

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UI/UX E-CHURCH GPDI KESAMBEN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Ivanderich Hans Arkananta, Luthfi Indana

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
20083000073@student.unmer.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini adalah penginputan data yang manual, pembuatan jadwal yang manual dan penyebaran informasi gereja yang masih manual, dan terkadang ada beberapa jemaat yang belum mendapatkan informasi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben dengan menggunakan metode *design thinking* dalam membangun. Penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan penerapan metode *design thinking* dalam bentuk desain UI/UX aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar dapat membantu admin gereja dalam menginput data jemaat, membuat jadwal pelayan dan menyebarkan informasi gereja, serta mempermudah jemaat gereja dalam mengetahui jadwal pelayan dan informasi kegiatan gereja. Hasilnya menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menerima nilai rata-rata 71,75 pada SUS, menunjukkan tingkat kegunaan yang cukup baik. Tetapi, penting untuk terus mengumpulkan *feedback* pengguna dan evaluasi secara terjadwal untuk memastikan aplikasi berjalan dengan semestinya.

Kata kunci : *Design Thinking*, Aplikasi, *System Usability* (SUS), GPDI Kesamben Blitar, *User Interface* (UI), *User Experience* (UX)

1. PENDAHULUAN

Gereja Pantekosta Di Indonesia (GPDI) merupakan salah satu gereja di Indonesia yang aktif dalam menggunakan teknologi untuk mendukung kegiatan keagamaan dan memperkuat jaringan komunitas. GPDI Kesamben Blitar, sebagai salah satu cabang GPDI memiliki kebutuhan untuk memiliki aplikasi *E-Church* yang dapat memfasilitasi kegiatan ibadah, komunikasi antar jemaat, dan berbagai kegiatan keagamaan lainnya secara efektif dan efisien.

Seperti halnya dengan Keuskupan Agung Semarang (KAS) yang telah dikembangkan sejak awal tahun 2020 oleh tim IT KAS untuk mengelola data. Adanya aplikasi ini dapat membantu dalam mengumpulkan berbagai berkas terkait dengan pelayanan gereja mulai dari input data, *update* data, dan *delete* data serta yang berhubungan dengan pendataan umat. Alasan dari penerapan aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Umat dilakukan karena kebutuhan umat yang semakin meningkat setiap tahunnya dan tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan proses terganggu atau terhenti.

Selanjutnya sama halnya dengan Keuskupan Agung Semarang (KAS), Penelitian aplikasi pencarian lokasi dan informasi gereja kristen di Semarang berbasis *mobile* ini menghasilkan Aplikasi *Church Map* yang berhasil diimplementasikan dengan menampilkan posisi *user* saat ini, gereja-gereja dari posisi *user* berada dan menampilkan rute gereja. Aplikasi *Church Map* dapat memberikan informasi mengenai gereja, berita, renungan, jadwal ibadah dan kategori gereja.

Namun sebelum sistem dibuat, terlebih dahulu dibutuhkan perancangan sebuah *prototype user*

interface (UI) dan *user experience* (UX), dimana dalam perancangan ini mengimplementasikan metode *design thinking*. Untuk memenuhi kebutuhan jemaat sekaligus memperhatikan karakteristik serta nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh institusi gereja.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* UI/UX aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini digunakan karena *design thinking* tidak hanya berfokus apa yang terjadi, namun juga berfokus kepada pengguna atau *user*. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* UI/UX yang dapat digunakan oleh pengembang untuk membuat lebih lanjut sistem aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Design Thinking*

Design Thinking adalah suatu proses yang sering digunakan oleh desainer untuk membuat produk baru untuk orang-orang di seluruh dunia, mengembara ke lingkungan baru, dan menemukan solusi untuk masalah yang sulit. [1]

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima bagian yaitu sebagai berikut :

1. *Empathise*

Empathise adalah memahami dan membandingkan emosi orang lain dengan emosi kita sendiri dikenal sebagai empati. Dengan empati ini, kita bisa dapat memahami perasaan mereka tentang keadaan, masalah, dan situasi. [2]

