

PERANCANGAN ULANG UI/UX DESIGN WEBSITE STIE & STMIK JAYAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

UI UX DESIGN REDESIGN OF STIE & STMIK JAYAKARTA WEBSITE USING DESIGN THINKING METHOD

Ardiyanto ¹, Ifan Junaedi ², Anton Zulkarnain Sianipar ³

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Jayakarta

Email : ardiyan.diyan111@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *UI/UX* website STIE & STMIK Jayakarta guna meningkatkan efektivitas, fungsionalitas, dan kenyamanan pengguna. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna. Tahap *define* digunakan untuk merumuskan masalah utama. Ide solusi dikembangkan pada tahap *ideate*, dilanjutkan dengan pembuatan prototipe menggunakan Figma. Pengujian dilakukan menggunakan platform Maze dan kuesioner System Usability Scale (SUS) terhadap 25 responden. Hasil pengujian menunjukkan rata-rata skor usability di atas 90 pada skenario tugas dan skor SUS akhir sebesar 85,4 dengan *grade scale* B, dan juga *rating Excellent* atau sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa desain ulang yang dilakukan mampu meningkatkan kualitas visual, navigasi, serta kemudahan penggunaan. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam merancang solusi *UI/UX* berbasis kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: **UI/UX, Website, Design Thinking, Usability, Redesign.**

Abstract

This study aims to redesign the UI/UX of the STIE & STMIK Jayakarta website to improve its effectiveness, functionality, and user convenience. The method used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The empathize stage was carried out through user observations and interviews. The define stage was used to formulate the core problems. Design ideas were developed in the ideate stage, followed by creating prototypes using Figma. Testing was conducted using the Maze platform and the System Usability Scale (SUS) questionnaire with 25 respondents. The results showed an average usability score above 90 across task scenarios and a final SUS score of 85.4 with a grade scale of B and an "Excellent" rating. These results indicate that the redesign improved visual quality, navigation, and ease of use. This

study proves that the Design Thinking approach effectively designs UI/UX solutions based on user needs..

Keywords: UI/UX, Website, Design Thinking, Usability, Redesign.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, hampir seluruh aktivitas manusia bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam pendidikan tinggi. Website menjadi media informasi penting bagi perguruan tinggi karena dapat diakses oleh mahasiswa, dosen, calon mahasiswa, maupun masyarakat umum melalui perangkat mobile maupun desktop. Website perguruan tinggi bukan hanya sarana penyampai informasi, tetapi juga representasi digital institusi yang memengaruhi persepsi dan interaksi pengguna terhadap layanan kampus [1], serta merefleksikan profesionalitas dan kredibilitas institusi di mata pengguna.

Namun demikian, tidak semua website perguruan tinggi sudah memenuhi harapan pengguna. Banyak situs yang memiliki desain visual menarik, tetapi tidak mempertimbangkan kebutuhan pengguna sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam mencari informasi penting [1]. Bahkan, antarmuka yang estetis tanpa fungsionalitas memadai justru mengurangi efektivitas dan kepuasan pengguna. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa UI/UX yang tidak terpusat pada kebutuhan pengguna

dapat menurunkan usability secara keseluruhan [2].

STIE dan STMIK Jayakarta, sebagai lembaga pendidikan tinggi, telah memiliki website sebagai media informasi dan komunikasi antara kampus dengan mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum. Namun berdasarkan observasi awal dan umpan balik dari beberapa pengguna, ditemukan beberapa permasalahan seperti antarmuka pengguna (*user interface*) yang kurang menarik pada tampilan desktop, struktur navigasi yang membingungkan, serta kesulitan pengguna dalam mengakses informasi penting. Kondisi ini mengindikasikan bahwa website tersebut belum sepenuhnya memenuhi prinsip-prinsip usability dan user-centered design sebagaimana yang dianjurkan dalam pengembangan sistem informasi modern [3], [4].

