produk Prana Meubel

BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu

Volume 3, No. 01, Februari-Maret 2024

ISSN 2829-2049 (media online)

Hal 82-86

Pada halaman ini calon pembeli dapat melihat dan mencari produk dari Prana Meubel yang sesuai bagi calon pembeli, calon pembeli dapat menfilter produk berdasarkan kategori antara lain ada kategori kursi, meja, dan lemari. Kemudian pada halaman utama ini calon pembeli juga dapat melihat harga produk yang tertera dikolom produk tersebut.



Gambar 2. Halaman Detail Produk Website Katalog Produk Prana Meubel

Pada halaman ini calon pembeli dapat melihat lebih detail tentang produk yang ditampilkan yaitu berupa kondisi, bahan, warna, estimasi pembuatan, serta ongkos kirim barang tersebut.



Gambar 3. Halaman About Us Website Katalog Produk Prana Meubel

Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi tentang UD. Prana Meubel dan kontak yang dapat dihubungi calon pembeli untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang produk yang ditampilkan.

3.2. Testing

Pada tahap testing ini peneliti melakukan pengujian pada prototype yang telah dirancang dengan menggunakan System Usability Scale (SUS). Desain prototype yang telah peneliti rancang akan diuji coba oleh 10 responden dan 5 pertanyaan yang dimana responden tersebut merupakan calon pembeli Prana Meubel.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS)

No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya merasa bahwa menggunakan website katalog produk ini mudah untuk dipelajari					
2	Saya merasa bahwa fungsi-fungsi dasar dalam website katalog produk ini mudah untuk dipahami					
3	Saya merasa bahwa website katalog produk ini terlalu rumit					
4	Saya merasa bahwa website katalog produk ini memiliki fungsi-fungsi yang tidak diperlukan					
5	Saya merasa bahwa fungsi-fungsi dasar dalam aplikasi kasir ini mudah dipahami					
6	Saya merasa website katalog produk ini sangat kompleks					

Adapun cara menghitung hasil pengukuran System Usability Scale yaitu, Untuk setiap pertanyaan pada urutan ganjil kurangi dengan nilai satu. Contoh pertanyaan 1 memiliki skor 4. Maka kurangi 4 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 1 adalah 3. Untuk setiap pertanyaan pada urutan genap kurangi nilainya dari lima. Contoh pertanyaan 2 memiliki skor 1. Maka kurangi 5 dengan 1 sehingga skor pertanyaan 2 adalah 4. Tambahkan nilai-nilai dari pernyataan bermotor genap dan ganjil. Kemudian hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5.

Hasil akhir dari System Usability Scale (SUS) melalui hasil perhitungan dari 10 jawaban responden maka terkumpul nilai SUS sebesar 87,5 dengan masuk ke kategori A atau sangat baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian ini yaitu mengenai perancangan website katalog produk UD. Prana Meubel dapat diambil kesimpulan. Website ini dapat membantu penjual dalam menampilkan koleksi produk dengan adanya website katalog produk, aksesibilitas terhadap produk menjadi lebih mudah bagi calon pembeli. Mereka dapat dengan cepat menjelajahi berbagai pilihan produk furnitur tanpa perlu mengunjungi toko fisik secara langsung. Kemudian Desain antarmuka yang baik dan informasi yang jelas tentang produk memungkinkan pengguna untuk menemukan produk dengan mudah dan memahami fitur serta spesifikasi yang ditawarkan.

REFERENCES

- Darwan, U., Lembaga, A., Dan, P., Kepada, P., Universitas, M., Ali, D., & Wati, R. (2022). Perancangan E-Katalog Berbasis Web Pada RR Collection Sampit Sebagai Media Branding Menggunakan Aplikasi Figma. In *EJECTS : E-Journal Computer, Technology and Informations System* (Vol. 2, Issue 1).
- Hudita A.R. Lubis. (2023). Metode Perancangan UI/UX untuk Menunjang Pengalaman Pengguna. *Metode Perancangan UI/UX Untuk Menunjang Pengalaman Pengguna*, 140(140), 22. <https://dibimbing.id/blog/detail/metode-perancangan-ui-ux>
- Mufti Prasetyo, S., Maulana, A., Hakiki, R., & Alawiyah, T. (n.d.). *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple*.
- Muliawati, A., Rahayu, T., Hesti Indriana, I., Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, D., & Fatmawati Pondok Labu Jakarta Sur-el, J. R. (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 23(2).
- Rahmat, F., Bukit, A., Geby, G., Irvan,), Fahmi,), & Teknik, F. (2019). *PEMBUATAN WEBSITE KATALOG PRODUK UMKM UNTUK PENGEMBANGAN PEMASARAN DAN PROMOSI PRODUK KULINER WEBSITE CREATION PRODUCT CATALOG MSMEs FOR MARKETING AND PROMOTION DEVELOPMENT OF CULINARY PRODUCTS 1*). www.imosumut.com.
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. In *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* (Vol. 04).

BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu

Volume 3, No. 01, Februari-Maret 2024

ISSN 2829-2049 (media online)

Hal 82-86

- Untuk, D., Persyaratan, M., Gelar, M., Sistem, S., Disusun, I., Sains, F., & Teknologi, D. (n.d.). *METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT (STUDI KASUS: UD ANUGERAH MAS ABADI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI)*.
- Usman, R., & Susanti, S. (2021). SISTEM INFORMASI PENJUALAN FURNITURE BERBASIS WEBSITE PADA CV SINAR TERANG FURNITURE. In *POTENSI* (Vol. 2, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- Yudho Yudhanto. (2023). *Metode UI/UX dalam Pembuatan User Experience*. Rumahstudio.Com. <https://rumahstudio.com/metode-ui-ux-dalam-pembuatan-user-experience/>
- Yulistina, D., & Arianti, B. D. D. (2019). E-Katalog Sebagai Sistem Informasi Pemasaran Kopi Sapit Berbasis Web. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 45-52. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1766>