

Perancangan User Interface Website pada CV. Depo Griyo Langgeng

Sulistiowati¹⁾ Meisya Jala Girinda²⁾ Sutikno³⁾ Martinus Sony Erstiawan⁴⁾

¹⁾²⁾ S1 Sistem Informasi, Universitas Dinamika e-mail sulist@dinamika.ac.id

³⁾ D4 Produksi Film dan Televisi

⁴⁾ S1 Akuntansi Universitas Dinamika

Abstrak

CV. Depo Griyo Langgeng merupakan perusahaan ritel atau supermarket yang menjual bahan bangunan dan perlengkapan bangunan pertama di kota Lumajang. Selain itu juga menyediakan pelayanan jasa konsultasi desain interior dan rekomendasi tukang bangunan. Permasalahannya adalah selama ini CV. Depo Griyo Langgeng dalam mengenalkan perusahaannya masih menggunakan cara manual seperti menggunakan spanduk, brosur, media sosial serta menggunakan proposal untuk menawarkan kerjasama. Dampak yang ditimbulkan adalah informasi tentang perusahaan kurang mendetail dan perusahaan hanya dikenal oleh masyarakat sekitar. Sehingga dibutuhkan website perusahaan agar semakin berkembang dan dikenal luas. Berdasarkan permasalahan di atas, pemilik CV. Depo Griyo Langgeng membutuhkan adanya aplikasi berbasis website yang menarik *customer* untuk mengunjungi website perusahaannya. Namun sebelum dibuat aplikasi diperlukan perancangan UI/UX untuk melihat alur aplikasi. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini dibuat perancangan UI/UX sebagai langkah awal sebelum dibuat *frontend* dan *backend* yang dapat mempermudah programmer dalam pembuatan website dan mempermudah interaksi dengan pengguna. Penelitian ini menghasilkan *prototype user interface website* meliputi fitur beranda, fitur profil, fitur berita, fitur layanan, fitur lowongan, fitur promo, fitur konsultasi desain interior, dan fitur rekomendasi tukang bangunan.

Kata Kunci: *Website, User Interface, Interior, Fiture.*

Abstract

CV. Depo Griyo Langgeng is the first retail company or supermarket that sells building materials and building supplies in the city of Lumajang. Apart from that, it also provides interior design consultation services and builder recommendations. The problem is that all this time CV. Depo Griyo Langgeng still uses manual methods in introducing its company, such as using banners, brochures, social media and using proposals to offer cooperation. The impact is that information about the company is less detailed and the company is only known by the local community. So a company website is needed so that it can grow and become widely known. Based on the problems above, the owner of CV. Depo Griyo Langgeng requires a website-based application that attracts customers to visit the company's website. However, before creating an application, UI/UX design is required to see the application flow. Therefore, in this research a UI/UX design was created as a first step before creating the frontend and backend which can make it easier for programmers to create websites and facilitate interaction with users. This research produced a website user interface prototype including homepage features, profile features, news features, service features, vacancy features, promo features, interior design consultation features, and builder recommendation features.

