

Analisis UI/UX Website Universitas Islam Kuantan Singingi Berdasarkan 8 Golden Rules of Interface Design

Analysis of The UI/UX Website of Kuantan Singingi Islamic University Based On The 8 Golden Rules of Interface Design

Rabby Nazli¹, Nazyumei Arbah^{2*}, Jasri³

¹Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh, Indonesia

²Program Studi Pendidikan TIK, Universitas Negeri Padang, Indonesia

³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau, Indonesia

*Penulis Korespondensi

Email: nazyumeiarbah5@gmail.com

Abstrak. Universitas Islam Kuantan Singingi saat ini memiliki berbagai jenis layanan informasi yang disajikan menggunakan media internet dalam bentuk *website* dan aplikasi sehingga memudahkan para mahasiswa, alumni dan calon mahasiswa baru dalam mengakses informasi yang mereka inginkan secara mudah. Mengikuti perkembangan teknologi, universitas islam kuantan singingi menggunakan media-media ini untuk memperkenalkan dan menginformasikan kegiatan kampus kepada masyarakat luas sebagai layanan yang interaktif. Tetapi saat ini *website* universitas islam kuantan singingi ini belum pernah dilakukan analisa terhadap desain *interface* sehingga belum diketahui seberapa besar nilai kenyamanan pengguna dalam mendapatkan informasi dan dalam menggunakan *website* ini, terlihat juga informasi yang disampaikan di *website* ini tidak memiliki *viewer* yang cukup besar sehingga target penyampaian informasi kegiatan pada *website* ini tidak tercapai seutuhnya dengan dilakukannya analisis user interface berdasarkan 8 *golden rules interface design* ini diharapkan hasil analisis ini dapat menjadi acuan *website* uniks.ac.id dalam melakukan proses redesign sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi yang ada pada *website* uniks.ac.id.

Kata kunci: *Redesign, Model, Interface*

Abstract. *Islamic University of Kuantan Singingi currently has various types of information services that are presented using internet media in the form of websites and applications so that it makes it easier for students, alumni, and new students to access the information they want. Following the development of technology, the Islamic university of Kuantan Singingi uses these media to introduce and inform campus activities to the general public as interactive services. But nowadays the website of the Islamic university has not yet been carried out a limited analysis of the design of the interface so it is not known how great the value of user comfort in obtaining information and in using this website, it is also apparent that the information presented on this website does not have a sufficiently large viewer so that the target of the information delivery activity on this site is not achieved in full by doing the user interface analysis based on 8 golden rules interface design this is expected the result of this analysis can be a reference to the website uniks.ac.id in making the process of redesign so that it can improve the user experience in accessing the information that exists on the website.*

Keywords: *Redesign, Modelling, Interface*

1. Pendahuluan

Perkembangan media informasi sampai saat ini sudah berkembang dengan sangat cepat dan pesat. Terlihat dari penggunaan internet yang begitu besar berdasarkan data TechInAsia pada tahun 2015 (Noviandari, 2015) pengguna internet telah mencapai 3,17 miliar dan total orang di bumi yang menggunakan internet sekitar 7,6%. sementara penggunaan internet di Indonesia sendiri berdasarkan data hasil survei yang dilakukan Kominfo pada tahun 2019 pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta pengguna. Melihat besarnya pengguna internet tentunya hal ini menekankan bahwa menyampaikan informasi agar lebih cepat diterima oleh masyarakat luas adalah menggunakan media internet.

