

Redesign User Interface Website Infokerja Menggunakan Metode *Design Thinking*

**Muhammad Aryaputra Wirawan¹⁾, Muhammad Rofiif Taqiyuddin Nabiil²⁾,
Muhammad Nabil Ma'ruf³⁾, Muhammad Labib Jundillah⁴⁾**

^{1,2,3,4)}Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

E-Mail : wirawwn9@gmail.com¹⁾; muhhammad.rofiif369@gmail.com²⁾; muhhammadnabilmaruf@gmail.com³⁾;
labibjundillah@gmail.com⁴⁾;

ABSTRAK

Website Infokerja adalah platform yang menyediakan informasi lowongan pekerjaan kepada masyarakat, namun antarmuka pengguna (*User Interface*) website ini masih menghadapi berbagai kendala, seperti aksesibilitas yang kurang optimal, navigasi yang membingungkan, dan estetika desain yang tidak menarik, sehingga menghambat pengguna dalam mengakses informasi secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang antarmuka pengguna *website* Infokerja menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yang berfokus pada pengalaman pengguna dan memberikan solusi berdasarkan kebutuhan nyata yang teridentifikasi melalui penelitian. Proses desain ulang melibatkan lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap *empathize*, observasi dan *kuesioner* dilakukan untuk memahami kebutuhan serta kendala pengguna. Temuan ini dirumuskan pada tahap *define* untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang menjadi dasar pengembangan solusi kreatif di tahap *ideate*. Solusi tersebut diwujudkan dalam bentuk *prototype* yang diuji pada tahap *testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas desain UI yang telah dirancang ulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain baru secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna dibandingkan versi sebelumnya, dengan nilai rata-rata SUS yang tinggi berdasarkan tanggapan responden. Penelitian ini memberikan rekomendasi penting untuk perbaikan desain UI *website* Infokerja agar lebih intuitif, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan antarmuka pengguna pada platform serupa di masa mendatang.

Kata Kunci – *Design Thinking*, Infokerja, *Redesign*, *Usability Testing*, *System Usability Scale* (SUS)

1. PENDAHULUAN

Website mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, termasuk dalam hal pencarian kerja. Salah satu platform yang berperan penting dalam membantu pencari kerja adalah *website* Infokerja, yang menyediakan informasi mengenai lowongan pekerjaan (Borman et al., 2020). Meskipun fungsi utama dari *website* ini sangat bermanfaat, hasil observasi dan umpan balik dari pengguna menunjukkan bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI). Hal ini menjadi perhatian penting, karena UI yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap UI Infokerja agar lebih efektif dan efisien (Ibrahim et al., 2020).

Beberapa tantangan yang dihadapi oleh Infokerja mencakup tampilan visual yang kurang menarik, navigasi yang membingungkan, serta fitur pencarian yang kurang efektif. Tata letak *website* yang tidak mendukung kemudahan pengguna juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap masalah ini. Dalam dunia yang semakin kompetitif, pengalaman pengguna yang buruk dapat mengakibatkan pengguna beralih ke platform lain yang lebih *user-friendly* (Herfandi et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi Infokerja untuk melakukan perbaikan yang menyeluruh agar dapat bersaing dengan platform lain dan memenuhi harapan pengguna.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam merancang ulang UI *website* Infokerja. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna (Ansori et al., 2023). Dengan memahami perspektif dan kebutuhan pengguna, tim pengembang dapat menciptakan solusi yang lebih relevan dan efektif. Proses ini tidak hanya melibatkan pengembangan teknis, tetapi juga melibatkan interaksi langsung dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam. Dengan menerapkan proses *Design Thinking*, diharapkan *redesign* UI Infokerja dapat lebih sesuai dengan harapan pengguna (Pratama & Suprihadi, 2022).

Peningkatan UI tidak hanya akan meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan jumlah pengguna aktif dan loyalitas terhadap platform. Dengan demikian, Infokerja dapat berfungsi secara optimal dalam memenuhi kebutuhan pencari kerja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan platform pencarian kerja di Indonesia dan menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa depan (Aziz et al., 2023). Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi pengembang lain dalam menciptakan platform yang lebih responsif dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan di industri pencarian kerja secara keseluruhan.