Keywords: *Website, User Interface, Interior, Fiture.*

PENDAHULUAN

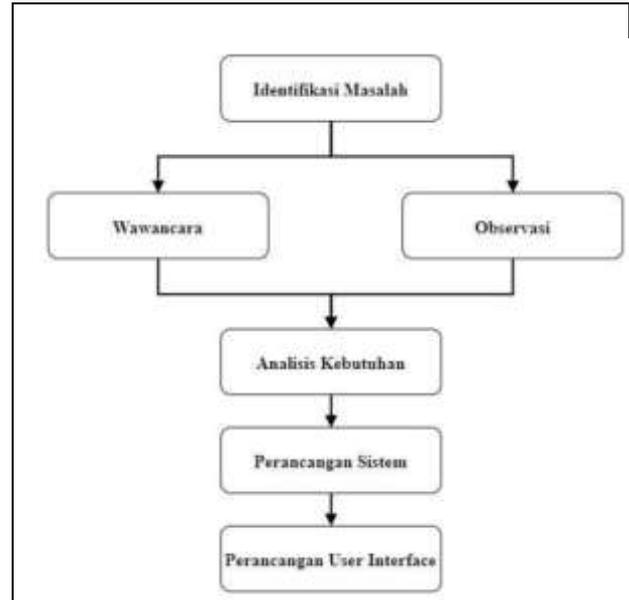
CV. Depo Griyo Langgeng merupakan perusahaan ritel atau supermarket yang menjual bahan bangunan dan perlengkapan bangunan pertama di kota Lumajang dengan model penjualan *Business to Customer* (B2C). Perusahaan CV. Depo Griyo Langgeng juga menyediakan layanan jasa konsultasi desain interior dan rekomendasi tukang bangunan. CV. Depo Griyo Langgeng berdiri sejak tahun 2012 kini telah memiliki 20 karyawan yang terbagi ke dalam beberapa bagian yaitu administrasi, sales, *delivery* dan gudang.

Dalam mengenalkan perusahaannya agar semakin berkembang dan dikenal luas, selama ini CV. Depo Griyo Langgeng belum memiliki *website* perusahaan sehingga CV. Depo Griyo Langgeng masih menggunakan cara manual seperti menggunakan spanduk atau poster, menyebarkan brosur, menggunakan media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* serta menggunakan proposal untuk menawarkan kerjasama kepada perusahaan atau toko kecil. Dampak yang ditimbulkan adalah informasi tentang perusahaan kurang mendetail (Sulistiowati et al., 2023) dan perusahaan hanya dikenal oleh masyarakat sekitar (Adhipratama, 2018).

Dengan kondisi yang terjadi saat ini, pemilik CV. Depo Griyo Langgeng membutuhkan adanya aplikasi berbasis *website* yang menarik *customer* untuk mengunjungi *website* perusahaannya (Anggitama et al., 2018) ; (Satria Utama et al., 2023) Oleh sebab itu, perlu adanya perancangan *user interface* (Muhammad Ilham Saleh et al., 2024) pada *website* sebagai langkah awal sebelum dibuat *frontend* dan *backend* yang dapat mempermudah *programmer* dalam pembuatan *website* (Hananto et al., 2020) dan mempermudah interaksi dengan pengguna nantinya.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan *user interface website* didapat berdasarkan pada data dan informasi yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan perancangan *user interface website* yang akan dibangun. Berikut adalah alur deskripsi pekerjaan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Alur Kegiatan

Identifikasi Masalah

Wawancara. Metode ini digunakan sebagai proses dalam pengumpulan data dan informasi tentang perusahaan dan masalah yang ada pada perusahaan. Data dan informasi yang diperoleh digunakan untuk menyelesaikan proses perancangan website yang akan dibangun. Proses wawancara dilakukan pada Komisaris CV. Depo Griyo Langgeng yaitu Bapak Ferry Julius sebagai pemilik perusahaan.

Observasi. Cara ini digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana proses bisnis yang berlangsung dan cara mengenalkan perusahaan secara luas. Observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung pada CV. Depo Griyo Langgeng.

Analisis Kebutuhan

Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada CV. Depo Griyo Langgeng maka dapat dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna untuk perancangan *user interface website* yang akan dibuat yaitu customer dan admin. Identifikasi kebutuhan pengguna dari website CV. Depo Griyo Langgeng diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Kebutuhan	Hak Akses
Customer	Dapat melihat halaman beranda	Read
	Dapat melihat halaman profil perusahaan	Read



