
Redesign Website PT. Evita Mandiri Telecon Menggunakan Metode Design Thinking

Melki Garonga^{1*}, Yarif²

^{1*}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Sulawesi Selatan
Email: ^{1*}melkigaronga@ukitoraja.ac.id, ²yarif1411@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas *Redesign User Interface* (UI) pada *website* P.T Evita Mandiri Telecon menggunakan metode *Design Thinking*. *Website* merupakan elemen penting bagi sebuah perusahaan sebagai media informasi dan layanan digital. Namun, UI *website* P.T Evita Mandiri Telecon saat ini menghadapi beberapa masalah, seperti tata letak yang kurang rapi, teks kecil, dan penggunaan warna yang tidak kontras. Metode *Design Thinking*, terdiri dari lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan merancang solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan menuangkan ide-ide kreatif. Hasil pengujian menggunakan metode *Usability Testing* dengan aplikasi *Maze* menunjukkan bahwa desain ulang UI telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan nilai skor sebanyak 98. Pengujian ini mencakup aspek tata letak, warna, dan tipografi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* berhasil meningkatkan kualitas UI *website* P.T Evita Mandiri Telecon, menjadikannya lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Dengan demikian, perancangan ulang UI ini berhasil memperbaiki masalah yang ada dan meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

Kata kunci: *Design Thinking, Usability Testing, User Interface, User Experience, Website*

Redesigned Website PT. Evita Mandiri Telecon's Using Design Thinking Methods

Abstract

This study discusses the *Redesign of the User Interface* (UI) on the P.T Evita Mandiri Telecon website using the *Design Thinking* method. A website is an important element for a company as a medium for information and digital services. However, the UI of the P.T Evita Mandiri Telecon website currently faces several problems, such as an untidy layout, small text, and the use of non-contrasting colors. The *Design Thinking* method, consisting of five stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*, is used to identify problems and design solutions that focus on user needs by expressing creative ideas. The results of testing using the *Usability Testing* method with the *Maze* application show that the UI redesign has met user needs with a score of 98. This test includes aspects of layout, color, and typography. The results of this study indicate that the application of the *Design Thinking* method has succeeded in improving the quality of the UI of the P.T Evita Mandiri Telecon website, making it more in line with user needs and preferences. Thus, this UI redesign has succeeded in fixing existing problems and improving the user experience significantly.

Keywords: *Design Thinking, Usability Testing, User Interface, User Experience, Website.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin modern pada saat ini telah membawa dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan manusia mulai dari cara berinteraksi, berbisnis, dan mengakses informasi. Dalam dunia bisnis Perusahaan yang mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar mereka. Hal ini dapat membantu perusahaan-perusahaan kecil atau perusahaan yang baru masuk kedalam dunia bisnis dan bersaing dengan perusahaan lain. Dimana pemasaran secara digital dan interaksi daring dengan pelanggan menjadi strategi baru untuk membangun hubungan yang luas dengan banyak pelanggan dan meningkatkan pengalaman dan kenyamanan bagi pelanggan.

PT. Evita Mandiri Telecon atau bisa di singkat menjadi PT. Evitel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang telekomunikasi yang pusat kantornya ada di Jl. Boulevard Jl. Asoka No.21 Blok D3, Masale, Kec. Panakkukang, Makassar, Sulawesi Selatan. Perusahaan ini mulai beroperasi pada tahun 2013 sebagai CV. Evita Mandiri, dan pada tahun 2019 telah berubah menjadi PT. Evitel juga sebuah kontraktor konsultasi telekomunikasi serta pemasok bahan untuk industri telekomunikasi, yang berwilayah di Indonesia timur seperti Sulawesi, Maluku dan Papua. PT. Evita mandiri telecon menawarkan beberapa layanan seperti: jaringan akses radio, *fiber optic*, instalasi jaringan dan *supplier*/pemasok.

Meskipun sebelumnya PT. Evitel sudah memiliki sebuah website untuk mendukung operasional bisnisnya. Namun informasi yang di berikan masih kurang lengkap dan susunan tata letak yang tidak rapih seperti pada halaman servis dan pemuatan website yang lambat. Sehingga pengunjung kurang tertarik untuk membaca lebih lanjut mengenai informasi perusahaan PT. Evitel. Berdasarkan data yang diperoleh dari admin PT. Evitel bahwa website PT. Evitel mengalami kekurangan pengunjung di beberapa bulan terakhir. Pada bulan november 2024 tercatat hanya ada 9 pengunjung dengan durasi yang dihabiskan pengunjung didalam website PT. Evitel dengan rata-rata 2 menit dan halaman yang biasanya di kunjungi hanya halaman kontak dan beranda. Berdasarkan data diatas bisa mengindikasikan adanya ketidaknyamanan pengguna dalam mengakses layanan informasi yang ada di website PT Evitel. Selain itu berdasarkan hasil pengujian website PT. Evitel menggunakan *platfrom GTmetrik* mendapatkan *grade C* dengan *performance* website 60% yang mengindikasikan bahwa website PT. Evitel dikategorikan sebagai kurang baik.

