

PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE E-COMMERCE BUTIK ORLIN DENGAN FITUR RAMAH DISABILITAS ADHD MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Chaidir Chalaf Islamy¹, Amirah Azariah Salsabilla²

^{1,2} Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
chaidirc@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan salah satu gangguan mental yang menyebabkan sulitnya memusatkan perhatian dan hiperaktif/impulsivitas yang tinggi. Hal tersebut seringkali mengakibatkan mereka yang mengidap ADHD sering kesulitan dalam menavigasi tampilan antarmuka yang dirancang untuk orang-orang normal, contohnya pada antarmuka suatu website *e-commerce* yang penuh dengan konten. Perancangan desain antarmuka pada website *e-commerce* yang dirancang dengan kepekaan terhadap kebutuhan penyandang ADHD dapat memainkan peran penting dalam memastikan pengalaman belanja mereka lebih inklusif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka website *e-commerce* untuk Butik Orlin dengan mengimplementasikan fitur yang ramah terhadap pengidap ADHD menggunakan metode Design Thinking. Dengan menggunakan metode Design Thinking memungkinkan peneliti untuk lebih memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang inovatif dan efektif. Dalam rangka meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna penyandang ADHD, penelitian ini perlu mengimplementasikan fitur-fitur yang sesuai dengan karakteristik penyandang ADHD. Berdasarkan hasil pengujian, rancangan desain antarmuka yang diusulkan mampu meningkatkan performa dan kepuasan dari pengguna dengan pengidap ADHD.

Keyword : ADHD, user interface, design thinking

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, kemajuan teknologi internet telah mengubah cara pandang masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara mereka berinteraksi dan berbelanja. UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah bagian dari perkembangan teknologi sebagai akibat dari proses bisnis yang terdigitalisasi [1], [2]. Dengan memanfaatkan sarana digital untuk merancang produk yang dapat dilihat dan digunakan dengan baik, sehingga meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa dapat ditingkatkan.

Namun, seringkali desain UI dan UX pada website di Indonesia hanya dirancang untuk pengguna normal sebagai target pengguna terbanyak tanpa mempertimbangkan pengguna dengan disabilitas. Berdasarkan penelitian [3] website pemerintah provinsi di Indonesia masih banyak ditemukan pelanggaran fitur aksesibilitas bagi penyandang disabilitas. Salah satu disabilitas yang memerlukan fitur aksesibilitas pada website adalah pengguna dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). ADHD merupakan salah satu jenis disabilitas yang mengakibatkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif/impulsivitas yang tinggi. Sebagian besar penyandang ADHD mengidap gangguan dalam hal membaca, sehingga minat membaca relatif rendah karena disebabkan oleh susahnyanya fokus dan hiperaktif/impulsivitas pada penyandang ADHD [4].

Perancangan desain antarmuka pada website jual beli (*e-commerce*) yang dirancang dengan

mempertimbangkan kebutuhan penyandang ADHD dapat memainkan peran penting dalam memastikan pengalaman belanja yang lebih inklusif. Website tersebut dapat menawarkan fitur antarmuka yang dapat membantu penyandang ADHD untuk fokus dan konsentrasi terhadap suatu objek. Dengan demikian, penyandang ADHD dapat merasa lebih nyaman dan percaya diri saat berbelanja online dan memanfaatkan kemudahan teknologi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Teknologi ini dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan kualitas hidup penyandang ADHD dan mempromosikan inklusi dalam era digital ini.

Literatur mengenai perancangan desain antarmuka untuk pengguna ADHD masih sangat terbatas. Untuk merancang desain antarmuka website *ecommerce* yang mudah diakses oleh penyandang ADHD, melalui web Bureau of Internet Accessibility memberikan beberapa prinsip desain antara lain, menggunakan desain antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, memberikan contoh instruksi yang jelas dan spesifik seperti label, menghindari batasan waktu pada halaman website, menghindari menggunakan konten animasi yang berkedip, sediakan navigasi yang sederhana dan konsisten untuk meningkatkan kegunaan, gunakan font sans-serif sederhana untuk memudahkan saat membaca, gunakan tata letak yang jelas dan konsisten dan melengkapi teks dengan gambar atau ikon.