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengguna seperti Design Thinking dapat menjadi solusi efektif dalam merancang ulang antarmuka digital. [3] menunjukkan bahwa perancangan ulang UI website Universitas Bina Sarana Informatika

dengan metode Design Thinking mampu meningkatkan skor System Usability Scale (SUS) dari 49 menjadi 92, mencerminkan peningkatan signifikan dalam kepuasan dan kemudahan penggunaan antarmuka. Penelitian oleh [4] juga mengonfirmasi bahwa penerapan Design Thinking dalam sistem informasi akademik di Universitas Surabaya berhasil meningkatkan efektivitas sistem sebesar 97% dan kepuasan pengguna hingga 84,75%. Selain itu, studi oleh [5] dalam pengembangan website kemahasiswaan di Universitas Jenderal Achmad Yani menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan Design Thinking menghasilkan navigasi yang lebih intuitif dan memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan suatu metode yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan desain dan kegunaan website STIE & STMIK Jayakarta. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pendekatan Design Thinking, sebuah pendekatan iteratif yang berpusat pada pengguna dalam proses perancangan solusi. Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan solusi yang efektif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah nyata yang dihadapi pengguna, khususnya dalam konteks pengalaman pengguna (user experience). Dalam penelitian ini, metode Design Thinking digunakan

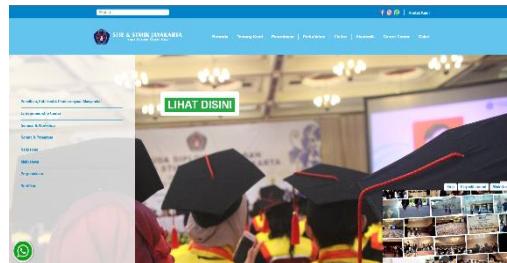
untuk merancang ulang UI/UX website STIE dan STMIK Jayakarta dengan tujuan meningkatkan kenyamanan, kejelasan informasi, dan efisiensi navigasi pengguna.

Selanjutnya, untuk mengukur efektivitas rancangan desain yang dihasilkan, dilakukan pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan aplikasi Maze Design. Metode pengujian ini digunakan untuk menilai seberapa mudah pengguna dalam menggunakan serta berinteraksi terhadap desain prototipe yang telah dirancang. SUS merupakan metode pengujian usability yang sudah terbukti valid dan efisien, bahkan dengan jumlah responden yang terbatas, serta telah digunakan secara luas dalam berbagai penelitian UI/UX.

LANDASAN TEORI STIE & STMIK Jayakarta

STIE (Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi) dan STMIK (Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer) Jayakarta merupakan dua institusi pendidikan tinggi swasta yang bernaung dalam satu manajemen yang sama dan berlokasi di Jakarta Pusat. Keduanya menyelenggarakan program pendidikan pada jenjang sarjana (S1) dan memiliki fokus bidang keilmuan yang berbeda namun saling melengkapi, yaitu bidang ekonomi

dan manajemen bisnis (STIE), serta bidang teknologi informasi dan komputer (STMIK) [6].



Gambar 1. Tampilan Awal Website STIE & STMIK Jayakarta

UI/UX

User Interface adalah “ruang di mana interaksi antara manusia dan mesin terjadi [7], dan mencakup elemen-elemen seperti tombol, menu, dan ikon yang memudahkan pengguna menjalankan berbagai tugas dengan intuitif.

User Experience adalah pengalaman pengguna dalam proses interaksi dengan aplikasi atau perangkat lunak untuk memberikan kemudahan bagi pengguna. Pengalaman tersebut dapat dilihat dari mudahnya dalam menggunakan produk digital tersebut. [8].

Design Thinking

Design thinking adalah sebuah pendekatan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia (human-centered) dan berorientasi pada solusi. Ini adalah proses berulang yang melibatkan pemahaman mendalam tentang pengguna, menantang asumsi, dan mencari solusi alternatif. Singkatnya,

design thinking adalah cara berpikir dan bekerja yang menggunakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah, terutama masalah yang kompleks atau belum terdefinisi dengan baik [9].



Gambar 2. *Design Thinking*

1. Empathize, memahami pengguna melalui observasi dan interaksi langsung untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan mereka
2. Define, merumuskan masalah yang perlu diselesaikan berdasarkan tentang pengguna. pemahaman
3. Ideate, menghasilkan ide-ide inovatif untuk memecahkan masalah.
4. Prototype, membuat prototipe produk berdasarkan ide-ide yang dikembangkan sebelumnya.
5. Test, pengujian prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan meningkatkannya.

