



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

PENGEMBANGAN USER INTERFACE (UI) WEBSITE PT.SAAMPARAN DIGITAL GRUP DENGAN METODE KANSEI ENGINEERING (STUDI KASUS : PT.SAAMPARAN DIGITAL GRUP)

Alif Dzikwan Firdaus^{1*}, Nana Yudi Permana², Maulana Sidiq³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Galuh
Email: ¹alif_dzikwan@student.unigal.ac.id, ²nana_yudi_permana@unigal.ac.id,
³maulanasiddiq@unigal.ac.id

ABSTRACT

The development of website technology makes it easier for developers to design products that meet user needs. This study aims to produce a User Interface (UI) design using Kansei Engineering Type I to create a website aligned with users' preferences. The research process involved determining Kansei words, preparing a Semantic Differential scale, collecting specimens, and classifying design elements. Data analysis applied Coefficient Correlation Analysis (CCA), Principal Component Analysis (PCA), and Factor Analysis (FA). The results were translated into design elements using Partial Least Square (PLS).

Keywords: User Interface, Website, Kansei Engineering, Design, Mockup.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi website memudahkan pengembang dalam merancang produk yang sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan menghasilkan rancangan desain User Interface (UI) dengan pendekatan *Kansei Engineering* Type I untuk memperoleh desain yang mewakili preferensi emosional pengguna. Proses penelitian mencakup penentuan *Kansei word*, penyusunan skala *Semantic Differential*, pengumpulan spesimen, serta klasifikasi elemen desain. Analisis dilakukan menggunakan Coefficient Correlation Analysis (CCA), Principal Component Analysis (PCA), dan Factor Analysis (FA). Hasil analisis diterjemahkan ke dalam elemen desain menggunakan Partial Least Square (PLS).

Kata Kunci: User Interface, Website, Kansei Engineering, Desain, Mockup.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan digital untuk memiliki situs web yang mampu memberikan pengalaman visual yang menarik bagi pengguna. PT. Saamparan Digital Grup, yang bergerak di bidang produksi konten digital, masih menghadapi permasalahan pada tampilan antarmuka webnya, seperti desain visual yang kurang konsisten, pemilihan warna yang kurang tepat, serta struktur informasi yang tidak terarah. Hal ini dapat menurunkan kenyamanan pengguna serta citra profesional perusahaan. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menggunakan *Kansei Engineering* guna menghubungkan persepsi emosional pengguna dengan elemen visual UI. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain UI web PT. Saamparan Digital Grup yang menarik, representatif, dan sesuai harapan pengguna.

pengembangan menjadi sarana untuk melahirkan inovasi-inovasi baru dengan melahirkan produk-produk baru yang mampu menjawab setiap problema hidup manusia

(Waruwu, 2024)

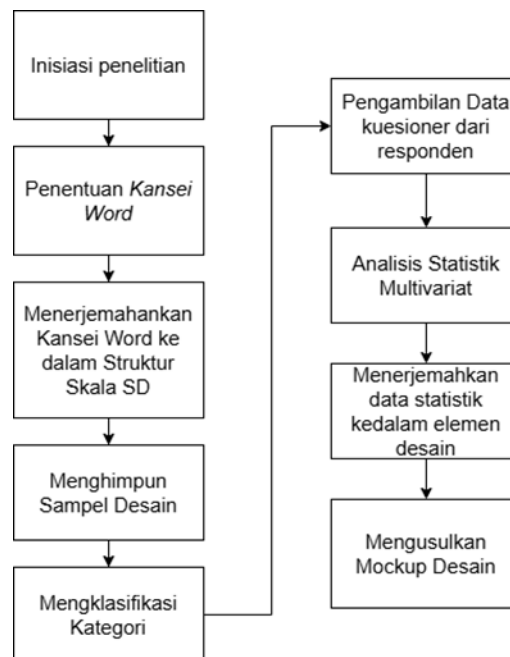
User Interface (UI) merujuk pada antarmuka yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak atau aplikasi. (Kholik et al., 2024)

