

Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website *Paid Newsletter XYZ* Dengan Model *User Centered Design*

Lyantyo Muttafaqun Alaik¹, Anwar Sodik^{2*}

Program Studi Sistem Informasi^{1,2}

Jln Arief Rachman Hakim 100 Surabaya

*e-mail: anwar@itats.ac.id

ABSTRACT

In the progressively evolving digital era, subscription-based business models, particularly in the form of paid newsletters, have garnered increasing popularity. This article aims to scrutinize the phenomenon of paid newsletters within the context of digital information and analyze its impact on readers, authors, and the information ecosystem at large. This business model affords greater creative freedom to authors while simultaneously creating incentives for the generation of high-quality content. The impact of paid newsletters on readers encompasses access to more profound and comprehensive information on specific topics, along with direct interaction with the audience. In order to maximize the positive potential of paid newsletters, it would be highly beneficial to implement a web-based application that can be easily and swiftly utilized by the entire populace. The utilization of the User-Centered Design method, facilitating an end-to-end process, ensures that the resultant website can be validated as a genuine solution for the Indonesian community..

Kata kunci: *User Centered Design, User Interface, User Experience, Usability Testing, Newsletter*

ABSTRAK

Dalam era digital yang semakin berkembang, model bisnis berlangganan telah menjadi semakin populer, termasuk dalam bentuk paid newsletter. Artikel ini bertujuan untuk mengulas fenomena paid newsletter dalam konteks informasi digital dan menganalisis dampaknya pada pembaca, penulis, dan ekosistem informasi secara keseluruhan. Model bisnis ini memberikan kebebasan kreatif lebih besar bagi penulis, sambil juga menciptakan insentif untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi. Dampak dari paid newsletter pada pembaca termasuk akses ke informasi yang lebih dalam dan mendalam tentang topik tertentu, serta adanya interaksi langsung dengan pembaca. Dalam rangka memaksimalkan potensi positif paid newsletter, akan sangat membantu jika dipecahkan melalui sebuah aplikasi berbasis website yang nantinya dapat digunakan dengan mudah dan cepat oleh seluruh masyarakat. Dengan pengimplementasian metode User Centered Design yang membantu proses end-to-end sehingga website yang telah jadi nantinya dapat divalidasi bahwa aplikasi tersebut benar-benar dapat menjadi solusi bagi masyarakat Indonesia.

Kata kunci: *User Centered Design, User Interface, User Experience, Usability Testing, Newsletter*

PENDAHULUAN

Ketika manusia beraktivitas, mereka memerlukan alat bantu untuk memperlancar kegiatan yang mereka lakukan. Komunikasi, sebagai aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, turut menjadi fokus utama dalam aktivitas manusia. Dalam perkembangannya, internet telah mengalami penyebaran yang sangat cepat, dan dampaknya dapat dirasakan hingga saat ini. Internet memberikan manfaat yang signifikan, menyediakan berbagai informasi yang diperlukan oleh remaja, dan mempermudah komunikasi dari jarak yang jauh tanpa perlu pertemuan langsung [1].

Saat ini, komunikasi manusia sangat terbantu dengan adanya alat bantu yang disebut dengan teknologi internet, Bahkan dunia pendidikan saat ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet. Salah satu teknologi dan internet yang ikut berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran Daring. Pembelajaran Daring berfungsi sebagai perantara antar pendidik dan siswanya dengan jaringan internet yang mendukung.

Berbagai jenis media yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran daring menjadi fokus penelitian ini, antara lain: WhatsApp, Zoom Meet, Google. Meskipun perkembangan era internet telah memudahkan alat komunikasi, hal ini tidak berarti bahwa tidak ada masalah yang timbul seiring dengan penemuan internet sebagai alat bantu komunikasi manusia. Hingga saat ini, salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah kegagalan interaksi antara manusia dan komputer. Interaksi manusia dan komputer merupakan bidang ilmu yang mempelajari cara merancang, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif agar dapat digunakan dengan mudah oleh manusia [2].

