

ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE BADAN PENYULUHAN DAN PENGEMBANGAN SDM KEMENTERIAN LHK DENGAN METODE DESIGN THINKING

ANALYSIS AND DESIGN OF UI/UX WEBSITE FOR THE MINISTRY OF ENVIRONMENT AND FORESTRY'S EXTENSION AND HUMAN RESOURCES DEVELOPMENT AGENCY USING THE DESIGN THINKING METHOD

Muhammad Ryan ¹, Lusa Indah Prahartiwi ²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Email: lusa.lip@nusmandiri.ac.id

Abstrak

Dalam menjalankan tugas Badan Penyuluhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BP2SDM) yaitu penyelenggaraan penyuluhan dan pengembangan SDM lingkungan hidup dan kehutanan, maka salah satu upaya yang dilakukan yaitu penyediaan informasi dan layanan publik pada *website* resmi. Akan tetapi penulis menemukan kekurangan dalam *website* BP2SDM yang dinilai kurang menarik, tidak *user-friendly* dan juga tidak adanya interaksi antara pengguna dengan *website*. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan merancang desain UI/UX *website* BP2SDM agar lebih *user-friendly* dan mudah digunakan oleh pengguna menggunakan metode *design thinking* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi layanan publik. Tahapan yang dilalui dalam metode *design thinking* yaitu *empathize, define, ideate, prototype, and testing*. Tahapan-tahapan tersebut untuk memahami masalah dari sisi pengguna, merancang solusi kemudian membuat rekomendasi perbaikan yang selanjutnya dilakukan pengujian kepada pengguna menggunakan metode pengujian *system usability scale* (SUS) dengan hasil skor akhir 82 yang menunjukkan bahwa *prototype* sudah *high acceptable, grade scale B* dan dikategorikan *excellent*.

Kata Kunci: BP2SDM KLHK, UI/UX, Metode *Design Thinking*.

Abstract

In order to carry out the duties of the Extension and Human Resources Development Agency (BP2SDM), which involve environmental and forestry human resource development and extension, one of the efforts undertaken is the provision of information and public services through the official website. However, shortcomings have been identified in the BP2SDM website,

characterized by its lack of attractiveness, user-friendliness, and interactivity. Therefore, this research aims to analyze and design the UI/UX of the BP2SDM website to make it more user-friendly and easily accessible, utilizing the design thinking method to enhance the effectiveness and efficiency of public services. The stages involved in the design thinking method include empathizing, defining, ideating, prototyping, and testing. These stages are employed to comprehend user issues, design solutions, and make recommendations for improvement, followed by testing the prototype using the System Usability Scale (SUS) testing method. The final score of 82 indicates high acceptability, a grade B rating, and an excellent categorization for the prototype.

Keywords: **BP2SDM KLHK, UI/UX, Design Thinking Method.**

PENDAHULUAN

Badan Penyuluhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BP2SDM) adalah bagian penting Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan yang mendukung pengembangan SDM unggul dan berkualitas bidang lingkungan dan kehutanan.

Dalam era digital, *website* adalah alat penting penyebaran informasi dan layanan publik sesuai UU Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, yang menyebutkan bahwa setiap orang berhak mendapatkan Informasi Publik dari Badan Publik dan setiap Badan Publik wajib menyediakan, memberikan, dan menerbitkan Informasi Publik [1].

Dalam tugasnya, BP2SDM Kementerian LHK menggunakan *website* untuk menyediakan informasi dan layanan publik. Melalui *website* masyarakat dapat mengakses informasi tentang kebijakan, program, dan layanan publik serta dapat menambah transparansi pemerintah dengan

menampilkan informasi anggaran, kegiatan, dan kinerja BP2SDM. Namun saat ini tampilan dan *user interface* website BP2SDM Kementerian LHK dinilai kurang menarik, tidak *user-friendly*, dan tidak ada interaksi antara pengguna dengan *website* sehingga pengguna tidak dapat memberikan tanggapan terhadap informasi yang disediakan. Oleh karena itu *website* BP2SDM Kementerian LHK harus memiliki desain yang optimal dan efektif untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan layanan yang disediakan.