Figma

Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif yang digunakan untuk membuat prototipe, mockup, dan desain antarmuka pengguna secara interaktif. Dengan Figma, tim desain dapat bekerja secara bersama-

sama dalam waktu nyata, membuat revisi langsung, dan memberikan umpan balik secara langsung pada desain yang sedang dikembangkan. Figma terkenal karena kemampuannya dalam memfasilitasi desain UI/UX yang responsif, serta integrasi yang mudah dengan berbagai alat pengembangan dan kolaborasi lainnya [10].

System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah sebuah metode yang diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat usability suatu produk atau layanan. Metode ini dapat diterapkan pada berbagai jenis produk, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, situs web, dan aplikasi mobile. SUS terdiri dari 10 pernyataan kuesioner yang mengandung pernyataan positif dan negatif, dengan pernyataan bermotor ganjil bersifat positif dan pernyataan genap bersifat negatif. Responden memberikan jawaban mereka menggunakan skala likert, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Meskipun metode ini dapat diterapkan dengan sampel yang relatif kecil, SUS telah terbukti valid dan memiliki reliabilitas yang baik. Oleh karena itu, pengukuran usability dengan menggunakan System Usability Scale telah menjadi pilihan umum dalam penelitian evaluasi usability produk dan layanan [11].

Maze

Maze merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan layanan untuk membantu dalam melakukan usability testing [12]. Maze mendukung untuk menampilkan prototype yang telah dibuat pada Figma dan melakukan pengujian terhadap calon pengguna [13].

METODE PENELITIAN

Emphasize,

Tahapan ini melakukan wawancara untuk mengetahui dengan lebih jelas permasalahan yang akan diselesaikan dan kebutuhan – kebutuhan pengguna yang perlu dibuat. Wawancara ini dilakukan kepada beberapa mahasiswa dan dosen STIE & STMIK Jayakarta.

Define

Tahap ini mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan – kebutuhan yang harus dibuat. Pada tahap ini dihasilkan Data Insight dan Design Mandates, yaitu data – data yang jelas terkait hasil wawancara dan kebutuhan – kebutuhan fitur yang harus dibuat [14].

Ideate

Tahap Ideate adalah proses ide dikumpulkan secara terarah melalui brainstorming untuk memecahkan masalah [15] yang ada Pada tahap ini

melakukan pembuatan Concept Model, User Journey, dan Wireframe. Ini langkah – langkah yang dilakukan untuk merancang design *UI/UX* yang hasil akhirnya

Prototype

Pada tahap ini melakukan pembuatan design system, dan prototype *Figma*. Setelah membuat design system untuk menjaga konsistensi *design*, selanjutnya dibuat design tingkat tinggi yang hasilnya sama dengan hasil akhir. Kemudian dilanjutkan dengan membuat prototype menggunakan *Figma*.

Testing

Hasil prototype yang sudah dibuat diuji menggunakan *usability testing* menggunakan *Maze*. Kemudian penguji diminta mengisi kuesioner *System Usability Scale* yang berguna untuk mengetahui tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan hasil rancangan

IMPLEMENTASI PEMBAHASAN *Emphasize*

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara sehingga didapat kebutuhan dan masalah yang dirasakan pengguna dari website STIE & STMIK Jayakarta. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung website agar mendapat gambaran jelas

tentang tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan website.

Selanjutnya, penulis melakukan wawancara mendalam dengan 10 pengguna secara langsung untuk memperoleh informasi rinci mengenai kebutuhan dan masalah pengguna Website STIE & STMIK Jayakarta, berikut hasil dari wawancara observasi :

Tabel. 1 Hasil Wawancara

No.	Hasil wawancara
1	Aksesibilitas dan Layout yang berantakan
2	Navigasi dan Pencarian Informasi Sulit
3	Tampilan Kurang Menarik dan Tidak Konsisten
4	Kurangnya Fitur dan Konten yang Relevan
5	Peran Website Tidak Maksimal sebagai Media Informasi Kampus

Define

Setelah melakukan wawancara dan mendapatkan data yang dibutuhkan, dilanjutkan pada tahap selanjutnya dari *Design Thinking*, yaitu *Define*. Hasilnya teridentifikasi beberapa masalah desain sebagai berikut :