Pengguna	Kebutuhan	Hak Akses
	Dapat melihat halaman layanan	Read
	Dapat melihat halaman promo	Read
	Dapat melihat halaman berita	Read
	Dapat melihat halaman lowongan	Read
	Dapat melihat halaman rekomendasi tukang bangunan	Read
	Dapat melihat halaman konsultasi desain interior	Read
	Dapat melihat halaman detail promo	Read
	Dapat melihat halaman detail berita	Read
	Dapat melihat halaman detail lowongan	Read
Admin	Dapat melakukan login	Insert, Read
	Dapat melihat halaman dashboard	Read
	Dapat melakukan pengelolaan data master (data informasi, data kategori, data departemen, data tag, data jabatan, dan data lowongan)	Insert, Update, Delete, Read

Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya akan dilakukan oleh sistem dan pengguna. Kebutuhan fungsional diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional

Project Scope	Kebutuhan Fungsional
Customer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melihat halaman beranda 2. Dapat melihat halaman profil perusahaan 3. Dapat melihat halaman layanan 4. Dapat melihat halaman promo 5. Dapat melihat halaman berita 6. Dapat melihat halaman lowongan 7. Dapat melihat halaman rekomendasi tukang bangunan 8. Dapat melihat halaman

	konsultasi desaininterior 9. Dapat melihat halaman detail promo 10. Dapat melihat halaman detail berita 11. Dapat melihat halaman detail lowongan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melakukan login 2. Dapat melihat halaman dashboard 3. Dapat melihat menambah, mengubah dan menghapus data informasi 4. Dapat melihat menambah, mengubah dan menghapus data kategori 5. Dapat melihat menambah, mengubah dan menghapus data departemen 6. Dapat melihat menambah, mengubah dan menghapus data tag 7. Dapat melihat menambah, mengubah dan menghapus data jabatan 8. Dapat melihat menambah, mengubah dan 9. menghapus data lowongan

Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional

Dalam merancang aplikasi berbasis website dibutuhkan kebutuhan non fungsional dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Portability (kemudahan dibawa)

Website ini nantinya harus dapat diakses di semua browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, dll sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses website. Selain itu, website dapat diakses melalui smartphone.

2. Ergonomy (kenyamanan)

Website dirancang dengan tampilan design user interface yang menarik dan mudah dimengerti sehingga pengguna nyaman saat menggunakan website.

3. Performance (unjuk kerja)

Tampilan pada website yang responsive dan mudah digunakan oleh pengguna.

Identifikasi Kebutuhan Sistem

Identifikasi kebutuhan sistem meliputi spesifikasi perangkat keras (hardware) dan spesifikasi perangkat lunak (software) yang digunakan dalam merancang user interface website yaitu:

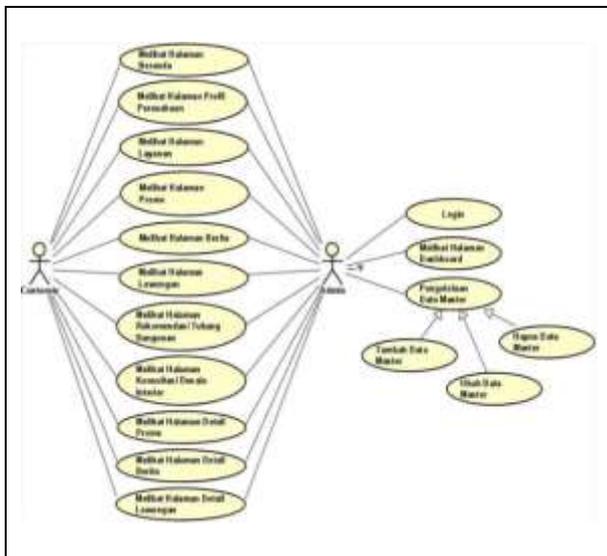
1. Spesifikasi Hardware, minimum perangkat keras yang digunakan. Processor Intel Pentium IV 2,4GHz, RAM 256MB.

2. Spesifikasi Software, sistem operasi Windows 10 yang digunakan untuk menjalankan komputer dan aplikasi. Aplikasi Figma yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan user interface website.

