

RE-DESIGN UI/UX WEBSITE JAHITKU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh:

Raygina Phoa¹, Moh.Sofyan S. Thayf^{2*}, Zaenab Pontoh³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK KHARISMA Makassar

e-mail: ¹rayginaphoa_21@kharisma.ac.id, ²sofyan.thayf@kharisma.ac.id,

³zaenabp@kharisma.ac.id

Abstrak: Industri fashion dan garmen berkembang pesat menjadikan kebutuhan individu akan pakaian yang sesuai terus meningkat. Jahitku adalah platform berbasis web yang dibuat agar penjahit dapat menjangkau pelanggan lebih banyak, memberikan pelayanan yang baik, dan pelanggan mendapatkan informasi sesuai kebutuhannya dengan harga terjangkau dan kualitas yang tinggi. Namun Jahitku memiliki kendala dalam optimalisasi website terkait, tata letak yang tidak konsisten, navigasi tombol yang tidak berjalan, dan penggunaan warna yang kurang kontras. Tujuan dari penelitian ini adalah mendesain ulang website Jahitku agar mendapatkan kepuasan pengguna yang lebih baik lagi. Pada penelitian ini dengan menerapkan metode Design Thinking, fungsi-fungsi yang ada dianalisis dan kegunaannya diuji pada skala System Usability Scale (SUS). Pembuatan prototype menggunakan metode Design Thinking menghasilkan rekomendasi yang signifikan melalui pengujian SUS, menghasilkan skor tes akhir sebesar 78,775. Skor ini mengalami peningkatan dibandingkan skor sebelumnya sebesar 48,125 yang masih berada tingkat kategori rendah. Peningkatan ini menunjukkan peningkatan signifikan pada pengalaman pengguna dari "Poor" menjadi "Good". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan memperbaharui tampilan website Jahitku maka pengalaman pengguna dapat ditingkatkan dan website Jahitku dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi pengguna.

Kata kunci: Re-design, Jahitku, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)

Abstract: The fashion and garment industry is growing rapidly, making individuals' needs for appropriate clothing continue to increase. Jahitku is a web-based platform created so that tailors can reach more customers, provide good service, and customers get information according to their needs at affordable prices and high quality. However, Jahitku has problems in optimizing the relevant website, inconsistent layout, button navigation that doesn't work, and using colors that lack contrast. The aim of this research is to redesign the Jahitku website to achieve better user satisfaction. In this research, by applying the Design Thinking method, existing functions are analyzed and their usefulness is tested on the System Usability Scale (SUS). Making a prototype using the Design Thinking method produced significant recommendations through SUS testing, resulting in a final test score of 78.775. This score has increased compared to the previous score of 48.125 which was still in the low category. This improvement shows a significant improvement in user experience from "Poor" to "Good". Thus, it can be concluded that by updating the appearance of the Jahitku website, the user experience can be improved and the Jahitku website can become more effective and attractive to users.

Keywords: Re-design, Jahitku, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)

* Corresponding author : Moh.Sofyan S. Thayf (sofyan.thayf@kharisma.ac.id)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Tak terkecuali industri fashion dan garmen, dimana permintaan akan pakaian yang sesuai dengan kebutuhan individu terus meningkat. Melihat berkembangnya trend fashion yang dinamis, konsumen semakin mencari solusi yang fleksibel dan personal terhadap kebutuhannya, agar nyaman, namun sekaligus modis dan berkualitas tinggi. Usaha jasa jahit merupakan suatu usaha yang sangat dibutuhkan dalam bidang jasa dari dulu hingga saat ini. Namun jasa jahit tradisional seringkali terbatas cakupan dan kegunaannya, dimana konsumen harus meluangkan waktu untuk mengunjungi penjahit secara langsung, hal ini tidak selalu praktis dan efisien [1]. Oleh karena itu, peneliti dengan tim menciptakan website Jahitku sebagai solusi inovatif untuk menjawab tantangan ini. Jahitku merupakan sebuah platform berbasis web yang menawarkan berbagai keunggulan seperti kemudahan pemesanan, fleksibilitas memilih model dan bahan, serta kemudahan komunikasi dengan penjahit secara online untuk mendapatkan informasi berdasarkan kebutuhannya. Website ini dibangun agar penjahit dapat menjangkau lebih banyak pelanggan serta memberikan pelayanan baik dan efisien kepada pelanggan dengan harga terjangkau dan kualitas yang tinggi.

Proses pengerjaan website ini dilakukan dalam waktu singkat, tentu saja masih jauh dari kata sempurna. Penulis melakukan survey pengujian kepada 20 responden awal melalui kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mengetahui kekurangan yang ada pada website Jahitku. Nilai yang diperoleh dari hasil feedback adalah 48,125 yang masih di bawah rata-rata skor SUS. Sehingga perlunya evaluasi dan dilakukan perbaikan antarmuka pengguna (UI) serta meningkatkan pengalaman pengguna (UX) website Jahitku untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna. Peneliti mendapatkan saran perbaikan dari pengguna saat menggunakan situs web Jahitku, yaitu pewarnaan yang tidak kontras, pemilihan bahasa yang tidak konsisten, dan tombol yang tidak berjalan dengan semestinya.

