

PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE BERITA KALTIMFAKTUAL.CO DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Deswita Ardelia Zahra, Tommy Bustomi, Bambang Cahyono

Program Studi Teknik Informatika Multimedia, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda
Jalan Cipto Mangun Kusumo, Samarinda, Indonesia
deswitadcdj@gmail.com

ABSTRAK

Kaltimfaktual.co merupakan *website* berita yang menyajikan seluruh informasi seputar Kalimantan Timur. *Website* yang ada pada saat ini telah dibangun hanya berfokus kepada penyajian berita sehingga tidak terlalu memperhatikan bagaimana *website* tersebut dapat dengan mudah dipahami serta digunakan oleh pengguna. Adapun permasalahan yang ditemukan seperti tidak ada pengelompokan berita secara garis besar pada *homepage*, tampilan yang terkesan kaku dan monoton, *content* yang terlalu penuh, penempatan iklan yang tidak beraturan dan terlalu besar sehingga mempersulit pengguna untuk banyak melakukan scroll, serta promosi sosial media yang tidak terlalu terlihat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan, kemudahan, kenyamanan, dan kebutuhan pengguna menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna untuk memecahkan masalah dan menciptakan inovasi baru, dengan cara memahami pengguna. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Maze Design* dan *System Usability Scale* (SUS) sebagai pengujian interaksi desain yang telah dibuat. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan skor *usability* dari 43.64 menjadi 90 yang menunjukkan bahwa *prototype* dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya.

Kata kunci : *Website Berita, Perancangan UI/UX, Metodologi UX, Design Thinking, Usability Testing, System Usability Scale (SUS).*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan teknologi semakin maju seiring berjalannya waktu. Hal ini tentu berdampak kepada manusia yang dapat mengakses berbagai macam informasi. Dari perkembangan teknologi ini, banyak sekali perusahaan yang menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam menemukan dan sekaligus menyampaikan informasi. Tentu hal ini menjadi salah satu keuntungan dari perusahaan yang bergerak di bidang media. Dalam memenuhi kebutuhan informasi yang serba cepat, dapat dilakukan dengan cara membaca berita online di *website* yang telah disediakan oleh pemilik media online.

PT. Kaltim Faktual adalah perusahaan media yang berbasis di Kalimantan Timur dengan fokus pada penyediaan berita terpercaya dan terkini kepada masyarakat setempat. Dengan melihat kondisi teknologi yang serba maju, PT Kaltim Faktual telah melihat perkembangan persaingan yang semakin ketat di industri media daring. Untuk menjaga relevansi dan daya tarik mereka, Oleh karena itu, diperlukannya perancangan ulang UI/UX pada tampilan dan fungsionalitas *website* untuk meningkatkan layanan informasi serta ketertarikan pembaca saat mengunjungi *website* tersebut.

Website kaltimfaktual.co yang ada pada saat ini telah dibangun hanya berfokus kepada penyajian berita sehingga tidak terlalu memperhatikan bagaimana *website* tersebut dapat dengan mudah dipahami serta digunakan oleh pengguna. Adapun permasalahan yang ditemukan seperti: tidak ada pengelompokan berita secara garis besar pada *homepage*, tampilan yang terkesan kaku dan monoton, *content* yang terlalu penuh, penempatan iklan yang tidak beraturan dan

terlalu besar sehingga mempersulit pengguna untuk banyak melakukan scroll, serta promosi sosial media yang tidak terlalu terlihat.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan diatas. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pendekatan *Design Thinking*. Metode ini berfokus kepada kebutuhan pengguna untuk memecahkan masalah dan menciptakan inovasi baru [1]. Pendekatan ini memiliki tujuan untuk menemukan solusi yang efektif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna. Dengan menerapkan metode tersebut, maka akan sangat berguna untuk mengatasi permasalahan yang kompleks [2]. Adapun tahapan pengujian rancangan desain yang dapat dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan aplikasi *Maze Design*. Manfaat pada metode pengujian ini digunakan untuk menilai seberapa mudah pengguna dalam menggunakan serta berinteraksi terhadap aplikasi yang dibuat. SUS banyak digunakan dalam mengukur *System Usability Scale* karena terbukti valid walau dengan menggunakan sampel yang kecil [3].

