

ANALISIS *USER INTERFACE* SITUS WEB PORTOFOLIO

Fath Damarjati Sinatrio¹, Anggi Almira Rahma²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain & Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana

e-mail: 42317010016@student.mercubuana.ac.id¹, anggialmira@gmail.com²

ABSTRAK

Era digital saat ini menuntut orang-orang untuk melakukan alih media dari fisik ke media non fisik, khususnya *website*. Hal tersebut mendorong desainer juga untuk alih media khususnya dalam menampilkan portofolionya, saat ini banyak situs web yang khusus untuk portofolio. Dalam riset ini, penulis menganalisis *user interface* situs web portofolio milih Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, yang dirasa masih kurang memenuhi 8 teori *user interface* berdasarkan buku *visual usability*. Observasi dilakukan secara langsung ke objek riset dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Kata Kunci: *user interface*, situs web, portofolio digital

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi terus mendorong banyak hal untuk melakukan alih media, dari yang sebelumnya harus berbentuk fisik menjadi non fisik. Salah satu contohnya adalah bagaimana saat ini desainer menampilkan karya, dari sebelumnya menggunakan media fisik seperti: buku; galeri fisik; maupun bentuk fisik lainnya, saat ini desainer juga didorong untuk menampilkan karyanya menggunakan media situs web, baik situs web yang dibuat secara pribadi, maupun menggunakan situs web yang dibuat oleh orang lain seperti: Behance.net; dribbble.com; atau Kreavi.com. Sebagai sebuah situs web yang digunakan untuk menampilkan karya desainer, situs web perlu memiliki *user interface* yang baik.

Menurut Bank & Cao (dalam Rochmawati, 2019) *user interface* bukan hanya sekadar tombol, menu, dan *form* yang digunakan oleh pengguna, melainkan kumpulan elemen yang berguna untuk membantu pengguna mencapai tujuannya di situs web yang dikunjungi. Sehingga sebuah *user interface* perlu menyeimbangkan antara unsur estetika dan interaktif, sehingga setiap pengguna memiliki pengalaman yang baik dengan situs web. *User interface* menjadi hal yang sangat penting, karena dengan *user interface* yang baik akan membuat pengguna betah berlama-lama di sebuah situs web, apabila sebaliknya akan membuat pengguna ingin cepat-cepat meninggalkan situs web. (S. Sridevi dalam Rochmawati 2019)

Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana (FDSK UMB), ikut ambil bagian dalam alih media dari fisik ke non fisik dengan membuat situs web Galeri FDSK UMB. Galeri FDSK UMB merupakan situs web yang digunakan untuk menampilkan karya mahasiswa dan dosen di lingkungan FDSK UMB, khususnya karya tugas akhir dan kelas studio desain dari setiap program studi (Desain Produk,

Desain Interior, dan Desain Komunikasi visual). Berdasarkan observasi pribadi penulis, situs web Galeri FDSK UMB masih memiliki *user interface* yang kurang baik sehingga perlu ditingkatkan kembali, agar pengguna situs web Galeri FDSK UMB dapat mencapai tujuannya, dan merasa betah saat menggunakan situs web Galeri FDSK UMB.

KAJIAN TEORI

Proses alih media FDSK UMB menggunakan sarana situs web (*website*), Ali Zaki (dalam Harminingtyas, 2014) mengatakan, situs web (*website*) merupakan kumpulan dari beberapa halaman web, halaman web merupakan dokumen dalam format HTML (*hypertext markup language*) yang bisa diakses oleh pengguna menggunakan web *browser* (Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Microsoft Edge) dan dihubungkan dengan HTTP (*hypertext transfer protocol*) ke server situs web yang dikunjungi.

Sebuah situs web (*website*) perlu memiliki *user interface* agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem sebuah situs web (*website*). *User interface* adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. (Ghiffary, Susanto, & Herdiyanti, 2018).

Portofolio merupakan kumpulan karya terbaik dari seorang desainer, biasanya dibuat dengan baik dan menarik untuk menarik calon klien atau tempat kerja agar bisa direkrut, karena portofolio mencerminkan kompetensi seorang desainer. Pada awalnya, portofolio masih dalam bentuk fisik, menggunakan buku atau folder untuk menyimpan hasil kerja seorang desainer, namun saat ini sudah banyak desainer yang menggunakan teknologi digital berupa situs web (*website*) sebagai media portofolionya. (Nugrahani, 2014).