Perancangan Sistem

Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan hubungan atau interaksi antara sistem dengan actor atau pengguna. Berikut adalah use case diagram website CV. Depo Griyo Langgeng yang terdapat 2(dua) aktor di dalamnya yaitu customer dan admin. Selain itu, terdapat website administrator untuk website CV. Depo Griyo Langgeng yang terdapat 1(satu) aktor di dalamnya yaitu admin.



Gambar 2 Use Case Diagram Website

Activity Diagram

Activity Diagram adalah rancangan yang menggambarkan aliran aktivitas dari sebuah sistem yang sedang dirancang. Activity Diagram dari website CV. Depo Griyo Langgeng meliputi melihat halaman beranda, halaman profil, halaman layanan, halaman promo, halaman berita, halaman lowongan, halaman rekomendasi tukang bangunan, halaman konsultasi desain interior, halaman detail promo, halaman detail berita, halaman login admin, halaman dashboard admin, dan halaman pengelolaan data master.

Perancangan User Interface

Perancangan user interface merupakan langkah awal dalam sebelum membuat aplikasi dalam bentuk *prototype*. Hasil dari *prototype* ini merupakan simulasi bagaimana pengguna seperti customer dan admin

dapat berinteraksi dengan *user interface* website secara nyata. Pembuatan *prototype* dengan menggunakan aplikasi Figma.

Dalam perancangan user interface, tampilan website versi web dirancang dengan ukuran lebar 1440pixel yang merupakan ukuran standar pada desktop dan ukuran panjang menyesuaikan isi konten pada website sedangkan tampilan website versi mobile dirancang dengan ukuran lebar 375pixel dan panjang menyesuaikan isi konten pada website.

Pada *prototype* website CV. Depo Griyo Langgeng menggunakan warna orange dengan kode #FA681F dikarenakan warna orange merupakan warna ciri khas dari CV. Depo Griyo Langgeng.



Gambar 3 Pallet Warna Website CV Depo Griyo Langgeng

Agar teks pada website dapat dibaca dengan mudah oleh pengguna maka jenis font yang digunakan pada *prototype* website CV. Depo Griyo Langgeng adalah font Poppins untuk judul dan menu pada website. Selain itu, website CV. Depo Griyo Langgeng juga menggunakan jenis font Roboto untuk isi dari website.

Navbar

Navigation bar atau navbar merupakan bagian dari website yang biasanya terletak di bagian paling atas dan sifatnya melayang atau fixed. Navbar selalu terlihat meskipun pengguna melakukan scroll halaman. Navbar berisi link-link atau menu yang mungkin dikunjungi dalam situs website oleh pengguna. Navbar digunakan untuk mempermudah navigasi sebuah situs laman website. Pada navbar website CV. Depo Griyo Langgeng memiliki tampilan berwarna putih dengan isi logo perusahaan dan menu-menu seperti beranda, profil, layanan, promo, berita, dan lowongan. Jika salah satu dari navigation atau menu di klik maka akan tampil view dari navigation atau halaman menu tersebut. *Hamburger* menu pada *navbar website* versi *mobile* apabila diklik akan muncul *pop up* berisi *link-link* atau menu *website*.

Footer

Pada tampilan *footer website* CV. Depo Griyo Langgeng terdapat logo perusahaan, slogan perusahaan, navigasi sosial media perusahaan,