Pada penelitian terdahulu mencermati aspek-aspek penting terkait analisis dan perancangan UI/UX. Penelitian tersebut mengeksplorasi PT. Dharma Lautan Utama, perusahaan transportasi laut dan ferry di Indonesia, yang menciptakan aplikasi *web* yang dapat diakses di <https://tiket.dlu.co.id/> untuk pemesanan tiket kapal. Namun,

masih terdapat kendala seperti tidak ada fitur yang diinginkan, opsi pembayaran yang terbatas, serta *interface* yang kurang menarik dan interaktif. Solusi ditemukan dengan menerapkan perancangan menggunakan metode *user centered design* (UCD) [2]. Dalam perancangan desain UI dengan metode UCD sangat berfokus pada pengalaman hingga kepuasan pengguna, sehingga penggunaan metode UCD dalam pelaksanaan desain UI memerlukan proses terstruktur dan waktu yang lama untuk mendapatkan hasil yang baik dan sesuai kebutuhan pengguna [3]. Sedangkan *design thinking* adalah metode pendekatan desain berorientasi pada manusia untuk memecahkan masalah dan menciptakan inovasi. Melibatkan langkah pengumpulan informasi pengguna, mengubah informasi menjadi solusi yang dibutuhkan, menciptakan solusi kreatif, merepresentasikan solusi, menguji hasil representasi, dan mendapatkan umpan balik [4]. Berbeda dengan hanya memenuhi kebutuhan pengguna, *design thinking* juga mengejar identifikasi dan pembuatan solusi melalui *prototype* yang diuji langsung kepada pengguna untuk menyelesaikan masalah [5].

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis dan perancangan desain UI/UX *website* BP2SDM Kementerian LHK agar lebih *user-friendly* dan mudah digunakan dengan menggunakan metode *Design Thinking*

untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi layanan publik. Ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas layanan publik dan pengembangan SDM bidang lingkungan hidup dan kehutanan.

LANDASAN TEORI

User Interface (UI)

User interface (UI) adalah sesuatu yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. UI tidak hanya mengenai warna dan bentuk, tetapi tentang menyajikan alat yang tepat untuk pengguna agar mencapai tujuannya. UI lebih dari hanya sekedar tombol, menu, dan *form* yang diisi oleh pengguna. Desain UI yang baik memiliki keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktif tanpa memerlukan usaha lebih [6].

User Experience (UX)

User experience (UX) adalah pengalaman kepada pengguna dari sebuah *website* atau *software* agar interaksi berjalan menarik dan menyenangkan. Hal ini mencakup segala yang dirasakan dan kesulitan yang dihadapi ketika menggunakan sistem tersebut. Pada dasarnya, UX berfokus pada bagaimana sistem terasa dan bagaimana memecahkan suatu masalah pengguna [7].

Website

Website adalah kumpulan halaman digital berisi informasi dalam bentuk teks, animasi, gambar, suara dan video yang saling terkait dan terkoneksi dengan internet, sehingga dapat diakses oleh siapa saja yang terkoneksi dengan jaringan internet [8].

Design Thinking

Design thinking adalah ide, strategi, metode dan sebuah cara yang efektif dalam memahami keinginan setiap pengguna, menimbulkan berbagai asumsi, menjelaskan kembali masalah dan menciptakan solusi yang inovatif untuk membuat tampilan, pengujian produk dan layanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna [9].

Empathy Map

Empathy Map adalah alat bantu visual untuk memberi pengertian tentang bagaimana pelanggan mendapat kepuasan terhadap nilai suatu produk/jasa dibandingkan dengan harga yang ditawarkan. Tahap awal memulai *empathy map* adalah menentukan karakter demografi dari pelanggan yang ditargetkan dengan 6 indikator yang diajukan kepada target pengguna [10].