*) Correspondenting Author

2. TINJAUAN PUSAKA

A. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang menyajikan berbagai jenis informasi, baik yang bersifat statis maupun dinamis, yang terorganisir dalam suatu jaringan yang saling terhubung melalui hyperlink (Panjaitan et al., 2022). Antarmuka pengguna (UI) adalah elemen penting dalam desain website karena mempengaruhi interaksi pengguna dengan sistem serta kemudahan mereka dalam mengakses informasi yang ada. Sebuah UI yang baik harus menyediakan navigasi yang intuitif, desain yang menarik, dan mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Desain UI yang efektif sangat mempengaruhi kegunaan (*usability*) sebuah website, mencakup kemudahan belajar, efisiensi, daya ingat, rendahnya kesalahan, dan kepuasan pengguna (Ramadhan & Sugiyanto, 2024). Pada website pencari kerja seperti Infokerja, UI yang buruk dapat mengganggu pengalaman pengguna dan mengurangi daya tarik pengguna. Sebaliknya, desain UI yang baik memudahkan navigasi, meningkatkan efisiensi, dan menciptakan pengalaman yang lebih positif bagi pengguna.

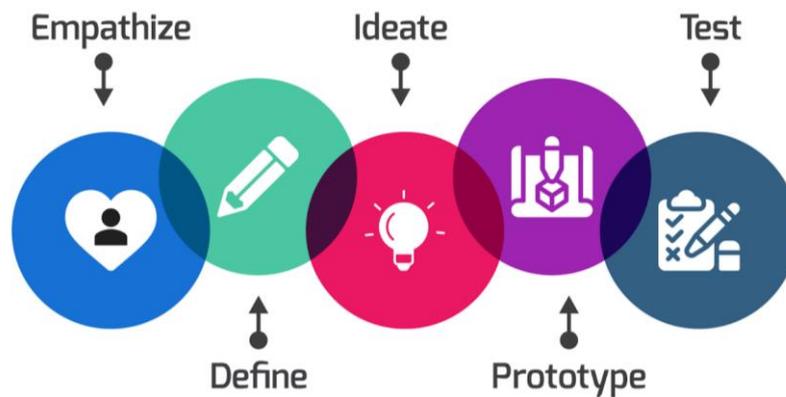
B. User Interface dan User Experience

Menurut definisi dari Coding Studio, *User interface* adalah tampilan visual yang berada pada halaman pertama sebuah *website* atau aplikasi yang memuat menu-menu ataupun informasi yang ada pada *website* atau aplikasi tersebut, dan bertujuan agar pengguna merasa nyaman saat membuka sebuah *website* atau aplikasi

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *User Experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. *User Experience* berfokus pada pengalaman para user-nya termasuk dari segi respons, emosi, dan persepsi terhadap aplikasi. *User Experience* dapat didefinisikan melalui tiga kriteria utama: kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kenyamanan dalam berinteraksi (Yahya & Prehanto, 2022).

C. Design Thinking

Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas (Putri Balkis & Oktaviani, 2023). Metode *Design Thinking* bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Design Thinking
(Sumber : Herfandi et al., 2022)

3. METODE PENELITIAN

A. Studi Literatur

Studi literatur merupakan langkah penting dalam penelitian yang mencakup pengumpulan, pemilihan, dan analisis sumber-sumber referensi yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Dengan melakukan studi literatur, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, berbagai perspektif yang ada (Halimah & Dewi, 2024).

B. Design Thinking

1. Empathize

Empathize (Empati) adalah salah satu tahap dalam proses design thinking di mana fokus utamanya adalah untuk memahami pengguna secara mendalam, dengan menempatkan diri dalam posisi dan pengalaman mereka. Pada tahap ini, data dan informasi yang telah dikumpulkan dari proses empati terhadap pengguna akan dianalisis dan dipahami dengan lebih mendalam (Rahmawati et al., 2022). Tahap ini bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna *website* Infokerja. Dilakukan observasi dan pengumpulan data melalui kuesioner, dengan jumlah responden mencapai 51 orang. Pengguna diminta untuk berbagi pengalaman mereka selama menggunakan *website*, mencakup kesulitan yang dihadapi dan fitur-fitur yang dianggap tidak efektif. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi *website* dan menemukan informasi, serta merasa tampilan *website* yang ada tidak menarik.