Dalam riset ini penulis akan melakukan analisis *user interface* situs web galeri FDSK UMB, dengan menggunakan teori *user interface* dari buku Visual Usability (2013):

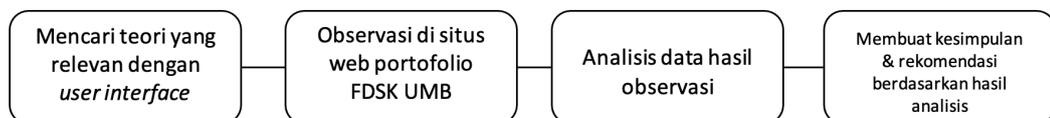
1. **Konsisten:** sebuah *user interface* yang baik perlu memiliki kekonsistenan dalam setiap halamannya, mulai dari tampilan visual hingga bahasa yang digunakan.
2. **Hierarki:** hierarki yang baik dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pengguna di sebuah *user interface*, berdasarkan ukuran, warna, tipografi, atau posisi sebuah elemen visual.
3. **Personality:** suatu ciri tampilan visual *user interface* yang baik dapat memengaruhi ekspektasi pengguna pada sebuah *user interface*, berdasarkan *layout*, tipografi, warna, *imagery*, dan *control & affordances*.
4. **Layout:** *layout* menjadi hal yang penting untuk sebuah *user interface*, karena *user interface* yang baik perlu memikirkan *alignment*; *white space*; *and grids* agar pengguna dapat menggunakan sebuah *user interface* dengan nyaman dan mudah.
5. **Tipografi:** tipografi dalam sebuah *user interface* menguatkan hierarki

dan memberi kesan tertentu, sehingga pengguna bisa dengan mudah dan nyaman saat menggunakan sebuah *user interface*.

6. **Warna:** sama seperti tipografi, warna dalam sebuah *user interface* dapat membuat hierarki dan kesan tertentu, sehingga pengguna merasa mudah dan nyaman saat menggunakan sebuah *user interface*.
7. **Imagery:** penggunaan gambar, logo, ikon, ilustrasi, dan video yang benar pada sebuah *user interface*, akan memudahkan dan membantu pengguna saat menggunakan *user interface*.
8. **Controls & affordances:** sebuah *user interface* baik perlu memiliki *controls & affordances* yang baik, seperti sebuah tombol atau elemen kontrol lainnya perlu bisa terlihat, terasa, dan berfungsi dengan baik.

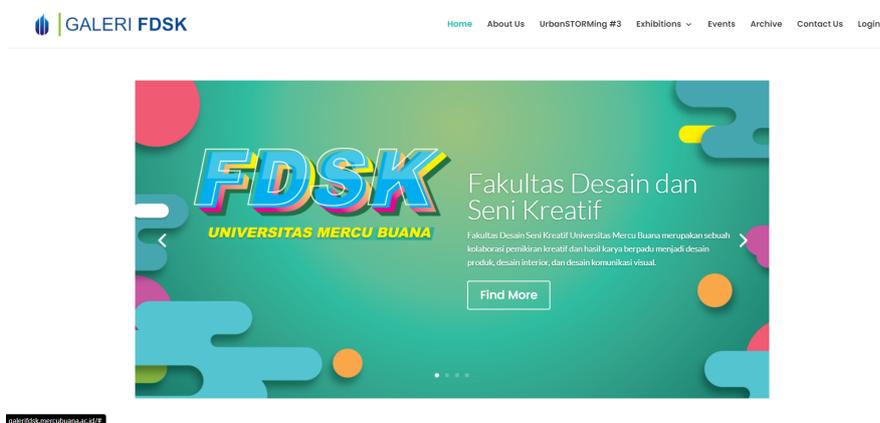
METODOLOGI

Dalam proses riset ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif karena pada prosesnya akan melakukan observasi langsung ke objek riset yaitu situs web portofolio FDSK UMB. Menurut Sugiyono (dalam Kurniawan, 2018) metode riset kualitatif merupakan metode yang bersifat deskriptif, peneliti langsung turun ke sumber data yang alami atau tidak dibuat-buat, karena bersifat deskriptif maka data yang akan terkumpul tidak berupa angka pasti, melainkan berupa kalimat atau gambar.