2. *Define*

Tahap kedua adalah penentuan topik masalah yang berfokus pada *user* dan berdasarkan pemahaman dan

kebutuhan perancangan *user*. Selain itu, *define* mencakup proses mengumpulkan informasi selama tahap *empathise*. Pada tahap ini, analisis dan sintesis akan dilakukan untuk menemukan inti masalah. Dalam tahap *define*, ide-ide yang telah diidentifikasi untuk membantu desainer merancang desain termasuk fungsi, fitur, icon, dan elemen lainnya yang akan meminimalkan kesulitan dalam menyelesaikan masalah.[3]

3. Ideate

Ideate adalah proses untuk menghasilkan sejumlah solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *Define*. Tujuan dari tahap *ideate* adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin oleh pengguna. Selanjutnya, ide-ide tersebut dituangkan dalam bentuk sketsa untuk digunakan sebagai kerangka untuk membuat *prototype*. [4]

4. Prototype

Prototype adalah proses yang bertujuan untuk mengidentifikasi komponen yang berfungsi dengan baik dan yang tidak baik. Pada titik ini, dampak dan kelayakan gagasan dipertimbangkan melalui *feedback* pada *prototype*. [5]

5. Test

Test dilakukan untuk mengumpulkan *feedback* pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dibuat dalam proses *prototype* sebelumnya. Meskipun proses ini merupakan tahap akhir, itu juga merupakan proses hidup, yang berarti kita dapat kembali ke tahap perancangan sebelumnya jika ada kesalahan. [6]

2.2. User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi. UI juga seringkali disebut hubungan manusia dan komputer atau *Human Computer Interaction* (HCI) dimana semua aspek saling berhubungan. Secara umum, UI atau antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna serta merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, atau dimengerti manusia. [7]

2.3. User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah semua aspek pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan, termasuk interaksi mereka dengan antarmuka, fungsi, dan fiturnya. Pengalaman pengguna, kenyamanan, keamanan, efisiensi, dan efektivitas, sehingga pengguna dapat merasa puas dan senang menggunakan produk atau layanan tersebut. [8]

2.4. Aplikasi

Aplikasi adalah sistem berbasis *web* atau *mobile* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi berbasis *web* dan *desktop* dapat diakses melalui *web browser*. Namun, aplikasi berbasis *smartphone* dapat diinstal atau diunduh melalui *appstore* dan *playstore*. [9]

2.5. System Usability Scale (SUS)

SUS adalah penilaian subjektif global responden terhadap aspek kegunaan. Pengguna setuju dengan aplikasi yang dibuat, menurut skor SUS. Nilai SUS rata-rata sebesar 63,1 menunjukkan bahwa akseptabilitas berada pada kategori *marfimal*, skala penilaian berada pada kategori D dan penilaian kata sifat berada pada kategori baik. Skor SUS minimal harus diatas 70 untuk masuk dalam kategori diterima dan skor SUS minimal harus diatas 90 untuk mendapatkan predikat A. [10]

2.6. Figma

Figma adalah salah satu *tools* atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada *Windows* dan *Mac OS* untuk membuat *prototype* aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat *user interface* aplikasi atau *website*. Ini adalah aplikasi desain UI/UX yang dapat kita gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, *figma* memungkinkan para penggunanya untuk bekerja dimana saja dari *browser*.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini melibatkan beberapa tahap dan teknik analisis data untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang pengalaman pengguna yang optimal. Berikut adalah beberapa langkah yang diikuti:

1. Emphatize

Emphatize adalah cara untuk memahami persektif pengguna, mengidentifikasi masalah pengguna, dan mengenali kebutuhan dalam proses perancangan yang akan datang. Peneliti juga melakukan penelitian pengguna, seperti wawancara untuk mendapatkan pemahaman dari sudut pandang jemaat. Setelah memperoleh informasi dari gembala jemaat Gereja GPDI Kesamben dan jemaat gereja, peneliti melakukan analisis untuk menghasilkan ide-ide dalam merancang tampilan aplikasi *E-Church*.

2. Define

Define adalah proses *ideation* berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *Emphatize*. dari hasil wawancara dengan kuesioner dapat disimpulkan bahwa gembala jemaat dan jemaat gereja GPDI Kesamben menginginkan aplikasi dengan tampilan menarik yang mudah digunakan dan dipahami. Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti merancang sistem informasi UI/UX aplikasi *E-Church* yang memfasilitasi Gereja GPDI Kesamben.