Butik Orlin merupakan butik yang bergerak pada bidang fashion khususnya pada fashion wanita seperti pakaian, jaket, gamis, tunik, dan masih

banyak lagi. Butik Orlin belum memiliki website untuk memasarkan produknya. Butik tersebut masih memasarkan produknya via media sosial atau berjualan secara langsung setiap hari minggu, karena banyaknya konsumen yang bertanya via chat sehingga owner Butik Orlin cenderung lama untuk merespon konsumennya. Sehingga Butik Orlin berupaya untuk membuat situs website *e-commerce* yang efektif agar dapat mempermudah konsumen untuk melihat stok, harga dan memesan produk. Namun, Butik Orlin kurang memiliki pemahaman dalam design tampilan yang optimal untuk situs website *e-commerce*. Maka, untuk mengatasi masalah ini, perlu menerapkan Metode Design Thinking dalam perancangan desain UI/UX pada website *e-commerce*.

Metode Design Thinking adalah pendekatan yang berfokus pada perspektif pengguna untuk memecahkan masalah dan menciptakan inovasi baru [5]. Metode ini terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Design Thinking biasanya dilakukan secara iteratif untuk lebih memahami pengguna dan menemukan solusi yang lebih baik yang mungkin tidak teridentifikasi pada wawancara, observasi, atau kuesioner pertama.

Penerapan metode Design Thinking, diharapkan mampu menghasilkan desain antarmuka (UI/UX) memenuhi kebutuhan pengguna penyandang ADHD, serta menciptakan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan tantangan penyandang ADHD. Melalui tahap ideasi kreatif, diharapkan muncul ide-ide inovatif yang mempertimbangkan kebutuhan khusus penyandang ADHD dalam desain UI/UX.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan Fatwa et al. [6] menjelaskan bahwa metode Design Thinking digunakan dalam penelitian ini. Design Thinking adalah metode yang bertujuan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah. Metode ini terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama, *Empathize*, bertujuan untuk memahami pengguna dengan melakukan wawancara guna mengetahui kebutuhan dan harapan mereka terkait produk yang dibuat. Kedua *Define* yang bertujuan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang telah didapat dari tahap *empathize*. Ketiga *Ideate* bertujuan untuk menghasilkan ide-ide atau solusi masalah yang didefinisikan sebelumnya. Keempat *Prototype* yang bertujuan untuk mengimplementasikan ide-ide baru hingga terbentuk suatu produk. Terakhir *Test* bertujuan untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) terhadap prototipe yang didesain sebelumnya sehinggadapat membantu penyempurnaan pada prototipe selanjutnya.

Menurut Kurniawan et al. [7], penelitian tersebut membahas tentang ADHD. ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) adalah

salah satu gangguan perilaku atau masalah mental yang paling umum pada masa kanak-kanak. ADHD merupakan gangguan perkembangan yang ditandai oleh aktivitas motorik yang berlebihan sehingga anak menjadi sangat aktif. Gejalanya meliputi perasaan gelisah, tidak bisa diam, kesulitan duduk tenang, dan mudah meninggalkan situasi yang memerlukan ketenangan. ADHD dibagi menjadi tiga sub tipe: gangguan pemusatan perhatian (*inattention*) tanpa hiperaktivitas dan impulsivitas, gangguan hiperaktivitas dan impulsivitas tanpa gangguan pemusatan perhatian, serta sub tipe kombinasi dari gangguan pemusatan perhatian, hiperaktivitas, dan impulsivitas. Kondisi ADHD menimbulkan tantangan bagi anak karena memengaruhi kemampuan memori dan menurunkan kinerja belajar. Anak-anak dengan ADHD kesulitan fokus saat belajar, sangat aktif, dan sulit mengingat instruksi dari guru.

Berdasarkan penelitian [1] yang menggunakan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX Website Lamportea Company, kesimpulannya mencakup perancangan, pembuatan, dan pengujian UI/UX berbasis web di Laportea Company. Hasil dari tes usability testing mencapai 91%, sementara analisis data menunjukkan nilai 86,1%. Ini mengindikasikan bahwa metode dan pengujian yang digunakan efektif dalam menghasilkan prototipe produk yang sesuai untuk calon pengguna website online shop Laportea Company saat berbelanja. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan karena tidak menyediakan fitur yang ramah bagi penyandang disabilitas.

Penelitian [8] menjelaskan bahwa metode Design Thinking digunakan dalam perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Fashion Pria di Toko Celcius. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking pada aplikasi mobile berhasil dengan sangat baik, mendapatkan nilai keseluruhan 95 dari rata-rata 10 responden. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan, yaitu tidak adanya tampilan untuk desktop dan kurang ramah bagi penyandang disabilitas.