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya (Simbolon et al., 2022)

mockup adalah gambaran mid-fidelity ataupun high-fidelity yang menggambarkan pilihan warna desain, layout, tipografi, iconography, visual navigasi, dan keseluruhan tampilan produk yang didesain. (Arifudin et al., 2021)

METODE

Penelitian di PT. Saamparan Digital Grup, Kabupaten Ciamis selama periode Mei hingga Juli 2025. Penelitian ini menggunakan metode *Kansei Engineering*. *Kansei Engineering* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan *Kansei* ke dalam dunia rekayasa dalam mewujudkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen. Dengan kata lain *Kansei Engineering* adalah teknologi dalam bidang ergonomi yang berorientasi pada pelanggan untuk pengembangan produk termasuk di dalam produk software. (Megasyah, 2019) *Kansei Engineering Type 1* sebagai acuan dalam proses penelitian dengan tahapan sebagai berikut :



Gambar 1 Tahapan Metode Kansei Engineering

Tahapan penelitian meliputi :

1. Inisiasi Penelitian

Dalam tahap ini ditentukan jumlah *Kansei word* yang akan digunakan untuk menggambarkan emosi pengguna, jumlah desain referensi atau spesimen (*Website* sejenis), serta jumlah responden yang akan dilibatkan.

2. Penentuan *Kansei Word*



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

- Pada tahap ini, penulis menetapkan *Kansei word* yang merefleksikan emosi atau kesan subjektif pengguna terhadap desain *User Interface* (UI) *Website*
3. Menerjemahkan *Kansei word* ke dalam Struktur Skala SD
Skala SD digunakan untuk mempermudah partisipan dalam pengisian kuisisioner, Setiap kata diberi skala penilaian mulai dari "Sangat tidak menarik" (1) sampai "Sangat Menarik" (5).
 4. Menghimpun Sampel Desain
mengumpulkan berbagai contoh desain UI *Website* dari Perusahaan lain. Sampel desain ini diambil dari berbagai sumber (terutama *Website* industri kreatif dan teknologi) untuk dijadikan bahan penilaian responden.
 5. Mengklasifikasikan Kategori Desain
Setiap sampel desain yang telah dikumpulkan diuraikan lebih lanjut menjadi elemen-elemen visual seperti tata letak, warna, bentuk tombol, tipografi, hingga ikon.
 6. Pengambilan Data Kuesioner dari Responden
kuesioner diberikan kepada responden yang sesuai dengan target pengguna, Para responden diminta menilai desain berdasarkan *Kansei word* yang telah ditentukan sebelumnya. Hasilnya di evaluasi dan direkapitulasi untuk mendapatkan rata-rata skor setiap *Kansei word* untuk setiap *Website*.
 7. Analisis Statistik Multivariat
Setelah data terkumpul, dilakukan analisis menggunakan beberapa teknik statistik multivariat seperti CCA (*Coefficient Correlation Analysis*), PCA (*Principal Component Analysis*), FA (*Factor Analysis*)
 8. Menerjemahkan Data Statistik ke dalam Elemen Desain
Langkah berikutnya adalah menerjemahkan data tersebut ke dalam matriks
 9. Mengusulkan Mockup Desain
Pada tahap ini peneliti menyusun *mockup* desain *User Interface* sebagai hasil akhir dari proses *Kansei Engineering*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inisiasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan desain antarmuka website PT. Saamparan Digital Grup dengan melibatkan 75 responden. Responden terdiri dari karyawan PT. Saamparan Digital Grup, Mahasiswa, serta masyarakat potensial. Keterlibatan berbagai kelompok ini bertujuan untuk memperoleh sudut pandang yang beragam terkait tampilan UI yang diharapkan.