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan ulang UI/UX menggunakan metode *design thinking* pada website Jahitku agar mendapatkan kepuasan pengguna yang lebih baik lagi. Metode ini dianggap cocok untuk penelitian ini karena memungkinkan pengguna untuk terlibat aktif selama proses desain. Metode *design thinking* merupakan pendekatan berbasis solusi untuk pemecahan masalah yang hanya berfokus pada pengalaman pengguna yang berulang. Salah satu manfaat dari metode ini adalah berpikir *out of the box*, yaitu mengembangkan produk yang fokus pada permasalahan pengguna dan menciptakan produk yang lebih baik. Metode yang digunakan memiliki lima tahapan yaitu, *Emphatize, Define, Idea, Prototype, dan Testing* [2]. Hasil prototype juga akan diuji kembali menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur kepuasan dan kenyamanan pengguna pada website Jahitku. Penelitian ini diharapkan dapat menyempurnakan website untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

User Interface (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi [3]. UI berfokus pada desain antarmuka yang menarik dan mempengaruhi pengguna dalam penggunaan perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk meningkatkan tampilan situs web atau aplikasi melalui desain yang indah dan menarik. *User Experience (UX)* adalah pengalaman yang berkaitan dengan reaksi, persepsi, perilaku, perasaan, dan pikiran pengguna saat menggunakan suatu sistem [4]. Untuk bisa dianggap "ramah", suatu perangkat lunak harus memiliki antarmuka pengguna yang baik, mudah digunakan, dan menyenangkan. Pengalaman pengguna meliputi elemen situs web atau aplikasi secara keseluruhan, termasuk navigasi yang mudah digunakan. Metode *design thinking* merupakan metode proses kreatif, kognitif, strategis, dan praktis yang diterapkan berulang kali untuk menciptakan solusi baru yang berpusat pada manusia. Metode ini memiliki 5 tahapan terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [5], yaitu :

- a. *Emphatize*, bertujuan untuk menggali dan memahami permasalahan yang dihadapi pengguna
- b. *Define*, bertujuan untuk menganalisis dan memahami informasi permasalahan yang dikumpulkan
- c. *Ideate*, yaitu menggali ide maupun solusi yang cocok atas permasalahan yang ditemukan
- d. *Prototype*, bertujuan untuk memproses rancang produk yang siap diuji kepada pengguna
- e. *Testing*, yaitu menemukan feedback dari pengguna secara langsung melalui proses pengujian *prototype*

Situs web disebut juga situs atau portal web yang merupakan kumpulan beberapa halaman web yang saling terhubung satu sama lain yang dapat diakses oleh pengguna internasional [6]. Website bekerja dengan sistem pengalamanan yang memberitahu lokasi tepatnya di internet sehingga dapat diakses dengan browser masing-masing. Website juga berfungsi sebagai media periklanan, media pemasaran, media informasi, media Pendidikan, dan media komunikasi. Kemudian untuk pengolahan data metode *System Usability Scale (SUS)* metode pengujian pengguna yang menyediakan perangkat pengukuran yang andal dengan jumlah sampel sedikit terbukti valid. Diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, metode ini dapat digunakan untuk menyebarkan berbagai produk, termasuk perangkat keras dan aplikasi situs web [7].

Studi yang dilakukan oleh Istianah, dkk dengan judul "Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan Ulang UI/UX Website Perguruan Tinggi" [8]. Studi ini melakukan desain ulang website Riau Caltex Polytechnic (PCR) berfokus pada penerapan metodologi pemikiran desain dalam dua iterasi untuk melibatkan pengguna dan memastikan semua kebutuhan pengguna ditangani secara efektif. Penelitian ini menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk menguji tingkat usability dan *Single Ease Question (SEQ)* untuk mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna melalui task scenario. Sedangkan penelitian ini penulis melakukan pengujian hanya berdasarkan pada pengujian SUS. Kemudian,

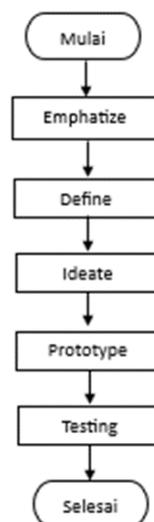
penelitian oleh Adelina, dkk dengan judul “Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Diva Clinic Menggunakan Metode Design Thinking” [9]. Penelitian ini menggunakan *pain points* sebagai bentuk proses pendefinisian masalah untuk memperjelas kebutuhan pengguna, tetapi tidak menampilkan proses perbandingan desain lama dan desain terbaru. Perbedaan penelitian ini adalah penulis menggunakan *Affinity Mapping* sebagai penjabaran permasalahan pengguna dan menampilkan perbandingan desain lama dan desain terbaru. Penelitian yang dilakukan oleh Anita, dkk dengan judul “UI Analysis and Redesign On Smartest Brain Game Using Design Thinking Method” [10]. Penelitian ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Marvel App untuk membuat perancangan ulang desain aplikasi, sedangkan penulis menggunakan website Figma sebagai alat untuk membuat perancangan ulang desain website Jahitku. Penelitian ini juga melakukan pengumpulan data sebanyak 20 responden dari 29 pengguna aplikasi tersebut dengan melakukan cara pengujian yang sama yang dilakukan oleh penulis, yaitu menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian dari Rafli, dkk yang berjudul “Redesigning the User Interface for the Just Meme Application Using the Design Thnking Method” [11]. Perbedaan penelitian ini, penulis mengidentifikasi permasalahan pengguna tidak hanya pada tampilan tetapi juga permasalahan navigasi. Sehingga penulis menggunakan metode ini untuk melakukan perbaikan ulang desain UI/UX pada website Jahitku.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif, data diperoleh melalui hasil pembagian kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada 20 responden awal dengan kriteria pelajar hingga ibu rumah tangga untuk mendapatkan evaluasi awal tingkat usability website Jahitku. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari hasil pembagian kuesioner *System Usability Scale (SUS)*.

