

Desain UI/UX untuk Situs Web Raja Ampat Dive Resort

Sherly Lourensia¹, Kurnia Setiawan², Ari Dina Krestiwani³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara,
sherly.625160100@stu.untar.ac.id, kurnias@fsrd.untar.ac.id, aridina@gmail.com

Abstrak - Media informasi berupa situs web sebagai sarana promosi sangat penting dan sangat membantu dalam memasarkan suatu jasa maupun suatu produk di *internet*. Situs web yang baik adalah *website* yang tingkat estetika dan kegunaannya seimbang sehingga harmonis dan responsif serta memiliki *user interface* yang sesuai. *Website* lama Raja Ampat Dive Resort kurang *responsive*, kurang menarik dari aspek visual, informasi tidak tertata dengan baik dan terkesan monoton, membuat para pengakses bingung dalam mencari dan mengerti informasi yang disediakan. Untuk mencapai kepuasan pengakses, diperlukannya desain UX/UI *website* dengan struktur informasi yang lebih baik supaya tingkat kepuasan dan ingin tahu pengakses terpenuhi menjadikan *website* Raja Ampat Dive Resort menjadi lebih baik. Perancangan UX/UI *website* dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian adalah *prototype website* Raja Ampat Dive Resort yang kemudian diuji (tes) pada saat Sidang Tugas Akhir semester genap 2019/ 2020.

Kata kunci: Design; Raja Ampat Dive Resort; Redesign UX/UI; Website

I. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi pada umumnya dan teknologi informasi khususnya berkembang dengan pesat. Arus informasi yang semakin cepat menunjukkan kebutuhan akan berbagai informasi pun semakin meningkat. Saat ini *internet* merupakan media komunikasi utama yang memiliki peranan penting dalam dunia bisnis. Dari sudut pandang manapun media promosi menggunakan situs *web* memiliki keunggulan yang lebih besar, baik dari perspektif pendistribusian informasi, kecepatan penyampaian informasi, serta biaya yang dikeluarkan.

Raja Ampat Dive Resort merupakan sebuah tempat peristirahatan khusus olah raga menyelam (*diving*). Raja Ampat Dive Resort sudah memiliki situs *web* yang menjadi media utama informasinya tetapi, penulis berpikir bahwa desain UI/UX *website* Raja Ampat Dive Resort yang sekarang ini kurang menarik dari

segi desain dan kurangnya tingkat tanggapan (responsivitas) pada situs *web*. Kurangnya informasi yang tertata dengan baik dan situs *web* yang terkesan monoton, membuat para pengakses bingung dalam mencari dan mengerti informasi yang disediakan.

Maka dengan keadaan di atas, dengan tersedianya fasilitas berupa *internet*, pembuatan UI/UX situs *web* Raja Ampat Dive Resort yang informatif dengan penambahan tampilan desain UI yang menarik, kemudahan dalam mengakses informasi, dan dibuat secara responsif dan dinamis yang disesuaikan dengan target market Raja Ampat Dive Resort. UI *Website* didesain dengan mengedepankan aksesibilitas yang lebih baik dan jelas, sehingga dapat menginformasikan calon klien secara baik dan jelas mengenai Raja Ampat Dive Resort dan juga meningkatkan ketertarikan para calon klien,

baik wisatawan domestik maupun mancanegara.

Tujuan dari perancangan ini adalah agar situs web Raja Ampat Dive Resort menjadi lebih menarik dan mempermudah *usability* pada pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Desain situs web yang baik ialah konsisten dengan konten *web*, dapat menarik pengunjung, memiliki konten yang menarik dan harus mudah untuk di navigasi. Menurut Marcin Treder (2013), desain situs web interaktif yang berdasarkan pengalaman pengguna adalah disiplin yang berfokus pada perancangan dari suatu produk tertentu. Untuk merancang sebuah pengalaman berarti merencanakan dan bertindak berdasarkan seperangkat tindakan tertentu, yang harus menghasilkan perubahan terencana dalam perilaku kelompok sasaran.

