



**REDESAIN *WEBSITE LANDING PAGE* METION UNTUK MEMBANGUN
*DEEP CUSTOMER EMPATHY***

KERJA PRAKTIK



Oleh:

Diva Putri Yulianda

21410100053

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**REDESAIN WEBSITE LANDING PAGE METION UNTUK
MEMBANGUN *DEEP CUSTOMER EMPATHY***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

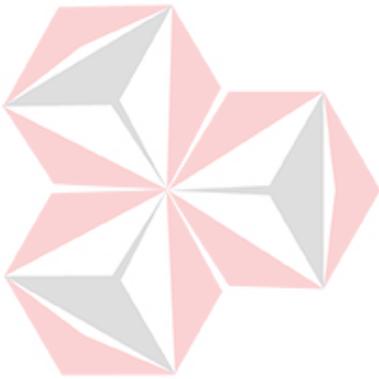
Disusun Oleh :

Nama : Diva Putri Yulianda

NIM : 21410100053

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024



Explore New Things Until You Become Obsessed

~ Diva Putri Yulianda ~

UNIVERSITAS
Dinamika



Laporan Kerja Praktik ini

Saya persembahkan kepada

Orang Tua yang tercinta, Keluarga, Orang tersayang, dan

Teman-teman yang selalu mendukung Saya.

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

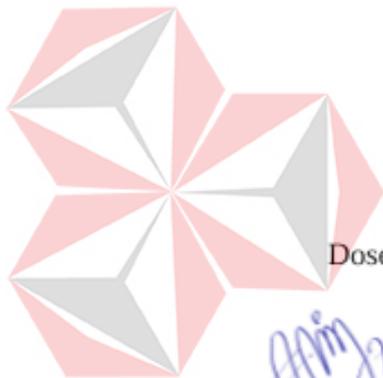
**REDESAIN WEBSITE LANDING PAGE METION UNTUK
MEMBANGUN *DEEP CUSTOMER EMPATHY***

Laporan Kerja Praktik oleh

Diva Putri Yulianda

NIM : 21410100053

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Surabaya, 26 Oktober 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Ayuningtyas
cn=Ayuningtyas,
o=Universitas Dinamika,
ou=Sistem Informasi,
email=tyas@dinamika.ac.i
d, c=ID
2025.01.03 14:29:12
+07'00'

Ayuningtyas, S.Kom., M.MT

NIDN. 0722047801

Penyelia



Tirsa Aulia Puspitasari

NIP. 202104006

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by

Julianto Lemantara

Date: 2025.01.06

14:02:06 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng

NIDN. 0722108601

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Diva Putri Yulianda**
NIM : **21410100053**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Teknologi dan Informasi**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **REDESAIN WEBSITE LANDING PAGE METION
UNTUK MEMBANGUN *DEEP CUSTOMER
EMPATHY***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 23 Oktober 2024



Diva Putri Yulianda
NIM : 21410100053

ABSTRAK

Metion merupakan perusahaan peternakan sapi dimana juga membantu mengembangkan peternakan di seluruh Indonesia dengan mengunjungi beberapa peternakan dan membagikan informasi serta *tips* dalam beternak. Metion menjalankan bisnisnya melalui *website* dengan alamat metion.id. Namun *website* yang ada saat ini belum memberikan kontribusi yang maksimal karena pengguna merasa tidak nyaman dalam penggunaan *website*. Desain *website* tersebut dirasa kurang menarik dan tidak memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga mengurangi efektivitas dalam menarik perhatian pengguna.

Metode yang digunakan mengikuti pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan utama: *empathize* melalui wawancara dan observasi, *define* untuk mengidentifikasi masalah, *ideate* untuk merumuskan solusi yang relevan, serta pembuatan prototipe dan pengujian menggunakan *Usability Testing*.

Redesain *landing page* Metion berhasil meningkatkan daya tarik visual dan kemudahan navigasi, mendapat umpan balik positif dari Metion serta *review* baik dari pengguna. *Review* tersebut diperoleh dari 5 pengguna yang telah diwawancarai dan mendapatkan skor 85 poin, ini menunjukkan bahwa pengguna menilai *website* sangat intuitif, tanpa hambatan dalam penggunaan. *Website* baru ini terdiri dari enam halaman: *home*, *about us*, *product*, *partners*, *blog*, detail *blog*, dan *careers*, dirancang untuk lebih memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Dengan demikian, laporan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan desain web yang lebih responsif terhadap kebutuhan pelanggan.

Kata kunci: *Landing Page, Design Thinking, Usability Testing, Design System.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini dengan segala kekurangan dan kelebihanannya.

Laporan ini mencakup kegiatan yang penulis lakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di MyEduSolve selama kurang lebih 120 hari. Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Praktik dalam program Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Dinamika. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menghadapi berbagai kesulitan dan hambatan, baik teknis maupun non-teknis. Namun, berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, serta usaha, doa, semangat, bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis mengucapkan terima kasih dan rasa bangga kepada orang tua tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, doa, serta dukungan moral dan materi kepada penulis dalam menyusun laporan ini.

Terwujudnya laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah banyak membantu sehingga laporan ini dapat tersusun, antara lain:

1. Yang terhormat Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informasi Universitas Dinamika yang telah memberi fasilitas untuk memudahkan pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Yang terhormat Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah membantu memberi masukan terhadap kesalahan yang dilakukan dalam pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini.
3. Yang terhormat Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah membantu mengoreksi kesalahan yang dilakukan dalam pengerjaan Laporan Kerja Praktik in.
4. Yang terhormat Ibu Ayuningtyas, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Wali sekaligus dosen pembimbing di Universitas Dinamika yang telah membimbing hingga terselesainya Laporan Kerja Praktik ini.
5. Semua pihak, yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungannya.

Laporan Kerja Praktik ini tidak luput dari kesalahan, baik dalam proses pembuatannya ataupun hasil yang disajikan. Untuk itu, guna penyempurnaan laporan ini, penulis selalu terbuka untuk kritik dan saran. Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat berguna di masa yang akan datang. Amin.

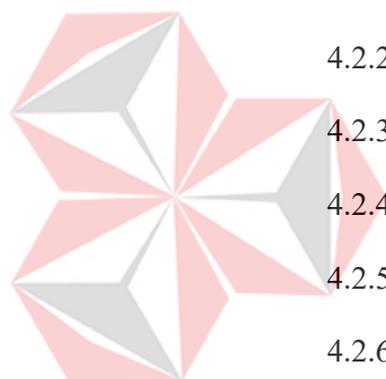
Surabaya, 26 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

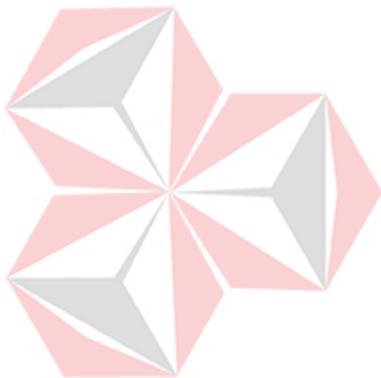
	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan	5
2.2 Identitas Perusahaan	6
2.3 Visi Perusahaan	6
2.4 Misi Perusahaan.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 <i>Design System</i>	8
3.1.1. Atomic Design	8
3.1.2. Style Guide	10
3.2 <i>Design Thinking</i>	11

3.2.1. Empathize	12
3.2.2. Define.....	12
3.2.3. Ideate.....	12
3.2.4. Prototype	12
3.2.5. Test.....	13
3.3 <i>Usability Testing</i>	13
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	16
4.1 Metode Penelitian	16
4.2 <i>Reasearch Plan</i>	16
4.2.1. Background	17
4.2.2. Hipotesis	17
4.2.3. Research Objective	18
4.2.4. Research Question	18
4.2.5. Methodology	21
4.2.6. Sample Criteria Participants	21
4.2.7. Benchmarking	22
4.3 Interview	24
4.4 Analysis	24
4.5 Brainstorming	24
4.6 Prototype.....	30
4.6.1. <i>Design System</i>	30
4.6.2. Design Landing Page	36
4.7 Testing	46
4.7.1. Partisipan.....	47



UNIVERSITAS
Dinamika

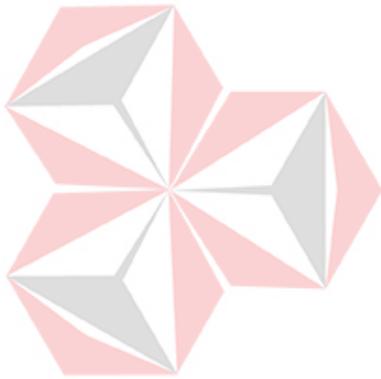
4.7.2. Skenario Uji dan <i>Form Survei</i>	48
4.7.3. Memperoleh Data.....	49
4.7.4. Menganalisis Data.....	52
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59
BIODATA.....	83



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 <i>Research Question</i>	18
Tabel 4. 2 Kriteria Partisipan	21
Tabel 4. 3 <i>Benchmarking</i>	22
Tabel 4. 4 Data Partisipan	47
Tabel 4. 5 Skenario	48
Tabel 4. 6 Pertanyaan <i>Form Survey</i>	49
Tabel 4. 7 Data Skenario	50
Tabel 4. 8 Hasil <i>Form Survey</i>	51

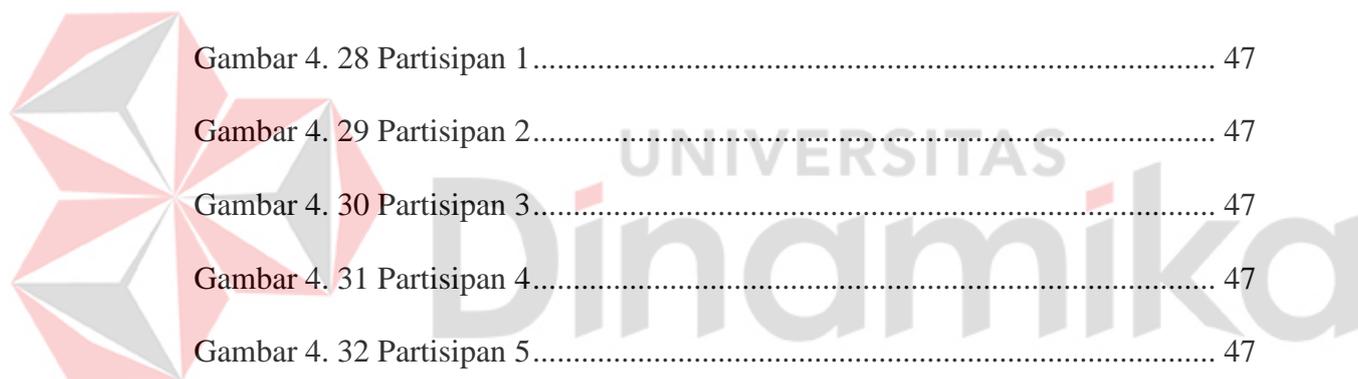


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

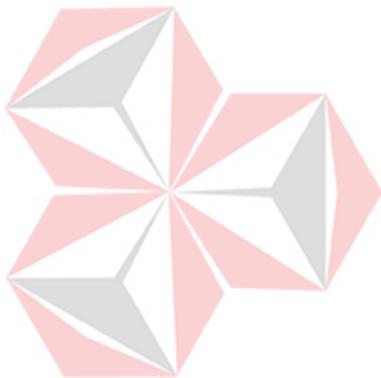
	Halaman
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	5
Gambar 3. 1 Kumpulan Atom.....	8
Gambar 3. 2 Proses <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 3. 3 Elemen <i>Usability Testing</i>	14
Gambar 3. 4 Alur Informasi	14
Gambar 4. 1. Alur Penelitian	16
Gambar 4. 2 <i>Website Metion</i>	22
Gambar 4. 3 <i>Website Goopo</i>	22
Gambar 4. 4 <i>Website Terik</i>	22
Gambar 4. 5 <i>Userflow Before Interview</i>	25
Gambar 4. 6 <i>Sitemap Before Interview</i>	26
Gambar 4. 7 <i>Userflow After Interview</i>	28
Gambar 4. 8 <i>Sitemap After Interview</i>	29
Gambar 4. 9 Kumpulan Atom.....	30
Gambar 4. 10 Molekul <i>Button Cari</i>	31
Gambar 4. 11 <i>Component</i>	31
Gambar 4. 12 <i>Template</i>	31
Gambar 4. 13 Halaman	32
Gambar 4. 14 <i>Color Pallete</i>	33
Gambar 4. 15 <i>Typography</i>	33
Gambar 4. 16 <i>Icon</i>	34
Gambar 4. 17 <i>Component Library</i>	35

Gambar 4. 18 <i>Pattern Library</i>	35
Gambar 4. 19 <i>UI Home</i> atas	36
Gambar 4. 20 <i>UI Home</i> bawah.....	37
Gambar 4. 21 <i>UI About Us</i>	38
Gambar 4. 22 <i>UI Product</i>	40
Gambar 4. 23 <i>UI Partners</i> atas	41
Gambar 4. 24 <i>UI Partners</i> bawah	42
Gambar 4. 25 <i>UI Blog</i>	43
Gambar 4. 26 <i>UI Detail Blog</i>	44
Gambar 4. 27 <i>UI Careers</i>	45
Gambar 4. 28 Partisipan 1	47
Gambar 4. 29 Partisipan 2	47
Gambar 4. 30 Partisipan 3.....	47
Gambar 4. 31 Partisipan 4.....	47
Gambar 4. 32 Partisipan 5.....	47
Gambar 4. 33 Model Jawaban <i>Form</i>	49
Gambar 4. 34 Hasil SUS	52
Gambar 4. 35 Kategori Hasil	53



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. LoA.....	59
Lampiran 2. Silabus	60
Lampiran 3. <i>Logbook</i>	67
Lampiran 4. Transkrip Nilai dan Daftar Hadir.....	80
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja	82



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era informasi saat ini, *website* merupakan kunci sukses bagi perusahaan dalam berinteraksi dengan pelanggannya (Fiqhi, 2023). *Website* juga sebagai sumber informasi yang menarik untuk dibaca serta sebagai alat utama untuk membangun hubungan emosional dengan pelanggan. Pada *website* terdapat sebuah halaman yang digunakan untuk tujuan tertentu ditandai dengan satu atau dua tombol *Call-to-action* (CTA) yaitu halaman *landing page*.

Landing page menjadi halaman pertama yang dilihat oleh pengguna, sangat penting dalam memberikan kesan pertama yang signifikan dan mempengaruhi keputusan pengguna selanjutnya. *Landing page* sebagai media pemasaran digital yang saat ini dipakai oleh sebagian besar pelaku usaha kecil dan menengah maupun perusahaan besar (Narulita, Prihati, Priyambodo, Aditya, & Safari, 2023). Perusahaan tersebut telah memanfaatkan *Landing page* sebagai alat yang mampu mencuri hati pengguna, salah satunya yaitu perusahaan Metion yang memiliki alamat *website* di <http://www.metion.id/>.

