

## DESAIN UI/UX WEBSITE LAYANAN DUTAMAS KOMPUTER MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Dimas Arif Maulana, Haris Satriyawan

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang  
Jalan Terusan Dieng. 62-64 Klojen, Pisang Candi, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146  
dimasariefmaulana21@gmail.com

### ABSTRAK

Studi kasus ini berfokus pada desain *website* layanan Dutamas Komputer dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini yaitu kebutuhan pengguna dalam membeli produk di Dutamas Komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain *website* dengan menggunakan proses *design thinking* dalam membangun desain *User Interface/User Experience* (UI/UX). Melalui pendekatan ini, dapat memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, mengeksplorasi ide-ide inovatif, dan menguji konsep-konsep yang dihasilkan. Ada lima fase dalam proses *design thinking*: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Setiap langkah dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi pengguna. Studi ini menunjukkan bahwa menggunakan penerapan metode *design thinking* dalam desain UI/UX *website* layanan Dutamas Komputer dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, pengalaman pengguna, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa desain *prototype* situs *website* layanan Dutamas Komputer diuji dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa situs *website* tersebut menerima nilai rata-rata 92.625 pada SUS, menunjukkan tingkat kegunaan yang baik. Namun, disarankan untuk terus mengumpulkan umpan balik pengguna dan melakukan evaluasi rutin untuk memastikan keberhasilan jangka panjang *website* layanan Dutamas Komputer.

**Kata kunci :** *Design Thinking*, *Website*, *System Usability Scale* (SUS), *Dutamas Komputer*, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX)

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat, terutama di bidang internet, telah mengubah tidak hanya pola pikir tetapi juga gaya hidup masyarakat. Ini terlihat dalam banyak hal, mulai dari cara kita berkomunikasi hingga cara kita berbelanja. Untuk mengoptimalkan desain produk digital, antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sangat penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik, meningkatkan kenyamanan, dan memudahkan penggunaan barang atau jasa tersebut. Belanja barang seperti pakaian sebelumnya dilakukan secara konvensional, tetapi dengan hadirnya internet, belanja telah secara signifikan beralih ke platform online, yang membuatnya lebih mudah diakses melalui website [1]

Desain *user interface* (UI) adalah hal terpenting yang harus dipertimbangkan sebelum membuat situs *website* yang memenuhi kebutuhan pengguna. Istilah "*User Interface*" mengacu pada komputer yang berinteraksi dengan pengguna. Desain antarmuka pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan teknik desain yang berpusat pada manusia. Saat membuat sistem yang baik, aspek yang paling penting adalah *User Experience* (UX). *User Experience* adalah kombinasi aspek visual, estetika, dan emosional yang dipengaruhi oleh kemampuan produk untuk digunakan dan pengaturan khusus.[2]

Metode *Design Thinking* adalah salah satu teknik yang paling umum digunakan untuk membuat desain UI/UX. Metode *design thinking* mencakup banyak proses seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *Prototype*, dan *testing*. Metode ini digunakan untuk memudahkan

pemahaman kebutuhan potensial pengguna melalui eksperimen langsung, visualisasi produk, dan pembuatan desain *Prototype*. Pembuatan *Prototype* biasanya melibatkan penerapan coba-coba dalam skenario dunia nyata untuk menghitung perkiraan sumber daya yang dihabiskan pada proses pengembangan *website*. *Prototype* dapat dibuat dalam bentuk sketsa, maket, wireframe, dll untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih realistis[3]

Dutamas Komputer merupakan sebuah nama dari sebuah usaha service komputer maupun laptop yang menyediakan serta menjual berbagai produk seperti Rakit PC dan Laptop. Namun dengan adanya produk yang dijual oleh Dutamas Komputer, Saat ini pihak itu sendiri belum mempunyai suatu rancangan desain *Prototype* apalagi *website* itu sendiri. Untuk merancang sebuah *prototype* situs *website online* shop, maka harus memiliki *User Interface* dan *User Experience* pengguna yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan produk yang telah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan oleh pengguna setelah menggunakan *prototype* tersebut.