Karna perusahaan ini memiliki beberapa mitra bisnis untuk mempercayakan proyeknya dalam bidang telekomunikasi kepada PT. Evitel dan berdasarkan masalah yang ada pada website PT. Evitel sebelumnya maka perlu di lakukan *redesign* dengan pendekatan *design thinking*. Dengan tujuan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik saat mengunjungi website PT. Evitel serta dapat memperkuat branding dari perusahaan PT. Evitel di mata *client* dengan menghasilkan ide/inovasi baru serta membuat website yang *user friendly* sehingga informasi yang ditampilkan nantinya mudah dipahami oleh pengguna dan informasi yang lengkap. Dengan melakukan *redesign* nantinya data dan informasi dapat terstruktur dengan baik dan dapat menyajikan informasi yang berkaitan dengan proses bisnis secara lengkap mengenai layanan apa saja yang ditawarkan oleh pihak PT. Evitel, juga informasi penting lainnya.

Pada perancangan sebuah website agar lebih menarik dan nyaman bagi pengguna maka harus melewati beberapa tahapan salah satunya yaitu perancangan desain UI/UX. Pada tahap ini bertujuan untuk merancang tampilan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. UI ini mengacu kepada segala sesuatu yang berkaitan dengan interaksi langsung antara pengguna dan sistem, terutama elemen – elemen visual seperti tata letak, warna, ikon, tombol dan elemen lainnya. Desain UI bertujuan untuk membuat antarmuka yang mudah dipahami dan menarik secara *visual* bagi pengguna.

Pendekatan *design thinking* adalah sebuah metode untuk memecahkan masalah secara kreatif, inovatif, dan berfokus pada pengguna mulai dari kemudahan pengguna hingga kenyamanan dalam mengakses informasi. *Design thinking* didasarkan pada cara berpikir seorang desainer, yang merencanakan bentuk dan tampilan sesuatu. *Design thinking* sendiri memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode yang lain seperti berfokus pada pengguna, *iteratif*, kolaboratif, kreatif dan inovatif.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang sebuah desain UI/UX website PT. Evitel dengan pendekatan *design thinking* agar dapat memudahkan pengguna dan meningkatkan efisiensi operasional bisnis perusahaan.

A. Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dari itu perumusan masalah yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut: Bagaimana rancangan UI website PT. Evitel dengan metode *design thinking* ?

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI pada website PT. Evitel menggunakan metode *design thinking*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1) Redesign

Redesign adalah sebuah aktivitas melakukan perubahan maupun pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan [1].

2) User Interface

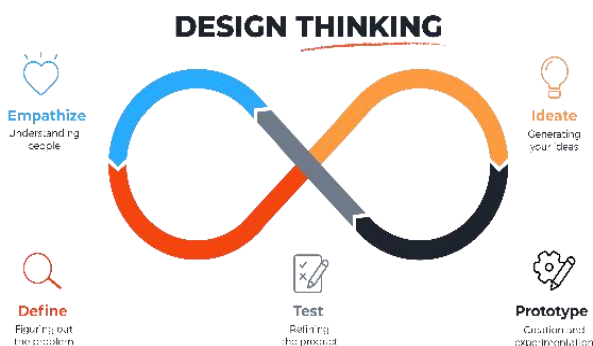
User Interface (UI) adalah sebuah tampilan antarmuka pengguna pada sebuah teknologi informasi seperti sistem informasi yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut. Langkah-langkah dalam membuat *User Interface* meliputi memahami karakteristik dan jenis-jenis *User Interface* yang baik, membuat tampilan UI yang disukai oleh pengguna, memastikan UI mudah dioperasikan, dan mempertimbangkan dampak interaksi dengan masing-masing elemen UI pada pengguna [2].

3) User Experience

User Experience (UX) merupakan semua aspek yang berhubungan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau aplikasi, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk tersebut [3].

4) Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan berpusat pada manusia untuk *inovasi* yang menekankan pada pemahaman terhadap kebutuhan, keinginan pengguna. Ini melibatkan serangkaian langkah *iteratif*, termasuk empati dengan pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide solusi, membuat *prototype*, dan menguji hasil [4]. Berikut adalah contoh gambar dari metode *design thinking*:



Gambar 1 Tahapan *Design Thinking*

Tahapan *Design Thinking* dibagi menjadi 5 proses yang harus dilalui, diantaranya :

1. *Empathize* (Memahami empati pengguna)
2. *Define* (Mendefinisikan masalah)
3. *Ideate* (Membuat Ide)
4. *Prototype* (merancang desain awal atau versi sederhana)
5. *Test* (Melakukan pengujian)

5) Wireframe

Wireframe merupakan sebuah kerangka desain suatu aplikasi untuk penataan item – item pada halaman aplikasi sebelum proses desain sesungguhnya dimulai. *Wireframe* juga digunakan untuk menyusun elemen-elemen, struktur dan tata letak (*layout*) pada sebuah halaman aplikasi sebelum proses desain utama dilakukan [5].

