



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

PERANCANGAN USER INTERFACE *WEBSITE* MENGGUNAKAN KANSEI ENGINEERING DI SMK LPS 1 CIAMIS

Ade Kusdiana¹, Rian Dwicahya Supriatman², Nana Yudi Permana³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Galuh

Email: ¹ade_kusdiana.021@student.unigal.ac.id,

²riandwicahyasupriatman@unigal.ac.id, ³nana_yudi_permana@unigal.ac.id

ABSTRACT

Website is a digital-based information, which is used for e-commerce, news, school information, and other related functions. For schools, a website is highly beneficial for providing information about the institution, new student admissions, examinations and the most important is serving as a publication medium for new student enrollment. This study aimed to design User Interface (UI) of the SMK LPS 1 Ciamis website focusing on design landing page as a medium for school publication during the new academic year. The research method employed Kansei Engineering, a methodology that link users' emotions and experiences with design elements. In this research, the process was carried out through direct fieldwork to collect data, conduct interviews, and gather questionnaire responses. Interviews and questionnaires were utilized to assess the emotional responses of respondents in the process of designing the website's User Interface (UI). The findings of the User Interface website design research which employed the Kansei Engineering method at SMK LPS 1 Ciamis, were derived from interview data, the identification of Kansei words, and the collection of questionnaires from respondents. The respondents in this research consisted of 50 participants, including students, teachers, and the members of the community. The data obtained from questionnaires were analyzed using multivariate analysis in the XLSTAT application, which calculations conducted through the Principal Component Analysis (PCA) and Factor Analysis (FA) methods. The results of the PCA indicated factors (F) with Eigenvalues of 8.668 for F1, 0.732 for F2, 0.371 for F3, and 0.0299 for F4 which corresponded to variability values of 86.6% for F1, 7.320% for F2, 3.709% for F3, and 2.295% for F4. In contrast, the Factor Analysis (FA) produced variability values (%) of 45.284 for D1, 20.101 for D2, with cumulative percentages (%) of 45.284 for D1 and 65.385 for D2. A cumulative percentage of 65% was deemed adequate to represent the variables reflecting the respondents' emotional responses.

Keywords: Website, User Interface, Kansei Engineering.

ABSTRAK

Website merupakan sebuah informasi yang berbasis digital, dimana website dipergunakan untuk E-Commerce, berita, Informasi sekolah dan lain-lain. Bagi sekolah Website sangat berguna untuk menginformasikan sekolah, penerimaan murid baru, ujian, dan yang hal yang paling penting sebagai media publikasi penerimaan murid baru. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) website di SMK LPS 1 Ciamis dimana perancangan ini berfokus pada landing page untuk media publikasi sekolah saat tahun ajaran baru. Metode Penelitian menggunakan Kansei Engineering merupakan metode yang menghubungkan emosi dan pengalaman pengguna dengan elemen desain. Dalam penelitian ini dilakukan dengan langsung turun ke lapangan guna mencari data, melakukan wawancara, mengumpulkan data



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

kuisisioner. Metode wawancara dan pengumpulan kuisisioner digunakan untuk analisis perhitungan emosi responden dalam pembuatan UI *website* yang akan dirancang. Hasil penelitian perancangan User Interface *website* menggunakan metode Kansei Engineering di SMK LPS 1 Ciamis, mendapatkan data hasil wawancara, menentukan kansei word dan pengumpulan kuisisioner oleh responden. Responden yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 50 orang yang terdiri dari siswa, guru dan masyarakat. Dari pengumpulan kuisisioner menghasilkan data yang akan dianalisis di data multivariat menggunakan aplikasi XLSTAT dimana perhitungan ini menggunakan metode Principal Component Analysis (PCA), dan Factor Analysis (FA). Hasil Analisis PCA disebut factor (F) nilai Eigenvalue pada F1 8,668, F2 0,732, F3 0,371 dan F4 0,0299 dengan tingkat Variability pada F1 86,6ha%, F2 7,320%, F3 3,709% dan F4 2,295% sedangkan Factor Analysis (FA) menghasilkan Variability (%) D1 45,284, D2 20,101 dan Cumulative % D1 45,284 dan D2 65,385 dengan nilai cumulative 65% sudah mewakili variabel yang diajukan emosi responden.