Dalam penelitian ini, digunakan framework UX yang dikenal sebagai Design Thinking. Design Thinking adalah sebuah pendekatan strategis yang berfokus pada kebutuhan manusia dalam mengatasi tantangan dan menciptakan inovasi baru. Metode ini melibatkan serangkaian langkah atau fase, dimulai dari pengumpulan informasi tentang pengguna target, pengolahan informasi tersebut menjadi data yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan

pengguna, merangsang ide-ide solusi untuk masalah yang ada, mengembangkan konsep produk berdasarkan ide-ide solusi yang dihasilkan, melakukan uji coba terhadap konsep produk yang telah dikembangkan, dan menguji produk yang telah dibuat untuk mendapatkan umpan balik. Umpan balik tersebut kemudian menjadi dasar untuk meningkatkan produk di masa mendatang. [4]

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model desain *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan pendekatan *design thinking* untuk menciptakan UI untuk sebuah website layanan Dutamas Komputer. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah, seperti membuat *prototype* yang dibuat lebih mudah digunakan dan menghasilkan pengalaman pengguna yang memuaskan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. User Interface

UI (*User Interface*) adalah proses yang melibatkan tampilan *output* atau antarmuka yang dapat dilihat oleh pengguna sebagai hasil dari pemrosesan data sistem. Ini mencakup elemen visual dalam bentuk *output* atau tampilan yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem, baik itu melalui *website*, perangkat lunak, atau perangkat keras. Tujuan dari *user interface* adalah untuk memudahkan pengguna berinteraksi dengan perangkat yang digunakan. [5]

### 2.2. User Experience

UX (*User Experience*) adalah proses yang melibatkan interaksi pengguna dengan antarmuka secara nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka. Tujuan dari UX adalah meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses tampilan, baik melalui *website*, aplikasi mobile, atau aplikasi desktop. UX berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan produk berdasarkan pengalaman pengguna dalam menggunakan perangkat tersebut selama periode waktu tertentu. [5]

### 2.3. Website

*Website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang masing-masing berisi informasi digital, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya, yang disediakan melalui jalur internet. [6]

### 2.4. Dutamas Komputer

Dutamas Komputer adalah sebuah toko yang menyediakan layanan perbaikan maupun penjualan komputer, printer, monitor, dan laptop. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2009 dan terletak di Jl. Kecubung No.18, Kota Denpasar, Bali. Dutamas Komputer menawarkan layanan perbaikan untuk wilayah Denpasar dan menerima pemesanan produk online melalui Tokopedia.

### 2.5. System Usability Scale

Pada tahap ini, perhitungan dilakukan terhadap *prototype* yang dibuat menggunakan teknik SUS (*System Usability Scale*). Pengujian SUS bertujuan untuk menguji kepuasan (*satisfaction*), yang dilakukan dengan memberikan lembar pernyataan yang dinilai berdasarkan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Tabel mengandung sepuluh jenis pertanyaan; peserta diminta untuk menjawab sepuluh pertanyaan yang telah diberikan menggunakan skala 1-5 berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan prototipe produk yang telah diuji sebelumnya. Perhitungan skor SUS didasarkan pada beberapa aturan. [7]

Penggunaan SUS dalam pengujian UI/UX memungkinkan peneliti atau desainer untuk mendapatkan wawasan yang kuat tentang seberapa baik sistem atau produk yang mereka kembangkan dalam hal kegunaan dan kepuasan pengguna. Oleh karena itu, SUS menjadi alat yang berharga dalam proses perancangan dan pengembangan produk yang lebih baik.

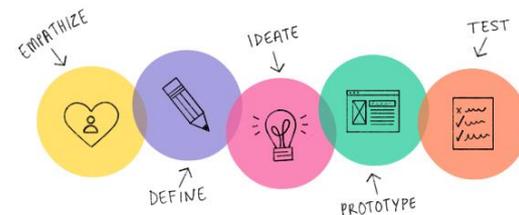
Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Hasil nilai pernyataan nomor ganjil yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
- Angka 5 dikurangi dengan hasil nilai pernyataan nomor genap yang diperoleh.
- Kemudian jumlahkan semua nilai dan kalikan dengan 2,5.