UX adalah singkatan dari *User Experience* atau pengalaman dari pengguna. UX dan UI bisa diartikan sebagai pengaruh akan tampilan suatu situs web terhadap pengalaman *user* dalam menggunakan *website* tersebut. Makna *user experience* dalam desain didasarkan pada buku Rex Hartson dan Pardha Pyla (2012). Menurut Hartson dan Pyla (2012, 19), *user experience* adalah totalitas dari efek atau efek yang dirasakan oleh pengguna sebagai hasil interaksi dengan, dan konteks penggunaan, perangkat sistem, atau produk, termasuk

pengaruh kegunaan, kegunaan, dan dampak emosional selama interaksi

UX berkonsentrasi pada bagaimana desain secara keseluruhan membuat user dapat mendapatkan rasa tidak hanya cantik tetapi juga desain kualitatif dan dikerjakan dengan baik adalah mengapa desain *user experience* diperlukan. Untuk mencapai *user experience* yang positif selama menggunakan situs *web*, desainer harus memahami tujuan, keinginan, ketakutan, perilaku, dan ambisi pengguna. Metodologi utama yang digunakan untuk menjamin *user experience* di sebagian besar proyek berpusat pada *user-centered design*. Sederhananya, desain yang berpusat pada pengguna adalah tentang mendesain dengan kebutuhan dan harapan perilaku *user* dalam pikiran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang UX/UI situs *web* Raja Ampat *Dive Resort* sebagai media informasi dan sarana promosi utama dengan tampilan design yang lebih menarik, *functional*, dan *informative* disertai dengan pergerakan yang dinamis yang memudahkan pengakses untuk mencari informasi yang diinginkan. Melalui design website Raja Ampat *Dive Resort* yang baru, Raja Ampat *Dive Resort* dapat lebih menarik dalam design tampilan *website*, struktur informasi yang tertata lebih baik, video dan foto yang memberi informasi *client* akan suasana, *activities*, dan *promotions* yang

di keluarkan oleh Raja Ampat *dive resort*, sehingga mempermudah calon wisatawan untuk mencari informasi yang diinginkan.

Secara umum UX ialah bagaimana perasaan orang ketika mereka menggunakan produk atau layanan. UX berkonsentrasi pada bagaimana desain secara keseluruhan membuat user dapat mendapatkan rasa tidak hanya cantik tetapi juga desain kualitatif dan dikerjakan dengan baik adalah mengapa desain *user experience* diperlukan. Untuk mencapai *user experience* yang positif selama menggunakan situs *web*, desainer harus memahami tujuan, keinginan, ketakutan, perilaku, dan ambisi pengguna.

Metodologi utama yang digunakan untuk menjamin *user experience* di sebagian besar proyek berpusat pada *user-centered design*. Sederhananya, desain yang berpusat pada pengguna adalah tentang mendesain dengan kebutuhan dan harapan perilaku user dalam pikiran. (The Basic of UX Design)

II. METODE

Penelitian ini menggunakan tahapan Design Thinking yang terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut: (1) *Emptahy*, (2) *Define*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, (5) *Test*.

Tahap empati dilakukan melalui wawancara dengan pemilik dan pengguna dari Raja Ampat *Dive Resort*, kemudian

penulis merumuskan permasalahan dan mencari ide/ solusi berupa perancangan *UX/UI Design* Raja Ampat *Dive Resort* yang baru. Hasil perancangan berupa *prototype* yang kemudian diujikan.

