

PERANCANGAN PROTOTIPE MILESTONE WEBSITE OK OCE MENGUNAKAN DESIGN THINKING PADA FIGMA

M. Huannur Asyary Muryanto, Apriade Voutama
Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS. Ronggo Waluyo Karawang, Indonesia
2110631250047@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan era digital menuntut keberadaan website sebagai elemen penting dalam memperluas jangkauan bisnis dan meningkatkan aksesibilitas pengguna. Penelitian ini berfokus pada perancangan milestone website OK OCE menggunakan metode *Design Thinking* dan aplikasi figma. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan fungsionalitas dan efektivitas website OK OCE melalui pengembangan milestone yang berorientasi pada pengguna. Metode *Design Thinking* digunakan dalam lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, untuk memahami kebutuhan pengguna, merumuskan solusi, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan menguji desain. Hasil pengujian dengan metode *Usability Testing (UT)* dan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan bahwa prototipe milestone website OK OCE berhasil meningkatkan fungsionalitas dan efektivitas website, dengan nilai rata-rata sebesar 82, yang masuk dalam kategori *Best Imaginable* dengan grade B. Namun, pengujian lanjutan dengan melibatkan pengguna aktual diperlukan untuk memastikan kesesuaian dan kepuasan pengguna. Kesimpulannya, prototipe ini menunjukkan potensi untuk menjadi solusi yang lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan yang ditetapkan.

Kata kunci : Website, Milestone, OK OCE, Design Thinking, Figma, Prototipe

1. PENDAHULUAN

Pada era digital yang semakin berkembang pesat, keberadaan website telah menjadi salah satu elemen penting dalam memperluas jangkauan bisnis dan menyediakan aksesibilitas yang lebih baik bagi pengguna [1]. Dalam konteks ini, perancangan milestone pada sebuah website memiliki peranan yang signifikan dalam memastikan kelancaran pengembangan serta meningkatkan pengalaman pengguna [2]. Salah satu platform yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah OK OCE, yang merupakan sebuah website yang menawarkan berbagai layanan terkait pelatihan dan pengembangan kewirausahaan. Dalam upaya meningkatkan fungsionalitas dan efektivitas website ini, penelitian ini akan menggunakan metode perancangan menggunakan aplikasi figma [3].

Dalam penelitian ini, pendekatan perancangan akan digunakan untuk mengembangkan milestone pada website OK OCE menggunakan platform figma. Metode perancangan ini memungkinkan untuk menggambarkan secara visual berbagai konsep dan iterasi desain yang akan diimplementasikan dalam pengembangan website. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat memperoleh hasil yang optimal dalam meningkatkan kualitas dan fungsionalitas website OK OCE.

Meskipun OK OCE telah memberikan platform yang bermanfaat bagi pelaku usaha, beberapa hambatan dan kekurangan muncul dalam penggunaannya. Penerapan milestone diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah ini, seperti peningkatan navigasi, pengoptimalan performa, dan peningkatan interaktivitas aplikasi [4].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan milestone yang efektif dan

berorientasi pada pengguna pada website OK OCE melalui penerapan metode perancangan menggunakan aplikasi figma. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan navigabilitas, fungsionalitas, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan layanan yang disediakan oleh website tersebut.

Penelitian ini membangun pada temuan dan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan aplikasi dan peningkatan pengalaman pengguna. Beberapa penelitian yang relevan mencakup strategi pengembangan aplikasi *e-commerce*, penerapan milestone dalam desain UI/UX, dan peningkatan performa aplikasi berbasis bisnis.

Dari pembahasan tersebut, peneliti terdorong untuk membuat rancangan prototipe milestone website OK OCE menggunakan figma, dimana penelitian ini mencakup konsep-konsep dasar mengenai pengembangan aplikasi, prinsip desain UI/UX, dan konsep milestone dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan memahami landasan teori ini, penelitian ini dapat merumuskan langkah-langkah yang tepat dalam penerapan milestone pada aplikasi OK OCE menggunakan figma.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Figma

Figma merupakan salah satu alat desain yang sering digunakan untuk menciptakan tata letak aplikasi mobile, desktop, situs web, dan lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan koneksi internet. Salah satu kelebihan utama figma adalah kemampuannya untuk memungkinkan beberapa orang bekerja bersama dalam proyek yang sama, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Ini memfasilitasi kolaborasi tim secara efektif, memungkinkan pekerjaan yang sama

dilakukan secara bersama-sama dengan cepat. Kemampuan ini membuat figma menjadi pilihan populer bagi desainer UI/UX untuk membuat prototipe situs web atau aplikasi dengan cepat dan efisien [5].