Metion merupakan sebuah perusahaan rintisan *AgriTech* dengan bisnis digital yang menyadari betapa pentingnya memiliki *Landing page* yang efektif dan mampu menunjukkan empati mendalam terhadap kebutuhan dan keinginan pelanggan. Namun, faktanya berdasarkan *interview* dengan pengguna faktor kesalahan yang sering terjadi saat mendesain *landing page* yaitu tidak sesuainya elemen desain yang digunakan dengan fungsi yang diinginkan (Janto, 2018). Selain

itu, hanya melihat dari sudut pandang desainer dan mengabaikan penilaian dari pengguna, dengan kata lain tidak melakukan pengujian secara langsung kepada pengguna juga termasuk kesalahan yang krusial (Wijaya, 2023). Padahal faktor tersebut sangat penting untuk menentukan keberhasilan desain *landing page*. Begitu pun pada *website landing page* Metion. Fakta dari hasil *interview* kepada beberapa pengguna yang ada pada tabel 1 menunjukkan *landing page* Metion yang ada saat ini belum memberikan pengalaman optimal bagi pengguna. Terdapat juga beberapa kritik dari pengguna mengenai *user experience* yang dirasakan saat membuka *website*. Hal ini tercermin dari tingkat konversi yang rendah dan *feedback* pengguna yang menunjukkan ketidakpuasan terhadap tampilan dan fungsionalitas halaman tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan Redesain *Landing page* Metion agar dapat lebih mengembangkan empati pengguna serta memberikan pengalaman optimal bagi pengguna.

Redesain *Landing page* Metion menjadi kebutuhan mendesak agar dapat memperbaiki tidak hanya aspek visual tetapi juga pemahaman terhadap pelanggan melalui pendekatan *design thinking* yang berfokus pada empati. Empati mendalam terhadap pelanggan berarti memahami secara menyeluruh apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pelanggan, serta bagaimana Metion dapat memenuhi kebutuhan tersebut melalui pengalaman yang ditawarkan di *landing page*.

Pendekatan ini memerlukan penelitian yang komprehensif terhadap perilaku pengguna, analisis terhadap umpan balik yang telah diterima, serta penerapan prinsip-prinsip desain yang berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, redesain *landing page* ini bertujuan untuk menciptakan interaksi yang lebih personal dan relevan, sehingga dapat meningkatkan tingkat kepuasan dan

loyalitas pelanggan. Oleh sebab itu dibuatnya redesain *website* ini untuk memperbaiki *User Interface* dan *User Experience* dari *website landing page* Metion yang sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dimulai dengan tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Tahapan tersebut akan diulang sampai berhasil memahami pengguna, mematahkan asumsi, dan menemukan masalah agar dapat ditemukan solusi alternatifnya yang belum terpikirkan pada pemahaman sebelumnya (Fariyanto, Suaidah, & Ulum, 2021). Dalam tahap pengujian akan menggunakan metode *Usability Testing*(SUS) untuk dilakukannya uji coba penggunaan desain *Landing page* yang baru, dimana pengguna dapat menilai secara langsung terhadap *Landing page* yang telah diredesain. Diharapkan, melalui redesain ini, Metion dapat mencapai tujuan strategisnya dalam mengembangkan hubungan yang lebih kuat dan bermakna dengan pelanggannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan elemen *design system* yang tepat untuk *landing page*?
2. Bagaimana mengukur efektivitas dari redesain *landing page*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya akan fokus meredesain di *website* Metion yang memiliki *review* rendah agar dapat meningkatkan *review* dari pengguna.

1.4 Tujuan

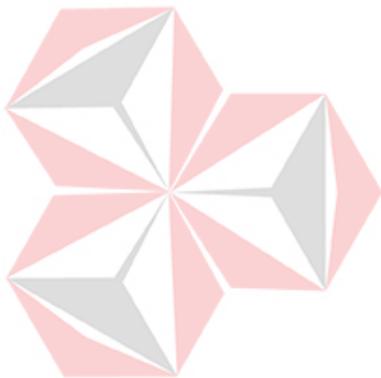
Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah meredesain *landing page* Metion untuk mengembangkan empati

pengguna dengan cara menerapkan desain elemen visual yang tepat serta memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi dengan mengukur keberhasilan redesain *landing page*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan *User Experience* (UX)
2. Mengetahui Tingkat keefektifan *website*



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

Sumber: (Metion, 2024)

Metion adalah perusahaan AgriTech platform digital yang bertujuan untuk membantu peternak kecil, terutama mereka yang beternak Ruminansia besar seperti sapi potong dan sapi perah, mencapai praktik peternakan yang optimal dan efisien. Melalui inovasi teknologi, Metion percaya bahwa akan dapat menawarkan solusi dan merestrukturisasi ekosistem peternakan di Indonesia (Metion, 2024)

Hal ini membuktikan bahwa Metion mampu menjawab kebutuhan peternak dengan berhasil menerapkan platform digital ini di kalangan peternak dalam ekosistem Metion, hal ini membantu menyediakan pakan berkualitas, mendukung perluasan populasi ternak, dan membantu pengolahan produk peternakan hilir.

Metion mengundang seluruh warga, berbagai kelompok, organisasi, dan perusahaan untuk berkolaborasi dengan Metion dalam mencapai pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan di sektor peternakan Indonesia (Metion,

2024). Metion kembali membuka peluang bagi peternak yang ingin menjadi bagian dari Metion dengan sistem kemitraan untuk pembukaan *outlet* terbaru Metion.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Firm Agro Teknologi

Alamat : Ruko Verbena A2, Jalan Boulevar, Jl.Boulevard Grand Depok City, Kota Depok, Jawa Barat 16412 Kota Depok, Jawa Barat 16412, Id

Spesialisasi : *Meat Processing, Comodity Supply, Pertanian, agro, meat, livestock, feed*

Website : www.metion.id

Email : info@metion.id

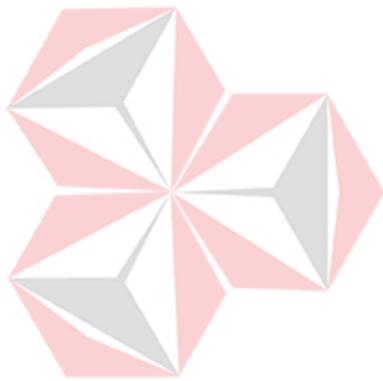
2.3 Visi Perusahaan

Membentuk ekosistem peternakan Indonesia yang berkelanjutan dan produktif melalui inovasi teknologi dan konektivitas pasar yang memberdayakan petani dan industri terkait (Metion, 2024).

2.4 Misi Perusahaan

1. Meningkatkan produktivitas dan efisiensi peternakan Indonesia melalui panduan dan alat yang akurat dan berbasis data.
2. Membangun jaringan pasokan yang handal dan kuat untuk petani, memastikan akses ke sumber daya berkualitas tinggi.
3. Memberikan akses langsung ke pasar yang ter verifikasi, memastikan pasar yang adil dan transparan untuk produk peternakan.

4. Mempromosikan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan di sektor peternakan Indonesia melalui kolaborasi dengan pemangku kepentingan industri.



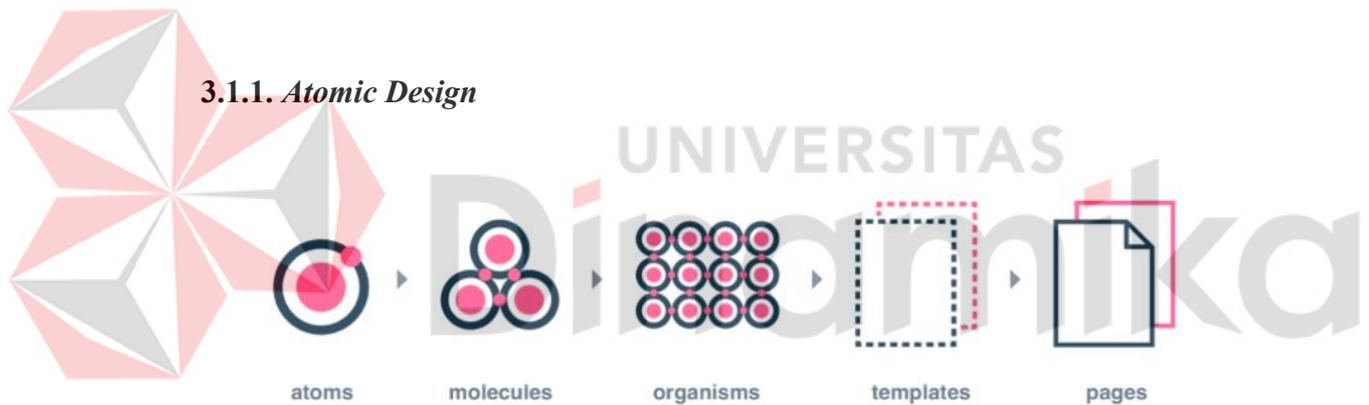
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Design System*

Design system merupakan kumpulan komponen desain yang konsisten dan harus bersifat bisa digunakan secara berulang-ulang, serta dapat digunakan oleh berbagai anggota tim produk digital (Hidayati K. F., 2021). Poin penting yang terdapat pada *design system* itu ada dua yaitu yang pertama adalah pendekatan *Atomic Design*, dan yang kedua adalah elemen-elemen kunci seperti *Style Guide*, *Component Library*, dan *Pattern Library* (My Skill, 2023).



Gambar 3. 1 Kumpulan Atom

Sumber: (Hidayati K. F., 2021)

Atomic Design merupakan metode yang ditemukan oleh *Brad Frost* yang ditulisnya pada karya bukunya sendiri yang diberi nama *Atomic Design*. *Brad Frost* menjelaskan bahwa Unsur-unsur dasar alias atom jika bergabung membentuk molekul yang lebih kompleks, dan molekul-molekul ini bergabung kembali membentuk organisme yang lebih besar (Universitas Primakara, 2023). Sebagai bagian dari desain UI, desain atom memecahkan *interface* menjadi komponen dasar

yang lebih sederhana dan merakitnya menjadi elemen yang lebih kompleks secara berurutan seperti pada Gambar 3. 1.

A. Atom

Unsur terkecil dan tingkatan terendah pada *atomic design* yaitu atom itu sendiri sehingga atom tidak dapat lagi dibagi dan bersifat independen. Desain yang termasuk atom adalah teks, ikon, *form input*, dan tombol.

B. Molekul

Tercipta dari minimal dua atom yang bergabung untuk suatu tujuan. Contoh yang termasuk molekul adalah kombinasi antara *form input* dengan tombol *search* dimana tujuannya untuk mencari sesuatu hal yang telah dimasukkan tersebut.

C. Organisme

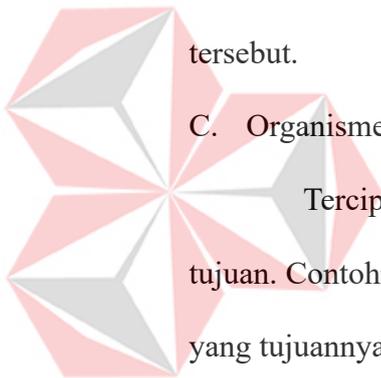
Tercipta dari beberapa molekul serta atom yang bergabung untuk suatu tujuan. Contohnya seperti *card*, dimana *card* berisi gambar, ikon, teks, dan tombol yang tujuannya untuk menampilkan produk yang dijual oleh suatu pemilik usaha.

D. Template

Organisme-organisme yang digabungkan akan membentuk *layout* yang lebih besar yaitu *template*. *Template* bentuknya hampir sama dengan *wireframe* dimana menampilkan elemen yang belum ada data nyatanya.

E. Halaman

Unsur final dan tingkat tertinggi dari *atomic design* yaitu halaman. Halaman adalah tingkat ketelitian tertinggi dan karena mereka yang paling nyata, biasanya ini adalah tempat di mana orang menghabiskan sebagian besar waktu



UNIVERSITAS
Dinamika

mereka, dan tempat di mana sebagian besar ulasan berfokus sehingga dapat dinilai efektifitas dari *design* (Frost, 2013).

3.1.2. *Style Guide*

Style guide merupakan panduan atau pedoman dalam proses perancangan UI agar lebih konsisten saat mengerjakan suatu proyek kolaborasi maupun individu, maka dari itu *style guide* dianggap sangat penting dalam mendesain UI (Bahtiar R. , 2023). *Style Guide* mencakup:

A. *Color*

Warna dapat menciptakan pencitraan terhadap suatu usaha, warna termasuk krusial karena merupakan sebuah identitas usaha yang akan mudah melekat pada ingatan pengguna (Bahtiar R. , 2023). Terdapat 3 kategori warna yaitu *primary color*, *secondary color*, dan *semantic color*. *Semantic color* terbagi menjadi 4 bagian dengan artinya masing-masing yaitu hijau berarti sukses, biru berarti info, kuning berarti peringatan, dan merah berarti bahaya.

B. *Typography*

Tipografi terdiri dari beberapa elemen penting yaitu jenis *font*, *size font* dan warna *font* yang harus disesuaikan dengan bidang usaha yang akan didesain UI-nya. Ada 2 jenis *font* yaitu *serif* dan *sans-serif*. *Size font* juga terbagi menjadi 2 bagian yaitu bagian *title* dan *body*. Warna *font* ditentukan oleh *background* dimana semakin kontras warnanya akan semakin baik.

C. *Iconography*

Ikon merupakan elemen visual yang mempermudah pengguna memahami maksud yang kita ingin sampaikan, maka dari itu ikon juga termasuk elemen penting dalam desain.

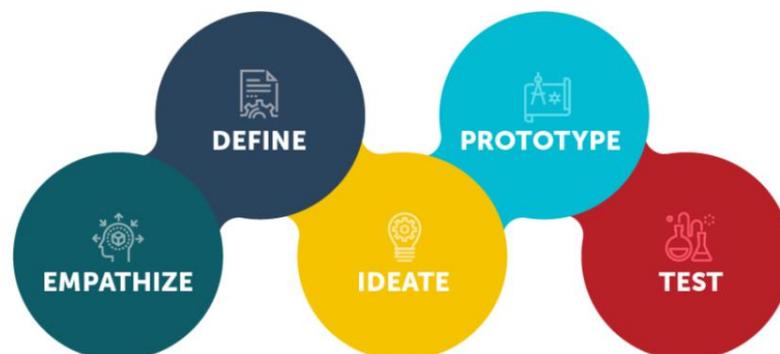
D. *Component Library*

Merupakan satu atau lebih (kumpulan) elemen desain yang dapat tergabung untuk menjadi lebih kompleks (Ramotion, 2022). Dengan adanya *component* ini dapat mempermudah proses pengeditan desain dengan hanya mengubah 1x pada master *component* sudah dapat diterapkan pada semua *instances component*. Contoh komponen yaitu tombol, *form input*, navigasi, dan *card*.

E. *Pattern Library*

Merupakan kumpulan pola desain yang digunakan untuk mempermudah perancangan Solusi desain agar lebih konsisten dan efisien (Huzefril, 2021). *Pattern library* adalah solusi global untuk masalah desain umum, sehingga desainer dapat menggunakan solusi tersebut berkali-kali dan tidak perlu membuatnya dengan cara yang sama dua kali (Dasiran, 2021). Pola ini terbentuk dari beberapa komponen untuk membentuk suatu *design* yang ingin kita buat. Contoh *pattern library* seperti *dropdown* menu, *login form*, *pagination*/pembagian konten ke halaman terpisah, dll.

