

PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX WEBSITE PERUSAHAAN ARENDA NUANSA BERLIAN

Duta Tangkoh Raja Sebayang
Teknologi Rekayasa Multimedia
Telkom University
Bandung, Indonesia
sebayangduta@student.telkomuniversit
y.ac.id

Anang Sularsa, S.T., M.T.
Teknologi Rekayasa Multimedia
Telkom University
Bandung, Indonesia
ananks@telkomuniversity.ac.id

Entik Insanudin, S.T., M.T.
Teknologi Rekayasa Multimedia
Telkom University
Bandung, Indonesia
fery@telkomuniversity.ac.id

Arenda Nuansa Berlian adalah perusahaan outsourcing yang menghadapi tantangan utama berupa rendahnya visibilitas dan aksesibilitas informasi mengenai layanan yang ditawarkan serta peluang kerja bagi calon tenaga kerja. Masalah ini disebabkan oleh minimnya media komunikasi digital yang terstruktur dan berorientasi pada pengguna. Akibatnya, calon klien dan tenaga kerja potensial kesulitan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat. Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan desain antarmuka website company profile yang interaktif, informatif, dan responsif menjadi solusi strategis yang diusulkan. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking karena karena fokusnya yang kuat terhadap kebutuhan pengguna, memungkinkan pengembangan solusi desain yang inovatif, iteratif, dan efektif untuk meningkatkan pengalaman pengguna. yang terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses ini diawali dengan penelitian kebutuhan pengguna untuk memahami tantangan mereka secara mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan prototipe menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan desain antarmuka yang relevan dan estetis. Hasil dari pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor rata-rata 76,4. Yang termasuk dalam kategori Good. Skor ini mencerminkan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain yang dihasilkan.

Kata kunci : UI/UX Design, DesignThinking, SUS, Figma

I. PENDAHULUAN

Desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan website yang efektif, informatif, dan menarik. Website company profile adalah salah satu media utama yang digunakan oleh perusahaan untuk memperkenalkan identitas, layanan, dan nilai-nilai perusahaan kepada publik, terutama kepada klien dan mitra.

Arenda Nuansa Berlian, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang outsourcing, menyadari pentingnya memiliki website company profile yang tidak hanya sekadar informatif tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif. Sebuah website memerlukan rancangan desain yang nantinya akan diterapkan oleh programmer agar dapat dipublikasikan secara online. Dengan desain UI/UX yang baik, perusahaan dapat meningkatkan kepercayaan klien, memperkuat citra, dan mempermudah akses informasi. Selain itu, desain yang optimal juga membantu calon karyawan dalam menemukan informasi

terkait lowongan pekerjaan serta mempermudah proses pendaftaran secara efisien.

Pengembangan desain UI/UX untuk website company profile Arenda Nuansa Berlian bertujuan untuk menciptakan platform yang responsif, mudah diakses, dan mampu menyampaikan informasi. Pendekatan desain yang berpusat pada pengguna diharapkan dapat memperluas jangkauan pasar, serta mempererat hubungan dengan klien dan calon karyawan.

Oleh karena itu, perusahaan memerlukan sebuah rancangan antarmuka yang dapat dijadikan landasan oleh programmer dalam mengembangkan website company profile yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan perusahaan.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah website Perusahaan Arenda Nuansa Berlian memerlukan desain antarmuka yang interaktif dengan fitur-fitur beranda, tentang kami, kontak, layanan, dan galeri.

B. Tujuan

1. Merancang desain antarmuka website company profile Arenda Nuansa Berlian yang menarik dan mudah digunakan.
2. Meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas informasi Perusahaan menciptakan desain website yang tidak hanya informatif, tetapi juga responsif dan mudah diakses, sehingga mempermudah calon tenaga kerja dan klien dalam memperoleh informasi terkait layanan dan peluang kerja yang ditawarkan oleh perusahaan.

C. Batasan Masalah

1. Perancangan desain baru dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah didiskusikan dan ditentukan oleh perusahaan Arenda Nuansa Berlian.
2. Fokus perancangan hanya pada desain antarmuka website, tidak termasuk pengembangan kode atau implementasi oleh programmer.

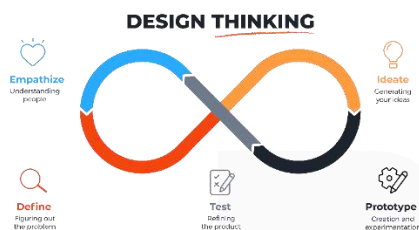
D. Definisi Operasional

1. UI/UX Design adalah proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) untuk menciptakan interaksi yang nyaman, intuitif, dan efektif antara pengguna dengan sebuah produk digital. Pendekatan ini menggunakan metodologi Design Thinking, yang terdiri dari lima

tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, untuk menghasilkan produk yang optimal.