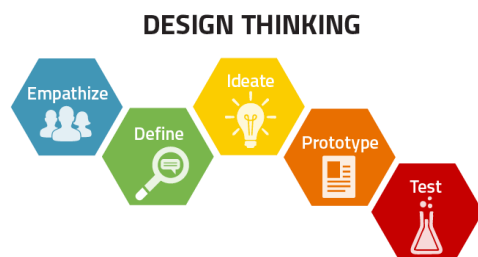
2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan studi literatur terkait *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dari beberapa penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian Zirlyfera Zakiya Maulidia dan Rian Andrian pada tahun 2023 tentang perancangan *website* Majalengka Saber Hoaks menggunakan *Design Thinking* yang menghasilkan *prototype* dengan efisiensi yang baik [4]. Kedua, Fadilah Candra Wardana dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma pada tahun 2022 merancang ulang UI/UX aplikasi Siakadu Mahasiswa

berbasis *Design Thinking*, menghasilkan solusi antarmuka yang diuji pengguna [5]. Ketiga, Ismail Adhiya Adha, Apriade Voutama, dan Azhari Ali Ridha pada tahun 2023 merancang ulang UI/UX aplikasi Ogan Lopian untuk meningkatkan tampilan dan fitur dengan menghasilkam skor 93,5 [6]. Keempat, Mochamad Ihza Mochamad Ihza Yudhakesuma, Anita Muliawati, dan Helena Nurramdhani I pada tahun 2022 melakukan redesign antarmuka *website* Cakrawala.co menggunakan metode User Centered Design (UCD), meningkatkan *usability* sebesar 37,5% [7]. Terakhir, Tengku Khairil Ahsyar, Asri Jakawendra, dan Syaifullah pada tahun 2020 menganalisis *usability website* bertuahpos.com menggunakan UCD untuk menghasilkan *prototype* perbaikan desain [8].

2.1. Design Thinking

Design Thinking adalah metode yang digunakan untuk menemukan solusi suatu masalah melalui proses kolaboratif dengan calon pengguna. Sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan penggunanya [9]. Terdapat 5 tahapan dalam metode *Design Thinking* seperti yang ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. *Design Thinking*

a. Empathize

Empathize merupakan langkah awal dari *Design Thinking* yang bertujuan untuk lebih memahami masalah yang dihadapi. Biasanya langkah ini dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, serta metode lain untuk memperoleh data akurat dari calon pengguna. Oleh karena itu, *Empathize* merupakan tahapan awal yang sangat penting dilakukan untuk menghindari adanya asumsi dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

b. Define

Define merupakan langkah kedua yang akan digunakan untuk mengumpulkan semua informasi yang diperoleh pada tahap *Empathize*. Setelah mengumpulkan informasi, kemudian mengelompokkan masalahnya dan menganalisis datanya untuk menjadikan sebuah sudut pandang. Proses analisis masalah ini dapat membantu mengumpulkan ide-ide yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah secara efektif.

c. Ideate

Ideate merupakan langkah ketiga yang dimana informasi dari tahap *Define* akan digunakan untuk menghasilkan ide. Pada tahap brainstorming, ide-ide yang muncul akan dikumpulkan untuk mencari solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi pengguna. Setelah dikumpulkan, ide-ide tersebut akan dikelompokkan untuk menentukan ide mana yang paling baik digunakan untuk memecahkan masalah.

d. Prototype

Prototype merupakan langkah keempat yang berguna untuk mengimplementasikan ide-ide yang diperoleh pada fase sebelumnya ke dalam suatu produk pengujian. *Prototype* juga dapat digunakan oleh anggota tim untuk melakukan pengujian guna meningkatkan dan mengevaluasi ide-ide baru.

e. Test

Test merupakan langkah terakhir yang dimana pada tahap ini *prototype* yang dibuat akan diuji untuk melihat seberapa baik *prototype* tersebut dalam menyelesaikan atau mengelola masalah yang dianalisis pada langkah satu dan dua.

2.2. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale adalah metode pengujian pengguna yang cepat dan valid untuk mengukur kegunaan produk. Pertanyaan pada metode ini ditentukan berdasarkan 3 aspek utama, yaitu efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna, yang pada akhirnya dapat memberikan wawasan seberapa baik pengalaman pengguna [10].

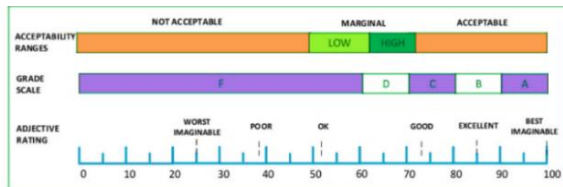
Kuesioner ini menggunakan skala Likert yang mengukur data pengukuran dengan skala 1 sampai 5. Dimana 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju.