2.2. Tahapan Penelitian



Gambar 1 Tahapan Penelitian

a. Emphatize

Tahap ini merupakan tahapan yang berfokus untuk memahami dan menggali permasalahan pengguna sesuai dengan konteks tujuan produk tersebut untuk digunakan. Penulis melakukan riset dengan cara melakukan penyebaran kuesioner *System Usability Scale (SUS)* sebagai pengujian awal menggunakan platform *Google Forms* kepada 20 responden awal dengan kriteria dari pelajar hingga ibu rumah tangga disertai dengan penambahan pertanyaan yang berisi saran atau masukan untuk perbaikan desain pada website Jahitku.

b. Define

Pada tahap ini penulis melakukan proses pendefinisian masalah yang telah di dapatkan tahap sebelumnya, yaitu mengumpulkan ide-ide yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan, fungsi, dan unsur-unsur yang akan membantu dalam masalah yang akan dipecahkan dan dibuat lebih baik atau mendekati kesempurnaan seperti yang dialami oleh target pengguna. Permasalahan yang ditemukan akan dibuatkan ke dalam bentuk *Affinity Mapping*.

c. Ideate

Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dalam menciptakan solusi inovatif dan kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan hasil permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya, maka akan melakukan tahap pengembangan antarmuka pengguna kedalam bentuk desain yang disebut dengan rancangan prototype.

d. Prototype

Setelah menghasilkan ide dari solusi permasalahan, maka akan mulai merancang rekomendasi solusi kedalam bentuk prototype. Prototype adalah sebuah rancangan model atau gambaran awal dari produk yang akan dikembangkan. Jenis prototype yang digunakan adalah digital, yaitu menggunakan tools Figma untuk menghasilkan desain yang baru dan siap untuk diuji kembali oleh pengguna.

e. Testing

Test atau testing merupakan tahap pengujian terhadap solusi yang dirancang. Pada tahap ini, pengguna menguji prototype yang dibuat pada tahap sebelumnya untuk mengumpulkan masukan dari pengguna terhadap solusi desain yang dirancang. Pengujian dilakukan dengan cara membagikan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* kepada 20 responden yang sama. SUS digunakan karena merupakan bagian pengujian yang mengevaluasi keseluruhan aplikasi. Setelah dilakukan pengujian, kuesioner disebarkan kembali untuk menerima umpan balik dari pengguna dan mengolah data sesuai aturan metode SUS.

2.3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan pembagian survey kuesioner *System Usability Scale (SUS)* melalui *Google Forms* kepada 20 responden awal yang berisi 10 pernyataan

dengan skala penilaian 5 poin. Penulis juga menambahkan pernyataan untuk saran dan masukan kepada pengguna. Berikut daftar pernyataan kuesioner SUS :

Tabel 1 Instrumen Pernyataan SUS
[Sumber : Valian, Ardhana, 2020]

NO	PERNYATAAN
1	Saya berpikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan system ini
2	Saya merasa system ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa system ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan system ini
5	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada system ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan system ini dengan cepat
8	Saya merasa system ini membingungkan
9	Saya merasa percaya diri menggunakan system ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan system ini

2.4. Metode Pengolahan Data dan Penarikan Kesimpulan

Metode yang digunakan adalah *System Usability Scale (SUS)*. SUS adalah alat pengujian yang menggunakan 10 pernyataan yang telah ditentukan sebelumnya sebagai mesin pengujian, dan SUS tidak memerlukan sampel jumlah besar untuk meminimalkan biaya. Setiap item dalam laporan dikaitkan dengan skor kontribusi, dengan masing-masing skor berkisar antara 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Untuk pernyataan bernomor ganjil 1, 3, 5, 7, dan 9 skor yang didapatkan dikurangi dengan 1 (X-1). Untuk pernyataan bernomor genap 2, 4, 6, 8, dan 10 skor yang didapatkan dikurangi dengan 5 (5-X). Kemudian hasil skor dari pernyataan ganjil dan genap ditambahkan lalu di kali dengan 2,5. Untuk lebih jelasnya, rumus perhitungan skor SUS dapat diformulasikan sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = \{(Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)\} * 2,5$$

Dimana :

- Q1, Q3, Q5, Q7, Q9 : Hasil nilai atau skor pernyataan ganjil dikurangi 1 (X-1)
- Q2, Q4, Q6, Q8, Q10 : 5 dikurangi dengan hasil nilai atau skor pernyataan genap (5-X)
- Skor akhir pernyataan ganjil dan genap yang telah diperoleh dari responden dijumlahkan. Hasil penjumlahan di kali dengan 2,5.