Affinity Diagram

Affinity diagram merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengorganisir sejumlah informasi, permasalahan atau ide-ide yang terkumpul. Dalam *affinity diagram* kita

menulis informasi atau ide-ide pada kartu-kartu yang terpisah kemudian dikelompokkan berdasarkan tema yang muncul [11].

Wireframe

Wireframe adalah desain awal yang dilakukan pada tahap desain *user interface* suatu aplikasi atau *website*. *Wireframe* dirancang dengan pertimbangan tata letak konten, navigasi, dan fungsionalitas yang mempertimbangkan kebutuhan pengguna. *Wireframe* berperan penting sebagai struktur dasar suatu halaman sebelum konten dan desain visual ditambahkan [12].

Figma

Figma adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain *user interface* berupa tampilan aplikasi berbasis *mobile*, *desktop* maupun tampilan *website* yang dapat diakses melalui jaringan internet karena figma berbasis *web*. Figma cukup berbeda karena lingkungan kerjanya ditampilkan langsung pada *browser* ketika kita mengakses www.figma.com, maka setiap anggota tim dapat mengakses *project* yang sedang dikerjakan tanpa perlu membeli lisensi atau memasang aplikasi yang sama [12].

Usability

Usability adalah salah satu elemen kunci dari desain *interface*. Ini adalah atribut yang dapat

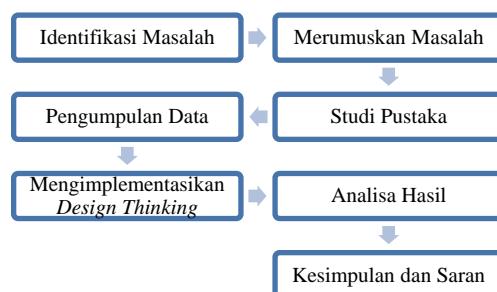
membantu mengukur kemudahan menggunakan *interface* aplikasi atau *website* agar berfungsi dengan baik. *Usability* dapat dibagi menjadi 5 sub-komponen diantaranya adalah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* [13].

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan *design thinking* sebagai pendekatan kolaboratif agar mendapat solusi yang efektif dan efisien.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam Analisis dan Perancangan Desain UI/UX *website* BP2SDM Kementerian LHK ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian
Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Tahapan penelitian berdasarkan Gambar 1 dijelaskan sebagai berikut: (1) Identifikasi Masalah yaitu mengenali masalah interaksi antara pengguna dengan *website* BP2SDM. (2) Merumuskan Masalah yaitu merincikan masalah yang ada dengan jelas. (3) Studi Pustaka yaitu mempelajari teori desain UI/UX dan

design thinking. (4) Pengumpulan Data yaitu pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. (5) Implementasi *Design Thinking* dalam perancangan solusi desain dengan langkah sebagai berikut:

Empathize

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan pendekatan penelitian kualitatif. Pertama dilakukan observasi langsung terhadap interaksi antara pengguna dan *website*. Ini memberikan pemahaman tentang perilaku pengguna, cara menghadapi tantangan dan penggunaan fitur yang tersedia di *website*. Pengujian pengguna dengan jumlah besar tidak perlu dilakukan untuk menghindari pemborosan sumber daya. Optimalnya pengujian melibatkan tidak lebih dari 5 pengguna dan tetap memberikan informasi yang relevan. Setelah pengguna kelima, pengujian hanya mengamati temuan yang sama tanpa memberikan data baru [14]. Maka, dilakukan wawancara mendalam terhadap 5 narasumber. Disusun daftar pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian untuk membimbing proses wawancara dan memperoleh informasi yang lebih rinci.