Perancangan situs web mengacu pada "*The Principles of Beautiful Web Design*" oleh Jason Beaird, dalam bukunya ini, terdapat 6 bagian yaitu :

1. *Containing Block*
2. *Logo*
3. *Navigation*
4. *Content*
5. *Footer*
6. *White Space*

Situs web sebaiknya memiliki tampilan yang menarik, agar pengunjung semakin tertarik pada informasi yang dibagikan. Selain itu situs web harus memiliki desain yang memudahkan pengguna untuk menggunakan *website*. Jangan sampai membuat pengguna bingung dengan desain situs *web*. Kadang-kadang sebuah *website* memiliki tampilan dengan hiasan-hiasan yang terlalu banyak. Hiasan-hiasan ini kadang malah membingungkan pengguna. Atau malah tampilan situs *web* yang terlalu biasa, juga bisa membuat *user-interface* yang kurang jelas. Berikan tampilan yang menarik dan juga berikan *user-interface* yang jelas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil wawancara dengan pemilik Raja Ampat Dive Resort. Saat ini, kesan *pengguna atau tamu situs web*, memakai *situs web* kurang baik dikarenakan tidak bisa mengakses masuk (*error* pada suatu *system*), struktur informasi yang kurang baik, dan juga *design* pada *website* sudah ketinggalan jaman sehingga membuat pengakses merasa bosan. Keterbacaan pada *text* juga kurang baik dikarenakan *overlapping* dengan *shades background* yang sama. *Design web* yang diharapkan adalah, *design* yang *simple* dan *attractive*. Mengandung semua pesan/infromasi namun dikemas secara *simple* dan tidak membosankan. Berikut adalah hasil *survey* dengan *users* : *Users* memiliki *goals* untuk mendapatkan informasi yang diinginkan dan mudah dijelajahi, tingkat usability pada *website*, serta menikmati konten visual yang ada didalam *website*. Berikut merupakan isu – isu yang dikeluhkan oleh pengguna: 1) halaman terlalu lambat dibuka, 2) Navigasi situs membingungkan, 3) Tampilan visual yang kurang menarik, 4) Struktur informasi tdak memadai.

Dari hasil wawancara dan *survey* diatas, penulis merumuskan bahwa *website* lama Raja Ampat *Dive Resort* memerlukan *redesign ux/ui* yang lebih baik serta struktur informasi yang di perbaiki, sehingga *users* dapat

menelusuri informasi yang terdapat didalam *website* dan menikmati *website*.

Redesign UX/UI website Raja Ampat *Dive Resort* sebagai media informasi dan sarana promosi utama dengan tampilan design yang lebih menarik, *functional*, dan *informative* disertai dengan pergerakan yang dinamis yang memudahkan pengakses untuk mencari informasi yang diinginkan. Melalui *design website* Raja Ampat *Dive Resort* yang baru, Raja Ampat *Dive Resort* dapat lebih menarik dalam design tampilan *website*, struktur informasi yang tertata lebih baik, video dan foto yang memberi informasi *client* akan suasana, *activities*, dan *promotions* yang di keluarkan oleh Raja ampat dive resort, sehingga mempermudah calon wisatawan untuk mencari informasi yang diinginkan.

Konsep Kreatif

Pemilihan gaya untuk desain situs *web* Raja Ampat *Dive Resort* akan disesuaikan dengan usia khalayak sasaran. Dari Analisa yang sudah dibuat berkisar dari umur 25 – 50 tahun dan observasi referensi *website* serupa, maka dari itu penulis memilih akan membuat desain situs web dengan tema gaya moderen kontemporer, agar pengguna atau tamu dapat merasakan relaksasi dan tertarik dengan nuansa bawah laut. Berdasarkan analisis *web* sejenis, mereka banyak menggunakan warna yang berkaitan dengan apa yang mereka

berikan, misalnya papua *diving*, *web* papua *diving* dominan berwarna hijau karena lokasi dan pemandangan yang disuguhkan dominan adalah alam sekitar.

Modern → meskipun berlokasi di sebuah pulau, Raja Ampat *Dive Resort* adalah sebuah dive resort modern yang menkedepankan kenyamanan dan *quality* dari guests. Meskipun modern, *radr* menggunakan material tradisional seperti kayu untuk menampilkan kesan elegant dan simple.