Universitas Islam Kuantan Singingi saat ini memiliki berbagai jenis layanan informasi yang disajikan menggunakan media internet dalam bentuk *website* dan aplikasi sehingga memudahkan para mahasiswa, alumni dan calon mahasiswa baru dalam mengakses informasi yang mereka inginkan secara mudah. Mengikuti perkembangan teknologi, Universitas Islam Kuantan Singingi menggunakan media-media ini untuk memperkenalkan dan menginformasikan kegiatan kampus kepada masyarakat luas sebagai layanan yang interaktif. Tetapi saat ini *website* Universitas Islam Kuantan Singingi ini belum pernah dilakukan analisa terhadap desain *interface* sehingga belum diketahui seberapa besar nilai kenyamanan pengguna dalam mendapatkan informasi dan dalam menggunakan *website* ini, terlihat juga informasi yang disampaikan di *website* ini tidak memiliki *viewer* yang cukup besar sehingga target penyampaian informasi kegiatan pada *website* ini tidak tercapai seutuhnya.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ada di atas maka perlu dilakukan analisa terhadap *user interface* dan *user experience* dan dilakukan perbaikan *user interface* menggunakan 8 *Golden Rules Of Interface Design* yang dikemukakan oleh Ben Shneiderman (Lina, 2016) dalam bukunya "*Designing the User Interface*" sehingga dapat memberikan kenyamanan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi, meningkatkan jumlah pengunjung dan dapat mencapai target penyampaian informasi secara seutuhnya. Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini Apakah *user interface* dan *user experience* dapat digunakan dengan baik dan memberi kenyamanan kepada para pengguna didalam mendapatkan informasi yang diinginkan ?, bagaimana pengaruh perbaikan menggunakan 8 *Golden Rules Of Interface Design* terhadap kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi yang disajikan ? dan bagaimana pengaruh perbaikan *user interface* terhadap jumlah kunjungan terhadap setiap informasi yang disampaikan di *website* universitas Islam Kuantan Singingi ?

2. Bahan dan Metode

Untuk menilai apakah *website* uniks.ac.id mempunyai *User Interface* yang dikatakan baik, maka digunakan analisis berdasarkan metode 8 *Golden Rules Interface Design* sebagaimana disampaikan oleh Ben Shneiderman (Lina, 2016) yang tertulis didalam buku "*Designing the User Interface*" yaitu:

1. *Strive for consistency*

Merupakan pola desain *user interface* yang konsisten dan urutan tindakan yang selalu sama dalam situasi yang serupa. Ini termasuk menggunakan warna, tipografi dan terminologi yang tepat, petunjuk di layar, perintah, dan menu sepanjang perjalanan pengguna Anda. Tujuannya adalah untuk memudahkan pengguna Anda menyelesaikan tugas dan tujuan mereka.

2. *Seek universal usability*

Artinya, seorang desainer UI perlu berhati-hati akan siapa target audiensnya, baik dari segi platform, budaya, bahasa serta pemahaman pengguna terhadap aplikasi. Akan lebih baik untuk memiliki jalan pintas untuk fungsi tertentu bagi pengguna untuk membantu mereka menyelesaikan tugasnya.

3. *Offer informative feedback*

Perancang antarmuka pengguna harus memberi tahu pengguna apa yang terjadi pada setiap langkah proses. Tanggapan ini harus bermakna, relevan, jelas, dan sesuai konteks.

4. *Design dialogs to yield closure*

Mirip dengan *informative feedback*, dengan menunjukkan bahwa proses yang diambil oleh pengguna telah selesai, ini memberi tahu pengguna bahwa tugas telah selesai tanpa harus menunggu untuk melihat apakah ada langkah lebih lanjut.

5. *Prevent errors*

User Interface yang bisa dikatakan baik harus didesain untuk meminimalkan terjadinya kesalahan sebanyak mungkin. Namun jika terjadi kesalahan, sistem Anda memudahkan pengguna untuk memahami masalahnya dan mengetahui cara memperbaikinya. Biasanya berupa petunjuk teknis atau informasi untuk mengisi formulir dengan format yang diterima aplikasi, sehingga pengguna dapat mengisi formulir dengan benar pertama kali.

6. *Permit easy reversal of actions*

Merupakan tombol bantuan kembali kehalaman yang diakses sebelumnya, hal ini akan membuat pengguna tidak khawatir untuk mengeksplorasi aplikasi karena meminimalisir terjadinya kesalahan.

7. *Keep users in control*

Digunakan untuk menilai apakah pengguna dapat memiliki tampilan yang diinginkan sebagai pengalaman pengguna sesuai dengan preferensi pengguna. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna karena mereka memiliki kontrol dan kebebasan atas aplikasi tersebut.

8. *Reduce short-term memory load*

Digunakan untuk menilai apakah pengguna lebih fokus pada desain menu. Jika kami menjaga antarmuka tetap sederhana dan konsisten, menghormati pola, standar, dan konvensi, kami berkontribusi pada identitas dan kemudahan penggunaan yang lebih baik. Desain saat ini seharusnya lebih mudah dikenali daripada diingat.

Sebagaimana Theo Mandel (2015) menjelaskan bahwa “*golden rule of user interface design*” terbagi menjadi tiga hal, yaitu menempatkan pengguna sebagai kontrol, memudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsistensi antarmuka.