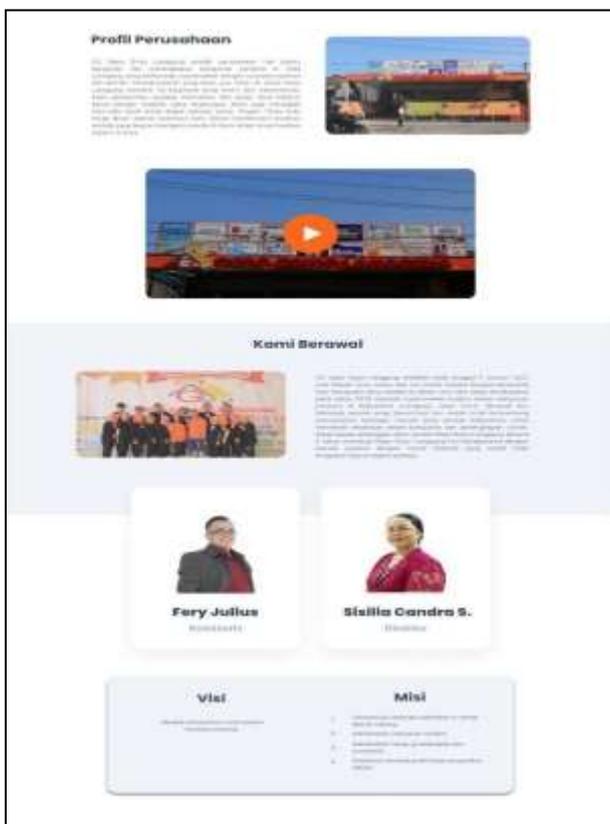
menu *website* diantaranya beranda, profil, layanan, promo, berita dan lowongan. Selain itu juga terdapat informasi perusahaan seperti nomor telepon, email dan alamat perusahaan. Pada tampilan *footer* juga terdapat *copyright* perusahaan. *Footer* pada *website* versi mobile tidak terdapat logo dan slogan perusahaan untuk meminimalisir ruang di dalam footer.

Prototype Halaman Beranda

Halaman ini merupakan tampilan yang pertama kali pengguna lihat saat membuka laman *website*. Pada halaman beranda terdapat *carousel* banner perusahaan, informasi singkat tentang perusahaan, slogan perusahaan, layanan yang ditawarkan perusahaan, testimoni *customer*, dan merek produk yang bekerjasama dengan CV. Depo Griyo Langgeng.

Prototype Halaman Profil

Halaman profil akan tampil saat pengguna menekan menu profil pada *navbar*. Pada halaman profil pengguna dapat melihat profil perusahaan, video perusahaan, sejarah perusahaan, pendiri perusahaan hingga visi dan misi perusahaan. *Prototype* Halaman Profil diperlihatkan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Prototype* Halaman Profil

Prototype Halaman Layanan

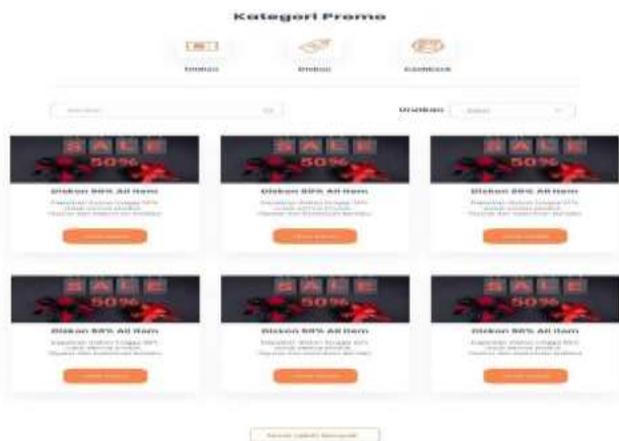
Halaman layanan akan tampil saat pengguna menekan menu layanan pada *navbar*. Pada halaman layanan pengguna dapat melihat layanan jasa yang ditawarkan perusahaan seperti rekomendasi tukang bangunan dan konsultasi desain interior. Jika pengguna ingin mengetahui informasi lebih detail tentang layanan jasa yang ditawarkan, pengguna dapat menekan *button* "Lihat Detail". *Prototype* Halaman Layanan diperlihatkan pada Gambar 5.



