



Analisis kebutuhan pengguna dalam merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket

Made Ayu Diah Pramesti Wiguna Putri*, I Gede Mugi Raharja, Anak Agung Gde Bagus Udayana

Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Bali
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

*Penulis korespondensi: dyahpramesty400@gmail.com

Received: 16/07/2025

Final Revision: 07/10/2025

Accepted: 19/10/2025

Kata Kunci

User-Centered Design,
Tata Letak,
Kebutuhan Pengguna,
Website
Pelayanan Publik

Abstrak

Penelitian ini menganalisis kebutuhan pengguna dalam merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Pengguna yang dimaksud meliputi masyarakat umum serta pegawai pemerintahan di Kabupaten Tabanan yang membutuhkan akses mudah dan cepat terhadap informasi publik seperti pemetaan struktural pejabat publik, informasi wilayah desa, dan kontak darurat. Studi ini dilaksanakan melalui observasi, wawancara dengan *stakeholder* pemerintah, serta analisis literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata letak *website* yang optimal harus memperhatikan beberapa faktor utama, seperti kemudahan navigasi, penyajian informasi yang relevan, responsivitas desain di berbagai perangkat, penempatan fitur penting secara strategis, konsistensi visual, dan aksesibilitas bagi seluruh lapisan masyarakat. Penerapan pola-F dalam desain *interface* terbukti efektif untuk mengarahkan perhatian pengguna pada informasi penting. Evaluasi desain *interface* menunjukkan bahwa kebutuhan pengguna telah terakomodasi dengan baik, meskipun masih diperlukan perbaikan minor pada label konten dan kontras visual. Dengan demikian, tata letak *website* Singasana Smart Pocket diharapkan mampu menjadi sarana informasi yang efisien, inklusif, dan mudah diakses oleh semua kalangan.

Keywords:

User-Centered Design,
Layout,
User Needs,
Public Service Website

Abstract:

This study analyzes user requirements in designing the layout of the Singasana Smart Pocket website using a User-Centered Design (UCD) approach. The users include the general public and government employees in Tabanan Regency who need easy and quick access to public information such as structural mapping of public officials, village area data, and emergency contacts. The study was conducted through observation, interviews with government stakeholders, and relevant literature analysis. The results show that an optimal website layout must consider several key factors, including ease of navigation, presentation of relevant information, responsive design across devices, strategic placement of important features, visual consistency, and accessibility for all community segments. The application of the F-pattern in interface design proved effective in directing users' attention to critical information. Interface design evaluation indicates that user needs have been well accommodated, although minor improvements are needed in content labeling and visual contrast. Therefore, the Singasana Smart Pocket website layout is expected to serve as an efficient, inclusive, and easily accessible information medium for all user groups.

Pendahuluan

Dalam era digital, *website* berperan penting dalam menyediakan informasi dan layanan. Keberhasilan sebuah *website* sangat bergantung pada desain yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Desain yang optimal tidak hanya menarik perhatian pengunjung, tetapi juga membantu pengguna memahami tujuan *website* dan mendorong pengguna untuk kembali di kemudian hari (Ekarini, 2017).

Oleh karena itu, desain antarmuka pengguna (UI) harus dirancang agar intuitif, menarik, dan mudah digunakan, sementara pengalaman pengguna (UX) perlu memberikan kesan nyaman, lancar, dan sesuai harapan (Hanafi et al., 2025). Faktor-faktor seperti navigasi yang mudah dipahami, tata letak ramah pengguna, dan fitur yang memudahkan akses informasi menjadi sangat vital untuk dipertimbangkan.

Akan tetapi, *website* Pemerintah Daerah dinilai belum sepenuhnya optimal. Sebagian pengelola masih kesulitan meningkatkan partisipasi dan perhatian masyarakat terhadap platform yang tersedia (Ristiawan, 2015). Hal ini menegaskan bahwa perancangan tata letak yang efektif sangat diperlukan untuk memudahkan pengguna menyelesaikan tugasnya dengan cepat, tepat, dan efisien (Kurniasih et al., 2024).

Penggunaan media informasi berupa buku konvensional di Kabupaten Tabanan masih sering digunakan, salah satu diantaranya adalah Buku Saku, yang mana berisi pemetaan struktural pejabat serta data diri Pemerintah Kabupaten Tabanan, di samping itu, buku saku ini berisi terkait informasi desa potensial, nomor-nomor krusial, serta data wilayah lainnya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan pola interaksi masyarakat dengan layanan publik, kebutuhan akan media informasi yang lebih modern dan mudah diakses menjadi semakin mendesak. Oleh karena itu, Pemerintah Daerah Kabupaten Tabanan yang menjadi studi kasus pada penelitian ini perlu mengadaptasi teknologi digital dalam penyampaian informasi dan pelayanan kepada masyarakatnya. Salah satu langkah strategis yang diambil adalah pengembangan *website* sebagai platform utama untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak terkait menunjukkan kebutuhan nyata seperti struktur navigasi sederhana, penyaringan informasi yang relevan, tombol aksi penting, serta kemudahan akses di berbagai perangkat. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya tata letak *website* yang intuitif dan efisien agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat mencari informasi.

