

ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE K-APPRAISAL MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

UI/UX ANALYSIS ON THE K-APPRAISAL USING DESIGN THINKING METHOD

Lusa Indah Prahartiwi¹, Andri Ardianti²

¹²Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Nusa Mandiri

Email: lusa.lip@nusamandiri.ac.id

Abstrak

KJPP Karmanto dan Rekan merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penilai publik yang berfokus pada penilaian aset di sektor properti, perbankan, manufaktur dan pemerintahan. KJPP Karmanto dan Rekan menggunakan sistem informasi berbasis web bernama K-Appraisal. Sistem ini memiliki dua fungsi utama: pertama, sebagai profil perusahaan yang berfungsi sebagai alat promosi, dan kedua, sebagai sistem informasi yang mendukung operasional perusahaan di berbagai divisi. Saat ini, KJPP Karmanto dan Rekan menghadapi masalah dalam pengembangan sistem informasi mereka, yaitu desain yang sudah tidak sesuai dengan citra merek perusahaan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan analisis UI/UX pada web K-Appraisal menggunakan metode design thinking. Metode ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses bisnis yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Dalam proses penelitian, dilakukan survei terhadap para pemangku kepentingan dengan cara mengisi kuesioner sebelum dan setelah tahap pengujian. Dari survei ini, kesimpulan diambil mengenai masalah yang ada dan solusi diberikan untuk mengatasinya. Solusi untuk pengembangan ini adalah dengan memperbaiki tata letak dan desain sistem informasi sehingga lebih sesuai dengan citra merek perusahaan. Dengan menggunakan metode System Usability Scale, penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata 85, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa semua masalah telah diatasi secara efektif.

Kata Kunci: UI/UX, Analisa, *Design Thinking*

Abstract

KJPP Karmanto and Partners is a company operating in the field of public appraisal services that focuses on assessing assets in the property, banking, manufacturing, and government sectors. KJPP Karmanto and Partners uses a

web-based information system called K-Appraisal. This system has two main functions: first, as a company profile that functions as a promotional tool, and second, as an information system that supports company operations in various divisions. Currently, KJPP Karmanto and Partners is facing problems in developing their information system, namely the design is no longer by the company's brand image. Based on this background, researchers carried out UI/UX analysis on the K-Appraisal website using the design thinking method. This method aims to optimize business processes which consist of five stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. In the research process, a survey of stakeholders was carried out by filling out questionnaires before and after the testing phase. From this survey, conclusions are drawn regarding existing problems, and solutions are provided to overcome them. The solution for this development is to improve the layout and design of the information system so that it is more in line with the company's brand image. By using the System Usability Scale method, this research produced an average score of 85, which is included in the very good category. This shows that all problems have been addressed effectively.

Keywords: UI/UX, Analysis, Design Thinking

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi telah berkembang dengan pesat. Internet, komputer, perangkat seluler, dan media sosial kini menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari [1]. Dampak dari kemajuan ini dirasakan di hampir semua sector, termasuk pada KJPP Karmanto dan Rekan. Saat ini, KJPP Karmanto dan Rekan memiliki sistem informasi berbasis web dengan dua fungsi utama: pertama, sebagai profil perusahaan yang berfungsi sebagai alat promosi, dan kedua, sebagai sistem informasi yang mendukung operasional perusahaan di berbagai divisi. Sistem informasi ini dapat diakses pada laman <https://www.k-appraisal.co.id/>.

