

PENERAPAN PRINSIP DESAIN WEB YANG ERGONOMIS DALAM MENINGKATKAN EFISIENSI COMPANY PROFILE

Ricco Herdiyan Saputra¹, Teguh Aprianto²

Sistem Informasi ¹, Departemen Teknik Industri ²

Institut Bakti Nusantara ¹, Universitas Teknologi Bandung ²

saputrahherdiyanricco@gmail.com ¹, gerakantanganmu417@gmail.com ²

Abstrak

Desain antarmuka pengguna situs web yang baik akan membuat pengunjung ingin bertahan lebih lama di situs web. Sebaliknya, antarmuka pengguna situs web yang dirancang dengan buruk akan menyebabkan pengunjung segera meninggalkan situs web. Desain website kampus seringkali tidak dioptimalkan untuk pengguna sehingga mengakibatkan penggunaan tidak efisien. Pengguna mungkin mengalami kesulitan dalam menavigasi situs web, menemukan informasi yang akan dicari, atau mungkin merasa bingung saat berinteraksi dengan situs web. Permasalahan ini dapat mengakibatkan menurunnya minat calon mahasiswa baru, kesulitan memperoleh informasi penting, dan menurunnya citra universitas atau kampus. Peneliti merancang profil kampus ini dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Systems Development Lifecycle (SDLC)*. Bukan hanya model dan teknik, tetapi juga proses kreatif dan sistem yang berubah. Terdiri dari tahap perencanaan, analisis, desain dan implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pertama, tinjauan literatur menekankan pentingnya memahami konsep ergonomis dalam desain web, seperti kejelasan, konsistensi, dan penempatan yang tepat. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna serta mengikuti prinsip ergonomis, dapat mengubah situs web kampus menjadi alat yang efisien dan efektif untuk mengkomunikasikan informasi dan mempromosikan kampus. Selain itu, pendekatan yang diusulkan mencakup analisis pengguna, penerapan prinsip desain ergonomis, optimalisasi daya tanggap, dan pengujian pengguna. Hasil yang diharapkan dari penerapan prinsip-prinsip ini antara lain peningkatan efisiensi pengguna saat menavigasi website, peningkatan minat calon mahasiswa, dan peningkatan citra institusi kampus. Oleh karena itu, artikel ini memberikan landasan yang kokoh bagi upaya peningkatan kualitas dan efektivitas website kampus melalui pendekatan desain web yang ergonomis. Dengan kata lain penerapan prinsip desain web yang ergonomis berperan penting dalam meningkatkan efisiensi kampus. Dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan mengikuti prinsip desain ergonomis, pengelola situs web kampus menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, memperkuat citra universitas, dan meningkatkan efisiensi komunikasi secara keseluruhan.

Kata kunci: Desain, Website, Antarmuka, SDLC, Ergonomis

Abstract

A good website user interface design will make visitors want to stay on the website longer. On the other hand, a poorly designed website user interface will cause visitors to leave the website quickly. Campus website designs are often not optimized for users, resulting in inefficient use. Users may have difficulty navigating the website, finding the information they are looking for, or may feel confused when interacting with the website. This problem can result in decreased interest in prospective new students, difficulty in obtaining important information, and a decline in the image of the university or campus. Researchers designed this campus profile using the Systems Development Lifecycle (SDLC) software development model. It's not just models and techniques, but also creative processes and systems that change. Consists of planning, analysis, design and implementation (implementation), testing, and maintenance stages. First, the literature review emphasizes the importance of understanding ergonomic concepts in web design, such as clarity, consistency, and proper placement. By understanding user needs and preferences and following ergonomic principles, you can turn your campus website into an efficient and effective tool for communicating information and promoting your campus. Additionally, the proposed approach includes user analysis, application of ergonomic design principles, responsiveness optimization, and user testing. The expected results from implementing these principles include increasing user efficiency when navigating websites, increasing the interest of prospective students, and improving the image of campus institutions. Therefore, this article provides a solid foundation for efforts to improve the quality and effectiveness of campus websites through an ergonomic web design approach. In other words, the application of ergonomic web design principles plays an important role in increasing campus efficiency. By considering user needs and following ergonomic design principles, campus website managers create a better user experience, strengthen the university's image, and improve overall communication efficiency.

Keywords: Design, Website, Interface, SDLC, Ergonomics

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berarti sehingga orang-orang ingin melakukan perubahan dalam menjalani gaya hidup yang akan sangat berbeda pada masa lalu. Semua jenis pekerjaan manusia akan meningkat dengan bantuan teknologi yang canggih dan semua kemajuan masih berlangsung sampai saat ini, baik itu dari pengembangan perangkat keras, dan perangkat lunak. Teknologi informasi adalah bidang penelitian, desain, pengembangan, Implementasi, dukungan atau pengelolaan sistem informasi komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer [1]. Setiap bisnis sekarang harus memiliki situs web di era internet untuk meningkatkan pelanggan, meningkatkan visibilitas, dan memperkuat identitas brand. Situs web atau website adalah kumpulan informasi yang terdiri dari halaman-halaman web terkait yang disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi. Website yang baik menampilkan gambar dan fungsionalitas yang menarik berdasarkan kebutuhan pengguna [2].