Kata Kunci : *Website, User Interface, Kansei Engineering.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memungkinkan semua orang dapat mengetahui informasi kapanpun dan dimanapun. Dengan kemajuan teknologi informasi banyak dunia usaha yang memanfaatkan *website* sebagai alat *strategi* pemasaran terhadap konsumen teknologi informasi ini sangatlah penting untuk mendukung berbagai kegiatan contoh nya di satuan pendidikan, *website* yang dirancang agar mempermudah penyampaian informasi sekolah kepada warga sekolah maupaun masyarakat luas.

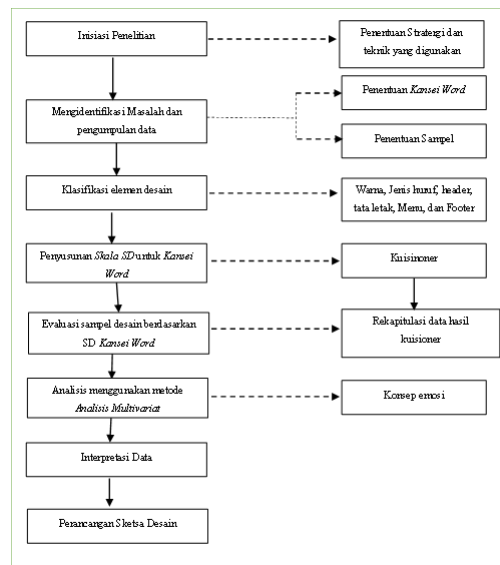
Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam tergantung dari tujuan dan jenis *website* yang dirancang, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai media promosi, pemasaran, informasi, pendidikan dan komunikasi (Ramadhan, 2018).

penelitian ini mencoba menggali faktor psikologis untuk mengetahui faktor pengguna/pengunjung yang mempengaruhi perancangan *website User Interface* menggunakan metode *Kansei Engineering*.

Kansei engineering adalah sistem untuk menerjemahkan gambaran pengguna layanan (*users' images*) dan perasaan (*feelings*) ke dalam komponen desain yang sesungguhnya (Chen, 2015).

METODE

Bagian Penelitian ini menggunakan metode *kansei engineering*, *kansei engineering* merupakan sebuah teknologi yang menterjemahkan perasaan konsumen kedalam desain produk (Tarsinah Sumarni F. A., 2023). Metode yang digunakan dalam *kansei engineering type I* berikut proses tahapan *kansei engineering* sebagai berikut :



Gambar 1 Metode *Kansei Engineering* (Tarsinah Sumarni F. A., 2023)

Selain menggunakan tahapan *kansei engineering*, tahapan analisis data juga diperlukan tahapan ini digunakan untuk memperoleh rumusan masalah dari permasalahan dan mencari informasi secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Analisis data penelitian ini meliputi :

1. *Data Demografis Responden*
Analisa ini membutuhkan informasi dasar yang menggambarkan karakteristik umum dari responden. Penelitian ini untuk responden yang berstatus Guru, Karyawan, dan siswa/i SMK LPS 1 Ciamis.
2. *Kansei Word*
Tahapan ini untuk mengidentifikasi kata-kata yang merepresentasikan emosional dan perasaan pengguna terhadap *website*.
3. *Elemen Desain User Interface*
Tahapan ini untuk menentukan elemen desain *website* dari segi warna, tata letak, Tifografi, penggunaan gambar atau video.
4. *Data Penilaian Desain*
Penilaian terhadap elemen desain UI dengan menggunakan skala *semantic differential* untuk mendapatkan umpan balik dari responden agar desain UI lebih memberikan pengalaman bagi responden.
5. *Analisis Statistik*
Mengidentifikasi hubungan *kansei word* dan elemen desain UI agar dalam menganalisis elemen desain UI lebih luas lagi bagi pengguna seperti kategori "Estetika" dan Fungsionalitas".

Tujuan analisis diatas untuk memahami emosi (*kansei word*) pengguna dan elemen desain *user interface website* yang akan dirancang lebih valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini adalah untuk penentuan identifikasi *kansei word* yang digunakan untuk mewakili persepsi responden dikalangan siswa, guru dan masyarakat dalam menentukan desain *website* sekolah di SMK LPS 1 Ciamis. penelitian ini



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

dilakukan wawancara secara langsung dengan 30 siswa di SMK LPS 1 Ciamis, 10 guru dan 10 Masyarakat.