Penggunaan nama "Singasana Smart Pocket" didasari dari nama "Singasana" yang menjadi nama ibu kota Kabupaten Tabanan, yang secara resmi telah disahkan sebagai pusat pemerintahan dan simbol identitas daerah. Singasana memiliki nilai historis dan kultural yang kuat, mencerminkan kedamaian, kemakmuran, serta kebanggaan masyarakat Tabanan. Sementara itu, istilah "Smart Pocket" dipilih karena *website* ini merupakan pengembangan dari buku saku konvensional yang selama ini digunakan sebagai media informasi publik. Setelah diadaptasi menjadi *website*, fungsi buku saku tersebut menjadi lebih canggih dan fleksibel, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, termasuk melalui smartphone. Dengan demikian, "Singasana Smart Pocket" menggambarkan sebuah platform digital modern yang memadukan nilai historis daerah dengan kemudahan teknologi, memuat informasi layanan publik dapat diakses secara praktis dan responsif oleh masyarakat luas.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa pendekatan *User Centered Design* (UCD) mampu meningkatkan kualitas dan kegunaan *website*. Penelitian yang dilakukan oleh (Podungge et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan UCD pada pengembangan *website* Dinas Komunikasi dan Informatika Bone Bolango berhasil meningkatkan kepuasan pengguna, dengan perbaikan signifikan yang ditunjukkan melalui skor *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ). Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian (Perdani dkk, 2023) yang merancang *website* evidence file kegiatan Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan. Melalui penerapan UCD dan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS), penelitian tersebut memperoleh skor *usability* sebesar 82 yang termasuk dalam

kategori "*Excellent*" dan "*Acceptable*". Kedua penelitian ini memperkuat bukti bahwa UCD efektif dalam menciptakan antarmuka yang fungsional dan memudahkan pengguna dalam menjalankan tugas mereka.

Akan tetapi, kedua penelitian tersebut lebih berfokus pada pengembangan sistem manajemen data dan dokumen internal yang bersifat administratif. Hingga saat ini, masih jarang dijumpai penelitian yang menerapkan *User Centered Design* (UCD) dalam konteks perancangan tata letak (*layout*) *website* layanan informasi publik yang bertujuan menggantikan media konvensional seperti buku saku. Selain itu, aspek-aspek seperti navigasi yang intuitif, struktur informasi yang jelas, dan pola-F, belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam penelitian serupa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis kebutuhan pengguna dalam upaya merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket menggunakan metode *User Centered Design* yang tidak hanya memperhatikan fungsionalitas, tetapi turut memastikan kemudahan akses, estetika visual, dan pengalaman pengguna yang optimal bagi seluruh lapisan masyarakat.

Dalam konteks perancangan *website* Singasana Smart Pocket, analisis kebutuhan pengguna sangat diperlukan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan kebiasaan pengguna. Hal ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* serta fitur apa saja yang mereka butuhkan untuk memaksimalkan pengalaman mereka. Elemen-elemen khusus dalam desain *website*, seperti bentuk tombol, warna garis, pengaturan tipografi, dan susunan tata letak, diterapkan untuk menciptakan pengalaman interaksi yang intuitif sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali dan berinteraksi pada halaman utama *website* (Cahyani et al., 2024). Analisis ini juga penting untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan tata letak antarmuka, seperti struktur informasi, konsistensi desain, dan kemudahan akses, yang secara langsung berdampak pada kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan *website*.

Untuk menjawab kebutuhan-kebutuhan tersebut secara tepat dan terarah, maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD), karena metode ini memungkinkan pihak perancang untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna melalui proses yang melibatkan pengumpulan data langsung seperti wawancara, observasi, serta data-data yang akan digunakan sebagai database pada *website* kedepannya. Pendekatan kualitatif ini sangat sesuai untuk menangkap kompleksitas interaksi pengguna dengan *website* dan menghasilkan desain yang tidak hanya fungsional tetapi juga mudah digunakan sesuai konteks dan kebiasaan pengguna (Priyono et al., 2020).

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) merupakan metode yang sesuai untuk menganalisis kebutuhan pengguna yang sesuai untuk merancang sebuah *website*. Menurut (Saputri dkk, 2017) UCD merupakan proses berulang yang menggabungkan desain dan evaluasi sejak awal hingga implementasi. Melalui pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan survei, UCD dapat memastikan setiap elemen desain sesuai dengan karakteristik pengguna. Dalam konteks *Website* Singasana Smart Pocket, pendekatan ini membantu menciptakan tata letak yang responsif, serta mampu meningkatkan kenyamanan pengguna.

Dengan demikian, dalam upaya merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket yang mampu memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, diperlukan analisis kebutuhan pengguna yang mendalam. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* serta fitur-fitur apa saja yang mereka perlukan agar pengalaman pengguna menjadi optimal. Selain itu, dalam perancangan tata letak, penting pula untuk mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kenyamanan dan kemudahan akses, seperti struktur navigasi, penyajian informasi, hingga aspek visual dan aksesibilitas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu, bagaimana cara melakukan analisis kebutuhan pengguna dalam merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket agar sesuai harapan, serta apa saja faktor-faktor yang harus diperhatikan agar tata letak yang dihasilkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil dari

analisis ini diharapkan dapat menghasilkan desain *website* yang tidak hanya menarik dan responsif, tetapi juga mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

Metode

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian terapan yang dilaksanakan melalui metode kualitatif dengan mempergunakan pendekatan UCD yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama pada setiap rangkaian perancangan. Penerapan pendekatan UCD memudahkan desainer dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dalam perancangan sebuah *website*, sehingga pengguna dapat tetap berinteraksi secara alami tanpa perlu mengubah perilaku mereka saat menggunakan sebuah *website* (Tunas et al., 2023). Dalam hal ini, pengguna berperan menjadi acuan utama, sementara desainer bertugas menerjemahkan kebutuhan mereka dalam bentuk desain (Priyono et al., 2020).