3.2 *Design Thinking*



Gambar 3. 2 Proses *Design Thinking*

Sumber: (CX Network, 2018)

3.2.1. *Empathize*

Empati adalah cara untuk memahami dan berbagi emosi yang sama dengan orang lain terutama pengguna. Empati memungkinkan kita merasakan emosinya terhadap suatu masalah, dan situasi (Alrubail, 2015). Cara supaya bisa berempati adalah dengan mengamati pengguna, berinteraksi dengan mereka, dan mencoba merasakan apa yang mereka rasakan (Dam & Siang, 2018).

3.2.2. *Define*

Jika telah dapat memahami kondisi dan situasi yang dirasakan pengguna melalui empati, tahap selanjutnya yaitu pengumpulan ide untuk menemukan kebutuhan, elemen, fitur dan fungsi yang dapat dijadikan pemecah masalah. Proses ini akan menghasilkan *output* pernyataan-pernyataan singkat dan jelas dari hasil yang telah dilakukan pada tahap empati (Nabila, Stephanie, & Wahyuni, 2022).

3.2.3. *Ideate*

Ideate adalah tahapan *brainstorming*. Pada proses ini menghasilkan *output* beberapa ide yang diasumsikan sebagai solusi atas sebuah permasalahan (Ashari, Rizky, & Muharram, 2022). Menurut, Tidak ada ide yang tidak berguna, seluruh ide yang muncul akan dikumpulkan, dari kumpulan ide tersebut akan dilakukan pengerucutan dengan cara merumuskan konsep, setelah itu akan dikerucutkan kembali yang akan menghasilkan konsep akhir dari sebuah produk (Adam & Widiatoro, 2019).

3.2.4. *Prototype*

Setelah menemukan beberapa ide pada tahap *ideate*, dilakukannya pengembangan ide hingga dapat terlihat visualnya ditahap *prototype*. Tahap ini

merupakan pembuatan tampilan UI/UX dan *prototype design* yang disesuaikan dengan hasil identifikasi kebutuhan pengguna dari tahap sebelumnya yang telah dilakukan untuk nantinya diuji dan dibuktikan keefektifan solusi (Billan, Kurniawan, Rifai, Sevdiyuni, & Meiriza, 2024).

3.2.5. Test

Test merupakan tahapan yang paling akhir dan tahapan yang paling menentukan keefektifitasan dari suatu ide atau solusi yang telah ditemukan melalui desain *prototype* yang telah dibuat untuk memudahkan pengguna menilainya (Billan, Kurniawan, Rifai, Sevdiyuni, & Meiriza, 2024). Jika ide tersebut belum memenuhi kebutuhan pengguna, akan diadakannya proses evaluasi yang kembali memerlukan tahap *ideate*. Ada banyak metode *test*, salah satunya yaitu *Usability Testing* yang akan digunakan pada penelitian ini.

3.3 Usability Testing

Pengujian kegunaan adalah proses pengujian seberapa mudah dan efektif suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna. Tujuan dari tes *Usability Testing* adalah untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin dihadapi pengguna saat menggunakan produk atau sistem dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (Ashari, Rizky, & Muharram, 2022).

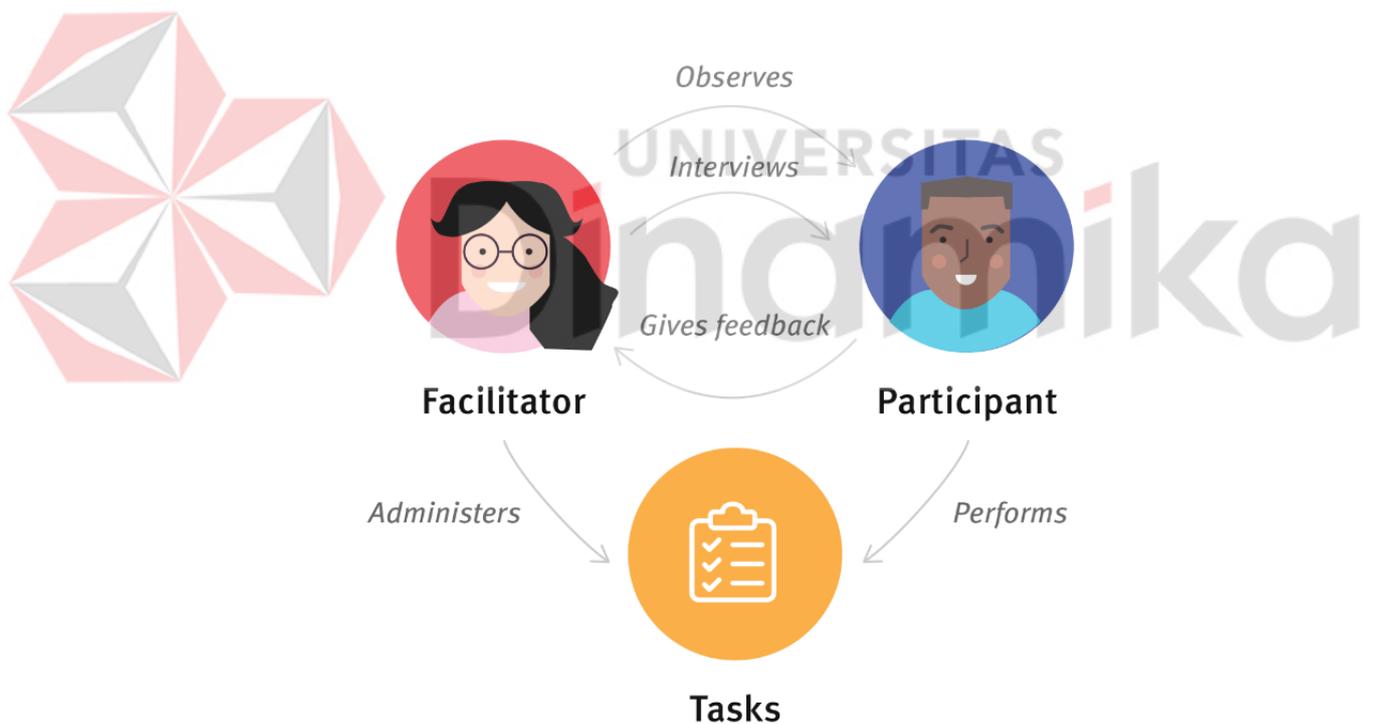
Langkah pertama diawali dengan menetapkan tujuan, merekrut partisipan, menyiapkan skenario *prototype*, menyiapkan pertanyaan, menyimpan data yang didapat dari proses uji, menganalisis data, yang terakhir membuat laporan dan merekomendasikan perbaikan jika hasil tidak sesuai harapan (Bahtiar J. Y., 2023).

Core Elements of Usability Testing



Gambar 3. 3 Elemen *Usability Testing*

Sumber: (Moran, 2019)

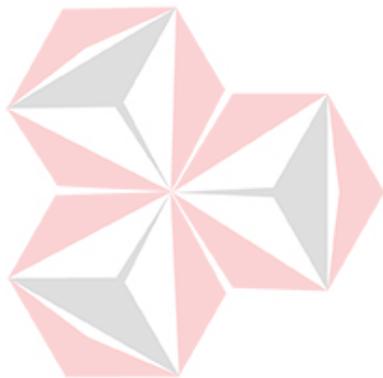


Gambar 3. 4 Alur Informasi

Sumber: (Moran, 2019)

Pada saat *interview* dengan partisipan, akan ada 3 elemen utama yaitu *fasilitator*, *tasks*, dan *partisipan* seperti pada Gambar 3. 3. Alur *interview* seperti

Gambar 3. 4. Dimulai dari fasilitator mengucapkan kalimat pembuka dan meminta izin untuk dapat merekam kegiatan *interview*, partisipan juga diminta untuk memperkenalkan diri terlebih dahulu sebelum kemudian partisipan menjalankan *scenario*. Setelah itu partisipan diminta untuk mengikuti arahan dari *scenario* yang telah dibuat. Lalu partisipan akan ditanyai pendapatnya mengenai desain *prototype*. Langkah terakhir, ucapan terima kasih dan partisipan akan diminta untuk mengisi *form System Usability Testing*.

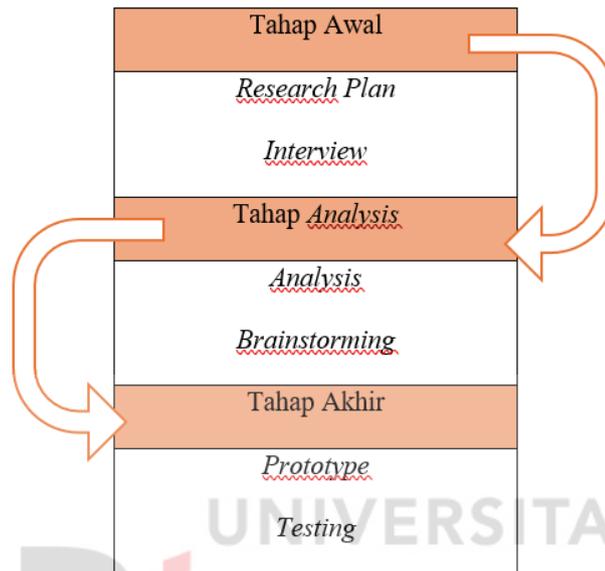


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Metode Penelitian



Gambar 4. 1. Alur Penelitian

Laporan ini menggunakan 3 tahapan utama dengan alur pada Gambar 4. 1.

Tahapan tersebut dimulai dari tahap awal dengan melakukan *research plan* dan *interview*, kemudian dilanjutkan dengan tahapan *analysis* dengan melakukan *analysis* dan *brainstorming*, ditindak lanjuti pada tahap akhir dengan membuat *prototype* dan melakukan *testing*.

4.2 Reasearch Plan

Pada tahap ini akan dilakukannya penyusunan rencana untuk mewawancarai pengguna. Langkah pertama yaitu mencari *background* usaha dari Metion, dilanjutkan dengan membuat hipotesis, kemudian menentukan *research objective*, lalu membuat *research question* yang akan ditanyakan pada saat

wawancara, selanjutnya menentukan metodologi untuk menentukan alur pengerjaan, setelah itu menentukan kriteria partisipan yang cocok untuk diwawancara, dan yang terakhir yaitu melakukan *benchmarking* dengan membandingkan 3 *website* serupa dengan metion.

4.2.1. Background

Metion adalah perusahaan rintisan di bidang agritech, yang berinovasi dalam industri peternakan Indonesia dengan menghubungkan para peternak dengan pasar yang tervalidasi. Melalui platform digital kami, kami meningkatkan produktivitas dan memasok sumber daya berkualitas, semuanya didorong oleh wawasan yang tepat dan dipandu oleh data. Metion berkomitmen untuk mengubah praktik pertanian dan meningkatkan sektor peternakan, mendorong lingkungan yang transparan dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

4.2.2. Hipotesis

1. Navigasi pada *landing page* Metion.id mungkin tidak intuitif, membuat pengguna kesulitan menemukan informasi yang mereka cari.
2. Rasio pentalan yang tinggi karena pengguna merasa tidak nyaman atau tidak puas dengan pengalaman pertama mereka di situs.
3. Penurunan Konversi membuat pengguna mungkin lebih cenderung meninggalkan situs tanpa melakukan tindakan yang diinginkan (misalnya, mendaftar atau menjelajahi lebih lanjut).

4.2.3. Research Objective

1. Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pengguna untuk melakukan *action* sesuai harapan seperti tertarik untuk bergabung dengan Metion.
2. Menganalisis kelebihan dan kekurangan web metion.id berdasarkan pengalaman pengguna dengan melakukan *interview* maupun observasi secara langsung.

4.2.4. Research Question

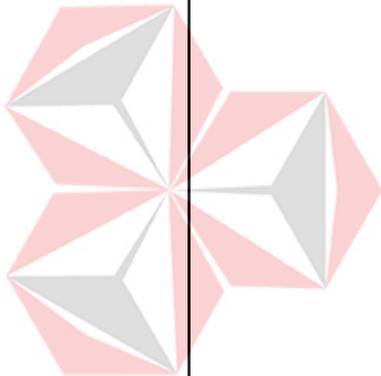
Pada tahap *research question* ini ditentukannya beberapa pertanyaan yang *relate* untuk ditanyakan kepada pengguna pada saat *interview*.

Tabel 4. 1 *Research Question*

<i>Area Of Explorations</i>		<i>Research Questions</i>
Demografi	Usia, Pekerjaan, Jenis Kelamin, Domisili, status pernikahan.	<i>Clear</i>
<i>Psikografi</i>	<i>Personality, Values,</i> <i>Attitude, Interest,</i> <i>Lifestyle.</i>	<i>Clear</i>
<i>User Experience</i>	Aspek pengguna terhadap	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana tingkat kenyamanan pengguna saat menggunakan web?

<i>Area Of Explorations</i>		<i>Research Questions</i>
	kenyamanan, keandalan, dan kepuasan.	<ul style="list-style-type: none"> • Pandangan <i>user</i> mengenai faktor apa yang membuat <i>user</i> memilih web Metion untuk ? • Bagaimana pengalaman saat mencari suatu informasi yang dibutuhkan dari web <i>landing page</i> ini? • Seberapa puas pengguna dengan informasi yang ditampilkan oleh web?
<i>Effectiveness</i>	Keefektifan konten dalam mempengaruhi keputusan pengguna, seperti penggunaan elemen gambar atau video serta tata letak visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Seberapa efektif konten yang disajikan di <i>landing page</i> dalam menarik minat dan perhatian pengguna? • Apakah informasi yang disediakan di <i>landing page</i> membantu pengguna dalam membuat keputusan terkait layanan peternakan? • Apakah pengguna merasa jenuh terhadap tata letak visual dan desain dari <i>landing page</i> saat mencari informasi? • Seberapa efektif <i>landing page</i> kami dalam mendorong pengguna untuk mengambil tindakan selanjutnya, seperti kontak atau berlangganan?

<i>Area Of Explorations</i>		<i>Research Questions</i>
		<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada aspek dari <i>landing page</i> yang membingungkan atau kurang memuaskan bagi pengguna?
<i>User Feedback and Experience</i>	Peningkatan layanan berdasarkan umpan balik pengguna.	<ul style="list-style-type: none"> • Masalah atau keluhan apa yang paling umum dilaporkan pengguna mengenai fungsi dan kegunaan? • Apa yang dapat ditingkatkan dari layanan <i>landing page</i> ini berdasarkan apa yang dirasakan oleh pengguna? • Apa faktor utama yang mempengaruhi kepuasan atau ketidakpuasan pengguna terhadap web <i>landing page</i> ini? • Apakah ada fitur tambahan yang diinginkan pengguna untuk dimiliki oleh <i>landing page</i> kami? • Apakah perlu ditambahkan informasi dimana pengguna dapat menemukan aplikasi Metion lainnya yang bisa diunduh dari <i>landing page</i> ini?



4.2.5. Methodology

1. *Benchmarking*: Mengetahui kekurangan maupun kelebihan serta mengevaluasi solusi apa yang telah ditawarkan oleh *website* serupa(kompetitor) dan membandingkan bagaimana Metion memberikan *user experience* yang lebih baik.
2. *In-Depth Interview*: Mencari tahu lebih dalam mengenai kebiasaan, perilaku, tantangan, dan masalah pengguna dalam mengoperasikan *website landing page metion*.
3. *Usability Testing*: Mendapatkan umpan balik dan wawasan dari pengguna terhadap fitur *landing page* Metion terkait *user empathy* serta menjadi tolak ukur keberhasilan redesain *website*.