2. Pengumpulan *Kansei Word*

Pengumpulan kansei word yang pertama kali dilakukan mencari atau mengumpulkan kata-kata kansei terlebih dahulu sebagai bahan nantinya akan diberikan kepada responden yang dapat mewakili perasaan terhadap *website* yang diamati oleh responden. Pengumpulan *kansei word* diperoleh dari referensi jurnal. Dalam penentuan *kansei word* perancangan *website* ini, kami memilih sepuluh kata *kansei word* untuk menunjukkan harapan dari pengguna, seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 *Kansei Word*

No	Kansei Words	Uraian
1.	Dinamis	Memberikan kesan fleksibel, tidak kaku
2.	Sederhana	Memberikan kesan tidak berlebihan
3.	Kreatif	Memberikan kesan penuh daya cipta
4.	Nyaman	Memberikan kesan enak dipakai
5.	Menarik	Memberikan kesan mudah dilihat dan sesuai
6.	Mudah digunakan	Memberikan kesan mudah untuk pemakaian
7.	Cerah	Memberikan kesan cerah bersemangat
8.	Simpel	Memberikan kesan tidak ribet, dipahami
9.	Formal	Memberikan kesan dewasa, sesuai dengan aturan
10.	Elegan	Memberikan kesan anggun

3. Menentukan Skala Semantic Differential (SD)

Skala Semantic Differential merupakan salah satu cara investigasi dalam penelitian kansei engineering, tahapan investigasi penggunaan kansei word pada dasarnya terdiri dari pasangan dua buah kata yang memiliki arti yang berlawanan seperti “panas-dingin”. Tetapi dalam rekayasa kansei pasangan kata berlawanan tidak terlalu penting. Untuk mempermudah investigasi rekayasa kansei menggunakan kata positif ke negatif secara bertahap seperti “panas – tidak panas” (Hadiana, 2020).

Dalam penggunaan skala SD mempunyai level yang paling ideal yakni 5 poin (Hadiana, 2020).

		5	4	3	2	1	Poin
Skala 5	Baik						Buruk

Gambar 2 Skala SD 5 Poin (Hadiana, 2020)

4. Sampel Specimen

Dalam menentukan spesimen peneliti telah mencari 5 spesimen dari google sekolah-sekolah yang menjadi spesimen merupakan sekolah favorit di kota/kabupaten nya. Peneliti telah melihat design *website* dari kelima sekolah tersebut peneliti memasukan sebagai acuan design sekolah, sekolah tersebut bisa dilihat di tabel dibawah ini :

Tabel 2 Spesimen Desain *Website*

No	Nama Sekolah	Alamat <i>Website</i>
1	SMK NEGERI 1 CIAMIS	https://www.smkn1ciamis.id/ ,
2	SMK NEGERI 2 CIAMIS	https://www.smkn2ciamis.sch.id)
3	SMA NEGERI 1 BANJAR	https://sman1banjar.sch.id/



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

4	SMK NEGERI 1 PANGANDARAN	https://smkn1pangandaran.sch.id/
5	SMK NEGERI 3 TASIKMALAYA	https://www.smknegeri3tasikmalaya.sch.id/

5. Menentukan Elemen Desain

Elemen desain ini dibuat untuk membantu agar desain *website* lebih mudah ditentukan. Klasifikasi elemen desain dapat dilihat pada tabel

Tabel 3 Elemen Desain

No	Nama Spesimen	Header										Main						Footer														
		Warna				Font	Warna Font	Posisi Logo/foto	Warna Latar			Font	Warna Font	Warna			Font	Warna Font														
		Merah	Hijau	Biru	Putih	Hitam	Century	Tahoma	Hitam	Putih	Kanan	Tengah	Kiri	Merah	Hijau	Biru	Putih	Hitam	Arial	Calibri	Hitam	Putih	Merah	Hijau	Biru	Putih	Hitam	Calibri	Century	Tahoma	Hitam	Putih
1	SMKN 1 Ciamis																															
2	SMKN 2 Ciamis																															
3	SMAN 1 Banjar																															
4	SMKN 1 Pangandaran																															
5	SMKN 3 Tasikmalaya																															

Elemen desain ini peruntukan untuk memudahkan dalam pengelompokkan desain pada *website* supaya dalam penstrukturan desain dapat berjalan dengan baik dan elemen atau warna yang dirancang akan lebih dekat dengan keinginan responden.

