



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 7%

Date: Sunday, August 13, 2023

Statistics: 262 words Plagiarized / 3739 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

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 12Fakultas 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, dan** 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, the aim of this research is 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 pengerjaan 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 _ _1 _Apa kesan pertama Anda saat

melihat tampilan desain website **Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM** Kementerian LHK? _2 _Apakah yang Anda dengar dari orang lain tentang bagaimana pengalaman mereka menggunakan website ini? _3 _Bagaimana perasaan Anda saat berinteraksi dengan tampilan dan navigasi di website tersebut? Apakah Anda merasa nyaman dan mudah untuk menemukan informasi yang diinginkan? _4 _Apakah Anda pernah merekomendasikan website ini kepada orang lain? Apa yang Anda katakan tentang website ini? _5 _Apakah ada masalah teknis atau tampilan yang pernah Anda alami saat menggunakan website ini? _6 _Apa manfaat yang Anda inginkan ketika menggunakan website **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 : Tolansi nilai error 10% dengan tingkat kepercayaan 90% $n = \frac{812}{1 + 812(0,1)^2} = 89,04 = 90$ (dibulatkan) 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 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 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** webiste ini dengan cepat _1 s/d 5 _8 _Saya merasa webiste ini membingungkan _1 s/d 5 _9 _Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan webiste 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]: Setiap pernyataan nomor ganjil dikurangi 1 dari skor yang diberikan responden. Setiap pernyataan nomor genap, skor akhir diperoleh dengan mengurangkan skor yang diberikan pengguna dengan 5.

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
	R2	24
	R3	38
	R4	32
	R5	32
	R6	35
	R7	28
	R8	26
	R9	40
	R10	24
	R11	25
	R12	32
	R13	33
	R14	30
	R15	32
	R16	23
	R17	28
	R18	35
	R19	33
	R20	17
	R21	36
	R22	28
	R23	30
	R24	33
	R25	39
	R26	33
	R27	34
	R28	37
	R29	35
	R30	31
	R31	33
	R32	29
	R33	35
	R34	31
	R35	38
	R36	36
	R37	22
	R38	37
	R39	36
	R40	40
	R41	32
	R42	37
	R43	40
	R44	28
	R45	34
	R46	36
	R47	32
	R48	34
	R49	40
	R50	35
	R51	35
	R52	35
	R53	39
	R54	40
	R55	36
	R56	32
	R57	29
	R58	36
	R59	35
	R60	30
	R61	35
	R62	30
	R63	32
	R64	29
	R65	34
	R66	34
	R67	33
	R68	34
	R69	33
	R70	32
	R71	32
	R72	31
	R73	31
	R74	25
	R75	33
	R76	31
	R77	33
	R78	38
	R79	34
	R80	31
	R81	34
	R82	32
	R83	33
	R84	40
	R85	33
	R86	38
	R87	38
	R88	37
	R89	36
	R90	40
	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.

$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$ $\bar{x} = \frac{7423}{90} = 82$ Keterangan: $\bar{x}$: Skor rata-rata $\sum x$: 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 Rangings SUS Score Sumber: [15] Berikut hasil yang didapat berdasarkan ketentuan seperti pada gambar diatas, yaitu: Acceptability, tingkat penerimaan oleh pengguna tergolong tinggi.

Menandakan mayoritas pengguna menyukai sistem yang diuji, dan merasa nyaman

menggunakannya. Grade, pengguna memberi nilai positif terhadap aspek kegunaan dengan skala grade B, dan merasa puas dengan kualitas keseluruhan. 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 menyoroiti 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, 2000. <https://www.nngroup.com/articles/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. Yudiastuti, "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. TelKa, vol. 13, no. 1, pp. 53–68, 2023.

INTERNET SOURCES:

<1% - <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/34156/17523202%20Elda%20Chandra%20Shirvanadi.pdf?sequence=1>

<1% - <https://bp2sdm.menlhk.go.id/web/wp-content/uploads/2021/02/2.-RENSTRA-SETBADAN-P2SDM-2020-2024.pdf>

<1% - <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/26335/14742>

<1% - <https://bitlabs.id/blog/design-thinking-adalah/>

<1% - https://id.wikipedia.org/wiki/Badan_Penyuluhan_dan_Pengembangan_Sumber_Daya_Manusia_Kementerian_Lingkungan_Hidup_dan_Kehutanan_Republik_Indonesia

<1% - <https://www.bi.go.id/id/informasi-publik/dasar-hukum/Regulasi/%E2%80%8BUU%20No.14%20tahun%202008.pdf>

<1% - <https://pariwisata.kepulauanselayarkab.go.id/2021/05/km-dharma-kartika-iii-alternatif-transportasi-bagi-para-wisatawan-yang-hendak-menuju-ke-selayar/>

<1% - <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>

1% - <https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/7856/6/BAB%20II.pdf>

<1% - <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>

<1% - <https://pakdosen.co.id/website-adalah/>

<1% -

<https://sis.binus.ac.id/2021/03/12/empathy-map-tahap-pertama-memulai-design-thinking/>
<1% - <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-empathy-maps/18615/3>
<1% - <https://idmetafora.com/news/read/2756/Mengenal-Affinity-Diagram-Definisi-Kegunaan-dan-Cara-Membuatnya.html>
<1% - <http://blogs.powercode.id/figma/>
<1% - <https://glints.com/id/lowongan/usability-adalah/>
<1% - <https://heppymarias.medium.com/peran-usability-dan-learnability-dalam-meningkatkan-user-experience-1a18b1e0dc53>
<1% - <https://media.neliti.com/media/publications/287285-implementasi-design-thinking-dalam-memba-cf7b23ea.pdf>
<1% - http://repository.upi.edu/48696/7/S_KOM_1307018_Chapter%203.pdf
<1% - <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/JINRPL/article/download/4762/pdf>
<1% - <https://id.scribd.com/document/405031676/Penggunaan-Metode-User-Centered-Design-UCD-dalam-Perancangan-Ulang-Web-Portal-Jurusan-Psikologi-FISIP-Universitas-Brawijaya>
<1% - <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
<1% - <https://nugasin.com/blog/detail/pengantar-skala-likert-panduan-lengkap-dalam-pembuatan-dan-analisisnya>
<1% - <https://repository.itelkom-pwt.ac.id/7846/9/BAB%20II.pdf>
<1% - <https://info.populix.co/articles/populasi-dan-sampel-penelitian/>
<1% - <https://teknologi.bisnis.com/read/20221126/84/1602428/observasi-pengertian-ciri-ciri-tujuan-manfaat-dan-jenisnya>
<1% - <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/download/7076/3348>
<1% - https://www.researchgate.net/publication/327014695_Perancangan_dan_Evaluasi_User_Interface_Aplikasi_Smart_Grid_Berbasis_Mobile_Application
<1% - <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/17406/05.3%20bab%203.pdf?sequence=8>
<1% - <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/download/3173/1888>
<1% - http://repository.upi.edu/80820/4/S_KOM_1501828_Chapter3.pdf
<1% - <https://core.ac.uk/display/234745595>

<1% - <https://jurnalp4i.com/index.php/knowledge/article/view/1808>
<1% - <http://ejournal.winayamukti.ac.id/index.php/Organum/issue/view/4>
<1% - <https://www.awwwards.com/web-ui-design-best-practices-free-ebook.html>
<1% - <https://www.fathur.web.id/2021/03/design-thinking-implementasi-dalam.html>
<1% - <https://onesearch.id/Record/IOS4651.slims-6760>
<1% - <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/5073>
<1% - <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3068882>