Tahap berikutnya ialah menghitung jumlah skor rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor kemudian dibagi dengan jumlah responden.

Dari hasil jumlah skor rata-rata skor SUS dapat dianalisis dan dikategorikan dalam kategori penerimaan (*acceptability*), skala nilai (*grade scale*), dan adjective rating dengan skala kelipatan 10. Skala 1- >10 masuk ke dalam rating *worst imaginable*, skor >10 - 20 masuk ke dalam rating *awful*, skor 20 - >30 masuk ke dalam rating *poor*, skor >30 - >50 masuk ke dalam rating *ok*, skala >50 - >70 masuk ke dalam rating *good*, skala >70 - >80 masuk ke dalam rating *excellent*, sedangkan skala >80 sampai >90 masuk ke dalam rating *best imaginable*.

## 3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. *Design Thinking*

Metode *Design Thinking* adalah salah satu teknik yang paling umum digunakan untuk membuat desain UI/UX. Metode berpikir desain mencakup banyak

proses seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *Prototype*, dan *testing*.

### 3.1. *Empathize*

*Empathize* adalah tahapan untuk memahami pengguna dengan melakukan wawancara atau observasi untuk memperoleh sebuah pengalaman, perilaku dan emosi dari pengguna [8]. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada beberapa konsumen Dutamas Komputer untuk mengetahui kebutuhan konsumen saat membeli produk dari Dutamas Komputer.

### 3.2. *Define*

*Define* adalah proses untuk menetapkan kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dan memahami pandangan mereka. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah yang perlu dipecahkan. Ini melibatkan menganalisis wawasan yang diperoleh melalui *empathize* dengan pengguna, dengan fokus pada merumuskan pernyataan masalah atau *point of view* yang menjadi fokus penelitian [9]. Pada tahap *define* ini dibuat berdasarkan data dari tahapan *empathize* yaitu observasi serta wawancara kepada beberapa konsumen yang sudah dilakukan. Kemudian dari data yang telah dikumpulkan, dapat didefinisikan sebagai *Problem Statement*.

### 3.3. *Ideate*

Tahap ketiga melibatkan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan beragam ide sebagai solusi untuk masalah yang diidentifikasi. Ide-ide ini direpresentasikan dalam bentuk gambaran atau sketsa dasar, dan ide terbaik dipilih untuk diimplementasikan sebagai *prototype* [10]. Hasil di tahap ini adalah *flowchart*. *Flowchart* adalah alat visual yang digunakan untuk merepresentasikan alur kerja atau proses dalam bentuk diagram. Kata lain adalah gambaran awal dari sebuah rancangan produk tersebut.

### 3.4. *Prototype*

Pada tahap *prototyping*, ide-ide yang dikembangkan sebelumnya pada tahap *ideate* diwujudkan menjadi rancangan awal antarmuka sebagai model untuk menguji produk. Tahap ini berfungsi sebagai proses visualisasi produk yang memfasilitasi interaksi antara pengembang dan pengguna sebelum produk menjadi sistem yang final [11].

Di tahap ini, *prototype* dibuat dalam tampilan *low fidelity* terlebih dahulu untuk sebagai hasil sementara, dan juga tampilan *high fidelity* sebagai desain berkualitas tinggi dan memperhatikan detail seperti warna, tipografi, ikon, dan elemen grafis lainnya.