Tabel 1. Daftar pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
----	------------

No	Pertanyaan
1	Apa kesan pertama Anda saat melihat tampilan desain <i>website</i> Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Kementerian LHK?
2	Apakah yang Anda dengar dari orang lain tentang bagaimana pengalaman mereka menggunakan <i>website</i> ini?
3	Bagaimana perasaan Anda saat berinteraksi dengan tampilan dan navigasi di <i>website</i> tersebut? Apakah Anda merasa nyaman dan mudah untuk menemukan informasi yang diinginkan?
4	Apakah Anda pernah merekomendasikan <i>website</i> ini kepada orang lain? Apa yang Anda katakan tentang <i>website</i> ini?
5	Apakah ada masalah teknis atau tampilan yang pernah Anda alami saat menggunakan <i>website</i> ini?
6	Apa manfaat yang Anda inginkan ketika menggunakan <i>website</i> Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Kementerian LHK?

Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Hasil observasi dan wawancara kemudian digabungkan menjadi sebuah *empathy map*, ini membantu merangkum aspek-aspek seperti apa yang pengguna lihat, dengar, pikir, rasakan, katakan dan lakukan.

Define

Tahap ini menganalisis data dari tahap *empathize* sebelumnya. Dilakukan analisis terhadap hasil wawancara dengan 5 narasumber, data observasi, dan literatur untuk memahami kebutuhan, masalah, dan harapan pengguna. Hasil ini digunakan untuk membuat *affinity diagram* yang membantu mengatur data yang terkumpul dan mengidentifikasi pola atau tema yang muncul.

Ideate

Tahap *ideate* adalah tahap kreatif untuk menghasilkan banyak ide dan solusi inovatif untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tidak ada batasan dalam tahap ini dan diberikan kebebasan untuk berimajinasi dan berpikir *out of the box* untuk menghasilkan ide segar. Dalam proses *ideate*, *wireframe* membantu menggambarkan ide dan solusi sebagai sketsa antarmuka sederhana. Ini memungkinkan penulis dengan cepat memvisualisasikan struktur dan tata letak elemen-elemen utama *website*. Setelah ide direpresentasikan sebagai *wireframe*. Ide yang terpilih menjadi dasar untuk tahap perancangan selanjutnya, di mana desain UI/UX yang lebih rinci akan dikembangkan berdasarkan ide tersebut.

Prototype

Tahap *prototype* melibatkan pembuatan representasi awal solusi yang diusulkan sebelumnya kemudian menggambarkan secara visual atau fisik bagaimana solusi akan berfungsi dan dirasakan oleh pengguna. Dalam kasus pengembangan desain UI/UX *website* BP2SDM Kementerian LHK, penulis menggunakan Figma sebagai alat untuk membuat *prototype* interaktif dan responsif dengan cepat dan memungkinkan hasil yang optimal.

Test

Test adalah tahap untuk menguji solusi yang telah dibuat pada tahap *prototype* menggunakan metode pengukuran *system usability scale* (SUS) sehingga didapat data kuantitatif tentang kepuasan pengguna terhadap solusi yang diuji, dengan cara meminta pengguna untuk menilai 10 pernyataan menggunakan skala *likert* dari 1 hingga 5. Pernyataan ini mencakup aspek-aspek kegunaan seperti kemudahan penggunaan, kejelasan, dan kepuasan pengguna. Skor SUS dihitung dari penjumlahan dan penyesuaian nilai yang diberikan oleh pengguna. Skor tersebut memiliki rentang 0 hingga 100 dan semakin tinggi skornya, semakin baik juga persepsi pengguna terhadap kegunaan yang lebih baik [15].

Dalam tahap ini, penulis menentukan populasi dan sampel responden kuesioner pengujian. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, seperti manusia, hewan, atau gejala yang memiliki karakteristik tertentu. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan teknik sampling yang mewakili keseluruhan populasi. Kesimpulan yang diambil dari sampel akan mencerminkan populasi secara keseluruhan [16]. Populasi yang diteliti adalah ASN lingkup BP2SDM Kementerian LHK sebesar 812 orang. Sampel penelitian terdiri dari 90 orang yang dipilih berdasarkan perhitungan menggunakan rumus slovin [17].