6) Figma

Figma merupakan salah satu desain *tools* yang biasanya digunakan untuk merancang sebuah tampilan aplikasi *mobile*, *website*, dan *desktop*, yang umumnya digunakan untuk mendesain, merancang, melakukan *wireframing*, *prototyping* serta mendesain antarmuka pengguna (*User interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) tampilan website maupun *mobile* [6].

7) System Usability Scale

System usability scale ini merupakan sebuah metode pengujian dengan melibatkan beberapa pengguna akhir. dalam proses penilaiannya SUS akan memperkuat kesimpulan penilaian terhadap evaluasi tersebut. SUS biasanya digunakan untuk mengukur tingkat persepsi kemudahan pengguna terhadap suatu sistem, aplikasi, maupun desain antarmuka dengan media seperti kuesioner dan *tools maze design* [7].

8) Maze

Maze adalah sebuah *platform* untuk melakukan pengujian usability test secara *online* dan memiliki fitur *tester usability* untuk mengukur keakuratan desain UI/UX yang akan diuji [8].

B. Penelitian Terkait

penelitian yang dilakukan oleh P. Balkis dan N.Oktaviani pada tahun 2023 dengan judul “*ReDesign User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking*” .Dalam penelitiannya Pendekatan design thinking digunakan sebagai metode dalam melakukan redesign website dan dalam pengujiannya menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat ukur untuk mengukur kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap website yang telah diredesain dengan 30 responden. Untuk pembuatan *prototypenya* menggunakan *tools figma*. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai sebesar 85,3. Ini mengindikasikan bahwa pengujian dengan metode SUS telah memberikan umpan balik positif dari 30 responden karyawan [9].

Penelitian yang dilakukan oleh K. Hasna, dkk, pada tahun 2023, dengan judul penelitian “*Redesign User Interface dan User Experience* pada website *Eclinic* Menggunakan Metode *Design Thinking*”. menggunakan metode *design thinking*. Pada tahap pengujiannya hasil prototype akan diuji dengan menggunakan metode metode pengujian Single Ease Questionnaire (SEQ) dengan Hasil pengujian prototype yang dilakukan bersama 10 responden mendapatkan rata-rata skor 6,4 yang artinya website tersebut mudah untuk digunakan [10]. Berikutnya, Penelitian dilakukan oleh H. Salsabila, dkk, pada tahun 2024, dengan judul “*Redesign UI/UX Website Promedika Menggunakan Metode Design Thinking* pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda”. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking*. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Figma*. Penelitian ini menghasilkan hasil solusi desain sebanyak 9 menu yang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik berdasarkan hasil pengujian *usability* dengan metode SEQ (*Single Ease Question*) terhadap 9 task yang dikerjakan oleh 5 responden dengan nilai rata-rata dari 6 sampai dengan 6,8 [11].

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh M. F. Ardiansyah dan P. Rosyani, pada bulan juni, tahun 2023 dengan judul penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe UI/UX aplikasi daur ulang sampah menggunakan metode *Design Thinking* untuk mempermudah proses daur ulang dan mengurangi dampak lingkungan. *Prototype* dirancang melalui lima tahap *Design Thinking* dan dibuat menggunakan *tools figma*, kemudian diuji menggunakan metode *sistem usability testing* dengan *tools maze design* menggunakan beberapa responden dengan prototipe UI/UX aplikasi daur ulang sampah yang dirancang dengan metode *Design Thinking* [12].

Penelitian yang dilakukan oleh D. S. Mubiarto, dkk, pada bulan oktober tahun 2023 dengan judul penelitian “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) pada Aplikasi “*BCA Mobile*”, dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), Hasil dari penelitian ini pengujian dilakukan menggunakan metode SUS menunjukan bahwa responden merasa puas dengan persentase yang didapatkan yakni 80% [13].

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini dimulai dari bulan Oktober 2024 hingga bulan agustus 2025. penelitian ini dilaksanakan di PT. Evitel yang beralamatkan di Jl. Boulevard Jl. Asoka No.21 Blok D3, Masele, Kec. Panakkukang, di kota makassar, sulawesi selatan.

B. Bahan dan Alat Penelitian

Adapun instrumentasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Alat

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Laptop acer aspire3 A314-33 dengan spesifikasi *Processor intel Celeron*, RAM 8, 500 GB *HDD*, 128 GB *SSD*.