3. Ideate

Tahap *Ideate* ini akan menghasilkan sebuah ide. Semua ide dipertimbangkan untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan pada tahapan *Define*. Pada langkah ini peneliti menggunakan sesi *brainstroming* untuk menghasilkan sebanyak ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan jemaat gereja.

4. Prototype

Prototype dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti akan memulai membuat beberapa versi sketsa *prototype* sederhana, serta fitur khusus yang akan mendukung pembuatan aplikasi *E-Church*.

5. Testing

Tahap terakhir yaitu *Test* (Uji Coba) atau pengujian yang dilakukan untuk mendapatkan jawaban dan *feedback* yang sesuai dari hasil *prototype* untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat telah mengatasi permasalahan yang ada dalam Gereja GPDI Kesamben dan jemaat gereja.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil dari penerapan pendekatan *desing thinking* dalam UI/UX aplikasi *E-Church* yang akan dibahas dalam penelitian ini. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan ide kreatif dan solusi masalah untuk desain UI/UX aplikasi *E-Church*. Proses penerapan *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan yaitu :

4.1. Emphathize

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap *emphathize* adalah melakukan analisis terhadap pengguna terkait kebutuhan dalam perancangan aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben. Pada tahap ini juga dilakukan riset sebelum mendefinisikan pernyataan masalah dan melakukan pembuatan ide. Selain itu, dalam tahapan *emphathize* juga dilakukan dengan cara melakukan observasi serta memposisikan diri sebagai pengguna yang ingin menggunakan aplikasi tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui fitur, kelebihan dan kekurangan yang ada dalam aplikasi tersebut.

Berikut beberapa list pertanyaan wawancara :

1. Apa saja kendala yang anda alami saat pembuatan jadwal pelayan dan informasi kegiatan gereja ?
2. Bagaimana anda melakukan penginputan data jemaat gereja ?
3. Apakah anda tahu gereja lain sudah menggunakan aplikasi untuk penyebaran informasi gereja ?
4. Apa kendala anda saat menyebarkan informasi kegiatan gereja ?
5. Kekurangan dan kelebihan apa yang pernah anda alami saat melakukan penginputan data jemaat, pembuatan jadwal pelayan, dan pembuatan informasi kegiatan gereja ?
6. Apakah menurut anda gereja yang memiliki sebuah sistem informasi untuk penyebaran informasi gereja sangat membantu ?

Dari hasil wawancara ini disimpulkan bahwa gembala jemaat gereja menginginkan aplikasi yang membantu dalam *input* data jemaat, jadwal pelayan, dan penyebaran informasi gereja. Serta aplikasi yang mudah digunakan dan mudah dimengerti.

4.2. Define

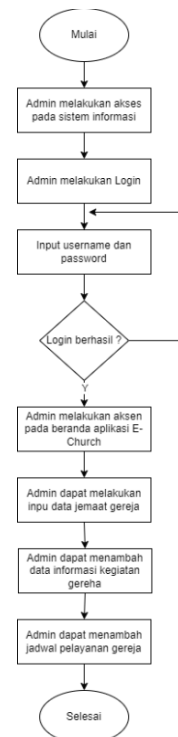
Dari hasil wawancara dengan kuesioner dapat disimpulkan bahwa gembala jemaat dan jemaat gereja GPDI Kesamben menginginkan aplikasi dengan tampilan menarik yang mudah digunakan dan dipahami. Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti merancang sistem informasi UI/UX aplikasi *E-Church* yang memfasilitasi Gereja GPDI Kesamben. Hal ini akan mempermudah jemaat gereja dalam mengetahui informasi kegiatan gereja serta jadwal pelayan. Target pengguna aplikasi ini adalah jemaat Gereja GPDI Kesamben. Dari riset yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa:

Ibu Khezia Margaretha sebagai gembala jemaat Gereja GPDI Kesamben Blitar membutuhkan aplikasi yang membantu dalam kegiatan gereja seperti penginputan data, pembuatan jadwal pelayanan, dan penyebaran informasi kegiatan gereja.

4.3. Ideate

Tahap *Ideate* ini akan menghasilkan sebuah ide. Semua ide dipertimbangkan untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan pada tahapan *Define*. Pada langkah ini peneliti menggunakan sesi *brainstroming* untuk menghasilkan sebanyak ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan jemaat gereja. Teknik seperti *mind mapping*, *prototype* sederhana untuk membantu menggambarkan dan mengembangkan ide-ide tersebut. Kemudian dari ide-ide tersebut selanjutnya membuat *flowchart*, dari *flowchart* akan merepresentasikan alur kerja atau proses dalam bentuk diagram.