Penelitian [9] merancang desain UI/UX website dengan menggunakan metode Design Thinking. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode Design Thinking menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga mampu menyelesaikan masalah pada Hend'z Florist Aglonema. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan, yaitu tampilan yang tidak responsif untuk perangkat seluler dan tidak adanya fitur untuk penyandang disabilitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyono et al. [10] merancang UI/UX E-marketplace menggunakan metode Design Thinking. Penelitian ini menggunakan beberapa platform marketplace sebagai acuan dalam perancangan UI/UX. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Thinking berhasil menghasilkan desain yang

memudahkan pengguna dalam menggunakan website tersebut. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan, yaitu tidak adanya tampilan responsif dan fitur untuk penyandang disabilitas (ADHD).

Pada penelitian [11], mereka merancang sebuah desain website pendidikan online untuk anak ADHD. Wawancara kepada orang tua anak ADHD terkait pembelajaran secara online. Dari wawancara tersebut anak ADHD tidak menyukai layar yang terlalu terang, desain dari website mempengaruhi ADHD untuk lebih fokus. Hasil penelitian menyarankan prinsip dan strategi desain web, seperti menggabungkan permainan, mengurangi output teks, dan memberikan umpan balik positif melalui interaksi. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar online yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak dengan ADHD. Namun dalam penelitian ini juga ada kekurangan yaitu prinsip dan strategi yang digunakan untuk ADHD agar lebih fokus ternyata masih belum terpenuhi.

3. METODE PENELITIAN

Pada tahap metode Design Thinking digunakan dalam perancangan UI/UX website *e-commerce* pakaian wanita Butik Orlin. Metode ini melibatkan perencanaan, pemahaman pengguna, penentuan kebutuhan pengguna, pengembangan solusi, pembuatan prototype, dan melakukan testing desain yang telah dibuat. Berikut adalah tahapan pada metode Design Thinking:

3.1. Empathize

Empathize adalah tahap yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan target pengguna. Semua perilaku yang dilakukan pengguna mulai dari emosional, pikiran, perkataan, dan perlakuan harus diketahui. Wawancara dilakukan untuk memahami dan mendapatkan wawasan tentang pengguna dengan tujuan mengumpulkan informasi dari pengguna website *e-commerce* Butik Orlin.

3.2. Define

Tahap define dilakukan ketika masalah dan kebutuhan dari pengguna telah diketahui. Pada tahap ini dilakukan analisis untuk menentukan masalah utama yang menjadi dasar dalam perancangan desain pada website. Dalam tahap ini user persona dibuat. User persona sendiri adalah profil calon pengguna sistem. Data yang telah dikumpulkan melalui wawancara pada tahap sebelumnya disusun membentuk user persona untuk memetakan permasalahan dan memudahkan peneliti dalam memahami keinginan pengguna. Dengan adanya user persona, peneliti dapat mengetahui fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dan dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah mereka. User persona dari pengidap ADHD dapat diamati pada Gambar 1.



Gambar 1. Contoh User Persona pengidap ADHD

3.3. Ideate

Pada tahap ketiga dalam metode Design Thinking, kegiatan yang dilakukan adalah menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang telah dijabarkan pada tahap define. Tahap brainstorming terkait kebutuhan pengguna dilakukan. Setelah itu, didapatkan ide untuk menambahkan fitur area fokus, stop animasi dan perbesar font.

3.4. Prototype

Setelah mendapatkan informasi dan ide pada tahap sebelumnya, di tahap prototype ide yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diimplementasikan menjadi bentuk penyelesaian masalah. Tahap prototype bertujuan untuk menghasilkan desain antarmuka dari website *e-commerce* Butik Orlin sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini dihasilkan *low-fidelity prototype* dan *high-fidelity prototype*.

3.5. Testing

Tahap terakhir dari metode Design Thinking yaitu testing. Tahap ini dilakukan pengujian terhadap rancangan desain website *e-commerce* butik orlin untuk mengukur sejauh mana kualitas website dari sudut pandang pengguna. Gambar 2 adalah contoh desain halaman Produk dengan fitur perkecil area fokus. Pengujian melibatkan 10 partisipan yang dimana 5 pengguna normal dan 5 penyandang ADHD yang dilakukan secara bertatap muka. Proses pengujian penelitian ini menggunakan *Usability Testing* (UT) yang berdasarkan pada standar ISO 9241-11 dan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian SUS ini bertujuan untuk menguji kepuasan pengguna dalam menjalankan website apakah layak digunakan atau tidak.