2.2. UI

Menurut Wilbert O. Galitz (2007), user interface (UI) merujuk pada bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat diakses oleh manusia melalui tampilan visual, suara, sentuhan, atau bahkan interaksi verbal. Ini mencakup teknik dan mekanisme yang digunakan dalam tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Dengan demikian, UI mengatur cara tampilan antarmuka sistem komputer dan perangkat lunak disusun untuk memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. UI juga merupakan hasil akhir dari user experience (UX) yang terlihat.

Desain UI/UX dari sebuah *website*, aplikasi, dan sistem harus dirancang sedemikian rupa sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya. Desain UI/UX yang efektif akan menciptakan kenyamanan bagi pengguna dan mendorong mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama [6].

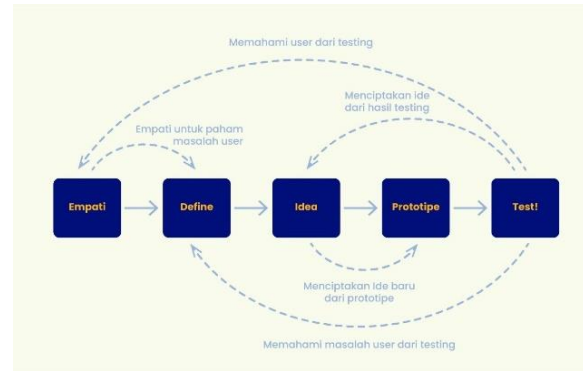
2.3. UX

Menurut ISO 9241-210 (2009), UX adalah respons dan persepsi pengguna yang muncul sebagai hasil dari penggunaan produk, sistem, atau layanan. UX mencakup bagaimana pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan saat menggunakan produk tersebut atau berinteraksi dengannya. UX tidak dapat direncanakan oleh desainer, tetapi desainer dapat merancang produk yang mampu menghasilkan pengalaman pengguna yang positif.

Desain Pengalaman Pengguna (UX Design) adalah proses merancang produk yang bermanfaat, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk digunakan, menurut Miklos Philips (2019). Proses ini bertujuan untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk, dan memastikan bahwa pengguna menemukan nilai, kepuasan, dan kesenangan dalam penggunaannya [6].

3. METODE PENELITIAN

Perancangan *website* dalam penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking, dengan fokus pada pemikiran, perasaan, dan perilaku pengguna. Terdapat lima tahapan dalam metode *Design Thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Dengan memahami dan menerapkan lima tahapan ini dalam proses perancangan, masalah kompleks yang dihadapi oleh pengguna dapat diatasi (Dam & Siang, 2020) [7].



Gambar 1. Metode Design Thinking

Pada gambar 1, dapat dilihat bahwa metode design thinking terdiri dari 5 tahapan. Berikut penjelasan mengenai 5 tahap metode design thinking.

3.1. *Empathize*

Fase *Empathize* bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna serta masalah yang dihadapi pada *website* atau aplikasi, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari pengalaman pengguna untuk menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [8]. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara yang berkaitan dengan perancangan *milestone* pada *website* OK OCE, berdasarkan kendala yang dialami oleh pengguna.

3.2. *Define*

Tahap *define* bertujuan untuk menciptakan desain UI/UX yang lebih efektif dan efisien, serta memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada fase ini, data yang diperlukan untuk meningkatkan desain UI/UX dikumpulkan, termasuk identifikasi masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan sistem tersebut [9]. Dari permasalahan yang dialami sebelumnya, kemudian muncul beberapa solusi yang ditambahkan agar memudahkan pengguna dalam menggunakan *website* OK OCE.

3.3. *Ideate*

Dalam tahapan *ideate*, akan dilakukan pengembangan ide solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi dari tahapan *define*. Ide-ide solusi yang dihasilkan akan kemudian diimplementasikan ke dalam rancangan user interface dan prototipe [10]. Dalam tahap ini, penulis membuat alur bagan, sebagai gambaran awal dari pembuatan prototipe dari perancangan *milestone* pada *website* OK OCE.