Dalam era modern Revolusi Industri 4.0 saat ini, hampir semua aspek kehidupan manusia kini bergantung pada teknologi informasi sebagai pendorong utama untuk berbagai aktivitas dan layanan. Revolusi ini berfokus pada otomatisasi dan integrasi dengan teknologi cyber [2]. Salah satu bentuk layanan teknologi informasi tersebut hadir dalam bentuk sistem informasi yang dapat diakses secara luas oleh berbagai kalangan. Sistem dapat dianggap sebagai kumpulan elemen yang berbeda yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Ada 7 kategori sistem yaitu sistem alamiah, sistem abstrak, sistem tetap, sistem terbuka, sistem tertutup, sistem tak tentu, dan sistem

tentu [3]. Sebagaimana satu tujuan sistem informasi KJPP Karmanto dan Rekan sebagai media promosi, maka dibutuhkan *user interface* serta *user experience* yang mudah diterima oleh pengguna sistem informasi atau biasa dikenal dengan istilah UI/UX.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian mengenai perancangan UI/UX yang mengukur performa metode *Design Thinking* pada *platform website* dan juga *mobile* yaitu penelitian pada aplikasi pemesanan tiket *travel* Jaya Indah Perkasa ditambah dengan metode pengujian *usability testing*. Penelitian ini mengembangkan metode pemesanan tiket dan pengiriman barang secara online, dengan memanfaatkan platform berbasis aplikasi di smartphone. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian responden nilai rata-ratanya adalah 85% setuju bahwa desain UI/UX sesuai kebutuhan pengguna [4].

Tujuan penelitian ini yakni memberi usulan terhadap pengembangan sistem informasi KJPP Karmanto dan Rekan dari sisi UI/UX untuk meningkatkan *user experience* serta memenuhi kebutuhan dari pengguna sistem informasi yang dimana tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan *performa* dan *branding* dari perusahaan. Peneliti menerapkan metode *design thinking* dalam penelitian ini. Peneliti memilih metode ini karena *design thinking* merupakan pendekatan berbasis solusi kreatif yang

melibatkan berbagai disiplin. Metode ini menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas dalam proses berpikir [4].

LANDASAN TEORI

User Interface (UI) atau antarmuka visual, adalah elemen visual dari situs web, aplikasi, dan sistem operasi yang memungkinkan interaksi dan komunikasi antara manusia dan mesin. UI merupakan disiplin ilmu yang fokus pada tata letak dan desain grafis pada tampilan website atau aplikasi. [5]. UI lebih menekankan pada aspek estetika dari tampilan sebuah website atau aplikasi. Seorang desainer UI bertanggung jawab untuk mengatur elemen-elemen seperti teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua komponen lainnya dalam tampilan situs web atau aplikasi [6].

User Experience (UX) adalah penilaian terhadap tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk, sistem, atau layanan. UX sangat penting untuk dipertimbangkan, terutama dalam perancangan dan pengembangan produk atau layanan. [7]. Tujuan utama dari user experience (UX) dalam industri adalah untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan dengan memastikan bahwa produk, layanan, atau jasa mudah

digunakan, berguna, dan memberikan kenyamanan saat berinteraksi [8].

Design thinking adalah metode pendekatan yang digunakan untuk inovasi strategis dalam proses perancangan. Metode ini melibatkan pendekatan yang mendalam terhadap pengguna melalui proses empati. Design thinking berfungsi sebagai metode analisis yang mengedepankan pemahaman kebutuhan pengguna dengan fokus pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia, guna menghasilkan solusi yang optimal [9]. Design thinking adalah pendekatan yang melibatkan ide, strategi, metode, dan cara efektif untuk memahami keinginan pengguna, mengidentifikasi berbagai asumsi, menjelaskan masalah, dan mengembangkan solusi inovatif. Tujuannya adalah menciptakan tampilan, pengujian produk, dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [10]. Agar pendekatan design thinking dapat diadopsi secara efektif oleh seluruh organisasi besar, perlu adanya standarisasi dalam tahapan-tahapannya. Design thinking menyatukan metode dan ide yang telah berkembang selama bertahun-tahun menjadi satu konsep terpadu [11]. Metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.