2. *Printer*

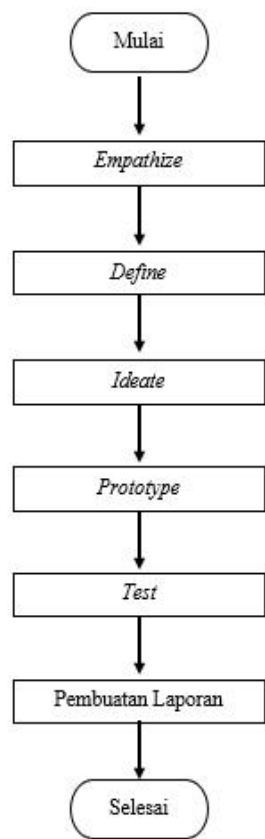
b. Perangkat Lunak

1. Sistem Operasi *Windows 10*
2. *Microsoft Office 2021*
3. *Figma*
4. *Maze*
5. *Browser google chrome*

2). Bahan

Adapun bahan yang akan digunakan dalam proses penelitian ini adalah data yang diperoleh dari PT. Evitel, baik itu data *primer* maupun data *sekunder*.

C. Tahapan Penelitian



Gambar 2 Tahapan Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Empathize

pada tahap ini bertujuan untuk memahami empati atau perasaan pengguna secara mendalam mengenai kebutuhan dan permasalahan yang di alami oleh pengguna website P.T Evitel.

Selanjutnya tahap wawancara, penulis melakukan wawancara kepada karyawan PT. Evitel melalui aplikasi whatsapp untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan mengenai permasalahan yang ada. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan disusun sebagai hasil untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang pengguna alami.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara evaluasi website

Aspek evaluasi	Hasil kesimpulan	presentase
Kesan pertama saat mengases website	Biasa saja / kurang menarik	67%
Tata letak	Tidak rapih dan tidak menarik	67%
Warna	Tidak kontras di beberapa bagian	100%
Kemudahan navigasi	Sulit menemukan informasi	67%
Langkah akses informasi	Terlalu Panjang dan lama	100%
Tingkat profesionalitas	Belum modern dan profesionalitas	67%

Tabel 4.2 Hasil Wawancara kebutuhan pengguna

Kategori	Kebutuhan
Gaya desain	Colorful.
Warna	Kombinasi Biru.
Font	San serif (poppins)
Tata Letak/Layout	Kombinasi Grid Card dan List.
Shortcut Layanan	Perlu di halaman awal.
Foto Pendukung	Tim, Kantor, Proyek.
Tombol navigasi	diperlukan
Detail servis	List dropdown
Galeri	Dipisah antara gambar proyek dan liburan

2) Define

Pada tahapan ini merupakan transisi dari masalah yang telah dirumuskan menuju kepada penyelesaian masalah pengguna. Dimana identifikasi masalah tersebut menjadi pernyataan masalah dengan cara yang berpusat kepada manusia.

a. User Persona

User persona adalah deskripsi yang mendetail dari pengguna yang disusun berdasarkan data dan wawasan nyata tentang pengguna yang didapatkan pada saat wawancara untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna.

USER PERSONA 1



AYU INARA PUTRI

Gender : Perempuan

Age : 30

Work : HRD perusahaan telekomunikasi

Bio

* Ayu Inara Putri merupakan seorang HRD di perusahaan P.T Evita Mandiri Telecon

Goal

Ingin tampilannya lebih menarik dan berbeda dari desain sebelumnya.

Gambar 3 User Persona

b. Pain Point

Dalam tahapan ini, semua masalah yang di dapatkan pada tahap empathize dalam proses observasi dan wawancara dapat simpulkan dalam sebuah paint point untuk mengelompokkan detail permasalahan yang dihadapi oleh pengguna saat mengunjungi situs website P.T Evita mandiri telecon.

Tabel 1 Daftar Pain Point

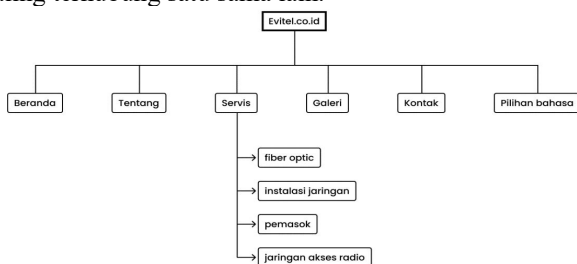
No	Masalah	Kebutuhan	Solusi
1.	Kesulitan dalam menemukan informasi karena Terlalu banyak langkah yang di lakukan	Mebutuhkan desain yang mudah dalam menemukan informasi dengan cepat	Merancang desain antarmuka dengan penggunaan tombol CTA (tombol navigasi), dan menu <i>dropdown</i>
2.	tata letak yang tidak rapih dan tidak terstruktur sehingga banyak ruang kosong yang tidak dimanfaatkan	Mebutuhkan desain antarmuka dengan ukuran elemen yang lebih proporsional dan tata letak yang rapih	Merancang desain antarmuka dengan penggunaan kombinasi konten menggunakan card, grid, dan list.
3.	Kombinasi warna yang tidak kontras antara <i>background</i> dan teks sehingga sulit untuk dibaca	Mebutuhkan desain antarmuka dengan kombinasi warna yang cocok dan kontras antara teks dan <i>background</i> .	Merancang desain antarmuka dengan mencari kombinasi warna yang cocok menggunakan <i>colorhunt</i> .