2. Penentuan *Kansei Word*

diperoleh sebanyak 15 *Kansei word* yang dianggap relevan dengan karakteristik desain UI yang akan dikembangkan. *Kansei word* merupakan kata kunci yang berhubungan dengan emosional atau afektif manusia.(Purnama & Rinandi, 2023). *Kansei Word* tersebut dihimpun dalam tabel dibawah :

Tabel 1 Daftar *Kansei Word*

No	<i>Kansei word</i>
1	Modern
2	Sederhana
3	Elegan



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

No	Kansei word
4	Profesional
5	Rapi
6	Berwarna-warni
7	Nyaman
8	Informatif
9	Menarik
10	Unik
11	Indah
12	Dinamis
13	Ramah
14	Kekinian
15	Inovatif

3. Membuat Skala *Semantic Differential* untuk *Kansei word*

Setelah menentukan *Kansei word*, langkah berikutnya adalah menyusun skala penilaian dengan metode *Semantic Differential*. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kesan responden terhadap setiap *Kansei word* yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, digunakan lima tingkat penilaian yang akan diisi oleh responden. Lima skala tersebut dijelaskan pada tabel dibawah :

Tabel 2 Daftar Skala Semantic Differential

No	Keterangan
1	Sangat Tidak Menarik
2	Tidak Menarik
3	Netral
4	Menarik
5	Sangat Menarik

4. Menghimpun Sampel Desain/Spesimen

Pemilihan spesimen dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi desain terhadap konteks *Website* perusahaan digital, kesesuaian tampilan visual, serta kelengkapan fitur yang ditampilkan, Dalam penelitian ini terpilih 5 *Website* yang digunakan sebagai spesimen desain. Daftar spesimen tersebut ditampilkan dalam tabel dibawah :



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

Tabel 3 Daftar Spesimen

No	Alamat Website	Desain User Interface (UI)
1	godigitalindonesia.com	
2	hercodigital.id	
3	krona.co.id	
4	optify.co.id	
5	akudigital.com	

5. Klasifikasi Kategori Desain

Dalam penelitian ini terdapat 3 kategori utama, 13 sub kategori dan 41 elemen desain berikut adalah tabel klasifikasi kategori atau elemen yang digunakan dalam penelitian ini:



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

Tabel 4 Elemen Desain Header

No	Spesimen	header														
		BG Color				Font size			Text Color		Logo Position			Menu Bar		
		HBGC	HBGC#	HBGC	HBGCTr	HFSS	HFSMe	HFSLa	HTCW	HTCBI	HLPLe	HLPCe	HLPRI	HMBL	HMBC	HMBRI
1	godigitalindonesia.com	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1
2	hercodigital.id	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1
3	krona.co.id	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1
4	optify.co.id	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0
5	akudigital.com	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1

Tabel 5 Elemen Desain Body

No	Spesimen	Body																
		BG Color							Font Size			Text Color		Picture position			Picture Size	
		RRGC	RRGC	RRGC	RRGC	RRGC	RRGC	RRGC	RESM	RESL	RTC	RTC#	RDP	RDDC	RDD	RDS	RDSM	RDSI
1	godigitalindonesia.com	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
2	hercodigital.id	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
3	krona.co.id	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	optify.co.id	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
5	akudigital.com	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tabel 6 Elemen Desain Footer

No	Spesimen	Footer							
		Font Size			Text Color		BG Color		
		FFSSm	FFSMed	FFSLar	FTCWHi	FTCGr	FBGC#2	FBGCW	FBGC#0
1	godigitalindonesia.com	1	0	0	1	1	1	0	0
2	hercodigital.i	1	0	0	0	1	0	1	0



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 2. Nomor 1, Oktober 2025

ISSN : 3089-3577

	d								
3	krona.co.id	1	0	0	1	1	1	0	0
4	optify.co.id	1	0	0	1	1	0	0	1
5	akudigital.co m	0	1	0	1	1	1	0	0