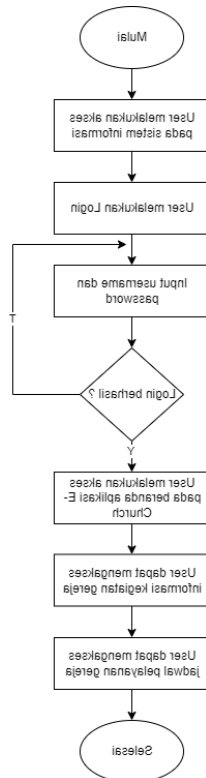
4.4. Flowchart



Gambar 1. Flowchart Admin

Alur Sistem pada Sitem Informasi Manajemen Aplikasi E-Church GPDI Kesamben Blitar.

Gambar 1 Admin dapat melakukan login dengan menggunakan *username* dan *password*, kemudian admin dapat melakukan akses input data jemaat gereja, admin dapat menambahkan data informasi kegiatan gereja dan admin dapat menambahkan jadwal pelayanan gereja.

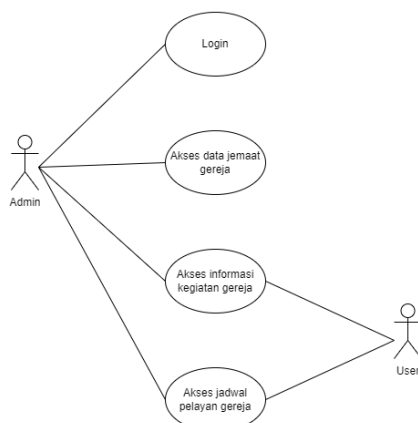


Gambar 2. Flowchart User

Gambar 2. User dapat melakukan login dengan menggunakan *username* dan *password*. Kemudian user hanya bisa melihat jadwal pelayanan dan informasi kegiatan gereja tidak seperti admin yang bisa menambahkan, mengedit, dan menghapus data.

4.5. Use Case Diagram

SIM Aplikasi E-Church GPDI Kesamben



Gambar 3. Use Case Diagram

Gambar 3. Keterangan dari Use Case Diagram.

User :

- Dapat melakukan login.
- Dapat melakukan akses pada menu informasi kegiatan gereja.
- Dapat melakukan akses pada menu jadwal pelayanan gereja.

Admin :

- Dapat melakukan login.
- Dapat melakukan akses pada menu data jemaat gereja.
- Dapat melakukan akses pada menu informasi kegiatan gereja.
- Dapat melakukan akses pada menu jadwal pelayanan gereja.

4.6. Diagram Context



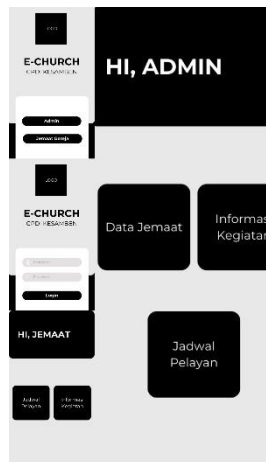
Gambar 4. Diagram Context

Gambar 4 Dalam *diagram context* SIM Aplikasi E-Church GPDI Kesamben terdiri dari dua entitas yaitu Admin (Koordinator Ibadah Gereja) dan User (Seluruh Jemaat Gereja GPDI Kesamben). Dalam alurnya admin menginput data untuk data jemaat gereja, data informasi gereja, data jadwal pelayanan gereja. Data informasi gereja dan data jadwal pelayanan gereja akan diterima user dengan cara mengakses SIM Aplikasi E-Church GPDI Kesamben untuk user. Sedangkan untuk user menginput data berupa data login user

4.4. Prototype

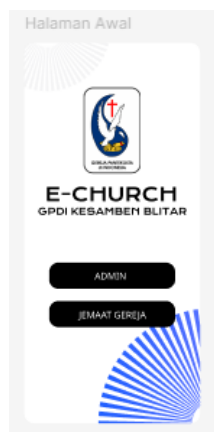
Prototype dirancang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna yang sudah didapatkan dari tahaoan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti akan memulai membuat beberapa versi sketsa *prototype* sederhana, serta fitur khusus yang akan mendukung pembuatan aplikasi E-Church GPDI Kesamben. Sehingga dapat mendefinisikan kembali permasalahan yang dihadapi pada tahap sebelumnya.