PEMBAHASAN

Dalam riset ini, penulis akan membatasi lokasi penelitian hanya pada *landing page*, *exhibitions* desain produk; desain komunikasi visual; dan desain interior, dan *login page*. Karena halaman-halaman tersebut menjadi halaman yang akan paling sering dikunjungi.



Gambar 1 *Landing page website galeri FDSK UMB*. (Sumber: Pribadi, 2020)

Pada *landing page website* galeri FDSK, bahasa yang digunakan tidak konsisten, pada bagian *menu bar* bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris sedangkan *banner web* menggunakan Bahasa Indonesia, *button* pada *banner* kembali menggunakan Bahasa Inggris. Hierarki sudah cukup baik, karena susunan elemen visual sudah membantu pengguna untuk mencapai tujuannya. *Personality*, yang dimunculkan dalam *user interface landing page* adalah penggunaan warna toska, pada *menu bar* dan *banner* yang merupakan warna khas Fakultas Desain & Seni Kreatif (FDSK). *Controls & affordances* sudah cukup karena semua tombol terlihat dan terasa dan berfungsi sebagaimana seharusnya.



Gambar 2 Banner landing page website galeri FDSK UMB. (Sumber: Pribadi, 2020)

Pada *landing page*, ada 4 *banner* yang bisa *slide*, pada 3 *banner* lainnya ada *button* yang posisinya menutupi konten dari *banner*, sehingga *controls & affordances* terganggu karena *button* akan kurang terlihat.



Gambar 3 Login page website galeri FDSK UMB. (Sumber: Pribadi, 2020)

Pada *login page*, *personality* sangat kuat dengan penggunaan warna yang konsisten ciri khas FDSK UMB. Hierarki tipografi juga disusun dengan baik sehingga pengguna tidak bingung apa yang harus dilakukan di *login page*.

Kekurangan pada *login page* adalah posisi kolom untuk *login* pengguna, yang seharusnya bisa lebih ke atas sehingga pengguna tidak perlu melakukan *scroll page* untuk *login*. *Control & affordances* sudah baik karena semua kolom dan tombol terlihat, terasa, dan berfungsi.



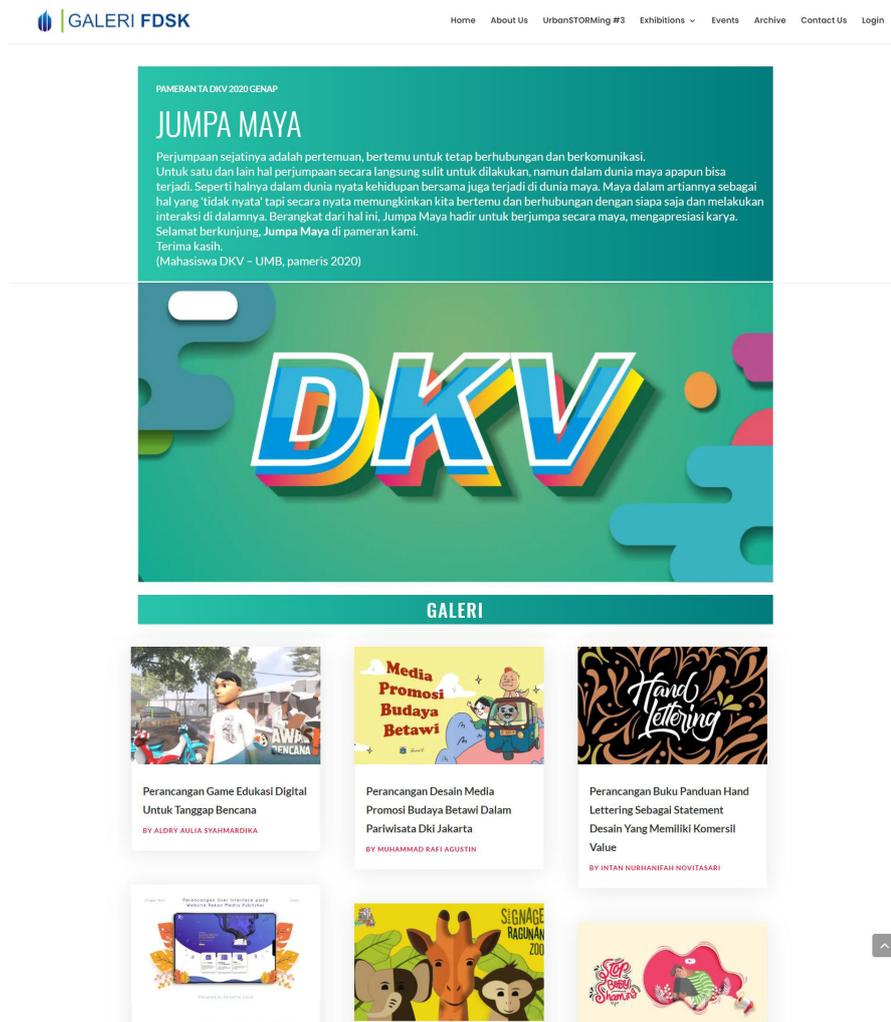
Gambar 4 DKV page (Sumber: Pribadi, 2020)

