



**IMPLEMENTASI TAMPILAN WEBSITE PADA SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 KAWALI DENGAN
MENGUNAKAN METODE KANSEI**

Ilham Izulhaq^{1*}, Dadan Mulyana², Maulana Sidiq³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Galuh
Email: ¹ilhamizulhaq7@gmail.com, ²dadan@unigal.ac.id, ³maulanasidiq@unigal.ac.id

ABSTRACT

This study uses the Kansei Engineering method to design the website interface design. It uses the Kansei Engineering Type 1 methodology to generate ideas for website interface design. The Kansei word list used is 10 words related to website interface design. A total of five specimens are used for website interface design. This study involved 50 participants, consisting of 48 high school students in Grade X and 2 teachers in computer science, who produced a new design product in the form of the "Innovative" emotion concept.

Keywords: Kansei, Kansei Engineering Type 1, UI, Website, design.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode Kansei Engineering untuk merancang desain tampilan antarmuka website. Ini menggunakan metodologi Kansei Engineering Tipe 1 untuk menghasilkan ide-ide untuk desain antarmuka website. Daftar kata Kansei yang digunakan sebanyak 10 kata yang berkaitan dengan desain antarmuka website. Sebanyak lima spesimen digunakan untuk desain antarmuka website. Studi ini melibatkan 50 peserta, terdiri dari 48 siswa SMA Kelas X dan 2 guru di bidang ilmu komputer, yang menghasilkan produk desain baru berupa konsep emosi "Inovatif".

Kata Kunci: Kansei, Kansei Engineering Tipe 1, Antarmuka pengguna, Situs web, desain.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini, keberadaan website bagi institusi pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA), menjadi sangat penting. Website tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji informasi, tetapi juga menjadi representasi digital dari identitas dan visi misi sekolah.

Website sekolah merupakan situs yang menyediakan rincian daripada pelaksanaan sekolah dalam kurun waktu tahun-tahun dan berturut-turut membangun narasi kemajuan dan menyampaikan keberhasilan dalam kinerja sekolah baik pendidik maupun peserta didik. Pentingnya website bagi sekolah tidak hanya sekedar sebagai fasilitas untuk dunia pendidikan dan mendapatkan informasi terbaru terkait pendidikan terutama di negara Indonesia. Namun juga bisa memberi kesan baik dan juga profesionalisme untuk sekolah tersebut. Pemerintah telah mengharuskan setiap sekolah memiliki sebuah website sekalipun



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 2, Mei 2025

ISSN : 3089-3577

website non berbayar atau gratis. Memiliki website sekolah berarti telah mendukung terwujudnya Indonesia Global dalam hal pendidikan. (Anwar et al., 2021).

User interface (UI) merupakan salah satu aspek utama yang dapat meningkatkan traffic website dan menjadi faktor penentu apakah pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah website lebih lanjut. UI juga mencerminkan kualitas dan nilai suatu institusi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode untuk mengkomunikasikan desain yang dikembangkan serta mengakomodasi perasaan dari pengguna. UI yang baik mampu memberikan pengalaman interaksi terhadap aplikasi dengan mudah oleh pengguna (user friendly), karena memiliki peranan penting pada sebuah aplikasi yaitu sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem aplikasi itu sendiri serta sebagai faktor kesuksesan aplikasi (Raffi Fadli et al., 2020).

Kansei merupakan kesan subjektif terhadap sesuatu yang ditangkap melalui panca indera (Nurdin & Muhaemin, 2020).

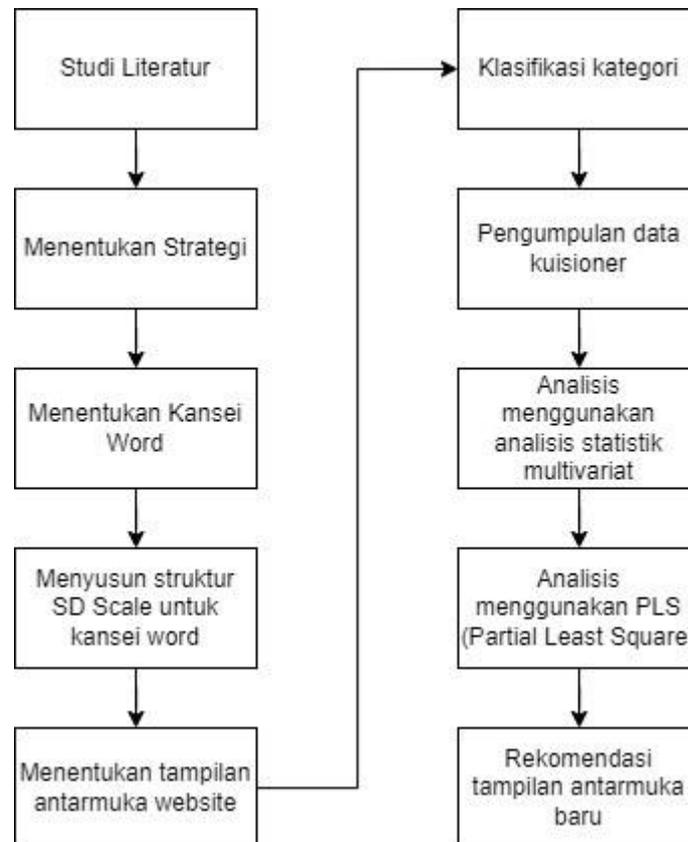
Metode Kansei Engineering dapat menjadi solusi untuk menerjemahkan perasaan dan penginderaan manusia ke dalam spesifikasi desain. Dengan menggunakan metode ini, calon pengguna dapat memberikan penilaian berdasarkan perasaan mereka, yang kemudian dapat diterjemahkan menjadi elemen-elemen desain konkret. Kansei Engineering adalah filosofi yang sangat penting, karena tidak hanya berorientasi pada pelanggan/pengguna, tetapi juga mengedepankan nilai emosi atau estetika dalam desain produk, seperti yang dirasakan oleh pelanggan/pengguna (Tarsinah Sumarni & Fahmi Abdullah, 2023).