Tabel 7 Kode Elemen Desain

Kode Elemen	Kepanjangan
HBGCBlack	Header Background Color Black
HBGC#051c3c	Header Background Color #051c3c
HBGCWhite	Header Background Color White
HBGCTransparant	Header Background Color Transparant
HFSSmall	Header Font Size Small
HFSMedium	Header Font Size Medium
HFSLarge	Header Font Size Large
HTCWhite	Header Text Color White
HTCBlack	Header Text Color Black
HLPLLeft	Header Logo Position Left
HLPCenter	Header Logo Position Center
HLPRight	Header Logo Position Right
HMBLeft	Header Menu Bar Left
Kode Elemen	Kepanjangan
HMBCenter	Header Menu Bar Center
HMBRight	Header Menu Bar Right
BBGC#13485a	Body Background Color #13485a
BBGCWhite	Body Background Color White
BBGC#051c3c	Body Background Color #051c3c
BBGCBlend	Body Background Color Blend
BBGC#1922bd	Body Background Color #1922bd
BBGC#222222	Body Background Color #222222
BBGC#365682	Body Background Color #365682
BFSSmall	Body Font Size Small
BFSMedium	Body Font Size Medium
BFSLarge	Body Font Size Large
BTCWhite	Body Text Color White
BTCGrey	Body Text Color Grey
BPPLLeft	Body Picture Position Left
BPPCenter	Body Picture Position Center
BPPRight	Body Picture Position Right
BPSSmall	Body Picture Size Small
BPSMedium	Body Picture Size Medium
BPSLarge	Body Picture Size Large
FFSSmall	Footer Font Size Small



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

FFSMedium	Footer Font Size Medium
FFSLarge	Footer Font Size Large
FTCWhite	Footer Text Color White
FTCGrey	Footer Text Color Grey
FBGC#222222	Footer Background Color #222222
FBGCWhite	Footer Background Color White
FBGC#051c3c	Footer Background Color #051c3c

6. Pengambilan Data Kuesioner

Proses pengambilan data kuesioner ini dilakukan dengan cara online, Berikut adalah rata-rata dari 75 responden yang sudah mengisi kuesioner penelitian ini :

Seberapa anda menyukai kesan **Modern** pada gambar spesimen 1? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Menarik ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Menarik

Seberapa anda menyukai kesan **Sederhana** pada gambar spesimen 1? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Menarik ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Menarik

Seberapa anda menyukai kesan **Elegan** pada gambar spesimen 1? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Menarik ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Menarik

Seberapa anda menyukai kesan **Profesional** pada gambar spesimen 1? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Menarik ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Menarik

Gambar 2 Daftar Pertanyaan Kuesioner



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

Tabel 8 Hasil Rata-rata Kuesioner

Kansei Word	Go digital indonesia	Herco Digital	Krona	Optify	AkuDigit al
Modern	3,97	3,54	3,51	4,24	3,70
Sederhana	3,59	3,79	3,57	3,86	3,50
Elegan	3,68	3,37	3,46	3,92	3
Profesional	3,72	3,78	3,42	4,14	3,58
Rapi	3,82	3,74	3,55	4,12	3,42
Berwarna-warni	3,72	3,37	3,22	3,93	3,24
Nyaman	3,82	3,63	3,51	4,17	3,11
Informatif	4,05	3,61	3,28	4,16	3,34
Menarik	3,70	3,38	3,28	4,03	3,24
Unik	3,66	3,46	3,37	3,71	3,09
Indah	3,71	3,51	3,12	3,70	3,22
Dinamis	3,62	3,43	3,28	3,75	3,47
Ramah	3,59	3,67	3,46	3,99	3,46
Kekinian	4,00	3,30	3,39	4,24	3,36
Inovatif	3,80	3,67	3,34	3,97	3,45

7. Analisis Statistik Multivariat

a) Coefficient Correlation Analysis (CCA)

Tabel 9 Hasil Coefficient Correlation Analysis (CCA)