4.2.6. Sample Criteria Participants

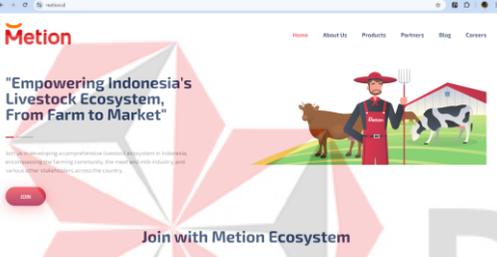
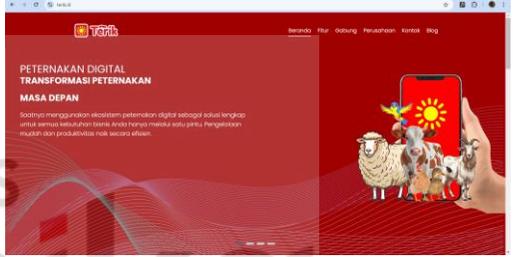
Sample criteria participants ini digunakan untuk menentukan kriteria partisipan yang tepat agar *interview* yang akan dilakukan berjalan efektif dan tepat sasaran serta dapat menghasilkan *output* yang lebih akurat.

Tabel 4. 2 Kriteria Partisipan

General Criteria	Specific Criteria
<ul style="list-style-type: none"> • Minimal 1x menggunakan <i>Landing page</i> • Usia antara 18-60 tahun • Memiliki Peternakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Minimal memiliki 2 hewan ternak • Hewan yang dternak adalah sapi

4.2.7. Benchmarking

Tabel 4. 3 Benchmarking

Elemen	Metion.id	Goopo.id	Terik.id
	 <p>Gambar 4. 2 Website Metion</p>	 <p>Gambar 4. 3 Website Goopo</p>	 <p>Gambar 4. 4 Website Terik</p>
Desain visual	Sederhana	Modern	Elegan
Pesan dan Copywriting	<p><i>Headline</i> jelas dan menarik, CTA tegas dan menonjol, teks singkat dan persuasif</p>	<p><i>Headline</i> deskriptif namun kurang menarik, CTA kurang menonjol, teks panjang</p>	<p><i>Headline</i> kreatif dan menarik, CTA jelas dan persuasif, teks singkat dan padat</p>

Elemen	Metion.id	Goopo.id	Terik.id
Fungsi dan Navigasi	Navigasi mudah, menu jelas	Navigasi kurang intuitif	Navigasi efisien, struktur menu baik
Kecepatan dan Kinerja	Halaman memuat cepat, tidak ada lagi, responsif di berbagai perangkat	Waktu muat sedikit lebih lambat, responsif di perangkat desktop tapi kurang optimal di <i>mobile</i>	Kecepatan memuat rata-rata, responsif di berbagai <i>penetrating</i>
SEO dan Konten	Penggunaan kata kunci baik, meta <i>tags</i> lengkap, konten relevan dan terstruktur	SEO dasar, meta <i>tags</i> kurang lengkap, konten tidak terlalu terstruktur	SEO optimal, penggunaan kata kunci yang baik, konten relevan dan terstruktur
<i>User Experience</i> (UX)	Interaksi mudah dan responsif di <i>mobile</i>	UX kurang optimal di perangkat <i>mobile</i>	UX sangat baik dan responsif di berbagai perangkat

4.3 Interview

Pada tahap ini akan dilakukan pengamatan terhadap hal yang dirasakan pengguna, Cara yang dilakukan untuk melakukan pengamatan yaitu dengan mewawancarai pengguna melalui platform digital. Kriteria pengguna untuk *interview* telah ditentukan pada saat *research plan* sehingga memudahkan pencarian narasumber pada tahap *interview*.. Partisipan yang akan diwawancarai pada tahap awal berjumlah 2 orang. *Interview* dilakukan sesuai alur dari *discussion guide* yang telah dibuat.

4.4 Analysis

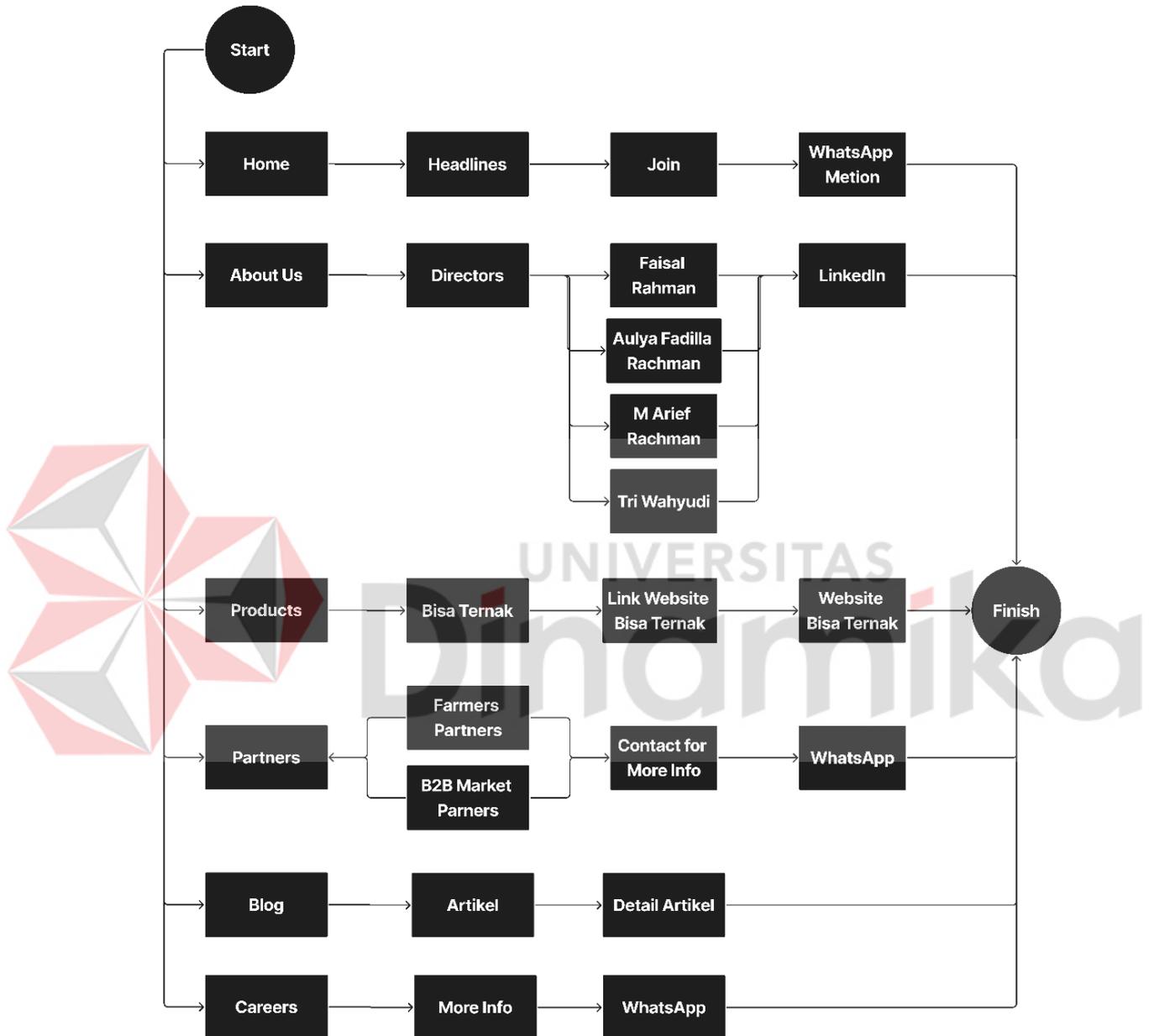
Setelah melakukan *interview* kepada pengguna ditahap awal, pada tahap ini akan ditemukan dan disimpulkan keluhan dan *feedback* dari pengguna. *Feedback* dari pengguna yaitu:

1. Terlalu Banyak ruang kosong yang merusak nilai estetika
2. Pengguna merasa pada halaman *careers* informasi yang disampaikan kurang lengkap sehingga tidak dapat menarik perhatian pengguna.
3. Pengguna menyarankan sebagian artikel yang ada di halaman blog lebih baik ditampilkan juga di halaman *home* karena artikel tersebut menarik bagi pengguna.

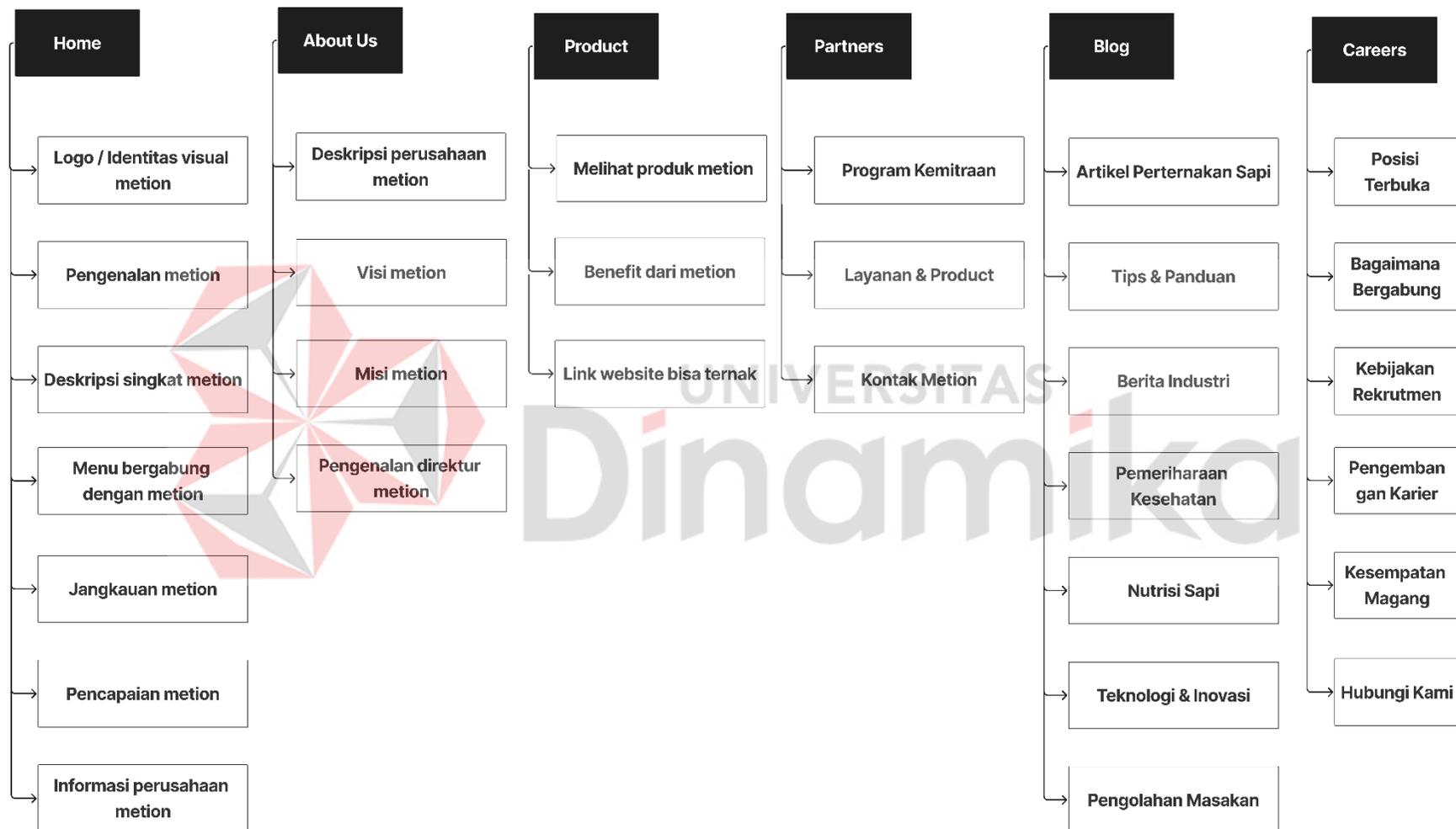
4.5 Brainstorming

Berdasarkan keluhan dari pengguna pada tahap *analysis*, pada tahap *brainstorming* ide akan dituangkan dalam bentuk *userflow* dan *sitemap*. *Userflow* dan *sitemap* akan diperbarui sesuai hasil *brainstorming* dan hasil perbandingan

yang dapat dilihat dari *userflow* lama pada Gambar 4. 5 dan *sitemap* lama pada Gambar 4. 6.



Gambar 4. 5 *Userflow Before Interview*



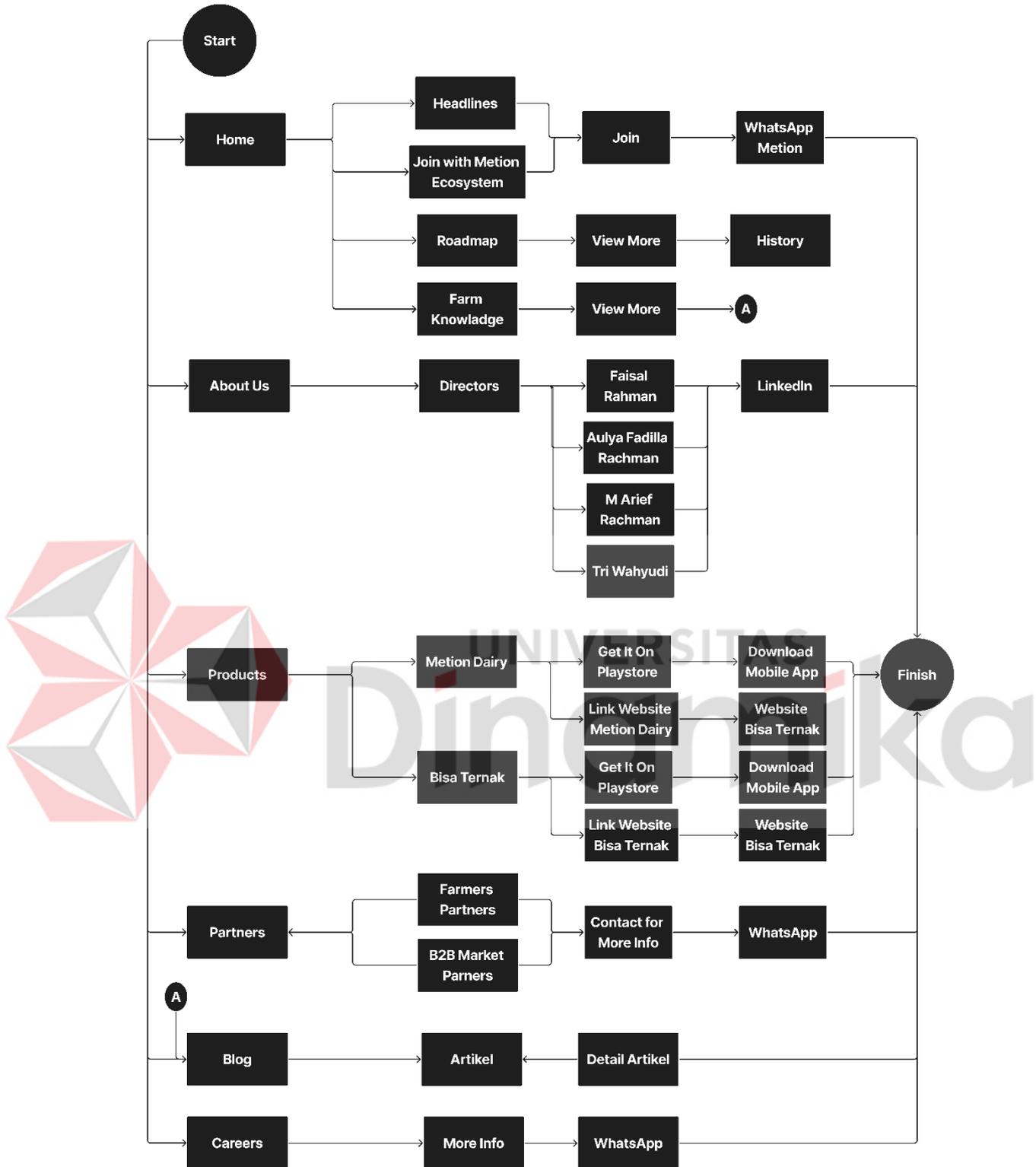
Gambar 4. 6 Sitemap Before Interview

Perbedaan antara *user flow* dan *sitemap* lama dengan yang baru terletak pada beberapa perubahan signifikan yang ditambahkan berdasarkan masukan dari pengguna saat sesi wawancara. Pada halaman *home*, terdapat tambahan elemen berupa tampilan *roadmap*, yang menampilkan perjalanan Metion sejak tahun pendiriannya hingga saat ini. Selain itu, elemen *Farm Knowledge*, yang berisi artikel dari halaman blog, juga sebagian ditampilkan di halaman *home* sebagai informasi tambahan yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pengguna dengan konten yang informatif langsung dari halaman utama.