6. Pengolah Data Responden

Peneliti dalam pengambilan responden dengan berjumlah lima puluh (50) orang dengan responden/partisipan sebagai data dibawah ini :

Tabel 4 Nama Responden

No	Nama Responden	Status Responden
1	IRHAM	Guru
2	IRPAN KURNIAWAN	Guru
3	ANTO SUNSANTO	Guru
4	IRFAN ADITIA PRATAMA, S.T	Guru
5	BUBUN BURHANUDIN	Guru
6	TITA MARLINA, ST	Guru
7	YENI MARYANI	Guru
8	RINI JAYANTI	Guru
9	INDRA TESI KARISMA HERYANTO	Guru
10	ANNISA NURUL FADILLA	Guru
11	DUDI SAADUDIN	Masyarakat
12	DENA MAULANA	Masyarakat
13	DINI ASTRIANI	Masyarakat
14	ADE ANWAR	Masyarakat
15	DANI IRMANSYAH	Masyarakat
16	EVI SILVIA	Masyarakat
17	IA YULIA SITI AZIZAH	Masyarakat
18	RISA MIRANTI	Masyarakat
19	SRI ROSTIKA	Masyarakat
20	RIKA KHENDRAYATI	Masyarakat
21	ERICK PUTRA PRATAMA	Siswa
22	FARDA SAEBUL PADILAH	Siswa
23	RIDHO MUHAMMAD RAMADHAN	Siswa



JURNAL MAHASISWA

SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

24	AGUNG NUGRAHA	Siswa
25	SIGIT ADI SAPUTRO	Siswa
26	ADI ERIVAL MAULANA	Siswa
27	ILYAS FARHANUL MA'RIF	Siswa
28	MUHAMMAD RESTU WIGUNA	Siswa
29	HILMAN PERMATA FAUZI	Siswa
30	JIDAN ANDI RAHMADANI	Siswa
31	ARBY ATHA ALGHIFARI	Siswa
32	ANDRI WIDIATMOKO	Siswa
33	JEJEN JAENAL MUTAQIN	Siswa
34	TIAN CARTIAN	Siswa
35	IPHAM SAEPUL MILAH	Siswa
36	AKBAR HERIAWAN	Siswa
37	ALYSSA TIFFANI ABBAS	Siswa
38	ANISA PUTRI AMALIA	Siswa
39	DEVI ANGGITA	Siswa
40	ELISA	Siswa
41	JELI TRIWULAN	Siswa
42	MINDA NUR HAZ	Siswa
43	FAHWA AZKIA	Siswa
44	DWI SYASIRA NURMATHIN	Siswa
45	NAZWA GESHIANDRA NUFUS	Siswa
46	RAFIKA PUTRI ADELIA	Siswa
47	DINI LATIFAH KAMIL	Siswa
48	NAYLA ZALIANTHY	Siswa
49	SINTA CAHYATI	Siswa
50	NOVA NURHALIFAH	Siswa

7. Pengambilan Data dari Responden

Tabel 5 Hasil Pengisian Responden

No	Kansei Word	WEBSITE				
		1	2	3	4	5
1	DINAMIS (Memberikan kesan fleksibel, tidak kaku)	7	4	4	9	4
2	SEDERHANA (Memberikan kesan tidak berlebihan)	8	5	4	5	4
3	KREATIF (Memberikan kesan penuh daya cipta)	9	4	4	17	6
4	NYAMAN (Memberikan kesan enak dipakai)	9	4	7	10	4
5	MENARIK (Memberikan kesan mudah dilihat dan sesuai)	7	6	5	13	4
6	MUDAH DIGUNAKAN (Memberikan kesan mudah untuk pemakaian)	8	4	5	10	4
7	CERAH (Memberikan kesan cerah bersemangat)	6	3	5	8	3
8	SIMPEL (Memberikan kesan tidak ribet, dipahami)	12	5	6	7	6
9	FORMAL (Memberikan kesan dewasa, sesuai dengan aturan)	7	3	5	10	7
10	ELEGAN (Memberikan kesan anggun)	8	7	5	7	5