Dalam DKV *page*, masih terlihat kekonsistenan *imagery banner* yang masih memiliki desain yang sama seperti *landing page*, warna masih menggunakan seperti yang digunakan di *landing page*, tipografi seperti di *login page*, *personality*, dan *layout* di *landing & login page*. Pada halaman ini, *controls & affordances* jauh berkurang, tombol yang terlihat hanya pada bagian *banner* yang menuju *website* FDSK UMB, padahal di bagian bawah ada 2 tombol yang fungsinya lebih penting dibanding tombol di *banner*.



Gambar 5 tombol di DKV page (Sumber: Pribadi, 2020)

Pada gambar 5, 2 elemen visual itu adalah tombol yang menuju ke *page* tampilan portofolio, inti dari *website* ini dan tujuan dari pengguna mengunjungi *website* ini. Namun tingkat *controls & affordances* terlihat dan terasa bahwa 2 elemen visual tersebut merupakan tombol.



Gambar 6 gallery page (Sumber: Pribadi, 2020)

Gallery page juga masih konsisten secara *personality*, tipografi, warna, *imagery* masih sama seperti *page-page* sebelumnya. *Layout* secara garis besar masih sama dengan *page-page* sebelumnya, hanya ada perbedaan di bagian karya menggunakan *layout cards*, *layout cards* digunakan saat konten pada *page* memiliki tingkat kepentingan yang sama. (Rustan, 2020).

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah penulis melakukan observasi pada *website* Galeri FDSK UMB, penulis menemukan bahwa *website* ini sudah sangat baik dalam konsistensi pada *personality* yaitu warna *tosca* sebagai ciri khas FDSK UMB, tipografi juga konsisten di setiap halaman dan juga memanfaatkan *family* dari tiap *typeface*, demikian dengan *imagery* yang digunakan sudah konsisten di setiap halaman. Namun, sebagai *website* yang memiliki tujuan untuk menunjukkan portofolio mahasiswa & dosen, *gallery page* masih cukup membutuhkan banyak *step* untuk mencapai *gallery page* dan masih memberi banyak informasi yang dirasa kurang bermanfaat untuk pengguna.

Rekomendasi dari penulis adalah memudahkan atau mempersingkat *step* menuju *gallery page*, agar pengguna bisa langsung mencapai tujuannya saat mengunjungi *website* Galeri FDSK UMB. Selain itu, pada *login page* juga bisa merubah hierarki elemen visual sehingga kolom *login* untuk pengguna bisa menjadi poin utama pada *login page*.

DAFTAR PUSTAKA

Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Pengguna (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Teknik ITS*, 7(1).

Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi, dan Media Informasi dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang. *STIE Semarang*, 6(3).

Kurniawan, A. (2018). *Tinjauan Desain User Interface Pada Aplikasi Penyedia Jasa Transportasi Bus Antar Kota*. Research, Universitas Mercu Buana, Desain Komunikasi Visual, DKI Jakarta.

Nugrahani, R. (2014). Portal Portofolio : Media Alternatif Untuk Menjembatani Kebutuhan Lembaga Pendidikan DKV dan Industri. *Imajinasi*, VIII(2).

Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web IWEARUP.COM. *Visualita*, 7(2).

Rustan, S. (2020). *Out*. DKI Jakarta: Nulis Buku Jendela Dunia.

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability*. Ingenix, Inc.