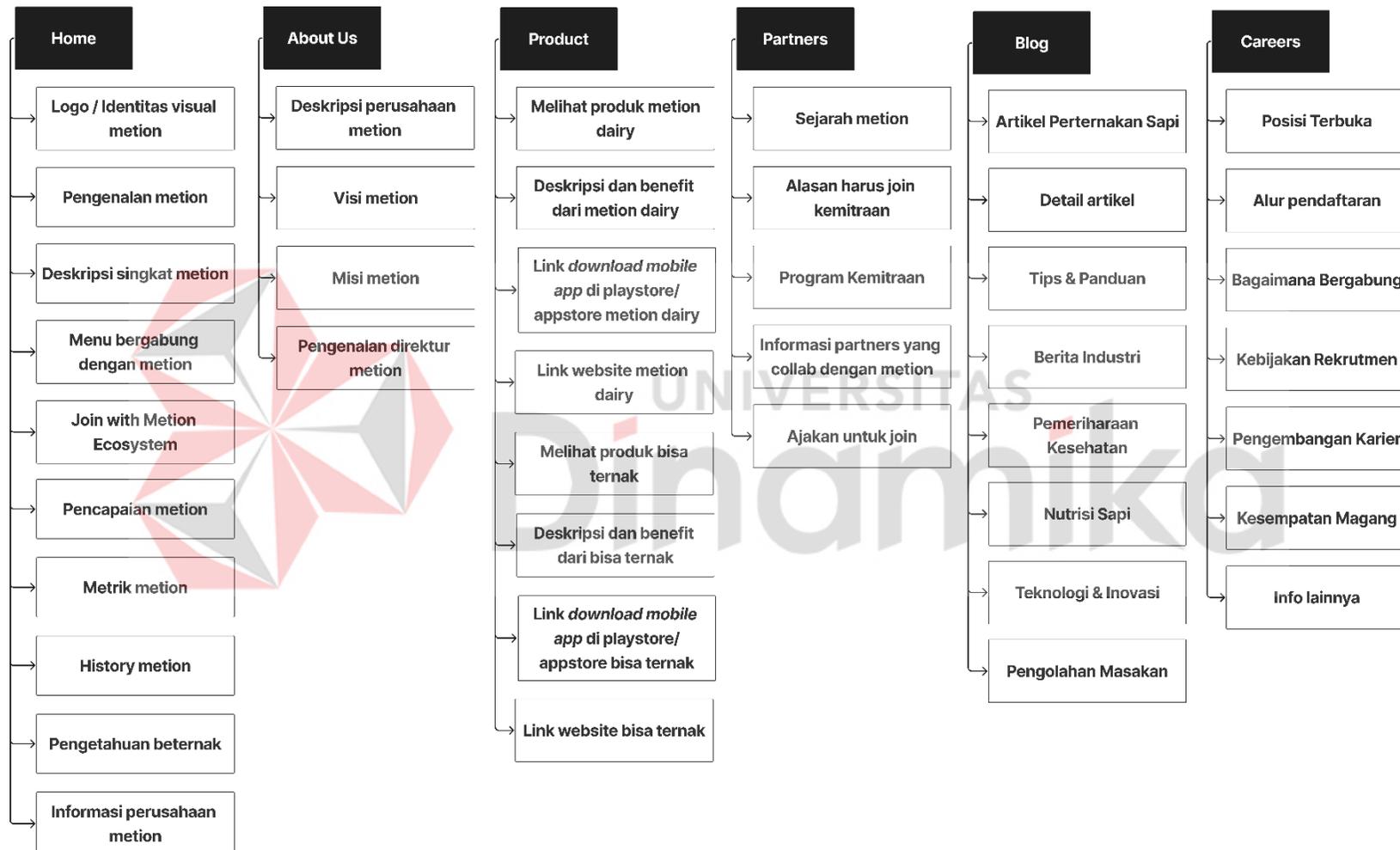
Selain itu, pada halaman *product*, terdapat tambahan signifikan karena Metion akan segera meluncurkan produk baru yang bernama *Metion Dairy*. Oleh karena itu, informasi terkait produk baru ini ditambahkan sebagai *highlight* utama di halaman tersebut untuk menarik perhatian pengguna dan memberikan gambaran lengkap mengenai inovasi terbaru dari Metion.

Tidak hanya itu, untuk memudahkan pengguna yang ingin mengunduh versi *mobile* dari platform ini, telah ditambahkan tombol *download* untuk versi *mobile* yang tersedia di *Google Play Store* maupun *App Store*. Ini bertujuan untuk memfasilitasi akses cepat bagi pengguna yang hendak mencari dan mengunduh aplikasi versi *mobile*.

Selanjutnya, pada halaman *careers*, sesuai dengan saran dari pengguna, kini telah ditambahkan informasi yang lebih lengkap terkait peluang karir di Metion. Rincian mengenai perubahan ini dapat dilihat lebih lanjut pada Gambar 4. 7 dan Gambar 4. 8., yang menampilkan tata letak serta informasi tambahan yang telah disesuaikan demi memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.



Gambar 4. 7 Userflow After Interview



Gambar 4. 8 Sitemap After Interview

4.6 Prototype

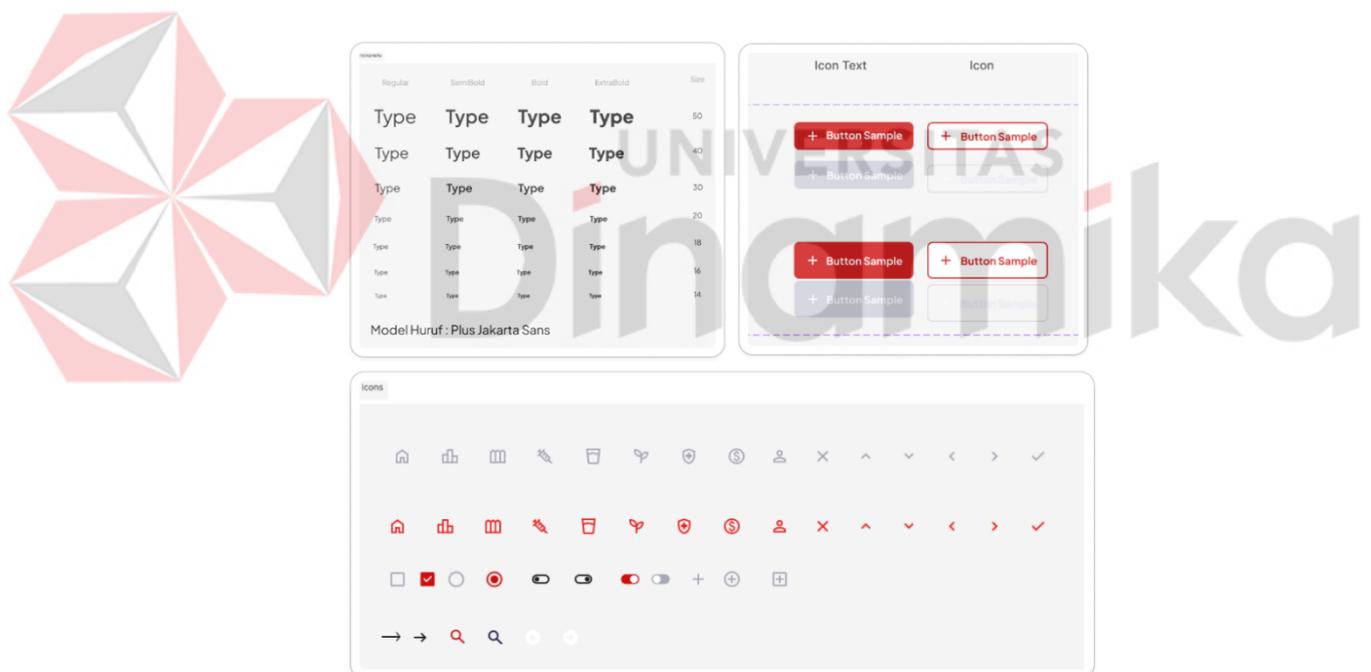
Pada tahap ini pengimplementasian ide dari tahap *ideate* akan divisualkan berupa desain dari setiap halaman menggunakan bantuan *tools* figma. Yang harus disiapkan untuk proses desain yaitu harus ada *design system* lalu desain *landing page*.

4.6.1. Design System

A. Atomic Design

Terdapat 5 tahapan pada *atomic design* yaitu:

A.1. Atom



Gambar 4. 9 Kumpulan Atom

Beberapa atom yang dibuat pada penelitian ini yaitu meliputi teks, *icon*, dan tombol, seperti pada Gambar 4. 9. Dimana 3 atom tersebut menjadi dasar pembuatan desain-desain lain yang lebih kompleks dengan menggabungkan beberapa atom menjadi 1.

A.2. Molekul



Gambar 4. 10 Molekul *Button* Cari

Dari atom yang telah dibuat di atas, digabungkan menjadi beberapa molekul, salah satunya yaitu tombol yang terdapat *icon* untuk memperkuat tujuan tombol tersebut, seperti Pada Gambar 4. 10.

A.3. Component

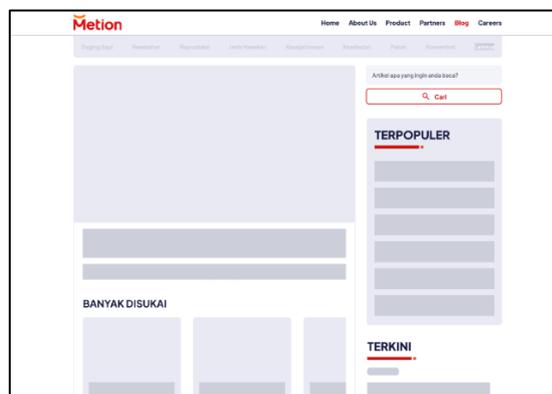
Ada banyak bentuk *component*, salah satunya adalah *card*. Pada Gambar

4. 11 menampilkan salah satu card dari tampilan blog Metion.



Gambar 4. 11 *Component*

A.4. Template



Gambar 4. 12 *Template*

Template pada Gambar 4. 12 merupakan *template* dari halaman blog, dimana belum ada data yang dimasukkan sehingga kosong dan tampilannya hampir sapa seperti *wireframe*.

A.5. Halaman

Template yang sudah terisi data akan menjadi halaman, Gambar 4. 13 menunjukkan tampilan halaman blog Metion.



Gambar 4. 13 Halaman

B. Style Guide

Ada 3 bagian pada *style guide* yaitu:

B.1. Warna

Tiga jenis warna pada Metion yaitu *primary color* berwarna merah, tepatnya pada kode #CD0E0E ■. *Secondary color* berwarna orange, yang kodenya #FF7706 ■. Yang terakhir yaitu *semantic color* memuat 4 warna yaitu biru, hijau, orange, dan merah. Semua warna tersebut akan digradasikan (*swatches*)

menggunakan bantuan web *eva design* untuk mencari turunan warnanya. Turunan warna tersebut terdapat pada Gambar 4. 14 di bawah ini.



Gambar 4. 14 *Color Pallete*

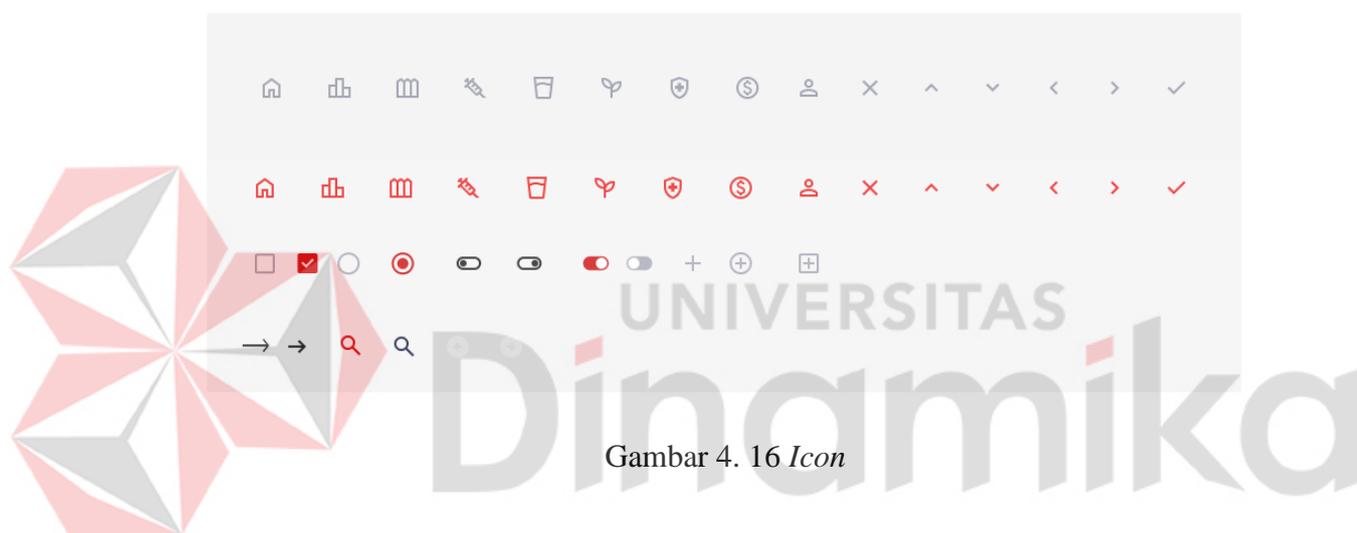
B.2. *Typography*



Gambar 4. 15 *Typography*

Typography yang digunakan saat *design landing page* Metion menggunakan jenis huruf sans-serif yaitu *Plus Jakarta Sans*, ketebalan dari tingkat *regular – semibold – bold – extrabold*, dan menggunakan *size* mulai dari yang terbesar yaitu 50px - 40px - 30px - 20px - 18px - 16px - 14px. *Size* terkecil minimal 14px karena tampilan web yang besar tidak bisa dipadukan dengan *font* terlalu kecil.