3.4. *Prototype*

Pada tahap *Prototyping*, ide-ide solusi yang dihasilkan dari tahap *Ideate* dikumpulkan dan digunakan untuk membuat prototipe. Pembuatan prototipe merupakan langkah penting dalam menguji dan memvalidasi ide-ide solusi, serta menciptakan desain UI/UX yang lebih efektif dan efisien [11]. Pada tahap ini, penulis membuat *prototipe* dari kebutuhan

pengguna, agar kendala yang sebelumnya dialami oleh pengguna dapat terselesaikan.

3.5. Test

Tahapan pengujian juga memiliki tujuan yang serupa dengan tahapan sebelumnya, yaitu untuk memastikan desain UI/UX yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ini mencakup identifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna saat menggunakan sistem UI/UX [12]. Metode *Usability Testing (UT)* dan *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode yang digunakan oleh penulis dalam menyebarkan kuesioner.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Fase *empathize* dalam penelitian ini mencerminkan pengumpulan informasi tentang pengalaman pengguna serta identifikasi masalah yang dihadapi oleh mereka. Dalam konteks *website OK OCE*, masalah pengguna telah teridentifikasi melalui bukti bahwa sejumlah pengguna tidak mengisi data pribadi dan tidak bergabung ke penggerak. Kondisi ini mengakibatkan pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan *website OK OCE* dengan efektif.

Tabel 1. Tabel Daftar Pertanyaan

No.	Daftar Pertanyaan
1	Kenapa banyak dari pengguna yang tidak melengkapi data pribadi?
2	Bagaimana agar pengguna bisa melengkapi data pribadi pada <i>website OK OCE</i> ?
3	Apa yang menyebabkan pengguna tidak bergabung ke penggerak OK OCE?
4	Bagaimana agar pengguna bergabung ke penggerak OK OCE?

4.2. Define

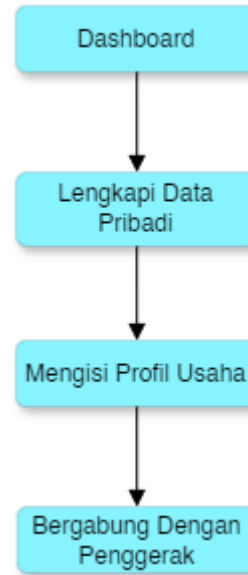
Dalam konteks penelitian ini, tahap *define* bertujuan untuk merumuskan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi pengguna. Berdasarkan bukti bahwa sebagian pengguna tidak mengisi data pribadi dan profil usahanya, tahap *define* akan menggali lebih dalam tentang akar masalah tersebut. Langkah selanjutnya adalah memetakan masalah dengan lebih spesifik dan merumuskan kebutuhan pengguna yang mendasar. Hal ini memungkinkan perancang untuk memahami secara lebih rinci tantangan yang dihadapi oleh pengguna dan merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tabel 2. Tabel Daftar Kebutuhan

No.	Daftar Kebutuhan
1	Penambahan fitur <i>milestone</i> pada halaman beranda
2	Adanya <i>milestone</i> untuk memudahkan pengguna dalam melengkapi data pribadi
3	Adanya <i>milestone</i> untuk memudahkan pengguna dalam bergabung ke penggerak OK OCE
4	Penggunaan aplikasi yang responsif

4.3. Ideate

Dalam proses ini, dilakukan *brainstorming* dan generasi berbagai ide untuk menemukan solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ide-ide solusi ini kemudian direalisasikan ke dalam desain user interface dan prototype.



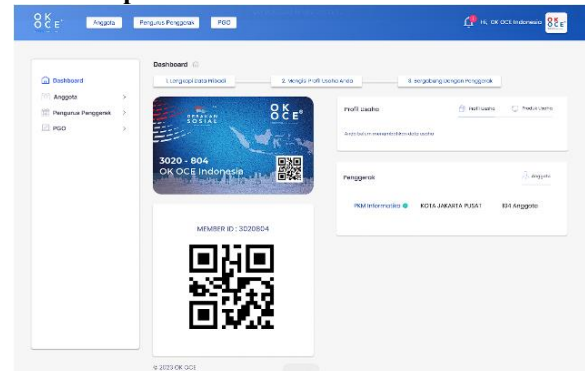
Gambar 2. Alur *Milestone Website OK OCE*

Pada gambar 2, merupakan alur *milestone website OK OCE*. Pengguna dimulai dengan mengakses dashboard, di mana mereka wajib untuk melengkapi data pribadi mereka. Selanjutnya, mereka diberi opsi untuk mengisi profil usaha mereka. Setelah itu, mereka dapat bergabung dengan usaha yang tersedia di platform.