Teknik pengukuran kansei konsumen bergantung kepada metodologi dari tipe KE yang akan digunakan dalam penelitian. Kansei Engineering Type I merupakan metode Kansei yang akan digunakan dalam penelitian ini (Vilano & Budi, 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode Kansei Engineering dalam meningkatkan tampilan website SMA Negeri 1 Kawali. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan desain website yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memenuhi kebutuhan emosional pengguna, sehingga dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan citra sekolah di era digital.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan adalah Kansei Engineering tipe 1 (KEPack) yang memecah sebuah konsep desain menjadi sub-konsep dan akan manafsirkan karakteristik fisik dari desain tampilan antarmuka website.



Gambar 1 Bagan Alir Penelitian

1. Studi Literatur
Tahap awal ini bertujuan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan.
2. Menentukan Strategi
Dalam KEPack, tahap ini melibatkan pemahaman teoritis dan konsep Kansei Engineering. "Menentukan Strategi" juga mencakup penetapan jumlah Kansei Word (KW) dan spesimen yang diperlukan, serta jumlah partisipan yang akan dilibatkan dan metode Kansei yang akan diterapkan.
3. Menentukan Kansei Word
Kansei Word (KW) adalah kata kunci yang terkait dengan emosi atau perasaan manusia. KW mewakili aspek psikologis manusia dalam menilai sesuatu. Dalam penelitian ini, digunakan 10 KW.
4. Menyusun Struktur Skala SD untuk Kansei Word
Setelah memilih KW yang relevan dengan penelitian, langkah selanjutnya adalah menyusun KW tersebut dalam struktur skala Semantic Differential (SD). Skala SD memudahkan partisipan dalam mengisi kuesioner. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 sampai 5, dengan keterangan dari "Sangat Tidak Suka" hingga "Sangat Suka".



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 2, Mei 2025

ISSN : 3089-3577

5. Menentukan Tampilan Antarmuka Website
Pada tahap ini, ditentukan tampilan antarmuka website Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Ciamis, dengan fokus hanya pada halaman utama.
6. Klasifikasi Kategori
Dalam tahap ini, dilakukan klasifikasi kategori pada tampilan antarmuka website SMA berdasarkan elemen desain yang ada.
7. Pengumpulan Data Kuesioner
Langkah selanjutnya adalah pengumpulan data kuesioner. Pada tahap ini, partisipan diminta mengisi Skala SD dengan KW yang telah disusun. Sebanyak 50 partisipan dari siswa/siswi dan guru SMA N 1 KAWALI berpartisipasi.
8. Analisis Menggunakan Analisis Statistik Multivariat
Dalam Kansei Engineering, analisis dilakukan dengan statistik multivariat yang mempertimbangkan banyak faktor untuk menjelaskan hubungan dalam fenomena kompleks. Analisis Multivariat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:
 - a. *Coefficient Correlation Analysis (CCA)*: Mengukur kekuatan hubungan antar masing-masing KW.
 - b. *Principal Component Analysis (PCA)*: Menggambarkan arah dan dominasi variabel data penelitian, yaitu KW dan spesimen.
 - c. *Factor Analysis (FA)*: Memperkuat hasil analisis PCA.
 - d. *Partial Least Square (PLS)*: Menerjemahkan hasil analisis PCA dan FA menjadi elemen desain dengan menggunakan analisis PLS. Tujuan utama analisis ini adalah untuk mengetahui elemen desain yang paling mempengaruhi emosi partisipan.
9. Analisis Menggunakan PLS (Partial Least Square)
Tahap ini merupakan proses penerjemahan data statistik dari tahap sebelumnya ke dalam elemen desain untuk pengembangan antarmuka yang sesuai dengan target emosi. Pada tahap ini, elemen desain yang dominan akan dipilih untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan antarmuka.
10. Rekomendasi Tampilan Antarmuka Baru
Tahap terakhir ini adalah merancang antarmuka website SMA N 1 KAWALI yang dituangkan ke dalam matriks yang biasa disebut pedoman desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menentukan Kata Kansei
Setiap penelitian Kansei Engineering (KE) memiliki domain berbeda yang ditentukan oleh Kansei Word (KW) yang digunakan. Tentunya penelitian KE pada perancangan antarmuka website akan menggunakan Kansei Word (KW) yang berbeda-beda dengan penelitian KE pada perancangan desain tampilan antarmuka Website Kansei Word (KW) dikumpulkan dengan mengamati kata-kata yang muncul dalam desain web dan jurnal pencarian yang serupa. Sebagai hasil dari pengamatan yang dilakukan,