8. Analisis Data Multivariat

a. Coefficient Correlation Analysis (CCA)

Coefficient Correlation Analysis (CCA) merupakan metode statistik untuk mengukur kekuatan dan arah dalam dua variabel (Tarsinah Sumarni F. A., 2023). Tabel dibawah merupakan hasil dari pengisian kuisioner oleh responden terhadap *specimen*.

Tabel 6 Hubungan Emosi Repsonden

Variables	DINAMIS	SEDERHANA	KREATIF	NYAMAN	MENARIK	MUDAH DIGUNAKAN	CERAH	SIMPEL	FORMAL	ELEGAN
DINAMIS	1	0,947	0,989	0,865	0,995	0,921	0,626	0,791	0,963	0,986
SEDERHANA	0,947	1	0,970	0,959	0,925	0,966	0,627	0,855	0,921	0,883
KREATIF	0,989	0,970	1	0,907	0,979	0,942	0,704	0,820	0,981	0,965
NYAMAN	0,865	0,959	0,907	1	0,855	0,861	0,695	0,705	0,884	0,785
MENARIK	0,995	0,925	0,979	0,855	1	0,881	0,640	0,729	0,966	0,990
MUDAH DIGUNAKAN	0,921	0,966	0,942	0,861	0,881	1	0,537	0,957	0,870	0,865
CERAH	0,626	0,627	0,704	0,695	0,640	0,537	1	0,415	0,812	0,638
SIMPEL	0,791	0,855	0,820	0,705	0,729	0,957	0,415	1	0,728	0,734
FORMAL	0,963	0,921	0,981	0,884	0,966	0,870	0,812	0,728	1	0,958
ELEGAN	0,986	0,883	0,965	0,785	0,990	0,865	0,638	0,734	0,958	1

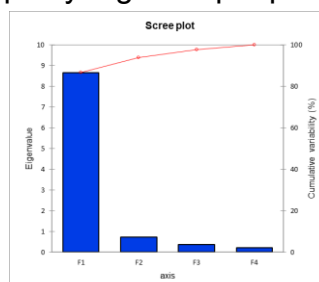
b. Principal Component Analysis (PCA)

Metode Principal Component Analysis (PCA) atau analisis komponen utama merupakan salah satu metode analisis data multivariat untuk mereduksi data atau variabel dalam jumlah besar menjadi lebih sedikit tanpa perlu menghilangkan informasi penting yang terkandung dalam data (Sari, 2023). . Dalam *Analysis PCA* ini dilakukan dengan dibantu menggunakan aplikasi *XLSTAT 2019*, dari hasil responden direkap selanjutnya dihitung menggunakan perhitungan analisis PCA. Hasil yang didapatkan dari perhitungan dapat dilihat pada tabel :

Tabel 7 Hasil Analisis PCA

	F1	F2	F3	F4
<i>Eigenvalue</i>	8,668	0,732	0,371	0,229
<i>Variability (%)</i>	86,676	7,320	3,709	2,295
<i>Cumulative %</i>	86,676	93,996	97,705	100,000

Hasil Analisis PCA disebut *factor (F)* nilai *Eigenvalue* pada F1 8,668, F2 0,732, F3 0,371 dan F4 0,0299 dengan tingkat Variability pada F1 86,676%, F2 7,320%, F3 3,709% dan F4 2,295%. Jika dilihat dari tabel 4.3.1 diatas nilai *Eigenvalue* dan *Varibility* F4 memiliki nilai lebih kecil dari faktor lainnya, sedangkan nilai cumulative F1 dan F2 menunjukkan nilai diatas 90% dari kedua faktor itu sudah bisa mewakili analisis data yang berpengaruh terhadap emosi. Hasil *Principal Component Analysis (PCA)* kemudian dapat diterjemahkan melalui scree plot yang terdapat pada gambar