### 3.5. *Testing*

Tahap terakhir dari *design thinking* adalah *testing*, di mana ide solusi diuji untuk memverifikasi

atau memvalidasi konsep yang diusulkan. Proses pengujian ini melibatkan siklus umpan balik, di mana hasil pengujian akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian terhadap solusi yang diajukan. Jika ada aspek yang perlu diperbaiki, proses tersebut akan kembali ke tahap *ideate* untuk menghasilkan ide baru, dan seterusnya, hingga tidak ada lagi penyesuaian yang diperlukan sebelum memasuki tahap implementasi secara penuh.[12]

Pada tahap ini proses *testing* kemudian dianalisis menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) yang terdiri dari 10 pernyataan. Responden akan memberikan penilaian pada tiap pertanyaan sesuai dengan seberapa setuju terhadap pernyataan yang diberikan pada skala 1-5. Tabel berikut ini berisikan daftar 10 pernyataan yang terdapat pada kuesioner SUS.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil dari penerapan pendekatan *Design Thinking* dalam desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) *website* layanan Dutamas Komputer yang akan dibahas dalam penelitian ini. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan ide kreatif dan solusi masalah untuk desain UI/UX *website* layanan Dutamas Komputer. Proses untuk menerapkan *Design Thinking* terdiri dari lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*.

### 4.1. *Empathize*

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap *empathize* adalah melakukan analisis terhadap pengguna terkait pandangan dan kebutuhan dalam perancangan situs *website* layanan Dutamas Komputer. Hasil akhir dari tahap ini adalah mengetahui permasalahan dari sisi bisnis, pengguna, maupun teknologi.

Pada tahap ini juga dilakukan riset sebelum mendefinisikan pernyataan masalah dan melakukan pembuatan ide. Sehingga didapatkan pemahaman tentang masalah yang dicoba diselesaikan. Pemahaman tersebut didapatkan melalui proses pengumpulan data yang telah dilakukan yakni wawancara kepada konsumen untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dialami dan observasi.

Selain itu, dalam tahap *empathize* juga dilakukan dengan cara melakukan observasi serta memposisikan diri sebagai pengguna yang ingin menggunakan *website* tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui fitur, kelebihan dan kekurangan yang terdapat di dalam *website*.

Berikut adalah daftar pertanyaannya:

- Menurut anda apakah konsumen membutuhkan sebuah Desain Website Layanan Dutamas Komputer?
- Menurut anda apakah konsumen akan merasa kesulitan melihat sebuah desain website yang kurang informatif?

- c. Menurut anda apakah penting bagi konsumen untuk melihat informasi penjualan maupun service pada website layanan dutamas komputer?
- d. Apakah konsumen merasa terbantu ketika adanya sebuah desain website layanan dutamas komputer?
- e. Apa saran fitur yang dapat Anda berikan untuk meningkatkan penggunaan situs web layanan Dutamas Komputer?

**4.2. Define**

Tahapan ini bertujuan untuk mengerucutkan beragam kebutuhan pengguna dari tahap empathize. Kemudian didefinisikan secara lebih jelas agar dapat fokus pada inti dari permasalahan. Tahap *define* ini dibuat berdasarkan data dari tahapan *empathize* yang sudah dikumpulkan. Pertama yang dibuat adalah sebuah *problem statement*. Dari riset yang telah dilakukan, dapat didefinisikan *Problem Statement* sebagai berikut :

Bapak Agus Purmadi selaku pendiri dari Dutamas membutuhkan tampilan visualisasi *website* pada layanan yang ada di Dutamas Komputer yang mudah digunakan, kemudian tampilan website layanan tersebut rencananya akan di promosikan oleh pihak Dutamas Komputer itu sendiri ke konsumen.

**4.3. Ideate**

Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan ide-ide yang akan membantu menyelesaikan masalah saat ini. Dimulai dengan *brainstorming* ide tentang apa yang bisa kita lakukan berdasarkan *How-Might We*, lalu berpikir tentang solusi yang diberikan. fokusnya tetap pada masalah utama.