Sebuah situs web yang berhasil tidak hanya harus memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga mempertimbangkan aspek ergonomis untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Di era digital saat ini, website telah menjadi salah satu sarana utama untuk memajukan institusi, termasuk kampus. Situs Web juga akan memerlukan juga biaya untuk

menjadi bagian dari sarana yang saling berbagi informasi seperti kegiatan belajar, penerimaan mahasiswa baru dan juga struktural pada institusi. Kegiatan belajar mengajar di sekolah memerlukan biaya, oleh karena itu perlu pendanaan agar dapat dikelola dengan baik agar dana yang tersedia dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin tujuan pendidikan dapat tercapai [3].

Desain *user interface* yang baik pada *website* akan membuat pengunjung ingin bertahan lebih lama di *website*. Namun sebaliknya, desain *user interface* yang buruk pada sebuah *website* menyebabkan pengunjung meninggalkan situs tersebut dengan cepat. Antarmuka pengguna adalah elemen terpenting dari sistem atau produk komputer [4]. Desain *website* kampus seringkali tidak dioptimalkan untuk pengguna sehingga mengakibatkan penggunaan tidak efisien. Pengguna mungkin mengalami kesulitan dalam menavigasi *website*, menemukan informasi yang dicari, atau bahkan menjadi bingung saat berinteraksi dengan *website*. Permasalahan ini dapat mengakibatkan menurunnya minat calon mahasiswa, kesulitan memperoleh informasi penting, dan menurunnya citra institusi.

Artikel ini akan fokus pada peningkatan efektivitas profil perusahaan kampus dengan menerapkan prinsip desain *web* yang ergonomis. Permasalahan utama adalah ketidaknyamanan pengguna dalam menggunakan *website* kampus dan kesulitan dalam mencari informasi yang relevan. Pendekatan penyelesaian dengan analisis pengguna, dengan melakukan penelitian mendalam terhadap target pengguna, antara lain mahasiswa, calon mahasiswa, dosen, dan administrator. Hal ini mencakup pemahaman kebutuhan, preferensi dan kebiasaan pengguna dalam mengakses dan menggunakan informasi di *website* kampus. Kemudian pendekatan selanjutnya dengan penerapan prinsip desain ergonomis yang memanfaatkan prinsip desain ergonomis seperti kejelasan, konsistensi, kontras, dan penempatan yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Ini termasuk merancang tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah dipahami, dan penyajian informasi yang efektif. Selanjutnya pendekatan optimasi responsif yang dipastikan desain *website* responsif sehingga mudah diakses dari berbagai perangkat seperti *desktop*, *tablet*, dan *smartphone*. Pendekatan selanjutnya pengujian pengguna dengan melakukan pengujian pengguna untuk mengidentifikasi potensi masalah dan mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna tentang pengalaman menggunakan situs kampus.

Hasil yang diharapkan dari artikel ini adalah peningkatan efisiensi sehingga pengguna akan dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan mudah, sehingga pencarian informasi terkait kampus menjadi lebih efisien. Kemudian meningkatkan minat calon mahasiswa melalui pengalaman pengguna yang lebih baik, *website* kampus akan menjadi alat yang lebih efektif dalam menarik minat calon mahasiswa. Selanjutnya peningkatan citra institusi dengan memiliki *website* yang mudah digunakan dan kaya informasi, maka citra institusi kampus akan meningkat di mata pengguna, baik calon mahasiswa, mahasiswa saat ini, maupun pihak eksternal lainnya. Mengambil pendekatan sistematis dan berfokus pada pengalaman pengguna yang lebih baik, artikel ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis kepada kampus untuk meningkatkan efisiensi profil perusahaan/institusi dengan menerapkan prinsip desain *web* yang ergonomis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Era digital yang semakin berkembang pesat, *website* telah menjadi sarana utama bagi institusi, termasuk kampus, untuk memperkenalkan diri dan mempromosikan layanan kepada khalayak luas. Namun, semakin kompleksnya desain *website* dan perubahan preferensi pengguna menuntut pendekatan yang lebih bijaksana dalam mengembangkan dan memelihara situs *web* tersebut. Salah satu aspek yang penting namun sering diabaikan adalah ergonomi dalam desain *web*. Tinjauan Pustaka ini bertujuan untuk menyelidiki pentingnya penerapan prinsip desain *web* yang ergonomis dalam meningkatkan efisiensi *company profile* pada kampus. Memperhatikan perkembangan terbaru dalam desain *web* serta teori-teori ergonomi yang relevan, artikel ini akan mengeksplorasi konsep-konsep kunci dan aplikasi praktis dari prinsip-prinsip tersebut dalam konteks kampus.