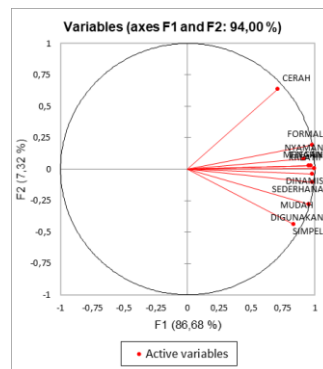


Gambar 3 Scree Plot Seluruh Partisipan/Responden

Pada gambar merupakan hasil dari diterjemahkan dari *scree plot* menghasilkan analisis *Principal Component Analysis* (PCA) dengan nilai liner dari terbesar ke terkecil, faktor ini bisa memperjelas F1 dan F2 berpengaruh terhadap emosi/perasaan responden terhadap *specimen* dalam penelitian.

1. PC Loading F1 dan F2

PC loading digunakan untuk menganalisis faktor emosi yang mengacu terhadap korelasi variabel. Nilai korelasi pada variabel dapat membantu mengidentifikasi nilai-nilai yang berkaitan dalam struktur variabel (Made Agung Prebawa Parama Artha, 2022). Pada *PC Loading* terpadat sumbu x dan sumbu y

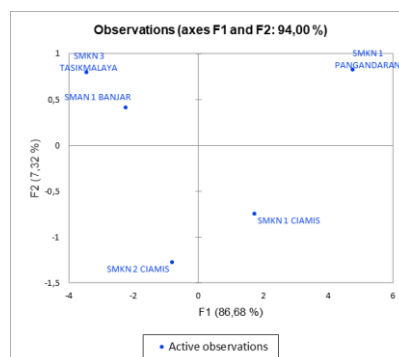


Gambar 4 *PC Loading* F1 dan F2

diatas menunjukkan bahwa *PC Loading* yang diisi oleh seluruh responden dengan hasil pada F1 dan F2 ada di variabel positif akan tetapi *variabel* ini memiliki nilai yang berbeda.

2. PC Score F1 dan F2

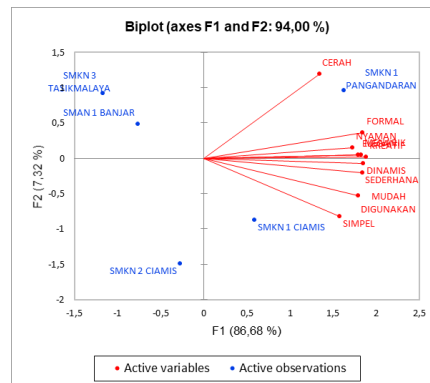
PC Score digunakan untuk menghitung jumlah *score* disetiap responden terhadap *specimen* yang diteliti. Yang dihasilkan dalam *PC Score* F1 dan F2 terdapat pada gambar 4.3.3. dari gambar tersebut dapat diketahui nilai yang diperoleh saat analisis yang besar dan kecil sehingga dapat dilihat bagaimana responden mewakili alternatif desain yang diminati dan tidak diminati



Gambar 5 *PC Score* Partisipan

3. PC Vektor F1 dan F2

Pada *PC Vektor* ini merupakan gambaran arah visual dan kekuatan dari *kansei word* terhadap *specimen*, terdapat pada gambar



Gambar 6 PC Vektor F1 dan F2

Pada gambar diatas merupakan gambaran sebaran emosi yang diisi oleh responden terhadap *specimen*, sebaran titik tersebut merupakan emosi responden atau partisipan terhadap *specimen* yang memiliki nilai *variabel* yang lebih tinggi akan menjadi bahan acuan desain *website*.

c. Factor Analysis (FA)

Factor Analysis bertujuan untuk menyederhanakan data atau memperdetail hubungan *variabel* dan memperkuat hasil analisis PCA. Data rekapitulasi rata-rata yang digunakan dalam bahan analisis dengan menggunakan *varimax rotation* untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

Tabel 8 Hasil *Varimax Rotation*

	D1	D2
<i>Variability (%)</i>	45,284	20,101
<i>Cumulative %</i>	45,284	65,385

Tabel diatas menunjukkan hasil persentase varian yang menggunakan *factor analysis*, *persentase* pada tabel diatas menunjukkan dua faktor yang dianggap memiliki pengaruh kuat terhadap faktor emosi responden yaitu D1 dan D2 dengan nilai *cumulative* 65%. Nilai D1 dan D2 mewakili dalam menentukan *variabel*, tabel kolerasi antara faktor dan emosi responden ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 9 Kolerasi faktor dan emosi *Varimax Rotation*