Gambar 5. *Prototype* Halaman Layanan

Prototype Halaman Promo

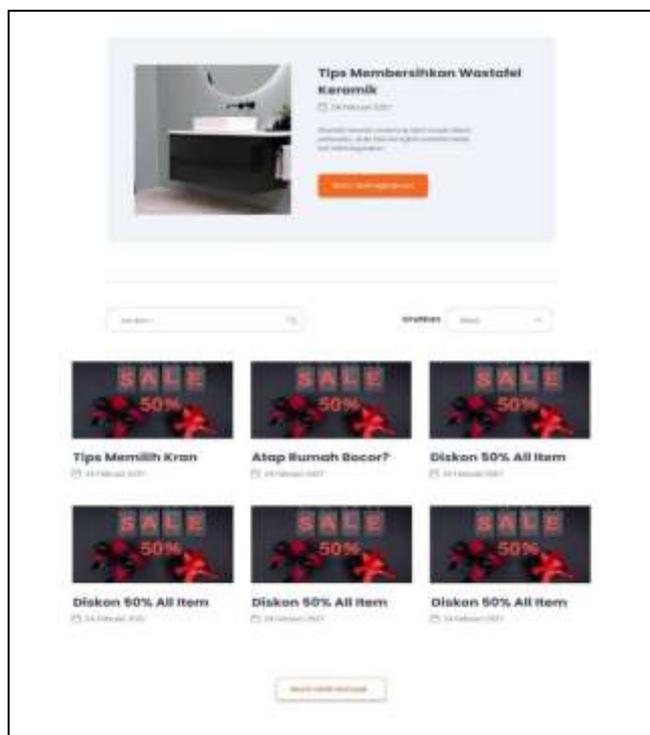
Halaman promo akan tampil saat pengguna menekan menu promo pada *navbar*. Pada halaman promo terdapat 3(tiga) kategori promo yaitu, undian, *cashback* dan diskon. Pengguna dapat melihat promo yang diberikan perusahaan berdasarkan kategori yang pengguna inginkan. Jika pengguna ingin mengetahui tentang informasi promo lebih lengkap, pengguna dapat menekan *button* "Lihat Detail" pada *card* promo yang diinginkan kemudian akan tampil halaman detail promo.



Gambar 5. *Prototype* Halaman Promo

Prototype Halaman Berita

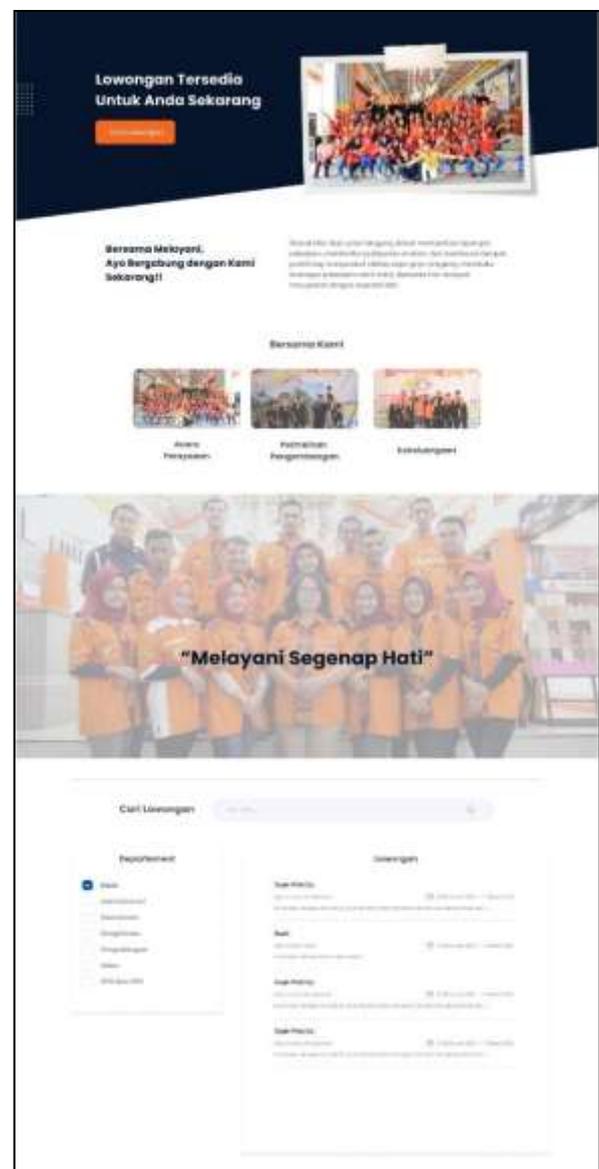
Halaman Berita akan tampil saat pengguna menekan menu berita pada navbar. Pada halaman ini pengguna dapat melihat beberapa pilihan berita. Pada bagian paling atas terdapat berita paling populer yang sering dikunjungi oleh pengguna. Untuk dapat melihat informasi berita secara lebih detail, pengguna dapat menekan *button* “Baca Selengkapnya” atau dapat menekan judul berita yang diinginkan maka akan tampil halaman detail berita.