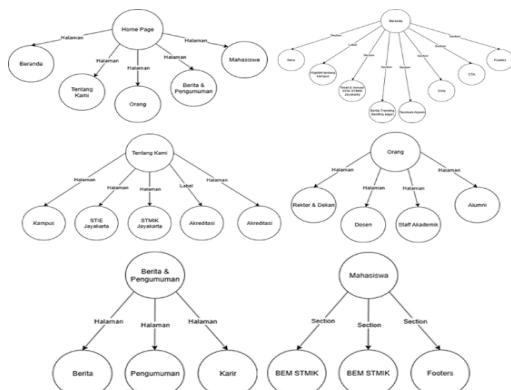
- Desain tampilan kurang modern dan visual tidak mendukung kenyamanan membaca di layar desktop.
- Navigasi membingungkan dan tidak terorganisir dengan baik.
- Kurangnya perhatian terhadap isi konten dalam memenuhi informasi setiap halaman web.

- d) Desain visual kurang mencerminkan identitas institusi pendidikan tinggi.

Ideate

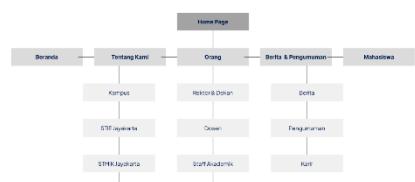
Ketika sudah mendapatkan data yang dibutuhkan tentang permasalahan apa yang harus diselesaikan, dan juga apa yang harus dibuat, kita dapat masuk ke tahap selanjutnya, yaitu ‘ideate’ atau mencari ide-ide ‘out of the box’ yang dapat menjadi jawaban untuk permasalahan tersebut. Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah :

- a) Sitemap ditujukan untuk memberikan gambaran tentang semua halaman dan fitur yang ada dalam website STIE & STMIK Jayakarta, sehingga mempermudah pengguna dalam menavigasi situs web tersebut.



Gambar 3. Site Map.

- b) Membuat concept model, bertujuan untuk menjelaskan secara konseptual bagaimana website yang akan dibuat halaman web dapat mudah ditemukan dan dipahami.



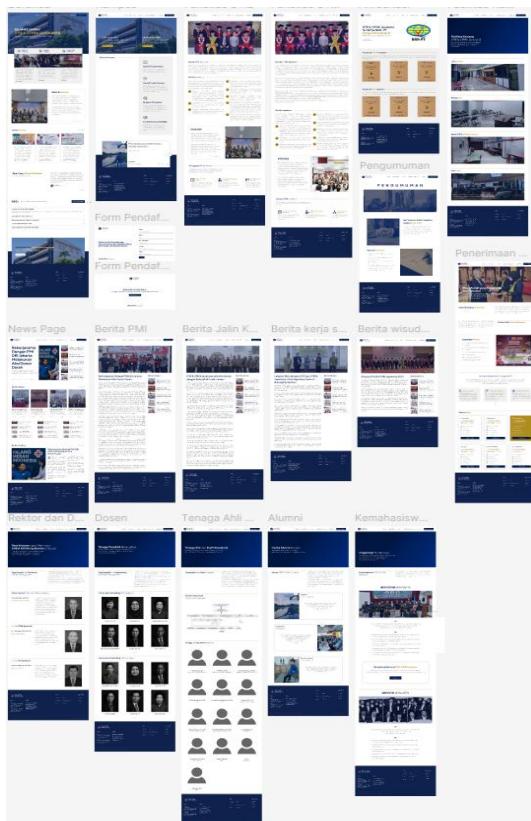
Gambar 4. concept model

- c) Setelah merancang concept model, langkah selanjutnya adalah merancang wireframe. Wireframe dirancang sesuai dengan concept model, sehingga wireframe akan memiliki tampilan yang memenuhi kebutuhan – kebutuhan penggunanya. Tahap ini menggunakan tools figma.