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 2, Mei 2025

ISSN : 3089-3577

terkumpul 10 KW yang mewakili untuk menghasil desain baru tampilan antarmuka webiste. Berikut adalah Kansei Word yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kansei Word

No	Kansei Word
1	Sederhana
2	Informatif
3	Menarik
4	Berwarna-warni
5	Proporsional
6	Indah
7	Inovatif
8	Elegan
9	Unik
10	Fungsional

2. Menyusun Struktur SD Scale

Kansei Word yang telah terpilih dari hasil kuisisioner dibuat skala SD untuk kuisisioner. Setiap kuisisioner pada Kansei Word dilengkapi dengan skala SD lima poin. Berikut adalah gambar SD Scale untuk kuisisioner dalam penelitian ini.

Tabel 2. Skala SD

Skala	Deskripsi
1	Sangat Tidak Suka
2	Tidak Suka
3	Netral
4	Suka
5	Sangat Suka

Menentukan Tampilan Antarmuka Website

Telah ditentukan untuk Spesimen yang dipilih yaitu berjumlah 5 spesimen yang berada di wilayah Kabupaten Ciamis termasuk SMA N 1 Kawali. Berikut Tabel Spesimen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. Spesimen yang digunakan

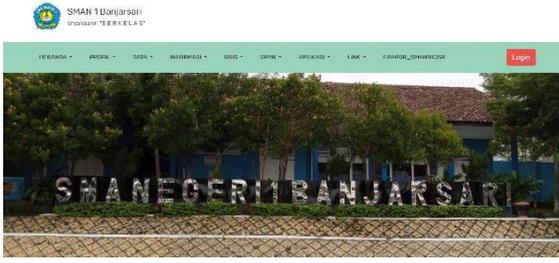
No	Nama Sekolah	Desain Antarmuka
1	SMA N 1 KAWALI	
2	SMA N 1 CIIHAUBEUTI	
3	SMA N 1 CISAGA	
4	SMA N 2 CIAMIS	



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 2, Mei 2025

ISSN : 3089-3577

5	SMAN 1 BANJARSARI	
---	----------------------	--

3. Klasifikasi Kategori

Dalam Penelitian ini terdapat 3 kategori utama, 13 sub kategori dan 36 elemen desain. Berikut adalah Tabel Klasifikasi Kategori atau Elemen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 4. Elemen desain yang digunakan

Spesimen	Header																	
	BG Color			Font Size			Text Color		Menu Bar			Search Bar Position			Logo			
	White	Blue	Blend	Small	Medium	Large	White	Black	Left	Center	Right	Left	Center	Right	Left	Center	Right	
SMA N 1 KAWALI	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	
SMA N 1 CIHAURBEUTI	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	
SMA N 1 CISAGA	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	
SMA N 2 CIAMIS	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	
SMA N 1 BANJARSARI	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	

Spesimen	Body														
	BG Color			Font Size			Text Color		Picture Slider Position			Picture Slider Size			
	White	Purple	Blend	Small	Medium	Large	White	Black	Left	Center	Right	Small	Medium	Large	
SMA N 1 KAWALI	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	
SMA N 1 CIHAURBEUTI	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	
SMA N 1 CISAGA	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	
SMA N 2 CIAMIS	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	
SMA N 1 BANJARSARI	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 2, Mei 2025

ISSN : 3089-3577

Spesimen	Footer				
	Font Size			Text Color	
	Small	Medium	Large	White	Black
SMA N 1 KAWALI	1	0	0	0	1
SMA N 1 CIHAURBEUTI	1	1	0	1	0
SMA N 1 CISAGA	0	1	1	0	1
SMA N 2 CIAMIS	0	1	0	1	0
SMA N 1 BANJARSARI	1	0	0	0	1

4. Pengumpulan Data Kuisisioner

Kuisisioner dalam penelitian ini dilakukan secara online dengan menggunakan google form yang dilaksanakan di dalam ruangan. Berikut adalah rata-rata dari 50 responden yang sudah mengisi kuisisioner dalam penelitian ini.