Melalui tinjauan ini, diharapkan pembaca akan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya desain *web* yang ergonomis dalam meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi, dan citra institusi kampus. Selain itu, tinjauan ini akan memberikan landasan yang kuat bagi pendekatan penelitian yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam artikel ini, yang bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi pengelola *website* kampus dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas *company profile*. Berikut ada beberapa paparan dari penelitian-penelitian terdahulu sebagai referensi dan pembandingan dalam penelitian yang dilaksanakan. Penelitian yang dilakukan oleh [5], berdasarkan penelitian pada STT Ekklesia yang diterbitkan di Jalan. Laksamana Yos Sudarso, Sungai Belung, Kec. Pontianak Bar, Pontianak, Kalimantan Barat. STT Ekklesia dapat menyimpulkan bahwa pembuatan dan perancangan berbasis *website* ini dapat digunakan untuk menambah media periklanan berbasis *website* dan membuat informasi tersebut dapat diakses oleh masyarakat luas. Pengembangan profil sekolah menggunakan *website* pada penelitian yang dilakukan oleh [6], hasil penelitian yang dilakukan pada SMK Istiqlal, pertama-tama dapat kita simpulkan bahwa aplikasi profil sekolah berbasis *website* ini dibuat untuk SMK Istiqlal. Kedua, *website* profil dimaksudkan untuk membantu sekolah mempromosikan seluruh kegiatan sekolah. Selanjutnya ada rancang bangun *web* profil sekolah, penelitian dilakukan oleh [7] hasil percobaan yang dilakukan pada penelitian perancangan dan pembuatan *website* Profil Sekolah Menengah Kartika IV-10 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa *website* profil sekolah berhasil dan dapat ditampilkan dan juga *website* berfungsi dengan baik dan memungkinkan melihat data dan informasi yang dimasukkan dari halaman administrasi. Administrator dapat *login*, menambah data, memperbarui data, dan menghapus data. Perancangan *website* profil kampus, penelitian ini dilakukan oleh [8] hasil tujuannya adalah memudahkan distribusi informasi dan memperbaiki tampilan/antarmuka pengguna. Salah

satunya adalah situs informasi perusahaan. *Website* ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa STIMIK AMIKOM SURAKARTA dalam mengakses informasi terkini dan akurat.

1. Desain Web

Desain *Web* adalah istilah mengenai *design* visual yang diterapkan kepada media digital yaitu *website*, *design* yang ditunjukan untuk pengembangan dan *styling* informasi di *internet* untuk menyediakan fitur konsumen *high-end* dan memberikan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain *web* dari pemrograman *web*, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs *web*, serta desain posisi *web* sebagai semacam desain grafis. Secara tidak langsung, *website design* ini fokus pada tampilan, tapi tidak akan menghilangkan fungsi utama yang sedang di desain mampu memberikan kenyamanan tambahan bagi pengunjung dan pembaca *website* [9].

Desain *web* adalah konseptualisasi, perencanaan, pemodelan, dan implementasi konten melalui *Internet* dalam format teknis (seperti bahasa markup) dan interpretasi yang sesuai untuk ditampilkan menggunakan browser *web* dan pengguna grafis berbasis *web* lainnya, dan media elektronik distribusi antarmuka [10].

2. User Interface/Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna adalah tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Antarmuka pengguna juga dimaksudkan sebagai penghubung antara pengguna dan sistem untuk memungkinkan pengoperasian perangkat elektronik seperti komputer, *tablet*, *smartphone*, dan perangkat elektronik lainnya dengan baik [11].

3. Website

Menurut Abdullah, *website* atau *web* adalah kumpulan halaman berisi informasi dalam format digital, seperti teks, gambar, *video*, *file audio*, dan animasi lainnya, yang disampaikan melalui koneksi *Internet*. Lebih spesifiknya, *website* adalah halaman berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti *Mozilla*, *Firefox*, atau *Google Chrome* [12]. Menurut Muhammad Ibnu Saad, *web* berisi dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, *video*) dengan menggunakan protokol *HTTP* (*Hypertext Transfer Protocol*) dan melalui akses perangkat lunak yaitu aplikasi yang mengaksesnya disebut *browser* [13].

