

PERANCANGAN SITUS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PERUSAHAAN ANAHATA HOLISTIC PSYCHOLOGICAL SERVICE BAGI ANAK UMUR 8-12 TAHUN DI MARGAHAYU

Yasmine Dhanira Breda¹, Novian Denny Nugraha²
^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

yasminebreda@student.telkomuniversity.ac.id¹, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak. Penggunaan situs web menjadi salah satu bentuk media promosi yang banyak digunakan oleh berbagai perusahaan untuk mengenalkan dan mempermudah pengguna atau konsumennya untuk melakukan transaksi dengan produk atau jasa yang ditawarkan. Pada situs web terdapat berbagai unsur-unsur seperti warna, layout, tipografi, wireframe atau prototype yang diperlukan untuk memudahkan penggunaannya dan memiliki peran sebagai alat komunikasi dan alat promosi. Perancangan akan diterapkan pada situs web milik Anahata Holistic Psychological Service, yaitu jasa konsultasi psikologi di Bandung yang bekerja sama dengan para ahli psikologi profesional serta menyediakan jasa konsultasi secara online. Konsep visual yang sudah Anahata Holistic Psychological Service miliki, kurang sesuai dengan karakteristik perusahaan dan prinsip-prinsip user interface dan user experience. Maka akan dilakukan observasi online dan pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara dan studi pustaka pada perusahaan Anahata Holistic Psychological Service dan konsumen yang menggunakan jasanya. Data yang sudah diperoleh akan dianalisa dengan cara SWOT dan matriks, metode ini digunakan untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari situs web yang sudah ada dan menganalisa situs web milik perusahaan yang sejenis. Hasil dari perancangan akan berupa perubahan konsep visual pada situs web dari perancangan sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan produktifitas penggunaan situs web dan meningkatkan keterkaitan konsumen pada perusahaan untuk terus menggunakan jasanya.

Kata Kunci : Situs Web, user interface dan user experience, Media Promosi

Abstract. The use of a website is a form of promotional media that is widely used by various companies to introduce and make it easier for users or consumers to make transactions with the products or services offered. On the website, there are various elements such as color, layout, typography, wireframe or prototype that are needed to make it easier for users and have a role as a communication tool and a promotional tool. The design will be applied to the website owned by Anahata Holistic Psychological Service, which is a psychological consulting service in Bandung that collaborates with professional psychologists and provides

online consulting services. The visual concept that Anahata Holistic Psychological Service has, is not in accordance with the characteristics of the company and the principles of user interface and user experience. Then online observations and data collection will be carried out such as questionnaires, interviews and literature studies at the Anahata Holistic Psychological Service company and consumers who use its services. The data that has been obtained will be analyzed by means of a SWOT and matrix, this method is used to find the advantages and disadvantages of existing websites and to analyze websites belonging to similar companies. The results of the design will be in the form of changes to the visual concept on the website from the previous design with the aim of increasing the productivity of the use of the website and increasing consumer linkages to the company to continue using its services.

Keywords: website, user interface and user experience, promotional media

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Anahata Holistic Psychological Service adalah jasa konsultasi psikologi di Bandung yang bekerja sama dengan para ahli psikologi profesional. Pelayanan yang diberikan meliputi pelayanan kesehatan jiwa, tumbuh kembang anak dan psikotes. Layanan psikologi Holistic Psychological Service berinteraksi dengan pasien dari jarak jauh melalui *video call* dan forum diskusi umum di situs web. Anahata Holistic Psychological Service menyampaikan tujuan dari konsultasi jarak jauh adalah untuk memberikan pelayanan kepada keluarga yang membutuhkan konsultasi kapanpun dan dimanapun. Fungsi konsultasi anak akan terlebih dahulu memesan paket yang dibutuhkan secara online melalui website yang disediakan. Paket konsultasi diberikan sesuai dengan berbagai kondisi yang dibutuhkan, seperti konsultasi anak, tes kecerdasan anak, tes deteksi masalah anak, persiapan siswa TK/SD, tes perkembangan sekolah siswa. Namun, ditemukan bahwa penggunaan situs web tidak efektif dan interaksi positif dengan konsumen kurang terpenuhi.