Tabel 5. Rata-rata kuisisioner

No	Spesimen	Kata Kansei									
		Sederhana	Informatif	Menarik	Berwarna-	Proporsional	Indah	Inovatif	Elegan	Unik	Fungsional
1	SMA N 1 KAWALI	4,2	4	3,9	3,5	4	4,1	3,7	3,6	3,9	4,5
2	SMA N 1 CIHAURBEUTI	3,9	3,9	3,7	3,8	3,6	3,5	3,6	3,4	3,6	4,3
3	SMA N 1 CISAGA	4,3	4,1	3,8	4,1	3,7	3,9	3,6	3,4	4	4,5
4	SMA N 2 CIAMIS	3,8	4	4	4	3,8	3,8	3,6	3,5	4	4,4
5	SMA N 1 BANJARSARI	3,7	3,9	3	2,9	3,3	3,1	3	2,7	3,2	4

5. Analisis Statistik Multivariat

a. CCA (Coeficient Correlational Analysis)

Coeficient Correlational Analysis (CCA) digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antar Kansei Word (KW). Berikut merupakan hasil analisis CCA dari seluruh data kuesioner yang telah dilakukan.

Tabel 6 Analisis CCA

Variables	Sederhana	Informatif	Menarik	Berwarna-	Proporsional	Indah	Inovatif	Elegan	Unik	Fungsional
Sederhana	1	0,573	0,539	0,516	0,569	0,802	0,581	0,619	0,657	0,822



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Vol. xx, Issue xx, Month Year

ISSN : XXX-XXX

Informatif	0,573	1	0,560	0,486	0,538	0,647	0,375	0,482	0,760	0,601
Menarik	0,539	0,560	1	0,856	0,844	0,885	0,955	0,977	0,961	0,891
Berwarna-warni	0,516	0,486	0,856	1	0,464	0,649	0,748	0,779	0,827	0,688
Proporsional	0,569	0,538	0,844	0,464	1	0,934	0,889	0,902	0,842	0,909
Indah	0,802	0,647	0,885	0,649	0,934	1	0,907	0,936	0,923	0,995
Inovatif	0,581	0,375	0,955	0,748	0,889	0,907	1	0,993	0,878	0,923
Elegan	0,619	0,482	0,977	0,779	0,902	0,936	0,993	1	0,928	0,946
Unik	0,657	0,760	0,961	0,827	0,842	0,923	0,878	0,928	1	0,916
Fungsional	0,822	0,601	0,891	0,688	0,909	0,995	0,923	0,946	0,916	1

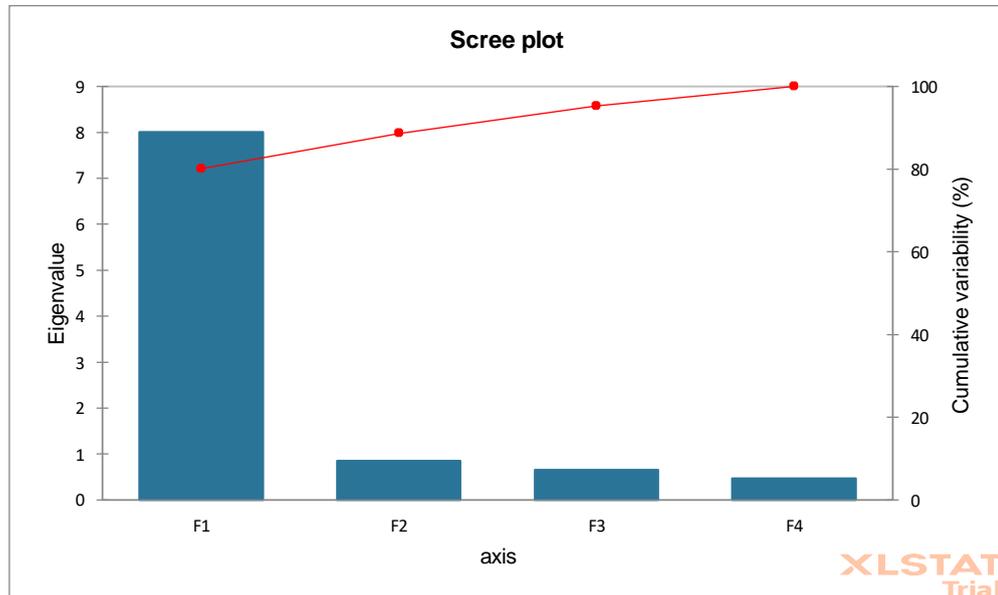
b. PCA

Principal Component Analysis (PCA) digunakan untuk mereduksi variabel-variabel data penelitian seperti Kansei Word dan specimen. PCA ini membantu mengidentifikasi variabel-variabel pokok tanpa mengurangi karakteristik data secara signifikan. Nilai-nilai positif dari variabel digunakan sebagai acuan untuk mendesain antarmuka website baru dari perspektif dan emosi pengguna. Tabel berikut menunjukkan hasil analisis PCA yang diolah dari rata-rata kuesioner.