2. Design Thinking adalah metodologi desain berbasis solusi yang digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang, dan mengembangkan produk dengan cara kreatif dan inovatif. Metodologi ini menitikberatkan pada kolaborasi dan iterasi untuk menghasilkan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna.
3. SUS adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk digital. Skor SUS membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain sehingga dapat ditingkatkan sesuai kebutuhan pengguna.
4. Figma adalah perangkat lunak berbasis web untuk merancang dan membuat prototipe antarmuka pengguna (UI). Alat ini memfasilitasi kolaborasi secara real-time dan memungkinkan desainer untuk menciptakan wireframe, mockup, hingga prototipe interaktif untuk mendukung pengembangan produk digital.

E. Metode Pengerjaan



Gambar 1 Metodologi Design Thinking

Tahapan design thinking dapat dilihat pada gambar 1 dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *Design Thinking*. Design Thinking adalah pendekatan utama yang membantu desainer menciptakan produk digital seperti aplikasi atau website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga intuitif dan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna. Tahapan Design Thinking adalah Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. [1]

II. KAJIAN TEORI

A. Teori penunjang

1. PT Arenda Nuansa Berlian

Arenda Nuansa Berlian adalah perusahaan nasional yang bergerak di bidang penyedia jasa tenaga kerja atau alih daya (outsourcing) dan distribusi barang. Dalam operasionalnya, perusahaan ini memfokuskan diri pada penyediaan tenaga kerja yang kompeten, terlatih, dan profesional untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha yang terus berkembang. Sebagai perusahaan berbadan hukum, Arenda Nuansa Berlian berkomitmen untuk memberikan solusi SDM yang andal kepada mitra bisnisnya di berbagai sektor industri.

1. UI/UX

UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan dua elemen penting yang saling berkaitan dalam desain digital, terutama pada pembuatan aplikasi dan website. User Interface (UI) berfokus pada aspek visual dari suatu produk digital, mencakup elemen-elemen seperti tombol, menu, ikon, tata letak, warna, tipografi, hingga ilustrasi. UI

bertujuan menciptakan antarmuka yang menarik secara estetika, sehingga mampu memberikan kesan pertama yang positif kepada pengguna. Elemen-elemen UI harus dirancang dengan baik agar pengguna dapat memahami fungsi dan alur navigasi sebuah aplikasi atau website dengan mudah.

Sementara itu, User Experience (UX) lebih berfokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan produk digital tersebut. UX mencakup segala aspek interaksi pengguna, seperti kemudahan navigasi, efisiensi penyelesaian tugas, kecepatan akses, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Dengan kata lain, UX bertujuan memastikan bahwa pengguna merasa nyaman, senang, dan mendapatkan nilai yang diharapkan dari penggunaan produk digital. UX juga melibatkan penelitian mendalam mengenai kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna, sehingga desain yang dihasilkan dapat benar-benar relevan dengan target audiens. [2]

2. User Interface

User Interface (UI) adalah aspek visual dari suatu produk digital yang dirancang untuk memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan sistem. Elemen-elemen UI mencakup tombol, menu navigasi, ikon, tipografi, warna, dan tata letak. Tujuan utama dari desain UI adalah menciptakan antarmuka yang menarik, intuitif, dan mudah dipahami oleh pengguna. Dengan tata letak yang baik dan elemen visual yang konsisten, UI membantu pengguna menjalankan tugas mereka dengan cepat dan efisien tanpa kebingungan. [3]

3. User Experience

Hartson & Pyla, (2012) Menerangkan bahwa *User Experience* atau pengalaman pengguna adalah efek yang dirasakan oleh pengguna sebagai hasil dari interaksi dengan sistem atau produk yang termasuk pengaruh dari usability, usefulness, dan emotional impact selama interaksi. User Experience sederhana adalah perasaan setiap orang ketika mereka menggunakan sebuah produk atau layanan yang ditampilkan oleh visual pada aplikasi, user experience akan memberikan dampak yang signifikan pada pengembangan dan perbaikan problem pada sistem yang akan diimplementasikan karena pada tahapan ini akan menyangkut tingkat kenyamanan, efisiensi serta responsivitas dari user dalam pengguna sistem. [4]

4. Figma

Figma adalah alat desain berbasis web yang banyak digunakan dalam pembuatan desain UI/UX, yang memungkinkan desainer untuk membuat, berkolaborasi, dan menguji prototipe secara interaktif. Dalam pembuatan desain website untuk perusahaan Arenda Nuansa Berlian, saya memanfaatkan berbagai fitur unggulan Figma untuk memastikan desain yang optimal dan efisien. Salah satu fitur utama yang digunakan adalah desain vektor, yang memungkinkan pembuatan elemen desain seperti ikon dan tombol dengan kualitas tinggi yang dapat disesuaikan ukurannya tanpa kehilangan ketajaman. Fitur prototipe interaktif juga digunakan untuk menghubungkan berbagai halaman desain dan menambahkan elemen interaktif, yang memungkinkan pengujian alur navigasi dan pengalaman pengguna sebelum implementasi. Selain itu, kolaborasi real-time di Figma memungkinkan tim desain untuk bekerja bersama-sama dalam proyek yang sama secara bersamaan,

mempermudah koordinasi dan memungkinkan perubahan langsung berdasarkan masukan dari berbagai pihak. [5]