Tahapan penelitian ini meliputi pengumpulan data hingga analisis data. Pengumpulan data bagi penelitian ini dijalankan melalui observasi yang mendalam secara langsung di lokasi penelitian untuk memahami situasi, perilaku, dan kebutuhan pengguna secara lebih komprehensif. Penelitian ini turut didukung oleh studi literatur guna memperkaya analisis kebutuhan pengguna dan mendasari perancangan desain secara teoritis. Di samping itu, wawancara bersama *stakeholder* Pemerintah Daerah turut dilakukan guna memperoleh data mengenai kebutuhan pengguna.

Untuk dapat menganalisis kebutuhan pengguna, penelitian ini mempergunakan tahapan *User-Centered Design* (UCD) sebagai pendekatan yang berpusat pada pengguna. Proses UCD meliputi memahami konteks pengguna, menentukan kebutuhan pengguna, serta merancang solusi desain, mengevaluasi desain.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini, disajikan hasil analisis kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara dengan *stakeholder*, serta studi literatur yang relevan. Proses pengumpulan data tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata pengguna yang akan menjadi dasar dalam perancangan tata letak *website* Singasana Smart Pocket. Selain itu, pembahasan dalam bab ini juga akan memaparkan hasil perancangan solusi berupa *wireframe* yang telah dievaluasi berdasarkan kebutuhan pengguna. Setiap temuan dianalisis dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan mampu meningkatkan kenyamanan, efektivitas, dan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi melalui *website* tersebut.

Memahami Konteks Penggunaan

Temuan wawancara dengan narasumber kunci dari Pemerintah Daerah Kabupaten Tabanan memberikan wawasan penting untuk merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket. Narasumber meliputi Sekretaris Daerah (Sekda) yang mana berperan aktif membantu Bupati dalam penyusunan kebijakan dan administrasi pemerintahan, memberikan wawasan tentang kebutuhan koordinasi dan efisiensi pengelolaan data; Asisten Pemerintahan dan Kesejahteraan Rakyat (Asisten I) berkontribusi dengan menjelaskan kebutuhan pelayanan publik yang harus tersaji dengan relevan dan akurat melalui *website*; Sekretaris Dinas Komunikasi dan Informatika, menekankan pentingnya pengelolaan komunikasi digital yang efektif sebagai bagian dari transformasi digital daerah. Sementara Kepala Bagian Protokol dan Komunikasi Pimpinan (Kabag PROKOPIM) berfokus pada kebutuhan komunikasi pimpinan yang harus disampaikan secara tepat dan mudah diakses masyarakat. Mereka memberikan gambaran kebutuhan seperti navigasi yang sederhana, penyaringan informasi relevan,



tombol layanan penting, serta kemudahan akses di berbagai perangkat. Wawasan ini sangat penting agar tata letak *website* menjadi intuitif dan mudah digunakan masyarakat.

Kemudahan Akses dan Navigasi Yang Jelas

Berlandaskan wawancara dengan Bapak I Wayan Budi Artana, Kepala Bagian Protokol dan Komunikasi Pimpinan, beliau menekankan pentingnya digitalisasi buku saku untuk memudahkan akses informasi bagi pegawai dan masyarakat. Dari hasil analisis kebutuhan pengguna, diketahui bahwa tata letak *website* perlu dirancang dengan struktur navigasi yang sederhana dan jelas.

Pengguna harus dapat dengan mudah menemukan informasi lewat menu utama yang terorganisir dengan kategori seperti 'Profil Pejabat', 'Layanan', dan 'Kontak Darurat'. desain responsif yang dapat menyesuaikan dengan berbagai perangkat juga sangat diperlukan untuk meningkatkan kenyamanan akses. Penempatan tombol navigasi, kolom pencarian, dan tombol aksi harus memudahkan pengguna dalam menggunakannya. Berdasarkan seluruh temuan tersebut, selanjutnya dikembangkan *website* 'Singasana Smart pocket' sebagai media informasi digital yang efektif dan ramah pengguna.

Penyaringan Informasi Yang Relevan

Setiap *stakeholder* yang diwawancarai memiliki peran penting yang berkaitan dengan pengembangan *website* Singasana Smart Pocket. Bapak I Made Agus Harthawiguna berperan menjaga privasi dan keamanan data dengan memastikan informasi yang disajikan merupakan informasi yang relevan dan tidak membebani pengguna, sehingga perlu adanya penyaringan informasi yang cermat.

Bapak I Wayan Budi Artana memusatkan perhatian pada kemudahan akses dan kecepatan penyampaian informasi digital kepada masyarakat dan pegawai, serta menginginkan tata letak yang sederhana dengan navigasi jelas dan responsif agar seluruh lapisan pengguna dapat menggunakannya dengan nyaman.

Sekretaris Daerah, Bapak I Gede Susila, yang memiliki peran sebagai pengawas koordinasi administratif memberikan wawasan tentang kebutuhan koordinasi serta perlunya melakukan efisiensi data, guna mendukung kelancaran pengelolaan data dan informasi strategis pemerintahan.

Sedangkan Sekretaris Dinas Komunikasi dan Informatika yang bertugas memastikan *website* menjadi media komunikasi digital yang efektif, mudah diakses, dan mampu menjangkau warga secara luas dengan informasi yang akurat dan terpercaya.