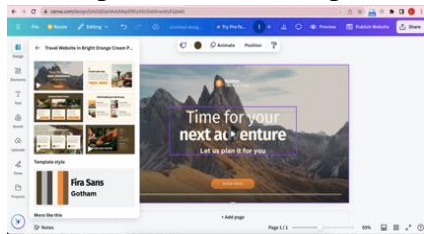
Gambar 1. *Design Thinking Process*

Sumber: [12]

Empathy map merupakan dokumen yang memetakan dan mengartikulasikan apa yang diketahui tentang jenis user tertentu. Ini mengeksternalkan pengetahuan pengguna untuk menciptakan pemahaman bersama, dan membantu dalam pengambilan keputusan. *Empathy map* terdiri dari 4 kuadran. Keempat kuadran merefleksikan 4 atribut utama, yang didemonstrasikan atau ditunjukkan oleh *user* saat kita melakukan observasi di tahap *research*. Keempat kuadran merujuk kepada apa yang user katakan, lakukan, pikirkan, dan rasakan.

Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online [13]. Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam materi desain dengan mudah, bahkan tanpa memiliki keterampilan desain grafis yang tinggi. Aplikasi Canva dapat diakses melalui *website* atau melalui aplikasi seluler. Ada beberapa fitur

yang dapat digunakan dalam aplikasi ini antara lain pembuatan desain grafis, template desain, alat penyunting yang mudah digunakan, galeri gambar dan video, kolaborasi tim, penyimpanan *cloud* dan pilihan format ekspor.



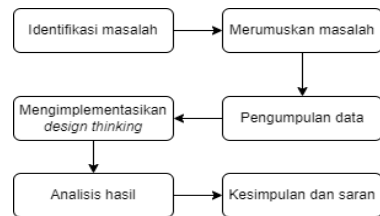
Gambar 2. Aplikasi Canva
(www.canva.com)

Website adalah media yang terdiri dari berbagai halaman yang saling terhubung melalui hyperlink, yang berfungsi untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, animasi, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Desain situs web yang efektif harus mampu menyajikan informasi dengan jelas. Terutama, penting untuk menampilkan antarmuka (interface) dengan cara yang optimal agar pengunjung situs tidak merasa bingung dengan informasi yang disajikan. Antarmuka yang buruk dapat memengaruhi produktivitas dan pengalaman pengguna saat mengunjungi situs web [14].

METODE PENELITIAN

Dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari, seperti teknologi, pendidikan, dan bisnis, analisis dilakukan berdasarkan protokol yang telah ditetapkan [12]. Metode yang digunakan dalam

melakukan analisis UI/UX ini adalah dengan menggunakan metode *design thinking*, yang dimana metode tersebut memiliki 5 tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Dalam metode penelitian kali ini berikut adalah gambaran dari tahap penelitian ini:



Gambar 3. Tahapan Penelitian
(Ardianti dan Prahartiwi, 2023)

Berdasarkan Gambar 3, tahapan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah
Langkah awal dalam penelitian yaitu Peneliti melakukan pengumpulan data dan berhasil mendapatkan identifikasi masalah *UI/UX* pada *website* KJPP Karmanto dan Rekan.
2. Merumuskan Masalah
Setelah masalah-masalah teridentifikasi, maka dibuat rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang akan dicari solusinya.
3. Pengumpulan data
Pengumpulan dilakukan melalui studi pustaka, observasi dan wawancara.
4. Mengimplementasikan *Design Thinking*

Dalam tahap ini akan dilakukan analisis *UI/UX* pada *website* KJPP Karmanto dan Rekan dengan metode *design thinking* dengan melakukan 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*.

5. Analisis hasil

Pada tahap ini, hasil implementasi akan diuji menggunakan metode *system usability scale* (SUS).

6. Kesimpulan dan saran

Tahap ini memberikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian *UI/UX* selanjutnya.

Dalam tahap ini Peneliti telah menentukan sampel koresponden dalam kuesioner ini. Sampel ini harus mencerminkan populasi secara keseluruhan [15]. Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menentukan berapa banyak responden yang akan digunakan dalam kuesioner ini. Adapun rumus slovin tersebut adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

n : Jumlah sampel yang dicari

N : Jumlah populasi

e : Toleransi nilai *error* 10%

Dengan menggunakan rumus Slovin Peneliti menghitung dari jumlah keseluruhan populasi yaitu 40 orang, atas kondisi tersebut maka perhitungannya sebagai berikut:

$$n = \frac{40}{1 + 40(0,1)^2} = 28,5$$

= 29 (dibulatkan)

Kesimpulan dari perhitungan korespondensi dengan menggunakan rumus slovin, maka jumlah sampel koresponden yang mencerminkan populasi secara menyeluruh sejumlah 29 koresponden.