<i>Kansei Word</i>	D1	D2
DINAMIS	0,661	0,409
SEDERHANA	0,796	0,402
KREATIF	0,736	0,306
NYAMAN	0,669	0,509
MENARIK	0,588	0,455
MUDAH DIGUNAKAN	0,897	0,212
CERAH	0,248	0,022
SIMPEL	0,961	-0,038



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

FORMAL	0,110	0,974
ELEGAN	0,567	0,355

Tabel diatas menunjukkan beberapa nilai *variabel* memiliki nilai yang lebih tinggi dari yang lainnya, berdasarkan tabel diatas pada faktor 1 konsep emosi “simpler” lebih tinggi nilainya, pada faktor 2 konsep emosi “formal” nilainya lebih tinggi akan tetapi nilai koefisien yang akan diambil dalam penilaian perancangan desain antarmuka *website* nilai yang lebih tinggi. Untuk melihat lebih jelas lagi dibawah ini *kansei word* yang di sorting pada faktor 1.

Tabel 10 *PC Loading*

<i>Kansei Word</i>	D1
DINAMIS	0,661
SEDERHANA	0,796
KREATIF	0,736
NYAMAN	0,669
MENARIK	0,588
MUDAH DIGUNAKAN	0,897
CERAH	0,248
SIMPEL	0,961
FORMAL	0,110
ELEGAN	0,567

9. Data Pada Elemen Desain

Untuk menunjukan nilai *koefisien* dari setiap *variabel* berdasarkan emosi responden menggunakan PLS, *kansei word* yang terpilih variabel “simpler”, tabel hasil PLS yang berfokus ke *variabel* simpler . berikut tabel nya :

Tabel 11 Hasil PLS Fokus Variabel Simpel

<i>Variabel</i>			<i>Coefficient</i>	<i>Std. Deviaton</i>	<i>Lower bound -95%</i>	<i>Upper bound -95%</i>
<i>Header</i>	<i>Warna</i>	Merah	-0,901	1,094	-3,938	2,135
		Hijau	-1,862	0,623	-3,592	-0,132
		Biru	0,735	0,759	-1,372	2,842
		Putih	-1,655	1,182	-4,937	1,626
		Hitam	0,737	0,575	-0,859	2,333
	<i>Huruf</i>	Calibri	-0,419	0,354	-1,401	0,564
		Century	0,773	0,93	-1,809	3,355
		Tahoma	-0,369	0,259	-1,088	0,35
	<i>Warna Huruf</i>	Putih	1,474	1,15	-1,719	4,666
		Hitam	-0,173	0,268	-0,917	0,572
	<i>Tata letak</i>	Kanan	-1,459	1,479	-5,566	2,648
		Tengah	-0,558	0,457	-1,826	0,711
		Kiri	0,017	0,699	-1,922	1,957
<i>Main</i>	<i>Warna Latar</i>	Merah	2,266	0,64	0,489	4,043
		Hijau	1,664	0,707	-0,3	3,627



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577

Footer	Warna Huruf		Biru	0,745	1,323	-2,928	4,418
			Putih	0,547	1,123	-2,571	3,664
			Hitam	0,387	0,465	-0,905	1,678
		Huruf	Arial	-0,56	0,333	-1,484	0,365
			Calibri	0,387	0,465	-0,905	1,678
		Warna Huruf	Putih	0,387	0,465	-0,905	1,678
			Hitam	0,387	0,465	-0,905	1,678
	Warna		Merah	-0,214	0,682	-2,108	1,68
			Hijau	-0,936	1,655	-5,53	3,658
			Biru	0,547	1,123	-2,571	3,664
			Putih	-0,196	0,32	-1,086	0,693
			Hitam	0,387	0,465	-0,905	1,678
		Huruf	Calibri	0,566	0,517	-0,87	2,002
			Century	0,367	0,379	-0,686	1,421
			Tahoma	-0,352	0,945	-2,977	2,273
		Warna Huruf	Putih	-0,558	0,457	-1,826	0,711
			Hitam	0,171	0,534	-1,311	1,653