4. Company Profile

Menurut Maimunah (2012), Profil perusahaan adalah media identitas perusahaan yang digunakan untuk membangun hubungan dan berkolaborasi dengan perusahaan lainnya. Menurut Chris Nathan (2016), Profil perusahaan memegang peranan penting bagi perusahaan untuk menunjukkan profesionalisme dan meningkatkan citra baik perusahaan, memberikan gambaran tentang visi dan misi, serta produk dan layanan yang ditawarkan [14].

5. Ergonomis

Salah satu teori utama yang digunakan dalam desain *web* ergonomis adalah *Cognitive Load Theory* (CLT). Dalam CLT, beban kognitif diklasifikasikan menjadi tiga kategori: beban intrinsik, beban ekstrinsik, dan beban *germane*. Beban *germane* adalah beban kognitif yang dialokasikan untuk mengembangkan dan menyimpan pengetahuan baru. Beban intrinsik berkaitan dengan kompleksitas materi yang harus dipelajari pengguna, dan beban ekstrinsik berasal dari desain antarmuka yang tidak efisien, yang dapat menambah beban kognitif tanpa meningkatkan nilai pembelajaran. Dalam desain *web*, mengurangi beban eksternal melalui antarmuka yang mudah digunakan dan mudah digunakan dapat membantu pengguna mengalokasikan lebih banyak sumber daya kognitif untuk memproses data penting [15]. Fokus pengguna dalam desain (UCD) menekankan bahwa memahami kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna akhir selama proses desain sangat penting. Prinsip UCD melibatkan konsumen dalam setiap tahap desain untuk memastikan produk akhir memenuhi kebutuhan mereka. Metode ini menggunakan wawancara pengguna, pengujian kegunaan, dan *prototyping* iteratif. UCD membantu dalam desain *web* ergonomis dengan membuat antarmuka yang lebih efisien dan menyenangkan untuk digunakan, dengan fokus pada meningkatkan kinerja dan kenyamanan pengguna. Teori ini berasal dari pendekatan sosio-teknis, yang menekankan betapa pentingnya integrasi antara sistem sosial dan teknis saat desain dilakukan. Prinsip ini dalam desain *web* mengakui bahwa kinerja sistem tidak hanya tergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga bagaimana orang menggunakan teknologi tersebut dalam konteks sosial. Produksi dan kepuasan pengguna secara keseluruhan dapat ditingkatkan dengan desain *web* ergonomis yang mempertimbangkan interaksi sosial pengguna, seperti berbagi dan bekerja sama *online* [16].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada tahap ini menyajikan hasil dan pembahasan sistem yang dibangun, termasuk presentasi antarmuka dan hasil pengujian sistem. Hasil pengujian dijadikan bahan untuk menganalisis apakah sistem yang dibangun dapat mencapai tujuannya sesuai rencana.

1. Pemodelan

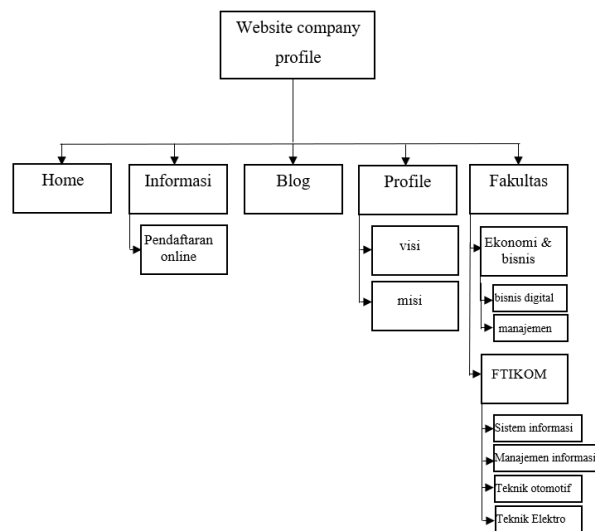
Peneliti merancang profil kampus ini dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Systems Development Life Cycle (SDLC)*, yaitu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan teknik. Terdiri dari tahap perencanaan, analisis, desain, dan implementasi, Pengujian dan Pemeliharaan.

2. Perencanaan

Pada tahap kajian ini berkaitan dengan profil kampus yang dilakukan di lingkungan kampus. Penulis mengidentifikasi masalah dan memperoleh data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan analisis. Penulis melakukan observasi terlebih dahulu dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk proses perancangan *website company profile*.

