

## ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM

Irma Rochmawati<sup>1</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia  
pos-el: irma@email.unikom.ac.id

Diterima: 09 Feb 2019

Direvisi: 20 Feb 2019

Disetujui: 24 Feb 2019

**Abstrak.** IWEARUP.COM merupakan sebuah situs web yang berbasis *e-commerce*, di dalamnya memuat informasi mengenai pembelian, penjualan, dan pemasaran produk fashion. Sebuah situs web merupakan salah satu contoh aplikasi desain sebagai alat pemasaran. Desain situs web yang baik harus dapat menampilkan informasi dengan jelas. Terutama bagaimana menampilkan antarmuka (*interface*) sebaik mungkin agar pengunjung situs tidak kebingungan dengan informasi yang ditampilkan. Antarmuka yang buruk berpengaruh terhadap pengguna (*user*) dalam produktivitas atau pengalaman mengunjungi sebuah situs web. Hal ini dibantu dengan hierarki visual yang merupakan salah satu prinsip terpenting dibalik setiap desain situs web. Maka dilakukan kajian pada situs web IWEARUP.COM dengan studi kasus instrumental guna menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat diaplikasikan dalam perancangan sebuah situs web berbasis *e-commerce*. Tujuannya agar desain situs web selaras dengan konten yang akan dimuat dalam hal perancangan situs web dan menambah pengetahuan mengenai hierarki visual desain situs serta kaitannya dengan antarmuka pengguna (*user interface*).

**Kata kunci:** Desain, hierarki visual, IWEARUP.COM, *user interface*, *situs web*.

### IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS

**Abstract.** IWEARUP.COM is a website that is an *e-commerce* based. It contains information about buying, selling, distributing, and marketing fashion products. A business website is an example of using design as a marketing tool. Display of charming website with design is an attraction. However, a good website design must be able to display information clearly. Especially how to make the interface possible as it is not confused with the information displayed. Poor interfaces affect the users productivity or experience in visiting a website. This is a visual hierarchy which is the most important principles behind every website design. With an instrumental case study of the approach to produce conclusions that can be applied in designing *e-commerce*-based website. The goal is to make the website design in line with the content that will increase the website design and increase knowledge about the visual hierarchy of web design and its relation to the user interface.

**Keywords:** Design, IWEARUP.COM, *user interface*, visual hierarchy, website.

---

<sup>1</sup> Alamat korespondensi: Jl. Dipati Ukur 112-116 Lebak Gede Coblong Kota Bandung 40132

## 1. Pendahuluan

Desain yang baik harus bisa berfungsi dan dapat menyampaikan informasi secara jelas. Terutama jika menggunakan desain sebagai alat pemasaran (Anggoro, 2016). Alat pemasaran yang populer saat ini salah satunya adalah situs web. Situs web atau *website* merupakan kumpulan informasi yang terdiri dari halaman web yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau pun organisasi. Situs web yang baik menampilkan visual yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

*Interface* atau antarmuka merupakan jembatan antara dunia sebuah produk atau sistem dan dunia pengguna (Hackos & Redish, 1998). Antarmuka merupakan media yang menghubungkan komunikasi antara dua domain (produk/sistem dan manusia) dan berperan penuh dalam menerjemahkan setiap aksi dan reaksi dari kedua domain tersebut. Antarmuka berlaku pada beberapa jenis atau varian produk atau sistem. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berinteraksi dengan obyek-obyek yang ada di sekitarnya melalui keberadaan antarmuka ini (Darmawan, 2013).

Desain *user interface* yang baik pada sebuah situs web akan membuat pengunjung ingin berlama-lama pada situs web tersebut. Tetapi sebaliknya, sebuah desain *user interface* yang buruk dari sebuah situs web membuat pengunjung cepat meninggalkan situs web tersebut. Bahwa *user interface* merupakan unsur yang paling penting dari sebuah sistem berbasis komputer atau produk (S.Sridevi, 2014).

*Interface* sangat penting pada sistem situs web, karena hampir semua situs web memiliki antarmuka pengguna (*user interface*). *Interface* yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas atau pengalaman dalam mengunjungi sebuah situs web.

*User interface* (UI) adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. UI bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan *tools* (alat) yang tepat pada *user* (pengguna) untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, UI lebih dari sekedar tombol, menu, dan *form* yang harus diisi oleh *user*. UI adalah koneksi antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama, dan kesan yang kekal. Desain UI yang baik harus menjaga keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas yang tanpa memerlukan usaha lebih (Bank & Cao, 2014).

Menurut Fadeyev (dalam Nawawi, 2014), *user interface design* tidak hanya sekedar tombol (*button*) dan menu, namun interaksi yang tercipta antara pengguna dengan aplikasi. Hal ini berarti, *user interface design* bukan sekedar tentang bagaimana penampilan produk, tetapi lebih kepada bagaimana produk tersebut bekerja, misalnya lebih memikirkan bagaimana merancang elemen-elemen supaya dapat difungsikan dengan baik jika dibandingkan hanya memilih warna atau bentuknya semata tanpa argumentasi manfaat yang jelas.

