

## **Perancangan UI/UX Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode *Keep It Simple***

Sofyan Mufti Prasetyo<sup>1\*</sup>, Adi Maulana<sup>2</sup>, Rizhar hakiki<sup>3</sup>, Tuti Alawiyah<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email : <sup>1\*</sup>[dosen01809@unpam.ac.id](mailto:dosen01809@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[adimaulana6161@gmail.com](mailto:adimaulana6161@gmail.com), <sup>3</sup>[Faisalhakiki7@gmail.com](mailto:Faisalhakiki7@gmail.com), <sup>4</sup>[atuti713@gmail.com](mailto:atuti713@gmail.com)

(\*: Corresponden Author)

**Abstrak**—Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet*. Website penjualan dapat digunakan untuk mempromosikan barang dan jasa yang dijual secara online dimana proses transaksinya dilakukan secara online pula. Website penjualan pada AW Aquascape merupakan salah satu media promosi yang dilakukan untuk menawarkan produk mereka. Untuk mencapai tujuan promosi melalui website penjualan tersebut diperlukan design *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang baik agar user nyaman menggunakannya dan user akan tertarik untuk membeli produk yang dijual. Jurnal ini berisi penjelasan bagaimana UI/UX dirancang pada website penjualan AW Aquascape menggunakan metode *Keep It Simple Stupid*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX planning pada website penjualan AW Aquascape. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah perancangan design UI/UX untuk website penjualan AW Aquascape yang efektif dan efisien untuk digunakan oleh user. Proses penelitian terdiri dari beberapa tahapan yaitu pembuatan desain user interface menggunakan metode *keep it simple stupid* yang dalam pembuatan sebuah desainnya, hal yang terpenting adalah kesederhanaan dan tidak mengandung unsur kerumitan di setiap elemen. Metode ini lebih mengutamakan dalam pembuatan desain yang sesederhana mungkin, namun memiliki tampilan yang baik, serta mendukung pengalaman pengguna yang efektif.

**Kata kunci:** Website Penjualan, Aquascape, *User Experience*, *User Interface*

**Abstract**—Website is an information page that is provided via the internet so that it can be accessed throughout the world as long as it is connected to the internet network. Sales websites can be used to promote goods and services that are sold online where the transaction process is also done online. The sales website at AW Aquascape is one of the promotional media they use to offer their products. To achieve the promotional objectives through the sales website, a good *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) design is needed so that users are comfortable using it and the user will be interested in buying the products being sold. This journal contains an explanation of how the UI/UX is designed on the AW Aquascape sales website using the *Keep It Simple Stupid* method. This study aims to design UI/UX planning on the AW Aquascape sales website. The final result of this study is the design of a UI/UX design for the AW Aquascape sales website that is effective and efficient for users to use. The research process consisted of several stages, namely making a user interface design using the *keep it simple stupid* method which in making a design, the most important thing is simplicity and does not contain any elements of complexity. This method prioritizes making designs that are as simple as possible, but has a good appearance, and supports an effective user experience.

**Keywords:** Website Sales, Aquascape, *User Experience*, *User Interface*

### **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga mendorong fitrah manusia untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya. Kehadiran berbagai jenis alat elektronik dan aplikasinya yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan sebagai media periklanan dan informasi. Selain itu, perkembangan internet yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun sangat membantu untuk meluncurkan suatu produk sebagai media promosi.

Selain itu, hadirnya ponsel dengan sistem operasi Android yang memiliki jumlah pengguna yang sangat banyak sangat cocok untuk menciptakan jaringan yang lebih luas bagi para pengusaha. Hal ini mendorong banyak pengusaha untuk menciptakan inovasi baru guna memudahkan penjualan dan promosi untuk mengembangkan usahanya.

Aquascape adalah seni mengatur tanaman air dan batu, batu karang, koral, atau kayu apung, secara alami dan indah di dalam akuarium sehingga memberikan efek seperti berkebumi di bawah air (Harsono, 2012). Aquascape merupakan tanaman alami yang dibuat di dalam akuarium.

Aquascape bukan sekedar taman biasa, tetapi lebih kepada pemaknaan hidup dari miniature alam yang penuh kesinergian. Dari dalam akuarium tanaman mendapatkan makanan dari media tanam. Ikan pun menghasilkan CO<sub>2</sub> yang dibutuhkan tanaman. Timbal baliknya, tanaman juga memproduksi oksigen yang diperlukan ikan (Widjaja, 2013).

Perkembangan aquascape di Indonesia sudah mulai diminati oleh banyak orang khususnya di kota Jakarta. Banyak toko penjualan ikan hias aquascape di kota Jakarta membuat persaingan di bisnis ini semakin besar, oleh karena itu penjual harus bisa lebih efektif dalam pemasaran dan pengiklanan bisnisnya agar dapat mencangkup ke jaringan yang lebih luas lagi.

Dalam hal ini toko aquascape mengalami masalah dalam penjualan dan promosi. Promosi produk yang masih kurang dimana pada toko aquascape yang belum mempunyai media untuk mengenalkan produk aquascape dan ikan hias yang ingin dijual. Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi sebagai media promosi dan transaksi yang dapat memadu dan memberikan informasi dengan cepat bagi pelanggan yang ingin membeli ikan hias dan peralatan pendukung di toko aquascape di daerah Jakarta melalui aplikasi mobile berbasis website. Serta memiliki desain tampilan menarik dengan UI/UX.

