

Analisis UI/UX Pada Kementerian Agama Provinsi Bali Menggunakan Metode *Human-Centered Design*

Agung Kusuma Prajna^{1a)}, Dedy Panji Agustino^{2b)}, Edwar^{3c)}

¹⁾Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

²⁾Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

³⁾Manajemen Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia

e-mail: ^{a)}210010069@stikom-bali.ac.id, ^{b)}panji@stikom-bali.ac.id, ^{c)}edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi internet telah menjadikan situs web sebagai saluran utama bagi pemerintah untuk memberikan informasi dan layanan kepada masyarakat. Keberhasilan dalam layanan digital sangat bergantung pada kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Website Kementerian Agama Provinsi Bali digunakan untuk memberikan layanan serta informasi seputar agama, namun survei terhadap pengguna mengungkapkan masalah pada aspek UI/UX. Sekitar 50% dari responden merasa tidak nyaman saat menjelajahi situs web, 58% mengalami kendala dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, 50% menyatakan bahwa navigasi terasa terlalu kompleks, sementara 32,8% responden beranggapan bahwa tampilannya kurang menarik, dan hanya 15,6% yang merasa sangat menarik. Temuan ini mengindikasikan perlunya pembaruan desain UI/UX. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis serta mengoptimalkan UI/UX dari website Kementerian Agama Provinsi Bali dengan menggunakan pendekatan Desain Berfokus Manusia (HCD). Data diperoleh melalui kuesioner dan kajian literatur, dengan langkah-langkah Inspire, Ideate, dan Implement yang menghasilkan prototipe antarmuka menggunakan Figma. Evaluasi kegunaan dilakukan dengan metode Single Ease Question (SEQ) menghasilkan nilai rata-rata 66,7, yang menunjukkan bahwa prototipe ini mudah digunakan, intuitif, dan meningkatkan efisiensi dalam mengakses informasi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan keberhasilan HCD dalam memperbaiki pengalaman pengguna.

Kata kunci: UI/UX, Kementerian Agama Provinsi Bali, Human Centered Design, Website, SEQ.

1. Pendahuluan

Jaringan internet merupakan salah satu aspek teknologi yang berkembang paling pesat saat ini. Internet sudah menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan pribadi, organisasi, bisnis, maupun pemerintahan [1]. *website* memiliki peran yang sangat penting dalam penyebaran informasi kepada masyarakat luas [2]. dengan adanya *website* yang merupakan salah satu inovasi dalam penyebaran informasi, pemerintah dapat memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengetahui seluruh kegiatan ataupun kebijakan pemerintah [3].

Keberhasilan pemerintah dalam memanfaatkan layanan digital seperti *website* untuk kepentingan publik sangat bergantung pada kualitas tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang merupakan elemen penting dalam layanan digital pemerintah dan berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem. Oleh karena itu, UI dan UX harus didesain secara optimal untuk menjamin kemudahan penggunaan dan kenyamanan [4]. Salah satu pemerintah yang menjadi peranan penting dalam penyebaran informasi adalah Kementerian Agama Provinsi Bali. Kementerian Agama Provinsi Bali memiliki tugas penting dalam menjalankan fungsi pemerintah di bidang keagamaan di wilayah Bali. Lembaga ini bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan pemerintah dalam layanan keagamaan, pengembangan kerukunan umat beragama, serta peningkatan kualitas pendidikan agama dan keagamaan.

Meskipun memiliki peran penting, masih ditemukan beberapa kendala terkait kenyamanan dan keefektifan desain UI/UX *website* ini. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan pada website Kementerian Agama Bali menggunakan kuisoner ditemukan bahwa ada beberapa permasalahan yang menghambat kenyamanan dalam menggunakan *website* tersebut. Sekitar 50% responden merasa tidak nyaman menggunakan *website* dan 58% merasa kesulitan menemukan informasi yang mereka butuhkan. Terkait kemudahan mengakses menu dan halaman, 50% responden mengatakan navigasinya sulit.

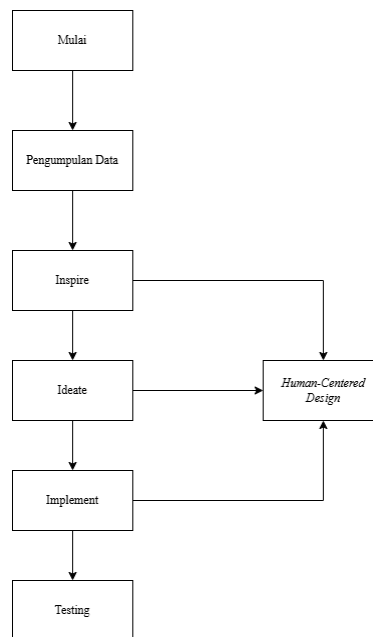
Lebih lanjut, evaluasi penampilan menunjukkan bahwa sekitar 32,8% responden merasa penampilan kurang menarik, dan hanya 15,6% yang merasa sangat menarik, Berdasarkan hasil survei

tersebut menunjukkan bahwa perbaikan UI/UX sangat diperlukan untuk meningkatkan kenyamanan dan kegunaan *website* ini [5].