B.3. *Iconography*



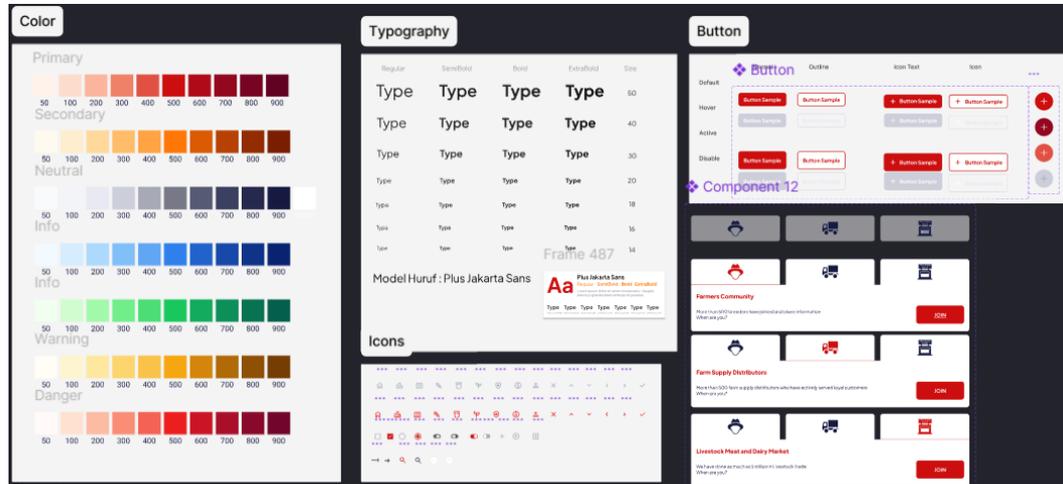
Gambar 4. 16 *Icon*

Icon ini akan digunakan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Seperti pada Gambar 4. 10, fungsi *icon* di situ untuk melengkapi dan memperjelas fungsi tombol pencarian. Umumnya *icon* terletak pada kiri teks, tetapi beberapa kasus seperti *icon* pada tombol *next* akan berada di sebelah kiri, artinya *icon* dapat ditempatkan di mana saja menyesuaikan dengan fungsinya.

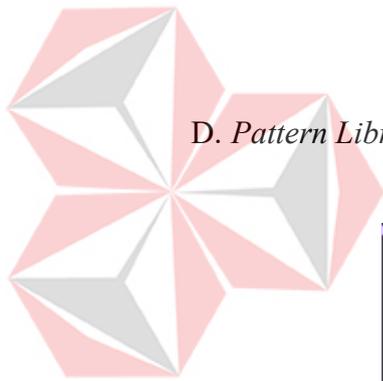
C. *Component Library*

Semua kebutuhan desain UI yang akan digunakan dalam proses mendesain *landing page* telah dijadikan komponen karena komponen ini sangat membantu mempercepat dalam mendesain, seperti pada Gambar 4. 17. *Component* sangat dibutuhkan karena sering adanya evaluasi dan perubahan terhadap desain yang

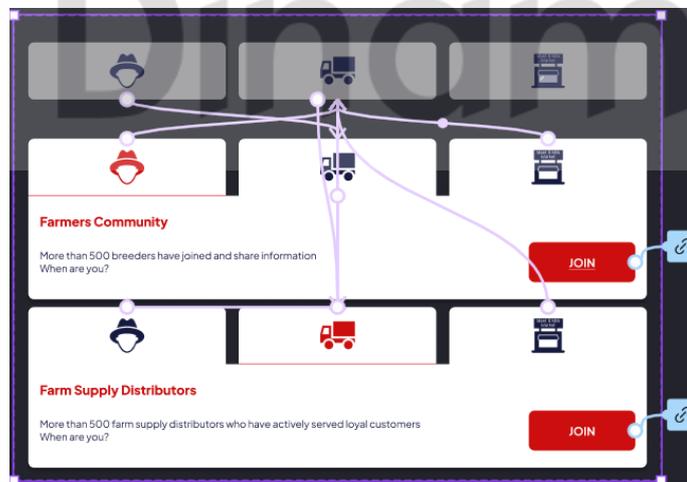
dibuat, jika elemen yang dibutuhkan tidak dijadikan komponen akan sangat menyita waktu.



Gambar 4. 17 *Component Library*



D. *Pattern Library*



Gambar 4. 18 *Pattern Library*

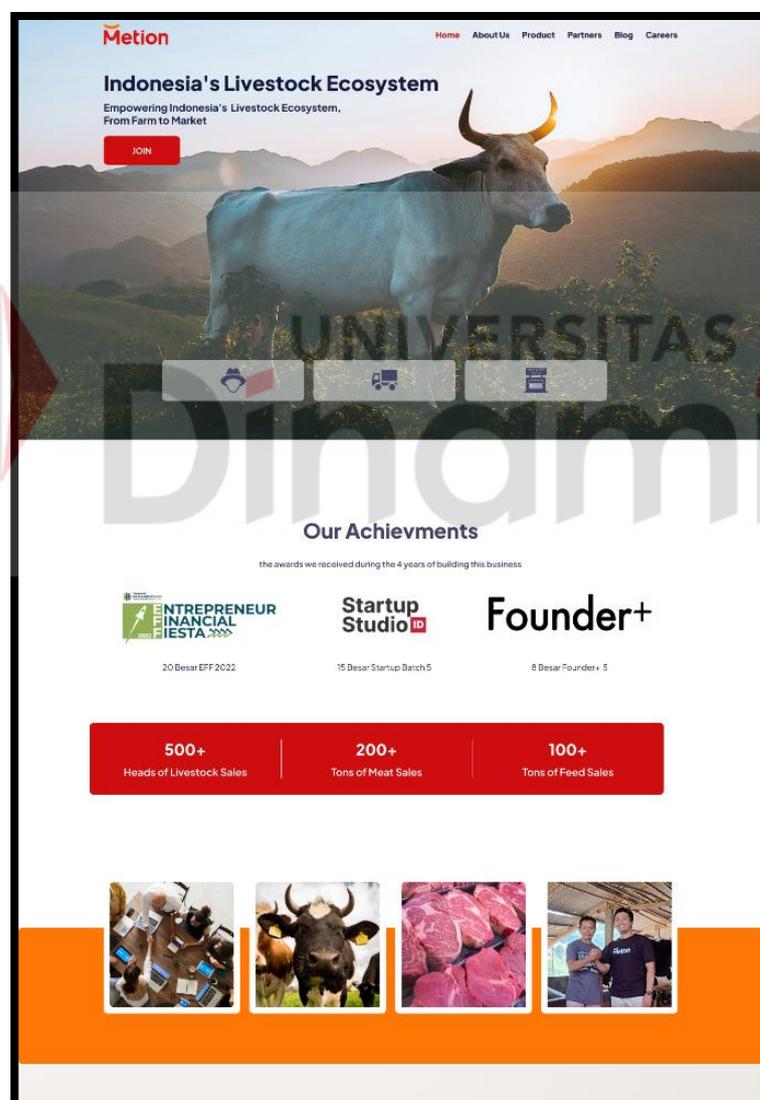
Pattern Library merupakan kumpulan *component* yang saling dikaitkan untuk menghasilkan suatu tujuan. Pada Gambar 4. 18 *Pattern Library* berfungsi menghubungkan masing-masing tombol yang tujuannya jika diklik, tampilan akan

menampilkan deskripsinya, dan ketika diklik tombol *join* akan berpindah halaman ke WA *registrasi*.

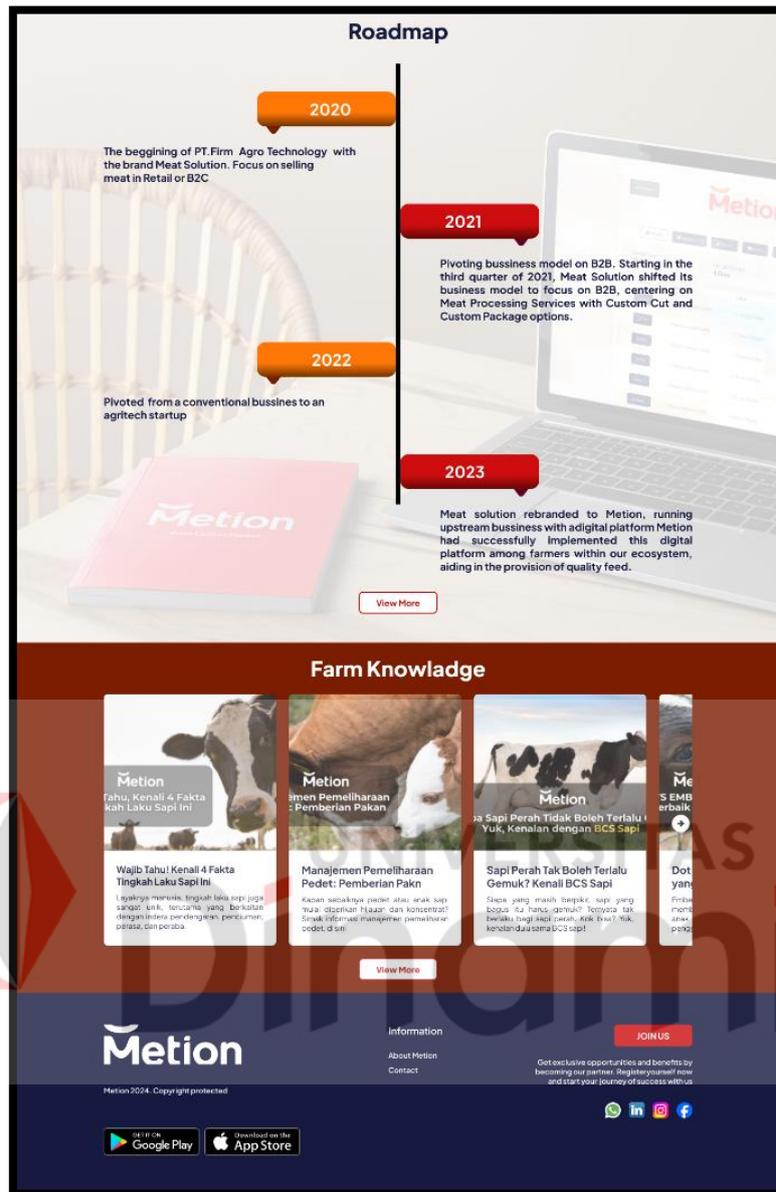
4.6.2. Design Landing Page

Terdapat total 6 halaman yang akan didesain yaitu halaman *home*, *about us*, *product*, *partners*, *blog*, dan *careers*.

A. Home



Gambar 4. 19 UI Home atas



Gambar 4. 20 UI Home bawah

Pada *screen home* merupakan tampilan pertama yang akan ditampilkan ketika membuka *link landing page* dan menjadi kekuatan utama untuk meyakinkan pengguna agar dapat *join* dengan Metion. Maka dari itu diubahnya tampilan yang kurang sesuai seperti visual dari *Join with Metion Ecosystem* di mana tadinya memiliki animasi yang menciptakan ilusi dapat diklik padahal tidak, diubah menjadi dapat diklik dengan memunculkan deskripsi dan tombol *join* ketika telah

diklik. Lalu ditambahkan juga tampilan *roadmap* dan *farm knowledge* berdasarkan saran dari pengguna saat *interview* sebelumnya, dapat dilihat detailnya pada Gambar 4. 19 dan Gambar 4. 20.

B. *About Us*



Gambar 4. 21 *UI About Us*

Pada *screen* ini akan ditampilkan informasi lengkap mengenai Metion, mencakup beberapa elemen penting. Pertama, terdapat bagian *About Metion*, yang memberikan gambaran mendalam tentang latar belakang dan sejarah berdirinya Metion. Informasi ini bertujuan untuk memperkenalkan Metion secara lebih menyeluruh kepada pengguna.

Selanjutnya, *screen* ini juga menampilkan visi dan misi Metion, yang menggambarkan tujuan jangka panjang serta langkah-langkah strategis yang diambil untuk mencapainya. Ini memberikan pemahaman yang jelas mengenai arah dan fokus Metion dalam memberikan dampak positif bagi industri dan komunitas yang dilayani.

Selain itu, terdapat informasi mengenai para direktur yang berperan penting dalam pengembangan Metion, sehingga pengguna dapat mengenal lebih dekat siapa saja sosok di balik kesuksesan dan inovasi yang telah dicapai oleh Metion. Dengan menampilkan informasi ini, pengguna diharapkan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai nilai-nilai dan tim yang mendukung perkembangan Metion. Dapat dilihat detailnya pada Gambar 4. 21

C. *Product*

Screen product terdapat tampilan yang ditonjolkan karena Metion akan menciptakan produk baru yaitu Metion Dairy. Dengan diletakkannya gambar promosi tersebut dipaling atas agar menimbulkan kesan *excited* terhadap *launching*-nya produk Metion Dairy. Terdapat juga tombol *download* versi *mobile* melalui *playstore* maupun *app store*. Dapat dilihat lebih detail pada Gambar 4. 22.

Metion
Home About Us Product Partners Blog Careers

→ COMING SOON

Our New Product Will Be Launch Soon.

Metion Dairy is an application that can meet your daily needs. What differentiates Metion Dairy from other online shop is that at Metion Dairy, with just one click at checkout, you can subscribe so that the items you need can be delivered several times periodically according to the schedule you have set yourself.

30
Days

23
Hours

59
Minutes

59
Second



Metion Dairy

Introduce Our New Product!



Metion Dairy

Metion Dairy is an application that can meet your daily needs. What differentiates Metion Dairy from other online shop is that at Metion Dairy, with just one click at checkout, you can subscribe so that the items you need can be delivered several times periodically according to the schedule you have set yourself. The courier will deliver the package until it reaches you. You can choose the type of payment you want, cash or e-money, everything is available for you, lots of attractive promos that help ease your financial burden. Enjoy all the available promos and shop as you like without having to worry about inflated costs.

Benefits you get if you download Metion Dairy:

- Convenience and Practicality:**
By subscribing to Metion Dairy, you can schedule regular deliveries according to your own schedule. Just one click at checkout, you don't have to order repeatedly.
- Save Time:**
The courier will deliver the package to your doorstep. You can also enter the referral code you have and enjoy shopping without worrying about prices going up.
- Payment Flexibility:**
There are cash or electronic money payment options available, so you can choose the one that suits your preference.
- Save Money:**
There are many attractive promos that help ease your financial burden. You can shop without worrying about inflated prices.
- Fresh and high-quality products:**
Metion Dairy sources its products from reputable suppliers to ensure that you get the freshest and highest quality products possible.
- Excellent customer service:**
Metion Dairy offers a wide variety of dairy products, including milk, cheese, yogurt, and more. You're sure to find something to your liking.

Overall, Metion Dairy is a convenient, practical, and affordable way to get your daily dairy needs. With its wide variety of products, fresh and high-quality products, and excellent customer service, Metion Dairy is sure to become your go-to dairy delivery service.