Tabel 7 Analisis PCA

	F1	F2
Eigenvalue	8,010	0,855
Variability (%)	80,102	8,554
<u>Cumulative %</u>	<u>80,102</u>	<u>88,657</u>

Hasil Principal Component (PC) disebut dengan faktor (F), yang ditunjukkan sebagai F1 dan F2. Pada Tabel 6, nilai eigenvalue (varians) dari PC1 dan PC2 atau F1 dan F2 adalah 11,655 dan 1,345, dengan tingkat variabilitas masing-masing sebesar 89,651% dan 10,349%. Nilai kumulatif pada F1 dan F2 masing-masing adalah 89,651% dan 100,000%, menunjukkan bahwa nilai kumulatif di atas 70% cukup mewakili struktur emosi pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa struktur emosi sangat dipengaruhi oleh PC1 dan PC2. Hasil Principal Component (PC) kemudian diterjemahkan ke dalam scree plot seperti pada gambar berikut.



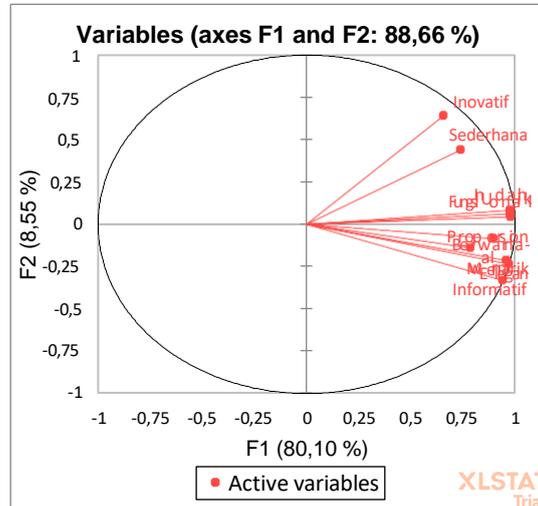
Gambar 2 Scree plot

Selanjutnya, dilakukan analisis lebih lanjut terhadap hasil PCA melalui tiga tahap analisis menggunakan rotasi varimax untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan tajam bagi konsep desain. Tahapan analisis tersebut meliputi:

- 1) PC Loading: Menganalisis ruang semantik emosi untuk melihat seberapa besar evaluasi emosi mempengaruhi variabel.
- 2) PC Score: Menentukan hubungan antara emosi dan spesimen.
- 3) PC Vector: Memvisualisasikan arah dan kekuatan emosi terhadap struktur emosi serta menentukan konsep desain baru untuk tampilan antarmuka website.

Ketiga tahap ini dilakukan untuk menganalisis struktur emosi pengguna terhadap spesimen secara mendalam.

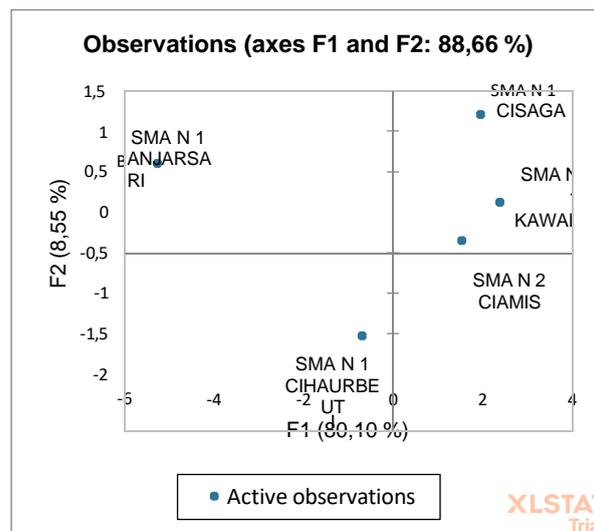
1) PC Loading



Gambar 3 PC Loading

Titik-titik berwarna merah menunjukkan sebaran emosi pengguna (Kansei Word) terhadap spesimen. Pada Gambar 3, terdapat dua sumbu, x dan y. Dalam PC loading, beberapa sebaran emosi seperti KW Inovatif, KW Sederhana, KW Indah, KW Unik, dan KW Fungsional berada di zona dengan nilai lebih tinggi dibandingkan zona lainnya, termasuk zona y negatif seperti KW Berwarna-warni dan KW Proporsional. Sebaran emosi dengan nilai tinggi di antara variabel lainnya akan menjadi acuan dalam konsep desain.

