

Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX *Website* untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna

Ananda Olivia¹, Pramitha Dwi Larasati², Muhamad Femy Mulya³, Saipul Anwar⁴, Yasin Efendi⁵

¹²³⁴ Program Studi Sistem Informasi, Tanri Abeng University

⁵Universitas Muhammadiyah Jakarta

ananda.olivia@student.tau.ac.id, pramitha.dwi@tau.ac.id

Diterima : 25 April 2025

Disetujui : 26 Mei 2025

Abstract— Dalam era digital saat ini, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan sebuah *website*. Desain yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang UI/UX pada *Company Prosesin.id* dengan menggunakan metode *Design thinking* yang diperkenalkan oleh Ben Shneiderman. Metode ini menawarkan panduan praktis untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan efisien, dengan memperhatikan prinsip-prinsip seperti konsistensi, umpan balik, dan fleksibilitas. Melalui analisis mendalam dan penerapan prinsip-prinsip ini, dihasilkan 84,4% menyebutkan bahwa desain UI/UX yang lebih optimal dan sebanyak 86,6% merasa lebih mudah dalam navigasi, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna sebesar 84,4% dalam mengakses dan menggunakan *website Prosesin.id*.

Keywords — *Website, User Interface, User experiences, Design thinking*

I. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang signifikan, salah satunya adalah internet dan *website*. Munculnya *website* yang memiliki desain antarmuka pengguna UI (*user interface*) dan pengalaman pengguna UX (*User experience*) yang baik menjadi sangat penting. *Website* yang dirancang dengan baik tidak hanya mampu menarik pengunjung, tetapi juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta mendukung pencapaian tujuan bisnis. Dengan diterapkannya UI/UX pada suatu *website* memberikan keseimbangan dari apa yang disajikan dengan apa saja yang dibutuhkan [2].

Dalam perancangan UI/UX yang tepat untuk sebuah *website* dibutuhkan analisis yang bertahap, mulai dari analisis pengguna hingga apa saja yang bisa pengguna lakukan dalam *website* tersebut. Salah satu contoh yang akan saya terapkan dalam penggunaan teknologi informasi

adalah pengembangan situs *website prosesin.id*. Dengan adanya *website prosesin.id* informasi yang ada pada perusahaan dapat diintegrasikan dengan baik, memiliki *website company profile* telah menjadi sangat penting untuk meningkatkan kesadaran merek dan meningkatkan loyalitas pelanggan. Dengan memiliki *website*, perusahaan dapat memperkenalkan diri mereka secara lebih luas di internet, mempromosikan produk atau layanan yang ditawarkan, serta memperkuat branding Perusahaan [8][9].

UI/UX adalah singkatan dari *user interface* dan *user experience* yang dimana keduanya memiliki fungsional yang berbeda yaitu UI (*user interface*) mengacu pada visualisasi dan desain tampilan yang menarik serta harus memastikan bahwa tampilan aplikasi atau *website* yang mereka desain mudah dipahami, Sedangkan UX (*User experience*) designer harus memastikan bahwa aplikasi atau *website* yang mereka desain dapat

berfungsi dengan baik dan mudah digunakan oleh pengguna, serta memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan. Prosesin.id merupakan sebuah *platform digital* yang menyediakan layanan konsultan secara *online*. Dengan mengandalkan interaksi digital bagi penggunanya, Prosesin.id harus mampu menyediakan pengalaman pengguna yang optimal.

Berdasarkan analisis awal, ditemukan beberapa aspek dari desain UI/UX pada Prosesin.id yang masih dapat ditingkatkan. Beberapa masalah yang sering ditemui oleh pengguna antara lain kesulitan dalam navigasi, kurangnya umpan balik yang jelas, dan ketidak-konsistenan dalam elemen antarmuka. Menggunakan metode *Design thinking* yang dikemukakan oleh David Kelley dan Brown. Metode ini menawarkan panduan yang komprehensif dalam menciptakan antarmuka pengguna yang konsisten, mudah digunakan, dan efisien. Melihat pentingnya perbaikan pada desain UI/UX tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang ulang antarmuka pengguna pada *website* Prosesin.id dengan menggunakan metode *Design thinking*. Metode ini dipilih karena telah terbukti efektif dalam menciptakan antarmuka yang *user-friendly* dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna [5].