Untuk menjawab permasalahan ini penerapan metode *Human-Centered Design* dianggap menjadi solusi yang tepat. Yang dimana *Human-Centered Design* menekankan keterlibatan calon pengguna aktif yang akan menjadikan proses pengambilan keputusan dalam implementasi desain menjadi lebih efektif [1].

2. Metode Penelitian

Proses penelitian yang berkaitan dengan analisis antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dapat dilihat pada ilustrasi di bawah ini.



Gambar 1. Proses Penelitian

a. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yaitu:

1) Kusioner

Kuesioner dipilih untuk memahami keadaan dan kondisi spesifik yang berlangsung, termasuk elemen-elemen yang memengaruhinya, sehingga informasi yang didapat bisa memberikan gambaran yang jelas mengenai fenomena yang sedang diteliti [6]. Menyebarkan kuesioner kepada pengguna aktif Kementerian Agama Provinsi Bali untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna serta permasalahan *UI/UX website*, sebagai dasar perbaikan desain agar lebih efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

2) Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memungkinkan peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber yang relevan, seperti jurnal ilmiah dan artikel terkait Metode *Human-Centered Design* [7].

b. Inspire

Setelah proses pengumpulan informasi selesai, langkah berikutnya adalah mencari sumber informasi di internet dan mengamati struktur serta tata letak yang ada. Semua hasil yang ditemukan kemudian dianalisis lebih dalam untuk memastikan bahwa desain yang dibuat benar-benar memenuhi kebutuhan, karakteristik, dan kenyamanan pengguna.

c. Ideate

Penelitian ini selanjutnya masuk ke fase *Ideate*. Dalam fase ini, data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dipakai sebagai landasan untuk mengembangkan solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi, dengan memperhatikan karakteristik dan preferensi pengguna sebagai panduan untuk evaluasi dan perbaikan desain [8].

d. *Implement*

Pada langkah ini, pengembang menciptakan solusi dalam bentuk desain antarmuka yang baru dengan mengacu pada hasil penilaian dan perbaikan dari tampilan yang lama, serta menerapkan kebutuhan dan keinginan pengguna ke dalam desain yang lebih nyata menggunakan Figma sebagai alat perancangan dengan tetap memperhatikan setiap elemen dari antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) [9].

e. *Single Ease Question (SEQ)*

Single Ease Question (SEQ) adalah metode kuesioner yang dirancang untuk mengevaluasi tingkat kemudahan dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu, khususnya dalam konteks *usability testing* [10].

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil serta diskusi yang diperoleh setelah melalui berbagai langkah penelitian yang mengikuti metode *Human-Centered Design (HCD)*. Metode ini mendukung pengembang dalam menilai dan menyempurnakan antarmuka pengguna (*UI*) situs *website* Kementerian Agama Provinsi Bali, sehingga dapat menghasilkan desain akhir yang lebih sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan harapan para pengguna..

3.1 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan kegiatan mengatur aspek visual serta interaksi dalam produk digital, seperti aplikasi dan situs web, agar menjadi mudah diakses. Kegiatan ini menitikberatkan pada penataan tata letak, pemilihan warna, jenis huruf, dan skema interaksi untuk menghadirkan pengalaman bagi pengguna yang menyenangkan, menarik, dan efektif dalam mencapai sasaran.

a) *Halaman Beranda*

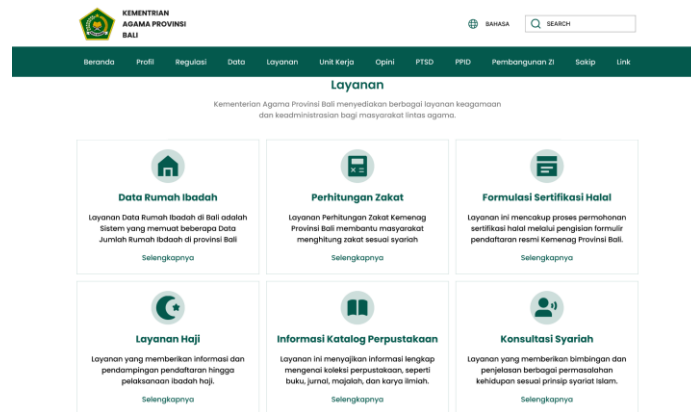
Halaman Utama adalah halaman yang muncul pertama kali ketika pengunjung membuka situs web. Di halaman ini, pengunjung akan segera disajikan dengan berbagai informasi penting, termasuk berita terbaru, pengumuman, dan konten utama lain. Halaman Utama dirancang untuk menjadi pusat informasi yang memberikan ringkasan tentang isi situs *website*, sehingga membantu pengunjung menemukan informasi yang mereka perlukan dengan cepat dan efisien.