Tabel 1. Pertanyaan SUS

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

Data Pengujian yang telah dilakukan akan dihitung dengan ketentuan sebagai berikut:

- Setiap item pertanyaan yang bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9) dihitung dengan menggunakan rumus $x-1$, dimana x merupakan skor yang diberikan oleh pengguna terhadap pertanyaan tersebut.
- Setiap item pertanyaan yang bernomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10) dihitung dengan menggunakan rumus $5-x$.
- Kemudian, kalikan seluruh jumlah skor tersebut dengan 2.5 untuk mendapatkan hasil nilai dari keseluruhan.



Gambar 2. Skor penilaian SUS

System Usability Scale (SUS) memiliki 3 kategori dalam melakukan penilaian, yaitu:

- Acceptability:** penilaian ini memiliki 3 tingkatan yang terdiri dari *not acceptable*, *marginal (low and high)*, dan *acceptable*.
- Grade:** penilaian ini memiliki 5 tingkatan yang dilambangkan dengan huruf yang terdiri dari A, B, C, D, dan F.
- Adjective Rating:** penilaian ini memiliki lebih banyak tingkatan yang terdiri dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, dan *best imaginable*.

3. METODE PENELITIAN

Berikut ini merupakan tahapan dalam melakukan penelitian menggunakan metode *Design Thinking*:

- Empathize**
Tahap pertama, peneliti melakukan riset mendalam untuk memahami masalah yang akan diperbaiki. Pada tahap ini, peneliti membuat *empathy map (says, thinks, does, feels)* untuk menghindari asumsi dan memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi. Sebelum itu, dilakukan observasi dan penyebaran kuisioner untuk menganalisis pengalaman pengguna serta menggunakan SUS untuk mengukur tingkat *usability website* yang sedang berjalan.
- Define**
Tahap kedua, peneliti akan mengerucutkan beragam masalah dan kebutuhan yang telah didapatkan pada tahap *Empathize*. Dalam tahap ini, akan digunakan teknik seperti *pain point* dan *how might we (HMW)* untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan masalah utama. Masalah yang telah diprioritaskan kemudian didefinisikan secara detail untuk membantu dalam menemukan solusi atau ide selanjutnya.
- Ideate**
Tahap ketiga, peneliti mengeksplorasi masalah utama yang telah diidentifikasi pada tahap *Define* untuk menghasilkan solusi kreatif. Berbagai ide

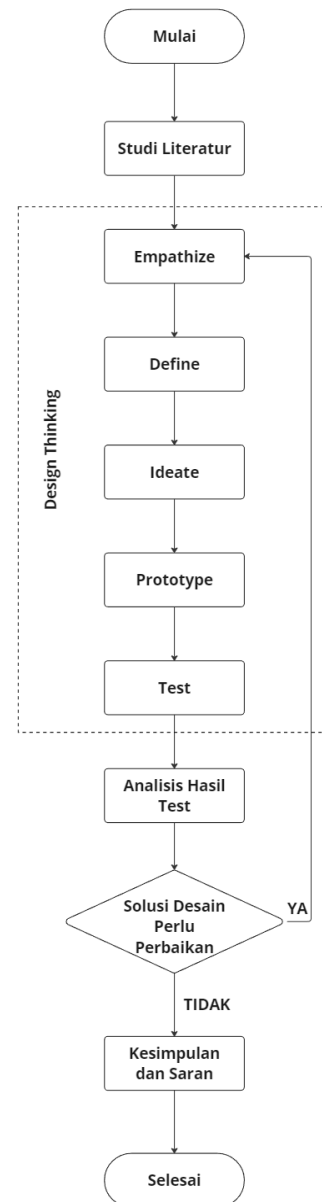
dihasilkan berdasarkan kebutuhan dan keresahan pengguna. Ide-ide ini kemudian disusun menjadi daftar fitur yang diinginkan oleh pengguna. Teknik yang digunakan meliputi *solution ideate*, *affinity diagram*, *sitemap*, *userflow*, dan *Wireframe*.

- Prototype**

Tahap keempat, peneliti membuat *UI style guide* yang meliputi *colors*, *grid*, *typography*, *button*, *icon*, dan elemen visual yang dibutuhkan.

- Test**

Tahap terakhir, peneliti melakukan pengujian untuk memperoleh hasil *feedback* dari pengguna. Pengujian dilakukan untuk memvalidasi solusi dari permasalahan dan kebutuhan yang telah didapatkan pada tahap *Ideate*. Dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian sebanyak 2 kali *Test* yaitu dengan menggunakan aplikasi *Maze Design* dan *System Usability Scale (SUS)*.



Gambar 3. Flowchart

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan cara kerja berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah ditentukan. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

4.1. Empathize

Proses pertama, dilakukan analisis permasalahan dengan mengamati dan mencoba setiap fitur *website* serta mengumpulkan tanggapan melalui kuesioner.