5. Website

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan berisi informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, atau kombinasi semuanya, yang dapat diakses melalui internet. Website berfungsi sebagai media digital untuk menyampaikan informasi, menyediakan layanan, atau menjual produk. Sebuah website dapat dirancang untuk berbagai tujuan, seperti edukasi, hiburan, atau kebutuhan bisnis, dan sering kali menjadi wajah utama perusahaan atau individu di dunia digital. [6]

6. Desain Grafis

Desain grafis adalah cabang seni rupa yang berfokus pada komunikasi visual melalui elemen-elemen seperti warna, tipografi, gambar, dan tata letak. Setiap hari, kita berinteraksi dengan desain grafis, misalnya melalui kemasan produk, poster, atau iklan digital. Desain grafis tidak hanya menciptakan karya yang menarik secara estetika, tetapi juga bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada audiens. Dengan desain yang tepat, produk atau layanan dapat lebih mudah dikenali, dipercaya, dan dipahami. [7]

7. Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang didirikan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams. Tujuan utama Canva adalah menyederhanakan proses desain, sehingga pengguna dengan atau tanpa latar belakang desain dapat menciptakan karya visual yang menarik dengan mudah. Canva menawarkan berbagai fitur intuitif, termasuk koleksi template siap pakai untuk berbagai kebutuhan, seperti poster, kartu nama, infografis, presentasi, hingga konten media sosial. [8]

8. Wireframe

Wireframe membantu desainer untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting pada halaman, seperti posisi menu, tombol, gambar, dan teks. Proses ini juga memungkinkan desainer untuk memikirkan cara pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka secara logis dan efisien. Beberapa alat populer untuk membuat wireframe meliputi Figma, Sketch, Adobe XD, dan Balsamiq. Dengan wireframe yang baik, proses desain dan pengembangan dapat menjadi lebih terarah, memastikan bahwa elemen-elemen antarmuka memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan proyek. [9]

9. Mockup

Mockup adalah model statis yang menunjukkan tampilan akhir dari desain antarmuka, mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan elemen desain lainnya. Tidak seperti wireframe yang hanya menampilkan kerangka dasar, mockup memberikan gambaran yang lebih mendetail dan realistis tentang antarmuka. Mockup digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang estetika dan nuansa visual dari desain sebelum masuk ke tahap prototipe atau implementasi. [10]

10. Prototype

Dalam proses pengembangan, prototype biasanya dibuat setelah tahap wireframe dan mockup. Alat-alat seperti Figma, InVision, dan Adobe XD digunakan untuk membuat prototype yang mendekati hasil akhir, baik dari segi tampilan maupun fungsi. Dengan menggunakan prototype, tim dapat menguji konsep desain secara real-time dan melakukan revisi

berdasarkan masukan dari pengguna. Prototype tidak hanya mempercepat proses pengembangan tetapi juga memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan proyek. [11]

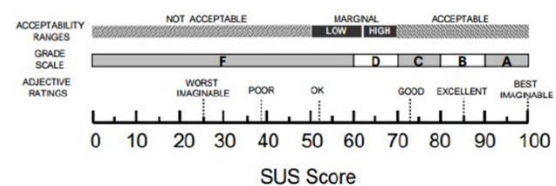
11. UI Style Guide

UI Style Guide adalah sebuah panduan yang berisi aturan dan pedoman desain untuk elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) suatu produk digital, seperti website atau aplikasi. Untuk menciptakan desain yang menarik, penulis menggunakan panduan gaya (style guide) sebagai acuan dalam merancang antarmuka pengguna (user interface). menunjukkan sebuah palet warna yang diambil dari warna logo perusahaan untuk memastikan keselarasan dan konsistensi dengan elemen desain lainnya. Palet warna ini dirancang untuk menciptakan harmoni visual yang sesuai dengan identitas merek perusahaan. Warna-warna yang dipilih oleh penulis beserta kode hex yang digunakan adalah putih (#FFFFFF), biru (#0359A3), oranye (#DF6800), dan hitam (#000000). Menunjukkan desain tombol dan ikon yang dibuat oleh penulis, dengan penerapan corner radius yang memberikan efek sudut tumpul pada elemen kotak. Penggunaan corner radius ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang lebih lembut dan modern. [12]