Prototype dibuat dalam tampilan *low fidelity* ataupun *high fidelity* sebagai hasil sementara. *Prototype* ini juga diuji agar nantinya dapat mengevaluasi hasil dari *prototype*. Pembuatan *prototype* ini akan menggunakan tools berupa *Figma*. Penulis akan menghadirkan versi awal visual antarmuka yang sederhana dan bida dimengerti oleh pengguna :



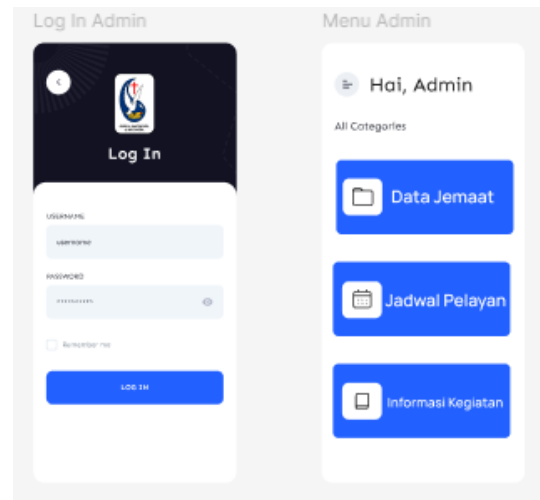
Gambar 5. Low Fidelity

Gambar 5 Menampilkan *low fidelity* dibuat dengan baik, langkah berikutnya adalah merancang tampilan antarmuka aplikasi berkualitas tinggi. Pada tahap ini, tampilan antarmuka dibuatkan pada seluruh halaman berdasarkan hasil *low fidelity* sebelumnya. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mendekatkan aplikasi pada versi akhir. Selanjutnya adalah tampilan dari *high fidelity*, tampilan ini merupakan hasil akhir dari *prototype*.



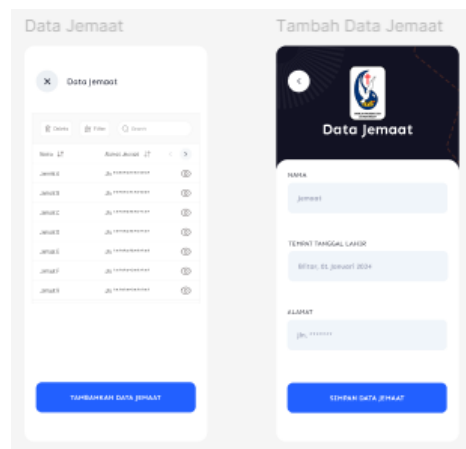
Gambar 6. Halaman Awal

Gambar 6 Menampilkan hasil halaman awal, halaman ini merupakan tampilan awal dari aplikasi *E-Church*. Pada halaman awal ini ada 2 (dua) akses yang ditampilkan yaitu *Admin* dan *Jemaat Gereja*. Pembagian akses bertujuan agar membedakan tampilan sistem dan menu sistem dengan kebutuhan pengguna aplikasi.



Gambar 7. Login admin dan Menu admin

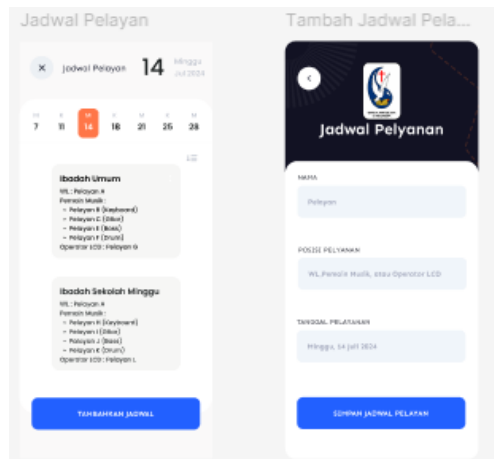
Gambar 7 Menampilkan Halaman *Login admin* dan *Menu admin*. Pada halaman ini *menu admin* terdiri dari tiga bagian, pertama data jemaat yang menampilkan data jemaat seperti nama, tempat tanggal lahir dan alamat rumah, lalu yang kedua jadwal pelayan yang berisi dari tanggal pelayanan dan posisi pelayan saat bertugas, selanjutnya informasi kegiatan gereja yang terdiri nama kegiatan gereja, tanggal kegiatan gereja, pukul kegiatan yang akan dilaksanakan, dan tempat kegiatan.