Variables	Modern	Sederhana	Elegan	Profesional	Rapi	anwarna-wa	Nyaman	Informatif	Menarik	Unik	Indah	Dinamis	Ramah	Kekinian	Inovatif
Modern	1	0,440	0,717	0,815	0,805	0,943	0,736	0,891	0,938	0,678	0,762	0,958	0,765	0,963	0,855
Sederhana	0,440	1	0,645	0,849	0,837	0,621	0,783	0,609	0,670	0,678	0,639	0,518	0,908	0,444	0,742
Elegan	0,717	0,645	1	0,674	0,917	0,867	0,976	0,827	0,891	0,962	0,717	0,619	0,760	0,856	0,767
Profesional	0,815	0,849	0,674	1	0,908	0,869	0,799	0,845	0,887	0,696	0,820	0,884	0,973	0,750	0,935
Rapi	0,805	0,837	0,917	0,908	1	0,938	0,977	0,913	0,957	0,923	0,855	0,800	0,942	0,854	0,933
Berwarna-wa	0,943	0,621	0,867	0,869	0,938	1	0,900	0,981	0,991	0,876	0,888	0,927	0,847	0,967	0,952
Nyaman	0,736	0,783	0,976	0,799	0,977	0,900	1	0,873	0,923	0,968	0,799	0,691	0,867	0,839	0,858
Informatif	0,891	0,609	0,827	0,845	0,913	0,981	0,873	1	0,951	0,888	0,963	0,916	0,798	0,922	0,972
Menarik	0,938	0,670	0,891	0,887	0,957	0,991	0,923	0,951	1	0,871	0,849	0,903	0,889	0,962	0,933
Unik	0,678	0,678	0,962	0,696	0,923	0,876	0,968	0,888	0,871	1	0,845	0,648	0,744	0,817	0,840
Indah	0,762	0,639	0,717	0,820	0,855	0,898	0,799	0,963	0,849	0,845	1	0,858	0,747	0,784	0,965
Dinamis	0,958	0,518	0,619	0,884	0,800	0,927	0,691	0,916	0,903	0,648	0,858	1	0,792	0,885	0,924
Ramah	0,765	0,908	0,760	0,973	0,942	0,847	0,867	0,798	0,889	0,744	0,747	0,792	1	0,738	0,885
Kekinian	0,963	0,444	0,856	0,750	0,854	0,967	0,839	0,922	0,962	0,817	0,784	0,885	0,738	1	0,847
Inovatif	0,855	0,742	0,767	0,935	0,933	0,952	0,858	0,972	0,933	0,840	0,965	0,924	0,885	0,847	1

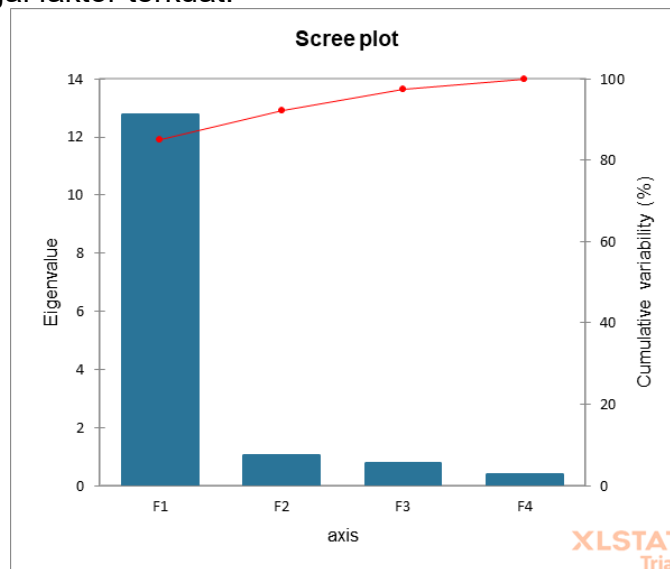
hasil CCA menampilkan dua corak hubungan, Diketahui bahwa *Kansei word* dengan variable “Menarik” memiliki emosi yang kuat dengan “Berwarna - warni” ditandai dengan nilai (0,991), Sedangkan *Kansei word* dengan variable “modern” memiliki emosi paling lemah terhadap “sederhana” dengan nilai (0,440).

b) Principal Component Analysis (PCA)

Tabel 10 Hasil Principal Component Analysis (PCA)

	F1	F2	F3	F4
Eigenvalue	12,756	1,058	0,796	0,390
Variability (%)	85,041	7,056	5,303	2,599
Cumulative %	85,041	92,097	97,401	100,000