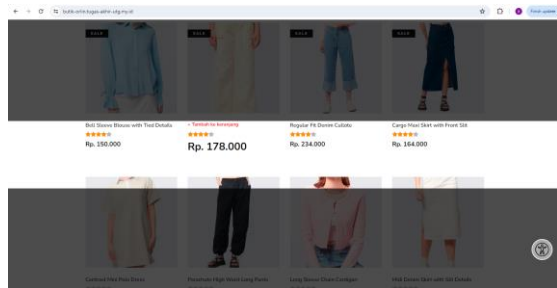
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini terdapat pengujian UT dan SUS diimplementasikan dengan skenario sebagai berikut:

4.1. Skenario Pengujian

Proses pengujian dilakukan kepada partisipan yang berusia remaja (13-20 tahun) hingga dewasa (21-50 tahun). Jumlah partisipan dalam pengujian ini berjumlah 10 partisipan dimana 5 partisipan

dengan penyandang ADHD dan 5 partisipan lainnya pengguna normal.



Gambar 2. Contoh tampilan hasil implementasi fitur perkecil area fokus pada halaman produk

Pada penelitian ini pengujian menggunakan metode usability testing. Terdapat 2 sesi pengujian, sesi pertama menguji tampilan antarmuka website butik orlin tanpa menggunakan fitur disabilitas kepada pengguna normal dan penyandang ADHD dan sesi kedua menguji tampilan antarmuka website butik orlin jika menggunakan fitur ramah disabilitas (ADHD) kepada pengguna ADHD.

Dalam proses pengujian UT, untuk mengevaluasi efektifitas dan efisiensi antarmuka dari website *e-commerce* Butik Orlin, terdapat 7 tugas yang di berikan kepada partisipan. Tugas-tugas ini dipilih agar partisipan dapat menggunakan bagian-bagian dari website ecommerce Butik Orlin. Adanya pembuatan tugas disetiap fitur, berguna untuk membantu penyandang ADHD lebih fokus terhadap setiap alur yang telah dibuat, karena karakteristik yang dimiliki penyandang ADHD mudah kehilangan fokus. Berikut tugas-tugas yang diberikan.

1. Tugas pertama: Partisipan diminta untuk membuat akun baru dan melakukan masuk/login ke dalam akun (kemampuan menggunakan fitur buat akun dan masuk).
2. Tugas kedua: Partisipan diminta untuk mengubah/melihat informasi akun dan menambahkan alamat baru pada halaman profil (kemampuan mengelola data diri pada halaman profil).
3. Tugas ketiga: Partisipan mencari produk melalui navigasi produk (kemampuan dalam mencari produk yang sesuai).
4. Tugas keempat: Partisipan dapat menambahkan produk ke keranjang (kemampuan dalam mengelola produk yang ada di keranjang).
5. Tugas kelima: Partisipan dapat menambahkan produk ke favorit (kemampuan dalam menggunakan fitur favorit).
6. Tugas keenam: Partisipan melakukan transaksi (kemampuan dalam memahami alur proses transaksi dan menerapkannya).
7. Tugas ketujuh: Partisipan melihat detail pemesanan dan beri penilaian pada halaman profil (kemampuan melihat pesanan dan memberi ulasan pada produk).

Proses pengumpulan data untuk setiap partisipan, dengan menyiapkan formulir evaluasi data berupa tabel persentase dari tugas yang diberikan, durasi dan jumlah klik yang dicatat. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada setiap partisipan dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Apakah masalah utama yang anda rasakan dari desain antarmuka website butik orlin?
2. Apakah anda dapat memahami dengan baik desain antarmuka website butik orlin?
3. Apakah anda memiliki saran untuk mengembangkan kembali website butik orlin?

Berdasarkan hasil yang telah didapat dari pengumpulan data setiap partisipan, terdapat dua macam perbandingan dan masing-masing perbandingan berupa grafik dari ketiga indikator yaitu persentase keberhasilan, durasi dan jumlah klik. Perbandingan pertama yaitu perbandingan antara pengguna normal dan penyandang ADHD dalam melakukan setiap penugasan. Perbandingan kedua yaitu perbandingan ketika penyandang ADHD menggunakan website butik orlin dengan menggunakan fitur disabilitas dan tidak menggunakan fitur disabilitas.