Hierarki dalam desain adalah suatu cara untuk menuntun mata pembaca kepada sesuatu hal. Juga merupakan salah satu cara untuk menunjukkan tingkat pentingnya informasi. Desainer dapat menggunakan kontras untuk menuntun pembaca dalam membaca informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan (Landa, Gonella, and Brower, 2007:180).

Hierarki visual merupakan salah satu prinsip terpenting yang ada dibalik setiap desain situs web. Hal ini bertujuan agar desain situs web selaras dengan konten yang akan dimuat. Prinsip hierarki visual dalam desain situs web harus benar-benar diikuti oleh para desainer grafis, sebab prinsip ini mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Prinsip Hierarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian ke yang lainnya. Tiga pertanyaan penting mengenai hierarki visual adalah; mana yang Anda lihat pertama? Mana yang Anda lihat kedua? Mana yang Anda lihat ketiga?

Penelusuran teoritis ini dimulai dengan membahas hierarki visual dalam kaitannya dengan *user interface* pada situs web IWEARUP.COM. Penelitian ini dibuat berdasarkan metode studi literatur pustaka untuk memperoleh informasi data sebagai bahan acuan, dan pengumpulan data secara lengkap dengan cara observasi pada studi kasus yang diteliti.

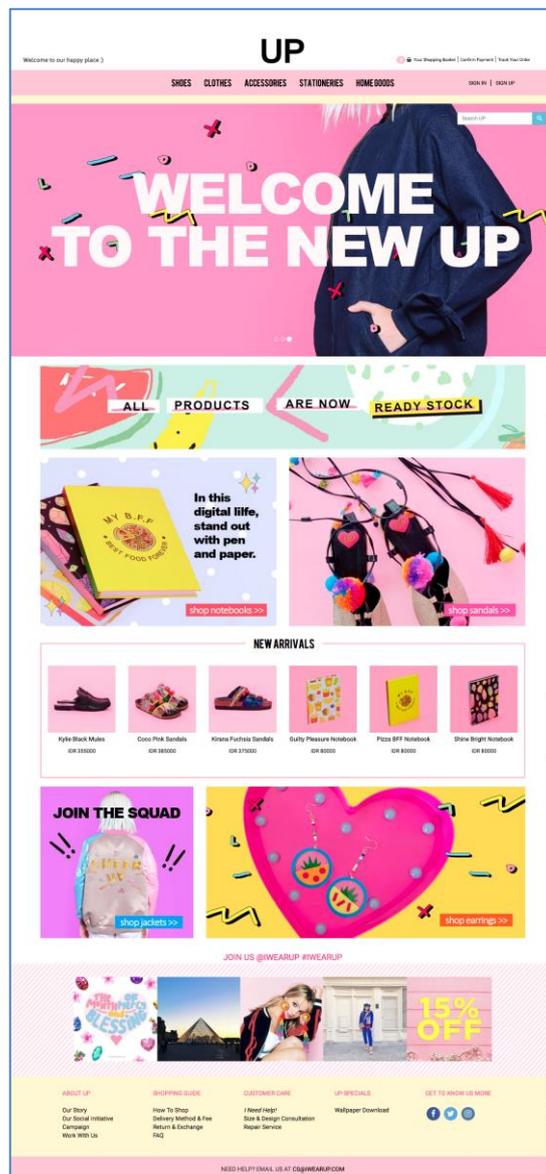
Studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian dalam pendekatan kualitatif yang menelaah sebuah “kasus” tertentu dalam konteks atau *setting* kehidupan nyata kontemporer (Creswell, 2014). Dalam kajian ini dipilih tipe penelitian yang berdasarkan tujuan, yakni studi kasus instrumental tunggal yang berfokus pada satu isu atau persoalan tertentu.

**Tabel 1. Aspek-aspek Penelitian**  
**Sumber: Dmitry Fadeyev (2011)**

<b><i>USER INTERFACE</i></b>
Kejelasan ( <i>clarity</i> ) Ringkas ( <i>concision</i> ) Mudah Dikenali ( <i>familiarity</i> ) <i>Responsiveness</i> Konsistensi ( <i>consistency</i> ) Estetika ( <i>aesthetics</i> ) Efisiensi ( <i>efficiency</i> ) Pengampunan ( <i>forgiveness</i> )

**2. Pembahasan**

Dalam penelitian ini dibahas mengenai *user interface* dalam sebuah situs web fashion bernama UP ([www.iwearup.com](http://www.iwearup.com)). Secara visual terdapat beberapa unsur yang menarik perhatian ketika melihat tampilan situs IWEARUP.COM ini. UP merupakan situs web fashion yang menarik segmentasi pasar dari kalangan remaja khususnya perempuan. Secara keseluruhan tampilan situs web IWEARUP.COM memiliki kesan *girly* (kewanitaan/feminin) yang terlihat dari pemilihan warna maupun konten dalam situs web tersebut (lihat Gambar 1). Hal inilah yang menjadi daya tarik utama yang membuat situs web ini penting untuk diteliti, karena secara tampilan, situs web UP berbeda dari situs web *e-commerce* yang lainnya.