3) Ideate

Pada tahap ini penting untuk mempertimbangkan beberapa prespektif dan ide-ide kreatif/inovatif. tujuan dari penerapan ide solusi tersebut untuk mempermudah pengguna dalam mengunjungi website P.T Evitel, Ditahap ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya:

a. Sitemap

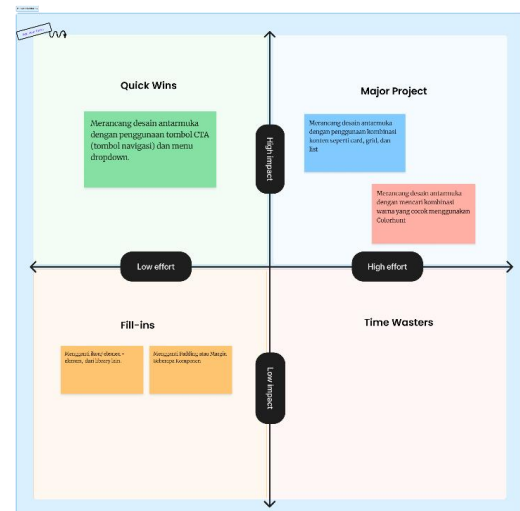
merupakan kerangka atau daftar yang terstruktur dari semua halaman yang ada dalam sebuah situs website. Yang berfungsi sebagai peta navigasi untuk situs web tersebut, yang dapat membantu memahami bagaimana konten diatur dan bagaimana halaman-halaman tersebut saling terhubung satu sama lain.



Gambar 4 Sitemap

b. Impact Effort Diagram

Impact Effort Diagram adalah alat bantu berbentuk matriks dua dimensi yang digunakan untuk memetakan dan memprioritaskan ide atau solusi berdasarkan dua aspek utama, yaitu dampak (*impact*) terhadap tujuan yang ingin dicapai dan tingkat upaya (*effort*) yang diperlukan untuk melaksanakannya.

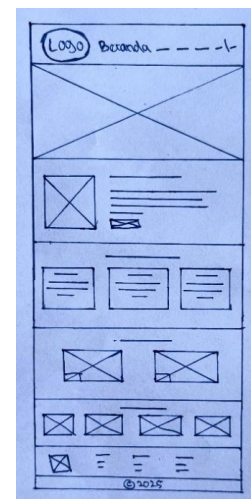


Gambar 5 Impact Effort Diagram

1. Quick Wins (dampak tinggi, upaya rendah)
2. Major Project (dampak tinggi, upaya tinggi)
3. Fill-ins (dampak rendah, upaya rendah),
4. Time Wasters (dampak rendah, upaya tinggi),

c. Storyboard

storyboard merupakan serangkaian gambar yang menunjukkan alur interaksi pengguna ketika mengakses suatu website/aplikasi, Tujuannya adalah memvisualisasikan pengalaman pengguna agar mudah dipahami



Gambar 6 Storyboard.

d. Moodboard

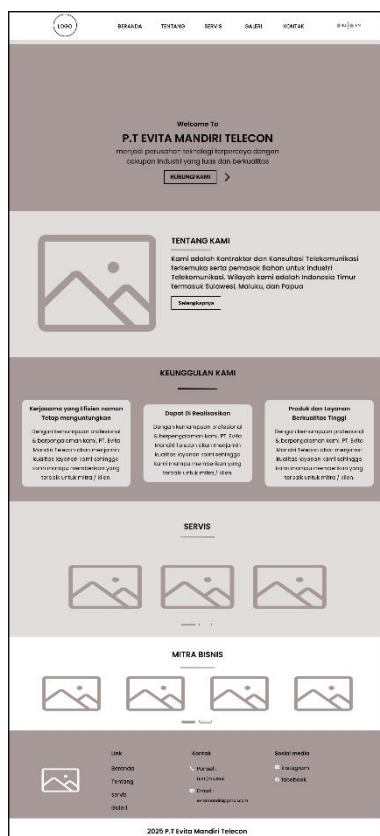
Moodboard merupakan langkah awal yang penting dalam proses perancangan aplikasi, di mana digunakan sebagai acuan visual untuk mengumpulkan, mengatur, dan menyatukan berbagai elemen. Elemen-elemen tersebut meliputi warna, tipografi, logo, serta komponen visual lainnya yang mencerminkan identitas dan nuansa desain yang ingin dicapai.