12. Tipografi

Tipografi memainkan peran penting dalam membangun identitas visual sebuah produk atau merek. Penataan huruf, termasuk jenis font, ukuran, warna, dan jarak antarhuruf (kerning), dapat memengaruhi persepsi audiens terhadap pesan yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, dalam desain kemasan produk sehari-hari seperti pasta gigi, tipografi digunakan untuk menciptakan daya tarik visual, memberikan informasi produk, dan mencerminkan kepercayaan merek. Dalam dunia digital, tipografi yang baik harus mempertimbangkan keterbacaan pada berbagai perangkat dan ukuran layar untuk memastikan pesan tetap dapat dipahami dengan jelas oleh pengguna, disini penulis dalam perancangan desain memilih font Poppins sebagai elemen tipografi utama karena tampilannya yang modern dan bersih sesuai dengan konsep yang diusung. [13]

13. SUS Score



Gambar 2 SUS Score

Berdasarkan hasil pengujian SUS dengan menyebarkan kuisioner kepada 10 responden pengguna sistem maka didapatkan skor rata-rata yaitu 76.4. Berdasarkan skala SUS skor 76.4 termasuk kategori Good (baik) dalam efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. [14]

III. METODE

A. Analisis

Tahap analisis ini digunakan untuk mencari kebutuhan yang digutuhkan oleh fitur tokoh untuk website company profile arenda nuansa berlian. Pada tahap ini diawali dengan menganalisis website dengan mempertimbangkan isi konten

yang dibutuhkan dalam pembuatan desain UI/UX dan selanjutnya melakukan diskusi dengan tim maupun pemimpin untuk menentukan isi konten apa saja yang akan digunakan.

1. Empathize

Pada tahapan pertama dari design thinking yaitu empathize. Tahap empathize bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna serta mencari referensi fitur yang relevan dengan website company profile Arenda Nuansa Berlian. Berikut ini adalah hasil dari analisis isi konten dari situs website kompetitor untuk fitur website Arenda Nuansa Berlian:

- Beranda, Menampilkan informasi singkat dan galeri yang dapat memberikan kesan pertama kepada pengguna. Hal ini membantu pengguna memahami jasa perusahaan tanpa harus menelusuri halaman lain.
- Tentang Kami, Memberikan informasi mendalam tentang latar belakang perusahaan, membangun kepercayaan pengguna atau calon mitra.
- Kontak, Mempermudah pengguna menghubungi perusahaan secara langsung, mendukung pengalaman pengguna yang praktis.
- Layanan, Halaman ini memberikan informasi mengenai layanan apa saja yang disediakan oleh perusahaan, mencakup detail spesifik tentang jasa utama yang ditawarkan.
- Gallery, Halaman ini menampilkan koleksi foto-foto yang mencerminkan aktivitas, produk, atau fasilitas perusahaan.

Hasil analisis adalah seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 1 Analisis Fitur Kompetitor

Fitur	Deskripsi	Manfaat dan Pengguna
Beranda	Menampilkan info singkat, galeri, dan jasa Perusahaan	Memberikan gambaran awal tentang Perusahaan
Tentang Kami	Menjelaskan profil perusahaan dan manfaat bagi mitra	Membangun kepercayaan dan memperkenalkan Perusahaan
Kontak	Menyediakan informasi kontak seperti email, nomor telepon, atau form online	Memudahkan pengguna untuk menghubungi Perusahaan
Layanan	Memberikan informasi mengenai layanan apa saja yang disediakan Perusahaan	Membantu pengguna memahami jenis layanan tanpa harus bertanya langsung
Gallery	Menampilkan koleksi foto terkait aktivitas, produk, atau fasilitas perusahaan	Memberikan gambaran visual konkret dan meningkatkan kepercayaan pengguna

2. Define

Pada tahapan *define* ini berdasarkan temuan pada tahap Empathize, ditemukan bahwa pengguna menghadapi kesulitan dalam menavigasi website dan menemukan informasi layanan perusahaan secara cepat.

B. Perancangan

Berdasarkan hasil analisis, tahap perancangan dilakukan untuk membuat rancangan sistem dan antarmuka website. Desain interface dibuat menggunakan Figma untuk menentukan tata letak dan elemen visual pada setiap halaman. Penulis juga melakukan pembuatan flowchart, use case diagram, dan lainnya. Struktur navigasi dirancang agar memudahkan pengguna mengakses informasi.

1. Ideate

Setelah melalui tahapan Empathize dan Define, langkah berikutnya adalah tahapan Ideate. Pada tahapan ini, referensi visual, struktur menu, dan wireframe dirancang untuk menentukan tampilan dan tata letak website company profile PT Arenda Nuansa Berlian.

a. Referensi Visual

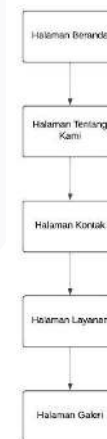


Gambar 3 Referensi Visual

Terlihat pada gambar 3 adalah referensi visual yang digunakan oleh penulis untuk mencari inspirasi dan acuan dalam pembuatan desain yang sesuai dengan kebutuhan UI/UX. Pada tahap ini, penulis memanfaatkan website Dribbble sebagai sumber referensi untuk berbagai elemen desain yang mendukung pembuatan website company profile.

b. Struktur Menu

Berikut adalah Struktur Menu pada website PT Arenda Nuansa Berlian yang telah dibuat.