Dalam riset artikel ilmiah ini metode yang dilakukan adalah:

- a. Penelitian kepustakaan Metode untuk melakukan pengumpulan data ini dapat diperoleh salah satunya melalui penelitian kepustakaan, khususnya dengan mencari di internet dokumen, jurnal, dan disertasi yang sesuai dengan objek riset ini.
- b. Observasi guna untuk pengumpulan data dan informasi yang diperoleh dari para pengguna di lapangan dengan cara terjun langsung ke lapangan dan mencari data yang ada di lokasi penelitian yaitu pihak Kepala bagian Sistem Informasi UNIKS dan para pengguna website uniks.ac.id.

- c. Wawancara untuk mengumpulkan data dan informasi yang akan diperoleh langsung dari pihak narasumber uniks.ac.id yaitu pihak Kepala bagian Sistem Informasi UNIKS

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini diuraikan analisis desain antarmuka pengguna pada website uniks.ac.id menggunakan 8 aturan emas desain antarmuka dan untuk mengetahui rata-rata penerimaan pengguna terhadap nilai determinasi masing-masing variabel. Skala yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap suatu topik, objek, atau peristiwa tertentu dengan membuat pernyataan setuju atau tidak setuju (Indrianto, dkk, 2002).

Untuk menentukan skala pengalaman pengguna dalam mengakses uniks.ac.id, penulis akan membuat rangkaian rating untuk mengukur seberapa baik penilaian responden terhadap website UNIKS. Kisaran poin yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Nilai Terendah

$$Nte = r. \min$$

Keterangan :

Nte : Nilai Terendah

r : Jumlah Responden

min : Skor Minimum

Maka :

$$= 65 \times 1$$

$$= 65$$

Nilai Tertinggi

$$Nti = r. \max$$

Keterangan :

Nti : Nilai Tertinggi

r : Jumlah Responden

max : Skor Maksimum

Maka :

$$= 65 \times 4$$

$$= 260$$

Kategori penilaian yang digunakan untuk menilai pengalaman pengguna berdasarkan 8 *Golden Rules Interface Design* yang diatur rentang nilai seperti berikut ini:

Sangat Tidak Baik	= rentang 65 sampai nilai 103
Tidak Baik	= rentang 104 sampai nilai 142
Kurang Baik	= rentang 143 sampai nilai 181
Baik	= rentang 181 sampai nilai 220
Sangat Baik	= rentang 221 sampai nilai 260

Kemudian setelah skala nilai ini sudah diperoleh proses selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata tingkat pengalaman pengguna berdasarkan hasil yang diperoleh dari isian kuisioner para pengguna yang sudah melakukan penilaian pengalaman pengguna terhadap website uniks.ac.id.

3.1 Hasil Analisis

1. *Strive for consistency*

Tabel 1. Analisis Variabel *Consistency*

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
Consistency	1.1	Apakah komposisi warna yang digunakan pada Website UNIKS sudah tepat dan menarik ?	3	29	26	7	65
	1.2	Apakah Susunan menu pada halaman uniks.ac.id mudah untuk digunakan ?	2	20	35	8	65
Rata-Rata			2,5	24,5	30,5	7,5	
Rata-Rata * Skor			2,5	49	91,5	30	
Total Skor			173				

Berdasarkan Tabel 1. diatas hasil analisis variabel konsistensi didapat skor 173 maka dapat disimpulkan bahwa website uniks.ac.id dalam penggunaan warna dan susunan menu kurang baik.

2. *Seek universal usability*

Tabel 2. Analisis Variabel Shortcut

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
Shortcut	2.1	Menyediakan menu untuk berbagi ke media sosial pada halaman informasi berita mudah untuk dipahami ?	5	15	30	15	65
	2.2	Menyediakan menu untuk berbagi ke media sosial pada halaman informasi berita dan mudah dalam menggunaannya ?	3	16	32	14	65
Rata-Rata			4	15,5	31	14,5	
Rata-Rata * Skor			4	31	93	58	
Total Skor			186				

Berdasarkan Tabel 2. diatas hasil analisis variabel shortcut didapat skor 186 maka dapat disimpulkan bahwa website uniks.ac.id dalam penggunaan shortcut terkait kegunaan yang universal adalah baik.