4) Prototype

Prototype merupakan rancangan awal dari sebuah desain yang bertujuan untuk memvisualisasikan serta menguji ide sebelum memasuki tahap pengembangan yang lebih kompleks. *prototype* digunakan untuk menunjukkan susunan tampilan, alur navigasi, serta fungsi dasar hingga elemen visual secara rinci.

a. *Low Fidelity*

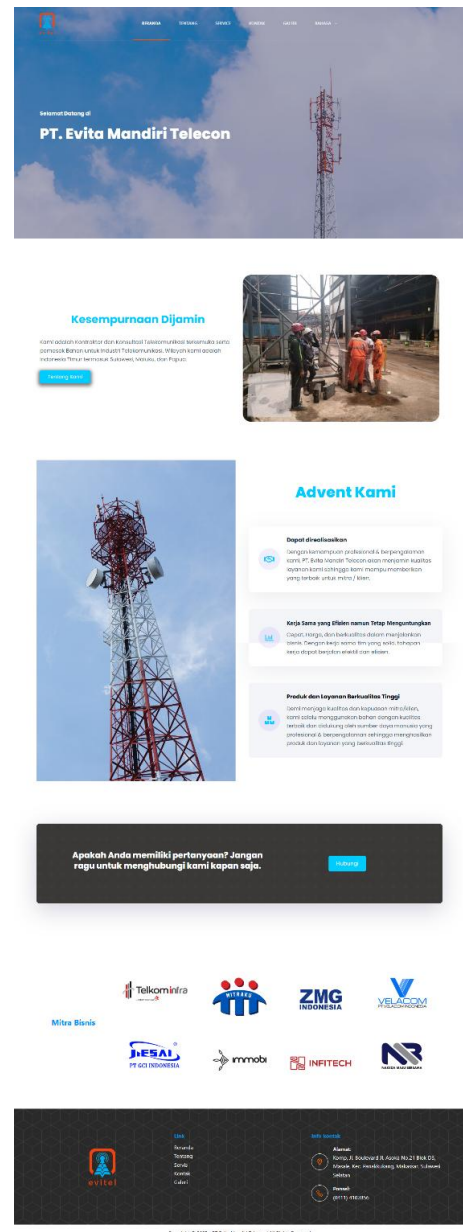
Low Fidelity adalah representasi dasar dan sederhana dari suatu desain UI. *Low fidelity* digunakan untuk menggambarkan hasil desain yang telah dibuat namun masih sangat sederhana yang digunakan untuk mengeksplorasi dan mengomunikasikan ide desain. *Low Fidelity* tidak terlalu detail ataupun interaktif namun dapat digunakan untuk memvalidasi konsep tata letak, dan interaksi pengguna sebelum ke tahap selanjutnya yaitu *high fidelity*.



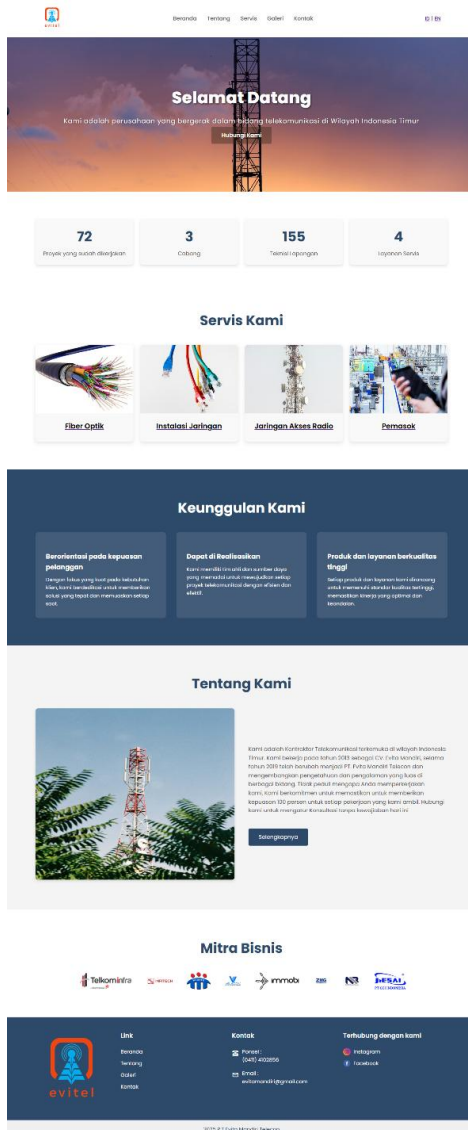
Gambar 7 *Low Fidelity*

b. *High Fidelity*

Tahap *High Fidelity* merupakan kelanjutan dari tahapan *Low Fidelity* yang sudah di sempurnakan dan lebih detail mengenai desain website yang dibuat agar semakin mendekati hasil akhir dari website, pada tahapan ini, elemen- elemen visual seperti gambar, warna, jenis huruf, ikon, dan elemen-elemen lainnya sudah di tambahkan dan di buat sedetail mungkin.