Gambar 5. Wireframe

Prototype



Gambar 6. *High Fidelity Design*

Tahap selanjutnya setelah menyelesaikan pembuatan wireframe adalah mengubah wireframe yang masih sebuah low-fidelity design menjadi high-fidelity design. Perubahan ini berarti mengubah wireframe yang tadinya masih sebatas konsep yang hanya menampilkan konten yang sesuai dengan fungsionalitasnya saja menjadi lebih detail dan sangat mirip dengan tampilan akhir produk. Setelah membuat design yang sesuai dengan hasil akhir, dilanjutkan dengan pembuatan prototype yang akan memungkinkan calon pengguna untuk berinteraksi dengan

design. Pada tahap ini tools yang digunakan adalah Figma.

Testing

Alat yang digunakan untuk melakukan pengujian ini adalah menggunakan *Maze* untuk melakukan pengujian *prototype* dan *Google Form* untuk kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Responen merupakan mahasiswa STIE & STMIK Jayakarta total ada 25 orang. Sebelum masuk tahap tensiting meggunakan maze.co, terlebih dahulu untuk menyusun skenario tugas dan menyusun pertanyaan SUS yang akan di kerjakan oleh pengguna untuk testing, berikut tabel skenario yang harus dikerjakan oleh pengguna :

Tabel 2. Tugas Skenario Testing

No.	Tugas
1	Pengguna melakukan pendaftaran melalui <i>CTA button</i> .
2	Pengguna melihat halaman berita
3	Pengguna melihat halaman dosen/tenaga pendidik.
4	Melihat halaman dosen/tenaga pendidik.
5	Mendaftarkan diri di BEM STMIK

Instrumen SUS terdiri dari 10 pernyataan, di mana setiap pernyataan meminta pengguna untuk mengungkapkan pendapat mereka dengan memilih nilai antara 1 hingga 5. Angka 1 menunjukkan ‘sangat tidak setuju’, sedangkan angka 5 menunjukkan ‘sangat setuju’. Skala

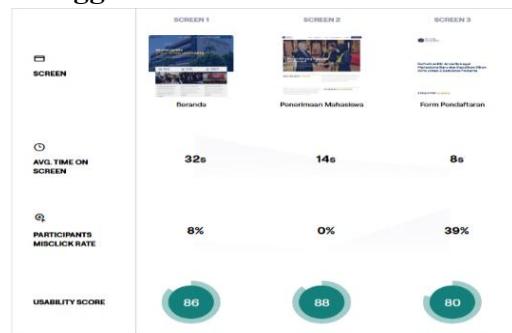
penilaian lengkapnya disajikan sebagai berikut:

- 1 = Pengujii sangat tidak setuju
- 2 = Pengujii tidak setuju
- 3 = Pengujii ragu - ragu
- 4 = Pengujii setuju
- 5 = Pengujii sangat setuju

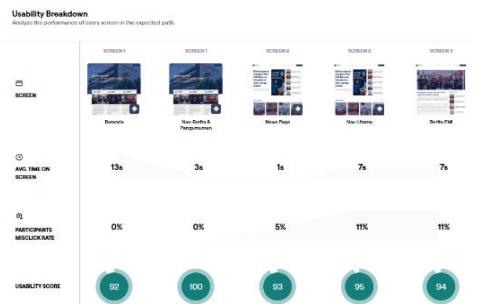
Tabel. 3. Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan
1	Saya merasa akan sering menggunakan website ini.
2	Saya merasa website ini terlalu rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa website ini mudah untuk digunakan.
4	Saya tidak memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakan website ini.
5	Fitur-fitur pada website ini berfungsi sesuai yang saya harapkan.
6	Saya merasa konten selalu konsisten pada website ini.
7	Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan website ini dengan cepat.
8	Website ini tidak terasa membingungkan.
9	Saya merasa percaya diri menggunakan website ini.
10	Saya tidak perlu mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan website ini.