Melalui kolaborasi peran tersebut, *website* dirancang untuk menampilkan informasi yang efektif, terstruktur, dan aman bagi pengguna.

Penambahan Fitur Penting dalam Tata Letak

Salah satu masukan dari Bapak I Made Agus Harthawiguna adalah tentang penambahan fitur hotline untuk akses layanan darurat seperti pemadam kebakaran atau ambulans. Penempatan tombol atau link untuk layanan darurat ini harus diperhatikan dalam desain tata letak *website*. Fitur ini perlu diletakkan di posisi yang mudah dijangkau, baik di header, footer, atau bagian samping yang terlihat jelas oleh pengguna. Desain tata letak yang tepat akan memastikan bahwa fitur ini tidak tertutup oleh elemen lain dan dapat ditemukan dengan cepat saat dibutuhkan.

Selain itu, tata letak *website* harus mengutamakan visibilitas tombol-tombol penting seperti tombol "Pesan Sekarang" atau "Cari Layanan". Penempatan tombol aksi utama seperti ini harus menggunakan ukuran dan warna yang cukup mencolok, tetapi tetap mempertahankan estetika yang sederhana dan profesional.

Penyederhanaan Desain melalui Website

Dari empat narasumber kunci yang diwawancarai, yaitu Sekretaris Daerah, Asisten Pemerintahan dan Kesejahteraan Rakyat, Sekretaris Dinas Komunikasi dan Informatika, serta Kepala Bagian Protokol dan Komunikasi Pimpinan, dipilih berdasarkan peran strategis dan keterlibatan mereka dalam pengambilan

keputusan, koordinasi administrasi, pengelolaan komunikasi publik, serta penyampaian informasi pimpinan.

Keempat narasumber tersebut dapat merepresentasikan kebutuhan layanan publik dari berbagai sudut pandang yang saling melengkapi, sehingga masukan mereka cukup representatif untuk mendesain *website* pemerintahan yang efektif dan mudah diakses.

Dari hasil wawancara, Bapak I Gede Susila, selaku Sekretaris Daerah Kabupaten Tabanan, memberikan masukan penting untuk menjadikan *website* sebagai platform utama alih-alih aplikasi mobile. Hal ini agar pengguna tidak terbebani untuk mengunduh aplikasi terlebih dahulu, yang bisa menjadi hambatan (*barrier*) akses. Oleh karena itu, tata letak *website* di desain dengan elemen minimalis dan menghindari fitur berat atau pengunduhan eksternal. Prinsip *mobile-first* diaplikasikan untuk menghadirkan desain responsif yang sangat memperhatikan kenyamanan pengguna di perangkat mobil, dengan tata letak yang sederhana, cepat dimuat, serta memudahkan akses elemen utama tanpa mengorbankan pengalaman pengguna. Pendekatan ini memastikan *website* dapat dijangkau secara luas dan efektif oleh seluruh lapisan masyarakat.

Konsistensi dan Aksesibilitas dalam Tata Letak

Keseluruhan wawancara menekankan signifikansi aksesibilitas dan kemudahan penggunaan sebagai prioritas utama dalam desain tata letak *website*. *Website* harus dapat digunakan oleh berbagai kalangan dengan konsistensi elemen desain yang memudahkan pengguna dalam memahami cara mengoperasikan situs, termasuk konsistensi menu navigasi dan keterbacaan teks yang mudah diakses oleh semua pengguna. Dalam mengelola kebutuhan tersebut, metode MoSCow menjadi teknik yang cocok untuk mengurutkan prioritas kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingannya (Zuhairunisa et al., 2025). Metode ini membagi kebutuhan menjadi empat kategori utama: Must Have, Should Have, Could Have, dan Won't Have, di mana kategori Must Have menunjukkan kebutuhan dengan tingkat kepentingan paling tinggi, sedangkan kategori lainnya memiliki prioritas lebih rendah. Dengan menerapkan metode MoSCoW, analisis kebutuhan pengguna dapat diorganisasikan secara sistematis sehingga memudahkan pengembang untuk memfokuskan perhatian pada fitur dan fungsi yang paling krusial untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Pada Tabel 1 akan dipaparkan hasil analisis kebutuhan pengguna yang telah diurutkan sesuai dengan kategori prioritas metode MoSCow.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengguna

No	Aspek Kebutuhan	Deskripsi Kebutuhan	Sumber (Wawancara/Observasi)	Prioritas (Must Have, Should Have, Could Have, Won't Have)
1	Navigasi dan Akses	Pengguna membutuhkan navigasi yang jelas dan mudah dipahami	Wawancara Kepala Bagian Protokol dan Komunikasi Pimpinan	Must Have
2	Informasi Relevan	Hanya informasi penting seperti profil pejabat dan layanan	Wawancara Asisten Pemerintahan dan Kesra	Must Have
3	Fitur Darurat (<i>Hotline</i>)	Tersedia tombol akses cepat untuk layanan darurat	Wawancara Asisten Pemerintahan dan Kesra	Must Have

4	Responsivitas	<i>Website</i> dapat diakses dengan nyaman di berbagai perangkat	Wawancara Sekda	Should Have
5	Desain Visual	Tampilan sederhana, rapi, dan tidak berlebihan	Wawancara Sekda	Should Have
6	Konsistensi & Aksesibilitas	Elemen desain tetap konsisten di setiap halaman	Observasi <i>Website</i> Serupa	Should Have
7	Pencarian Informasi Cepat	Adanya kolom pencarian yang mudah diakses	Observasi	Could Have