Data yang terkumpul berdasarkan hasil kuesioner dari 35 responden. Responden dalam penelitian ini merupakan masyarakat umum yang dikelompokkan berdasarkan demografi pekerjaan, yaitu 5 pelajar, 5 mahasiswa, 5 karyawan, 5 wirausaha, 5 PNS, 5 ibu rumah tangga, dan 5 *fresh graduate*. Kemudian, hasil tersebut dituangkan dalam *empathy map*. *Empathy map* digunakan untuk menggambarkan sudut pandang pengguna terkait interaksi mereka dengan *website*. Berikut pada tabel 1 merupakan hasil *empathy map*.

Tabel 2. *Empathy map*

No	Empathy map	Keterangan
1	Says	Tampilan masih terlihat monoton dan kurang menarik
		Butuh penyederhanaan <i>layout</i> yang baik
		Perlu perbaikan tampilan dan fitur agar lebih menarik dan fungsional
		Warna yang digunakan masih kurang cocok
		Perlu tambah fitur yang menyesuaikan dengan pengguna
2	Thinks	Memikirkan bahwa tampilan yang lebih minimalis dan fokus pada berita akan lebih baik
		Perlu penataan ulang desain agar lebih sederhana dan mudah dimengerti
		Berpikir bahwa dengan perbaikan UI/UX dapat meningkatkan kepuasan pengguna
		Perubahan signifikan dalam tampilan agar lebih modern dan menarik
		Merasa tertarik untuk menjelajahi jika lebih banyak fitur terbaru
3	Does	Terlalu banyak scroll untuk mencari berita yang belum sempat dibaca
		Mencari berita lama tetapi kesulitan menemukannya
		Menggunakan fitur pencarian berita karena tidak ada fitur tanggal
		Berinteraksi dengan fitur yang ada, namun masih merasa kurang puas
		Mencari situs berita lain jika tampilan dan fitur tidak diperbaiki
4	Feels	Terganggu dengan tampilan iklan yang tidak strategis
		Bingung dengan konten yang ditampilkan terlalu penuh
		Ingin mencari berita lama dengan langsung pilih tanggal rilisnya
		Berharap dapat pengalaman yang lebih baik lagi dan memuaskan
		Cenderung cepat bosan membaca dengan waktu yang lama

4.2. SUS Website Sedang Berjalan

Setelah membuat *empathy map*, dilakukan penyebaran kuisisioner pada 35 responden sebelumnya menggunakan SUS. Data kuisisioner yang telah diperoleh digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* pada *website* yang saat ini sedang berjalan. Berikut pada tabel 3 hasil data pengujian yang telah dilakukan perhitungan.

Tabel 3. SUS Website Sedang Berjalan

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jml	Skor
1	3	0	1	3	1	0	1	2	1	0	12	30
2	4	3	4	4	1	1	2	3	3	3	28	70
3	3	1	1	3	1	0	1	1	1	1	13	32,5
4	1	0	1	3	1	0	1	3	1	1	12	30
5	3	1	0	4	1	1	1	2	1	3	17	42,5
..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..
35	1	1	0	4	0	1	0	0	3	3	13	32,5
Jumlah											1527,	5
Rata-Rata											43,64	

Berdasarkan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, skor SUS yang diperoleh adalah 43,64 yang masuk kategori "Not acceptable" pada *Acceptability ranges*, "F" pada *Grade scale*, dan "Ok" pada *Adjective Rating*. Hasil ini menunjukkan bahwa *website* kaltimfaktual.co memerlukan perbaikan pada tampilan (UI) dan fitur (UX).

4.3. Define

Proses kedua, hasil dari tahap *Empathize* diuraikan secara rinci untuk memfokuskan setiap masalah yang ditemukan pengguna. Setiap masalah kemudian didefinisikan menggunakan *pain point*. Berikut pada tabel 4 menampilkan hasil *paint point*.