Pada tahap pengujian SUS, kuesioner dibagikan kepada setiap partisipan yang ikut dalam proses pengujian UT. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan persepsi pengguna. Terdapat 10 pertanyaan dalam kuesioner tersebut yang dapat dilihat pada Tabel 1.

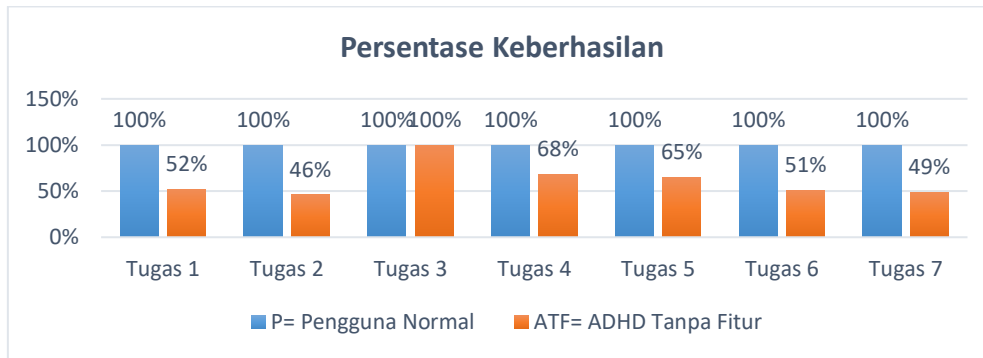
Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS

No.	Daftar Pertanyaan Kuisisioner
1.	Saya merasa akan menggunakan website ecommerce butik orlin ini lagi
2.	Saya merasa <i>website ecommerce</i> butik orlin ini rumit
3.	Saya merasa mudah menggunakan <i>website ecommerce</i> butik orlin ini
4.	Saya merasa memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakan website ini
5.	Saya merasa fitur-fitur dari website berjalan dengan baik
6.	Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten dalam website ini
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini
8.	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

4.2. Hasil Pengujian Usability Testing

Pengujian UT pada desain antarmuka website *e-commerce* Butik Orlin bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan pada desain yang telah dibuat. Pengujian ini melibatkan partisipan normal dan penyandang ADHD yang berusia remaja (13-20 tahun) dan dewasa (21-50 tahun). Pengujian

dilakukan dalam tiga tahap: tahap pertama melibatkan pengguna normal (P), tahap kedua melibatkan penyandang ADHD tanpa fitur aksesibilitas (ATF), dan tahap ketiga melibatkan penyandang ADHD dengan fitur aksesibilitas (AF).



Gambar 3. Perbandingan indikator rata-rata persentase keberhasilan tiap tugas (P dan ATF)

4.3. Perbandingan antara penyandang ADHD dan pengguna normal

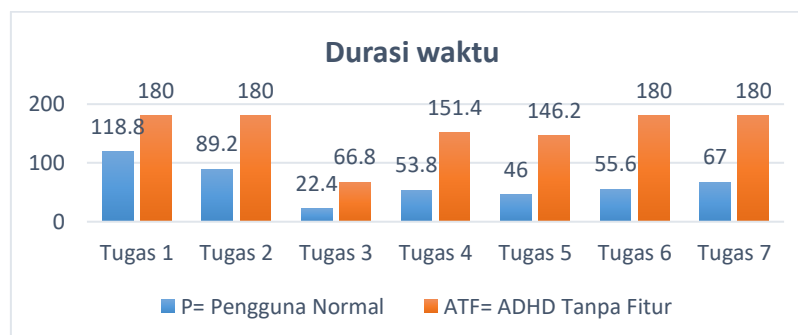
Pada perbandingan ini dapat dilihat Gambar 3 dimana perbandingan terdapat grafik persentase keberhasilan antara pengguna normal dan ADHD dalam menggunakan website butik orlin. Dalam grafik tersebut terlihat jelas bahwa antara pengguna normal dan ADHD memiliki perbedaan yang signifikan dalam mengerjakan tiap tugas yang diberikan. Dimana pengguna normal memiliki rata-rata 100% di setiap tugasnya. Sedangkan penyandang ADHD memiliki rata-rata dibawah 70% di setiap tugasnya. Adanya keterbatasan yang dimiliki penyandang ADHD sehingga membuat penyandang ADHD sulit untuk memahami website butik orlin tanpa fitur bantuan.