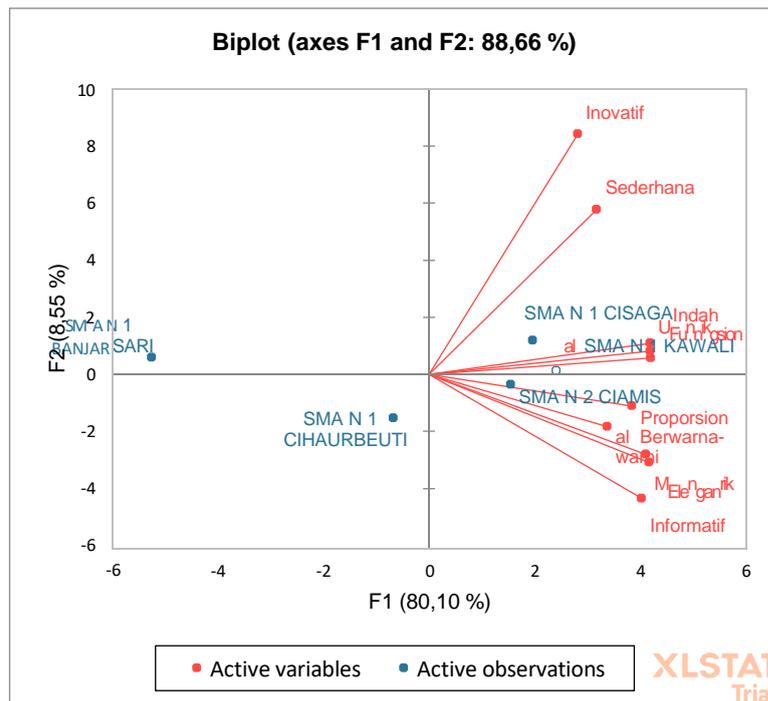
2) PC Score



Gambar 4 PC Score

Jika dilihat dari Gambar 4, dapat dilihat bahwa spesimen yang terletak di daerah sumbu x positif adalah spesimen 1 (SMA N 1 KAWALI) dan spesimen 3 (SMA N 1 CISAGA). Tampilan seperti inilah yang disukai pengguna dibandingkan dengan spesimen 2, 4 dan 5 (SMA N 1 CIHAUBEUTI, SMA N 2 CIAMIS, dan SMA N 1 BANJARSARI).

3) PC Vektor



Gambar 5 PC Vektor

PC Vector F1 dan F2 digunakan untuk menunjukkan arah dan kekuatan masing-masing emosi terhadap bagian spesimen yang ada di setiap kuadran. Selain itu, PC Vector F1 dan F2 juga menggambarkan bagaimana antarmuka sistem mempengaruhi emosi pengguna, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Gambaran PC Vector F1 dan F2 ini menjadi acuan untuk konsep desain yang akan dibangun berdasarkan kekuatan emosi partisipan terhadap spesimen. Titik merah menunjukkan sebaran emosi partisipan seperti Inovatif, Sederhana, Indah, Unik, dan lainnya, sementara titik biru menunjukkan sebaran spesimen. Emosi partisipan yang memiliki nilai variabel lebih tinggi akan menjadi acuan dalam pembuatan desain yang baru.

c. FA (Factor Analysis)

Hasil rata-rata data rekapitulasi akan digunakan sebagai bahan analisis. Factor Analysis tersebut menggunakan percentage of variance after varimax rotation untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat seperti ditunjukkan pada tabel 8.



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Vol. xx, Issue xx, Month Year

ISSN : XXX-XXX

Tabel 8 Factor Analysis

	D1	D2
Variability (%)	61,457	27,199
Cumulative %	61,457	88,657

Tabel di atas menampilkan hasil presentase varian menggunakan Analisis Faktor. Terdapat dua faktor, D1 dan D2, yang memiliki pengaruh kuat terhadap emosi pengguna, dengan kontribusi lebih dari 80%. Kedua faktor ini menunjukkan dua nilai, yaitu variability dan cumulative.

6. Analisis Menggunakan PLS

Sebelum melakukan analisis PLS, diperlukan data elemen desain dari setiap spesimen yang digunakan saat pengambilan data kuesioner, yang dapat dilihat pada Klasifikasi Kategori. Tahap ini menerjemahkan data statistik sebelumnya ke dalam elemen desain untuk mengembangkan antarmuka sesuai dengan sasaran emosi. Elemen desain yang dominan akan dipilih untuk tahap selanjutnya, yaitu pembuatan tampilan antarmuka.

Tabel 9 Hasil PLS

Variable	Coefficient	Average	
White	-0,053	0,002	-0,002
Blue	0,037		
Blend	0,023		
Small	0,057	-0,005	
Medium	-0,016		
Large	-0,057		
White	-0,066	-0,025	
Black	0,016		
Left	0,048	0,000	
Center	-0,048		
Right	0,000		
Left	-0,066	0,005	
Center	0,037		
Right	0,044		
White	-0,053	0,003	
Purple	0,044		
Blend	0,017		
Small	0,023	0,008	
Medium	0,017		
Large	-0,017		
White	-0,017	-0,031	
Black	-0,044		
Left	-0,057	0,003	



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Vol. xx, Issue xx, Month Year

ISSN : XXX-XXX

Center	0,048	
Right	0,017	
Left	0,066	0,003
Center	-0,106	
Right	0,048	
Small	0,044	0,003
Medium	0,070	
Large	-0,106	
Small	-0,066	0,010
Medium	0,053	
Large	0,044	
White	0,017	0,000
Black	-0,017	

Dari data PLS ini menghasilkan struktur elemen desain yang berasal dari KW “Inovatif” dimana kansei word “Inovatif” memiliki pengaruh kuat dibandingkan dengan kansei word lainnya.

