

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Melihat dengan kondisi saat ini, masyarakat telah diharuskan untuk lebih banyak bekerja dari rumah atau Work From Home (WFH). Hal ini diperparah karena penyebaran COVID-19 yang semakin merebak, sehingga menyebabkan kehebohan di seluruh dunia [1]. Meskipun masyarakat bekerja dari rumah, tapi tetap pekerjaan haruslah dikerjakan seefektif mungkin dan sebaik mungkin seperti ketika bekerja dari kantor. Desain interior yang baik dinilai sangat penting sebagai salah satu faktor untuk meningkatkan kinerja dan performa seseorang ketika melakukan aktivitas. Terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Rasha Mahmoud Ali El-Zeiny dari Minia University, ditemukan bahwa terdapat peningkatan kualitas performa pekerja ketika mereka bekerja berada di ruangan kerja dengan desain interior yang lebih baik. Hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi pada furnitur ruangan, temperature, perhiasan ruangan, tingkat kebisingan, privasi, pencahayaan, pemandangan dunia luar, serta pewarnaan ruangan [2].

Houset adalah sebuah platform manufaktur desain interior yang berperan untuk membantu masyarakat yang membutuhkan bantuan untuk mendesain ruangan, namun kekurangan referensi dan merasa kesulitan untuk membayangkan suatu desain interior yang sesuai dengan selera mereka. Houset menyediakan fitur-fitur seperti penjualan furnitur online, menyediakan *template-template* ruangan dengan berbagai macam pilihan, menyediakan sebuah fitur mendesain ruangan yang dapat dikelola oleh user secara mandiri, serta fitur untuk berkonsultasi dengan seorang ahli desainer interior. Dengan begini, setidaknya masyarakat akan mendapatkan referensi desain serta pilihan berbagai furnitur dari gaya ruangan yang berbeda-beda.

Untuk memasarkan produknya, Houset memerlukan aplikasi website yang dapat mengakomodasi setiap fitur-fitur yang disediakan Houset. Dengan *website* juga, sebuah produk dapat dikenalkan dengan lebih luas oleh masyarakat. Selain itu, website dapat memperkuat keberadaan sebuah merek, karena *website* dapat memberikan manfaat dan fitur yang beragam kepada masyarakat daripada hanya sekedar menggunakan *website e-commerce* [3]. Menurut Chhavi Firani, *front-end development* dalam sebuah *website* merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan, karena halaman yang baik dapat memengaruhi bagaimana pengguna melihat sebuah produk. Bagaimana impresi pertama pengguna terhadap produk, kepercayaan pengguna terhadap produk, bahkan kekuatan keberadaan merek dapat diperkuat dengan melihat halaman *front-end website*-nya [4]. Hal tersebut mendorong penulis untuk ikut berperan dalam pengembangan *website* untuk membuat *desain User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) serta melakukan implementasi UI/UX terhadap *front-end website* Houset sehingga aplikasi *website* yang dikembangkan dapat terlihat lebih menarik dan dapat diterima oleh pengguna. Dalam perancangan UI/UX sebuah *website*, terdapat beberapa metode yang sering digunakan. Pada penelitian ini, akan digunakan sebuah metode untuk merancang tampilan antarmuka, yaitu *User-Centered Design* (UCD).

Metode lain, seperti *Activity-Centered Design* (ACD) dan *Goal-Directed Design* (GDD) memiliki perbedaan dibanding metode UCD. Meski memiliki tujuan yang cenderung sama, yaitu menghasilkan suatu desain, namun ketiganya memiliki karakteristik dan proses yang berbeda. Lebih lengkap perbedaan ketiganya dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Perbedaan UCD, ACD, dan GDD

UCD	ACD	GDD
Prosesnya adalah membuat sistem yang lebih memusatkan kepada keinginan, kebutuhan, alasan, dan keinginan <i>user</i> ketika menggunakan sistem.	Prosesnya untuk melihat aktivitas-aktivitas apa saja yang perlu dan tidak untuk dilakukan oleh <i>user</i> .	Pembuatan difokuskan kepada tujuan <i>user</i> dalam menggunakan sebuah sistem. Mengidentifikasi perilaku dan tujuan penggunaannya.