2. *Define*

Define merupakan tahapan mendefinisikan serta melakukan analisis terhadap masalah yang ditemukan dengan menemukan sudut pandang atau permasalahan utama pada penelitian (Aryani et al., 2021). Berdasarkan hasil dari tahap *empathize*, masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya kemudahan dalam navigasi dan menemukan informasi, serta tampilan yang tidak menarik. Masalah-masalah ini kemudian dirumuskan sebagai fokus utama untuk perbaikan UI, dengan tujuan utama meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. *Ideate*

Pada tahap *ideate*, tahapan ini merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, pada proses *ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat *prototype* rancangan yang akan dibuat (Aryani et al., 2021). Pada tahap ini, tim pengembang menghasilkan berbagai ide desain yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang telah didefinisikan. Beberapa solusi yang disarankan termasuk meningkatkan tampilan fitur pencarian, mengembangkan tata letak layout, dan membuat desain yang lebih menarik. Menu navigasi yang dioptimalkan dan penerapan desain responsif yang dapat disesuaikan dengan berbagai perangkat.

4. *Prototype*

Desain *prototype* dibuat berdasarkan hasil *ideate*. *Prototype* ini mencakup perubahan pada tampilan fitur pencarian, pengembangan tata letak layout, dan membuat desain yang lebih menarik. Desain dibuat dalam bentuk *Wireframe* yang kemudian dikembangkan menjadi *prototype* fungsional menggunakan alat desain Figma. *Prototype* ini kemudian diuji oleh tim internal untuk mengidentifikasi bug dan masalah teknis sebelum diuji lebih lanjut pada pengguna nyata.

5. *Testing*

Tahapan *testing* adalah tahap di mana *prototype* atau contoh awal dari produk atau layanan yang telah dibuat akan diuji dan dievaluasi secara mendalam (Aryani et al., 2021). Pengujian dilakukan dengan melibatkan 52 responden untuk menguji *website* Infokerja. Mereka diminta untuk menggunakan *prototype* UI yang baru dan memberikan umpan balik melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Empathize*

Tahapan *Empathize* bertujuan untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna secara mendalam. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap cara pengguna berinteraksi dengan *website* Infokerja serta penyebaran *kuesioner* untuk mengumpulkan *feedback* mengenai pengalaman mereka.

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap *website* <http://infokerja.net/> dengan tujuan memahami pengalaman pengguna secara langsung. Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat cara pengguna berinteraksi dengan *website*, sehingga dapat mengidentifikasi masalah yang dialami.

2. *Kuesioner*

Tabel 1 menjelaskan tentang hasil *Kuesioner* akan disebarakan kepada 51 responden sebagai sumber informasi utama. Sebelum menjawab, responden diminta untuk mengakses *website* <http://infokerja.net/> agar dapat memberikan tanggapan yang lebih akurat mengenai pengalaman mereka.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

Pertanyaan	Respon	
	Ya	Tidak
Apakah tampilan desain <i>website</i> ini terlihat menarik dan profesional?	43.1%	56.9%
Apakah tata letak dan pilihan warna pada <i>website</i> ini mudah dipahami dan mendukung kemudahan pengguna?	49%	51%
Apakah peletakkan tombol, navigasi, dan elemen lainnya pada <i>website</i> tepat?	52.9%	47.1%
Apakah warna, jenis huruf, dan ukuran teks pada <i>website</i> ini mudah dibaca?	52.9%	47.1%
Apakah Anda merasa bahwa tampilan <i>website</i> ini mengikuti perkembangan zaman?	39.2%	60.8%
Apakah informasi mengenai perusahaan dan lowongan pekerjaan di <i>website</i> ini sudah jelas dan lengkap?	43.1%	56.9%
Apakah fitur pencarian di <i>website</i> ini mudah digunakan dan memberikan hasil yang akurat?	52.9%	47.1%
Apakah anda merasa mudah menemukan informasi yang anda butuhkan di <i>website</i> ini?	43.1%	56.9%
Apakah anda merasa mudah menavigasi halaman di <i>website</i> ini?	51%	49%
Apakah Anda merasa bahwa <i>website</i> infokerja.net membantu Anda dalam mencari pekerjaan?	35.3%	64.7%