3. Offer informative feedback

Tabel 3. Analisis Variabel Feedback

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
Feedback	3.1	Apakah anda dapat memahami dengan mudah terhadap apa yang ditampilkan dalam bentuk pesan informasi yang disampaikan oleh website ?	2	19	34	10	65
	3.2	Apabila mengalami kesalahan dalam mengakses website uniks.ac.id apakah website akan menyampaikan pemberitahuan kepada kita ?	8	15	14	28	65
Rata-Rata			5	17	24	19	
Rata-Rata * Skor			5	34	72	76	
Total Skor			187				

Berdasarkan Tabel 3. diatas hasil analisis variabel feedback didapat skor 187 maka dapat disimpulkan bahwa website uniks.ac.id dalam Menawarkan Feedback Informatif adalah baik.

4. Design dialogs to yield closure

Tabel 4. Analisis Variabel Dialog Closure

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
Dialog Closure	4.1	Untuk melakukan pencarian informasi penerimaan calon mahasiswa baru apakah mudah untuk dilakukan ?	2	7	42	14	65
	4.2	Untuk melakukan pencarian informasi profil prodi apakah mudah untuk dilakukan ?	1	4	49	11	65
Rata-Rata			1,5	5,5	45,5	12,5	
Rata-Rata * Skor			3	11	136,5	50	
Total Skor			200,5				

Berdasarkan Tabel 4. diatas hasil analisis variabel *Dialog Closure* didapat skor 200,5 maka dapat disimpulkan bahwa website uniks.ac.id dalam Menawarkan Desain dialog untuk menghasilkan penutupan adalah baik.

5. Prevent errors

Tabel 5. Analisis Variabel *Simple Error Handling*

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
<i>Simple Error Handling</i>	5.1	Apakah tindakan yang dilakukan website uniks.ac.id akan cepat dilakukan apabila kita melakukan suatu kesalahan ?	10	28	23	4	65
	5.2	Apakah ada tindakan yang segera dilakukan oleh admin apabila website mengalami masalah ?	3	22	33	7	65
Rata-Rata			6,5	25	28	5,5	
Rata-Rata * Skor			13	50	84	22	
Total Skor			169				

Berdasarkan Tabel 5. diatas hasil analisis variabel *Simple Error Handling* didapat skor 169 maka dapat disimpulkan bahwa website uniks.ac.id belum mampu untuk memberikan bagaimana penanganan setiap kesalahan yang terjadi dengan sederhana maka mendapat nilai kurang baik.

6. Permit easy reversal of actions

Tabel 6. Analisis Variabel *Reversible Action*

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
<i>Reversible Action</i>	6.1	Apakah pengalaman pengguna dapat untuk kembali dengan mudah pada halaman yang diakses sebelumnya ?	2	16	35	12	65
	6.2	Apakah dalam pengamalan penggunaan website uniks.ac.id ini kesalahan dengan mudah dibatalkan ?	8	17	34	6	65
Rata-Rata			5	16,5	34,5	9	
Rata-Rata * Skor			5	33	103,5	36	
Total Skor			177,5				

Berdasarkan Tabel 6. diatas hasil analisis variabel *Reversible Action* didapat skor 177,5 maka dapat disimpulkan bahwa responden menyampaikan pendapat dalam hal tidak mudah untuk kembali ketindakan sebelumnya yang sudah dilakukan pada website uniks.ac.id maka mendapat nilai kurang baik.

7. Keep users in control

Tabel 7. Analisis Variabel *Keep users in control*

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
<i>Keep users in control</i>	7.1	Apakah Website uniks.ac.id memudahkan untuk mengisi berkomentar pada informasi berita yang ada serta adanya fitur berbagi ke media sosial ?	4	22	9	30	65
	7.2	Apakah pengalaman pengguna merasa nyaman dalam mengakses uniks.ac.id ?	2	21	28	14	65
		Rata-Rata	3	21,5	18,5	22	
		Rata-Rata * Skor	3	43	55,5	88	
		Total Skor	189,5				

Berdasarkan Tabel 7. diatas hasil analisis variabel *Keep users in control* didapat skor 189,5 maka dapat disimpulkan bahwa website uniks.ac.id ini dapat untuk memberi rasa nyaman dalam mengakases semua informasi sehingga mendapatkan penilaian baik.