3. Analisis Kebutuhan Fungsional

Pada tahap ini adalah analisis kebutuhan menu pada sistem informasi yang dibuat. Sebelum membuat *website*, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kebutuhan *layout* yang diperlukan untuk menampilkannya pada halaman *web*. Alur sistem informasi perusahaan dengan menggunakan *website* ini diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan peneliti seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Alur Sistem

4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Pada tahap analisis ini adalah kebutuhan *external* dalam membangun sistem informasi ini. Adapun yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem ini :

a. Perangkat keras

- laptop/ pc : alat ini digunakan untuk mengolah berbagai jenis data dan informasi. Data yang tersimpan di memori internal diproses untuk menghasilkan informasi baru yang dikirim ke perangkat keluaran.
- flashdrive : alat ini merupakan alat eksternal pada komputer/laptop yang membantu dalam menyimpan file penelitian dan memudahkan transfer data.
- printer atau mesin cetak : digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk fisik atau cetakan berupa teks atau gambar.

b. Perangkat lunak

- UML (*Unified Modeling Language*) merupakan standar bahasa yang banyak digunakan di industri untuk mendefinisikan persyaratan, melakukan analisis dan desain, serta mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [17].
- xampp adalah aplikasi alat yang menyederhanakan pembuatan program *web* dengan menyediakan paket perangkat lunak yang mencakup konfigurasi *server web*, *Apache*, *PHP*, dan *MySQL* untuk menyatukan dan mendukung proses pembuatan aplikasi *web* [18].

5. Desain

Pada tahap desain ini penulis membuat desain dengan menggunakan struktur table dan desain antarmuka sebagai berikut :

a. Struktur table

- tabel profil

TABEL I
PROFIL KAMPUS

No	Name	Data Type	Length
1	Id_profil	Int	10

b. tabel informasi

TABEL II
INFORMASI

No	Name	Data Type	Length
1	Id_Informasi	Int	10
2	Id_Pendaftaran	Int	10
3	Nama	Varchar	50
4	Jenis Kelamin	ENUM	L,P
5	TTL	Varchar	50
6	Alamat	Int	5
7	Asal Sekolah	Int	5
8	NoTlp	Varchar	20
9	Email	Varchar	50
10	Agama	Varchar	20
11	Wali	Varchar	20
12	Tgl Daftar	Date	
13	Id_kontak kami	Integer	10
14	Nama	Varchar	50
15	Email	Varchar	100
16	Subject	Varchar	50
17	Pesan	Varchar	100
18	Tanggal	Date	
19	Jam	Time	

c. tabel blog

TABEL III
BLOG

No	Name	Data Type	Length
1	Id_acara dan Berita	Int	10
2	Judul	Varchar	100
3	Isi Berita	Text	
4	Keterangan	Text	
5	Hari	Varchar	20
6	Tanggal	Date	
7	Jam	Time	
8	Gambar	Varchar	100

d. tabel profil

TABEL IV
PROFIL

No	Name	Data Type	Length
1	Visi	Text	100
2	Misi	Text	100

e. tabel program studi

TABEL V
PROGRAM STUDI

No	Name	DataType	Length
1	Id_prodi	Int	10
2	Sistem Informasi	Varchar	200
3	Manajemen informatika	Varchar	200
4	Manajemen	Varchar	200
5	Bisnis Digital	Varchar	200

b. Antarmuka/ Interface

a. *home* : pada halaman ini menampilkan gambar kampus dan adanya menu “daftar sekarang” dan “info lain”

Gambar 2. Home

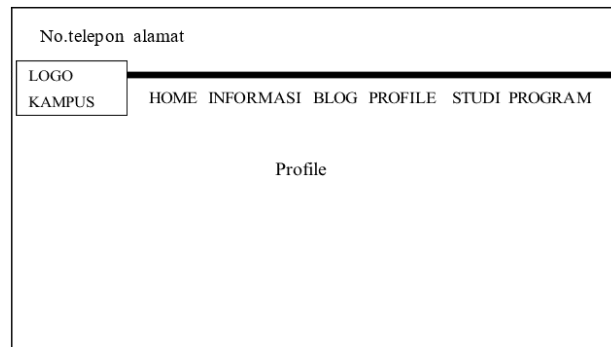
b. *informasi* : pada halaman ini menampilkan formulir pendaftaran *online*

Gambar 3. Informasi

c. *blog* : pada halaman *blog* ini menampilkan berita dan acara yang ada di kampus

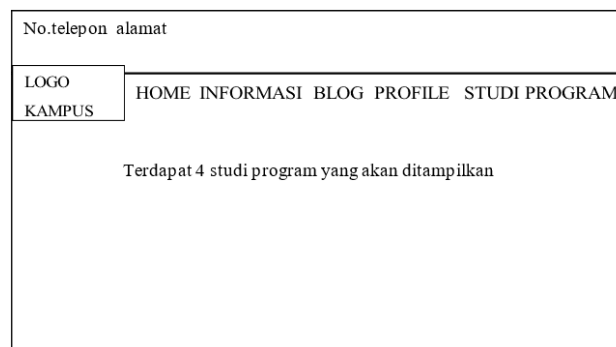
Gambar 3. Blog

d. *profil* : pada halaman ini akan menampilkan profil kampus



Gambar 4. Profil

e. program studi : pada halaman ini berisi informasi tentang program studi yang ada di kampus