B. *Define*

Pada tahap ini, teknik *How Might We* (HMW) digunakan untuk mengubah masalah menjadi bentuk pertanyaan (Herfandi et al., 2022). Metode *How Might We* (HMW) dirancang untuk mengeksplorasi berbagai ide solusi terhadap tantangan atau masalah yang dihadapi. Tabel HMV bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *How Might We*

How	Might
Bagaimana menyusun tata letak agar lowongan terbaru mudah ditemukan pengguna?	Meningkatkan visibilitas lowongan terbaru agar peluang penting tidak terlewatkan.
Bagaimana menggunakan warna dan font yang menarik tanpa mengganggu fokus pengguna?	Memilih warna dan font yang konsisten dengan identitas situs untuk pengalaman visual lebih baik.

<i>How</i>	<i>Might</i>
Bagaimana mengoptimalkan ruang untuk memastikan informasi utama tidak tertutupi?	Memanfaatkan ruang secara efektif untuk memastikan konten utama mudah terlihat.
Bagaimana membuat tombol CTA seperti mengklik tombol, lebih menarik untuk mendorong tindakan pengguna?	Mendesain tombol CTA agar lebih menonjol dan menarik untuk mendorong tindakan pengguna.

C. Ideate

Pada Pada tahap *ideate*, desain awal *website* dibuat menggunakan *Wireframe*, yang berfungsi sebagai kerangka dasar dari halaman aplikasi yang akan dikembangkan. Tujuan utamanya adalah untuk menggambarkan penempatan elemen-elemen penting seperti tombol, teks, gambar, dan area interaksi. Contoh *Wireframe* bisa dilihat pada Gambar 2.



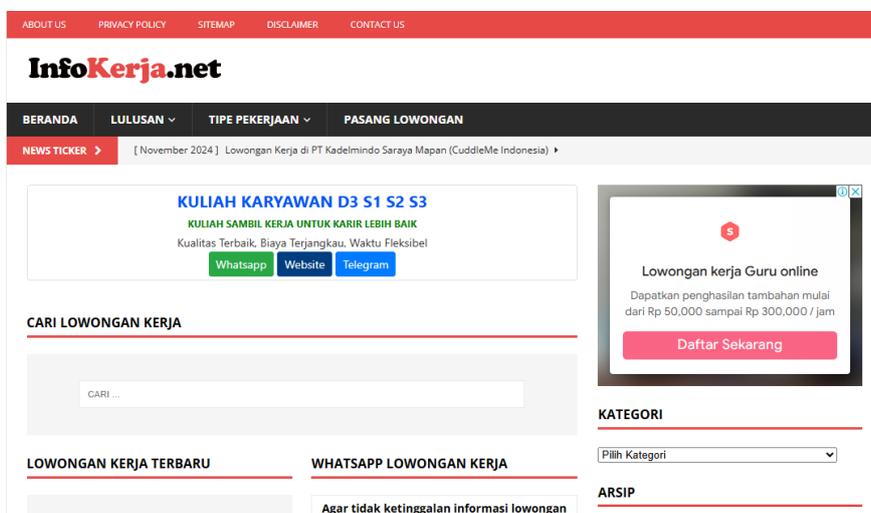
Gambar 2. Wireframe

D. Prototype

Pada tahap ini melakukan pembuatan *prototype redesign website* menggunakan Figma. *Prototype* ini bertujuan untuk memvisualisasikan ide yang telah dirancang dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan antarmuka yang diinginkan.