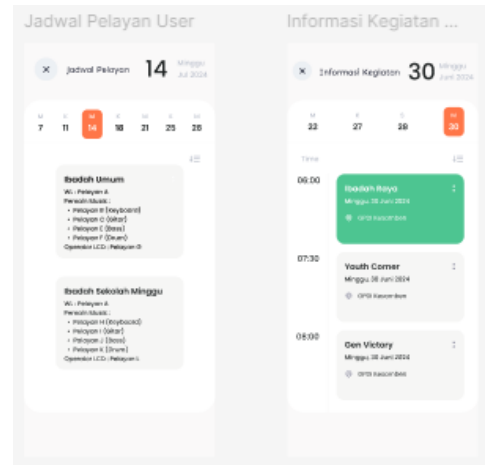
Gambar 8. Menu data jemaat

Gambar 8 Menampilkan *menu data jemaat* dan *menu input data jemaat*. Dalam menu ini admin dapat melihat dan menginput data jemaat seperti nama, tempat tanggal lahir dan alamat rumah jemaat.

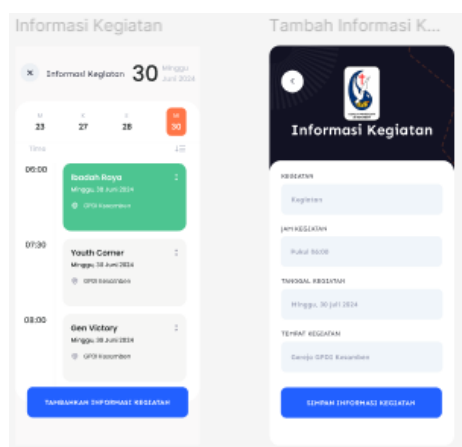
Gambar 9 Menampilkan halaman menu jadwal pelayan dan menu input untuk jadwal pelayan. Pada menu ini admin dapat menambahkan jadwal pelayan seperti nama pelayan, posisi pelayan yang akan bertugas, dan tanggal pelayanan.



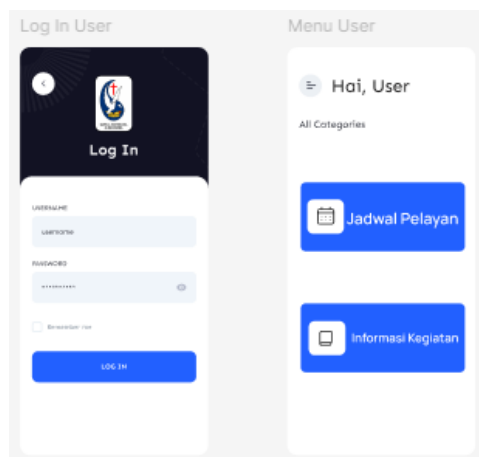
Gambar 9. Menu Jadwal Pelayan



Gambar 12. Menu jadwal pelayan dan informasi kegiatan gereja.



Gambar 10. Menu informasi kegiatan gereja



Gambar 11. Menu login user dan menu user

Gambar 10 Menampilkan menu informasi kegiatan gereja. Dalam menu ini terdapat jadwal kegiatan gereja dalam sepekan, seperti hari kegiatan, pukul kegiatan yang akan dilaksanakan, dan tempat kegiatan. Lalu admin juga bisa menambahkan informasi kegiatan gereja.

Gambar 11 Menampilkan halaman *login user* dan *menu user*. Pada halaman *menu user* ini terdapat dua menu yaitu menu jadwal pelayan dan menu informasi kegiatan gereja.

Gambar 12 Menampilkan jadwal pelayan dan informasi kegiatan. Dalam menu ini *user* hanya bisa melihat jadwal pelayan dan informasi kegiatan gereja.