Warna yang dipakai adalah warna hitam dan putih yang merupakan warna dengan arti minimalis dan *sophisticated*, juga bersih dan menampilkan adanya *space* (ruang terbuka). Warna toska digunakan karena mengingat posisi resort berada di pinggir pantai dimana air di pinggir pantai itu jernih dan berwarna seperti biru toska. Tosca memiliki arti yang berkaitan dengan laut karena warna ini gabungan dari warna biru, hijau. Tosca juga menandakan *open communication* antar pihak *resort* dan juga guestsnya (menjalin komunikasi yang baik dalam arti disini staff n guests bercengkrama) dan happy *enjoying life* (wifi tidak tersedia, tp jika *request* akan di kasih) yang artinya jauh dari kebisingan kota, bisa santai selama di resort. Warna biru digunakan untuk menandakan relaksasi, *trustworthy* dan langit yang biru. Warna hitam (sebenarnya shades tergelap biru) itu mau

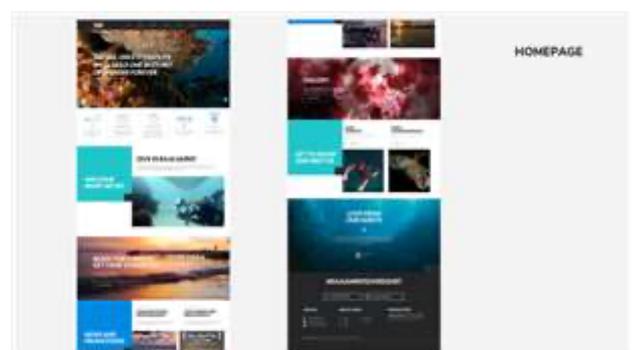
menunjukkan kalau resort ini *sophisticated* (canggih, dari *equipment dive*, etc).

Contemporary → Desain web *contemporary* menginspirasi desain yang segar, bersih, dan menarik secara visual. Untuk shapes → kotak / square baik untuk *corporate* (lebih formal) dan untuk style *interface* yang serius tanpa melupakan aspek modernnya. Modern → bentuk, visual *functional*, button, *feature hue* seperti *touquiose (bright color)*, ikut adaptasi

Contemporary → warna, interaksi, grid (style variasi dan terus berubah seiring perkembangan) stick to *white, black and grey*. Modern – contemporary → *minimalist, clean & fresh, open space feel*.

Berikut adalah hasil redesign UX/UI untuk website Raja Ampat *Dive Resort* :

1. *desktop version*



Gambar 2: *Desktop Homepage View*

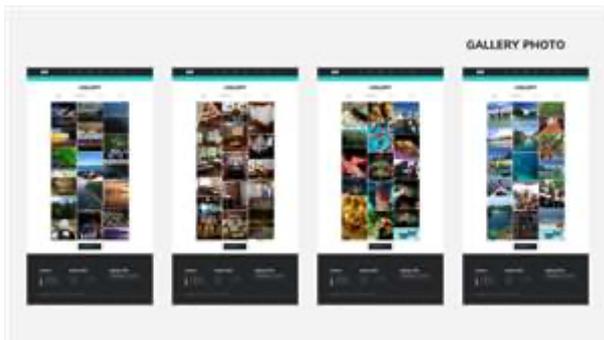
(Sumber: Pribadi)



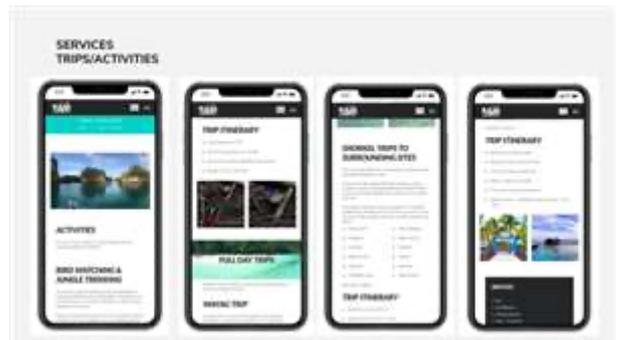
Gambar 3: Desktop Services Trips View
(Sumber: Pribadi)



Gambar 5: Mobile Homepage View
(Sumber: Pribadi)