1. Halaman Beranda

Tampilan halaman beranda menggunakan warna yang terlalu cerah dan kurang menarik, yang membuat keseluruhan tampilan menjadi tidak nyaman untuk dilihat. Selain itu, informasi yang disajikan masih terbatas, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Beranda Sebelum *Redesign*

Tahap selanjutnya, proses *redesign* seperti pada Gambar 4, Halaman Beranda mengalami perubahan signifikan. Perubahan ini mencakup pemilihan warna yang lebih menarik dan penyesuaian *layout* untuk memberikan kesan visual yang lebih *positif*. Selain itu, informasi tentang lowongan pekerjaan ditambahkan,

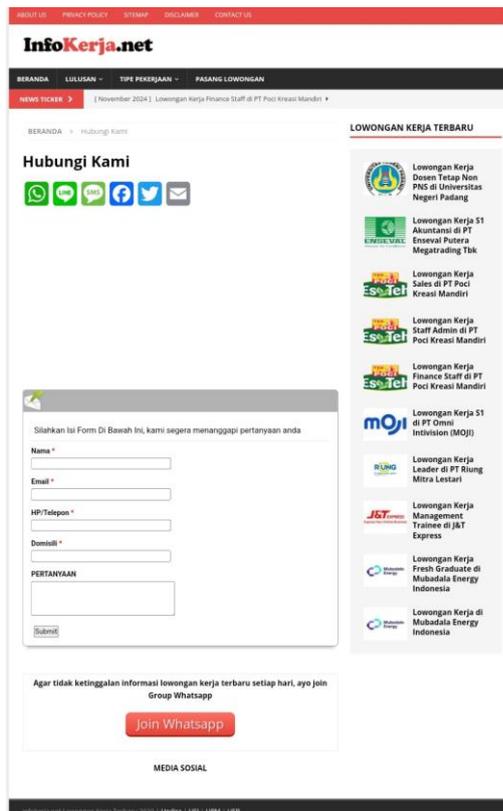
sehingga pengguna dapat lebih mengenal dan memahami lowongan pekerjaan. Hasil *redesign* bisa dilihat pada Gambar 4



Gambar 4. Halaman Beranda Redesign

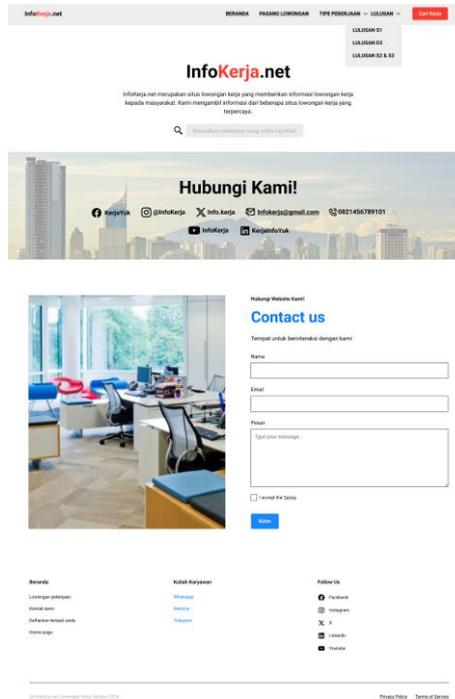
2. Halaman Hubungi kami

Pada Gambar 5 terlihat tampilan halaman Hubungi Kami menggunakan warna yang terlalu mencolok dan kurang menarik, dengan informasi kontak yang hanya ditampilkan dalam bentuk ikon.



Gambar 5. Halaman Hubungi Kami

Tahap selanjutnya, proses *redesign* Halaman Hubungi Kami pada Gambar 6 mengalami perubahan meliputi penggunaan warna yang lebih menarik, penambahan detail pada informasi kontak, serta pengurangan jumlah kolom pada formulir. Di bawah ini adalah gambar tampilan sebelum dan sesudah redesign.



Gambar 6. Halaman Hubungi Kami *Redesign*

E. Testing

Tahap pengujian ini melibatkan evaluasi prototype untuk mengumpulkan umpan balik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memvalidasi solusi desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Dalam tahapan pengujian ini, digunakan metode usability testing, yang dianggap efektif dalam mengukur sejauh mana aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Daftar pertanyaan yang diberikan bisa dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. *Daftar Pertanyaan*