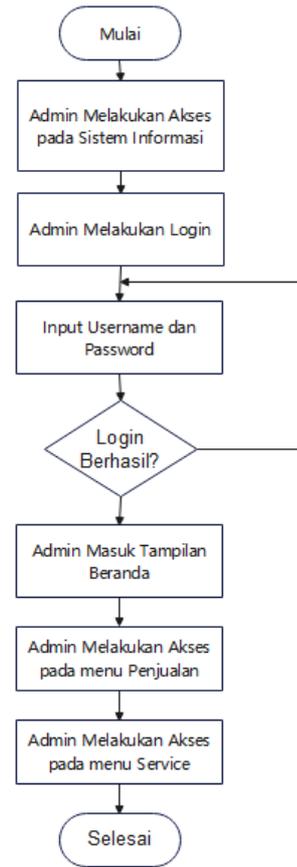
Pada langkah ini, perancangan desain antarmuka (UI) web layanan Dutamas Komputer dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh di tahap *define*. Dalam proses sebelumnya, juga dibahas bagaimana kami dapat menyelesaikan masalah tersebut. Kemudian membuat *flowchart*. *Flowchart* adalah alat visual yang digunakan untuk merepresentasikan alur kerja atau proses dalam bentuk diagram.

**4.4. Flowchart**

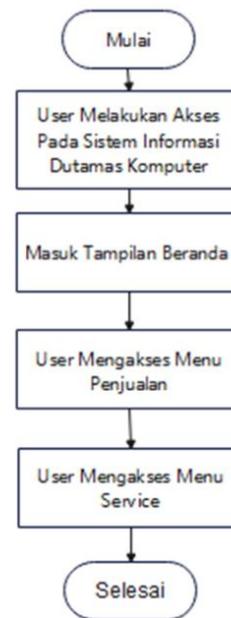
Algoritma Proses Penggunaan Sistem Informasi Web Layanan Dutamas Komputer.

Gambar 2 Admin Dapat melakukan login dengan *username* dan *password* yang telah didaftarkan, Kemudian Admin masuk ke tampilan beranda dan admin bisa melakukan akses ke menu penjualan barang dan juga pada menu service

Gambar 3 User dapat melakukan akses pada sistem informasi untuk melihat tampilan beranda, Kemudian User dapat mengakses menu penjualan dan juga menu service.

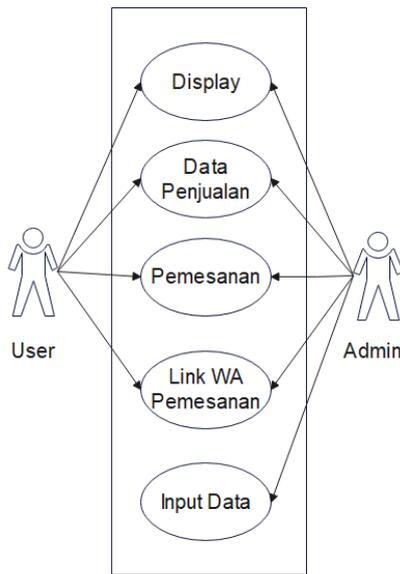


Gambar 2. Flowchart Admin



Gambar 3. Flowchart User

4.5. Use Case Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram

Gambar 4. Keterangan dari tampilan Use Case Diagram.

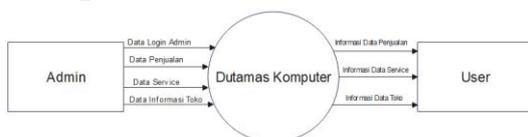
User :

- User dapat mengakses Display mana Web Dutamas Komputer.
- User dapat mengakses Produk data penjualan.
- User dapat mengakses pemesanan pada produk
- User dapat memesan produk melalui Link WA yang sudah tersedia.

Admin :

- Admin dapat mengakses display mana Web Dutamas Komputer.
- Admin dapat mengakses Produk data penjualan.
- Admin dapat mengakses pemesanan pada produk.
- Admin dapat mengakses menu Link WA.
- Admin dapat mengakses input data penjualan.