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel yang dicari

N : Jumlah Populasi

e : Tolerasi nilai error 10% dengan tingkat kepercayaan 90%

$$\begin{aligned} n &= \frac{812}{1+812(0,1)^2} \\ &= 89,04 \\ &= 90 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Tahap penelitian berikutnya (6) Analisis Hasil yaitu analisa data yang telah terkumpul hingga hasil implementasi solusi desain UI/UX dengan *design thinking*. Selanjutnya (7) Kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara sehingga didapat kebutuhan dan masalah yang dirasakan pengguna dari *website* BP2SDM. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung *website* agar mendapat gambaran jelas tentang tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan *website*.



Gambar 2. Tampilan awal website
Sumber: BP2SDM, 2023

Selanjutnya, penulis melakukan wawancara mendalam dengan 5 pengguna secara langsung untuk memperoleh informasi rinci mengenai kebutuhan dan masalah pengguna *website* BP2SDM. Data dari observasi dan wawancara digabungkan dalam sebuah *empathy map*, yang membantu memahami pengalaman pengguna dan memetakan pemikiran serta emosi mereka terkait dengan *website*.



Gambar 3. *Empathy Map*
Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Define

Setelah mengumpulkan data dari tahap *empathize*, peneliti menggunakan

teknik *affinity diagram* untuk mengolahnya. Hasilnya

mengolannya. Hasilnya teridentifikasi tiga kategori utama: masalah desain (termasuk tampilan, tata letak, dan warna yang kurang nyaman), masalah penggunaan (terkait menu dan kesulitan menemukan informasi), serta kebutuhan pengguna (aspirasi terhadap informasi lebih interaktif dan bermanfaat). Pengelompokan data ini, penulis dapat fokus pada solusi sesuai kebutuhan pengguna. *Affinity diagram* membantu menganalisis hubungan data secara sistematis, memudahkan pemahaman terhadap masalah yang dihadapi pengguna, dan memberikan arahan yang jelas dalam mencari solusi.



Gambar 4. *Affinity Diagram*
Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Ideate

Dari identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, penulis menghasilkan berbagai ide dan solusi untuk merancang UI/UX *website* BP2SDM Kementerian LHK. Ide dan solusi ini dicatat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Ide dan Solusi

Tabel 2. Ide dan Solusi

No	Ide dan Solusi
1	Memperbarui tampilan desain website agar lebih menarik dan mudah digunakan
2	Menambahkan informasi yang selalu update dan dibutuhkan oleh pengguna
3	Menambahkan fitur untuk memudahkan pengguna dalam melihat dan mencari informasi
4	Menambahkan fitur untuk memudahkan pengguna dalam mengunduh data
5	Menambahkan fitur form permohonan informasi oleh pengguna yang belum tersedia dalam website

Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Ide dan solusi yang berasal dari tahap sebelumnya diwujudkan dalam bentuk *wireframe*, yang menjadi dasar tampilan antarmuka website. Berikut adalah desain *wireframe* yang telah disusun oleh penulis untuk menunjukkan rancangan dasar antarmuka website.



Gambar 5. *Wireframe*

Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Prototype

Pada tahap selanjutnya dari proses perancangan desain UI/UX website BP2SDM Kementerian LHK, penulis telah membuat sebuah *prototype* yang

menarik untuk diuji oleh pengguna dan dapat diakses di bit.ly/Prototype_UI_UX_BP2SDM. *Prototype* ini merupakan representasi visual dari ide dan solusi yang telah dihasilkan dari identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna sebelumnya.



Gambar 6. *Prototype*
Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Test

Pengujian dilakukan dengan membagikan kuesioner *online* melalui *Google Form* kepada 90 sampel responden. Responden dipilih secara acak menggunakan

teknik *simple random sampling*, di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih. Metode pengujian ini menggunakan *system usability scale* (SUS), dengan sepuluh pernyataan yang dinilai menggunakan skala 1 hingga 5, dimana 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan 5 menunjukkan sangat setuju terhadap pernyataan pengujian.