Gambar 2. Halaman Beranda

b) *Halaman Layanan*

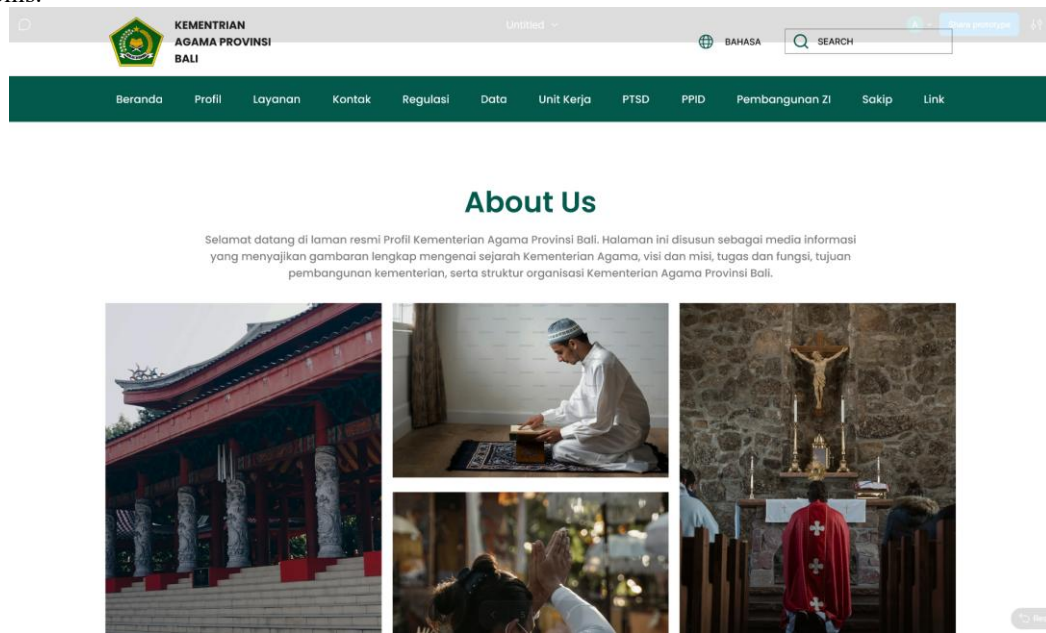
Halaman Layanan kementerian Agama Provinsi Bali menyajikan informasi dan akses berbagai layanan keagamaan dan administrasi publik secara mudah dan terstruktur, sehingga membantu masyarakat memperoleh layanan dengan cepat dan efisien.



Gambar 3. Halaman Layanan

c) Halaman Profil

Halaman ini menyajikan Profil Kementerian Agama Provinsi Bali sebagai referensi resmi mengenai asal pembentukan, sasaran, tugas dan fungsi, prioritas pembangunan, serta susunan organisasi. Melalui situs ini, diharapkan masyarakat dapat menemukan informasi yang tepat mengenai kontribusi Kementerian Agama Provinsi Bali dalam menyediakan layanan keagamaan dan menciptakan kehidupan beragama yang harmonis.



Gambar 4. Halaman Profil

d) Halaman Kritik dan Saran

Halaman Kritik & Saran disediakan sebagai media bagi masyarakat untuk memberikan umpan balik, pandangan, serta rekomendasi yang konstruktif demi meningkatkan mutu pelayanan Kementerian Agama Provinsi Bali. Semua umpan balik yang diterima akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik dan tanggap.