Gambar 4 Struktur Menu

Terlihat pada gambar 4 struktur menu website PT Arenda Nuansa Berlian dirancang dengan sistem navigasi yang terorganisir untuk mempermudah pengguna dalam menjelajahi berbagai halaman dan fitur yang tersedia. Menu ini mencakup beberapa elemen utama, yaitu:

1. Beranda

Beranda merupakan halaman utama yang menjadi titik awal navigasi pengguna. Halaman ini memberikan informasi singkat tentang perusahaan dan menghubungkan pengguna

dengan halaman lainnya. Dari Beranda, pengguna dapat mengakses:

- Tentang Kami : Halaman ini memberikan gambaran umum tentang perusahaan, termasuk visi, misi, dan manfaat bagi mitra kerja.
 - Galeri Kami : Halaman yang menampilkan koleksi foto-foto aktivitas perusahaan.
 - Jasa Kami : Halaman yang merangkum layanan utama yang ditawarkan oleh PT Arenda Nuansa Berlian.
2. Tentang Kami

Halaman ini memberikan informasi mendetail mengenai:

- Visi & Misi: Menyajikan tujuan dan nilai-nilai yang dipegang perusahaan.
 - Manfaat bagi Mitra Kerja: Memberikan penjelasan mengenai keuntungan bekerja sama dengan perusahaan.
3. Kontak

Halaman ini memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan perusahaan. Informasi yang tersedia mencakup alamat, nomor telepon, email, serta formulir kontak untuk mengirim pesan langsung.

4. Galeri

Halaman ini menampilkan dokumentasi visual berupa foto-foto kegiatan, acara, atau portofolio perusahaan. Fitur ini dirancang untuk memperkuat kepercayaan dan memberikan gambaran visual kepada pengguna.

5. Layanan

Halaman ini memberikan informasi rinci tentang layanan-layanan yang ditawarkan oleh perusahaan, disertai deskripsi dan manfaat setiap layanan.

c. Wireframe

Wireframe adalah representasi visual sederhana dari tata letak atau struktur dasar suatu halaman atau antarmuka (UI). Wireframe digunakan dalam proses desain untuk memetakan elemen-elemen utama sebuah halaman tanpa fokus pada detail visual, seperti warna, tipografi, atau gambar.

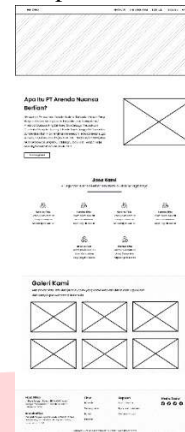


Gambar 5 Wireframe Website PT Arenda Nuansa Berlian

Terlihat pada gambar 5 adalah tampilan wireframe dari website company profile PT.Arenda Nuansa Berlian. Website company profile PT Arenda Nuansa Berlian dirancang dengan elemen navbar dan footer yang konsisten di setiap halaman, memuat logo perusahaan dan menu navigasi menuju Beranda, Tentang Kami, Kontak, Layanan, serta Galeri. Navbar dirancang responsif agar berfungsi optimal di berbagai perangkat, sementara footer berisi informasi tambahan seperti tautan ke media sosial, hak cipta, dan kontak singkat.

Berikut penjelasan masing-masing wireframe halaman website PT.Arenda Nuansa Berlian.

1. Halaman Desktop Beranda



Gambar 6 Wireframe Halaman Beranda

Wireframe Halaman Beranda seperti terlihat pada gambar 3 berisi informasi singkat tentang perusahaan sebagai pengantar untuk pengguna. Halaman ini mencakup cuplikan layanan utama yang ditawarkan, elemen visual menarik seperti gambar, dan tautan cepat menuju halaman lain, seperti Tentang Kami atau Layanan.

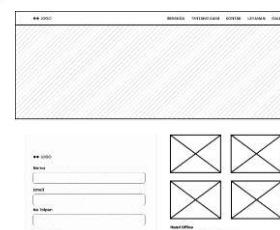
2. Halaman Desktop Tentang Kami



Gambar 7 Wireframe Halaman Beranda

Wireframe Halaman Tentang Kami seperti terlihat pada gambar 7 memberikan gambaran lengkap mengenai perusahaan, termasuk sejarah perusahaan, visi dan misi, serta nilai inti yang dipegang. Halaman ini dirancang untuk menunjukkan identitas perusahaan secara mendalam, disertai ilustrasi atau foto pendukung yang memperkuat cerita perusahaan.