Penelitian ini akan melibatkan analisis kebutuhan pengguna, perancangan *prototype*, dan evaluasi desain berdasarkan prinsip-prinsip *Design thinking*. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan solusi desain yang dapat mengatasi permasalahan yang ada dan menghasilkan antarmuka pengguna yang lebih intuitif, responsif, dan efisien. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan Prosesin.id, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan UI/UX pada platform digital lainnya.

Dengan demikian, penulis akan membuat perancangan UI/UX untuk meningkatkan pengalaman pengguna menggunakan metode *Design thinking* berbasis *website* prosesin.id. Adanya *website* ini akan sangat membantu *user* untuk memperoleh informasi tentang jasa yang ada di prosesin.id. selain itu juga untuk mengidentifikasi kebutuhan dan ekspektasi

pengguna Prosesin.id. pada penelitian ini penulis akan mengembangkan *prototype* desain UI/UX Prosesin.id berdasarkan analisis kebutuhan dan *Design thinking*. Diharapkan dapat mengukur kepuasan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas desain baru melalui berbagai metode evaluasi seperti *usability testing* dan survei pengguna.

II. LITERATURE REVIEW

A. Tinjauan Pustaka

Menurut Gede et al. [2], *User interface* (UI) adalah alat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau sistem komputer. UI memfasilitasi pertukaran informasi antara pengguna dan sistem operasi, sehingga pengguna dapat menggunakan perangkat dengan mudah. UI dirancang dengan elemen grafis yang sederhana dan mudah dimengerti oleh pengguna, sambil tetap mampu berkomunikasi secara efektif dengan sistem operasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa *User interface* (UI) adalah cara yang digunakan untuk mengatur tampilan grafis sebuah *website* atau aplikasi. UI mencakup elemen seperti tombol, teks, gambar, kolom untuk memasukkan teks, serta hal-hal lain yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Selain itu, UI juga melibatkan animasi, transisi, tata letak, dan interaksi kecil lainnya yang membuat pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman.

User experience (UX) mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan sebuah perusahaan, layanan, dan produknya. Jakob Nielsen menjelaskan bahwa UX meliputi persepsi, pengalaman, dan tanggapan pengguna terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan [2]. Dari kedua pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa UX mengukur tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna saat menggunakan produk, sistem, atau layanan tertentu. UX sebagai konsep yang menilai tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna ketika berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan. UX berfokus pada kemampuan produk untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kepuasan secara keseluruhan. Meski produk memiliki fitur yang baik, UX tetap

bergantung pada bagaimana pengguna merasa saat menggunakannya. Selain itu, perkembangan teknologi digital dan perangkat seluler memperluas cakupan UX, karena produk kini harus mampu memberikan pengalaman yang konsisten di berbagai perangkat. Hal ini menjadikan UX sebagai elemen kunci dalam menciptakan produk yang relevan dan bermakna bagi pengguna.

Style guideline adalah dokumen yang berisi aturan-aturan untuk mendesain sebuah produk atau antarmuka. Panduan ini mencakup petunjuk untuk implementasi desain, referensi visual, serta prinsip-prinsip yang digunakan untuk membuat desain atau antarmuka yang efektif. *Style guide* [11] adalah panduan yang merincikan elemen-elemen desain dan gaya yang harus diikuti untuk memastikan konsistensi visual dan pengalaman pengguna yang baik dalam produk atau antarmuka yang dirancang. *Style guide* dalam konteks UI/UX sering juga disebut sebagai "*UI/UX Design Style Guide*" atau "*Design System*".

Wireframe adalah gambaran awal dari desain suatu produk yang dibuat pada tahap awal perancangan, pada tahap ini, pembahasan meliputi fitur, konten, antarmuka, dan elemen-elemen penting lainnya dengan rinci. Terdapat dua jenis *wireframe*, yaitu *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity*. Keduanya digunakan sebagai dasar dalam merancang desain produk [2].