Tabel 4. *Pain point*

No	Paint Point
1	Masih sulit untuk fokus pada konten utama
	Tampilan kaku dan kurang menarik
	Pemilihan warna bias disesuaikan lagi agar tidak menabrak pada logo
	Isi konten pada halaman <i>homepage</i> terlalu padat atau penuh
	<i>Layout</i> pengelompokan berita utama yang masih kurang strategis
	Iklan, mitra, dan footer yang ditampilkan terlalu besar

No	Paint Point	
2	Pengalaman (UX)	Banyak scroll untuk mencari berita yang belum dibaca
		Tidak betah dan bosan terlalu lama membaca berita karena tampilannya
		Pencarian berita lama secara manual (masih cek satu-satu)
		Ingin penyajian berita yang dapat ditampilkan sesuai minat
		Push notifikasi berupa pop up yang terlalu spam ketika muncul
		Tidak nyaman saat ditengah membaca ada iklan yang full menutupi layar
3	Fitur Umum (UX)	Belum ada fitur untuk menyimpan berita ketika ingin dibaca nanti
		Belum ada fitur pencarian berita lama atau sesuai kejadian tertentu
		Belum ada fitur yang dapat mengetahui berita baru
		Belum ada fitur rekomendasi yang disukai pengguna
		Belum ada fitur yang dapat membantu untuk penglihatan tulisan yang kecil
		Belum ada fitur akun untuk para pengguna

Inti permasalahan yang telah dikelompokkan pada tahap *pain point* diubah menjadi kalimat pertanyaan menggunakan HMW (*How might we*) untuk memperluas sudut pandang dalam menyelesaikan masalah. Setelah itu, dilakukan voting bersama pengguna untuk menentukan fokus masalah yang ingin diselesaikan. Berikut pada tabel 5 menampilkan hasil voting HMW

Tabel 5. *How might we* (HMW)

No	HMW
1	Membuat tampilan yang menarik dan nyaman agar pengguna dapat langsung fokus menemukan berita yang sesuai dengan minat mereka dengan lebih efisien tanpa merasa bingung
2	Memperbaiki pengalaman waktu pencarian berita pada situs <i>website</i> agar pengguna dapat dengan

No	HMW
	mudah dan cepat menemukan konten berita yang mereka cari tanpa kesulitan
3	Menghadirkan beberapa fitur terbaru yang bermanfaat menyesuaikan dengan minat dan kebutuhan pengguna agar pengguna merasa puas dengan perubahan yang sesuai keinginan

4.4. Ideate

Proses ketiga, permasalahan yang dikumpulkan dari tahap *Define* digunakan untuk menghasilkan beragam solusi melalui proses *solution ideate*. Proses ini dilakukan *brainstorming* untuk menghasilkan solusi terbaik sesuai dengan permasalahan yang telah dikelompokkan sebelumnya. Berikut pada tabel 6 hasil keseluruhan solusi ide sebelum di voting.

Tabel 6. *Solution Ideate*

No	HMW	Solution Ideate
1	Membuat tampilan yang menarik dan nyaman agar pengguna dapat langsung fokus menemukan berita yang sesuai dengan minat mereka dengan lebih efisien tanpa merasa bingung	Membuat tampilan minimalis dan <i>responsive</i> tema budaya khas kaltim
		Membuat tampilan yang menyesuaikan trend ditambah pattern geometric
		Menyusun ulang <i>layout</i> agar lebih rapi dengan pola baca F (F Pattern)
		Menambahkan garis pemisah atau blok warna sesuai kategori berita
		Tawarkan mode membaca yang bebas iklan untuk menghilangkan gangguan
		Tetap ada iklan namun ukurannya disesuaikan agar tidak menutupi berita
		Menggunakan warna lebih gelap dari sebelumnya agar logo terlihat jelas
		Perpaduan warna pallet tapi ditambah dengan beberapa warna opsional
2	Memperbaiki pengalaman waktu pencarian berita pada situs <i>website</i> agar pengguna dapat dengan mudah dan cepat menemukan konten berita yang mereka cari tanpa kesulitan	Menambahkan elemen visual atau animasi sesuai kebutuhan
		Menyediakan mode baca untuk menghilangkan semua elemen
		Membuat fitur filterisasi berdasarkan tanggal
		Membuat pencarian dengan filter kategori
		Menyimpan <i>history</i> pencarian pengguna
		Membuat fitur mencari berita berdasarkan <i>hashtag</i>
3	Menghadirkan beberapa fitur terbaru yang bermanfaat menyesuaikan dengan minat dan kebutuhan pengguna agar pengguna merasa puas dengan perubahan yang sesuai keinginan	Membuat fitur notifikasi berita terbaru yang dapat dilihat secara berulang
		Mengirim notifikasi pengingat melalui gmail
		Membuat fitur <i>bookmark</i> untuk menyimpan berita
		Membuat fitur <i>reading list</i> dan <i>pin</i>
		Membuat fitur filterisasi kategori menyesuaikan minat pengguna
		Membuat fitur tombol zoom berdasarkan skala persentase
		Membuat fitur <i>font</i> pengaturan ukuran <i>font</i> (kecil, sedang, besar)
		Membuat fitur konten yg berdasarkan kata kunci
		Membuat fitur akun untuk meningkatkan pengunjung