Memahami Kebutuhan Pengguna

Dalam tahap ini, peneliti berupaya mengidentifikasi kebutuhan, harapan, serta permasalahan yang dijumpai oleh pengguna ketika berinteraksi dengan *website* layanan informasi publik. Proses ini dilakukan melalui wawancara mendalam serta observasi atas pengguna yang mewakili target audiens Singasana Smart Pocket. Data yang terhimpun kemudian ditelaah melalui analisis tematik guna mengidentifikasi berbagai pola signifikan yang muncul dari pertanyaan para responden. Analisis ini berupaya untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam terkait kebutuhan pengguna yang akan menjadi dasar perancangan tata letak *website*. Peran emosi sangat menentukan dalam proses pengambilan keputusan oleh audiens ketika merespon pesan visual yang disampaikan melalui suatu media (Julianto, 2019) oleh karena itu, tata letak yang efektif tidak hanya harus informatif, tetapi juga mampu membangkitkan kesan positif dan kedekatan emosional, sehingga pengguna terdorong untuk terus berinteraksi dan memanfaatkan media tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil analisis tersebut disajikan dalam Tabel 2 berikut yang memuat pernyataan responden, kode tematik, serta tema utama yang dihasilkan. Penyajian tabel ini bertujuan untuk memudahkan pembacaan dan pemahaman terhadap pola kebutuhan yang menjadi dasar dalam perancangan tata letak *website* Singasana Smart Pocket.

Tabel 2. Tematik Kebutuhan Pengguna

No	Pernyataan Responden	Kode	Tema
1	"Saya ingin informasi tentang pejabat dan nomor darurat mudah diakses tanpa ribet cari menunya."	Navigasi & Akses mudah	Kemudahan Navigasi
2	"Data yang ditampilkan jangan terlalu banyak, yang penting-penting saja agar tidak bingung."	Penyaringan Informasi	Penyajian Informasi Relevan
3	"Kalau ada layanan darurat, sebaiknya ada tombol khusus yang langsung bisa diakses."	Fitur Darurat/Hotline	Penempatan Fitur Strategis
4	" <i>Website</i> -nya jangan cuma enak dilihat di komputer saja, HP juga harus bisa."	Desain Responsif	Responsivitas Desain
5	"Tampilannya sebaiknya simple, jangan terlalu ramai warnanya biar enak dilihat."	Tampilan Sederhana	Desain Visual & Estetika
6	"Fontnya harus jelas, jangan terlalu kecil, biar bisa dibaca semua orang."	Keterbacaan Visual	Aksesibilitas & Keterbacaan

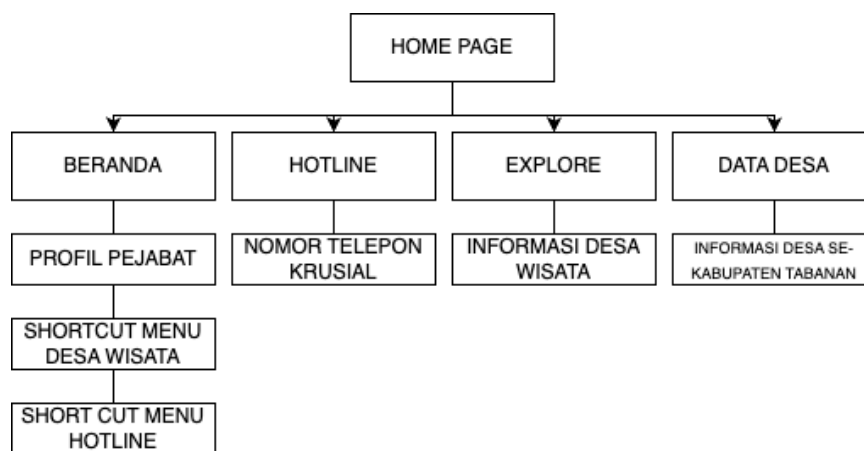
Merancang Solusi Desain Tata Letak

Website Singasana Smart Pocket dirancang dengan tujuan utama agar masyarakat dan pegawai pemerintahan bisa dengan mudah mengakses informasi penting seperti pemetaan struktural pejabat,

informasi desa berpotensi, nomor-nomor krusial di Kabupaten Tabanan, serta data wilayah lainnya. Dapat dikatakan, bahwa Singasana Smart Pocket berbeda dengan *website* yang sudah ada, dan dapat dijadikan sebuah jembatan komunikasi antara pemerintah dan warga agar semuanya lebih transparan serta efisien.

Website ini dikembangkan dalam kategori *website* dinamis, yaitu konten dan informasi dapat diperbarui secara rutin sesuai kebutuhan dan masukan pengguna. Di samping itu, *Website* Singasana Smart Pocket ini turut menghadirkan struktur informasi yang terorganisir dan mudah dipahami sehingga memudahkan pencarian dan navigasi bagi pengguna.

Untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi *website* Singasana Smart Pocket, dibuatlah peta situs atau site map yang menggambarkan struktur keseluruhan halaman dan navigasi. Site map ini berfungsi sebagai panduan visual yang menampilkan alur halaman-halaman utama dan subhalaman ditata agar informasi dapat diakses secara cepat dan terstruktur. Berikut merupakan tampilan site map *Website* Singasana Smart Pocket:



Gambar 1. Site Map Website Singasana Smart Pocket

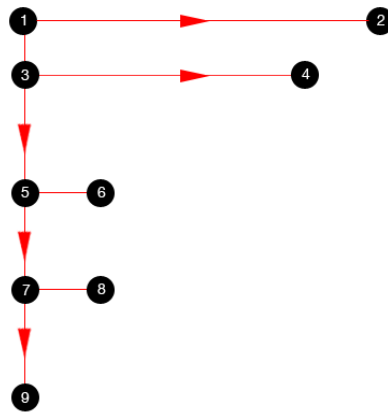
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, terdapat sejumlah faktor krusial yang perlu diperhatikan dalam merancang tata letak *website* Singasana Smart Pocket agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Faktor pertama adalah kemudahan navigasi, yaitu tata letak harus dirancang dengan struktur menu yang jelas, sederhana, dan konsisten agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa kebingungan. Kedua, penyajian informasi yang relevan juga menjadi aspek krusial. Informasi yang ditampilkan harus difokuskan pada segala aspek yang sangat dibutuhkan oleh pengguna, seperti profil pejabat, informasi desa potensial, dan kontak darurat, sehingga terhindar dari informasi berlebihan yang tidak perlu.

Faktor ketiga ialah daya tanggap desain, yang mengharuskan *website* dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat, termasuk *desktop* maupun perangkat seluler, agar memudahkan pengguna dalam berbagai situasi. Selanjutnya, penempatan fitur-fitur penting secara strategis, seperti tombol *hotline*, kolom pencarian, atau menu akses cepat, juga harus diperhatikan agar mudah dijangkau sesuai dengan pola pemindaian visual pengguna. Selain itu, konsistensi visual dalam penggunaan warna, tipografi, ikon, dan tata letak turut berperan dalam menciptakan tampilan yang profesional dan memudahkan orientasi pengguna di setiap halaman.

Faktor berikutnya yang sama pentingnya yaitu aksesibilitas, mencakup pilihan warna yang mengakomodasi pengguna dengan gangguan penglihatan, ukuran teks yang memadai, hingga berbagai elemen yang dapat diidentifikasi dengan jelas sehingga dapat diakses oleh berbagai kelompok. Terakhir, kesederhanaan dan kecepatan akses harus dijaga dengan menghindari elemen visual yang terlalu berat atau kompleks, agar *website* tetap ringan, cepat dimuat, dan memberikan pengalaman yang nyaman. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, tata letak *website*

Singasana Smart Pocket diharapkan mampu memenuhi harapan pengguna dan meningkatkan kualitas layanan informasi digital yang diberikan.

Pengaturan item pada halaman web disebut sebagai tata letak *website*, yang ditujukan guna mengoptimalkan pengalaman pengguna. Penataan tata letak *website* menjadi penting karena saat tampilan desktop diubah ke versi mobile, efektivitas dan efisiensi *website* cenderung mengalami penurunan (Putri et al., 2018). Tata letak yang baik harus memperhatikan User *Interface* (UI) serta User Experience (UX), dengan fokus pada kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna. Prinsip dasar desain tata letak meliputi kesederhanaan, konsistensi, dan hierarki visual, yang membantu pengguna menemukan informasi dengan mudah.

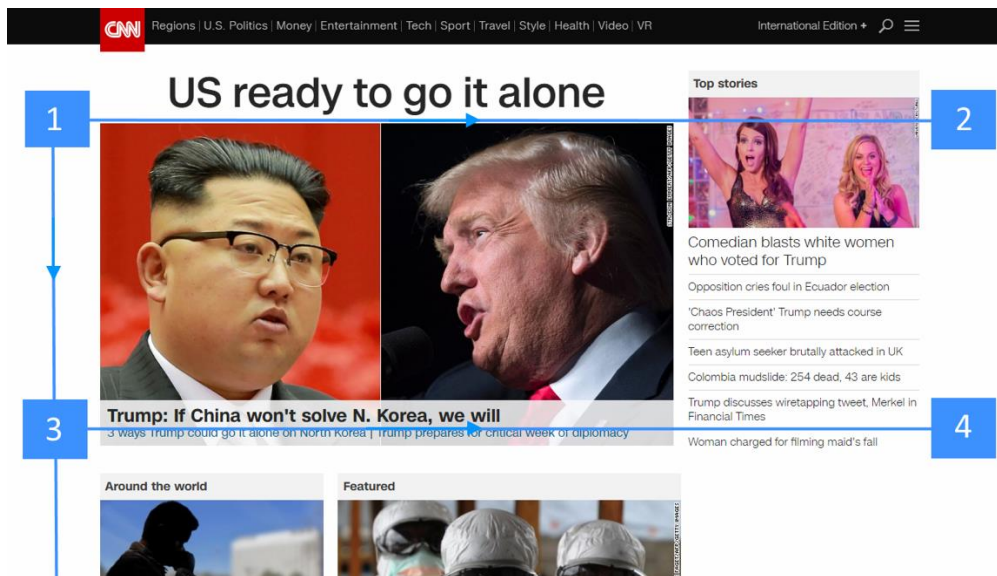


Gambar 2. Pola F

Sumber: <https://vanseodesign.com>

Pada Gambar 2. Pola-F merupakan salah satu pola tata letak yang menggambarkan kecenderungan pengguna dalam memindai halaman web secara visual, membentuk lintasan seperti huruf "F". Pengguna biasanya memulai dari kiri atas layar, bergerak secara horizontal ke kanan, kemudian kembali ke sisi kiri untuk membaca baris berikutnya secara horizontal, namun dengan panjang yang lebih pendek, dan selanjutnya meluncur turun secara vertikal di sisi kiri. Dalam konteks desain *interface*, penerapan pola-F membantu mengarahkan perhatian pengguna pada informasi penting yang ditempatkan di bagian atas dan sisi kiri halaman. Pola ini efektif digunakan pada situs yang menampilkan informasi secara sistematis, karena mampu menyesuaikan antara gerakan vertikal dan horizontal mata pengguna, sehingga setiap baris informasi terasa memiliki area visual tersendiri. Penerapan pola-F juga memperkuat kecenderungan bahwa pengguna tidak membaca secara menyeluruh, melainkan memindai alur visual terlebih dahulu sebelum menentukan bagian mana yang ingin mereka baca lebih lanjut (Segara, 2019)