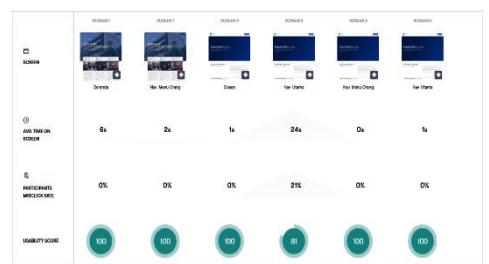
Hasil Testing Prototype Menggunakan Maze.co



Gambar 7. Usability Score 1



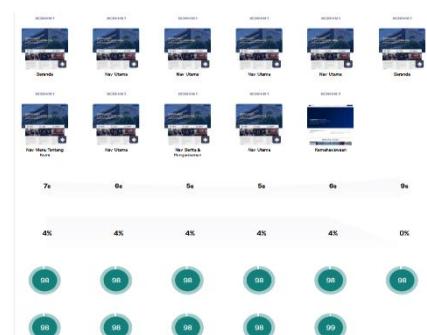
Gambar 8. Usability Score 2



Gambar 9. Usability Score 3



Gambar 10. Usability Score 4



Gambar 11. Usability Score 5

Dari ke 5 gambar *usability score* dapat disimpulkan bahwa, skenario

dari 1-5, dengan masing masing skenario pertama (Pengguna mendaftarkan diri melalui *CTA button*) *score* didapat 86, skenario kedua (Pengguna Melihat Halaman Berita "Donor darah bersama PMI") *score* didapat 92, skenario ketiga (Pengguna Dapat Melihat Halaman Dosen) *score* didapat 92, skenario ketiga (Pengguna Dapat Melihat Halaman Dosen) *score* didapat 100, skenario keempat (Pengguna Dapat Melihat Halaman Fasilitas di Kampus) *score* didapat 100, skenario kelima (Pengguna Mendaftarkan Diri Sebagai Anggota BEM STMK) *score* diapat 96.

Dari total keseluruhan rata-rata setiap skenario yang di testing memiliki diatas core 90 bahkan sampai 100 (*perfect*) yang artinya design *prototype* berhasil telah dipahami oleh pengguna dengan sempurna

Hasil kuesioner *System Usability Scale (SUS)*

Setelah penguji melakukan uji coba dengan Maze, penguji diminta untuk mengisi kuesioner *System Usability Scale*, yang memiliki 10 pernyataan dan 5 skala jawaban, mulai dari sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), ragu – ragu (3), setuju (4), sangat setuju (5). *SUS* memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100

Tabel. 4. Skor Akhir *SUS*

Kode Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q10	Tota 1	SUS Score
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
R2	4	4	4	2	4	2	4	3	4	3	34	85.0
R3	4	4	4	2	4	3	0	4	3	3	31	77.5
R4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	36	90.0
R5	3	4	4	1	4	4	4	4	4	1	33	82.5
R6	3	4	4	2	3	4	3	4	3	0	30	75.0
R7	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	34	85.0
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
R9	3	4	4	1	4	3	4	4	4	4	35	87.5
R10	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	35	87.5
R11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5
R12	4	4	4	2	4	2	2	2	3	2	29	72.5
R13	0	3	0	2	2	3	3	4	1	4	22	55.0
R14	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95.0
R15	3	3	3	4	1	3	3	4	3	2	29	72.5
R16	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	35	87.5
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
R18	4	4	4	2	3	3	4	4	2	1	31	77.5
R19	3	2	4	3	3	3	2	3	2	1	26	65.0
R20	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38	95.0
R21	4	3	4	2	4	2	4	1	4	1	29	72.5
R23	3	4	4	4	3	1	2	4	4	4	33	82.5
R24	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
Hasil rata-rata nilai <i>SUS</i> Kuesioner												85.4

Setelah melakukan perhitungan hasil akhir skor *SUS*, kita mendapatkan skor akhir 85,4. Skor ini termasuk kategori *Acceptable* atau dapat diterima, dengan *grade scale* B, dan juga *rating Excellent* atau sangat baik. Dengan hasil akhir tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa penguji menilai bahwa hasil rancangan desain dengan berbagai fitur yang dimilikinya dapat digunakan dengan baik dan mudah