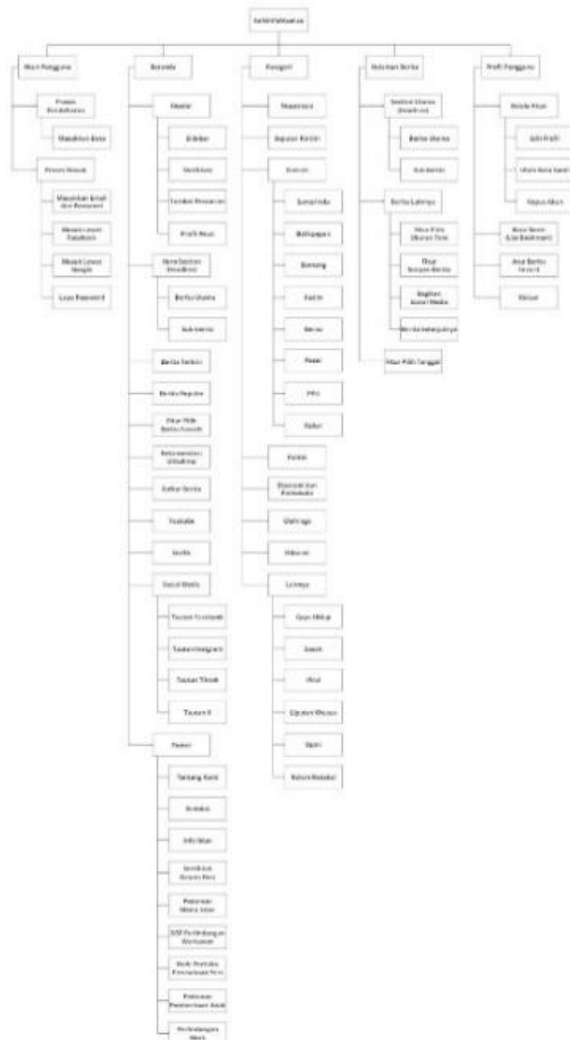
Hasil yang telah didapatkan dari *solution ideate* akan dikelompokkan berdasarkan kesamaan atau hubungan antar ide untuk mengorganisir dan mengidentifikasi poin utama kebutuhan pengguna.

Berikut pada tabel 7 hasil dari *affinity diagram* yang telah di voting.

Tabel 7. Affinity Diagram

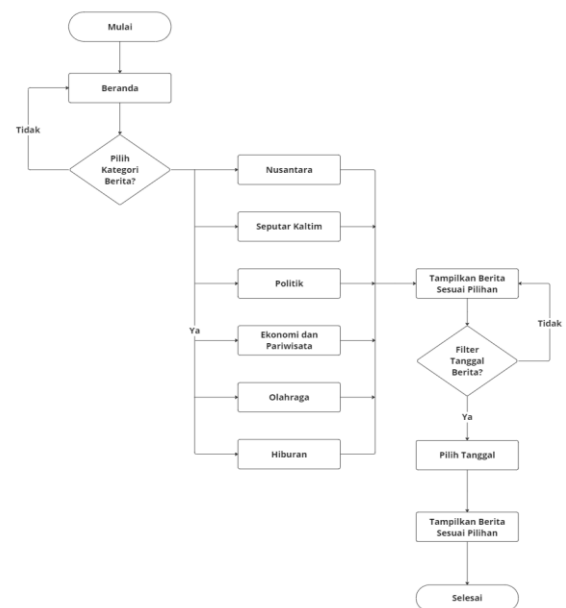
No	HMW	Solution Ideate
1	Perbaiki Tampilan	Membuat tampilan minimalis dan <i>responsive</i> tema budaya khas kaltim
		Menyusun ulang <i>layout</i> agar lebih rapi dengan pola baca F (<i>F Pattern</i>)
		Tetap ada iklan namun ukurannya disesuaikan agar tidak menutupi berita
		Menggunakan warna lebih gelap dari sebelumnya agar logo terlihat jelas
		Menambahkan elemen visual atau animasi sesuai kebutuhan
2	Kebutuhan Fitur	Membuat fitur filterisasi berdasarkan tanggal
		Membuat fitur notifikasi berita terbaru yang dapat dilihat secara berulang
		Membuat fitur akun untuk meningkatkan pengunjung
		Membuat fitur filterisasi kategori menyesuaikan minat pengguna
3	Fitur Unik	Membuat fitur bookmark untuk menyimpan berita
		Membuat fitur <i>font</i> pengaturan ukuran <i>font</i> (kecil, sedang, besar)

Setelah menentukan solusi ide yang telah di prioritaskan, selanjutnya membuat *sitemap* yang berfungsi untuk membantu pengguna berinteraksi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan lebih mudah. Berikut pada gambar 4 hasil *sitemap*.



