

USER INTERFACE WEBSITE SITUS BATUJAYA KARAWANG

Siti Desintha^{1*}, Reinaldo Varian²

¹Universitas Telkom, prodi Desain Komunikasi Visual, Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuhkolot, Bandung
Diterima: 4 Maret 2019 / Disetujui 4 November 2019

ABSTRACT

The Batujaya site is one of the oldest sites in West Java, precisely in Karawang Regency. Although the location of this site is in the Karawang regency area, it is not yet well known among the public. In the Site Batujaya Website User Interface Design, which is one of the information and promotion media for the Batujaya site must be able to show the image that represents Batujaya Site as a historical tourist site, as well as having complete completeness as a Website User Interface. Data collection through qualitative research methods, namely interviews, observations, literature studies, as well as the analysis process using the S.W.O.T method used in analyzing the Website Batujaya Website User Interface design. The results that will be obtained from this research will be useful as a reference in the process of designing a Website User Interface for graphic designers.

Keywords: *S.W.O.T, Website User Interface, Site Batujaya, Karawang.*

ABSTRAK

User Interface merupakan “wajah” dari suatu website. Pada *User Interface* sendiri, berdampak besar dalam menampilkan kesan maupun identitas dari web, serta dapat mempengaruhi berbagai aspek dari penggunaannya. Situs Batujaya merupakan salah satu situs tertua yang berada di Jawa Barat, tepatnya di Kabupaten Karawang. Meskipun lokasi situs ini berada di wilayah Kabupaten Karawang, namun belum cukup terkenal di kalangan masyarakat. Dalam Perancangan *User Interface Website* Situs Batujaya, yang merupakan salah satu media informasi dan promosi bagi situs batujaya harus dapat menunjukkan citra yang merepresentasikan Situs Batujaya sebagai tempat wisata bersejarah, serta memiliki kelengkapan yang utuh sebagai *User Interface Website*. Pengumpulan data melalui metode penelitian kualitatif, yaitu wawancara, observasi, studi pustaka, serta proses analisis menggunakan metode *S.W.O.T* digunakan dalam menganalisis perancangan *User Interface Website* Situs Batujaya. Hasil yang akan diperoleh dari penelitian ini akan bermanfaat sebagai referensi dalam proses perancangan *User Interface Website* bagi desainer grafis.

Kata Kunci : *S.W.O.T, User Interface Website, Situs Batujaya, Karawang.*

PENDAHULUAN

Candi merupakan situs bersejarah yang digunakan untuk aktifitas keagamaan pada masa Pra-Islam, yaitu pada masa Hindu-Buddha berupa bangunan kuil, gerbang dan juga pemandian. Situs Batujaya merupakan salah satu situs tertua di Jawa Barat yang terdapat pada wilayah Kabupaten Karawang. Djafar (2010 : 24) berpendapat bahwa Situs Batujaya merupakan situs percandian yang unik, karena situs percandian berbahan bata dengan teknologi pembuatannya yang khas tidak dapat

ditemukan ditempat lain di Jawa Barat selain Kabupaten Karawang sendiri.

Pada perancangan *User Interface Website* Situs Batujaya yang telah dibuat, ditujukan sebagai media informasi serta promosi kepada masyarakat umum. Dalam hasil perancangan *User Interface Website* ini menampilkan visual-visual seperti foto lokasi Situs Batujaya, serta warna dan pola visual untuk memenuhi unsur estetik pada perancangan tampilan *website*. Untuk itu dibutuhkan penelitian yang membahas *S.W.O.T* pada perancangan *User Interface*

*email: desintha@telkomuniversity.ac.id

Website Situs Batujaya dengan data serta analisis.

METODE

Metode pengumpulan data yang dipakai merupakan metode kualitatif, yaitu salah satu jenis dari penelitian penghasil invensi yang tak bisa tercapai oleh metode statistik atau kuantifikasi (Sujarweni, V.Wiratna, 2014 : 8), antara lain :

Wawancara adalah suatu cara mendapatkan penjelasan berisi informasi dengan memakai cara tanya jawab dengan bertatap muka atau dengan media telekomunikasi antara pihak pewawancara dengan orang yang diwawancarai, dapat menggunakan pedoman atau tidak (Sujarweni, V.Wiratna, 2014 : 31). Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Pertanyaan yang diajukan pada narasumber adalah untuk mengetahui tentang Situs Batujaya dan apakah perlu adanya media informasi/promosi untuk Situs Batujaya.