Gambar 5. Program studi

6. Implementasi Sistem

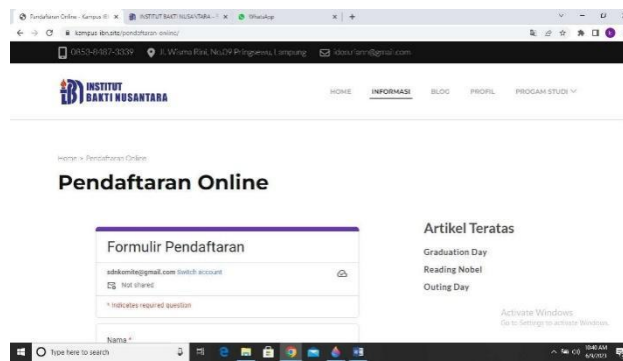
Implementasi sistem merupakan suatu tahapan dimana sistem diimplementasikan dan diuji berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Saat memperkenalkan sistem akan menjelaskan tampilan dan metode pengoperasian sistem yang dibuat.

- a. *Home* : Ini adalah tampilan utama, tampilan beranda *website* perusahaan Profil Kampus. Halaman ini merupakan halaman paling atas dan berisi gambar-gambar kampus. Terdapat juga memiliki menu ``Daftar Sekarang'' dengan latar belakang foto depan kampus. Informasi kontak *administrator* dan alamat kampus ditampilkan di bagian atas tampilan *web*.



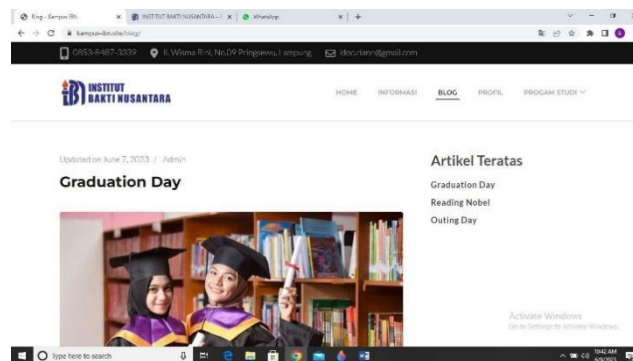
Gambar 6. Home

- b. *Informasi* : Halaman informasi ini menampilkan format formulir *Google Scholar* untuk pendaftaran *online* bagi calon mahasiswa yang mendaftar di kampus. Di sebelah kanan formulir pendaftaran terdapat artikel dan berita seputar kegiatan kampus.



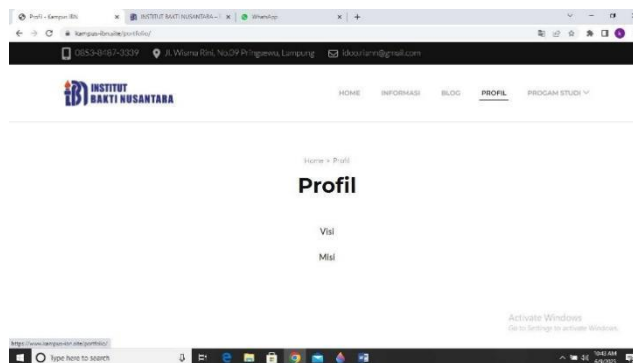
Gambar 7. Informasi

- c. *Blog* : Pada halaman ini menampilkan berita dan kegiatan di kampus dalam format *blog* yang dapat dibaca oleh pengunjung *website* ini.



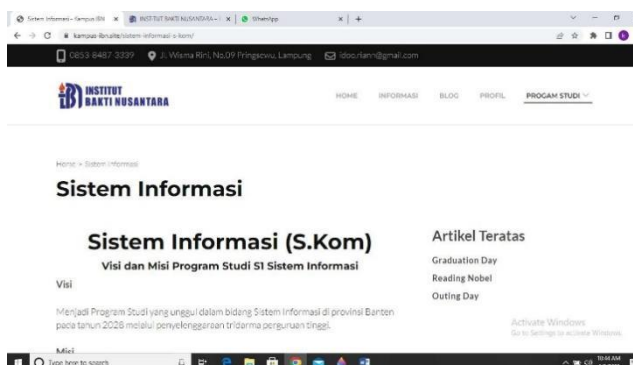
Gambar 8. Blog

- d. *Profil* : Pada halaman ini menampilkan profil kampus dan juga visi misi kampus.



Gambar 9. Profil

- e. *Program Studi* : Pada halaman ini menampilkan semua prodi yang ada di kampus.