7. Rekomendasi Tampilan Antarmuka Baru

Pada tahapan ini sudah ada rekomendasi elemen desain dari tahap sebelumnya. Berikut rekomendasi elemen desain yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 10 Rekomendasi Elemen Desain

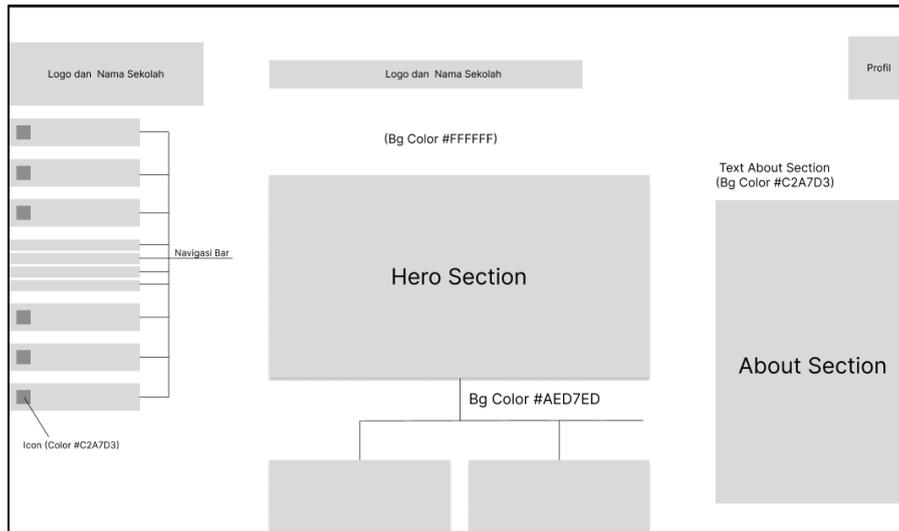
Header	BG Color	Blue
	Menu Bar	Left
	Search Bar Position	Center
	Logo	Right
Body	BG Color	Purple
	Text Size	Small
	Picture Slider Position	Left
	Picture Slider Size	Medium
Footer	Font Size	Medium
	Text Color	White



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

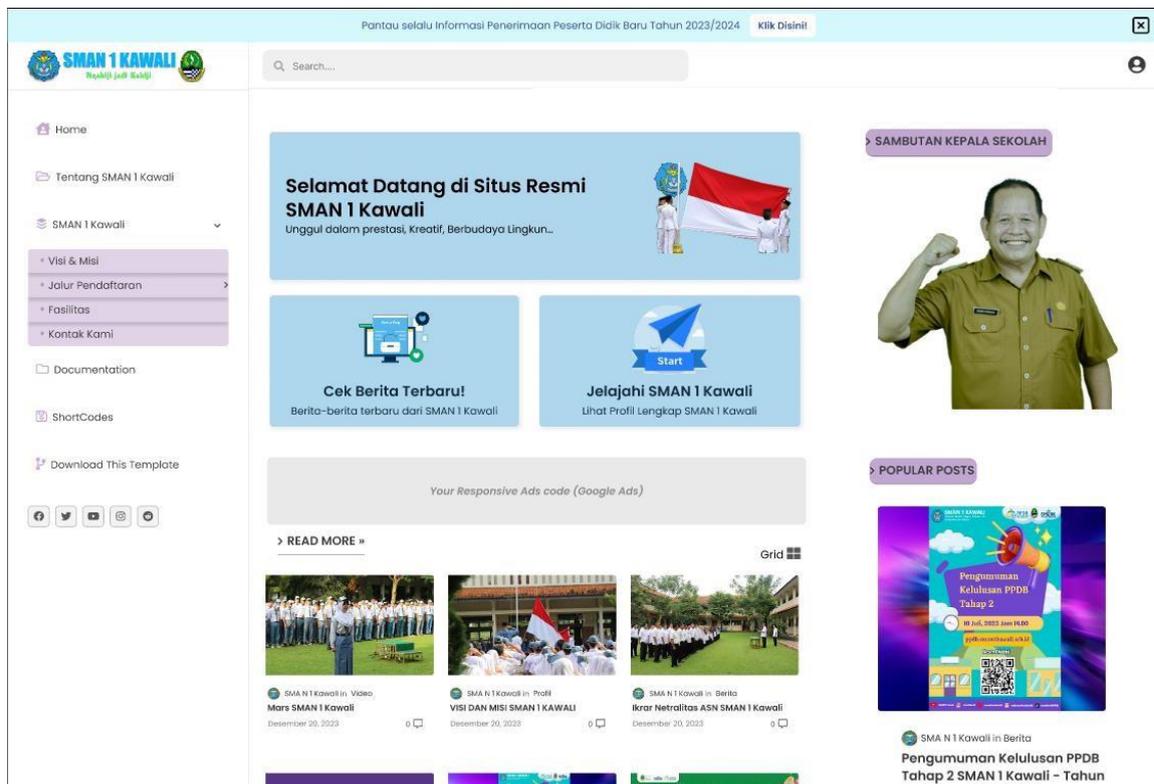
Vol. xx, Issue xx, Month Year
ISSN : XXX-XXX