Observasi adalah kegiatan untuk mendapatkan informasi berupa suatu gambaran nyata peristiwa untuk kepentingan penelitian, membantu memahami perilaku manusia, dan sebagai evaluasi. (Sujarweni, V.Wiratna, 2014 : 32). Dalam observasi dilakukan juga kepada masyarakat Karawang dan pengunjung yang datang serta lingkungan Situs Percandian Batujaya, dengan mengumpulkan data visual selama proses observasi.

Studi pustaka memuat teori-teori relevan dengan penelitian. Disini dilakukan pengkajian untuk teori dan konsep dari literatur, yaitu artikel-artikel terpublikasi dalam beragam karya jurnal ilmiah (Sujarweni, V.Wiratna, 2014 : 57). Sumber tertulis yang digunakan adalah buku referensi dan artikel yang memiliki korelasi dengan Situs Batujaya ataupun data penelitian.

SWOT merupakan akronim dari bahasa inggris, berupa aspek internal *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan) dan aspek eksternal, yaitu *Opportunities* (peluang), *Threats* (ancaman) yang ada di lingkup dunia bisnis (Rangkuti, Reddy, 2014 : 20).

KAJIAN TEORI

Perancangan merupakan suatu proses, cara, atau kegiatan merancang yang memiliki konteks dua dimensi, yaitu fotografi, metode lukis, ilustrasi, dan tipografi (KBBI, 2018. <https://kbbi.web.id/rancang-2>. Diakses pada : 01-05-2018)

User Interface adalah kesan pertama *Website*. Terlepas dari nilai kontennya, kecanggihan kemampuan dan layanan pemrosesan, dan manfaat keseluruhan dari webapp itu sendiri, desain yang buruk akan mengecewakan pengguna potensial dan mungkin, pada kenyataannya, menyebabkan pengguna pergi ke tempat lain (Tognozzi dalam S.Pressman, Roger dan David Lowe, 2009 : 194).

Menurut Jason Beaird (2010 : 5), Desain web yang baik adalah dimana pengguna web puas/senang dengan desain web, tetapi juga tertarik pada konten web tersebut, selain itu pengguna dapat bergerak bebas hanya dengan arahan intuisi, pengguna juga dapat mengenal setiap halaman dalam *web* sebagai bagian dari *website*.

Web Design merupakan proses/seni penciptaan dari halaman *web* yang tunggal ataupun keseluruhan, serta mengandung mekanis dan estetika dari situs web, tetapi hal inti dari situs web adalah “*feel*” dan “*look*”.

Situs Web dengan fungsi informatif akan memfokuskan pada kualitas kontennya, karena tujuan daripada situs ini sendiri yaitu penyampaian isi. Situs ini berisi grafik dan teks yang mampu diunggah dengan waktu singkat. Contoh dari fasilitas informasi adalah sebagai berikut : *News, Company Profile, Library, References*, dan lain-lain (Suyanto, Asep Herman, 2009 : 3).

Pada Desain *Website* sendiri mempunyai anatomi *web*, yang terdiri dari bagian *Container, Logo, Navigasi, Konten, Footer*, dan juga *Whitespace* (Beaird, Jason, 2010 : 8).

User mendapatkan kepuasan secara visual berdasarkan hasil dari desainer *web* menggiring mata *user* dalam menikmati serta menjelajahi situs web melalui bentuk,

layout, tipografi, dan warna. Untuk mendesain *web* sendiri, desain visual digunakan dalam mengkreasikan kegunaan yang jelas sehingga dapat mengkomunikasikan, menyempurnakan dan mendukung tujuan dari dibuatnya situs *web* secara visual.