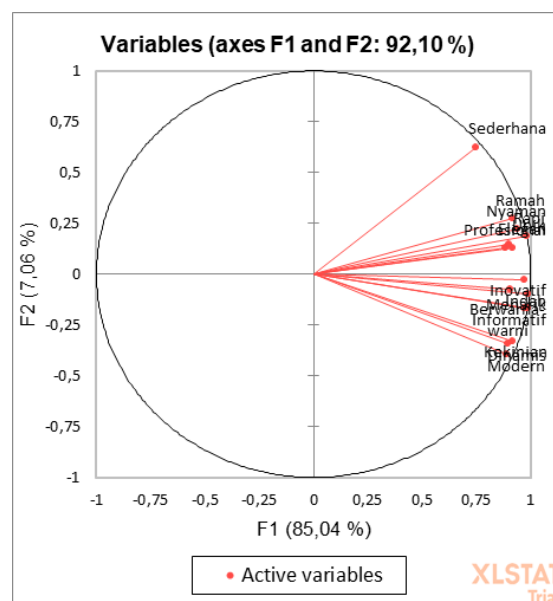
Dari hasil tabel diatas diperoleh bahwa Faktor pertama (F1) memiliki nilai *Eigenvalue* sebesar 12,756 dan *Variability* sebesar 85,041 dan Faktor kedua (F2) memiliki nilai *Eigenvalue* sebesar 1,058 dan *Variability* sebesar 7,056. Jika digabungkan, kedua faktor ini (F1 dan F2) memberikan kontribusi 92,097 terhadap keseluruhan informasi dalam data. Sementara itu, faktor ketiga (F3) dan keempat (F4) masing-masing hanya memiliki nilai 5,303 dan 2,599, yang tergolong kecil dan kurang signifikan dalam menjelaskan keseluruhan variabel emosional (*Kansei word*). hasil ini juga digambarkan dalam bentuk scree plot seperti terlihat pada Gambar dibawah ini yang menunjukkan dominasi F1 sebagai faktor terkuat.



Gambar 3 Scree plot seluruh partisipan

PCA memiliki 3 tahapan analisis yang menggunakan Varimax Rotation, 3 tahapan tersebut adalah :

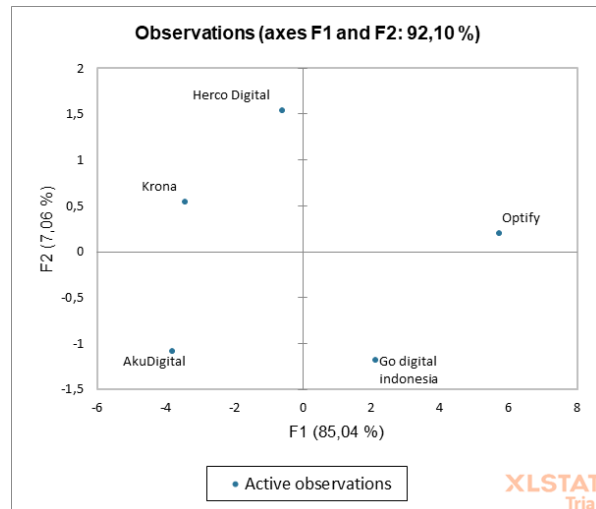
1. *PC Loading*, Digunakan untuk menganalisis ruang semantic dari emosi untuk menentukan seberapa banyak evaluasi dari emosi yang mempengaruhi variable



Gambar 4 Hasil Pc Loading dari seluruh partisipan

Gambar di atas menunjukkan sebaran *Kansei word* berdasarkan analisis faktor F1 dan F2. Mayoritas kata seperti Modern, Kekinian, Dinamis, Informatif, Menarik, Indah, Berwana- warni dan Inovatif berada di kuadran kanan dan mendominasi pada faktor F1 yang menyumbang 85,04.

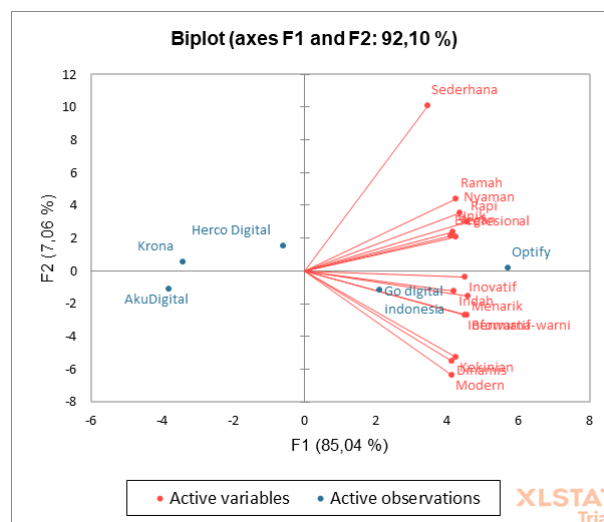
2. PC Score, digunakan untuk menentukan hubungan antara emosi dengan specimen