Tabel 3. Daftar pernyataan SUS

No	Pernyataan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi	1 s/d 5
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3	Saya merasa website ini mudah untuk digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini	1 s/d 5
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini)	1 s/d 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat	1 s/d 5
8	Saya merasa website ini membingungkan	1 s/d 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini	1 s/d 5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini	1 s/d 5

Sumber: [18]

Setelah mengumpulkan data dari responden, data tersebut kemudian diolah dengan aturan yang digunakan untuk menghitung skor SUS dari kuesioner [17]:

1. Setiap pernyataan nomor ganjil dikurangi 1 dari skor yang diberikan responden.

2. Setiap pernyataan nomor genap, skor akhir diperoleh dengan mengurangkan skor yang diberikan pengguna dengan 5.
3. Skor SUS akhir diperoleh dengan menjumlahkan skor dari setiap pernyataan dan dikalikan dengan faktor 2,5.

Aturan perhitungan skor di atas berlaku untuk satu responden.

Tabel 4. Hasil perhitungan jawaban responden dengan metode SUS

Responden	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
R1	28	70
R2	24	60
R3	38	95
R4	32	80
R5	32	80
R6	35	88
R7	28	70
R8	26	65
R9	40	100
R10	24	60
R11	25	63
R12	32	80
R13	33	83
R14	30	75
R15	32	80
R16	23	58
R17	28	70
R18	35	88
R19	33	83
R20	17	43
R21	36	90
R22	28	70
R23	30	75
R24	33	83
R25	39	98
R26	33	83
R27	34	85
R28	37	93
R29	35	88
R30	31	78
R31	33	83
R32	29	73
R33	35	88
R34	31	78
R35	38	95
R36	36	90
R37	22	55
R38	37	93
R39	36	90
R40	40	100
R41	32	80
R42	37	93
R43	40	100
R44	28	70
R45	34	85
R46	36	90
R47	32	80
R48	34	85
R49	40	100
R50	35	88
R51	35	88
R52	35	88
R53	39	98
R54	40	100

Responden	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
R55	36	90
R56	32	80
R57	29	73
R58	36	90
R59	35	88
R60	30	75
R61	35	88
R62	30	75
R63	32	80
R64	29	73
R65	34	85
R66	34	85
R67	33	83
R68	34	85
R69	33	83
R70	32	80
R71	32	80
R72	31	78
R73	31	78
R74	25	63
R75	33	83
R76	31	78
R77	33	83
R78	38	95
R79	34	85
R80	31	78
R81	34	85
R82	32	80
R83	33	83
R84	40	100
R85	33	83
R86	38	95
R87	38	95
R88	37	93
R89	36	90
R90	40	100
Jumlah Skor		7423

Sumber: Ryan dan Prahartiwi, 2023

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari seluruh responden akan dijumlahkan, kemudian hasilnya dibagi dengan jumlah partisipan untuk mendapatkan skor rata-rata.

$$\tilde{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

$$\tilde{x} = \frac{7423}{90}$$

$$\tilde{x} = 82$$

Keterangan:

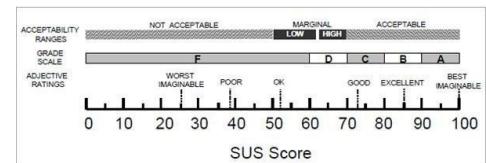
\tilde{x} : Skor rata-rata

Σx : Jumlah skor SUS

n : Jumlah responden

Setelah selesai melakukan perhitungan skor SUS berdasarkan data dari kuesioner yang diisi oleh 90 responden, didapatkan hasil

perhitungan skor rata-rata SUS sebesar 82, hasil skor akhir tersebut digunakan sebagai ukuran kepuasan pengguna terhadap *prototype* desain UI/UX *website* yang diuji.