Situs web merupakan gabungan halaman pada suatu domain di internet yang dirancang dengan tujuan spesifik dan saling berkorelasi serta dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Pada situs web terdapat berbagai unsur-unsur yang diperlukan untuk memudahkan penggunaannya dan memiliki peran sebagai alat komunikasi dan alat promosi. Adanya unsur

user interface pada situs web yang berperan sebagai bagian visual dari situs web yang menetapkan bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan situs web tersebut serta bagaimana informasi pada tampilan di layarnya. *User interface* menyatukan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari *user interface* adalah untuk mengembangkan *usability* dan *user experience*. Situs web menjadi salah satu bentuk media promosi, maka perancangannya pun perlu untuk memenuhi prinsip-prinsipnya. Dengan adanya promosi melalui situs web, maka akan mempengaruhi pada proses dan daya produksi bisnis. Promosi pada situs web dapat berupa berbentuk iklan, konten, informasi, dan layanan terkait dengan produk atau jasa.

Berdasarkan dari tujuan perusahaan untuk memberikan layanan konsultasi kapan pun dan dimana pun, maka dipilih pendekatan berdasarkan perancangan konsep visual pada situs web. Dengan diperhatikannya perancangan konsep visual, *user interface* dan *user experience* dapat memudahkan penggunaannya dan meningkatkan *value* bagi perusahaan untuk meningkatkan produktivitas bisnis.

Perancangan konsep desain visual serta penerapan prinsip-prinsip *user interface* dan *user experience* bertujuan untuk meningkatkan keterkaitan konsumen pada perusahaan. Perancangan ini akan diterapkan pada situs web sebagai salah satu media promosi yang berpotensi menjangkau pemasaran secara global.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat identifikasi permasalahan antara lain sebagai berikut:

1. Perancangan situs web Anahata Holistic Psychological Service yang kurang sesuai dengan prinsip *user interface* dan *user experience*.
2. Konsep visual yang sudah Anahata Holistic Psychological Service miliki, kurang sesuai dengan karakteristik perusahaan

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Perancangan konsep desain visual serta penerapan prinsip-prinsip *user interface* dan *user experience* bertujuan untuk meningkatkan keterkaitan konsumen pada perusahaan. Perancangan

ini akan diterapkan pada situs web sebagai salah satu media promosi yang berpotensi menjangkau pemasaran secara global.

2 Metode Penelitian

2.1 Perancangan

Menurut Christopher Alexander, dalam Maulizar (2013), perancangan merupakan cara untuk mendapatkan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik. Perancangan adalah usulan pokok yang mengonversikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Sedangkan, menurut Abdul Kadir, dalam Nastiti (2015) perancangan merupakan langkah penerapan serangkaian teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mentransformasikan hasil analisa kedalam wujud yang memudahkan mengimplementasikan

2.2 Prototipe

Prototipe merupakan model atau sampel awal yang rancang untuk menguji konsep yang akan dikenalkan. Prototipe umumnya dibuat untuk beberapa kali demonstrasi, seperti mencari tahu apakah konsep yang telah diajukan dapat di implementasikan atau menguji selera pasar. (DiveDigital, 2020).

2.3 DKV

Menurut Tinarbuko dalam Rahman (2017), Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif yang diterapkan pada berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari warna, huruf dan tipografi, gambar (ilustrasi) dan tata letak.

2.4 Desain Thinking

Menurut Kelley & Brown dalam Lazuardi (2019), *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis.

2.5 Desain Sprint

Design Sprint merupakan metode untuk menjawab pertanyaan bisnis melalui desain, pembuatan prototipe, dan pengujian ide dengan pelanggan dalam waktu singkat. Hal ini

sangat esensial dalam strategi bisnis, inovasi, *behavior science*, *design thinking*, dan berbagai strategi lainnya. (Pratama, 2019)

2.6 User Interface

Menurut buku Rene Sieber berjudul “*Graphic User Interface Layout and Design*” (2012), antarmuka pengguna muncul atau terletak di antara pengguna (*user*) dan antarmuka perangkat. *User Interface* pengguna merupakan factor penting yang perlu diperhatikan saat membuat aplikasi, dan UI sangat mempengaruhi daya tarik pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut.

2.7 User Experience

Menurut Tom Tullis dan Bill Alber dalam Wardiyanto (2019), *user experience* (UX) merupakan tindakan atau interaksi pengguna kepada produk atau sistem, atau apapun yang berkaitan dengan *user interface* yang melibatkan pikiran, persepsi, serta perasaan.