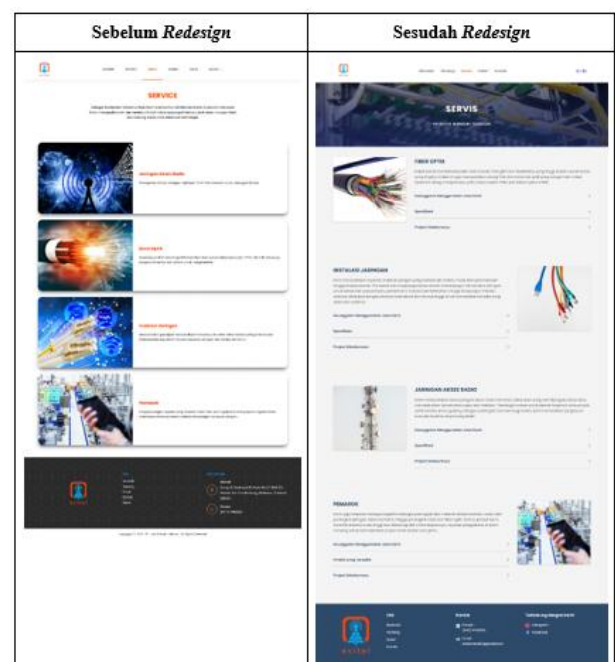
Gambar 8 Beranda Sebelum di *Redesign*.



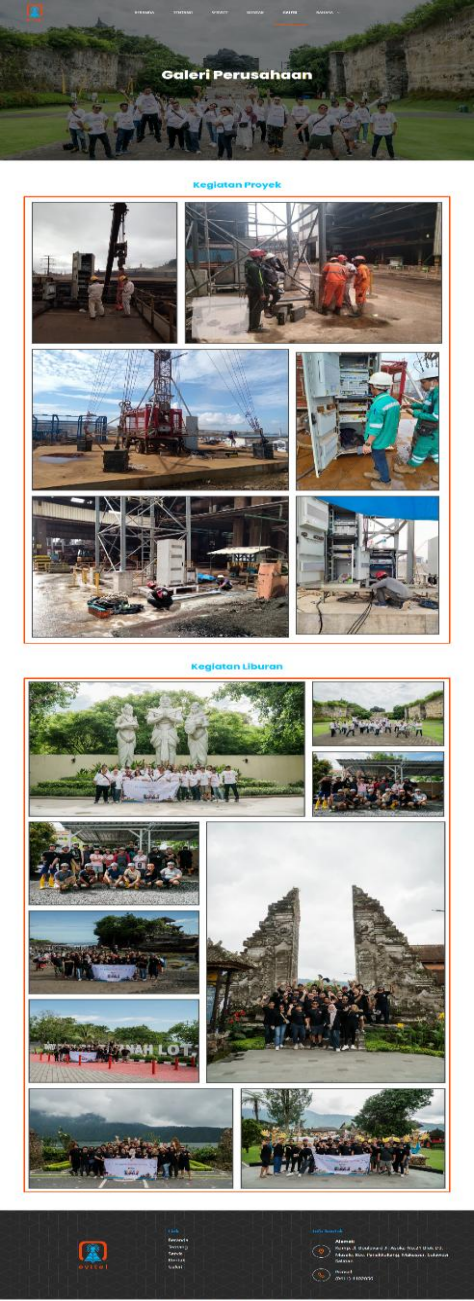
Gambar 9 Beranda Sesudah di Redesign



Gambar 10 Halaman Tentang Kami



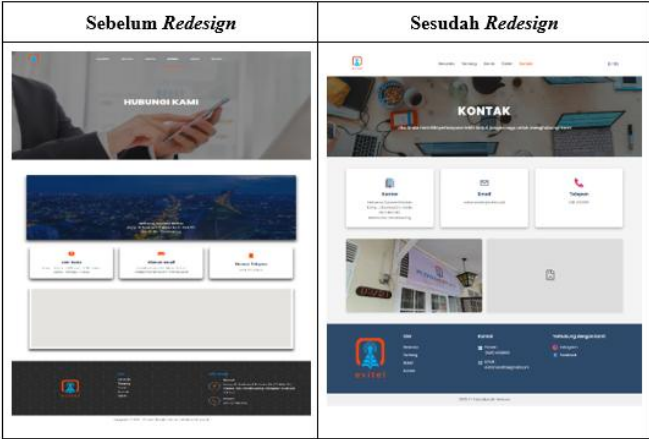
Gambar 11 Halaman Servis



Gambar 12 Halaman Galeri Sebelum Redesign



Gambar 13 Halaman Galeri Sesudah Redesign



Gambar 14 Halaman Kontak

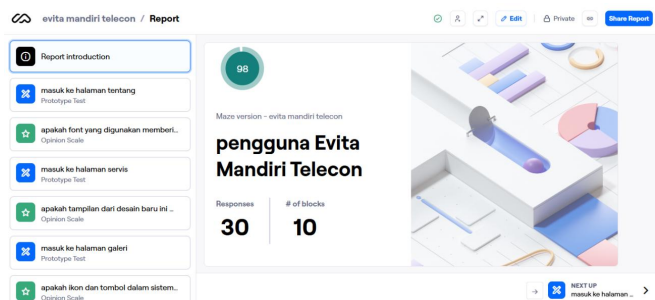
5) *Test*

Pada tahap ini, akan dilaksanakan evaluasi untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan menggunakan metode *Usability Testing* melalui alat bantu *Maze Design*.