Gambar 1. Tampilan *Homepage* Situs Web IWEARUP.COM (2017)

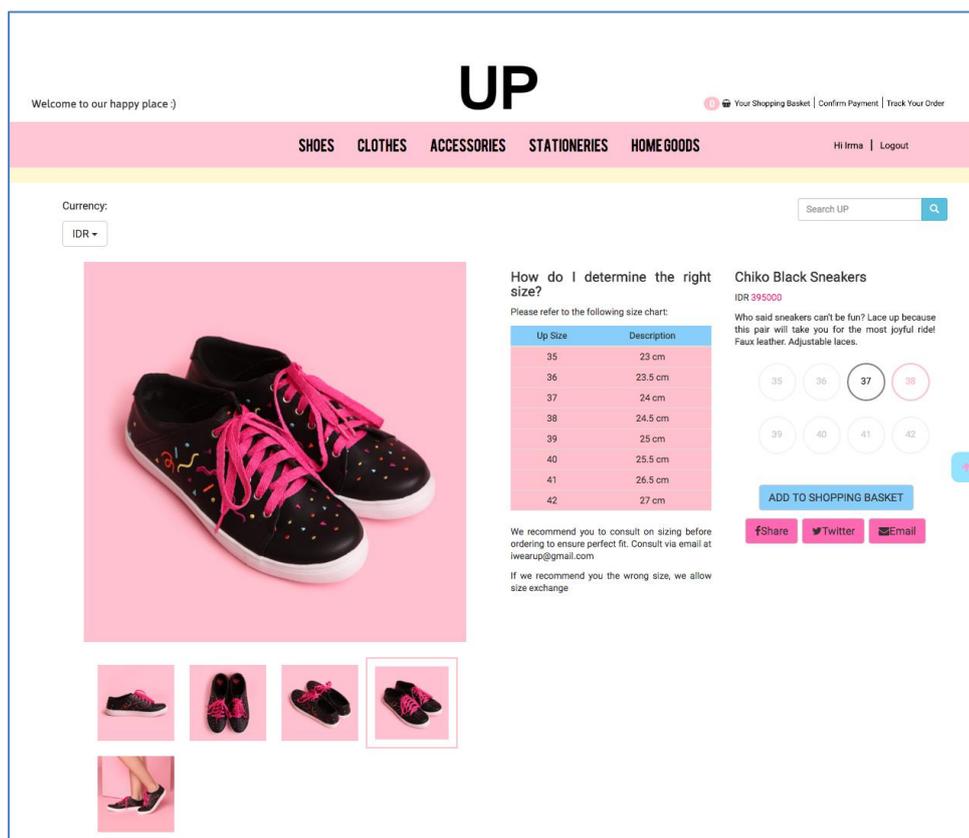
### ***User Interface* Dalam Situs Web IWEARUP.COM**

*User interface* merupakan sarana untuk interaksi antara manusia dengan sistem (Stone, 2011). Bisa diterjemahkan juga sebagai ruang dimana interaksi antara manusia dan mesin berlangsung. *User interface* bukan hanya mengenai tampilan saja, akan tetapi lebih menekankan kepada usaha dalam kemudahan interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi, disesuaikan dengan tujuan interaksi manusia dengan sistem. Tujuan utama perancangan *user interface* adalah untuk memudahkan pengoprasian sistem dalam penyampaian konten informasi.

Penelitian ini dikaji berdasarkan 8 aspek penting dalam *user interface* yang dikemukakan oleh Dmitry Fadeyev (2011). Aspek-aspek tersebut diantaranya kejelasan (*clarity*), ringkas (*concision*), mudah dikenali (*familiarity*), *responsiveness*, *concistency*, mempunyai muatan estetik (*aesthetics*), *efficiency*, dan *forgiveness*.