4.4. Prototipe

Prototipe ini dibuat berdasarkan ide-ide solusi yang muncul dari tahap *Ideate*. Tujuannya adalah untuk menguji dan memvalidasi ide-ide tersebut serta menciptakan desain UI/UX yang lebih efektif dan efisien.

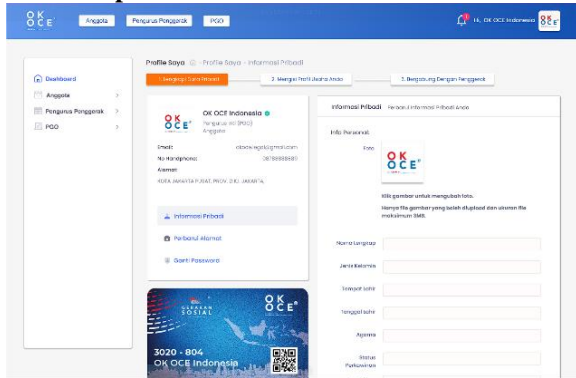
4.5. Tampilan Beranda



Gambar 3. Tampilan Beranda OK OCE

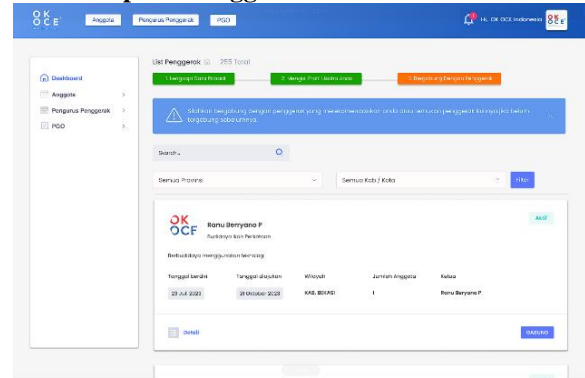
Pada gambar 3, pengguna dapat melihat *milestone* yang telah dibuat.

4.6. Tampilan Data Pribadi

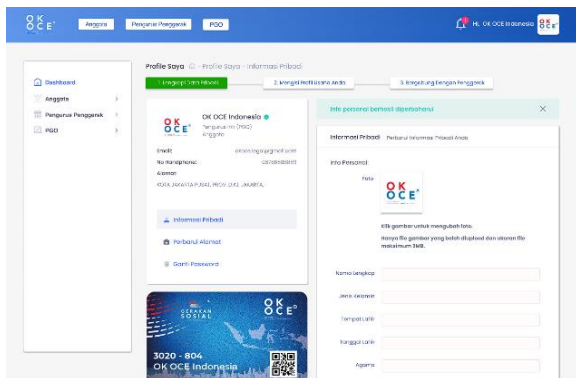


Gambar 4. Tampilan Data Pribadi Sebelum Submit

4.8. Tampilan Penggerak



Gambar 7. Tampilan Penggerak



Gambar 5. Tampilan Data Pribadi Setelah Submit

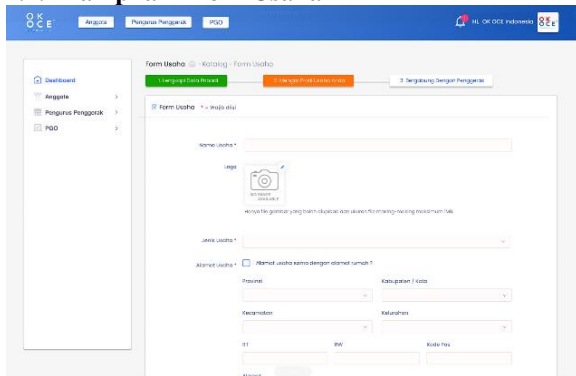
Pada gambar 4, pengguna dapat mengakses menu Lengkapi Data Pribadi. Sedangkan pada gambar 5, pengguna sudah melakukan pengisian data pribadi, kemudian melakukan submit.

Setelah itu, pengguna supaya bergabung dengan penggerak.

4.9. Test

Pengujian dilakukan dengan metode System Usability Testing (SUS). Kuesioner dengan 10 pertanyaan dibuat untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan aplikasi. Pengguna diminta memberikan penilaian menggunakan skala 1-5 dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju" terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna, mulai dari kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, hingga kepuasan keseluruhan dalam menggunakan website OK OCE. Responden merupakan narasumber yang diwawancarai pada tahap empathize. Prototipe aplikasi akan diberikan kepada responden untuk mencoba semua fitur dari aplikasi.