Dalam pengujian *Usability Testing* ini, dibutuhkan sebanyak 30 responden untuk menjalankan skenario tugas yang telah disusun sebelumnya. Para responden akan diberikan serangkaian tugas yang harus mereka jalankan selama proses uji coba *prototype* desain yang telah dirancang. Tugas-tugas ini dirancang agar dapat mencerminkan situasi nyata dalam penggunaan desain tersebut, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai kelebihan maupun kekurangan desain dari sudut pandang pengguna.

Tabel 2 Hasil Task Skenario Pelanggan

No	Nama Blok	Direct Success Rate	Indirect Success Rate	Misclick Rate	Average Duration	Usability Score
T1	Masuk ke Halaman Tentang	100.0%	0.0%	0.0%	2.9s	100
T2	Masuk ke Halaman Servis	100.0%	0.0%	1.5%	5.4s	97
T3	Masuk Halaman Galeri	100.0%	0.0%	3.1%	7.7s	96
T4	Masuk Halaman Kontak	100.0%	0.0%	0.0%	3.7s	98
T5	Masuk ke Beranda	100.0%	0.0%	0.0%	4.0s	100
Maze Usability Score (rata-rata nilai)						98



Gambar 15 Score Usability Testing

Berdasarkan hasil perhitungan dari pengujian *Usability Testing* menggunakan *tools Maze Design* pengujian yang dilakukan oleh pengguna memperoleh nilai skor rata-rata sebesar 98. Berdasarkan pada tabel 4.5 Tingkat Skor MAUS yang menunjukkan bahwa tingkat hasil dari *redesign* website P.T Evita mandiri telecon termasuk kedalam kategori tinggi. Maka dari itu, *redesign* UI website P.T Evita mandiri telecon, yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, dinilai telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* dalam *redesign* website P.T Evita Mandiri Telecon melalui lima tahapan yang berkesinambungan. Pendekatan ini dipilih karena menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan.

Berdasarkan pengujian yang melibatkan 30 responden melalui 5 skenario dan 5 pertanyaan menggunakan metode *Usability Testing* dengan *tools maze*, didapatkan bahwa *Redesign User Interface* (UI) Pada Website P.T Evita mandiri telecon Menggunakan Metode *Design Thinking*, telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk memastikan apakah desain tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna, dilakukan pengujian dari segi tata letak, warna, dan tipografi. Hasil pengujian

menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor adalah sebesar 98, yang berarti *Redesign User Interface* (UI) Pada Website P.T Evita mandiri telecon Menggunakan Metode *Design Thinking* telah berhasil.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian *prototype* menggunakan metode *Usability Testing* menggunakan *tools Maze* pada 30 responden, dapat disimpulkan bahwa *Redesign User Interface* pada website P.T Evita mandiri telecon menggunakan pendekatan *Design Thinking* telah memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil rata-rata skor *usability* dari 5 blok *prototype* test dan 5 pertanyaan yang mencakup aspek tata letak, warna, dan tipografi, dan pengalaman pengguna *score* yang diperoleh adalah sebesar 98. Berdasarkan skala tingkat kepuasan menurut Kaplan dan Norton, skor ini berada dalam kategori "Setuju/Puas", yang menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa puas dengan desain yang baru. Oleh karena itu, *Redesign User Interface* pada website P.T Evita mandiri telecon menggunakan metode *Design Thinking* dapat dikatakan telah berhasil.

B. Saran

Berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut antara lain:

1. Desain yang telah di rancang ulang diharapkan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pembuatan *website* P.T Evita mandiri telecon berdasarkan desain yang telah dirancang ulang.
2. penambahan animasi yang menarik tanpa mengorbankan kinerja *website*.

REFERENSI

- [1] W. Marta, "Redesign Website SMK SMTI Padang," *Judikatif J. Desain Komun. Kreat.*, vol. 1, no. 2, pp. 29–34, 2019, doi: 10.35134/judikatif.v1i2.27.
- [2] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [3] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [4] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi

-
- Toko Kue Dengan Metode Design Thinking,” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.51211/imbi.v7i1.1949.
- [5] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, “Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [7] Moch Taufik, Mochzen Gito Resmi, and Uus Muhammad Husni Tamyiz, “Ui/Ux Aplikasi Bumdes Sukatani Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Pengujian System Usability Scale,” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 4, no. 3, pp. 231–236, 2022, doi: 10.51401/jinteks.v4i3.1959.
- [8] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, “Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [9] Putri Balkis and N. Oktaviani, “Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking,” *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 214–224, 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5528.
- [10] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking,” *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 84–92, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- [11] H. Salsabila, R. Natasia, M. Ihsan, A. Putera, R. Sena, and N. Soffa, “Redesign UI/UX Website Promedika Menggunakan Metode Design Thinking pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda,” *EQUIVA J. Math. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, 2024.
- [12] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- [13] D. S. Mubiarto, R. R. Isnanto, and I. P. Windasari, “Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi ‘BCA Mobile’ Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.