Gambar 5. Halaman Kritik dan Saran

3.2 Single Ease Question (SEQ)

Tabel di bawah ini menunjukkan hasil perhitungan Single Ease Question (SEQ) yang diperoleh dari analisis data responden, yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 1. Hasil Responden

Responden	Nilai SEQ Responden											Nilai Skor
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	
R1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	66
R2	6	4	7	5	6	7	5	7	5	6	4	62
R3	6	1	6	1	5	5	3	4	7	7	6	51
R4	7	7	6	6	6	6	7	7	6	7	6	71
R5	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	77
R6	7	6	5	6	5	7	7	6	5	6	7	67
R7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	77
R8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	77
R9	3	7	6	6	6	6	7	7	5	5	6	64
R10	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	66
R11	1	7	2	3	4	7	4	1	7	7	1	44
R12	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	6	75
R13	7	5	7	7	7	5	7	5	7	7	7	71
R14	7	7	7	6	6	7	7	7	6	7	7	74
R15	4	7	5	7	4	5	5	4	6	7	6	60
R16	7	7	7	7	7	6	7	6	7	6	7	74
R17	7	6	6	7	7	6	6	6	6	6	6	69
R18	6	7	6	7	7	6	7	7	7	6	7	73
R19	6	5	6	4	7	4	6	3	4	5	7	57
R20	6	5	6	5	4	3	6	7	5	6	6	59
TOTAL												1334

Berdasarkan hasil penjumlahan skor tugas pada tabel di atas, diperoleh total nilai sebesar 1334. Nilai tersebut kemudian dibagi dengan jumlah responden yang terlibat, yaitu sebanyak 20 orang, sehingga diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 66,7, sebagaimana ditunjukkan pada perhitungan berikut :

$$SEQ = \frac{\text{Total Poin Keseluruhan}}{\text{Jumlah Responden}}$$

4. Kesimpulan

Setelah melaksanakan pengukuran pada prototype situs web Kementerian Agama Provinsi Bali, didapatkan angka rata-rata untuk *Single Ease Question (SEQ)* sebesar 66,7. Angka ini kemudian dianalisis dengan standar rata-rata *SEQ* yang berada di angka 5,5 pada skala 1 hingga 7, yang menunjukkan bahwa para pengguna menganggap *prototype* situs *website* ini mudah dioperasikan dan bersifat intuitif. Temuan dari pengujian ini menandakan bahwa proses perancangan desain telah dilakukan dengan baik, serta fitur-fitur yang ada dapat membantu pengguna dalam memahami dan mengakses informasi secara efisien.

Daftar Pustaka

- [1] M. Aulia, T. Pratama, A. Setiawan, dan P. Sukmasetya, "Perancangan User Interface PPID Kota Magelang Berbasis Website Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD)," 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://ppid.magelangkota.go.id>.
 - [2] H. N. Hadi, A. Tirtana, dan A. Zulkarnain, "PENGUNAAN USER CENTERED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PORTAL MGBK SMA KOTA MALANG," 2022.
 - [3] J. Transdisiplin Pertanian Budidaya Tanaman, S. dan Ekonomi, S. Russo Rumimpunu, J. R. E Tampi, dan V. Y. Londa, "IMPLEMENTATION OF E-GOVERNMENT IN SUPPORT OF TRANSPARENCY AND PUBLIC DISCLOSURE (CASE STUDY IN OFFICIAL WEBSITE OF GOVERNMENT OF MANADO CITY)," 2021.
 - [4] D. Saepul, "Penerapan Metode Human Centered Design (HCD) Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Smart Desa Subang," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 3, hlm. 311–318, Sep 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i3.3594.
 - [5] I. U. Khasanah, M. Fachry, N. S. Adriani, N. Defiani, Y. Saputra, dan A. Ibrahim, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya 21," 2018.
 - [6] A. F. Muchlis, "Metode Penelitian Survei-Kuesioner untuk Kesesakan dan Privasi pada Hunian Asrama," *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, vol. 12, no. 3, hlm. 154–163, Sep 2023, doi: 10.32315/jlbi.v12i3.252.
 - [7] A. Z. Sarnoto, S. T. Rahmawati, A. Ulimaz, D. Mahendika, dan S. Prastawa, "Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Student Center Learning terhadap Hasil Belajar: Studi Literatur Review," *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, vol. 11, no. 2, hlm. 615–628, Apr 2023, doi: 10.47668/pkwu.v11i2.828.
 - [8] S. H. Tulloh, R. N. Pakpahan, dan T. Ihsan, "PERBAIKAN DESAIN PRODUK PADA PROTOTYPE KITCHEN SET DENGAN PENDEKATAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) DI PERUSAHAAN CV PENDI KUSEN," *Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri Jurnal Taguchi*, vol. 5, no. 1, 2025, doi: 10.46306/tgc.v5i1.
 - [9] C. Husnul Fitri dan F. Rahma, "Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center dengan Metode Human-Centered Design."
 - [10] D. Hasnan Hariri, H. Hannie, I. Purnamasari, dan U. Singaperbangsa Karawang Abstract, "Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 2022, no. 13, hlm. 95–108, doi: 10.5281/zenodo.6961319.
-