**1. Kejelasan (Clarity)**

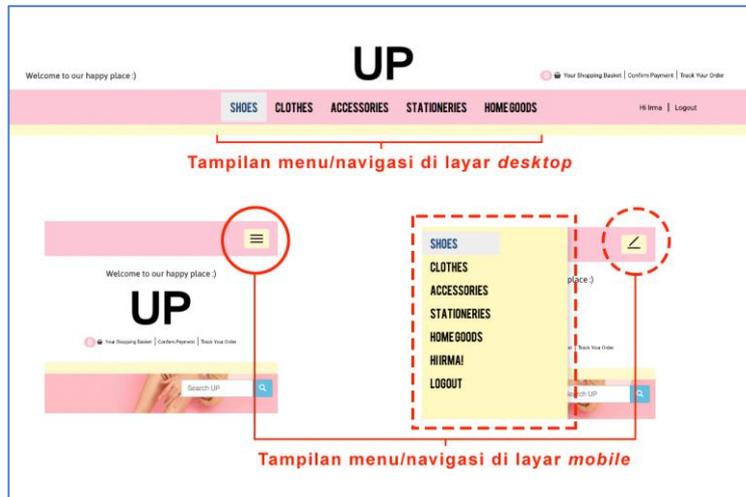
Berdasarkan pengamatan situs web ini sudah cukup memenuhi aspek *clarity*. Di dalam halaman “*product*” terdapat setiap produknya dipasang dengan menampilkan foto produk dan memiliki deskripsi tentang spesifikasi pada setiap produk tersebut. Sehingga spesifikasi produk-produk yang diposting di IWEARUP.COM dapat terlihat dengan jelas (lihat Gambar 2).



**Gambar 2. Aspek Kejelasan (Clarity)**

**2. Ringkas (Concision)**

Aspek ringkas dapat dilihat dari tampilan utama situs web ini yang menyediakan banyak menu, adanya kolom pencarian dan penggolongan produk berdasarkan kategori tertentu, sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk menemukan barang atau produk yang ingin dicari.

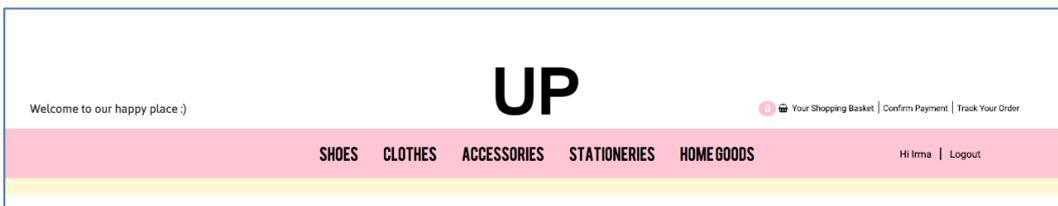


**Gambar 3. Aspek Ringkas (Concision)**

Pada situs web IWEARUP.COM, tampilan menu/navigasi di layar monitor *desktop* berbeda dengan di layar *mobile* (*smartphone*). Tampilan menu/navigasi di layar *mobile* didesain lebih ringkas dan *simple* agar menyesuaikan dengan ukuran layarnya. Rancangan pada *situs web* ini diatur dan disesuaikan untuk kemudahan *user*, supaya dapat melakukan transaksi dengan mudah jika ingin membeli produk di situs web tersebut (lihat Gambar 3).

**3. Mudah dikenali (Familiarity)**

Aspek *familiarity* seperti terlihat pada Gambar 4 dan Gambar 5 sudah terpenuhi pada situs web IWEARUP.COM. Hal ini dapat terlihat jelas dari desain *header* dan *footer*. Keseragaman tampilan dan elemen visual pada setiap halaman, diantaranya logo “UP” yang *simple* pada bagian *header* dan warna yang digunakan untuk desain *header* dan *footer* tersebut, sehingga mudah dikenali oleh pengunjung situs web.



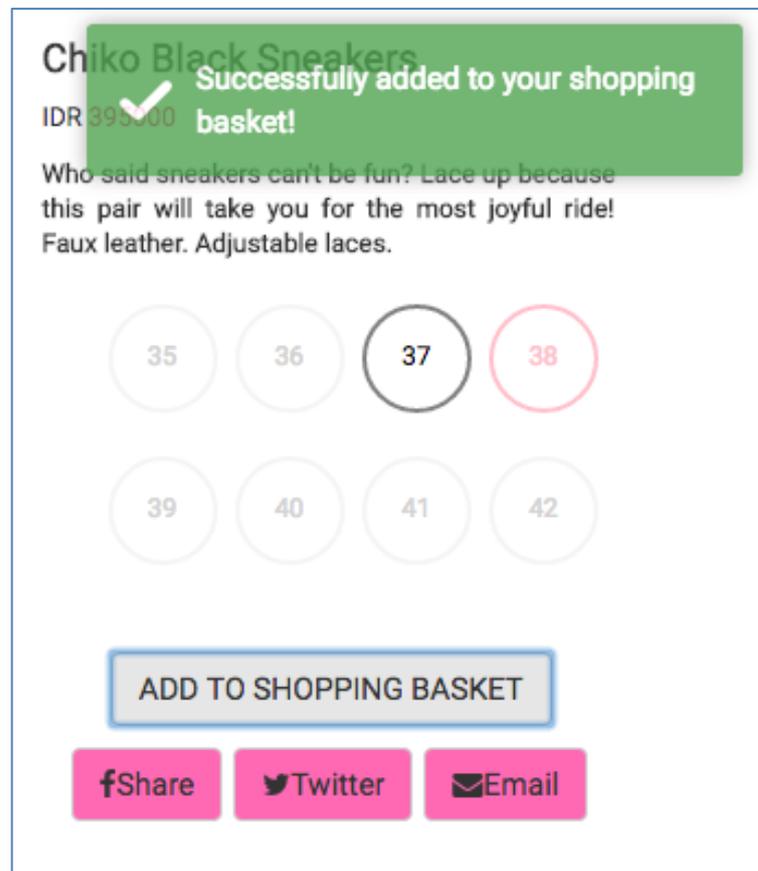
**Gambar 4. Aspek Familiarity pada header**