Gambar 5 Hasil Pc Score Seluruh Partisipan

Gambar di atas terlihat bahwa desain Optify dan Go Digital Indonesia menempati posisi positif pada sumbu F1, yang berarti keduanya paling sesuai dengan persepsi emosional responden, seperti kesan modern, informatif, dan menarik. Sementara itu, AkuDigital dan Krona berada jauh di kuadran negatif, menandakan bahwa desain ini paling tidak disukai.

3. PC Vector, Digunakan untuk memvisualisasikan arah dan kekuatan emosi terhadap struktur emosi, dan menentukan konsep desain tampilan Website



Gambar 6 Hasil Pc Vector Seluruh partisipan

Pada gambar di atas menunjukkan arah dan kekuatan emosi terhadap masing-masing desain UI berdasarkan persepsi responden. Terlihat bahwa desain Go Digital Indonesia dan Optify berada di area dengan dominasi variabel seperti Modern, Kekinian, dan Menarik.

c) Factor Analysis (FA)

Factor Analysis (FA) digunakan dalam mengamati dan mengelompokkan konsep *Kansei word* berdasarkan pola hubungan emosional antar variabel. FA bertujuan untuk menemukan dimensi utama yang paling berpengaruh dalam membentuk persepsi pengguna terhadap desain UI.

Tabel 11 Hasil FA setelah menggunakan Varimax Rotation

	D1	D2
Variability (%)	53,450	37,576
Cumulative %	53,450	91,026

Pada Tabel di atas ditampilkan dua faktor hasil analisis FA setelah dilakukan rotasi Varimax. Faktor pertama (D1) memiliki nilai variabilitas sebesar 53,450 % dan faktor kedua (D2) sebesar 37,576%, sehingga total kumulatifnya mencapai 91,026%. Hal ini menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut mampu menjelaskan lebih dari 90%.

Tabel 12 Korelasi factor dan Kansei word

	D1	D2
Modern	0,943	0,274
Sederhana	0,186	0,972
Elegan	0,632	0,639
Profesional	0,624	0,710
Rapi	0,656	0,767
Berwarna-warni	0,877	0,502
Nyaman	0,611	0,755
Informatif	0,861	0,493
Menarik	0,836	0,558
Unik	0,628	0,668
Indah	0,746	0,532
Dinamis	0,899	0,332
Ramah	0,539	0,809
Kekinian	0,932	0,327
Inovatif	0,766	0,616

Berdasarkan tabel diatas konsep emosi "Modern" memiliki nilai yang paling tinggi pada faktor D1, sedangkan konsep emosi "Sederhana" memiliki nilai tertinggi pada faktor D2, Dengan demikian, konsep emosi "Modern" menjadi acuan yang paling menonjol dalam penilaian desain antarmuka (*User Interface*), dan dapat dijadikan pedoman utama dalam merancang tampilan UI yang sesuai dengan persepsi emosional pengguna.



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

Tabel 13 Factor loading seluruh partisipan untuk KW setelah sorting

	D1
Sederhana	0,186
Ramah	0,539
Nyaman	0,611
Profesional	0,624
Unik	0,628
Elegan	0,632
Rapi	0,656
Indah	0,746
Inovatif	0,766
Menarik	0,836
Informatif	0,861
Berwarna- warni	0,877
Dinamis	0,899
Kekinian	0,932
Modern	0,943

8. Menerjemahkan Data Statistik ke dalam Elemen Desain

Proses ini dilakukan menggunakan pendekatan *Partial Least Square (PLS)* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh masing-masing elemen desain terhadap persepsi emosional pengguna.