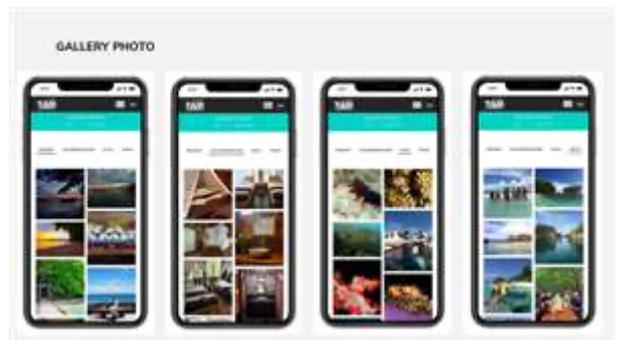
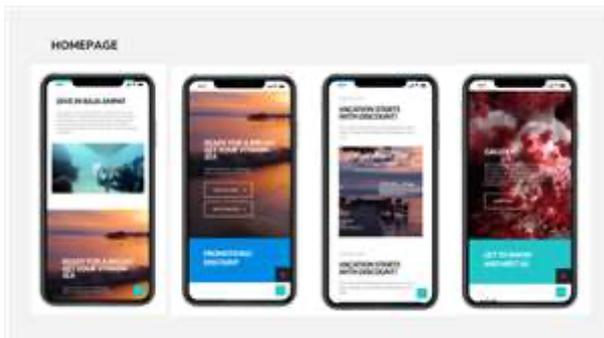
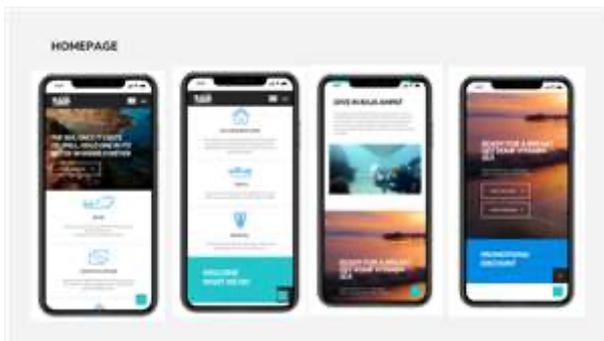


Gambar 4: Desktop Gallery Photo View
(Sumber: Pribadi)



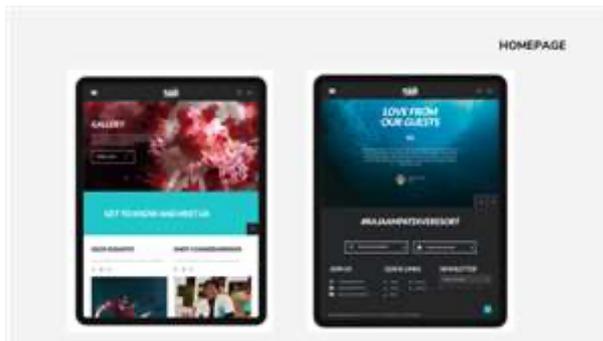
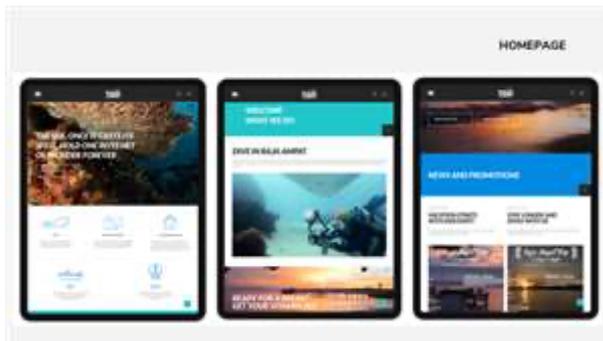
Gambar 6: Mobile Services Trips View
(Sumber: Pribadi)