B. Penelitian Terdahulu

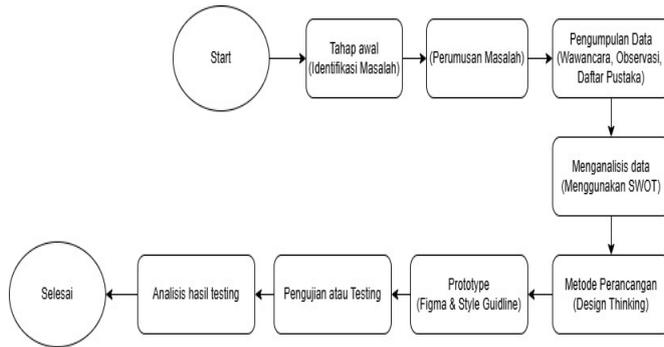
Penelitian Arizona dkk [1], berhasil merancang sistem informasi penelitian mahasiswa berbasis *website* yang dinamakan SIPENA (Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa) dengan pendekatan *Design thinking*. Hasil penelitian meliputi identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan proses bisnis, pembuatan desain UI/UX, dan pengembangan *prototype*. Hasil penelitian ini juga membantu menyelesaikan masalah perizinan riset di Dinas Kesehatan Bantul dengan sistem berbasis *website* yang responsif dan intuitif. Penelitian ini menggunakan sampel terbatas pada satu instansi, sehingga hasilnya kurang general untuk aplikasi serupa di tempat lain.

Selanjutnya, [3] penelitian yang dilakukan Nopita dkk berjudul *Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Website* menggunakan metode waterfall. Pembuatan *website* ini bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi dari kantor desa kepada masyarakat secara lebih cepat, akurat, dan efisien dibandingkan metode konvensional seperti spanduk dan papan pengumuman. Tidak dijelaskan lebih lanjut mengenai langkah-langkah pengujian pengguna (*usability testing*) secara rinci. Menggunakan teknologi *website modern* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. *Website* menyediakan akses informasi yang lebih efisien dan terpercaya bagi masyarakat [12].

Dilanjutkan dengan penelitian Dina dan Siti [5][13], dengan judul *Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design thinking*. Proses iteratif yang memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dan memberikan hasil konkret berupa prototipe dan evaluasi *usability* yang dapat diimplementasikan. Fokus penelitian terbatas hanya pada halaman campaign tertentu, tidak mencakup keseluruhan aplikasi.

Berdasarkan penelitian yang dijabarkan, metode *Design thinking* sangat relevan dan efektif untuk digunakan dalam perancangan UI/UX pada *website* seperti Prosesin.id. Pendekatan ini mengutamakan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, inovasi dalam desain, serta penggunaan teknologi yang mendukung. Hal tersebut memungkinkan terciptanya antarmuka yang intuitif, efisien, dan sesuai dengan tujuan bisnis perusahaan. Selain itu, literatur juga menyoroti pentingnya penggunaan *tools* seperti Figma untuk membantu proses desain dan *prototyping*, serta penerapan metode analisis seperti *usability testing* untuk memastikan solusi yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara maksimal. Salah satu keunggulan utamanya *website* Prosesin.id adalah tampilan yang modern dan menarik, dengan elemen grafis seperti maskot unik dan palet warna konsisten yang mencerminkan identitas perusahaan