2.8 Metode Pengumpulan dan Analisa Data

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode analisa SWOT dan analisa matriks. Metode SWOT digunakan untuk menganalisis faktor-faktor kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman suatu perusahaan. Metode analisa matriks membandingkan suatu objek visual yang terkait dengan menilai perbedaannya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan analisis teori dan data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka didapatkan konsep pesan yang menjadi acuan dalam proses perancangan situs web untuk Anahata Holistic Psychological Service. Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah:

1. Menyampaikan informasi pentingnya konseling bagi anak dengan merancang konseling *online* yang ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak berusia 8- 12 tahun.
2. Dengan perancangan dari konsep desain yang akan diterapkan pada perusahaan Anahata Holistic Psychological Service. Perancangan pada konsep *user interface* dan *user experience* pada media situs web dapat membantu dalam memudahkan pengguna untuk mengenal dan menggunakan jasa pemesanan *online* ini.

Dari penjelasan dua konsep pesan tersebut telah dipahami pesan ingin disampaikan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan situs web ini. Penulis berharap dengan dilaksanakannya perancangan situs web ini, pengguna akan lebih mudah untuk memahami informasi yang akan disampaikan melalui rancangan struktur dan desain yang tepat.

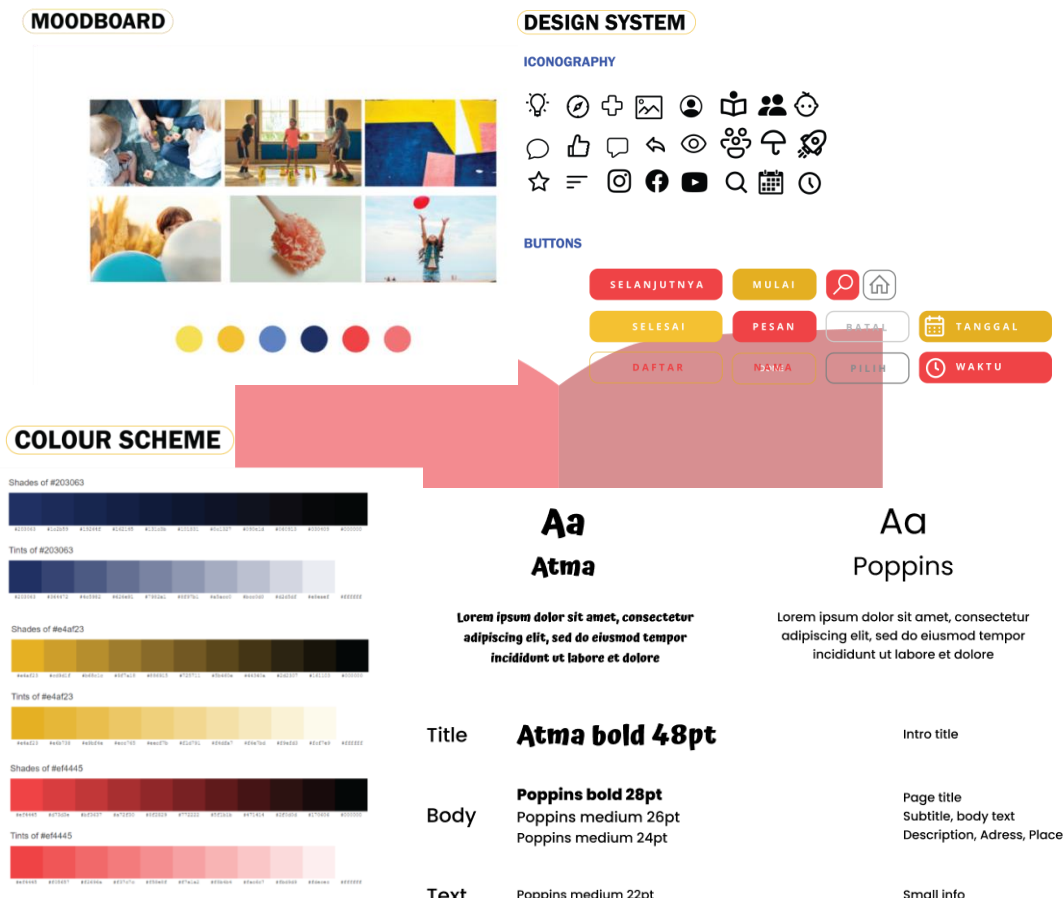
3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan adalah perancangan *user interface* dan *user experience* pada situs web sebagai bagian dari identitas perusahaan. Identitas yang dipakai dalam perancangan situs web ini adalah bentuk warna pada logo Anahata Holistic Psychological Service. Selain itu, penulis juga akan menggunakan konsep dengan mengkolaborasikan elemen bentuk-bentuk abstrak, dan bentuk simetris seperti, persegi, bulat dan segitiga sebagai bentuk metafora dari pemikiran abstrak menjadi bentuk perkembangan diri. Dilengkapi warna putih sebagai warna dasar pada laman situs web untuk memberi kesan desain layout UI yang modern.