4.5. Testing

Tahapan *testing* ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan *feedback*. Tahapan ini dilakukan untuk memvalidasi solusi desain yang sudah dibuat. *Feedback* dari responden digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. *Feedback* dari pengguna didapatkan melalui pengisian kuesioner yang disebar ke 10 responden. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan SUS (*System Usability Scale*) yang terdiri dari 10 pertanyaan. Responden akan memberikan penilaian pada tiap pertanyaan. Tabel dibawah ini beberapa pertanyaan yang terdapat pada kuesioner SUS.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>
1	Saya berfikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10	Saya perlu membiaskan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

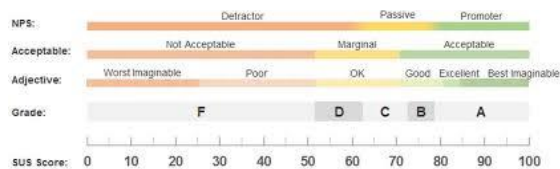
Selanjutnya, jawaban dari 10 responden dikumpulkan untuk dihitung sesuai dengan aturan perhitungan *System Usability Scale* (SUS). Tahapan berikut adalah menghitung jumlah skor rata-rata

dengan menjumlahkan seluruh skor kemudian dibagi dengan jumlah responden.

Tabel 2. Tabel Hasil Perhitungan Responden

Respon nden	Pertanyaan										Juml ah	Juml ah *2,5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
R4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	0	33	82,5
R5	3	2	3	2	3	1	3	3	3	1	24	60
R6	4	2	3	1	3	1	1	2	1	0	18	45
R7	0	4	0	3	2	3	0	4	1	4	21	52,5
R8	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2	31	77,5
R9	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	32	80
R10	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70
Skor Rata-Rata hasil											71.75	

Perhitungan skor SUS untuk aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar menghasilkan nilai rata-rata 71,75, dengan didapatnya nilai tersebut masuk kedalam kategori *Good* dengan *grade C*. dari penilaian tersebut bisa disimpulkan diterima dan layak secara *usability*. Dibawah ini gambaran metode skala SUS.



Gambar 13. Metode Skala SUS

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *E-Church* GPDI Kesamben Blitar memenuhi harapan gembala gereja dan jemaat gereja, menurut hasil penelitian dan evaluasi yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Aplikasi ini dianggap mudah digunakan, mudah dimengerti dan sangat bermanfaat bagi jemaat Gereja GPDI Kesamben Blitar, seperti yang ditunjukkan oleh hasil SUS yang cukup baik secara keseluruhan. Pengalaman pengguna yang memuaskan dihasilkan dari desain antarmuka pengguna yang baik. Ini memudahkan admin dan jemaat gereja mengakses aplikasi *E-Church*. Informasi yang disampaikan bisa diterima dengan jelas dan mudah dimengerti. Tetapi, penting untuk terus mengumpulkan *feedback* pengguna dan evaluasi secara terjadwal untuk memastikan aplikasi berjalan dengan semestinya. Metode ini

memungkinkan aplikasi untuk terus berkembang dan bisa sesuai dengan keinginan user.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Y. Mahhendra, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amarth (Studi Kasus: Amarth Gold Investment).," vol. 7, pp. 20071-20079, 2023
- [2] D. H. Putra, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," vol. 8, pp. 112-117, 2021
- [3] H. Y. Madawara, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KTM MULTIFUNGSI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.," vol. 5, pp. 111-125, 2022
- [4] I. A. Adha, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.," vol. 7, pp. 55-70, 2023
- [5] E. C. Shirvanadi, "PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING.," Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2021
- [6] A. A. Razi, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER.," vol. 3, pp. 75-93, 2021
- [7] R. P. Gani, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA DASHBOARD MONITORING PROYEK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PENERAPAN SISTEM EARNED VALUE MANAGEMENT PADA PT. XYZ.," vol. 8, pp. 8465-8489, 2021
- [8] M. Raschintasofi, "Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking.," vol. 3, pp. 343-353, 2023
- [9] R. MARDHATILLAH, "IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-EVENT.," Universitas Islam Negeri AR-RANIRY, Banda Aceh, 2022
- [10] S. Aulia, "Perancangan UI/UX dengan Metode Design Thinking Pada ShoeKuna Shoe Laundry Berbasis Mobile.," vol. 7, pp. 211-219, 2023