[Sumber : Sabrina, Eki, Nesdi, Tengku, 2021]

Setelah mendapatkan hasil skala dari skor kontribusi skor, maka untuk mengetahui nilai rata-rata atau keseluruhan skor SUS yang didapatkan dapat menggunakan rumus dibawah ini :

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

Dimana :

\bar{x} : Skor rata-rata SUS secara keseluruhan

$\sum x$: Jumlah Seluruh Skor

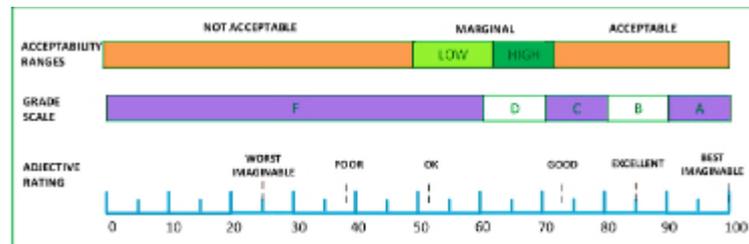
n : Jumlah Seluruh Responden

[Sumber : Kurnianto, Bagus, Danny, 2022]

Setelah mendapatkan hasil nilai rata-rata menggunakan rumus diatas dari total skor responden, untuk mengetahui hasil penilaian dapat dilihat melalui interpretasi skor SUS berdasarkan persentasi ranking SUS terdiri dari A hingga F, kemudian dari segi kategori *adjective rating* terdiri dari *Worst Imaginable*, *Poor*, *Okay*, *Good*, *Excellent*, hingga *Best Imaginable* dan skala penilaian yang mencakup tingkat penerimaan pengguna dalam tiga kategori, yaitu *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable* yang dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan evaluasi pengguna, seperti pada Tabel 2[12] :

Tabel 2 Interpretasi Skor SUS
[Sumber : Firman, Gita, Novian]

SKOR SUS	GRADE	KETERANGAN
Skor >81	A	Excellent / Best
Skor 68-81	B	Good
Skor 68	C	Okay
Skor 51-67	D	Poor
Skor <51	E&F	Worst



Gambar 2 Rating Skala Penilaian

[Sumber : Ade Saputra, 2019]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Emphatize

Pada tahap awal ini, pengumpulan data dilakukan untuk memahami permasalahan yang dihadapi pengguna. Penulis membagikan kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan berdasarkan komponen *System Usability Scale (SUS)* yang tercantum pada Tabel 1 dan sebuah pertanyaan tambahan kepada 20 responden. Setelah dikumpulkan, data diolah sesuai aturan metode SUS. Data Tabel 3 berasal dari jumlah rata-rata SUS :

Tabel 3 Hasil Perhitungan Awal SUS

Responden	P1-1	5-P2	P3-1	5-P4	P5-1	5-P6	P7-1	5-P8	P9-1	5-P10	Jumlah	Hasil X 2,5
R1	2	2	4	4	4	2	4	3	4	3	15	37,5
R2	1	2	4	2	4	1	3	3	2	1	25	62,5
R3	2	2	4	2	3	2	5	4	3	2	25	62,5
R4	3	2	4	2	2	2	4	4	5	2	26	65
R5	2	2	5	1	4	1	4	2	4	1	16	40
R6	2	1	4	1	4	2	5	5	5	1	18	45
R7	3	1	4	1	4	2	4	4	2	2	27	67,5
R8	2	2	4	3	3	2	5	3	4	2	26	65
R9	2	2	4	2	2	2	5	2	2	2	25	62,5
R10	3	1	2	2	4	3	3	3	5	1	27	67,5
R11	1	1	4	1	4	1	3	5	4	1	13	32,5
R12	2	1	5	2	5	1	4	3	2	1	12	30
R13	2	2	4	1	4	1	3	3	4	1	29	72,5
R14	2	5	1	4	2	5	2	2	1	4	16	40
R15	2	5	2	5	1	4	1	5	1	4	16	40
R16	1	2	2	5	2	4	2	4	1	1	15	37,5
R17	2	2	4	2	2	4	2	4	2	4	16	40
R18	3	4	2	2	2	5	2	4	1	2	13	32,5
R19	2	4	2	1	4	4	2	2	2	5	16	40
R20	3	4	2	4	2	5	1	4	2	4	9	22,5
Total Hasil Nilai											962,5	
Nilai Skor Rata-Rata											48,125	

$$\bar{x} = \frac{962,5}{20} = 48,125$$

Berdasarkan hasil perhitungan survei menunjukkan rata-rata skor SUS website Jahitku adalah 48,125 dengan *adjective rating* "Poor", *grade scale* "F" dan *acceptable rating* "Not Acceptable". Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegunaan website Jahitku masih rendah dan perlu perbaikan.