[Click here for more info](#)



Bisa Ternak

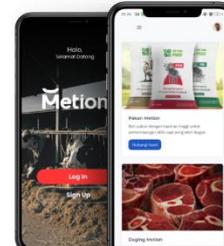
Bisa Ternak application is an Indonesian mobile application designed to help you, especially farmers, manage your livestock and business. You can record information about your livestock, including breed, age, weight, and health history. This data can then be used to track the animal's progress and make appropriate management decisions. You can also track the feeding and treatment of your livestock. This information can be used to identify potential problems and ensure that the animal receives proper nutrition and care. You can report suspected animal diseases to the authorities via the application. This helps track the spread of disease and prevent outbreaks. Bisa Livestock will provide you with information about market prices for livestock and animal products. This information can be used to make decisions about when to sell your animals or products. Can Livestock gives you access to various government services, such as subsidies and insurance.

Benefits you get if you download Bisa Ternak:

- Improved animal health and productivity:**
By using an app to track your livestock's health and nutrition, you can identify and address problems early, which can improve animal health and productivity.
- Increased profits:**
By having access to market information and government services, you can make more informed decisions about your business, thereby increasing profits.
- Environmental impact reduction:**
Bisa Ternak can help you reduce your environmental impact by tracking your livestock's use of feed and medicine and by properly disposing of animal waste.

Overall, the Bisa Ternak app is a valuable tool that can help Indonesian livestock farmers improve livestock management practices, increase profits, and reduce environmental impacts.

[Click here for more info](#)





Metion 2024. Copyright protected

Information

About Metion

Contact

JOIN US

Get exclusive opportunities and benefits by becoming our partner. Register yourself now and start your journey of success with us

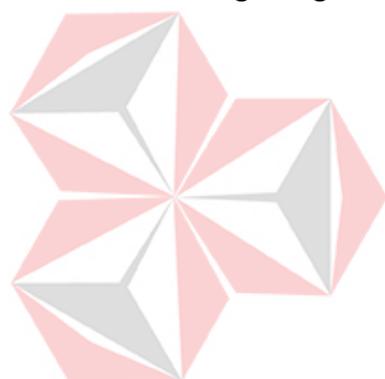





Gambar 4. 22 UI Product

D. Partners

Di halaman *partners* ditambahkan informasi yang lebih rinci dan menarik agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pengguna dan pengguna berminat untuk *join*. Informasi yang ditambahkan mencakup beberapa elemen penting. Pertama, disajikan sejarah Metion bertujuan untuk membangun kepercayaan dan memberikan konteks yang kuat mengenai identitas dan visi Metion. Selanjutnya, dijelaskan mengapa calon mitra harus bergabung dengan Metion, disertai dengan argumen yang kuat dan manfaat yang ditawarkan oleh kemitraan ini. Terakhir, juga menampilkan daftar partner kolaborasi yang telah bergabung dengan Metion. Detailnya pada Gambar 4. 23 dan Gambar 4. 24.



Metion Home About Us Product **Partners** Blog Careers

PARTNERSHIP
Let's Join Together
Metion

Since first established,

Metion is a digital platform aimed at helping smallholder farmers, especially those raising large ruminants such as beef and dairy cattle, achieve optimal and efficient farming practices.

This proves that Metion is able to answer the needs of farmers. By successfully implementing this digital platform among farmers in our ecosystem, it helps provide quality feed, supports the expansion of livestock populations, and helps with downstream processing of agricultural products.

Now, Metion is again opening opportunities for those of you who want to be part of us with a partnership system for the opening of Metion's newest outlets.

Why join with metion?

Upstream Business Unit

Diving into this endeavor alongside Metion presents an exciting opportunity to address a critical challenge within the livestock sector: the persistent issues of low productivity and restricted access to essential farm resources.

At Metion, our unwavering commitment revolves around empowering farmers and ensuring their seamless access to the vital resources they require to prosper.

We firmly believe that by bridging the accessibility gap for quality inputs such as feed, vitamins, medicants, and farming equipment, we can bring about a substantial enhancement in both productivity and the sector's sustainability. Together, let's participate in the transformation of Indonesia's livestock ecosystem towards a future grounded in sustainability and prosperity.

Downstream Business Unit

Stepping into this journey alongside Metion presents a remarkable opportunity to tackle a significant challenge within the livestock sector, particularly in the downstream business: One of the persistent issues farmers face is the uncertainty of receiving fair and validated prices for their produce.

At Metion, our unwavering commitment revolves around creating a robust downstream integration that ensures open and mutually beneficial transaction assurances for the long term.

We firmly believe that by establishing a validated market, where farmers can secure prices that truly reflect the value of their products, we can uplift their livelihoods and contribute to the sector's overall sustainability. Our vision is to bridge the gap between farmers and a secure market providing them with the stability and assurance they deserve. Together, let's engage in the transformation of Indonesia's livestock ecosystem towards a future grounded in prosperity and sustainability.

Gambar 4. 23 UI Partners atas

Farmers Partners

Benefits:

1. Get daily assistance
2. Get competitive supply farm to enhance productivity
3. Access to financing
4. Access to validated market
5. Education for mutual development

B2B Market Partners

Benefits:

1. Availability and accessibility of product
2. Competitive and affordable price
3. Up to date data from farm
4. Sustainable and mutually beneficial business
5. Wide supply area

Partnership Collaboration with Metion

Government
partnership with Kemkominfo, the Livestock Departments of Garut and Bogor

Universities
partnership with IPB University

Farmer Communities
Metion has collaborated with over 10 dairy and beef cattle farming groups.

Be Part Of Metion Now!

Contact Us

Metion 2024. Copyright protected

Information

About Metion
Contact

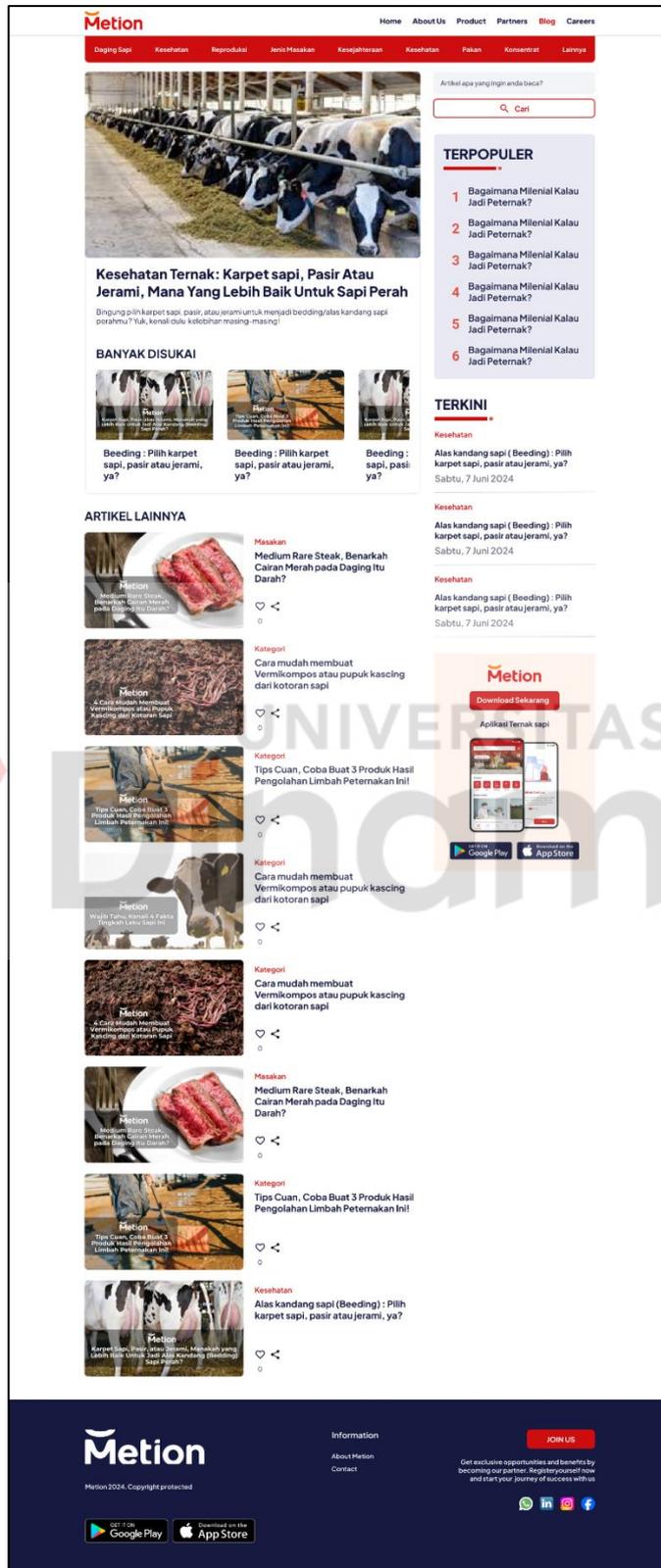
JOIN US

Get exclusive opportunities and benefits by becoming our partner. Register yourself now and start your journey of success with us.

GET IT ON Google Play | Download on the App Store

Gambar 4. 24 UI Partners bawah

E. Blog



Gambar 4. 25 UI Blog



Gambar 4. 26 UI Detail Blog

Di tampilan blog ini mengubah desain *layout* dari *landing page* yang lama agar terlihat semakin modern dengan adanya *hero section*, kategori, artikel banyak disukai/terkini/terpopuler/lainnya yang sebelumnya belum ada, dapat dilihat lebih detailnya pada Gambar 4. 25 . Ketika salah satu artikel diklik, akan menampilkan halaman detail blog dengan rekomendasi artikel terkait di bawahnya yang dapat dibaca selanjutnya seperti pada Gambar 4. 26.

F. Careers

The image shows a screenshot of the Metion website's 'Careers' page. The page is designed with a clean, modern layout. At the top, there is a navigation menu with links for Home, About Us, Product, Partners, Blog, and Careers. The main heading is 'Careers', followed by a sub-heading 'For more info about careers, please contact us for more info' and a 'More Info' button. Below this, there is a process flow diagram with icons representing the stages: Selection and Recruitment, Interview, Job Interview, Company Interview, Psychology Assessment, and Offer Letter. The central section is titled 'WE ARE HIRING Sales Canvassing' and lists qualifications: 1. Pria /Wanita, 2. Pendidikan minimal SMA/SMK sederajat, 3. Usia Maksimal 25 tahun, 4. Memiliki pengalaman sebagai sales canvassing minimal 1 tahun, 5. Memiliki keterampilan komunikasi dan dealing yang baik, 6. Bersedia bergabung segera dan penempatan di depot, Jawa Barat, 7. Bersedia bergabung segera dan penempatan di depot, Jawa Barat. It also states 'Batas lamaran pada 22 Desember 2024' and provides contact information: 'Kirimkan CV dan surat lamaran Anda ke hrd@metion.id Subject Email : Nama Lengkap, Sales Executive Narahubung 085973028600'. The footer includes the Metion logo, 'Information' links (About Metion, Contact), a 'JOIN US' button, and social media icons (WhatsApp, LinkedIn, Instagram, Facebook). It also mentions 'Metion 2024. Copyright protected' and provides links to download the app on Google Play and the App Store.

Gambar 4. 27 UI Careers

Halaman ini menampilkan berbagai lowongan pekerjaan yang tersedia di Metion, dengan tujuan memberikan peluang bagi pengguna untuk mengembangkan karier mereka. Untuk memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disajikan, telah ditambahkan informasi yang lebih lengkap mengenai setiap posisi pekerjaan, termasuk deskripsi tanggung jawab, kualifikasi yang diperlukan, serta keuntungan yang ditawarkan. Hal ini dilakukan agar pengguna mendapatkan pemahaman yang lebih jelas dan terperinci mengenai setiap lowongan yang ditawarkan.

Jika pengguna merasa informasi yang diberikan masih kurang jelas atau memerlukan penjelasan lebih lanjut, mereka dapat langsung menghubungi Metion melalui tombol More Info yang telah disediakan di halaman tersebut yang terletak pada Gambar 4. 27. Dengan adanya tombol ini, pengguna dapat dengan mudah mengakses bantuan tambahan dan memastikan semua pertanyaan terkait lowongan pekerjaan terjawab secara langsung.

4.7 Testing

Desain yang telah dibuat pada tahap *prototype* harus diuji terlebih dahulu agar diketahui tingkat keefektifan tampilan desain. Uji coba yang dilakukan menggunakan metode *Usability Testing* dengan tahap awal yaitu menentukan partisipan untuk melakukan pengujian, menyiapkan skenario uji dan *form survey*, memperoleh data, menganalisis data, dan membuat laporan. Partisipan dipilih berdasarkan kriteria partisipan yang telah dibuat pada tahap *Research Plan* pada Tabel 4. 2 dan mengambil 5 partisipan untuk dilakukannya pengujian.

4.7.1. Partisipan

Tabel 4. 4 Data Partisipan

	Partisipan 1	Partisipan 2
		
	Gambar 4. 28 Partisipan 1	Gambar 4. 29 Partisipan 2
Nama	Hafid Thoir	Ihsan Wahyudi M
Usia	21 tahun	21 tahun
Profesi	Mahasiswa	Mahasiswa
	Partisipan 3	Partisipan 4
		
	Gambar 4. 30 Partisipan 3	Gambar 4. 31 Partisipan 4
Nama	Andre Alif Hatta S	Safinatunnajah
Usia	21 tahun	21 tahun
Profesi	Mahasiswa	Mahasiswa
	Partisipan 5	
		
	Gambar 4. 32 Partisipan 5	
Nama	Yusril	
Usia	22 tahun	
Profesi	Mahasiswa	

4.7.2. Skenario Uji dan *Form Survei*

A. Skenario uji

Memanfaatkan *tools* maze dengan 3 skenario yang pertama adalah skenario mencari *Metion History*, skenario kedua dari *home* cari halaman blog dan detail blog, dan skenario yang terakhir dari *home* cari halaman *about us*, *product*, *partners*, *careers*, seperti pada Tabel 4. 5 Skenario. Semua partisipan harus mengikuti arahan dari skenario yang telah dibuat agar dapat mengetahui desain mana yang sulit dipahami oleh pengguna sehingga menyebabkan pengguna paling banyak salah menekan.

Tabel 4. 5 Skenario

Perintah	Skenario <i>Usablity Testing</i>
Perintah 1 <i>Metion history</i>	Silahkan cari <i>metion history</i>
Perintah 2 Blog dan detail blog	Silahkan dari <i>home</i> cari halaman blog dan detail blog
Perintah 3 <i>About us</i> , <i>product</i> , <i>patrners</i> , <i>careers</i>	Silahkan dari menu <i>home</i> cari menu <i>about us</i> , setelah itu cari menu <i>product</i> , lalu cari menu <i>partners</i> , dan yang terakhir cari menu <i>careers</i>

B. *Form survey*

Di akhir sesi, partisipan diminta untuk bersedia mengisi *form survey* dimana terdapat 10 pertanyaan di dalamnya. Pertanyaan tersebut seperti pada Tabel 4. 6. Partisipan harus menjawab memilih angka 1-5, seperti pada Gambar 4. 33.