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, komputer dituntut untuk cakap dalam berinteraksi dengan manusia, hal ini mendorong adanya studi tentang Interaksi Manusia dan Komputer. Interaksi merupakan komunikasi dua arah yang terjadi antara dua subjek atau lebih, interaksi menjadi maksimal apabila kedua belah pihak mampu memberikan stimulan dan respon dalam bentuk aksi atau reaksi satu sama lain, jika stimulan atau respon tidak bisa dipahami dengan baik maka interaksi menjadi terhambat atau bahkan terjadi pembiasaan maksud atau tujuan [3]. Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer sendiri merupakan sebuah hubungan antara manusia dan komputer dalam melakukan tugas, meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka dan pengguna komputer agar mudah digunakan dan dimengerti oleh manusia [4].

Dalam prakteknya Interaksi Manusia dan Komputer disebut dengan User Experience dan User Interface Design. User experience dapat dijadikan acuan dalam perancangan antarmuka pada sebuah sistem informasi. Ketidaknyamanan pengguna dalam memanfaatkan suatu aplikasi atau produk atau layanan, dapat mengindikasikan kegagalan dari sebuah aplikasi atau produk atau layanan tersebut [5].

User Experience adalah emosi, sikap, dan tingkah laku dari user saat menggunakan produk dan User Interface adalah tampilan antarmuka yang dihasilkan untuk produk atau layanan yang dibuat supaya bisa berinteraksi dengan pengguna atau manusia. Pengertian user interface sendiri merupakan sebuah aplikasi atau sistem dikatakan mudah saat digunakan jika menggunakan tampilan yang baik dan menarik dari segi fitur dan menu-menu yang ada pada aplikasi atau sistem tersebut [6]. Pengguna akan memberikan tanggapan yang positif berupa feedback dari aplikasi yang dapat mempermudah proses yang dilakukan .

TINJAUAN PUSTAKA

Interaksi Manusia dan Komputer atau yang dikenal sebagai Human Computer Interaction (HCI) merupakan bidang ilmu yang mengkaji hubungan antara manusia dan komputer. Lingkup studi ini mencakup perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar dapat digunakan dengan kemudahan oleh manusia. HCI melibatkan serangkaian proses dan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi secara interaktif dengan komputer, dengan tujuan menyelesaikan tugas yang diinginkan [7].

User Centered Design (UCD) merupakan model dalam proses perancangan sistem yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Dalam konteks Sistem Informasi, User Centered Design menjadi bagian dari Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC). Dengan demikian, desain aplikasi yang dibangun melalui pendekatan UCD akan dioptimalkan dan berfokus pada kebutuhan pengguna akhir, sehingga diharapkan aplikasi dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna tanpa memerlukan perubahan perilaku yang signifikan [8].

METODE

Proses di dalam UCD menuntut desainer memadukan unsur investigatif (misal: survei dan wawancara) dan juga unsur generatif (misal : brainstorming) untuk memberikan dan mendefinisikan kebutuhan dari pengguna. Menurut ISO 9241-210 Secara umum proses UCD berupa iterasi, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses selanjutnya. Secara umum ada empat tahap pada proses UCD [9].

Understand Context of Use

Seorang perancang sistem harus memahami konteks penggunaan sistem, termasuk siapa yang akan menggunakan aplikasi, tujuan penggunaan, dan situasi di mana aplikasi tersebut digunakan

Specify User Requirements

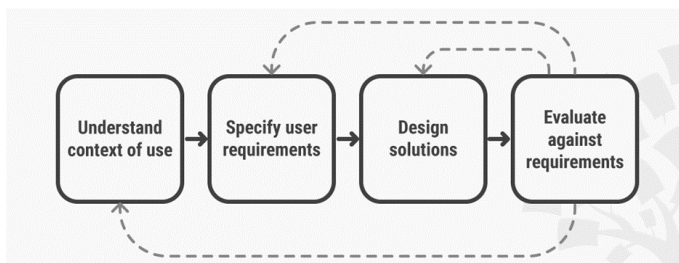
Setelah memahami konteks penggunaan aplikasi, langkah berikutnya adalah menetapkan kebutuhan pengguna (user requirements). Dalam proses ini, kebutuhan pengguna diidentifikasi berdasarkan aspek bisnis dan tujuan yang ingin dicapai

Design Solution

Tahap ini melibatkan perancangan solusi berdasarkan user requirements yang telah diuraikan dalam proses sebelumnya. Proses perancangan ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari konsep awal, pembuatan prototipe, hingga pengembangan desain lengkap

Evaluation Against Requirements

Evaluasi akan dilaksanakan melibatkan pengguna yang akan menggunakan sistem, dimulai dari proses pertama dan berlanjut ke proses berikutnya