3.1. Define

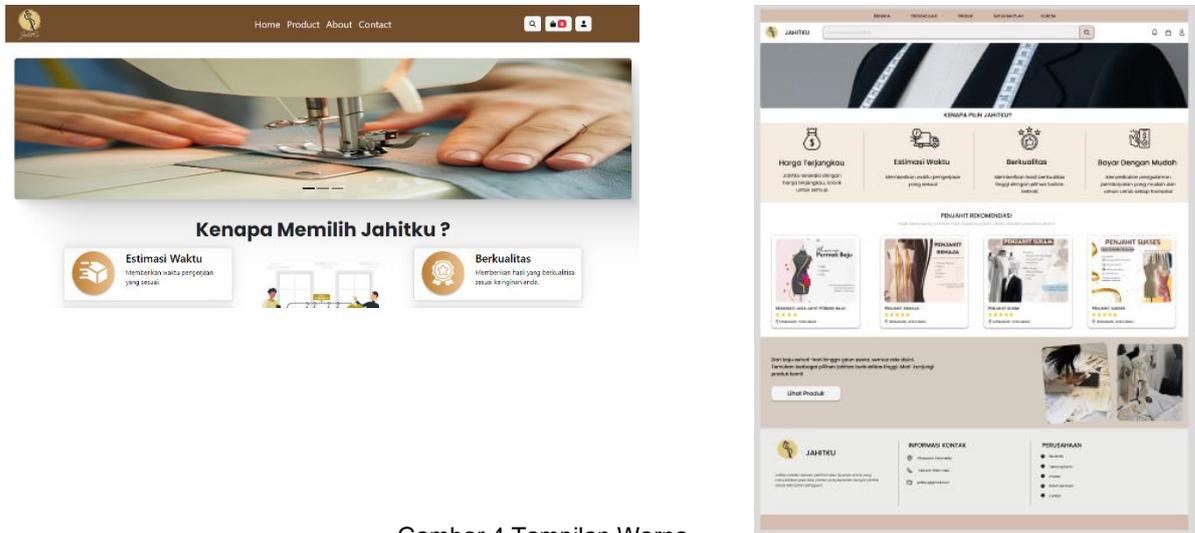
Pada tahap ini, penulis mendefinisikan kembali masalah yang didapatkan pada tahap sebelumnya, *emphatize* sehingga muncul berbagai masalah inti yang akan dipecahkan dan dibuat lebih baik atau mendekati kesempurnaan seperti yang dialami oleh target pengguna. Penulis mendapatkan saran perbaikan dari responden untuk perancangan ulang desain website Jahitku. Permasalahan responden yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dibuatkan sebuah *Affinity Mapping*.

Tabel 4 Affinity Mapping

Masalah Tampilan	Masalah Warna	Masalah Navigasi
Pada bagian footer website tidak perlu menggunakan "Subscribe For Offers and News"	Pemilihan warna web yang gelap	Tombol link "Tampilkan Produk" tidak berjalan
Pemilihan bahasa yang tidak konsisten	Bagian footer website tulisan terlalu gelap	
Bagian "About Us" perlu lebih banyak informasi focus pada deskripsi toko		

Setelah menghasilkan ide solusi, langkah selanjutnya dibuat dalam bentuk prototype menggunakan tools website Figma. Gambaran awal produk melibatkan contoh visual dan interaktif untuk mengidentifikasi masalah kegunaan sebelum membangun sistem.