Gambar 4. *Sitemap*

Setelah menyelesaikan *sitemap*, selanjutnya dilakukan pembuatan *user flow* yang berfungsi untuk menggambarkan proses yang dilakukan pengguna untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan. Berikut pada gambar 5 hasil dari salah satu *user flow*.



Gambar 5. *User flow*

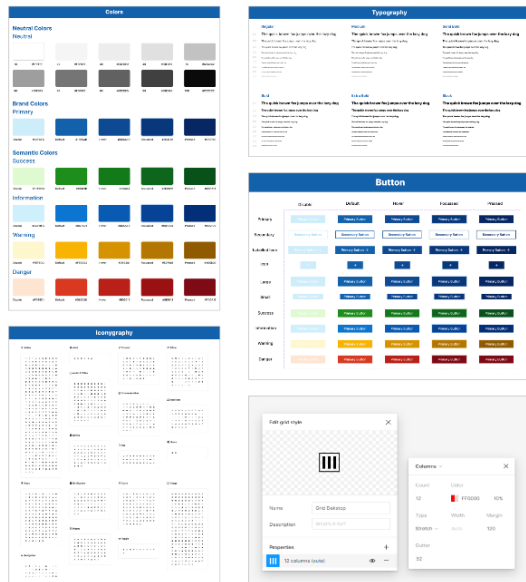
Terakhir, setelah semuanya telah selesai akan dilakukan pembuatan *wireframe* untuk setiap halaman yang ingin dibuat. *Wireframe* atau *low fidelity design* adalah desain kasar berwarna abu-abu, dibuat sederhana dan bebas tanpa ukuran yang detail. Berikut pada gambar 6 hasil *wireframe* yang telah dibuat.



Gambar 6. *Wireframe*

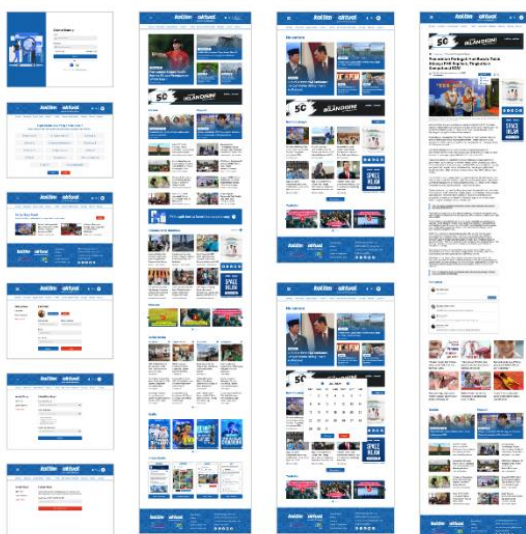
4.5. *Prototype*

Proses keempat, hasil yang telah di dapatkan dari tahap *Ideate* akan dilakukan pembuatan *high fidelity design* atau *mockup*. Sebelum itu, dibuat *UI style guide* terlebih dahulu yang berfungsi untuk memastikan konsistensi tampilan dan interaksi, sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan menyenangkan. Berikut pada gambar 7 hasil *UI style guide* yang telah dibuat.



Gambar 7. UI *style guide*

Setelah menyelesaikan tahapan sebelumnya, dibuat *mockup* menggunakan sistem desain dari *UI style guide*. Pada tahap ini, rancangan desain yang dibuat sudah cukup kompleks untuk ditampilkan kepada pengguna. Sehingga, dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana situs *website* tersebut akan terlihat dan berfungsi ketika selesai. Berikut gambar 8. Hasil keseluruhan *mockup*



Gambar 7. *Mockup*

Setelah menyelesaikan *mockup*, selanjutnya membuat *prototype*. *Prototype* berfungsi untuk memastikan solusi desain sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman interaktif langsung. Berikut pada gambar 8 hasil keseluruhan *prototype* yang telah di urutkan berdasarkan *user flow*.



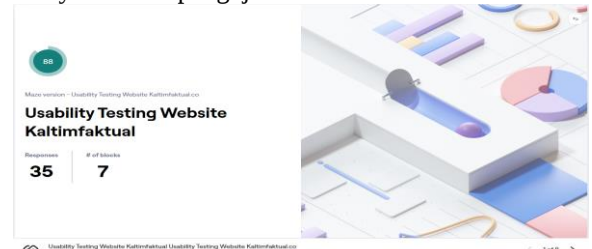
Gambar 8. *Prototype*

4.6. Test

Proses terakhir, *prototype* diuji untuk memahami pengalaman pengguna saat menggunakan *website*. Pengujian dilakukan menggunakan aplikasi *Maze Design* dan *System Usability Scale* (SUS) kepada 35 responden yang sebelumnya telah mengisi kuesioner.