3.3 Konsep Media

Situs web yang menjadi pengantar untuk menyampaikan informasi, disajikan secara *online* oleh perusahaan bagi penggunanya yang ingin mengenal atau mempelajari mengenai konsultasi ataupun psikologi. Dibantu dengan konsep-konsep UI dan UX untuk meningkatkan keselarasan pada desain dan layout untuk situs web. Perancangan juga akan bersifat multiplatform yang berarti dapat digunakan pada bentuk gadget lain demi memudahkan penyampaian informasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan atau keadaan penggunanya.

3.4 Perancangan



Gambar 1. Konsep Perancangan

Konsep desain yang akan digunakan fokus pada penggunaan warna utama pada perusahaan berwarna pink dan dilengkapi oleh warna biru dan kuning. Warna merah muda dapat memberi kesan ramah. Dengan pemilihan font “Atma” pada bagian *title* untuk menunjukkan kesan *playful* dan *friendly* serta “Poppins” dengan tipe sans serif dan ketebalan yang medium pada bagian *body text* agar mudah dibaca oleh pengguna.

DESIGN



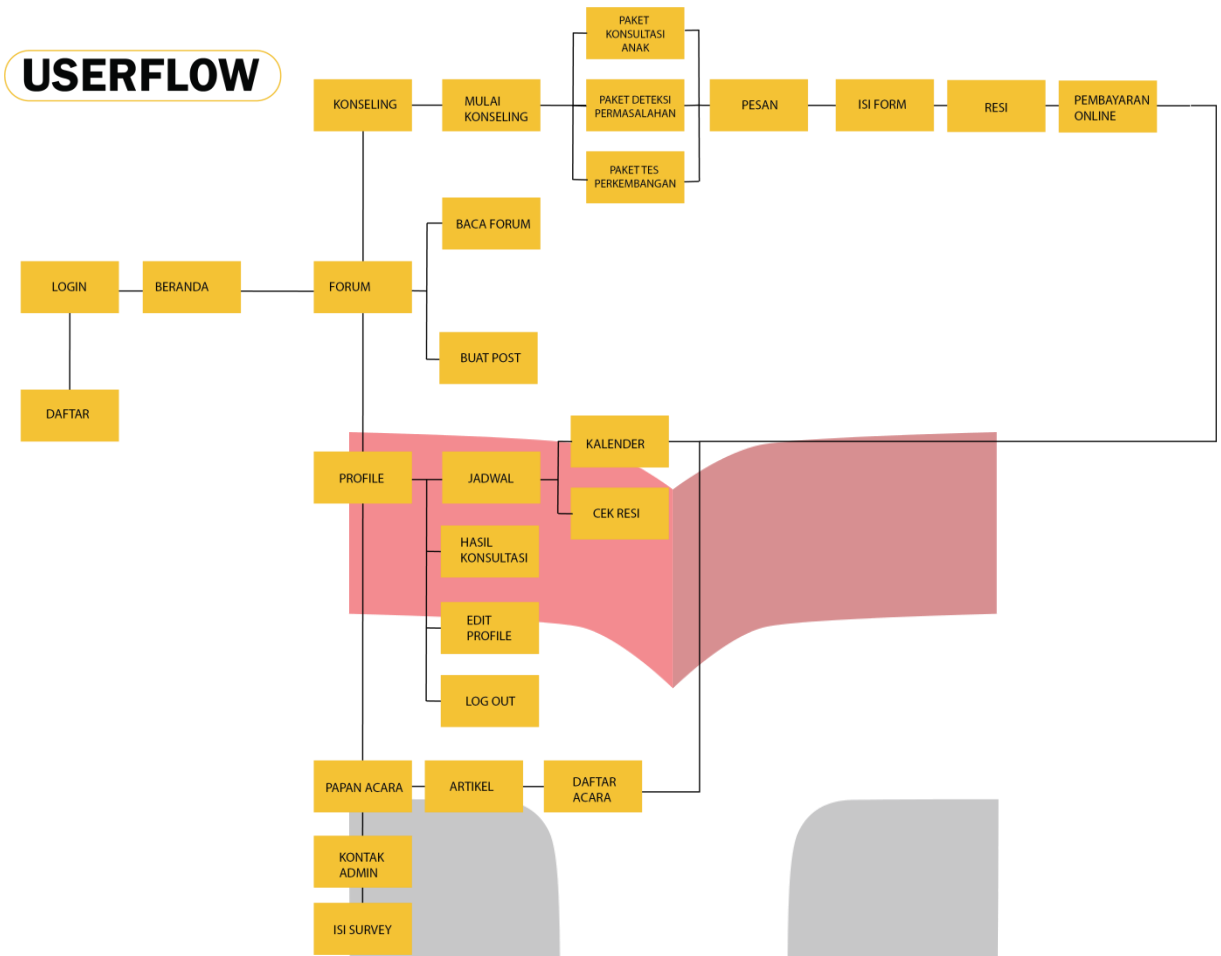
Gambar 2. Konsep Ilustrasi

Konsep ilustrasi yang akan digunakan mengartikan bentuk perkembangan atau pemahaman user dari metafora pemikiran abstrak dan kognitif. Dengan bantuan konsep visual seperti diatas, diharapkan pengguna dapat dengan mudah memahami penyampaian informasi secara visual, terutama terhadap anak pada umur 8-12 tahun yang akan turut menggunakan situs web bersama orang tuanya.