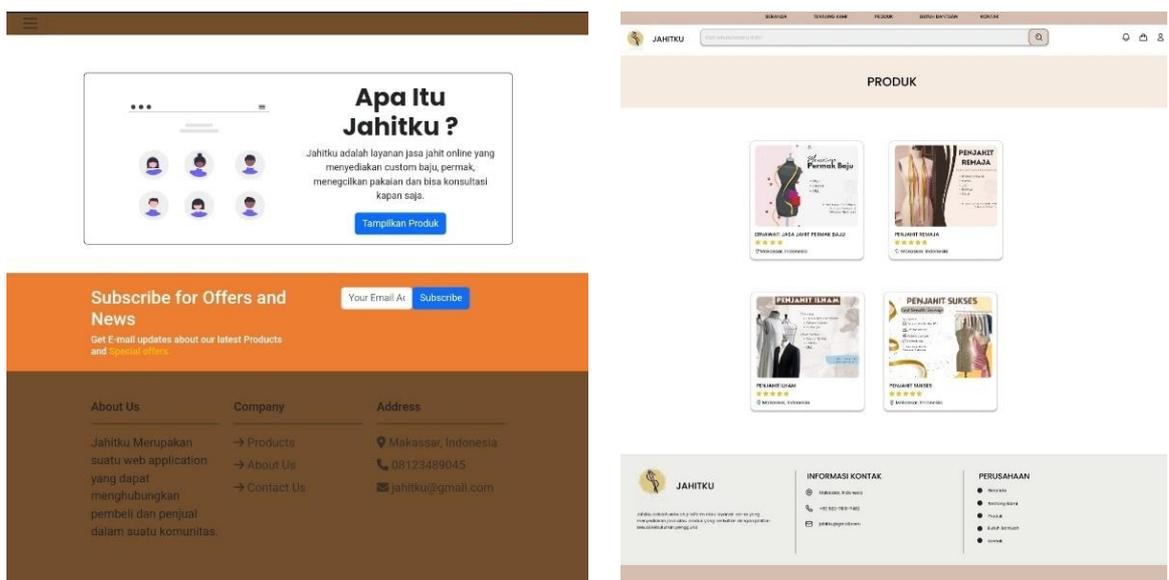
1) Tampilan Warna Web

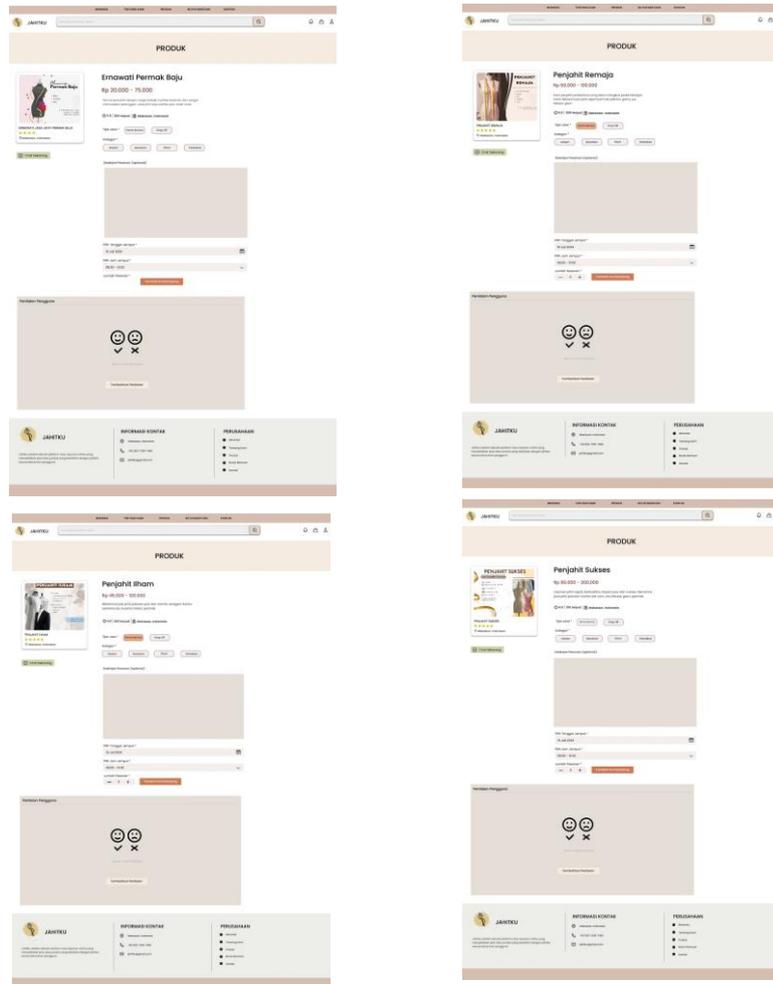


Gambar 4 Tampilan Warna

Pada Gambar 4, penulis memperbarui tampilan warna website Jahitku yang tadinya gelap hingga menjadi cerah. Penyesuaian tampilan warna web dilakukan untuk mencapai keseimbangan estetika dan fungsionalitas, mengoptimalkan pengalaman pengguna dengan memastikan bahwa warna yang digunakan mendukung keterbacaan dan navigasi yang mudah.

2) Tampilan Link Lihat Produk / Tampilkan Produk

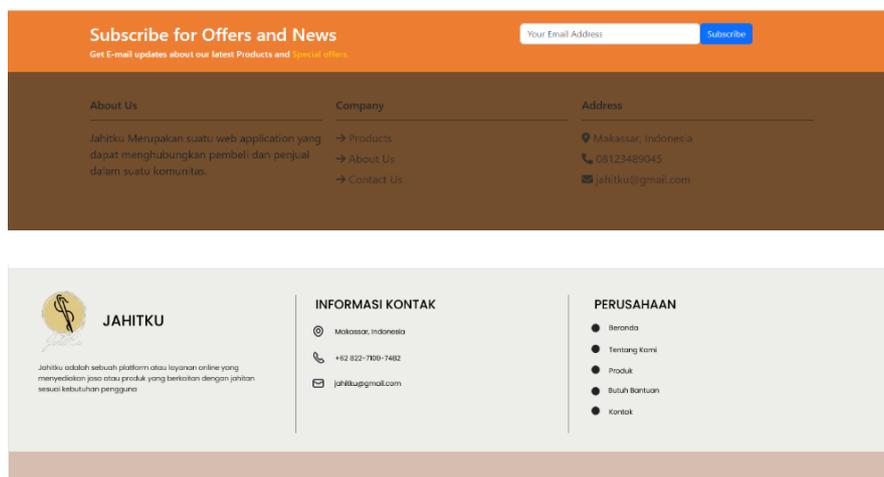




Gambar 5 Tombol Link Tampilkan Produk

Pada Gambar 5, dilakukan perbaikan terhadap tombol link “Tampilkan Produk atau Lihat Produk” yang sebelumnya tidak berjalan sesuai fungsinya. Perbaikan dilakukan agar memastikan tombol tersebut berfungsi dengan baik dan merespon ketika diklik, memungkinkan pengguna melihat daftar produk atau jasa lebih cepat tanpa crash. Perbaikan ini juga mungkin mencakup penyempurnaan desain atau tata letak tombol agar lebih mudah ditemukan dan digunakan oleh pengguna.