3. Halaman Desktop Kontak

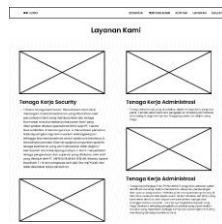


Gambar 8 Wireframe Halaman Kontak

Wireframe Halaman Kontak seperti terlihat pada gambar 3 dirancang untuk memudahkan pengguna dalam berkomunikasi langsung dengan perusahaan. Elemen-elemen yang disediakan mencakup informasi kontak seperti alamat kantor, nomor telepon, email resmi, formulir kontak interaktif untuk pengiriman pesan langsung, serta peta lokasi.

digital untuk mempermudah pengguna menemukan lokasi perusahaan.

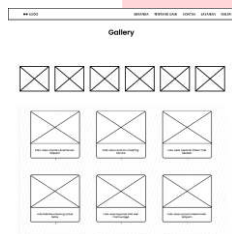
4. Halaman Desktop Layanan



Gambar 9 Wireframe Halaman Layanan

Wireframe Halaman Layanan seperti terlihat pada Gambar 9 memberikan informasi terperinci mengenai layanan yang ditawarkan. Halaman ini mencakup daftar layanan utama, penjelasan singkat tentang setiap layanan, gambar pendukung, serta tombol atau tautan untuk menghubungkan perusahaan terkait layanan tertentu yang diminati.

5. Halaman Desktop Galeri



Gambar 10 Wireframe Halaman Gallery

Wireframe Halaman Galeri seperti terlihat pada Gambar 10 menampilkan berbagai foto kegiatan, acara, atau portofolio perusahaan. Tampilan visualnya dirancang interaktif dengan elemen seperti carousel atau lightbox untuk pengalaman pengguna yang lebih menarik. Setiap gambar disertai deskripsi singkat untuk memberikan konteks kepada pengguna.

6. Halaman Smartphone Beranda



Gambar 11 Wireframe Halaman Beranda di Smartphone

Terlihat pada gambar 11 adalah rancangan awal dari halaman beranda versi smartphone.

7. Halaman Smartphone Tentang Kami



Gambar 12 Wireframe Halaman Tentang Kami di Smartphone

Terlihat pada gambar 12 adalah rancangan awal dari halaman tentang kami versi smartphone.

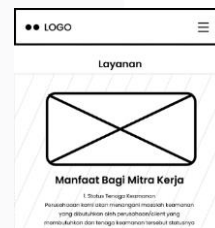
8. Halaman Smartphone Kontak



Gambar 13 Wireframe Halaman Kontak di Smartphone

Terlihat pada gambar 13 adalah rancangan awal dari halaman kontak versi smartphone.

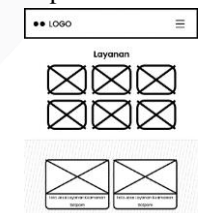
9. Halaman Smartphone Layanan



Gambar 14 Wireframe Halaman Layanan di Smartphone

Terlihat pada gambar 14 adalah rancangan awal dari halaman layanan versi smartphone.

10. Halaman Smartphone Galeri



Gambar 15 Wireframe Halaman Galeri di Smartphone

Terlihat pada gambar 15 adalah rancangan awal dari halaman galeri versi smartphone.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

Implementasi adalah tahap yang melibatkan pembuatan atau hasil dari proses sebelumnya, setelah mengidentifikasi permasalahan dan menemukan solusi melalui tahapan Empathize, Define, dan Ideate, langkah berikutnya adalah

masuk ke tahap Prototype. Pada tahap Prototype, ide-ide yang dikembangkan sebelumnya mulai diwujudkan. Tahapan ini mengubah wireframe menjadi tampilan visual yang lebih menarik dan membentuk user interface yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Prototype

Pada tahap Prototype, penulis mulai mengimplementasikan ide-ide yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk merealisasikan konsep desain ke dalam bentuk yang lebih nyata dan interaktif.



Gambar 16 Prototype Antar Page Website

Terlihat pada gambar 16 menampilkan desain halaman yang sudah di berikan link antar halaman, link itu berfungsi untuk menghubungkan button dengan halaman yang dituju. Berikut adalah implementasi dari rancangan UI/UX untuk website company profile PT Arenda Nuansa Berlian. Rancangan ini dibuat menggunakan aplikasi desain Figma.

1. Desktop

Di sini ditampilkan desain yang digunakan untuk perangkat *desktop*, sehingga pengguna dapat juga merasakan tampilan website khusus untuk desktop.



Gambar 17 Halaman Beranda Dekstop

Terlihat pada gambar 17 menampilkan hasil akhir dari rancangan UI/UX untuk halaman Beranda pada website company profile PT Arenda Nuansa Berlian. Halaman ini menyajikan informasi singkat mengenai perusahaan secara ringkas.