Perbandingan selanjutnya pada Gambar 4 dimana perbandingan tersebut memperlihatkan hasil data dari indikator rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan untuk pengerjaan tiap tugas partisipan pengguna normal dan penyandang ADHD. Data pada grafik, terlihat bahwa pengguna normal tidak membutuhkan waktu lebih dari 3 menit untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan,

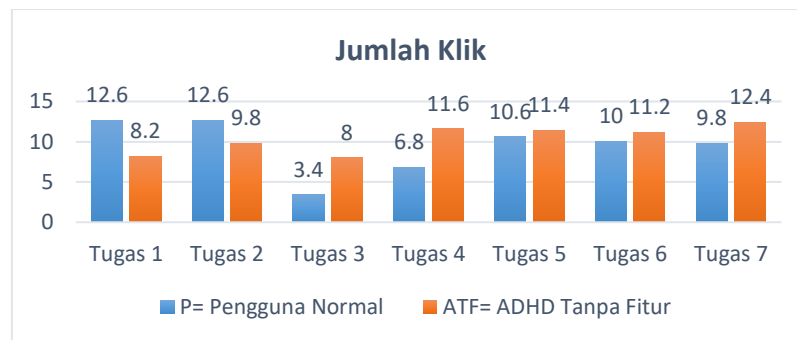
sedangkan penyandang ADHD memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami desain dari website tersebut sehingga banyak tugas yang belum terselesaikan dalam waktu 3 menit.

Perbandingan berikutnya adalah perbandingan untuk indikator rata-rata jumlah klik dari pengerjaan tiap tugas yang telah diberikan kepada partisipan. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui apakah desain website sudah efektif untuk penyandang ADHD dan pengguna normal. Hasil dari perbandingan pada Gambar 5, dimana terlihat rata-rata jumlah klik dari pengguna normal lebih efektif dibandingkan penyandang ADHD. Jika melihat kembali dari perbandingan persentase keberhasilan, yang dimana penyandang ADHD belum menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

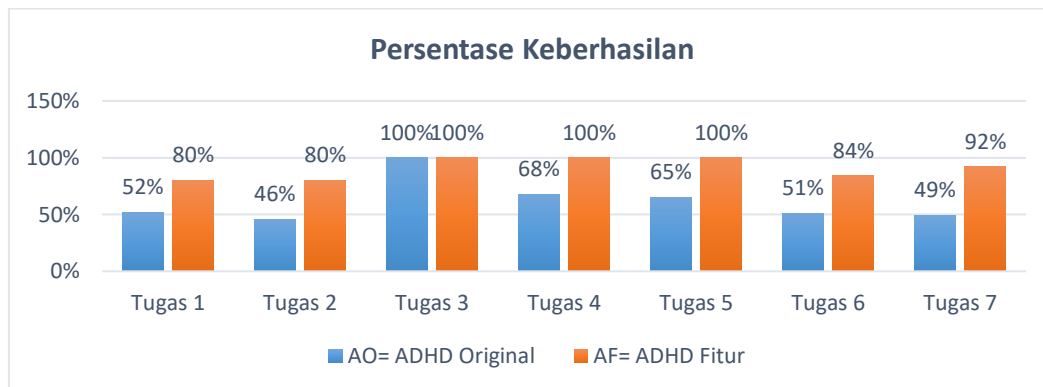
Berdasarkan perbandingan dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa desain website butik orlin original tanpa menggunakan fitur aksesibilitas sangat efektif dan efisien bagi pengguna normal. Namun tidak untuk penyandang ADHD yang mudah terganggu fokus dan konsentrasinya.



Gambar 4. Perbandingan indikator rata-rata durasi waktu tiap tugas (P dan ATF)



Gambar 5. Perbandingan indikator rata-rata jumlah klik tiap tugas (P dan ATF)



Gambar 6. Perbandingan indikator rata-rata persentase keberhasilan tiap tugas (AO dan AF)

4.4. Perbandingan penyandang ADHD dengan dan tanpa fitur aksesibilitas

Pada perbandingan kali ini sama seperti sebelumnya terdapat 3 indikator yang harus dibandingkan hasilnya. Tujuan dari perbandingan ini agar mengetahui apakah fitur aksesibilitas yang telah dibuat benar-benar membantu mengurangi gangguan yang membuat tidak fokus dan konsentrasi atau tidak.