4.6. Diagram Context



Gambar 5. Diagram Context

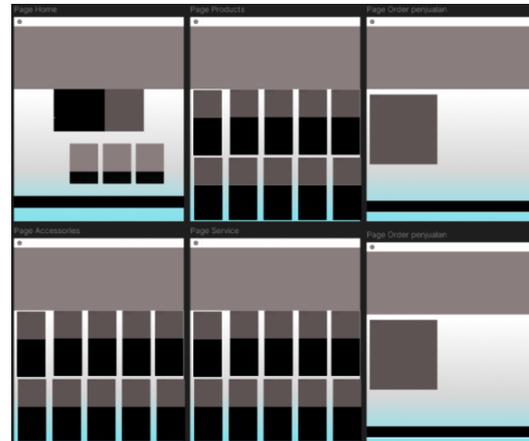
Gambar 5. Menampilkan pada sistem ini Admin dapat mengakses Data login, Data Penjualan, Data Service, Dan Informasi Toko. Sedangkan pada sistem user dapat mengakses informasi Data Penjualan, Data Service dan Informasi Toko.

4.7. Prototype

Tahapan ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka yang telah dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Pembuatan prototype ini dilakukan dengan menyusun antarmuka menjadi sebuah alur proses yang sesuai dengan ide solusi

menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari tahap prototype akan digunakan dalam proses testing.

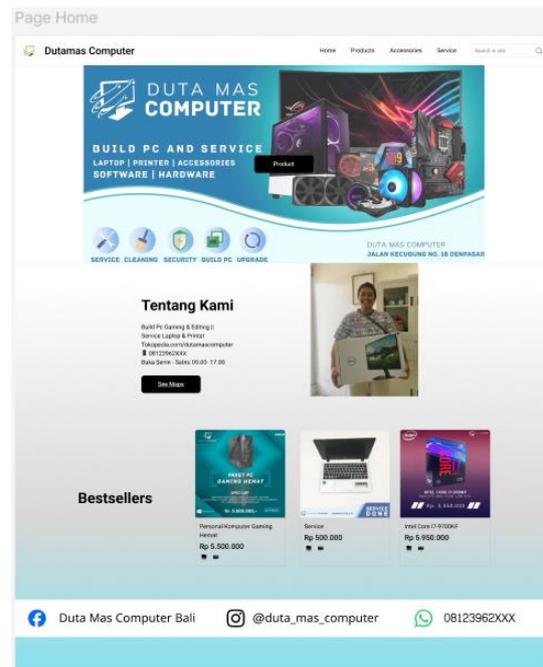
Prototype dibuat dalam tampilan low fidelity untuk sebagai hasil sementara, dan juga tampilan high fidelity, penulis akan menghadirkan versi awal visual antarmuka yang sederhana dan bisa dimengerti oleh pengguna :



Gambar 6. Low Fidelity

Gambar 6 Menampilkan low fidelity dibuat dengan baik, langkah berikutnya adalah merancang tampilan antarmuka website berkualitas tinggi. Pada tahap ini, tampilan antarmuka dibuatkan pada seluruh halaman berdasarkan hasil low fidelity sebelumnya. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mendekatkan website ke versi akhir.

Kemudian Tampilan selanjutnya adalah tampilan dari high fidelity, tampilan ini merupakan hasil akhir dari prototype. Serta desain berkualitas tinggi dan memperhatikan detail seperti tipografi, ikon, dan elemen grafis lainnya.



Gambar 7. Home Page

Gambar 7 Menampilkan hasil halaman dari *home page*, halaman ini merupakan tampilan utama dari *website* Dutamas Komputer. Dimana terdapat beberapa fitur yang ada di halaman ini, fitur utama dari *website* ini adalah untuk pembelian produk ataupun *service* komputer, laptop dan lain-lain. Terdapat juga ada beberapa fitur lain yaitu *best seller* penjualan maupun *service* dari Dutamas Komputer, Terdapat alamat yang langsung menghubungkan ke *google maps* dan *social media*. User bisa menggunakan fitur dihalaman utama untuk membeli produk atau *service*.



Gambar 8. Page Product

Gambar 8 Menampilkan hasil dari halaman produk, halaman ini merupakan tampilan dari menu pembelian dari produk PC yang ada di Dutamas Komputer. User bisa melihat barang yang ada dihalaman tersebut mulai dari spesifikasi barang baik itu dari SSD, RAM, PSU, Casing, VGA, Processor, Motherboard maupun harga dari barang. Hal ini bertujuan untuk memberi pemahaman kepada user untuk memilih barang sesuai kebutuhan

Kemudian jika User sudah memilih barang tersebut maka akan dilanjutkan ke tampilan halaman pembelian produk dari Dutamas Komputer.