Sebagai langkah awal untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, maka perlu dirancang desain antarmuka aplikasi yang disesuaikan dengan pengalaman penggunaannya. Syarat minimal sebuah aplikasi gawai setidaknya memerlukan tiga hal, yaitu user interface (UI), user experience (UX), dan desain komunikasi visual (DKV).

UX adalah seluruh aspek untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam interaksi terhadap produk. Sementara UI berperan sebagai wajah utama aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna untuk memaksimalkan pengalaman pengguna, maka dari itu UI berkaitan erat dengan interaksi manusia dan komputer. Sistem UI/UX yang ideal memudahkan pengguna dalam pengoperasian aplikasi.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah Metode Keep It Simple atau tetap sederhana. Maksudnya disini adalah dalam pembuatan sebuah desain, hal yang terpenting adalah kesederhanaan dan tidak mengandung unsur kerumitan di setiap elemen.

Jadi, metode ini lebih mengutamakan dalam pembuatan desain yang sesederhana mungkin, namun memiliki tampilan yang baik, serta mendukung pengalaman pengguna yang efektif. Meskipun kesederhanaan adalah tujuan yang mengagumkan dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna, penting untuk tidak membiarkan kesederhanaan mengganggu tujuan desain.

## **3. ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Pengguna harus tetap dapat menjalankan persyaratan tugas mereka dengan produk jadi atau proses desain telah gagal betapapun sederhananya desain akhir. Kesederhanaan adalah prinsip desain utama. Semakin mudah sesuatu untuk dipahami dan digunakan semakin besar kemungkinannya untuk diadopsi dan dilibatkan.

KIS, "tetap sederhana" adalah aturan praktis yang bagus untuk diterapkan saat mempertimbangkan karya desain dalam konteks penggunaan yang lebih luas. Namun, penting juga untuk tidak membuat hal-hal begitu sederhana sehingga mengganggu fungsionalitas desain akhir pengguna akan hidup dengan sedikit kerumitan jika hal itu meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan.

## 4. IMPLEMENTASI

Dari perancangan UI/UX yang dilakukan dengan metodologi pendekatan secara *Keep It Simple, Stupid* menghasilkan *desain mockup* dengan beberapa hasil sebagai berikut:

### 1. Desain Tampilan Halaman Home



**Gambar 1.** Tampilan Halaman Home

Pada gambar 1. yaitu awal tampilan website berupa halaman home yang terdiri dari fitur header/banner sekilas tentang beberapa foto ikan yang tersedia di AW Aquascape dan footer yang berisi tentang kontak dan media sosial yang digunakan oleh AW Aquascape.

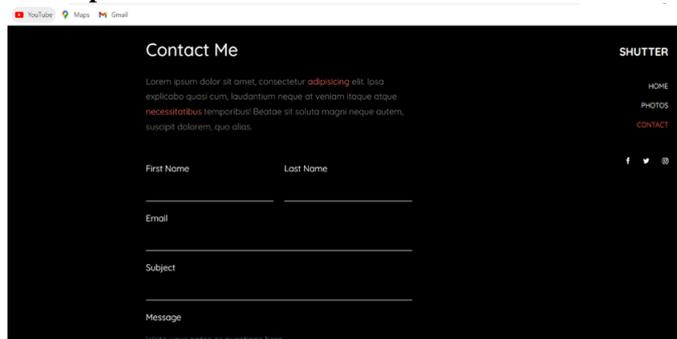
### 2. Desain Tampilan Halaman Photos



**Gambar 2.** Tampilan Halaman Photos

Pada gambar 2. yaitu halaman photos yang terdiri dari lebih banyak foto preview tentang ikan yang tersedia pada AW Aquascape.

### 3. Desain Tampilan Halaman Contact



**Gambar 3.** Tampilan Halaman Contact

Yang terakhir yaitu gambar 3. Pada halamn ini bersisi form data diri customer bila berminat untuk membeli sekaligus memberikan feedback untuk pelayanan AW Aquascape.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil analisis pada Perancangan Website Penjualan Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape Menggunakan Metode Keep It Simple dari perancangan User Interface, menghasilkan halaman admin yang hanya dapat diakses dan dikelola oleh admin. Diantaranya ada menu halaman utama admin, menu halaman foto product dan inbox.

Sedangkan untuk customers dapat mengakses halaman utama website detail produk dan mengirim pesan ke kontak penjual. Dengan adanya website ini, menjadi memudahkan customers dan juga penjual untuk melaksanakan transaksi jual beli Ikan Hias Pada Toko AW Aquascape yang dapat diakses dimana saja selama 24 jam. Serta bisa melakukan pemesanan tanpa membuat konsumen datang langsung ke toko penjual ikan cupang untuk membuat lebih efisien dan efektif dalam proses jual beli.

## REFERENCES

- J. Heskett, *Toothpicks and Logos : Design in Everyday Life* by John Heskett. New York: Oxford University Press, 2002.[5] M. N. el Ghiffary, T. D. Susanto, and A. Herdiyanti, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Orlide)," Surabaya, 2018.
- Sudarmawan and D. Ariyus, *Interaksi Manusia dan Komputer*, vol. 1. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2007.
- Harsono, W. (2012). Aquascape. [www.academia.edu/22861177/Aquascape](http://www.academia.edu/22861177/Aquascape)
- Andi Ridho Rachman, Beny, E. F. (2017). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Mirabella Batik Jambi. *PROCESSOR*, 12(2), 1102–1117.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Muhamad Ridho Ramdoni, Sri Setyaningsih, E. T. T. (2014). APLIKASI PENJUALAN IKAN AIR TAWAR ONLINE ( Studi Kasus : Bintang Ikan ). 1–8.