4.7. Tampilan Profil Usaha



Gambar 6. Tampilan Profil Usaha

Pengguna mempunyai opsi dalam mengisi profil usaha.

Tabel 3. Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Saya merasa mudah untuk menavigasi website OK OCE.
2	Informasi yang disajikan di website OK OCE jelas dan mudah dipahami.
3	Milestone yang ditambahkan membantu saya dalam melengkapi data pribadi.
4	Desain antarmuka pengguna (UI) dari website OK OCE efektif dalam membantu saya mencapai tujuan saya.
5	Saya puas dengan pengalaman menggunakan OK OCE.
6	Milestone membuat interaksi saya dengan website lebih terarah.
7	Saya merasa mudah untuk melengkapi data pribadi dan profil usaha di website ini.
8	Website OK OCE berhasil mendorong saya untuk bergabung ke penggerak.
9	Saya merasa milestone yang dibuat memiliki fitur-fitur yang berguna
10	Saya merasa milestone pada website OK OCE sudah responsif

Hasil skor dari 5 responden yang telah melakukan survei SUS dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Skor SUS

Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5
P1	4	3	3	4	3
P2	3	4	3	3	3
P3	3	3	4	3	3
P4	3	3	4	2	3
P5	4	2	3	4	3
P6	4	3	3	3	4
P7	3	2	4	3	3
P8	3	5	3	5	3
P9	3	3	3	3	4
P10	4	3	3	3	4
Jumlah	34	31	33	33	33
Nilai *2,5	85	77,5	82,5	82,5	82,5

Keterangan :

P = Pertanyaan

R = Responden

Selanjutnya, hasil tersebut akan dimasukkan ke dalam rumus, yang akan menghasilkan nilai akhir dari pengujian System Usability Testing (SUS). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

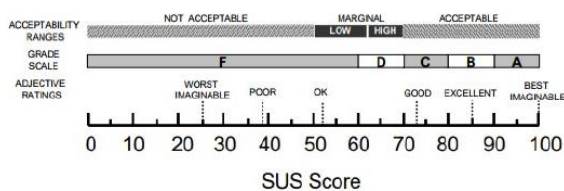
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (1)$$

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Dengan menggunakan rumus tersebut, perhitungan skor SUS untuk website OK OCE memperoleh nilai rata-rata sebesar 82, yang masuk dalam kategori *Best Imaginable* dengan grade B. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi kegunaan, penilaian berdasarkan data tersebut dapat diterima dan layak. Penilaian ini dapat dilihat dari indeks pada gambar 8.



Gambar 8. Pengukuran Skor SUS

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang prototipe *milestone* pada website OK OCE menggunakan metode *Design Thinking* dengan aplikasi figma, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam fungsionalitas dan efektivitas website, berdasarkan hasil *Usability Testing (UT)* dan *System Usability Scale (SUS)* yang memperoleh nilai rata-rata 82, masuk dalam kategori *Best Imaginable* dengan grade B. Namun, untuk memastikan kesesuaian dan kepuasan pengguna secara menyeluruh, diperlukan pengujian lanjutan yang melibatkan lebih banyak pengguna aktual. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah terus melakukan iterasi desain berdasarkan *feedback* pengguna, serta mengintegrasikan fitur-fitur tambahan yang dapat

lebih mendukung kebutuhan dan pengalaman pengguna di platform OK OCE.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Voutama, "Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML," *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 11, no. 1, pp. 102–111, Feb. 2022, doi: 10.34010/komputika.v11i1.4677.
- [2] L. Edgar, C. Sydney McLean, M. O. Sean Hogan, S. Hamstra, and E. S. Holmboe, "The Milestones Guidebook." [Online]. Available: <https://www.acgme.org/What-We-Do/Accreditation/Milestones/Resources>.
- [3] J. Pendidikan and D. Konseling, "Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design," 2022.
- [4] I. Adhiya Adha et al., "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [5] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. AUFAN, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [6] Budi Kurniawan, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2022.
- [7] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci," 2022.
- [8] M. Angelica, D. Hidayat, and A. R. Adriyanto, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK-ANAK," 2023.
- [9] A. Firdonsyah, Z. Arwananing Tyas, and L. Ma, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web," 2023.
- [10] H. Herfandi, Y. Yuliadi, M. T. A. Zaen, F. Hamdani, and A. M. Safira, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 4, no. 1, Jun. 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1716.
- [11] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information*

- System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [12] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, “PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.