Gambar 7. Grade Rankings SUS Score

Sumber: [15]

Berikut hasil yang didapat berdasarkan ketentuan seperti pada gambar diatas, yaitu:

1. *Acceptability*, tingkat penerimaan oleh pengguna tergolong tinggi. Menandakan mayoritas pengguna menyukai sistem yang diuji, dan merasa nyaman menggunakan.
2. *Grade*, pengguna memberi nilai positif terhadap aspek kegunaan dengan skala *grade* B, dan merasa puas dengan kualitas keseluruhan.
3. *Adjective*, pengguna memberikan deskripsi positif terhadap sistem yang diuji. Dengan hasil yang dikategorikan *excellent* memberi kesan yang positif terhadap pengalaman penggunaan sistem tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti masalah utama dalam tampilan dan *user interface website* yang dinilai tidak menarik dan *user-friendly*.

Pendekatan *design thinking* digunakan untuk merancang solusi inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yang diuji menggunakan *system usability scale* (SUS) memberikan skor akhir 82, menunjukkan *high acceptable*, penilaian baik dengan *grade B*, dan kategori *excellent*. Diharapkan hasil analisis dan rekomendasi ini sebagai panduan bagi pihak terkait untuk meningkatkan layanan publik, serta melanjutkan pendekatan *design thinking* dalam pengembangan *website* untuk perbaikan yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

[1]M. U. Noor, “*Inisiasi Masyarakat Informasi di Indonesia Melalui Implementasi Keterbukaan Informasi Publik*: Satu Dekade Undang-Undang Keterbukaan Informasi Publik,” *Khizanah al-Hikmah J. Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, vol. 7, no. 1, p. 11, 2019, doi: 10.24252/kah.v7i1a2.

[2]A. B. Cavanaugh, E. Rahmawati, and I. G. N. A. W. Putra, “*Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website DLU Ferry*,” *J. Sist. Inf. Univ. Din.*, vol. 10, no. 3, pp. 1–8, 2021.

[3] Khadijah, “*Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System)*,” *J. Inov. Has. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2019.

[4] A. H. Fauzi and I. Sukoco, “*Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa*,” *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 37–45, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.50.

[5]C. Heliawanto and E. Melini, “*Analisis Kebutuhan Desain UI/UX untuk Restoran Makanan Sehat Grains of Glory*,” *IMATYPE J. Graph. Des. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 15–23, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.uph.edu/index.php/IMATYPE/article/view/6604>

[6]C. Bank and J. Cao, *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin, 2014.

[7]H. Himawan and M. Yanu, *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran, 2020.

[8]A. O. Sari, A. Abdilah, and Sunarti, *Web Programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.

[9]F. Rachim, *Design Thinking with Design Process*. Samarinda: DPP Harmoni Pendidik

Pengajar Indonesia (HIPPER Indonesia), 2021.

[10]A. Osterwalder and Y. Pigneur, *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.

[11]Y. Zagloel and R. Nurcahyo, *TQM - Manajemen Kualitas Total dalam Perspektif Teknik Industri*. Jakarta: UI Publishing, 2023.

[12]K. Auliasari and M. Biruni, *Desain User Interface Menggunakan Figma*. Sidoarjo: CV. Delta Pijar, 2022.

[13]P. B. Deacon, *UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design*. United States of America: Independently published (Apple Books), 2020.

[14]J. Nielsen, “*Why You Only Need to Test with 5 Users*,” [nngroup.com/article/s/why-you-only-need-to-test-with-5-users/](https://www.nngroup.com/article/s/why-you-only-need-to-test-with-5-users/) (accessed Jul. 02, 2023).

[15]J. Brooke, “*SUS: a retrospective*,” *J. Usability Stud.*, vol. 8, pp. 29–40, Jan. 2013.

[16]Hardani *et al.*, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.

[17]M. Nopita, S. D. Purnamasari, and H. Yudiaستuti, “*Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS)*,” *J. Mantik*, vol. 6, no. 3, 2022.

[18]A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, “*Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA)*,” *J. TeIKA*, vol. 13, no. 1, pp. 53–68, 2023.