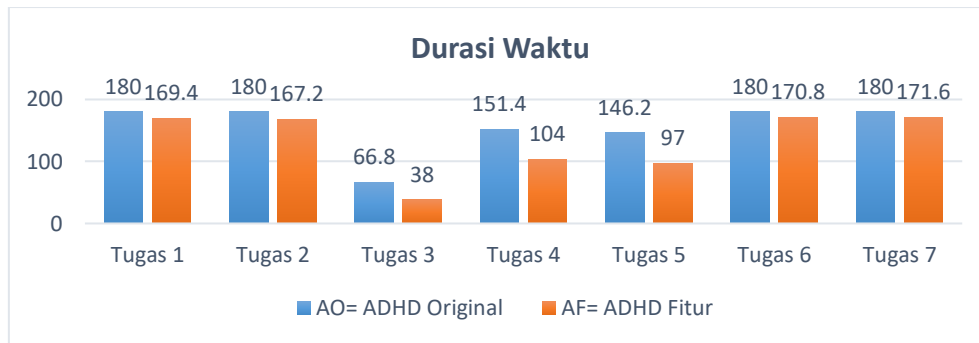
Perbandingan dinilai dari membandingkan data rata-rata dari persentase keberhasilan partisipan penyandang ADHD dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah diberikan. Hasil perbandingan Gambar 6, dimana dapat dilihat bahwa rata-rata persentase keberhasilannya mengalami peningkatan ketika menggunakan fitur aksesibilitas. Jika sebelumnya persentase rata-rata keberhasilannya masih ada yang dibawah 70%, maka setelah menggunakan fitur aksesibilitas, persentase keberhasilan meningkat hingga tidak ada yang di bawah 70%.

Perbandingan selanjutnya dilakukan dengan membandingkan data rata-rata durasi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tiap tugas dari penyandang ADHD ketika menggunakan website

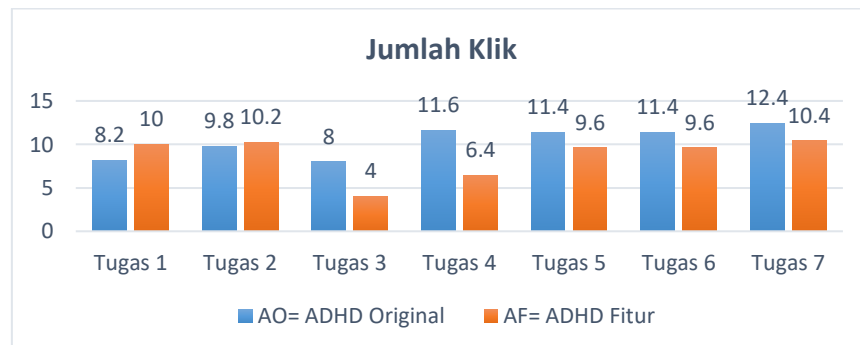
dengan fitur aksesibilitas dan tidak dengan fitur aksesibilitas. Gambar 7 dimana rata-rata durasi waktu penyandang ADHD tanpa menggunakan fitur membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan ADHD yang telah menggunakan fitur. Jika telah menggunakan fitur terlihat rata-rata durasi pengguna dapat menyelesaikan tugas dibawah 3 menit.

Berikutnya perbandingan rata-rata jumlah klik setiap penyandang ADHD dalam menyelesaikan setiap tugas. Tujuan dari perbandingan ini untuk mengetahui efisiensi ketikapenyandang ADHD menggunakan fitur aksesibilitas dan tidak menggunakan fitur. Terlihat pada Gambar 8 dimana jumlah klik penyandang ADHD dengan fitur memiliki rata-rata yang lebih efektif jika dilihat melalui perbandingan pesentase keberhasilannya.

Berdasarkan hasil perbandian antara penyandang ADHD ketika menggunakan fitur aksesibilitas dan tidak menggunakan, dapat disimpulkan bahwa lebih efisien dan efektif ketika penyandang ADHD menggunakan fitur aksesibilitas yang telah dirancang khusus untuk penyandang ADHD sehingga fitur aksesibilitas ini berhasil membantu penyandang ADHD.