Situs *Web* wajib memiliki kesan orisinil dan profesional. *User* jangan sampai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan *User Interface Website* ini sebagai bagian dari identitas visual adalah bahwa Situs Batujaya di Kabupaten Karawang adalah warisan budaya. *Tagline* yang digunakan adalah “Warisan Karuhun Karawang”.

Untuk desain visual (bentuk & warna) akan mengangkat identitas mengenai wilayah Kabupaten Karawang sendiri yang berkaitan dengan kebudayaan sebagai ciri khas, dan memperjelas/menunjukkan bahwa lokasi Situs Batujaya berada di Karawang. Dengan adanya identitas merk/visual khas Karawang sendiri, adalah sebagai pembeda dengan identitas yang lainnya di Indonesia. Untuk warna yang akan digunakan adalah warna alam, yaitu hijau dan coklat. Penggunaan tipografi adalah dengan jenis huruf *serif* klasik. Jenis/fungsi situs *web* yang digunakan merupakan fungsi *web* informatif.

Penggunaan bahasa verbal yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, karena pengunjung merupakan wisatawan lokal dan terkadang internasional. Selain itu, penggunaan bahasa Inggris disesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat ini, dan juga dapat sekaligus mengedukasi pengunjung dari kalangan pelajar.

Konsep Visual secara umum pada perancangan *User Interface* ini adalah menerapkan bentuk/elemen visual berdasarkan beberapa bentuk aset visual dari Situs batujaya dan Kabupaten Karawang sendiri. *User Interface Website* dibuat dengan resolusi 1366 x 768 yang merupakan resolusi standar sistem operasi di *Windows*. Desain dari *User Interface Website* ini dibuat dengan dua alternatif seperti berikut :

perhatiannya teralihkan dari tujuan situs *web* awal, tentunya hal ini dapat diatasi dengan penggunaan unsur grafis secukupnya. Grafik harus berukuran minim dan menggunakan fungsi optimize yang ada di program pengolah grafis. Pada Penggunaan format benar juga sangatlah vital, misalnya dalam penggunaan format gambar JPEG & PNG pada situs *web* (Rahman, Su, 2016 : 4).



Gambar 1. User Interface Website A
(Sumber: Sumber Reinaldo Varian: 20 Agustus 2018, 13:00)



Gambar 2. User Interface Website B
(Sumber: Sumber Reinaldo Varian: 20 Agustus 2018, 13.00)

Berikut adalah contoh penerapan *User Interface* pada layar laptop/komputer :



Gambar 3. Penerapan *User Interface Website A*
(Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)



Gambar 4. Penerapan *User Interface Website B*
(Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)