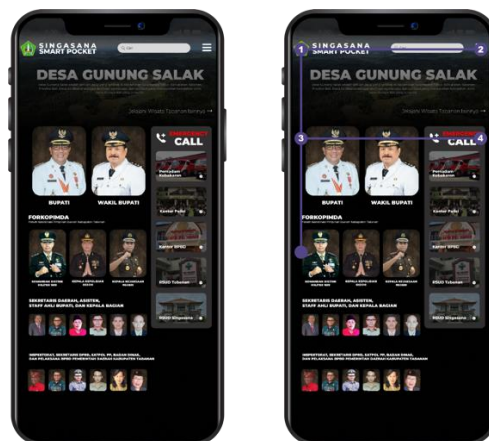
Gambar 3 mengilustrasikan implementasi pola-F pada situs web CNN, di mana perhatian pengguna dimulai dari kiri atas (judul utama), bergerak secara horizontal ke kanan, kemudian kembali ke kiri untuk membaca sub judul, serta akhirnya turun secara vertikal melalui daftar item berita. Konfigurasi ini membentuk alur berbentuk F yang efisien yang menyajikan informasi penting secara hirarkis dan memudahkan pemindaian pengguna.

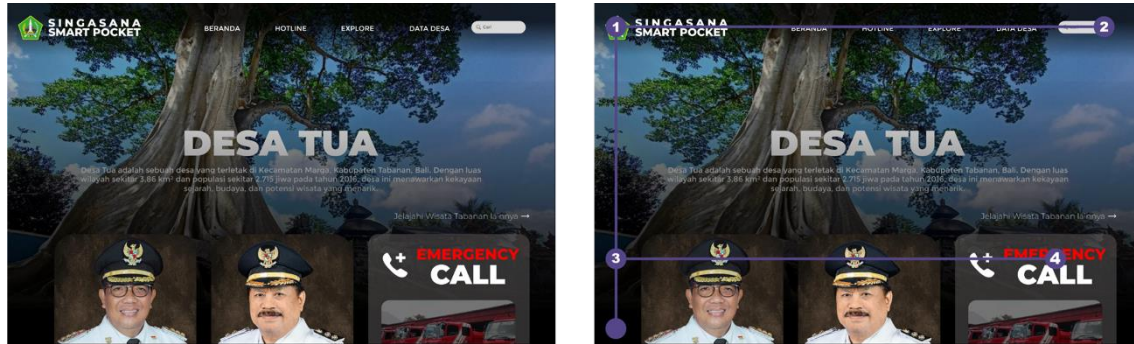


Gambar 3. Contoh Website yang Menerapkan Pola F

Sumber: <https://uxplanet.org/f-shaped-pattern-for-reading-content-80af79cd3394>
(Babich, 2020))

Pada Gambar 4. menampilkan gambaran visual tata letak dan elemen-elemen utama yang dirancang untuk memudahkan pengguna mengakses informasi. *Interface website* Singasana Smart Pocket pada perangkat mobile ini dirancang dengan prinsip konsistensi dan kemudahan navigasi sehingga pengguna dapat dengan cepat mengenali posisi menu dan fitur penting di halaman *website*. Pada gambar tersebut pula terdapat tampilan tata letak yang ditandai dengan pola F untuk mengilustrasikan pola pergerakan mata dan fokus pengguna saat membaca *website*. Pola F ini menunjukkan area mana saja yang mendapat perhatian pengguna paling besar, sehingga tata letak dioptimalisasi untuk menempatkan elemen-elemen penting pada posisi strategis yang mudah terlihat dan diakses. Dengan demikian, desain *interface* yang mengikuti pola F dapat meningkatkan efektivitas komunikasi informasi dan kenyamanan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Gambar 4. *Interface Website* Singasana Smart Pocket versi Mobile



Gambar 5. Interface Website Singasana Smart Pocket versi desktop

Pada Gambar 5. menampilkan *interface website* Singasana Smart Pocket versi desktop, yang menampilkan keseluruhan elemen secara luas dengan tata letak yang memanfaatkan lebar layar monitor. Desain ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai menu dan informasi secara lebih jelas. Pada tampilan desktop, elemen seperti menu navigasi utama, serta konten inti menjadi lebih luas dan memerlukan pengguliran untuk melihat keseluruhan isi konten. Hal ini dikarenakan desain lebih mengutamakan tampilan yang terbaca jelas pada tampilan desktop, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan *website* secara maksimal terutama jika membutuhkan akses ke banyak informasi sekaligus.