Gambar 10. Program Studi

Untuk meningkatkan efisiensi profil perusahaan, prinsip desain *web* ergonomis mencakup beberapa elemen penting yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna, meningkatkan partisipasi, dan memastikan komunikasi yang efektif. Beberapa prinsip dan cara penerapannya adalah sebagai berikut:

- a. Pencarian dengan intuitif
 - a. Prinsip : Menjamin bahwa mengakses situs *web* mudah digunakan dan mudah dipahami.
 - b. Penerapan : Gunakan menu yang mudah diakses dan konsisten di setiap halaman situs *web*. berikan navigasi *breadcrumb* untuk membantu pengguna memahami di mana mereka berada di situs
- b. Desain bersifat responsif
 - a. Prinsip : Situs *web* harus mudah diakses dan tampil baik di berbagai perangkat, seperti *desktop*, tablet, dan ponsel.
 - b. Penerapan : Gunakan desain responsif yang secara otomatis menyesuaikan tata letak berdasarkan ukuran layar perangkat pengguna.
- c. Kecepatan pengisian halaman
 - a. Prinsip : halaman harus memuat dengan cepat sehingga pengguna tidak perlu menunggu lama untuk mengaksesnya.
 - b. Penerapan : Untuk meningkatkan kecepatan halaman, gunakan gambar yang lebih baik, gunakan *caching*, dan kurangi penggunaan *skrip* yang berat.
- d. Tata letak yang sederhana dan bersih
 - a. Konsep : Desain yang sederhana memudahkan pencarian informasi dengan cepat dan tanpa kebingungan.
 - b. Penerapan : Hindari penggunaan terlalu banyak warna atau elemen yang mengganggu, gunakan ruang putih, dan pilih *font* yang mudah dibaca.
- e. Konsistensi dari sudut pandang visual
 - a. Prinsip : Menciptakan identitas yang kuat dan pengalaman pengguna yang menyenangkan dapat dicapai dengan konsistensi dalam penggunaan gaya visual, warna, dan *font*.
 - b. Penggunaan : Gunakan panduan gaya visual yang konsisten di seluruh situs *web*.
- f. Kemudahan akses
 - a. Prinsip : Situs *web* harus dapat diakses oleh semua orang, termasuk disabilitas
 - b. Penerapan : Gunakan standar aksesibilitas *web* seperti *Guidelines* untuk Aksesibilitas Konten Web (WCAG). Sediakan teks tambahan untuk gambar, navigasi *keyboard*, dan kontras warna yang cukup.
- g. Isi konten yang relevan
 - a. Prinsip : Konten harus jelas dan fokus terhadap poin
 - b. Penerapan : Gunakan *heading* dan sub *heading* yang informatif, paragraf pendek, dan bullet points untuk memudahkan pemindaian informasi.
- h. Komunikasi yang mudah
 - a. Konsep dasar : Pengguna harus memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan komponen *web* dengan mudah dan menerima tanggapan yang relevan.
 - b. Penggunaan : Gunakan tombol besar dan jelas, formulir yang mudah diisi, dan umpan balik
- i. *Call to action* yang jelas
 - a. Prinsip : Gunakan panggilan untuk tindakan (CTA) yang jelas dan menarik untuk mendorong pengguna untuk melakukan tindakan tertentu.
 - b. Penggunaan : Gunakan bahasa persuasif yang kuat, tempatkan CTA di tempat yang strategis, dan buat CTA menonjol dengan warna kontras.
- j. Mengoptimalkan Penggunaan Multimedia
 - a. Prinsip : Media seperti video dan gambar harus digunakan untuk mendukung konten, bukan mengganggu pengalaman pengguna.
 - b. Penerapan : Gunakan media yang relevan dan berkualitas tinggi, dan pastikan bahwa loading halaman tidak memperlambat.

IV. KESIMPULAN

Artikel ini telah merinci bagaimana menerapkan prinsip desain *web* ergonomis untuk meningkatkan efisiensi profil kampus. Tinjauan literatur hingga solusi, berbagai konsep dan strategi disajikan untuk memberikan panduan praktis kepada *administrator website* kampus. Pertama, tinjauan literatur menekankan pentingnya pemahaman konsep ergonomis dalam desain *web*, seperti kejelasan, konsistensi, dan penempatan yang tepat. Dengan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna serta mengikuti prinsip ergonomis, dapat mengubah situs *web* kampus menjadi alat yang efisien dan efektif untuk mengkomunikasikan informasi dan mempromosikan universitas. Selain itu, pendekatan yang diusulkan mencakup analisis pengguna, penerapan prinsip desain ergonomis, optimalisasi daya tanggap, dan pengujian pengguna.

Administrator situs *web* kampus dapat meningkatkan efisiensi Profil Perusahaan secara signifikan dengan memahami audiens target, merancang situs *web* sesuai dengan prinsip ergonomis, memastikan respons yang baik, dan melakukan pengujian pengguna secara teratur.