Gambar 9 Menampilkan hasil dari halaman *service*, halaman ini merupakan tampilan dari menu *service* yang ada di Dutamas Komputer. User bisa melihat beberapa keluhan *service* yang sudah diselesaikan oleh pihak Dutamas Komputer. Kemudian jika user ingin *service* laptop maupun PC bisa langsung menghubungi pihak Dutamas Komputer dengan cara klik pada fitur link *wa customer service*.

Hal ini bertujuan untuk jika user mendapat kerusakan pada laptop atau pc bisa konsultasi terlebih dahulu ke pihak Dutamas Komputer, Jika sudah berkonsultasi maka teknisi dari Dutamas Komputer

bisa mendatangi user tersebut untuk *service* pada laptop atau PC dari user.



Gambar 9. Page Service



Gambar 10. Page Accessories

Gambar 10 Menampilkan hasil dari halaman aksesoris, halaman ini merupakan tampilan menu dari pembelian aksesoris yang ada di Dutamas Komputer. User bisa melihat barang aksesoris yang dijual oleh Dutamas Komputer. Dan aksesoris yang dijual bermacam-macam yaitu SSD, RAM, PSU, Casing, VGA, Processor, Motherboard, Monitor.

User bisa memakai fitur link *wa Order Now* untuk membeli aksesoris. Hal ini bertujuan untuk memudahkan user untuk mengecek stok barang apakah masih ada dan juga untuk membeli aksesoris tersebut.



Gambar 11. Page Pembelian Produk

Gambar 11 Menampilkan hasil dari halaman produk, halaman ini merupakan tampilan dari menu pembelian dari produk PC yang ada di Dutmas Komputer. User bisa melihat deskripsi barang yang lebih detail yang ada dihalaman tersebut mulai dari spesifikasi barang baik itu dari SSD, RAM, PSU, Casing, VGA, Processor, Motherboard maupun harga dari barang. Hal ini bertujuan untuk memberi pemahaman kepada user untuk memilih barang sesuai kebutuhan.

User bisa memakai fitur link wa Order Now untuk membeli aksesoris. Hal ini bertujuan untuk memudahkan user untuk mengecek stok barang apakah masih ada dan juga untuk membeli produk PC tersebut.

4.8. Testing

Tahapan *testing* ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik. Tahap ini dilakukan untuk memvalidasi solusi desain yang sudah dibuat. Umpan balik dari responden digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Umpan balik dari pengguna didapatkan melalui

pengisian kuesioner yang disebarakan kepada 20 responden. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan aturan SUS (*System Usability Scale*) yang terdiri dari 10 pernyataan. Responden akan memberikan penilaian pada tiap pertanyaan sesuai dengan seberapa setuju terhadap pernyataan yang diberikan pada skala 1-5. Tabel berikut ini berisikan daftar 10 pernyataan yang terdapat pada kuesioner SUS.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>
1	Saya berfikir akan menggunakan web Dutamas Komputer ini lagi.
2	Saya merasa web Dutamas Komputer ini rumit untuk digunakan.
3	Saya pikir website Dutamas Komputer ini mudah untuk digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan website Dutamas Komputer.
5	Saya pikir fitur-fitur dalam website Dutamas Komputer berjalan sebagaimana mestinya.
6	Saya menemukan ada banyak hal yang tidak konsisten pada website Dutamas Komputer.
7	Saya pikir orang selain saya dapat memahami dan menggunakan website Dutamas Komputer dengan cepat.
8	Saya menemukan website Dutamas Komputer sulit dimengerti dan membingungkan.
9	Saya tidak memiliki hambatan dalam menggunakan website Dutamas Komputer
10	Saya perlu mempelajari banyak hal (membiasakan diri) sebelum menggunakan website Dutamas Komputer

Setelah itu, jawaban dari 20 responden dikumpulkan untuk dihitung sesuai dengan aturan perhitungan *System Usability Scale* (SUS).