III. METHODOLOGI



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada tahap awal, peneliti memulai proses dengan mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi oleh Perusahaan Prosesin.id atau pengguna terkait desain *website* prosesin.id. Identifikasi ini dilakukan dengan memahami kebutuhan pengguna dan tantangan yang dihadapi oleh sistem yang berjalan. Tahap perumusan masalah bertujuan untuk menentukan ruang lingkup masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian. Dalam penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa, Setelah informasi terkumpul, permasalahan dirumuskan secara spesifik untuk menjadi dasar pengembangan sistem berbasis metode *Design thinking*. Contoh permasalahan yang dirumuskan bisa mencakup aspek *user experience* yang kurang optimal, desain antarmuka yang ketinggalan zaman, atau kurangnya fitur yang sesuai kebutuhan pengguna. Proses selanjutnya adalah pengumpulan data, yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang relevan guna mendukung penelitian. Tahapan analisis dilakukan dengan menggunakan metode SWOT yaitu melihat *Strength*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*. Metode perancangan dilakukan dengan *Design thinking*. Setelah itu, dilakukan analisis hasil testing, Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pada desain atau fungsi serta memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna. Menyesuaikan desain berdasarkan *feedback* dan testing dilakukan secara iteratif hingga desain mencapai hasil yang optimal. Dengan alur penelitian yang jelas ini, diharapkan hasil akhir rancangan UI/UX tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis tetapi juga menciptakan pengalaman pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dibahas hasil dari penelitian yang dilakukan;

A. Analisis Proses Bisnis

Analisis ini menggunakan metode SWOT (tabel 1) untuk merumuskan beberapa hal, antara lain memanfaatkan kekuatan (*strengths*) untuk mengambil peluang (*opportunities*) yang ada pada prosesin.id (strategi S-O) dan menggunakan kekuatan (*strengths*) untuk mengurangi dampak ancaman (*threats*) pada Prosesin.id (strategi S-T). Analisis ini juga dilakukan untuk mengatasi kelemahan (*weaknesses*) dengan memanfaatkan peluang (*opportunities*) (strategi W-O) serta meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) guna mencegah ancaman (*threats*) terhadap Prosesin.id (strategi W-T).

Tabel 1. Analisis SWOT

	Strength	Weakness
	1. Meningkatkan daya saing perusahaan dengan adanya <i>website</i> company profile. 2. Dengan strategi pemasaran digital yang tepat, <i>website</i> dapat menjangkau lebih banyak <i>audiens</i> .	1. Meningkatkan daya saing perusahaan dengan adanya <i>website</i> company profile. 2. Dengan strategi pemasaran digital yang tepat, <i>website</i> dapat menjangkau lebih banyak <i>audiens</i> .
Opportunity	S-O	W-O
1. Meningkatkan daya saing perusahaan dengan adanya <i>website</i> company profile. 2. Dengan strategi pemasaran digital yang tepat, <i>website</i> dapat menjangkau lebih banyak <i>audiens</i> .	1. Dengan desain <i>website</i> modern dan elemen grafis yang konsisten, Prosesin.id memiliki peluang besar untuk meningkatkan daya saing, menarik perhatian calon klien, dan membedakan diri dari kompetitor. 2. Terus melakukan	1. Prosesin.id dapat memperluas jangkauan dengan memproduksi konten edukatif melalui artikel, blog, dan video yang menjelaskan manfaat layanan. Strategi ini akan meningkatkan visibilitas <i>website</i> dan membantu meyakinkan pengguna yang masih ragu. 2. Aktif Kolaborasi dengan influencer atau profesional di

3. Menggunakan metode <i>design thinking</i> itu.	inovasi dan pengembangan pada untuk setiap fitur yang akan diperbarui dan lebih lengkap.	bidang terkait dapat memperkenalkan Prosesin.id ke <i>audiens</i> lebih luas, memperkuat kepercayaan terhadap <i>brand</i> , dan meningkatkan pengakuan di pasar.
Threats	Strategi S-T	Strategi W-T
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> perlu terus diperbarui untuk mengikuti 2. tren teknologi terbaru agar tidak ketinggalan zaman. 3. Banyak perusahaan sejenis menawarkan layanan IT dengan fitur unggulan. 4. Kebutuhan terus diperbarui layanan agar tetap relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menghadapi ancaman terkait kebutuhan memperbarui <i>website</i> agar tetap relevan dengan tren teknologi, Prosesin.id dapat memanfaatkan kekuatan <i>website</i> yang ada dengan melakukan pembaruan rutin serta mengintegrasikan teknologi terbaru untuk menjaga tampilan, fitur, dan performa agar tetap relevan dan kompetitif. 2. Untuk menghadapi ancaman kompetitor, Prosesin.id dapat memanfaatkan kekuatan layanan yang sudah terbukti efektif dengan menambahkan fitur unik, seperti kustomisasi layanan atau layanan pelanggan yang lebih responsif dan personal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghadapi ancaman terkait kebutuhan untuk memperbarui <i>website</i> agar tidak ketinggalan zaman, Prosesin.id dapat memanfaatkan peluang dengan memperkuat tim pengembang dan sumber daya teknologi yang ada. 2. Dengan strategi pemasaran digital yang tepat, <i>website</i> dapat menjangkau lebih banyak <i>audiens</i>.