TASKFLOW



Gambar 3. Konsep Taskflow



Gambar 4. Konsep Userflow

WIREFRAME

CARA PENDAFTARAN AKUN

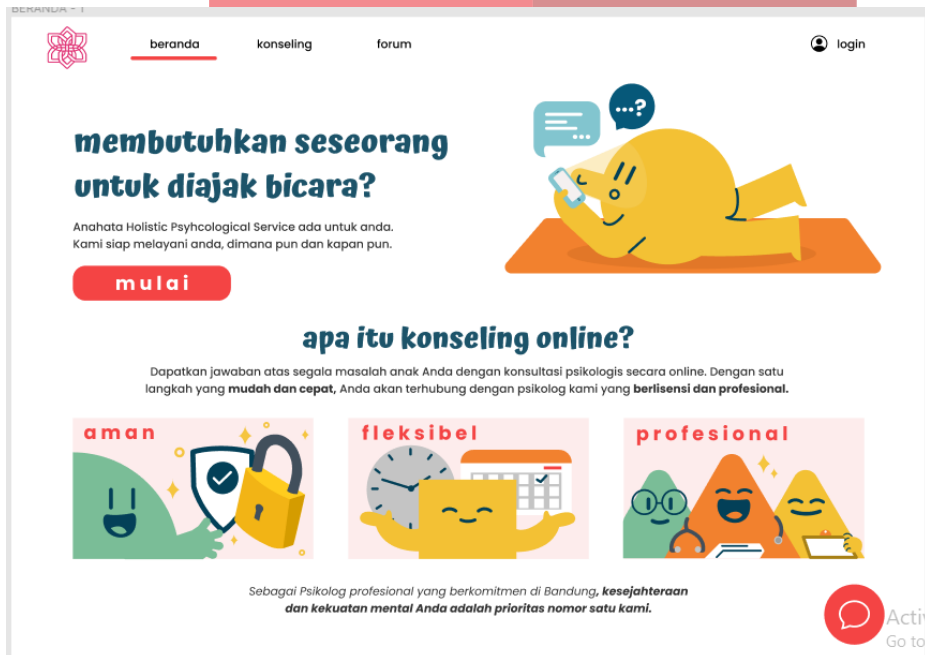


Gambar 5. Konsep Wireframe

Pada perancangan perlu untung memperhatikan rancangan alur pengguna menggunakan konsep *taskflow*, *userflow*, dan *wireframe*. *Taskflow* dapat membantu visualisasi untuk mengidentifikasi jalur atau proses yang akan dilakukan pengguna saat pengguna menggunakan situs web Anahata. *Userflow* bertujuan untuk menunjukkan langkah langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk untuk menyelesaikan suatu tugas atau tujuan. *Wireframe* dapat membantu untuk memvisualisasikan *layout* dan *journey* dari pengguna. Pada wireframe, tata letak dari setiap bagian *button* atau informasi sudah dapat tervisualisasikan dengan baik hingga mudah untuk dipahami bagaimana perkiraan *layout* pada prototipe.

3.5 Hasil Perancangan

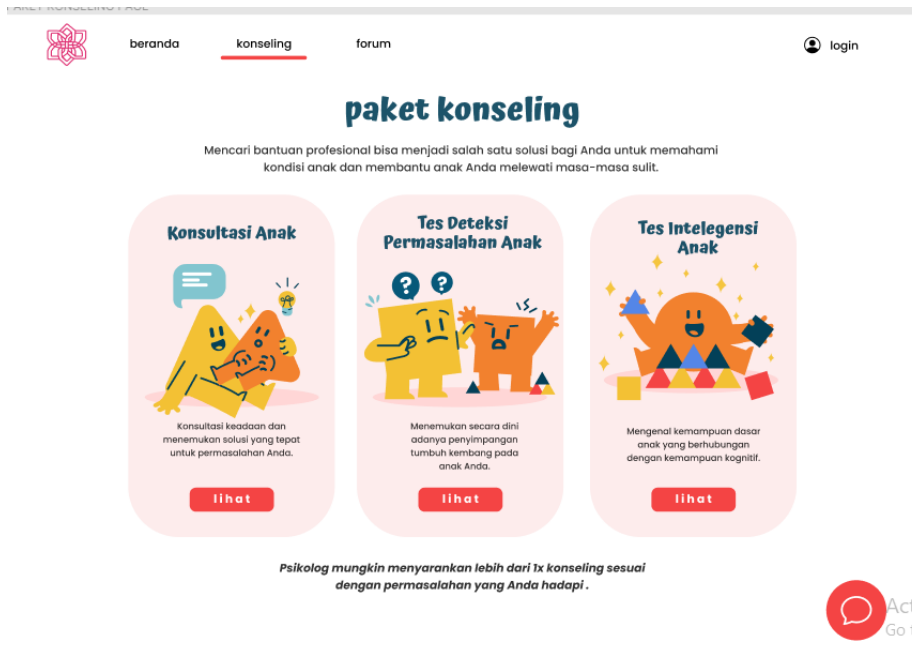
Berikut adalah hasil dari perancangan konsep visual dan konsep *user interface* dari situs web milik Anahata Holistic Psychological Service:



Gambar 6. Beranda



Gambar 7. Konseling



Gambar 8. Paket Konseling

3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan konsep visual pada situs web untuk perusahaan Anahata Holistic Psychological Service, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 42 responden orang tua yang memiliki anak umur 8-12 tahun, mayoritas dari orangtua yang memiliki anak diantara umur 8-12 tahun belum banyak yang mengetahui adanya cara untuk melakukan konseling secara *online* dan belum mengetahui dampak positif dari melakukan konseling untuk perkembangan diri anak. Responden dapat merasakan pentingnya konseling sejak dini, namun tidak percaya diri untuk melakukan konseling secara *online*. Oleh karena itu, perancangan konsep visual pada situs web milik Anahata bertujuan untuk membantu meningkatkan ketertarikan konsumen pada perusahaan dengan menyajikan konsep visual situs web yang *informative* serta komunikatif sehingga proses untuk memahami dan menggunakan situs web dapat lebih efektif. Dengan merancang konsep visual pada situs web yang memiliki pendekatan pada pemahaman visual yang sudah berkembang dengan baik pada anak umur 8-12 tahun