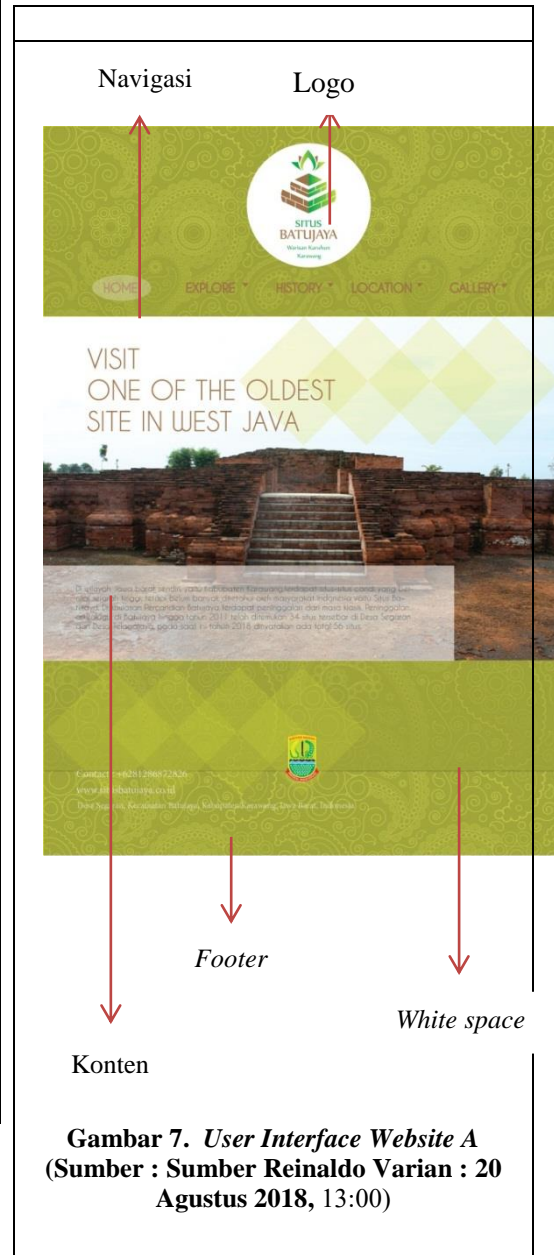
Analisis Analisis Perancangan

Analisis Perancangan	
	
<p>Gambar 5. <i>User Interface Website A</i> (Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)</p>	<p>Gambar 6. <i>User Interface Website B</i> (Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)</p>

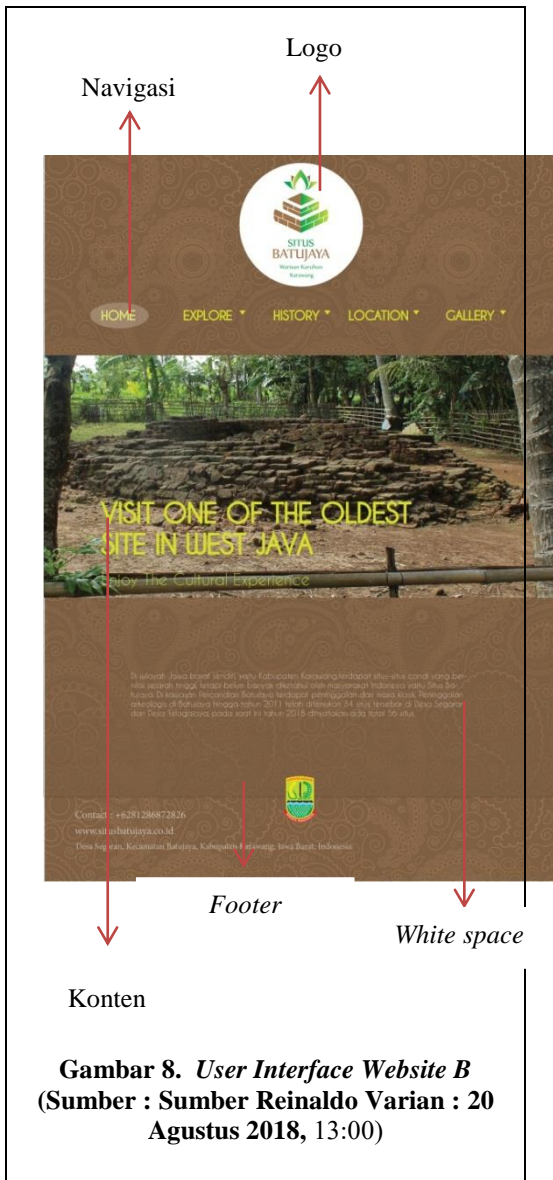
1. Bentuk
Penggunaan bentuk yang dominan dalam perancangan tampilan *web* ini adalah persegi yang mendominasi dan diikuti dengan sedikit unsur lingkaran.
2. Layout
Pola *layout* yang digunakan dalam perancangan tampilan *web* ini adalah simetris yang memberikan kesan rapi dan seimbang.
3. Tipografi
Jenis tipografi yang digunakan merupakan campuran dari *sherif* dan *san sherif*. Penggunaan tipografi *sherif* untuk memunculkan kesan klasik, sedangkan *sans sherif* sebagai bentuk representatif dari era modern ini.
4. Warna
Dalam penerapan warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan unsur alam yang representatif dengan kondisi situs dan Kabupaten Karawang, yaitu dengan hijau dan coklat.