B. Analisis Sistem Berjalan

a. Use case (user view)

Diagram *usecase* pada gambar 2, memperlihatkan 2 (dua) sudut Pandang *User* dan Admin yang di mana kedua nya memiliki peran tersendiri;

- Dari perspektif pengguna, diagram Use Case menggambarkan berbagai fitur dan layanan yang dapat diakses melalui sistem. Pengguna dapat melakukan beberapa aktivitas utama, seperti:

- Mengakses Halaman Utama dan Informasi, Pengguna dapat mengunjungi halaman utama *website*, di mana mereka dapat melihat informasi terkait layanan yang ditawarkan, termasuk detail perusahaan, layanan IT consultant, media canvas studio, dan digital marketing.
- Melakukan Pemesanan Layanan, Pengguna dapat memilih layanan yang tersedia, seperti pengembangan *website*, pengembangan aplikasi, atau pembuatan sistem. Setelah memilih layanan, pengguna dapat mengisi formulir pemesanan atau langsung menghubungi admin melalui WhatsApp untuk konsultasi lebih lanjut.
- Melihat Portofolio dan Testimoni, Pengguna memiliki akses untuk melihat contoh proyek yang telah diselesaikan oleh tim pengembang, termasuk portofolio desain, aplikasi, dan sistem yang telah dibuat. Selain itu, pengguna juga dapat membaca testimoni dari klien sebelumnya untuk menilai kualitas layanan yang diberikan.
- Berkomunikasi dengan Admin, Pengguna dapat berkomunikasi langsung dengan tim admin melalui fitur kontak yang disediakan, baik melalui WhatsApp, email, atau formulir komunikasi yang tersedia di *website*.
- Mendapatkan Update dan Informasi Promosi, Pengguna juga dapat berlangganan untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai promosi layanan, diskon, atau berita terbaru dari perusahaan.

System Prosesin.id



Gambar 2. Use Case Diagram

C. Analisis Kebutuhan Antarmuka

Analisis kebutuhan antarmuka adalah fase merancang atau menentukan tampilan antarmuka yang memenuhi kebutuhan input dan output pengguna dalam *Website* Prosesin.id. Berikut ini beberapa alasan 4kebutuhan antarmuka yang dibutuhkan:

- a. Menggunakan font poppins
- b. Menggunakan warna Kuning, biru muda, biru tua, hitam, putih.
- c. Menggunakan maskot



Gambar 3. Style Guide

- Antarmuka Halaman Beranda (Home)
Halaman Home merupakan halaman awal yang akan muncul Ketika pengunjung mengakses *website*. Halaman ini berisikan informasi terkait

dengan Perusahaan Prosesin.id yang memiliki 3 (tiga) navigasi yaitu seperti Beranda, tentang perusahaan dan program yang berisi 3 (tiga) produk unggulan dalam perusahaan prosesin.id seperti) : “Marketing Communication, Media Canvas Studio, dan IT Consultant.”