Gambar 18 Halaman Tentang Kami Desktop

Terlihat pada gambar 18 menampilkan desain halaman yang berisi informasi lengkap tentang PT Arenda Nuansa Berlian. Pada halaman ini, pengguna dapat mengetahui gambaran

umum perusahaan, termasuk profil singkat tentang perusahaan, visi dan misi yang menjadi panduan utama operasionalnya, serta manfaat yang ditawarkan bagi mitra kerja.



Gambar 19 Halaman Kontak Desktop

Terlihat pada gambar 19 menampilkan desain halaman Kontak yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam berkomunikasi dengan PT Arenda Nuansa Berlian. Halaman ini mencakup informasi kontak utama seperti nomor telepon, alamat email, dan alamat fisik perusahaan. Selain itu, terdapat peta lokasi interaktif yang menunjukkan posisi Perusahaan, sehingga memudahkan pengguna untuk menemukan Lokasi. Halaman ini juga dilengkapi dengan formulir kontak yang memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan langsung melalui website.



Gambar 20 Halaman Layanan Desktop

Terlihat pada gambar 20 menampilkan desain halaman yang berisi informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh PT Arenda Nuansa Berlian. Halaman ini dirancang untuk memberikan penjelasan tentang setiap layanan perusahaan, dilengkapi dengan deskripsi.



Gambar 21 Halaman Gallery Desktop

Terlihat pada gambar 21 menampilkan desain halaman Galeri yang dirancang untuk menampilkan dokumentasi visual berupa foto-foto aktivitas yang dilakukan oleh PT Arenda Nuansa Berlian. Halaman ini berfungsi sebagai ruang untuk menunjukkan berbagai kegiatan Perusahaan.

2. Smartphone



Gambar 22 Halaman Smartphone

Terlihat pada gambar 22 menunjukkan tampilan website ketika diakses melalui smartphone. Tampilan ini merupakan hasil dari peralihan desain responsif, yang menyesuaikan antarmuka website dari mode desktop ke mode smartphone.



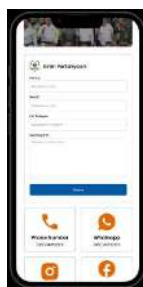
Gambar 23 Halaman Beranda Smartphone

Terlihat pada gambar 23 menunjukkan halaman beranda website. Ketika ukuran layar diperkecil, tata letak konten pada beranda akan berubah menjadi rata tengah, dan menu navigasi akan bertransformasi menjadi dropdown untuk menyesuaikan tampilan pada perangkat dengan layar yang lebih kecil.



Gambar 24 Halaman Tentang Kami Smartphone

Terlihat pada gambar 24 menunjukkan halaman tentang kami website. Ketika ukuran layar diperkecil, tata letak konten pada tentang kami akan berubah menjadi rata tengah dari konten gambar dan text.



Gambar 25 Halaman Kontak Smartphone

Terlihat pada gambar 25 menunjukkan halaman kontak perusahaan. Ketika ukuran layar diperkecil, tata letak konten pada beranda akan berubah menjadi rata tengah dari konten gambar dan text.



Gambar 26 Halaman Layanan Smartphone

Terlihat pada gambar 26 menunjukkan halaman layanan website. Ketika ukuran layar diperkecil, tata letak konten pada beranda akan berubah menjadi rata tengah dari konten gambar dan text.



Gambar 27 Halaman Gallery Smartphone

Terlihat pada gambar 27 menunjukkan galeri. Ketika ukuran layar diperkecil, tata letak konten pada beranda akan berubah menjadi rata tengah dari konten gambar dan text.

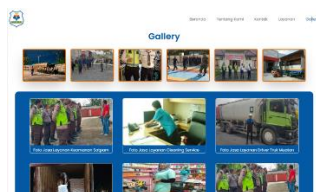
3. Halaman Layanan



Gambar 28 Tampilan Desktop Layanan

Terlihat pada gambar 11 adalah halaman layanan. Tujuan dari rancangan layanan kami adalah untuk memperkenalkan berbagai layanan yang tersedia di perusahaan.

4. Halaman Gallery



Gambar 29 Tampilan Desktop Gallery

Terlihat pada gambar 12 adalah halaman gallery. Tujuan dari rancangan layar pada halaman gallery adalah untuk memberikan informasi mengenai project atau produk yang telah dikerjakan oleh PT Japung Kreasindo Bersama kepada pengunjung website. Dalam halaman ini, terdapat daftar project atau produk yang pernah dikerjakan, serta deskripsi singkat mengenai setiap project atau produk tersebut.

5. Smartphone Responsif



Gambar 30 Tampilan Smartphone Halaman Beranda

Terlihat pada gambar 13 terlihat tampilan smartphone yang memuat halaman dengan layout responsif. Layout ini berubah menjadi align tengah saat ukuran layar mengecil. Navigasi juga mengalami perubahan dengan menggabungkan menu ke dalam satu tombol atau dropdown. Footer mengalami reposisi, elemen seperti ikon media sosial berpindah ke bagian bawah untuk menyesuaikan dengan tampilan responsif.