PEMBAHASAN

Emphatize

Tahap ini dilakukan untuk penelusuran kendala-kendala apa yang terjadi dari sisi *user* perihal penggunaan web K-Appraisal. Pada tahap ini dilakukan observasi langsung ke *user* melalui survey. Berikut adalah tampilan *website* K-Appraisal.



Gambar 4. *Website* K-Appraisal
Sumber: KJPPP Karmanto dan Rekan, 2023

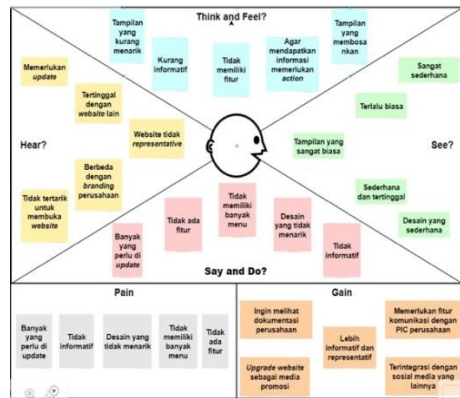
Survey dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi 6 pertanyaan yang telah disiapkan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi:

1. Bagaimana kesan awal anda ketika pertama kali melihat

tampilan desain situs web K-appraisal?

2. Apa pendapat yang anda dengar dari orang lain mengenai pengalaman mereka saat menggunakan situs web K-appraisal?
3. Apa yang anda rasakan ketika berinteraksi dengan tampilan dan navigasi di situs web K-appraisal? Apakah anda merasa nyaman dan mudah menemukan informasi yang diinginkan?
4. Apakah anda pernah merekomendasikan situs web K-appraisal kepada orang lain? Apa pendapat atau kata-kata yang anda sampaikan ketika merekomendasikan situs web ini?
5. Adakah kendala teknis atau masalah tampilan yang anda hadapi ketika menggunakan situs web K-appraisal?
6. Apa keuntungan atau manfaat yang anda harapkan ketika menggunakan situs web K-appraisal?

Atas daftar jawaban dari masing-masing korespondensi, data observasi dan wawancara digabungkan menjadi sebuah *empathy map* dimana akan membantu untuk memahami pengalaman dari masing-masing pengguna dan memetakan permasalahan terhadap dalam sistem informasi tersebut.



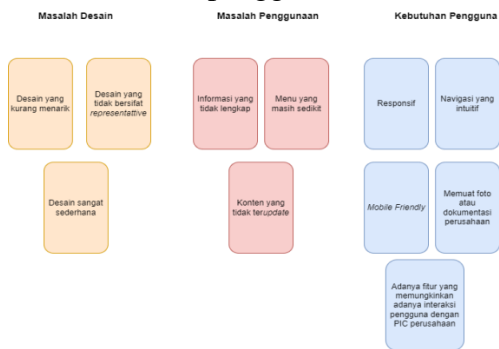
Gambar 5. *Empathy Map*
(Ardianti dan Prahartiwi, 2023)

Define

Setelah dilakukan tahap *empathize*, tahap selanjutnya adalah tahap *define*. Pada tahap ini akan dilakukan observasi dari responden serta jawaban yang diberikan. Dalam hal ini Peneliti menggunakan *affinity Diagram* untuk mengelolanya. Dengan pengelolaan tersebut hasilnya teridentifikasi menjadi 3 kelompok atau kategori utama antara lain yang pertama masalah desain yang dimana mendeskripsikan tampilan, tata letak, dan warna. Selanjutnya masalah penggunaan terkait dengan menu, fitur atau konten-konten yang dalam *website* tersebut. Dan yang terakhir adalah kebutuhan pengguna dimana pengguna menyampaikan kebutuhan apa saja yang diharapkan ada dalam *website* tersebut.