2. Mobile version

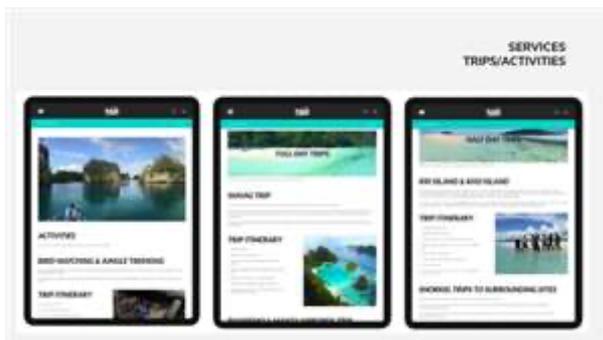


Gambar 7: Mobile Gallery Photo View
(Sumber: Pribadi)

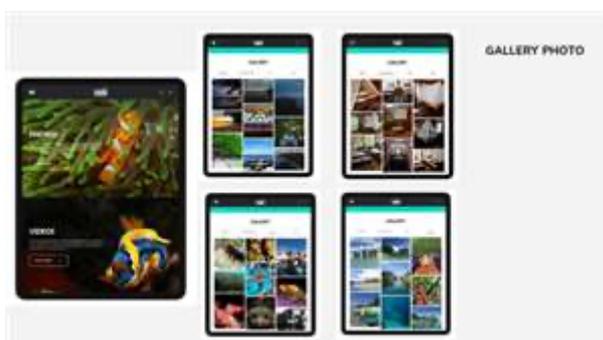
3. Tab version



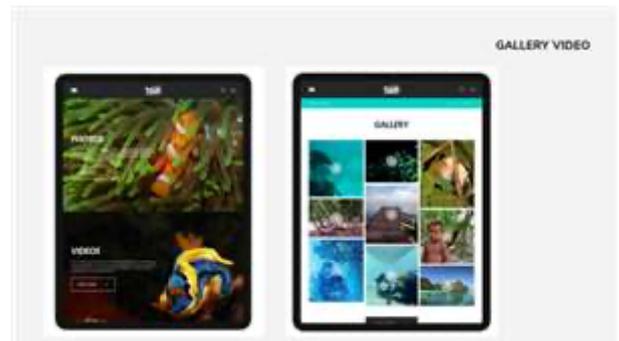
Gambar 8: Tab Homepage View
(Sumber: Pribadi)



Gambar 9: Tab Services Trips View
(Sumber: Pribadi)



Gambar 10: Tab Gallery Photo View
(Sumber: Pribadi)



Gambar 11: Tab Gallery Video View
(Sumber: Pribadi)

IV. SIMPULAN

Hal – hal yang menjadi daya tarik dari *website* Raja Ampat Dive Resort yaitu sebagai berikut :

1. Memudahkan calon users untuk segera mendapatkan informasi yang diinginkan mengenai Raja Ampat *Dive Resort* yang kurang lengkap di *media social* lainnya.
2. Konsep desain *modern – contemporary* menjadi pilihan karena *flexible* dan menarik karena menginspirasi desain yang segar dan bersih dan warna menarik secara visual tanpa melupakan aspek modern nya.
3. Penggunaan interaksi yang simple sehingga lebih mudah untuk di pahami.
4. Struktur informasi yang di rapihkan agar users dapat mengerti dan lebih mudah dalam memahami isi *website*.
5. Memuat foto – foto dan *video – video* kegiatan yang dapat dilakukan di Raja Ampat *Dive Resort* agar *users* dapat membayangkan seperti apa Raja Ampat *Dive Resort* itu.