**Gambar 5. Aspek Familiarity pada footer**

#### 4. Responsiveness

Situs web IWEARUP.COM ini memiliki respons yang baik terhadap pengguna (*user*), hampir semua navigasi dan tombol ketika diklik dapat diakses dengan cepat dan memberikan umpan balik (*feedback*) yang baik terhadap pengguna seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Aspek Responsiveness

#### 5. Konsistensi (Consistency)

Dilihat dari segi desain tampilannya, situs web IWEARUP.COM ini sangat konsisten seperti terlihat pada Gambar 7. Teridentifikasi dari desain tampilan dan perpaduan warna yang sama di semua halaman. Kemudian penggunaan huruf yang sesuai dan tidak berlebihan dalam hal keterbacaan sehingga memudahkan *user* dalam mengakses situs web.

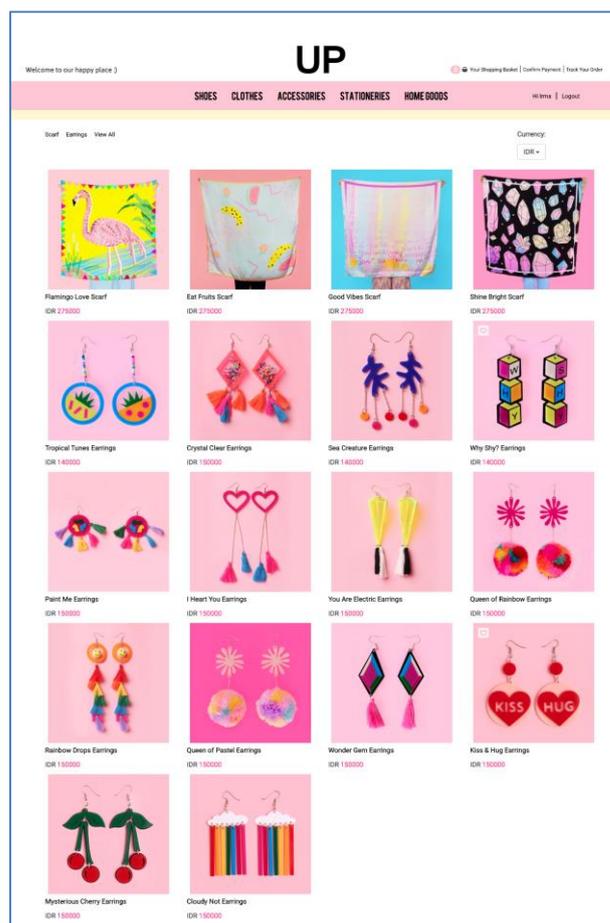
#### 6. Mempunyai Muatan Estetik (Aesthetics)

Dilihat dari nilai estetisnya, situs web IWEARUP.COM ini sudah tersusun secara baik. Perpaduan warnanya lebih berkesan *girly* (kewanitaan). sehingga apabila dilihat dari segi estetika terlihat sangat feminin seperti terlihat pada Gambar 8.

Warna dan kontras pada situs web IWEARUP.COM dapat terlihat di bagian menu. Hierarki visual terbentuk dari kontras antar warna teks menu yakni hitam dengan *background* konten navigasi berwarna merah muda/pink serta *background* dasar berwarna kuning. Kemudian ketika teks menu di *hover*, warna kontras semakin terlihat pada kotak abu-abu yang membungkus teks menu.



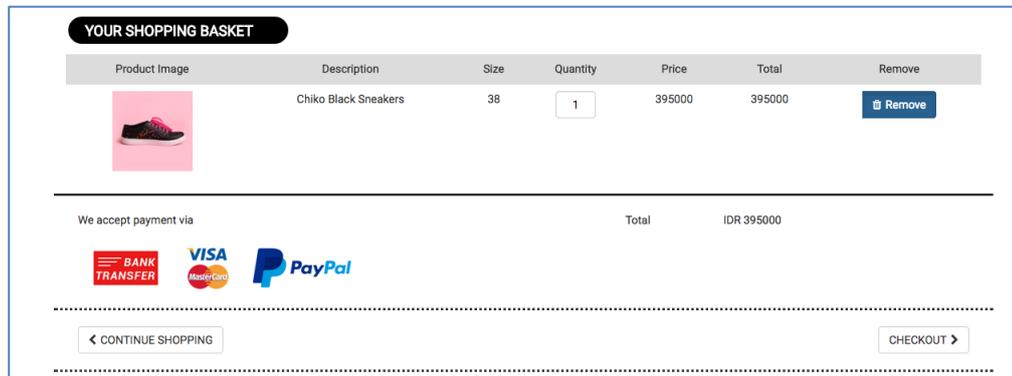
**Gambar 7. Warna dan Kontras dalam Situs Web IWEARUP.COM**