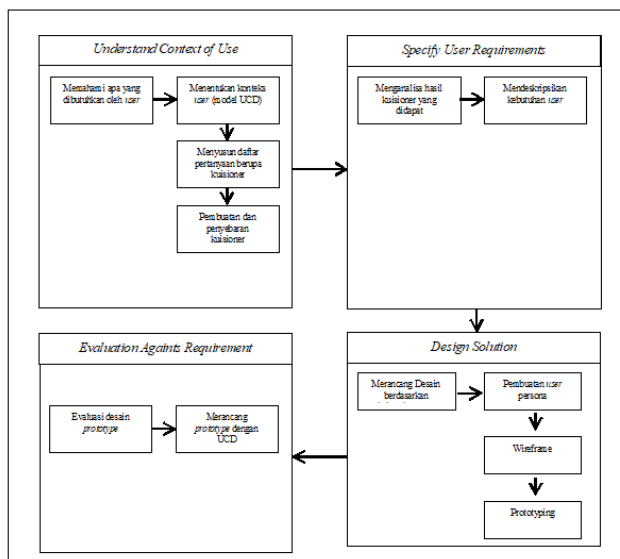


Gambar 1 *User Centered Design*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini langkah-langkah pengaplikasian user experience pada user interface website Paid Newsletter digambarkan. Pada gambar 1 merupakan tahapan-tahapan dalam pengaplikasian user experience. Untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dan meningkatkan interaksi dengan konten, perancangan prosedural user interface (UI) dan user experience (UX) menjadi hal krusial, Perancangan prosedural yang baik didasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna

Adapun perancangan prosedural untuk website Paid Newsletter yang akan dibangun adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Langkah-langkah *User Centred Design*

Setelah melakukan analisa sistem dengan merancang business model canvas langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan observasi platform paid newsletter yang sudah ada dan yang paling familiar, penulis mendapat lima platform paid newsletter serupa yang akan menjadi pembandingan dalam perancangan user interface dan user experience website Paid Newsletter, terdiri dari Bulletin.com, Getrevue.co, Ghost.org, Substack.com, dan Trypico.com.

Kredibilitas online menjadi faktor penting bagi keberhasilan sebuah website. Untuk membantu mengukur kredibilitas dan otoritas suatu website, terdapat metode pemeringkatan yang dapat digunakan, salah satunya adalah Domain Authority (Otoritas Domain). Domain Authority (DA) adalah metrik yang dikembangkan oleh Moz, perusahaan yang berfokus pada SEO (Search Engine Optimization) dan pemasaran digital [10]. Domain Authority (DA) merupakan skor yang mengindikasikan seberapa kuat dan otoritatif suatu domain atau website. Skor DA berkisar dari 1 hingga 100, di mana semakin tinggi skor, semakin tinggi pula otoritas domain tersebut.

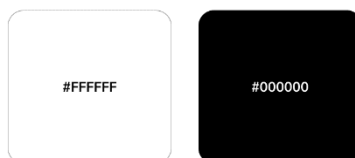
Tabel 1. Pemeringkatan Website Serupa

Nama Platform	DA Skor
Substack.com	89
Getrevue.co	73
Ghost.org	87
Bulletin.com	68
Trypico.com	41

Substack telah memperoleh skor Domain Authority yang tinggi, menunjukkan otoritas dan kredibilitasnya dalam dunia digital. Menentukan kebutuhan pengguna dari website Paid Newsletter berlangsung dari hasil penyebaran kuisiuser dan wawancara, analisis ekspektasi dari pengguna terhadap fitur dan tujuan dari website Paid Newsletter, menentukan bagaimana website dapat menyelesaikan tugas dari pengguna menggunakan user flow (diagram alir pengguna) untuk mengetahui gambaran awal dari website Paid Newsletter.

Dilanjutkan dengan pemilihan font untuk website Paid Newsletter, pemilihan font yang mudah terbaca sangat penting dalam desain website Paid Newsletter karena font yang tepat dapat meningkatkan keterbacaan konten, kejelasan informasi, keseragaman visual, branding dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan menggunakan Nunito Sans.