6. Konsistensi tampilan desain *website* Raja Ampat *Dive Resort* dan *user interface* tidak rumit dan mudah digunakan.

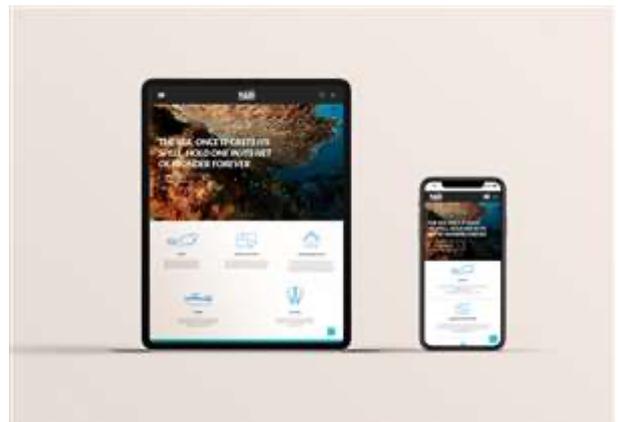
Website yang baik harus didukung dengan beberapa kriteria antara lain nilai aesthetic, konsep desain yang kuat disesuaikan dengan identitas visual, konten yang lengkap, *user interface* yang simple dan bersih, serta visual yang menarik agar users tertarik untuk menelusuri website lebih dalam dan menjadi sebuah kesatuan. Konsistensi dari sebuah *web* tidak hanya dari warna dan *layout* saja tetapi dapat dicerminkan dari elemen visual yang digunakan seperti gambar, dan sebagainya. Penggunaan *font* pada sebuah website juga harus mudah dibaca pada layer desktop maupun media lainnya dan baik jika di batasi dengan dua font berbeda, jika terlalu banyak jenis font akan mengurangi tingkat kesatuan website dan menjadi tidak harmonis.

Berikut adalah hasil redesign UX/UI untuk website Raja Ampat Dive Resort :



Gambar 12: *Desktop and Mobile*

(Sumber: Pribadi)



Gambar 13: *Tab and Mobile*

Sumber: Pribadi

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Jurnal ini dapat tersusun berkat bantuan, bimbingan dan saran-saran serta masukan dari berbagai pihak sampai selesainya laporan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada Ferdy Tanumihardjo, M.Ds, serta Julius Andi Nugroho, M.Ds. yang telah memberi saran dan kritik

Selain itu juga terima kasih kepada M Yansen Riadi dan Eraz Zarkasih selaku Software Engineer Tokopedia, yang telah memberikan dukungan serta membantu memberi masukan, saran dan motivasi dalam penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2007). *The layout book*. Ava Publishing.
- Beaird, J. (2010). *The principles of beautiful web design Second Edition*. SitePoint Pty. Limited.
- Bollini, L. (2017). Beautiful interfaces. From user experience to user interface design. *The Design Journal*, 20(sup1), S89-S101.
- Bracey, K. (2018). What is Figma? Envato Tuts+. 26 november.
- Cao, J., Kamil, K., & Ellis, M. (2015). Color Theory in Web UI Design: Practical Approach to the Principles.
- Cao, Jerry ., et.al. (2015). The Critical Components of Web UI Style Guides. *UXPin Inc.*
- Carter, R., Meggs, P. B., & Day, B. (2011). *Typographic design: Form and communication*. John Wiley & Sons.
- Design thinking's phase. (n.d.). In *The Basic of UX Design* (p. 11).
- Design, F. (2017). Figma: the collaborative interface design tool.(2017). Retrieved September, 17, 2017.
- Jerry Cao, C. B. (n.d.). *Web UI Design Best Practice*. UXPin.
- Krestovnikoff, M., & Halls, M. (2006). *Scuba Diving: Techniques, Equipment, Marine Life, Dive Sites*. Penguin.
- Nielsen, J. (1999). *Designing web usability: The practice of simplicity*. New Riders Publishing.
- Robbins, J. N. (2007). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to (X) HTML, StyleSheets, and Web Graphics*. " O'Reilly Media, Inc."
- Soegaard, M. (2018). The Basics of User Experience Design. *Interaction Design Foundation*, ed. Sutcliffe, A., & Watts, L. (2002). *Multimedia user interface design*. ACM.
- Surianto Rustan, S. S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Surianto Rustan, S. S. (2013). *Layout*. Gramedia Pustaka Utama.
- The Basic of UX Design*. (n.d.). Foundation Interaction Design.
- Warner, J., & LaFontaine, D. (2010). *Mobile web design for dummies*. John Wiley & Sons.
- Wibowo, L. A. (2008). *Usaha Jasa Pariwisata*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yuhefizar. (2008). *10 JAM MENGUASAI INTERNET : Teknologi dan aplikasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.