Evaluasi Desain *Interface* Berdasarkan Kebutuhan Pengguna

Evaluasi desain *interface* merupakan tahapan penting dalam upaya memastikan bahwa tata letak dan elemen visual pada *website* Singasana Smart Pocket sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Berdasarkan hasil wawancara serta analisis kebutuhan, evaluasi dilakukan berdasarkan pada aspek kemudahan navigasi, keterbacaan, konsistensi, dan aksesibilitas. Desain *interface* dievaluasi dari sudut pandang pengguna dengan mempertimbangkan berbagai latar belakang dan kemampuan dari pengguna, agar *website* dapat digunakan secara efisien oleh berbagai kalangan.

Salah satu aspek utama dalam evaluasi adalah kesesuaian struktur navigasi dengan pola penggunaan informasi oleh pengguna. Melalui observasi pola pergerakan mata (*eye-tracking*) dan pola F yang umum ditemui dalam membaca sebuah *website*, posisi tombol dan menu turut menjadi hal penting yang harus dipastikan berada pada area prioritas pandangan pengguna. Evaluasi juga mencakup pengujian responsivitas desain di berbagai perangkat, khususnya mobile dan desktop, agar pengalaman pengguna dapat berjalan konsisten dan optimal.

Di samping itu, evaluasi meliputi penilaian kejelasan visual seperti ukuran teks, kontras warna, dan pemilihan letak elemen interaktif yang dapat memudahkan akses tanpa membingungkan pengguna. Masukan dari pengguna secara langsung turut digunakan sebagai upaya mengidentifikasi kekurangan dan area perbaikan yang kemudian dapat menjadi rekomendasi dalam pengembangan desain lebih lanjut.

Dengan pendekatan evaluasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna ini, diharapkan desain *website* Singasana Smart Pocket mampu memenuhi standar *usability* dan meningkatkan kepuasan serta efektivitas penggunaan layanan informasi publik.

Simpulan

Perancangan *website* Singasana Smart Pocket dilakukan dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai pusat perhatian dalam setiap tahap proses pengembangan. Dengan metode ini, desain *interface* dan tata letak tidak hanya berdasarkan pada estetika, akan tetapi turut mempertimbangkan pengalaman serta kebutuhan pengguna secara

mendalam. Hasil analisis kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui wawancara dan observasi menjadi sebuah dasar dalam menentukan prioritas fitur dan konten menggunakan teknik MoSCoW, sehingga pengembangan menjadi lebih terarah dan efektif.

Evaluasi desain *interface* menunjukkan bahwa *website* mampu memenuhi standar kegunaan (usability) yang baik dengan kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, serta aksesibilitas yang optimal. Pengujian desain juga memastikan responsivitas di berbagai perangkat sehingga pengalaman pengguna tetap nyaman baik digunakan pada tampilan desktop maupun mobile. Dengan pendekatan UCD, *website* ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi publik yang transparan, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan UCD dalam pengembangan *website* Singasana Smart Pocket menjadi langkah penting untuk menciptakan solusi digital yang relevan dan tepat guna, sesuai kebutuhan masyarakat dan pemerintahan

Referensi

- Babich, N. (2020, May 30). *F-Shaped Pattern for Reading Content*. Medium. <https://uxplanet.org/f-shaped-pattern-for-reading-content-80af79cd3394>
- Cahyani, A. A., Kholik, A., & Rizki, M. F. (2024). 'Optimalisasi Komunikasi Digital dalam Penerapan Visual Sosial pada Desain atau Layout *Website* Company Profile.' *Jurnal Syntax Admiration*, 5(7), Article 7. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i7.1303>
- Ekarini, F. (2017). 'Analisis Desain *Website* BNI, Bukopin, J.Co Donuts dan Mcdonalds Menurut Buku "The Principles Of Beautiful Web Design."' *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 8–20. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.14489>
- Hanafi, D., Prabadhi, I. A., & Hertantyo, G. B. (2025). Perancangan Desain User *Interface*/User Experience: Systematic Literature Review.' *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782>
- Julianto, I. N. L. (2019). 'Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0.' *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2, 26–30.
- Kurniasih, N., Perdana, F., & Rodiah, S. (2024). 'Analisis Visual Situs Web untuk Pengembangan Situs Web Perpustakaan Digital.' *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14398>
- Perdani, T. A., Ruskan, E. L., & Meiriza, A. (2023). 'Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan *Website* Evidence File Kegiatan Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan.' *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3377>
- Podungge, Z. K., Olii, S., & Takdir, R. (2025). 'Penggunaan Metode User Centered Design Dalam Pengembangan *Website* Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Bone Bolango.' *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.37031/diffusion.v5i1.29160>
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020a). 'Desain User *Interface* Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui Media Digital *Website*.' *Jurnal Desain*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i3.5877>
- Putri, A. V., Pinandito, A., & Az-Zahra, H. M. (2018). 'Analisis Layout *Website* Responsive Menggunakan Material Design Guidelines dan User Centered Design.' *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3178–3184.
- Ristiawan, H. (2015). 'Analisis User *Website* Pemerintah Untuk Pengembangan *Website* Berbasis Citizen Centric.' *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(2), Article 2.



- Saputri, I. S. Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). 'Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web.' *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.269-278>
- Segara, A. (2019). 'Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web.' *Magenta / Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 452–464. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>
- Tunas, I. W. M. P., Pratiwi, P., Prestiliano, J., & Bezaleel, M. (2023). 'Desain Antar Muka Website Oemah Djari dengan Pendekatan User Centered Design.' *Jurnal Desain*, 10(3), 475. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14869>
- Zuhairunisa, A. R., Az-Zahra, H. M., & Syawli, A. (2025). 'Penerapan Metode Moscow dalam Menetapkan Prioritas Kebutuhan Sistem di SMPN 1 Kedawung.' *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(4). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14666>