Tabel 14 Hasil PLS (Partial Least Square)

Variable	Coefficient	Range	All-Range
HBGCBlack	-0,050	-0,002	0,004
HBGC#051c3c	0,087		
HBGCWhite	-0,030		
HBGCTransparant	-0,017		
HFSSmall	0,050	0,036	
HFSSMedium	0,059		
HFSLarge	0,000		
HTCWhite	0,059	0,014	
HTCBlack	-0,030		
HLPLLeft	0,000	0,000	
HLPCenter	0,000		
HLPRight	0,000		
HMBLeft	0,000	0,000	
HMBCenter	0,087		
HMBRight	-0,087		
BBGC#13485a	0,030	0,016	
BBGCWhite	0,050		



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

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

Variable	Coefficient	Range	All-Range
BBGC#051c3c	0,030		
BBGCBlend	-0,059		
BBGC#1922bd	-0,008		
BBGC#222222	-0,017		
BBGC#365682	0,087		
BFSSmall	0,000	0,000	
BFSMedium	0,000		
BFSLarge	0,000		
BTCWhite	0,000	0,000	
BTC#262323	0,000		
BPPLeft	0,000	0,000	
BPPCenter	0,000		
BPPRight	0,000		
BPSSmall	-0,059	-0,020	
BPSMedium	0,000		
BPSLarge	0,000		
FFSSmall	0,059	0,000	
FFSMedium	-0,059		
FFSLarge	0,000		
FTCWhite	0,008	0,004	
FTCGrey	0,000		
FBGC#222222	-0,065	0,005	
FBGCWhite	-0,008		
FBGC#051c3c	0,087		

Tabel 15 Rekomendasi elemen desain

Header	BG color	#051c3c
	Font Size	Small
		Medium
	Text color	White
	Logo Position	Left
	Menu Bar	Center
Body	BG color	White
		#13485a
		#051c3c
		#365682
	Font Size	Small
		Medium



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 1, Agustus 2025
ISSN : XXXX-XXXX

		Large
	Text color	White
		#262323
	Picture Position	Left
		Center
		Right
	Picture Size	Medium
		Large
Footer	Font Size	Small
	Text color	White
	BG color	#051c3c

9. Mengusulkan *Mockup* Desain



Gambar 7 Hasil Keseluruhan Desain Mockup

Gambar ini menunjukkan preview keseluruhan tampilan hasil rekomendasi *Mockup* Desain Website PT.Saamparan Digital Group dari atas hingga ke bawah berdasarkan hasil penelitian serta analisis menggunakan metode Kansei Engineering.



JURNAL MAHASISWA SISTEM INFORMASI GALUH (JMSIG)

Volume 1. Nomor 1, Agustus 2025
ISSN : XXXX-XXXX

SIMPULAN

1. Penelitian berhasil mengidentifikasi 15 *Kansei word* yang menggambarkan persepsi emosional pengguna terhadap desain UI website PT. Saamparan Digital Grup. Dari hasil analisis, kata Kansei “Modern” muncul sebagai faktor dominan yang memengaruhi preferensi responden.
2. Analisis statistik dengan metode CCA, PCA, dan FA menunjukkan bahwa faktor utama yang terbentuk mampu mewakili sebagian besar variabel penelitian, terutama yang berkaitan dengan kesan modern, profesional, dan sederhana.
3. Hasil *Partial Least Square (PLS)* merekomendasikan elemen desain berupa warna biru navy (#051c3c) dengan teks putih (FFFFFF), logo ditempatkan di sebelah kiri, menu navigasi di tengah, serta tata letak gambar dan teks yang proporsional.
4. Rancangan mockup yang dibuat sesuai dengan preferensi responden, sehingga dapat dijadikan acuan bagi perusahaan dalam mengembangkan website yang lebih representatif, modern, dan sesuai kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, D., Heryanti, L., & Pramesti, D. (2021). Pelatihan Desain Mockup dan Logo Sebagai Branding Produk Untuk Meningkatkan Nilai Jual Bagi UMKM d. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(5), 2640–2651.
- Kholik, A., Soegiarto, A., Sari, W. P., & Negeri, U. (2024). *Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna*. 4.
- Megasyah, Y. (2019). Implementasi Kansei Engineering pada Aplikasi E-learning Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 165. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp165-176>
- Purnama, M. A., & Rinandi, F. R. (2023). Application of Kansei Engineering Method in Website Interface Design (Case Study: Walanja Online Travel Agent). *Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1).
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>