Tabel 12 Rata-Rata Range Rekomendasi Elemen Desain

Variabel		Coefficient	Range	Rata-rata Range
Header	Hitam	0,737	2,599	1,287
	Century	0,773	1,192	
	Putih	1,474	1,647	
	Kiri	0,017	1,476	
Main	Merah	2,266	1,879	
	Calibri	0,387	0,947	
	Putih	0,387	0	
Footer	Biru	0,547	1,483	
	Calibri	0,566	0,918	
	Hitam	0,171	0,729	

10. Rekomendasi Hasil

Setelah memiliki hasil analisis elemen yang telah dilakukan, selanjutnya merupakan tahapan rekomendasi membuat desain perancangan *user interface website* SMK LPS 1 Ciamis. rekomendasi ini dibuat dengan konsep desain yang diambil dari hasil *kansei word* dengan keinginan pengguna, *kuisisioner* yang telah diisi oleh responden kemudian dianalisis dengan *x/stat* sehingga mendapatkan data-data yang akurat. . Rekomendasi desain ini disamakan dengan *kansei word* yang terpilih yaitu *variabel* "Simpel". Maka desain yang dibuat sebagai berikut :



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025
ISSN : 3089-3577



Gambar 7 Sketsa Tampilan *Website* SMK LPS 1 Ciamis

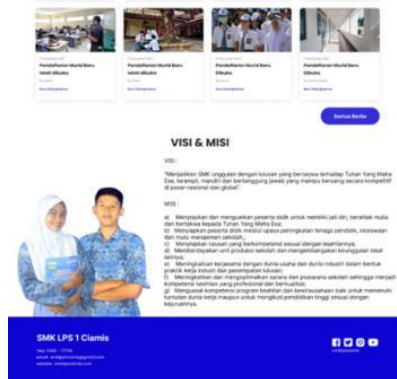
Setelah mendapatkan hasil *sketsa* desain, tata letak, *font* dan warna desain *website*, peneliti dapat mengusulkan hasil Wireframes Prototype *website* sebagai berikut :



Gambar 8 Gambar *Wireframes Header*



Gambar 9 *Wireframes main*



Gambar 10 Wireframes Footer Informasi Sekolah

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan *user interface website* menggunakan metode *kansei engineering* di SMK LPS 1 Ciamis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian *user interface website* di SMK LPS 1 Ciamis berdasarkan perasaan emosional peserta didik, guru dan masyarakat menghasilkan 1 kata kansei yang tinggi dalam *factor analysis* berdasarkan hasil *Varimax Rotation* yaitu "simple".
2. Penelitian ini menghasilkan 10 kata *kansei word* yaitu dinamis, sederhana, kreatif, nyaman, menarik, mudah digunakan, cerah, simpel, formal dan elegan.
3. Rekomendasi desain perancangan *user interface website* mendapatkan hasil sketsa dan *wireframes* yang diusulkan dari hasil pengisian kuisisioner responden dan dihitung menggunakan *XLSTAT*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini, terutama kepada dosen pembimbing, Dosen Prodi Sistem Informasi, Kepala SMK LPS 1 Ciamis, dewan guru, masyarakat dan tak lupa kepada siswa/i SMK LPS 1 Ciamis kami ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

Chen. (2015). *Kansei Engineering. et al*, 50-55.

Hadiana, A. (2020). Pemanfaatan Kansei Engineering dalam Pengembangan Sistem informasi. *Infotech Journal*, 1-4.

Rudi Hartono, D. R. (2020). *ANALISIS ANTARMUKA WEBSITE POLITEKNIK LP3I MENGGUNAKAN KANSEI ENGINEERING*. BANDUNG: (Jurnal Teknologi Informasi (JLTI)).

Simanjuntak, F. A. (2025). PERANCANGAN UI BERBASIS WEBSITE PADA. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 1-5.

Tarsinah Sumarni, F. A. (2023). PENERAPAN KANSEI ENGINEERING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE DIGITECT UNIVERSITY. *Jurnal Teknologika* , 4-5.