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang ulang *UI/UX* website

STIE & STMIK Jayakarta dengan menggunakan pendekatan metode Design Thinking. Melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, diperoleh pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna. Hasil pengamatan awal dan wawancara menunjukkan bahwa website sebelumnya memiliki berbagai kendala, seperti tampilan visual yang tidak menarik, struktur informasi yang membingungkan, serta pengalaman pengguna yang tidak optimal. Melalui tahapan *define* dan *ideate*, dilakukan pemetaan kebutuhan pengguna yang kemudian diterjemahkan ke dalam desain *wireframe* dan *prototype* menggunakan Figma. Tahapan testing dilakukan dengan menggunakan platform Maze dan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*, yang menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat *usability* yang tinggi dengan rata-rata skor SUS sebesar 84, termasuk dalam kategori "*Excellent*". Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* mampu memberikan solusi desain yang efektif, relevan, dan berpusat pada kebutuhan pengguna, serta dapat meningkatkan kualitas website kampus dalam hal estetika, fungsi, dan kemudahan penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. S. Prayogo, R. Kriswibowo, P. A. Alia, R. W. Febriana, and A. B. Setyawan, “*Perancangan Ulang Desain Ui/Ux Website Universitas Dengan Metode Design Thinking*,” *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 4, pp. 407–416, 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i4.775.
- [2] D. Ayu *et al.*, “*Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Website Bellina Studio Implementation of the Design Thinking Method in the UI / UX Design of the Bellina Studio Website*,” vol. 14, pp. 1681–1697, 2025.
- [3] D. Novianti, “*Redesign User Interface Website Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale (Sus)*,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300.
- [4] R. H. dan S. F. A. W. Aisha Safa Asy’ari, “*Perancangan Ulang UI UX Sistem Informasi Akademik Universitas di Surabaya dengan Metode Design Thinking*,” *J. Ilm. Komputasi*, vol. 23, no. 4, pp. 449–458, 2024, doi: 10.32409/jikstik.23.4.3651.
- [5] H. U. Satria, P. Nurul Sabrina, and F. R. Umbara, “*Optimalisasi UI/UX Pada*

- Website Kemahasiswaan Universitas Jenderal Achmad Yani Dengan Pendekatan Design Thinking,” Semin. Nas. Corisindo, pp. 514–519, 2024.*
- [6] R. E. Saputra, S. Waluyo, and A. S. Rini, “Perancangan Aplikasi Student Get Student Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Pada Stie & Stmik,” vol. 1, pp. 196–207, 2021.
- [7] Y. Cao and P. Jiang, *Generative and Malleable User Interfaces with Generative and Evolving Task-Driven Data Model*, vol. 1, no. 1. Association for Computing Machinery, 2025. doi: 10.1145/3706598.3713285.
- [8] M. Fatwa, R. Alfarizi, P. Dani, H. Kuncoro, and S. Isnaeni, “Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta Dengan Metode User Experience Questionnaire,” vol. 17, no. 1, pp. 48–55, 2024.
- [9] P. Y. Pratiwi, N. Putu, and E. Suchahyani, “Implementation Of Design Thinking Method And Usability Testing In The Design Of A Scholarship,” vol. 21, no. 2, pp. 133–144, 2024.
- [10] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, “Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma,” J. Inform. Terpadu, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [11] I. Muslim, S. Purwantoro E.S.G.S, and A. Ivan Nugraha, “Implementasi Metode Design thinking dalam Perancangan Ulang UI/UX Website Perguruan Tinggi,” INOVTEK Polbeng - Seri Inform., vol. 8, no. 2, p. 452, 2023, doi: 10.35314/isi.v8i2.3731.
- [12] K. Amelia, M. Awaludin, and A. G. Gani, “Pendekatan Design Thinking Dalam Merancang Ulang UI/UX Website SIAKAD Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma,” vol. 25, no. 2, pp. 1–11, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37817/teknologi.v25i2>
- [13] E. Y. Wijaya, M. Arif, N. Aini, and Y. N. Putri, “UI/UX Web Based Learning Design with UCD Approach to Basic Programming using FIGMA,” bit-Tech, vol. 6, no. 3, pp. 412–420, 2024, doi: 10.32877/bt.v6i3.1534.
- [14] C. Fikriliani and F. Panjaitan, “UI / UX Design of Goods Inventory Website Using the Design Thinking Method Perancangan UI / UX pada Website Inventaris Barang

- Menggunakan Metode Design Thinking,”* vol. 5, no. January, pp. 463–472, 2025.
- [15] A. E. Pradana, I. Kurniawati, and F. Amsury, “*Perancangan Desain Ui / Ux Berbasis Website Pada Sdit Nurul Ilmi Biligual Integrated School Bekasi Menggunakan,*” vol. 10, no. 2, pp. 317–326, 2024.