Melihat perbandingan ketiganya, metode UCD akan dirasa lebih cocok untuk tim *startup* yang fokus produknya adalah agar dapat membuat *user* nyaman, mau, dan merasa butuh untuk menggunakan produk tersebut. Sehingga dengan menerapkan metode UCD, konsumen akan lebih terpuaskan karena solusi dan permasalahan yang dihasilkan dari metode UCD merupakan hasil dari pendekatan dengan calon konsumennya langsung [5]. Beberapa penelitian mengatakan bahwa rancangan UI/UX yang menggunakan metode *user-centered design* (UCD) menghasilkan hasil UI/UX yang memuaskan bagi user [6, 7, 8]. Seperti penelitian yang diajukan oleh Muhammad Dirga Dzulfiqar dan timnya dengan perancangan UI/UX menggunakan metode UCD, memberikan hasil yang lebih baik dari *User Interface* sebelumnya, dengan usability value sebesar 81.9% yang jika dibandingkan dengan desain sebelumnya hanya mendapat di angka 55.6% [8].

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, mendorong penulis untuk menggunakan metode UCD sebagai metode perancangan *front-end*. Metode UCD dipilih karena UCD merupakan metode yang melibatkan user, sebagai pihak utama yang akan menggunakan aplikasi website ini, untuk terlibat dalam pembuatan desain UI/UX. Sehingga, hasil desain yang diciptakan dapat sesuai dengan keinginan user [9]. Hal ini sejalan dengan keinginan Houset yang ingin menciptakan sebuah inovasi yang dapat membantu masyarakat untuk keperluan desain interior.

Topik dan Batasannya

Berdasarkan uraian dari latar belakang, rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah penjelasan bagaimana cara atau alur pembuatan rancangan antarmuka untuk *website* Huset menggunakan metode *User-centered Design* (UCD). Pada penelitian ini akan dijelaskan alur-alur yang akan dilalui dalam perancangan antarmuka. Alur-alur tersebut harus menerapkan metode *User-centered Design*.

Setelah mengetahui cara merancang antarmuka dengan metode UCD, selanjutnya untuk mengetahui bagaimana cara mengimplementasikan rancangan antarmuka untuk menjadi sebuah halaman *frontend website*.

Selanjutnya perlu juga untuk mengetahui bagaimana cara dan alur proses pengujian untuk mengevaluasi hasil perancangan antarmuka *website*.

Penelitian ini terbatas hanya berfokus pada rancangan antarmuka aplikasi *website* saja dan tidak membahas bagian *backend*, dikarenakan terdapat penanggung jawab yang akan mengerjakan hal tersebut. Rancangan antarmuka ini juga hanya akan membahas fitur yang dapat dikerjakan oleh bagian *frontend* saja, sehingga keseluruhan fungsi dan isi fitur seperti Kanvas Desain Ruang tidak akan menjadi bahasan pada penelitian ini. Data yang digunakan pada aplikasi ini adalah data dummy yang dimaksudkan agar aplikasi dapat ditinjau sebagaimana mestinya. Jenis *user* yang dituju pada penelitian ini adalah jenis *user* yang akan menggunakan produk Huset sebagai konsumen atau pembeli.

Tujuan

Berdasarkan hasil uraian dari rumusan masalah, maka dapat diambil tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara merancang desain front-end website Huset dengan metode UCD
2. Mengimplementasikan rancangan desain UI/UX pada aplikasi website Huset
3. Mengevaluasi hasil perancangan dan implementasi front-end untuk dilakukan testing.

Berdasarkan hasil uraian dari rumusan masalah, maka dapat diambil beberapa tujuan. Yang pertama adalah untuk mengetahui cara merancang desain antarmuka *website* Huset dengan metode UCD. Metode UCD yang digunakan adalah metode UCD yang telah dikaji dan disusun alurnya sedemikian rupa, sehingga penelitian akan tetap pada alur metode UCD yang benar.

Kemudian implementasi rancangan antarmuka yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah halaman *frontend website* Huset. Dalam perancangannya akan menggunakan *tools-tools* yang berguna dalam perancangan halaman antarmuka *website*, seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Selain itu, pada penelitian ini, penulis akan menggunakan JavaScript *framework*, yaitu ReactJS.

Setelah implementasi rancangan dilakukan, selanjutnya perlu diketahui apakah rancangan yang telah dibuat telah memenuhi ekspektasi dan dapat diterima. Untuk memperoleh hasil tersebut, maka perlu melakukan evaluasi terhadap rancangan antarmuka *website* yang telah dibangun.