Gambar 6. *Prototype* Halaman Berita

Prototype Halaman Lowongan

Halaman lowongan akan tampil saat pengguna menekan menu lowongan pada *navbar*. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi mengenai pengalaman bekerja di CV. Depo Griyo Langgeng dan beberapa lowongan pekerjaan yang tersedia. Untuk dapat melihat informasi lebih detail dari lowongan pekerjaan, pengguna dapat menekan judul lowongan yang diinginkan maka akan tampil halaman detail lowongan. Berikut adalah tampilan halaman lowongan dari *website* CV. Depo Griyo Langgeng versi web.



Gambar 6. *Prototype* Halaman Lowongan

Prototype Halaman Rekomendasi Tukang Bangunan

Pada halaman rekomendasi tukang bangunan pengguna dapat melihat informasi detail mengenai layanan rekomendasi tukang bangunan yang ditawarkan perusahaan. Pengguna juga dapat melihat testimoni dari *customer* yang telah menggunakan jasa tersebut. Jika pengguna berminat dengan layanan rekomendasi tukang bangunan, pengguna dapat menekan *button* “Hubungi kami sekarang” maka akan terhubung dengan *whatsapp* perusahaan.



Gambar 7. Prototype Halaman Rekomendasi Tukang Bangunan

Prototype Halaman Konsultasi Desain Interior

Pada halaman konsultasi desain interior pengguna dapat melihat informasi detail mengenai layanan konsultasi desain interior yang ditawarkan perusahaan. Pengguna juga dapat melihat testimoni dari *customer* yang telah menggunakan jasa tersebut. Jika pengguna berminat dengan layanan konsultasi desain interior, pengguna dapat menekan *button* “Hubungi kami sekarang” maka akan terhubung dengan *whatsapp* perusahaan.



Gambar 8. Prototype Halaman Konsultasi Desain Interior

Prototype Halaman Detail Promo

Pada halaman detail promo pengguna dapat melihat informasi lebih detail tentang promo yang diberikan perusahaan. Pengguna dapat melihat halaman detail promo setelah menekan *button* “Lihat Detail” pada halaman promo. Pada halaman ini juga terdapat beberapa pilihan promo lainnya yang dapat dilihat pengguna dengan menekan judul promo.



Gambar 9. Prototype Halaman Detail Promo

Prototype Halaman Detail Berita

Pada halaman detail berita pengguna dapat melihat informasi lebih detail berita mengenai bangunan. Pengguna dapat melihat halaman

detail berita setelah menekan judul berita pada halaman berita.