- Antarmuka Halaman Tentang Kami (About us)
Ketika *user* klik navigasi “Tentang” (*User* akan disajikan dengan tampilan informasi perusahaan serta from contact perusahaan.)
- Antarmuka Halaman Service (Program)
Ketika *User* Klik navigasi “Program” (*User* akan disajikan 3 pilihan produk jasa prosesin.id yaitu) : “Marketing Communication, Media Canvas Studio, dan IT Consultant.” Yang masing-masing memiliki kategori di dalamnya.
- Antarmuka Halaman Service (Marketing Communication)

Ketika Klik Marketing Communication (Akan muncul 3 navigasi menu yang terdiri dari) : “Brand Identity, Brand Communication, dan Digital Marketing & ADS.”

- Antarmuka Halaman Service (Canvas Studio)
Ketika Klik Media Canvas Studio (Akan muncul 3 navigasi menu yang terdiri dari) “Sosial Media Management, Multimedia Production, dan Corporate Magazine.”
- Antarmuka Halaman Service (IT Solution)

Ketika Klik IT Consultant (Akan muncul 3 navigasi menu yang terdiri dari) : “*Website Development, App Development, dan System Creation.*”

D. Analisis Hasil Testing

Tahap pengujian dilakukan untuk menilai sejauh mana prototipe *website* Prosesin.id, yang telah dirancang menggunakan metode *Design thinking*, dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung tujuan bisnis perusahaan. Pengujian ini melibatkan sejumlah 9 (sembilan) responden, termasuk stakeholder, dan klien perusahaan. Untuk menguji prototipe, digunakan metode *usability testing*, di mana pengguna diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas, seperti menavigasi halaman, mengisi formulir kontak, dan mencari informasi terkait layanan. Selama pengujian, dilakukan pengamatan terhadap seberapa efisien dan efektif pengguna menjalankan tugas, serta tingkat kepuasan mereka terhadap pengalaman menggunakan prototipe. Di bawah ini (tabel 2) menunjukkan data responden yang melakukan testing pada UI/UX yang dibuat.

Tabel 2. Data Responden

No	Inisial Responden	Instansi	Pekerjaan	Alat
1	ZH	Trisakti	Pegawai/ Karyawan	Handphone
2	DJF	Horison hotel school	Mahasiswa	Handphone
3	HR	PT Yotta Bisnis Indonesia	Pegawai/ Karyawan	Handphone, Laptop
4	NA	Bina Nusantara	Mahasiswa	Handphone, Laptop
5	NLS	PT. Tambang Indonesia Merdeka	Pegawai/ Karyawan	Laptop
6	AKWR	7Pop Audiopost	Mahasiswa	Handphone
7	MRI	PT Yotta Bisnis Indonesia	Pegawai/ Karyawan	Handphone, Laptop
8	NAW	PT Tambang Indonesia Merdeka	Pegawai/ Karyawan	Handphone, Laptop
9	ANS	Prosesin.id	Pegawai/ Karyawan	Handphone, Laptop

Selanjutnya, hasil dari kuesioner disajikan dalam tabel 3. Kuesionair disajikan dengan skala

likert dengan ketentuan STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), N (Netral), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju).

Tabel 3. Hasil Kuesionair

No.	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1.	Apakah tampilan <i>website</i> menarik secara visual?			1 (10%)	6 (60%)	3 (30%)
2.	Apakah kombinasi warna, font, dan elemen desain pada <i>website</i> sesuai dengan identitas perusahaan?				8 (80%)	2 (20%)
3.	Apakah informasi di <i>website</i> ini mudah ditemukan?		1 (10%)		5 (50%)	4 (40%)
4.	Apakah ukuran teks dan ikon pada <i>website</i> mudah dibaca dan diakses?			1 (10%)	5 (50%)	4 (40%)
5.	Apakah Anda merasa desain <i>website</i> ini sudah memberikan informasi lengkap terkait <i>Prosesin.id</i> ?			1 (10%)	6 (60%)	3 (30%)
6.	Apakah Anda merasa <i>website</i> ini perlu lebih banyak elemen interaktif (misalnya animasi, video, atau formulir)?	1 (10%)	1 (10%)	5 (50%)	2 (20%)	1 (10%)
7.	Seberapa puas Anda dengan pengalaman menggunakan <i>website</i> <i>Prosesin.id</i> ?			1 (10%)	7 (70%)	2 (20%)
8.	Apakah Anda akan merekomendasikan <i>website</i> ini kepada orang lain?				5 (50%)	5 (50%)