4.7. Maze Design

Pada *Maze Design* terdapat 5 task dan 2 pertanyaan umum yang harus diselesaikan dalam skenario *Test*. Pengguna dipantau selama melakukan *Testing* untuk memahami apa yang sedang dirasakan dan dipikirkan pengguna dan memberikan solusi jika ada kesulitan. Berikut pada gambar 9 hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna berhasil menyelesaikan pengujian.



Gambar 9. Skor *Maze Design*

4.8. SUS Setelah Perancangan Ulang

Setelah melakukan pengujian menggunakan *Maze Design*, pengguna diminta untuk mengisi kuesioner SUS lagi sama seperti tahap awal untuk membandingkan kualitas *website* sebelum dan sesudah dilakukan perancangan. Berikut pada tabel 8 hasil data pengujian yang telah dilakukan perhitungan.

Tabel 8. SUS setelah perancangan

[illegible]

Setelah dilakukan perhitungan, skor akhir yang diperoleh adalah 90 yang masuk kategori “Acceptable” pada *acceptability ranges*, “A” pada *Grade scale*, dan “Best Imaginable” pada *Adjective Rating*. Hasil ini menunjukkan bahwa perancangan ulang sesuai dengan kebutuhan *pengguna* dan mereka merasa lebih nyaman dengan tampilan terbaru.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada *website* kaltimfaktual.co, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang menggunakan *Design Thinking* terbukti efektif dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi *pengguna*. Melalui tahapan *Empathize* hingga *Test*, perancangan ulang menghasilkan desain yang lebih minimalis dan fungsional, dengan tambahan fitur seperti profil akun, pengaturan *font*, filterisasi berita berdasarkan minat dan tanggal, serta fitur *bookmark*. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan signifikan, di mana skor *Maze Design* mencapai 88 dan skor SUS meningkat dari 43.64 menjadi 90, yang menunjukkan adanya peningkatan kepuasan dan kenyamanan pada *pengguna*. Untuk ke depannya, disarankan agar rancangan desain ini diimplementasikan secara penuh dan dilakukan evaluasi berkala untuk memastikan *website* tetap relevan dan terus memenuhi kebutuhan *pengguna*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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: <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>.
- [2] I. Mufida and R. Ramayanti, “Implementasi *Design Thinking* Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor,” *IKRAITH-TEKNOLOGI*, vol. 7, no. 3, Nov. 2023, doi: <https://doi.org/10.37817/ikraith-teknologi.v7i3>.
- [3] E. Kurniawan, N. Nofriadi, And A. Nata, “Penerapan *System Usability Scale* (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan *Website* Program Studi Di Stmik Royal,” *Journal Of Science And Social Research*, Vol. 5, No. 1, Pp. 43–49, Feb. 2022, Doi: <https://doi.org/10.54314/Jssr.V5i1.817>.
- [4] Z. Z. Maulidia and R. Andrian, “Perancangan *Website* Majalengka Saber Hoaks dalam Mendukung Proses Verifikasi Informasi dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, vol. 13, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1>.
- [5] C. F. Wardana and I. G. L. P. E. Prisma, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 1, no. 04, 2022.
- [6] I. A. Adha, A. Voutama, and A. A. Ridha, “Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *Joesie Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [7] M. I. Yudhakesuma, A. Muliawati, and H. N. I, “Analisis *User Experience* dan Redesign Antarmuka *Website* Portal Berita Online dengan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: Cakrawala.co),” *Jurnal Informatika (IFTK)*, vol. 18, no. 1, Apr. 2022.
- [8] T. K. Ahsyar and D. Afani, “Evaluasi *Usability Website* Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 165–172, Feb. 2019, doi: <https://doi.org/10.24014/rmsi.v5i1.7373>.
- [9] M. R. Wibowo and H. Setiaji, “Perancangan *Website* Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan *Design Thinking*,” *Jurnal Automata*, vol. 1, no. 2, Jun. 2024.
- [10] I. Akbar, “Penerapan *System Usability Scale* dalam Pengukuran Kebergunaan *Website* SMKN 13 Bandung,” *INTERNAL (Information System Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, Jul. 2024, doi: <https://doi.org/10.32627/internal.v7i1.865>.