Pengelompokkan data wawancara ini bertujuan agar Peneliti dapat fokus dalam mendapatkan solusi dari masalah

yang di hadapi dan mendukung kebutuhan dari pengguna.



Gambar 6. *Affinity Diagram* (Ardianti dan Prahartiwi, 2023)

Ideate

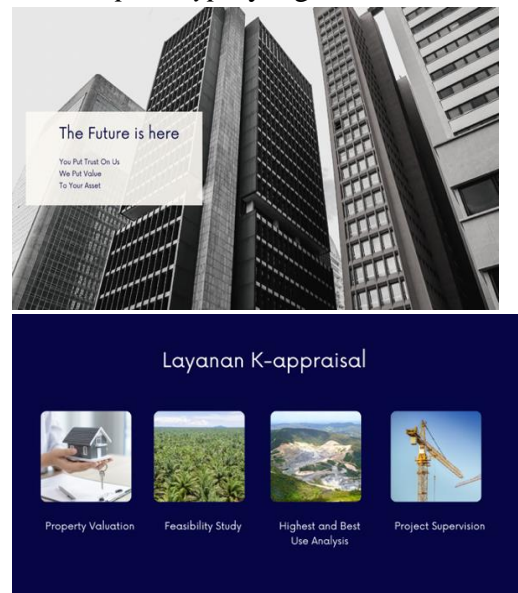
Setelah dilakukan analisis yang mengidentifikasi kebutuhan pengguna untuk pengembangan tampilan *website*, maka dilanjutkan dengan tahap *ideate*. Dalam tahap ini Peneliti akan memberikan ide atau solusi yang telah disesuaikan oleh permasalahan dan kebutuhan pengguna. Adapun solusi yang dapat diberikan oleh Peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Memperbaharui tampilan *website* baik dari segi desain, tata letak, navigasi ataupun warna agar tampilan menjadi lebih menarik.
2. Membuat desain yang lebih *representative* dan sesuai dengan branding perusahaan.
3. Membuat menu-menu baru yang lebih informatif terkait dengan sejarah, produk dan dokumentasi kegiatan dari perusahaan.
4. Membuat fitur dengan menggunakan 2 bahasa (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris).

5. Membuat *website* yang *mobile friendly*.
6. Membuat fitur yang dapat berinteraksi langsung dengan *personal in charge* dari perusahaan.
7. Membuat integrasi dari *website* ke akun social media lainnya.

Prototype

Setelah dilakukan ide yang akan diusulkan, maka tahap selanjutnya adalah membuat *prototype* tampilan yang akan menjadi usulan untuk ditambahkan. Usulan ini tentunya berdasarkan hasil analisis dari observasi dari tahap *emphatize*, *define* dan *ideate*. Berikut *prototype* yang dibuat.



Gambar 7. *Prototype* (Ardianti dan Prahartiwi, 2023)



Gambar 8. *Prototype* (Ardianti dan Prahartiwi, 2023)

Testing

Setelah *prototype* dibuat, akan dilakukan pengujian kepada calon pengguna *website* KJPP Karmanto dan Rekan untuk menilai apakah tampilan

sistem informasi yang diusulkan sudah sesuai dengan keinginan yang berdasarkan dari analisis sebelumnya.

Untuk menilai apakah usulan *UI/UX* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka diperlukan adanya *usability testing* dengan melakukan pengujian langsung *prototype* yang diusulkan ke calon pengguna. Setelah *prototype* dilakukan pengujian langsung ke calon pengguna, maka hasil pengujian akan dinilai menggunakan metode *system usability scale* (SUS). Pengujian ini dilakukan kepada 29 responden dengan kriteria usia 20-40 tahun dan setelah melakukan pengujian.