Tabel Hasil Analisis Perancangan
(Sumber : Reinaldo Varian, 2018)

Analisis Anatomi Web Interface





Gambar 7. User Interface Website A
(Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)



Tabel Analisis Anatomi Web Interface
 (Sumber : Reinaldo Varian, 2018)

Pada perancangan *User Interface Website* Situs Batujaya ini terdapat bagian dari anatomi perancangan website yang harus ada, berupa bagian Navigasi, Logo, Konten, *Footer*, dan *White space*. Bagian anatomi perancangan website ini merupakan hal yang wajib ada di dalam mendesain suatu perancangan situs *web*.

Analisis S.W.O.T
Tabel Hasil Analisis S.W.O.T

Kriteria	User Interface Website A	User Interface Website B
Gambar Interface	 <p>Gambar 9. <i>User Interface Website A</i> (Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)</p>	 <p>Gambar 10. <i>User Interface Website B</i> (Sumber : Sumber Reinaldo Varian : 20 Agustus 2018, 13:00)</p>
Strengths	Terdapatnya identitas visual berupa logo, serta warna visual yang representatif, layout yang simetris, adanya unsur fotografi <i>landscape</i> dan arsitektur, adanya <i>white space</i> yang sesuai.	
Weakness	Belum terujinya desain dengan sistem program, belum adanya pengujian terhadap <i>user experience</i> , transisi visual yang belum teruji.	
Opportunity	Masih sedikitnya <i>website</i> khusus tempat wisata bersejarah, adanya peluang membuka bisnis melalui <i>website</i> seperti pemesanan tiket <i>online</i> . Belum adanya <i>website</i> untuk Situs Batujaya	

Threats	Adanya pihak yang tidak menyukai gaya desain, pembuatan domain yang cukup mahal, adanya desain <i>User Interface</i> yang lebih baik.
----------------	---

penghargaan terhadap warisan budaya leluhur.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaird, Jason. 2010. *The Principles Of Beautiful Web Design*. Canada: Sitepoint.
- Djafar, Hasan. 2010. *KOMPLEKS PERCANDIAN BATUJAYA : Rekonstruksi Sejarah Kebudayaan Daerah Pantai Utara Jawa Barat (Cetakan Pertama)*. Bandung 40275: Kiblat Buku Utama.
- Rahman, Su. 2016. *Cara Instan Membuat Website*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rangkuti, Reddy. 2014. *ANALISIS SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis (Cetakan Kedelapan belas)*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- S.Pressman, Roger dan David Lowe. *International Edition*,(2009). *Web Engineering : A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Sujarweni, V.Wiratna. 2014. *Metode Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami (Cetakan Pertama)*. Yogyakarta, Jawa Tengah : PUSTAKABARUPRESS.
- Suyanto, Asep Herman. 2009. *Step By Step Web Design Theory And Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Swasty, Wirania. 2016. *Branding : Memahami dan Merancang Strategi Merek (Cetakan Pertama)*. Bandung 40252 : PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Varian, Reinaldo. 2018. *Brand Identity Situs Batujaya Sebagai Salah Satu Situs Tertua Jawa Barat Di Kabupaten Karawang*.

**Tabel Hasil Analisis SWOT
(Sumber : Reinaldo Varian, 2018)**

SIMPULAN

Candi merupakan peninggalan bersejarah yang amat penting, serta sebagai warisan kebudayaan dari nenek moyang dan tentunya perlu untuk dikenal oleh masyarakat agar tetap lestari, misalnya candi di Situs Batujaya. Situs percandian yang ada di Kabupaten Karawang sendiri belum banyak dikenal oleh masyarakat, bahkan sebagian masyarakat Karawang tidak mengetahui tentang situs percandian yang ada di Kabupaten Karawang sendiri.

Dalam hal ini perlu adanya suatu media promosi dan informasi, seperti *Website*, sehingga Situs Batujaya dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Desain *User Interface Website* Situs Batujaya dibahas serta dirancang berdasarkan hasil penelitian. Dengan adanya Desain *User Interface Website* ini juga diharapkan akan meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke tempat Situs Percandian Batujaya yang berada di Kabupaten Karawang ini, baik masyarakat Karawang sendiri ataupun masyarakat dari luar Karawang. Situs Batujaya haruslah dijaga dan dilestarikan karena merupakan salah satu peninggalan tertua yang ada di Jawa Barat. Serta sebagai bentuk penghormatan/