Referensi

- Anisya, Ninda. (2020). Lebih Stabil, Ini Dia Tahap Perkembangan Emosi Anak Usia 8-12 Tahun. Diakses pada: <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/ninda/tahap-perkembangan-emosi-anak-usia-8-12-tahun/3> (2 Maret 2021, 13:20)
- DiveDigital. (2020) Apa itu Prototipe. Diakses pada www.divedigital.id (10 April 2021, 13:34)
- Wahyu, A. (2020). Pengertian Prototype: Kekuatan, Contoh dan Metodenya. Diakses pada www.tedas.id (10 April 2021, 14:33)
- Fadly, A. (2020). Ikon – Indeks – Simbol. Diakses pada www.binus.ac.id (19 April 2021, 21:37)
- Pratama, Y,D (2019). Apa Itu Design Sprint dan Bagaimana Cara Menjadi Sprint Master. Diakses pada www.medium.com (1 Mei 2021, 21:02)
- 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. Disertasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Semarang: tidak diterbitkan.
- Isaacson, W. (2014). *The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution*. New York: Simon & Schuster

Julian, E.H. Nugraha, N.D. (2021). PERANCANGAN WEBSITE KLASH.GG SEBAGAI AKTIVASI EVENT ESPORT. e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.2, 367.

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2(1), 1-11. doi: <https://doi.org/10.35138/organu.m.v2i1.51>

Maulizar, A. (2013). Apa itu Perencanaan, Perancangan, dan Perancang. Diakses pada www.affifmaulizar.blogspot.com (13 April 2021, 15:54)

Maulidina, A. Siswanto, R. (2020). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF ART THERAPY SEBAGAI METODE REGULASI EMOSI. e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2, 2129.

Mittal, A. (2018). *UX vs UI - Similarity and Differences*. Diakses pada www.blog.prototypr.io (9 April 2021, 13:21)

Nasaputra, J. (2020). Usability Test #2: Merencanakan UT Dalam 3 Tahap. Diakses pada www.medium.com (26 April 2021, 13:34)

Nastiti, N.E. (2015). Perancangan Sistem Tanda Pada Museum Lampung di Bandar Lampung. Disertasi Desain Grafis pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan

Qolbiyah, A (2020). Perancangan Media Informasi Metode Self-Care sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik dan Mental Mahasiswa di Bandung. Disertasi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 3(2), 219–237.

Rustan, S. (2008). Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Resmadi, I. (2020). Perancangan Buku Resep Berilustrasi Untuk Anak Usia 9-11 Tahun. Disertasi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan

Resikati, M. Apsari, D. Wahab, T. (2020) . PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG MENGENALI GANGGUAN GEJALA DEPRESI BAGI MAHASISWA DI BANDUNG. e-Proceeding of

Art & Design : Vol.7, No.2, 2090.

Sieber, R. (2012). *Graphical User Interface - Layout and Design*. Swiss: CartouCHE

Wardiyanto, A (2019). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Donor Darah Untuk PMI Kabupaten Bandung. Disertasi Ilmu Terapan pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan.

Salim, H. (2018). 5 Elemen User Experience. Diakses pada www.medium.com (19 April 2021, 23:05)

Salim, H. (2018). 5 Elemen User Experience. Diakses pada www.medium.com (19 April 2021, 23:05)

Hakim, A., & Rahman, Y. (2017). PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PERUSAHAAN ARNIS WIGATI (AW). *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, , 37-48. doi:10.25124/demandia.v2i01.771

Sendari, A, A(2020). Web adalah Bagian Penting dalam Internet, Kenali Pengertian dan Sejarahnya. Diakses pada: <https://hot.liputan6.com/read/4438604/web-adalah-bagian-penting-dalam-internet-kenali-pengertian-dan-sejarahnya> (2 Maret 2021, 12:01)

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*, 11(1), 17–24.

Tyastuti, S, W. (2020). Perancangan UI/UX Pada Tapping Game Multiplayer Gatcha. Disertasi Ilmu Terapan pada Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan

Tysara, L. (2020). Website adalah Kumpulan Informasi Dimuat di Internet, Ketahui Cara Membuatnya. Diakses pada: <https://hot.liputan6.com/read/4418352/website-adalah-kumpulan-informasi-dimuat-di-internet-ketahui-cara-membuatnya> (2 Maret 2021, 13:05)

UXPin. (2010) *What Is a Prototype: A Guide to Functional UX*. Diakses pada www.uxpin.com (14 April 2021, 00:33)