Pada pemilihan warna menjadi sebuah identitas mutlak sebuah brand atau merk yang ditentukan oleh pemiliknya sendiri. Pemilihan warna yang tepat dalam perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) pada website Paid Newsletter sangat penting karena warna dapat memengaruhi suasana, persepsi, dan interaksi pengguna dengan platform tersebut.

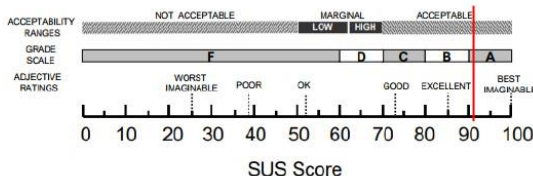


Gambar 3 *Color Scheme*

Sedangkan menurut Nielsen usability merupakan kualitas atribut yang menilai kemudahan User Interface saat digunakan. Kata usability juga berarti metode untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses desain [11].

Pada pengujian kepuasan pengguna menggunakan system usability scale dilakukan pembagian kuisioner dan didapatkan hasil sebagai berikut, dengan cara hitung pada setiap pertanyaan ganjil hasil dikurangi dengan nilai satu dan pada setiap pertanyaan genap hasil jawaban dikurangi nilainya dari lima. Kemudian hasil yang didapat dijumlahkan dan di kali 2,5 untuk mendapat hasil dari pengujian system usability scale.

Dalam perhitungan SUS Berdasarkan hasil analisa usability dengan menggunakan SUS. Hasil nilai SUS pada prototype website Paid Newsletter didapat dari survei yang telah dikonversi sesuai dengan bobotnya masing-masing. Hasil SUS menunjukkan bahwa prototype website Paid Newsletter masuk dalam range Excellent (sangat baik) dengan nilai 91.7.



Gambar 4 Hasil Perhitungan *System Usability Scale*

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian telah menghasilkan prototype website Paid Newsletter berbasis paid newsletter dengan menerapkan model user centered design sebagai acuan untuk membangun prototype.

Prototype website Paid Newsletter yang dirancang menghasilkan tampilan yang sesuai dengan keinginan pengguna meliputi tampilan halaman utama, halaman daftar akun, halaman login, halaman profil pembaca, halaman profil penulis, halaman tambahkan tulisan. Hasil evaluasi akhir diperoleh dengan menggunakan metode SUS (System Usability Scale) dengan

memperoleh tingkat kegunaan atau usability berdasarkan persepsi dari pengguna, dalam evaluasi akhir prototype website Paid Newsletter memperoleh nilai 91.7 dalam range excellent (Sangat Baik).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Liantoni, R. Arief, N. F. Rozi, and A. Sodik, "Peningkatan Proses Pembelajaran Melalui Pelatihan Kuliah Online bagi Dosen," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Apr. 2019, doi: 10.30653/002.201941.65.
- [2] A. Sodik and R. R. Putri, "Pengaruh Budaya Terhadap Desain Web Menggunakan Pendekatan Hofstede," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2019, doi: 10.31284/j.integer.2019.v4i2.521.
- [3] "Uji Usability Website Akademik Universitas XYZ Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) | Wulanndari | Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informatika, dan Teknik Informatika (SNESTIK)." Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <http://ejurnal.itats.ac.id/snestik/article/view/4169>
- [4] "What is Human-Computer Interaction (HCI)? | IxDF." Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-computer-interaction>
- [5] "What is User Experience (UX) Design?," The Interaction Design Foundation. Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>
- [6] "What is User Interface (UI) Design?," The Interaction Design Foundation. Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- [7] T. Issa and P. Isaias, "Usability and Human-Computer Interaction (HCI)," in *Sustainable Design: HCI, Usability and Environmental Concerns*, T. Issa and P. Isaias, Eds., London: Springer, 2022, pp. 23–40. doi: 10.1007/978-1-4471-7513-1_2.
- [8] R. R. Putri, A. Sodik, A. Pakarbudi, I. Teknologi, and A. Tama, "Perancangan User Experience Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Human-Centered Design," no. x, pp. 83–92.
- [9] "A Formal Analysis of the ISO 9241-210 Definition of User Experience | Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems." Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2702613.2732511>
- [10] "Domain Authority: What is it and how is it calculated," Moz. Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://moz.com/learn/seo/domain-authority>
- [11] W. L. in R.-B. U. Experience, "Usability 101: Introduction to Usability," Nielsen Norman Group. Accessed: Oct. 06, 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>