Penilaian menggunakan SUS memiliki ketentuan sebagai berikut:

- Hasil nilai pernyataan nomor ganjil yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
- Angka 5 dikurangi dengan hasil nilai pernyataan nomor genap yang diperoleh.
- Kemudian jumlahkan semua nilai dan kalikan dengan 2,5.

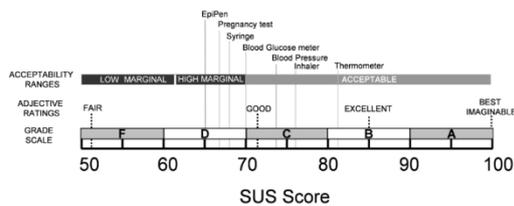
Tahap berikutnya ialah menghitung jumlah skor rata-rata dengan menjumlahkan seluruh skor kemudian dibagi dengan jumlah responden:

Tabel 2. Tabel Hasil Perhitungan Responden

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Jumlah *2,5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36	82.5
R2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	33	90
R3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	36	87.5
R4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	35	92.5
R5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	37	97.5
R6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5
R7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	92.5
R8	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	92.5
R9	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	37	95

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Jumlah *2,5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R10	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	90
R11	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	36	95
R12	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95
R13	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	92.5
R14	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	100
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	95
R16	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	92.5
R18	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	90
R19	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36	90
R20	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	36	82.5
Skor Rata-Rata hasil											92.625	

Perhitungan skor SUS untuk *website* layanan Dutamas Komputer ini menghasilkan nilai rata-rata sebesar 92.625, yang termasuk dalam kategori Best Imaginable dengan grade A. Ini menunjukkan bahwa penilaian yang dibuat berdasarkan data ini dapat diterima dan layak secara usability. Berikut dibawah ini adalah gambaran metode skala SUS



Gambar 12. Metode Skala SUS

**5. KESIMPULAN DAN SARAN**

*Webiste* layanan Dutamas Komputer memenuhi harapan pengguna dengan baik, menurut hasil penelitian dan evaluasi yang dilakukan dengan *System Usability Scale* (SUS). *Website* ini dianggap ramah pengguna dan sangat bermanfaat, seperti yang ditunjukkan oleh skor yang tinggi secara keseluruhan. Pengalaman pengguna yang memuaskan dihasilkan dari desain antarmuka pengguna yang baik dan integrasi fitur yang tepat. Ini memudahkan pengguna melakukan berbagai tugas dan fungsi yang ada di *website* layanan Dutamas Komputer. Informasi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, seperti yang ditunjukkan oleh respons pengguna yang positif terhadap berbagai fitur dan fungsionalitas *website*. Namun, penting untuk terus mengumpulkan umpan balik pengguna dan melakukan evaluasi rutin untuk menemukan area perbaikan untuk memastikan keberhasilan jangka panjang. Metode ini memungkinkan *website* untuk terus berkembang dan juga bisa sesuai digunakan oleh keinginan user.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, 8(1), 111-117.

[2] Handayani, N., Fandhilah, F., & Mayatopani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Destinasi Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Human Centered Design. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 35-43.

[3] Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853.

[4] Widiyanto, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), 1-10.

[5] Agus, I. M. A. T., Wijayanto, H., & Widanta, I. P. (2024). Rancang Design UI/UX Website Portofolio pada Perusahaan PT Kresna Karya Menggunakan Figma. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 5(1), 1-8.

[6] Arafat, M., Trimarsiah, Y., & Susantho, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, 3(2), 58-63.

[7] Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53-64.

[8] Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(2), 106-125.

[9] Haerani, K., Ashari, M., & Zaen, M. T. A. (2023). Desain UI/UX pada Website DISPERKIM Lombok Tengah Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, 1(3), 01-11.

[10] Nurrohmah, S., & Andrian, R. (2023). Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti

- Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 13(1), 29-43.
- [11] Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *AUTOMATA*, 4(1).
- [12] Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 343-353.