8. Mengurangi Beban Memori Jangka Pendek (*Reduce short-term memory load*)

Tabel 8. Analisis Variabel *Reduce Short -Term Load*

Variabel	No	Pengalaman pengguna	HASIL PENILAIAN				Total
			SKOR				
			1	2	3	4	
<i>Reduce Short -Term Load</i>	8.1	Apakah dalam mengkases uniks.ac.id, perintah yang disampaikan mudah untuk dipahami oleh <i>user</i> ?	3	14	39	9	65
	8.2	Apakah dalam mengkases uniks.ac.id, kita tidak perlu untuk mengingat setiap perintah yang akan kita lakukan ?	3	27	17	18	65
		Rata-Rata	3	20,5	28	13,5	
		Rata-Rata * Skor	6	41	84	54	
		Total Skor	185				

Berdasarkan Tabel 8. diatas hasil analisis *Reduce Short -Term Load* didapat skor 185 maka dapat diartikan bahwa website uniks.ac.id ini pengalaman pengguna menemukan bahwa website uniks.ac.id ini tidak membutuhkan ingatan yang berlebih untuk mengingat setiap langkah akses sehingga mendapatkan penilaian baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap pengalaman pengguna dalam mengakses dan mencari informasi pada *user interface* website Universitas Islam Kuantan Singingi uniks.ac.id yang telah dilakukan terhadap 65 responden yang terdiri dari mahasiswa, dosen dan alumni dengan menggunakan metode pendekatan desain dilihat dari 8 golden rules disimpulkan bahwa rata-rata responden mengatakan baik 50% dan kurang baik 50%. Hal ini berdasarkan hasil analisis data pada masing-masing variabel didapatkan nilai: *consistency* dengan hasil 173, *Shortcut* dengan hasil 186, *Feedback* dengan hasil 187, *Dialog Closure* dengan hasil 200.5, *Simple Error Handling* dengan hasil 169, *Resversible Action* dengan hasil 177.5, *Put User In Control* dengan hasil 189.5, dan *Reduce Short Term Memory Load* dengan hasil 185. maka dapat disimpulkan untuk kedepannya website uniks. ac.id ini kami merekomendasikan untuk meningkatkan berbagai jenis layanan pengalaman pengguna dalam mengakses *user interface* yang ada berdasarkan hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Marcus Zakaria, Teddy dan Prijono, Agus 2007. *Perancangan Antarmuka Untuk Interaksi Manusia Dan Komputer*. Bandung : Informatika Bandung.
- Shneiderman, B., Plaisant, Catherine 2005. *Designing the User Interface: Strategies For Effective Human-Computer Interaction*. Maryland: Addison-Wesley.
- Solikin, Muhammad. 2017. *Evaluasi Interface Aplikasi Ujian Nasional Berbasis Komputer*. Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu.P-ISSN= 2598-4969. e-ISSN=2598-5191.
- Ferro Bayu Saputro. et al. (2017) “Pengembangan Sistem Kuliah Online Universitas Diponegoro Untuk Antar Muka Mahasiswa Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android” *Jurnal Transmisi* 19 (1).
- Helliyatul Matlubah. et al. (2016) “Aplikasi *Mobile Learning* Berbasis *Smartphone* Android Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ipa Universitas Wiraraja Sumenep” *Jurnal Lentera Sains (Lensa)* 6 (2): 85-98.
- Nazli, R (2020) “Pemodelan Aplikasi Pendukung Keputusan Makanan Pendamping Air Susu Ibu (Mipasi) Berbasis Android” *Jurnal Teknologi dan Open Source* 3(2) 272-283.
- Nazli, R (2018) “Pemodelan Aplikasi Mobile Modul Perkuliahan Berbasis Client Server” *Jurnal Teknologi dan Open Source* 1(1) 25-32.
- Purbo, Onno W. 2011. *One Day Future Networking*. Yogyakarta: *Synaptic UII*
- Sinambela, Lijan Poltak. 2008. *Reformasi Pelayanan Publik Teori, Kebijakan, dan Implementasi*. Jakarta : *PT Bumi Aksara*
- J. W. Satzinger, R. B. Jackson and S. D. Burd, *Systems Analysis and Design in a Changing World, Sixth ed.*, 2011.
- Shelly, Gary B., and Harry J. Rosenblatt. (2012). *Systems Analysis and Design Ninth Edition*. *United States of America: Course Technology*.
- Theo Mandel, P.hd, “Golden Rules of User Interface Design | Theo Mandel,” *Golden Rules of User Interface Design | Theo Mandel*, 14-Jun-2015. [Online]. Available.