Gambar 7. Perbandingan indikator rata-rata durasi waktu tiap tugas (AO dan AF)



Gambar 8. Perbandingan indikator rata-rata jumlah klik tiap tugas (AO dan AF)

4.5. Hasil Pengujian System Usability Scale

Pengujian SUS ini dilakukan dengan penyebaran kuisioner kepada partisipan yang telah mengikuti pengujian usability. Hasil dari pengujian ini berupa skor kepuasan pengguna terhadap kemudahan dari desain website butik orlin. Sesuai

dengan rumus perhitungan pengujian SUS, skor hasil pertanyaan ganjil dikurang 1, sedangkan hasil pertanyaan genap adalah 5 dikurangi dengan hasil skor. Kemudian jumlah perhitungan dari skor ganjil dan genap dikalikan dengan 2,5. Hasil perhitungan dapat diamati pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil perhitungan kuesioner SUS

No.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Jml* 2.5
Partisipan 1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
Partisipan 2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	35	87.5
Partisipan 3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37	92.5
Partisipan 4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	32	80
Partisipan 5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37	92.5
Partisipan 6	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	33	82.5
Partisipan 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Partisipan 8	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	29	72.5
Partisipan 9	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	36	90
Partisipan 10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97.5
Rata-rata												89

Hasil skor rata-rata SUS adalah 89, yang artinya desain website butik orlin diterima oleh semua partisipan yang telah mengikuti pengujian, terutama penyandang ADHD adanya fitur aksesibilitas membuat kepuasan untuk mereka dan diterima. Hasil skor tersenut masuk kedalam kategori “ACCEPTABLE” dengan grade “B” dan rating “Best Imaginable”.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penyandang ADHD merupakan kelompok pengguna yang kesulitan memfokuskan

perhatiannya pada UI yang didesain untuk pengguna normal. Oleh karena itu pada website butik Orlin diterapkan fitur disabilitas ADHD untuk mempermudah calon pembeli yang memiliki ADHD. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fitur ramah disabilitas membantu penyandang ADHD untuk lebih fokus dan mengurangi gangguan yang biasa dialami, terlihat dari peningkatan rata-rata persentase keberhasilan dan penurunan waktu serta jumlah klik yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap tugas. Pengujian tingkat kepuasan pengguna dengan menggunakan metode System Usability

Scale (SUS) juga menghasilkan performa yang sangat baik, dengan skor rata-rata mencapai 89 dari 10 partisipan sehingga mendapatkan predikat “Acceptable”. Dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa menggunakan metode Design Thinking sangat efektif dalam merancang antarmuka yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna khususnya penyandang ADHD.

Untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan fitur aksesibilitas yang tidak hanya diperuntukkan penyandang ADHD saja. Kategori disabilitas lainnya seperti buta warna juga dapat diakomodasi dengan fitur aksesibilitas. Adanya fitur aksesibilitas tersebut bertujuan untuk mengembangkan website yang inklusif dan bisa digunakan oleh banyak kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- [2] A. Darejeh and D. Singh, “An investigation on Ribbon interface design guidelines for people with less computer literacy,” *Comput Stand Interfaces*, vol. 36, no. 5, pp. 808–820, 2014, doi: 10.1016/j.csi.2014.01.006.
- [3] St. M. Amaliah, H. Hafiar, and R. Dewi, “Analisis Aksesibilitas Website Pemerintah Provinsi Indonesia Sebagai Implementasi Corporate Digital Responsibility terhadap E-Government,” *Prologia*, 2023, [Online]. Available: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:265196493>
- [4] N. P. A. Sholehatal Umroh Eka and S. Ulfa, “Multimedia Tutorial Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder),” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 45–52, 2019, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7628>
- [5] M. S. Hadafi and B. A. Herlambang, “Pengembangan Ui/Ux Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking,” *Science and Engineering National Seminar*, vol. 6, no. Sens 6, pp. 297–307, 2021, [Online]. Available: <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/2373>
- [6] A. Fatwa and M. Candra, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR,” 2022.
- [7] R. Kurniawan, R. B. Y. R. Sanjaya, and R. Rakhmawati, “Teknologi Game untuk Pembelajaran bagi Anak dengan ADHD: Tinjauan Literatur,” *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, vol. 10, no. 4, pp. 346–353, 2021, doi: 10.22146/jnteti.v10i4.2001.
- [8] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, “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)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [9] D. A. Nur Wulandari, S. Sunarti, and T. Kuspriyono, “Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema,” *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, pp. 22–29, 2023, doi: 10.31294/infortech.v5i1.15376.
- [10] M. R. Sulistyono, A. Setiawan, and N. Nuryanto, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1364–1376, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3534.
- [11] Y. Xie, “Research on Online Education Web Design for Children with ADHD,” 2023.