**Gambar 8. Aspek Muatan Estetik (*Aesthetics*)**

Dalam situs web IWEARUP.COM, garis digunakan sebagai pembatas konten dalam halaman “*Shopping Basket*”. Di dalamnya terdapat garis lurus horisontal (solid) berwarna

hitam sebagai pembatas konten daftar produk dengan termin pembayaran, dan garis putus-putus (*dotted*) sebagai pembatas pada bagian tombol (*button*), hal ini terlihat seperti pada Gambar 9.



**Gambar 9. Garis dalam Situs Web IWEARUP.COM**

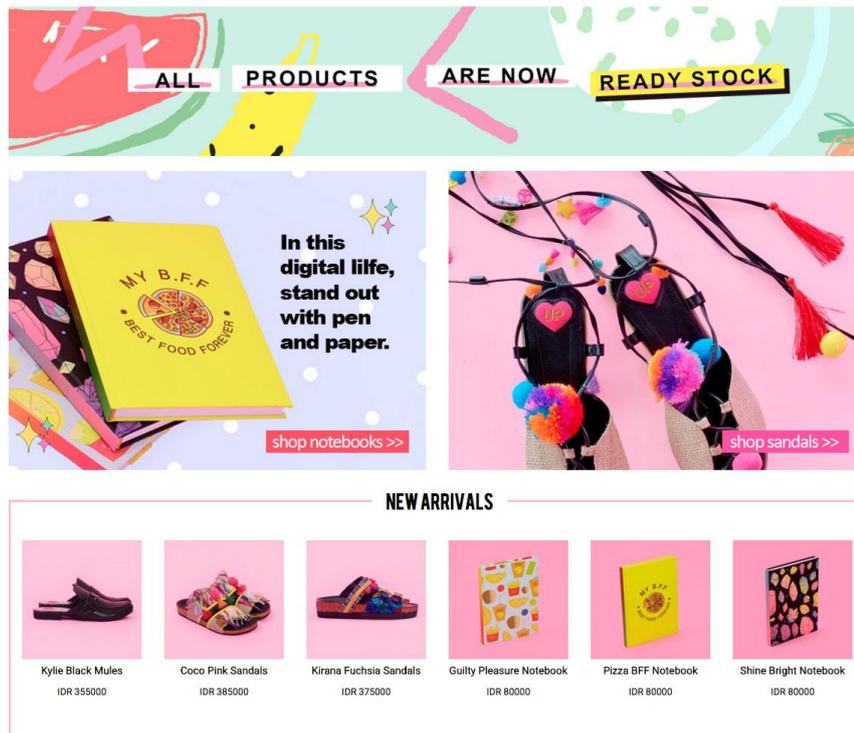
Penerapan tekstur kerap dimanfaatkan untuk hierarki visual. Tekstur yang susunannya agak teratur dapat disebut sebagai corak/pola (*pattern*). Dalam situs web IWEARUP.COM terdapat corak yang tersusun dari garis-garis diagonal, dapat teridentifikasi pada latar (*background*) seperti terlihat pada Gambar 10.



**Gambar 10. Tekstur dalam Situs Web IWEARUP.COM**

Pada hierarki visual dalam desain situs web IWEARUP.COM, ukuran juga memiliki peranan penting yang dapat mempengaruhi perhatian pengunjung situs web. Memperhatikan ukuran pada masing-masing elemen yang ada di sebuah halaman situs web merupakan cara efektif yang dapat membimbing arah pandangan pengunjung ke bagian tertentu dari situs web tersebut.

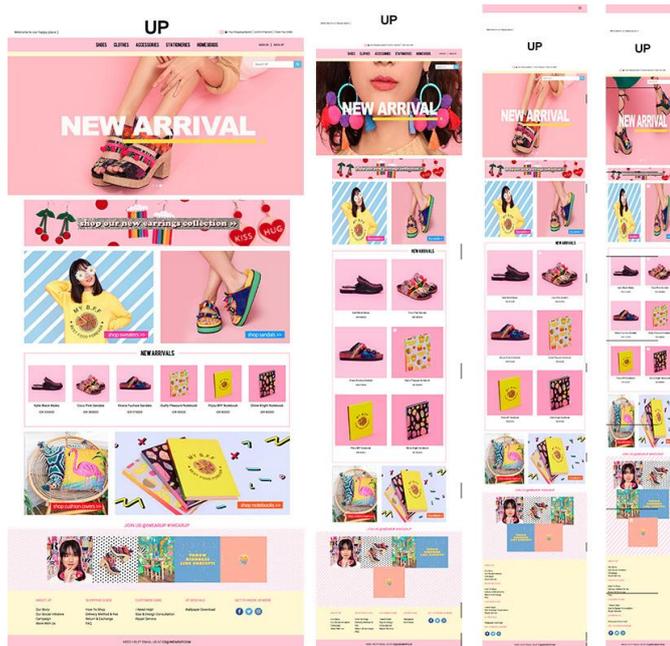
Dalam halaman *homepage* dari situs web IWEARUP.COM terdapat banyak gambar/foto atau ilustrasi yang memenuhi ruang (lihat Gambar 11). Mulai dari gambar *slider* yang memiliki ukuran terbesar diantara gambar lainnya, hingga *thumbnail* foto produk terbaru yang memiliki ukuran paling kecil. Beragam ukuran gambar/foto ini menjadi kontras yang membedakan konten satu dengan yang lainnya.