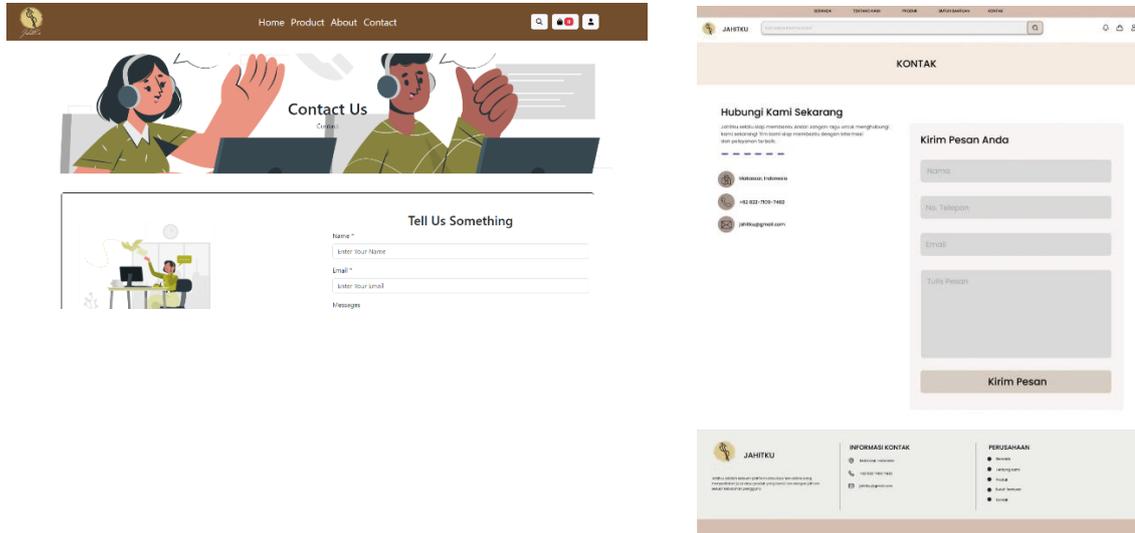
3) Tampilan Footer Website



Gambar 6 Footer Website

Pada Gambar 6, penulis menghilangkan bagian “Subscribe for Offer and News” dari footer website yang hanya berfokus pada tampilan informasi perusahaan. Hal ini dilakukan untuk menyederhanakan tampilan footer website Jahitku dan mengurangi elemen yang tidak diperlukan.

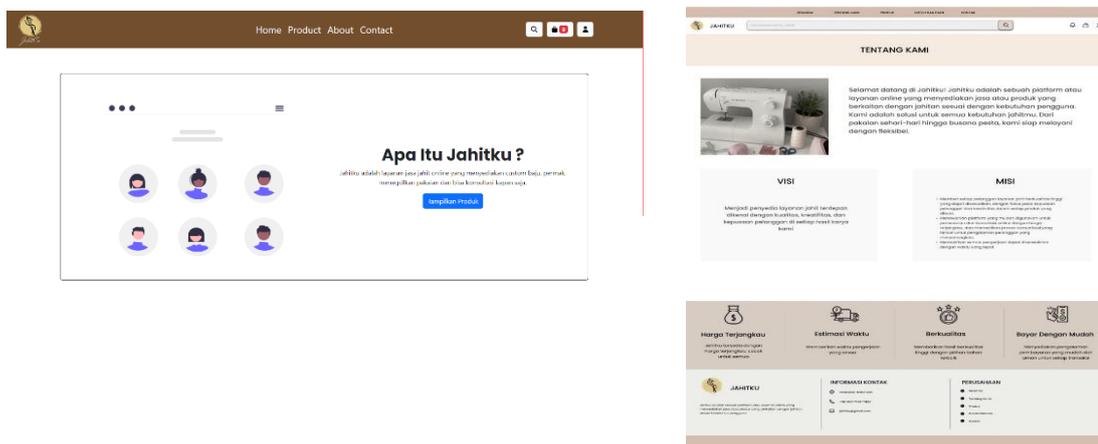
4) Bahasa Yang Tidak Konsisten



Gambar 7 Tampilan Bahasa

Pada Gambar 7, desain sebelumnya menggunakan bahasa bercampur atau tidak konsisten, yaitu Indonesia dan Inggris. Pada desain baru, penulis memperbaiki bahasa menjadi konsisten menggunakan bahasa Indonesia saja. Penggunaan bahasa harus konsisten untuk memastikan komunikasi yang jelas.

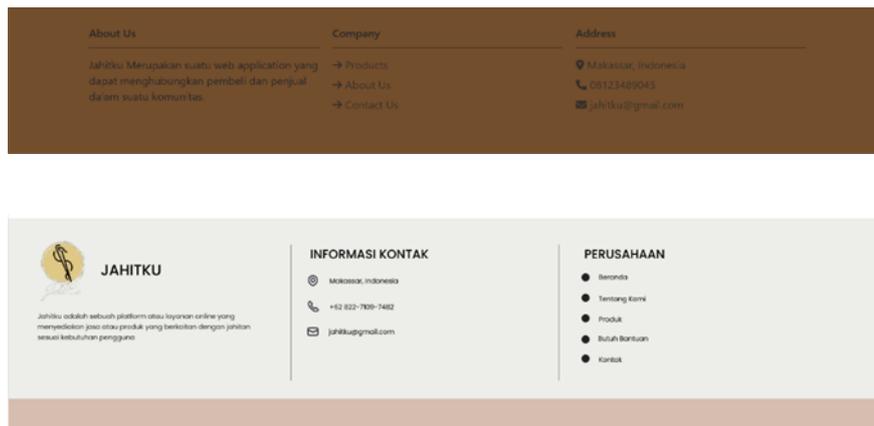
5) Tampilan “About Us / Tentang Kami”



Gambar 8 Tampilan About Us / Tentang Kami

Pada Gambar 8, penulis menambahkan beberapa informasi tentang latar belakang, visi, misi toko, sehingga pengunjung dapat memahami deksripsi perusahaan. Ini juga membantu membangun kepercayaan dan hubungan yang lebih personal dengan pelanggan.

6) Tulisan Yang Gelap Pada Bagian Footer Website



Gambar 10 Tampilan Tulisan Yang Gelap

Pada Gambar 10, warna latar belakang di bagian footer website terlalu gelap yang membuat teks sulit dibaca. Penulis mengubah warna latar belakang website yang gelap menjadi cerah sehingga teks lebih jelas dan mudah dibaca oleh pengguna.