Gambar 10. *Prototype* Halaman Detail Berita

Prototype Halaman Detail Lowongan

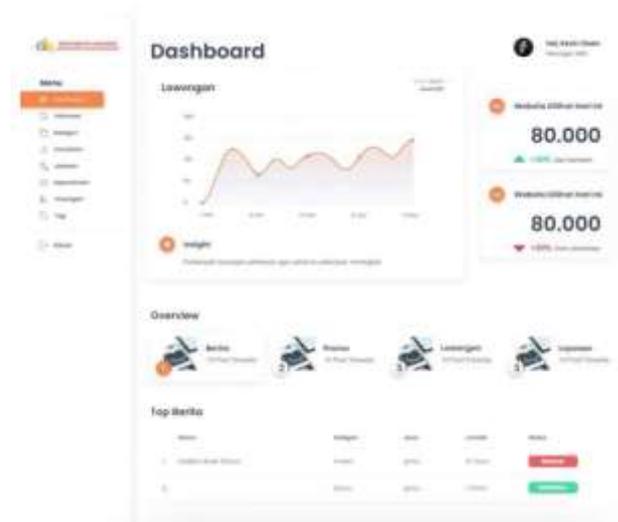
Pada halaman detail lowongan pengguna dapat melihat informasi lebih detail tentang lowongan yang tersedia. Pengguna dapat melihat halaman detail lowongan setelah menekan judul lowongan pada halaman lowongan. Jika pengguna ingin melamar pekerjaan pada lowongan tersebut, pengguna dapat menekan *button* “Kirim Lamaran” maka akan terhubung dengan form lamaran yang telah disediakan perusahaan.



Gambar 10. *Prototype* Halaman Detail Lowongan

Prototype Halaman Dashboard Website Administrator

Pada halaman *dashboard* pengguna dapat melihat informasi data berupa metrik, diagram, ataupun angka untuk membuat keputusan dengan cepat dan tepat. Setiap informasi selalu dibutuhkan oleh pengguna (Sabian et al., 2023)



Gambar 11. Halaman *Dashboard*

PENUTUP KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan *prototype user interface website* versi web dan *mobile* yang dapat menyelesaikan permasalahan pada CV. Depo Griyo Langgeng. Hasil perancangan *user interface website* pada CV. Depo Griyo Langgeng memuat beberapa fitur yaitu fitur beranda, fitur profil, fitur berita, fitur layanan, fitur lowongan, fitur promo, fitur konsultasi desain interior dan fitur rekomendasi tukang bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhipratama, Y. (2018). *Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan*.
- Anggitama, D., Tolle, H., & Az-Zahra, H. (2018). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6152–6159.
- Hananto, V. R., Putra, I. G. N. A. W., & Erstiawan, M. S. (2020). Implementasi Web Portal Komunitas



- Gereja Menggunakan Metode Crowdsourcing Pada Gereja Santo Paulus Juanda. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 70–77. <https://doi.org/10.37802/society.v1i1.98>
- Muhammad Ilham Saleh, Sulistiowati, Tony Soebijono, Martinus Sony Erstiawan, & Titik Lusiani. (2024). Rancang bangun aplikasi penilaian kinerja guru pada SMK PGRI Kasembon Kabupaten Malang. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*, 5(1), 99–111. <https://doi.org/10.37373/infotech.v5i1.1129>
- Sabian, R., Supriyanto, A., & Sulistiowati. (2023). *Public Sentiment Analysis of KOMINFO Data Leaking by Bjorka using Support Vector Machine*. *ICCoSITE 2023 - International Conference on Computer Science, Information Technology and Engineering: Digital Transformation Strategy in Facing the VUCA and TUNA Era*, 2023, Pp. 55–60.
- Satria Utama, B., Sutanto, T., & Sony Erstiawan, M. (2023). Pengelolaan Penggajian Karyawan dengan Metode Gross Up Berbasis Web. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 12(4). <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v12i4.4538>
- Sulistiowati, S., Sutomo, E., & Aditya, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Pada UMKM Riot Safe Menggunakan Gamification. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 5(1), 15–24. <https://doi.org/10.37802/joti.v5i1.345>