Hasil yang diharapkan dari penerapan prinsip-prinsip tersebut antara lain peningkatan efisiensi pengguna saat menavigasi suatu *website*, peningkatan minat calon mahasiswa, dan peningkatan citra institusi kampus. Oleh karena itu artikel ini memberikan landasan yang kokoh bagi upaya peningkatan kualitas dan efektivitas *website* kampus melalui pendekatan desain *web* yang ergonomis. Singkatnya, penerapan prinsip desain *web* yang ergonomis berperan penting dalam meningkatkan efisiensi profil perusahaan di kampus. Dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan berpegang pada prinsip desain ergonomis, pengelola situs *web* kampus menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, memperkuat citra universitas, dan meningkatkan efektivitas komunikasi secara keseluruhan.

REFERENSI

- [1] Y. S. Zebua, A. B. Ndraha, Y. Zalukhu, and Y. Mendrofa, "ANALISIS PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TASPEN KEPADA PESERTA DI KANTOR PT. TASPEN (PERSERO) KANTOR CABANG KEPULAUAN NIAS," *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilm. Manaj. Bisnis dan Inov. Univ. Sam Ratulangi)*, vol. 10, no. 3, pp. 2543–2557, 2023.
- [2] I. Rochmawati, "Analisis user interface situs *web* iwearup. com," *COM. Vis.*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [3] W. Waziana and R. H. Saputra, "Utilization of Information Systems in *Web* mobile-Based School Financial Administration Management Case Study of A'arif 1 Vocational School, Kalirejo," *Asia Inf. Syst. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–67, 2023.
- [4] S. Sridevi, "User interface design," *Int. J. Comput. Sci. Inf. Technol. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 415–426, 2014.
- [5] L. Firgia and A. C. Nurcahyo, "Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis *Website* Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Sekolah Tinggi Teologia Ekklesia Pontianak," *J. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 35–40, 2021.
- [6] N. Sopiah, "Pengembangan Profil Sekolah Berbasis *Website* Menggunakan Metode Object Oriented Analysis and Design," *J. Ilm. Matrik*, vol. 23, no. 1, pp. 108–118, 2021.
- [7] R. D. Darmawan, T. N. Irawan, and S. Syidada, "Rancang Bangun *Web* Profil Sekolah Sebagai Media Promosi SMP Kartika IV-10 Surabaya," *Melek IT Inf. Technol. J.*, vol. 8, no. 1, pp. 67–76, 2022.
- [8] M. D. Alfariqi, I. S. Widiati, and M. Setiawan, "Perancangan *Website* Profil Kampus Amikom Jurusan D3 Komputerisasi Akuntansi," *J. Penelit. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 295–308, 2023.
- [9] R. Mediani, S. R. P. Putri, S. S. F. Fandi, S. Sularno, and R. M. R. Riesa, "Digital *Web* Desain Dalam Meningkatkan Pemasaran UMKM FJ Collection Pada Pengaplikasian Blogger Di Kota Padang," *J. Ilm. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–92, 2023.
- [10] S. N. Nurhaliza, Y. N. Novita, R. M. R. Riesa, and S. Sularno, "Digital *Web* Sebagai Strategi Meningkatkan Jual Beli UMKM Sicamer Di Kota Padang," *J. Ilm. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–97, 2023.
- [11] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis *Website* Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design," in *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 2022, pp. 17–26.
- [12] T. Sulistiati, F. Yuliansyah, M. Romzi, and R. Aryani, "Membangun *website* toko online pempek nthree menggunakan PHP dan MYSQL," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 3, no. 1, pp. 35–44, 2020.
- [13] M. I. Saad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo, 2020.
- [14] Y. A. Ningsih and E. A. B. Oemar, "Perancangan company profile pt wiradecan multi berkah sebagai media promosi," *Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 97–110, 2021.
- [15] A. Skulmowski and K. M. Xu, "Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: a New Perspective on Extraneous Cognitive Load," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 34, no. 1, pp. 171–196, 2022, doi: 10.1007/s10648-021-09624-7.
- [16] F. E. Ritter, G. D. Baxter, and E. F. Churchill, "User-Centered Systems Design: A Brief History BT - Foundations for Designing User-Centered Systems: What System Designers Need to Know about People," F. E. Ritter, G. D. Baxter, and E. F. Churchill, Eds., London: Springer London, 2014, pp. 33–54. doi: 10.1007/978-1-4471-5134-0_2.
- [17] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified modelling language (uml) dalam perancangan sistem informasi permohonan pembayaran restitusi sspd," *J. Teknoif Tek. Inform. Inst. Teknol. Padang*, vol. 7, no. 1, pp. 32–39, 2019.
- [18] A. Josi, "Penerapan metode prototyping dalam pembangunan *website* desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang)," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 9, no. 1, 2017.