3.4. Testing

Testing prototype adalah tahap penting dalam proses pengembangan produk yang membant mengonfirmasi bahwa ide desain bekerja sesuai harapan sebelum produk dirilis ke pasar. Dalam proses testing, prototype diuji oleh 20 responden yang sama untuk memastikan konsistensi hasil, dan penilaian yang dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan pengguna serta efektivitas prototype dari sudut pandang pengguna. Tabel 5 menunjukkan hasil perhitungan akhir website Jahitku menggunakan metode SUS.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Akhir SUS

Responden	P1-1	5-P2	P3-1	5-P4	P5-1	5-P6	P7-1	5-P8	P9-1	5-P10	Jumlah	Hasil X 2,5
R1	2	1	4	1	5	2	4	1	5	2	33	82,5
R2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
R3	4	1	5	3	4	1	4	1	4	4	31	77,5
R4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	26	65
R5	2	1	5	1	5	1	5	1	5	2	36	90
R6	4	2	3	3	4	1	4	1	4	3	29	72,5
R7	4	2	5	2	4	2	5	1	5	4	33	82,5
R8	4	2	5	1	4	2	5	1	5	2	35	87,5
R9	4	1	5	2	4	2	5	1	4	2	35	87,5
R10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	50
R11	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	17	42,5
R12	4	2	4	1	4	2	5	2	5	2	33	30,5
R13	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	77,5
R14	4	3	4	1	5	2	5	1	4	2	33	82,5
R15	4	2	5	1	5	1	5	1	4	2	36	90
R16	5	3	4	2	4	1	5	3	4	1	32	80
R17	5	2	4	2	4	2	4	1	4	2	32	80
R18	4	1	5	4	4	2	4	1	4	2	33	82,5
R19	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	28	70
R20	5	1	4	2	5	1	4	1	3	2	34	85
Total Hasil Nilai											1.575,5	
Nilai Rata-Rata SUS											78,775	

$$\bar{X} = \frac{1.575,5}{20} = 78,775$$

Berdasarkan hasil data perhitungan pengujian kembali yang telah dilakukan dengan beberapa tahapan yang sesuai dengan pedoman rumus *System Usability Scale* (SUS) kepada 20 responden memperoleh skor akhir SUS 78,775 mengalami peningkatan besar dengan pedoman interpretasi SUS skor ini menunjukkan versi *adjective rating* "Good", untuk *grade scale* "B", dan *acceptability range* mendapatkan hasil "Acceptable" yang artinya website Jahitku telah diterima oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa perancangan ulang website Jahitku menggunakan metode design thinking melalui lima tahapan, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* dapat dengan mudah mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi pengguna karena metode ini menggunakan pendekatan mendalam kepada pengguna. Penelitian ini juga menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS), hasil rancangan desain ulang ini yang awalnya mendapatkan skor 48,125 masih rendah dengan rating penilaian "Poor", kemudian setelah dilakukan pengujian berulang memperoleh skor SUS sebesar 78,775 dengan *adjective rating* "Good", berada di kategori peringkat "B" diatas nilai rata-rata SUS, ini membuat bahwa website Jahitku mengalami peningkatan besar dalam pengalaman pengguna. Untuk penelitian selanjutnya, website ini dapat dikembangkan dengan desain prototype ke dalam perangkat yang berbeda, seperti tablet dan smartphone sehingga memudahkan pengguna mengakses website Jahitku dari berbagai perangkat, baik *android* maupun *ios*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Susandri, H. Spitri, L. Lusiana, and K. Harianto, "Apikasi Jasa Jahit Pakaian Berbasis mobile dengan Teknologi Location Based Services dan Metode SMART," *J. Inovtek Polbeng Seri Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 128–138, 2020.
- [2] Y. I. Pitarto and N. Setiyawati, "Perancangan Ulang Ui/Ux Pada Aplikasi Osaga Menggunakan Metode Design Thinking," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 8, no. 4, pp. 1154–1164, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i4.4045.
- [3] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, and R. D. W. Utomo, "Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience of the Ruangguru Application," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 4, no. 1, pp. 21–36, 2021, doi: 10.25105/jsrr.v4i1.9968.
- [4] S. L. Ramadhan, "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021.
- [5] Rani Puspita and Rina Astriani, "Perancangan Design Ui/Ux Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 35–46, 2023, doi: 10.56127/jts.v2i3.1047.
- [6] W. Abbas, "Analisa kepuasan mahasiswa terhadap website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)," *Pros. Sains Nas. dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, 2013.
- [7] D. W. Ramadhan, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO

- MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.
- [8] I. Muslim, S. P. ESGS, and A. I. Nugraha, "Implementasi Metode Design thinking dalam Perancangan Ulang UI/UX Website Perguruan Tinggi," *J. Inovtek Polbeng Seri Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 452–463, 2023.
- [9] K. Umam, I. N. Ratri, L. Hakim, and D. Suwardiyanto, "Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Diva Clinic Menggunakan Metode Design Thinking," *Jikom J. Inform. dan Komput.*, vol. 14, no. 2, pp. 1–9, 2024.
- [10] A. C. Willyan, M. Fajar, and B. Zaman, "Analisis Dan Desain Kembali Ui Game Smartest Brain Menggunakan Metode Design Thinking," *KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 2, pp. 30–44, 2022, doi: 10.55645/kharismatech.v17i2.231.
- [11] R. G. Gozaliano, H. P. Adys, and B. Zaman, "PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE PADA APLIKASI JUST MEME MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *KHARISMA Tech*, vol. 19, no. 1, pp. 139–152, 2024.
- [12] 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.