C. Testing

Pengujian sistem menggunakan metode Usability Scale (SUS). Pengujian sistem menyebarkan kuisioner kepada 10 pengguna. Kuisioner terdiri dari 10 pertanyaan yaitu:

Tabel 2 Pertanyaan untuk SUS

Q1	Seberapa menarik desain ini menurut Anda?
Q2	Apakah tata letak dan navigasi terlihat jelas dan mudah dipahami?
Q3	Bagaimana kesesuaian warna dan elemen visual?
Q4	Seberapa profesional desain ini terlihat?
Q5	Saya merasa bahwa saya akan sering menggunakan desain ini.
Q6	Saya merasa desain ini terlalu rumit.
Q7	Saya merasa desain ini mudah digunakan.
Q8	Saya merasa butuh bantuan teknis untuk menggunakan desain ini.
Q9	Fitur-fitur dalam desain ini terasa konsisten.
Q10	Saya merasa desain ini terlalu rumit dan banyak yang tidak perlu.

1. Alat Hitung SUS

Tabel 3 Alat Hitung SUS

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	32	80
4	0	4	0	3	4	4	4	4	4	32	80
3	1	4	1	2	3	4	3	4	3	31	78
3	1	3	0	3	3	3	3	3	3	32	80
4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	28	70
3	1	3	1	2	3	3	1	3	3	32	80
4	0	4	0	4	2	3	1	4	3	24	60
3	1	3	2	2	4	3	2	3	3	25	63
4	0	4	0	4	4	4	2	4	4	27	68
4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	34	85
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)										76.4	

Hasil perhitungan SUS pada Tabel 4. 2 menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 76,4 yang termasuk dalam kategori "Good" berdasarkan standar SUS. Skor ini mencerminkan bahwa desain UI/UX website yang dirancang memiliki tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa nyaman dan mudah menggunakan desain tersebut. Kesimpulannya, desain yang dihasilkan telah memenuhi standar usability yang diharapkan dan dapat memberikan pengalaman pengguna yang positif.

V. KESIMPULAN

Pembahasan mengenai perancangan desain UI/UX website company profile PT Arenda Nuansa Berlian maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan desain UI/UX website company profile PT Arenda Nuansa Berlian telah berhasil dirancang dengan baik sesuai kebutuhan pengguna.
2. Hasil dari pengujian rancangan desain UI/UX menunjukkan bahwa desain yang dibuat diuji menggunakan metode SUS dan mendapatkan skor 76.4 yang artinya Good.

REFERENSI

- [1] T. Brown, *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*, HarperBusiness, 2009.
- [2] A. N. M. A. fda Faticha Alfa Aziza, "Teori dan Praktik Desain UI/UX," in *Teori dan Praktik Desain UI/UX*, Yogyakarta, Penerbit Andi, 2024, pp. 7-8.
- [3] J. Digital, "Desain UI/UX dengan Figma dari Nol," in *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol*, Jubilee Digital, 2023, p. 5.
- [4] A. I. S. Anang Pramono, "Eksplorasi Design Thinking Dalam Pengembangan UI Prototyping," in *Eksplorasi Design Thinking Dalam Pengembangan UI Prototyping*, Indramayu, Penerbit Adab, 2024, p. 12.
- [5]
- [6] M. Huda, "Bisnis Web Hosting: Teknologi Pendukung Untuk Menjalankan Usaha Web Hosting," in *Bisnis Web Hosting: Teknologi Pendukung Untuk Menjalankan Usaha Web Hosting*, bisakimia, 2021, p. 1.
- [7] N. Migotuwio, "Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti," in *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*, Alinea media Dipantara, 2020, p. 4.
- [8] D. Suryana, "Canva Tutorial Untuk Pemula," in *Canva Tutorial Untuk Pemula*, Dayat Suryana, 2024, pp. 3-4.
- [9] T. P. & A. F. Baenil Huda, "UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital," in *UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*, Kotawaringin Timur, PT.Asadel Liamsindo Teknologi, 2023, p. 55.
- [10] T. P. & A. F. Baenil Huda, "UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital," in *UI/UX Design Bagi Para perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*, Kotawaringin Timur, PT.Asadel Liamsindo Teknologi, 2023, p. 55.
- [11] Jubilee Digital, "Desain UI/UX dengan Figma dari Nol," in *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol*, Jubilee Digital, 2023, p. 7.
- [12] D. Brown, *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Development*, New Riders, 2011.
- [13] A. M. Sulaiman, "Desain Tipografi Dalam Kemasan," in *Desain Tipografi Dalam Kemasan*, Mitra Cendekia, 2023, pp. 15-16.
- [14] J. Sauro, *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*, Taylor & Francis, 2011.