Tabel 4. 6 Pertanyaan *Form Survey*

Pertanyaan <i>Form Survey</i>
1. Saya merasa ingin sering menggunakan <i>Website Landing page</i> Metion
2. Menurut saya <i>Website Landing page</i> Metion terlalu rumit
3. Saya pikir <i>Website Landing page</i> Metion mudah digunakan
4. Saya rasa saya memerlukan dukungan tenaga teknis untuk dapat menggunakan <i>Website Landing page</i> Metion
5. Saya menemukan berbagai fungsi di <i>Website Landing page</i> Metion terintegrasi dengan baik
6. Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi/ketidak-konsistenan dalam <i>Website Landing page</i> Metion
7. Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan <i>Website Landing page</i> Metion dengan sangat cepat
8. Saya menemukan fitur <i>Website Landing page</i> Metion sangat rumit dan tidak efisien untuk digunakan
9. Saya merasa sangat percaya diri menggunakan <i>Website Landing page</i> Metion
10. Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat mulai menggunakan <i>Website Landing page</i> Metion

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju Sangat setuju

Gambar 4. 33 Model Jawaban *Form*

4.7.3. Memperoleh Data

A. Skenario

Berdasarkan skenario yang telah dibuat menggunakan maze, didapatkan data pada Tabel 4. 7.

Tabel 4. 7 Data Skenario

Perintah	Skenario <i>Usablity Testing</i>
Perintah 1 <i>Metion history</i>	 <p>Kesimpulan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keberhasilan langsung : 5 partisipan • Keberhasilan tidak langsung : 0 partisipan • Misi belum selesai : 0 partisipan
Perintah 2 Blog dan detail blog	 <p>Kesimpulan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keberhasilan langsung : 3 partisipan • Kegagalan tidak langsung : 2 partisipan • Misi belum selesai : 0 partisipan
Perintah 3 <i>About us, product, patrners, careers</i>	 <p>Kesimpulan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keberhasilan langsung : 4 partisipan • Kegagalan tidak langsung : 1 partisipan • Misi belum selesai : 0

B. Form Survei

Berdasarkan pertanyaan yang ada pada *form survey*, didapatkan hasil akhir atau skor akhir 85, seperti pada Tabel 4. 8.

Tabel 4. 8 Hasil *Form Survey*

	Partisipan 1		Partisipan 2		Partisipan 3		Partisipan 4		Partisipan 5	
	Skor	Final								
1. Saya merasa ingin sering menggunakan <i>Website Landing Page Metion</i>	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4
2. Menurut saya <i>Website Landing Page Metion</i> terlalu rumit	1	4	3	2	1	4	2	3	1	4
3. Saya pikir <i>Website Landing Page Metion</i> mudah digunakan	5	4	3	2	5	4	3	2	5	4
4. Saya rasa saya memerlukan dukungan tenaga teknis untuk dapat menggunakan <i>Website Landing Page Metion</i>	2	3	1	4	1	4	2	3	1	4
5. Saya menemukan berbagai fungsi di <i>Website Landing Page Metion</i> terintegrasi dengan baik	4	3	3	2	5	4	4	3	5	4
6. Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi/ketidak-konsistenan dalam <i>Website Landing Page Metion</i>	1	4	1	4	1	4	3	2	1	4
7. Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan <i>Website Landing Page Metion</i> dengan sangat cepat	4	3	1	0	5	4	4	3	5	4
8. Saya menemukan fitur <i>Website Landing Page Metion</i> sangat rumit dan tidak efisien untuk digunakan	1	4	3	2	1	4	1	4	1	4
9. Saya merasa sangat percaya diri menggunakan <i>Website Landing Page Metion</i>	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4
10. Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum dapat mulai menggunakan <i>Website Landing Page Metion</i>	1	4	1	4	1	4	5	0	1	4

	Partisipan 1		Partisipan 2		Partisipan 3		Partisipan 4		Partisipan 5	
	Skor	Final								
Perhitungan A = Seluruh skor final soal ganjil dijumlah : Jumlah partisipan	18		10		20		15		20	
Perhitungan B = Seluruh skor final soal genap dijumlah : Jumlah partisipan	19		16		20		12		20	
Perhitungan (A+B)*2,5	92,5		65		100		67,5		100	
Final	85									

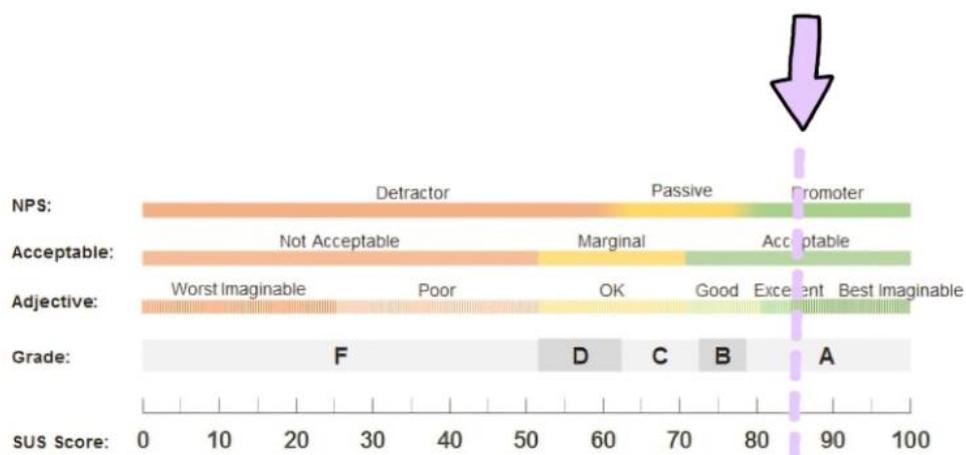
4.7.4. Menganalisis Data

A. Skenario:

Angka yang didapat dicapai dengan keberhasilan langsung di atas 80%, dapat digolongkan baik dan berhasil (Adi, 2024). Pada Tabel 4. 7 menunjukkan bahwa yang tergolong sukses adalah skenario 2 dan 3, sedangkan skenario 1 masih bisa dievaluasi lagi.

B. Form Survey

Berdasarkan Tabel 4. 8, didapatkan *Score final* sebesar 85 poin.



Gambar 4. 34 Hasil SUS

SUS SCORE	GRADE	ADJECTIVE RATING	ACCEPTANCE
84.1 - 100	A+	Best Imaginable	Acceptable
80.8 - 84.0	A	Excellent	Acceptable
71.1 - 80.7	B	Good	Acceptable
51.7 - 71.0	C	Okay	Marginal
25.1 - 51.6	D	Poor	Not Acceptable
0 - 25.0	F	Awful (Worst Imaginable)	Not Acceptable

Gambar 4. 35 Kategori Hasil

Hasil akhir *score* SUS redesain *Website landing page* yaitu 85 yang artinya:

- Termasuk *grade* A = kegunaan dari *website* sangat tinggi. Pengguna merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan *website* tersebut tanpa adanya hambatan yang berarti.
- Adjective rating “Best Imaginable” = rating tertinggi dari kategori penilaian adjective yang menunjukkan bahwa pengguna menilai pengalamannya sebagai yang paling baik. Pengguna menganggap *website* ini sangat intuitif dan tidak ada kekurangan besar yang mengganggu dalam interaksi pengguna.
- Acceptance “Acceptable” = Mengindikasikan bahwa pengguna merasa bahwa *website* sangat diterima secara positif. Pengguna akan senang menggunakan *website* tersebut kembali dan menganggap sebagai alat yang efisien dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
- NPS “Promoter” = Menunjukkan bahwa mayoritas pengguna dari *website* tersebut tidak hanya puas, tetapi juga cenderung untuk merekomendasikannya kepada orang lain.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil *testing* menggunakan metode *usability testing* yang telah dilakukan kepada 5 pengguna dapat disimpulkan bahwa redesain *Website Landing page Metion* telah :

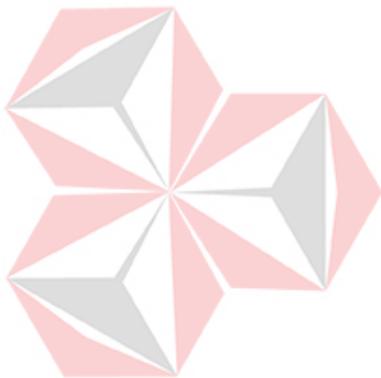
1. Mempertimbangkan elemen desain yang tepat dengan memanfaatkan konsep *design system* dan memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi serta telah diuji keefektifannya.
2. Terbukti keefektifan redesain *website* dengan mendapatkan bukti tingkat penilaian yang tinggi dari pengguna sebanyak 85 poin. Hasil tersebut didapatkan melalui metode *Usability Testing*

5.2 Saran

Redesain *website Landing Page Metion* dapat memberikan dampak yang positif bagi *Metion* sendiri karena dapat memaksimalkan interaksi *Metion* kepada para penggunanya melalui *website metion*. Akan tetapi *website* ini masih memerlukan inovasi terbaru sesuai perkembangan zaman ke depannya. Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Untuk terus melakukan pengamatan dan interaksi dengan pengguna secara aktif untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka dengan lebih baik.
2. Disarankan untuk memperluas jangkauan partisipan dalam proses *interview* dan pengumpulan *feedback* agar representatif terhadap beragam pengguna *Metion*.

3. Mendorong untuk terus mengembangkan ide-ide kreatif melalui proses *brainstorming* dan mempertimbangkan berbagai solusi yang inovatif dalam proses redesain.
4. Menyarankan untuk melakukan uji coba secara berkala terhadap prototipe yang dibuat untuk memastikan keefektifan solusi yang diusulkan dan memperbaiki kekurangan yang mungkin muncul.
5. Disarankan untuk terus memperhatikan *feedback* dari pengguna dan melakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa redesain *landing page* Metion dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

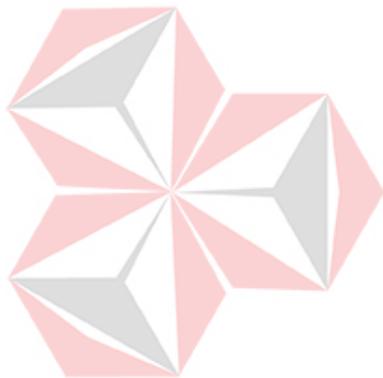
- Adam, S., & Widiatoro, S. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. 3, 96. Dipetik 07 04, 2024
- Adi, S. (2024, 02 06). *Membuat Usability Testing Menggunakan Maze*. Dipetik 07 05, 2024, dari Medium: <https://medium.com/tlabcircle/membuat-usability-testing-menggunakan-maze-ce1322ebeeee>
- Alrubail, R. (2015, 06 02). *Teaching Empathy Through Design Thinking*. Dipetik 07 04, 2024, dari Edu Topia: <https://www.edutopia.org/blog/teaching-empathy-through-design-thinking-rusul-alrubail>
- Arviana, G. N. (2023, 02 13). Ketahui 6 Jenis Website yang Populer Berdasarkan Fungsinya. Dipetik 07 02, 2024, dari <https://glints.com/id/lowongan/jenis-website/>
- Ashari, I. F., Rizky, R., & Muharram. (2022, 09 02). Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale. 169. doi:10.30656/jsii.v9i2.4993
- Bahtiar, J. Y. (2023, 03 01). Usability Testing: Pengertian, Metode, Tahapan dan Tujuan. Dipetik 07 04, 2024, dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/usability-testing/>
- Bahtiar, R. (2023, 09 01). *Tahapan Membuat Style Guidelines untuk Perancangan UI*. Dipetik 07 04, 2024, dari Techarea: <https://techarea.co.id/tahapan-membuat-style-guidelines-untuk-perancangan-ui/>
- Billan, A. C., Kurniawan, D., Rifai, A., Sevdiyuni, P. E., & Meiriza, A. (2024, 04). Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN). 4 no 5, 2601. doi: 10.30865/klik.v4i5.1843
- CX Network. (2018, 12 4). *Design Thinking for Innovation, Growth and Competitive Advantage*. Dipetik 10 09, 2024, dari CX Network: <https://www.cxnetwork.com/events-designthinkingasia/why-design-thinking>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2018, 12). Design Thinking: Getting Started with Empathy. Dipetik 07 04, 2024
- Dasiran. (2021, 12 12). *Component & Pattern*. Dipetik 11 27, 2024, dari Medium: <https://medium.com/@diaziranian/component-pattern-d44b0e42bb46>

- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021, 06 28). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan. 2, 54. Dipetik 07 03, 2024
- Fiqhi, A. (2023, 11 04). *7 Manfaat Website Bagi Perusahaan di Tahun 2024*. Dipetik 07 02, 2024, dari Edutecion: <https://edutecion.com/resources/web-development/manfaat-website-bagi-perusahaan/>
- Frost, B. (2013, 06 10). *Atomic Design*. Dipetik 11 24, 2024, dari <https://bradfrost.com/blog/post/atomic-web-design/>
- Hidayati, K. F. (2021, 01 06). *Atomic Design, Konsep Desain Produk Lewat Unsur Kimia*. Dipetik 10 09, 2024, dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/atomic-design-adalah/>
- Hidayati, K. F. (2021, 02 10). *Pahami Apa Itu Design System dan Komponen Utamanya di Sini!* Dipetik 07 04, 2024, dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/design-system-adalah/>
- Huzefril. (2021, 07 08). *Design Pattern - Apakah perlu dan berguna ?* Dipetik 07 04, 2024, dari Huzefril.com: <https://www.huzefril.com/posts/designpattern/design-pattern-apakah-perlu/>
- Janto, C. (2018, 09 12). *8 Kesalahan Landing Page yang Menyebabkan Tingkat Konversi Rendah*. Dipetik 07 03, 2024, dari Exabytes: <https://www.exabytes.co.id/blog/8-kesalahan-landing-page-yang-menyebabkan-tingkat-konversi-rendah/>
- Metion. (2024, 07 02). *About Us*. Dipetik 10 09, 2024, dari Metion: <https://www.metion.id/>
- Metion. (2024, 07 02). *Home*. Dipetik 10 09, 2024, dari Metion: <https://www.metion.id/>
- Moran, K. (2019, 12 01). *Usability Testing 101*. Dipetik 10 09, 2024, dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- My Skill. (2023, 07 26). *Creating Design System*. Dipetik 07 04, 2024, dari My Skill: <https://medium.com/@myskill.id/creating-design-system-4fa69146a1c6>
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *I*, 233. Dipetik 07 04, 2024, dari <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745/579>
- Narulita, S., Prihati, P., Priyambodo, A., Aditya, G., & Safari, T. (2023, 01). Digital Marketing melalui Pemanfaatan Landing Page untuk Kelompok Usaha Kecil. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 09. doi:<https://doi.org/10.54832/judimas.v1i1.75>

Ramotion. (2022, 09 24). *Design System vs Component Library: Key Differences*. Dipetik 07 04, 2024, dari Ramotion: <https://www.ramotion.com/blog/design-system-vs-component-library/#section-component-library-definition>

Universitas Primakara. (2023, 11 08). *Metode Atomic Design, Calon UI/UX Designer Harus Tahu*. Dipetik 10 09, 2024, dari Primakara University: <https://primakara.ac.id/blog/info-teknologi/atomic-design>

Wijaya, K. (2023, 11 06). *Perancangan User Interface Pada Aplikasi*. 8. Dipetik 07 03, 2024, dari https://eprints.utdi.ac.id/10164/4/3_203310036_BAB_2.pdf



UNIVERSITAS
Dinamika