**Gambar 11. Berbagai Ukuran Gambar dalam Situs Web IWEARUP.COM**

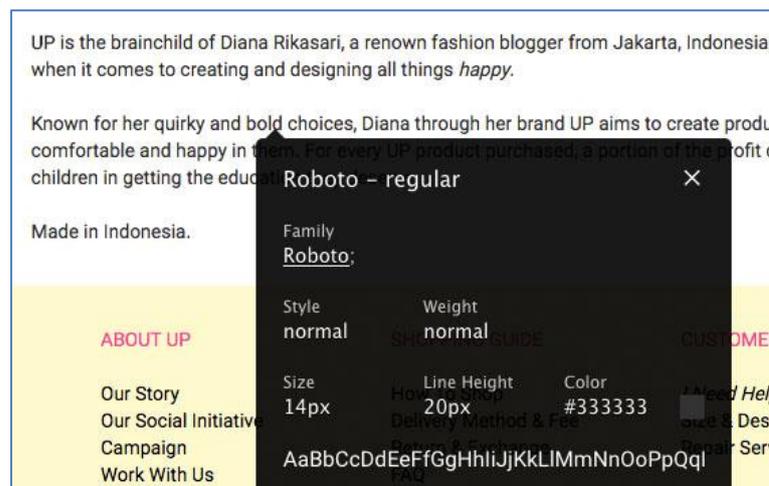
Situs web IWEARUP.COM di desain dalam format *responsive web*, yang artinya dapat diakses dan dapat menyesuaikan dengan baik di berbagai ukuran layar monitor<sup>2</sup>. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada layar monitor dengan ukuran 1280x800 pixels, maka terlihat bagian konten dalam situs web tersebut memiliki ukuran lebar (*width*) 1140 pixel. Ukuran ini berubah menyesuaikan resolusi layar yang digunakan untuk mengakses situs web (lihat Gambar 12).

<sup>2</sup> Lihat juga Nawir, F. (2015). Pengaruh Tingkat Usability Desain Responsif Web Mobile Perguruan Tinggi Terhadap Persepsi Pengguna. *VISUALITA*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i1.1080>



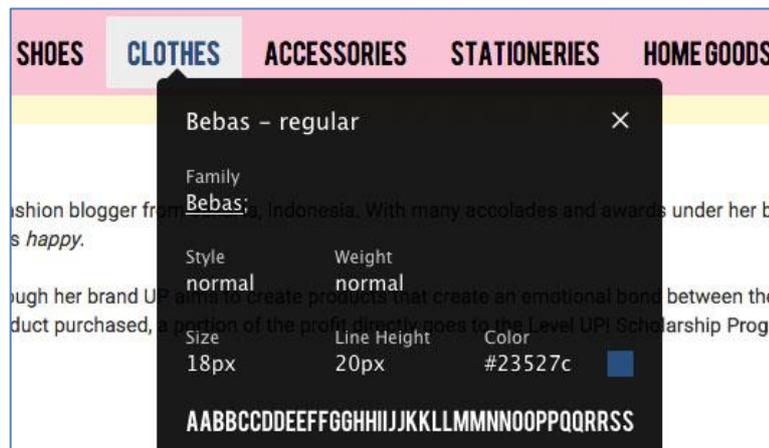
**Gambar 12. Berbagai Ukuran Resolusi Situs Web IWEARUP.COM**

Klasifikasi huruf yang digunakan dalam situs web IWEARUP.COM lebih banyak menggunakan jenis *Sans Serif*, diantaranya *Roboto*, *Bebas*, dan *Asap*. *Font type* yang paling banyak digunakan adalah *Roboto*, salah satunya terdapat pada teks judul dan *body* (lihat Gambar 13).



**Gambar 13. Penggunaan Huruf Roboto**

Selain itu terdapat juga penggunaan huruf *Bebas* yang diaplikasikan pada teks menu atau navigasi (lihat Gambar 14). Huruf ini memiliki kesan tegas bahkan maskulin, jauh dari kesan feminin yang ditampilkan pada pemilihan warna dalam situs web ini.