Dengan demikian tabel diatas merupakan hasil dari kansei engineering Type 1, rekomendasi tersebut dapat menjadi acuan untuk membuat UI tampilan antarmuka baru pada website SMA N 1 KAWALI. Berikut merupakan gambar Sketsanya.



Gambar 6 Sketsa Tampilan Antarmuka Website

Setelah dibuat sketsa, maka langkah selanjutnya yaitu pembuatan UI yang dilakukan dengan menggunakan Figma. Berikut merupakan Hasil UI yang telah dibuat dalam Figma.



Gambar 7 Hasil Rekomendasi Antarmuka Website



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Vol. xx, Issue xx, Month Year

ISSN : XXX-XXX

Hasil rekomendasi Tampilan Antarmuka Website ini berdasarkan responden yang telah diolah data, penulis menyimpulkan bahwa hasilnya yaitu warna dari background sub navigasi bar, icon dan text about section yaitu ungu dengan kode warna (#C2A7D3) yang bernilai 0,044 sedangkan pada background hero section yaitu biru dengan kode warna (#AED7ED) yang bernilai 0,037.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rekomendasi desain antarmuka yang lebih sesuai dengan emosi dan persepsi pengguna. Warna dominan yang dipilih adalah ungu (#C2A7D3) dan biru (#AED7ED). Analisis multivariat menunjukkan hubungan yang signifikan antara kata Kansei dengan elemen desain antarmuka. Rekomendasi desain mencakup penyesuaian warna, tata letak, dan elemen interaktif lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Kata-kata Kansei yang digunakan meliputi "sederhana", "informatif", "menarik", "berwarna-warni", "proporsional", "indah", "inovatif", "elegan", "unik", dan "fungsional". Kata-kata ini kemudian digunakan untuk menyusun kuesioner yang diisi oleh partisipan. Kuesioner tersebut diisi oleh 50 partisipan yang terdiri dari siswa dan guru. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode statistik multivariat untuk menentukan hubungan antara kata Kansei dan elemen desain. Hasil analisis menunjukkan bahwa warna ungu dan biru memiliki korelasi tinggi. Berdasarkan hasil analisis menghasilkan konsep emosi "inovatif", rekomendasi desain meliputi penggunaan warna ungu dan biru sebagai warna dominan, serta tata letak yang sederhana dan rapi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Dadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Galuh Ciamis.
2. Bapak Ir. Heris Syamsuri, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Galuh.
3. Bapak Maulana Sidiq, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Galuh.
4. Bapak Dadan Mulyana, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Utama.
5. Bapak Maulana Sidiq, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Pendamping.
6. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Teknik Universitas Galuh.
7. Bapak Beben Hermana, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SMA N 1 Kawali.
8. Seluruh keluarga penulis yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
9. Rekan-rekan di Jurusan Teknik Sistem Informasi, Universitas Galuh Ciamis yang juga telah banyak membantu penulis.



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Vol. xx, Issue xx, Month Year

ISSN : XXX-XXX

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. N., Husna, A. R., Nurjanah, A., Setyarsi, N. K., Winggasari, M., & Rahmasiwi, D. S. (2021). Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Terpercaya SD Muhammadiyah 1 Padas. www.muhasapa.com.
- Nurdin, M., & Muhaemin, A. (2020). PENGEMBANGAN FUNGSIONALITAS SISTEM INFORMASI DENGAN PENDEKATAN KANSEI ENGINEERING. *Jurnal*, 5(1). <https://doi.org/10.32897/infotronik.2020.5.1.6>
- Raffi Fadli, M., Wibawanto Program Studi Seni Rupa, W. S., Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2020). Arty: Journal of Visual Arts USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Tarsinah Sumarni, & Fahmi Abdullah. (2023). PENERAPAN KANSEI ENGINEERING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE DIGITECT UNIVERSITY. *Jurnal Teknologika (Jurnal Teknik-Logika-Matematika)*, 13(2), 1–11.
- Vilano, N., & Budi, S. (2020). Penerapan Kansei Engineering dalam Perbandingan Desain Aplikasi Mobile Marketplace di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2705>