9.	Seberapa mudah Anda memahami struktur informasi yang disajikan di <i>website</i> ini (misalnya, urutan menu atau konten)?			1 (10%)	7 (70%)	2 (20%)
10.	Apakah Anda merasa <i>website</i> Prosesin.id dapat diakses melalui perangkat keras manapun?			3 (30%)	3 (30%)	4 (40%)

Rata-rata = $\text{Score} \times \text{Jumlah Responden}$
 Tingkat Kepuasan (%) = $(\text{Rata-rata} / \text{Total Responden}) \times 100$

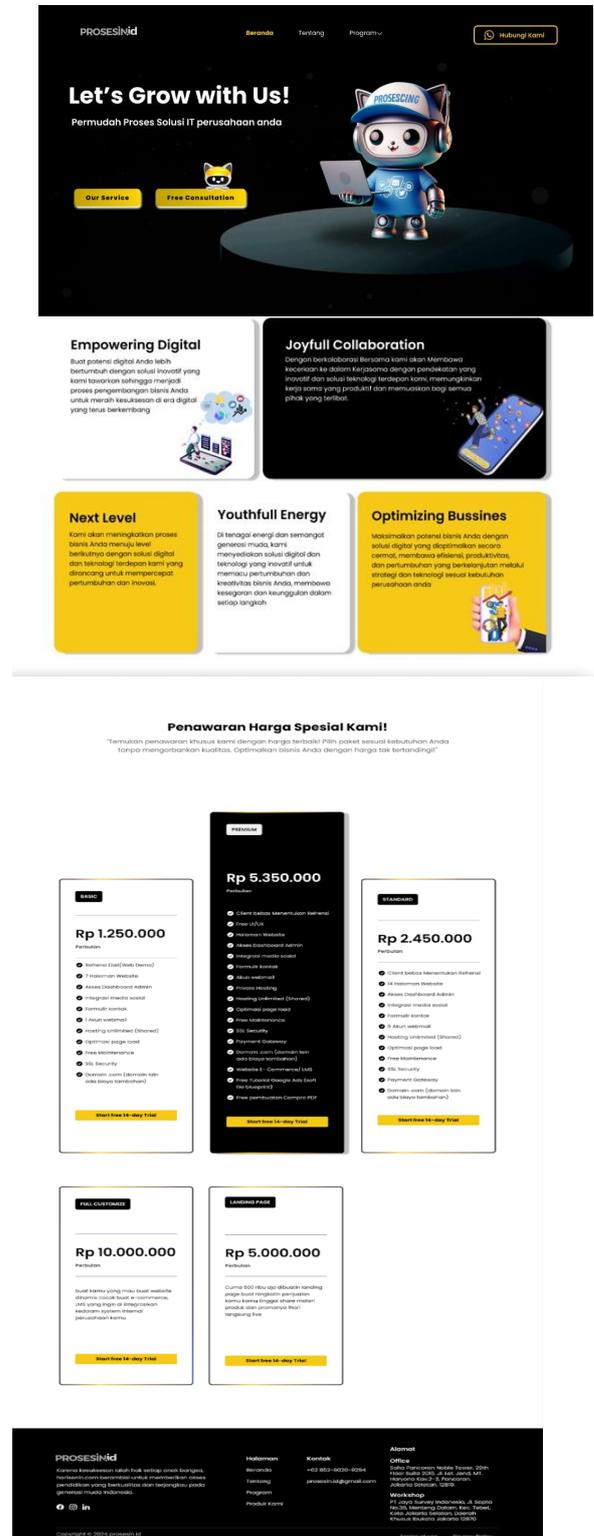
Dari penelitian yang melibatkan 9 responden, tingkat kepuasan keseluruhan terhadap *website* Prosesin.id mencapai 81,72%. Beberapa dimensi yang dianalisis dalam kuisioner meliputi:

- Daya tarik visual mendapatkan skor 84,4%, yang menunjukkan bahwa tampilan *website* cukup menarik bagi pengguna.
- Identitas perusahaan melalui elemen desain memperoleh nilai 86,6%, yang berarti elemen branding sudah cukup efektif dikomunikasikan dalam tampilan *website*.
- Kemudahan navigasi dan prototipe diapresiasi dengan skor 86,6%, menandakan bahwa pengguna merasa nyaman dalam mencari informasi di dalam *website*.
- Tingkat interaktivitas hanya mencapai 66,6%, yang menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam aspek fitur interaktif, seperti animasi, video, atau elemen responsif lainnya.
- Kepuasan pengalaman pengguna secara keseluruhan berada di level 84,4%, mencerminkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan antarmuka *website*.

E. Hasil Tampilan UI/UX Website Prosesin.id

Pada bagian ini, penulis menampilkan tampilan UI/UX terbaru yang telah dibuat untuk dapat digunakan oleh Prosesin.In. tampilan UI/UX

sudah diimplementasikan dan digunakan dalam Proses.In adapun tampilan UI/UX ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan UI/UX

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan UI/UX *website* Prosesin.id untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui pendekatan *Design thinking*. Metode ini diterapkan melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype*, dan *testing*, dengan pengumpulan data dari wawancara, survei, dan observasi. Prototipe yang dirancang menggunakan Figma diuji melalui usability testing guna mengukur efektivitas desain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan navigasi, aksesibilitas, dan daya tarik visual *website*. Desain yang dikembangkan tidak hanya estetis tetapi juga fungsional, sesuai dengan prinsip *user-centered design*. Penelitian ini memberikan kontribusi metodologis dalam pengembangan UI/UX berbasis pengguna serta rekomendasi bagi Prosesin.id untuk terus beradaptasi dengan kebutuhan digital yang dinamis.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah menerapkan metode *Design thinking* secara berkelanjutan untuk melakukan usability testing yang rutin, agar *website* tetap relevan dengan kebutuhan pengguna. Memperbarui desain *website* mengikuti tren teknologi dan desain digital terkini untuk menjaga daya tarik visual dan relevansi. Penelitian ini dapat difokuskan lebih dalam pada hubungan antara desain UI/UX dengan indikator bisnis seperti tingkat konversi, retensi pengguna, dan peningkatan keterlibatan (*engagement*). Tingkatkan optimasi *Search Engine Optimization* (SEO) dan tambahkan fitur seperti chatbot pintar dan formulir dinamis untuk pengalaman pengguna yang lebih baik sehingga peneliti dapat memberikan kontribusi nyata terhadap desain antarmuka pengguna di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Design *User interface Website* Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 2(3), 202- 216.
- [2] Gede et al. (2022). IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* UNTUK VALIDASI IDE, n.d.
- [3] Frayoga, A., Nilawati, N., & Sany, E. (2024). PENERAPAN *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* BOOTCHIN COFFE. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(1), 126-237.
- [4] Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- [5] Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design thinking*. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86-91.
- [6] Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 4(1), 17-23.
- [7] Khairunnisa, G., & Voutama, A. (2024). PENERAPAN UML DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN INVENTARIS BERBASIS *WEBSITE* DI BEM FASILKOM UNSIKA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2748-2755.
- [8] Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis *Website*. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 160-179.
- [9] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- [10] Anggreani, T. F. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Swot: Strategi Pengembangan Sdm, Strategi Bisnis, Dan Strategi Msdm (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Sumberdaya Manusia). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(5), 619-629.
- [11] Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2022). Penerapan Metode *Design thinking* Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. *Pros. Autom.*
- [12] Pratama, W. S. A., & Indriyanti, A. D. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis *Website* Dengan Pendekatan *Design thinking*. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 4(1), 50-61.
- [13] Gani, A. G., Dewi, P. F., & Sugiharto, A. (2023). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis *Website* Pada Dapur Caringin Tilu Bandung. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 10(2), 11-22.