Gambar 14. Penggunaan Huruf Bebas

**7. Efisiensi (Efficiency)**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, situs web IWEARUP.COM ini cukup efisien. Hal ini terlihat dalam penempatan menu yang ada di tengah atas (*header section*) sudah cukup proporsional sehingga lebih memudahkan pengguna untuk merujuk ke menu tanpa harus menggeserkan *scrollbar*. Ditambah lagi semua produk disusun berdasarkan kategori sehingga memudahkan pengunjung dalam pencarian data.

**8. Pengampunan (Forgiveness)**

Situs web IWEARUP.COM ini sudah menerapkan aspek *forgiveness* (lihat Gambar 15). Yaitu dengan cara menyediakan kolom bantuan pada halaman “*I Need Help!*” sehingga memudahkan pengunjung *situs web* tersebut dalam penanganan kesalahan. Selain itu ketika user melakukan kesalahan pada saat tidak memilih layanan kurir (*shipping service*) ataupun tidak memilih metode pembayaran (*payment method*), akan muncul peringatan untuk tidak melakukan kesalahan tersebut. Peringatan kesalahan *user* ini ditampilkan dengan kotak berwarna merah yang terletak di kanan atas halaman *browser* seperti terlihat pada Gambar 16.



Gambar 15. Aspek Forgiveness



**Gambar 16. Tampilan Kesalahan Pengguna**

*Interface* dalam sebuah situs web sangat penting sebagai sarana interaksi manusia (*user*) dan komputer (*system*). Selain itu, prinsip hierarki visual dalam mendesain situs web juga harus diperhatikan. Pengguna situs akan merasa dimudahkan dengan adanya menu/navigasi, gambar, dan juga tombol-tombol yang ada dalam sebuah situs web. Desain *interface* haruslah menarik, interaktif, dan yang pasti *user friendly* agar pengguna merasa mudah dan nyaman untuk mengakses situs web tersebut.

Selain itu terdapat kekurangan dalam situs web IWEARUP.COM diantaranya:

- Fitur *search engine* sama sekali tidak berfungsi, sehingga sulit bagi pengguna (*user*) untuk mencari informasi yang lebih spesifik di dalam situs.
- Tidak adanya fasilitas komentar, sehingga tidak dapat melakukan umpan balik (*feedback*) yang informatif.
- Jenis huruf (tipografi) yang digunakan kurang membangun tampilan situs web, sehingga karakter situsnya tidak tertampilkan dengan baik.
- Tidak tersedianya pilihan bahasa, khususnya bahasa Indonesia. Situs web ini hanya menggunakan bahasa Inggris saja.
- Tidak adanya peta situs (*sitemap*).

### **Kesimpulan**

Kriteria penilaian bagus tidaknya situs web yang paling utama adalah ada atau tidak adanya kenyamanan yang dirasakan oleh pengunjung situs web ini. Serta informasi yang diberikan situs web ini sudah membantu pengunjung atau belum. Dari 8 aspek yang dikaji, situs IWEARUP.COM sudah memenuhi syarat dari *user interface* serta menunjang kenyamanan dalam menggunakan berbagai fitur situs, namun dibalik itu situs ini juga memiliki kekurangan dalam hal informasi dan fitur yang diberikan dari sebuah situs *e-commerce*. Disamping itu, situs ini berani menampilkan visual warna yang berbeda dibanding situs yang lainnya.

**Daftar Pustaka**

- Anggoro, R.W. (2016). *Hierarki Visual dalam Desain Situs web*. [https://www.niagahoster.co.id/blog/hierarki-visual-desain-situs web/](https://www.niagahoster.co.id/blog/hierarki-visual-desain-situs-web/) (Diakses pada 02 Juli 2017).
- Bank, C. & Cao, J. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Creswell, J.W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset 3/E- : Memilih di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, R. (2013). *Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis*. (Jurnal Vis. Art & Des, Vol. 4, No. 2). LPPM ITB, ISSN: 1978-3078.
- Hackos, J.T. & Redish, J.C. (1998). *User and Task Analysis for Interface Design*. Toronto: John Wiley & Sons, inc.
- Landa, Gonella, and Brower. (2007). *2D: Visual Basics for Designers*. Thomson/Delmar Learning. ISBN: 1418011606, 9781418011604.
- Nawawi, F.I. (2014). "Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang". (Skripsi). Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro.
- Nawir, F. (2015). *Pengaruh Tingkat Usability Desain Responsif Web Mobile Perguruan Tinggi Terhadap Persepsi Pengguna*. VISUALITA, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i1.1080>
- S.Sridevi. (2014). *User Interface Design*. International Journal of Computer Science and Information Technology Research ISSN 2348-120X (online) Vol.2, Issue 2, pp: (415-426), Month: April-June 2014. [www.researchpublish.com](http://www.researchpublish.com) (Diakses pada 23 Juli 2017).