Responden akan mengisi kuesioner yang berisikan pertanyaan yang mewakili perasaan responden saat menggunakan *prototype website* KJPP Karmanto dan Rekan. Kuesioner berisikan skala 1 sampai dengan 5 yang dimana angka 1 mewakili “sangat tidak setuju”, angka 2 mewakili “tidak setuju”, angka 3 mewakili “netral”, angka 4 mewakili “setuju”, dan angka 5 mewakili “sangat setuju”. Berikut adalah isi pertanyaan pada kuesioner.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Saya akan menggunakan <i>website</i> ini untuk mendapatkan informasi.
2	Saya merasa <i>website</i> ini kurang informatif.

3	Saya merasa fitur-fitur <i>website</i> ini sudah cukup lengkap dan semestinya.
4	Saya merasa fitur dalam <i>website</i> ini masih kurang sesuai dengan kebutuhan.
5	Saya merasa desain <i>website</i> ini sudah cukup menarik.
6	Saya merasa desain <i>website</i> ini masih belum menarik perhatian dan cenderung membosankan.
7	Saya merasa navigasi <i>website</i> ini mudah digunakan.
8	Saya memerlukan bantuan orang lain untuk memahami alur dari <i>website</i> ini karena membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada kendala dalam menggunakan <i>website</i> ini.
10	Saya merasa perlu membiasakan diri untuk menggunakan <i>website</i> ini.

Sumber: Ardianti dan Prahartiwi, 2023

Setelah didapatkan kuesioner calon pengguna, kuesioner tersebut akan diolah menggunakan metode SUS (*system usability scale*). Berikut adalah ketentuan dari perhitungan metode SUS:

1. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, hasil skor dikurangi angka 1.

Contoh : [Penilaian peserta (pertanyaan ganjil)--1 = skor pertanyaan ganjil]

2. Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, angka 5 dikurangi dengan hasil skor.

Contoh : [5- Penilaian peserta (pertanyaan genap) - skor pertanyaan genap]

3. Untuk perhitungan skor SUS (Total skor), semua hasil skor dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan angka 2,5.

Contoh : [[Total skor peserta ke 1] + [Total skor peserta ke 2] + .. +[Total skor peserta ke n] * 2.5 = skor peserta]

4. Untuk mengetahui keseluruhan hasil skor SUS, jumlahkan semua hasil skor dari setiap peserta yang telah dihitung dengan ketentuan diatas langkah 1 sampai 3 diatas, kemudian hitung nilai rata-ratanya.

Contoh : [Total skor peserta]/Jumlah peserta = hasil skor SUS

Berikut tabel yang berisikan nilai yang sudah dihitung berdasarkan aturan di atas.

Tabel 2. Hasil Kuesioner

Responden	Responden										Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	90
2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	85
3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	92.5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	87.5
5	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	85
6	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	82.5
7	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	92.5
8	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	87.5
9	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	95
10	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	80
11	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	87.5
12	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	85
13	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	80
14	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	87.5
15	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	87.5
16	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	80
17	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	82.5
18	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	80
19	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	82.5
20	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	85

21	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	85
22	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	85
23	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	85
24	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	85
25	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	80
26	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	80
27	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	82.5
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
29	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	80
Rata-rata											2452
											.5

Sumber: Ardianti dan Prahartiwi, 2023

Setelah didapatkan nilai rata-rata, maka nilai akhir akan dihitung dengan rumus :

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

Keterangan :

\tilde{x} : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor SUS

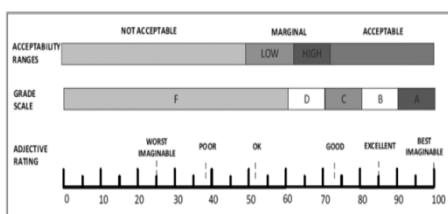
n : Jumlah responden

Mengacu pada tabel di atas, maka didapatkan perhitungan sebagai berikut:

$$\tilde{x} = \frac{2452.5}{29} = 84.5689655$$

Pembulatan menjadi 85.

Setelah melakukan proses perhitungan skor dengan menggunakan metode *System Usability Scale* skor rata-rata yang diperoleh adalah 85. Hasil tersebut digunakan sebagai ukuran kepuasan pengguna dalam *prototype* UI/UX yang diuji.