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Menurut saya, sistem ini cukup rumit untuk digunakan
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan
4	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini
5	Saya melihat bahwa fitur-fitur dalam sistem ini berfungsi sebagaimana mestinya
6	Saya merasa ada beberapa hal yang tidak konsisten dalam sistem ini
7	Saya yakin orang lain akan cepat memahami cara menggunakan sistem ini
8	Menurut saya, sistem ini membingungkan
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan sistem ini
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Untuk mengevaluasi kegunaan prototype yang telah dirancang, digunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 10 pertanyaan. Setiap pertanyaan dinilai menggunakan 5 point Skala Likert seperti pada Gambar 13, yaitu “Sangat Tidak Setuju = 1”, “Tidak Setuju = 2”, “Netral = 3”, “Setuju = 4”, dan “Sangat Setuju = 5”. Pada penilaian, pernyataan dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) diberi skor dengan mengurangi 1 dari nilai skala yang dipilih oleh responden. Sementara itu, pertanyaan dengan nomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) diberi skor dengan mengurangi nilai skala yang dipilih dari angka 5. Skor dari setiap pertanyaan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh total skor kontribusi, yang selanjutnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir dari

kegunaan sistem. Skor SUS yang dihasilkan berkisar antara 0 hingga 100, yang memberikan gambaran tentang tingkat kegunaan sistem secara keseluruhan.

Pada tabel hasil pengujian, simbol “R” merepresentasikan Responden, sedangkan “P” merujuk pada Pertanyaan. Berikut adalah tabel perhitungan SUS beserta penjelasan detail mengenai hasil yang diperoleh.

Tabel 4. Hasil Perhitungan SUS

R/P	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Raw	Score = (2,5 x Raw)
R1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97,5
R4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	102,5
R5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	102,5
R6	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37	92,5
R7	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	90
R8	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	40	100
R9	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	39	97,5
R10	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38	95
R11	4	3	3	3	3	5	3	3	4	3	34	85
R12	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	34	85
R13	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	95
R14	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	35	87,5
R15	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	90
R16	3	3	3	3	2	3	4	3	4	0	28	70
R17	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	33	82,5
R18	4	4	4	3	2	1	4	3	4	1	30	75
R19	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	80
R20	4	2	2	2	4	4	4	3	3	3	31	77,5
R21	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	33	82,5
R22	3	3	3	1	2	4	3	2	3	2	26	65
R23	3	3	3	1	3	2	3	4	4	2	28	70
R24	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	30	75
R25	3	2	3	2	2	4	3	2	3	1	25	62,5
R26	4	2	3	3	3	2	3	3	4	1	28	70
R27	2	3	4	3	3	3	3	1	4	2	28	70
R28	4	2	4	3	2	3	3	3	4	4	32	80
R29	4	3	4	3	4	4	4	3	3	1	33	82,5
R30	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	34	85
R31	4	3	4	3	3	3	4	3	4	1	32	80
R32	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	29	72,5
R33	4	3	4	2	4	3	3	3	4	2	32	80
R34	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	35	87,5
R35	4	2	4	3	4	5	4	2	4	3	35	87,5
R36	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36	90
R37	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	32	80
R38	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	36	90
R39	3	2	4	3	2	4	4	3	4	2	31	77,5
R40	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	34	85
R41	4	4	4	1	4	3	4	4	4	2	34	85
R42	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	36	90
R43	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	35	87,5
R44	4	2	4	4	4	3	3	2	4	2	32	80
R45	4	3	2	2	4	4	4	2	3	4	32	80
R46	4	3	4	0	4	4	4	3	4	1	31	77,5
R47	4	4	3	1	1	3	4	4	3	2	29	72,5
R48	4	2	2	3	4	4	3	3	4	3	32	80
R49	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	33	82,5
R50	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	34	85
R51	3	3	4	2	3	5	2	3	4	2	31	77,5
R52	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	34	85
Rata-rata:												83,7

Menurut tabel di atas, hasil rata-rata sebesar 83,7 berada dalam kategori “Acceptable” [16], yang berarti nilai tersebut dapat diterima oleh responden, menunjukkan interpretasi skor *System Usability Scale* (SUS), yang menilai tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Skor yang tinggi dalam interpretasi ini menunjukkan bahwa sistem yang dievaluasi memiliki tingkat kegunaan yang baik menurut pandangan pengguna. Dengan demikian, pengguna merasa puas dan menggunakan sistem dengan baik.

Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada *website* Infokerja melibatkan 52 responden, dari pengujian yang dilakukan, semua pengguna memberikan tanggapan *positif* terhadap desain baru yang diterapkan pada *website* Infokerja. Mereka menilai bahwa desain tersebut menarik dan berkualitas. Hal ini didukung oleh kejelasan dan keteraturan tata letak yang memastikan setiap elemen terlihat jelas.

Desain ini juga memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna saat mengunjungi *website*. Selain itu, informasi yang disajikan di *website* Infokerja kini lebih lengkap dan informatif, sehingga memenuhi kebutuhan pengguna. Proses perancangan ulang yang menggunakan metode *design thinking* berhasil menyelesaikan kendala yang diidentifikasi pada tahap *Ideate*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain baru membantu responden dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Hasil dari 10 pertanyaan SUS ditampilkan pada Tabel 4, dengan rata-rata skor sebesar 83,7, yang termasuk dalam kategori “*Acceptable*”, *Grade Scale*= “A”, dan *Adjective Rating* = “*Best Imaginable*”. Ini menunjukkan bahwa sistem atau produk yang diuji memiliki tingkat kegunaan yang baik menurut pandangan responden.

Berdasarkan Tabel 6, dapat disimpulkan bahwa semua pengguna memberikan tanggapan *positif* terhadap desain baru *website* Infokerja. Mereka menilai desain ini menarik dan berkualitas. Kejelasan dan keteraturan tata letak memberikan pengalaman yang nyaman saat mengakses *website*, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna. Selain itu, informasi yang ditampilkan kini lebih lengkap dan informatif, memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN

Redesign pada situs *website* Infokerja telah dilakukan dengan pendekatan metode *design thinking*, yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan memberikan solusi inovatif. Perubahan signifikan terlihat pada pembaruan warna yang lebih menarik dan modern, menggantikan desain sebelumnya yang dinilai terlalu terang dan kurang nyaman di mata. Selain itu, struktur dan konten situs telah dioptimalkan agar lebih lengkap, relevan, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna. Untuk mengukur efektivitas redesign ini, data dikumpulkan melalui kuesioner, kemudian dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian yang melibatkan 52 responden menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 83,7, yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Dengan hasil ini, redesign berbasis *design thinking* terbukti mampu meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah navigasi, dan mempercepat proses pencarian informasi.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Aryani, D., Akhirianto, P. M., Husnah, F., & Setiawati, P. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(2), 75–82. <https://doi.org/10.47007/komp.v6i02.6426>
- Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156>
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), 272. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.40273>
- Halimah, A. N., & Dewi, L. (2024). Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Understanding By Design (UBD). *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 54–64. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.874>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Ibrahim, M. R., Nuryanti, L., Adi, K., & Widodo, A. P. (2020). Evaluasi Aplikasi Pengembangan Karir dan Kewirausahaan pada Aplikasi Perkasa Universitas Mulawarman Menggunakan Framework COBIT 5. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 15(2), 133. <https://doi.org/10.30872/jim.v15i2.4887>
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Pratama, Y. A. S., & Suprihadi, S. (2022). Pengembangan UI/UX Berbasis Metode Design Thinking Fitur Send Your Waste Perusahaan Waste4change. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 99–110. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.554>
- Putri Balkis, & Oktaviani, N. (2023). Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Fasilkom*, 13(02), 214–224. <https://doi.org/10.37859/jf.v13i02.5528>
- Rahmawati, F. A., Hanggara, B. T., Sartika, I., & Maghfiroh, E. (2022). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna pada Aplikasi FOMO menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(12), 5746–5754. <https://j->

- ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11989/
Ramadhan, B. N., & Sugiyanto, S. (2024). Analisis Usability Website Sistem Informasi Sd Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 6(3), 421–431. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v6i3.4512>
- Yahya, A. I. N., & Prehanto, D. R. (2022). Analisis User Interface dan User Experience Menggunakan Metode Heuristic Evaluation pada Aplikasi My FirstMedia. *JEISBI (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence)*, 03(03), 61–70. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/46953/>