Gambar 9. Grade Ranking SUS Score

Sumber : Nopita, Purnamasari dan Yudiastuti (2022)

Sesuai dengan perhitungan di atas jika skor rata-rata yang diperoleh adalah 85 maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut masuk ke dalam kategori *Excellent*. Dimana tingkat penerimaan pengguna sangat baik yang bisa disimpulkan jika pengguna dapat menerima dengan baik dan menyukai sistem yang di uji. Selain itu dengan kategori *Excellent* yang didapat artinya pengguna memberikan respon yang positif dan merasa puas dengan perubahan dari yang sebelumnya dari segala aspek

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan dalam analisis *design* UI/UX pada sistem informasi atau *website* KJPP Karmanto dan Rekan. Adapun beberapa kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian ini memiliki masalah utama dalam tampilan dalam *website* yang dinilai kurang menarik dan tidak *representative*. Pendekatan *Design Thinking* ini sangat sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam perusahaan tersebut.
2. Penggunaan metode *System Usability Scale* dalam perhitungan skor ini sangat

- sesuai untuk digunakan dalam proses menentukan nilai rata-rata dan merangkum tingkat kepuasan dari *prototype* yang sedang diuji.
3. Dengan kategori tingkat kepuasan yang tinggi mendefinisikan bahwa permasalahan-permasalahan serta kebutuhan dari pengguna sudah dipenuhi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Mokobombang, S. Syafaruddin, A. R. A. Syafaruddin, K. Khaeriyah, and N. Natsir, "Dampak Perubahan Layanan Publik Yang Disebabkan Oleh Teknologi Dan Media Sosial," *J. Business, Financ. Econ.*, vol. 4, no. 1, pp. 348–359, 2023, [Online]. Available: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jbfe/article/view/4180%0Ahttps://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jbfe/article/download/4180/2040>
- [2] N. Purba, M. Yahya, and Nurbaiti, "Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya," *J. Perilaku Dan Strateg. Bisnis*, vol. 9, no. 2, pp. 91–98, 2021.
- [3] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. PT.Nasya Expanding Management, 2020.
- [4] G. Nabila, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022.
- [5] R. Noveandini and M. S. Wulandari, "Implementasi Model Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi E-Learning Praktikum Biologi Di SMA," *G-Tech J. Teknol. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 53–58, 2022, doi: 10.33379/gtech.v6i1.1252.
- [6] A. A. Swardana and A. Candra Ayuswantana, "Perancangan Ui/Ux Website E-Commerce Mercandise Kota Sidoarjo Menggunakan Design Thinking," *SENIMAN J. Publ. Desain Komun. Vis.*, vol. 2, no. 1, pp. 81–92, 2024, doi: 10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1931.
- [7] A. Noor and E. L. Hadisaputro, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 672–677, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1881.
- [8] N. R. Wiwesa, "Jurnal Sosial Humaniora Terapan User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [9] J. H. P. Sitorus and M. Sakban, "Perancangan Sistem

- Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar,” J. Bisantara Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <http://bisantara.amikparbinanusa.ntara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>
- [10] E. Gonen, “*Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation* (2009),” *Mark. Glob. Dev. Rev.*, vol. 04, no. 02, 2019, doi: 10.23860/mgdr-2019-04-02-08.
- [11] A. Ikhsandi, H. Laili, J. Akbar, and Y. Efendi, “*Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1 Tambang,” TeIKa*, vol. 12, no. 02, pp. 147–155, 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2940.
- [12] F. Rachim, *Design Thinking With Design Process*. DPP Harmoni Pendidik Pengajar Indonesia (HIPPER Indonesia), 2021.
- [13] D. Yuliana, A. Baijuri, A. A. Suparto, S. Seituni, and S. Syukria, “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif,” J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 247–257, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1025.
- [14] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, “*Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- [15] J. Putri Nugraha *et al.*, *Perilaku Perilaku Konsumen Teori*. 2021.